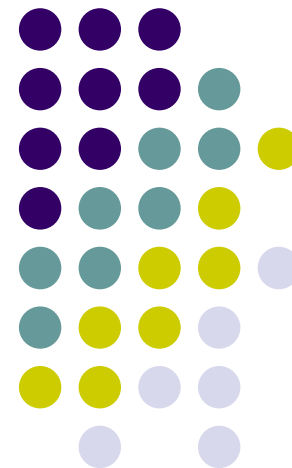


# INTERNETINĖS VISUOMENĖS VAIDMUO VAIKŲ UGDYME

AUŠRA KATKUTĖ

*Viešoji įstaiga Baltijos visuomeninis  
informacinių technologijų ir švietimo  
centras*

*Laisvės 125, LT-06118, Vilnius*



# Darbo tikslas – išnagrinėti internetinės visuomenės vaidmenį vaikų ugdyme.



## Darbo uždaviniai:

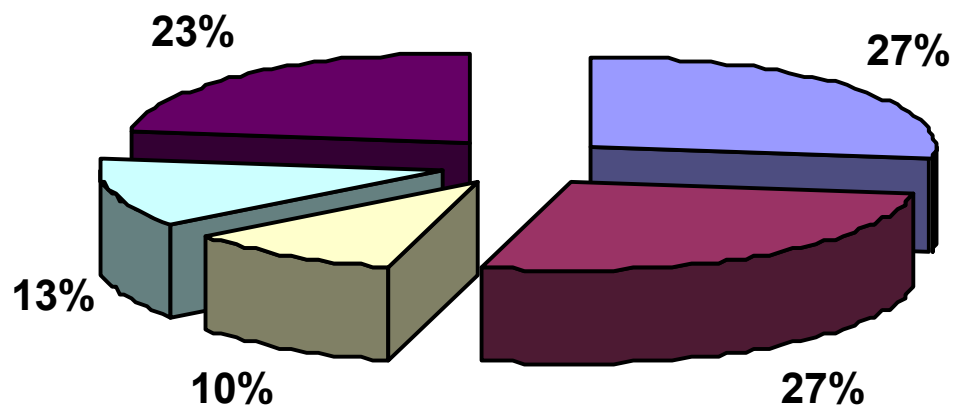
- Išnagrinėti informacinių technologijų panaudojimo pradinėje mokykloje teorinius aspektus;
- Empirinio tyrimo pagalba atskleisti mokinių kompiuterinius įgūdžius ir jų taikymo galimybes pradinėje mokykloje naudoti IT technologijas.;
- Pasiūlyti IT panaudojimo pradinio ugdymo procese strategiją;
- Atskleisti vaikų ir informacinės technologijų santykio pavojus ir grėsmes.

# Mokyklų kompiuterizavimo istorija



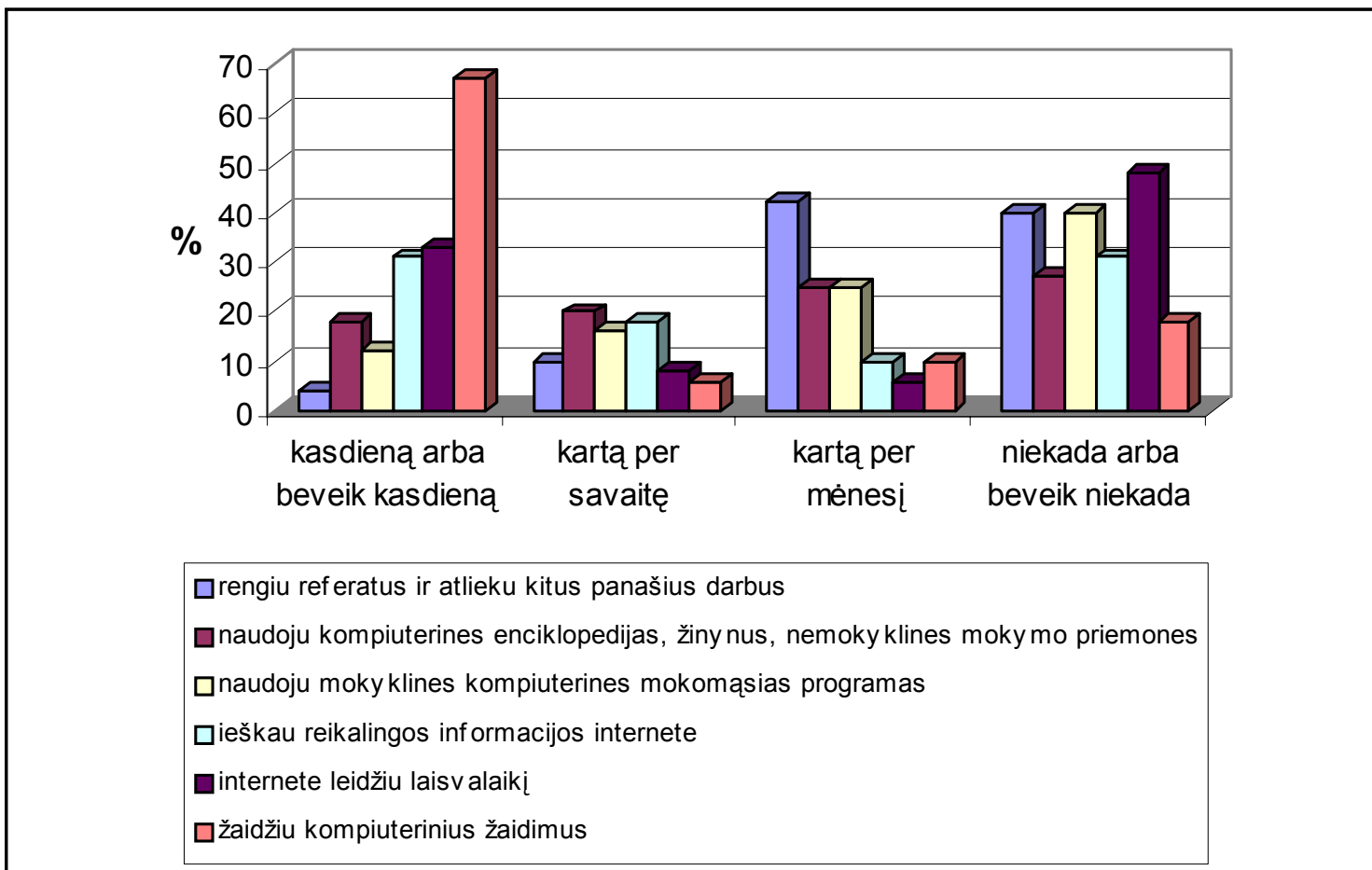
Data	Įvykiai
Iki 1989 m.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Į SSSR švietimo kompiuterizavimo kelią</li><li>• Šiaulių “Nuklonas” - pigių buitinių kompiuterių mokykloms gamybą</li><li>• 1 kompiuteris teko 286 mokiniams</li></ul>
1990 – 1995 m.	<ul style="list-style-type: none"><li>• pradėta centralizuotai aprūpinti IBM genties kompiuteriais</li><li>• didžiulė parama ALF programos "Naujų technologijų įdiegimas Lietuvos mokyklose"</li></ul>
1996- 1997 m.	<ul style="list-style-type: none"><li>• 3894 kompiuteriai, iš kurių tik 1500 - IBM genties, 200 iš 696 vidurinių mokyklų turėjo nors vieną IBM genties kompiuterį. Apie 18% nenaudojami (dauguma jų buvo sugedę), 32% morališkai ir fiziškai pasenę tarybiniai kompiuteriai</li><li>• ŠMM parengė Lietuvos ir pradėjo įgyvendinti bendrojo lavinimo, profesinių ir aukštesniųjų mokyklų kompiuterizavimo projektą, kurio vertė buvo apie 24 mln. Litų</li></ul>
1998 – 1999 m.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investicinis projektas „Lietuvos švietimo informacinė sistema“</li><li>• Projekto specifikacija patvirtinta 1999 m., projekto vertė numatyta 27 mln. Litų, deja, per 2 metus skyrus tik 6,85 mln. Lt, projekto įgyvendinimas įstrigo</li></ul>
2000 m.	<ul style="list-style-type: none"><li>• parengtas pagrindinis dokumentas “Informacijos ir komunikacijos technologijos diegimo Lietuvos švietime strategija”</li></ul>

# Moksleivių pasiskirstymas laiko praleidimo prie kompiuterio per savaitę namie ir kitur atžvilgiu

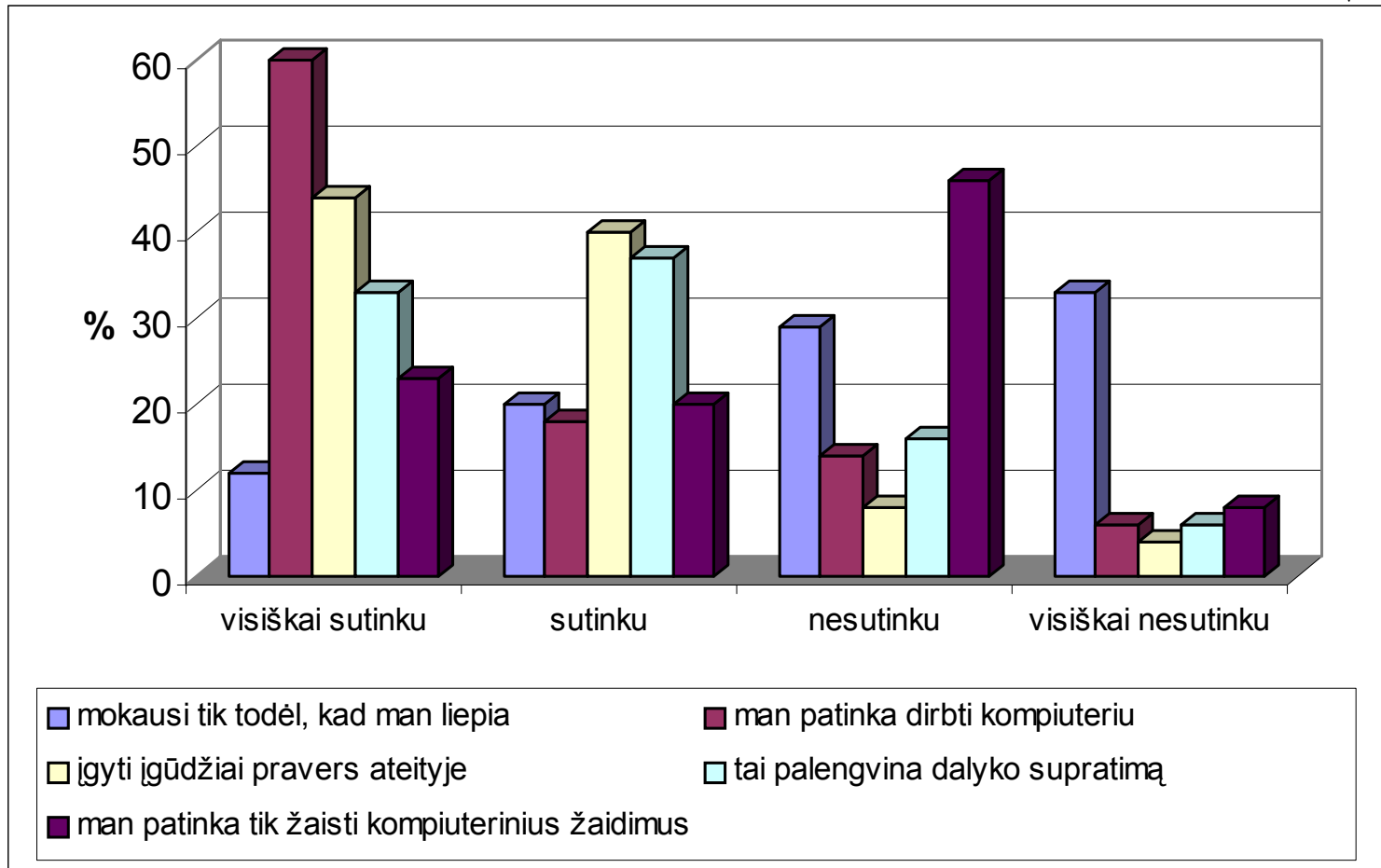


- |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| prie kompiuterio nedirbu | mažiau nei vieną valandą |
| nuo 1 iki 3 valandų      | nuo 3 iki 5 valandų      |
| daugiau nei 5 valandas   |                          |

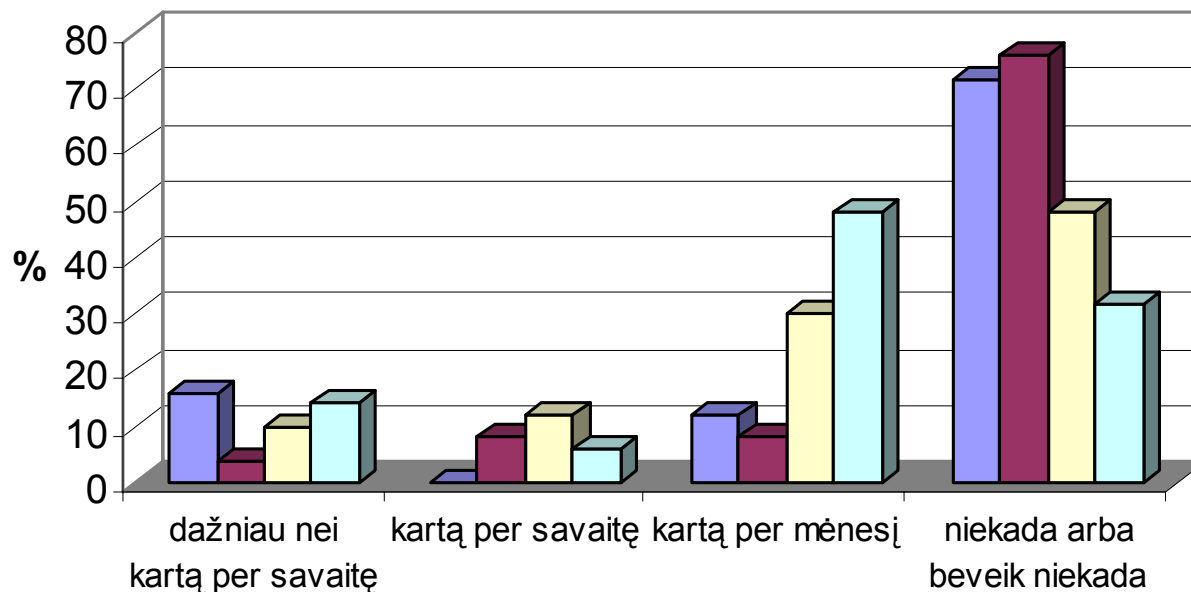
# Dažniausi moksleivių laiko praleidimo prie kompiuterio tikslai



# Moksleivių nuomonė apie mokymąsi naudojant mokomąsias kompiuterines programas

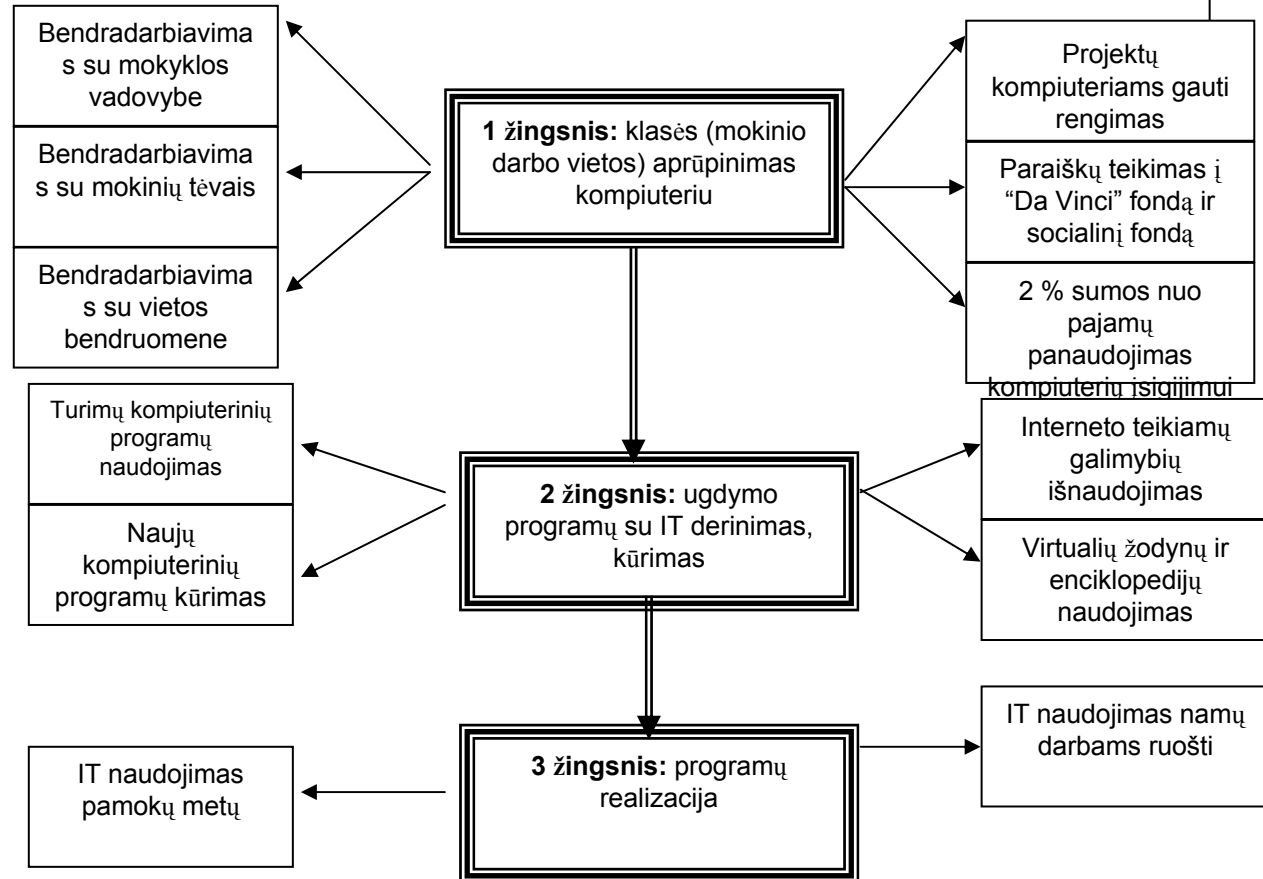


# Moksleivių kompiuterinių įgūdžių plėtojimo mokykloje galimybės



- galiu po pamokų padirbėti kompiuteriu, rengti namų darbus
- galiu po pamokų padirbėti kompiuteriu, internete ieškodamas reikalingos informacijos
- galiu po pamokų žaisti kompiuterinius žaidimus ar leisti laisvalaikį internete
- kompiuterius pamokų metų naudoja ir mokytojai

# Informacinių technologijų pradiniamė ugdyme naudojimo strategija



# Turimų kompiuterinių programų panaudojimo pamokose galimybės



Nr.	Mokomasis dalykas	Programa	Panaudojimo pavyzdžiai
1.	Lietuvių gramatika	a. Language Settings; b. Word	a. Galimas naudojimas kiekvienoje pamokoje tikrinant žodžių rašybą; b. Pratimų iš vadovėlio atlikimas kompiuteriu
2.	Literatūra	a. Word; b. enciklopedijos	a. Dailės ir literatūros integracija – ištraukų, eilėraščių komponavimas ir apipavidalinimas kompiuteriniame lape; b. Pasiruošimas pamokai
3.	Matematika	Excel	Susipažinimas su skaičiais, formulių kūrimas, grafikai, procentai ir t.t.
4.	Anglų kalba	Alkon	Žodžių reikšmių paieška, naujų žodžių mokymasis
5.	Gamtos pažinimas	a. Virtualios enciklopedijos; b. Žinynai; c. Žemėlapiai (Map) d. DVD	a. pamokos metu naudojamų terminų paieška ir aiškinimas; b. pvz. informacijos apie keistus gamtos reiškinius paieška; c. susipažinimas su žemėlapiais d. video medžiagos demonstravimas
6.	Dailė	a. Power Point; b. Color Drew; c. Word ir kitos	a. Daikto komponavimas erdvėje; b. virtualus piešimas; c. meninis teksto apipavidalinimas ir t.t.
7.	Muzika	DVD	Muzikos kūrinių klausimas kompiuteriu, video klipų demonstravimas per DVD
8.	Užklasinė veikla	Visos programos	Parodų, konkursų, viktorinų rengimas

# Vaikams internete didžiausią grėsmę kelia:



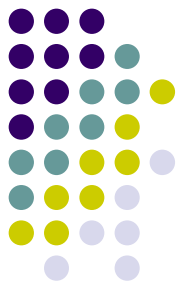
- **Priklausomybė nuo kompiuterio;**
- **Netinkamos informacijos prieinamumas** (seksualinio pobūdžio, žiaurybes, prievartą ar neapykantą skleidžiantys tinklapiai);
- **Fizinis užpuolimas, priekabiavimas** (pedofilijos, narkomanijos grėsmė);
- **Priekabiavimas ir įžeidinėjimai** elektroniniu paštu ar pokalbių svetainėse;
- **Teisinės ir finansinės pasekmės** (slaptažodžių, kreditinių kortelių atskleidimas);
- **Privatumo pažeidimas;**
- **Informacijos apie narkotines medžiagas, alkoholį, tabaką ir ginklus prieinamumas;**
- **Virtualūs lošimo namai ir parduotuvės.**

# Vaikų saugumą internete galima padidinti šiais būdais:



- Sugriežtinti vaikų aptarnavimą interneto kavinėse;
- Užtikrinti šeimos kompiuterio saugą;
- Užblokuoti netinkamą informaciją iš tinklapio;
- Sukonfigūruoti saugos zonas programoje Internet Explorer;
- Patikrinti kokius puslapius vaikai lanko internete;
- Priskirti vaikus vartotojų su ribotomis teisėmis grupei;
- Naudoti MSN 8 tėvų valdiklius;
- Nustatyti pokalbių ir tiesioginio bendravimo apribojimus;
- Nustatyti šeimos naudojimosi internetu taisykles.

# Ačiū už dėmesį!



AUŠRA KATKUTĖ

*Viešoji įstaiga Baltijos visuomeninis  
informacinių technologijų ir švietimo centras*

*Laisvės 125, LT-06118, Vilnius*

[editor@elibrary.lt](mailto:editor@elibrary.lt)