The background features a dark blue gradient with faint, light blue technical diagrams. On the left, a large circular scale with numerical markings from 140 to 260 is visible. Several circular diagrams with arrows and partial arcs are scattered across the page, suggesting a technical or scientific theme.

INFORMATIKOS BŪRELIS „VEDLIAI“ 3 – 4 KLASIŲ MOKINIAMS

PARENGĖ PRADINIŲ KLASIŲ MOKYTOJA IR „VEDLIAI“ PROGRAMOS
MOKYKLOJE KOORDINATORĖ VIKTORIJA VOITUKOVIČ

BŪRELIO APRAŠYMAS

- Informatikos būrelis „Vedliai“ skirtas 3 – 4 klasių mokiniams, kurio metu mokiniai pradeda mokytis informatikos pagrindų nuo skaitmeninio raštingumo. Tai vienas iš bendrųjų visą gyvenimą trunkančio mokymosi gebėjimų, kuris padeda patikimai ir kritiškai naudotis visomis skaitmeninėmis technologijomis. Vėliau mokiniai mokosi programavimo su „Scratch“ programa, kuri skirta įgyti pradmenis kuriant su šiuo programavimo įrankiu. Įvaldę šią programavimo programą toliau mokiniai mokosi kurti virtualios realybės programoje „Cospaces“.

BŪRELIO APRAŠYMAS

- Informatikos būrelis „Vedliai“ skirtas 3 – 4 klasių mokiniams.
- Būrelį veda pradinių klasių mokytoja ir „Vedliai“ programos kuratorė mokykloje Viktorija Voitukovič.

BŪRELĮ LANKANČIŲ MOKINIŲ PASIEKIMAI

- Mokiniai, kurie šį būrelį lanko nuo rugsėjo mėnesio pradžios yra įgiję skaitmeninio raštingumo pagrindus, geba dirbant kompiuteriu rasti jiems aktualią informaciją, kuria savo sukurtus skirtingų temų projektinius darbus su „Scratch“ programavimo programa. Dirbdami su šia programa geba pakeisti veikėjų išvaizdą, pridėti garsų, įgarsinti veikėją, kad jis kalbėtų, sukuria veikėjų judėjimo trajektoriją, kuria dialogus, nesudėtingus žaidimus su skirtingais veikėjais priskiriant kiekvienam iš jų skirtingas savybes.

BŪRELYJE NAUDOJAMŲ PROGRAMŲ PAVYZDŽIAI

The image shows a screenshot of a Scratch-like programming environment. The interface is divided into several sections:

- Left Panel (Scripts and Sprites):** Contains various programming blocks categorized by color: Judėjimas (Movement), Išvaizda (Appearance), Garsas (Sound), Įvykiai (Events), Valdymas (Control), Jutimas (Sensing), Matematika (Mathematics), Kintamieji (Variables), and Mano Komandos (My Blocks).
- Script Editor (Center):** Displays a script starting with a "kai spusteli" (when clicked) event block, followed by a "kartok be galo" (repeat forever) loop. Inside the loop, there is a "kita kaukė" (change costume) block and a "palauk 0.5 sek." (wait 0.5 seconds) block. A yellow tooltip is visible over the wait block, stating: "Šį skaičių galima keisti, kad kaukės keistųsi lėčiau arba greičiau." (This number can be changed so that costumes change more slowly or more quickly.)
- Stage (Right):** Shows a 3D scene of a savanna with acacia trees and a ground plane. A colorful beetle character is positioned in the center. Below the stage, there is a "Veikėjas" (Character) panel for "Boružė" (Beetle) with position controls (x: 88, y: -49), visibility and rotation options, and size/opacity settings (Dydis: 200, Kryptis: 90). A "Scena" (Stage) panel on the right shows the current scene and a "Fonai" (Backgrounds) panel with 4 options.
- Bottom:** A "Kopijavimo aplankas" (Clipboard) area is visible at the bottom center.

BŪRELYJE NAUDOJAMŲ PROGRAMŲ PAVYZDŽIAI

The image displays a programming environment with a Scratch-like interface, showing a project titled "Kopijavimo aplankas".

Left Pane (Scripts):

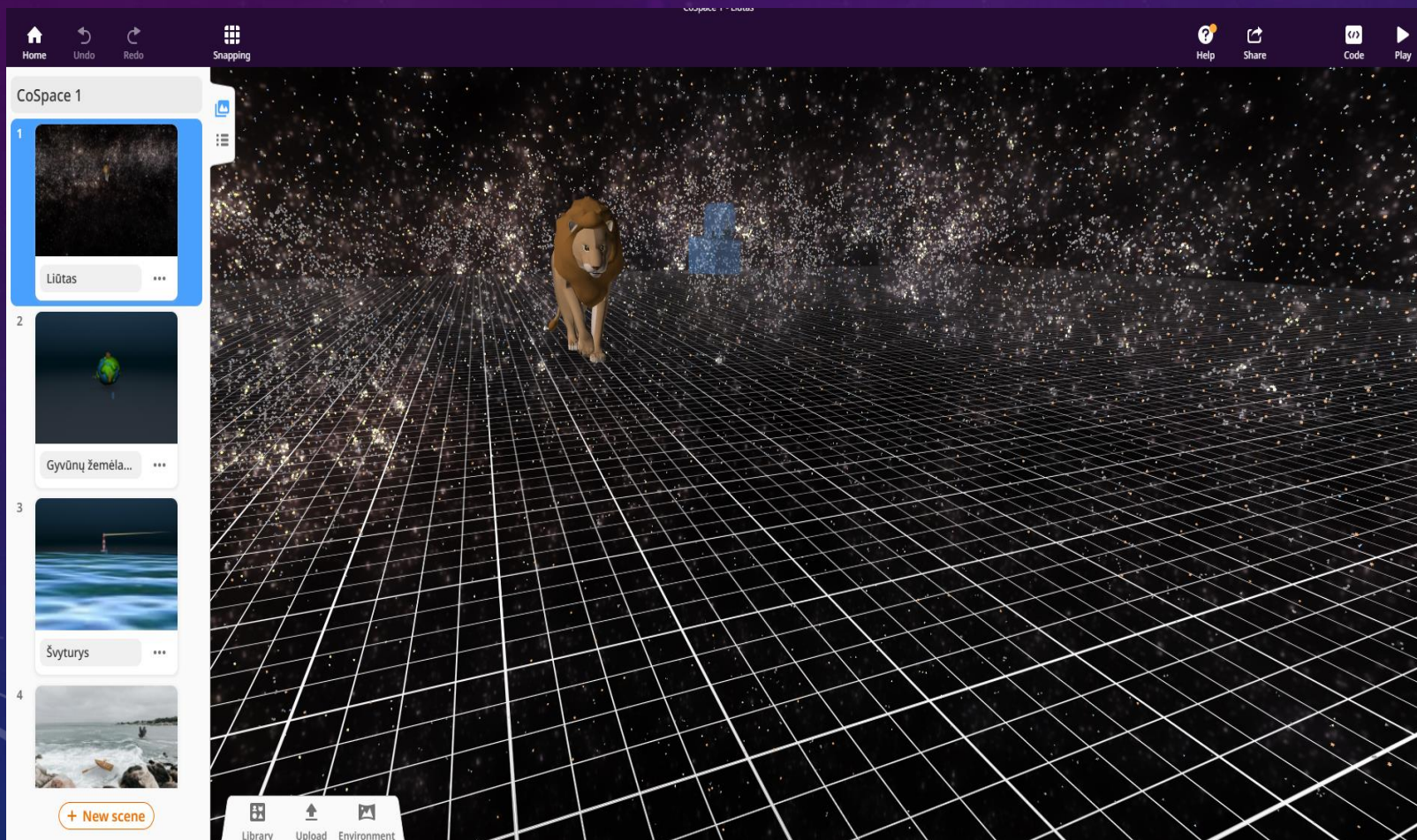
- Judėjimas (Movement):**
 - Blue block: "eik 10" (move 10)
 - Blue block: "pasisuk 15 laipsnių" (turn 15 degrees)
 - Blue block: "pasisuk 15 laipsnių" (turn 15 degrees)
 - Blue block: "eik ten, kur atsitiktinė pozicija" (go to random position)
 - Blue block: "eik į x: -89 y: -7" (go to x: -89, y: -7)
 - Blue block: "slink ten, kur atsitiktinė pozicija per 1" (slide to random position over 1)
 - Blue block: "slink į x: -89 y: -7 per 1 s." (slide to x: -89, y: -7 over 1 second)
 - Blue block: "x padidink 10" (increase x by 10)
 - Blue block: "x = -89" (set x to -89)
- Garsas (Sound):**
 - Purple block: "grok Classical Piano" (play sound Classical Piano)
- Control:**
 - Yellow block: "kai spausiteli ant šio veikėjo" (when clicked on this object)
 - Orange block: "Už pirmąjį dalyvį padidink 1" (increase score for player 1)
 - Orange block: "Už pirmąjį dalyvį = 0" (set score for player 1 to 0)

Right Pane (Stage):

- Stage background: A piano keyboard with numbered buttons (1, 2, 3, 4) and a play button.
- Stage properties: "Veikėjas 1 dalyvis" (Object 1 player), "Rodyti" (Show), "Dydis 50" (Size 50), "Kryptis 90" (Direction 90).
- Stage controls: "1 dalyvis" (Player 1), "2 dalyvis" (Player 2), "stop", "Teisėjas" (Referee).
- Scene: "Fonai 2" (Backgrounds 2).

Bottom: "Kopijavimo aplankas" (Copy/Paste area).

BŪRELYJE NAUDOJAMŲ PROGRAMŲ PAVYZDŽIAI



BŪRELYJE NAUDOJAMŲ PROGRAMŲ PAVYZDŽIAI

