Mokinių kūrybinių darbų atlikimas ir vertinimas

Vilniaus Mykolo Biržiškos gimnazijos informacinių technologijų mokytoja Rima Šiaulienė

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

IT PUPP kūrybinio darbo išbandymas

2012-2013 m.m. IT PUPP kūrybinių darbų parengimo ir vertinimo išbandyme dalyvavo visi gimnazijos dešimtos (antros) klasės mokiniai.

Mokinių kūrybiniai darbai pagal modulius:

- Kompiuterinės leidybos pradmenys (5 grupės)
- Tinklalapių kūrimo pradmenų (5 grupės)
- Programavimo pradmenų (5 grupės)

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

2

Kūrybinio darbo planavimas (1)

Kovas

I savaitė – mokiniai pasirinktas temas aptaria ir derina su mokytoju. Prasideda informacijos paieška.

II savaitė – mokiniai ieško ir atrenka informaciją, konsultuojasi dėl temos su mokytoju.

III savaitė – direktorius patvirtina temas įsakymu. Temos jau nebekeičiamos.

III-IV savaitės mokiniai pristato mokytojui savo idėjas, tikslus, pateikia atrinktą informaciją, aptaria darbo eigą, pradeda kūrybinį darbo atlikimą.

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

3

Kūrybinio darbo planavimas (2)

Balandis

I-III savaitės – mokiniai atlieka kūrybinį darbą.

IV savaitė – darbai atiduodami mokytojui. Pradeda ruoštis darbų pristatymui.

Gegužė

I-III savaitės – mokiniai pristato kūrybinius darbus. Mokytojas vertina mokinių darbus, pildo protokolus.

IV savaitė – palikta rezervui.

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

4

Kompiuterinės leidybos pradmenų modulis

Pasirinktų temų pavyzdžiai:

Brošiūra „Justino Marcinkevičiaus poezija“
Brošiūra „Fotografija ir jos gudrybės“
Brošiūra „Katės“
Lankstinukas „Mano mėgstamiausias serialas“
Lankstinukas „Liepaitės“
Fotoalbumas „Klasės akimirkos“
Atvirukų rinkinys „Receptai“
Skrajutė „Įmonės reklama“
Plakatas „Vasaros stovykla Noriu! Veikiu! Turiu!“

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

5

Mokinių planų pavyzdžiai (1)

Informatikos kūrybines užduoties planas

Užduoties tema : Susipažinkite su Deviantart.com – meno pasauliu

Tikslas : Supažindinti žmonės su šiuo puslapiu, ką jame galima atrasti ir veikti.

Pateikimo būdas: Brošiūra

Planas :

1 pamoka: Sukurti 2 brošiūros puslapį. Jame bus supažindinama su deviantart sąvoka. Pateikimo būdas žaismingas.

2 pamoka: sukurti 3brošiūros puslapį, atsakyti į klausymą : ką galima ten rasti ir pateikti pavyzdžių. Informacija ir pavyzdžiai bus iš deviantart puslapio, vienas paveikslas is knygos kaip papuošimas. Taip pat sumaketuot 4 puslapį , kuriame bus supažindinama su prisiregistravimo prie tinklalapio galymybę ir ką ši galimybė gali suteikti. Pateikimas ryškus bet nepernelyg ryškus kad neužgožtų teksto turinio.

Visoje brošiūroje vyraus žalia spalva. Visas brošiūros pateikimas turi būti patraukiantis akį, įdomus bei žaismingas.

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

6

Mokinių planų pavyzdžiai (2)

Informacinių technologijų kūrybinio darbo planas

Tema: VšĮ "Kitas variantas" 2013 m. vasaros stovykla "Noriu! Veikiu! Turiu!"

Tikslas: Pristatyti VšĮ "Kitas variantas" 2013 m. vasaros stovyklą (A3 plakatas arba ~~A5 brošiūra~~)

Priemonės, kurių reikės: fantazija, kompiuteris, fotoaparatas, daug popieriaus, pieštukas, spausdintuvas.

Ką padaryti?	Kada padaryti?	Ar padaryta?
Sugalvoti leidinio temą	Iki kovo 15 d.	Taip
Sugalvoti ir suprojektuoti leidinio maketą (nupiešti ranka); sugalvoti koks bus leidinio formatas	Iki kovo 18 d.	
Nufotografuoti, surinkti reikiamas nutraukas	Iki kovo 22 d.	
Surinkti informaciją ta tema, kurią pasirinkau	Iki kovo 22 d.	
Padaryti leidinio foną (Publisher) ir suderinti spalvas, suredaguoti nuotraukas (GIMP), įkelti jas į maketą	Iki balandžio 5 d.	

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

7

Mokinių planų pavyzdžiai (3)

Leidinio stilius – lankstinukas.

Leidinio tema – Vilniaus universitetas.

Darbų tvarkaraštis

- Iki kovo 22 d. vyksiančios informatikos pamokos metu surinkti informaciją apie Vilniaus universitetą.
- Iki kovo 29 d. leidinyje pateiksiu tekstą, panaudosiu savo sukurtą pastraipos stilių, numeravimą ir/arba ženklinimą, leidinio tekstą suskaidysiu į skiltis, panaudosiu puošybinį tekstą.
- Iki atsiskaitymo dienos leidinyje pateiksiu kelis sukurtus grafinius objektus, kelias mano fotografuotas ir redaguotas nuotraukas, leidinyje pateiksiu nuskenuotą ir redaguotą vaizdą, atspausdinsiu leidinį.

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

8

Mokinių planų pavyzdžiai (4)

INFORMACINIŲ TECHNOLOGIJŲ
PRAKTINIO DARBO
PLANAS

TEMA: informacinis leidinys

TIKSLAS: sukurti leidinį, informuojantį apie tinklalapį www.POSTCROSSING.COM

1 DARBO SAVAITĖ
- rinkti informaciją
- numatyti leidinio tipą
- numatyti leidinio struktūrą
- pamokti bandomąjį eskizą

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

2013-10-29 9

Mokinių planų pavyzdžiai (5)

Tema: Katės
Leidinio tipas: Brošiūra
Tikslas: Supažindinti brošiūros skaitytoją su katės fizinėm savybėm, elgesiu, veislėmis, mityba, kačių sveikata bei priežiūra ir katėm skirtais reikmenimis.
Informacija iš: http://lt.wikipedia.org/wiki/Kat%C4%97 , http://www.mice.lt/kate/

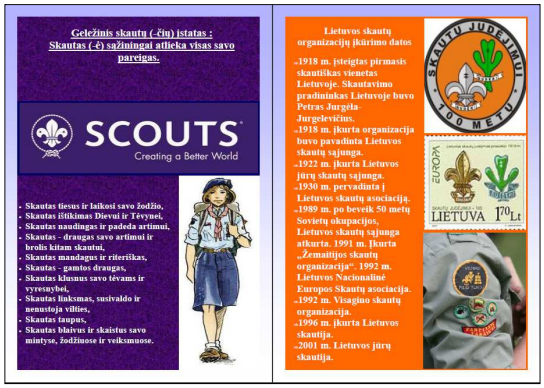
Darbų tvarkaraštis:
1.Informacijos rinkimas:
Iki 03.18 surinkti reikiamą informaciją ir sudėti į word dokumentą.
Iki 03.18 parašyti „Autoriaus žodį" ir šiek tiek apie save.

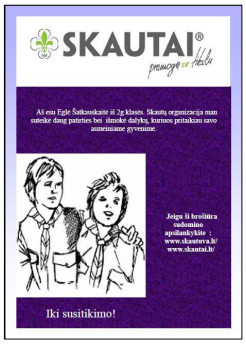
2.Nuotraukos ir paveikslėliai:
Iki 03.24 surasti brošiūrai paveikslėlių iš interneto, bei savo pačios fotografuotų nuotraukų su katėmis.
Iki 03.28 surasti ir nuskenuoti vieną ar kelis paveikslėlius susijusius su katėmis.
Iki 03.31 surastus internete, nuotraukas bei nuskenuotus paveikslėlius paredaguoti naudojantis paveikslėlių redagavimo programomis (GIMP, Adobe PhotoShop).

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

10

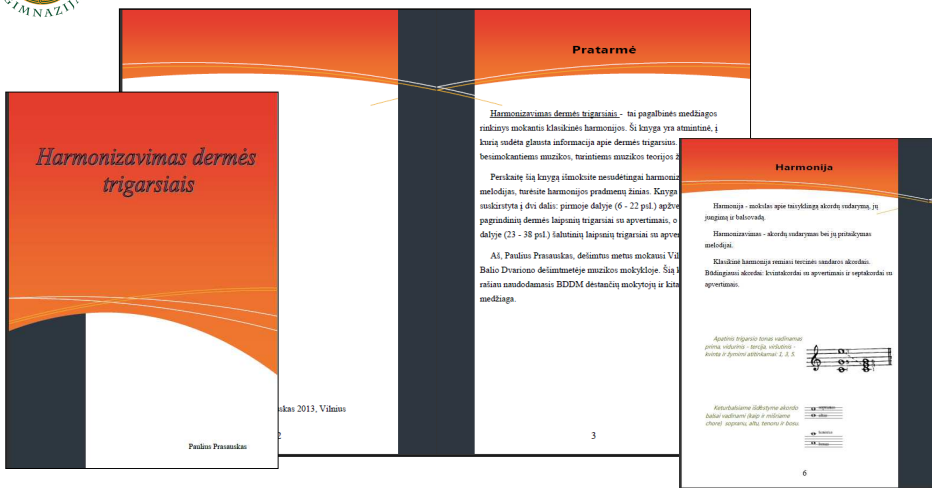
Mokinių darbų pavyzdžiai (1)





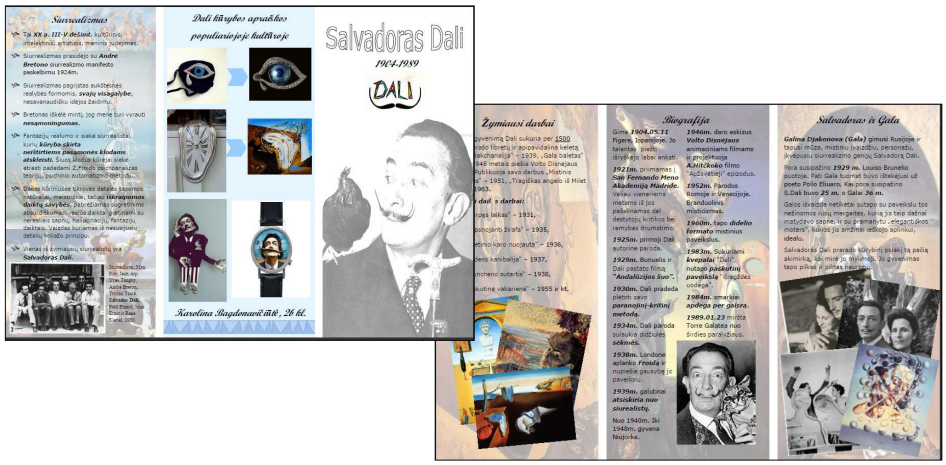
UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Mokinių darbų pavyzdžiai (2)

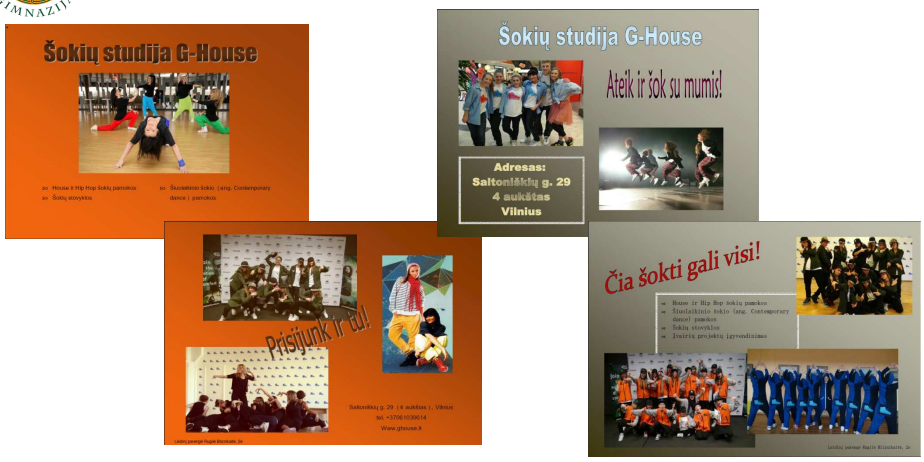


UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Mokinių darbų pavyzdžiai (3)



Mokinių darbų pavyzdžiai (4)



Mokinių darbų pavyzdžiai (5)

Atlikto kūrybinio darbo vertinimas

PAVYZYDYS

Lankstinukas „Vilniaus pastatai".

Kūrybinio darbo planas

Tikslas: sukurti informacinę lankstinuką ,, Vilniaus pastatai".

Leidinio tipas: lankstinukas

Eiga:

1. Surasti informacijos apie Vilniaus pastatus (Gedimino pilį, Nacionalinę dailės galeriją, Vilniaus katedrą, Šv. Onos bažnyčią, Lietuvos respublikos prezidentūrą).
2. Surasti Vilniaus pastatų nuotraukų iš interneto, bei vieną pačios fotografuotą nuotrauką įkelti į kompiuterį.
3. Visas nuotraukas redaguoti.

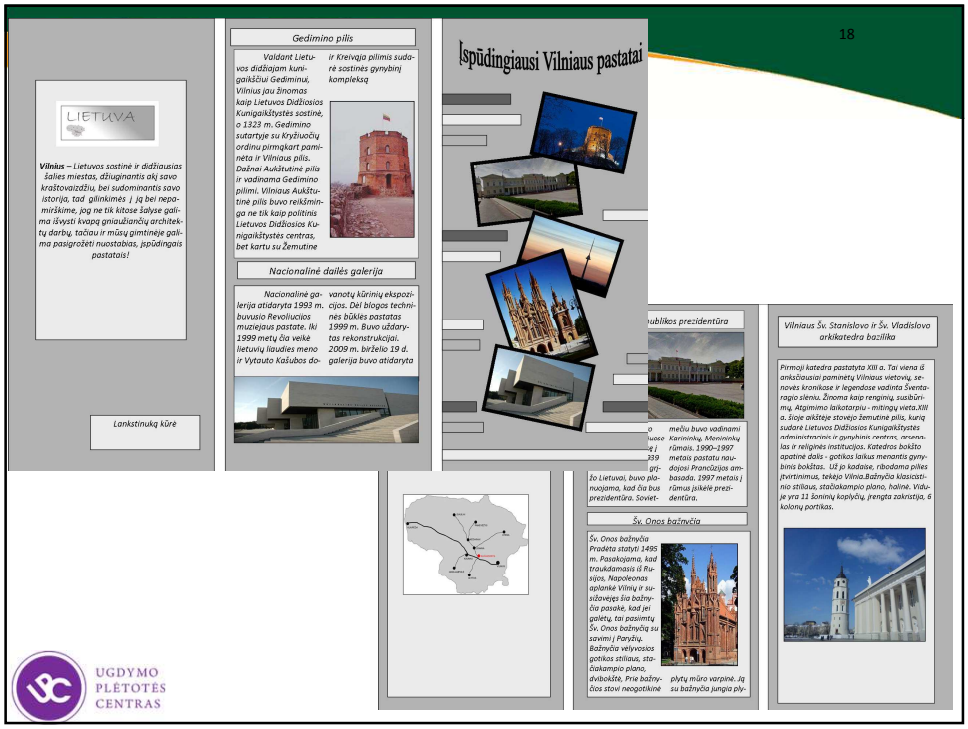
4 -5. Sukelti informaciją ir nuotraukas į leidinį.

6. Maketuoti leidinį

Bendrųjų gebėjimų vertinimas

Eil. Nr.	Vertinimo kriterijai	Pasiekimų lygis	Vertinimas		
1		**Bendrųjų gebėjimų vertinimas**			
1.1	Išsikelti tikslus.	Savarankiškai kelia klausimus, formuluoja užduotį, pasirenka sprendimo būdus.	1	2	
		Mokytojo padedamas formuluoja užduotį.	0		0
		Savarankiškai pasirenka užduoties sprendimo būdus.	1		1
		Mokytojo padedamas pasirenka užduoties sprendimo būdus.	0		
1.2	Planuoti išteklius.	Savarankiškai pasirenka išteklius užduočiai spręsti, analizuoja problemą ir daro išvadas, apibendrina, modeliuoja sprendimo būdus; apibendrina, vertina rezultatus.	4	4	3
		Randa atsakymus į paprastus klausimus įvairiuose šaltiniuose, atrenka, įvertina informaciją, naudoja analogijas.	2		
		Padedant mokytojui ar draugams, randa atsakymus į paprastus klausimus įvairiuose šaltiniuose, bando taikyti turimas žinias problemai spręsti.	0		
1.3	Sudaryti darbų tvarkaraštį.	Savarankiškai planuoja veiklą užduočiai spręsti, sudaro darbų tvarkaraštį.	4	4	4
		Atlieka paprastas užduotis, naudodamas detalųjį planą, nurodytas priemones, mokytojo pagalbą.	2		
		Dirba pagal mokytojo sudarytą darbų tvarkaraštį.	0		
		Vertinimas taškais	**10**		**8**

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS



UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Kompiuterinės leidybos pradmenų modulio užduoties vertinimas

Eil. Nr.	Vertinimo kriterijai*	Pasiekimų lygis	Vertinimas**		
2		**Leidinio vertinimas**			
2.1	Leidinio maketas ir teksto pateikimas.	Leidinys sumaketuotas atsižvelgiant į leidinio tipą.	1	14	1
		Leidinį sudaro ne mažiau kaip du (A4 formato) puslapiai.	1		1
		Leidinyje pateikiama tema ir informacija apie autorių.	1		1
		Leidinio turinys atitinka pasirinktą temą. Leidinio turinys iš dalies atitinka pasirinktą temą.	2 1		2
		Leidinyje pateiktas tekstas yra be rašybos ir skyrybos klaidų. Leidinyje pateiktame tekste yra rašybos ir / ar skyrybos klaidų.	2 1		1
		Informacija perteikti leidinyje naudojamas mokinio sukurtas pastraipos stilius.	2		2
		Informacija perteikti leidinyje naudojamas numeruotas ar / ir ženklintas sąrašas.	2		0
		Leidinio tekstas (dalis teksto) suskaidytas į 2–5 stulpelius (skiltys).	2		2
		Leidinyje naudojamas puošybinis tekstas.	1		1
2.2	Leidinio grafiniai objektai.	Leidinyje pateikti keli mokinio sukurti grafiniai objektai. Leidinyje pateiktas tik vienas mokinio sukurtas grafinis objektas.	2 1	9	2
		Leidinyje pateiktos kelios mokinio fotografuotos nuotraukos. Leidinyje pateikta viena mokinio fotografuota nuotrauka.	2 1		2
		Leidinyje pateiktos kelios mokinio redaguotos nuotraukos. Leidinyje pateikta viena mokinio redaguota nuotrauka.	2 1		2
		Leidinyje pateiktas bent vienas mokinio nuskenuotas vaizdas.	2		0
		Leidinyje pateiktas mokinio nuskenuotas vaizdas tinkamai redaguotas.	1		0
2.3	Leidinio dizaino stilius.	Išlaikytas vientisas leidinio dizaino stilius*: ▪ parinktas vienodas pagrindinio teksto dydis ir šriftas; ▪ naudojamas vienodas (dydis, spalva, lygiuotė ir pan.) sukurtų pastraipų ir antraščių stilius; ▪ naudojami vienodo stiliaus puošybiniai elementai (linijos, ornamentai, rėmeliai, ženklai ir kt.).	2 2 2	6	6
2.4	Leidinio spausdinimas.	Leidinys atspausdintas.	1	1	1
		Vertinimas taškais	30		24

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Mokinio kūrybinio darbo ir pristatymo vertinimas

INFORMACINIŲ TECHNOLOGIJŲ PAGRINDINIO UGDYMO PASIEKIMŲ PATIKRINIMO KŪRYBINIO DARBO VERTINIMO LAPAS

_____
(data)

_____
(mokyklos/centro pavadinimas)

Eil. Nr.	Mokinio vardas ir pavardė, klasė	Vertinimas taškais pagal kriterijus									Taškų suma
		Kūrybinio darbo vertinimas					Kūrybinio darbo pristatymo vertinimas			Papildomi taškai	
		Darbo tikslas, idėja	Priemonių pasirinkimas	Darbo eigos planavimas	Darbo atlikimas ir rezultatų fiksavimas	Duomenų apdorojimas ir rezultatų pateikimas	Sąvokų, terminų vartojimas	Kalba, informacijos struktūravimas	Atsakymai į klausimus.	Dalyvavimas IT olimpiadose ir konkursuose	
		2	4	4	14	16	4	4	2	5	50
1.	*Jonė*	1	3	4	11	13	4	4	2	0	42

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Programavimo pradmenų modulis

Pasirinktų temų pavyzdžiai:

Programa „Veiksmai su trupmenomis“

Programa „Žaidimas „Negyvenama sala“

Programa „Matavimo vienetų keitimas vienų kitais“

Programa „Aritmetinio skaičiavimo užduočių parengimas“

Programa „Treniruočių kalorijų skaičiuoklė“

Programa „Testas“

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

21

Mokinių planų pavyzdžiai (1)

Programos aprašymas ir planas

Tikslas: Sukurti programą, kuri paskaičiuotų ir parodytų skaičių seką, paskaičiuotą naudojantis pasirinkta aritmetine arba geometrine progresija.

Darbo planas:

1. Sukurti algoritmus, kurie skaičiuotų aritmetinę ir geometrinę progresiją.
2. Sukurti dvi atskiras nedideles programas, iš kurių viena skaičiuotų aritmetinę, o kita geometrinę progresiją.
3. Patikrinti ar veikia atskiros programos.
4. Sudėti atskiras programas į vieną bendrą programą.
5. Sutvarkyti bendrą programą, kad ji galėtų pilnai funkcionuoti.
6. Testuoti programą.
7. Taisyti esamas klaidas, išsiaiškinti neaiškumus.
8. Testuoti pilnai veikiančią ir užbaigtą programą.

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

22

Mokinių planų pavyzdžiai (2)

Aritmetinių veiksmų skaičiavimo mintinai testas - Programa

Užduotis:

Sukurti programą kuri sugeneruotų atitinkamo sudėtingumo (galima pasirinkti) aritmetinius veiksmus ir leistų vartotojams pasitikrinti savo sugebėjimus.

Planas:

- Sukurti programą
- Aprašyti programos veikimą
- Pratestuoti programos algoritmą
- Ištaisyti klaidas
- Išbaigti algoritmą

Algoritmas:

- Atsidarius programą, paaiškinamos jos veikimo instrukcijos
- Įvedame atitinkamą raidę, jei norime išsamiau sužinoti programos instrukcijas
- Pasirenkame aritmetinių veiksmų sudėtingumo lygį
- Vyksta tikrinimas ar įvesta raidė (sudėtingumo lygis) yra galima
- Parašoma pasirinkto lygio aritmetinė sąlyga
- Jei įvestas skaičius (atsakymas) tenkina sąlygą – sugeneruojamo to paties sudėtingumo lygio nauja sąlyga. Jei netenkina – klausiama ar nori pasirinkti lygį ir tikrintis savo sugebėjimus iš naujo

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

23

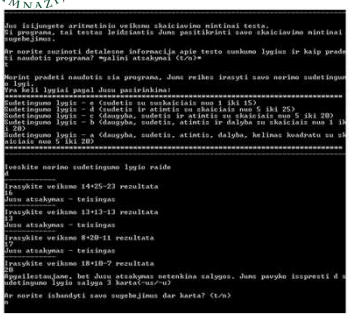
Mokinių darbų pavyzdžiai (1)

```
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <iomanip>
#include <cmath>
#include <windows.h>

using namespace std;

int main(){
    bool testi = false;
    int atsakymas, suma;
    cout << "Testas \"Ar turi polinkį narkotikams?\"" << endl;
    cout << "Ar norite pradėti? (0 - Ne, 1 - Taip) ";
    cin >> testi;

    while(testi){
        cout << endl << "Pasirink vieną iš tau pateiktų atsakymų į kiekvieną klausimą." << endl;
        suma = 0;

        // Padarome dabartinio atsakymo variantą 0, taip galėsime tikrinti dėl neteisingo įvedimo
        atsakymas = 0;
        // Kol atsakymas neįvestas, išspausdiname klausimą ir laukiame atsakymo
        while(atsakymas == 0){
            cout << endl << "1. Ką manai apie rūkymą ir rūkančius?" << endl;
            cout << "[1] Rūkantys apnuodija aplinką ir verčia visus kvėpuoti tabako dūmais." << endl;
            cout << "[2] Kiekvienas turi pats nuspręsti, kur jam rūkyti, apribojimai ir draudimai nieko gero neduos." << endl;
            cout << "[3] Rūkyti galima ne visur." << endl;
            cout << "Įveskite varianto skaičių (1 - 3): ";
            // Nuskaitome atsakymą
            cin >> atsakymas;
            // Pridedame taškų už tam tikrą atsakymą į bendrą sumą
            if(atsakymas == 1)  suma += 10;
            if(atsakymas == 3)  suma += 5;
            // Jei įrašytas neteisingas atsakymo variantas, atsakymą padarome 0, taip vėl prašo jį įvesti
            if(atsakymas < 1 || atsakymas > 3){
                cout << endl << "Neteisingas varianto skaicius! Bandykite dar karta!" << endl;
                atsakymas = 0;
```

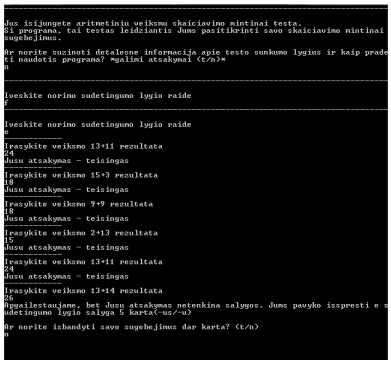
UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

24

Mokinių darbų pavyzdžiai (2)



1-Įvedama raidė 't'
2-Įvedamas sudėtingumo lygis 'd'
3-5-Įvedami teisingi atsakymai
6-Įvedamas klaidingas atsakymas
7-Įvedama raidė 'n'



1-Įvedama raidė 'n'
2-Įvedamas sudėtingumo lygis 'f' (programoje nėra priskiro lygio raidei 'f')
3-Įvedamas sudėtingumo lygis 'e'
4-8-Įvedami teisingi atsakymai
9-Įvedamas klaidingas atsakymas
10-Įvedama raidė 'n'

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Atlikto kūrybinio darbo vertinimas

PAVYZYDYS

Programa „Aparatinės kompiuterio įrangos suderinamumas“. Programa nustato ar kompiuterio aparatinė įranga yra tinkama pasirinktam žaidimui žaisti.

Užduoties aprašymas:

1) Programai pateikus klausimą (pasirinkite savo procesoriaus dažnį (Ghz)) programa besinaudojantis asmuo įveda vieną iš siūlomų dažnių (1.3Ghz, 1.7Ghz, 2.5Ghz, 3.3Ghz, 4Ghz)
2) Programai pateikus klausimą (įveskite savo kompiuterio operatyviosios atminties dydį) prgrama besinaudojantis asmuo įveda vieną iš siūlomų skaičių (2GB, 4GB, 8GB, 16GB, 32GB)
3) Programai pateikus klausimą (įveskite savo vaizdo plokštės numerį), programa besinaudojantis žmogus įveda vieną iš skaičių (1-7) (vaizdo plokštės bus sunumeruotos) (1. GS450; 2. 220GTS; 3. 9400GT, 4. 9800GT; 5. 560GTX; 6. 660GTX; 7. 690GTX)
4) Programai pateikus klausimą (išsirinkite žaidimą) programa besinaudojantis asmuo pasirenka vieną iš skaičių (1-5) (žaidimai bus sunumeruoti) (1. Crysis, 2. Battlefield 3. LoL 4. Call Of Duty, 5. Need for Speed)
5) Suvedus šiuos duomenis programa parašys vieną iš atsakymų (Jūsų pasirinktas žaidimas, ant tokio kompiuterio veiks a) lėtai; b) vidutiniškai; c) greitai.

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Bendrųjų gebėjimų vertinimas

Eil. Nr.	Vertinimo kriterijai	Pasiekimų lygis	Vertinimas		Darbo vertinimas
1	Bendrųjų gebėjimų vertinimas				
1.1	Išsikelti tikslus.	Savarankiškai kelia klausimus, formuluoja užduotį, pasirenka sprendimo būdus.	1	2	0
		Mokytojo padedamas formuluoja užduotį.	0		
		Savarankiškai pasirenka užduoties sprendimo būdus.	1		1
		Mokytojo padedamas pasirenka užduoties sprendimo būdus.	0		
1.2	Planuoti išteklius.	Savarankiškai pasirenka išteklius užduočiai spręsti, analizuoja problemą ir daro išvadas, apibendrina, modeliuoja sprendimo būdus, apibendrina, vertina rezultatus.	4	4	3
		Randa atsakymus į paprastus klausimus įvairiuose šaltiniuose, atrenka, įvertina informaciją, naudoja analogijas.	2		
		Padedant mokytojui ar draugams, randa atsakymus į paprastus klausimus įvairiuose šaltiniuose, bando taikyti turimas žinias problemai spręsti.	0		
1.3	Sudaryti darbų tvarkaraštį.	Savarankiškai planuoja veiklą užduočiai spręsti, sudaro darbų tvarkaraštį.	4	4	4
		Atlieka paprastas užduotis, naudodamas detalųjį planą, nurodytas priemones, mokytojo pagalbą.	2		
		Dirba pagal mokytojo sudarytą darbų tvarkaraštį.	0		
		Vertinimas taškais	10		8

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS


```
#include <iostream>
#include <cmath>
#include <fstream>
#include <iomanip>
using namespace std;
int main()
{double CPU, RAM, GPU, GAME, X;
cout<<"Įveskite norimo procesoriaus numerį: 1)1,3Ghz 2)1,7Ghz 3)2,5Ghz 4)3,3Ghz 5)4Ghz"<<endl;
cin>>CPU;
cout<<"Įveskite norimo RAM kiekio numerį 1)2GB, 2)4GB, 3)8GB, 4)16GB, 5)32GB"<<endl;
cin>>RAM;
cout<<"Įveskite norimos vaizdo plokstes numerį 1) GS450; 2) 220GTS; 4) 9800GT; 5) 560GTX; 6) 660GTX; 7) 690GTX"<<endl;
cin>>GPU;
cout<<"Įveskite norimo zaidimo numerį 1)Crysis, 2)Battlefield, 3)LoL, 4)Call Of Duty, 5)Need for Speed"<<endl;
cin>>GAME;
if (CPU+RAM+GPU+GAME>22) cout<<"Žaidimas jūsų pasirinktais kompiuterio parametrais veiks greitai"<<endl;
else if ((CPU+RAM+GPU+GAME>14)&&(CPU+RAM+GPU+GAME<22)) cout<<"Žaidimas jūsų pasirinktais kompiuterio parametrais veiks vidutiniu greičiu"<<endl;
else cout<<"Žaidimas jūsų pasirinktais kompiuterio parametrais veiks lėtai"<<endl;
cout<<"Jei norite dar kartą atlikti testą, spauskite 3, jei ne - 0"<<endl;
cin>>X;
while (X<=1); X--;
cout<<"Įveskite norimo procesoriaus numerį: 1)1,3Ghz 2)1,7Ghz 3)2,5Ghz 4)3,3Ghz 5)4Ghz"<<endl;
cin>>CPU;
cout<<"Įveskite norimo RAM kiekio numerį 1)2GB, 2)4GB, 3)8GB, 4)16GB, 5)32GB"<<endl;
cin>>RAM;
cout<<"Įveskite norimos vaizdo plokstes numerį 1) GS450; 2) 220GTS; 4) 9800GT; 5) 560GTX; 6) 660GTX; 7) 690GTX"<<endl;
cin>>GPU;
cout<<"Įveskite norimo zaidimo numerį 1)Crysis, 2)Battlefield, 3)LoL, 4)Call Of Duty, 5)Need for Speed"<<endl;
cin>>GAME;
if (CPU+RAM+GPU+GAME>22) cout<<"Žaidimas jūsų pasirinktais kompiuterio parametrais veiks greitai"<<endl;
else if ((CPU+RAM+GPU+GAME>14)&&(CPU+RAM+GPU+GAME<22)) cout<<"Žaidimas jūsų pasirinktais kompiuterio parametrais veiks vidutiniu greičiu"<<endl;
else cout<<"Žaidimas jūsų pasirinktais kompiuterio parametrais veiks lėtai"<<endl;
cout<<"Ačiū, kad naudojotės mano programa"<<endl;
return 0;
}
```

Programa

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Eil. Nr.	Vertinimo kriterijai*	Pasiekimų lygis	Vertinimas		Darbo vertinimas
2	Programos vertinimas				
2.1	Programos struktūra.	Tinkama antraštė.	1	4	0
		Gerai aprašyti kintamieji.	1		1
		Išskirta pagrindinė programos dalis.	1		1
		Yra programos pabaiga.	1		1
2.2	Naudojami veiksmai.	Atliekami veiksmai pradiniams duomenims įvesti.	1	2	1
		Atliekami veiksmai rezultatams išvesti.	1		1
2.3	Duomenų tipų naudojimas.	Programoje naudojami duomenis atitinka užduoties sąlygą (realieji ir/ar sveikieji skaičiai).	2	2	2
		Jei pagal sąlygą reikia naudoti abiejų tipų duomenis, o panaudojami tik vieno tipo duomenys.	1		
2.4	Programoje atliekami aritmetiniai veiksmai.	Teisingai atliekami veiksmai su sveikaisiais skaičiais.	4	4**	4
		Veiksmuose su sveikaisiais skaičiais yra klaidų.	1–3		
		Teisingai atliekami veiksmai su realiaisiais skaičiais.	4		
		Veiksmuose su realiaisiais skaičiais yra klaidų.	1–3		
		Visi programoje atliekami veiksmai neteisingi.	0		
2.5	Programoje naudojamos konstrukcijos.	Teisingas (teisingi) priskyrimo sakinys (sakiniai).	1	6	1
		Teisinga nuosekli veiksmų seka.	1		1
		Teisingas veiksmų šakojimas (sąlyginis sakinys).	2		2
		Veiksmų šakojimo sakinyje (sąlyginiame sakinyje) yra klaidų.	1		
		Teisingas veiksmų kartojimas (ciklas).	2		0
		Veiksmų kartojimo sakinyje (cikle) yra klaidų.	1		
		Programoje naudojamos konstrukcijos neteisingos.	0		

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Programos vertinimas

2.6	Algoritmų naudojimas.	Programoje naudojamas algoritmas (algoritmai) tinkantis pasirinktai problemai (užduočiai) spręsti.	6	6	6
		Programoje naudojamas algoritmas (algoritmai) tik iš dalies tinka pasirinktai problemai (užduočiai) spręsti.	1–3		
		Programoje naudojamas algoritmas (algoritmai) netinka pasirinktai problemai (užduočiai) spręsti.	0		
2.7	Programos derinimas ir testavimas.	Programos derinimui ir testavimui tinkamai parinkti kontroliniai duomenis.	2	2	0
		Tik dalis parinktų kontrolinių duomenų tinka programos derinimui ir testavimui.	1		
		Programa nebuvo derinama ir testuojama.	0		
2.8	Programavimo kultūra.	Programos kintamųjų vardai parinkti prasmingai.	1	1	1
		Tik dalis kintamųjų pavadinti prasmingai.	0		
		Programos veiksmai tinkamai komentuojami lietuvių (gimtąja) kalba.	1	1	0
		Programos veiksmai nėra komentuojami.	0		
		Programa parašyta laikantis programavimo kultūros reikalavimų ir bendrųjų rašybos taisyklių.	2	2	1
		Programoje yra keletas neesminių programavimo kultūros reikalavimų arba bendrųjų rašybos taisyklių pažeidimų.	1		
		Programa parašyta nesilaikant programavimo kultūros reikalavimų ar/ir bendrųjų rašybos taisyklių.	0		
		Vertinimas taškais	30	23	

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Programos vertinimas

Mokinio kūrybinio darbo ir pristatymo vertinimas

INFORMACINIŲ TECHNOLOGIJŲ PAGRINDINIO UGDYMO PASIEKIMŲ PATIKRINIMO KŪRYBINIO DARBO VERTINIMO LAPAS

_____ (data)

_____ (mokyklos/centro pavadinimas)

Eil. Nr.	Mokinio vardas ir pavardė, klasė	Vertinimas taškais pagal kriterijus									Taškų suma
		Kūrybinio darbo vertinimas					Kūrybinio darbo pristatymo vertinimas			Papildomi taškai	
		Darbo tikslas, idėja	Priemonių pasirinkimas	Darbo eigos planavimas	Darbo atlikimas ir rezultatų fiksavimas	Duomenų apdorojimas ir rezultatų pateikimas	Sąvokų, terminų vartojimas	Kalba, informacijos struktūravimas	Atsakymai į klausimus.	Dalyvavimas IT olimpiadose ir konkursuose	
		2	4	4	14	16	4	4	2	5	50
1.	*Martynas*	1	3	4	12	11	4	4	2	0	41

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Mokinių darbų pristatymas

Kūrybinių darbų pristatymams buvo skirtas gegužės mėnuo.

Mokiniai darbus pristatė visai klasei, į kelis pristatymus buvo pakviesti devintos (pirmos) klasės mokiniai.

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

IT PUPP išbandymas (NEC)

2013-2014 m.m. IT PUPP išbandyme orgaznizuotame NEC dalyvauja 43 gimnazijos antrų (dešimtų) klasių mokiniai.

Mokinių kūrybiniai darbai pagal modulius:

- Tinklalapių kūrimo pradmenų (1 grupė)
- Programavimo pradmenų (2 grupės)

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

33

2014 m. bandomojo ITPUPP vykdymas Kūrybinis darbas

- Kūrybinio darbo temas renkasi mokiniai, derina su mokytoju arba suformuluoja padedami mokytojo.
- Kūrybinio darbo temos (problemos / užduoties) pasirinkimas ir derinimas su mokytoju – iki vasario 28 dienos.
- Po vasario 28 dienos kūrybinio darbo temų keisti negalima.

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

34

Kūrybinių darbų temos

Bandomųjų PUPP registracija
Prisijungęs vartotojas: Vilniaus Mykolo Biržiškos gimnazija

PUPP pasirinkimas
Atsakingas asmuo
Mokinių sąrašas
Tiriamosios dalies temos

Atsijungti

IT tiriamoji veikla

Nr.	Vardas	Pavardė	Tema
1.	Elizabet	Andrejevaitė	Svetainė „Trumpai apie mediciną“
2.	Mantas	Antanavičius	Svetainė „Narkotinių medžiagų poveikis“
3.	Aivaras	Atkočaitis	Svetainė „TV serialas „Breaking Bad“
4.	Paulius	Bernotas	Programa-žaidimas „Atspėk žodį“
5.	Solveiga	Buočelytė	Svetainė „Tradiciniai gimnazijos renginiai“
6.	Erna	Burzdikaitė	Svetainė „Filmai, sudrebinę pasaulį“
7.	Greta	Buzaitė	Svetainė „Pramoginis šokis Svingas“
8.	Agata	Černiavska	Svetainė „Venecijos karnavalas“
9.	Iveta	Daškevičiūtė	Svetainė „Mados infekcija“
10.	Artūras	Dulka	Programa „Žvejyba“
11.	Laurynas	Endriukaitis	Programa „Transporto priemonių judėjimas“
12.	Simas	Girdzijauskas	Programa „Grybautojai“
13.	Gediminas	Goda	Programa „Laimingi loterijos bilietai“
14.	Mantas	Grigonis	Programa „Elektroninė bankininkystė“
15.	Edvinas	Jankauskas	Programa „Medžiotojų laimikis“
16.	Andrius	Jasinevičius	Programa „Pirkinių krepšelio kaina skirtingose parduot
17.	Daniele	Jonušaitė	Programa „Pirkiniai“
18.	Martynas	Juodagalvis	Programa „Padavėjų arbatpinigiai“
19.	Rokas	Kalytis	Programa „Banko teikiamos paslaugos“
20.	Tomas	Kazlauskas	Programa „Transporto priemonių valdytojų civilinės ats
21.	Eimantas	Kežinaitis	Svetainė „Šachmatai“
22.	Paulius	Lukšys	Programa-žaidimas „Gebenk krovinius ir laimėk“
23.	Gerda	Marcinkevičiūtė	Programa „Slidininkai“

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

35

Kūrybinio darbo pristatymas

- Kūrybinis darbas pristatomas žodžiu mokinio pasirinktu būdu, pristatymui skiriama iki 10 min.
- Kūrybinio darbo ir jo pristatymo vertinimas organizuojamas mokyklos nustatyta tvarka, pasirenkant vieną iš variantų:

✓ skiriant kelias dienas mokslo metų pabaigoje,
✓ ugdymo proceso metu (pvz., per informacinių technologijų pamokas),
✓ organizuojant kaip atskirus renginius kultūrinei, meninei, pažintinei, kūrybinei, sportinei, praktinei, socialinei, prevencinei veiklai skirtomis dienomis

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

36

Kūrybinio darbo vertinimas

- Kūrybinis darbas vertinamas dviem aspektais:
- ✓ bendrųjų gebėjimų vertinimas;
- ✓ pasirenkamojo modulio dalykinių gebėjimų vertinimas.
- Papildomi taškai gali būti skiriami už mokinio dalyvavimą informacinių technologijų olimpiadose ir konkursuose per pastaruosius dvejus metus.
- Kūrybinio darbo ir jo pristatymo maksimalus vertinimas 50 taškų.

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

37

Kūrybinių darbų vertinimas

Mokinio bendrųjų gebėjimų vertinimas

Eil. Nr.	Vertinimo kriterijai	Kriterijaus aprašas	Vertinimas	
1	**Bendrųjų gebėjimų vertinimas**			
1.1	Tikslų iškėlimas.	Savarankiškai (tik konsultuojantis su mokytoju) kelia realius (jam pasiekiamus) kūrybinio darbo tikslus, formuluoja užduotį.	2	**2**
		Padedamas mokytojo kelia klausimus, kelia realius (jam pasiekiamus) kūrybinio darbo tikslus, formuluoja užduotį.	1	
		Mokytojas suformuluoja mokiniui užduotį, kelia pasiekiamus kūrybinio darbo tikslus.	0	
1.2	Kūrybinio darbo atlikimo planavimas.	Kūrybinio darbo atlikimo planą sudaro savarankiškai (tik konsultuojantis su mokytoju).	2	**4**
		Kūrybinio darbo atlikimo planą sudaro padedamas mokytojo.	1	
		Kūrybinio darbo atlikimo plane: • numatyti darbai (veiklos); • numatytas darbų (veiklų) atlikimo laikas.	1 1	
		Mokytojas sudaro mokiniui kūrybinio darbo atlikimo planą.	0	
1.3	Kūrybinio darbo atlikimas ir jo rezultatai.	Savarankiškai (tik konsultuojantis su mokytoju) surenka reikiamą informaciją, duomenis.	2	**4**
		Padedamas mokytojo surenka reikiamą informaciją, duomenis.	1	
		Mokytojas surenka kūrybinio darbo atlikimui reikiamą informaciją, duomenis ir pateikia mokiniui.	0	
		Savarankiškai (tik konsultuojantis su mokytoju) pasirenka užduoties sprendimo būdus.	2	
		Padedamas mokytojo pasirenka užduoties sprendimo būdus.	1	
		Mokytojas pateikia užduoties sprendimo būdus.	0	
Mokinio įsivertinimas		Pateikia kūrybinio darbo atlikimo ir rezultato įsivertinimą.	*Nevertinama*	
		Vertinimas taškais	**10**	

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

38

Pavyzdžiai

Svetainės ,,Venecijos karnavalas“ kūrimo planas

1. *03.03-03.10*: sukurti pradinį tinklalapį ir papildomus keturis tinklalapius ,,Karnavalo istorija“, ,,Karnavalo ypatumai“, ,,Karnavalo kaukės“, ,,Karnavalo eiga“. Surašyti visą tekstą, nustatyti lygiuotę bei šriftą.

2. *03.10-03.17*: pradžios tinklalapyje pateikti informaciją apie autorių, nurodyti autoriaus teisių ženklą. Visiems tinklalapiams nustatyti fono paveikslėlį. Sukurti visus svetainės tinklalapius siejančius saitus.

3. *03.17-03.24*: suženklinti tinklalapyje ,,Karnavalo ypatumai“ pateiktą informaciją, tinklalapyje ,,Karnavalo eiga“ sukurti lentelę ,,Diena/Veiksmo vieta/Eiga“.

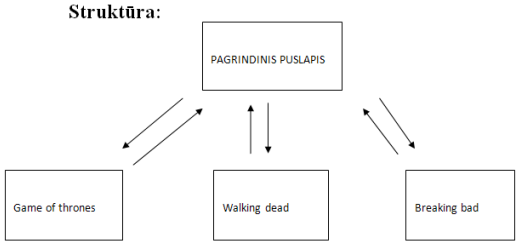
4. *03.24-03.31*: naudojantis paveikslėlių redagavimo programa pagrindiniam tinklalapiui sukurti logotipą ir patalpinti jį tinklalapyje.

5. *03.31-04.07*: pradiniame tinklalapyje sukurti saita

6. *04.07-04.14*: kiekviename tinklalapyje patalpinti

7. *04.*14-04.21: sukurti aplanką SVETAINĖ_Venec
svetainės failus (nuotraukas, sukurtus logotipus, surinktą in

Struktūra:



UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Darbo planas

Pasirinkta tema – Verkių regionas.
Darbo tikslas – supažindinti su mano gimtuoju kraštu – Verkių regionu, jo istorine praeitimi, reikšme, sudominti skaitytojus čia atvykti.

1. Kuriamas tinklalapio dizainas (fonas, nuotraukos, šriftai ir t.t.) (1 savaitė)
2. Trumpai apie Verkių regiono istoriją, vietoves (1 diena)
3. Aprašomi Verkiai (kelios dienos)
4. Aprašomos Staviškės (kelios dienos)
5. Legenda apie Vilniaus bei Verkių įkūrimą (1 diena)
6. Supažindinama su kitomis, mažesnėmis vietovėmis (kelios dienos)
7. Aprašomi renginiai, šventės, į kurias mielai kviečiami visi (kelios dienos)

Priemonės (programos), kurias naudosiu:
- GIMP 2
- HTML-Kit
- Microsoft Word (atrenkant tekstą, kurį vėliau įdėsiu į HTML-Kit)

Tinklalapio struktūra

Pagrindinis tinklalapis – Verkių regionas
Mažesnieji tinklalapiai, esantys pagrindiniame tinklalapyje ir tarpusavyje susiję:
- Verkiai
- Staviškės
- Verkių įdomybės

Informacijos šaltiniai:
- Pavilnių ir Verkių regioninių parkų direkcija (tekstų autorė Julitta Tryk) „Verkių kaimų senbuviai“
- Visuotinė lietuvių enciklopedija
- http://www.pavilniai-verkiai.lt/
- http://www.balsiai.org/
- http://trinapolis.eu/index.php/lt/
- http://lt.wikipedia.org/wiki/Stavi%C5%A1ki%C5%B3_piliakalnis

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

Kompiuterinės leidybos modulio kūrybinio darbo vertinimas

Eil. Nr.	Vertinimo kriterijai*	Kriterijaus aprašas	Vertinimas**	
2		**Leidinio vertinimas**		
2.1	Leidinio maketas ir teksto pateikimas.	Leidinys sumaketuotas atsižvelgiant į leidinio tipą.	1	14
		Leidinį sudaro ne mažiau kaip du (A4 formato) puslapiai.	1	
		Leidinyje pateikiama tema ir informacija apie autorių.	1	
		Leidinio tekstas atitinka pasirinktą temą..	1	
		Leidinio iliustracijos atitinka pasirinktą temą	1	
		Leidinyje pateiktas tekstas yra be rašybos ir skyrybos klaidų. Leidinyje pateiktame tekste yra rašybos ir / ar skyrybos klaidų.	2 1	
		Leidinyje yra sukurtas pastraipos stilius.	1	
		Informacijai perteikti leidinyje mokinio sukurtas pastraipos stilius pritaikytas	1	
		Informacijai perteikti leidinyje naudojamas numeruotas ar / ir ženklintas sąrašas.	2	
		Leidinio tekstas (dalis teksto) suskaidytas į 2–5 stulpelius (skiltys).	2	
		Leidinyje naudojamas puošybinis tekstas.	1	
2.2	Leidinio grafiniai objektai.	Leidinyje pateiktas vienas mokinio sukurtas grafinis objektas.	1	9
		Leidinyje pateikti keli mokinio sukurti grafiniai objektai.	1	
		Leidinyje pateikta viena mokinio fotografuota nuotrauka.	1	
		Leidinyje pateiktos kelios mokinio fotografuotos nuotraukos.	1	
		Leidinyje pateikta viena mokinio redaguota nuotrauka.	1	
		Leidinyje pateiktos kelios mokinio redaguotos nuotraukos.	1	
		Leidinyje pateiktas bent vienas mokinio nuskenuotas vaizdas.	2	
		Leidinyje pateiktas mokinio nuskenuotas vaizdas tinkamai redaguotas.	1	
2.3	Leidinio dizaino stilius.	Išlaikytas vientisas leidinio dizaino stilius*: parinktas vienodas pagrindinio teksto dydis;	1	6
		parinktas vienodas pagrindinio teksto šriftas	1	
		naudojamas vienodas (dydis, spalva, lygiuotė ir pan.) sukurtų pastraipų stilius	1	
		naudojamas vienodas (dydis, spalva, lygiuotė ir pan.) sukurtų antraščių stilius;	1	
		naudojami vienodo stiliaus puošybiniai elementai (linijos, ornamentai, rėmeliai, ženklai ir kt.).	2	
2.4	Leidinio spausdinimas.	Leidinys atspausdintas.	1	1
		Vertinimas taškais	**30**	

Programamvimo pradmenų modulio kūrybinio darbo vertinimas

Eil. Nr.	Vertinimo kriterijai*	Kriterijaus aprašas	Vertinimas	
2		**Programos vertinimas**		
2.1	Duomenų tipų naudojimas.	Programoje naudojami duomenis atitinka užduoties sąlygą (realieji ir / ar sveikieji skaičiai).	2	2
		Jei pagal sąlygą reikia naudoti abiejų tipų duomenis, o panaudojami tik vieno tipo duomenys.	1	
2.2	Naudojami veiksmai.	Atliekami veiksmai pradiniams duomenims įvesti.	1	2
		Atliekami veiksmai rezultatams išvesti.	1	
2.3	Programoje naudojamos konstrukcijos.	Teisingas (teisingi) priskyrimo sakinys (sakiniai).	1	6
		Teisinga nuosekli veiksmų seka.	1	
		Teisingos sąlygos veiksmų šakojimo sakinyje (sąlyginis sakinys).	1	
		Veiksmų šakojimo sakinyje teisingai nurodyti veiksmai.	1	
		Teisingas veiksmų kartojimo (ciklo) antraštinė dalis.	1	
		Veiksmai ciklo sakinyje užrašyti teisingai.	1	
		Programoje naudojamos konstrukcijos neteisingos.	0	
2.4	Algoritmų naudojimas.	Programoje naudojamas algoritmas (algoritmai) tinkantis pasirinktai problemai (užduočiai) spręsti.	6	6
		Programoje naudojamas algoritmas (algoritmai) tik iš dalies tinka pasirinktai problemai (užduočiai) spręsti.	1–3	
		Programoje naudojamas algoritmas (algoritmai) netinka pasirinktai problemai (užduočiai) spręsti.	0	
2.5	Programoje atliekami aritmetiniai veiksmai.	Teisingai atliekami veiksmai su sveikaisiais skaičiais.	4	4**
		Veiksmuose su sveikaisiais skaičiais yra klaidų.	1–3	
		Teisingai atliekami veiksmai su realiaisiais skaičiais.	4	
		Veiksmuose su realiaisiais skaičiais yra klaidų.	1–3	
		Visi programoje atliekami veiksmai neteisingi.	0	
2.6	Programos derinimas ir testavimas.	Programos derinimui ir testavimui tinkamai parinkti kontroliniai duomenis.	2	2
		Tik dalis parinktų kontrolinių duomenų tinka programos derinimui ir testavimui.	1	
		Programa nebuvo derinama ir testuojama.	0	
2.7	Programos struktūra.	Tinkama antraštė.	1	4
		Gerai aprašyti kintamieji.	1	
		Išskirta pagrindinė programos dalis.	1	
		Yra programos pabaiga.	1	
2.8	Programavimo kultūra.	Programos kintamųjų vardai parinkti prasmingai.	1	4
		Programos veiksmai tinkamai komentuojami lietuvių (gimtąja) kalba.	1	
		Programa parašyta laikantis programavimo kultūros reikalavimų.	1	
		Programa parašyta laikantis bendrųjų rašybos taisyklių	1	
		Vertinimas taškais	**30**	

** Atsižvelgiant į mokinio darbo ypatumus galima keisti kriterijus ir jų vertinimą iki 10 proc. taškų.*
*** Jei naudojami ir sveiko ir realaus tipo duomenys, bendras įvertinimas negali viršyti 4 taškų.*

IT PUPP Testas

- Testo atlikimas organizuojamas Nacionalinio egzaminų centro iš anksto paskirtą dieną. Planuojama balandžio 22 – gegužės 2 dienomis pagal NEC numatytą vykdymo instrukciją.

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

43

GAL NORĖTUMĖTE KLAUSTI?

r.siauliene@gmail.com

UGDYMO PLĖTOTĖS CENTRAS

44