

9-10 (I-II gimnazijos) klasė

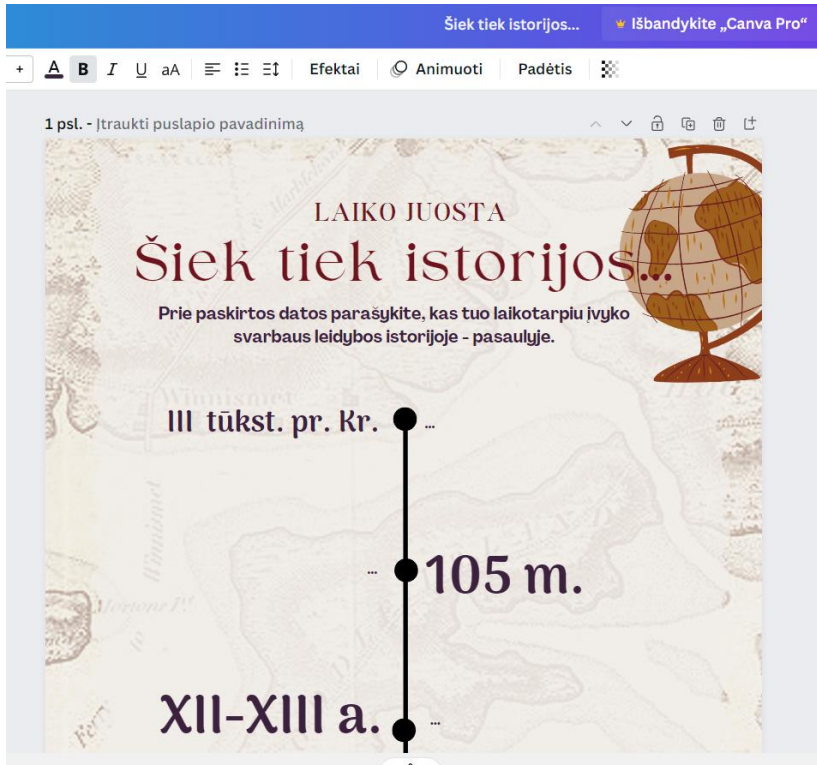
Supažindinimas su kompiuterine leidyba, jos istorija. Bilietas (Liuda Mikelaitienė)

Pasiekimų sritis	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 29.1.2. Kompiuterinė leidyba.
Klasė	9-10
Tema	Supažindinimas su kompiuterine leidyba, jos istorija. Bilietas.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Dailė, Lietuvių kalba, Istorija
Kompetencijos	Pažinimo – Susipažins su knygos atsiradimo istorija, bilieto rengimo požymiais. Skaitmeninė – taikys, naudos praktikoje skaitmenines priemones. Kūrybiškumo – kuriant bilieto maketą, parenkant spalvas, dizainą. Komunikavimo – pagalba draugams, atliktų darbų pristatymai, pasidalinimas idėjomis, diskusijos. Kultūrinė – analizuos ir komentuos istorinius faktus.
Tikslas	Susipažinti su knygos atsiradimo istorija, mokytis kurti bilietą pasirinkta tema.
Uždaviniai	1. Pateiksite istorinius įvykius pateiktam laikotarpiui apie leidybos istoriją, išskirsite bilieto požymius. 2. Grafikos programoje sukursite bilietą į renginį apie vieną istorinį laikotarpį. 3. Apibendrinsite ir pristatysite darbus.
Planuojamas rezultatas	1. Susipažinsite su knygos atsiradimo istorija. 2. Atpažinsite leidinį - bilietas. 3. Pagilinsite atlikto darbo pristatymo įgūdžius.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programinė įranga: 1. https://www.canva.com/ – aplinka aprašyti istorinius laikotarpius. 2. Teams aplinka darbams įkelti. 3. Grafinio dizaino platforma bilietams ruošti. Internete aplinka pasiekiamą adresu: https://www.canva.com/ 4. <u>Literatūra ir kiti ištekliai:</u> <u>Vadovėlis: J. G. Bratičius, I. Mackevič, D. Martūnas „Šiuolaikiškas žvilgsnis į kompiuterinę leidybą“.</u> https://zyprint.lt/bilietai/ - įmonė, gaminanti įvairius spaudinius

Mokymosi metodai	<p>Probleminio mokymo metodas: pristatyti istorinį laikotarpį. Praktinis darbas kuriant bilietą; naudojamų aplinkų galimybių įvertinimas; savarankiškas darbas pagal pateiktas temas. Alternatyva: mokiniai gali patys sugalvoti savo bilieto dizainą ir jį sukurti.</p> <p>Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.</p>
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, galima jų paprašyti įvertinti kiekvieną žingsnį užpildant mokytojo parengtą apklausą. (Vertina atlikto darbo procesą, įsivertina pasiekimus (A3.3)) 2. Jei mokiniai patys išsikėlė uždavinius ir juos išsprendė, tuomet trumpai pristato atliktus darbus. Darbai vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus. <p>Slenkstinis – su mokytojo pagalba atlieka scenarijuje numatytus žingsnius.</p> <p>Patenkinamas – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius (be papildomų užduočių).</p> <p>Pagrindinis – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius ir darbą papildo savais elementais.</p> <p>Aukštesnysis – susigalvoja savo dizainą ir įgyvendina.</p> <p>Mokiniai įsivertina kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo naujo – kaupiamasis vertinimas.</p>
Žinios prieš	<p>Žinoti, kas tai yra bilietas ir kur jis naudojamas.</p> <p>Valdyti grafinio dizaino platformos pagrindines funkcijas: parinkti dizainą, įterpti tekstą, įterpti grafikos elementą. Tinkamai naudotis programine ir aparatine kompiuterio įranga. Naudotis elektroniniais žinynais. Taisyklingai vartoti kompiuterijos ir informacinių technologijų terminus, apibūdinti pagrindines sąvokas.</p>
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<p>Užduotims atlikti teikiama mokytojos pagalba.</p> <p>Užduoties tema pritaikoma pagal mokinio turimas žinias.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patys atlikite visas scenarijuje numatytas užduotis. 2. Scenarijų adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams. 3. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius. 4. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus. 5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.

1 ETAPAS ⌚ 7-10 min.

Užduoties pristatymas: užpildyti laiko juostą bendrame dokumente canva.com aplinkoje. Nuoroda pateikta per tamą: https://www.canva.com/design/DAFeAK2ceDM/e10tpAltq_PASDRKacWfLg/edit?utm_content=DAFeAK2ceDM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



Priemonės: -vadovėlis;
-šaltiniai internete (galima pasirinkti savo šaltinius);

2 ETAPAS ⌚ 25-30 min.

Aptarimas, kas tai yra bilietas. Kokia informacija turi būti pateikta biliete. Užduotis: bilieto į pateiktą istorinį laikotarpį kūrimas canva.com aplinkoje.

Bilietai

Skaitmeninė / ofsetinė spauda > Bilietai

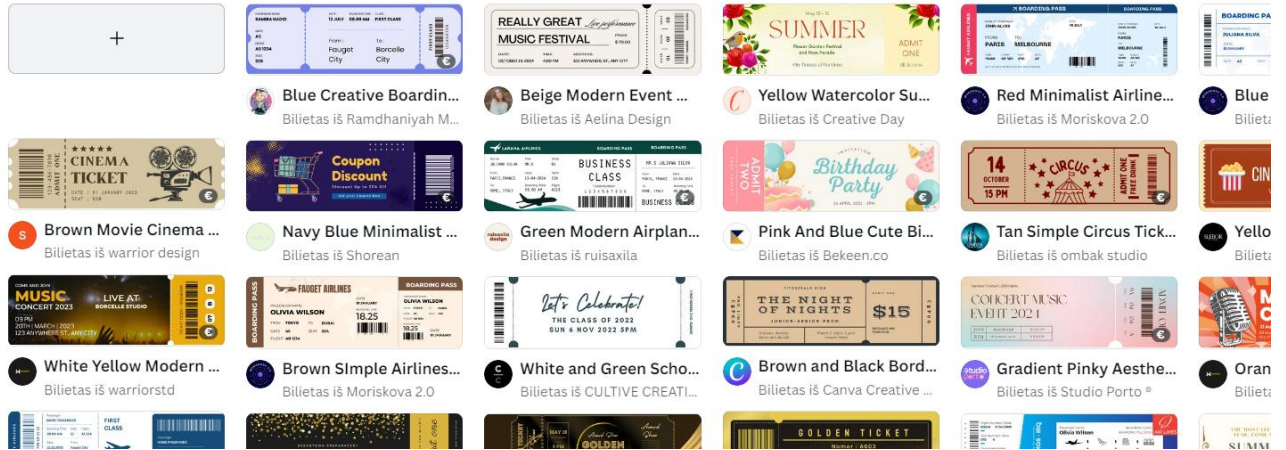
Kiekvienam renginiui yra labai svarbu pasirinkti tinkamus bilietus. Bilietai gali ne tik atlikti savo pagrindinę funkciją – įleisti dalyvius į renginį, tačiau taip pat gali būti papildoma reklamos ir vardo garsinimo priemonė, todėl labai svarbu, kad bilietas būtų pagamintas kokybiškai. Gaminame įvairius bilietus, kuriuos galime numeruoti, perforuoti, segti bei klijuoti.



„Bilietai“ šablonai

Peržvelkite kokybiškus „Bilietai“ šablonus, kuriuos galėsite panaudoti kitam savo dizainui

2 479 šablonai



3 ETAPAS 🕒 3-5 minutės

Bilietų apžiūra, aptarimas. Klasės draugų darbų įvertinimas. Įsivertinimas: ar pavyko pasiekti pamokos tikslą.

Šriftas ir jo paskirtis leidinyje. Lankstinukas (Liuda Mikelaitienė)

Pasiekimų sritis	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 29.1.2. Kompiuterinė leidyba.
Klasė	9-10
Tema	Šriftas ir jo paskirtis leidinyje. Lankstinukas.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Dailė, Lietuvių kalba.
Kompetencijos	Pažinimo – Susipažins su šriftų rūšimis, naujomis aplinkomis šriftams kurti. Skaitmeninė – taikys, naudos praktikoje skaitmenines priemones. Kūrybiškumo – kuriant lankstinuką, parenkant tinkamą šriftą, dizainą. Komunikavimo – pagalba draugams, atliktų darbų pristatymai, pasidalinimas idėjomis, diskusijos.
Tikslas	Susipažinti su šriftų rūšimis ir sandara, mokyti kurti lankstinuką pasirinkta tema.
Uždaviniai	1. Susipažinsite su šriftų rūšimis ir išnagrinėsite šriftų sandarą bei pritaikysite leidinio temai. 2. Grafikos programoje sukursite lankstinuką pasirinkta tema. 3. Apibendrinsite ir pristatysite darbus.
Planuojamas rezultatas	1. Atpažinsite šriftų rūšis. 2. Paruošite leidinį – lankstinuką. 3. Pagilinsite atlikto darbo pristatymo įgūdžius.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programinė įranga: 1. https://inkpx.com/word-art-generator – aplinka antraštėms kurti. 2. https://www.font-generator.com/ – šriftų generatorius. 3. https://bubbl.us/06551118684951556 – minčių žemėlapių programa . 4. Teams aplinka darbams įkelti. 5. MS Publisher – programa lankstinukui ruošti. 6. <u>Literatūra ir kiti ištekliai:</u> Vadovėlis: J. G. Bratičius, I. Mackevič, D. Martūnas „Šiuolaikiškas žvilgsnis į kompiuterinę leidybą“.
Mokymosi metodai	Apverstos klasės: namuose išanalizuoja šriftų rūšis ir paaiškina jų galimą panaudojimo sritį. Problemų sprendimo: analizuojant šriftus, jų grafines savybes ir panaudojimo būdus. Praktinis darbas kuriant lankstinuką; naudojamų aplinkų galimybių įvertinimas; savarankiškas darbas pagal pateiktas temas. Alternatyva: mokiniai gali patys sugalvoti savo lankstinuko temą dizainą ir jį sukurti. Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.

<p>Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, galima jų paprašyti įvertinti kiekvieną žingsnį užpildant mokytojo parengtą apklausą. (Vertina atlikto darbo procesą, įsivertina pasiekimus (A3.3)) 2. Jei mokiniai patys sugalvojo lankstinuko temą ir atliko, tuomet trumpai pristato atliktus darbus. Darbai vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus. <p>Slenkstinis – su mokytojo pagalba atlieka scenarijuje numatytus žingsnius.</p> <p>Patenkinamas – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius (be papildomų užduočių).</p> <p>Pagrindinis – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius ir darbą papildo savais elementais.</p> <p>Aukštesnysis – susigalvoja savo temą ir dizainą, ir įgyvendina.</p> <p>Mokiniai įsivertina kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo naujo – kaupiamasis vertinimas.</p>
<p>Žinios prieš</p>	<p>Būti susipažinus su skirtingais leidiniais ir juose naudotais šriftais.</p> <p>Valdyti grafinio dizaino platformos pagrindines funkcijas: parinkti dizainą, įterpti tekstą, įterpti grafikos elementą. Tinkamai naudotis programine ir aparatine kompiuterio įranga. Naudotis elektroniniais žinynais. Taisyklingai vartoti kompiuterijos ir informacinių technologijų terminus, apibūdinti pagrindines sąvokas.</p>
<p>Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams</p>	<p>Užduotims atlikti teikiama mokytojos pagalba.</p> <p>Užduoties tema pritaikoma pagal mokinio turimas žinias.</p>
<p>Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patys atlikite visas scenarijuje numatytas užduotis. 2. Scenarijų adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams. 3. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius. 4. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus. 5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.

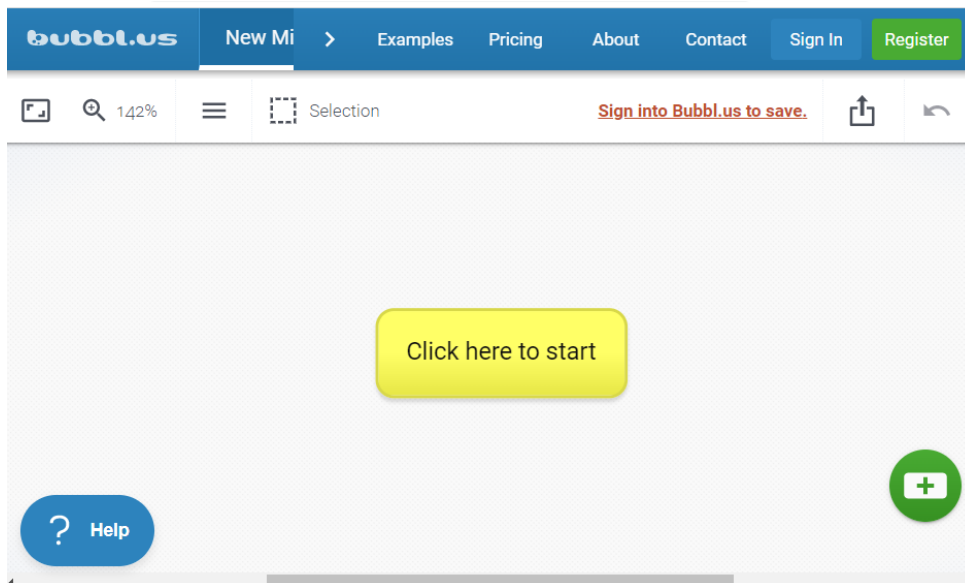
1 ETAPAS 🕒 darbas namuose

Minčių žemėlapių kūrimas Bubbl.us aplinkoje

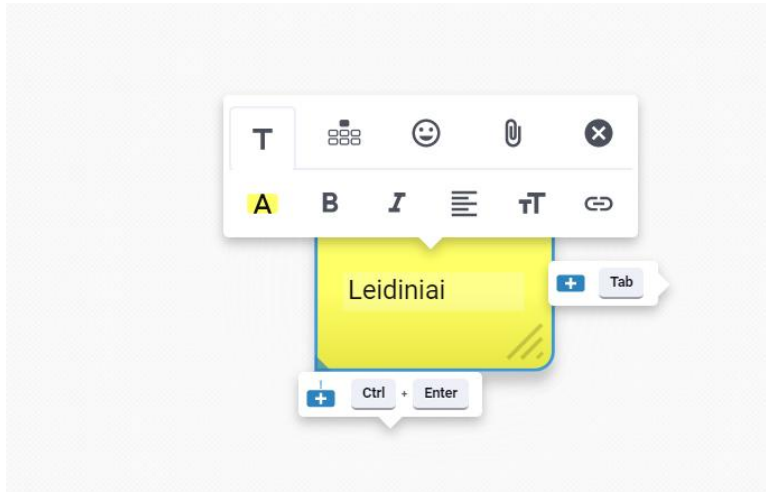
Probleminis klausimas: šriftų rūšys ir kam juos galima naudoti?

Sukursime minčių žemėlapi, kuriame atspindės šriftų rūšys.

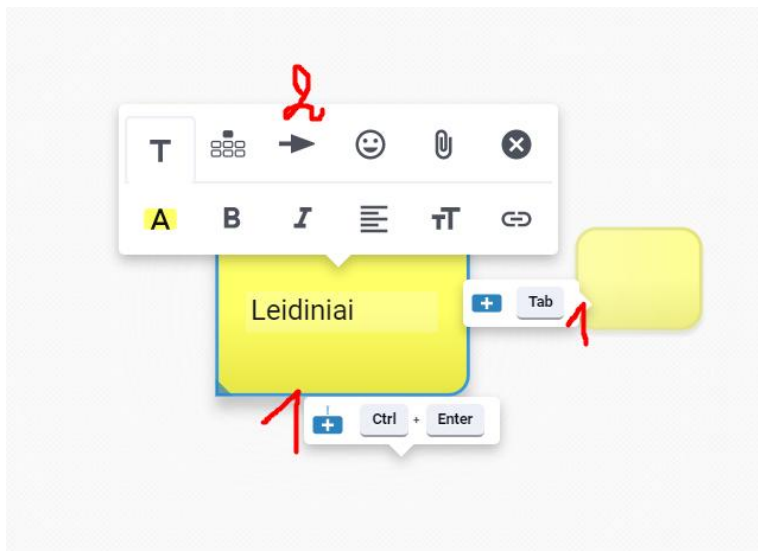
1. Atsidarome langą - <https://bubbl.us/06551118684951556>:



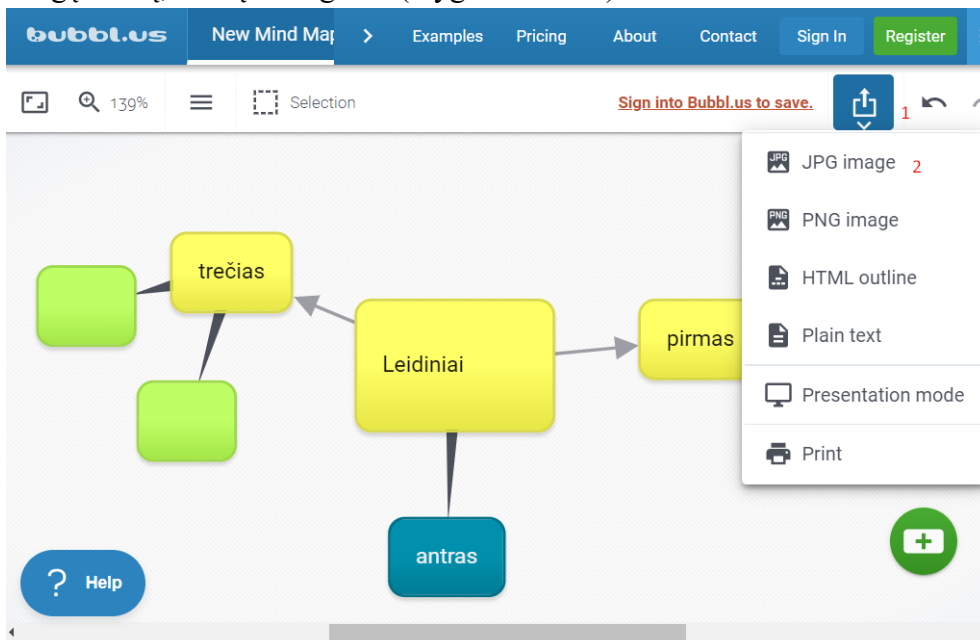
2. Užrašome pavadinimą – leidiniai, parenkame norimą išvaizdą:



3. Sukuriame papildomus debesėlius (1) ir sujungiamo rodyklėmis (2):



4. Baigę darbą, darbą išsaugome (mygtukai 1 ir 2):



5. Parsiųstą žemėlapių talpiname teams grupės pokalbių lange.

6. Prisiminti, kas tai yra lankstinukas ir atsinešti į pamoką bent vieną.

- Priemonės: -vadovėlis;
-šaltiniai internete.

2 ETAPAS ☹ Darbas klasėje. 3-5 minutės

Minčių žemėlapių apžvalga. Aptarimas: kokias šriftų grupes išskyrė? Ar į kiekvieną leidinį galima dėti bet kokį šriftą?

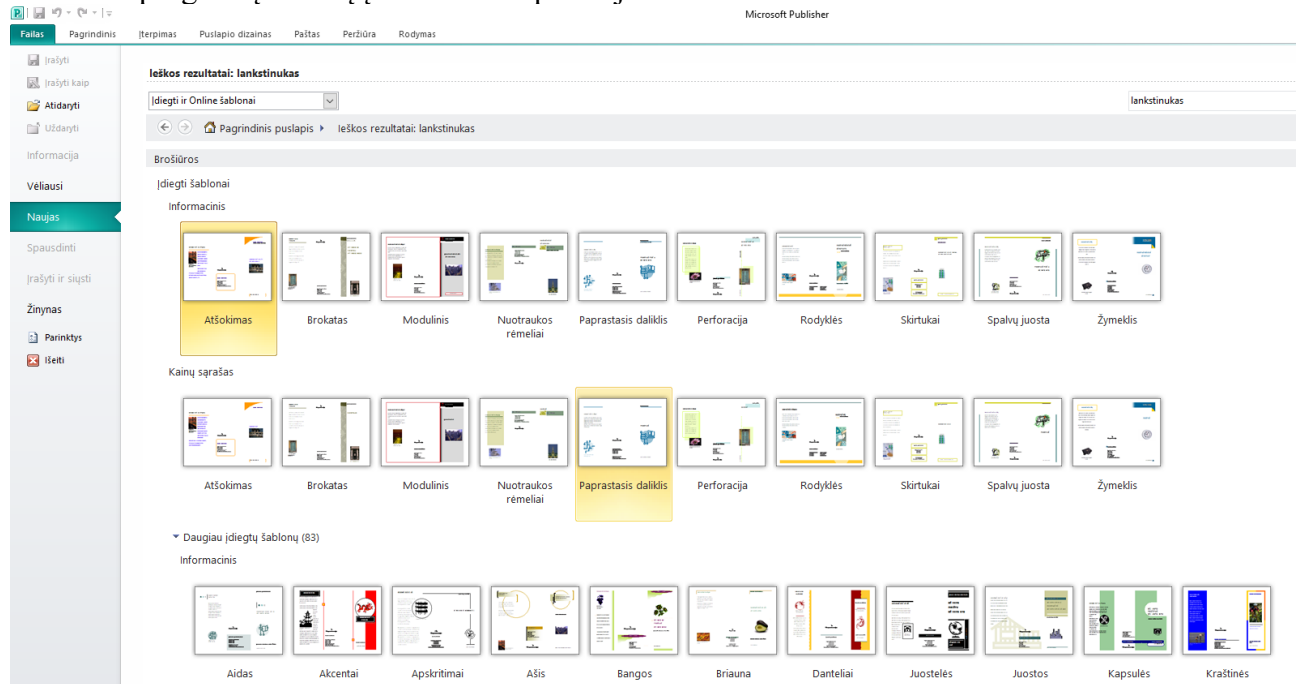
3 ETAPAS ⌚ 5-7 min.

Šriftų kūrimas <https://www.font-generator.com/> aplinkoje, gražių antraščių kūrimas <https://inkpx.com/word-art-generator> aplinkoje.

Pritaikymas savo pasirinktai temai.

4 ETAPAS ⌚ 25-30 min.

Praktinis darbas: paruošti lankstinuką apie pasirinktą šriftų grupę. Naudoti MS Publisher programą. Darbą įkelti teams aplinkoje.



5 ETAPAS ⌚ 2-3 min.

Lankstinukų apžiūra, aptarimas. Klasės draugų darbų įvertinimas. Įsivertinimas: ar pavyko pasiekti pamokos tikslą.

Spalvos dokumente. Plakatas (Liuda Mikelitienė)

Pasiekimų sritis	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 29.1.2. Kompiuterinė leidyba.
Klasė	9-10
Tema	Spalvos dokumente. Plakatas.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Dailė, biologija (ekologija – Tema: žmonijos poveikis aplinkai)
Kompetencijos	Pažinimo – Susipažins su spalvų derinimo taisyklėmis, susipažins su aplinka https://color.adobe.com/create/color-contrast-analyzer . Skaitmeninė – taikys, naudos praktikoje skaitmenines priemones. Kūrybiškumo – kuriant plakata, parenkant spalvas, dizainą. Pilietiškumo kompetencija – supras, kad aplinkos apsaugos ir taršos problemas spręsti galima ir keičiant savo įpročius: mažinti plastiko vartojimą, rūšiuoti ir kt. Komunikavimo – pagalba draugams, atliktų darbų pristatymai, pasidalinimas idėjomis, diskusijos.
Tikslas	Mokytis kurti plakata pasirinkta tema.
Uždaviniai	1. Išnagrinėsite spalvų derinimo taisykles, parinksite spalvas, tinkamas pasirinktai plakato temai. 2. Grafikos programoje sukursite plakata pasirinkta tema. 3. Apibendrinsite ir pristatysite darbus.
Planuojamas rezultatas	1. Žinosite spalvų derinimo taisykles ir parengsite plakata. 2. Pagilinsite žinias apie aplinkos saugojimą. 3. Pagilinsite atlikto darbo pristatymo įgūdžius.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programinė įranga: 1. Teams aplinka darbams įkelti. 2. Spalvų derinimo platforma. Internete aplinka pasiekama adresu: https://color.adobe.com/create/color-contrast-analyzer 3. Grafinio dizaino platforma. Internete aplinka pasiekama adresu: https://www.canva.com 4. <u>Literatūra ir kiti ištekliai:</u> <u>Vadovėlis:</u> „Kompiuterinės leidybos pradmenys. Dizainas ir maketavimas“ 5. <u>Šaltiniai internete:</u> https://brunka.lt/blog/31-pagrindines-spalvu-derinimo-schemas-ir-taisykles https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/biodiversity_lt.pdf

Mokymosi metodai	<p>Ryšys su ankstesne pamoka: (apverstos klasės metodas) namuose paruoštas plakato maketas. Praktinis darbas kuriant plakata; naudojamų aplinkų galimybių įvertinimas; savarankiškas darbas pagal pateiktas temas. Alternatyva: mokiniai gali patys sugalvoti savo plakato dizainą ir jį sukurti.</p> <p>Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.</p>
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, galima jų paprašyti įvertinti kiekvieną žingsnį užpildant mokytojo parengtą apklausą. (Vertina atlikto darbo procesą, įsivertina pasiekimus (A3.3)) 2. Jei mokiniai patys pasirinko dizainą ir jį įgyvendino, tuomet trumpai pristato atliktus darbus. Darbai vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus. <ul style="list-style-type: none"> Slenkstinis – su mokytojo pagalba atlieka scenarijuje numatytus žingsnius. <ul style="list-style-type: none"> Patenkiamas – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius (be papildomų užduočių). Pagrindinis – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius ir darbą papildo savais elementais. Aukštesnysis – susigalvoja savo dizainą bei temą ir įgyvendina. <p>Mokiniai įsivertina kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo naujo – kaupiamasis vertinimas.</p>
Žinios prieš	<p>Žinoti dažniausiai sutinkamas leidinių rūšis. Žinoti leidinio maketo rengimo žingsnius. Atpažinti leidinį – plakatas.</p> <p>Valdyti grafinio dizaino platformos pagrindines funkcijas: parinkti dizainą, įterpti tekstą, įterpti grafikos elementą. Tinkamai naudotis programine ir aparatine kompiuterio įranga. Taisyklingai vartoti kompiuterijos ir informacinių technologijų terminus, apibūdinti pagrindines sąvokas.</p> <p>Žinoti aplinkos apsaugos ir taršos problemas ir galimus sprendimo būdus.</p>
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<p>Užduotims atlikti teikiama mokytojos pagalba.</p> <p>Užduoties tema pritaikoma pagal mokinio turimas žinias.</p> <p>Nereikalaujama kalbėti garsiai.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patys atlikite visas scenarijuje numatytas užduotis. 2. Scenarijų adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams. 3. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius. 4. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus.

	5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.
--	--

1 ETAPAS ⌚ 2-3 min

Užduoties namie pristatymas: remiantis leidinio maketo rengimo ciklo etapais paruošti agitacinio plakato maketą.

Mokiniai pristato namuose paruoštus ant lapų plakato maketus.

2 ETAPAS ⌚ 2-3 minutės

1. Paskelbiama pamokos tema.
2. Darbas biologijos pamokoje.

Integruota pamoka su biologija, tema: žmonijos poveikis aplinkai. Mokiniai biologijos pamokoje perskaito tekstą:

https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/biodiversity_lt.pdf 14 psl.

Trumpa diskusija apie aplinkos apsaugos ir taršos problemas, kaip spręsti galima ir keičiant savo įpročius: mažinti plastiko vartojimą, rūšiuoti ir kt. (mokiniai pateikia savo idėjas, pasirenka temą plakatui)

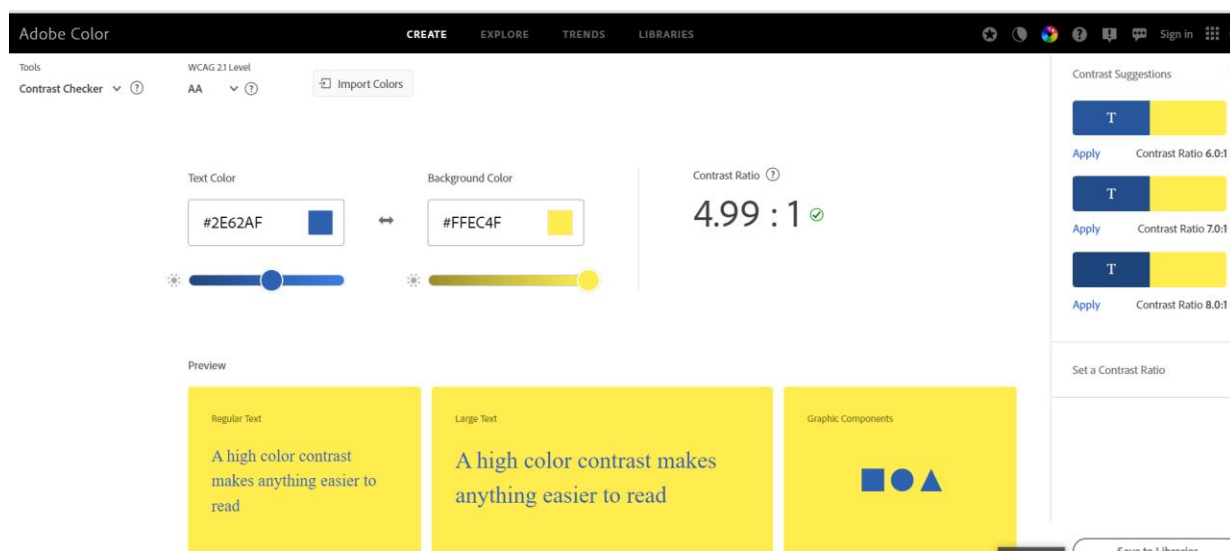
3. Mokiniai pateikia savo idėjas, pasirenka temą plakatui.

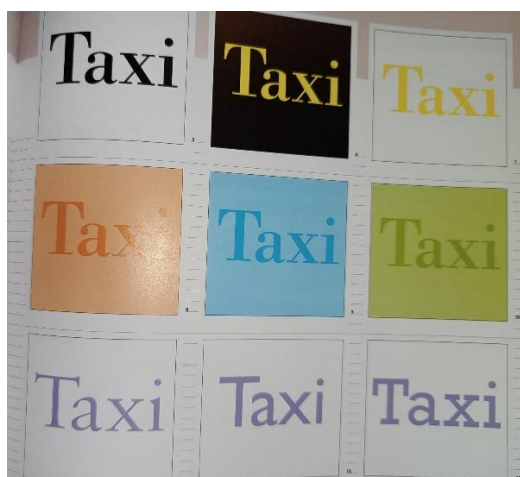
3 ETAPAS ⌚ 5-7 minutės

Spalvų derinimo taisyklės. Norint, kad plakatas būtų naudingas, reikia, kad būtų matomas ir patrauktų akį. Tą galima pasiekti derinant spalvas.

Tam naudojame internetinį įrankį: <https://color.adobe.com/create/color-contrast-analyzer>

Mokiniai patikrina, kokios spalvos geriausiai tinka jų pasirinktai temai.

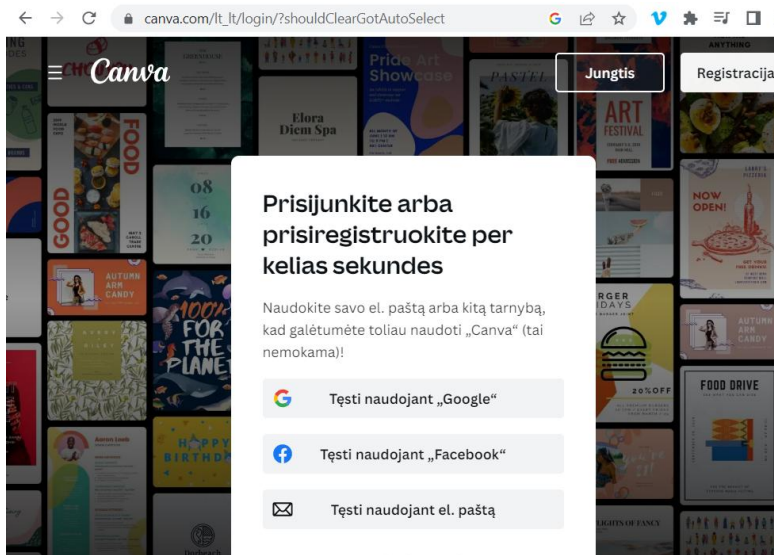




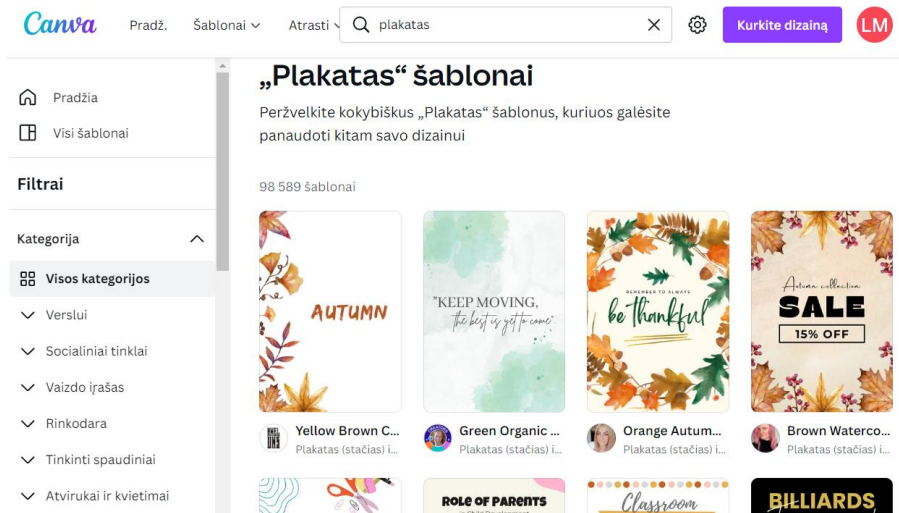
4 ETAPAS ⌚ 20-25 minučių

Plakato kūrimas aplinkoje canva.com

1. Atsidarome canva.com ir prisijungiamo:



2. Atsidariusiame lange padarome paiešką (1):



3. Atlikus paiešką, pasirenkame patikusį plakato šabloną.
4. Pasirinkę šabloną, sukuriate plakatą, išsaugojate ir patalpinate teams grupės pokalbių lange. Norintieji, gali kurti savo dizainą pasirinktam plakatui. Plakate naudokite jau pritaikytus spalvų derinius.

5 ETAPAS ⌚ 3-5 minutės

Plakatų apžiūra, aptarimas. Klasės draugų darbų įvertinimas. Įsivertinimas: ar pavyko pasiekti pamokos tikslą.

Leidinio maketo rengimo ciklas. Skrajutė (Liuda Mikelaitienė)

Pasiekimų sritis	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 29.1.2. Kompiuterinė leidyba.
-------------------------	---

Klasė	9-10
Tema	Leidinio maketo rengimo ciklas. Skrajutė.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Dailė, Lietuvių kalba
Kompetencijos	Pažinimo – Susipažins su leidinio maketo rengimo ciklu, skrajutės požymiais, susipažins su programa https://express.adobe.com/ . Skaitmeninė – taikys, naudos praktikoje skaitmenines priemones. Kūrybiškumo – kuriant skrajutę, parenkant spalvas, dizainą. Komunikavimo – pagalba draugams, atliktų darbų pristatymai, pasidalinimas idėjomis, diskusijos.
Tikslas	Mokytis kurti skrajutę pasirinkta tema.
Uždaviniai	1. Išnagrinėsite leidinio maketo rengimo ciklą, išskirsite skrajutės požymius. 2. Grafikos programoje sukursite skrajutę pasirinkta tema. 3. Apibendrinsite ir pristatysite darbus.
Planuojamas rezultatas	1. Žinosite leidinio maketo rengimo ciklą. 2. Atpažinsite leidinį - skrajutė. 3. Pagilinsite atlikto darbo pristatymo įgūdžius.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programinė įranga: 1. Office.com – PowerPoint programa. 2. Teams aplinka darbams įkelti. 3. Grafinio dizaino platforma. Internete aplinka pasiekama adresu: https://express.adobe.com/ 4. <u>Literatūra ir kiti ištekliai:</u> Vadovėlis: J. G. Bratičius, I. Mackevič, D. Martūnas „Šiuolaikiškas žvilgsnis į kompiuterinę leidybą“. https://kopija.lt/produktai , http://www.printbistro.lt/kirsti-gaminiai - įmonių, gaminančių įvairius spaudinius, puslapius
Mokymosi metodai	Apverstos klasės metodas: namuose išanalizuojama leidinio maketo rengimo ciklas ir kuriama schema, bei įtvirtinimui namų darbams užduotis. Praktinis darbas kuriant skrajutę; naudojamų aplinkų galimybių įvertinimas; savarankiškas darbas pagal pateiktas temas. Alternatyva: mokiniai gali patys sugalvoti savo skrajutės temą ir jas sukurti. Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.
Mokinių atlikto darbo	1. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, galima jų paprašyti įvertinti kiekvieną žingsnį užpildant mokytojo parengtą apklausą.

vertinimas ir įsivertinimas	<p>(Vertina atlikto darbo procesą, įsivertina pasiekimus (A3.3))</p> <p>2. Jei mokiniai patys išsikėlė uždavinius ir juos išsprendė, tuomet trumpai pristato atliktus darbus. Darbai vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus.</p> <p>Slenkstinis – su mokytojo pagalba atlieka scenarijuje numatytus žingsnius.</p> <p>Patenkinamas – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius (be papildomų užduočių).</p> <p>Pagrindinis – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius ir darbą papildo savais elementais.</p> <p>Aukštesnysis – susigalvoja savo dizainą bei temą ir įgyvendina.</p> <p>Mokiniai įsivertina kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo naujo – kaupiamasis vertinimas.</p>
Žinios prieš	<p>Žinoti dažniausiai sutinkamas leidinių rūšis. Žinoti leidinio maketo rengimo žingsnius. Atpažinti leidinį – skrajutė.</p> <p>Valdyti grafinio dizaino platformos pagrindines funkcijas: parinkti dizainą, įterpti tekstą, įterpti grafikos elementą. Tinkamai naudotis programine ir aparatine kompiuterio įranga. Naudotis elektroniniais žinynais. Taisyklingai vartoti kompiuterijos ir informacinių technologijų terminus, apibūdinti pagrindines sąvokas.</p>
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<p>Užduotims atlikti teikiama mokytojos pagalba.</p> <p>Užduoties tema pritaikoma pagal mokinio turimas žinias.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patys atlikite visas scenarijuje numatytas užduotis. 2. Scenarijų adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams. 3. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, parenkite klausimą, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius. 4. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus. 5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.

1 ETAPAS 🕒 darbas namuose

1. Leidinio maketo rengimo ciklo kūrimas Office.com – PowerPoint programa. Darbus talpiname teams grupės pokalbių lange.
2. Prisiminti, kas tai yra skrajutė ir atsinešti į pamoką bent vieną skrajutę.

I. Analizuojamas leidinio maketo rengimo ciklas.

Priemonės: -vadovėlis;
-šaltiniai internete (galima pasirinkti savo šaltinius):
<https://kopija.lt/produktai>; <http://www.printbistro.lt/kirsti-gaminiai>

2 ETAPAS 🕒 Darbas klasėje. 3-5 minutės

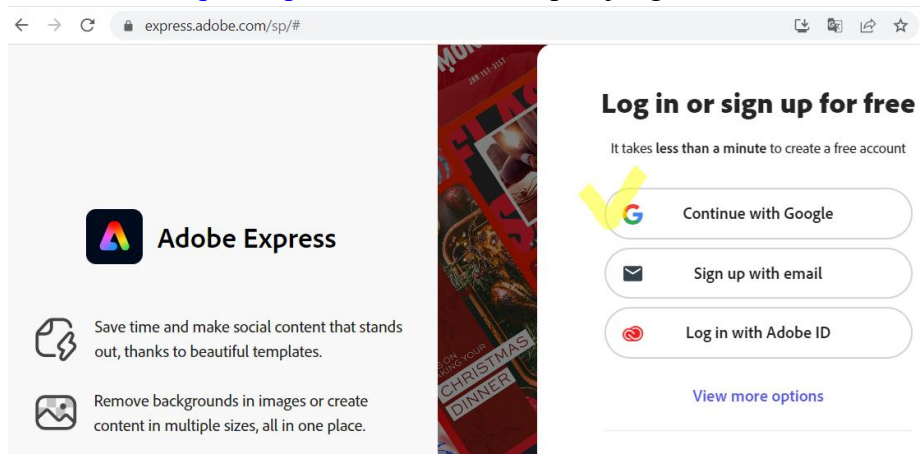
Leidinio maketo rengimo ciklo schemų aptarimas. Apžiūrime visų mokinių darbus, palyginame. Atsineštų skrajūčių aptarimas, paroda.

3 ETAPAS 🕒 30-35 minučių

Skrajutės kūrimas aplinkoje <https://express.adobe.com/>.

Skrajutės kūrimas laikantis leidinio maketo rengimo ciklo etapais.

1. Atsidarome <https://express.adobe.com/> ir prisijungiame:



2. Atsidariusiame lange padarome paiešką (1):

Adobe Express

2,532 Flyers templates

All templates > Flyers

Flyers

- Advertisements (448)
- Events (800)
- Sales (296)
- School (517)

Filter by topics

- event
- business
- pink
- advertisement
- education

Advertisements 448

3. Atlikus paiešką, pasirenkame patikusį skrajutės šabloną:

Adobe Express

2,532 Flyers templates

All templates > Flyers

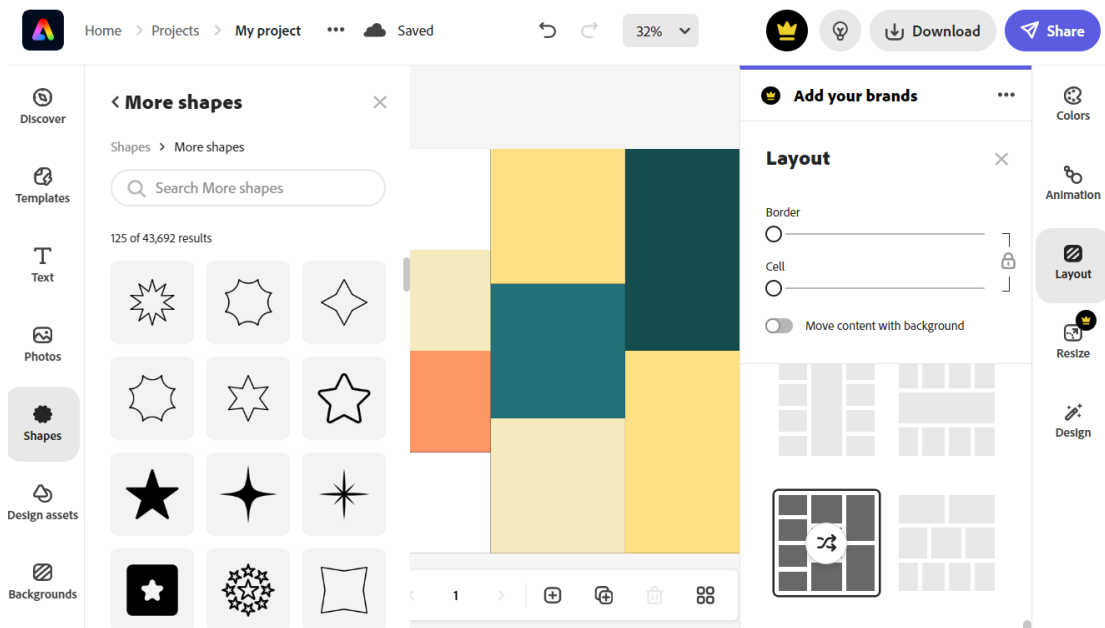
Flyers

- Advertisements (448)
- Events (800)
- Sales (296)
- School (517)

Filter by topics

- event
- business
- pink
- advertisement
- education
- Show more

4. Pasirinkę šabloną, sukuriate skrajutę, išsaugojate ir patalpinate teams grupės pokalbių lange. Norintieji, gali kurti savo dizainą pasirinktai skrajutei bei pasirinkti savo temą.



4 ETAPAS ⌚ 3-5 minutės

Skrajučių apžiūra, aptarimas. Klasės draugų darbų įvertinimas. Įsivertinimas: ar pavyko pasiekti pamokos tikslą.

5 ETAPAS ⌚ 2-3 minutės

Namų darbų skyrimas.

Užduotis: remiantis leidinio maketo rengimo ciklo etapais paruošti agitacinio plakato maketą.

Skaitmeninio turinio kūrimo priemonės. Atvirukas (Liuda Mikelaitytė)

Pasiekimų sritis	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 29.1.2. Kompiuterinė leidyba.
Klasė	9-10
Tema	Skaitmeninio turinio kūrimo priemonės. Atvirukas.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Dailė, Lietuvių kalba, užsienio kalbos
Kompetencijos	Pažinimo – Susipažins su atvirukų kūrimo priemonėmis. Skaitmeninė – taikys, naudos praktikoje skaitmenines priemones. Kūrybiškumo – kuriant atviruką, parenkant tinkamą dizainą. Komunikavimo – pagalba draugams, atliktų darbų pristatymai, pasidalinimas idėjomis, diskusijos.
Tikslas	Susipažinti su įvairiomis skaitmeninėmis priemonėmis, jas pritaikyti atviruko kūrimui.
Uždaviniai	1. Susipažinsite su įvairiomis skaitmeninėmis priemonėmis, skirtomis leidiniams kurti, palyginsite. 2. Skirtingose grafikos programoje sukursite po 3 skirtingoms progoms skirtus atvirukus. 3. Paaiškinti, kuo skiriasi statinis ir dinaminis atvirukai. 4. Apibendrinsite ir pristatysite darbus.
Planuojamas rezultatas	1. Palyginsite skirtingas IKT, skirtas leidybai. 2. Paruosite 3 skirtingus atvirukus, bent vienas dinaminis. 3. Pagilinsite atlikto darbo pristatymo įgūdžius.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programinė įranga: 1. Programos, tinkamos atvirukams kurti: https://create.vista.com/?otm_slider_format_block , https://www.canva.com/ , MS Publisher, https://www.adobe.com/express/create/brochure , https://www.befunky.com/create/designer/ 2. Teams aplinka darbams įkelti. 3. <u>Literatūra ir kiti ištekliai:</u> Vadovėlis: J. G. Bratičius, I. Mackevič, D. Martūnas „Šiuolaikiškas žvilgsnis į kompiuterinę leidybą“.
Mokymosi metodai	Problemų sprendimo: ieškos skirtingų programų, tinkamų atvirukams kurti. Praktinis darbas kuriant atvirukus; naudojamų aplinkų galimybių įvertinimas ir palyginimas; savarankiškas darbas pagal pateiktas temas. Alternatyva: mokiniai gali patys susirasti programą, tinkamą atvirukams kurti, ir ja sukurti vieną iš atvirukų.

	Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<p>1. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, galima jų paprašyti įvertinti kiekvieną žingsnį užpildant mokytojo parengtą apklausą. (Vertina atlikto darbo procesą, įsivertina pasiekimus (A3.3))</p> <p>2. Jei mokiniai patys sugalvojo lankstinuko temą ir atliko, tuomet trumpai pristato atliktus darbus. Darbai vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus.</p> <p>Slenkstinis – su mokytojo pagalba atlieka scenarijuje numatytus žingsnius.</p> <p>Patenkinamas – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius (be papildomų užduočių).</p> <p>Pagrindinis – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius ir darbą papildo savais elementais.</p> <p>Aukštesnysis – pasirenka savo programą, susigalvoja savo temą ir dizainą, ir įgyvendina.</p> <p>Mokiniai įsivertina kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo naujo – kaupiamasis vertinimas.</p>
Žinios prieš	<p>Valdyti grafinio dizaino platformos pagrindines funkcijas: parinkti dizainą, įterpti tekstą, įterpti grafikos elementą. Tinkamai naudotis programine ir aparatine kompiuterio įranga. Naudotis elektroniniais žinynais. Taisyklingai vartoti kompiuterijos ir informacinių technologijų terminus, apibūdinti pagrindines sąvokas.</p> <p>Žinoti įvairius sveikinimus kitomis kalbomis.</p>
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<p>Užduotims atlikti teikiama mokytojos pagalba.</p> <p>Užduoties tema pritaikoma pagal mokinio turimas žinias.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patys atlikite visas scenarijuje numatytas užduotis. 2. Scenarijų adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams. 3. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius. 4. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus. 5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.

1 ETAPAS ⌚ darbas namuose

Susirasti namie popierinių atvirukų ir atsinešti.

2 ETAPAS ⌚ Darbas klasėje. 3-5 minutės

Atvirukų paroda. Aptarimas, kiek atvirukų pavyko namuose rasti, kokios temos atvirukuose, kokiomis progomis gauta.

3 ETAPAS ⌚ 5-7 min.

Pažintis su įvairiomis programomis atvirukams kurti. Apžiūrėti, ar programos turi paruoštų šablonų, ar galima juos redaguoti. Pasirengimas savo atvirukų kūrimui.

https://create.vista.com/?otm_slider_format_block , <https://www.canva.com/>, MS Publisher, <https://www.adobe.com/express/create/brochure>, <https://www.befunky.com/create/designer/>

Savo aplinkos paieška (norintiems).

4 ETAPAS ⌚ 25-30 min.

Praktinis darbas: Sukurti 3 atvirukus skirtingomis programomis. Bent 1 atvirukas – dinaminis. Atvirukus įdėti į PowerPoint darbą: kiekvienoje skaidrėje įkelti atviruką, nurodyti programos pavadinimą, kurioje buvo sukurta ir parašyti po 2 šios programos plusus ir minusus. Darbą įkelti teams aplinkoje.

5 ETAPAS ⌚ 2-3 min.

Atvirukų apžiūra, aptarimas. Klasės draugų darbų įvertinimas. Įsivertinimas: ar pavyko pasiekti pamokos tikslą.

Leidinių rūšys. Kalendoriai (Liuda Mikelaitienė)

Pasiekimų sritis	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 29.1.2. Kompiuterinė leidyba.
Klasė	9-10
Tema	Leidinių rūšys. Kalendoriai.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Dailė, Lietuvių kalba
Kompetencijos	Pažinimo – Susipažins su leidinių rūšimis, kalendorių rūšimis. Skaitmeninė – taikys, naudos praktikoje skaitmenines priemones. Kūrybiškumo – kuriant kalendorių, parenkant spalvas, dizainą. Komunikavimo – pagalba draugams, atliktų darbų pristatymai, pasidalinimas idėjomis, diskusijos.
Tikslas	Mokytis kurti pasirinktos rūšies kalendorių.
Uždaviniai	1. Išnagrinėsite leidinių rūšis, išskirsite kalendorių rūšis ir požymius. 2. Grafikos programoje sukursite pasirinktos rūšies kalendorių. 3. Apibendrinsite ir pristatysite darbus.
Planuojamas rezultatas	1. Atpažinsite leidinių rūšis. 2. Palyginsite kalendorių rūšis. 3. Pagilinsite atlikto darbo pristatymo įgūdžius.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programinė įranga: 1. Minčių žemėlapis. Internete aplinka pasiekama adresu: https://bubbl.us/06551118684951556 2. Teams aplinka darbams įkelti. 3. Grafinio dizaino platforma. Internete aplinka pasiekama adresu: https://www.canva.com 4. <u>Literatūra ir kiti ištekliai:</u> <u>Vadovėlis: J. G. Bratičius, I. Mackevič, D. Martūnas „Šiuolaikiškas žvilgsnis į kompiuterinę leidybą“.</u> <u>https://kopija.lt/produktai - įmonės, gaminančios įvairius spaudinius, puslapis</u>
Mokymosi metodai	Praktinis darbas kuriant minčių žemėlapius ir kalendorius; naudojamų aplinkų galimybių įvertinimas; savarankiškas darbas pagal iš anksto parengtą scenarijų. Alternatyva: mokiniai išnagrinėja scenarijų ir jei viskas aišku, gali neatlikti užduočių, numatytų scenarijuje, o patys sugalvoti savo kalendoriaus ir juos sukurti. Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.

<p>Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, galima jų paprašyti įvertinti kiekvieną žingsnį užpildant mokytojo parengtą apklausą. 2. Jei mokiniai patys išsikėlė uždavinius ir juos išsprendė, tuomet trumpai pristato atliktus darbus. Darbai vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus. <p>Slenkstinis – su mokytojo pagalba atlieka scenarijuje numatytus žingsnius.</p> <p>Patenkinamas – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius (be papildomų užduočių).</p> <p>Pagrindinis – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius ir darbą papildo savais elementais.</p> <p>Aukštesnysis – susigalvoja savo dizainą ir jį įgyvendina.</p> <p>Mokiniai įsivertina kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo naujo – kaupiamasis vertinimas.</p>
<p>Žinios prieš</p>	<p>Žinoti dažniausiai sutinkamas leidinių rūšis.</p> <p>Valdyti grafinio dizaino platformos pagrindines funkcijas: parinkti dizainą, įterpti tekstą, įterpti grafikos elementą. Tinkamai naudotis programine ir aparatine kompiuterio įranga. Naudotis elektroniniais žinynais. Taisyklingai vartoti kompiuterijos ir informacinių technologijų terminus, apibūdinti pagrindines sąvokas.</p>
<p>Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams</p>	<p>Užduotims atlikti teikiama mokytojos pagalba.</p> <p>Užduotis sumažinama.</p>
<p>Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patys atlikite visas scenarijuje numatytas užduotis. 2. Scenarijų adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams. 3. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius. 4. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus. 5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.

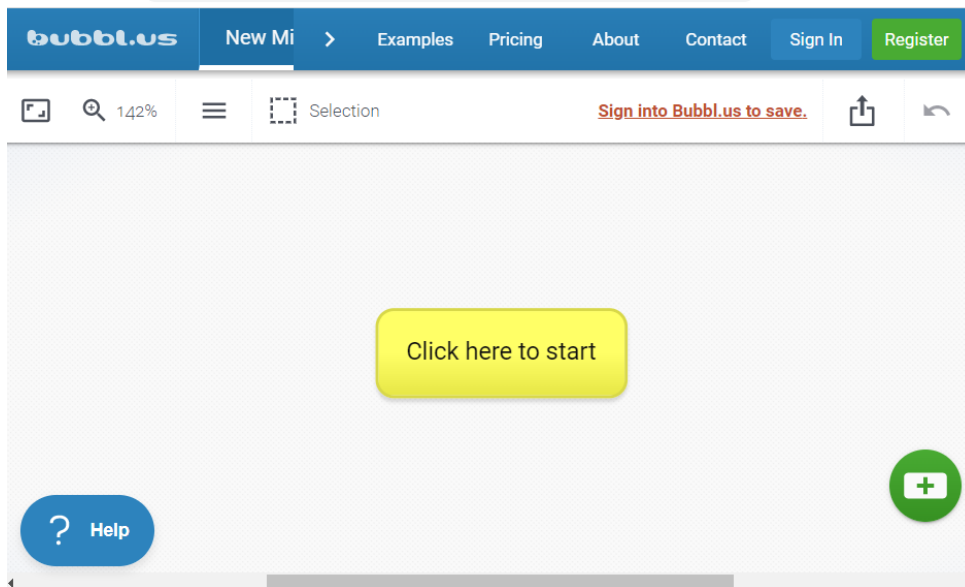
1 ETAPAS 🕒 7-10 minučių

Minčių žemėlapių kūrimas Bubbl.us aplinkoje

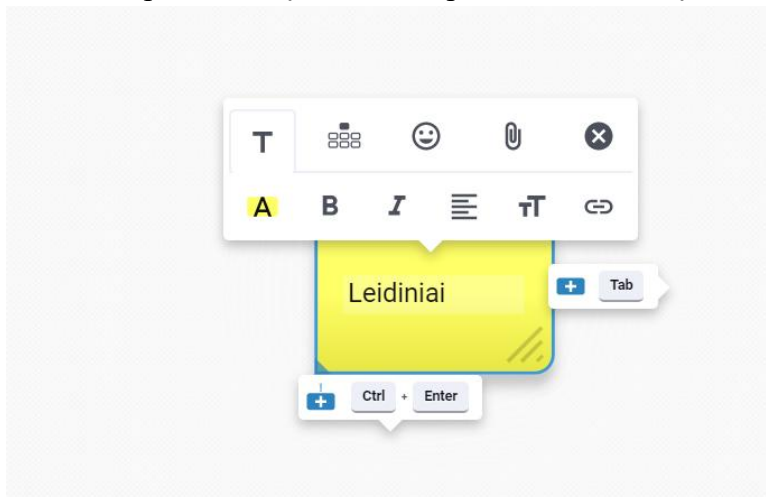
Probleminis klausimas: tai kokie yra leidiniai?

Sukursime minčių žemėlapi, kuriame atspindės leidinių rūšys.

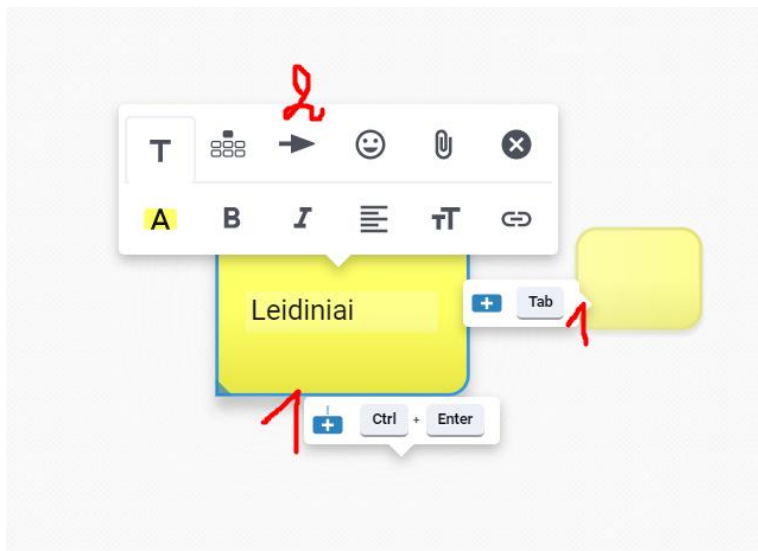
1. Atsidarome langą - <https://bubbl.us/06551118684951556>:



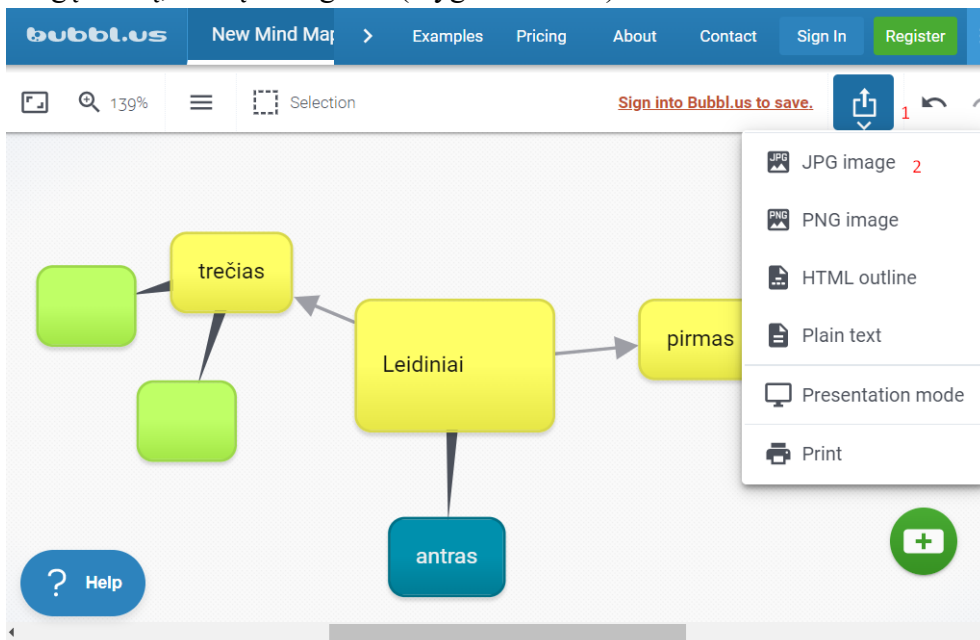
2. Užrašome pavadinimą – leidiniai, parenkame norimą išvaizdą:



3. Sukuriame papildomus debesėlius (1) ir sujungiame rodyklėmis (2):



4. Baigę darbą, darbą išsaugome (mygtukai 1 ir 2):



5. Parsiūstą žemėlapiį talpiname teams grupės pokalbių lange.

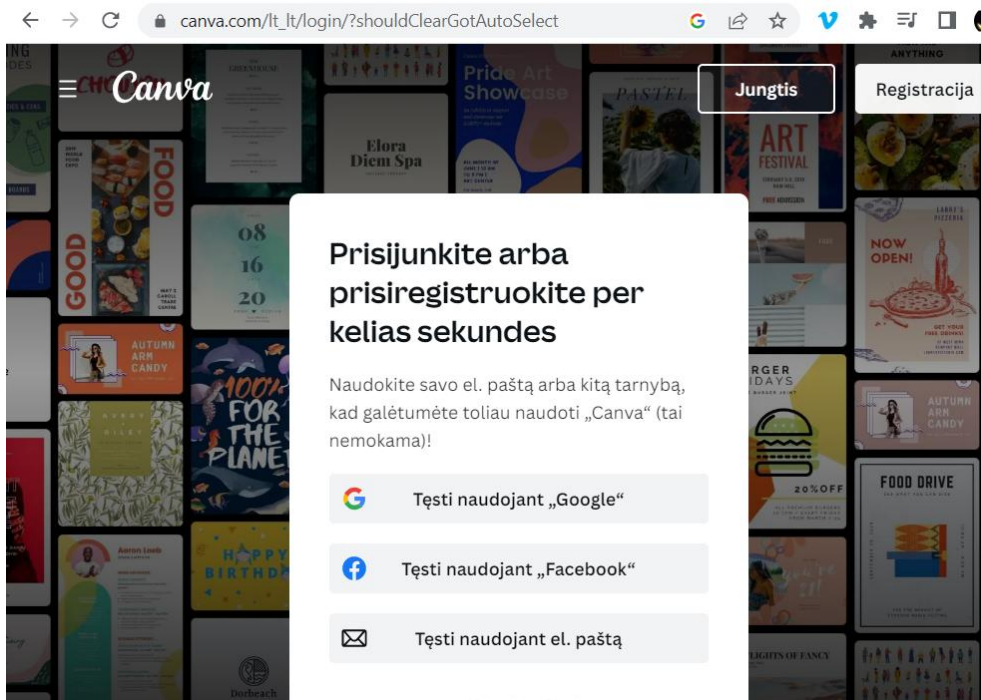
2 ETAPAS ⌚ 3-5 minutės

Minčių žemėlapių aptarimas. Apžiūrime minčių žemėlapius, palyginame. Kokie leidiniai yra, kokių trūksta.

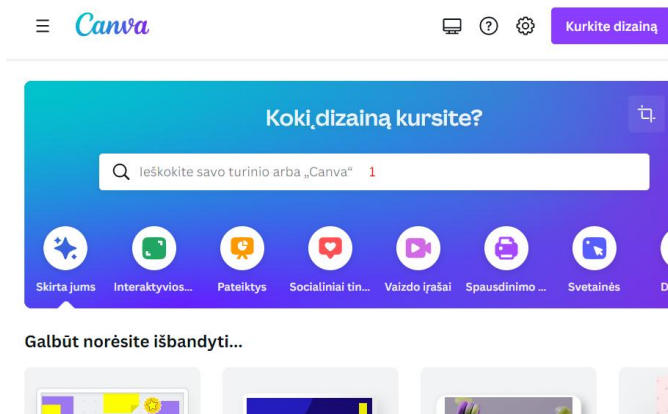
3 ETAPAS ⌚ 20-25 minučių

Kalendoriaus kūrimas aplinkoje canva.com

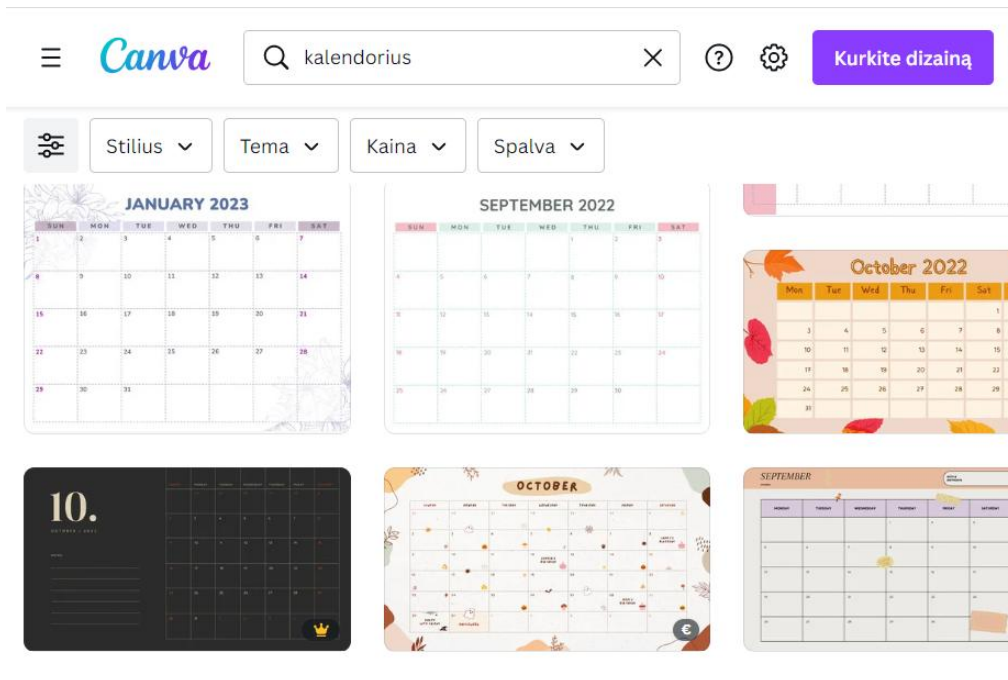
1. Atsidarome canva.com ir prisijungiamo:



2. Atsidariusiame lange padarome paiešką (1):



3. Atlikus paiešką, pasirenkame patikusį kalendoriaus šabloną:



4. Pasirinkę šabloną, sukuriate kalendorių, išsaugojate ir patalpinate teams grupės pokalbių lange. Norintieji, gali kurti savo dizainą pasirinktam kalendoriui.

4 ETAPAS ⌚ 3-5 minutės

Kalendorių apžiūra, aptarimas. Klasės draugų darbų įvertinimas. Įsivertinimas: ar pavyko pasiekti pamokos tikslą.

Kompiuterinė grafika. Jos tipai (Daiva Strakšienė)

Pasiekimų sritis	A2. Kuria skaitmeninį turinį, naudoja įvairias priemones. 28.1.1. Kompiuterinė grafika
Klasė	9
Tema	Kompiuterinė grafika. Jos tipai.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Anglų kalba, Lietuvių kalba. Dailė, Fotografija.
Kompetencijos	Skaitmeninė – taikys, naudos praktikoje skaitmenines priemones. Kūrybiškumo – kuriant piešinių, realizuojant savo idėjas, parenkant spalvas. Komunikavimo – pagalba draugams, sukurtų darbų pristatymai, pasidalinimas idėjomis, diskusijos.
Tikslas	Susipažinti su kompiuterinės grafikos tipais, pagrindinėmis sąvokomis
Uždaviniai	1. Žinosite kompiuterinės grafikos tipus, jų privalumus ir trūkumus. 2. Supažinsite su spalvų modeliais, jų derinimo principais. 3. Apibendrinsite ir pristatysite darbus.
Planuojamas rezultatas	1. Žinos kompiuterinės grafikos tipus, spalvų modelius. 2. Išvardins kompiuterinės grafikos trūkumus ir privalumus.

	<p>3. Sukurs Vilniaus logotipą, derins spalvas atlikdami užduotį.</p> <p>4. Gautas žinias pritaikys savarankiškame darbe.</p>
Specifinės priemonės / programinė įranga	<p>Programinė įranga: 1. Minčių žemėlapis. Interneto aplinka pasiekama adresu: https://bubbl.us/05520961020717529</p> <p>Moodle aplinka darbams įkelti.</p> <p>2. Grafinio dizaino programa ar platforma Paint 3D.</p> <p>3. Žodynas: http://www.ims.mii.lt/EK%C5%BD/k/kompiuterin%C4%97%20grafika.htm</p> <p>4. Apie Paint 3D programą: https://support.microsoft.com/ltlt/windows/trima%C4%8Dio-modeliavimo-pagrindai-naudojantprogram%C4%97I%C4%99-pie%C5%A1imas-3d-78a27393-4cc5-1c9a5929-3b4644eb5a94</p> <p>Praktinio darbo atlikimo – Vilniaus logotipo piešimo video: https://www.youtube.com/watch?v=Do1tohq74rI</p>
	<p>Dabner, D. (2010) Kompiuterinės leidybos pradmenys. Dizainas ir maketavimas. Vilnius: Žara. Lenkevičius, A. (2011). Kompiuterinė grafika ir vizualizacija. Kaunas: TEV. Žiūrienė, R., Pankrašovaitė, I., Stančius, A., (2014). Rastrinė ir vektorinė grafika. Vilnius: Technika.</p>
Mokymosi metodai	<p>Taikomas apverstos klasės metodas. Pateikiama (atsiunčiama mokiniams) padalomoji medžiaga, kurioje mokiniai turi rasti atsakymus į klausimus apie kompiuterinę grafiką, jos tipus, spalvinius modelius.</p> <p>Praktinis darbas kuriant Vilniaus logotipą – užduoties atlikimo video: https://www.youtube.com/watch?v=Do1tohq74rI</p> <p>Savarankiškas darbas pagal iš anksto parengtą scenarijų.</p> <p>Alternatyva: mokiniai išnagrinėja scenarijų ir jei viskas aišku, gali neatlikti praktinio darbo pagal pateiktą pavyzdį (numatyto scenarijuje), o patys susirasti logotipą ir jį nupiešti.</p> <p>Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.</p>
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<p>1. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, galima jų paprašyti įvertinti kiekvieną žingsnį užpildant mokytojo parengtą apklausą.</p> <p>2. Jei mokiniai patys išsikėlė uždavinius ir juos išsprendė, tuomet trumpai pristato atliktus darbus. Darbai vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus.</p> <p><i>Slenkstinis – su mokytojo pagalba atlieka scenarijuje numatytus žingsnius.</i></p> <p><i>Patenkinamas – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius (be papildomų užduočių).</i></p> <p><i>Pagrindinis – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius ir darbą papildo savais elementais.</i></p> <p><i>Aukštesnysis – sugalvoja savo dizainą ir jį įgyvendina.</i></p>

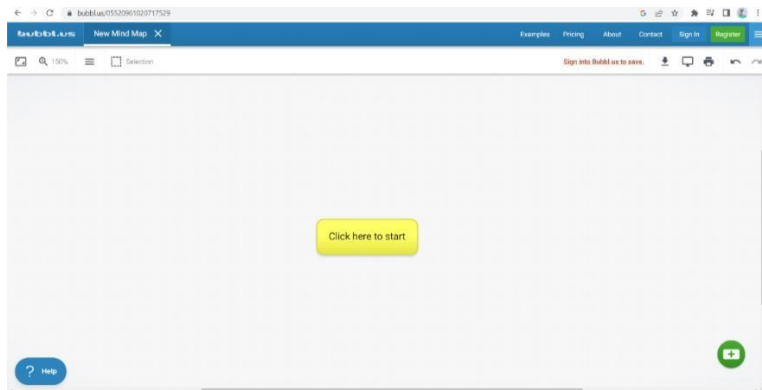
	<i>Mokiniai įsivertina kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo naujo – kaupiamasis vertinimas.</i>
Žinios prieš	Būti susipažinus su 3D Paint programos įrankiais. Valdyti grafinio dizaino programos pagrindines funkcijas: parinkti dizainą, įterpti tekstą, įterpti grafikos elementą. Atitinkamai naudotis aparatine ir programine kompiuterine įranga, elektroniniais žinynais. Taisyklingai vartoti informacinių technologijų ir kompiuterijos terminus, apibūdinti pagrindines jų sąvokas.
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	Užduotims atlikti teikiama mokytojo pagalba. Pateikiamas palengvintas pamokos scenarijus.
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patys atlikite numatytą užduotį. 2. Užduotį adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams. 3. Jei mokiniai dirbo pagal užduotį, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius. 4. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus. 5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.

Pamokos scenarijus:

Minčių žemėlapių kūrimas Bubbl.us aplinkoje. Susipažinkite su Jums atsiųsta teorine medžiaga apie kompiuterinę grafiką ir sukurkite schemą, atsakydami į klausimus.

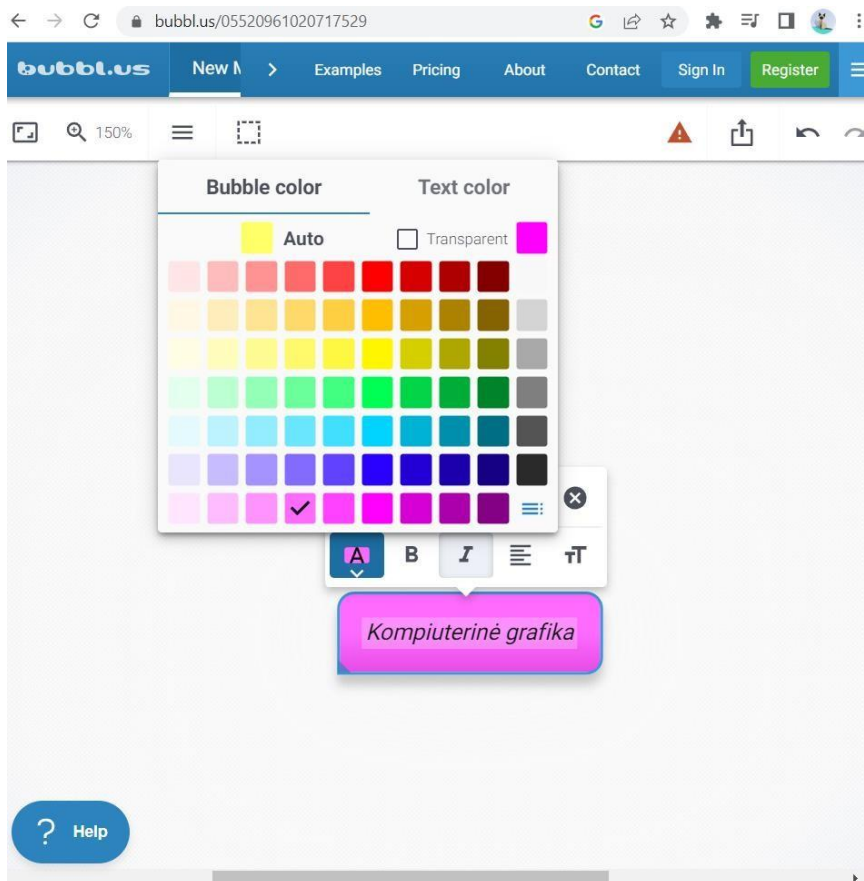
1. Sukursime minčių žemėlapi, kuriame atsispindės informacija apie kompiuterinę grafiką.

Atsidarome langą: <https://bubbl.us/05520961020717529>



1.4 pav. Bubbl.us aplinka

2. Užrašome pavadinimą – kompiuterinė grafika, parenkame norimą išvaizdą.

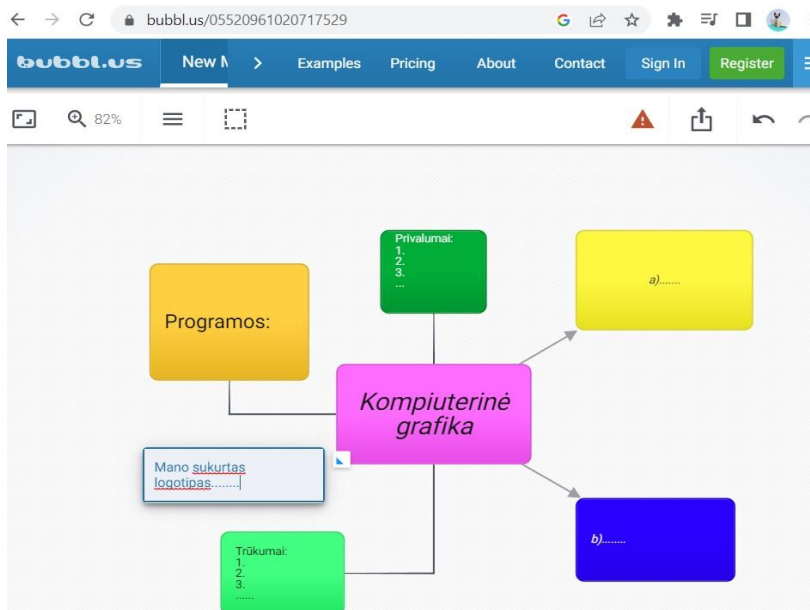


1.5 pav. Bubbl.us aplinkos spalvos

3. Pridedame naujų elementų ir juos surašome atsakymus į pateiktus klausimus.

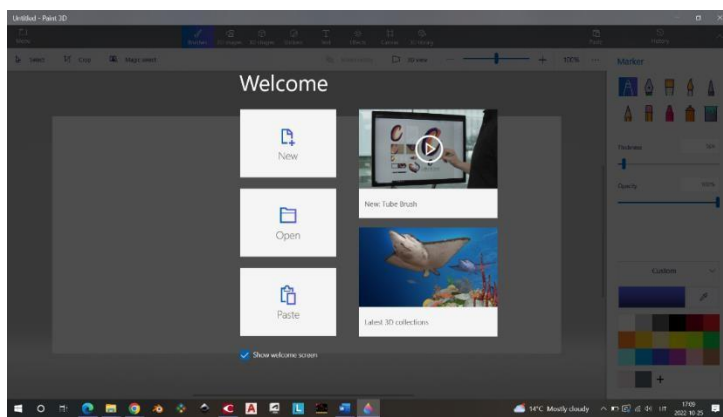
- Kas yra kompiuterinė grafika?
- Apibūdinkite taškinę ir vektorinę grafiką.
- Kokias žinote programas skirtas kompiuterinei grafikai kurti?
- Jūsų sukurtas logotipas.....

Pavyzdys:



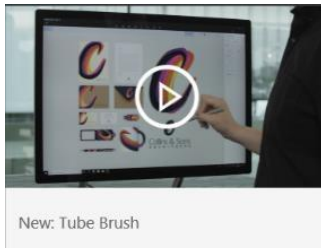
1.6 pav. Schema Bubbl.us aplinkoje

1. Atsidarykite 3D Paint programą kompiuteryje.



1.7 pav. 3D Paint aplinka

2. Susipažinkite su naujienomis ir su 3D biblioteka



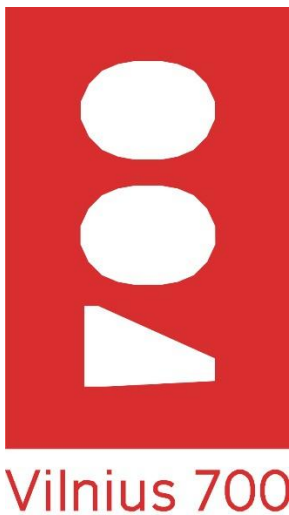
1.8 pav. 3D biblioteka

3. Peržiūrėkite video apie Vilniaus logotipo kūrimą <https://www.youtube.com/watch?v=Do1tohq74rI>
4. Vadovaudamiesi video žingsniais sukurkite Vilniaus logotipą.



1.9 pav. Pirmas Vilniaus logotipas

5. Sukurkite Vilniaus 700 metų skirtą logotipą.



1.10 pav. Antras Vilniaus logotipas

6. Pakeiskite Vilniaus miesto logotipų spalvas. Spalvas parinkite savo nuožiūra.

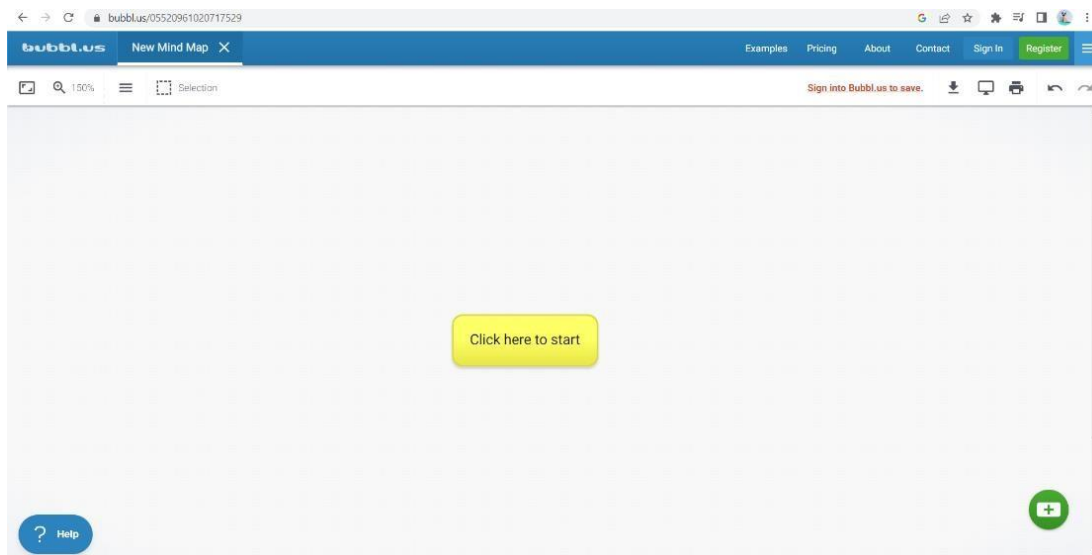
7. **Savarankiška užduotis:** sukurkite patys spalvotą savo miesto logotipą (prisiminkite žymius miesto objektus, kurie reprezentuoja miestą).
8. Darbus: Vilniaus logotipus, savo miesto logotipą ir Minčių žemėlapiį įkeliate į mokyklos Moodle platformą mokytojai Daivai[]

Palengvintas pamokų scenarijus

Minčių žemėlapio kūrimas Bubbl.us aplinkoje. Susipažinkite su Jums atsiūsta teorine medžiaga apie kompiuterinę grafiką ir sukurkite schemą, atsakydami į klausimus.

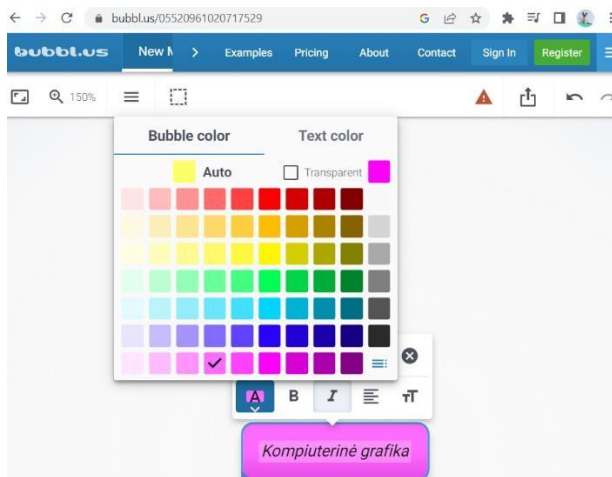
1. Sukursime minčių žemėlapiį, kuriame atsispindės informacija apie kompiuterinę grafiką.

Atsidarome langą: <https://bubbl.us/05520961020717529>



1.11 pav. Bubbl.us aplinka

2. Užrašome pavadinimą – kompiuterinė grafika, parenkame norimą išvaizdą.

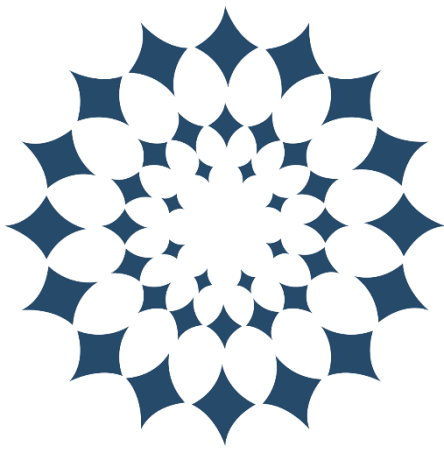


1.12 pav. Bubbl.us aplinkos spalvos

3. Pridedame naujų elementų ir juos surašome atsakymus į pateiktus klausimus.

- Kas yra kompiuterinė grafika, kokias žinote kompiuterinės grafikos rūšis.
- Kokias naudojate programėles nuotraukų koregavimui?

4. Nupieškite geometrinių figūrų ornamentą: kiekvieną rombą nuspalvinkite skirtinga spalva.



1.13 pav. Geometrinių figūrų ornamentas

5. Savarankiška užduotis: sukurkite logotipą iš savo vardo ir pavardės pirmųjų raidžių.

Darbus: minčių žemėlapij, ornamentą ir raidžių logotipą įkeliate į mokyklos Moodle platformą.

Kompiuterinė grafika. Kalėdinio ar naujamečio atviruko kūrimas (Daiva Strakšienė)

Pasiekimų sritis	A2. Kuria skaitmeninį turinį, naudoja įvairias priemones. 28.1.1. Kompiuterinė grafika
Klasė	9

Tema	Kompiuterinė grafika. Kalėdinio ar naujamečio atviruko kūrimas derinant spalvas ir meninį tekstą skirtingomis kompiuterinės grafikos programomis.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Dailė, lietuvių kalba.
Kompetencijos	Skaitmeninė – taikys, naudos praktikoje skaitmenines priemones. Kūrybiškumo – kuriant piešinių, realizuojant savo idėjas, parenkant spalvas, meninį tekstą. Komunikavimo – pagalba draugams, sukurtų darbų pristatymai, pasidalinimas idėjomis, diskusijos.
Tikslas	Susipažinti su spalvų derinimo teorija, pagrindiniais spalvų modeliais RGB, CMYK, meniniu teksto rašymu.
Uždaviniai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gebėti kurti objektus, parinkti jiems derančias spalvas. 2. Panaudoti galimus meninio teksto rašymo įrankius. 3. Mokėti redaguoti objektus, naudojant įvairias tvarkymo komandas.
Planuojamas rezultatas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Žinos spalvų modelius ir mokės parinkti meninį tekstą 2. Sukurs naujametinį sveikinimą. 3. Gautas žinias pritaikys savarankiškame darbe.
Specifinės priemonės / programinė įranga	<p>Programinė įranga: 1. Moodle aplinka darbams įkelti.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Grafinio dizaino programos: 3D Paint ir Gimp. 3. Apie 3D Paint programą: https://support.microsoft.com/lt-lt/windows/trima%C4%8Dio-modeliavimopagrindai-naudojant-program%C4%97l%C4%99-pie%C5%A1imas-3d-78a27393-4cc5-1e9a-5929-3b4644eb5a94 3D Paint programos pagrindinių įrankių pristatymas: https://www.youtube.com/watch?v=dRgtpuc0x6g Gimp programos pagrindinių įrankių pristatymas: https://www.youtube.com/user/gimpakl/videos <p>Dabner, D. (2010) Kompiuterinės leidybos pradmenys. Dizainas ir maketavimas. Vilnius: Žara.</p> <p>Lenkevičius, A. (2011). Kompiuterinė grafika ir vizualizacija. Kaunas:TEV. Žiūrienė, R., Pankrašovaitė, I., Stančius, A., (2014). Rastrinė ir vektorinė grafika.Vilnius: Technika.</p>

Mokymosi metodai	<p>Probleminio mokymosi metodas. Klasėje apžvelgiama teorinė medžiaga apie spalvų modelius, derinimo tarpusavyje principus. Pristatomi video filmukai apie 3D Paint ir Gimp kompiuterines grafikos programas - mokiniai peržiūri pagal poreikį, savu tempu. (Ausinukai pateikiami).</p> <p>Praktinis darbas pagal iš anksto parengtą scenarijų.</p> <p>Teorinis darbas – palyginti šias dvi kompiuterinės grafikos programas tarpusavyje. Pvz.: Kuria kompiuterinės grafikos programa patogiau dirbti? Kuri turi daugiau galimybių?</p> <p>Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.</p>
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, galima jų paprašyti įvertinti kiekvieną žingsnį užpildant mokytojo parengtą apklausą. 2. Darbai vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus. <p><i>Slenkstinis – su mokytojo pagalba atlieka scenarijuje numatytus žingsnius.</i></p> <p><i>Patenkinamas – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius (be papildomų užduočių).</i></p> <p><i>Pagrindinis – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius ir darbą papildo savais elementais.</i></p> <p><i>Aukštesnysis – palygina „3D Paint“ ir „Gimp“ kompiuterinės grafikos programas tarpusavyje.</i></p> <p><i>Mokiniai įsivertina kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo naujo – kaupiamasis vertinimas.</i></p>
Žinios prieš	Būti susipažinus su 3D Paint ir Gimp programų įrankiais. Valdyti grafinio dizaino programų pagrindines funkcijas: parinkti dizainą, įterpti tekstą, įterpti grafikos elementą. Atitinkamai naudotis aparatine ir programine kompiuterine įranga,
	elektroniniais žinytais. Taisyklingai vartoti informacinių technologijų ir kompiuterijos terminus, apibūdinti pagrindines jų sąvokas.
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<p>Užduotims atlikti teikiama mokytojo pagalba.</p> <p>Pateikiamas palengvintas pamokos scenarijus.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patys atlikite numatytą užduotį. 2. Užduotį adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams. 3. Jei mokiniai dirbo pagal užduotį, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius. 4. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus. 5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.

Pamokų scenarijus:

Mokiniai jau yra susipažinę su 3D Paint ir Gimp programomis.

1. Įsijunkite abi kompiuterinės grafikos programas, prisiminkite pagrindinius įrankius. Rekomendacijos. Jei esate primiršę programų įrankius - peržiūrėkite šiuos video:

3D Paint: <https://www.youtube.com/watch?v=dRgtpuc0x6g>

Gimp: <https://www.youtube.com/user/gimpakl/videos>

2. **Pirma užduotis** : Sukurkite kiekvienoje grafinio dizaino programoje naujametinį sveikinimą.

Tai tik pavyzdžiai, jų nereikia atkartoti.



1.14 pav. Besmegenis



1.15 pav. Su Šv.Kalėdom

1.16 pav. Su Šv.Kalėdom 1 Mokinių darbai paimti iš šios svetainės <https://itmc.lt/>

Antra užduotis: Palyginkite šias dvi grafinio dizaino programas tarpusavyje.

1. Kuri grafikos programa 3D Paint ar Gimp patogiau Jums dirbti?	
2. Kuri kompiuterinės grafikos programa 3D Paint ar Gimp turi daugiau galimybių?	
3. Kurioje kompiuterinės grafikos programoje pastebėjote daugiau privalumų?	

4. Kurioje kompiuterinės grafikos programoje pastebėjote daugiau trūkumų?	
5. Kuria programa rekomenduotum draugui kurti sveikinimą?	

Sveikinimus įkelkite į mokyklos Moodle platformą.

3. Kviečiu mokinius dalyvauti šiame konkurse:

„Kompiuterinė Kalėdų pasaka“ – respublikinis informatikos konkursas moksleiviams, kurio pagrindinis tikslas – ugdyti moksleivių kompiuterinę ir filologinę kultūrą, paskatinti originalias idėjas ir fantazijasą, atrasti savitumą, išradingumą, atskleisti kūrybinius turimus sugebėjimus ir polinkius.

Nuoroda: <https://itmc.lt/konkursas-kompiuterine-kaledu-pasaka/>

Palengvintas pamokų scenarijus:

Sukurkite naujametinį ar kalėdinį sveikinimą viena, laisvai pasirinkta ir Jums patrauklesne kompiuterinė grafikos programa. Keliais sakiniais pagrįskite savo apsisprendimą.

Maketas. Tvirtovė (Daiva Strakšienė)

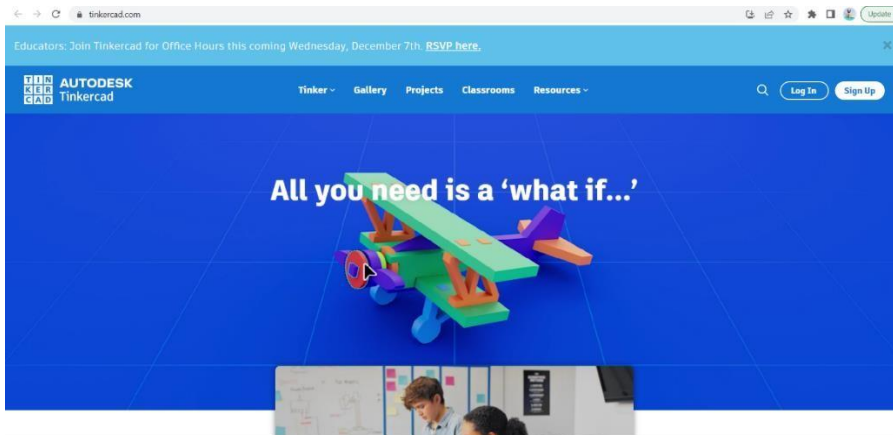
Pasiekimų sritis	A2. Kuria skaitmeninį turinį, naudoja įvairias priemones. 28.1.1. Kompiuterinė grafika
Klasė	9
Tema	Kompiuterinė grafika. Paprasto maketo modeliavimas. Tvirtovė.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Geometrija, matematika, anglų kalba.
Kompetencijos	Skaitmeninė – taikys, naudos praktikoje skaitmenines priemones. Kūrybiškumo – modeliuojant objektus lavins erdvinį mąstymą. Komunikavimo – pagalba draugams.

Tikslas	Suprojektuoti nesudėtingos struktūros tvirtovę. Susipažinti su elementariais 3D projektavimo įrankiais, įtvirtinti turimus „TinkerCAD“ pradmenis
Uždaviniai	4. Mokėti pritaikyti modeliavimo aplinką „TinkerCAD“ savo reikmėms. 5. Gebėti projektuoti norimus įvairaus dydžio objektus. 6. Mokėti modifikuoti objektus bet kuriame projektavimo žingsnyje.
Planuojamas rezultatas	5. Susipažins su modeliavimo programos „TinkerCAD“ pradmenimis. Sumodeliuos norimą objektą iš standartinių figūrų. 7. Gautas žinias pritaikys savarankiškame darbe.

<p>Specifinės priemonės / programinė įranga</p>	<p>Programinė įranga:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Moodle aplinka darbams įkelti. 2. Modeliavimo programa „TinkerCAD“. 3. Apie „TinkerCAD“ programą: https://youtu.be/zqmwCUbfa2M 4. Pilies projektavimas: https://www.youtube.com/watch?v=RND4WQafFq8 <p>Dabner, D. (2010) Kompiuterinės leidybos pradmenys. Dizainas ir maketavimas. Vilnius: Žara.</p> <p>Lenkevičius, A. (2011). Kompiuterinė grafika ir vizualizacija. Kaunas: TEV. Žiūrienė, R., Pankrašovaitė, I., Stančius, A., (2014). Rastrinė ir vektorinė grafika. Vilnius: Technika. Įvadas į „TinkerCad „, programą. Mokytojo knyga. https://www.uvb.lt/senasis/LT/3D%20programavimo%20metodika/Mokytojo_knyga.pdf</p>
<p>Mokymosi metodai</p>	<p>Darbo poromis metodas. Tai mažos grupės mokinių turimų problemų sprendimo struktūrinė forma, kuri užtikrinant įvairių grupių panaudojimą, individualią atsakomybę, paskatinanti teigiamą abipusę priklausomybę.</p> <p>Pristatomas video filmukas apie „TinkerCAD“ - kompiuterinio modeliavimo programą. Praktinis darbas pagal iš anksto parengtą scenarijų. Mokiniai dirba poromis ir konsultuojasi su mokytoju.</p>
<p>Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas</p>	<p>Darbai bus vertinami taikant formuojamojo vertinimo metodą.</p> <p>Mokiniai įsivertina kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo naujo. Pateikia individualius komentarus Moodle platformoje.</p>
<p>Žinios prieš</p>	<p>Atitinkamai naudotis aparatine ir programine kompiuterine įranga, elektroniais žinynais. Taisyklingai vartoti informacinių technologijų ir kompiuterijos terminus, apibūdinti pagrindines jų sąvokas.</p>
<p>Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams</p>	<p>Užduotims atlikti teikiama mokytojo pagalba. Pateikiamas palengvintas pamokos scenarijus.</p>
<p>Patarimai kolegoms, kurie naudos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 9. Patys atlikite numatytą užduotį. 10. Užduotį adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams. 11. Jei mokiniai dirbo pagal užduotį, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius.
<p>parengtą medžiagą</p>	<ol style="list-style-type: none"> 12. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus. 13. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.

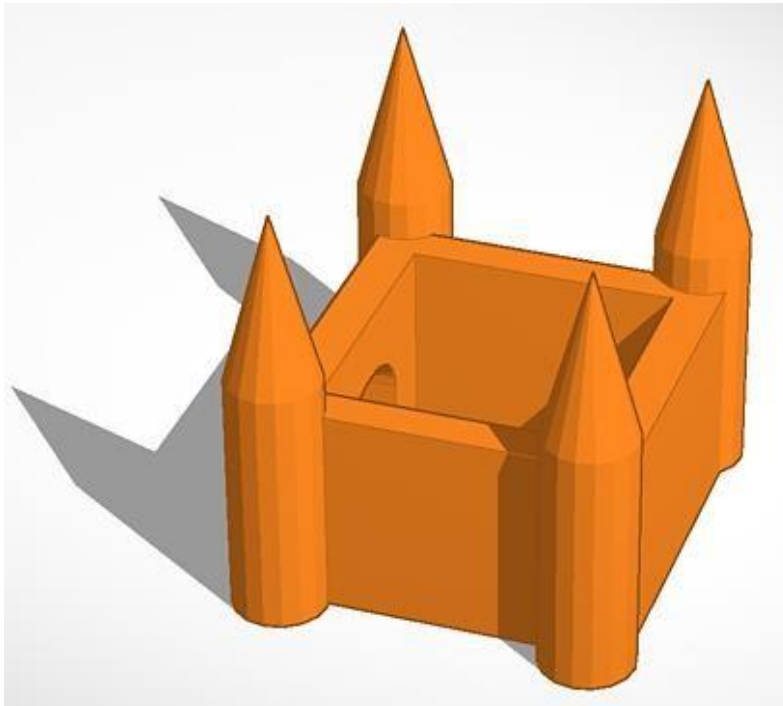
Pamokos scenarijus:

1. Atsidarykite www.tinkercad.com svetainę.



1.17 pav. Programos langas

2. Prisijungimas su kodu XXXX prie klasės paskyros „TinkerCAD“ platformoje.
3. Pristatomas pamokos tikslas.
4. Pristatomas tvirtovės supaprastintas modelis.



1.18 pav. Tvirtovės maketas

Nuotrauka paimta iš: <https://www.tinkercad.com/things/6S4jWrynQ3a-simple-castle>

5. Modeliuojame pasirinkdami „Box“ figūrą, statome tvirtovės pagrindą.
6. Imame „Box“ figūrą, projektuojame tvirtovės bokštus.

7. Imame „Box“ figūrą, projektuojame tvirtovės bokštų viršūnes.
8. Su „Align“ funkcija, uždedame bokšto viršūnę. Sugrūpuojame su „Group“ funkcija bokštą ir viršūnę.

Šie elementai patampa viena bendra figūra.

9. Imame „Box“ figūrą, iškertame tvirtovės bokšto viršūnę. Įrašome matmenis, komandą „Solid“ keičiame į „Hole“, tai atliekama norint iškirsti viršūnę.
10. Imame „Box“ figūrą ir išpjauname tvirtovės bokšto-viršūnės sieną. Įrašome matmenis, komandą „Solid“ keičiame į „Hole“, tai atliekama norint iškirsti viršūnę.
11. Naudojame „Duplicate“ ar „Copy“ funkcijas, 3 kartus kopijuojame figūrą. Turime gauti 4 identiškas figūras.
12. Dvi iš keturių figūrų kopijų reikia pasukti tam tikru kampu.
13. Naudojame „Duplicate“ ar „Copy“ funkcijas ir užbaigtas bokštas yra kopijuojamas iš viso 3 kartus.
14. Su „Align“ funkcija keturi tvirtovės bokštai yra sudedami ant tvirtovės pagrindo. Sugrūpuojame su „Group“ funkcija bokštus ir tvirtovės pagrindą.
15. Imame „Box“ figūrą ir projektuojamos tvirtovės sienas. Naudojantis bokštų iškirtimo metodika - sienos yra iškertamos ir sudedamos ant tvirtovės pagrindo.
16. Imame „Box“ figūrą ir projektuojame įėjimą į tvirtovę.
17. Sugrūpuojame visas tvirtovę sudarančias dalis.
18. Tvirtovės spalvas parenkate savo nuožiūra.

Palengvintas pamokų scenarijus:

Sukurkite savo svajonių pilį su „TinkerCAD“ kompiuterinio modeliavimo programa.

Laisvas modeliavimas. Laiko riteris (Daiva Strakšienė)

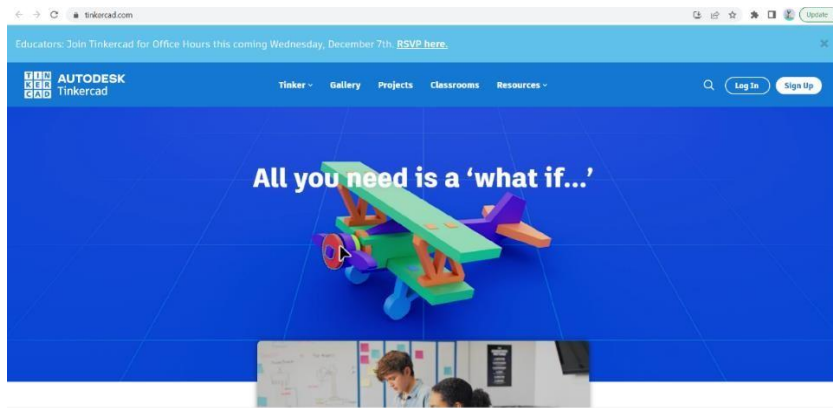
Pasiekimų sritis	A2. Kuria skaitmeninį turinį, naudoja įvairias priemones. 28.1.1. Kompiuterinė grafika
Klasė	9
Tema	Kompiuterinė grafika. Paprasto maketo modeliavimas. Mini fortas.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Geometrija, matematika, anglų kalba.

Kompetencijos	Skaitmeninė – taikys, naudos praktikoje skaitmenines priemones. Kūrybiškumo – modeliuojant objektus lavins erdvinį mąstymą. Komunikavimo – pagalba draugams.
Tikslas	Suprojektuoti abstrakčią figūrą „Laiko riteris” su „TinkerCAD“ modeliavimo programa. Įtvirtinti „TinkerCAD“ pradmenis.
Uždaviniai	7. Mokėti pritaikyti modeliavimo aplinką „TinkerCAD“ savo reikmėms. 8. Gebėti projektuoti norimus įvairaus dydžio objektus. 9. Mokėti modifikuoti objektus bet kuriame projektavimo žingsnyje.
Planuojamas rezultatas	8. Pagilins žinias su modeliavimo programa „TinkerCAD“. 9. Sumodeliuos norimą objektą iš figūrų. 10. Gautas žinias pritaikys savarankiškame darbe.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programinė įranga: 1. Moodle aplinka darbams įkelti. 2. Modeliavimo programa „TinkerCAD“. Dabner, D. (2010) Kompiuterinės leidybos pradmenys. Dizainas ir maketavimas. Vilnius: Žara. Lenkevičius, A. (2011). Kompiuterinė grafika ir vizualizacija. Kaunas:TEV. Žiūrienė, R., Pankrašovaitė, I., Stančius, A., (2014). Rastrinė ir vektorinė grafika. Vilnius: Technika. Mokytojo _____ knyga. https://www.uvb.lt/senasis/LT/3D%20programavimo%20metodika/Mokytojo_knyga.pdf
Mokymosi metodai	Abipusio mokymosi metodas. Tai mokymosi metodas, akcentuojantis praktiką ir mokymąsi per partnerystę. Viso mokymosi proceso metu kiekvienas mokinys turi partnerį, jie konsultuoja vienas kitą bei keičiasi vaidmenimis. Praktinis darbas pagal iš anksto parengtą scenarijų. Mokiniai dirba poromis ir konsultuojasi su mokytoju.

Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<p>14. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, galima jų paprašyti įvertinti kiekvieną žingsnį užpildant mokytojo parengtą apklausą.</p> <p>15. Darbai vertinami pagal iš anksto apibrėžtus kriterijus.</p> <p><i>Slenkstinis – su mokytojo pagalba atlieka scenarijuje numatytus žingsnius.</i></p> <p><i>Patenkinamas – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius (be papildomų užduočių).</i></p> <p><i>Pagrindinis – savarankiškai atlieka scenarijuje numatytus žingsnius ir darbą papildo savais elementais.</i></p> <p><i>Aukštesnysis – sugalvoja savo scenarijų ir jį išpildo su kompiuterinio modeliavimo programa „TinkerCAD“.</i></p> <p><i>Mokiniai įsivertina kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo naujo – kaupiamasis vertinimas.</i></p>
Žinios prieš	Atitinkamai naudotis aparatine ir programine kompiuterine įranga, elektroniniais žinytais. Taisyklingai vartoti informacinių technologijų ir kompiuterijos terminus, apibūdinti pagrindines jų sąvokas.
Galimybės taikyti spec.	Užduotims atlikti teikiama mokytojo pagalba. Pateikiamas palengvintas pamokos scenarijus.
poreikių mokiniams	
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<p>16. Patys atlikite numatytą užduotį.</p> <p>17. Užduotį adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams.</p> <p>18. Jei mokiniai dirbo pagal užduotį, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius.</p> <p>19. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus.</p> <p>20. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.</p>

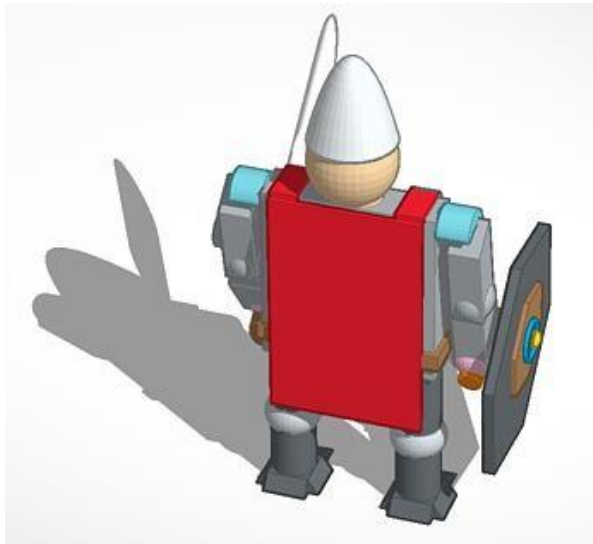
Pamokos scenarijus:

1. Atsidarykite www.tinkercad.com svetainę.



1.19 pav. Programos aplinka

2. Prisijungimas su kodu XXXX prie klasės paskyros „TinkerCAD“ platformoje.
3. Pristatomas pamokos tikslas.



Nuotrauka paimta iš: <https://www.tinkercad.com/things/fhKx7tWEUdA>

1.20 pav. Laiko riteris. Maketas

4. Pagrindinis elementas - riteris. Naudojame „Torus“, „Cylinder“ įrankius.
5. Su įrankiu „Align“ surenkame riterį.
6. Su įrankiais „Box“ ir „Roof“ projektuojame laikrodžio rodyklę.
7. Darbe naudokite įrankius „Tube“, „Half Sphere“, „Chick Foot“ „Group“ funkciją, „Hand“ ir „Peace Hand“ figūras, „Cylinder“ bei „Characters“ ir „Shape Generators“ meniu juostas.
8. Iš „Characters“ ir kitų meniu pasirenkame figūras pagal poreikį ir sudėliojame ant „Egg“ figūros, sukurdami „Laiko riterio“ veiduką.

Palengvintas pamokų scenarijus:

Sukurkite riterį su „TinkerCAD“ kompiuterinio modeliavimo programa.

Skaitmeninio turinio kūrimas tema “Lietuvos nacionalinis saugumas” (Dovydas Munius)

Pasiekimų sritis	A2. Kuria skaitmeninį turinį, naudoja įvairias priemones.
Klasė	10 klasė
Tema	Skaitmeninio turinio kūrimas tema “Lietuvos nacionalinis saugumas”.
Integruojami dalykai	Informatika ir pilietiškumo pagrindai.
Kompetencijos	Kūrybiškumo kompetencija – renka, sieja, kritiškai ir kūrybiškai apdoroja informaciją bei savarankiškai pasirenka skaitmeninio turinio kūrybos formą. ¹ Pažinimo kompetencija – atpažįsta pagrindines temas sąvokas, geba apibūdinti vidines ir išorines grėsmes nacionaliniam saugumui. Pamokos metu taiko anksčiau įgytas skaitmeninio turinio kūrimo žinias bei gebėjimus, sprendžia kūrybinio procesu metu iškilusias problemas. ² Skaitmeninė kompetencija – kurdami skaitmeninį turinį geba pasirinkti patikimus informacijos šaltinius, geba nurodyti informacinius šaltinius bei juos taisyklingai cituoti. Pilietiškumo kompetencija – suvokia, kad krašto gynyba yra kiekvieno piliečio pareiga. Nusako, kaip piliečiai gali ir turi prisidėti prie Lietuvos nacionalinio saugumo užtikrinimo. ³ Komunikavimo kompetencija – mokiniai ugdomi bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimus skaitmeninėje erdvėje kuriant bendrą skaitmeninį turinį. ⁴
Tikslas	Naudojant skirtingas skaitmeninio turinio kūrimo priemones, sukurti pasirinkto tipo leidinį Lietuvos nacionalinio saugumo tema.
Uždaviniai	1. Iš pateikto sąrašo pasirenks skaitmeninio turinio kūrimo priemonę. 2. Kritiškai vertins pasirinktus informacinius leidinius ir atrinks 2-4 esminius informacijos šaltinius savo skaitmeninio turinio kūrybai. 3. Gebės atlikti kalbinį, dalykinį ir techninį pasirinkto skaitmeninio turinio redagavimą.
Planuojamas rezultatas	Pamokos metu mokiniai sukurs pasirinktos formos leidinį, pvz., infografiką, plakatą, lankstinuką, laikraščio puslapį, mažą skelbimą arba komiksą, Lietuvos nacionalinio saugumo tema.

¹ Kompetencijų lygiai parengti pagal informacinių technologijų bendrąsias nuostatas.
Nuoroda:

<https://www.emokykla.lt/bendrosios-programos/pagrindinis-ugdymas/3?st=2>

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid.*

Specifinės priemonės / programinė įranga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Smart lenta arba projektorius 2. Google forms 3. Mentimeter 4. Canva (skaitmeninį turinį galima kurti keliose vienu metu) 5. Infogram 6. Prezi (skaitmeninį turinį galima kurti keliose vienu metu) 7. Piktochart (skaitmeninį turinį galima kurti keliose vienu metu) 8. Genial.ly 9. Venngage 10. Visual.ly 11. StoryboardThat 12. Makebeliefscomix
Mokymo (si) metodai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minčių lietus – pamokos pradžioje naudojantis smart lentos “šauk” funkciją arba Mentimeter mokiniams užduodami du klausimai – Kokios mintys kyla išgirdus sąvoką “skaitmeninis leidinys”? Kokios pagrindinės sąvokos ar mintys kyla išgirdus temą Lietuvos nacionalinis saugumas.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Savarankiškas darbas – pamokoje mokiniai savarankiškai renka, grupuoja ir apdoroja informaciją, kuria pasirinktą skaitmeninį turinį. 3. Apversta klasė – mokiniai namuose peržiūri pateiktą informaciją apie Lietuvos nacionalinį saugumą. 4. Darbas poroje arba grupėje – mokiniai pamokos metu renka, grupuoja ir apdoroja informaciją, kuria pasirinktą skaitmeninį turinį poroje arba trijų žmonių grupėje. 5. Individualizavimas – mokiniai patys gali pasirinkti skaitmeninio leidinio atlikimo formą bei temą. 6. Diferencijavimas – pamokos metu suteikiamos skirtingos temos bei priemonės pagal sunkumą. 7. Personalizavimas – kiekvienas mokinys gali pasirinkti Lietuvos Nacionalinio saugumo temos aspektą, kuris domina jį patį.
Mokinių pasiekimų lygių požymiai	<p>Slenkstinis lygis – pertvarko skaitmeninį turinį, ieško informacijos iš vieno šaltinio ir ją atrenka (A2.1).⁵</p> <p>Patenkinamas lygis – Pertvarko ir kuria skaitmeninį turinį, ieško informacijos iš kelių šaltinių ir ją atrenka (A2.2).⁶</p> <p>Pagrindinis lygis – Analizuoja ir tobulina skaitmeninį turinį, pasirenka ir taiko tinkamas skaitmeninio turinio kūrimo priemones (A2.3).²⁵</p>

⁵ Ibid.

6

I

b

i

d

.

2

5

I

b

i

d

.

	Aukštesnysis lygis – Kitiškai vertina kitų sukurtą skaitmeninį turinį, teikia argumentuotus pasiūlymus jam tobulinti. Savarankiškai atsirenka tinkamą informaciją iš įvairių šaltinių (A2.4). ⁷
Žinios prieš	Mokiniai per pilietiškumo pagrindų pamokas yra nagrinėję Lietuvos nacionalinio saugumo pamokų ciklą.
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	Spec. poreikių turintiems mokiniams rekomenduojama naudotis Makebeliefscomix programa kuriant keturių langelių komiksą.
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą, galimos rizikos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laiko valdymas. 2. Aktyviai stebėti, kaip mokiniai pasirenka savo darbo būdą - savarankišką, poroje ar grupėje. Jei kiltų nesklaidumų, būti pasiruošus įsitraukti ir padėti pasiskirstyti. 3. Pasiruošti aiškius vertinimo kriterijus. 4. Prieš pamoką suteikti mokiniams papildomos informacijos apie nacionalinį saugumą. Nurodyti puslapius ar vaizdo įrašus, kurie turėtų būti pažiūrėti namuose, tam kad pamokos metu pavyktų sklandžiai kurti pasirinktą skaitmeninį turinį. 5. Dėl komiksų naudojimo – mokiniams pasirinkus šią priemonę, perspėti, kad minimalus komiksų skaičius yra 3 atskiri komiksai, sudaryti iš bent 6 pokalbių langelių.

I Etapas (pamokos įvadas - 5-7 minutės)

Pamokos pradžioje naudojantis smart lentos “šauk” funkcija arba Mentimeter mokiniams užduodami du klausimai – Kokios mintys kyla išgirdus sąvoką “skaitmeninis leidinys”? Kokios pagrindinės sąvokos ar mintys kyla išgirdus temą Lietuvos nacionalinis saugumas?

Trumpai aptariame mokinių atsakymus. Jei mokiniams kyla sunkumų įvardijant, kokios Pristatomas pamokos tikslas.

Tikslas – naudojant skirtingas skaitmeninio turinio kūrimo priemones sukurti pasirinkto tipo leidinį Lietuvos nacionalinio saugumo tema. Nurodžius pamokos tikslą, pabrėžiama, kad mokiniai patys savarankiškai pasirenka skaitmeninio turinio formas, kurias jau prisiminėme pamokos pradžioje. Taip pat primename, kad pasirinktą skaitmeninį turinį galime kurti – savarankiškai, poroje arba trijų žmonių grupėje.

Pristatome mokiniams pamokos uždavinius:

1. Savarankiškai pasirinks skaitmeninio turinio kūrimo priemones.
2. Kitiškai vertins pasirinktus leidinius ir atrinks 2-4 esminius informacijos šaltinius savo skaitmeninio turinio kūrybai.
3. Gebės atlikti kalbinį, dalykinį ir techninį pasirinkto skaitmeninio turinio redagavimą.

⁷ Ibid.

Pristatome vertinimo kriterijus. Leidinys vertinamas kaupiamuoju pažymiu.

- Informacijos tikslumas, aiškumas ir teisingumas - 3 balai.
- Kūrybiškumas/originalumas - 2 balai.
- Apipavidalinimas – leidinio kompozicija, teksto rišlumas, iliustracijų tinkamumas – 3 balai.
- Teisingas citavimas ir informacinių šaltinių nurodymas – 1 balas.
- Skaitmeninio turinio pristatymas pilietiškumo pamokoje – 1 balas.

Pamokos gale mokiniai vertina viena kitos darbus, pildo balus. Po pamokos komandos atiduoda savo vertinimus mokytojui. Kiekviena grupė vertinama santykiu 50% mokytojo pažymys ir 50% mokinių skirti balai.

II etapas (kūrybinė-praktinė pamokos dalis 30-35 minutės)

Pristačius pamokos uždavinius lentoje pateikiame skaitmeninio turinio kūrimo priemonių sąrašą.

1. Canva Infogram (skaitmeninį turinį galima kurti keliose vienu metu)
2. Prezi (skaitmeninį turinį galima kurti keliose vienu metu)
3. Piktochart (skaitmeninį turinį galima kurti keliose vienu metu)
4. Genial.ly
5. Venngage
6. Visual.ly
7. StoryboardThat
8. Makebeliefscomix

Mokiniai pasirenka, kaip atliks kūrybinę užduotį – savarankiškai, poroje ar trijų žmonių grupėje.

Lietuvos nacionalinis saugumas yra plati tema, tad mokytojas pateikia galimas leidinio temas, bet svarbu pabrėžti, kad mokiniai turi galimybę sumąstyti savo temą.

1. Nacionalinio saugumo objektai. Kaip valstybė ir piliečiai prisideda prie jų gynybos?
2. Nacionalinio saugumo samprata. Įvardinti 3-5 išorės ir vidaus grėsmes su konkrečiais pavyzdžiais.
3. Kokios institucijos Lietuvoje užtikrina nacionalinį saugumą? Koks yra jų vaidmuo?
4. Koks yra mano kaip piliečio vaidmuo užtikrinant Lietuvos nacionalinį saugumą?
5. Priešiškų Lietuvai valstybių analizė. Rusijos pavyzdys.
6. Priešiškų Lietuvai valstybių analizė. Kinijos pavyzdys.
7. Priešiškų Lietuvai valstybių analizė. Baltarusijos pavyzdys.
8. Kas yra propaganda ir melagienos? Pagrindiniai skirtumai ir panašumai.
9. Korupcija ir jos pasekmės visuomenei.

Mokytojas nuolat stebi procesą, kaip mokiniams sekasi kurti pasirinktą skaitmeninį turinį.

III etapas (refleksija ir įsivertinimas 5-6 min.)

Baigę darbą mokiniai palieka savo galutinį skaitmeninio turinio produktą matomą ekrane. Mokiniai pagal pateiktus vertinimo kriterijus vertina savo draugų darbus. Naudojami spalvoti lipnūs lapeliai. Lapelyje mokiniai užrašo grupės numerį arba klasės draugų vardus ir atiduoda mokytojui, kuris po pamokos suskaičiuoja mokinių vertinimus su savo balais.

Mokiniams ant lentos parodomas google formos QR, kurioje yra pateikti šie klausimai.

Lentelėje pateikiami įsivertinimo kriterijai mokiniams.

2.2 lentelė. Refleksija

Eil. nr.	Kriterijai	Taip	Iš dalies	Ne
1.	Pasirenka skaitmeninio turinio kūrimo priemones.			
2.	Kritiškai vertina pasirinktus informacinius leidinius ir atrenka 2-4 esminius informacijos šaltinius savo skaitmeninio turinio kūrybai.			
3.	Atlieka kalbinį, dalykinį ir techninį pasirinkto skaitmeninio turinio redagavimą.			

Taip pat pateikiami šie atviri klausimai:

1. Kaip man sekėsi kurti savo skaitmeninį turinį?
2. Ką galėjau padaryti geriau?
3. Kaip pats vertinu savo darbą?

Informacija ir įvairūs šaltiniai mokiniams peržiūrėti prieš pamoką.

1. <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.34169?jfwid=-v40pz1p2q>
2. <https://kam.lt/wp-content/uploads/2022/03/salies-saugumas-ir-gynyba-2016.pdf>
3. <https://e-seimasx.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.167925/YqgecnhFsY>
4. <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.34169?jfwid=-v40pz1p2q>
5. <https://e-seimasx.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.167925/YqgecnhFsY>
6. <https://www.vsd.lt/archyvas-gresmu-vertinimo-ataskaitos/>
7. <https://www.vsd.lt/archyvas-gresmu-vertinimo-ataskaitos/>
8. <https://www.vsd.lt/archyvas-gresmu-vertinimo-ataskaitos/>

Vaizdo įrašai peržiūrai.

1. [Grėsmės Lietuvos saugumui: kaip jas atpažinti ir kodėl tai svarbu?](#)
2. [Grėsmių nacionaliniam saugumui vertinimas 2023](#)
3. [Grėsmių nacionaliniam saugumui vertinimas 2021](#)
4. [VSD šiek tiek papasakojo apie savo ypatingai slaptą pastatą](#)

5. [Korupciją įrodyti sunkiau nei nužudymą, – Bartkus | Davidonytė | Pancerovas || Laisvės TV](#)
6. [Mokslo sriuba: apie propagandą](#)

Mokiniam patariama peržiūrėti bent 3-5 informacinius šaltinius.

Įvadas į tinklalapių kūrimą (Neringa Urbonienė)

Pasiekimų sritis	Skaitmeninio turinio kūrimas (A)
Klasė	9-10
Tema	Įvadas į tinklalapių kūrimą.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Anglų k., technologijos, lietuvių k.
Kompetencijos	Pažinimo – mokiniai ugdo informatinį mąstymą. Skaitmeninė – mokiniai naudojami skaitmeninėmis programavimo priemonėmis. Komunikavimo – mokiniai skatinami drąsiai, taikliai reikšti mintis.
Tikslas	Susipažinti su tinklapio kūrimo pagrindais ir sukursti saitus.
Uždaviniai	1. Savarankiškai pristatysite surastą informaciją. 2. Sukursite saitus Power Point programoje. 3. Sukursite saitus tekstų rengyklėje. 4. Apibendrinsite tai, ką sužinojote.
Planuojamas rezultatas	1. Paaiškinsite, kas yra hipertekstas, tinklapis, svetainė. Įvardinsite hiperteksto privalumus. 2. Suprasite, kaip sudaryti ir veikia tinklapiai. 3. Pagilinsite darbo su Power Point ir Word programomis įgūdžius.

<p>Specifinės priemonės / programinė įranga</p>	<p>Multimedia projektorius, išmanioji lenta, Power Point, Ms Word programos.</p> <p>Įsivertinimui - Mentimeter.</p> <p>Literatūra:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. R. Daubaras, S. Daubaras, I. Mackevič, V. Paukštė. Šiuolaikinis žvilgsnis į tinklalapių kūrimą. Informacinių technologijų pasirenkamasis kursas. IX–X kl. Vilnius: TEV, 2010. Prieiga per internetą: http://gabija.simnet.lt/it/Tinklapiu_kurimas.pdf 2. Atnaujinta bendroji programa. Informatikos bendroji programa. 2022. Prieiga per internetą: https://www.emokykla.lt/upload/EMOKYKLA/BP/2022-03-10/derinami/Informatikos%20BP%20projektas%202022-04-14%20BUTui.pdf 3. https://www.w3schools.com/html/
<p>Mokymosi metodai</p>	<p>Apversta klasė (susiskirstę į 3 grupes namuose pasiruošia šioms temoms: 1 grupė – pristato kas yra saitynas, hipertekstas, tinklapis, saitas; 2 grupė – pateikia panašumus ir skirtumus hiperteksto ir įprasto teksto; 3 grupė – paaiškina, kas yra portalas, svetainė, kuo jos skiriasi, pateikia jų pavyzdžių. Pristatymus parengia su Power Point ar kita tinkama programine įranga.)</p> <p>Minčių lietus, darbas grupėmis.</p>
<p>Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas</p>	<p>Slenkstinis pasiekimų lygis – su pagalba atlieka bent 1 praktinį darbą kurdami saitus.</p> <p>Patenkinamas pasiekimų lygis – sukuria 2 praktinius darbus pagal pavyzdį kurdami saitus.</p> <p>Pagrindinis pasiekimų lygis – sukuria 2 praktinius darbus pagal savo pavyzdžius kurdami saitus.</p> <p>Aukštesnysis lygis – analizuoja ir vertina bendraklasių atliktus darbus, suteikia pagalbą kurdami saitus.</p>
<p>Žinios prieš</p>	<p>Geba surasti patikimą informaciją įvairiuose šaltiniuose, geba dirbti su Power Point ir Ms Word programomis.</p>
<p>Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams</p>	<p>Mokytojas pritaiko scenarijų atsižvelgdamas į vaiko individualius specialiuosius poreikius.</p>

Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	Peržiūrėti mokinių surinktą medžiagą ir įvertinti jos tinkamumą. Jei naudojate kitus šrankius, užduotis adaptuokite.
--	---

1 ETAPAS ⌚ 5 min. Temos, tikslų ir uždavinių pristatymas.

Temos pristatymui užduodami klausimai:

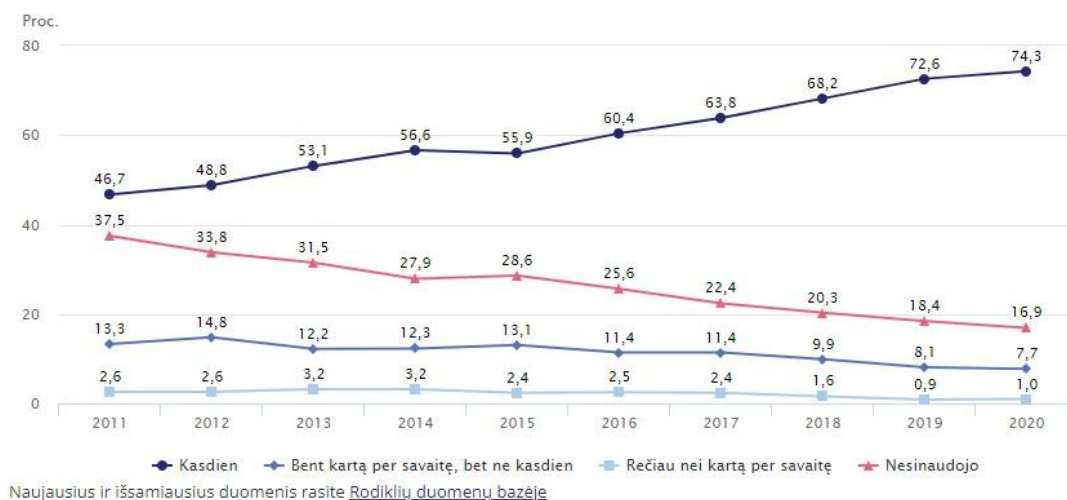
1. Kur ieškote informacijos apie jums rūpimą klausimą?
2. Kokiais būdais perduodate informaciją draugui, jei jo šalia nėra?
3. Kaip galima nusipirkti prekę neišėjus iš namų?

Mokiniai supažindinami su temos aktualumu.

Šiuolaikinis pasaulis nuolat kinta, o informacinės technologijos darosi vis svarbesnės. Daugelis nepagalvoja, kaip dažnai naudojasi internetu ieškodami atsakymų į įvairius klausimus. Dažnai rašo draugams elektroninius laiškus, bendrauja pokalbių programomis, lankosi įvairiuose svetainėse.

Būdami namuose ir naudojasi nuotolinio mokymosi sistemomis, gauna mokymosi medžiagą, užduotis ir virtualias konsultacijas. Kartais netgi užsisakome ir perkame mums reikalingas prekes ar paslaugas per elektroninės prekybos platformas.

Visos šios ir daugybė kitų galimybių neegzistuoja be interneto (angl. internet) – pasaulinio kompiuterių tinklo. Interneto paslaugų populiarumą rodo sparčiai augantis vartotojų skaičius.



3 pav. Interneto naudotojų statistika (<https://osp.stat.gov.lt/skaitmenine-ekonomika-ir-visuomenelietuvoje-2022/skaitmenine-visuomene-ir-verslas/gyvenimas-internete>)

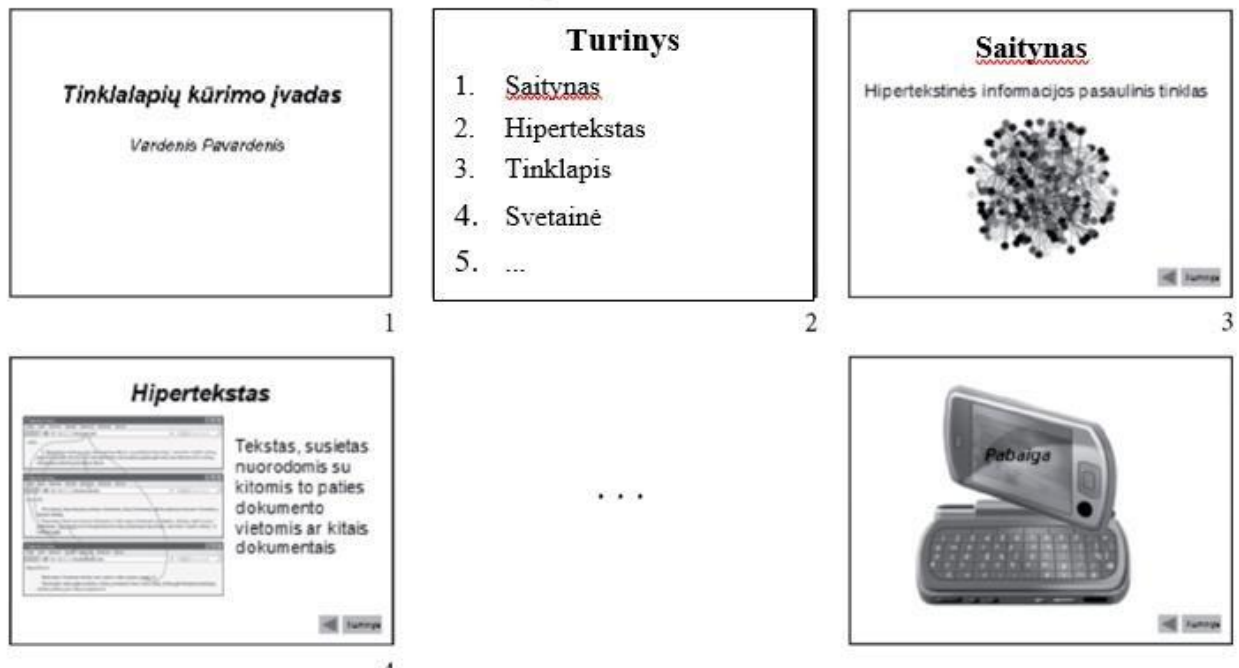
Pristatomi pamokos tikslai ir uždaviniai.

2 ETAPAS ⌚ 15 min. Sąvokų pristatymas.

Galima pasiūlyti palyginti portalus pagal savo pomėgius.

3 ETAPAS 🕒 20 min. PRAKTINIS DARBAS.

1. Užduotis. Saitų kūrimas Power Point programa.



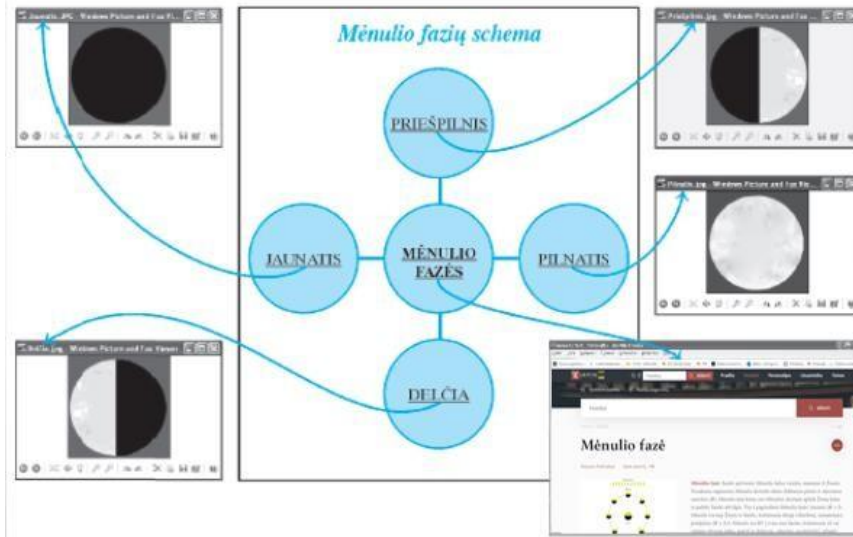
7 pav. Saitynas Power Point programa

Įdėk mygtukus į turinį ir susiek juos su tinkama skaidre:

- Pasirink **Skaidrių demonstravimas** ir spustelėk **Veiksmų mygtukai**.
- Pasirinkęs norimą veiksmų mygtuką, padėk jį į norimą vietą.
- Atsidariusiame **Veiksmo parametrai** lange pasirink **Hipersaitas į** ir nurodyk norimą skaidrę.
- Įterpk veiksmo mygtukus kiekvienoje skaidrėje, kad leistų eiti į ankstesnę skaidrę ar turinį.

Užduotis. Sukurk mėnulio ciklo struktūrinę schemą naudodamas tekstų rengyklę:

- Sukurk mėnulio ciklo schemą, kurioje mėnulio ciklo pavadinimai būtų susieti saitais su standžiajame diske esančiais paveikslėliais, vaizduojančiais atitinkamas fazes.
- Be to, kiekvienas pavadinimas turi turėti saitą, vedantį į mėnulio fazės apibrėžimą visuotinėje lietuvių enciklopedijoje (www.vle.lt/straipsnis/menulio-faze/).



8 pav. Mėnulio fazių schema

Nurodymai:

- Rask internete 4 mėnulio ciklo paveikslėlius, įrašyk juos į laik meną.
- Įterpk struktūrinę schemą į tekstinį dokumentą: pasirink meniu *Įterpimas*, tada komandą *SmartArt*, po to – ciklą tipą, pavyzdžiui, tokį:



9 pav. Struktūrinės schemos pavyzdys

- Parašyk schemas ir ciklo pavadinimus.
- Pažymėk pavadinimą "Mėnulio fazės", eik į meniu "Įterpimas" ir pasirink "Hipersaitas".
- Lango "Adresas" laukelyje įrašyk mėnulio ciklo apibrėžimo nuorodą iš Visuotinės lietuvių enciklopedijos (<https://www.vle.lt/straipsnis/menulio-faze/>) ir spausk "Gerai".
- Kiekvieną fazės pavadinimą pažymėk ir paspausk meniu "Įterpimas", komandą "Hipersaitas", surask atitinkamos mėnulio ciklo paveikslėlio failą ir spustelėk "Gerai". Taip susiesi saitais pavadinimus su jų paveikslų failais.
- Patikrink saitų veikimą laikydamas nuspaustą "Ctrl" klavišą ir spustelėdamas kiekvieną saitą. Turėtų atsidaryti atitinkami paveikslai.

4 ETAPAS ⌚ 5 min.

Pamokos apibendrinimas ir įsivertinimas Mentimeter įrankiu.

HTML pagrindai (Neringa Urbonienė)

Pasiekimų sritis	Skaitmeninio turinio kūrimas (A)
------------------	----------------------------------

Klasė	9-10
Tema	HTML pagrindai
Integruojami dalykai, pasiekimai	Anglų k., technologijos, lietuvių k.
Kompetencijos	Pažinimo – mokiniai ugdo informatinį mąstymą. Skaitmeninė – mokiniai naudojami skaitmeninėmis programavimo priemonėmis. Komunikavimo – mokiniai skatinami drąsiai, taikliai reikšti mintis.
Tikslas	Suvokti HTML kalbos pagrindus.
Uždaviniai	1. Susipažinsite su pagrindiniais HTML elementais. 2. Nagrinėdami svetainės kodą, suprasite pagrindinius elementus pateiktus HTML kalba. 3. Dirbdami individualiai sukursite HTML kodą. 4. Apibendrinsite tai, ką sužinojote.
Planuojamas rezultatas	1. 2. Paaškinsite kas yra HTML kalba. Apibūdinsite HTML kalbos elementus: gaires ir atributus. 3. Nusakysite HTML failo struktūros pagrindines gaires. 4. Gebėsite sukurti paprastą HTML dokumentą.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Multimedia – projektorius ar išmanioji lenta, prieiga prie interneto, Notepad. Literatūra: 1. R. Daubaras, S. Daubaras, I. Mackevič, V. Paukštė. „Šiuolaikinis žvilgsnis į tinklalapių kūrimą. Informacinių technologijų pasirenkamasis kursas. IX–X kl.“ Vilnius: TEV, 2010. Prieiga per internetą: http://gabija.simnet.lt/it/Tinklapiu_kurimas.pdf 2. Atnaujinta bendroji programa. Informatikos bendroji programa. 2022. Prieiga per internetą: https://www.emokykla.lt/upload/EMOKYKLA/BP/2022-03-10/derinami/Informatikos%20BP%20projektas%202022-04-14%20BUTui.pdf 3. https://www.w3schools.com/html/
	4. Notepad, Notepad++ 5. https://www.programiz.com/html/online-compiler/
Mokymosi metodai	Minčių lietus, praktinis darbas, testas.

<p>Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas</p>	<p>Slenkstinis pasiekimų lygis – su pagalba atlieka bent 1 praktinį darbą ir/ar atsakė bent į „2 testo klausimus.</p> <p>Patenkinamas pasiekimų lygis – sukuria 2 praktinius darbus pagal pavyzdį ir/ar atsakė bent į 3 - 4 testo klausimus.</p> <p>Pagrindinis pasiekimų lygis – sukuria 2 praktinius darbus pagal savo pavyzdžius ir/ar atsako į 6-7 testo klausimus.</p> <p>Aukštesnysis lygis – atlieka visas praktines ir testo užduotis, bei analizuoja ir vertina bendraklasių atliktus darbus, suteikia pagalbą.</p>
<p>Žinios prieš</p>	<p>Žino kas yra hipertekstas, saitynas, saitas. Susipažinę su tinklapių kūrimo įvadu.</p>
<p>Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams</p>	<p>Mokytojas pritaiko scenarijų atsižvelgdamas į vaiko individualius specialiuosius poreikius.</p>
<p>Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą</p>	<p>HTML kodo kūrimui galima pasirinkti sau patogų įrankį, pvz. Notepad++.</p>

1 ETAPAS ⌚ 5 min. Įvadas.

Minčių lietus. Mokiniam pateikiamas tinklapis HTML kalba. Mokinių prašoma įvardinti šios pamokos temą ir uždavinius.

```

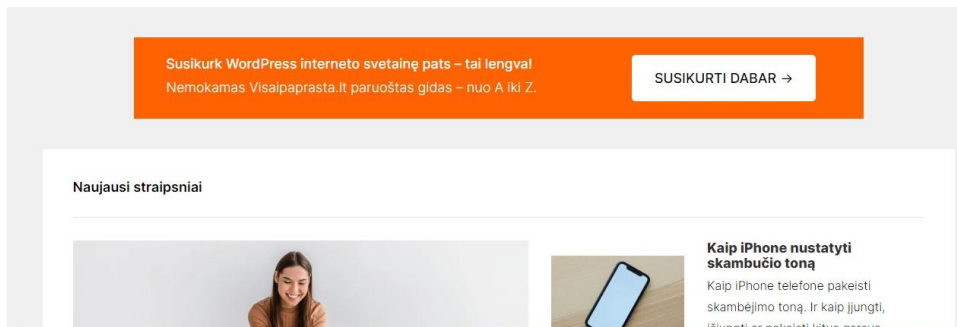
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="lt-LT">
3 <head>
4 <meta charset="UTF-8"/>
5 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1"/>
6 <meta name="robots" content="index, follow, max-image-preview:large, max-snippet:-1, max-video-preview:-1"/>
7 <meta name="description" content="Apsk kompiuterius, išmaniuosius telefonus ir interneto paprastai ir visišes suprantamai. Pamokos, instrukcijos, rekomendac
8 <link rel="canonical" href="https://www.visaipaprasta.lt/">
9 <meta property="og:locale" content="lt-LT"/>
10 <meta property="og:type" content="website"/>
11 <meta property="og:title" content="Vizual Paprasta - kompiuteriai ir interneto paprastai"/>
12 <meta property="og:description" content="Apsk kompiuterius, išmaniuosius telefonus ir interneto paprastai ir visišes suprantamai. Pamokos, instrukcijos, rek
13 <meta property="og:url" content="https://www.visaipaprasta.lt/">
14 <meta property="og:site_name" content="Vizual Paprasta"/>
15 <meta property="article:modified_time" content="2023-08-10T13:04:19+00:00"/>
16 <meta name="twitter:card" content="summary_large_image"/>
17 <script type="application/ld+json" class="yoast-schema-graph" "@context": "https://schema.org", "@graph": [{"@type": "WebPage", "@id": "https://www.visaipaprasta
18 title: "Vizual Paprasta - kompiuteriai ir interneto paprastai" @id: "https://www.visaipaprasta.com/"
19 <link rel="dns-prefetch" href="https://www.visaipaprasta.com/"
20 <link rel="alternate" type="application/rss+xml" title="Vizual Paprasta RSS" href="https://www.visaipaprasta.lt/feed/"
21 <link rel="alternate" type="application/rss+xml" title="Vizual Paprasta RSS" href="https://www.visaipaprasta.lt/feed/"
22 <style id="up-block-site-logo-inline-css">.up-block-site-logo{border-box:inherit;float:left;max-height:40px;max-width:100%;}
23 <style id="up-block-search-inline-css">.up-block-search-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
24 <style id="up-block-social-links-inline-css">.up-block-social-links{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
25 <style id="up-block-group-inline-css">.up-block-group{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
26 <style id="up-block-navigation-inline-css">.up-block-navigation-item{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
27 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="https://www.visaipaprasta.lt/content/themes/visaipaprasta/css/visaipaprasta.css" media="all"/>
28 <style id="up-block-navigation-inline-css">.up-block-navigation-item{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
29 <up-block-navigation-item{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
30 <style id="up-block-paragraph-inline-css">.is-small{font-size:0.875em;}
31 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
32 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
33 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
34 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
35 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
36 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
37 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
38 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
39 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
40 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
41 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
42 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
43 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
44 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
45 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
46 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
47 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
48 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
49 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
50 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
51 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
52 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
53 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
54 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
55 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
56 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
57 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
58 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
59 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
60 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
61 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
62 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
63 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
64 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
65 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
66 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
67 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
68 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
69 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
70 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
71 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
72 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
73 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
74 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
75 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
76 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
77 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
78 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
79 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
80 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
81 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
82 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
83 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
84 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
85 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
86 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
87 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
88 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
89 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
90 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
91 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
92 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
93 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
94 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
95 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
96 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
97 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
98 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
99 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}
100 <style id="up-block-button-inline-css">.up-block-button{border:1px solid #ccc;float:left;padding:2px 5px;text-align:center;width:100%;}

```

10 pav. Tinklapiu HTML kodas

2 ETAPAS ⌚ 30 min. Supažindinimas su HTML elementais.

Informacija tinklalapyje pateikta naudojant hipertekstą, kuri rašomas HTML kalba. Mokiniam siūloma pažiūrėti, kaip yra parašytas konkretus tinklapis. Pavyzdžiui, svetainę <https://www.visaipaprasta.lt/>.



11 pav. Tinklapis

Tuomet puslapyje spustelėkite CTRL + U arba spustelėkite dešiniu pelės mygtuku puslapį, tada pasirinkite „Žiūrėti puslapio šaltinį“. Bus atidarytas naujas skirtukas, kuriame yra puslapio HTML šaltinio kodas.

```

11uciu skaidymas
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="lt-LT">
3 <head>
4 <meta charset="UTF-8"/>
5 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1"/>
6 <meta name="robots" content="index, follow, max-image-preview:large, max-snippet:-1, max-video-preview:-1"/>
7 <meta name="description" content="Apie kompiuterius, išmaniuosius telefonus ir internetą paprastai ir visiems suprantamai. Pamokos, instrukcijos, rekomendac
8 <link rel="canonical" href="https://www.visaipaprasta.lt/">
9 <meta property="og:locale" content="lt-LT"/>
10 <meta property="og:type" content="website"/>
11 <meta property="og:title" content="Visai Paprasta - kompiuteriai ir internetas paprasčiau"/>
12 <meta property="og:description" content="Apie kompiuterius, išmaniuosius telefonus ir internetą paprastai ir visiems suprantamai. Pamokos, instrukcijos, rek
13 <meta property="og:url" content="https://www.visaipaprasta.lt/">
14 <meta property="og:site_name" content="Visai Paprasta"/>
15 <meta property="article:modified_time" content="2023-08-16T13:04:19+00:00"/>
16 <meta name="twitter:card" content="summary_large_image"/>
17 <script type="application/ld+json" class="yoast-schema-graph">{"@context":"https://schema.org","@graph":[{"@type":"WebPage","id":"https://www.visaipapraste
18 <title>Visai Paprasta - kompiuteriai ir internetas paprasčiau</title>
19 <link rel="dns-prefetch" href="//cdn.usefathom.com"/>
20 <link rel="alternate" type="application/rss+xml" title="Visai Paprasta &raquo; Įrašų RSS srautas" href="https://www.visaipaprasta.lt/feed/">
21 <link rel="alternate" type="application/rss+xml" title="Visai Paprasta &raquo; Komentarų RSS srautas" href="https://www.visaipaprasta.lt/comments/feed/">
22 <style id="wp-block-site-logo-inline-css">.wp-block-site-logo{box-sizing:border-box;line-height:0}.wp-block-site-logo a{display:inline-block}.wp-block-site-
23 <style id="wp-block-search-inline-css">.wp-block-search__button{margin-left:10px;word-break:normal}.wp-block-search__button.has-icon{line-height:0}.wp-block
24 <style id="wp-block-social-links-inline-css">.wp-block-social-links-is-layout-flow > :first-child:first-child{margin-block-start:0}.wp-block-social-links-i
25 <style id="wp-block-group-inline-css">.wp-block-group{box-sizing:border-box}</style>
26 <style id="wp-block-navigation-link-inline-css">.wp-block-navigation .wp-block-navigation-item_label{overflow-wrap:break-word;word-break:normal}.wp-block-r
27 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="//www.visaipaprasta.lt/wp-content/cache/wpfc-minified/5dtlnar/2rtc8.css" media="all"/>
28 <style id="wp-block-navigation-inline-css">.wp-block-navigation{font-size:var(--wp--preset--font-size--small)};
29 .wp-block-navigation a:where(:not(.wp-element-button)){color:inherit;text-decoration:none}</style>
30 <style id="wp-block-heading-inline-css">h1.has-background,h2.has-background,h3.has-background,h4.has-background,h5.has-background,h6.has-background{padding:
31 <style id="wp-block-paragraph-inline-css">.is-small-text{font-size:.875em}.is-regular-text{font-size:1em}.is-large-text{font-size:1.25em}.is-larger-text{for
32 <style id="wp-block-button-inline-css">.wp-block-button__link{box-sizing:border-box;cursor:pointer;display:inline-block;text-align:center;word-break:break-w
33 .is-style-outline.is-style-outline.wp-block-button .wp-block-button__link{border-color:currentColor;border-width:1px;border-style:solid;padding-top:14px;pac
34 <style id="wp-block-buttons-inline-css">.wp-block-buttons.is-vertical{flex-direction:column}.wp-block-buttons.is-vertical.wp-block-button:last-child{margin
35 .wp-block-buttons-is-layout-flow > :first-child:first-child{margin-block-start:0}.wp-block-buttons-is-layout-flow > :last-child:last-child{margin-block-enc
36 <style id="wp-block-columns-inline-css">.wp-block-columns{align-items:normal!important;box-sizing:border-box;display:flex;flex-wrap:wrap!important}@media(mi
37 <style id="wp-block-template-part-inline-css">.wp-block-template-part{margin-top:0px !important}</style>
38 <style id="wp-block-spacer-inline-css">.wp-block-spacer{clear:both}
39

```

12 pav. Tinklapių HTML kodas

Visi HTML dokumentai turi prasidėti dokumento tipo deklaracija: <!DOCTYPE html>. Deklaracija <!DOCTYPE> nurodo dokumento tipą ir padeda naršyklėms teisingai rodyti tinklalapius.

Jis turi būti rodomas tik vieną kartą, puslapio viršuje (prieš bet kokias HTML žymas). Deklaracijoje <!DOCTYPE> didžiosios ir mažosios raidės neskiriamos.

<!DOCTYPE>HTML5 deklaracija yra tokia : <!DOCTYPE html>


```

Pirminis tekstas: http://www.paaugliai.lt/ - Mozilla Firefox
Failas Įrašs Rodymas Žinynas
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
<html>
<head>
<link href="style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<!--[if lte IE 6]>
<style type="text/css">
#sonas { background-color: #ffffff; }
</style>
<![endif]-->
<title>Paaugliai.lt - Svetainė jaunimui</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
</head>
<body>
<div id="container">
<!--Headerio pradžia-->
<div id="header"></div>
<!--Menu pradžia-->
<script type="text/javascript">
var gaJsHost = (("https:" == document.location.protocol) ? "https://ssl." : "http://www.");
document.write(unescape("%3Cscript src='" + gaJsHost + "google-analytics.com/ga.js' type='text/javascri");
</script>
<script type="text/javascript">
try {
var pageTracker = _gat._getTracker("UA-3403082-2");
pageTracker._trackPageview();
} catch(err) {}</script>
</body>
</html>

```

16 pav. HTML puslapio struktūros vizualizacija HTML antraštės apibrėžiamos su žymomis <h1>į <h6>.

<h1>apibrėžia svarbiausią antraštę. <h6>apibrėžia mažiausiai svarbią antraštę:

Pavadinimų stiliai išskleidžiamajame sąraše	Pavyzdys rodinyje Pirminis tekstas	Pavyzdys rodinyje Normuotasis	Pavadinimo šrifto dydis
Tikslus išdėstymas			
Antraštė 1	<h1>Pavadinimas</h1>	Pavadinimas	24 pt
Antraštė 2	<h2>Pavadinimas</h2>	Pavadinimas	18 pt
Antraštė 3	<h3>Pavadinimas</h3>	Pavadinimas	13,5 pt
Antraštė 4	<h4>Pavadinimas</h4>	Pavadinimas	12 pt
Antraštė 5	<h5>Pavadinimas</h5>	Pavadinimas	10 pt
Antraštė 6	<h6>Pavadinimas</h6>	Pavadinimas	7,5 pt

17 pav. HTML antraštės HTML pastraipos apibrėžiamos naudojant žymą <p>:

```

<p>This is a paragraph.</p>
<p>This is another paragraph.</p>

```

18 pav. HTML pastraipa

HTML nuorodos apibrėžiamos naudojant žymą <a>:

```

<a href="https://www.w3schools.com">This is a link</a>

```

19 pav. HTML nuoroda

HTML vaizdai apibrėžiami su `` žyma. Šaltinio failas (`src`), alternatyvus tekstas (`alt`) `width`, ir `height` yra pateikiami kaip atributai:

```

```

20 pav. HTML vaizdų apibrėžimas

1. UŽDUOTIS. Rask HTML kalboje tinklapio antraštės pavadinimą ir adresą.

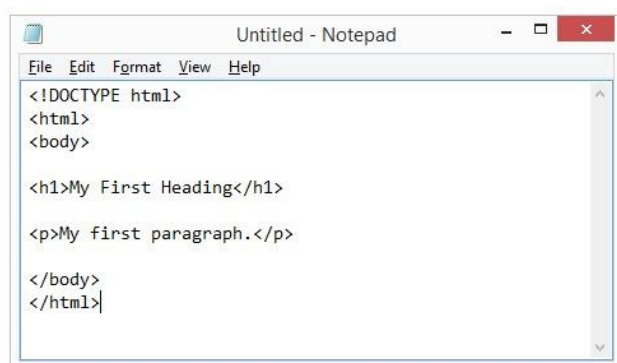
```
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR
2 <html lang="lt-LT">
3   <head>
4     <script async src="https://pagead2.googlesyndication.com/pagead/js/adsbygoog
5     <meta charset="UTF-8">
6     <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge, chrome=1">
7     <!--[if lt IE 10]><meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=9"><![endif
8
9
10    <meta name="viewport" content="width=1280">
11    <link rel="pingback" href="https://www.beatosvirtuve.lt/xmlrpc.php" />
12
13    <!-- Start VWO Common Smartcode -->
14    <script data-cfasync="false" type='text/javascript'>
15      var _vwo_clicks = 10;
16    </script>
17    <!-- End VWO Common Smartcode -->
18    <!-- Start VWO Async Smartcode -->
19    <script data-cfasync="false" type='text/javascript'>
20      window._vwo_code = window._vwo_code || (function(){
21        var account_id= 453130,
22            settings_tolerance= 2000,
23            library_tolerance= 2500,
24            use_existing_jquery= false,
25            is_spa=1,
26            hide_element='body',
27            /* DO NOT EDIT BELOW THIS LINE */
28            f=false,d=document,code=(use_existing_jquery:function(){return use_existing_jque
29      window.settings_timer=setTimeout('_vwo_code.finish()',settings_tolerance);var a=
30    </script>
31    <!-- End VWO Async Smartcode -->
32
33    <!-- This site is optimized with the Yoast SEO plugin v12.4 - https://yoast.com/word
34    <title>Beatos virtuvė</title>
35    <meta names="robots" content="max-snippet:-1, max-image-preview:large, max-video-prev
36    <link rel="canonical" href="https://www.beatosvirtuve.lt/" />
37    <link rel="next" href="https://www.beatosvirtuve.lt/page/2/" />
38    <meta property="og:locale" content="lt-LT" />
39    <meta property="og:tvoe" content="website" />
```

21 pav. HTML kodo pavyzdys

2. UŽDUOTIS. HTML kodavimas.

1 veiksmas: Kodavimas.

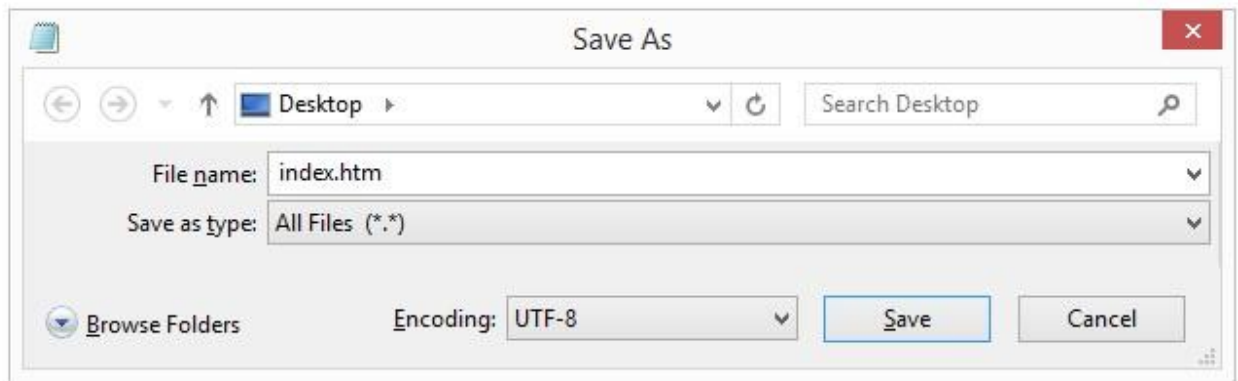
Parašykite arba nukopijuokite šį HTML kodą į Notepad. Pakeiskite duotą informaciją į savo, galite praplėsti ir plačiau.



2 veiksmas: Išsaugokite HTML puslapį.

Išsaugokite failą savo kompiuteryje. Užrašų knygelės meniu pasirinkite Failas > Išsaugoti kaip.

Pavadinkite failą „index.htm“ ir nustatykite UTF-8 koduotę (tai yra pageidaujama HTML failų koduotė).

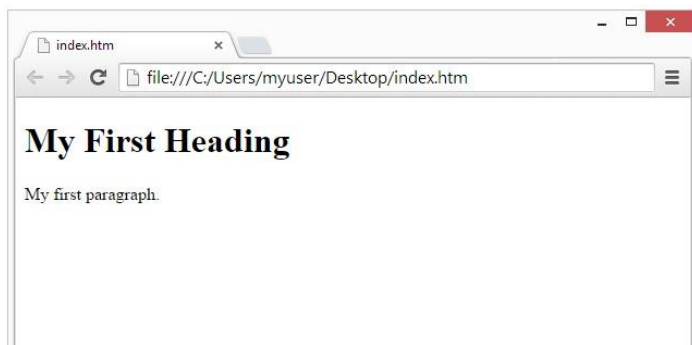


23 pav. Failo išsaugojimas

Patarimas: kaip failo plėtinį galite naudoti .htm arba .html. nėra skirtumo; priklauso nuo tavęs.

3 veiksmas: Peržiūrėkite HTML puslapį savo naršyklėje.

Atidarykite išsaugotą HTML failą mėgstamoje naršyklėje (dukart spustelėkite failą arba spustelėkite dešinįjį pelės klavišą ir pasirinkite „Atidaryti naudojant“).

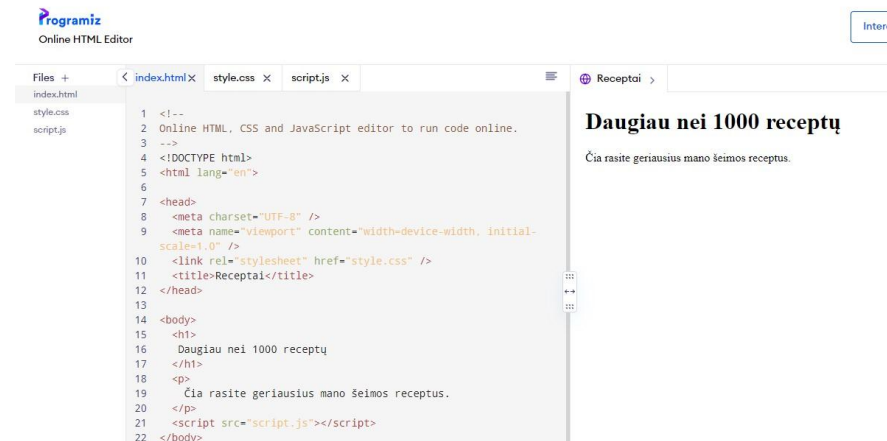


24 pav. HTML rezultatas 3.

tinklapiu, antraštės
aprašymą.

UŽDUOTIS. Pakeiskite
pavadinimą,

<https://www.programiz.com/html/online-compiler/>



25 pav. Užduoties pavyzdys

3 ETAPAS ⌚ 10 min. Apibendrinimas.

Įsivertinimas atliekant testą. Testas gali būti pateiktas Eduka klasėje, Quizizz, ar kitose aplinkose. Apibendrinama pamoka. **Testas**

1. Kokių prievardžių reikia įrašyti tinklapių kuriamą dokumentą .jpg.png .docx .mp3 .html
2. Kokia gairė informuoja, kad dokumentas yra parašytas HTML kalbos gaire? <body> <title> <html> <head>
3. Po kokios gairės yra pateikiama tai, kas bus rodoma naršyklės lange (tekstai, paveikslai...)? <body> <head> <html> <title>
4. Ką nurodo gairė <title>? Pateikiama informacija tai, kas bus matoma naršyklės lange. Kad bus pateikiama lentelė. Kad čia parašytas sąrašas. Čia įrašoma informacija apie tinklapį.
5. Užrašyta gairė <h2>Vilnius</h2>. Kas bus pavaizduota? Paryškintas žodis „Vilnius“. Antraštėje užrašytas tekstas „Vilnius“. Paryškintas ir pasviręs tekstas „Vilnius“. Antraštėje užrašytas ir pasviręs tekstas „Vilnius“.
6. Kaip rašomos ir užbaigiamos gairės? (gairė atriburas=parametrai)...(/gairė) <gairė atributai="parametrai">...</gairė> <gairė atributai="parametrai">...</gairė> <gairė>...</gairė>
7. Kokia gairės <p> paskirtis?

- Įterpti antraštę.
- Pradėti naują pastraipą.
- Įterpti eilutės lūžį.
- Įterpti paryškintą tekstą.

CSS pagrindai (Neringa Urbonienė)

Pasiekimų sritis	Skaitmeninio turinio kūrimas (A)
Klasė	9-10 (1 pamoka)
Tema	CSS pagrindai
Integruojami dalykai, pasiekimai	Anglų k., technologijos, lietuvių k.
Kompetencijos	Pažinimo – mokiniai gilina informatikos žinias, ugdo informatinį mąstymą atliekant užduotį. Skaitmeninė – mokiniai naudojami skaitmeninėmis programavimo priemonėmis. Komunikavimo – mokiniai skatinami drąsiai, taikliai reikšti mintis.
Tikslas	Suvokti CSS kalbos pagrindus.
Uždaviniai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mokyti tinkamai panaudoti pagrindinius CSS elementus. 2. Atliekant užduotį, suprasite, kaip CSS naudojamas svetainių dizaine ir išvaizdoje. 3. Sukursite ir pritaikysite CSS kodą.
Planuojamas rezultatas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apibūdinsite ir gebėsite tinkamai panaudoti pagrindinius CSS elementus. 2. Gebėsite pritaikyti CSS kurdami interneto svetaines.

<p>Specifinės priemonės / programinė įranga</p>	<p>Multimedia - projektorius, išmanioji lenta, prieiga prie interneto, Notepad.</p> <p>Literatūra:</p> <p>1. R. Daubaras, S. Daubaras, I. Mackevič, V. Paukštė. „Šiuolaikinis žvilgsnis į tinklalapų kūrimą. Informacinių technologijų pasirenkamasis kursas. IX–X kl.“ Vilnius: TEV, 2011. Prieiga per internetą: http://gabija.simnet.lt/it/Tinklapiu_kurimas.pdf</p> <p>2. Atnaujinta bendroji programa. Informatikos bendroji programa. 2022. Prieiga per internetą: https://www.emokykla.lt/upload/EMOKYKLA/BP/2022-03-10/derinami/Informatikos%20BP%20projektas%202022-0414%20BUTui.pdf</p> <p>3. https://www.w3schools.com/html/</p> <p>4. Laima Ričkutė. „Tinklalapių kūrimas, dizainas ir valdymas“. Klaipėda, 2013. Prieiga per internetą: https://marko.lt/wpcontent/uploads/2021/01/10_2013_Tinklalapiu_kurimas_dizainas_valdymas.pdf</p>
<p>Mokymosi metodai</p>	<p>Minčių lietus, praktinis tyrimas.</p>
<p>Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įšivertinimas</p>	<p>Slenkstinis pasiekimų lygis – su pagalba atlieka bent 1 praktinį darbą. Patenkinamas pasiekimų lygis – atlieka 2 praktinius darbus. Pagrindinis pasiekimų lygis – atlieka 3 praktinius darbus.</p> <p>Aukštesnysis lygis – atlieka visas praktines užduotis, bei analizuoja ir vertina bendrą atliktus darbus, suteikia pagalbą.</p>
<p>Žinios prieš</p>	<p>Susipažinę su tinklalapų kūrimo įvadu, HTML pagrindais.</p>
<p>Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams</p>	<p>Mokytojas pritaiko scenarijų atsižvelgdamas į vaiko individualius specialiuosius poreikius.</p>
<p>Patarimai kolegoms, kurie naudosis parengtą medžiagą</p>	<p>CSS kodo kūrimui galima pasirinkti sau patogų įrankį, pvz. Notepad++.</p>

Sukurti nesudėtingą tinklapį paprasta. Daug sudėtingiau pritraukti lankytojų dėmesį bei sulaukti gerų atsiliepimų.. **Minčių lietus.** Galimi klausimai:

○ *Dėl ko sunku sulaukti populiarumo?*

Dažna priežastis – prastas interneto svetainių apipavidalinimas. Mokiniais parodyti CSS demonstraciją su keliais stiliais https://www.w3schools.com/css/css_intro.asp ○ *Kokią sprendimą siūlote?*

Sprendimas - pakopiniai stilių šablonai, tai svetainių išvaizdos pagrindas. CSS – labai svarbi svetainių dalis.

Pamokos temos ir uždavinių pristatymas.

2 ETAPAS ⊕ 30 min. CSS programavimas

HTML kalba niekada nebuvo skirtas tinklalapio formatavimo žymoms. HTML buvo sukurtas apibūdinti tinklalapio turinį, pavyzdžiui:

```
<h1>Tai antraštė</h1>
```

```
<p>Tai pastraipa.</p>
```

Kai į HTML specifikaciją buvo įtrauktos tokios žymos kaip ir spalvų atributai, žiniatinklio kūrėjams tai sukėlė košmarą. Didelių svetainių, kuriose šriftų ir spalvų informacija buvo įtraukta į kiekvieną puslapį, kūrimas tapo ilgu ir brangiu procesu. Norėdami išspręsti šią problemą, World Wide Web Consortium (W3C) sukūrė CSS.

CSS pašalino stiliaus formatavimą iš HTML puslapio! CSS naudojamas tinklalapių stiliams apibrėžti, įskaitant dizainą, išdėstymą ir skirtingų įrenginių ir ekrano dydžių ekrano variantus. Stiliaus apibrėžimai paprastai išsaugomi išoriniuose .css failuose.

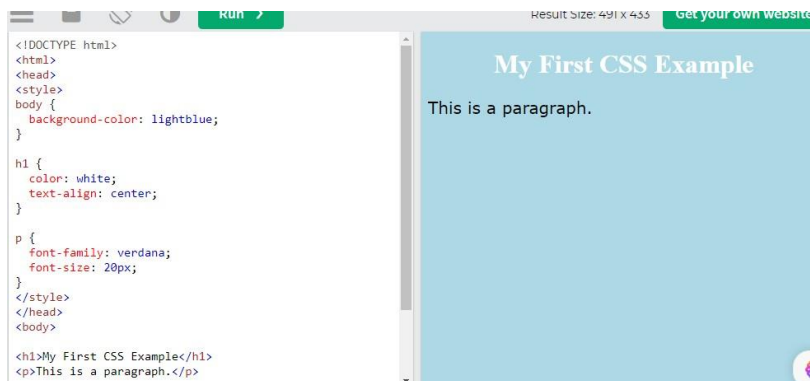
Atskiri tinklalapio elementai, kaip fonas, teksto šriftas, spalva ir panašiai, išvaizda ir išdėstymas sudaro tinklalapio stilių. Naudodami išorinį stiliaus lapo failą, galite pakeisti visos svetainės išvaizdą pakeisdami tik vieną failą. CSS privalumai:

- CSS failas reikalauja mažiau vietos ir greičiau įkeliamas į vartotojo naršyklę, nes jis iš serverio parsisiunčiamas tik vieną kartą.
 - CSS dokumentai yra lengviau ir kokybiškiau apdorojami automatiškai, todėl paieškos sistemos juos geriau indeksuoja.
 - Naudojant CSS, galima lengvai pakeisti visų puslapių išvaizdą vienu metu.
 - CSS padeda užtikrinti, kad puslapiai bus rodomi vienodai skirtingose naršyklėse. □
- Kai duomenų perdavimo kanalas yra ribotas, galima siųsti tik HTML failą, nenaudojant CSS

failo.

1. UŽDUOTIS.

Pakeiskite raudonos spalvos CSS kodo duomenis. Fono spalva – geltona, antraštė – žalia, teksto šriftas – Century, šrifto dydis – 22, spalva - mėlyna. <https://www.w3schools.com/css/default.asp>



26 pav. CSS kodo keitimas

CSS SINTAKSĖ. CSS taisyklė susideda iš trijų dalių: selektoriaus, parametro ir jo reikšmės. selektorius { parametras:reikšmė; parametras:reikšmė; parametras:reikšmė; }

PARAMETRAS. CSS parametrai yra komandos. Kiekvienas parametras viename taisyklių bloke gali būti naudojamas tik vieną kartą, tačiau galima naudoti tiek skirtingų parametru, kiek reikia. **REIŠMĖ.** Parametro reikšmės vietoje nurodoma tam parametru tinkama vertė.

CSS ĮTERPIMAS Į HTML. CSS stilių galima įterpti į HTML dokumentą trimis variantais:

- **Išoriniu būdu** (naudojant atskirą *.css failą);
- **Vidiniu būdu** (CSS stilius įrašomas HTML dokumente);
- **Žymoje** (CSS įrašomas tiesiai į HTML žymę pasinaudojant atributu „style“).

Visus šiuos būdus galima naudoti vienu metu bei kelis išorinius CSS failus viename HTML dokumente.

IŠORINIS. Naudojant išorinį įterpimą, sukuriamas CSS failas su plėtiniu *.css. Šis failas įterpiamas į HTML dokumentą naudojant <link> žymę HTML dokumento <head> dalyje.

```
<head>
  <link rel="stylesheet" type="text/css"
  href="stiliai.css" />
</head>
```

27 pav. HTML dokumentacija

Stilių rinkmenų įterpimas neribojamas. Tačiau kiekvienai rinkmenai reikalinga nauja <link> žymė, pavyzdžiui:

```
<head>
  <link rel="stylesheet" type="text/css"
  href="pagrindinis.css" />
  <link rel="stylesheet" type="text/css"
  href="menu.css" />
  <link rel="stylesheet" type="text/css"
  href="straipsnis.css" />
</head>
```

28 **pav.** Išorinis stilių įterpimas į HTML kodą **VIDINIS**. Kai stilius įrašomas tiesiai į HTML dokumentą, naudojant <style> žymę su atributu

„type“ ir reikšme „text/css“. Žymėje pirmiausiai yra pritaikoma išorinės taisyklės, o tik tada – vidinė. Pavyzdys:

```
<head>
  <style type="text/css">
    <!--
    a {text-decoration: none}
    p {font-family: Verdana, Arial, Helvetica,
    sans-serif; font-size: 11px; padding-top:
    3px; padding-right: 6px; padding-bottom: 3px;
    padding-left: 6px}
    .tekstas {font-family: Verdana, Arial,
    Helvetica, sans-serif; font-size: 1px;
    padding-right: 6px; padding-left: 6px}
    ...
    -->
  </style>
</head>
```

29 **pav.** Vidinis stilių įterpimas į HTML kodą **ŽYMOJE**. Stilius yra rašomas tiesiai į HTML žymės atributą „style“. Svarbu, kad žymė turėtų

„style“ atributą. Žymoje esančios taisyklės puslapio krovimo metu yra pritaikomos paskutinės. Pavyzdys:

```
<div style="border:1px solid #ccc; border-
bottom:none;"></div>
```

30 **pav.** Žymoje stilių įterpimas į HTML kodą

2. UŽDUOTIS.

Išbandyti visas nurodytas praktines užduotis .
https://www.w3schools.com/css/css_howto.asp

3. UŽDUOTIS.

Su Notepad programa nupiešti Lietuvos vėliavą. Kodas:

```
„<html>
<head>
  <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=UTF-8">
  <title> Lietuvos vėliava su CSS</title>
  <style type="text/css">
body { margin:0;
padding:0;
}
```

```
#veliava { margin: 0
auto 0 auto; height:
300px;
width: 450px;
}
#geltona {
background-color: yellow;
}
#zalia {
background-color: #239E46;
}
#raudona {
background-color: red;
}
#geltona, #zalia, #raudona { height:
100px;
}
</style>
</head>
<body>
<div id="veliava">
<div id="geltona">
</div>
<div id="zalia">
</div>
<div id="raudona">
</div>
</div>
</body>
</html>
```

4. UŽDUOTIS.

Nupiešti pasirinktos šalies vėliavą.

3 ETAPAS ⌚ 10 min. Apibendrinimas.

Pamokos apibendrinimas ir įsivertinimas Mentimeter įrankiu ar nebaigtais sakiniais. **Nebaigti sakiniai:** Pamokoje aš sužinojau, ...

Man buvo įdomu ...

Daugiau norėčiau sužinoti ...

Šią pamoką man sekėsi ...

Reikia dar tobulinti...

Užduoties metu įgytas žinias pritaikysiu...

Asmeninio tinklalapio kūrimas (Julius Vaičiulis)

Pasiekimų sritis	Skaitmeninio turinio kūrimas (A)
Klasė	II gimnazijos klasė
Tema	Asmeninio tinklalapio kūrimas
Integruojami dalykai	<i>Informacinės technologijos</i> – interneto tinklalapio kūrimas naudojant HTML ženklavimo kalbą ir CSS pakopinius stilius. <i>Lietuvių kalba</i> – sukurtos interneto svetainės pritaikymas žodžiu, teksto rašymas kode. <i>Anglų kalba</i> – susipažinimas su vaizdo medžiaga anglų kalba, programų bei HTML ir CSS rašymas angliškai. <i>Dizainas</i> – vizualiai patrauklaus tinklalapio kūrimas naudojant CSS pakopinius stilius.
Pasiekimai	<i>Skaitmeniniai</i> - gebėjimas naudoti HTML ir CSS interneto svetainių struktūrai ir dizainui kurti. <i>Kūrybiškumo</i> - mokinių gebėjimas savarankiškai pritaikyti CSS stilius svetainės vizualiai estetikai pagerinti.
Kompetencijos	<i>Pažinimo</i> – gebėjimas suvokti ir pritaikyti pagrindines informacinių technologijų sąvokas kuriant interneto svetainę. <i>Kūrybiškumo</i> – gebėjimas pritaikyti įgytas žinias kuriant vizualiai patrauklų dizainą interneto svetainei. <i>Skaitmeninės</i> – gebėjimas pasirinkti tinkamą informaciją bei efektyviai taikyti ją HTML ir CSS kodavime. <i>Komunikacijos</i> – gebėjimas taisyklinga bei teisinga terminologija apginti savo sukurtą interneto svetainę pagal pateiktus kriterijus. Bendradarbiavimas su bendraklasiais, parengtą darbą pristatyti vizualiai, verbaliai (rodydamas sukurtą tinklalapį) žodžiu.
Tikslas	Suteikti bendrojo ugdymo mokiniams žinių apie internetines technologijas naudojant HTML ženklavimo kalbą ir CSS pakopinius stilius.
Uždaviniai	<ol style="list-style-type: none">1. Supažindinti su mokytojo iš anksto paruošta medžiaga – vaizdo įrašais, tekstine medžiaga, apgalvoti savo kuriamus projektus.2. Sukurti internetinę svetainę naudojant HTML ir CSS, atitinkančius kriterijus.3. Apibendrinti ir pristatyti sukurtą internetinę svetainę.
Planuojamas rezultatas	<ol style="list-style-type: none">1. Įgys technologinių įgūdžių, susijusių su programų diegimu ir jų taikymu internetinių technologijų svetainių kūrime.2. Įsisavins internetinių tinklalapių kūrimo pagrindus, gebės kurti internetinių svetainių struktūrą naudojant HTML ir CSS.3. Patobulins komunikacinius ir viešojo pristatymo įgūdžius, pristatant savo atliktą darbą.
Specifinės priemonės / programinė įranga	<ol style="list-style-type: none">1. Vaizdo įrašai, skirti peržiūrėti namuose prieš pamokas, taikant apverstos klasės metodą HTML pagrindai, W3 Schools HTML pradžios ir papildoma tekstinė medžiaga.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Kompiuteris su įrašyta operacine sistema: <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Windows: ne žemesnė nei Windows 8; 2.2. Linux: ne žemesnė nei 3.10 versija; 2.3. Ubuntu: ne žemesnė nei 14.04 LTS; 2.4. MacOS: ne žemesnė nei macOS 10.9 Mavericks; 3. Interneto prieiga. 4. Ausinės arba garso kolonėlės. 5. Visual Studio Code programinė įranga kodo rašymui. 6. Internetinė mokymo sistema z6 7. W3Schools testai 						
Mokymosi metodai	<p>Pamokoje bus taikomas apverstos klasės metodas.</p> <p>Pirmoje pamokoje mokiniams paaiškinama tolimesnė veikla, parodoma kaip įsidiesti reikiamus technologinius įrankius ir prisiregistruoti mokymosi sistemoje. Mokiniai remiantis medžiaga sukuria savo pirmąjį tuščią tinklalapį.</p> <p>Mokiniai namuose analizuoja medžiagą, pateikia klausimus mokytoju el. Paštu, galima tiesioginė komunikacija per bendradarbiavimo platformas („Google Meet“, „Microsoft Teams“), kurie kilo analizuojant vaizdo įrašą, ir tekstinę medžiagą, atliekami W3Schools paruošti HTML testai žinių įsivertinimui.</p> <p>Antroje pamokoje atliekamas praktinis darbas – internetinio puslapio kūrimas naudojant HTML ženklavimo kalbą. Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju. Sukurti darbai lieka mokyklos kompiuteriuose.</p> <p>Trečiąją pamoką mokiniai pristato savo atliktus darbus, pateikiami atsakymai į iškilusius klausimus. Mokiniai užduoda klausimus pristatymo metu bendraklasiams.</p>						
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<p>Užduoties vertinimas atliekamas atsižvelgiant į sukurtą svetainę pagal pateiktus kriterijus.</p> <p>Vertinimas</p> <table border="1" data-bbox="464 1518 1445 2024"> <thead> <tr> <th data-bbox="464 1518 746 1563">Įvertinimas (balas)</th> <th data-bbox="746 1518 1445 1563">Vertinimo kriterijai</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="464 1563 746 1899">10 (puikiai)</td> <td data-bbox="746 1563 1445 1899">Savarankiškai sukurtas ir išbaigtas tinklalapis, vizualiai patrauklus, naudojamos visos privalomos HTML žymes bei CSS stiliai. Naujami papildomi CSS ir HTML elementai, kuriuos išmoko savarankiškai. Tinklalapio dizainas yra nuoseklus ir aiškus. Pristatymo metu mokinys geba apginti savo sprendimus, pateikti kūrybiškas idėjas ir atsakyti į bendraklasių klausimus.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="464 1899 746 2024">9 (labai gerai)</td> <td data-bbox="746 1899 1445 2024">Sukurtas tinklalapis, pritaikomos pagrindinės HTML ir CSS žymes savarankiškai, išlaikytas bendrą tinklalapio vizualinę estetiką ir nuoseklumą.</td> </tr> </tbody> </table>	Įvertinimas (balas)	Vertinimo kriterijai	10 (puikiai)	Savarankiškai sukurtas ir išbaigtas tinklalapis, vizualiai patrauklus, naudojamos visos privalomos HTML žymes bei CSS stiliai. Naujami papildomi CSS ir HTML elementai, kuriuos išmoko savarankiškai. Tinklalapio dizainas yra nuoseklus ir aiškus. Pristatymo metu mokinys geba apginti savo sprendimus, pateikti kūrybiškas idėjas ir atsakyti į bendraklasių klausimus.	9 (labai gerai)	Sukurtas tinklalapis, pritaikomos pagrindinės HTML ir CSS žymes savarankiškai, išlaikytas bendrą tinklalapio vizualinę estetiką ir nuoseklumą.
Įvertinimas (balas)	Vertinimo kriterijai						
10 (puikiai)	Savarankiškai sukurtas ir išbaigtas tinklalapis, vizualiai patrauklus, naudojamos visos privalomos HTML žymes bei CSS stiliai. Naujami papildomi CSS ir HTML elementai, kuriuos išmoko savarankiškai. Tinklalapio dizainas yra nuoseklus ir aiškus. Pristatymo metu mokinys geba apginti savo sprendimus, pateikti kūrybiškas idėjas ir atsakyti į bendraklasių klausimus.						
9 (labai gerai)	Sukurtas tinklalapis, pritaikomos pagrindinės HTML ir CSS žymes savarankiškai, išlaikytas bendrą tinklalapio vizualinę estetiką ir nuoseklumą.						

		Pristatymo struktūra gerai struktūrizuota. Mokinys demonstruoja HTML ir CSS supratimą ir gebėjimą paaiškinti pasirinkimus.
8 (gerai)		Sukurta svetainės struktūrą su HTML ir CSS pagal reikalavimus. Dizainas išlaikytas, tačiau trūksta papildomų elementų. Pristatymas gerai struktūrizuotas.
7 (vidutiniškai)		Sukurta tinklalapis pagal pagrindines HTML ir CSS kriterijus su mokytojo pagalba. Geba paaiškinti/pristatyti savo darbą ir pasiekti minimalius CSS ir HTML reikalavimus.
6 (patenkinamai)		Dalinai atlikta užduotis, naudojaos pagrindinės HTML žymes be CSS arba tik su minimaliu CSS. Pateikta informacija(reikalavimai) nepakankamai detalizuota.
5 (silpnai)		Sukurtos esminės svetinės dalys su mokytojo pagalba, tačiau neišpildyti užduoties reikalavimai. Tinklalapis minimaliai atspindi pasirinktą temą, o CSS yra menkai aprašytas arba jo nėra.
4 (labai silpnai)		Atlika užduotis su visapusiška mokytojo pagalba, tačiau neatliko pagrindinių reikalavimų arba labai trūko tinklalapio struktūros ir dizaino elementų.
1-3 (nepatenkinamai)		Užduotis neįvykdyta arba visiškai neatitinka reikalavimų. Nesukurta tinklalapio struktūram, nesilaikyta reikalavimų, negebama apsiginti savo darbo.
<p>Reikalavimai</p> <p><i>1. HTML struktūra</i></p> <p>Interneto tinklalapyje turi būti bent 4 puslapiai (pvz. pagrindinis, informacija, kontaktai ..)</p> <p>Privaloma naudoti šias žymes: , , <table>, <a>, , <iframe>, <video>, <h1>, <h2>, <h3>, <form>, <button>, <div>, , <footer>, <section>, <nav>, <main>.</p> <p>Privaloma naudoti bent 4 skirtingus <input> stilius, pvz. [type="text"], [type="password"], [type="color"], [type="checkbox"] ar kt.</p> <p><i>2. CSS stiliai</i></p> <p>Puslapiai turi būti stilingi, naudojant CSS.</p> <p>Pakeista fono spalvą, teksto spalvą, šriftas ir jo dydis, kraštinių spalvos.</p> <p><i>3. Vaizdai</i></p>		

Kiekviename puslapyje turi būti naudojamos bent 2 nuotraukos su alt atributais.

4. Nuorodos/Peradresavimai

Kiekviename puslapyje turi būti navigacija, leidžianti lengvai pereiti iš vieno puslapio į kitą.

Privaloma pridėti 2 papildomas nuorodas kiekviename puslapyje, kurias neprisiskaičiuoja prie navigacijos.

5. Papildomi HTML stiliai

Naudokite eilutės lūžio (
) ir horizontalios linijos (<hr>) elementus, kad pagerintumėte puslapio struktūrą.

6. Pristatymas

Kiekvienas pristato savo sukurtą tinklalapį klasėje, paaiškindamas ir pagrįsdamas savo pasirinkimą (temą, kodėl ši svetainė aktuali ir ją verta kurti/plėtoti), naudojamus HTML ir CSS elementus bei stilius.

Vertinimas

Bendras vertinimas: **20 balų**

1. HTML struktūra (5 balai)
3 balai – tinklalapyje yra bent 4 puslapiai.
2 balai – privalomų žymių naudojimą.

2. CSS stiliai (4 balai)
1 balas – fono spalvos nustatymas.
1 balas – teksto spalvos nustatymas.
1 balas – šrifto ir jo dydžio nustatymas.
1 balas – kraštinių spalvų keitimą.

3. Vaizdai (2 balai)
2 balai – kiekviename puslapyje yra naudojamos bent 2 nuotraukos su alt atributais.

4. Nuorodos/Peradresavimai (3 balai)
2 balai – kiekviename puslapyje yra navigacija, leidžianti lengvai pereiti iš vieno puslapio į kitą.
1 balai - 2 papildomos nuorodos kiekviename puslapyje, kurias neprisiskaičiuoja prie navigacijos.

5. Papildomi HTML stiliai (4 balai)
2 balai – tinkamai naudojami eilutės lūžio (
) ir horizontalios linijos

	<p>(<hr> elementai. 2 balai - papildomai pridėtą medžiagą, atributus, kuriuos išmokote savarankiškai.</p> <p>6. Pristatymas (2 balai) 2 balai – už aiškų pristatymą, paaiškinant pasirinktą temą, savo tinklalapio kūrimo pagrindimą, naudojamus HTML ir CSS elementus bei stilius.</p> <p>Projektą galima kurti grupėje (dviese), tuomet reikalavimai taip pat padvigubėja.</p>
Žinios prieš	Mokiniai geba efektyviai ieškoti informacijos internete ir naudotis interneto naršykle. Taisyklingai apibūdinti pagrindines informacinių technologijų sąvokas bei terminus, susijusius su programavimu ir tinklalapių kūrimu, taip pat suprasti kompiuterio aparatinės bei programinės įrangos pagrindines funkcijas ir tinkamai jomis naudotis. Be to, mokiniai turėtų turėti pirminius teksto redagavimo įgūdžius, gebėti formatuoti tekstą, išsaugoti, tvarkyti ir valdyti failus ir aplankalus kompiuteryje.
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	Mokiniams skiriama pakankamai laiko peržiūrėti vaizdinę ir teorinę medžiagą, kad ji būtų suprantama visų gebėjimų mokiniams. Silpnesni mokiniai atlieka užduotis su mokytojo pagalba. Stipresni mokiniai dirba savarankiškai, pritaiko įgytas žinias pagal savo poreikius, padeda kitiems mokiniams, o savarankiškai skirtas užduotis keičia atsižvelgdami į savo gebėjimų lygį. Spec. Poreikių mokiniams yra sumažinami reikalavimai – leidžiama sukurti keliais puslapiais mažiau, naudoti mažiau žymių.
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prieš pamoką peržiūrėkite pateiktus vaizdo įrašus, kad geriau suprastumėte medžiagos turinį. 2. Patys atlikite užduotis iš papildomos medžiagos interneto svetainių. 3. Pritaikykite prie mokinių gebėjimų, užtikrinkite, kad silpnesni mokiniai gautų pakankamai pagalbos. 4. Stebėkite mokinių procesą svetainės kūrimo metu, kad mokinys negaištų laiko prie nereikalingos informacijos.

Detalus scenarijus

1. Pirmoji pamoka. (Įvadas)

1.1. Registracija Z6.lt mokymosi sistemoje.

1.1.1. Naršyklėje atidarykite tinklalapį www.z6.lt.

1.1.2 Paspauskite mygtuką „Registracija“ (Sukurti paskyrą).

NSA NACIONALINĖ
SISTEMŲ
AGENTŪRA

INFORMACINĖS TECHNOLOGIJOS
Valstybinis brandos egzaminas
Pagrindinė sesija

Trukmė – 1 val. (180 min.)

NURODYMAI

- Gerys uždaviniai spausinti. At forumo anksčiau lapų su prisijungimo prie elektroninės egzaminų sistemos
sifilimo sistemos dokumentais (nuošūnėje vėre ir atpažinti) ir atpažinti, pažymėti grupės ir darbo vietas
išvėre, pabrėžiantis šiuos žymėjimus: Pradžioje, vidurinėje, pabaigoje egzaminų uždavinių.
- Įsitikinti, kad net atpažinti lapų uždavinių kods neatvėre bei atpažinti darbe vėre ir atpažinti su
šiuo kodu vėre egzaminų uždavinių pradžioje.
- Šiuo kodu vėre egzaminų uždavinių pradžioje ir atpažinti vėre uždavinių uždavinių pradžioje.

Informatika 2024

Teorija, pavyzdžiai, uždavys...

Prisijungimas

1.1.3. Registracijos formoje vykdykite nurodymus įvesdami reikiamą informaciją.

Registracija

Vardas
Julius

Klasė
10 (II) ▼


Raidė
C ▼

El. paštas
julius@z6.lt

Slaptažodis
●●●●●● ●

Prisiregistruoti

1.1.4. Suvedus visus duomenis paspauskite mygtuką „Prisiregistruoti“. Jūsų paskyra sėkmingai sukurta. Paspauskite meniu juostoje „Prisijungimas“ ir įveskite formoje el. Pašto adresą bei slaptažodį. Įvedus, paspauskite mygtuką „Prisijungti“.



Prisijungimas

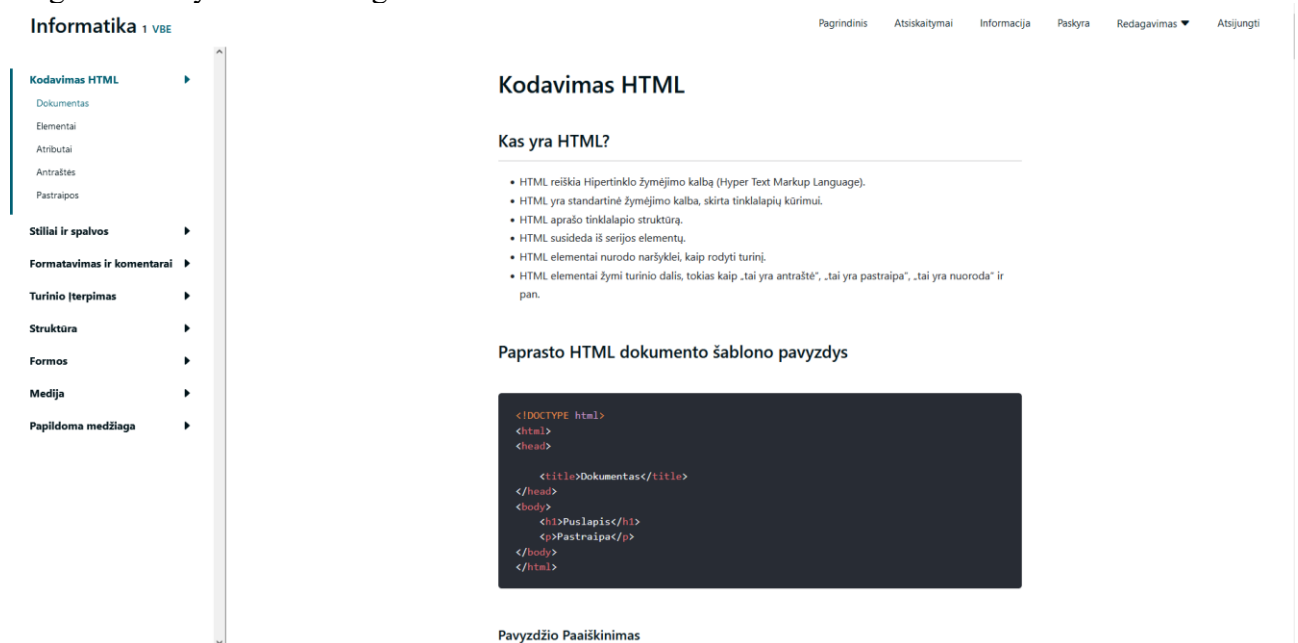
El. paštas
Julius@z6.lt

Slaptažodis
••••••••

Prisijungti

[Pamiršau slaptažodį](#)

1.1.5. Prisijungus į sistemą prieš Jūsų akis atsiras kategorija „HTML“ Spustelėjus ją, atsivers langas su mokymosi medžiaga.



Informatika 1 VBE

Pagrindinis Atsiskaitymai Informacija Paskyra Redagavimas Atsijungti

Kodavimas HTML

- Dokumentas
- Elementai
- Atributai
- Antraštės
- Pastraipos

Stiliai ir spalvos

Formatavimas ir komentarai

Turinio lterpimas

Struktūra

Formos

Medija

Papildoma medžiaga

Kodavimas HTML

Kas yra HTML?

- HTML reiškia Hipertinklo žymėjimo kalbą (Hyper Text Markup Language).
- HTML yra standartinė žymėjimo kalba, skirta tinklalapių kūrimui.
- HTML aprašo tinklalapio struktūrą.
- HTML susideda iš serijos elementų.
- HTML elementai nurodo naršyklei, kaip rodyti turinį.
- HTML elementai žymi turinio dalis, tokias kaip „tai yra antraštė“, „tai yra pastraipa“, „tai yra nuoroda“ ir pan.

Paprasto HTML dokumento šablono pavyzdys

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>

  <title>Dokumentas</title>
</head>
<body>
  <h1>Puslapis</h1>
  <p>Pastraipa</p>
</body>
</html>
```

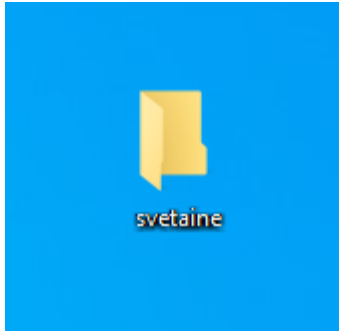
Pavyzdžio Paaiškinimas

1.1.6. Pamokos metu mokytojas padeda sukurti pirmąjį tuščią tinklalapį, nuo ko prasideda HTML ir CSS rašymas.

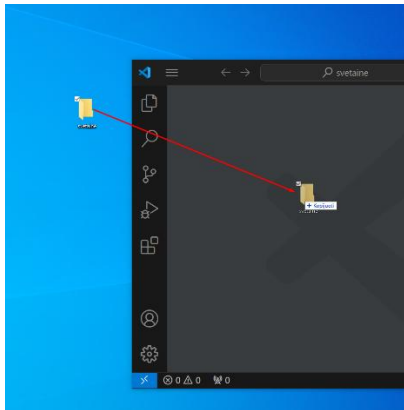
Pirmojo puslapio sukūrimas

Šiame mokymosi ištekliuje bus naudojama "Visual Studio Code" kodo rašymui ir "Google Chrome" interneto svetainės atvaizdavimui. Galite naudoti bet kurią teksto redagavimo programą ir interneto naršyklę, kad pasiektumėte identišką rezultatą.

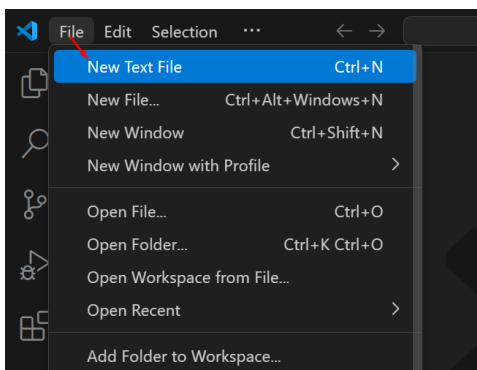
1. Pirmiausia sukurkite naują aplanką:



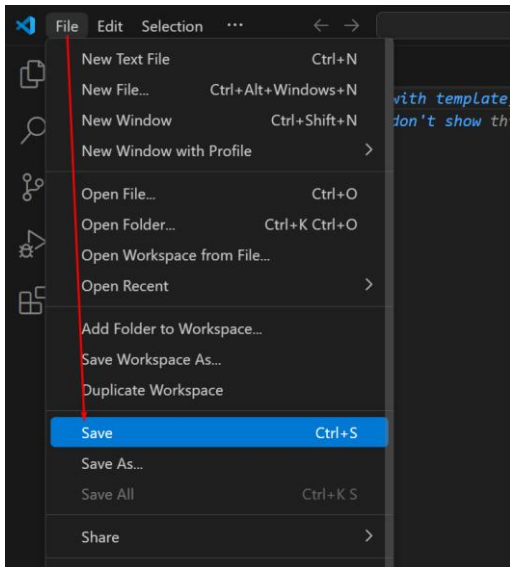
2. Atidarykite "Visual Studio Code" programą ir įtempkite aplanką į vidų:



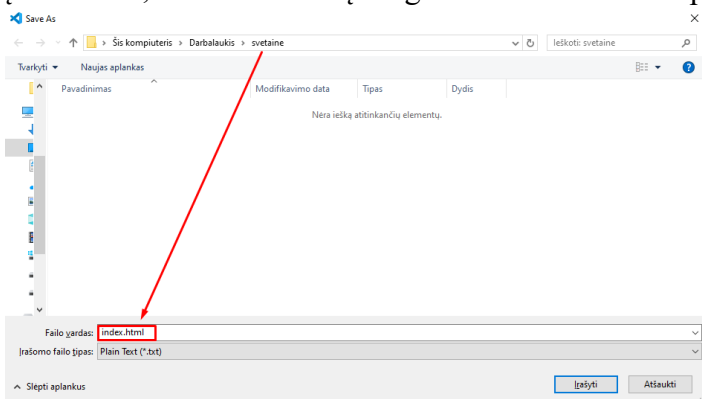
3. Tuomet padidinkite programą ir sukurkite naują dokumentą spustelėdami "File" -> "New Text File":



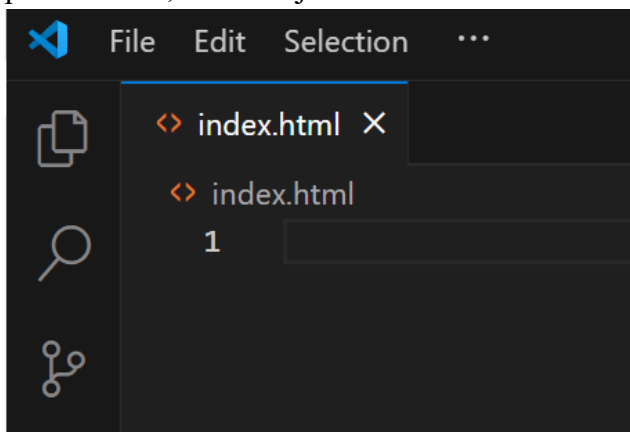
4. Sukūrus tuščią tekstinį dokumentą, galite jį išsaugoti savo aplankoje. Spustelėkite dar kartą "File" -> "Save":



5. Atsidariusiame lange įrašykite "index.html". Tai leis interneto naršyklėms atpažinti, kad tai HTML dokumentas, o "index" nurodys, kad tai pirmasis mūsų tinklalapio puslapis. Tuo pačiu įsitikinkite, kad dokumentą saugote savo sukurtame aplanke:

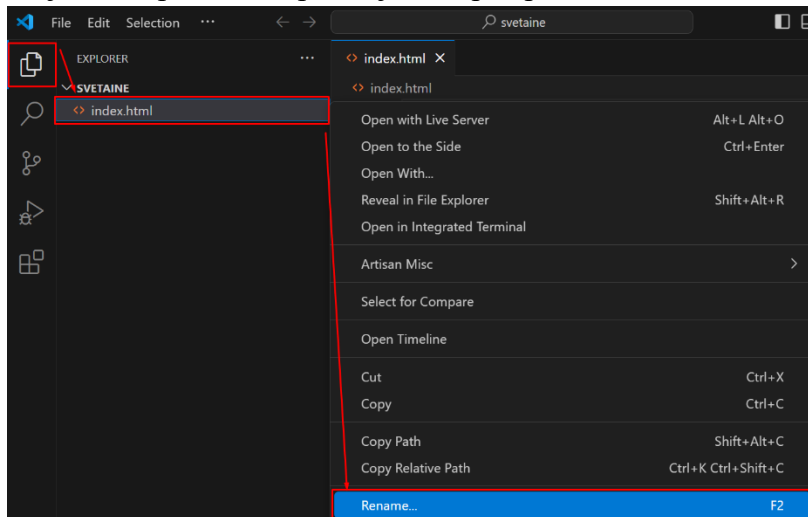


6. Paspaudus "Save" arba "Įrašyti" mygtuką, vietoje "Untitled-1" turėtų atsirasti mūsų failo pavadinimas, šiuo atveju "index.html" su oranžinėmis ikonomis <>:



Jei jūsų failo pavadinimas taip neatsirado arba padarėte klaidą, galite redaguoti dokumentą, spustelėdami kairiajame kampe "Explorer", pasirinkdami savo failą ir pasirinkdami "Rename".

Šioje "Explorer" aplinkoje taip pat atsiras visi mūsų sukurti nauji failai:



7. Kai viską padarėte tvarkingai, galite į savo "index.html" dokumentą įrašyti pagrindines HTML žymes:

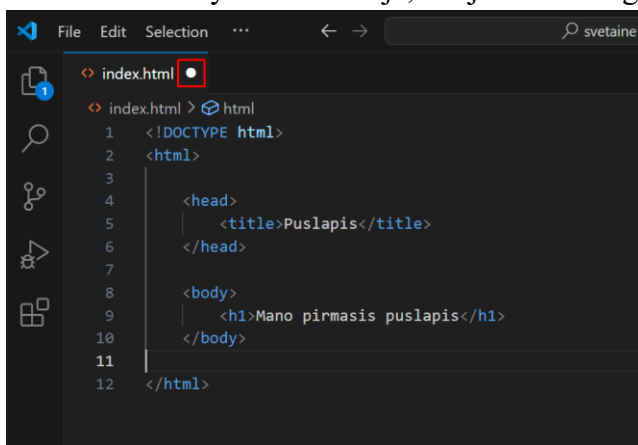
```
<!DOCTYPE html>
<html>

  <head>
    <title>Puslapis</title>
  </head>

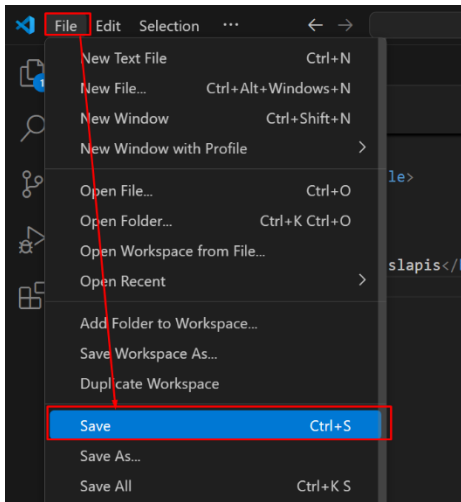
  <body>
    <h1>Mano pirmasis puslapis</h1>
  </body>

</html>
```

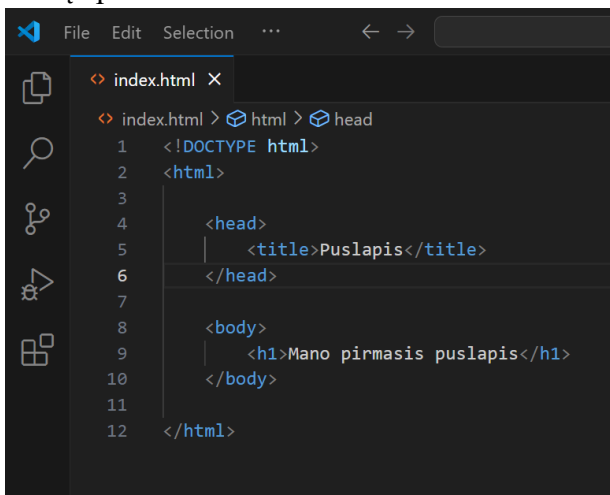
8. Kai tai įrašėte, šalia mūsų failo pavadinimo atsirado baltas burbuliukas, kuris nurodo, kad dokumente yra informacija, bet ji nėra išsaugota:



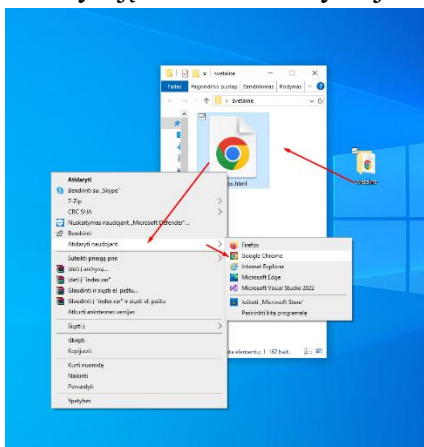
9. Išsaugokite savo dokumentą, spustelėdami viršutinėje meniu juostoje "File" -> "Save":



10. Tuomet dokumente dingsta baltas burbuliukas, kas rodo, kad failas yra visiškai išsaugotas mūsų aplanke:



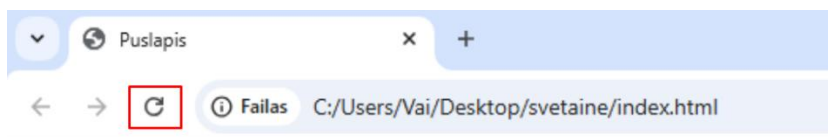
11. Kai viską atlikote, galite grįžti į savo aplanką, pasirinkti sukurtą failą "index.html" ir atidaryti jį interneto naršyklėje:



12. Atsidariusiame naršyklės lange matome savo sukurtą pirmąjį puslapį:



Nepamirškite: kiekvieną kartą atlikus pakeitimus programoje, turite išsaugoti dokumentą. Taip pat, kiekvieną kartą išsaugojus dokumentą, norint pamatyti pakeitimus svetainėje, būtina perkrauti puslapį:



Mano pirmasis puslapis

1.2. *Kuriamo projekto reikalavimai*

1.2.1. Prisijunkite į [z6](#) mokymo svetainę ir spustelėkite mygtuką informacija.

Informacija

- #1 IT vidurinio ugdymo bendroji programa [Peržiūrėti](#)
- #2 IT VBE ugdymo aprašas [Peržiūrėti](#)
- #3 IT VBE vykdymo instrukcija [Peržiūrėti](#)
- #4 atsisųti Code Blocks [Atsisųti](#)
- #5 internetinis c++ kompiliatorius (pasirinkite bet kurį iš pirmųjų 3-6 ir įrašite kodą paspauskite "Run" mygtuką) [Peržiūrėti](#)
- #6 atsisųti Visual Studio Code [Atsisųti](#)
- #6 internetinis HTML ir CSS kompiliatorius [Peržiūrėti](#)

Internetinio tinklalapio kūrimas

Sukurkite interneto puslapį naudodami HTML ir CSS. Galite pasirinkti bet kurią temą, pvz., internetinę rėbų parduotuvę, naujienlaidį, savo darbų rinkinio svetainę ar kitą.

Reikalavimai

1. HTML struktūra

Interneto tinklalapyje turi būti bent 4 puslapiai (pvz. pagrindinis, informacija, kontaktai...)

Privaloma naudoti šias žymes: <table>, <a>, , <iframe>, <video>, <h1>, <h2>, <h3>, <form>, <button>, <div>, , <footer>, <section>, <nav>, <main>.

Privaloma naudoti bent 4 skirtingus <input> stilius, pvz. [type="text"], [type="password"], [type="color"], [type="checkbox"] ar kt.

2. CSS stiliai

Puslapiai turi būti stilingi, naudojant CSS.

Kiekviena fono spalvą, teksto spalvą, šriftą ir jo dydį, kraštinių spalvas.

3. Vaizdai

Kiekviename puslapyje turi būti naudojamos bent 2 nuotraukos su alt atributais.

4. Nuorodos/Peradresavimai

Kiekviename puslapyje turi būti navigacija, leidžianti lengvai pereiti iš vieno puslapio į kitą.

Privaloma pridėti 2 papildomas nuorodas kiekviename puslapyje, kurios nepriskaičiuoja prie navigacijos.

Šiame puslapyje rasite įvairių naudingų nuorodų kaip internetinio HTML ir CSS kompiliatoriaus(jei neturite galimybės įsidiegti *Visual Studio Code* ar alternatyvios programos).

Taip pat, nurodomi internetinio tinklalapio reikalavimai ir užduotis.

2. Darbas namuose

Peržiūrėti pateiktą medžiagą [z6](#) mokymo sistemoje, vaizdo įrašus, kurie yra nurodyti prie „papildoma medžiaga“ HTML temoje. Nuodugniau apgalvoti savo kuriamą projektą – temą, puslapius, spalvų gamą, tekstinę medžiagą ir pritaikymas pagal pateiktus reikalavimus.

Esant poreikiui paklausti ir gauti grįžtamojo ryšio iš mokytojo, galima rašyti mokytojui el. Paštu.

3. Antroji pamoka. (Interneto svetainės kūrimas)

Mokiniai išgryninę idėją namuose, kuria interneto svetainę pamokos metu. Galima mokytojo pagalba bei naudojimasis internetiniais šaltiniais. Pamokos metu sukurta interneto svetainė lieka mokyklos kompiuteryje, taip išlaikomas patikimumas, kad mokinys namuose neperdarys savo interneto svetainės.

3. Trečioji pamoka. (Pristatymas)

Mokiniai dienyno sąrašo tvarka pristato savo sukurtus projektus. Nurodo kodo vietą kiekviename puslapyje, kur yra panaudoti reikalavimuose pateiktos HTML žymės. Atsako į iškilusius mokytojo ar bendraklasių klausimus, taip apgindamas savo projektą