

Laisvos (atvirojo kodo) programos vaikų lavinimui

Laisvas lavinamųjų pamokėlių bei žaidimų rinkinys „GCompris“ (<http://gcompris.net>) skirtas 6-12 metų vaikams, šis projektas yra tobulinamas nuo 2000 metų. Kaip ir dauguma kokybiškų laisvų programų jis yra išverstas į daug pasaulio kalbų (šiuo metu kokybiškai į ~40, tarp jų ir į lietuvių, rusų, lenkų) ir veikia populiariausiose operacinėse sistemose (Linux, Windows, Android, Mac OS X ir kt.).

Pagrindinės pamokėlių (žaidimų) grupės :

- pažintis su kompiuteriu: mokoma naudotis klaviatūra, pele bei liečiamu ekranu
- gamtos/fizikos reiškiniai: vandens ciklas, atsinaujinanti energija, saulės sistema ir kt.;
- pažinimo pratimai (klausa/muzika, logika, spalvos, geografijos užduotys);
- kūrybinės bei pramoginės užduotys;
- aritmetika, skaičiavimas bei matematika;
- galvosūkių-dėlionės;
- raidžių pažinimas, skaitymas bei rašymas;
- lavinamieji-strateginiai žaidimai (šachmės, šachmatai, sujunk 4 ir kt.



Iš viso yra virš 120 pamokėlių bei žaidimų, dažniausiai turinčių kelis lygius. Kiekvienai pamokėlei pateikiamas trumpas paaiškinimas.

Daugumoje užsiėmimų užtenka naudotis pele, tad pirmiausia reikia išmokti ją valdyti. **Klaviatūros ir pelės valdymo pamokėlės** gerai tinka tiek vaikams, tiek suaugusiems.

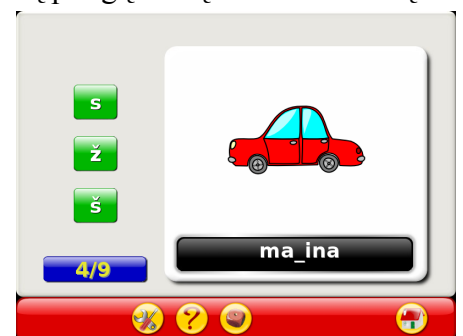
Pamokėlėse dažnai naudojami nuotaikingi, vaikų piešti paveikslukai bei gamtos vaizdai, kurie taip pat plečia vaikų pažinimo ribas.

Pažinimo ir pojūčių lavinimo pratimai moko atpažinti spalvas, žemynus, lavina girdimąją ir vaizdinę atmintį.

Labai **smagūs aritmetikos ir skaičių pažinimo** žaidimai: su malūnsparniu gaudyti debesėlius ar žaisti smiginį įdomiau, negu skaičiuoti medinius pagaliukus. Be to, skaičius galima ir valgyti :). Aišku, rasite ir klasikinių uždavinėlių, kur „prašys“ surasti svarstyklių pusiausvyrą, tinkamą pinigų sumą sudėti iš turimų centų, parinkti tinkamą skaičių ar aritmetinį ženklą.

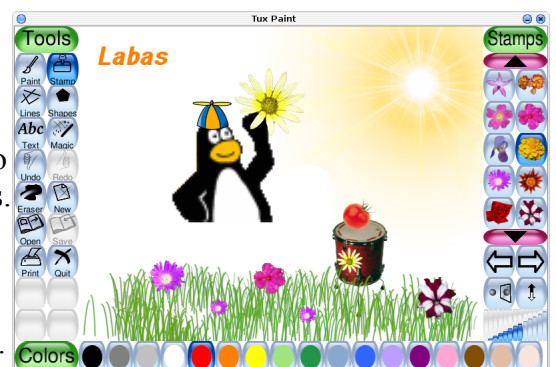
Raides ir rašybą lengviau mokytis su garsais ir paveikslukais: nurodykite išgirstą raidę, įvardinkite piešinį ar įveskite trūkstamą raidę. Prie kūrybinių ir pramoginių užsiėmimų rasite ir paprastą tekstų rašymo programą.

Užduotys apie **gamtos reiškinius** padės suprasti vandens ciklą bei kitus gamtos bei fizikinius reiškinius.



Beveik visose GCompris pamokėlėse neribojamas laikas. Tai leidžia skirtingų gabumų vaikams jas atlikti savo tempu, nesukelia papildomo streso. Šalia kiekvienos užduoties yra nurodytas sudėtingumas.

Pradinukams patiks nuotaikinga piešimo programa vaikams – „TuxPaint“ (<http://tuxpaint.org>). Tai nesudėtingas **piešimo įrankis**, kuriame „Magijos“ ir „Atspaudų“ moduliai leidžia greit pagyvinti piešinį. Atspaudų kolekcijoje rasite 100 gyvūnų rūšių, o taip pat įvairių augalų, automobilių, sporto atributų ar net planetas. Magijos bibliotekoje rasite vaivorykštės teptuką, galimybę tamsinti, šviesinti, sulieti piešinį, pritaikyti piešimo kreida ar karikatūros stilių. Sodybą nupiešti padės žolės ir plytų tekstūros. Ir, kas smagiausia, visus veiksmus lydės išradingai parinkti garsai.



Mokinius pradėti mokinti programuoti geriausia su [Scratch](https://scratch.mit.edu) – tai šiuolaikinė programavimo kalba ir programavimo aplinka, leidžianti paprastai kurti programas, interaktyvias istorijas, žaidimus ir animaciją bei savo kūriniais dalintis su kitais – įkėlus juos <https://scratch.mit.edu> interneto svetainę. Scratch aplinkoje programavimas vyksta dėlionės principu (programuojama jungiant detales). Visos galimos programavimo komandos ir struktūros pateikiamos kaip dėlionės komponentai.

Astronomijos mokymui naudokite laisvas [KStars](#) (planšetiniuose kompiuteriuose bei telefonuose su Android sistema - [KStars Lite](#)) bei [Celestia](#) programas

Pamokoje išminktų žodžių pasikartojimui gerai tinka žaidimas **Kanagram**. Daug mokomųjų (edukacinių) programų yra „KDE Education“ (<http://edu.kde.org>). Kanagram iš turimo raidžių rinkinio siūlo sugalvoti kuo daugiau žodynėlyje esančių žodžių.

GCompris puikiai tinka **pradinėje mokykloje (iki penktos klasės) ar priešmokykliniame darželyje**, galima vaikus suskirstyti į grupes ir joms nurodyti užduotis bei sudėtingumo lygį.

Visas čia aprašytas lavinamąsias programas vaikams rasite Lietuvos rinkai pritaikytoje operacinės sistemos [Baltix GNU/Linux](#) variante mokykloms, ją atsisiųsti galite iš www.baltix.eu

Kitą laisvą mokomųjų žaidimų sistemą - „**ChildsPlay**“ (www.childsplay.mobi) - galima sėkmingai pritaikyti vaikus mokant anglų kalbos. Abėcėlės pamokėlėse raidės siejamos su paveikslukais kartu pateikiant tarimą. Žodžius išmokti padės įvairūs atminties žaidimai. Taip pat vaikai galės susipažinti su įvairių gyvūnų garsais.



GCompris, ChildsPlay, Anagramarama, TuxPaint veikia Linux, Android, Windows ir kitose OS. Dalis „KDE Education“ projekto programų kol kas veikia tik Linux operacinėje sistemoje.

Daugiau informacijos apie laisvas (atvirojo kodo) programas vaikams anglų kalba bei nuorodų programų atsisiuntimui rasite: www.fossmint.com/best-linux-educational-software-for-kids/

Laisvas programas galima nemokamai ir neribotu kiekiu naudoti ir platinti. Taip pat jas nesudėtinga išversti į kitas kalbas bei galima papildyti savo idėjomis.