



KAUNO INFORMACINIŲ TECHNOLOGIJŲ MOKYKLA

kviečia į kūrybines dirbtuves **“IŠBANDYK PROFESIJĄ”**,

skirtas 8-12 klasių mokiniams

Šių dirbtuvių metu bus galima praktiškai išbandyti įvairias IT profesijas, sužinoti naudingų praktinių dalykų, kuriuos galėsite pritaikyti savo veiklose. Vienos pamokos trukmė 1-2 pamokos po 45 min.

Pamokos vyksta Kauno informacinių technologijų mokykloje, adresu Laisvės al. 33, Kaunas. Dėl pamokų laiko derinti su karjeros specialiste Kristina Užpalevičienė: tel. +370 616 52714; el. paštas: kristina.uzpaleviciene@kitm.lt

KAM SKIRTA	PAMOKOS TEMA	PROFESIJA	MOKINIŲ VEIKLA	MOKYTOJAS
8-12 klasių mokiniams	FOTOGRAFIJA MOBILIAJAME TELEFONE	MULTIMEDIJA	Pamokos metu susipažinsite su fotografo profesija naudojantis visiems prieinamomis priemonėmis- mobiliuoju telefonu bei redagavimo programėle. Pamokos metu patirsime pilną fotografijos kūrimo procesą- fotografuosime portretus foto studijoje, aptarsime postprodukcijos etapus - atranką, redagavimą bei formatavimą Lightroom programėlėje. (Būtina turėti mob. telefoną bei interneto prieigą).	Fotografijos <i>Greta Vainauskaitė</i>
8-12 klasių mokiniams	FOTOILIUZIJOS MAKETAVIMAS	MULTIMEDIJA	Pamokoje išmoksite kaip sumaketuoti paveikslėlį, naudojant kelias nuotraukas taip, jog galutinis rezultatas atrodytų realistiškas. Susipažinsite su skirtingais kirpimo, klaidų taisymo įrankiais, išmoksite derinti spalvas, suvienodinti nuotraukose esančius objektų skirtumus, nelygumus.	Grafinio dizaino mokytojas <i>Mantas Poška</i>
8-12 klasių mokiniams	OBJEKTO ANIMACIJA 2D PLOKŠTUMOJE	MULTIMEDIJA	Pamokos metu susipažinsite su dvimatės projekcijos animavimo programa. Išmoksite sukurti paprastas geometrines figūras, modifikuoti jų formas. Susipažinsite su pozicijos, matomumo, dydžio, sukimosi, spalvų modifikavimu ir animavimu. Galutiniame projekte, sukursite objekto kelionę per sukurtą žemėlapi.	Animacijos mokytojas <i>Mantas Poška</i>
8-12 klasių mokiniams	„MINECRAFT“ VEIKĖJO 3D MODELIS	MULTIMEDIJA	Pamokoje sukursite populiarus kompiuterinio žaidimo „Minecraft“ trimatį norimo veikėjo modelį, jį nuspalvinsite norimomis spalvomis ir projektą paversite į nuotrauką (angl. render). Pamokoje naudosime “Blender” programą.	Animacijos mokytojas <i>Mantas Poška</i>
8-12 klasių mokiniams	„PARALLAX“ ANIMACIJA	MULTIMEDIJA	Pamokos metu susipažinsite su “Parallax” vizualiniu efektu, kuriame skirtingi sluoksniai juda skirtingu greičiu, sukuriant gylį ir erdvės pojūtį. Šis metodas dažnai naudojamas tinklalapiuose, žaidimuose ir animacijose, kad statiškas vaizdas atrodytų gyvas bei dinamiškas.	Animacijos mokytojas <i>Mantas Poška</i>
8-12 klasių mokiniams			Pamokos metu susipažinsite su kūrybiniu procesu, kai dailininkas piešia tiesiogiai ant skaitmeninio paviršiaus naudodamas piešimo rašiklį. Ši	Grafinio dizaino mokytojas <i>Mantas Poška</i>

	KOMPIUTERINIS PIEŠIMAS GRAFINE PLANŠETE	MULTIMEDIJA	technologija leidžia perteikti natūralų rankos judesį, spaudimą ir linijos dinamiką, todėl skaitmeninis piešinys tampa artimas tradicinei dailės technikai.	
8-12 klasių mokiniam	VIDEO SU AI	MULTIMEDIJA	Mokiniai supras, kaip dirbtinis intelektas transformuoja statines nuotraukas į dinamišką video turinį ir įgis praktinių įgūdžių naudojant AI įrankius.	Vaizdo technologijų mokytojas <i>Tomas Balickis</i>
8-12 klasių mokiniam	ĮVADAS Į SKAITMENINĘ MUZIKOS KŪRYBĄ. MIDI.	MULTIMEDIJA	Pamokos metu mokiniai susipažins su skaitmeninės muzikos produkcijos tvarka, veiksmų eiliškumu bei pritaikys šias žinias naudodami MIDI klaviatūras garso redagavimo ir atkūrimo programinėje įrangoje.	Profesijos mokytojas <i>Vakaris Žiūkas</i>
11-12 klasių mokiniam	WORD PROGRAMA “MANO PORTRETAS“	MULTIMEDIJA	Pamoka skirta išmokyti perkelti nuotraukas į Word programą, jas koreguoti ir paruošti spausdinimui.	IT mokytoja <i>Irma Dambrauskienė</i>
8-12 klasių mokiniam	SUASMENINTOS DOVANŲ IDĖJOS	MULTIMEDIJA	Pamokoje mokiniai išmoks sukurti paprastas geometrines figūras, užpildyti jas spalvomis, modifikuoti, komponuoti. Galutinis rezultatas – sukurtas vaizdas, kurį galima perkelti ant puodelio.	Kompiuterinės grafikos mokytoja <i>Tivana Lukoševičienė</i>
7-9 klasių mokiniam	SUKURK MINI ŽAIDIMĄ „ATSPĖK SKAIČIŲ“	PROGRAMAVIMAS	Mokiniai kurs savo pirmąjį mini žaidimą „Atspėk skaičių“ , kuris veiks programos lange (terminale) . Pamokos metu jie susipažins su žaidimo logikos kūrimu, mokysis naudoti sąlyginius sakinius (if, else), ciklą (while) ir atsitiktinių skaičių generavimą (random) . Užsiėmimo pabaigoje kiekvienas turės veikiantį žaidimą, kurį galės išbandyti ir patobulinti savo idėjomis.	Profesijos mokytojas <i>Vytautas Boska</i>
7-9 klasių mokiniam	TAPK KŪRYBINGU PROGRAMUOTOJU: PIEŠK SU PYTHON TURTLE	PROGRAMAVIMAS	Mokiniai kurs kūrybinius piešinius naudodami Python turtle biblioteką. Pamokos metu jie išmoks, kaip valdyti „rašiklį“ programuojant (judinti, sukurti, piešti figūras), naudoti ciklus ir funkcijas norint pakartotinai kurti raštus bei formuoti dizainą. Pamokos pabaigoje kiekvienas turės spalvingą piešinį, kurį galės išsaugoti, parodyti klasėje ir tobulinti pridėdamas judesius ar spalvas.	Profesijos mokytojas <i>Vytautas Boska</i>
		PROGRAMAVIMAS	Pamokoje mokiniai susikurs savo svetainę su Mozello. Sužinos, kokie WEB programuotojo	Programavimo mokytoja <i>Evelina Marcinkevičienė</i>

8-12 kasių mokiniams	INTERNETINĖS SVETAINĖS KŪRĖJAS		kasdienybės džiaugsmas ir iššūkiai, ko reikia, norint tapti WEB programuotoju.	
8-12 klasių mokiniams	PRISILIETIMAS PRIE PROGRAMAVIMO PAGRINDŲ ŽAIDIMO FORMATU	PROGRAMAVIMAS	Pamokos metu naudosimės CodeCombat mokymosi aplinka, ir susipažinsime su Javascript pagrindais, linksmu žaidimo formatu.	WEB technologijų mokytojai <i>Titas Petrauskas</i> <i>Robertas Markevičius</i>
8-12 kasių mokiniams	SMART NUOTRAUKŲ GALERIJOS KŪRIMAS	PROGRAMAVIMAS	Pamoka skirta tiems, kurie domisi WEB technologijomis. Mokiniai mokysis rašyti kodą.	WEB technologijų mokytojas <i>Martynas Kašeliūnis</i>
9-12 klasių mokiniams	KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ KŪRIMO PRADMENYS	KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI	Pamoka skirta tiems, kurie domisi kompiuterinių žaidimų kūrimu. Mokiniai išmoks apie kompiuterinių žaidimų kūrimo procesą. Taip pat mokysis kaip naudotis Unity programa su parsisiūstais "Assets" iš Unity internetinės parduotuvės.	Programavimo mokytojas <i>Mantas Kalpokas</i>
8-12 kasių mokiniams	KOMPIUTERINIS DERINIMAS KITAIP	KOMPIUTERIŲ TINKLAI	Pamokos metu galėsite išbandyti tikro garantinio serviso meistro darbą ir virtualiai atlikti kompiuterio taisymą arba kompiuterio atnaujinimą.	Kompiuterių tinklų mokytojas <i>Jevgenij Chomaniuk</i>
8-12 kasių mokiniams	PROGRAMAVIMAS IR TINKLŲ DERINIMAS ŽAIDŽIANT	KOMPIUTERIŲ TINKLAI; CODEBLOCK PROGRAMAVIMAS	Pamokos metu galėsite išbandyti populiarų žaidimą Minecraft, bet edukacijai skirtą specialią versiją, kur galima suderinti sujungimą tinklų prie vieno žemėlapio ir paprogramuoti visiems kartu, žaidžiant, codeblock kalba	Kompiuterių tinklų mokytojas <i>Jevgenij Chomaniuk</i>
8-12 kasių mokiniams	ĮVADAS Į IP ADRESAVIMĄ, IPV4 IR IPV6, DAIKTŲ INTERNETAS	KOMPIUTERIŲ TINKLAI	Pamokos metu susipažinsite su Interneto veikimą užtikrinančia technologija IPv4, ir daiktų interneto galimybėmis. Pamokos metu susipažinsite su skaičiavimo mašinų atsiradimu, jų raida ir ateitimi.	Aparatinės kompiuterių įrangos ir operacinių sistemų mokytojas <i>Aidas Jasionis</i>
9-12 klasių mokiniams	Įvadas į Procesorių x86 ir AMD64 architektūra. Moore dėsnis ir procesorių kartos	KOMPIUTERIŲ TINKLAI	Supažindinti su CPU vystymosi istorija Supažindinti geometrine progresija ir Moore dėsnium.	Profesijos mokytojas <i>Aidas Jasionis</i>
8-12 kasių mokiniams	Duomenų privatumas: ką apie mus žino internetas	SISTEMŲ ADMINISTRAVIMAS	Pamokos metu susipažinsite, kokią informaciją ir kokiomis priemonėmis apie mus renka svetainės. Kaip apsaugoti save nuo duomenų praradimo	Profesijos mokytojas <i>Aidas Jasionis</i>
	OPERACINĖS SISTEMOS	SISTEMŲ ADMINISTRAVIMAS	Pamokos metu susipažinsite su populiariausiomis operacinėmis sistemomis. Mokiniai sužinos, kaip	Kompiuterių tinklų mokytojas <i>Andrius Zykas</i>

9-12 kasių mokiniams	DIEGIMAS IR NAUJINIMAS		parsisiųsti OS diegimo diskus, įdiegs savo pirmąją Windows operacinę sistemą ir išmoks atnaujinti naudojamą OS.	
9-12 klasių mokiniams	SLAPTAŽODŽIŲ VALDYMAS	INFORMACINIŲ SISTEMŲ SAUGUMAS	Pamokos metu susipažinsite su gerąją slaptažodžių sudarymo praktika. Mokiniai sužinos, kaip taisyklingai susikurti saugų slaptažodį ir kaip patikrinti ar slaptažodžiai nėra nutekinti internete.	Profesijos mokytojas <i>Edgaras Pangonis</i>
8-12 klasių mokiniams	NAMŲ ŪKIO APSKAITA	APSKAITA	Mokinys pamokoje sužinos apie apskaitos istoriją, mokesčių rinkimą ir naudojimą, išmoks tvarkyti namų apskaitą, užpildys pajamų-saunaudų žurnalą	Apskaitos mokytoja <i>Jolanta Bartašė</i>
11-12 klasių mokiniams	GYVENTOJO VEIKLA IR MOKAMI MOKESČIAI	APSKAITA	Mokinys pamokoje sužinos apie apskaitos istoriją, mokesčių rinkimą ir naudojimą ir išmoks tvarkyti gyventojų pajamų apskaitą, užpildyti metinę gyventojų pajamų mokesčių deklaraciją (GPM311)	Apskaitos mokytoja <i>Jolanta Bartašė</i>