

**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  *Greta Vainauskaitė* |
| 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 *Mantas Poška* |
| 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 žemėlapį. | Animacijos mokytojas  *Mantas Poška* |
| 8-12 klasių mokiniams | **„MINECRAFT“ VEIKĖJO 3D MODELIS** | **MULTIMEDIJA** | Pamokoje sukursite populiaraus kompiuterinio žaidimo „Minecraft“ trimatį norimo veikėjo modelį, jį nuspalvinsite norimomis spalvomis ir projektą paversite į nuotrauką (angl. render). Pamokoje naudosime “Blender” programą. | Animacijos mokytojas  *Mantas Poška* |
| 8-12 klasių mokiniams | **FILMAVIMAS IR VIDEO KLIPO MONTAVIMAS TELEFONU** | **MULTIMEDIJA** | Mokiniai išmoks tinkamai parinkti telefono kameros nustatymus video turinio filmavimui, taip pat išmoks pagrindinės filmavimui reikalingos kompozicijos taisyklės , bei gebės sumontuoti trumpą video filmuką apie vaizdo technologijų specialybę naudojant telefonui skirtą montavimo programėlę.  (Būtina turėti savo telefonus). | Vaizdo technologijų mokytojas  *Tomas Balickis* |
| 8-12 klasių mokiniams | **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  *Vakaris Žiūkas* |
| 11-12 klasių mokiniams | **WORD PROGRAMA “MANO PORTRETAS“** | **MULTIMEDIJA** | Pamoka skirta išmokti perkelti nuotraukas į Word programą, jas koreguoti ir paruošti spausdinimui. | IT mokytoja  *Irma Dambrauskienė* |
| 8-12 klasių mokiniams | **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  *Tivana Lukoševičienė* |
| 8-12 kasių mokiniams | **INTERNETINĖS SVETAINĖS KŪRĖJAS** | **PROGRAMAVIMAS** | Pamokoje mokiniai susikurs savo svetainę su Mozello. Sužinos, kokie WEB programuotojo kasdienybės džiaugsmai ir iššūkiai, ko reikia, norint tapti WEB programuotoju. | Programavimo mokytoja  *Evelina Marcinkevičienė* |
| 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 *Titas Petrauskas*  *Robertas Markevičius* |
| 8-12 kasių mokiniams | **SMART NUOTRAUKŲ GALERIJOS KŪRIMAS** | **PROGRAMAVIMAS** | Pamoka skirta tiems, kurie domisi WEB technologijomis. Mokiniai mokysis rašyti kodą. | WEB technologijų mokytojas  *Martynas Kašelionis* |
| 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 parsisiųstais “Assets” iš Unity internetinės parduotuvės. | Programavimo mokytojas *Mantas Kalpokas* |
| 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  *Jevgenij Chomaniuk* |
| 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  *Jevgenij Chomaniuk* |
| 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  *Aidas Jasionis* |
| 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 dėsniu. | Profesijos mokytojas  *Aidas Jasionis* |
| 9-12 kasių mokiniams | **OPERACINĖS SISTEMOS DIEGIMAS IR NAUJINIMAS** | **SISTEMŲ ADMINISTRAVIMAS** | Pamokos metu susipažinsite su populiariausiomis operacinėmis sistemomis. Mokiniai sužinos, kaip parsisiųsti OS diegimo diskus, įdiegs savo pirmąją Windows operacinę sistemą ir išmoks atnaujinti naudojamą OS. | Kompiuterių tinklų mokytojas *Andrius Zykas* |
| 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  *Edgaras Pangonis* |
| 8-12 klasių mokiniams | **NAMŲ ŪKIO APSKAITA** | **APSKAITA** | Mokinys pamokoje sužinos apie apskaitos istoriją, mokesčių rinkimą ir naudojimą, išmoks tvarkyti namų apskaitą, užpildys pajamų-sąnaudų žurnalą | Apskaitos mokytoja  *Jolanta Bartašė* |
| 11-12 klasių mokiniams | **GYVENTOJO VEIKLA IR MOKAMI MOKESČIAI** | **APSKAITA** | Mokinys pamokoje sužinos apie apskaitos istoriją, mokesčių rinkimą ir naudojimą ir išmoks tvarkyti gyventojo pajamų apskaita, užpildyti metinę gyventojų pajamų mokesčių deklaraciją (GPM311) | Apskaitos mokytoja  *Jolanta Bartašė* |