

<b>KAM SKIRTA</b>	<b>PAMOKOS TEMA</b>	<b>PROFESIJA</b>	<b>MOKINIŲ VEIKLA</b>	<b>MOKYTOJAS</b>
7-12 klasių mokiniams	<b>INTERNETINĖS SVETAINĖS KŪRĖJAS</b>	<b>PROGRAMAVIMAS</b>	Pamokoje mokiniai susikurs savo svetainę su Mozello. Sužinos, kas yra internetinės svetainės kūrėjas, ką veikia webdeveloper'is? Pamokoje - nuotaikingas Kahoot.	Programavimo mokytoja Jolita Kuncienė
9-12 klasių mokiniams	<b>MOBILIOS ANDROID APLIKACIJOS KŪRIMAS</b>	<b>PROGRAMAVIMAS</b>	Pamokoje išmokssite susikurti mobilią aplikaciją nuo nulio. Galėsite savo nuožiūra pasirinkti kuriamos aplikacijos temą (pvz.: futbolas, krepšinis, F1 ir pan.), surasite ir įkelsite į naujai kuriamą projektą logotipus ir ikonas, sukursite pagrindinio lango dizainą ir paleisite projektą per telefoną ir virtualų emuliatorių.	Programavimo technologijų mokytojas Algirdas Kušlys
9-12 klasių mokiniams	<b>MOBILIOS ANDROID APLIKACIJOS KŪRIMAS</b>	<b>PROGRAMAVIMAS</b>	Pamokoje išmokssite susikurti mobilią aplikaciją nuo nulio. Galėsite savo nuožiūra pasirinkti kuriamos aplikacijos temą (pvz.: futbolas, krepšinis, F1 ir pan.), surasite ir įkelsite į naujai kuriamą projektą logotipus ir ikonas, sukursite pagrindinio lango dizainą ir paleisite projektą per telefoną ir virtualų emuliatorių.	Programavimo technologijų mokytojas Algirdas Kušlys
7-12 klasių mokiniams	<b>ĮVADAS Į IP ADRESAVIMĄ, IPV4 IR IPV6, DAIKTŲ INTERNETAS arba Pirmosios skaičiavimo mašinos nuo seniausiu laikų</b>	<b>KOMPIUTERIŲ TINKLAI</b>	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 Aidis Jasionis
9-12 klasių mokiniams	<b>FOTOGRAFIJA MOBILIAJAME TELEFONE</b>	<b>MULTIMEDIJA</b>	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.	Fotografijos mokytoja Greta Vainauskaitė

7-8 klasių mokiniams	<b>FILMAVIMAS PRIE ŽALIO FONO, FONO IŠKIRPIMAS MONTAVIMO PROGRAMOJE.</b>	<b>MULTIMEDIJA</b>	Mokiniai išmoks, kaip tinkamai nusifilmuoti prie žalio fono ir kaip žalią foną pakeisti norimu kitu video fonu.	Vaizdo technologijų mokytojas Tomas Balickis
9-12 klasių mokiniams	<b>FILMAVIMAS SU PROFESIONALIA VAIZDO KAMERA</b>	<b>MULTIMEDIJA</b>	Mokiniai išmoks naudotis profesionalia vaizdo kamera: sufokusuoti filmuojamą vaizdą, paruošti kamerą filmavimui, parinkti tinkamus nustatymus, nustatyti baltos šviesos balansą.	Vaizdo technologijų mokytojas Tomas Balickis
7-12 klasių mokiniams	<b>FOTOILIUZIJOS MAKETAVIMAS</b>	<b>MULTIMEDIJA</b>	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
7-12 klasių mokiniams	<b>OBJEKTO ANIMACIJA 2D PLOKŠTUMOJE</b>	<b>MULTIMEDIJA</b>	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 Mantas Poška
7-12 klasių mokiniams	<b>„MINECRAFT“ VEIKĖJO 3D MODELIS .</b>	<b>MULTIMEDIJA</b>	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
7-12 klasių mokiniams	<b>KOMPIUTERINIS DERINIMAS KITAIP</b>	<b>KOMPIUTERIŲ TINKLAI</b>	Pamokos metu galėsite išbandyti tikro garantinio serviso meistro darbą ir virtualiai atlikti kompiuterio taisymą arba kompiuterio atnaujinimą.	Kompiuterių tinklų mokytojas Jevgenij Chomaniuk

7-12 kasių mokiniams	<b>PROGRAMAVIMAS IR TINKLŲ DERINIMAS ŽAIDŽIANT</b>	<b>KOMPIUTERIŲ TINKLAI; CODEBLOCK PROGRAMAVIMAS</b>	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
7-12 kasių mokiniams	<b>SMART NUOTRAUKŲ GALERIJOS KŪRIMAS</b>	<b>PROGRAMAVIMAS</b>	Pamoka skirta tiems, kurie domisi WEB technologijomis. Mokiniai mokysis rašyti kodą.	WEB technologijų mokytojas Martynas Kašelionis
9-12 klasių mokiniams	<b>KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ KŪRIMO PRADMENYS</b>	<b>KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI</b>	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
7-12 klasių mokiniams	<b>NAMŲ ŪKIO APSKAITA</b>	<b>APSKAITA</b>	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	<b>GYVENTOJO VEIKLA IR MOKAMI MOKESČIAI</b>	<b>APSKAITA</b>	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 Jolanta Bartašė
11-12 klasių mokiniams	<b>WORD PROGRAMA. “MANO PORTRETAS “</b>	<b>MULTIMEDIJA</b>	Pamoka skirta išmokti perkelti nuotraukas į Word programą, jas koreguoti ir paruošti spausdinimui.	IT mokytoja Irma Dambrauskienė
7-12 klasių mokiniams	<b>SUASMENINTOS DOVANŲ IDĖJOS</b>	<b>MULTIMEDIJA</b>	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

9-12 klasių mokiniams	<b>OPERACINĖS SISTEMOS DIEGIMAS IR NAUJINIMAS</b>	<b>SISTEMŲ ADMINISTRAVIMAS</b>	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	<b>PRISILIETIMAS PRIE PROGRAMAVIMO PAGRINDŲ ŽAIDIMO FORMATU</b>	<b>PROGRAMAVIMAS</b>	Pamokos metu naudosimės CodeCombat mokymosi aplinka, ir susipažinsime su Javascript pagrindais, linksmu žaidimo formatu.	WEB technologijų mokytojai Titas Petrauskas ir Robertas Markevičius
7-12	<b>“RADIO REKLAMA” “Audio Dovana”</b>	<b>MULTIMEDIJA</b>	Pamokos metu mokiniai susipažins su garso įrašymo įranga, įrašys savo balsą, kūrybiškai parinks garso takelį. Galutinis rezultatas - įrašas (radio reklama, sveikinimas).	Garso technologijų mokytoja Giedrė Teiberytė - Liaugaudė