

rina tvarką tarp grupės narių, kontroliuoja jų veiksmus, leidžia individams kontroliuoti vieni kitus, tačiau iš kitos pusės, individai tampa „sraigteliais“ disciplinarinės visuomenės mechanizme.

Foucault teigia, jog išėjus į laisvę, nuteistieji ir toliau lieka priklausomi nuo teisėsaugos institucijų, kai turi registruotis policijoje, ribojamas jo judėjimas laisvėje. Informantai pripranta prie kalėjimo sąlygų ir neatmeta galimybės toliau daryti nusikaltimus ir tęsti savo kriminalinę „karjerą“: „*Vasarą padaro kokį nusikaltimą, per tą laiką teismas, tas ikiteisminis tyrimas, o paskui ant žiemos ateina, kad jau už grotų pasiunčia. Šiluma, viskas...Ir pavalgęs, išsimaudęs, išsimiegojęs...Nereikia vargt.*“ Tai rodo, jog yra visapusiška disciplinavimo mechanizmo, nuo kurio priklausoma institucija, ir to, kuris yra disciplinuojamas, priklausomybė.

Taigi galima kalbėti apie „užburtą ratą“, kai benamiai asmenys susiduria su institucijomis, kurios savo vykdoma veikla ir teikiamomis paslaugomis kontroliuoja jų gyvenimus. Viena vertus, nakvynės namai turėtų skatinti individo integravimąsi į visuomenę, kita vertus asmuo tampa priklausomas nuo šių įstaigų. Atlikus praktišką šiame projekte įgijau daug naudingų žinių, apimančių kokybinių interviu organizavimo klausimus, etnografinio stebėjimo aspektus, taip pat susipažinau su marginalių grupių tyrimo specifika. Įgytos žinios ir partirtis bus naudingos toliau tęsiant studijas sociologijos magistro programoje bei rašant mokslinius darbus.

Literatūra

- [1] Kocai, E. Benamystė kaip socialinis reiškinys. *Filosofija. Sociologija*. 2006. 2: 53-62.
- [2] Foucault, M. *Disciplinuoti ir bausti: kalėjimo gimimas*. Vilnius: Baltos lankos. 1998. 366p.
- [3] Indriliūnaitė, R. Kriminalinė subkultūra už įkalinimo įstaigos ribų: benamiai, buvę nuteistieji. *Grupės ir aplinkos*. 2009. 1: 1-15.
- [4] Hulchanski, J. David; Campsie, Philippa; Chau, Shirley; Hwang, Stephen; Paradis, Emily (eds.) *Finding Home: Policy Options for Addressing Homelessness in Canada*. Toronto: Cities Centre, University of Toronto. 2009. 804p.

INFORMACINIŲ TECHNOLOGIJŲ IR INFORMATIKOS KONKURSO „BEBRAS“ INTERAKTYVIOS UŽDUOTYS

E. Sutkutė¹, V. Dagienė²

¹ Vilniaus universitetas

² Vilniaus universiteto Matematikos ir informatikos institutas

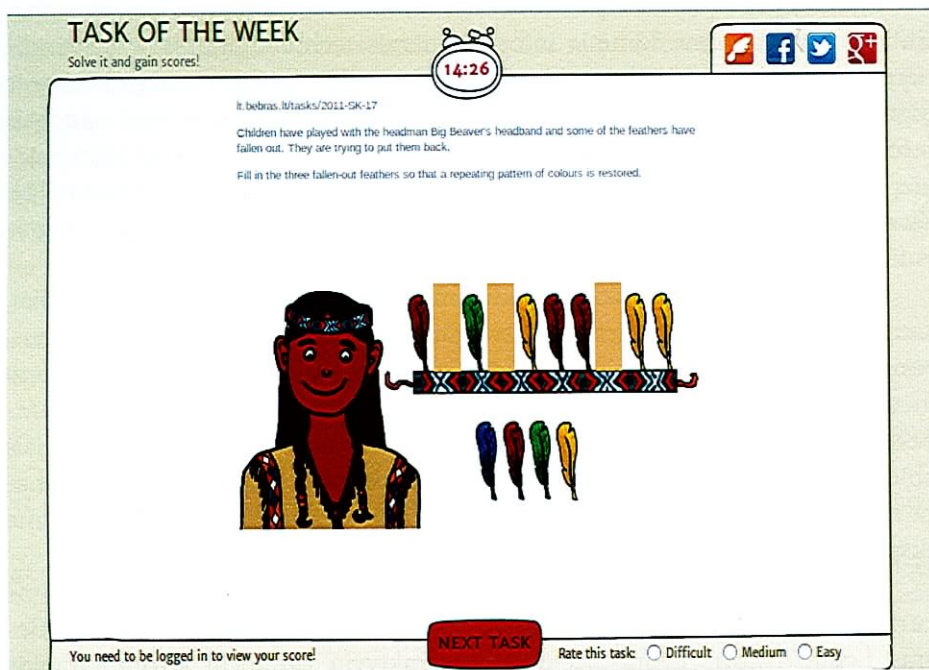
Informacinių technologijų (IT) ir informatikos konkursas „Bebras“ Lietuvoje vyksta jau dešimt metų. Konkursas pritraukia vis daugiau dalyvių iš Lietuvos ir užsienio valstybių. 2012 metais pirmą kartą Lietuvoje varžybos buvo surengtos ir pradinių klasių mokiniams. Svarbiausias konkurso tikslas – skatinti mokinius giliau domėtis informacinėmis technologijomis ir pagrindinėmis informatikos sąvokomis, ugdyti mokinių kūrybiškumą, algoritminę ir loginę mąstyseną. Mokiniai turėtų išmokti tinkamai ir veiksmingai naudotis informacinėmis technologijomis, kad mokydami bet kurią dalyką būtų pajėgūs įdiegti kompiuterinę įrangą ir taip tobulinti savo mokymosi metodus [1]. Žinoma, norint sudominti jaunesnius, uždavinius reikia labai gerai apgalvoti, tinkamai juos paruošti ir pateikti.

Atliekama uždavinių, skirtų pradinėms klasėms, analizė, išskirti kriterijai, kaupti įvairių šalių patirtis. Atsižvelgiant į mokinių gebėjimus ir interesus, bandoma nustatyti tinkamiausių uždavinių tipus, sudaryti uždavinių kūrimo metodikas. Pradinukams užduočių formuluotės turi būti glaustesnės ir trumpesnės. Užduotys turi būti kuriamos taip, kad mokiniai dirbtų su konkrečiais objektais: įvairiais veikėjais, daiktais, gyvenimiškais ar pasakų įvykiais. Nemaža interaktyvių uždavinių dalis – tai uždaviniai, kuriuos sprendžiant galima eksperimentuoti, manipuliuojant objektais [2].

Šiais metais tarptautinio konkurso „Bebras“ interaktyvioms užduotims kurti ir tobulinti buvo suprogramuotas įrankis – kompiuterinė programa „Bebras Lodge“ (<http://bebras.licejus.lt>). Interaktyvių užduočių kūrimo įrankis skirtas palengvinti ir pagreitinti užduočių kūrimo procesą. Įrankio sąsaja yra gana paprasta, intuityvi, pritaikyta neprofesionaliems programuotojams, o galimybė naudoti Javascript sistema daro užduotis lanksčias ir lengvai patobulinamas įgudusiems programuotojams. „Bebras Lodge“ suteikia galimybę naudoti jau sukurtas užduotis kaip šabloną naujoms užduotims – tai palengvina darbą,

norint sukurti panašią ar patobulinti esamą užduotį. Javascript sistema leidžia kurti parametrizuotas užduotis, kurios kaskart yra kitokios, nors keičiasi tik vienas ar keli parametrai. Parametrai gali būti parenkami automatiškai apibrėžus tam tikras sąlygas.

Kiekvienai interaktyviai užduočiai galima parinkti skirtingą būdą atsakymui pateikti: pelės spustelėjimu parinkti atsakymą iš duotų variantų, įrašyti atsakymą į langelį, nutempti teisingą variantą į reikiamą vietą, perstumti paveikslėlius reikiama tvarka ir kita, priklausomai nuo uždavinio tipo. Testuojant įrankį buvo kuriamos įvairaus tipo: bendrųjų loginių sprendimų (loginių galvosūkių, kombinatorikos, dėlionių); informacijos sampratos (kodavimo, šifravimo); algoritminio mąstymo (algoritmų sudarymo, vykdymo, programavimo elementų); struktūrų, šablonų (kombinatorikos, diskrečiųjų struktūrų – grafų ir pan.) interaktyvios užduotys [3, 4].



1 pav. Interaktyvi užduotis, kurioje atsakymas pateikiamas nutemptiant iškritusias plunksnas į reikiamas vietas.

Parengtoji interaktyvių uždavinių kūrimo pradinių klasių mokiniams metodika leis greičiau ir geriau parengti užduočių rinkinį šių metų rudenį vyksian-

čioms tarptautinėms varžyboms. Bus panaudojami ir sukurtieji uždavinių šablonai. Atsižvelgiant į testavimo rekomendacijas „Bebras Lodge“ toliau tobulinama.

Literatūra

- [1] Dagienė, V. Information Technology Contests – Introduction to Computer Science in an Attractive Way. *Informatics in Education*, 2006, Vol. 5, No. 1, p. 37–46.
- [2] Dagienė, V., Jonaitytė, I. Informatikos ir informacinių technologijų konkurse „Bebras“ pirmą kartą varžėsi pradinukai. *Žvirblių takas*, 2012, p. 20–24.
- [3] Opmanis M., Dagienė V., Truu A. Task Types at “Beaver” Contests Standards. In: V. Dagienė, R. Mittermeir (Eds.), *Proceedings of the 2nd Int. Conference „Informatics in Secondary Schools: Evolution and Perspectives“*, Vilnius, November 2006, p. 509–519.
- [4] Dagienė, V., Paltanavičius, A., Jonaitytė, I. Tarptautinės informacinių technologijų varžybos: modelis ir patirties analizė. *Informacijos mokslai*, 2010, t. 53, p. 90.