**PAMOKOS / UGDYMO VEIKLOS PLANO FORMA**

**Ignalinos rajono savivaldybės švietimo stebėsenos rodikliui**

**„Pagal STEAM ugdymo metodą pravestų pamokų skaičius“ apskaičiuoti**

|  |  |
| --- | --- |
| **Mokomasis dalykas** | Informatika/šokis |
| **Tema** | Suktinis su edukacinėmis bitutėmis – robotais „Bee-Bot“ |
| **Klasė** | 2 a |
| **Ugdymo tikslas***Kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdysis mokiniai?* | Ugdysis skaitmeninę, kūrybiškumo, pažinimo, komunikavimo kompetencijas. |
| **Mokymo(si) uždavinys***Ko mokiniai išmoks?* | Pakartoję lietuvių liaudies šokio „Suktinis“ 2-3 pagrindinius žingsnius, pašoks vieną „Suktinio“ dalį, sukurs programą - užprogramuos robotus „Bee-Bot“, kad jie pagal skambančią muziką „sušoktų“ „Suktinį“. |
| **S****T****E****A****M** | ***Science* – gamtos mokslai** | Susipažins su bičių darbininkių atliekamu darbu, nektaro rinkimu, kaip skraido-šoka nuo žiedo prie žiedo, kiek kartų per dieną grįžta į avilį, kokį kiekį nektaro surenka. |
| ***Technology* – technologijos** Tinka tiek paprastos, tiek išmanio-sios: darbas kompiuteriu, informa-cijos paieška internete ir kt. | Sukurs programą su robotais „Bee-Bot“, panaudos komandas „pirmyn“, „atgal“, „dešinėn“, „kairėn“, kad bitutės - robotai „sušoktų“ „Suktinį“. |
| ***Engineering* – inžinerija** Praktinis žinių taikymas įvairiose technikos sferose, įvairių įtaisų, technologinių sistemų ir procesų projektavimas, kūrimas ir pan. | Inžineriniai sprendimai robotų valdyme. |
| ***Arts* – menai ir kūryba** Gali būti tiesiog kūrybiškumo ugdymas | Mokės porose pašokti lietuvių liaudies šokį „Suktinis“, ritmiškai atliks judesius pagal skambančią muziką. Ugdysis kūrybiškumą – programuodami sukurs savo šokio „Suktinis“ variantą. |
| ***Math* – matematika** Įvairūs skaičiavimai ir / ar matema-tinio, loginio mąstymo ugdymas | Apskaičiuos, kiek žingsnių turės atlikti robotas „Bee-Bot“, kad nenuvažiuotų nuo kilimėlio, kiek laiko truks bitutės šokis, žinos, kad „Bee-Bot“ kiekvienu savo žingsniu nukeliauja lygiai 15 cm atstumą, bei gali pasisukti 90 laipsnių kampu. |
| **Įgytų žinių ir / ar gebėjimų poreikis kasdieniame gyvenime**Keli konkretūs pavyzdžiai | Programavimo įgūdžiai, grupinio ir individualaus darbo įgūdžiai, robotų panaudojimo galimybės ir svarba gyvenime (robotas-siurblys). |
| **Data** | 2024-12-10 |
| **Vieta***Paprasta klasė, mokyklos laboratorija, ... Jei išvyka – adresas (ir internetinis), kontaktai* | Gimnazijos aktų salė. |
| **Trukmė***Nurodyti trukmę įprastomis val. ir min.*  | 45 min |
| **Mokyklos pavadinimas** | Ignalinos Česlovo Kudabos gimnazija |
| **Mokytojo patarimai po pamokos / ugdymo veiklos** | Siūlau mokytis šokti „Suktinį“ per šokio pamokas, per STEAM pamoką tik pakartoti/įtvirtinti. Daugiau dėmesio skirti edukacinių bitučių - robotų „Bee-Bot“ programavimui. |
| **Mokytojo vardas, pavardė***Neprivaloma* |  |

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**