

PAMOKOS / UGDYMO VEIKLOS PLANO FORMA
Ignalinos rajono savivaldybės švietimo stebėsenos rodikliui
„Pagal STEAM ugdymo metodą pravestų pamokų skaičius“ apskaičiuoti

Mokomasis dalykas	Matematika, fizinis ugdymas, Lietuvių kalba ir literatūra, anglų kalba	
Tema	Kalėdinio žaisliuko (dekoracijos) kūrimas ir dekoravimas baltų simbolika	
Klasė	3 a, b, c	
Ugdymo tikslas <i>Kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdysis mokiniai?</i>	Susipažinti su tradiciniais baltų simboliais, jų reikšmėmis ir kultūriniu kontekstu. Atpažinti geometrines figūras ir jų proporcijas, naudojamas žaisliuko konstrukcijoje	
Mokymo(si) uždavinys <i>Ko mokiniai išmoks?</i>	Sukurti kalėdinį žaisliuką, taikant inžinerinius sprendimus. Pritaikyti technologinius procesus (karpymas, klijavimas, modeliavimas, projektavimas). Dekoruoti gaminį naudojant pasirinktą baltų simboliką	
S T E A M	Science – gamtos mokslai	Trumpai aptaria pasirinktų medžiagų savybes.
	Technology – technologijos Tinka tiek paprastos, tiek išmaniosios: darbas kompiuteriu, informacijos paieška internete ir kt.	Iškerpa žaisliuko bazę. Sutvirtina kraštus, sujungia elementus. Išmuša skylutę pakabinimui.
	Engineering – inžinerija Praktinis žinių taikymas įvairiose technikos sferose, įvairių įtaisų, technologinių sistemų ir procesų projektavimas, kūrimas ir pan.	Žaisliuko (dekoracijos) projektavimas. Pasirenka konstrukciją: plokščias žaisliukas, sluoksniuotas,
	Arts – menai ir kūryba Gali būti tiesiog kūrybiškumo ugdymas	Kompozicija, simetrija, spalvų derinimas, Supratimas, kaip tradicinė kultūra gali būti integruota į šiuolaikinį dizainą. Kūrybiškumo ugdymas
	Math – matematika Įvairūs skaičiavimai ir / ar matematinio, loginio mąstymo ugdymas	Apskaičiuoja žaisliuko dydį, numato simetrijos ašis, proporcijas, apskritimo dalijimas, kampai, ornamentų kartojimosi ritmas.
Igytų žinių ir / ar gebėjimų poreikis kasdieniame gyvenime <i>Keli konkretūs pavyzdžiai</i>		Puoselėti kultūrinį paveldą, domėtis Lietuvos istorija. Dirbti kūrybiškai ir atsakingai, bendradarbiauti su komanda.
Data		2025-11-28
Vieta <i>Paprasta klasė, mokyklos laboratorija, ... Jei išvyka – adresas (ir internetinis), kontaktai</i>		IČKG aktų salė
Trukmė <i>Nurodyti trukmę įprastomis val. ir min.</i>		6 ak. val.
Mokyklos pavadinimas		Ignalinos Česlovo Kudabos gimnazija
Mokytojo patarimai po pamokos / ugdymo veiklos		Sustiprinti STEAM gebėjimai: kūryba, planavimas, technologijų naudojimas.
Mokytojo vardas, pavardė <i>Neprivaloma</i>		