

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

|   |  |  |
|---|--|--|
| <b>Mokomasis dalykas</b>  | Informatika, matematika  |  |
| <b>Tema</b>   | Edukacinė STEAM pamoka „Robotika“.   |  |
| <b>Klasė</b>  | 4a, 4b, 4c klasės  |  |
| <b>Ugdymo tikslas</b><br><i>Kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdysis mokiniai?</i>                          | Komunikavimo, pažinimo, asmeninės, praktiniai, žinių ir supratimo.   |  |
| <b>Mokymo(si) uždavinys</b><br><i>Ko mokiniai išmoks?</i>   | Su „LEGO WeDo 2.0“ konstruktorių rinkiniais bei į juos įeinančiomis detalėmis, duota instrukcija sukonstruos robotukus.  |  |
| <b>S<br/>T<br/>E<br/>A<br/>M</b>  | <b>Science – gamtos mokslai</b>  | Pasaulio pažinimas, fizika.  |
|   | <b>Technology – technologijos</b><br>Tinka tiek paprastos, tiek išmaniosios: darbas kompiuteriu, informacijos paieška internete ir kt.                                       | „LEGO WeDo 2.0“ konstruktorių rinkiniai, planšetės.  |
|   | <b>Engineering – inžinerija</b><br>Praktinis žinių taikymas įvairiose technikos sferose, įvairių įtaisų, technologinių sistemų ir procesų projektavimas, kūrimas ir pan.     | Konstruodami robotukus, panaudojo rinkiniuose esančius jutiklius, variklius bei mikrovaldiklius. Sukurti robotukai, mechanizmo pagalba, judėjo, sukosi.  |
|   | <b>Arts – menai ir kūryba</b><br>Gali būti tiesiog kūrybiškumo ugdymas   | Atliko konstravimo su „LEGO WeDo 2.0“ kūrybines užduotis.  |
|   | <b>Math – matematika</b><br>Įvairūs skaičiavimai ir / ar matematinio, loginio mąstymo ugdymas  | Naudodamiesi instrukcijomis, brėžiniais, nesudėtingais programavimo principais, sukūrė roboto veiksmų seką valdantį algoritmą. Mokiniai lavino kūrybinius ir inžinerinius įgūdžius, ugdė algoritminį mąstymą, mokėsi analizuoti. |
| <b>Igytų žinių ir / ar gebėjimų poreikis kasdieniame gyvenime</b><br><i>Keli konkretūs pavyzdžiai</i>                   | Pamoka suteikė įdomių kultūrinių žinių apie robotų ateitį, pagalbą žmogui, resursų taupymą, ugdė mokinių kūrybiškumą ir kritinį mąstymą, kompleksiskai ruošė vaiką ateičiai. |  |
| <b>Data</b>   | 2023-06-01 ir 2023-06-06   |  |
| <b>Vieta</b><br><i>Paprasta klasė, mokyklos laboratorija, ...<br/>Jei išvyka – adresas (ir internetinis), kontaktai</i> | Ignalinos rajono savivaldybės viešoji biblioteka, Atgimimo g. 20, 30113 Ignalina   |  |
| <b>Trukmė</b><br><i>Nurodyti trukmę įprastomis val. ir min.</i>   | 1,5 val.   |  |
| <b>Mokyklos pavadinimas</b>   | Ignalinos Česlovo Kudabos gimnazija  |  |
| <b>Mokytojo patarimai po pamokos / ugdymo veiklos</b>   | Patarčiau dalyvauti 1-4 klasių mokiniams   |  |
| <b>Mokytojo vardas, pavardė</b><br><i>Neprivaloma</i>   | Romualda Bagdonienė, Jūratė Snieškienė, Daiva Krikštilienė   |  |