**PAMOKOS / UGDYMO VEIKLOS PLANO FORMA**

**Ignalinos rajono savivaldybės švietimo stebėsenos rodikliui**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Mokomasis dalykas** | **Užsienio (rusų) kalba** |
| **Tema** | STEAM pamoka. Muzikos įtaka žmogui ir gamtai |
| **Klasė** | II a |
| **Ugdymo tikslas***Kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdysis mokiniai?* | *Pažinimo* – mąstys apie žmogaus, gamtos ir muzikos santykį, susipažins su informaciją apie muzikos įtaką žmogui ir gamtai.*Kultūrinė –* aptars muzikinius žanrus, stilius.*Kūrybiškumo* – kurs dialogus, diagramas.*Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos* – vadovausis bendražmogiškosiomis vertybėmis, suvoks, kaip muzika padeda ilsėtis, pramogauti, medituoti, pagerina nuotaiką.*Komunikavimo* – komunikuodamas atskleis savo asmenybę, pasakos apie savo muzikinius pomėgius.*Skaitmeninė* – ieškos duomenų ir informacijos naudodamiesi paieška skaitmeninėje aplinkoje. |
| **Mokymo(si) uždavinys***Ko mokiniai išmoks?* | Naudodamiesi teksto informacija, IT pagalba dalyvausite pokalbyje apie muziką ir pateiksite pavyzdžių (4–10) įrodančių muzikos poveikį žmogui ir aplinkai. |
| **S****T****E****A****M** | ***Science* – gamtos mokslai** | Pateiks pavyzdžių apie roko, metalo ir klasikinės muzikos įtaką gamtai. Pateiks ir aptars triukšmo lygį decibelais sukeliančius pavyzdžius. |
| ***Technology* – technologijos** Tinka tiek paprastos, tiek išmanio-sios: darbas kompiuteriu, informa-cijos paieška internete ir kt. | Darbas kompiuteriu, pristatymo rengimas, informacijos paieška internete, muzikos kūrimas. |
| ***Engineering* – inžinerija** Praktinis žinių taikymas įvairiose technikos sferose, įvairių įtaisų, technologinių sistemų ir procesų projektavimas, kūrimas ir pan. | Miško, jūros ošimo, delfinų, lietaus garsų paieška youtub kanale ir video klipuko kūrimas. |
| ***Arts* – menai ir kūryba** Gali būti tiesiog kūrybiškumo ugdymas | Pateiktų muzikinių kūrinių ištraukų aptarimas.  |
| ***Math* – matematika** Įvairūs skaičiavimai ir / ar matematinio, loginio mąstymo ugdymas | Gimnazistų muzikinių pomėgių grafinės tvarkyklės sudarymas (excel programa). |
| **Įgytų žinių ir / ar gebėjimų poreikis kasdieniame gyvenime**Keli konkretūs pavyzdžiai | Remdamiesi gerosios praktikos pavyzdžiais, gebės parinkti tinkamą pagal decibelus muzikos garsą, pasirinkti muziką pagal nuotaiką, kalbėti apie muzikos poveikį žmogui ir gamtai. |
| **Data** | 2024-02-13 |
| **Vieta***Paprasta klasė, mokyklos laboratorija, ... Jei išvyka – adresas (ir internetinis), kontaktai* | Klasė |
| **Trukmė***Nurodyti trukmę įprastomis val. ir min.*  | 45 min. |
| **Mokyklos pavadinimas** | Ignalinos Česlovo Kudabos gimnazija |
| **Mokytojo patarimai po pamokos / ugdymo veiklos** | – |
| **Mokytojo vardas, pavardė***Neprivaloma* |  |

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