

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

Mokomasis dalykas	Informatika	
Tema	Interaktyvūs žaidimai	
Klasė	1b	
Ugdymo tikslas Kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdytis mokiniai?	Komunikavimo, kūrybiškumo, skaitmenines kompetencijas	
Mokymo(si) uždavinys Ko mokiniai išmoks?	Žaisdami interaktyvius žaidimus lavinti atmintį, dėmesį, nuolatumą, dėmesį. Patirs teigiamas emocijas.	
S T E A M	Science – gamtos mokslai	
	Technology – technologijos Tinka tiek paprastos, tiek išmaniosios: darbas kompiuteriu, informacijos paieška internete ir kt.	Supažins su išmaniosiomis bitutėmis, mokėsi jomis naudotis. Sukuriami žaidimai užduotis, mokėsi orientuotis aplinkoje, tobulino skaitmeninio žaidimo įgūdžius, laimėjo partiją.
	Engineering – inžinerija Praktinis žinių taikymas įvairiose technikos sferose, įvairių įtaisų, technologinių sistemų ir procesų projektavimas, kūrimas ir pan.	Interaktyvios edukacinės grandys. Skaitmeninius žaidimus, mokėsi dirbti komandoje, kurti, sukurti, skaityti.
	Arts – menai ir kūryba Gali būti tiesiog kūrybiškumo ugdymas	Spalvino, leles, sūniukus, daktarus, papirus. Soko „Just dance“.
	Math – matematika Įvairūs skaičiavimai ir / ar matematinio, loginio mąstymo ugdymas	Mokėsi užprogramuoti bitutes, kodą paieškoti tikslą. Laimėjo matematinio žaidimo įtaidžius.
Įgytų žinių ir / ar gebėjimų poreikis kasdieniame gyvenime Keli konkretūs pavyzdžiai	Įsmokytų žaidimų, veiklų išmokys draugus, tėvus. Dažniau apsilankys atvartimų erdvėje.	
Data	2023-10-27	
Vieta Paprasta klasė, mokyklos laboratorija, ... Jei išvyka – adresas (ir internetinis), kontaktai	Ignalinos raj. viešoji biblioteka dešimties skaitmeninio žaidimo „Paj pelėda šou“ Atgimimo g. 204, LT 30113, Ignalina	
Trukmė Nurodyti trukmę įprastomis val. ir min.	1 val.	
Mokyklos pavadinimas	Ignalinos Česlovo Kudabos gimnazija	
Mokytojo patarimai po pamokos / ugdymo veiklos		
Mokytojo vardas, pavardė Neprivaloma	Jurate Snieskiene	