

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

<b>Mokomasis dalykas</b>		Informatika
<b>Tema</b>		„Puslapių išūkis“
<b>Klasė</b>		4b
<b>Ugdymo tikslas</b> Kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdytis mokiniai?		Ugdyti socialinę, patvirtintą ir komunikacinę kompetencijas naudodamiesi IKT.
<b>Mokymo(si) uždavinys</b> Ko mokiniai išmoks?		Darbdami grupelėmis gebės rasti ir formuoti informaciją internete, teisingai atrinkti ir viktorijos klausimus.
S T E A M	<b>Science – gamtos mokslai</b>	Susipažinti su Europos Sąjungos šalimis
	<b>Technology – technologijos</b> Tinka tiek paprastos, tiek išmaniosios: darbas kompiuteriu, informacijos paieška internete ir kt.	Naudoti naują atlikimui naudotą programą, ieškoti informacijos internete. Naudoti programą „Kahoot“.
	<b>Engineering – inžinerija</b> Praktinis žinių taikymas įvairiose technikos sferose, įvairių įtaisų, technologinių sistemų ir procesų projektavimas, kūrimas ir pan.	
	<b>Arts – menai ir kūryba</b> Gali būti tiesiog kūrybiškumo ugdymas	
	<b>Math – matematika</b> Įvairūs skaičiavimai ir / ar matematinio, loginio mąstymo ugdymas	
<b>Igytų žinių ir / ar gebėjimų poreikis kasdieniame gyvenime</b> Keli konkretūs pavyzdžiai		Gebėti rasti informaciją internete, naudoti programą „Kahoot“.
<b>Data</b>		2023-09-28
<b>Vieta</b> Paprasta klasė, mokyklos laboratorija, ... Jei išvyka – adresas (ir internetinis), kontaktai		Atgimimo g. 20, Ignalina Ignalinos viešoji biblioteka.
<b>Trukmė</b> Nurodyti trukmę įprastomis val. ir min.		45 min (1 pamoka)
<b>Mokyklos pavadinimas</b>		Ignalinos Česlovo Kudabos gimnazija
<b>Mokytojo patarimai po pamokos / ugdymo veiklos</b>		Dažnai naudoti programą „Kahoot“.
<b>Mokytojo vardas, pavardė</b> Neprivaloma		Irena Šturmire