

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

Mokomasis dalykas		Informatika integruota lietuvių k.p.m.
Tema		„Puslapis išsikis“
Klasė		4a
Ugdymo tikslas Kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdytis mokiniai?		Ugdyti socialinę, patvirtimo ir komunikavimo kompetencijas naudojantis IKT.
Mokymo(s) uždavinys Ko mokiniai išmoks?		Dirbdami grupelėse, gebis rasti informaciją internete, teisingai atrasti, viktorinos klausimus
S T E A M	Science – gamtos mokslai	Supažins su Europos sąjungos šalimis.
	Technology – technologijos Tinka tiek paprastos, tiek išmaniosios: darbas kompiuteriu, informacijos paieška internete ir kt.	Ugdymo atlikimui naudoti planšetės, patalpa informacijai internete. Naudoti programą Kahoot
	Engineering – inžinerija Praktinis žinių taikymas įvairiose technikos sferose, įvairių įtaisų, technologinių sistemų ir procesų projektavimas, kūrimas ir pan.	
	Arts – menai ir kūryba Gali būti tiesiog kūrybiškumo ugdymas	
	Math – matematika Įvairūs skaičiavimai ir / ar matematinio, loginio mąstymo ugdymas	
Įgytų žinių ir / ar gebėjimų poreikis kasdieniame gyvenime Keli konkretūs pavyzdžiai		Gebis rasti informaciją internete, naudoti programą „Kahoot“.
Data		2023-09-27
Vieta Paprasta klasė, mokyklos laboratorija, ... Jei išvyka – adresas (ir internetinis), kontaktai		Atgimimo 20. Ignalina Ignalinos viešoji biblioteka.
Trukmė Nurodyti trukmę įprastomis val. ir min.		45 min. (1 pamoka)
Mokyklos pavadinimas		Ignalinos Česlovo Kudabos gimnazija
Mokytojo patarimai po pamokos / ugdymo veiklos		Dažniau naudoti programą „Kahoot“
Mokytojo vardas, pavardė Neprivaloma		Lita Papšienė