**PAMOKOS / UGDYMO VEIKLOS PLANO FORMA**

**Ignalinos rajono savivaldybės švietimo stebėsenos rodikliui**

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mokomasis dalykas** | | Istorija |
| **Tema** | | Pramonės perversmas |
| **Klasė** | | 6a |
| **Ugdymo tikslas**  *Kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdysis mokiniai?* | | *Pažinimo* – mąstys apie technologijų poveikį žmogui ir ekonomikai,  *Kultūrinė* – aptars žmonių vertybes, idėjas, kasdienę ir gyvenamąją aplinką.  *Kūrybiškumo* – savarankiškai sukurs garo mašinos schemą  *Komunikavimo* - mokysis pateikti savąjį istorijos supratimą ir jį pagrįsti, laisvai reikš savo nuomonę, pagrįsdami ją argumentais apie pramonės perversmo poveikį visuomenei.  *Pilietiškumo* – analizuos aktualias žmogaus ir visuomenės problemas, susijusias su žmogaus teisėmis ir skurdu.  *Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos* – vadovausis bendražmogiškomis vertybėmis ir suvoks, kad mokslo ir technikos atradimai sumažino žmonių mirtingumą ir pagerino gyvenimo kokybę.  *Skaitmeninė* – ieškos informacijos, naudodamiesi paieška skaitmeninėje aplinkoje |
| **Mokymo(si) uždavinys**  *Ko mokiniai išmoks?* | | Naudodamiesi teksto informacija, IT pagalba atliks užduotis (3–8) ir paaiškins, kas yra pramonės perversmas, kokie atradimai ir kaip pakeitė žmogaus gyvenimą, pateiks pavyzdžių (1–4). |
| **S**  **T**  **E**  **A**  **M** | ***Science* – gamtos mokslai** | Pateiks pavyzdžių apie naujų technikos išradimų poveikį gamtai |
| ***Technology* – technologijos**  Tinka tiek paprastos, tiek išmanio-sios: darbas kompiuteriu, informa-cijos paieška internete ir kt. | Informacijos paieška internete |
| ***Engineering* – inžinerija**  Praktinis žinių taikymas įvairiose technikos sferose, įvairių įtaisų, technologinių sistemų ir procesų projektavimas, kūrimas ir pan. | Sukonstruos iš popieriaus garo mašinos koliažą |
| ***Arts* – menai ir kūryba**  Gali būti tiesiog kūrybiškumo ugdymas | Kūrybiškumo ugdymas |
| ***Math* – matematika**  Įvairūs skaičiavimai ir / ar matema-tinio, loginio mąstymo ugdymas | Išspręs judėjimo uždavinį, apskaičiuodami per kiek laiko nuvyks į Vilnių pirmuoju automobiliu, kurio greitis 16 km/val |
| **Įgytų žinių ir / ar gebėjimų poreikis kasdieniame gyvenime**  Keli konkretūs pavyzdžiai | | Mokiniai ras informaciją ir ją pritaikys realiame gyvenime, suvokdami mokslo ir technikos poveikį žmogui, galės atsakingai priimti sprendimus |
| **Data** | | 2024-03-06 |
| **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* | |  |

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