**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* |  |

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