

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

<b>Mokomasis dalykas</b>		Muzika
<b>Tema</b>		„Seku seku pasaką su Mįšliuku“
<b>Klasė</b>		1a
<b>Ugdymo tikslas</b> Kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdytis mokiniai?		Ugdysis komunikavimo, paaiškinimo, skaitmeninė, kūrybiškumo, socialinę kompetencijas.
<b>Mokymo(si) uždavinys</b> Ko mokiniai išmoks?		Apsilankę Kūrybineje dirbtuvėse, atliks smagias užduotis, išmoks naujų interaktyvių žaidimų, ugdytis komandinio darbo įgūdžius.
<b>S T E A M</b>	<b>Science – gamtos mokslai</b>	
	<b>Technology – technologijos</b> Tinka tiek paprastos, tiek išmaniosios: darbas kompiuteriu, informacijos paieška internete ir kt.	Žaidė interaktyvius žaidimus, išbandė „Bee-bot“ bitutes robotus.
	<b>Engineering – inžinerija</b> Praktinis žinių taikymas įvairiose technikos sferose, įvairių įtaisų, technologinių sistemų ir procesų projektavimas, kūrimas ir pan.	Varžėsi stalo žaidimų turnyre (konstravo, statė, jungė detales).
	<b>Arts – menai ir kūryba</b> Gali būti tiesiog kūrybiškumo ugdymas	Dekoravo, puošė, spalvino lėles, suriškė, daktarus, papūgas. Šoko „Just dance“.
	<b>Math – matematika</b> Įvairūs skaičiavimai ir / ar matematinio, loginio mąstymo ugdymas	Mokėsi užprogramuoti „Bee-bot“ bitutes robotus kad pasiektų tikslą - lavino matematinės skaičiavimus ir loginį mąstymą.
<b>Igytų žinių ir / ar gebėjimų poreikis kasdieniame gyvenime</b> Keli konkretūs pavyzdžiai		Išmokė žaidimų, veikty išmokys draugus, tėvus. Dažniau apsilankys Atrodimų erdvėje.
<b>Data</b>		2023-10-10
<b>Vieta</b> Paprasta klasė, mokyklos laboratorija, ... Jei išvyka – adresas (ir internetinis), kontaktai		Ignalinos r. sav. Viešosios bibliotekos Atrodimų erdvė. Atgimimo g. 20-1, LT-30113, Ignalina. 8(386)53158 ignalinoseb.lt
<b>Trukmė</b> Nurodyti trukmę įprastomis val. ir min.		55 min.
<b>Mokyklos pavadinimas</b>		Ignalinos Česlovo Kudabos gimnazija
<b>Mokytojo patarimai po pamokos / ugdymo veiklos</b>		Muzikos pamokose panaudoti „Just dance“, interaktyvias grindis.
<b>Mokytojo vardas, pavardė</b> Neprivaloma		