Ignalinos rajono savivaldybės švietimo stebėsenos rodiklių sąrašo ir aprašų

1 priedas

**PAMOKOS / UGDYMO VEIKLOS PLANO FORMA**

**Ignalinos rajono savivaldybės švietimo stebėsenos rodikliui**

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mokomasis dalykas** | | Informatika |
| **Tema** | | 3D modeliavimas |
| **Klasė** | | 5 |
| **Ugdymo tikslas**  *Kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdysis mokiniai?* | | Pažinimo kompetencija:   * Paaiškina, kuo skiriasi 2D ir 3D modeliai. * Paaiškina pagrindinius modeliavimo principus. * Įsivertina, kaip sekėsi mokytis, kelia naujus tikslus.   Kūrybiškumo kompetencija:   * Ugdo erdvinį mąstymą   Komunikavimo kompetencija:   * Kelia klausimus, ieško atsakymų į klausimus.   Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija:   * Išklauso kitų nuomonę, ją gerbia ir drąsiai pats kelia klausimus. * Bendradarbiauja dirbant poroje. |
| **Mokymo(si) uždavinys**  *Ko mokiniai išmoks?* | | Išsiaiškins, kaip taisyklingai sukurti 3D modelį. Dirbdami poroje mokosi modeliuoti Tinkercad programa. |
| **S**  **T**  **E**  **A**  **M** | ***Science* – gamtos mokslai** | 3D modelio kūrimas, objektų grupavimas. |
| ***Technology* – technologijos**  Tinka tiek paprastos, tiek išmanio-sios: darbas kompiuteriu, informa-cijos paieška internete ir kt. | Darbas Tinkercad programa, 3D spausdinimas. |
| ***Engineering* – inžinerija**  Praktinis žinių taikymas įvairiose technikos sferose, įvairių įtaisų, technologinių sistemų ir procesų projektavimas, kūrimas ir pan. | Modelio kūrimas derinant tarpusavyje įvairias geometrines figūras. |
| ***Arts* – menai ir kūryba**  Gali būti tiesiog kūrybiškumo ugdymas | Erdvinio mąstymo ugdymas. |
| ***Math* – matematika**  Įvairūs skaičiavimai ir / ar matema-tinio, loginio mąstymo ugdymas | Figūrų matmenų apskaičiavimas, padėties nustatymas. |
| **Įgytų žinių ir / ar gebėjimų poreikis kasdieniame gyvenime**  Keli konkretūs pavyzdžiai | | Ugdo erdvinį mąstymą, kūrybiškumą. Susipažįsta su  inžinerinio proceso eiga nuo idėjos iki galutinio  produkto sukūrimo. |
| **Data** | | 2023-12-22 |
| **Vieta**  *Paprasta klasė, mokyklos laboratorija, ... Jei išvyka – adresas (ir internetinis), kontaktai* | | Utenos STEAM centras.  K. Ladygos g. 18C, Utena 28239  +370 669 78782  utena@steamlt.lt |
| **Trukmė**  *Nurodyti trukmę įprastomis val. ir min.* | | 1 h 30 min. |
| **Mokyklos pavadinimas** | | Ignalinos r. Vidiškių gimnazija |
| **Mokytojo patarimai po pamokos / ugdymo veiklos** | | Ši veikla gali būti ir pirmoji temos pamoka, tačiau, jei jau vaikai būtų prieš tai susipažinę su Tinkercad programa, veiklos metu nuveiktų daugiau. |
| **Mokytojo vardas, pavardė**  *Neprivaloma* | | Joana Garnevičienė |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_