

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

Mokomasis dalykas		Matematika
Tema		Figūrų transformacijos
Klasė		5a
Ugdymo tikslas <i>Kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdysis mokiniai?</i>		Ugdyti mokinių erdvinį mąstymą, gebėjimą atpažinti ir taikyti figūrų transformacijas praktikoje.
Mokymo(si) uždavinys <i>Ko mokiniai išmoks?</i>		- Mokiniai išmoks atpažinti ir taikyti figūrų transformacijas (poslinkį, atspindį, pasukimą). - Supras, kaip figūrų transformacijos naudojamos realiame gyvenime (pvz., architektūroje, dizaino srityje). - Ugdys kūrybiškumą ir gebėjimą taikyti matematines žinias praktikoje.
S T E A M	Science – gamtos mokslai	Figūrų transformacijų taikymas gamtoje, simetrijos reiškiniai biologijoje.
	Technology – technologijos Tinka tiek paprastos, tiek išmaniosios: darbas kompiuteriu, informacijos paieška internete ir kt.	Figūrų transformacijų modeliavimas naudojant kompiuterinę programą (pvz., „GeoGebra“).
	Engineering – inžinerija Praktinis žinių taikymas įvairiose technikos sferose, įvairių įtaisų, technologinių sistemų ir procesų projektavimas, kūrimas ir pan.	Figūrų transformacijų pritaikymas architektūroje ir inžineriniuose projektuose.
	Arts – menai ir kūryba Gali būti tiesiog kūrybiškumo ugdymas	Figūrų transformacijų naudojimas mene, ornamentų kūrime.
	Math – matematika Įvairūs skaičiavimai ir / ar matematinio, loginio mąstymo ugdymas	Matematinės operacijos su geometrinėmis figūromis, transformacijų skaičiavimai.
Įgytų žinių ir / ar gebėjimų poreikis kasdieniame gyvenime Keli konkretūs pavyzdžiai		- Grafinio dizaino ir meninių elementų kūrimas. - Erdvinio mąstymo ugdymas ir jo praktinis pritaikymas.
Data		2024-02-28
Vieta Paprasta klasė, mokyklos laboratorija, ... Jei išvyka – adresas (ir internetinis), kontaktai		53 kabinetas
Trukmė Nurodyti trukmę įprastomis val. ir min.		45 minutės

Mokyklos pavadinimas	Ignalinos Česlovo Kudabos gimnazija
Mokytojo patarimai po pamokos / ugdymo veiklos	• Skatinti mokinius taikyti transformacijas ne tik matematikoje, bet ir kituose dalykuose. • Naudoti kompiuterines programas figūrų transformacijoms vizualizuoti. • Diskutuoti su mokiniais apie praktinius transformacijų pritaikymo atvejus realiame pasaulyje.
Mokytojo vardas, pavardė <i>Neprivaloma</i>	