**PAMOKOS / UGDYMO VEIKLOS PLANO FORMA**

**Ignalinos rajono savivaldybės švietimo stebėsenos rodikliui**

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mokomasis dalykas** | | Informatika |
| **Tema** | | Lankstinuko kūrimas |
| **Klasė** | | Ib klasė |
| **Ugdymo tikslas**  *Kokias bendrąsias ir dalykines kompetencijas ugdysis mokiniai?* | | *Supažindinti mokinius su lankstinukų kūrimo principais ir jų praktiniu pritaikymu, ugdant kūrybiškumą, skaitmeninius įgūdžius bei gebėjimą efektyviai komunikuoti informaciją vizualine forma.*  Ugdomos skaitmeninė, kūrybiškumo ir komunikavimo kompetencijos. |
| **Mokymo(si) uždavinys**  *Ko mokiniai išmoks?* | | Susipažinę su pagrindiniais grafinio dizaino principais (kompozicija, spalvų derinimas, šriftų pasirinkimas) ir naudodamiesi kompiuterinės leidybos programomis (pvz., Canva, MS Word, MS Publisher ar kt.), sukurs informatyvų ir estetišką lankstinuką, taikydami teorines žinias praktikoje. |
| **S**  **T**  **E**  **A**  **M** | ***Science* – gamtos mokslai** | Lankstinukų kūrimas temomis, susijusiomis su gamtos mokslais, pvz., ekologija, pasaulinė klimato kaita, vandens ciklas – gyvybės ratas ir kt.. |
| ***Technology* – technologijos**  Tinka tiek paprastos, tiek išmanio-sios: darbas kompiuteriu, informa-cijos paieška internete ir kt. | Darbas su kompiuterinėmis leidybos programomis, informacijos paieška internete, tinkamų šablonų pasirinkimas ir pritaikymas. |
| ***Engineering* – inžinerija**  Praktinis žinių taikymas įvairiose technikos sferose, įvairių įtaisų, technologinių sistemų ir procesų projektavimas, kūrimas ir pan. | Kūrybinio proceso valdymas – funkcionalumo ir estetikos derinimas kuriant lankstinukus. |
| ***Arts* – menai ir kūryba**  Gali būti tiesiog kūrybiškumo ugdymas | Kūrybiškas spalvų, šriftų ir kompozicijų derinime lankstinuke. |
| ***Math* – matematika**  Įvairūs skaičiavimai ir / ar matema-tinio, loginio mąstymo ugdymas | Elementų proporcijų ir simetrijos apskaičiavimas, išdėstymo tikslumas (pikselių ir dydžių suderinimas). |
| **Įgytų žinių ir / ar gebėjimų poreikis kasdieniame gyvenime**  Keli konkretūs pavyzdžiai | | * Gebėjimas kurti lankstinukų dizainą pritaikomas mokyklos renginiuose, konkursuose, asmeniniuose projektuose. * Leidybos gebėjimai naudingi versle, reklamoje ir organizuojant renginius. |
| **Data** | | 2024 m. gruodžio 20 d. |
| **Vieta**  *Paprasta klasė, mokyklos laboratorija, ... Jei išvyka – adresas (ir internetinis), kontaktai* | | Informatikos kabinetas |
| **Trukmė**  *Nurodyti trukmę įprastomis val. ir min.* | | 45 min. |
| **Mokyklos pavadinimas** | | Ignalinos Česlovo Kudabos gimnazija |
| **Mokytojo patarimai po pamokos / ugdymo veiklos** | | Lankstinuko išbaigtumui reikėtų skirti antrą pamoką. |
| **Mokytojo vardas, pavardė**  *Neprivaloma* | | Danguolė Meldžiūnaitė |

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