

**-Erasmus + „Strateginė partnerystė ugdymo srityje  
Gižycko paviete – Alytaus mieste“ 2015-2017 m.m.  
ATVIRI MOKYMO IŠTEKLIAI MOKYTOJŲ POROJE**

<i>Mokykla</i>	Alytaus Dzūkijos pagrindinė mokykla
<i>Mokytojų vardai pavardės</i>	Pradinių klasių mokytoja metodininkė Dalia Paleckienė, Alytus Marta Fendusio, Gižyckas
<i>Klasė</i>	1a klasė
<i>Dalykas</i>	Pasaulio pažinimas
<i>Tema</i>	Kaip statome namą? / Z czego składa się dom ?
<i>Uždaviniai</i>	Remdamiesi įvairiais informacijos šaltiniais, mokiniai susipažins su namų įvairove, išsiaiškins, kam reikalingi namai ir iš ko susideda namas, IKT priemonėmis įtvirtins žinias apie namo dalis.
<i>Mokinių vertinimo kriterijai</i>	Kriterijai kaupiamajam vertinimui: <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktyvumas pamokoje;</li> <li>• darbas su draugu;</li> <li>• viktorinos atsakymai;</li> <li>• interaktyvūs mokomieji žaidimai;</li> <li>• kūrybinė užduotis.</li> </ul> <p>Gale pamokos, už atliktas užduotis, aktyvų dalyvavimą pamokoje, surinkus mažiausiai 5 plusus- lipukas ir įrašas el.dienyne (lentelės pildymas pamokos metu).</p>
<i>Ugdymo būdai ir metodai</i>	Tyrimas, analizė, praktinė veikla, darbas poroje, grupėje, individualus darbas, minčių žemėlapiai.
<i>Kompiuteriniai resursai</i>	IKT taikymas: Learningapps. Linoit. Powtoon. Purposegame. Kahoot.
<i>Temos ugdymo turinys</i>	I. Įvadinė dalis. 1.1. Nuteikimas, intriga. QR kodas. Mįslės. <a href="http://www.purposegames.com/game/1-misles">http://www.purposegames.com/game/1-misles</a> Powtoon filmas „Įdomūs pasaulio namai“. 1.2. Temos, uždavinių skelbimas. 1.3. Vertinimo kriterijai. II. Pagrindinė dalis. 2.1. Darbas grupėje. Animacinių filmų peržiūra. Užduotis „Ką sužinojau. Kaip pastatyti namą?“. 2.2. Užduočių lapas „Žinau/nauja“. 2.3. Darbas su planšetiniais kompiuteriais „Interaktyvi viktorina“. 2.4. Kūrybinė užduotis „Svajonių namas“: <a href="https://www.google.lt/webhp?sourceid=chrome-instant&amp;ion=1&amp;espv=2&amp;ie=UTF-8#q=citycreator">https://www.google.lt/webhp?sourceid=chrome-instant&amp;ion=1&amp;espv=2&amp;ie=UTF-8#q=citycreator</a> 2.5. Interaktyvūs mokomieji žaidimai įtvirtinimui. Namų dalys: <a href="http://learningapps.org/display?v=p43r2gtpk16">http://learningapps.org/display?v=p43r2gtpk16</a> <a href="http://www.purposegames.com/game/linksmasis-namas">http://www.purposegames.com/game/linksmasis-namas</a> Žmogaus ir gyvūnų namai: <a href="http://learningapps.org/display?v=pq4q3fgwt16">http://learningapps.org/display?v=pq4q3fgwt16</a> Kieno namas: <a href="http://www.purposegames.com/game/kieno-namas">http://www.purposegames.com/game/kieno-namas</a> 2.6. Užduotis stipresniems mokiniams: <a href="https://play.kahoot.it/#/k/70eb829c-ce9d-4c7c-9c28-afe8cd2b1272">https://play.kahoot.it/#/k/70eb829c-ce9d-4c7c-9c28-afe8cd2b1272</a>

	III. Baigiamoji dalis. 3.1. Refleksija. Apibendrinimas. 3.2. Į(si)vertinimas.
<i>Pastabos</i>	Su pamokos mokomąja medžiaga ir priedais bus supažindinama projekto pristatymo metu.