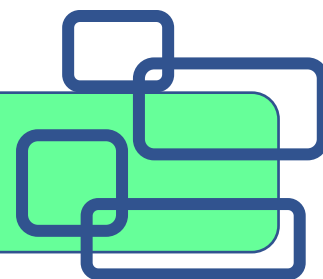




# PreEdTech PAMOKOS PLANAS



Dirbtinio intelekto naudojimas žaidžiant vaidmenų žaidimus ir laukiniai gyvūnai

Santrauka	
<b>Mokomasis dalykas / disciplina</b>	Kalba
<b>Savaitės tema</b>	Laukiniai gyvūnai
<b>Amžiaus grupė</b>	5–6 metai
<b>Pagrindinė tema</b>	Istorija / eilėraštis / laisva diskusija / žaidimas šia tema
<b>Svarbiausi mokymosi tikslai</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Su tema susijusių kalbos įgūdžių ugdymas.</li><li>• Su bendraamžiais ir mokytoju aptarti laukinius gyvūnus.</li><li>• Įvardinti istorijos pavadinimą.</li><li>• Įvardinti veikėjus.</li><li>• Atsakyti į su istorija susijusius klausimus.</li><li>• Rodyti susidomėjimą istorija.</li><li>• Atidžiai klausytis pasakojimo ir netrukdyti kitiems.</li><li>• Atpasakoti istoriją laikantis chronologinės įvykių sekos.</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Naudoti skaičius, giminės, laiko ir asmens derinimą.</li><li>• Remiantis paveikslukais kurti naują istoriją.</li><li>• Atpažinti mažąsias ir didžiąsias raidės, kurios vėliau susiejamos su garsais.</li><li>• Rašymo koncepcijos supratimas perduodant informaciją ar pranešimą.</li><li>• Žaidimo taisyklių laikymasis.</li></ul>

## Svarbiausi aspektai

- Gyvūnų pavadinimai.

- Skaičius, giminė, laikas, asmuo.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Istorija apie gyvūnus ir istorijos struktūra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didžiosios ir mažosios raidės.</li> <li>• Bendravimas.</li> <li>• Žaidimo taisyklės.</li> </ul>
---	--

Reikalinga įranga / skaitmeniniai ištekliai	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nešiojamasis, stacionarus ar planšetinis kompiuteris.</li> <li>• Interneto ryšys.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „ChatGPT“ įrankis.</li> </ul>

Pamokos planas		
Pamokos dalis	Trukmė	Aprašas
Apšilimas	5 min	Aptarkite gyvūnus ir klauskite, ar vaikai žino kokių nors istorijų apie juos.
	5 min	Peržiūrėkite panašų vaizdo įrašą: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GP9QMID5EW8">https://www.youtube.com/watch?v=GP9QMID5EW8</a> . Istorija apie gyvūnus.
Pagrindinė veikla	10	Vaidmenų žaidimo ir skaitmeninio įrankio pristatymas. Gyvūno paskyrimas vaikui ar vaikų grupei ir žaidimo taisyklių paaiškinimas.
	30	Žaiskite vaidmenų žaidimą su vaikais. Istorijos kūrimui galite naudoti „ChatGPT“ įrankį ir leiskite vaikams nustatyti tolimesnius žingsnius. Interaktyviojoje lentoje galite užsirašyti įdomesnius dalykus apie žaidimą ar papasakotą istoriją. Vaikai turi laikytis taisyklių ir laukti savo eilės. Taip pat reikia bendrauti su kitais. Žaidimo metu galite daugiau dėmesio skirti istorijų struktūrai, veikėjų vardams, didžiosioms raidėms...
	10	Remdamiesi interaktyviojoje lentoje užrašytais dalykais parenkite istorijos santrauką.
Vertinimas	5	Perskaitykite vaidmenų žaidimo metu sukurtą istoriją.
	5	Su vaikais aptarkite sąvokas.

Išvados ir rekomendacijos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• „ChatGPT“ įrankiu galima imituoti tikroviškus ir dinamiškus pokalbius, todėl dalyviams užtikrinama įtraukianti vaidmenų žaidimo patirtis.</li> </ul>

Ši medžiaga parengta įgyvendinant „Erasmus+“ projektą „PreEdTech“ – Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogų ir mokytojų pedagoginių ir skaitmeninių įgūdžių tobulinimas

skaitmeninėje eroje, Susitarimo dėl dotacijos numeris: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894.

Projektas finansuojamas Europos Sąjungos. Šis dokumentas atspindi tik autoriaus požiūrį, todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateikiamos informacijos naudojimą.



Finansuojama  
Europos Sąjungos

Projekto svetainė [www.preedtech-project.eu](http://www.preedtech-project.eu).

