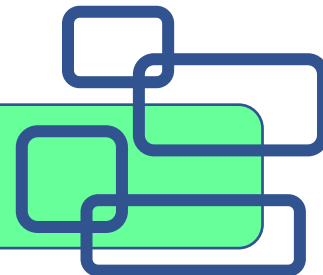




PreEdTech PAMOKOS PLANAS



Augalai

Mokiniai susipažins su mūsų krašte vyraujančiais augalais, geba juos atpažinti, įvardinti.

Santrauka	
Tema / disciplina	Kalba ir bendravimas – gimtoji kalba
Savaitės tema	Augalai
Amžius	6m.
Pagrindinė tema	Mokyti vaikus pažinti juos supantį pasaulį, gerinti aplinkos suvokimo gebėjimus. Mokyti juos supančių augalų pavadinimus, ugdyti meilę aplinkai.
Pagrindinės sąvokos	<ul style="list-style-type: none">• Medis• Krūmas• Gėlė• Ažuolas• Beržas• Eglė• Pušis• Sodas

Mokymosi tikslai	
<ul style="list-style-type: none">• Analizuos/lygins augalus/medžius/augmeniją;• Įvertins augalų/medžių/augmenijos vaidmenį mūsų gyvenime ir jiems augti būtinas sąlygas;	<ul style="list-style-type: none">• Žaisdami kahoot viktoriną komandoje „Augalai“ įtvirtins žinias apie pažįstamus augalus, išmoks dirbti komandoje.• Parodys rūpestingą požiūrį į augalus/medžius ir kt.

Reikalinga įranga/medžiagos	
<ul style="list-style-type: none">• Planšetės• Kompiuteris• Projektorius	<ul style="list-style-type: none">• Įvairių medžių, augalų, augmenijos nuotraukos ir pavadinimai• Splavotas popierius, piešimo priemonės.

Pamokos metmenys		
Pamokos etapas	Trukmė	Apibūdinimas
Ižanga	10 min.	Mokytoja rodo augalų nuotraukas išmanioje lentoje arba kompiuteryje. Mokinių užduotis – nekalbant peržiūrėti visas nuotraukas ir sugalvoti kokia šiandien pamokos tema. Pasibaigus nuotraukoms, vaikai gali laisvai išreikšti savo nuomonę, jie dalinasi, komentuoja ir galiausiai nusprendžia, kad pamokos tema – augalai. Mokiniai dalinasi patirtimi. Pasakoja kokius augalus pažįsta, kaip jie atrodo.
Pagrindinė veikla	10 min.	Mokiniai padalijami į dvi komandas. Viena komanda aptaria kuo visi augalai yra panašūs vienas į kitą, o kita komanda diskutuoja apie tai, kuo jie vienas nuo kito skiriasi. Vėliau, komandos pasidalina savo idėjomis su kitais mokiniais ir su mokytojo pagalba daro išvadas, kad visi augalai turi šaknis, stiebus, lapus. O skiriasi lapų formomis, dydžiais.
	15 min.	Vaikams pristatoma kahoot viktorina „Augalai“, paaiškinamos viktorinos taisyklės, bei kaip komandoje žaidžiamas šis žaidimas. Vaikai išsirenka komandų kapitonus. “Kahoot” viktorina: https://create.kahoot.it/details/85e4cab7-5acd-473f-ae64-267ab45416de
	10 min.	Aptariama pamokos veikla ir viktorinos rezultatai. Mokiniai nupiešia savo mėgstamiausią augalą, su mokytojo pagalba parašo jo pavadinimą. Apibendrinama pamoka, kas buvo įdomu, kas sudėtinga.
Vertinimas/įsivertinimas		
	5 min.	Skiria pamokoje pristatytus medžius, geba pasakyti kuo jie vienas nuo kito skiriasi ir kuo panašūs. Supranta ir geba vartoti pagrindines pamokos sąvokas. Dirba komandoje, naudoja IKT įrankį – kahoot.

Išvados ir rekomendacijos	
<ul style="list-style-type: none"> leškodami skirtumų ir panašumų gerina darbo komandoje įgūdžius. Viktorina padeda įtvirtinti žinias apie augalus. 	<ul style="list-style-type: none"> Po viktorinos vaikams rekomenduojama pasirinkti kaip įtvirtins šios pamokos temą: užrašydami, nupiešdami, konstruodami pagrindinius viktorinos žodžius vaikai gebės parašyti, nupiešti ką sužinojo. Viktorinos rezultatai turi būti aptarti, norint patikslinti vaikų išmokimą.

The material is developed within the Erasmus+ project *PreEdTech - Improving the Pedagogical and ICT skills of Pre-School Teachers and Educators in the Digital Era*, Grant agreement number: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use, which may be made of the information contained therein.



Co-funded by
the European Union

Project website www.preedtech-project.eu

