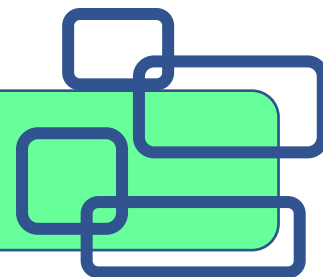




PreEdTech PAMOKOS PLANAS



Dienotvarkės tvarka

Santrauka	
Mokomasis dalykas / disciplina	Kalba
Savaitės tema	Mano dienotvarkė
Amžiaus grupė	5–6 metai
Pagrindinė tema	Istorija / eilėraštis / laisva diskusija / žaidimas šia tema
Svarbiausi mokymosi tikslai	<ul style="list-style-type: none">• Su tema susijusių kalbos įgūdžių ugdymas.• Klausymasis ir kalbėjimas pasibaigus pradinio kalbėtojo kalbai.• Dialogo taisyklių taikymas.• Santūri kalba. <ul style="list-style-type: none">• Atsakomybės už save ir kitus priėmimas: Taisyklių ir tvarkos laikymasis, pagarba kitiems ir iniciatyvumas.• Prosocialaus elgesio demonstravimas: Empatijos ir supratingumo demonstravimas bendraujant su kitais.

Svarbiausi aspektai	
<ul style="list-style-type: none">• Su sveikata ir kasdienine rutina susiję žodžiai.• Dialogo taisyklės.	<ul style="list-style-type: none">• Atsakomybė už save ir kitus.• Prosocialus elgesys.• Empatija.

Reikalinga įranga / skaitmeniniai ištekliai	
<ul style="list-style-type: none">• Nešiojamasis arba stacionarus kompiuteris su pele. Planšetinis kompiuteris.• Interneto ryšys.	<ul style="list-style-type: none">• Žaidimas „Kahoot“.

Pamokos planas		
Pamokos dalis	Trukmė	Aprašas
Apšilimas	10 min	Peržiūrėkite šį ar panašų vaizdo įrašą: https://www.youtube.com/watch?v=AT8qLCmseuE Aptarkite jį.
Pagrindinė veikla	30	Sukurkite „Kahoot“ žaidimą apie naujus su sauga, sveikata ir pagarba susijusius žodžius https://kahoot.com/ Turinio pateikimas daug svarbesnis už patį turinį. „Kahoot“ žaidime dalyvaujama grupelėse po 3 ar 4 vaikus, kurie turi sutarti dėl teisingo atsakymo ar problemos sprendimo būdo. Jei vienas iš vaikų elgiasi nepagarbiai ir perima grupės kontrolę, tokiu atveju „Kahoot“ pateiktas atsakymas nėra vertinamas.
	10	Pasikalbėkite apie iškilusius konfliktus ir susirinkimo metu ieškokite jų sprendimo būdų.
	30	Pabandykite iš naujo žaisti tą patį ar kitą „Kahoot“ žaidimą, tačiau šį kartą skatinkite pagarbesnį elgesį.
Vertinimas	5	Stebėkite vaikų elgesį susidūrus su stresinėmis situacijomis ir konkurencija.
	5	Peržiūrėkite „Kahoot“ rezultatus.

Išvados ir rekomendacijos
<ul style="list-style-type: none"> • Organizuokite ne individualias varžybas, bet verčiau suburkite vaikus į komandas arba grupes, kuriose vaikai kartu atsakinėtų į klausimus. Taip skatinamas bendradarbiavimas ir bičiulystės jausmas tarp mokinių. • Raginkite mokinius žaidimo metu palaikyti ir drąsinti savo klasės draugus. Mokykite vartoti teigiamas frazes, pavyzdžiui, „Puiku!“ arba „Tu gali!“ Taip kuriama draugiška ir įkvėpanti aplinka klasėje.

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.

