

## 5-6 klasė

### *Paieška internete. Šeimos receptas (Sigita Emesone)*

Pasiekimų sritis	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 27.1.3. Paieška internete
Klasė	5-6
Tema	Paieška internete. Šeimos receptas
Integruojami dalykai, pasiekimai	Technologijos – maisto gaminimas Matematika – porcijų skaičiavimas, svorio matai Finansinis raštingumas – biudžeto planavimas
Kompetencijos	Skaitmeninė – mokymasis ieškoti informacijos internete. Kūrybiškumo – kuriant savo šeimos receptą. Komunikavimo – pagalba draugams, atliktų darbų pristatymai, pasidalinimas idėjomis, diskusijos.
Tikslas	Mokyti ieškoti ir atrinkti reikiamą informaciją internete.
Uždaviniai	1. Ieškosite ir atrinksite reikiamą informaciją internete. 2. Analizuosite turimus/reikiamus produktus ir jų kainą. 3. Sukursite savo pasirinkto patiekalo receptą.
Planuojamas rezultatas	1. Gebėsite ieškoti ir atrinkti reikiamą informaciją internete. 2. Sukursite savo šeimos receptą pasirinktam maisto patiekalui.
Specifinės priemonės programinė įranga	Kompiuteris Internetas Office paketas Šaltiniai: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tuC2jUBpRD0&amp;t=92s">https://www.youtube.com/watch?v=tuC2jUBpRD0&amp;t=92s</a> (paieškos sistemų samprata ir pavyzdžiai) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UVJrH2hDvgk">https://www.youtube.com/watch?v=UVJrH2hDvgk</a> (Kaip kompiuteryje išsaugoti paveikslėlį iš interneto) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vfHgvEs21Dc&amp;t=88s">https://www.youtube.com/watch?v=vfHgvEs21Dc&amp;t=88s</a> (paieškos sistemų įrankiai)
Mokymosi metodai	Apverstos klasės metodas. Namuose mokiniai peržiūri 3 trumpus vaizdo įrašus, susipažįsta su informacijos paieškos internete teorija, atlieka užduotį žinių įtvirtinimui, kurią įkelia į mokytojo nurodytą aplinką. Pamokos pradžioje mokytojas pakomentuoja mokinių atliktus darbus, jei yra neaiškumų, atsako į mokinių pateiktus klausimus. Pamokoje vyksta savarankiškas darbas pagal iš anksto parengtas mokytojo užduotis. Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<i>Slenkstinis</i> – su mokytojo pagalba pertvarko rastą skaitmeninį turinį, ieško ir išgrynina informaciją iš vieno šaltinio, naudoja pateiktųjų arba tekstų rengykles šeimos receptui kurti. <i>Patenkinamas</i> – pertvarko ir padedamas mokytojo kuria šeimos receptą, ieško ir išgrynina informaciją iš kelių internetinių šaltinių. Rengdamas turinį naudojami pasirinkta priemone.

	<p><i>Pagrindinis</i> – savarankiškai kūrybiškai perdirba ir tvarko skaitmeninį turinį, ieško ir išgrynina informaciją, o norint sukurti integruotą skaitmeninį turinį, pasitelkia pateikčių ar tekstų rengyklų priemones.</p> <p><i>Aukštesnysis</i> – mokiniai kūrybingai derina skirtingus skaitmeninius turinius, savarankiškai atrinkdami tinkamą informaciją iš įvairių šaltinių. Jie kuria pristatymus ir tekstinį turinį, siekdami išbaigto ir estetiško rezultato.</p> <p>Mokiniai įsivertina, kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo naujo.</p>
Žinios prieš	Gebėti dirbti su teksto/pateikčių rengyklėmis. Prieš pamoką būti susipažinus su medžiaga apie informacijos paiešką internete ir jos reikšminiais žodžiais. Taisyklingai vartoti kompiuterijos ir informacinių technologijų terminus.
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	Mokiniai turintys spec. poreikių galėtų dirbti grupelėje, prižiūrint mokytojo padėjėjui/mokytojui. Sumažinti užduočių kiekį, pritaikyti pagal mokinių poreikius.
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Įsitikinkite, ar visi mokiniai turi galimybę namuose naudotis kompiuteriu ir interneto ryšiu.</li> <li>2. Patys peržiūrėkite vaizdo įrašus.</li> <li>3. Pamokos planą adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams.</li> <li>4. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.</li> <li>5. Pamokos planas gali būti skirtas 1-2 pamokoms, atsižvelgiant į mokinių gebėjimus.</li> </ol>

## UŽDUOTIS, KURIĄ REIKIA ATLIKTI NAMUOSE, PERŽIŪRĖJUS VAIZDO ĮRAŠUS.

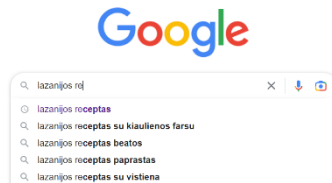
Įrašykite 5 šalis, kurias norėtumėte aplankyti. Raskite informaciją internete ir užpildykite lentelę.

Šalies pavadinimas	Sostinė	Gyventojų skaičius, kuo garsėja (žymūs žmonės, pastatai, vietos ir kt.)	Nuotrauka

1. Pamokos pradžioje mokytojas pakomentuoja mokinių įkeltus darbus, atsako į jų pateiktus klausimus.

### Užduotis mokiniams:

2. Pasirinkite norimą patiekalą ir suraskite internete jo receptą. (**Pasinaudokite keliais šaltiniais**, palyginkite naudojamus produktus)



1 pav. paieška internete

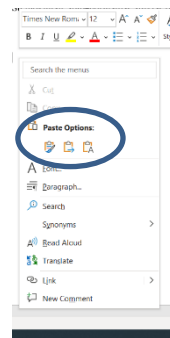
3. Paanalizuokite, kokius produktus turite namuose, o kokių produktų Jums dar prireiks ir kokią sumą pinigų išleistumėte. (Informaciją trumpai pateiksite pristatymo metu)
4. Tinkamą Jums tekstą nukopijuokite į teksto/pateikčių rengyklę.

### PARUOŠIMO BŪDAS:

PARUOŠIMO LAIKAS: APIE 1 VAL.

1. Pirmiausia ruošiamės mėsos padažą. Tam keptuvėje įkaitinkite truputį aliejaus ir maišant apkepinkite faršą. trumpam atidėkite.
2. Toje pačioje keptuvėje apkepinkite mėsą auksinės spalvos. Išimkite mėsą kubeliais pjaustykite. (jeigu imtu degti, įpilkite dar

3 pav. Teksto kopijavimas



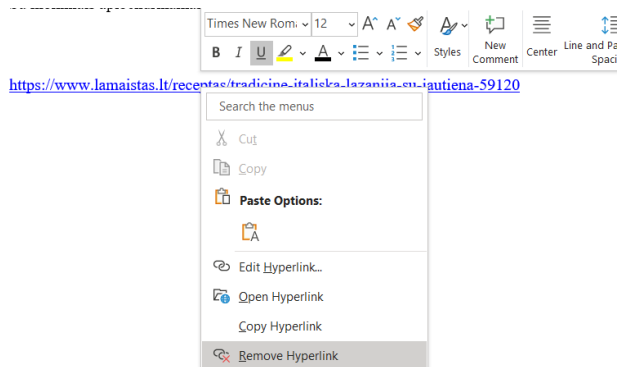
2 pav. Teksto įklijavimas

**!!Kopijavimui ir įklijavimui galite pasinaudoti klavišų kombinacija:**

**Kopijuoti – Ctrl + C**

**Įklijuoti – Ctrl + V**

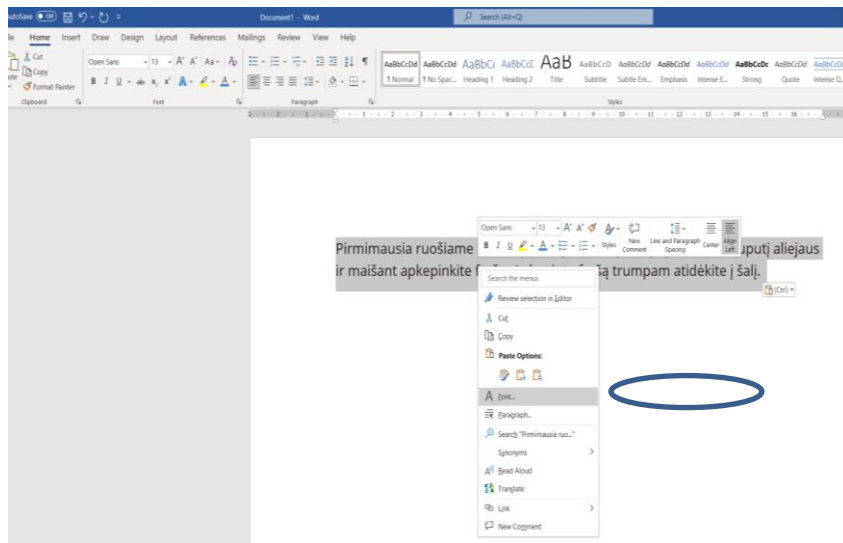
5. Pašalinkite hipersaitus ir visą kitą nereikalingą informaciją.



4 pav. Hipersaitų šalinimas

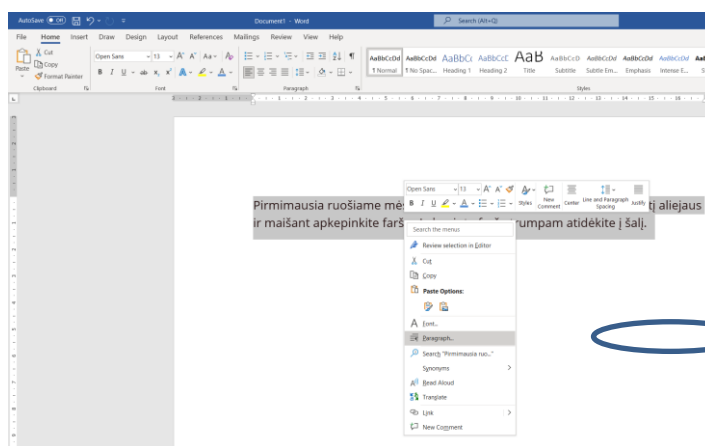
6. Sutvarkykite tekstą:

1. Šrifto parametrus (parinkite tinkamą dydį, spalvą, šriftą ir efektus);



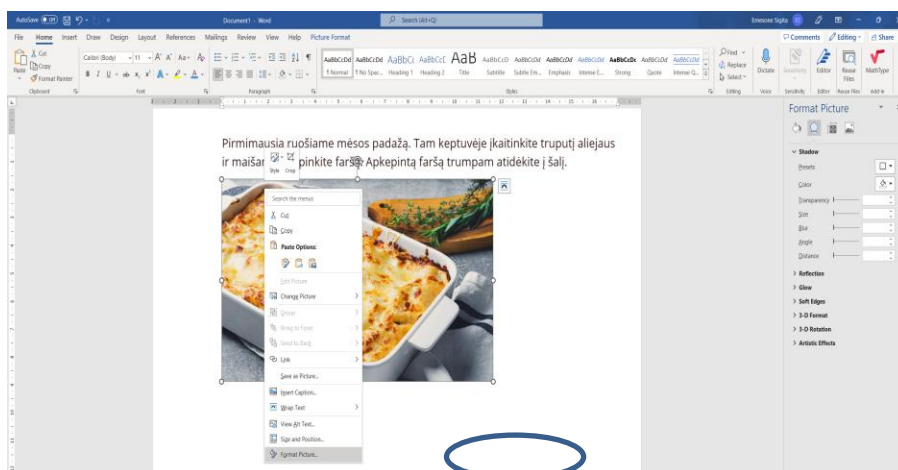
5 pav. Šrifto parametrų nustatymas

2. Pastraipos parametrus (tarpai tarp eilučių, pastraipų, įtraukos, numeracija);



6 pav. Pastraipų parametrų nustatymas

7. Ilustruokite savo tekstą paveikslėliais, nuotraukomis. Apipavidalinkite jas (rėmeliai, padėtis, efektai, apkarpymas)



7 pav. Paveikslėlių formatavimas

8. Nurodykite paieškos šaltinius.
9. Išsaugokite savo darbą kompiuteryje.

**(Kitą pamoką mokiniai pristato savo darbus.)**

## 2 ETAPAS 🕒 8-10 minučių

Su mokiniais apibendrinamas atliktas darbas.

***Intelektinė nuosavybė, autorių teisės – kas tai? (Sigita Emesone)***

<b>Pasiekimų sritis</b>	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 26.1.2. Autorių teisių paisymas.
<b>Klasė</b>	5-6
<b>Tema</b>	Intelektinė nuosavybė, autorių teisės – kas tai?
<b>Integruojami dalykai, pasiekimai</b>	Anglų kalba – vaizdo įrašo žiūrėjimas Dailė – koliažų kūrimas Etika – autorių teisių paisymas
<b>Kompetencijos</b>	Pažinimo – susipažįsta su terminu <i>Intelektinė nuosavybė</i> ir autorių teisėmis. Skaitmeninė – nauji skaitmeniniai įrankiai. Kūrybiškumo – kuriant nuotraukų koliažą. Pilietiškumo – skatinant prisiimti atsakomybę už savo veiklą ir jos rezultatus. Komunikavimo – diskutuojant skatinama taikliai reikšti mintis, generuoti idėjas.
<b>Tikslas</b>	Mokytis teisėtai naudotis interneto ištekliais.
<b>Uždaviniai</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Išsiaiškinsite, kodėl svarbu laikytis autorių teisių.</li> <li>2. Išmoksite, kaip nurodyti kūrinio autorių, pavadinimą, sukūrimo ar atnaujinimo datą.</li> <li>3. Sukursite nuotraukų koliažą „Mano atostogos“.</li> </ol>
<b>Planuojamas rezultatas</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gebėsite įvardinti, kas yra autorių teisės ir kodėl jos saugomos.</li> <li>2. Sukursite nuotraukų koliažą ir tinkamai nurodysite šaltinius, iš kurių paimta vaizdinė medžiaga.</li> </ol>
<b>Specifinės priemonės</b>	<b><i>Priemonės:</i></b> Kompiuteris

programinė įranga	<p>Internetas</p> <p><b>Literatūra ir kiti šaltiniai:</b></p> <p>Google Nuotraukos ar kitas įrankis pasirinktinai koliažų kūrimui  <a href="http://pixton.com">pixton.com</a> (komiksų kūrimui)  <a href="http://padlet.com">padlet.com</a> (mokinių darbų įkėlimui)  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=InzDjH1-9Ns&amp;t=119s">https://www.youtube.com/watch?v=InzDjH1-9Ns&amp;t=119s</a> (vaizdo įrašas Youtube Copyright School)  <a href="http://www.pexels.com">www.pexels.com</a> (nemokamos nuotraukos ir vaizdo įrašai)</p>
Mokymosi metodai	<p>Probleminis mokymas, diskusija. Pamokos pradžioje iškeliamą problemą, naudodamas vaizdinę priemonę mokytojas aiškina teoriją, įtraukia mokinius, vyksta diskusija, kurią moderuoja mokytojas arba gabesnis mokinys. Praktinis darbas kuriant nuotraukų koliažą ir tinkamai nurodant visų iliustracijų autorius ir šaltinius, darbus įkelia į mokytojo nurodytą aplinką ir juos trumpai pakomentuoja.</p> <p>Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.</p>
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<p>Pamokoje dominuoja formuojamasis vertinimas.</p> <p>Mokiniai yra skatinami po pamokos aprašyti savo mintis ir jausmus, ką jie gavo iš jos, kas buvo sunkiausia, lengviausia ir įdomiausia, taip pat kas buvo nauja.</p> <p>Namų darbai gali būti vertinami kaupiamuoju balu.</p>
Žinios prieš	<p>Gebėti dirbti su piešimo/teksto/pateikčių rengyklėmis arba bet kuria kita programa nuotraukų koliažo ir komiksų kūrimui. Taisyklingai vartoti kompiuterijos ir informacinių technologijų terminus.</p>
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<p>Užduotis yra pritaikyta mokiniams, turintiems skirtingus ugdymosi poreikius. Visi mokiniai dalyvauja diskusijoje, atsakinėja į klausimus, išreiškia savo mintis ir nuomonę. Jei kuriant nuotraukų koliažą kyla sunkumų, mokytojas/mokytojo padėjėjas arba gabesni mokiniai gali padėti.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Patys peržiūrėkite vaizdo medžiagą.</li> <li>2. Rekomenduojama iš anksto paruošti teiginius, kuriuos galima reikšti TAIP arba NE skalėje.</li> <li>3. Pasiruoškite pristatyti ir aptarti taisykles, kurių bus laikomasi diskusijų metu.</li> <li>4. Užduotis pritaikykite skirtingų gebėjimų mokiniams.</li> <li>5. Jei skirsite namų darbus, įsitinkinkite, kad visi mokiniai turi galimybę namuose/bibliotekoje naudotis kompiuteriu ir interneto ryšiu.</li> <li>6. Jei nuspręsite komiksų kūrimui naudoti svetainę <i>pixton.com</i>, prisiregistruokite ir sukurkite savo klasę. Klasės kodą išdalinkite mokiniams, tuomet jiems nereikės registruotis.</li> </ol>

## 1 ETAPAS 🕒 37-40 minučių

1. Pamokos pradžioje mokytojas supažindina su pamokos tema, paprašo peržiūrėti vaizdo įrašą „Youtube Copyright School“ (<https://www.youtube.com/watch?v=InzDjH1-9Ns&t=119s>) ir atsakyti į klausimą: *Kodėl tai saugoma? Kam to reikia?*



2. Naudodamas vaizdinę priemonę (MS Powerpoint, canva, genial.ly) mokytojas paaiškina teorinę medžiagą, akcentuoja esminius dalykus, skatina mokinių aktyvumą užduodamas klausimus, pvz:
  - *Kas geriau, parsisiųsti informaciją ar paieškoti bibliotekoje? (Išskiriami privalumai ir trūkumai)*
  - *Kaip manote, kur nukeliauja vartotojų sumokėti pinigai už perkamus žaidimus, filmus ir kitą medžiagą?*
  - *Kodėl negalima laisvai dalintis įsigytais įrašais, skirtais asmeninems reikmėms?*
  - *Kaip teisingai cituoti šaltinius, iš kurių paimta garsinė, vaizdinė ar kita medžiaga?*

3. **TAIP – NE skalė.** Pasiruošimas pamokai: Užrašas „TAIP“ yra pakabinamas ant vienos sienos, „NE“ - ant kitos, o viduryje yra nubrėžta linija (arba užklijuota lipni juosta ir pan.), kuri simbolizuoja neutralumą. Kuo labiau mokiniai sutinka su pateiktu teiginiu, tuo arčiau jie eina link užrašo „TAIP“, o jei jie nesutinka, tai jie artėja prie užrašo „NE“. Jei mokiniai abejoja, jie lieka ties vidurio linija.

**Diskusijos eiga:** Galima sukurti situaciją, kur vedėjas, mokytojas arba mokinys pateikia teiginius, o kiti mokiniai turi pasirinkti, ar sutinka su jais ar ne, atsistodami ant „taip-ne“ skalės. Po visų pasirinkimų, vedėjas skatina mokinius pateikti argumentus, kodėl jie pasirinko vieną ar kitą poziciją, ir skatina diskusiją. Jei klasės draugų argumentai pakeičia mokinių nuomonę, jie gali pakeisti savo poziciją skalėje.

#### **Siūlomi teiginiai:**

- *Aš galiu naudoti bet ką, ką atsisiunčiu iš interneto, savo reikmėms.*
- *Aš galiu naudoti visus kūrinius mokykloje – vadovėlius, knygas, muziką, filmus taip, kaip aš noriu.*
- *Naudodamas nelegaliai atsisiųstus kūrinius iš interneto svetainių mokykloje, aš elgiuosi neteisėtai ir pažeidžiu autorių teises, kurias apsaugo teisės aktai.*
- *Autorinių teisių įsigijimas neatsiejamas nuo pareigos nurodyti kūrinio autorių.*
- *Net jei jau sukurtame kūrinyje padariau keletą pakeitimų ir jį pritaikiau savo reikmėms, aš negaliu naudoti jo be autorių teisių, nes vis tiek tai laikoma kito asmens sukurtu kūriniu.*
- *Nelegalus turinys yra tas, kurio naudojimo teisės nebuvo suteiktos arba buvo pažeistos, nepriklausomai nuo to, ar už jį buvo sumokėta ar ne. Jei už turinį sumokėta, tai tikrai nereiškia, kad jis yra legalus.*

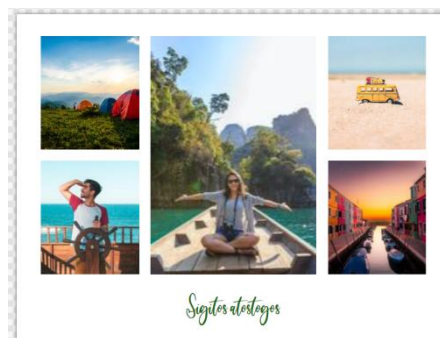
**Alternatyva TAIP-NE skalei: Diskusija su mokiniais:** „Kodėl negalima tiesiog kopijuoti ir platinti asmeninems reikmėms įsigytų įrašų, nors už juos sumokėta?“ Mokiniai dirba grupelėse.

**Situacija:** Įsigijote mėgstamiausio žaidimo programą žaidimų parduotuvėje, įsirašėte ją į savo kompiuterį ir nusprendėte pasidalinti ja su 5 geriausiai draugais. Ar tai yra teisėta?

- Iškeltos problemos aptarimas ir sudaromas sprendimo planas.
- Mokiniai nagrinėja pateiktas pastabas ir susitaria dėl galutinio sprendimo.

Grupės trumpai pristato pasirinktus sprendimus ir aiškina, kodėl pasirinko konkretų problemos sprendimo būdą, taip pat atsako į pateiktus klausimus.

**Mokiniam pateikiama praktinė užduotis** - sukurti nuotraukų ir paveikslėlių koliažą, kuriame pristatytų savo artėjančių atostogų planus. Užduotis galima pritaikyti gabesniems mokiniams arba perkelti ją į kitą pamoką, po namų darbų pristatymų. Svarbu tinkamai nurodyti visus naudojamų iliustracijų autorius ir šaltinius.



8 pav. Koliažo pavyzdys

## 2 ETAPAS 🕒 5 - 8 minutės

### Pamokos refleksija

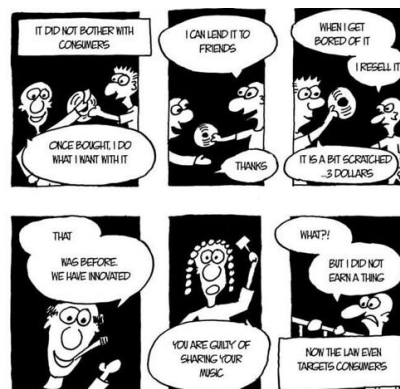
Po pamokos mokiniai raginami išsakyti savo mintis ir jausmus. Atsakymai į klausimus gali būti rašomi mokytojo paruoštuose lapeliuose arba *padlet* platformoje

*Po pamokos aš susimąsčiau, kodėl ...*

<i>Pamokoje</i>	<i>sužinojau,</i>	<i>kad</i>	...
<i>Buvo</i>		<i>įdomu</i>	...
<i>Norėčiau</i>	<i>daugiau</i>	<i>sužinoti</i>	...
<i>Šią pamoką sekėsi ...</i>			

## NAMŲ DARBŲ UŽDUOTIS

Mokiniam siūloma, pasitelkus pasirinktą įrankį, sukurti komiksą, kuriame būtų iliustruojama ir aiškinama bendraamžiams, kodėl yra būtina gerbti autorių teises ir kokių taisyklių reikia laikytis, kad jų neteiktų pažeisti. Po to komiksai pristatomi ir aptariami klasėje.



9 pav. Komikso pavyzdys

### Kur auga aplankų medis? (Sigita Emesone)

Pasiekimų sritis	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 26.1.3. Darbas su failais.
Klasė	5-6
Tema	Kur auga aplankų medis?
Integruojami dalykai, pasiekimai	Lietuvių kalba, matematika
Kompetencijos	Pažinimo – susipažįsta su naujais terminais (prievardis, aplankas ir kt.) Komunikavimo – pagalba draugams, pasidalinimas idėjomis, diskusijos.
Tikslas	Susipažinti su failų ir aplankų ypatybėmis
Uždaviniai	Individualiai išanalizuosite mokytojo pateiktą medžiagą ir pasižymėsite svarbiausius dalykus Dirbdami grupėse dar kartą aptarsite pateiktą medžiagą ir mokysite kitus grupės narius Pasitikrinsite savo žinias, atsakydami į mokytojo pateiktus klausimus
Planuojamas rezultatas	Gebėsite paaiškinti, kas yra failo prievardis ir ką jis parodo. Įvardinsite informacijos kompiuteryje matavimo vienetus ir paaiškinsite, kaip pažiūrėti failo savybes Gebėsite paaiškinti, kaip sukurti naują aplanką ir kas tai yra aplankų medis
Specifinės priemonės programinė įranga	Kompiuteris Internetas Ausinės (pagal poreikį) Mokytojo ruošta padalomoji medžiaga

	<p>Šaltiniai:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=hXtvWbVJqdg">https://www.youtube.com/watch?v=hXtvWbVJqdg</a> (Kas yra prievardis ir ką jis rodo?)</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=E_R_kWpEDa4">https://www.youtube.com/watch?v=E_R_kWpEDa4</a> (Failų savybės, informacijos kompiuteryje matavimas)</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=PiMCicCLFT4">https://www.youtube.com/watch?v=PiMCicCLFT4</a> (Kaip išsaugoti failą)</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=xx_k-PFFuLk">https://www.youtube.com/watch?v=xx_k-PFFuLk</a> (Kaip sukurti aplankų medį)</p>
Mokymosi metodai	Durstinio metodas. Mokiniai yra grupuojami po tris asmenis, kiekvienas gauna skirtingą mokymosi medžiagos dalį ir turi ją išmokyti pats bei išmokyti savo grupės narius. Po to mokiniai persigrupuoja ir sudaro naujas grupes, kuriose kartu nagrinėja tą pačią mokymosi medžiagos dalį ir planuoja, kaip geriausiai išdėstyti ir pateikti informaciją, kad kiti ją gerai suprastų. Baigę šią užduotį, mokiniai grįžta į savo pradines grupes ir moko vieni kitus.
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	Pamokoje dominuoja formuojamasis vertinimas, o pamokos pabaigoje mokiniai naudoja skaitmeninį (si)vertinimo įrankį <i>quizizz</i> .
Žinios prieš	Taisyklingai vartoti kompiuterijos ir informacinių technologijų terminus.
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	Užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams. Visi mokiniai dalyvauja pamokoje, analizuoja mokytojo pateiktą medžiagą, žymisi svarbiausius dalykus, reiškia savo mintis. Jei SUP mokiniai nenori mokyti kitų, leisti jiems to nedaryti. Kilus neaiškumams, jiems padeda mokytojas/mokytojo padėjėjas arba gabesnis mokinys.
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<p>Patys peržiūrėkite vaizdo įrašus, įsitikinkite, kad jie tinkami.</p> <p>Užduotis pritaikykite įvairių gebėjimų mokiniams.</p> <p>Pagal temas paruoškite padalomąją medžiagą (trumpa, konkreti, išskiriami tik svarbiausi dalykai)</p> <p>Iš anksto pasiruoškite klausimus mokinių įsivertinimui.</p> <p>Leisti mokiniams pasirinkti pristatymo ir informacijos žymėjimosi formą</p>

## 1 ETAPAS 🕒 36 minutės

1. Pamokos pradžioje pristatoma pamokos tema ir paaiškinama, kaip bus mokomasi durstinio metodu. Informuojama, kad pamokos pabaigoje mokytojas pateiks 9 klausimus *quizizz* platformoje, svarbu įsitikinti, ar visi gerai suprato ir įsidėmėjo svarbiausius dalykus.
2. Mokiniai suskirstomi į grupes. Kiekvienas grupės narys gauna skirtingą medžiagos dalį.

<i>Mokinys</i>	<i>Tema</i>
----------------	-------------

<b>A</b>	Kas yra prievardis ir ką jis parodo?
<b>B</b>	Failų savybės, informacijos kompiuteryje matavimas
<b>C</b>	Kas yra aplankas ir aplankų hierarchija? Paaiškinkite, kaip sukurti naują aplanką.

- Kiekvienas individualiai skaito/žiūri mokymosi medžiagą ir **žymisi svarbiausius dalykus**.
- Baigę skaityti, mokiniai susirenka į grupes, kurių temos yra vienodos, ir kartu analizuoja medžiagą, planuodami, kaip jiems bus lengviau paaiškinti informaciją savo draugams grupėje. Mokytojas konsultuoja grupes.
- Tada visi grįžta į savo pradines grupes ir vieni kitus moko, pažymėdami svarbiausius dalykus ir atsakydami į klausimus, jei kas neaišku. Mokytojas stebi grupių darbą ir padeda išsiaiškinti kilusius neaiškumus.

**Jeigu kuri grupė greičiau atliktų užduotis, galima skirti Papildomą užduotį:** sukurti aplankų medį.



**Aplankų medis**

10 pav. Aplankų medis

## ETAPAS 🕒 9 minutės

Pamokos pabaigoje *quizizz* platformoje mokiniai atsako į mokytojo pateiktus klausimus.

**ARBA** mokytojas demonstruoja ekrane pagrindinius klausimus, susijusius su nagrinėta medžiaga, ir prašo pasakyti esminius dalykus, kviesdamas atsakinėti ne medžiagos „ekspertus“, bet kitus grupės narius.

**Failai ir aplankai (Sigita Emesone)**

<b>Pasiekimų sritis</b>	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 26.1.3. Darbas su failais.
Klasė	5-6
Tema	Failai ir aplankai
Integruojami dalykai, pasiekimai	Lietuvių kalba, dailė
Kompetencijos	Pažinimo – kuria naujus failus ir aplankus Kūrybiškumo – piešiant savo draugą Komunikavimo – pagalba draugams, pasidalinimas idėjomis, diskusijos
Tikslas	Pakartoti failų ir aplankų ypatybes, sukurti naujus failus ir aplankus.
Uždaviniai	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pasitikrinsite savo teorines žinias, atsakydami į mokytojo pateiktus klausimus pamokos pradžioje.</li><li>2. Atidarysite įvairių tipų failus (doc, bmp, txt)</li><li>3. Išmoksite dirbti su failais ir aplankais (juos kopijuoti, ištrinti, perkelti ir pervardyti).</li><li>4. Patyrinėsite failų langus Ypatybės(Properties).</li></ol>
Planuojamas rezultatas	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gebėsite kopijuoti, pervardyti, perkelti ir šalinti failus.</li><li>2. Sukursite savo piešinių, tekstinių dokumentų aplankus.</li><li>3. Patyrinėję failų langus, užpildysite lentelę (įrašysite prašomą informaciją)</li></ol>
Specifinės priemonės / programinė įranga	Kompiuteris Internetas Office paketas Mokytojo ruošta padalomoji medžiaga Šaltiniai: <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/638e22e4d9aa1b001d0a4886?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/638e22e4d9aa1b001d0a4886?source=quiz_share</a> (viktorina teorijos pakartojimui) <a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a> (refleksijai)
Mokymosi metodai	Pamokos pradžioje <i>Quizizz</i> platformoje mokiniai atsako į pateiktus klausimus, pasitikrina savo žinias, mokytojas pakomentuoja mokinių atsakymus, jei yra neaiškumų, atsako į mokinių pateiktus klausimus. Pamokoje vyksta savarankiškas darbas pagal iš anksto parengtas mokytojo užduotis. Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	<i>Slenkstinis</i> – su mokytojo pagalba kuria failus ir aplankus, juos kopijuoja, perkelia, ištrina, padedamas kuria skaitmeninį turinį. <i>Patenkinamas</i> – pats kopijuoja, perkelia, pervardina, ištrina failus ir padedamas kuria skaitmeninį turinį, geba naudotis tekstų rengyklėmis. <i>Pagrindinis</i> – savarankiškai atlieka daugumą užduočių, kuria skaitmeninį turinį, pertvarko failus ir aplankus. Naudoja tekstų ir piešimo rengyklės integruotam skaitmeniniam turiniui kurti.

	<p><i>Aukštesnysis</i> – savarankiškai atlieka visas mokytojo pateiktas užduotis, atsirenka tinkamą informaciją, naudojami įvairiais šaltiniais. Kuria piešimo ir tekstinį turinį, siekia išbaigto ir estetiško rezultato.</p> <p>Pamokos pabaigoje, refleksijai mokiniai naudoja įrankį <i>mentimeter</i>, įsivertina ką naujo sužinojo, kas buvo sunkiausia, ką norėtų daryti kitaip.</p>
Žinios prieš	Taisyklingai vartoti kompiuterijos ir informacinių technologijų terminus, būti susipažinus su temos „Darbas su failais“ teorine medžiaga
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	Užduotis pritaikyta įvairių ugdymosi poreikių turintiems mokiniams. Visi mokiniai dalyvauja pamokoje, atlieka mokytojo skirtas užduotis. Kilus neišskumams, SUP turintiems mokiniams padeda mokytojas/mokytojo padėjėjas arba gabesnis mokinys.
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peržiūrėkite viktorinos klausimus, įsitikinkite, kad viskas veikia.</li> <li>2. Užduotis pritaikykite įvairių gebėjimų mokiniams.</li> <li>3. Informacijos suradimui leisti naudotis įvairiais šaltiniais</li> <li>4. Kaip papildomą medžiagą turėkite pasiruošę greitųjų klavišų kombinacijas.</li> <li>5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.</li> <li>6. Laiką perskirstyti priklausomai nuo dalyvių amžiaus ir kompetencijų lygio.</li> </ol>

## 1 ETAPAS 🕒 40 minučių

Pamokos pradžioje mokiniai pakartoja (naudojamas *quizizz* įrankis) teorinę medžiagą, kurią mokėsi pirmąją pamoką durstinio metodu, atsakoma į mokiniams iškilusius klausimus. Viktorinos nuoroda:

[https://quizizz.com/admin/quiz/638e22e4d9aa1b001d0a4886?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/638e22e4d9aa1b001d0a4886?source=quiz_share)

### **Mokiniai praktiškai atlieka mokytojo paskirtas užduotis.**

1. Aplanke „Mano dokumentai“ sukurkite aplanką **6 KLASĖ**
2. Aplanke **6 KLASĖ** sukurkite dar du aplankus. Pirmą pavadinkite savo **VARDU**, o antrą savo **PAVARDE**
3. Aplanke **6 KLASĖ** sukurkite tris failus:
  - 1) Pirmą failą, *Tekstinį dokumentą*, pavadinkite **KOMPIUTERIO DALYS** ir jame surašykite kokias žinote kompiuterio dalis.
  - 2) Antrą failą, *Word dokumentą*, pavadinkite **GREITŪJŲ KLAVIŠŲ KOMBINACIJOS** ir jame surašykite žinomas kombinacijas (pvz: CTRL+C kopijuoti) Jei atsirastų mokinių, kurie nežino nė vienos kombinacijos, ieško informacijos internete arba mokytojas pateikia savo paruoštas kombinacijas, kurias mokiniai galės užrašyti.
  - 3) Trečią failą, kuris yra paveikslėlis, pavadinkite *Mano draugas* ir nupieškite savo draugą (gali būti ir augintinis)
4. Pirmą failą *nukopijuokite* į aplanką, pavadintą savo **vardu**.
5. Antrą failą *perkelkite* į aplanką, pavadintą savo **pavarde**.

6. Trečią failą *pervardykite* savo **draugo vardu**.
7. Aplanke **6 KLASĖ** *ištrinkite* pirmą failą.

**Papildoma užduotis:**

Paanalizuokite savo trijų sukurtų failų ypatybes (properties) ir užpildykite lentelę taip, kaip pateikta pavyzdyje: įrašykite pateikto failo dydį, jo tipą ir su kokia programa jis bus atidaromas.

Failo pavadinimas	Failo dydis	Failo tipas	Atidaromas su programa:
<b>Pavyzdys</b>	<b>263 KB</b>	<b>PNG failas (.png)</b>	<b>Nuotraukos</b>
1 failas			
2 failas			
3 failas			

**2 ETAPAS** ⌚ 5 minutės

**Refleksija**

Naudodami *mentimeter* įrankį mokiniai pamokos pabaigoje atsako į klausimus:

1. *Ko išmokote šioje pamokoje?*
2. *Kas buvo sunkiausia? Kodėl?*
3. *Ką norėtumėte daryti kitaip?*

**Skaitmeninio pasakojimo „Viskas apie mane“ (angl. „All about me“) kūrimas (Justina Bukienė)**

<b>Pasiekimų sritis</b>	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 27.1.5. Skaitmeninės priemonės.
<b>Klasė</b>	5
<b>Tema</b>	Skaitmeninio pasakojimo „Viskas apie mane“ (angl. „All about me“) kūrimas. Integruotų pamokų ciklas (3 pamokos). 1 pamoka.
<b>Integruojami dalykai, pasiekimai</b>	Anglų kalba (Mokomieji įrašai ir teksto kūrimas anglų k.), dailė
<b>Kompetencijos</b>	Skaitmeninė – įtvirtins skaitmeninių įrankių naudojimo įgūdžius (MS Word, MS Paint, Krita, Sumo ar kt.). Kūrybiškumo – išsikeliant ir įgyvendinant savo sumanymą - kuriant pasakojimą ir iliustracijas. Komunikavimo – pagalba draugams, pasidalinimas idėjomis, atliktų darbų pristatymai.

<b>Tikslas</b>	Mokytis kurti skaitmeninį pasakojimą anglų kalba, naudojant teksto rengyklę MS Word bei iliustracijas savo pasakojimui
<b>Uždaviniai</b>	<p>4. Naudodami tekstų rengyklę MS Word, sukursite pasakojimą apie save „All about me“ anglų kalba.</p> <p>5. Sukursite iliustracijas savo pasakojimui naudodami pasirinktą piešimo ar grafinio dizaino programą (MS Paint, Krita, Sumo).</p> <p>6. Apibendrinsite ir įsivertinsite gautus rezultatus.</p>
<b>Planuojamas rezultatas</b>	<p>3. Gebės sukurti pasakojimą apie save, naudodami teksto rengyklę Microsoft Word.</p> <p>7. Gebės sukurti iliustracijas savo pasakojimui, naudodami pasirinktą piešimo ar grafinio dizaino programą (MS Paint, Krita, Sumo).</p> <p>4. Gebės pristatyti pasirinktą įdomiausią faktą apie save anglų kalba.</p>
<b>Specifinės priemonės / programinė įranga</b>	<p>Programinė įranga:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Microsoft Paint, Krita, Sumo ar kita piešimo programa. Internetu aplinkos pasiekiami adresu: <a href="http://www.krita.org">www.krita.org</a>; <a href="https://sumo.app/en">https://sumo.app/en</a></li> <li>2. Mokomasis vaizdo įrašas, kaip redaguoti tekstą (keisti šrifto dydį, stilių, spalvą, lygiuotę): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ViGf0RKbCyA">https://www.youtube.com/watch?v=ViGf0RKbCyA</a></li> <li>3. Mokomasis vaizdo įrašas, kaip numeruoti puslapius: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bsioMVnmUtk">https://www.youtube.com/watch?v=bsioMVnmUtk</a></li> </ol>
<b>Mokymosi metodai</b>	<p>Taikomas apversto klasės metodas. Dalį užduočių mokiniai savarankiškai atliks namuose.</p> <p>Praktinis darbas kuriant skaitmeninį pasakojimą ir iliustracijas.</p> <p>Savarankiškas darbas pagal iš anksto parengtą scenarijų (skaitmeninio pasakojimo ir iliustracijų kūrimas).</p> <p>Alternatyva: mokiniai išnagrinėja scenarijų ir gali papildyti užduotis, numatytas scenarijuje arba patys sugalvoti scenarijaus žingsnius ir juos išspręsti.</p> <p>Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.</p>
<b>Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas</b>	<p>Slenkstinis - geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius su mokytojo pagalba.</p> <p>Patenkinamas - geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius be mokytojo pagalbos, bet pakeitimų scenarijuje neatlieka.</p> <p>Pagrindinis - Geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius be mokytojo pagalbos. Geba atlikti scenarijaus pakeitimus (papildo užduotis).</p> <p>Aukštesnysis – Geba atlikti pakeitimus scenarijuje, jį papildo ir prideda papildomų funkcijų. Susiformuluoja uždavinį ir jį išsprendžia.</p>

	<p>Kaupiamasis vertinimas - mokiniai įsivertina, kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo ir išmoko naujo.</p> <p>Formalusis vertinimas (informatikos mokytojo) – mokytojas įvertina mokinių darbus pagal iš anksto pateiktus kriterijus.</p>
<b>Žinios prieš</b>	<p>Pirminiai teksto kūrimo bei iliustracijų kūrimo įgūdžiai (yra susipažinę su MS Word bei viena iš piešimo ar grafinio dizaino programų).</p> <p>Gebėjimas apibrėžti, kas tai yra skaitmeninis pasakojimas.</p> <p>Tinkamai naudotis programine ir aparatine kompiuterio įranga.</p>
<b>Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams</b>	<p>Spec.poreikių mokiniams pateikiamas detalus užduoties atlikimo planas. Užduotys atliekamos su mokytojo pagalba.</p>
<b>Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Patys atlikite visas scenarijuje numatytas užduotis.</li> <li>7. Scenarijų adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams.</li> <li>8. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius.</li> <li>9. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus.</li> <li>10. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.</li> </ol>

### 1 pamokos pasiekimų vertinimo lygiai

Slenkstinis	Patenkinimas	Pagrindinis	Aukštesnysis
Geba atlikti scenarijaus žingsnius su mokytojo pagalba.	Geba atlikti scenarijaus žingsnius be mokytojo pagalbos, bet pakeitimų scenarijuje neatlieka	Geba atlikti scenarijaus žingsnius be mokytojo pagalbos. Geba atlikti pakeitimus scenarijuje (papildo užduotis).	Geba atlikti pakeitimus scenarijuje, jį papildo. Susiformuluoja uždavinį ir jį išsprendžia.

### Pasiruošimas pamokai namuose ⌚ 30-45 min.

1. Mokiniai susipažįsta su pasakojimo kūrimo reikalavimais ir vertinimo kriterijais (anglų k. mokytojos medžiaga).



11 pav. Skaitmeninio pasakojimo kūrimo reikalavimai

1 lentelė Skaitmeninio pasakojimo kūrimo anglų k. vertinimo kriterijai

Skaitmeninio pasakojimo kūrimo anglų k. vertinimo kriterijai	
Kriterijus:	Taškai:
<b>1. Kūrybinio pasakojimo teksto struktūra:</b>	
<b>Slenkstūnis lygis:</b> *Kuriamo teksto turinys atitinka nurodytą temą, bet nuo jos nuklystama. *Kuria tekstą (teksto fragmentą, -us) atsižvelgdamas bent į 2-3 užduotyje pateiktus temos aspektus. *Sukurto teksto tema neišplėtotą. Tekstas nerišlus, naudojami atskiri žodžiai, atskiros frazės, nėra nuoseklumo, vientisumo. *Žodynas skurdus, vartojami pasikartojantys žodžiai, daug rašybos ir skyrybos klaidų.	1 1 1 1
<b>Patenkinamas lygis:</b> *Kuriamo teksto turinys atitinka nurodytą temą, bet nuo jos nuklystama. *Kuria tekstą (teksto fragmentą, -us) atsižvelgdamas į 3-4 užduotyje pateiktus temas aspektus. *Sukurto teksto tema neišplėtotą. Rašoma apibendrintai, nedetalizuojama. Tekste yra nuoseklumo, vientisumo trūkumų (minčių šuolių, nemotyvuotų perėjimų nuo prie kitos teksto struktūrinės dalies). *Žodynas skurdus, bet bandoma vartoti įvairesnes formas. Sakiniai daugiausia vientisiniai. Daroma rašybos ir skyrybos klaidų.	1 2 2 2

<b>Pagrindinis lygis:</b> *Kuria temą atitinkantį tekstą. *Kuria tekstą atsižvelgdamas į 5 užduotyje pateiktus temos aspektus. *Glaustai pristato temas aspektus. Gali būti vientisumo ir nuoseklumo trūkumų. Tekstas gana rišlus. *Žodynas gana platus, naudojami sinonimai, yra sudėtinių sakinių.	2 2 2 2
<b>Aukštesnysis lygis:</b> *Tekstas aiškiai atskleidžia temą. Kurdamas tekstą įvykdo ne tik užduotyje pateiktus reikalavimus, bet prideda savo idėjų, naujų temas aspektų, juos kūrybiškai plėtoja. *Rašo išsamų tekstą, kuriame gali atsirasti samprotavimo elementų arba vertindamas mokynys išreiškia savo nuomonę. Aptariami 6 ir/ar daugiau temas aspektų. *Sakiniai susieti vienas su kitu, mintys plėtojamos sklandžiai. *Žodynas platus ir nesikartojantys, naudojami sinonimai ir antonimai, būdvardžiai. Naudojami sudėtiniai sakiniai, paaiškinama, pateikiama pavyzdžių, argumentuojama.	3 3 2 2
<b>Viso taškų</b>	10

2. Mokiniai susikuria naują dokumentą, jam suteikia pavadinimą, formatuoja, atsisiunčia į savo el.paštą. Pakartojimui peržiūri mokomąjį vaizdo įrašą, kaip redaguoti tekstą (keisti šrifto dydį, stilių, spalvą, lygiuotę):

<https://www.youtube.com/watch?v=ViGf0RKbCyA> (įrašas – anglų kalba, galima pasirinkti subtitrus lietuvių kalba).

[Mokomasis vaizdo įrašas, kaip numeruoti puslapius: https://www.youtube.com/watch?v=bsioMVnmUtk](https://www.youtube.com/watch?v=bsioMVnmUtk) (įrašas – lietuvių kalba).

3. Užduotis:

**2 lentelė** MS Word dokumento kūrimo užduotis

Kriterijus	Taškai
1. Susikurti MS Word dokumentą. Parašyti pasakojimo pavadinimą. Pavadinimo šriftas – Comic Sans, šrifto dydis – 14, šrifto spalva – mėlyna, pavadinimas pabrauktas.	2
2. Surašyti pasirinktas potemes (2-6), jas sunumeruoti.	2
3. Kitame puslapyje parašyti vieną-dvi pastraipas. Pastraipos teksto šriftas - Freestyle script, šrifto dydis – 20, šrifto spalva – žalia.	2
4. Pastraipą redaguoti – sulygiuoti eilutes, tarpas tarp eilučių – 1.5 pt.	2
5. Sunumeruoti puslapius, puslapio numeris – lapo apačioje, dešinėje pusėje.	2
11. Dokumentą išsaugoti pavadinimu: Vardas_Pavardė_All about me Dokumentą atsiųsti mokytojui bei atsisiųsti sau į el.paštą	2
7.Mokiniai nupiešia vieną iliustraciją savo pasakojimui, naudodami pasirinktą piešimo priemonę. Slenkstinio lygio mokiniai ir SUP mokiniai gali iliustracijas piešti popieriuje, jei negeba pasinaudoti skaitmenine piešimo priemone. Iliustraciją išsaugoti ir atsisiųsti į savo el.paštą.	2

## KLASĖS DARBAS

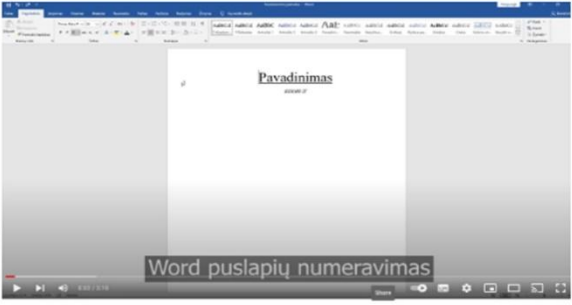
**Įvadas** ⌚ 3-5 min.

1. Mokytojas patikrina, kaip mokiniams pavyko pasiruošti darbui klasėje, pateikdamas anketą per Google formas:

### Pasiruošimas kurti skaitmeninę istoriją

Kaip pavyko sukurti teksto pavadinimą ir pirmąją pastraipą?

Mokomųjų vaizdo įrašo peržiūra: \*



Peržiūrėjau, viską supratau.  
 Peržiūrėjau, bet turiu klausimų.  
 Neperžiūrėjau.

Pavyko sukurti dokumentą, naudojant MS Word

taip  
 ne

Pavyko sukurti dokumento pavadinimą ir jį formatuoti

taip  
 ne

Pavyko sukurti pirmąją pastraipą ir ją formatuoti

taip  
 ne

Pavyko išsaugoti dokumentą ir jį nusiųsti mokytojui ir sau.

taip  
 ne

Pavyko nupiešti vieną iliustraciją savo pasakojimui.

taip  
 ne

Submit

Clear form

**12 pav.** Mokinių apklausa naudojant Google formas

2. Mokytojas, naudodamasis Google anketos atsakymais, komentuoja ir atsako į mokinių klausimus.

### 1 ETAPAS ⌚ 30-35 minutės

#### Skaitmeninio pasakojimo kūrimas MS Word, iliustracijų kūrimas naudojant skaitmeninę piešimo programą.

1. Mokiniai prisijungia prie savo el.pašto paskyrų, atsisiunčia namie pasiruoštus darbus – pasakojimą ir iliustracijas. Sukuria atskirą katalogą kompiuteryje ir atsisiųstus dokumentus išsaugo.

2. Mokytojas primena skaitmeninio pasakojimo vertinimo kriterijus ir planą.

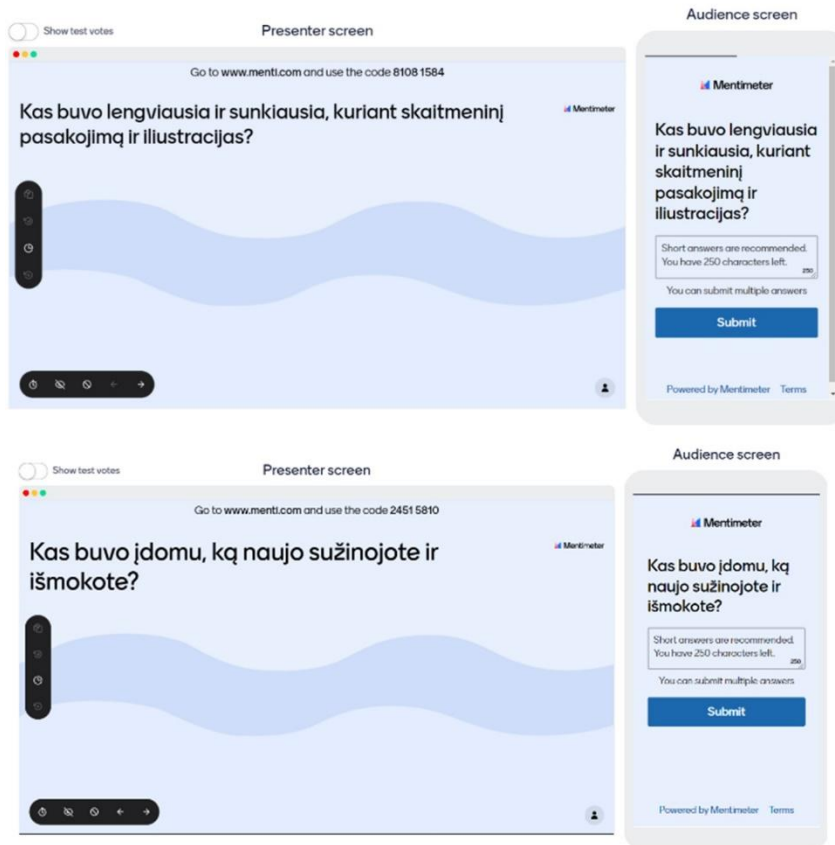
3. Savarankiško darbo užduotis: Mokiniai kuria pasakojimą „All about me“. SUP ir slenkstinio lygio mokiniai tekstą kuria naudodamiesi anglų k. mokytojo pavyzdžiu, padedami klasės draugų ar mokytojo.

4. Savo pasakojimui mokiniai nupiešia 1-2 skaitmenines iliustracijas. Jei mokinys negeba sukurti skaitmeninės iliustracijos, gali piešti popieriuje. Mokytojas padeda piešinių nufotografuoti ir atsisiųsti nuotrauką.

### 2 ETAPAS ⌚ 8-10 minučių

Su mokiniais apibendrinamas atliktas darbas. Mokiniai vertina ir įsivertina atliktus darbus. Darbų pristatymas. Mokytojo įvertinimas.

1. Mokiniai į Padlet lentą įkelia vieną-tris faktus apie save ir vieną iliustraciją (naudodami mokytojo atsiųstą nuorodą), vertina kitų darbus – Padlet lentoje reitinguoja (skiria žvaigždutes 1-5), parašo trumpus komentarus 3 klasės draugams.
2. Refleksija - naudodami skaitmeninę priemonę [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com) mokiniai jungiasi prie puslapio [menti.com](https://www.menti.com) ir atsako į mokytojo iš anksto paruoštus atvirus klausimus.



**13 pav.** 1 pamokos refleksijos klausimų pavyzdys

3. Anglų kalbos mokytoja iki kitos pamokos ištaiso mokinių darbus, parašo komentarus, persiunčia atgal, kad ištaisytų klaidas.
4. Namų darbas – pasiruošti antrai skaitmeninio pasakojimo kūrimo pamokai.

**Skaitmeninio pasakojimo „Viskas apie mane“ kūrimas naudojant skaitmeninę priemonę storyjumper.com. (Justina Bukienė)**

<b>Pasiekimų sritis</b>	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 27.1.5. Skaitmeninės priemonės.
<b>Klasė</b>	5
<b>Tema</b>	Skaitmeninio pasakojimo „Viskas apie mane“ kūrimas naudojant skaitmeninę priemonę <a href="http://storyjumper.com">storyjumper.com</a> .
<b>Integruojami dalykai, pasiekimai</b>	Anglų kalba (mokiniai tekstą kuria anglų kalba, mokomuosius įrašus žiūri anglų k.), dailė. Integruotų pamokų ciklas (3 pamokos). 2 pamoka.
<b>Kompetencijos</b>	Skaitmeninė – nauji skaitmeniniai įrankiai. Kūrybiškumo – išsikeliant ir įgyvendinant savo sumanymą - kuriant pasakojimą, pasirenka veikėją, iliustracijas, garso takelį. Komunikavimo – pagalba draugams, pasidalinimas idėjomis.
<b>Tikslas</b>	Mokytiis kurti skaitmeninį pasakojimą, integruojant iliustracijas, nuotraukas, garso takelį iš garsų bibliotekos ir įrašant garsą.
<b>Uždaviniai</b>	1. Skaitmeninės priemonės <a href="http://storyjumper.com">storyjumper</a> aplinkoje sukursite pasakojimą apie save. 2. Testuosite sukurtą pasakojimą, įvertinsite balso įrašo kokybę ir vaizdinės aplinkos tinkamumą.
<b>Planuojamas rezultatas</b>	1. Gebės sukurti pasakojimą apie save, išnaudodami priemonės <a href="http://storyjumper.com">storyjumper</a> galimybes. 2. Įvertins balso įrašo kokybės ir vaizdinės aplinkos tinkamumą.
<b>Specifinės priemonės / programinė įranga</b>	Ausinės Programinė įranga: 1. Storyjumper. Internete aplinka pasiekiami adresu: <a href="https://www.storyjumper.com/">https://www.storyjumper.com/</a> 2. Literatūros ir interneto ištekliai: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NN0_Y61YmCI">https://www.youtube.com/watch?v=NN0_Y61YmCI</a> – mokomasis vaizdo įrašas mokytojams, kuriame pateikiama informacija, kaip sukurti savo klasę ir kaip į ją pakviesti mokinius. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QlqrpmFL55E">https://www.youtube.com/watch?v=QlqrpmFL55E</a> – vaizdo įrašas mokiniams, kuriame išsamiai paaiškinama, kaip kurti skaitmeninį pasakojimą.
<b>Mokymosi metodai</b>	Taikomas apversto klasės metodas. Dalį užduočių mokiniai savarankiškai atliks namuose. Praktinis darbas kuriant skaitmeninį pasakojimą su garso įrašo galimybėmis; vaizdinės aplinkos galimybių įvertinimas.

	<p>Savarankiškas darbas pagal iš anksto parengtą scenarijų. Alternatyva: mokiniai išnagrinėja scenarijų ir gali papildyti užduotis, numatytas scenarijuje arba patys sugalvoti scenarijaus žingsnius ir juos išspręsti.</p> <p>Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.</p>
<p><b>Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas</b></p>	<p>Slenkstinis - geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius su mokytojo pagalba.</p> <p>Patenkinamas - geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius be mokytojo pagalbos, bet pakeitimų scenarijuje neatlieka.</p> <p>Pagrindinis - Geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius be mokytojo pagalbos. Geba atlikti scenarijaus pakeitimus (papildo užduotis).</p> <p>Aukštesnysis – Geba atlikti pakeitimus scenarijuje, jį papildo ir prideda papildomų funkcijų. Susiformuluoja uždavinį ir jį išsprendžia.</p> <p>Kaupiamasis vertinimas - mokiniai įsivertina, kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo ir išmoko naujo.</p>
<p><b>Žinios prieš</b></p>	<p>Turėti susikurtą pasakojimą ir 3 skaitmenines iliustracijas (1 pamokos darbas).</p> <p>Tinkamai naudotis programine ir aparatine kompiuterio įranga.</p>
<p><b>Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams</b></p>	<p>Spec.poreikių mokiniams pateikiamas detalus užduoties atlikimo planas. Užduotys atliekamos su mokytojo pagalba.</p> <p>Didelių SUP turintys mokiniai gali naudotis šablonu, esančiu <a href="http://storyjumper.com">storyjumper.com</a> bibliotekoje.</p>
<p><b>Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Patys atlikite visas scenarijuje numatytas užduotis.</li> <li>2. Scenarijų adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams.</li> <li>3. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius.</li> <li>4. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus.</li> <li>5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.</li> </ol>

**3 lentelė** Pamokos nr.2 pasiekimų vertinimo lygiai

Slenkstinis	Patenkinimas	Pagrindinis	Aukštesnysis
Geba atlikti scenarijaus žingsnius su mokytojo pagalba. .	Geba atlikti scenarijaus žingsnius be mokytojo pagalbos, bet pakeitimų scenarijuje neatlieka	Geba atlikti scenarijaus žingsnius be mokytojo pagalbos. Geba atlikti pakeitimus scenarijuje (papildo užduotis).	Geba atlikti pakeitimus scenarijuje, jį papildo ir prideda papildomų funkcijų. Susiformuluoja uždavinį ir jį išsprendžia.

**Pasiruošimas pamokai namuose 🕒 30-45 min.**

1. Mokiniai prisijungia (naudodami mokytojo atsiųstą klasės nuorodą) prie mokytojo sukurtos

klasės grupės puslapyje storyjumper.com.

Join Your Class

Class Password (ask teacher)

SUBMIT

Already joined your class? [Login](#)

Create a Student Account

Sign in with Google

OR

First Name:

Last Name:

Choose a Username:

(write this down)

CREATE YOUR ACCOUNT

**14 pav.** Prisijungimas prie klasės storyjumper.com puslapyje

2. Mokiniai peržiūri mokomąjį vaizdo įrašą, kaip kurti pasakojimą naudojant thestoryjumper.com priemonę: <https://www.youtube.com/watch?v=QlqrpmFL55E>
3. Mokiniai susikuria pirmąjį knygos šabloną ir išbando vaizdo įrašė matytus priemonės funkcionalumus – kuria veikėją (veikėjus), įkelia foną, teksto lauką, peržiūri garso takelių biblioteką.
4. Į savo thestoryjumper.com paskyros biblioteką mokiniai sukelia pirmos pamokos metu sukurtas iliustracijas.

## KLASĖS DARBAS

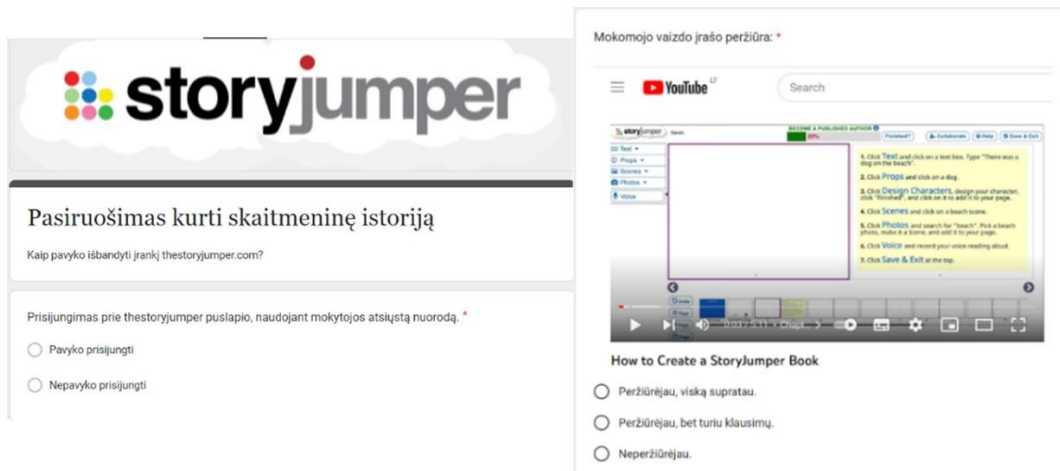
**Įvadas** ⌚ 3-5 min.

Temos pristatymas. Diskusija su mokiniais, kokias skaitmenines priemones skaitmeninio pasakojimo kūrimui jie žino, yra išbandę, naudoja.

**1 ETAPAS** ⌚ 30-35 minutės

**Skaitmeninio pasakojimo kūrimas skaitmeninės priemonės TheStoryJumper pagalba.**

1. Mokytojas patikrina, kaip mokiniams pavyko pasiruošti darbui klasėje, pateikdamas anketą per Google formas:



### 15 pav. Patikrinimas, kaip pavyko pasiruošti klasės darbu

2. Mokytojas, naudodamasis Google anketos atsakymais, komentuoja ir atsako į mokinių klausimus.
3. Mokiniai prisijungia prie savo paskyros mokytojo sukurtos klasės grupės puslapyje thestoryjumper.com. Mokytojas padeda mokiniams, kuriems nepavyko prisijungti namuose, susikurti paskyras ir prisijungti prie klasės grupės.
4. Mokytojas pristato skaitmeninio pasakojimo vertinimo kriterijus ir planą. Savarankiško darbo užduotis: Mokiniai kuria skaitmeninius pasakojimus naudodami skaitmeninę priemonę „StoryJumper“:

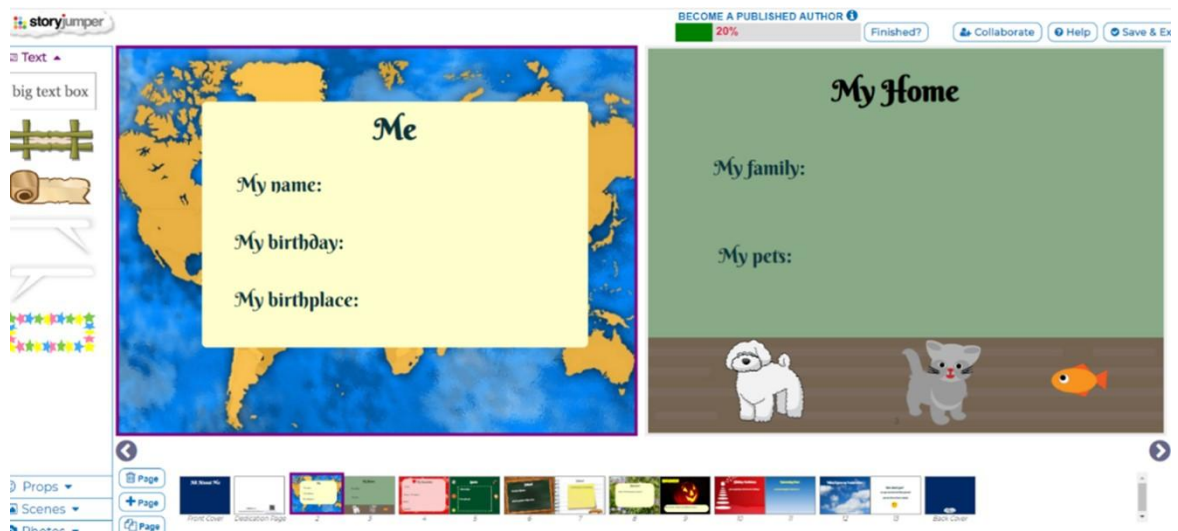
### 4 lentelė Skaitmeninio pasakojimo kūrimo vertinimo kriterijai

Skaitmeninio pasakojimo kūrimo vertinimo kriterijai	
Kriterijus:	Taškai:
<b>1. Kūrybinio pasakojimo skaitmeninė struktūra:</b>	
<b>Slenkstinis lygis:</b>	
1. Su mokytojo pagalba geba redaguoti viršelį, pakeisti teksto pavadinimą, viršelio spalvą.	1
2. Negeba įkelti savo asmeninių nuotraukų ar nuotraukų iš Interneto.	0
3. Su mokytojo pagalba geba sukurti personažą, naudodamasis veikėjų biblioteka, personažo išvaizdos nepakeičia.	1
4. Su mokytojo pagalba geba pakeisti puslapio foną, jį priderinti prie pasakojimo turinio.	1
5. Su mokytojo pagalba geba įtraukti teksto lauką, teksto spalvos, šrifto, dydžio nekeičia.	1
6. Negeba panaudoti garso efektų iš garsų bibliotekos arba juos nelogiškai pritaiko prie savo pasakojimo.	0
7. Negeba panaudoti garso takelio arba jį nelogiškai pritaiko prie savo pasakojimo.	0
8. Negeba įrašyti savo balsą (perskaityti sukurtą tekstą).	0
<b>Patenkinamas lygis:</b>	
1. Geba redaguoti viršelį, pakeisti teksto pavadinimą, viršelio spalvą.	1
2. Negeba įkelti savo asmeninių nuotraukų ar nuotraukų iš Interneto.	0
3. Geba sukurti personažą, naudodamasis veikėjų biblioteka, pakeisti personažo	1

išvaizdą.	
4. Geba pakeisti puslapio foną, jį priderinti prie pasakojimo turinio.	1
5. Geba įtraukti teksto lauką, nepakeičia teksto spalvos, šrifto, dydžio.	1
6. Negeba panaudoti garso efektų iš garsų bibliotekos arba juos nelogiškai pritaiko prie savo pasakojimo.	1
7. Negeba panaudoti garso takelio arba jį nelogiškai pritaiko prie savo pasakojimo.	1
8. Negeba įrašyti savo balsą (perskaityti sukurto teksto).	0
<b>Pagrindinis lygis:</b>	
1. Geba redaguoti viršelį, pakeisti teksto pavadinimą, viršelio spalvą.	1
2. Geba įkelti savo asmeninių nuotraukų ar nuotraukų iš Interneto, bet nepritaiko jų prie turinio.	1-2
3. Geba sukurti personažą, naudodamasis veikėjų biblioteka, pakeisti personažo išvaizdą.	1
4. Geba pakeisti puslapio foną, jį priderinti prie pasakojimo turinio.	1
5. Geba įtraukti teksto lauką, pakeisti teksto spalvą, šriftą, dydį.	1
6. Geba panaudoti garso efektus iš garsų bibliotekos, gali juos nelogiškai pritaikyti prie savo pasakojimo.	0-1
7. Geba panaudoti garso takelį, gali jį nelogiškai pritaikyti prie savo pasakojimo.	0-1
8. Geba įrašyti savo balsą (perskaityti sukurto teksto).	1-2
<b>Aukštesnysis lygis:</b>	
1. Geba redaguoti viršelį, pakeisti teksto pavadinimą, viršelio spalvą.	1
2. Geba įkelti savo asmenines nuotraukas ar nuotraukas iš Interneto ir jomis logiškai iliustruoti turinį.	2
3. Geba sukurti personažą, naudodamasis veikėjų biblioteka, pakeisti personažo išvaizdą.	1
4. Geba pakeisti puslapio foną, jį priderinti prie pasakojimo turinio.	1
5. Geba įtraukti teksto lauką, pakeisti teksto spalvą, šriftą, dydį.	2
6. Geba panaudoti garso efektus iš garsų bibliotekos, juos logiškai pritaiko prie savo pasakojimo.	1
7. Geba panaudoti garso takelį, jį logiškai pritaiko prie savo pasakojimo.	2
8. Geba įrašyti savo balsą (perskaito sukurtą tekstą).	2
<b>Viso taškų</b>	<b>12</b>

Mokiniai susikuria naują skaitmeninę knygą, pirmos pamokos metu pasirašytą ir anglų k. mokytojos ištaisytą tekstą kelia į puslapius, sukuria veikėją (veikėjus), redaguoja foną, naudoja savo susikeltas iliustracijas (nuotraukas, piešinius), parenka garso takelį savo sukurtam pasakojimui.

Didelių SUP turintys mokiniai naudojami [storyjumper.com](http://storyjumper.com) svetainėje esančiu šablonu. Anglų k. mokytojui padeda išsiversti antraštes iš anglų kalbos.

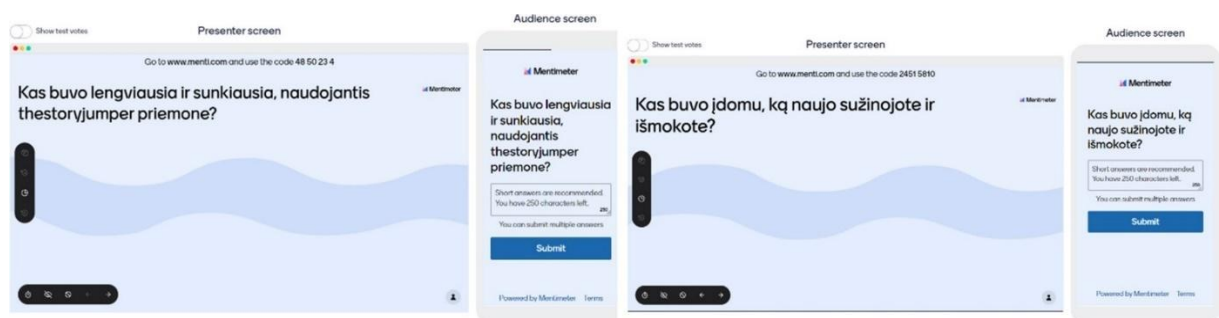


16 pav. Istorijos kūrimo šablonas skaitmeninės priemonės storyjumper.com puslapyje

## 2 ETAPAS 🕒 8-10 minučių

Su mokiniais apibendrinamas atliktas darbas. Mokiniai vertina ir įsivertina atliktus darbus.

1. Mokiniai įvertina vienas kito darbus, pakomentuoja, kas atlikta tinkamai, kokie trūkumai.
2. Mokiniai įsivertina pagal mokytojo parengtą apklausą. Naudojama skaitmeninė priemonė [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com). Mokiniai jungiasi prie puslapio [menti.com](https://www.menti.com) ir atsako į mokytojo iš anksto paruoštus atvirus klausimus.



17 pav. Antros pamokos refleksijos klausimų pavyzys

3. Namų darbas – balsu įgarsinti parašytą pasakojimą.
4. Pasiruošti trečiai skaitmeninio pasakojimo kūrimo pamokai (vertinimas ir įsivertinimas).

**Skaitmeninio pasakojimo „All about me“ vertinimas ir įsivertinimas (Justina Bukienė)**

<b>Pasiekimų sritis</b>	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 27.1.6. Skaitmeninio turinio vertinimas. Įsivertinimas ir refleksija.
<b>Klasė</b>	5
<b>Tema</b>	Skaitmeninio pasakojimo „All about me“ vertinimas ir įsivertinimas.
<b>Integruojami dalykai, pasiekimai</b>	Anglų kalba (mokiniai mokomuosius įrašus žiūri anglų k., įsivertina anglų k.). Integruotų pamokų ciklas (3 pamokos). 3 pamoka.
<b>Kompetencijos</b>	Pažinimo – dalindamiesi faktais apie save ir klausydami draugų pristatymų, mokiniai geriau pažįsta savo klasiokus. Skaitmeninė – nauji skaitmeniniai įrankiai. Komunikavimo – draugų pasakojimų įvertinimas.
<b>Tikslas</b>	Mokytis vertinti ir įsivertinti skaitmeninį pasakojimą.
<b>Uždaviniai</b>	1. Skaitmeninės priemonės <a href="https://www.flip.com">flip.com</a> aplinkoje įsivertinsite savo sukurtą pasakojimą apie save. 2. Pagilinsite atlikto darbo pristatymo įgūdžius. 3. Peržiūrėsite 3 klasės draugų įsivertinimus. 4. Įvertinsite 3 klasės draugų pristatymus <a href="#">Padlet</a> lentoje.
<b>Planuojamas rezultatas</b>	1. Gebės įsivertinti, išnaudodami priemonės <a href="https://www.flip.com">flip</a> galimybes. 2. Pagilins atlikto darbo pristatymo įgūdžius. 3. Peržiūrės 3 klasės draugų įsivertinimus. 4. Įvertins 3 klasės draugų pristatymus <a href="#">Padlet</a> lentoje.
<b>Specifinės priemonės / programinė įranga</b>	Ausinės Programinė įranga: 1. Įsivertinimo įrankis Flip. Internetu aplinka pasiekama adresu: <a href="https://www.flip.com/">https://www.flip.com/</a> 2. Klasės draugų įvertinimo įrankis Padlet lenta. Internetu pasiekama adresu: <a href="https://www.padlet.com">https://www.padlet.com</a> . 3. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VG7ZASTSHOA">https://www.youtube.com/watch?v=VG7ZASTSHOA</a> – vaizdo įrašas mokiniams, kuriame paaiškinama, kaip kurti vaizdo ar garso įrašą flip aplinkoje.
<b>Mokymosi metodai</b>	Taikomas apverstos klasės metodas. Dalį užduočių mokiniai savarankiškai atliks namuose. Praktinis darbas vertinant skaitmeninį pasakojimą; Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.
<b>Mokinių atlikto darbo vertinimas ir</b>	Slenkstinis - geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius su mokytojo pagalba. Patenkinamas - geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius be mokytojo

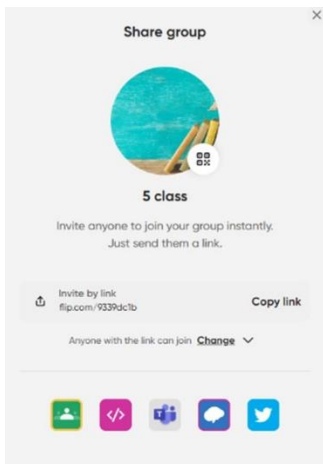
<b>įsivertinimas</b>	<p>pagalbos, bet pakeitimų scenarijuje neatlieka.</p> <p>Pagrindinis - Geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius be mokytojo pagalbos. Geba atlikti scenarijaus pakeitimus (papildo užduotis).</p> <p>Aukštesnysis – Geba atlikti pakeitimus scenarijuje, jį papildo ir prideda papildomų funkcijų. Susiformuluoja uždavinį ir jį išsprendžia.</p> <p>Kaupiamasis vertinimas - mokiniai įsivertina, kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo ir išmoko naujo.</p> <p>Formalusis vertinimas – mokytojas įvertina mokinių darbus pagal iš anksto pateiktus kriterijus.</p>
<b>Žinios prieš</b>	<p>Būti sukūrus skaitmeninį pasakojimą su bent 3 skaitmenines iliustracijas (1-2 pamokų darbas).</p> <p>Tinkamai naudotis programine ir aparatine kompiuterio įranga.</p>
<b>Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams</b>	<p>Spec.poreikių mokiniams pateikiamas detalus užduoties atlikimo planas. Užduotys atliekamos su mokytojo pagalba.</p> <p>Didelių SUP turintys mokiniai gali naudotis šablonu, esančiu <a href="http://storyjumper.com">storyjumper.com</a> bibliotekoje.</p>
<b>Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Patys atlikite visas scenarijuje numatytas užduotis.</li> <li>2. Scenarijų adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams.</li> <li>3. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius.</li> <li>4. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus.</li> <li>5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.</li> </ol>

**5 lentelė** Pamokos nr.3 pasiekimų vertinimo lygiai

<b>Slenkstinis</b>	<b>Patenkinimas</b>	<b>Pagrindinis</b>	<b>Aukštesnysis</b>
Geba atlikti scenarijaus žingsnius su mokytojo pagalba. .	Geba atlikti scenarijaus žingsnius be mokytojo pagalbos, bet pakeitimų scenarijuje neatlieka	Geba atlikti scenarijaus žingsnius be mokytojo pagalbos. Geba atlikti pakeitimus scenarijuje (papildo užduotis).	Geba atlikti pakeitimus scenarijuje, jį papildo ir prideda papildomų funkcijų. Susiformuluoja uždavinį ir jį išsprendžia.

**Pasiruošimas pamokai namuose 🕒 30-45 min.**

1. Storyjumper.com puslapyje mokiniai įgarsina savo sukurtus pasakojimus (perskaito sukurtą tekstą).
2. Mokiniai prisijungia (naudodami mokytojo atsiųstą klasės nuorodą) prie mokytojo sukurtos klasės grupės puslapyje <https://www.flip.com>



18 pav. Prisijungimas prie klasės grupės Flip aplinkoje

3. Mokiniai peržiūri mokomąjį vaizdo įrašą, kaip kurti vaizdo ar garso įrašą **flip** aplinkoje.
4. Mokiniai įsivertina skaitmeninius pasakojimus pagal mokytojo pateiktus kriterijus. Įrašo savo atsakymus (garso ar vaizdo formatu). Įrašo trukmė – iki 3 minučių.

6 lentelė Skaitmeninio pasakojimo įsivertinimo klausimų pavyzdžiai

Questions for self-assessment	Possible answers
1. Did you manage to complete your digital story?	I managed to complete my digital story „All about me“. / I partly managed... /
2. Did you manage to create at least 3 illustrations for your story?	I created ..... illustrations for my story. I used Krita/Sumo/MS Paint tool to create my illustrations. / I drew my illustrations on a paper and took a photo of them.
3. What did you like the most?	I enjoyed using a digital tool thestoryjumper. It was a new and exciting experience.
4. What was the most difficult part?	It was difficult to write the story / to create illustrations / to record my voice.
5. Are you satisfied with the result?	Yes, I'm completely happy with my result. / I think, I could do better. / I'm not happy at all because...

5. Mokiniai peržiūri 3 klasės draugų įsivertinimus, pakomentuoja.

## KLASĖS DARBAS

### Įvadas 🕒 3-5 min.

Mokytojas pristato pamokos temą. Paaiškina, kad peržiūrėję klasės draugų pristatymus, jie turės Padlet lentoje parašyti įvertinimus (taškų skaičių) 3 klasės draugams. Pristatomi ir paaiškinami klasės draugų vertinimo kriterijai:

7 lentelė Skaitmeninio pasakojimo kūrimo vertinimo kriterijai (klasės draugų vertinimas)

Skaitmeninio pasakojimo kūrimo vertinimo kriterijai (Klasės draugų vertinimas)	
KRITERIJUS:	TĄŠKAI:
Pasakojimas išsamus, turinys pilnai atskleistas.	1-3

Pasakojimas įgarsintas, tarimas aiškus, suprantamas.	0-2
Panaudotos bent 3 paties mokinio sukurtos iliustracijos	
Sukurtas ir redaguotas viršelį	1
Sukurtas personažas/personažai	0-2
Puslapio fonas dera prie pasakojimo turinio.	0-1
Įtrauktas teksto laukas, redaguotas teksto šriftas, dydis, spalva.	0-2
Panaudotas garso takelis, logiškai priderintas prie pasakojimo	0-2
Viso:	...../15

## 1 ETAPAS ☻ 30-35 minučių

### Skaitmeninio pasakojimo vertinimas.

1. Mokytojas demonstruoja mokinių sukurtus pasakojimus thestoryjumper puslapyje.
2. Mokiniai išklaušę pasakojimo, Padlet lentoje parašo savo įvertinimus. Mokiniai gali tartis porose, konsultuotis su mokytoju, vertindami klasės draugų sukurtą turinį.
3. Mokytojai (informatikos ir anglų k.) įvertina mokinių darbus, remdamiesi kriterijais.

### 8 lentelė Skaitmeninio pasakojimo kūrimo IT panaudojimo vertinimo kriterijai

Skaitmeninio pasakojimo kūrimo IT panaudojimo vertinimo kriterijai	
Kriterijus:	Taškai:
<b>1. KŪRYBINIO PASAKOJIMO SKAITMENINĖ STRUKTŪRA:</b>	
<b><i>Slenkstinis lygis:</i></b>	
1. Su mokytojo pagalba geba redaguoti viršelį, pakeisti teksto pavadinimą, viršelio spalvą.	1
2. Negeba įkelti savo asmeninių nuotraukų ar nuotraukų iš Interneto.	0
3. Su mokytojo pagalba geba sukurti personažą, naudodamasis veikėjų biblioteka, personažo išvaizdos nepakeičia.	1
4. Su mokytojo pagalba geba pakeisti puslapio foną, jį priderinti prie pasakojimo turinio.	1
5. Su mokytojo pagalba geba įtraukti teksto lauką, teksto spalvos, šrifto, dydžio nekeičia.	1
6. Negeba panaudoti garso efektų iš garsų bibliotekos arba juos nelogiškai pritaiko prie savo pasakojimo.	0
7. Negeba panaudoti garso takelio arba jį nelogiškai pritaiko prie savo pasakojimo.	0
8. Negeba įrašyti savo balsą (perskaityti sukurto teksto).	0
<b><i>Patenkinamas lygis:</i></b>	
1. Geba redaguoti viršelį, pakeisti teksto pavadinimą, viršelio spalvą.	1
2. Negeba įkelti savo asmeninių nuotraukų ar nuotraukų iš Interneto.	0
3. Geba sukurti personažą, naudodamasis veikėjų biblioteka, pakeisti personažo išvaizdą.	1
4. Geba pakeisti puslapio foną, jį priderinti prie pasakojimo turinio.	1
5. Geba įtraukti teksto lauką, nepakeičia teksto spalvos, šrifto, dydžio.	1
6. Negeba panaudoti garso efektų iš garsų bibliotekos arba juos nelogiškai pritaiko prie savo pasakojimo.	1
7. Negeba panaudoti garso takelio arba jį nelogiškai pritaiko prie savo pasakojimo.	1
8. Negeba įrašyti savo balsą (perskaityti sukurto teksto).	0
<b><i>Pagrindinis lygis:</i></b>	
1. Geba redaguoti viršelį, pakeisti teksto pavadinimą, viršelio spalvą.	1
2. Geba įkelti savo asmeninių nuotraukų ar nuotraukų iš Interneto, bet nepritaiko jų	1-2

prie turinio.	
3. Geba sukurti personažą, naudodamasis veikėjų biblioteka, pakeisti personažo išvaizdą.	1
4. Geba pakeisti puslapio foną, jį priderinti prie pasakojimo turinio.	1
5. Geba įtraukti teksto lauką, pakeisti teksto spalvą, šriftą, dydį.	1
6. Geba panaudoti garso efektus iš garsų bibliotekos, gali juos nelogiškai pritaikyti prie savo pasakojimo.	0-1
7. Geba panaudoti garso takelį, gali jį nelogiškai pritaikyti prie savo pasakojimo.	0-1
8. Geba įrašyti savo balsą (perskaityti sukurto teksto).	1-2
<b>Aukštesnysis lygis:</b>	
1. Geba redaguoti viršelį, pakeisti teksto pavadinimą, viršelio spalvą.	1
2. Geba įkelti savo asmenines nuotraukas ar nuotraukas iš Interneto ir jomis logiškai iliustruoti turinį.	2
3. Geba sukurti personažą, naudodamasis veikėjų biblioteka, pakeisti personažo išvaizdą.	1
4. Geba pakeisti puslapio foną, jį priderinti prie pasakojimo turinio.	1
5. Geba įtraukti teksto lauką, pakeisti teksto spalvą, šriftą, dydį.	2
6. Geba panaudoti garso efektus iš garsų bibliotekos, juos logiškai pritaiko prie savo pasakojimo.	1
7. Geba panaudoti garso takelį, jį logiškai pritaiko prie savo pasakojimo.	2
8. Geba įrašyti savo balsą (perskaito sukurtą tekstą).	2
<b>Viso taškų</b>	<b>12</b>

9 lentelė Skaitmeninio pasakojimo kūrimo anglų k. vertinimo kriterijai

<b>Skaitmeninio pasakojimo kūrimo anglų k. vertinimo kriterijai</b>	
<b>Kriterijus:</b>	<b>Taškai:</b>
<b>1. Kūrybinio pasakojimo teksto struktūra:</b>	
<b>Slenkstinis lygis:</b>	
*Kuriamo teksto turinys atitinka nurodytą temą, bet nuo jos nuklystama. *Kuria tekstą (teksto fragmentą, -us) atsižvelgdamas bent į 2-3 užduotyje pateiktus temos aspektus.	1
*Sukurto teksto tema neišplėtotą. Tekstas nerišlus, naudojami atskiri žodžiai, atskiros frazės, nėra nuoseklumo, vientisumo.	1
*Žodynas skurdus, vartojami pasikartojantys žodžiai, daug rašybos ir skyrybos klaidų.	1
*Daroma daug tarties, kirčiavimo, intonacinių klaidų, todėl tai trukdo suprasti didžiąją dalį pasisakymo.	1
<b>Patenkinamas lygis:</b>	
*Kuriamo teksto turinys atitinka nurodytą temą, bet nuo jos nuklystama. *Kuria tekstą (teksto fragmentą, -us) atsižvelgdamas į 3-4 užduotyje pateiktus temas aspektus.	1
*Sukurto teksto tema neišplėtotą. Rašoma apibendrintai, nedetalizuojama. Tekste yra nuoseklumo, vientisumo trūkumų (minčių šuolių, nemotyvuotų perėjimų nuo prie kitos teksto struktūrinės dalies).	2
*Žodynas skurdus, bet bandoma vartoti įvairesnes formas. Sakiniai daugiausia vientisiniai. Daroma rašybos ir skyrybos klaidų.	2
*Tartis, kirčiavimas, intonacija dažnai vartojami netaisyklingai, daroma klaidų tiek sudėtingose, tiek paprastose struktūrose, pasitaisyti ar perfrazuoti dažniausiai nepavyksta, todėl tai trukdo suprasti dalį pasisakymo.	1
<b>Pagrindinis lygis:</b>	

*Kuria temą atitinkantį tekstą.	2
*Kuria tekstą atsižvelgdamas į 5 užduotyje pateiktus temos aspektus.	2
*Glaustai pristato temos aspektus. Gali būti vientisumo ir nuoseklumo trūkumų. Tekstas gana rišlus.	2
*Žodynas gana platus, naudojami sinonimai, yra sudėtinių sakinių.	2
*Tartis, kirčiavimas, intonacija tinkami ir pakankamai taisyklingi. Pasitaiko klaidų, dažniausiai sudėtingose struktūrose, ne visada pasitaisoma ar perfrazuojama, tačiau tai netrukdo suprasti pasisakymo.	2
<b>Aukštesnysis lygis:</b>	
*Tekstas aiškiai atskleidžia temą. Kurdamas tekstą įvykdo ne tik užduotyje pateiktus reikalavimus, bet prideda savo idėjų, naujų temos aspektų, juos kūrybiškai plėtoja.	3
*Rašo išsamų tekstą, kuriame gali atsirasti samprotavimo elementų arba vertindamas mokinys išreiškia savo nuomonę. Aptariami 6 ir/ar daugiau temos aspektų.	3
*Sakiniai susieti vienas su kitu, mintys plėtojamos sklandžiai.	
*Žodynas platus ir nesikartojantys, naudojami sinonimai ir antonimai, būdvardžiai. Naudojami sudėtiniai sakiniai, paaiškinama, pateikiama pavyzdžių, argumentuojama.	2
*Tartis, kirčiavimas, intonacija tinkami ir taisyklingi. Galimos kelios rikto klaidos, tačiau visada pasitaisoma ar perfrazuojama.	2
	3
<b>Viso taškų</b>	<b>13</b>

10 lentelė Galutinė vertinimo lentelė

Galutinė vertinimo lentelė	
Kriterijus:	taškai:
1.Kūrybinio pasakojimo teksto struktūra (anglų k.):	13
2. Kūrybinio pasakojimo skaitmeninė struktūra (informatika):	12
3.Mokinio įsivertinimas flip aplinkoje	3
4.Klasės draugų įvertinimas	2
<b>Viso taškų:</b>	<b>30</b>
<b>Taškų konvertavimas į pažymį:</b>	<b>28-30 t. – 10</b> <b>26-27 t. – 9</b> <b>23-25 t. – 8</b> <b>20-22 t. – 7</b> <b>17-19 t. - 6</b> <b>14-16 t. – 5</b> <b>11-13 t. – 4</b> <b>Mažiau negu 11 t. – nepatenkinamas įvertinimas</b>

## 2 ETAPAS 🕒 8-10 minučių

Su mokiniais apibendrinamas atliktas darbas. Mokiniai įvertina atliktus darbus pagal pateiktus klausimus, naudodami Google forms.

## Skaitmeninės istorijos "All about me" įvertinimas

Įvertinkite klasės draugų sukurtus pasakojimus, atsakydami į pateiktus klausimus.

 jaituns@gmail.com (not shared) [Switch accounts](#)



Ar buvo sunku vertinti draugų sukurtus pasakojimus?

Taip

Ne

Kurio klasės draugo sukurtas pasakojimas jums labiausiai patiko?

Your answer

Ką naujo apie klasės draugus sužinojote? Parašyk 1 faktą.

Your answer

Submit

Clear form

19 pav. Skaitmeninės istorijos įvertinimas naudojant Google formas

**Logotipo kūrimas naudojant skaitmeninę priemonę – piešimo programą (pvz. Microsoft Paint, Krita, Sumo) ir grafinio dizaino platformą Canva (Justina Bukienė)**

Pasiekimų sritis	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 27.1.5. Skaitmeninės priemonės.
Klasė	5-6
Tema	Logotipo kūrimas naudojant skaitmeninę priemonę – piešimo programą (pvz. <a href="#">Microsoft Paint, Krita, Sumo</a> ) ir grafinio dizaino platformą Canva.
Integruojami dalykai, pasiekimai	Anglų kalba, dailė
Kompetencijos	Pažinimo – susipažins su logotipų rūšimis. Skaitmeninė – taikys, naudos praktikoje skaitmenines priemones. Kūrybiškumo – kuriant logotipą, parenkant spalvas, dizainą. Komunikavimo – pagalba draugams, pasidalinimas idėjomis, atliktų darbų pristatymai.
Tikslas	Mokytiis kurti pasirinktos rūšies logotipą.
Uždaviniai	1. Išnagrinėsite logotipų rūšis. 2. Su pasirinkta piešimo programa nupiešite logotipo paveikslėlį, iliustruojantį jūsų pomėgius. 3. Skaitmeninės priemonės <a href="#">canva.com</a> aplinkoje sukursite pasirinktos rūšies logotipą. 4. Apibendrinsite ir pristatysite gautus rezultatus.
Planuojamas rezultatas	1. Gebės atpažinti logotipų rūšis. 2. Sukurs pasirinktos rūšies logotipą. 3. Pagilins atlikto darbo pristatymo įgūdžius.
Specifinės priemonės / programinė įranga	Programinė įranga: 1. Grafinio dizaino platforma. Internetu aplinka pasiekama adresu: <a href="https://www.canva.com">https://www.canva.com</a> 2. Literatūros ir interneto ištekliai: Lisauskaitė-Jonušienė, G. Logotipo anatomija. [Žiūrėta 2022-10-28]. Prieiga per internetą: <a href="https://leidykla.vda.lt/Files/file/Acta_83/10_G_Lisauskaite_Jonusiene_169_1.pdf">https://leidykla.vda.lt/Files/file/Acta_83/10_G_Lisauskaite_Jonusiene_169_1.pdf</a> - paruošiamoji medžiaga mokytojui, kuri padės aktyvinti mokinių diskusiją. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SuOPlqixIGU">https://www.youtube.com/watch?v=SuOPlqixIGU</a> – informacinis vaizdo įrašas apie logotipų rūšis (2 min. trukmės). <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kuWTei-wjns">https://www.youtube.com/watch?v=kuWTei-wjns</a> – mokomasis vaizdo įrašas mokiniams, kuriame išsamiai paaiškinama, kaip kurti logotipą (6 min trukmės). 3. Skaitmeninis įrankis, naudojamas minčių lietaus metodui ir refleksijai – <a href="#">mentimeter.com</a> 4. Piešimo programa, pvz. Microsoft Paint, Krita, Sumo 5. Įrankis darbų įkėlimui ir klasiokų vertinimui – <a href="#">padlet.com</a>
Mokymosi metodai	Probleminio mokymosi metodas (renkasi, kurios rūšies logotipą kurti). Praktinis darbas kuriant pasirinktos rūšies logotipą. Savarankiškas darbas pagal iš anksto parengtą scenarijų. Alternatyva: mokiniai išnagrinėja scenarijų ir gali papildyti užduotis, numatytas scenarijuje arba patys sugalvoti scenarijaus žingsnius ir juos išspręsti. Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju. Minčių lietaus metodas (diskusija grupėse).
Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas	Slenkstinis - geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius su mokytojo pagalba. Patenkinamas - geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius be mokytojo pagalbos, bet pakeitimų scenarijuje neatlieka. Pagrindinis - Geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius be mokytojo pagalbos. Geba atlikti scenarijaus pakeitimus (papildo užduotis). Aukštesnysis – Geba atlikti pakeitimus scenarijuje be mokytojo pagalbos, jį papildo ir

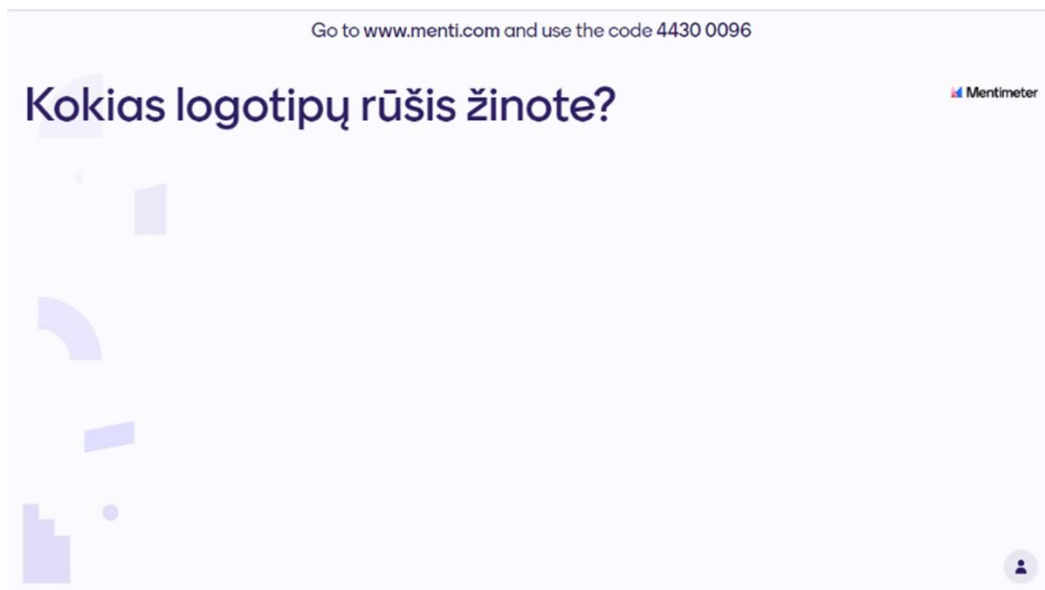
	<p>prideda papildomų funkcijų. Susiformuluoja uždavinį ir jį išsprendžia.</p> <p>Įsivertinimas – pamokos pabaigoje mokiniai įsivertina, kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo ir išmoko naujo.</p> <p>Kaupiamasis vertinimas – mokiniai vertinami kaupiamaisiais taškais (1-3).</p>
Žinios prieš	<p>Mokiniai jau yra išbandę ir yra prisijungę prie <a href="#">Canva</a> platformos.</p> <p>Mokiniai moka naudotis piešimo programa (pvz. <a href="#">Microsoft Paint</a>, <a href="#">Krita</a>, <a href="#">Sumo</a>).</p>
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<p>Spec.poreikių mokiniams pateikiamas detalus užduoties atlikimo planas. Užduoty atliekamos su mokytojo pagalba.</p> <p>SUP turintys mokiniai naudojami logotipo šablonais, esančiais <a href="#">canva.com</a> bibliotekoje ir atlieka minimalius pokyčius. Piešimo programos nenaudoja.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Patys atlikite visas scenarijuje numatytas užduotis.</li> <li>2. Scenarijų adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams.</li> <li>3. Paruoškite klausimynus diskusijai ir įsivertinimui (<a href="#">mentimeter.com</a>) ir Padlet lentą darbų įkėlimui (<a href="#">padlet.com</a>).</li> <li>4. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius.</li> <li>5. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus.</li> <li>6. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.</li> </ol>

**11 lentelė** Pamokos nr.4 pasiekimų vertinimo lygiai

Slenkstinis	Patenkinimas	Pagrindinis	Aukštesnysis
<p>Geba atlikti scenarijaus žingsnius su mokytojo pagalba.</p> <p>Panaudoja vieną skaitmeninę priemonę logotipo kūrimui (<a href="#">canva.com</a>). Su mokytojo pagalba geba parinkti logotipui skaidrų foną ir atsisiųsti paveikslėlį į kompiuterį.</p> <p><b>Kaupiamasis vertinimas: 1/3</b></p>	<p>Geba atlikti scenarijaus žingsnius be mokytojo pagalbos, bet pakeitimų scenarijuje neatlieka. Panaudoja vieną skaitmeninę priemonę logotipo kūrimui. Su mokytojo pagalba geba parinkti logotipui skaidrų foną ir atsisiųsti paveikslėlį į kompiuterį.</p> <p><b>Kaupiamasis vertinimas: 1/3</b></p>	<p>Geba atlikti scenarijaus žingsnius be mokytojo pagalbos. Geba atlikti pakeitimus scenarijuje (papildo užduotis). Panaudoja 2 skaitmenines priemones logotipo kūrimui. Geba parinkti logotipui skaidrų foną ir atsisiųsti paveikslėlį į kompiuterį.</p> <p><b>Kaupiamasis vertinimas: 2/3</b></p>	<p>Geba atlikti pakeitimus scenarijuje, jį papildo ir prideda papildomų funkcijų. Siekia išbaigto ir estetiško rezultato. Susiformuluoja uždavinį ir jį išsprendžia. Geba parinkti logotipui skaidrų foną ir atsisiųsti paveikslėlį į kompiuterį.</p> <p><b>Kaupiamasis vertinimas: 3/3</b></p>

**IVADAS 🕒 5-7 min.**

Temos pristatymas. Mokytojas aktyvina diskusiją klausimais, kodėl reikalingi logotipai, kam jie naudojami, pateikia pavyzdžių. Minčių lietaus metodas – mokiniai grupėse diskutuoja, kokias logotipų rūšis žino, jas įvardina naudodami skaitmeninį įrankį [menti.com](#). Mokytojas parodo demonstracinį vaizdo įrašą apie logotipų rūšis.



**20 pav.** Pamokos temos pristatymas naudojant skaitmeninę priemonę „Menti“

### **1 ETAPAS ⌚ 20-25 minutės**

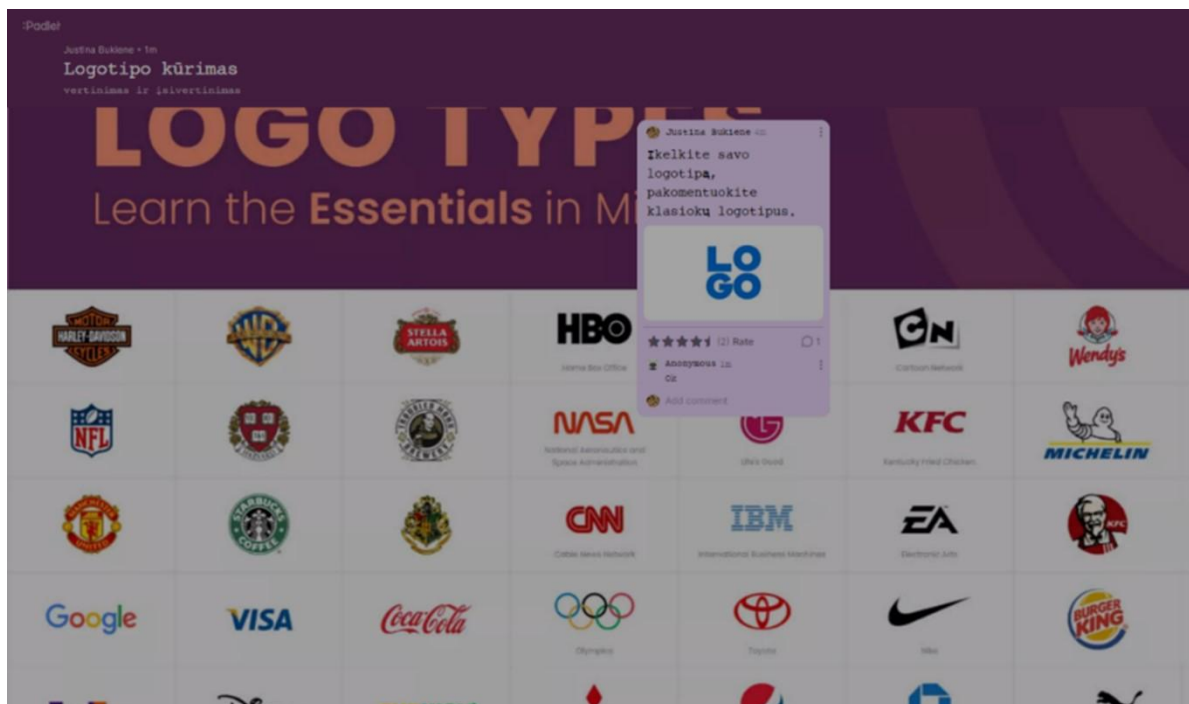
#### **Logotipo kūrimas skaitmeninės priemonių pagalba.**

1. Mokiniai žiūri mokomąjį įrašą apie logotipo kūrimą.
2. Mokiniai pasirenka, kokios rūšies logotipą nori sukurti.
3. Savarankiško darbo užduotis: Mokiniai kuria pasirinktos rūšies logotipą naudodami grafinio dizaino priemonę canva.com ir jiems žinomą piešimo programą (pvz. Microsoft Paint).
4. Mokiniai piešia paveikslėlį savo logotipui naudodamiesi jiems jau žinoma programa (pvz. Microsoft Paint), jį įsikelia į Canva puslapį ir panaudoja savo logotipui.
5. Mokiniai prisijungia prie savo paskyros canva.com puslapyje, pasirenka logotipo šablonus, renkasi jiems tinkantį šabloną ir kuria pasirinktos rūšies logotipą. SUP turintys mokiniai naudojami canva.com svetainėje esančiais šablonais, atlieka minimalius pokyčius.
6. Mokiniai parenka logotipui skaidrų foną, atsisiunčia jį į kompiuterį.

### **2 ETAPAS ⌚ 10-13 minučių**

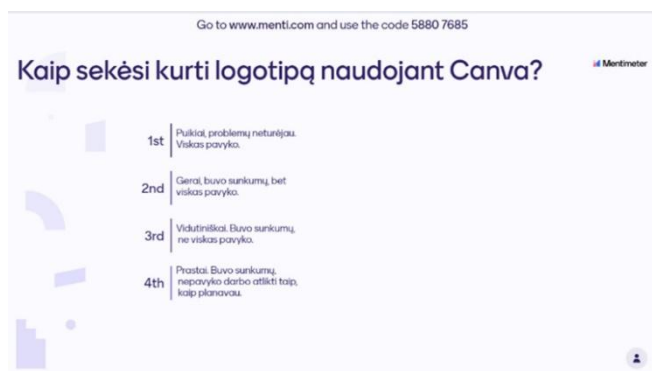
Su mokiniais apibendrinamas atliktas darbas.

7. Mokiniai įkelia savo darbus į Padlet lentą (naudodami mokytojo atsiųstą nuorodą), vertina kitų darbus – Padlet lentoje reitinguoja (skiria žvaigžduotes 1-5), parašo trumpus komentarus 3 klasės draugams.



21 pav. Darbų įkėlimas naudojant skaitmeninę priemonę „Padlet“

8. Refleksija - naudodami skaitmeninę priemonę [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com) mokiniai jungiasi prie puslapio [menti.com](https://www.menti.com) ir atsako į mokytojo iš anksto paruoštus klausimus.



22 pav. Ketvirtos pamokos refleksijos klausimų pavyzdys

**Skaitmeninio minčių žemėlapių „Maisto medžiagos“ kūrimas (Justina Bukienė)**

<b>Pasiekimų sritis</b>	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 27.1.5. Skaitmeninės priemonės.
<b>Klasė</b>	5
<b>Tema</b>	Skaitmeninio minčių žemėlapių „Maisto medžiagos“ kūrimas. Integruota informatikos ir biologija pamoka ( <i>pirma pamoka</i> ).
<b>Integruojami dalykai, pasiekimai</b>	Biologija (mokomieji įrašai, tekstai), dailė.
<b>Kompetencijos</b>	Skaitmeninė – įtvirtins skaitmeninių įrankių naudojimo įgūdžius ieškodami informacijos internete, kurdami minčių žemėlapius. Kūrybiškumo – išsikeliant ir įgyvendinant savo sumanymą - kuriant minčių žemėlapi. Komunikavimo – pagalba draugams, pasidalinimas idėjomis, atliktų darbų pristatymai. Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos – sveikos mitybos pagrindai.
<b>Tikslas</b>	Mokytis surasti reikiamą informaciją ir kurti skaitmeninį minčių žemėlapi.
<b>Uždaviniai</b>	1. Naudodamiesi gamtos mokslų vadovėliu, nuorodomis ir paieškos varikliu gebėsite rasti reikalingą informaciją apie maisto medžiagas. 2. Naudodami grafinio dizaino priemonę canva.com sukursite minčių žemėlapi. 3. Apibendrinsite ir į(si)vertinsite gautus rezultatus.
<b>Planuojamas rezultatas</b>	1. Gebės rasti reikiamą informaciją internete. 2. Gebės sukurti minčių žemėlapi, naudodami grafinio dizaino programą Canva. 3. Gebės apibendrinti ir įsivertinti gautus rezultatus.
<b>Specifinės priemonės programinė įranga</b>	Programinė įranga: 1. Minčių žemėlapių kūrimo programa. Internete aplinkos pasiekiami adresu: <a href="https://canva.com">https://canva.com</a> 2. Gamtos mokslų vadovėlis 5 klasei. 3. Naudingos nuorodos apie maisto medžiagas: <a href="https://gamta5-6.mkp.emokykla.lt/lt/mo/zinynas/">https://gamta5-6.mkp.emokykla.lt/lt/mo/zinynas/</a> , <a href="https://sportuojantys.lt/">https://sportuojantys.lt/</a> , <a href="https://maistassportui.lt/">https://maistassportui.lt/</a>
<b>Mokymosi metodai</b>	Taikomas durstinio metodas. Praktinis darbas kuriant minčių žemėlapi. Savarankiškas darbas pagal iš anksto parengtą scenarijų (informacijos paieška ir minčių žemėlapių kūrimas). Alternatyva: mokiniai išnagrinėja scenarijų ir gali papildyti užduotis, numatytas scenarijuje arba patys sugalvoti scenarijaus žingsnius ir juos išspręsti. Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.
<b>Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas</b>	Slenkstinis - geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius su mokytojo pagalba. Patenkinamas - geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius be mokytojo pagalbos, bet pakeitimų scenarijuje neatlieka. Pagrindinis - Geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius be mokytojo pagalbos. Geba atlikti scenarijaus pakeitimus (papildo užduotis). Aukštesnysis – Geba atlikti pakeitimus scenarijuje, jį papildo ir prideda papildomų funkcijų. Susiformuluoja uždavinį ir jį išsprendžia.

	Kaupiamasis vertinimas - mokiniai įsivertina, kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo ir išmoko naujo.
<b>Žinios prieš</b>	Pirminiai iliustracijų kūrimo įgūdžiai (yra susipažinę su grafinio dizaino programa Canva). Gebėjimas apibrėžti, kas tai yra minčių žemėlapis. Tinkamai naudotis programine ir aparatine kompiuterio įranga.
<b>Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams</b>	Spec.poreikių mokiniams pateikiamas detalus užduoties atlikimo planas. Užduotys atliekamos su mokytojo pagalba.
<b>Patarimai kolegoms, kurie naudosis parengtą medžiagą</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Patys atlikite visas scenarijuje numatytas užduotis.</li> <li>2. Scenarijų adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams.</li> <li>3. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius.</li> <li>4. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus.</li> <li>5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.</li> <li>6. Jei pritrūksta laiko įsivertinimui, vertinimui ir refleksijai, galima paprašyti mokinių tai atlikti namuose (nusiųsti įsivertinimo ir refleksijos įrankių nuorodas).</li> </ol>

**12 lentelė** Pamokos nr.5 pasiekimų vertinimo lygiai

<b>Slenkstinis</b>	<b>Patenkimas</b>	<b>Pagrindinis</b>	<b>Aukštesnysis</b>
Geba atlikti scenarijaus žingsnius su mokytojo pagalba. .	Geba atlikti scenarijaus žingsnius be mokytojo pagalbos, bet pakeitimų scenarijuje neatlieka	Geba atlikti scenarijaus žingsnius be mokytojo pagalbos. Geba atlikti pakeitimus scenarijuje (papildo užduotis).	Geba atlikti pakeitimus scenarijuje, jį papildo. Susiformuluoja uždavinį ir jį išsprendžia.

## KLASĖS DARBAS

Įvadas 🕒 3-5 min.

1. Mokytojas pristato temą „Maisto medžiagos“, apklausia mokinius naudodamas anketą, sukurtą per Mentimeter.com:



23 pav. Penktos pamokos temos pristatymas, naudojant skaitmeninę priemonę „Mentimeter“

2. Mokytojas, naudodamas Mentimeter apklausia mokinius, ar jie žino, kas yra minčių žemėlapis.



24 pav. Mokinių apklausa, naudojant skaitmeninę priemonę „Mentimeter“

3. Mokytojas, jei reikia, paaiškina minčių žemėlapiu sąvoką.

## 1 ETAPAS ⌚ 5 minutės

1. Mokiniais mokytojas pristato penkias maisto medžiagų grupes: **angliavandeniai, baltymai, riebalai, vitaminai, mineralai**. Mokiniai suskirsto į grupes po 5 mokinius. Kiekvienas mokiniams grupėje gauna skirtingą maisto medžiagą. Pristatoma užduotis – darbas grupėse naudojant durstinio metodą, reikiamos informacijos ieškojimas internete ir vadovėlyje.

## 2 ETAPAS ⌚ 15-20 minučių

### Informacijos ieškojimas internete ir vadovėlyje, minčių žemėlapių kūrimas.

1. Mokiniai suformuoja naujas grupes pagal paskirtą maisto medžiagą – angliavandeniai, baltymai, riebalai, vitaminai, mineralai (**durstinio metodas**). Mokytojas išdalina orientacinius klausimus. Mokiniai gali papildyti informaciją.
2. Savarankiško darbo užduotis: Mokiniai ieško informacijos apie savo maisto medžiagą ir braižo minčių žemėlapi. Mokiniais rekomenduojama bendradarbiauti **Canva.com** platformoje ir žemėlapi braižyti kartu. SUP ir slenkstinio lygio mokiniai informacijos ieško ir žemėlapi pildo padedami savo grupės draugų ar mokytojo.

### 13 lentelė Klausimų pavyzdys, kuriais remiantis ieškoma informacijos

Angliavandeniai
1. Kas yra angliavandeniai?
2. Į kokias dvi grupes angliavandeniai skirstomi? Pateikite pavyzdžių.
3. Kokiame maiste randama daugiausia angliavandenių?
4. Ko angliavandeniai suteikia žmogaus organizmui?
5. Kokią dalį žmogaus mityboje turi sudaryti angliavandeniai? (Nurodykite procentais)

3. Baigę darbą mokiniai atsiunčia minčių žemėlapi į kompiuterį, kiekvienas grupės narys išsiunčia sau į elektroninį paštą.

## 3 ETAPAS ⌚ 8-10 minučių

1. Mokiniai grįžta į savo grupes, naudodamiesi savo grupėse sukurtais žemėlapiais pristato informaciją grupės nariams.

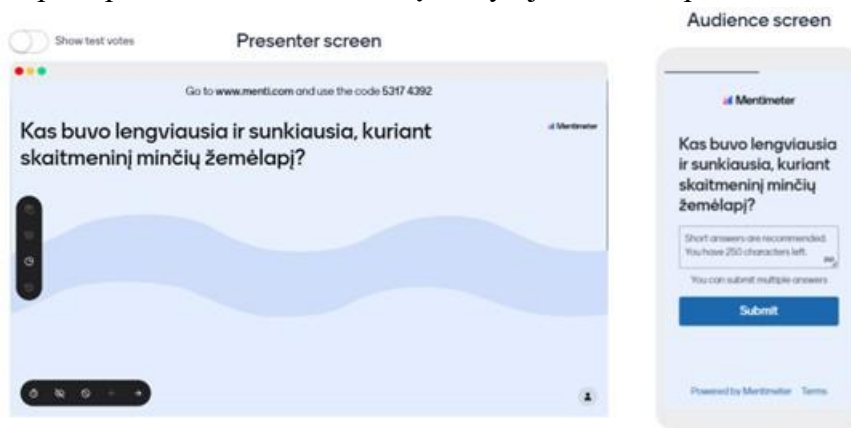
## 4 ETAPAS ⌚ 5 minučių

1. Su mokiniais apibendrinamas atliktas darbas. Mokiniai vertina ir įsivertina atliktus darbus.
2. Kiekviena grupė, naudodami mokytojo atsiųstą nuorodą, į Padlet lentą įkelia sukurtus žemėlapius, juos reitinguoja (skiria žvaigžduotes 1-5), parašo trumpus komentarus prie kitų grupių sukurtų žemėlapių.



25 pav. Darbų įkėlimas naudojant skaitmeninę priemonę „Padlet“

3. Refleksija - naudodami skaitmeninę priemonę [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com) mokiniai jungiasi prie puslapio [menti.com](https://www.menti.com) ir atsako į mokytojo iš anksto paruoštus atvirus klausimus.



26 pav. Penktos pamokos refleksijos klausimų pavyzdys

**Namų darbas** – temos įtvirtinimui peržiūrėti vaizdo įrašą apie sveiką mitybą <https://www.youtube.com/watch?v=qF5a7xmdNkw> ir mokomąjį vaizdo įrašą, kaip kurti lankstinuką Canva aplinkoje <https://www.youtube.com/watch?v=uCcPDSE6vLw>

**Skaitmeninio lankstinuko „Sveika mityba“ kūrimas (Justina Bukienė)**

<b>Pasiekimų sritis</b>	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 27.1.5. Skaitmeninės priemonės.
<b>Klasė</b>	5
<b>Tema</b>	Skaitmeninio lankstinuko „Sveika mityba“ kūrimas. Integruota informatikos ir biologija pamoka ( <i>antra pamoka</i> ).
<b>Integruojami dalykai, pasiekimai</b>	Biologija (mokomieji įrašai, tekstai), dailė.
<b>Kompetencijos</b>	Skaitmeninė – įtvirtins skaitmeninių įrankių naudojimo įgūdžius atlikdami pasitikrinimo testą, kurdami lankstinukus, įsivertindami. Kūrybiškumo – išsikeliant ir įgyvendinant savo sumanymą - kuriant lankstinuką apie sveiką mitybą. Komunikavimo – pagalba draugams, pasidalinimas idėjomis, atliktų darbų pristatymai. Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos – sveikos mitybos pagrindai.
<b>Tikslas</b>	Mokyti apibendrinti reikiamą informaciją ir kurti skaitmeninį lankstinuką.
<b>Uždaviniai</b>	1. Gebėsite sudalyvauti namų darbų patikrinimo viktorinoje, naudodamiesi skaitmenine priemone Quizizz. 2. Naudodami grafinio dizaino priemonę Canva.com sukursite lankstinuką. 3. Apibendrinsite ir į(si)vertinsite gautus rezultatus.
<b>Planuojamas rezultatas</b>	1. Gebės sukurti lankstinuką, naudodami grafinio dizaino programą Canva. 2. Gebės apibendrinti ir į(si)vertinti gautus rezultatus.
<b>Specifinės priemonės programinė įranga</b>	Programinė įranga: 1. Skaitmeninių užduočių ir testų kūrimo platforma Quizizz. Internete aplinka pasiekama adresu: <a href="https://quizizz.com">https://quizizz.com</a> 2. Lankstinuko kūrimo programa. Internete aplinka pasiekama adresu: <a href="https://canva.com">https://canva.com</a> 3. Refleksijos įrankis Padlet, internete pasiekama adresu: <a href="https://padlet.com">https://padlet.com</a> 4. Naudingos nuorodos apie maisto medžiagas: <a href="https://gamta5-6.mkp.emokykla.lt/lt/mo/zinynas/">https://gamta5-6.mkp.emokykla.lt/lt/mo/zinynas/</a> , <a href="https://sportuojantys.lt/">https://sportuojantys.lt/</a> , <a href="https://maistassportui.lt/">https://maistassportui.lt/</a> 5. Mokomasis vaizdo įrašas apie sveiką mitybą (mokiniai peržiūri prieš pamoką namuose): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qF5a7xmdNkw">https://www.youtube.com/watch?v=qF5a7xmdNkw</a> 6. Mokomasis įrašas, kaip kurti lankstinuką Canva.com aplinkoje (mokiniai peržiūri prieš pamoką namuose) : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uCcPDSE6vLw">https://www.youtube.com/watch?v=uCcPDSE6vLw</a>
<b>Mokymosi metodai</b>	Praktinis darbas grupėje kuriant lankstinuką. Savarankiškas darbas pagal iš anksto parengtą scenarijų (informacijos apibendrinimas ir lankstinuko kūrimas). Alternatyva: mokiniai išnagrinėja scenarijų ir gali papildyti užduotis, numatytas scenarijuje arba patys sugalvoti scenarijaus žingsnius ir juos išspręsti. Mokiniai bendradarbiauja tarpusavyje ir konsultuojasi su mokytoju.
<b>Mokinių atlikto darbo vertinimas ir įsivertinimas</b>	Slenkstinis - geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius su mokytojo pagalba. Patenkinamas - geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius be mokytojo pagalbos, bet pakeitimų scenarijuje neatlieka.

	<p>Pagrindinis - Geba atlikti scenarijuje numatytus žingsnius be mokytojo pagalbos. Geba atlikti scenarijaus pakeitimus (papildo užduotis).</p> <p>Aukštesnysis – Geba atlikti pakeitimus scenarijuje, jį papildo ir prideda papildomų funkcijų. Susiformuoja uždavinį ir jį išsprendžia.</p> <p>Kaupiamasis vertinimas - mokiniai įsivertina, kas buvo sunkiausia, lengviausia, įdomiausia, ką sužinojo ir išmoko naujo.</p> <p>Formalusis vertinimas – mokytojas įvertina mokinių darbus pagal iš anksto pateiktus kriterijus.</p>
<b>Žinios prieš</b>	<p>Pirminiai įgūdžiai naudotis grafinio dizaino programa Canva (mokiniai yra prisiregistravę prie šios programos puslapiu ir susipažinę su jos pagrindinėmis funkcijomis).</p> <p>Gebėjimas apibrėžti, kas tai yra lankstinukas.</p> <p>Tinkamai naudotis programine ir aparatine kompiuterio įranga.</p>
<b>Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams</b>	<p>Spec.poreikių mokiniams pateikiamas detalus užduoties atlikimo planas. Užduotys atliekamos su mokytojo pagalba.</p>
<b>Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Patys atlikite visas scenarijuje numatytas užduotis.</li> <li>2. Scenarijų adaptuokite skirtingų gebėjimų mokiniams.</li> <li>3. Jei mokiniai dirbo pagal scenarijų, parenkite klausimyną, kuris padėtų įvertinti mokinių pasiekimų lygius.</li> <li>4. Jei aukštesniųjų gebėjimų mokiniai pasirinko alternatyvą, parenkite atlikto darbo pristatymo kriterijus ir pagal juos įvertinkite mokinių darbus.</li> <li>5. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.</li> <li>6. Jei pritrūksta laiko įsivertinimui, vertinimui ir refleksijai, galima paprašyti mokinių tai atlikti namuose (nusiųsti įsivertinimo ir refleksijos įrankių nuorodas).</li> </ol>

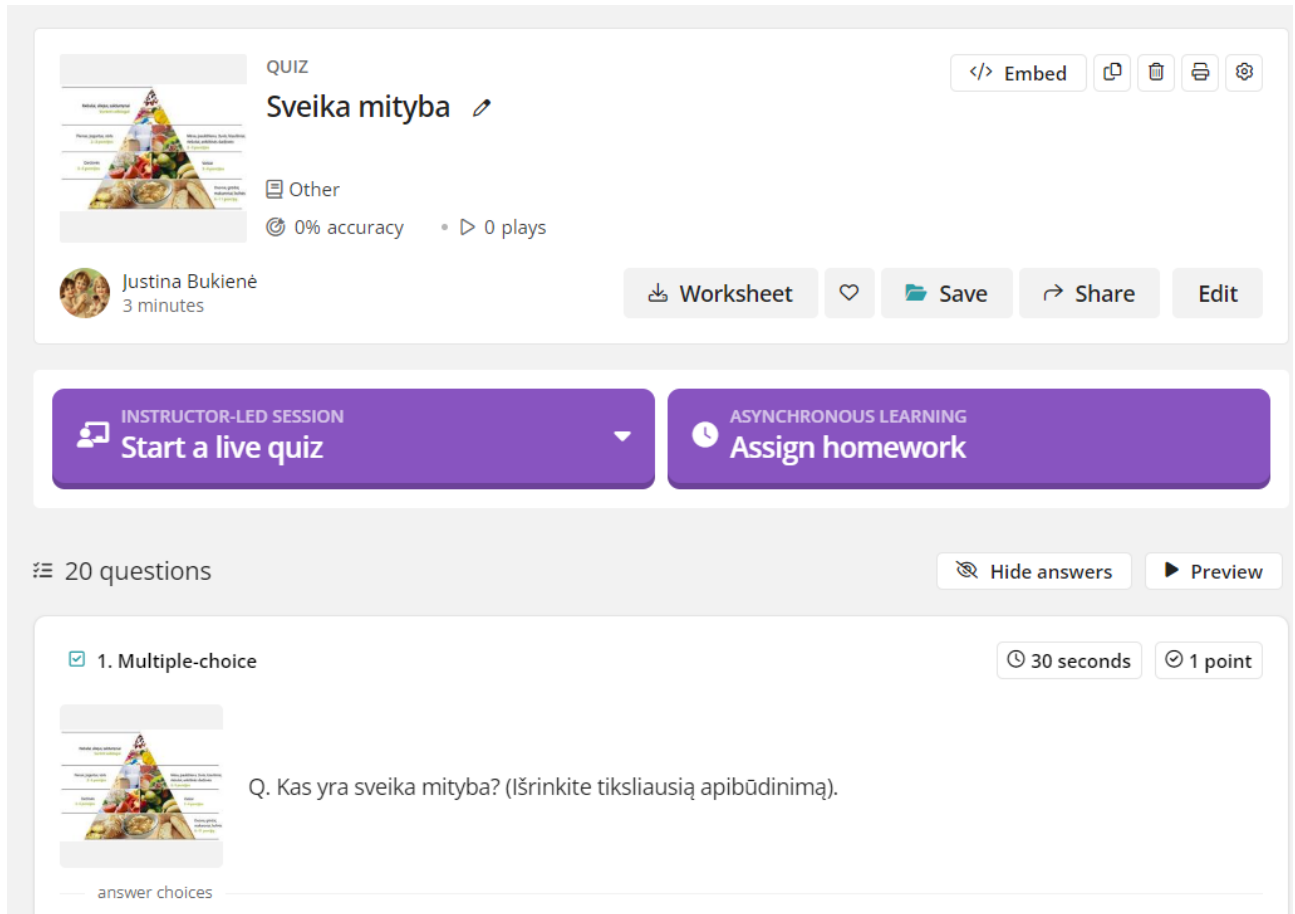
**14 lentelė** Pamokos nr.6 pasiekimų vertinimo lygiai

<b>Slenkstinis</b>	<b>Patenkinimas</b>	<b>Pagrindinis</b>	<b>Aukštesnysis</b>
Geba atlikti scenarijaus žingsnius su mokytojo pagalba. .	Geba atlikti scenarijaus žingsnius be mokytojo pagalbos, bet pakeitimų scenarijuje neatlieka	Geba atlikti scenarijaus žingsnius be mokytojo pagalbos. Geba atlikti pakeitimus scenarijuje (papildo užduotis).	Geba atlikti pakeitimus scenarijuje, jį papildo. Susiformuoja uždavinį ir jį išsprendžia.

## KLASĖS DARBAS

Įvadas ⌚ 5 min.

1. Mokytojas patikrina praėjusios pamokos žinias ir namų darbų užduotį (mokomojo vaizdo įrašo peržiūra apie sveiką mitybą) naudodamas skaitmeninę užduočių kūrimo priemonę Quizizz.



27 pav. Patikrinimas, kaip mokiniai pasiruošę klasės darbui, naudojant skaitmeninę priemonę „Quizizz“

15 lentelė Žinių patikrinimo klausimų pavyzdžiai

Sveika mityba (žinių patikrinimo klausimai)
1. Kas yra sveika mityba?
2. Kokios yra pagrindinės maisto medžiagos?
3. Kokiame maiste randama daugiausia angliavandenių?
4. Ko baltymai suteikia žmogaus organizmui?
5. Ką nurodo sveikos mitybos piramidė?

2. Mokytojas, remdamasis mokinių atsakymais, komentuoja atsakymus.

1 ETAPAS ⌚ 5 minutės

3. Mokiniais mokytojas pristato pamokos tikslą ir uždavinius. Mokiniai suskirstomi į tas pačias grupes (po keturis-penkis mokinius), kuriose dirbo praėjusią pamoką (kiekvienas

mokinys turėjo surasti informacijos apie skirtingas maisto medžiagas). Pristatoma užduotis – darbas grupėse kuriant sveikos mitybos lankstinuką, panaudojant praėjusios pamokos metu sukurtus minčių žemėlapius ir rastą informaciją. Pristatomi vertinimo kriterijai.

## 2 ETAPAS ⌚ 25-30 minučių

### Sveikos mitybos lankstinukų kūrimas.

1. Savarankiško darbo užduotis. Mokiniai jungiasi prie *Canva.com* aplinkos, pasiruošia lankstinuko kūrimui. Visi grupės nariai per dalinimosi funkciją susijungia ir redaguoja tą patį lankstinuką. Mokiniam rekomenduojama išsidalinti po vieną lankstinuko skiltį ir ją paruošti. Aukštesniųjų gebėjimų mokiniai papildomai kuria titulinę skiltį. Mokiniai gali papildyti informaciją. SUP ir slenkstinio lygio mokiniai lankstinuko skiltį pildo padedami savo grupės draugų ar mokytojo.

2. Baigę darbą mokiniai pasidalina lankstinuko nuoroda su mokytoju ir pasiruošia vertinti bei įsivertinti, atsakydami pateiktus klausimus.

## 3 ETAPAS ⌚ 10 minučių

3. Kiekviena grupė pademonstruoja savo sukurtą lankstinuką, trumpai pristato, naudodamiesi vertinimo klausimais. Kitų grupių mokiniai vertina, naudodamiesi pateiktais vertinimo kriterijais.

### 16 lentelė Skaitmeninio lankstinuko kūrimo vertinimo kriterijai (mokinių įvertinimas)

Skaitmeninio lankstinuko kūrimo vertinimo kriterijai (Klasės draugų vertinimas)	
Kriterijus:	Taškai:
Lankstinuko šablonas originalus, kurtas pačių, o ne pasinaudojant „Canva“ šablonais.	1-3
Turinys išdėstytas tinkamai, yra 6 skiltys, titulinėje skiltyje yra pavadinimas, data, grupės narių vardai.	1-3
Vieningas ir estetiškai patrauklus dizainas.	1-2
Įkeltas minčių žemėlapis ir sveiko maisto piramidės paveikslėlis, jie pakomentuoti.	1-2
Demonstruojamas puikus temos supratimas: Tiksliai ir išsamiai pateikta informacija apie sveiką mitybą, pateiktos išvados.	4-10
Viso:	...../20

4. Mokytojas įvertina mokinių darbus pažymiu, remdamasis iš anksto pristatytais vertinimo kriterijais.

### 17 lentelė Skaitmeninio lankstinuko kūrimas – IT panaudojimo vertinimo kriterijai

Skaitmeninio lankstinuko kūrimas – IT panaudojimo vertinimo kriterijai	
Kriterijus:	Taškai:
<b>1. Lankstinuko skaitmeninė struktūra:</b>	
<b>Slenkstinis lygis:</b>	
1. Lankstinuko kūrimui panaudotas Canva šablonas, nepanaudota savo idėjų.	1
2. Turinys išdėstytas netinkamai, pvz. panaudota ne lankstinuko forma, per mažai ar per daug skilčių, ne visos skiltys užpildytos informacija.	1
3. Dizainas nesuderintas, daug maketavimo netikslumų.	

4. Neįkeltas nei minčių žemėlapis, nei sveiko maisto piramidė.	1 1
<b>Patenkinamas lygis:</b>	
1. Lankstinuko kūrimui panaudotas Canva šablonas, neoriginalus darbas.	1
2. Turinys išdėstytas netinkamai, yra netikslumų titulinėje ir kitose skiltyse.	1-2
3. Dizainas nesuderintas, estetiškai nepatrauklus (pvz. skirtingo dizaino skiltys, nevienodas teksto šriftas, dydis).	1
4. Neįkeltas arba minčių žemėlapio, arba sveikos mitybos piramidės paveikslėlis. Arba paveikslėliai įkelti netikslingai, jų nepakomentuojant.	1-2
<b>Pagrindinis lygis:</b>	
1. Lankstinukas sukurtas pačių, nesinaudojant Canva šablonu.	2
2. Turinys išdėstytas tinkamai, yra netikslumų titulinėje ar kitose skiltyse.	2
3. Dizainas vieningas, bet yra netikslumų (pvz. nevienodas teksto šriftas, dydis, nesuderintos lankstinuko spalvos).	1-2
4. Neįkeltas arba minčių žemėlapio, arba sveikos mitybos piramidės paveikslėlis. Arba paveikslėliai įkelti netikslingai, jų nepakomentuojant.	1-2
<b>Aukštesnysis lygis:</b>	
1. Lankstinuko dizainas kurtas pačių, nesinaudojant Canva šablonais. Originalus ir kūrybingas darbas.	3
2. Turinys išdėstytas tinkamai 6 skiltyse, yra titulinė skaidrė su nurodytu lankstinuko pavadinimu, data, grupės narių vardais.	3
3. Vieningas ir estetiškai patrauklus dizainas.	2
4. Įkeltas minčių žemėlapio ir sveiko maisto piramidės paveikslėlis, jie pakomentuoti.	2
<b>Viso taškų</b>	<b>10</b>

### 18 lentelė Skaitmeninio lankstinuko kūrimas – biologijos žinių panaudojimo vertinimo kriterijai

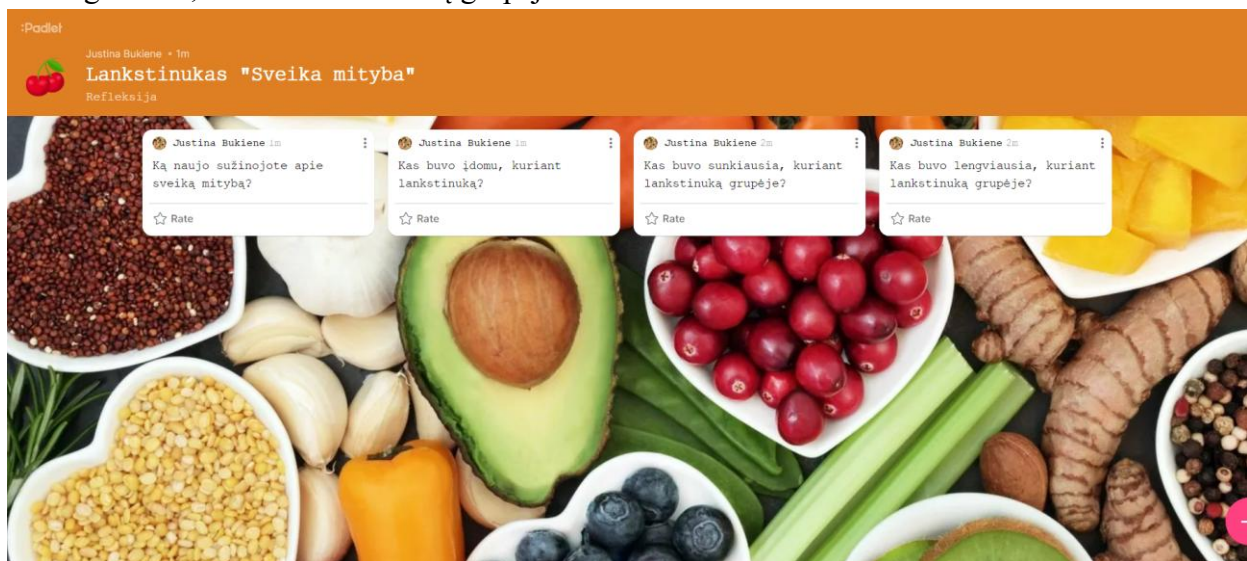
<b>Skaitmeninio lankstinuko kūrimas - biologijos žinių panaudojimo vertinimo kriterijai</b>	
<b>Kriterijus:</b>	<b>Taškai:</b>
<b>1. Lankstinuko turinys:</b>	
<b>Slenkstinis lygis:</b>	
1. Tema suprasta netinkamai, į temą atsakyta nepilnai: Lankstinuko skiltyse pateikiama informacija neapibendrinta, padrikai. Arba informacijos per daug, pastebima, kad ji yra nukopijuota nuo informacijos šaltinių.	4
<b>Patenkinamas lygis:</b>	
1. Tema suprasta vidutiniškai, yra faktinių klaidų: Pateikti ir aprašyti ne visi sveikos mitybos elementai arba aprašyta nepilnai.	6
<b>Pagrindinis lygis:</b>	
1. Demonstruojamas geras temos supratimas: Pateikti pagrindiniai sveikos mitybos elementai, trūksta detalių, išvadų.	8
<b>Aukštesnysis lygis:</b>	
1. Demonstruojamas puikus temos supratimas: Tiksliai ir išsamiai pateikta informacija apie sveiką mitybą, pateiktos išvados.	10
<b>Viso taškų</b>	<b>10</b>

### 19 lentelė Galutinė vertinimo lentelė

<b>Galutinė vertinimo lentelė</b>	
<b>Kriterijus:</b>	<b>Taškai:</b>

1. Skaitmeninio lankstinuko kūrimas – IT vertinimo kriterijai	10
2. Skaitmeninio lankstinuko kūrimas – biologijos žinių vertinimo kriterijai	10
3. Mokinių įsivertinimas Flip aplinkoje	2
4. Klasės draugų įvertinimas	2
Viso taškų:	24
Taškų konvertavimas į pažymį:	23-24 t. – 10 21-22 t. – 9 18-20 t. – 8 16-17 t. – 7 14-15 t. – 6 11-13 t. – 5 9-10 t. – 4 <i>Mažiau negu 9 t. – nepatenkinamas įvertinimas</i>

5. Refleksija - naudodami skaitmeninę priemonę [padlet.com](https://padlet.com) mokiniai atsako į mokytojo iš anksto paruoštus atvirus klausimus: Ką naujo sužinojote apie sveiką mitybą?, Kas buvo įdomu, kuriant lankstinuką?, Kas buvo sunkiausia, kuriant lankstinuką grupėje?, Kas buvo lengviausia, kuriant lankstinuką grupėje?



**28 pav.** Šeštos pamokos refleksijos klausimų pavyzdžiai, naudojant skaitmeninę priemonę „Padlet“  
**Statistinių duomenų vizualizavimas (Jolanta Jakštienė)**

Pasiekimų sritis	Skaitmeninio turinio kūrimas 27.1.5. Skaitmeninės priemonės
Klasė	5-6 klasė
Tema	Statistinių duomenų vizualizavimas
Integruojami dalykai	Matematika, informatika

<p>Kompetencijos [11]</p>	<p><i>Pažinimo kompetencija:</i> organizuoja informaciją hierarchiškai struktūruotuose tinkluose ir pripažįsta automatizavimo taisyklių bei procedūrų vykdymo naudą.</p> <p><i>Skaitmeninė kompetencija:</i> Atliekant paprastas užduotis savarankiškai, nurodomi būdai, kaip kurti ir redaguoti aiškų, įprasto formato turinį bei kuria paprastą, aiškiai apibrėžtą skaitmeninį turinį. Savarankiškai ir su mokytojo pagalba sprendžia paprastas užduotis, paaiškina savo poreikius ir atlieka konkrečias paieškas. Savarankiškai pasirenka būdus, kaip keisti, tobulinti ir integruoti paprastus naujo skaitmeninio turinio elementus.</p> <p><i>Kultūrinė kompetencija:</i> klasifikuoja, diferencijuoja ir palygina pagrindinius kultūros reiškinius.</p> <p><i>Kūrybiškumo kompetencija:</i> identifikuoja problemas ir apibūdina kūrybines galimybes pagal vieną ar kelias savybes. Renka kūrybai reikalingą informaciją pagal kelis kriterijus ir paaiškina, kodėl bei kokios informacijos reikia kūrybiniam procesui.</p> <p><i>Komunikavimo kompetencija:</i> pasirenka ir derina įvairias raškos priemones ir formas, pritaikydamas jas daugumai įprastų komunikavimo situacijų asmeniniame gyvenime, mokymosi procesuose ir viešosiose veiklose tiek gyvai, tiek virtualioje erdvėje.</p>
<p>Tikslas</p>	<p>Mokytis pavaizduoti statistinius duomenis teksto rengyklėje.</p>
<p>Uždaviniai</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Surinktus duomenis pavaizduoti dažnių lentele.</li> <li>2. Dažnių lentelėje pateiktus duomenis pateikti stulpeline diagrama.</li> <li>3. Paaiškinti gautus rezultatus.</li> </ol>
<p>Planuojamas rezultatas</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gebės surinktus statistinius duomenis tvarkingai pateikti dažnių lentele.</li> <li>2. Gebės statistinius duomenis pavaizduoti stulpeline diagrama.</li> <li>3. Atlikto statistinio tyrimo rezultatus pateikti mokytojui siunčiant elektroniniu laišku/privačia MS Teams žinute.</li> </ol>
<p>Specifinės priemonės programinė įranga</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kompiuteriuose turi būti įdiegta pasirinkta teksto rengyklė.</li> <li>2) Interneto prieiga.</li> </ol>
<p>Mokymosi metodai</p>	<p>„Minčių lietus“ pradedant pamoką.</p> <p>Individualus praktinis darbas teksto pasirinkta redagavimo programa.</p> <p>Praktinis tyrimas.</p>

Mokinių pasiekimų lygių požymiai [11]	<p>Slenkstinis – padedamas pertvarko skaitmeninį turinį; padedamas naudojami tekstų rengyklėmis (A2.1).</p> <p>Patenkinamas – pertvarko ir padedamas kuria skaitmeninį turinį; naudojami tekstų rengyklėmis (A2.2).</p> <p>Pagrindinis – kuria ir pertvarko skaitmeninį turinį; naudojami tekstų rengyklėmis (A2.3).</p> <p>Aukštesnysis – kuria ir derina skirtingą skaitmeninį turinį; kuria ir integruoja grafinį, pateikčių, tekstinį turinį, siekia išbaigto ir estetiško rezultato (A2.4).</p>
Žinios prieš	Yra susipažinę su teksto rengyklės pagrindinėmis funkcijomis.
Galimybės taikyti spec. poreikių mokiniams	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Silpnesniems mokiniams užduotys pritaikomos pagal poreikius (pvz.: statistinius duomenis pavaizduoja tik dažnių lentele).</li> <li>2. Aukštesnių gebėjimų vaikams – duomenis siūlyti pateikti kita diagrama (skrituline, linijine) pasitelkiant diagramų kūrimo funkcija.</li> </ol>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą, galimos rizikos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mokiniai nedalyvavo matematikos pamokoje kurioje buvo atliekamas tyrimas; dalyvavo pamokose, tačiau nėra atlikę statistinio tyrimo ir neturi statistinių duomenų.</li> <li>2. Turėti pasirengus atsarginius duomenų rinkinius.</li> </ol>

## 1 ETAPAS □□ (5-7 min) ĮVADINĖ PAMOKOS DALIS

„Minčių lietus“ – mokinių klausiami: kas yra apklausa? Kaip vadinami skaičiai, kurie gaunami atlikus apklausas? (Duomenys) Kokie būna duomenys? (Kokybiniai ir kiekybiniai) Kaip galime juos pateikti? (dažnių lentele, stulpeline diagrama)

## 2 ETAPAS □□ (~ 35 min) INDIVIDUALUS PRAKTINIS DARBAS

### UŽDUOTIS MOKINIAMS

Darbo reikalavimai:

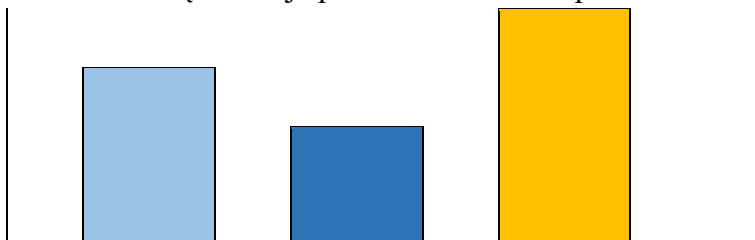
1. Surinktus apklausos (statistinius) duomenis pateikti dažnių lentele.

Dažnių lentelė pateikiama pavidalu:


Lentelės kraštinės vaizduojamos  $2\frac{1}{4}$  pt ir 1pt storio.

Tekstas pateikiamas Time New Roman šriftu, 14 dydžiu.

2. Dažnių lentelėje pateiktus duomenis pavaizduokite stulpeline diagrama. Pvz.:



a) Sujungiant (suliejant) langelius pavaizduoti stulpelius, juos užpildant pasirinkta spalva (stulpelių spalvas rinktis savo nuožiūra).

b) Tarp duomenų stulpelių paliekant lentelės stulpelį, kurio plotis būtų 1 cm pločio

c) Langeliuose esančias linijas, kurios nereikalingos „nuspalvinti“ (nuimti linijas) taip, kad jų nesimatytų.

3. Atliktą darbą siųsti mokytojai elektroniniu paštu/MS Teams privačia žinute.

Pranešime turi būti netik darbas, bet ir žinutė mokytojai:

FAKTAS (faktas, kuris įsiminė/įstrigo) – .....

JAUSMAS (kokia emocija atlikus darbą)– .....

ATRADIMAS (ką „atrado“ atlikdamas darbą) – .....

Darbo instrukcija (pateikiamos spausdintos arba elektroniniu variantu):

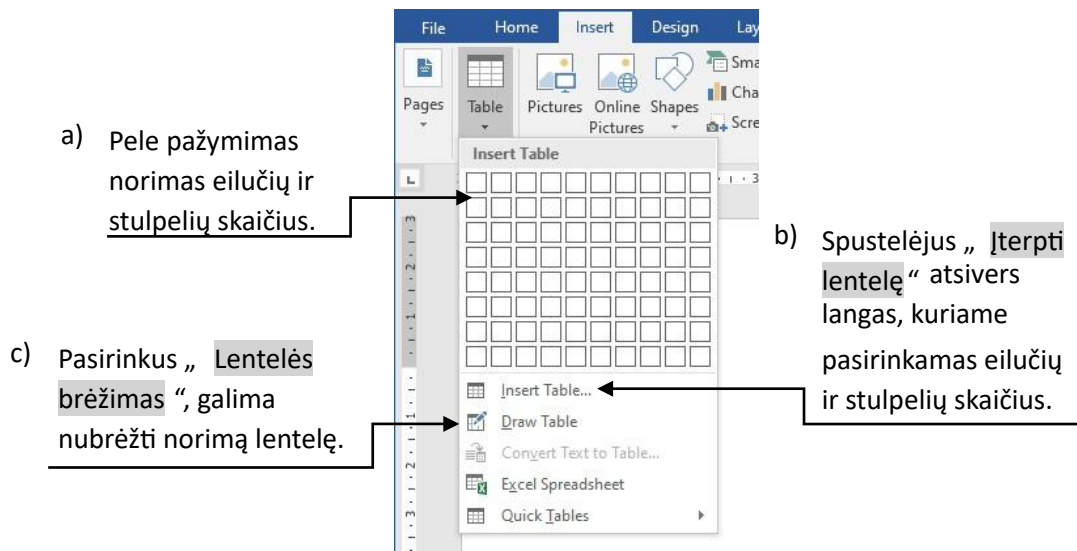
### Lentelės brėžimas:

- 1) Meniu juostoje pasirenkama kortelė „Įterpimas“, komanda „Lentelė“.



1 pav. Lentelės įterpimas

- 2) Išskleistoje komandoje pasirenkame, kuriuo būdu įterpsime lentelę:



2 pav. Lentelės dydžio koregavimas

### Lentelės kraštinės:

1) Įterpus lentelę pažymima lentelės dalis (langelis, stulpelis, eilutė ar visa lentelė), kurios kraštinės salvą ar storį keisime.

a) Jei žymėsime vieną langelį žymeklį reikia pastumti taip, kad ties norimu pažymėti langeliu atsirastų juoda rodyklėlė:



Kai rodyklė yra, spustelim pelytės kairiuoju klavišu ir langelis bus pažymėtas.

b) Jei žymima visa lentelė, pelytės žymeklį reikia užvesti ant lentelės kairiajame viršutiniame kampe esančio kvadratėlio taip, kad žymeklis taptų . Užvedus, spustelim kairįjį pelytės klavišą.



c) Jei norim pažymėti eilutę, žymeklį reikia pastumti į lentelės kairįjį kraštą taip, kad jis taptų balta rodykle:



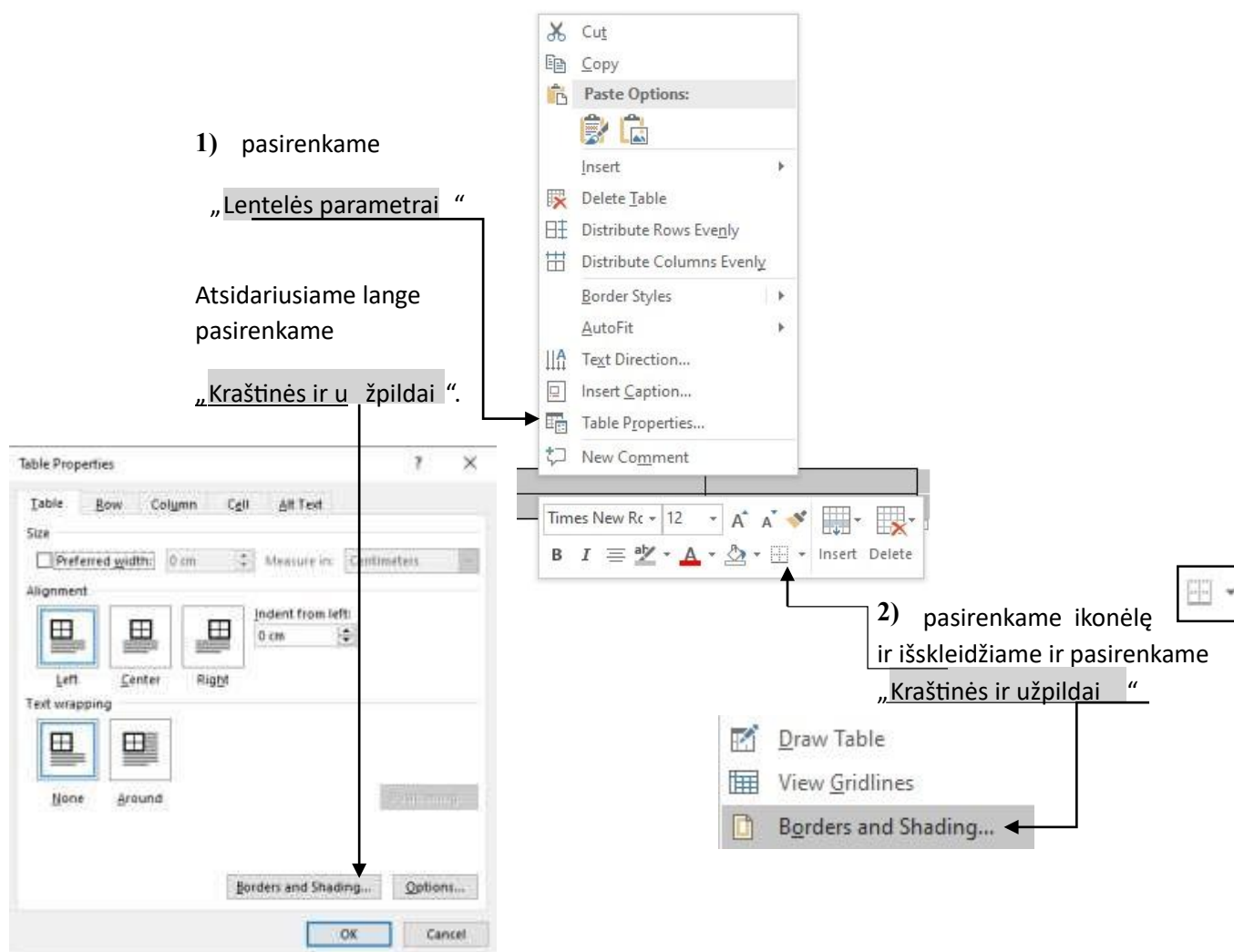
Spustelim kairįjį pelytės klavišą.

d) Jei norim pažymėti stulpelį, žymeklį reikia pastumti į stulpelio viršų taip, kad jis taptų juoda rodykle:



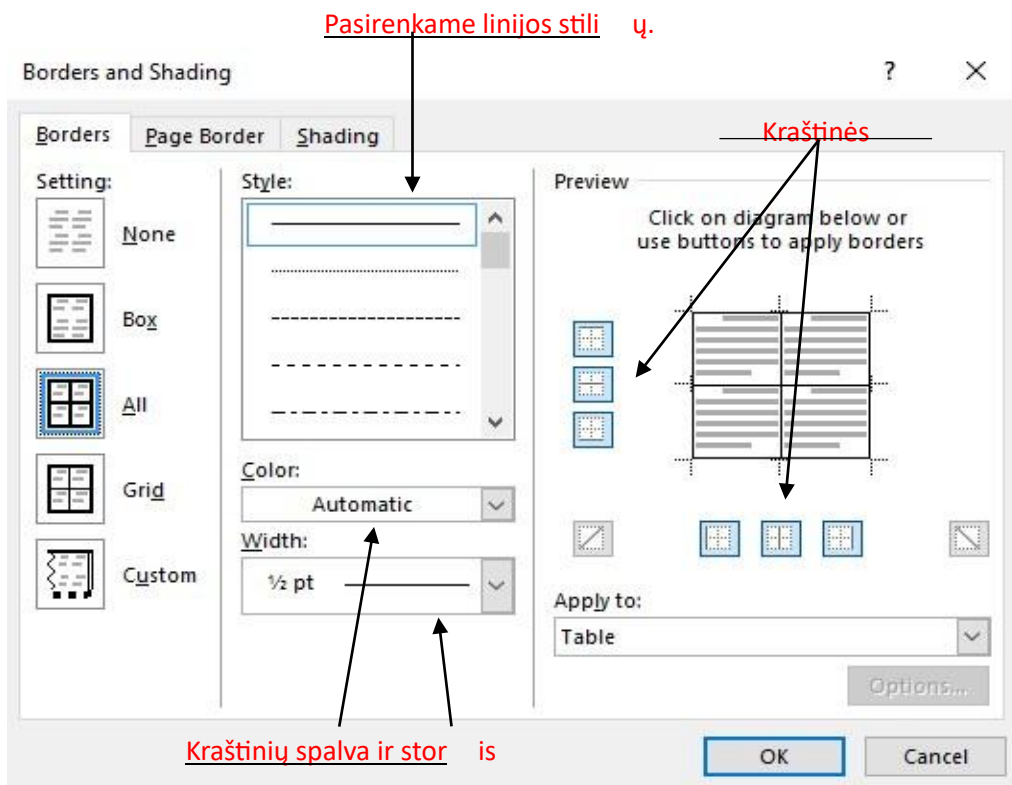
Spustelėsim kairiąją pelytės klavišą.

2) Kai norima lentelės dalis yra pažymėta, pažymėtoje srityje spustelėsim dešinią pelytės klavišą iškviesdami komandų laukelį. Kraštinių spalvinimui galimi du scenarijai:



### 3 pav. Lentelės parametrai

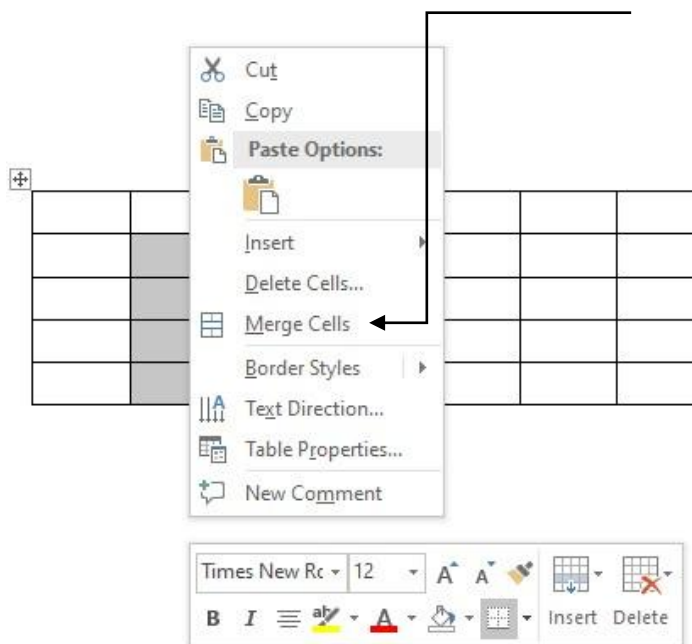
Nesvarbu kurių scenarijų nepasirinktume, galiausiai atsiras lentelė kurioje rinksimės kraštinių spalvas bei storus (pločius). Nepažymėjus kraštinių, ji bus bespalvė (nesimatys).



4 pav. Lentelės kraštinių parametrai

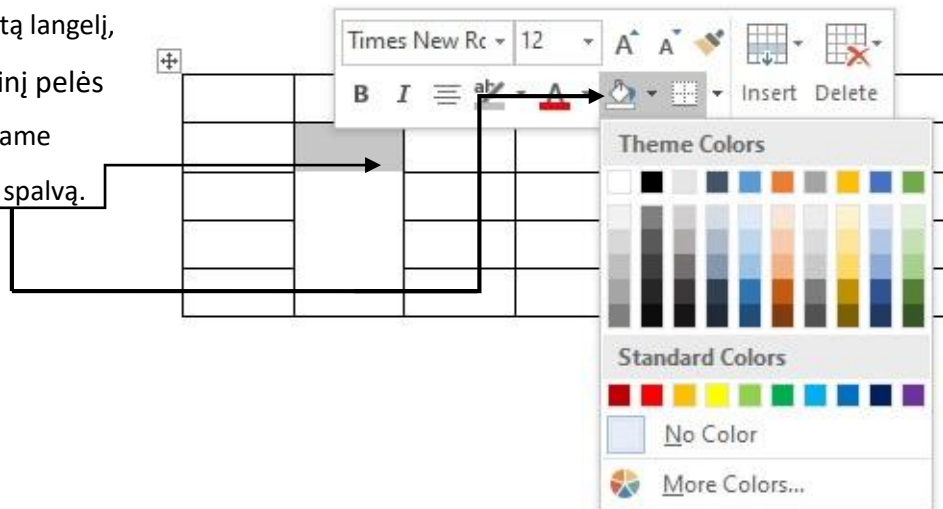
### Langelių suliejimas:

- 1) Su pelyte pažymimas toks langelių skaičius, kokio reikia stulpelio aukščio, spustelime dešinę pelės klavišą ir pasirenkame „Sulieti langelius“.



5 pav. Langelių suliejimas

- 2) Pažymėjus sulietą langelį, spustelėję dešinį pelės klavišą pasirenkame „Užpildas“ bei spalvą.

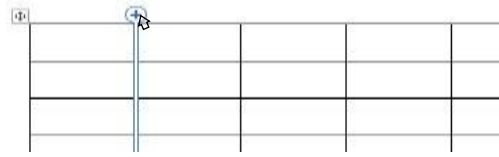


### Stulpelių/eilučių įterpimas

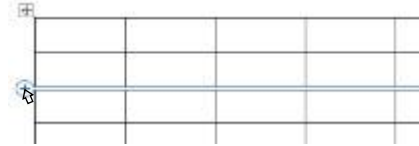
6 pav. Langelių užpildas

Jei reikia daugiau eilučių ar stulpelių:

a) stulpelių skaičių padidinsite virš lentelės, ties kraštinės kraštu, su pelyte paspaudę □.



b) eilučių skaičių padidinsite kairėje lentelės pusėje, ties eilutės kraštu, su pelyte paspaudę □.  
Eilučių skaičių įterpiame tiek kiek reikia.

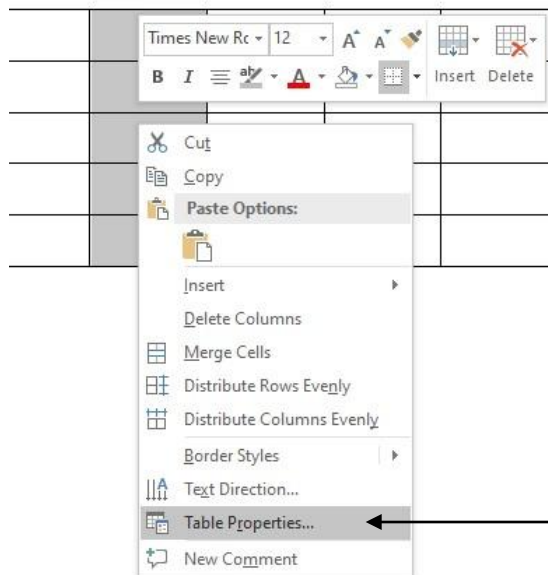


### Stulpelio plotis :

a) pažymime lentelės stulpelį



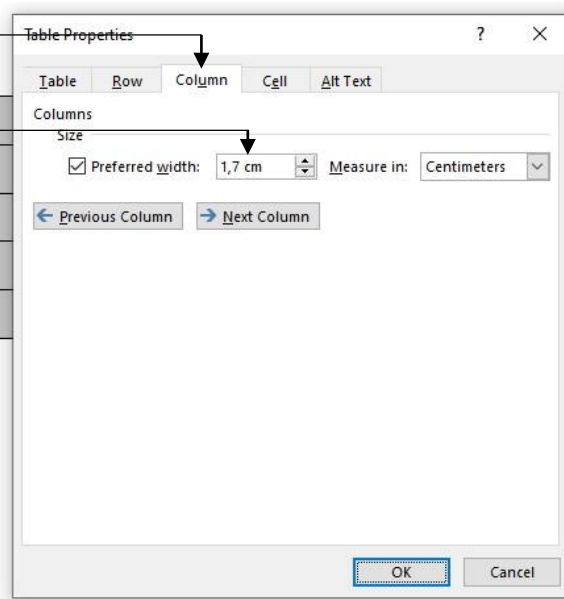
b) spustelėję dešiniu pelės klavišu pasirenkame „**Lentelės parametrai**“



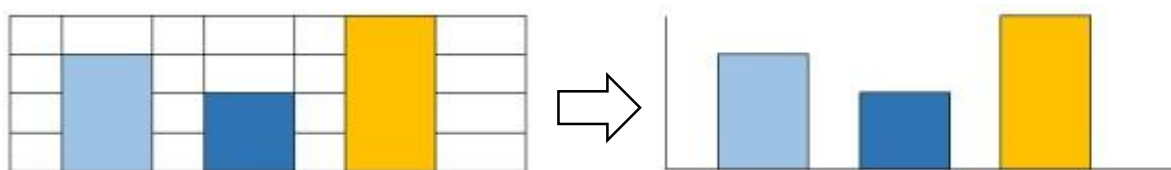
**7 pav.** Lentelės stulpelio parametrai

Stulpelių skaičių įterpiame tiek kiek reikia.

c) pasirenkame „Stulpelis“,  
bei nustatome stulpelio plotį.



8 pav. Lentelės stulpelio plotis



9 pav. Gaunamas rezultatas

Spalvinant langelių kraštines, stulpelinė diagrama turėtų atrodyti taip, kaip pvz.:

### 3 ETAPAS □□ (5-7 min) ĮSIVERTINIMAS/REFLEKSIJA

Atliktą darbą siunčia mokytojui elektroniniu paštu / MS Teams privačia žinute. Siųsdami darbą mokiniai parašo mokytojui informacinę žinutę, kurioje parašo pamokoje įgytą patirtį:

- 1) FAKTAS (faktas, kuris įsiminė/įstrigo) – .....
- 2) JAUSMAS (kokias emocijas atlikus darbą) – .....
- 3) ATRADIMAS (ką „atrado“ atlikdamas darbą) – .....

**Kūrinio iliustravimas su pasirinkta skaitmenine priemone (Salvinija Lupeikienė)**

Pasiekimų sritis	(A) Skaitmeninio turinio kūrimas 26.1.4. Projektinė veikla integruojant įvairų turinį.
Klasė	6 klasė
Tema	Kūrinio iliustravimas su pasirinkta skaitmenine priemone (2 pamokos)
Integruojami dalykai	Anglų kalba, lietuvių kalba, informatika, dailė
Kompetencijos	<p><i>Skaitmeninė kompetencija</i> – sumaniai naudojamosi pasirinktomis skaitmeninėmis priemonėmis, domimasi skaitmeninių technologijų naujovėmis.</p> <p><i>Kūrybiškumo kompetencija</i> – mokiniai skatinami ieškoti kūrybiškų sprendimų. Akcentuojamas meninis, estetinis aspektas.</p> <p><i>Komunikavimo kompetencija</i> – mokoma(si) taupyti savo ir kitų laiką, planuojant pristatymą. Ugdomas gebėjimas pamokos metu teikti informatyvią grįžtamąją informaciją mokytojui.</p> <p><i>Socialinė, emocinė kompetencija</i> – mokiniai skatinami pasitikėti savo jėgomis, lanksčiai reflektuoti. Mokiniai laikosi sutartų taisyklių, komentuodami laikosi etikos principų, korektiškai vertina kitų darbą.</p> <p><i>Kultūrinė kompetencija</i> – mokiniai skatinami naudotis skaitmeninėmis technologijomis, naudojant ne tik lietuvių kalbą.</p>
Tikslas	Tobulinti skaitmeninių priemonių valdymo kompetenciją iliustruojant pasirinktą medžiagą.
Uždaviniai	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Remiantis lietuvių kalbos literatūros pamokoje aptartais reikalavimais, pasirinkti kūrinį iliustravimui.</li><li>2. Tikslingai pasirinkti skaitmeninio turinio kūrimo įrankį.</li><li>3. Kurti ir pertvarkyti skaitmeninį turinį.</li></ol>

	4. Kūrybiškai pristatyti, vertinti savo ir kitų sukurtą skaitmeninį turinį.
Planuojamas rezultatas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurs ir integruos grafinį, pateikčių, tekstinį turinį bei sieks išbaigto ir estetiško rezultato.</li> <li>2. Gebės paaiškinti žodinio teksto ir iliustracijos santykį.</li> <li>3. Tobulins atlikto darbo pristatymo įgūdžius.</li> <li>4. Kitiškai vertins savo ir kitų sukurtą skaitmeninį turinį.</li> </ol>
Specifinės priemonės programinė įranga	<p><i>Programinė įranga:</i></p> <p>Rekomenduojama nenurodyti konkrečios skaitmeninės priemonės, suteikiant mokiniams kūrybinę laisvę.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Priklausomai nuo mokinių gebėjimų lygio, gali būti pasiūlytos skaitmeninės priemonės kūrinio iliustravimui (MS PowerPoint, Canva, Prezzy, Paint, Inkscape, Adobe Spark ir kt.).</li> <li>2. Mokiniams, dirbantiems pagal individualizuotas ir pritaikytas ugdymo programas rekomenduojama padėti pasirinkti skaitmeninio turinio kūrimo įrankį.</li> </ol> <p>Nemokamų paveikslėlių svetainė: <a href="https://pixabay.com/">https://pixabay.com/</a></p> <p><i>Multimedinė įranga:</i></p> <p>projektoriaus ekrane pateikiami darbo reikalavimai, rekomendacijos, vertinimo kriterijai.</p>

Mokymosi metodai	<p><i>Sužadavimo veiklai ir motyvavimo metodas</i></p> <p>Primenamos mokinių turimos žinios, jų taikymas, motyvuojama rinktis naują, neišbandytą įrankį, akcentuojamas skatinimas, nusakomas laukiamas rezultatas.</p> <p><i>Apverstos klasės metodas</i></p> <p>Atsižvelgiant į skirtingus mokymosi poreikius (gebėjimų lygį, mokymosi stilių):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mokiniai savarankiškai pasirenka skaitmeninę priemonę, ieško informacijos įvairiuose šaltiniuose, žiūri video pamokas, gilinasi į naujo įrankio galimybes;</li> <li>• mokiniai savarankiškai tikslingai pakartoja skaitmeninės priemonės (grafikos, pateikčių, tekstų rengyklės) pagrindines funkcijas, įrankius, įvertindami jų pritaikymo galimybes kūrinio iliustravimui.</li> </ul> <p><i>Savarankiškas darbas, „Iš apačios aukštyn“ metodas</i></p>
	<p>Mokymosi iniciatyva yra mokinių rankose, o mokytojas- pagalbininkas, konsultantas.</p> <p><i>Reflektyvaus mokymo(si) metodas</i></p> <p><i>Refleksija pagal VAFT metodą</i></p> <p>Mokinys prisiima kito asmens vaidmenį; taip jam lengviau atskleisti savo pojūčius. Šį metodą galima taikyti mokiniams skiriant tam tikrus vaidmenis (pvz., ką apie šį darbą pasakytų: „moksliukas“; mano klasės draugas, kuriam sunkiau sekasi nei daugumai).</p> <p>Vertinime pasitelkta <i>Likerto skalė</i>.</p>

Mokinių pasiekimų lygių požymiai	<p><b>Slenkstinis:</b> padedamas naudojami grafikos, pateikčių, tekstų rengyklėmis ir pristato sukurtą skaitmeninį turinį (A2.1, A3.1).</p> <p><b>Patenkinamas:</b> konsultuodamasis atsirenka ir padedamas kuria bei pristato skaitmeninį turinį (A1.2, A2.2, A3.2).</p> <p><b>Pagrindinis:</b> tikslingai atsirenka, kuria, pristato, vertina savo ir kitų skaitmeninį turinį (A1.3, A2.3, A3.3).</p> <p><b>Aukštesnysis:</b> atsirenka ir kūrybiškai naudojami skaitmeniniu turiniu, siekia išbaigto estetiško rezultato, kritiškai vertina savo ir kitų skaitmeninį turinį, kūrybiškai tobulina savo sukurtą skaitmeninį turinį (A1.4, A2.4, A3.4).</p>
Žinios prieš	<p>Geba naudotis grafikos, pateikčių, tekstų rengyklėmis.</p> <p>Užsiregistravę sutarčioje platformoje Canva, Book Creator (bendros knygos sukūrimui)</p>
Galimybės taikyti mokiniams, turintiems spec. poreikius	<p>Mokiniai, turintys ugdymosi sutrikimų, skaitmeninį turinį kuria konsultuodamiesi su mokytoju.</p> <p>Gabiesiems mokiniams suteikiama galimybė dirbti savarankiškai.</p>
Patarimai kolegoms, kurie naudos parengtą medžiagą, galimos rizikos	<p>1. Įvertinant riziką, kad mokinys gali būti neperskaitęs kūrinio, turėti kitą trumpą kūrinį (pasaką, eilėrašį), kurį mokinys galėtų iliustruoti.</p> <p>2. Per pamoką mokiniai dirba savarankiškai, mokytojas yra pagalbininkas ir konsultantas.</p>

Projektinei veiklai skiriamos dvi pamokos:

- 1 pamoka (ilustracijų kūrimas)
- 2 pamoka (ilustracijų pristatymas)

Numatytos veiklos (praktinės užduotys, refleksinė dalis) leis įsitikinti, ar mokiniai suprato temą. Per grįžtamąjį ryšį bus stebima kiekvieno mokinio individuali pažanga.

Lietuvių kalbos mokytojas dalyvauja tik antroje pamokoje- pristatyme.

Pirmoje pamokoje dalyvauja informatikos dalyko mokytojas. Pamokos eiga- mokomojo ciklo dalys, mokinių ir mokytojo veikla, mokymosi metodai- išdėstyta 2 lentelėje. Mokytojo pateiktose išmaniojoje lenktoje rodoma medžiaga- pamokos tikslas, uždaviniai, reikalavimai darbui, vertinimo kriterijai (žr. 2 priede).

**2 lentelė. 1 pamoka (Iliustracijų kūrimas)**

Mokomojo ciklo dalys/Laiko sąnaudos	Mokinių veikla	Mokytojo veikla	Mokymo(si) metodai
<b>Įvadinė</b> 5 min	Išklauso mokytojo pristatymo apie projektą, užduoda klausimus (pasitikslinimas).	Mokytojas pristato pamokos temą, tikslą. Aiškiai apibrėžiama, kokios veiklos bus daromos ir kokie bus vertinimo kriterijai (rodoma skaidrėse).	<i>Sužadinimo veiklai ir motyvavimo metodas</i>
<b>Pagrindinė</b> 35 min	Mokiniams suteikiama galimybė dirbti savarankiškai su „eksperto globa“.  Mokinys visada gali kreiptis pagalbos ir patarimo į mokytoją.	Mokytojas padeda, pataria, konsultuoja, kaip kurti skaitmeninį turinį ugdytosi sutrikimų turintiems mokiniams. Nemokamų paveikslėlių svetainė: <a href="https://pixabay.com/">https://pixabay.com/</a> Mokytojas pataria, pakonsultuoja (skaitmeninės kompetencijos klausimai), tačiau neįtakoja kūrybinių, meninių sprendimų.	<i>Savarankiškas darbas, „Iš apačios aukštyn“ metodas</i>
<b>Baigiamoji</b> 5 min	Mokiniai išsaugo failus .jpg formatu (eksportuoja), sukelia darbus į bendrą sutartą platformą (parenkamas el. knygos šablonas, kur kiekvienas prisijungęs pagal pateiktą nuorodą, įkelia savo parengtą iliustraciją).	Mokytoja atsiunčia pakvietimą bendros knygos kūrimui.  Skiriama namų darbų užduotis: pasiruošti darbo pristatymui (2-3 min), gebėti pagrįsti iliustracijos ir skaityto kūrinio turinio ryšį.	

Antroje pamokoje dalyvauja informatikos bei lietuvių kalbos ir literatūros dalyko mokytojai. Pamokos eiga- mokomojo ciklo dalys, mokinių ir mokytojo veikla, mokymosi metodai- išdėstyta 3 lentelėje.

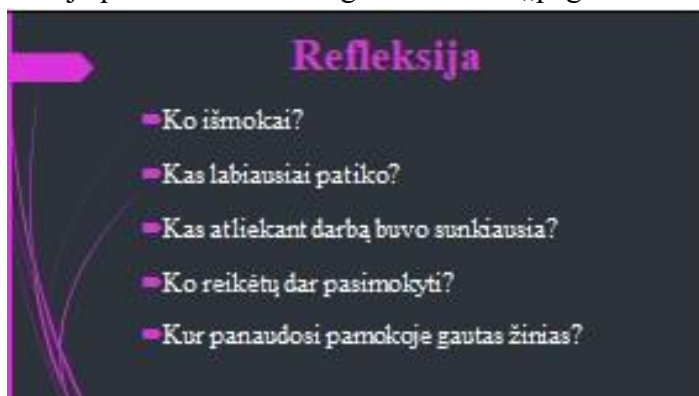
**3 lentelė. 2 pamoka (Iliustracijų pristatymas)**

Mokomojo ciklo dalys/Laiko sąnaudos	Mokinių veikla	Mokytojo veikla	Mokymo(si) metodai
<b>Įvadinė</b> 3 min		Mokytojas primena pamokos temą- ankstesnės pamokos tęstinumas. Akcentuojamas darbo pristatymo laiko planavimas.	

<b>Pagrindinė 35 min</b>	<p>Pristato žodžiu savo darbą, paaiškina žodinio teksto ir iliustracijos santykį.</p> <p>Vertina savo ir kitų darbus pagal pateiktus kriterijus, mokosi išvelgti savo ir kitų atlikčių stiprybes bei tobulintinas sritis, numatyti tobulinimo būdus. Pildo elektroninę formą, kurioje vertina draugų darbus. Svarbu, kad pasisakytų kuo daugiau mokinių.</p>	<p>Kryptingai stebint atidžiai klausosi mokinio. Tam sukuriama jauki bendradarbiavimo aplinka, skatinant mokinius išsakyti savo nuomonę.</p> <p>Pedagogas nusiunčiamą mokiniams nuorodą kolegų vertinimui.</p> <p>Siekdamas kūrybiškos, žaismingos aplinkos sukūrimo, pedagogas gali taikyti refleksiją pagal VAFT metodą.</p>	<p><i>Reflektyvus no(si) VAFT metodas</i></p> <p><i>Likerto skalė</i></p> <p><i>Refleksija pagal metodą</i></p>
<b>Baigiamoji 7 min</b>	<p>Mokiniai išsako mintis: Kas buvo darbe sunkiausia? Kas labiausiai patiko? Ko reikėtų dar pasimokyti? Kur panaudos pamokoje gautas žinias?</p>	<p>Mokytojas apibendrina darbą, išsakytas mokinių mintis, padaro išvadas, parašo įvertinimus. Namų užduotys neskiriamos.</p>	<p><i>Apibendrinimas</i></p>

## Kūrinio pristatymas:

Mokiniai pristato savo iliustracijas klaseje kitiems mokiniams ir mokytojui. Aptariama, kaip skaitmeninė priemonė padėjo darbo atlikimui. Mokiniai dalinasi savo patirtimi ir įspūdžiais apie skaitmeninę priemonę ir iliustravimo procesą. Mokytojo pateiktyje išmaniojoje lentoje pateikiama medžiaga- klausimai „pagalbininkai“ po darbų pristatymų (žr. 2 pav.):



2 pav. Klausimai- „pagalbininkai“ refleksijai

## Vertinimas

Mokytojas įvertina mokinių iliustracijas, pagiria ir siūlo patobulimus. Siekiant išsiaiškinti mokinių nuomonę apie draugų paruoštas iliustracijas ir kuo objektyviau atlikti vertinimą pasitelkiama Likerto skalė (elektroninis variantas). Kaip teigia I. Gaižauskaitė, S. Mikėnė (2014), šis metodas leidžia nustatyti teigiamą, neigiamą ar neutralią poziciją apie tam tikrus teiginius, objektus. **4 lentelė.** Pamokos darbo vertinimas ir įsivertinimas

<b>Kiekvienam teiginiui pasirinkite vieną atsakymo variantą.</b>					
<b>Teiginiai</b>	<b>Visiškai nesutinku</b>	<b>Nesutinku</b>	<b>Nesu tikras</b>	<b>Sutinku</b>	<b>Visiškai sutinku</b>
Darbas atitinka visus reikalavimus, laikomasi struktūros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Darbas kūrybiškas, estetiškas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pristatančiojo kalba taisyklinga, sklandi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mokinys įvykdė pristatymo laiko reikalavimus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Man labai patiko mokinio pristatymas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>