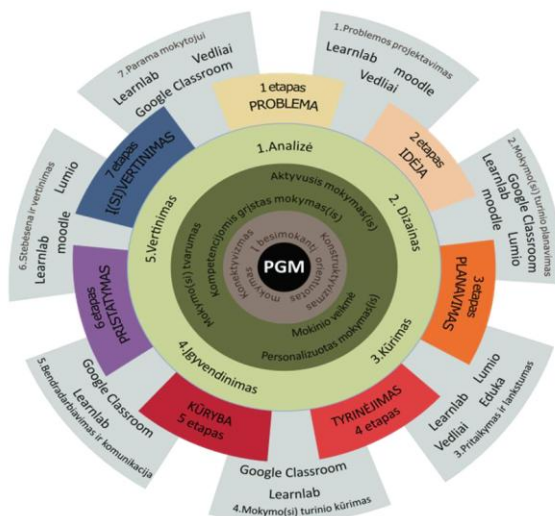


2 klasė

Projekto pavadinimas:

„Maži darbai – didelė Žemės šypsena“



Projektas „Maži darbai – didelė Žemės šypsena“ parengtas, remiantis mokinių turimų žinių, gebėjimų ir skaitmeninių įgūdžių analize bei kryptingu mokymosi aplinkos (fizinės, skaitmeninės ir socialinės–emocinės) suplanuojimu, o veiklos struktūruotos pagal projektais grįsto mokymosi etapus. Integruojančia tema pasirinktas *aplinkos tvarumas ir aplinkos apsauga*, aktualiai siejant ją su kasdieniais mokinių veiksmais ir atsakomybe už gamtos išteklius.

Projekte integruoti *penki mokomieji dalykai*: lietuvių kalba, matematika, gamtos mokslai, dailė ir technologijos, užtikrinant nuoseklų tarpdisciplininį ugdymą. Edukacinė technologija LearnLab buvo panaudota kaip pagrindinė projekto planavimo, veiklų įgyvendinimo ir refleksijos platforma. Joje pateiktos interaktyvios pateiktys, duomenų fiksavimo užduotys, refleksijos įrankiai ir skaitmeninė klasės knyga sudarė sąlygas aktyviam mokinių išitraukimui, tyrinėjimui ir kūrybai. LearnLab sprendimai buvo pritaikyti mokinių amžiui ir leido prasmingai derinti pažinimą, praktinę veiklą, kūrybiškumą ir (įsi)vertinimą.

ProMo prototipą sudaro:

1. Projekto aprašas (glausta informacija apie ugdymo(si) projektą. (1 lentelė)
2. Projekto pasirengimas ir įgyvendinimo sąlygos (2 lentelė)
3. Mokymosi veiklų turinys (3 lentelė).

Projektas „El. mokymosi platformos projektais grįstam mokymui(si): pedagoginio modelio sukūrimas pradiniam ugdymui“ (ProMo). Projekto Nr. S-ITP-24-3. Vykdančioji institucija: Klaipėdos universitetas. Finansuojamas iš valstybės biudžeto lėšų ir vykdomas pagal Lietuvos mokslo tarybos administruojamą paskirtinę programą „Informacinės technologijos mokslo ir žinių visuomenės plėtrai“

Klasė :	2 klasė
Ugdymo sritis / pagrindinis dalykas ir integruojami dalykai	Matematika , gamtos mokslai, lietuvių kalba ir literatūra bei technologijos
Tema: (nurodyti integruojančią BP temą)	Aplinkos tvarumas - Aplinkos apsauga
Projekto tema:	,Maži darbai – didelė Žemės šypsena“
Sąsajos su BUP mokomųjų dalykų mokymosi turiniu	Matematika: 24.3.1.3 – masės matavimas kasdieniame gyvenime. 24.3.3.1 – matavimo rezultatų palyginimas. 24.3.4.1 – duomenų rinkimas ir apibendrinimas (svorio pokyčiai). Gamtos mokslai: 22.3.1.2 – atliekų rūšiavimas ir perdirbimas 22.3.2.1 – žmogaus poveikio aplinkai pažinimas. 22.1.1.1 – medžiagų savybių tyrinėjimas (popierius, vanduo). Lietuvių kalba ir literatūra: 1.2.1.2 – aiškus kalbėjimas, pristatymo struktūra. 1.2.2.1 – informacinio teksto kūrimas pagal planą. 1.1.1.1 – klausymasis ir reagavimas į kitų kalbą. 1.2.3.1 – sakinių formulavimas, minčių dėstymas. 24.1.2.2 – spėjimų tikrinimas ir rezultato įvertinimas. Technologijos: 26.1.1.1 – medžiagų savybių tyrinėjimas ir bandymai. 26.2.1.3 – tvari medžiagų panauda ir racionalus vartojimas. 26.2.3.2 – paprastų konstrukcijų gaminimas (3D objektas). 26.3.2.1 – proceso planavimas ir žingsnių laikymasis. Dailė 25.1.1.2 – formų, spalvų, faktūrų atpažinimas. 25.1.1.4 – kūrybos proceso planavimas ir įgyvendinimas. 25.2.2.3 – kūrybiniai sprendimai naudojant įvairias medžiagas. 25.3.1.1 – kūrinio pristatymas ir aptarimas.
Ugdomos kompetencijos	Pažinimo kompetencija: Vaikai tyrinėja medžiagų savybes (popieriaus, vandens, klijų), stebi, kaip jos keičiasi; Išbando paprastus tyrimus: sveria, lygina, tikrina savo spėjimus; Susipažįsta su perdirbimo procesu ir

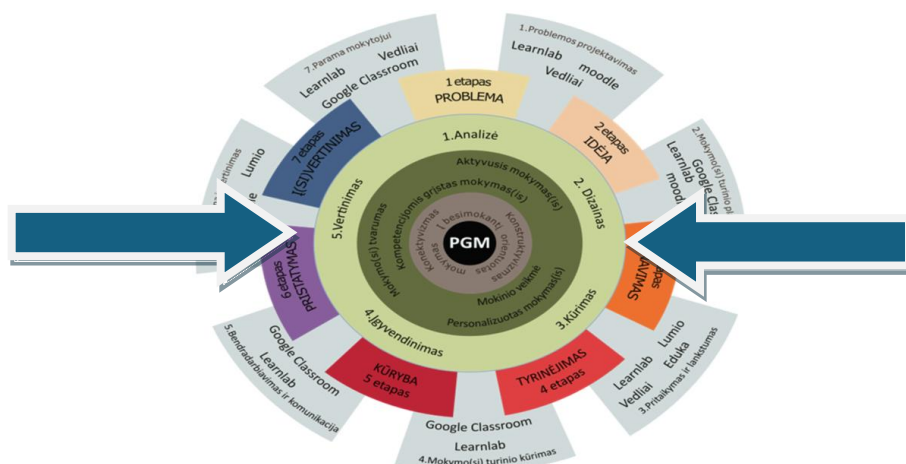
Projektas „El. mokymosi platformos projektais grįstam mokymui(si): pedagoginio modelio sukūrimas pradiniam ugdymui“ (ProMo). Projekto Nr. S-ITP-24-3. Vykdančioji institucija: Klaipėdos universitetas. Finansuojamas iš valstybės biudžeto lėšų ir vykdomas pagal Lietuvos mokslo tarybos administruojamą paskirtinę programą „Informacinės technologijos mokslo ir žinių visuomenės plėtrai“

	žmogaus poveikiu gamtai. Pilietiško. Supranta tvarumo svarbą ir savo atsakomybę saugant gamtą; Atlieka veiklą, kuri prisideda prie atliekų mažinimo klasėje; Mokosi, kaip asmeniniai pasirinkimai (rūšiavimas, pakartotinis naudojimas) gali prisidėti prie aplinkosaugos. Kultūrinė. Kuria estetiškus, kultūriškai prasmingus objektus (pieštukines); Susipažįsta su dizaino principais, spalvų derinimu, ornamentika; Dalinasi savo kultūrinėmis idėjomis dekoruodami darbus (gamtos motyvai, simboliai, raštai). Kūrybiško. Kuria originalias pieštukines ir ornamentus iš perdirbto popieriaus; Eksperimentuoja su masės konsistencija, dekoravimo technikomis, spalvomis; Priima kūrybinius sprendimus ir realizuoja savo idėjas. Komunikacinė. Mokiniai aiškiai pristato savo kūrinį, pasako autoriaus vardą, pavadinimą, darbo idėją ir tvarumo reikšmę; Klausosi bendraamžių pristatymų, užduoda klausimus, pateikia pastabas; Kuria tekstą LearnLab knygai – trumpą, aiškų ir rišlų aprašymą. Skaitmeninė. Kuria skaitmeninę klasės knygą LearnLab platformoje; Įkelia nuotraukas, pasirenka dizainą, rašo tekstus, prie kiekvieno darbo prideda aprašą; Susipažįsta su skaitmeninio turinio kūrimo principais. Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos. Dirbdami grupėmis mokosi tartis, padėti vieni kitiems, pasidalinti priemonėmis; Refleksijoje įvardija savo jausmus, pastangas, sunkumus, pasiekimus; Mokosi gerbti kitų darbą ir pozityviai vertinti klasės draugus
Projekto trukmė (pamokų / valandų skaičius)	6 pamokos
Mokymosi aplinkos lygiai	Individualus mokymasis, mokymasis bendradarbiaujant
Edukacinės technologijos	LearnLab platforma

2 lentelė. Parengiamasis etapas: prieš pradedant projektą

<i>Klasės / mokinių mokymosi analizė: ką mokiniai turi žinoti / gebėti / mokėti?</i>	Mokiniai moka prisijungti prie pamokoms naudojamos paskyros „LearnLab“, geba braižyti stulpelines diagramas. Savarankiško darbo įgūdžiai: mokiniai geba patys pasiruošti pamokai reikiamas priemonės, tikslingai jas naudoti, atidžiai išklausti užduotį ir ją atlikti.
<i>Pritaikymas specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems mokiniams</i>	Pateiktyse užduotys paruoštos išskaidytais punktais, su vaizdine medžiaga ir nuorodomis, kad būtų lengviau ir aiškiau atlikti užduotis. Projekto metu pagalbą teikia mokinio padėjėja.
<i>Mokymosi aplinka: kaip tinkamai paruošti mokymosi aplinką? Kokie būtini ir pageidautini aplinkos aspektai?</i>	Būtni : Klasėje turi būti paruošta erdvė konteineriams statyti bei konstruoti. Iš anksto turi būti paruošta vieta konteinerių svėrimui. Mokymosi erdvėje turi būti internetas. Esant vaikams, su SUP, klasėje turėtų dalyvauti mokinio padėjėja. Pageidautin: Iš anksto susiskirstyti poromis, pasiruošti suolus darbui porose.
<i>Planuojamos veiklos: kokios siūlomos pagrindinės ir (ar) papildomos veiklos pagal PGM etapus?</i>	PGL etapai: 1. Problema - atpažinti aplinkos taršos problemą, nagrinėti kiek popieriaus išmetama ir kaip tai kenkia gamtai, kelti klausimus tvarumo tema. 2. Idėja - diskutuoti, kaip galima perdirbti popierių ir jį panaudoti antrą kartą. 3. Planavimas - planuoti savo kūrybinio proceso eigą. 4. Tyrinėjimas - sverti sauso/šlapio popieriaus svorį, matuoti konteinerių išmatavimus, fiksuoti gautus rezultatus. 5. Kūryba - sukurti savo popieriaus rūšiavimo konteinerį, perdirbti popierių, sukurti pieštukinę. 6. Pristatymas - pristatyti savo sukurtą pieštukinę

	pagal tikslinius klausimus. 7. Įsivertinimas - pasirinkti sau tinkamą atsakymą LearnLab įrankyje (minčių žemėlapis).
Mokymosi ištekliai ir priemonės	Mokymosi ištekliai: • Teorinė medžiaga ir užduotys parengiamos pateiktyse; • Duomenų rinkimo lapai. • Technologinės ir materialios priemonės: • Kartoninės dėžutės, klijai, žirklys, pieštukai, rašymo priemonės, stalo dangalas, spalvotas popierius, planšetiniai kompiuteriai, išmanioji lenta, internetas.
Į(si)vertinimo būdas(i) / forma: kokie idiografiniai / ir formuojamieji, ir (ar) apibendrinamieji, ir (ar) diagnostiniai būdai numatomi taikyti vykdant veiklą?	Diagnostinis - pamokų pradžioje (probleminiai klausimai, svėrimo įgūdžiai). Formuojamasis - visose kūrybinėse veiklose (procesų stebėjimas, konsultavimas / patarimai, kalbėjimas). Idiografinis - individuali pagalba viso projekto metu. Apibendrinamasis - Įsivertinimas ir pristatymas 6 pamokoje.



Projektas „El. mokymosi platformos projektais grįstam mokymui(si): pedagoginio modelio sukūrimas pradiniam ugdymui“ (ProMo). Projekto Nr. S-ITP-24-3. Vykdančioji institucija: Klaipėdos universitetas. Finansuojamas iš valstybės biudžeto lėšų ir vykdomas pagal Lietuvos mokslo tarybos administruojamą paskirtinę programą „Informacinės technologijos mokslo ir žinių visuomenės plėtrai“