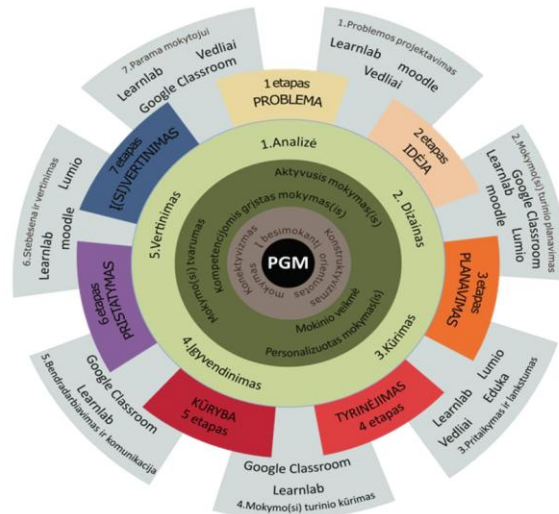


4 klasė

Projekto pavadinimas:

„„Tiltai, o ne sienos““



Projektas „Tiltai, o ne sienos“ parengtas, remiantis 4 klasės mokinių turimų žinių, gebėjimų ir skaitmeninių įgūdžių analize bei kryptingu mokymosi aplinkos (fizinės, skaitmeninės ir socialinės–emocinės) suplanavimu, o veiklos struktūruotos pagal projektais grįsto mokymosi etapus. Integruojančia tema pasirinktos *žmogaus teisės ir lygios galimybės*, siejant jas su fiziniu aktyvumu, bendradarbiavimu ir bendruomenės kūrimu.

Projekte *integruoti trys mokomieji dalykai* – fizinis ugdymas, matematika ir informacinės technologijos, sudarant sąlygas prasmingam tarpdisciplininiam mokymuisi. Edukacinė technologija LearnLab buvo naudota kaip pagrindinė projekto planavimo, veiklų organizavimo, tyrinėjimo, kūrybos ir refleksijos platforma. Joje mokiniai kūrė minčių žemėlapius, skaitmenines tyrimo knygeles, vaizdo įrašus, analizavo duomenis ir reflektavo mokymosi patirtį. LearnLab sprendimai buvo pritaikyti mokinių amžiui ir skirtingiems gebėjimams, leidžiant diferencijuoti veiklas ir užtikrinti įtraukų ugdymą. Projektas ugdo mokinių pažinimo, pilietiškumo, komunikacines, skaitmenines bei socialines–emocines kompetencijas, siejant teoriją su patirtiniu mokymusi.

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“

1 lentelė. Projekto aprašas.

Klasė:	4 klasė
Ugdymo sritis / pagrindinis dalykas ir integruojami dalykai	Fizinis ugdymas , informacinis technologinis bei matematinis ugdymas.
Tema: (nurodyti integruojančią BP temą)	✓ Žmogaus teisės, lygios galimybės
Projekto tema:	„Tiltai, o ne sienos“
Sąsajos su BUP mokomųjų dalykų mokymosi turiniu	FIZINIS UGDYMAS: 25.1.1. Mokomasi taisyklingai, išlaikant taisyklingą kūno surikiavimą ir judesio disociaciją, atlikti įvairius bazinius lokomocinius judesius, keičiant judėjimo kryptį, intensyvumą. Stebimas kūno surikiavimas: optimali stuburo padėtis (išlaikomi fiziologiniai linkiai), stabilus korpusas (dubuo, krūtinė, pečių lankas, mentės), atliekant mobilius judesiu kojomis ir rankomis. Stebima, kad nebūtų kompensacinių judesio mechanizmų, disociacija judesio atlikimo metu. Stebima, kad abi kūno pusės būtų treniruojamos tolygiai. Judesių taisyklingumas ugdomas sudarant sąlygas tyrinėti judesius įvairiai pasunkintomis sąlygomis, sudarant galimybę mokiniui atrasti individualiai optimalų judesio atlikimo būdą. Mokomasi taisyklingai atlikti nelokomocinius, manipuliacinius judesius. 25.1.2. Ugdomi baziniai vykdomosios funkcijos įgūdžiai plėtojant sensorinių (regos, klausos, lytėjimo, propriocepcijos) patirčių įvairovę ir darbinę atmintį. Ugdoma dėmesio koncentracija jungiant judesius su loginėmis operacijomis, lavinamas įgūdis atsiriboti nuo išorės trukdžių. Ugdoma darbinė atmintis: gebėjimas atsiminti taisykles, veiksmų seką, tikslus nurodymus. 25.1.3. Atliekamos estafetės, užtikrinančias optimalų fizinį aktyvumą pamokos eigoje, įgalinantys patirti komandinio bendrumo ir judėjimo džiaugsmą. Mokomasi taisyklingai atlikti estafečių judesius, laikomasi komandinio žaidimo ritualų (garbingo žaidimo protokolo) ir žaidimų taisyklių, komunikuojama taikant sportiniuose žaidimuose taikomus signalus (pavyzdžiui, gestus ir kt.). 25.2.1. Žaismingai atliekami pramankštos pratimai visoms kūno dalims, paruošiantys pamokos turiniui ir užtikrinantys traumų prevenciją: atliekami „pasisveikinimo“ su sąnariais ritualus, dinaminiai tempimo pratimai rankomis ir kojomis, pratimai pilvo, nugaros ir kaklo raumenims. 25.2.2. Stiprinama širdies-kraujagyslių sistema: žaidžiami į laipsnišką pasunkinimą orientuoti aukšto ir vidutinio intensyvumo judrieji žaidimai. 25.2.3. Veikiant pritaikytose edukacinėse aplinkose (įveikiant tikslingai sukurtą „kliūčių ruožą“), lavinamos fizinės ypatybės. Užduotys užtikrina

	fizinių ypatybių – koordinacijos, pusiausvyros, vikrumo, greitumo progresą. 25.2.6. Mokomasi taikyti skirtingus subjektyvius, t. y. suvokiamų pastangų ir objektyvius fizinio aktyvumo įsivertinimo būdus. 25.3.1. Ugdomos nuostatos vadovautis olimpinėmis vertybėmis – derinti savo veiksmus su komandos draugais, teikti prioritetą komandiniam žaidimui prieš individualius pasiekimus. Komandiniuose žaidimuose plėtojamas savo turimų ir tobulintinių įgūdžių pažinimas. MATEMATIKA: 27.1.1.1. Praktikuojamasi taikyti mintinio skaičiavimo strategijas. Vizualizuojami, pagrindžiami ir taikomi daugybos stulpelių iš dviženkliai skaičiaus, veiksmų. Sprendžiami kelių žingsnių uždaviniai, kuomet reikia atsakyti į netiesioginį klausimą, o atsakant į jį reikia taikyti dalybos, daugybos veiksmus. 27.4.1. Mokomasi kelti statistinius klausimus, į kuriuos atsakyti galima surinkus ir susisteminius duomenis apie artimą aplinką. Mokomasi pristatyti tyrimo rezultatus, papasakoti, ką norėta tyrimu išsiaiškinti, kokie rezultatai gauti, ką įdomaus ir naudingo mokinių išmoko, sužinojo. Diskutuojama apie savo ar kitų mokinių atlikto tyrimo išvadas, jų pritaikymą. INFORMATIKA: 26.1.4. Mokomasi kurti skaitmeninį turinį naudojantis tam skirtomis programomis. Pratinamasi naudotis skaitmeninėmis technologijomis savo idėjoms išreikšti, tyrinėjimui ar kitai veiklai planuoti, įgyvendinti ir rezultatams pateikti. informacijai apibendrinti mokomasi braižyti minčių žemėlapius. 26.1.5. Mokomasi įrašyti ir surasti skaitmeninį turinį kompiuteryje, pašalinti failą ar atkurti pašalintą failą. Mokytojų padedant mokomasi įrašyti failą į nurodytą kompiuterio vietą (aplangą), rasti ir atverti nurodytoje kompiuterio vietoje (aplanke) esančius failus, rasti ir parodyti prašomą nuotrauką ar vaizdo įrašą išmaniajame įrenginyje. Išmaniuoju įrenginiu nufotografuotą ar nufilmuotą turinį mokomasi perkelti į kompiuterį (pavyzdžiui, naudojantis specialiu laidu ar belaidžiu ryšiu). 26.1.6. Aptariamas užduoties rengimo procesas, pabrėžiama, kad atlikus užduotį, reikia ją peržiūrėti, siekiant nustatyti, ką galbūt reikia pataisyti ar patobulinti. Stengiamasi siekti išbaigto rezultato – užduotį atlikti iki galo. Atliktas darbas pristatomas klasei: parengiama pateiktis, aptariami gauti rezultatai, papasakojama bei paaiškinama, kas buvo daroma, pateikiami apibendrinimai, išvados. Daug dėmesio skiriama ne tik kitų darbams įvertinti, bet ir įsivertinti savo parengtą darbą: papasakojama darbo idėja, sumanymas, procesas, kaip pavyko viską atlikti, pasamprotaujama, ką galima buvo daryti kitaip, kas nepavyko, kaip ir ką galima būtų tobulinti. Mokomasi tinkamai pristatyti darbą: akcentuojama, kad kalbant svarbu
--	---

	skirti dėmesį klausytojams, mandagiai reaguoti į klausimus, pastebėjimus, išklausti kitų nuomones, argumentuotai pateikti savo nuomonę, atsižvelgti į pastabas, toleruoti konstruktyvią kritiką, mandagiai diskutuoti.
Ugdomos kompetencijos	Pažinimo kompetencija: ✓ <i>Dalyko žinios</i> ✓ <i>Kritinio mąstymo</i> ✓ <i>Problemų sprendimo</i> ✓ <i>Mokymosi mokytis</i> DALYKO ŽINIOS – projekte mokiniai praktiškai tiko dalykines žinias: apibūdina žmogaus kūno reakcijas į judėjimą, susipažįsta su sąvokomis (pagarba, įvairovė, bendradarbiavimas, teisė), supranta žmonių skirtumus ir to prasmę. Jie taiko aiškias taisykles ir standartines procedūras – matuoja pulsą, fiksuoja duomenis, lygina rezultatus, o gautus faktus iliustruoja konkrečiais pavyzdžiais iš savo tyrimo. Mokiniai ne tik įgyja dalyko žinių, bet ir supranta procesus, kurie vyksta realiame gyvenime. KRITINIO MĄSTYMO – projektas skatina mokinius vertinti ir pagrįsti savo idėjas bei išvadas. Jie kelia klausimus, o remiantis realiais duomenimis, mokiniai argumentuoja, lygina informaciją tarp savo rezultatų ir bendrų klasės duomenų. Diskusijų metu pateikia naujus požiūrio kampus. Jie mokosi kritiškai mąstyti ir suprasti, kad ta pati informacija skirtinguose kontekstuose gali būti vertinama skirtingai. PROBLEMŲ SPRENDIMAS – projekte mokiniai identifikuoja spręstiną situaciją – žmonių skirtumų ir lygių galimybių temą, kelia klausimus ir ieško būdų, kaip kurti draugiškesnę bendruomenę. Jie vertina galimus sprendimus, diskutuoja apie jų pasekmes ir kuria realius produktus (knygelę, vaizdo įrašą), kurie atliepia bendruomenės poreikį geriau suprasti vieni kitus. Naudojantis skaitmeniniais įrankiais jie ne tik sprendžia problemą kūrybiškai, bet ir suvokia pridėtinės vertės kūrimą – jų produktas tampa idėja, kuri padeda keisti aplinką. MOKYMOŠI MOKYTIS – projekte mokiniai jungia skirtingų sričių žinias – fizinio ugdymo, matematikos, informacinių technologijų – ir kuria vientisą pasaulio supratimą. Jie perteikia informaciją įvairiomis formomis: duomenų lentelėmis, simboliais, tekstu, vaizdu, garsine žinute, o projekto pabaigoje reflektuoja, ką sužinojo, kas pasikeitė ir kaip tai siejasi su jų mokymosi tikslais. Mokiniai mokosi stebėti savo pažangą, įvardyti, ką jau geba, ir suprasti, kad mokymasis turi prasmę platesniame (bendruomenės ir santykių) kontekste. Kompetencijos: ✓ <i>Pilietiškumo</i> ✓ <i>Kultūrinė</i> ✓ <i>Kūrybiškumo</i> ✓ <i>Komunikacinė</i>

	✓ <i>Skaitmeninė</i> ✓ <i>Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos</i> PILIETIŠKUMO – projektas plėtoja pilietiškumo kompetenciją tuo, kad mokiniai nagrinėja žmonių skirtumų ir lygių galimybių temą, mokosi suprasti, jog visi bendruomenės nariai turi vienodą vertę ir teises. Dalyvaudami bendroje veikloje, kuri siekia geresnio klasės tarpusavio supratimo, mokiniai prisideda prie bendruomenės gerovės, įsitraukia į realios socialinės problemos sprendimą ir patiria, kad jų veiksmai gali kurti teigiamą pokytį klasėje. KŪLTŪRINĖ – projektas turėtų padėti mokiniams suvokti, kad žmonių įvairovė – natūrali ir vertinga bendruomenės dalis. Aptardami skirtingus išvaizdos, fizinius, patirties ir gebėjimų aspektus, mokiniai ugdomi pagarbą kitoniškumui, mokosi priimti skirtingas raiškas ir nuomones. Kuriamas suvokimas, kad bendravimas ir bendradarbiavimas grindžiamas pagarba žmogui, nepriklausomai nuo jo savybių ar kilmės. KŪRYBIŠKUMO – projekte mokiniai kuria originalius produktus (vaizdo įrašai, knygelės, minčių žemėlapiai). Renkasi savitus būdus idėjoms perteikti. Jie generuoja idėjas, kaip atskleisti projekto temą, pasirenka kūrybines priemones, apgalvoja struktūrą ir estetiką. Taip skatinamas nestandartinis mąstymas, savų sprendimų paieška ir ugdomas gebėjimas kurti prasmingą, gerai apgalvotą rezultatą. KOMUNIKAVIMO – Projektas skatina mokinius aiškiai reikšti mintis žodžiu ir vaizdu. Jie aptaria rezultatus grupėje, pristato išvadas klasei, naudoja žodžius, simbolius ir vaizdus tyrimo rezultatams pateikti. Bendradarbiaudami grupėse mokiniai mokosi derinti nuomones, klausytis kitų ir argumentuoti savo poziciją. Pristatymas viešai padeda lavinti gebėjimą komunikuoti tiksliai ir suprantamai. SKAITMENINĖ – mokiniai tiksliai naudojami skaitmeninėmis priemonėmis. Jie fiksuoja ir pateikia duomenis, kuria skaitmeninį produktą. Skaitmeninės technologijos naudojamos saugiai ir prasmingai – mokiniai kuria turinį, ieško informacijos, rengia pristatymą ir naudoja įrankius, kurie padeda apdoroti ir pateikti rezultatus/idėjas. Skatina patyrimą, kad technologijos yra priemonė mokytis ir spręsti užduotis. SOCIALINĖ, EMOCINĖ IR SVEIKOS GYVENSENOS – Matuojant pulsą, stebint kūno reakcijas į judėjimą ir aptariant sveiką fizinį aktyvumą, mokiniai ugdomi supratimą apie savo kūną ir sveikatos svarbą. Dirbdami grupėse jie mokosi bendradarbiauti, dalintis atsakomybėmis, palaikyti vieni kitus ir konstruktyviai spręsti nesutarimus. Projekte atsiskleidžia pagarba kitiems, gebėjimas atpažinti emocijas, stiprėja pasitikėjimas savimi.
Projekto trukmė (pamokų / valandų skaičius)	4 pamokos
Mokymosi aplinkos lygiai	Derinamas individualus mokymasis ir mokymasis bendradarbiaujant.

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“

	Individualus mokymasis projekte vyksta tada, kai mokinys savarankiškai matuoja savo pulsą, fiksuoja asmeninius duomenis, daro išvadas ir kuria minčių žemėlapi. Tuo tarpu mokymasis bendradarbiaujant pasireiškia tuo, kad mokiniai komandose siekia bendro tikslo, grupėse dalijasi atsakomybėmis, aptaria idėjas ir kartu kuria bei pristato bendrą galutinį projektą.
Edukacinės technologijos	„LearnLab“ mokymosi platforma.

2 lentelė. Parengiamasis etapas: prieš pradedant projektą

Klasės / mokinių mokymosi analizė: ką mokiniai turi žinoti / gebėti / mokėti?	Mokiniai moka prisijungti prie nuotolinėms pamokoms naudojamos „LearnLab“ paskyros. Geba naudotis pagrindinėmis „LearnLab“ funkcijomis, tokiomis, kaip minčių žemėlapis, žodžių debesimi, knygos ir video įrankiais. Moka dirbti grupėse, bendradarbiauti ir laikytis susitarimų. Geba stebėti, analizuoti, fiksuoti duomenis ir daryti išvadas. Taip pat geba reflektuoti ir paaiškinti savo mintis žodžiu bei raštu. Savarankiško darbo įgūdžiai: mokiniai geba patys pasiruošti pamokai reikiamas priemones, tikslingai jas naudoti, atidžiai išklausyti užduotį ir ją atlikti. Geba savarankiškai dirbti platformoje, sekti instrukcijas. Reflektuoja apie savo veiklą ir pažangą.
Pritaikymas specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems mokiniams	Projekto metu mokytoja naudoja vizualiai aiškius žingsnius, struktūras ir instrukcijas. Praktinės veiklos diferencijuojamos pagal fizines ir pažintines galimybes. Estafetėse užduotys paprastinamos, nes siekiama užtikrinti saugią aplinką ir sėkmę visiems mokiniams. Pedagogė suteikia individualią pagalbą, jei to prireikia mokiniui. Naudojami modeliuojami pavyzdžiai (kur ir kaip rasti funkcijas „LearnLab“ platformoje). Grupiniai darbai organizuojami taip, kad SUP mokiniai patirtų sėkmę ir aktyviai įsitrauktų į ugdymo procesą.
Mokymosi aplinka: kaip tinkamai paruošti mokymosi aplinką? Kokie būtini ir pageidautini aplinkos aspektai?	<u>Būtni: Įrengti kompiuteriai, prieiga prie „LearnLab“ platformos, internetas. Tvarkinga, aiškiai struktūruota darbo vieta. Pakankamas erdvės kiekis fizinėms veikloms (fizinio ugdymo salė ir klasė su vieta judėti).</u>

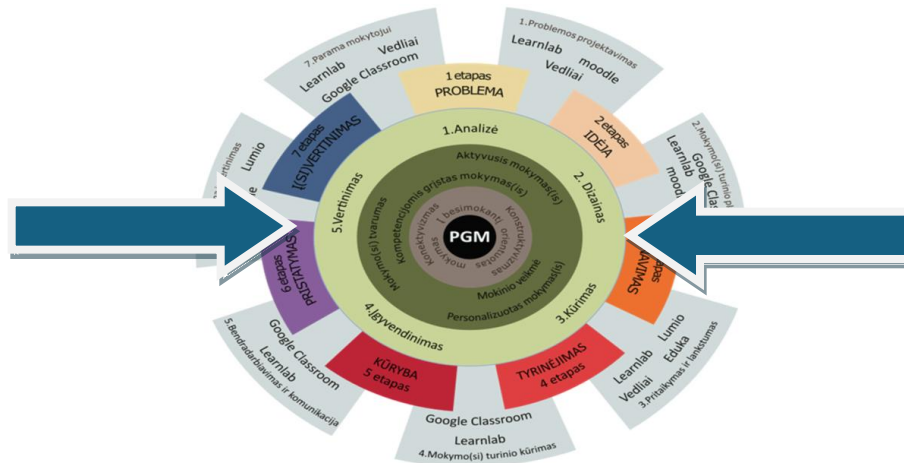
Projektas „El. mokymosi platformos projektais grįstam mokymui(si): pedagoginio modelio sukūrimas pradiniam ugdymui“ (ProMo). Projekto Nr. S-ITP-24-3. Vykdančioji institucija: Klaipėdos universitetas. Finansuojamas iš valstybės biudžeto lėšų ir vykdomas pagal Lietuvos mokslo tarybos administruojamą paskirtinę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

	<u>Saugi aplinka mokiniams su skirtingais gebėjimais.</u> Pageidautini: <u>Lankstus baldų išdėstymas, kad būtų galima lengvai pereiti nuo informacinių technologijų prie fizinės veiklos. Jauki, neperkrauta aplinka, skatinanti kūrybą ir bendradarbiavimą.</u>
Planuojamos veiklos: kokios siūlomos pagrindinės ir (ar) papildomos veiklos pagal PGM etapus?	<u>PGM etapai:</u> 1. Problema: projekte „Tiltai, o ne sienos“ mokiniai pirmiausia aiškinsis savo turimą patirtį ir pradinis įsitikinimus: matematikos pamokoje naudojant „LearnLab“ minčių žemėlapi, jie spontaniškai užrašys, kas klasėje kuria „tiltus“, o kas – „sienas“, taip atskleisdami savo pradinį mąstymą apie skirtumus ir bendruomenę. Vėliau, probleminio pokalbio metu, analizuos vaizdinius pavyzdžius iš gamtos ir žmonių įvairovės, jie lygins, ieškos priežasčių, kodėl žmonės juda ir mokosi skirtingai, ir kartu su mokytoja suformuluos projekto probleminių klausimų: „<i>Kaip mūsų skirtumai padeda mums kurti lygią, stiprią ir draugišką bendruomenę?</i>“. 2. Idėja: mokiniai kels hipotezės, kodėl kiekvieno kūnas reaguoja skirtingai į fizinį aktyvumą ir kaip šie skirtumai gali padėti arba trukdyti bendrystei. Jie aptars pulso tyrimo planą, pasiskirstę veiksmų seką, supras, kokius duomenis turės rinkti ir kodėl tai svarbu projekto kontekste. 3. Planavimas: matematikos pamokoje numatys tyrimo žingsnius – kada matuos pulsą, kokius fizinius pratimus atliks, kaip fiksuos duomenis. Informatikos pamokoje numatys kaip kurs filmuką, koks bus jo scenarijus ir ką kiekvienas mokinsys atliks. Taip jie supras, kad projektas apjungia skirtingus dalykus: matematiką, fizinį ugdymą ir informacines technologijas, bet išlaiko savo esmę. 4. Tyrinėjimas: tyrinėjimo metu mokiniai atliks pulso matavimus ramybės ir fizinio aktyvumo metu, rinks duomenis ir fiksuos juos lentelėje. Fiziniame ugdyme jie išbandys skirtingas estafetes ir eksperimentinį žaidimą, kurių metų atsiskleis individualūs vaikų tempai, galimybės ir tarpusavio pagarba. Šalia to, IT pamokose vaikai tyrinės, kaip perteikti žinias apie žmogaus teises ir lygias galimybes vizualiai – kuriant siužetą, renkant iliustracijas ar simbolius, montuojant vaizdus „LearnLab“ platformoje. 5. Kūryba: mokiniai kurs asmenines tyrimo knygeles „LearnLab“ platformoje, kur mokiniai perkels savo

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“

	duomenis, pateiks išvadas ir refleksijas, kodėl klasėje gauti pulso rezultatai skiriasi. Jie interpretuos savo patirtį per spalvas, simbolius, trumpus tekstus ir iliustracijas. IT pamokoje dirbdami komandomis jie kurs trumpą vaizdo įrašo scenarijų, siužetą, rinks vaizdus, muziką ir kurs bendrą grupės žinutę apie lygias galimybes ir teises bendruomenėje. 6. Pristatymas: mokiniai matematikos pamokoje demonstruos savo skaitmenines knygeles, komentuos tyrimo rezultatus, pristatys išvadas ir ryšius su lygiomis galimybėmis. Fizinio ugdymo pamokoje jie dalyvaus žodinėje refleksijoje, kurios metu aptars savo patyrimus ir jausmus estafečių rungtyse bei eksperimentinėje veikloje. IT pamokoje komandomis pristatys sukurtą vaizdo įrašą klasės bendruomenei, aiškins, kaip jų kūrinys atskleidžia projekto temą. 7. Įsivertinimas: Mokiniai žodžiu ir raštu reflektuos apie savo patirtis ir gebėjimus, patikrins ar jų knygutės atitinka kriterijus, įsivertins filmuko kūrimo procesą ir palygins savo mąstymą apie tai, kas mūsų klasę suartina kaip bendruomenę, o kas sukuria tarp mūsų sienas, projekto pradžioje ir pabaigoje, naudojant minčių žemėlapi. Tokiu būdu jie pamatys, kaip keitėsi jų supratimas apie skirtumus, lygybę ir bendruomenę viso projekto metu.
Mokymosi ištekliai ir priemonės	Mokymosi ištekliai: • Informaciniai: skaitmeniniai žemėlapiai, mokytojos parengtos pateiktys „LearnLab“ platformoje, infografikos ir užduočių instrukcijos. • Įveiklinantys: „LearnLab“ platforma ir jos įrankiai, užduotys, užduočių atlikimo kriterijai, tyrimo lapai, duomenų lentelės, žaidimai. • Bendradarbiavimo priemonės: „LearnLab“ video įrankis. • Vertinimo ir refleksijos įrankiai: „LearnLab“ minčių žemėlapio ir žodžio debesies įrankiai, refleksijos klausimai „LearnLab“ platformoje. • Įtraukiantys visus mokinius: vizualiai, pritaikyti tekstai, aiškios ir struktūruotos užduotys. Technologinės ir materialios priemonės: • Projektorius, kompiuteriai/planšetės, internetas, ausinės. • Reklaminiai žurnalai, žirklės, atlasinės juostelės, kėdės, akių raiščiai, tvarsčiai, balionas,

	pieštukai, liniuotės, rašymo priemonės. • Sporto salės inventorius estafetėms: badmintono plunksnėlė, spalvoti žymekliai, kamuoliai, lankai.
I(si)vertinimo būdas(i) / forma: kokie idiografiniai / ir formuojamieji, ir (ar) apibendrinamieji, ir (ar) diagnostiniai būdai numatomi taikyti vykdant veiklą?	Prieš projektą atliekamas diagnostinis vertinimas, kurio metu siekiama išsiaiškinti mokinių turimas žinias, patirtį, gebėjimus, mokymosi poreikius ir įgūdžius dirbant su informacinių technologijų priemonėmis. Diagnostinis vertinimas vyksta pirmosios projekto pamokos pradžioje, kur mokiniai naudodami „LearnLab“ minčių žemėlapių įrankį, savarankiškai susipažįsta su užduoties kriterijais ir atsako į pateiktą klausimą. Projekto metu vykdomas formuojamasis vertinimas. Mokytoja stebi ugdytinių įsitraukimą, progresą, komandinius įgūdžius, problemų sprendimą. Teikia grįžtamąjį ryšį, kuris padeda mokiniui tobulėti. Po projekto vykdomas apibendrinamasis vertinimas ir mokinių savęs įsivertinimas. Šiuo būdų siekiama įvertinti galutinį produktą, mokymosi procesą ir patirtį.



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“