

Anykščių Jono Biliūno gimnazija

Erasmus+ programos projektas Nr. 2023-1-LT01-KA122-SCH-000142626

„STEAM metodais grįstas ugdymas tvarios visuomenės link“(2023-2024)

INTEGRUOTA INFORMATIKOS, GEOGRAFIJOS IR ISTORIJOS PAMOKA „SKAITMENINĖ KELIONĖ PO VILNIAUS PRAEITĮ IR DABARTĮ“

Data 2023-12-02

Klasė IIIg

Mokinių skaičius 18

Pamokos tikslas ir uždaviniai

Tikslas – supažindinti mokinius su Vilniaus įžymiais objektais, derinant geografijos, istorijos ir informatikos žinias, lavinti kūrybinį ir kritinį mąstymą, naudojant šiuolaikines technologijas istorinei ir kultūrinei medžiagai pažinti.

Uždaviniai:

- Supažindinti mokinius su Vilniaus istorijos ir geografijos aspektais, pristatant svarbiausius miesto objektus.
- Išmokyti mokinius naudotis informacinėmis technologijomis, kuriant skaitmeninį turinį (filmą).
- Skatinti komandinius įgūdžius, kūrybiškumą ir kritinį mąstymą kuriant bendrą projektą.
- Formuoti mokinių gebėjimą apibendrinti informaciją ir pristatyti ją viešai.
- Plėtoti kultūrinį sąmoningumą ir atsakingą požiūrį į miesto paveldą.

Metodai

Praktinė veikla. Mokinių grupės ieško informacijos ir rengia pristatymus apie įžymias vietas Vilniuje.

Diskusija. Refleksija apie mokinių pristatymus, pasidalinimas patirtimi.

Vaizdiniai metodai. Sukurtų filmų peržiūra ir aptarimas.

Tyrimas ir analizė. Informacijos rinkimas apie Vilniaus istoriją ir geografiją.

Priemonės

Kompiuteriai su vaizdo redagavimo programomis.

Projektorius ar interaktyvi lenta filmų peržiūrai.

Interneto prieiga informacijos paieškai ir tyrimams.

Išmanieji telefonai filmų kūrimui.

Ugdomos kompetencijos

Skaitmeninės kompetencijos. Mokiniai mokosi naudotis vaizdo kūrimo ir redagavimo programomis.

Anykščių Jono Biliūno gimnazija**Erasmus+ programos projektas Nr. 2023-1-LT01-KA122-SCH-000142626****„STEAM metodais grįstas ugdymas tvarios visuomenės link“(2023-2024)**

Kultūrinė sąmoningumo kompetencija. Skatinamas supratimas apie kultūros paveldą ir atsakingą požiūrį į miesto istoriją.

Komandinio darbo kompetencija. Mokomasi veikti kartu, dalintis užduotimis ir spręsti problemas komandoje.

Kūrybinė kompetencija. Lavinamas gebėjimas kurti vaizdo filmą ir pristatyti jį kūrybiškai.

Veiklos aprašymas

Pamokos metu mokiniai susiskirsto į grupes ir kiekviena grupė gauna užduotį pristatyti vieną iš Vilniaus įžymių vietų. Naudodamiesi internetu, mokiniai renka informaciją apie objektą, rašo trumpą tekstą ir kuria trumpą filmą, naudodami išmaniuosius telefonus. Po kūrybinės darbo dalies visi filmai peržiūrimi ir aptariami klasėje.

Pasiekimai

Mokiniai gebės savarankiškai rinkti informaciją apie Vilniaus įžymius objektus, naudodami skaitmenines priemones.

Sukurti trumpi informaciniai filmukai apie Vilniaus vietas, pristatyti juos klasėje.

Įgytos informacijos pristatymo viešumoje, filmų kūrimo ir komandinio darbo patirtys.

Skatinamas gilesnis susidomėjimas Vilniaus istorija ir miesto kultūriniu paveldu.

Užduočių pavyzdžiai[Video](#)



Anykščių Jono Biliūno gimnazija

Erasmus+ programos projektas Nr. 2023-1-LT01-KA122-SCH-000142626

„STEAM metodais grįstas ugdymas tvarios visuomenės link“(2023-2024)

Mokytojo vardas ir pavardė

Geografijos mokytoja metodininkė Ina Gailiūnienė

Informatikos mokytoja metodininkė Asta Fjellbirkeland