



RESPUBLIKINĖ KONFERENCIJA  
„Pamoka šiandienos mokykloje“

Lazdijų mokykla-darželis „Kregždutė“

# **Kūrybiškumas planuojant pamokas pradiniam ugdyme**

mokytoja metodininkė **Rita Balytienė**

vyr. mokytoja **Virginija Nikitina**

2023-04-11

*Mokytojo misija – paimti ranką,  
atverti protą, paliesti širdį,  
formuoti ateitį.*

- **Pradinių klasių mokytojo kompetencija** – ne tik dėstomų dalykų žinios, bet ir gebėjimas tas žinias perteikti, nuolatinis keitimasis, augimas ir tobulėjimas.
- Dabartiniai pradinukai yra drąsūs ir žingeidūs, nori būti įvertinti ir pastebėti, bet tuo pačiu gali būti jautrūs, kartais nerimastingi, jautriai reaguoti į klaidas.
- Todėl mokytojas turi nuolat *atsinaujinti*, *įvairinti* mokymosi, vertinimo, bei įsivertinimo metodus. Kūrybiškai planuoti pamokas, padaryti pamokas patrauklesnes ir padėti mokiniams suprasti esminius dalykus.

# Kiekvienos pamokos metu siekiame, kad:

- **mokinys** būtų aktyvus, atsakingas, noriai mokytūsi;
- **mokėtų** įsivertinti, mąstyti apie savo mokymąsi, kelti sau pamatuotus tikslus;
- **planuotų** savo mokymąsi ir pagal išgales pasiektų kuo geresnių rezultatų.



# Siekti gerų rezultatų padeda:

- Mokinio patiriama *sėkmė*;
- *Motyvacija*, kuri didėja kartu su įgautomis jėgomis ir dedamomis pastangomis;
- *Paskatinimas* susidedantis iš pagyrimų ir bendraklasių pripažinimo;
- *Tikėjimas* savo jėgomis;
- Mokinio *tobulėjimas* ir *pažanga*;
- Mokinio *pripažinimas*.

# **Kūrybiškumas planuojant pamokas naudojant informacines technologijas**

Šiandieną informacinės ir komunikacinės technologijos vis labiau daro įtaką ne tik mokymo turiniui, bet ir visam ugdymo procesui. IKT padeda sukurti tokią mokymosi aplinką, kurioje lengviau ugdyti kritinio mąstymo įgūdžius, integruoti įvairių sričių temas, taikyti aktyvius mokymo metodus, išryškinti ir lavinti individualius vaiko gebėjimus, mokytis dirbti savarankiškai ir grupėje.

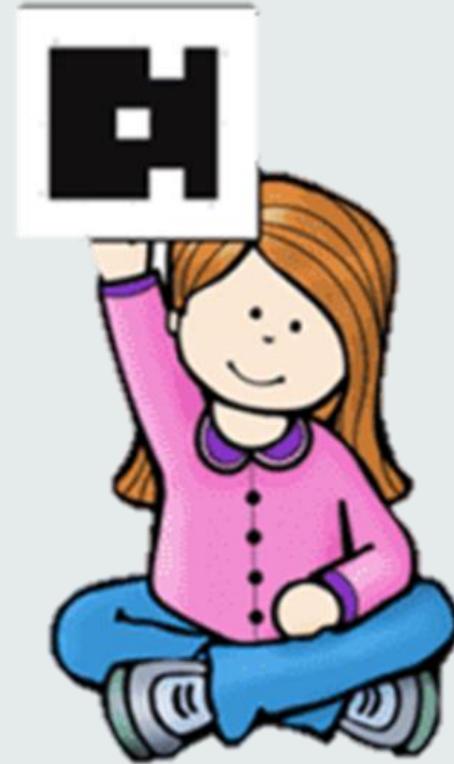
Norėdamos įvertinti mokinius, leisti patiems įsivertinti savo gebėjimus ar įsisavino mokomąją medžiagą pamokoje naudojame skaitmeninę išmaniają IKT priemonę „Plickers“.



Programėlė ne tik labai žaisminga,  
bet kartu informatyvi.

Atsakymų rezultatus iš karto  
mato tiek mokytojas, tiek ir  
mokiniai.

„*Plickers*“ programėlė tinkama  
kurti interaktyvius testus,  
patikrinti mokinių žinias.



**PLICKERS**

Pamokos pradžioje,  
atsižvelgiant į mokinių amžių,  
išdaliname įsivertinimo  
korteles, kuriose mokiniai  
užsirašo pamokos temą,  
rezultatą, kurį mano, kad  
pasieks.

Užduoties numeris	Kaip atlikau užduotį? + (teisingai) - (suklydau)
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
Teisingai atlikau.....užduotis.	
Klaidingai atlikau.....užduotis.	

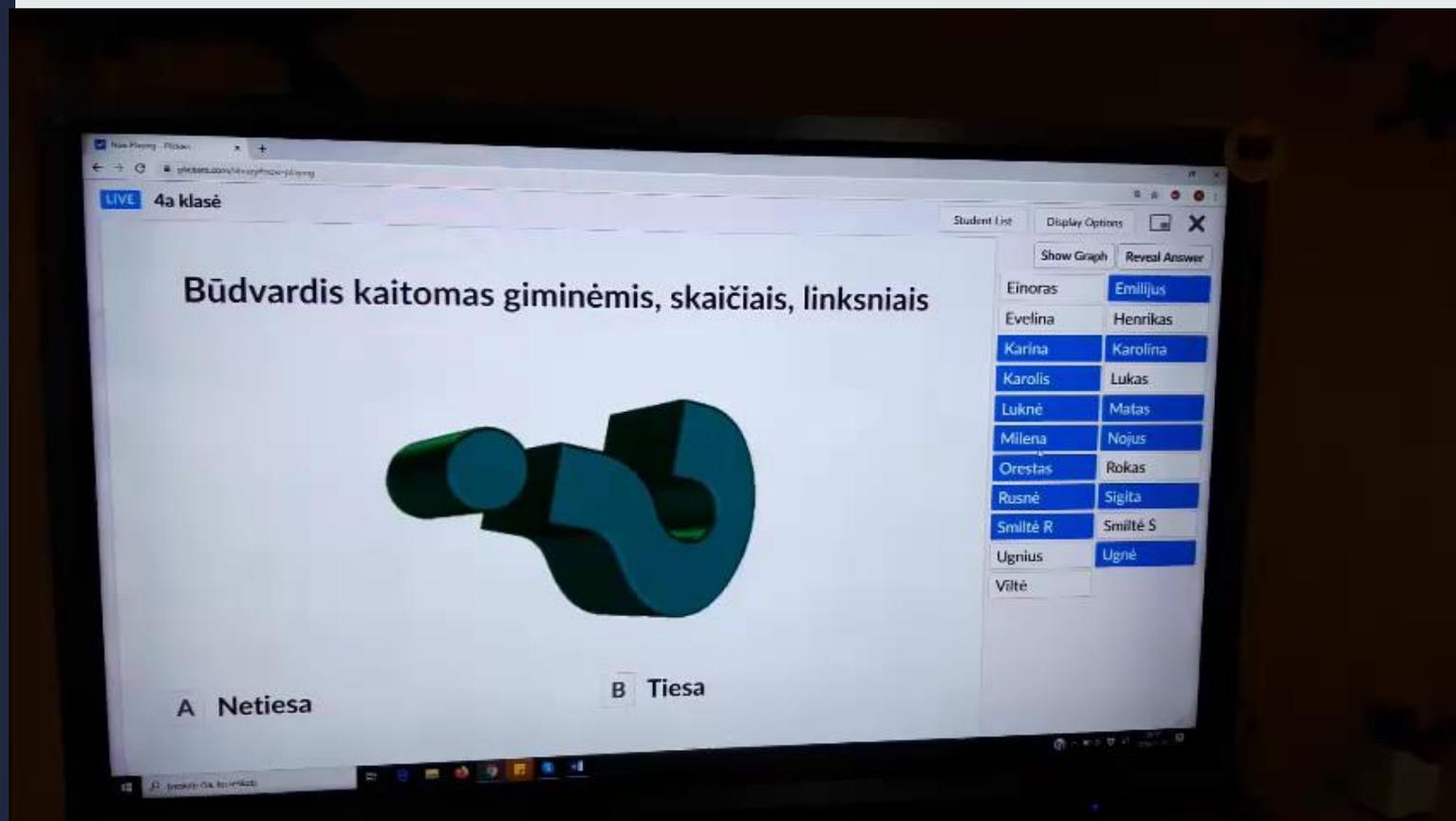
ĮSIVERTINU	
Pamokos tema	
Manau, kad surinksiu	%
Surinkau	%
Ką turiu pasimokyti	
Kas buvo sunkiausia?	

1. Mokiniamis išdalintos kortelės su specialiu kodu.
2. Lentoje rodomi klausimai su atsakymų variantais.
3. Pasirinkę tinkamą atsakymą, mokiniai turi pakelti kortelę ta raide į viršų, kurią atsakymą pasirinko ( jei variantas A, A raidė viršuje, jei B, viršuje B ir t.t. ).



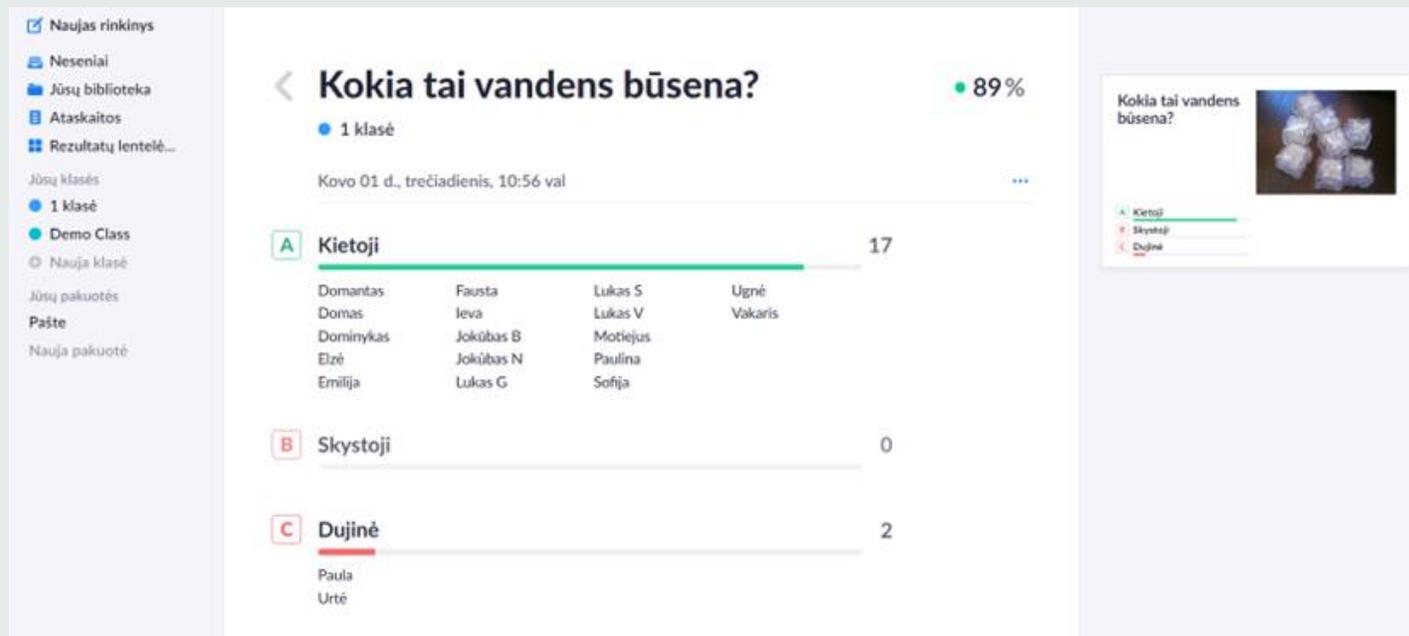
Naudojant telefoną arba planšetinį kompiuterį užfiksuojami mokinių atsakymai.

Kompiuterio ekrane matome, ar visi atsakė į klausimą, vėliau įjungiamas kitas klausimas ir t.t.



Užbaigus testą, rezultatus galima pamatyti iš karto.

Galima peržiūrėti kiekvieno klausimo rezultatus ir matyti konkrečių mokinių klaidas.



Atlikę testą mokiniai  
įsivertinimo lapuose įsirašo,  
kokį rezultatą pasiekė, ką turi  
išmokti, kas buvo sunkiausia.



ĮSIVERTINU	
Pamokos tema	Būdvardin
Manau, kad surinksiu	100%
Surinkau	90%
Ką turiu pasimokyti	linksmiuoti būdvardiniais
Kas buvo sunkiausia?	

ĮSIVERTINU	
Pamokos tema	Būdvardin
Manau, kad surinksiu	100%
Surinkau	100%
Ką turiu pasimokyti	
Kas buvo sunkiausia?	viską žinojau apie būdvardin

Dominykas ○

Užduoties numeris	Kaip atlikau užduotį? + (teisingai) - (suklydau)
1.	+
2.	-
3.	+
4.	+
5.	+

Teisingai atlikau...4.....užduotis.  
Klaidingai atlikau...1.....užduotis.



Šis spalvingas robotukas puiki priemonė mokytis iššifravimo bei problemų sprendimo, programavimo pradmenų.

Šiuos robotus galima sėkmingai naudoti pamokose, sprendžiant edukacines problemas, pagrįstas mokomojo turinio kontekstu.

Toks mokymosi būdas žaismingas, vaizdus ir patrauklus.

Vaikus žavi tai, kad mokytis su „Blue-bot“ yra neįtikėtinai smagu!

## Edukacinės bitutės „Blue- Bot“



## *Kaip veikia edukacinė bitutė?*

1. Šie robotai valdomi mechaniniu būdu, komandas įvedant mygtukų ant roboto nugaros paspaudimais.
2. Paspaudus žalią mygtuką, robotas pradeda judėti, vykdydamas anksčiau įvestų komandų seką.
3. Judėdamas robotas mirksi, pasiekęs tikslą, gali skleisti garsą.
4. Įvykdžius suprogramuotą užduotį komandas reikia ištrinti.





Mūsu mokykloje-  
darželyje vyksta  
bendradarbiavimas tarp  
klasių. Vyresnieji  
mokiniai dalijasi gera  
patirtimi su  
jaunesniaisiais draugais.

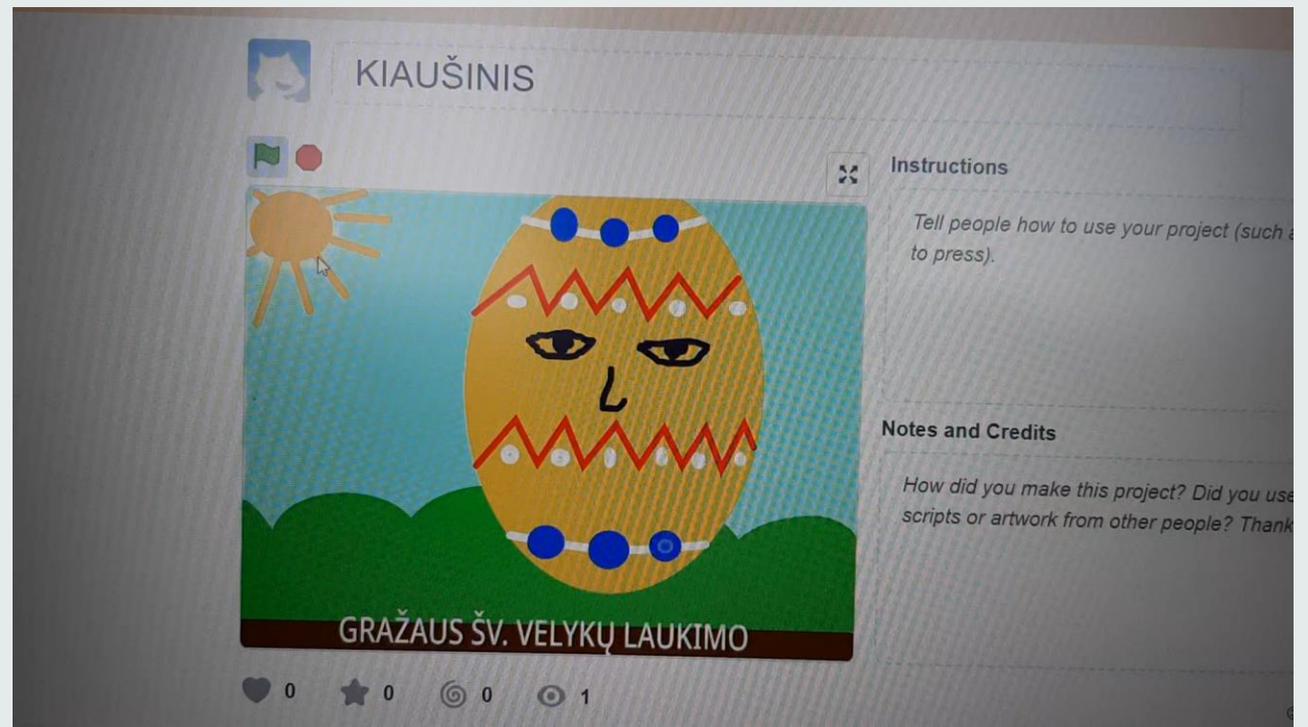
Tokių pamokų metu didėja mokymosi motyvacija, mokiniai mokosi tvardyti savo emocijas, bei išmoksta sėkmingai bendradarbiauti.



Ugdant mokinių informacinę  
mąstymą, programavimo įgūdžius,  
gebėjimą kurti skaitmeninį turinį, per  
įvairių dalykų pamokas sėkmingai  
galima naudotis naujausiomis IT  
programomis.

Per dailės pamokas mokiniai noriai  
naudojasi SCRATCH programa.

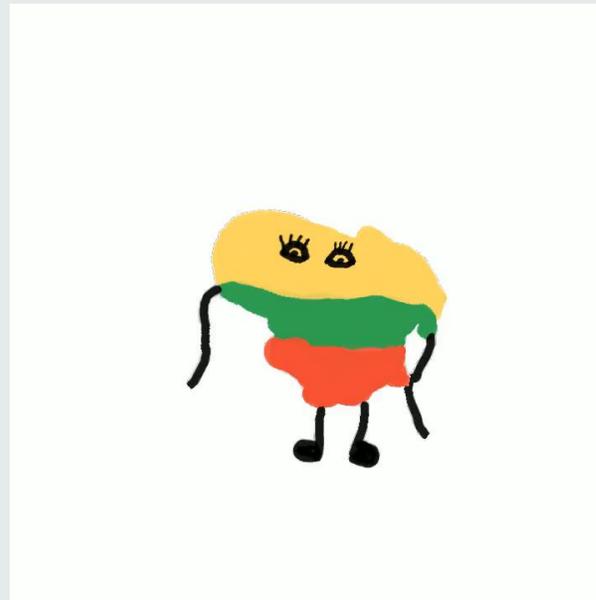
SCRATCH programa pieštas ir  
dekoruotas margutis.



Kūrybiškai išnaudoti dirbtinio intelekto galimybes galima naudojantis programa

<https://sketch.metademolab.com/> .

Ji leidžia įprastus dvimačius (2D) piešinius paversti gyvomis animacijomis. Programą galima pritaikyti ne tik dailės, bet ir kitų pamokų metu, piešiant istorines asmenybes, literatūros kūriniuose esančius veikėjus, kalbant apie profesijų pasirinkimą ar kita.



Pajvairinti dailės ir technologijų pamokas galima naudojant nemokamą programą **Wick Editor**, kuri skirta animacijoms kurti. Programa leidžia viename įrankyje piešti, rašyti tekstą, keisti spalvas, netgi programuoti, o įrankis pats pasirūpina animacijos redagavimu.

### Kalėdiniai „Gif“ai“



Skiriame daug dėmesio pamokos kokybės gerinimui, todėl kai turime galimybę, vedame pamokas netradicinėse ugdymo erdvėse.

Tai ugdo visapusišką vaiko asmenybę, suteikia žinių apie supantį pasaulį, moko bendrauti ir bendradarbiauti.

Vienas iš pagrindinių ugdymosi netradicinėse erdvėse tikslų yra išmokyti mokinius ir išėjus iš mokyklos aplinkos.





Pamokos, netradicinėse erdvėse ugdo ne tik vaikų kūrybiškumą, bet ir mąstymą.

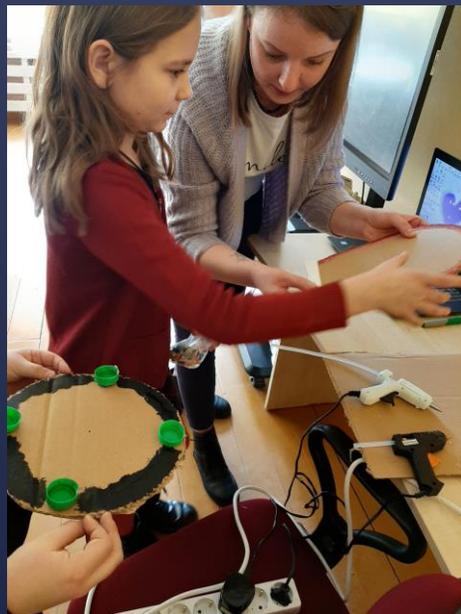
Ne tik mokiniai turi galimybę išbėgti iš mokyklos erdvės ir pajusti netradicinės pamokos džiaugsmą, bet ir mes, mokytojai, įsitraukiame į didelį kūrybinį darbą kartu su vaikais.

Dar viena priemonė ugdat kūrybiškumą ir planuojant pamoką yra teatras. Tokios veiklos metu turtinamas vaikų žodynas, mokoma juos vartoti tiesioginę ir netiesioginę kalbą, kurti dialogą. Tobulinamas gebėjimas rišliai ir raiškiai atpasakoti pasakas, savarankiškai kurti savo pasakas, istorijas naudojant lėles. Ugdoma vaikų atmintis, mąstymas, vaizduotė, kalba, dėmesys. Teatrinė veikla - vaikų kūrybinių gebėjimų ugdymo priemonė.



## *Mokytojai – mokinių tėveliai*

Kai mokinys mato tėvus, dalyvaujančius mokyklos, klasės gyvenime, bendradarbiaujančius su klasės mokytoja, mokymasis jam teikia daugiau džiaugsmo, stiprėja motyvacija. Viena iš tokių bendradarbiavimo formų yra pamokos, kurias veda mokinių tėvai. Tokie užsiėmimai vaikams tampa tikra švente.





Mokyklos tikslas – kurti tokią aplinką, kurioje galėtų atsiskleisti vaikas, jo asmenybė, kur gerbiamas vaiko šeimos indėlis mokyklos, klasės gyvenime. Labai svarbu, kad mokymasis teiktų vaikui džiaugsmą, skatintų mokymosi motyvaciją, kad ugdymas remtųsi partneryste, dialogu tarp mokytojo ir tėvų.





Šiandien mokytojas turi mokėti jau daugiau – sugebėti tyrinėti, eksperimentuoti, naudoti IKT, nebijoti klysti ir patirtį perduoti savo mokiniams.