



Finansuojama Europos Sąjungos

Erasmus+ projektas „Mokinių pasirinktų pagrindinių kompetencijų ugdymas pamokose ir mokyklos popamokinėje veikloje” NR 2024-1-PL01-KA220-SCH-000247484/2

ERASMUS+ ĮGYVENDINAMO PROJEKTO VESTOS ATVIROS PAMOKOS PLANAS

DALYKAS: Lenkų kalba

KLASĖ: 6

TRUKMĖ: 45 minut

MOKYTOJAS: Justyna Breivė

MOKYKLOS PAVADINIMAS: Vilniaus r. Riešės šv. Faustinos Kovalskos pagrindinė mokykla

PAMOKOS TEMA: Apsilankymas Olimpe – tarp graikų dievų.

MOKYMOSI TIKSLAI – BENDRIEJI REIKALAVIMAI: (PAGRINDINĖ MOKYMO PROGRAMA)

- pasirinktų graikų mitų, kaip žinių apie pasaulį ir vertybes pažinimas;
- kultūrinių kompetencijų ugdymas ir kultūrinių tekstų (mitologijos) supratimas;
- komandinio darbo įgūdžių ir kūrybinio mąstymo lavinimas;
- įgytų žinių panaudojimas praktinėje veikloje.

MOKYMO TURINYS- SPECIALIEJI REIKALAVIMAI: (PAGRINDINĖ MOKYMO PROGRAMA)

MOKINYS GEBA:

- paaiškinti, kas yra mitas ir mitologija;
- atpažinti mitologinius personažus ir jų atributus;
- atpažinti graikų mitus pagal iliustracijas;
- nurodyti frazeologizmus, iš esančius mitologijos;
- pritaikyti žinias kūrybinėje veikloje

PAGRINDINĖS UGDOMOSIOS KOMPETENCIJOS:

- skaitmeninės kompetencijos ;
- asmeninės, socialinės ir mokymosi kompetencijos;
- kultūrinio sąmoningumo ir raiškos kompetencijos.

DARBO METODAI:

- darbas grupėje;
- aktyvinantis metodas (jugiamieji elementai);
- pratimų metodas (interaktyvių užduočių įrankiai Wordwall, LearningApps, Kahoot);
- asociacijų metodas (vaizdas – mitas).

MOKYMO PRIEMONĖS:

- interaktyvi lenta;
- pristatymas Genially;
- užduotys multimedija (Learnings Apps, Wordwall, Kahoot);
- iliustracijų ir kortelių rinkiniai (dievai + atributai);
- užduočių lapai / flomasteriai / klipai.

PAMOKOS EIGA:

1. ĮVADAS (5 min.)

- Pasveikinimas ir pamokos temos pristatymas.
- Tikslų suformulavimas (mokytojas parodo lentoje).
- Mokiniai sugalvoja savo grupėms pavadinimus, įkvėptus graikų mitologijos dievų ir herojų.

2. PAGRINDINĖ DALIS (33 min.):

- **Mitologinių sąvokų kartojimas.**

Mokytojas rodo skaidrę su pagrindinėmis sąvokomis: mitas, mitologija, atributas, politeizmas, monoteizmas.

- **Tuščių teksto laukų pildymas trūkstamais žodžiais.**

Mokytojas Genially įrankyje pateikia paruoštą tekstą ir garsiai jį perskaito, stabtelėdamas ties tarpais. Mokiniai pateikia trūkstamus žodžius.

<https://app.genially.com/editor/680d405e912e790ca8158eb7>

- **Edukacinis filmas – „Graikų dienai”**

Trumpas edukacinis filmas žinioms įtvirtinti (rodomas mokytojo).

- **Atributų priderinimas dievams (darbas grupėse)**

Kiekviena grupė gauna korteles su veikėjų ir atributų piešiniais – parenka dievų vardus (Priedas nr. 1). Mokytojas rodo užduotį **LearningApps**.

<https://learningapps.org/watch?v=pogzanqfn25>

Mokiniai lygina rezultatus su savo pačių rezultatais – atskirai arba kartu grupėje vertina, ar jų atsakymai teisingi.

- **„Dievai iš šiuolaikinės profesijos” – Wordwall.**

Mokytojas rodo užduotį Wordwall programėlėje, mokinius ją atlieka lentoje.

<https://wordwall.net/pl/resource/91641894/bogowie-i-ich-nowoczesne-zawody>

- **Mitų atpažinimas iš iliustracijų.**

Mokytojas rodo paveikslėlius (sparnus, ugnį, labirintą ir t.t.) ir klausia mokinių, su koku mitu juos sieja.

Mokiniai žiūri į iliustracijas ir pasako mito pavadinimą arba herojaus vardą, kuris, jų nuomone, atitinka pavaizduotą sceną. Paaiškina, iš kur žino tam tikrus elementus ir kodėl sieja juos su konkrečiu mitu.

- **Mitologinės įmonės kūrimas.**

Mokiniai sugalvoja įmonės pavadinimą, veiklos sritį, reklaminį šūkį ir piešia logotipą (Priedas nr. 2).

Po atliktos užduoties mokytojas pakviečia norinčius mokinius trumpai pristatyti savo projektą klasei.

- **Mitologiniai frazeologizmai – darbas su daiktais.**

Mokytojas parodo daiktus: auksinį obuolį, akmenį, siūlą, kulną, arklį.

Mokiniai jiems priskiria frazeologizmus ir paaiškina jų reikšmę.

3. APIBENDRINIMAS IR VERTINIMAS (7 min.):

- **Kahoot viktorina** – žinių patikrinimas žaidimo forma.

- **Dievų skalė** – pamokos įvertinimas:

Mokytojas išdalina korteles su įvertinimu nuo 1 iki 5 ir mitologinio veikėjo vardu. Mokiniai pasirenka kortelę ir parodo, kaip vertina pamoką.

- 5 – Heraklas: super jėga ir energija!
- 4 – Atėnė: protingai ir įdomiai.
- 3 – Hermis: laikas prabėgo nepastebimai.
- 2 – Hadas: kažkas buvo neaišku.
- 1 – Sizifas: sunku įveikti.

Mokytoja dėkoja mokiniams už aktyvų dalyvavimą.

BIBLIOGRAFIJA:

- pristatymas Genially (mokytojo sukurta)
- edukacinis filmas: „Graikų dievai“, YouTube
- interaktyvios užduotys: Wordwall, LearningApps, Kahoot
- priedai: priedas nr. 1, priedas nr. 2.

MOKYTOJO METODININKO RECENZIJĄ:

Mokytojos Justynos Breivės vestos pamokos turinys, metodika ir organizavimas buvo labai gerai parengti. Pamokos planas pavadinimu „*Apsilankymas Olimpe – tarp graikų dievų*“ atitinka lenkų kalbos pagrindinės programos prielaidas ir veiksmingai ugdo mokinių pagrindines kompetencijas, ypač kultūrinio sąmoningumo, komandinio darbo ir šiuolaikinių skaitmeninių įrankių naudojimo.

Veila yra dinamiška, įvairi ir pritaikyta 6 klasės mokiniams. Patrauklių darbo formų (darbas grupėje, interaktyvios užduotys programoje Wordwall ir LearningApps, žaidimo elementai Kahoot'e) ir multimedijos išteklių naudojimas turės didelės įtakos mokinių įsitraukimui ir mokymo efektyvumui. Ypatingas pamokos privalumas yra sumanus mitologinio turinio integravimas su šiuolaikiškumo elementais (pvz. užduotis „Dievai ir jų šiuolaikinės profesijos“), kas padaro temą artimą mokiniams ir skatina jų kūrybiškumą.

Taip pat verta paminėti aiškiai apibrėžtą pamokos tikslą ir logišką užsiėmimų struktūrą.

Išvada:

Pamokos planas parengtas labai profesionaliai, atsižvelgiant į pagrindinės programos reikalavimus, šiuolaikinius mokymo metodus ir mokinių poreikius. Veikla yra įvairi, įtraukianti ir lavina įvairius

pagrindinius gebėjimus. Planą vertinu kaip vertingą ir rekomenduotiną naudoti mokymo procese tiek lenkų kalbos pamokose, tiek tarptautiniuose projektuose.

Lilija Ogint

MOKYKLOS DIREKTORIAUS PATVIRTINIMAS:

Planas gavo teigiamą įvertinimą – pritariu įgyvendinimui.

PRIEDAS 1

Apolonas



Dzeusas



Hermis



Poseidonas



Artemidė



Demetra



Hadas



203.Hera



Hefaistas



Helijas



Atėnė



Afrodītė



PRIEDAS 2

Užduotis: Atidaryk mitologinę įmonę!

Įsivaizduok, kad įkuri įmonę pavadinimu, įkvėptu graikų mitologijos.

Sugalvok:

- 1. Įmonės pavadinimą:** susijusį su mitologine asmenybe ar daiktu.
- 2. Kuo užsiima:** (pvz.: maistas, kelionės, sportas, kosmetika, apsauga, technologijos...)
- 3. Reklaminis šūkis** – šūkis, kuris paskatins klientus!
- 4. Nupiešk logotipą** - piešinį, grafinį simbolį, kuris reprezentuotų šią įmonę, prekės ženklą, produktą ar paslaugą.