

Raseinių rajono švietimo pagalbos tarnybos
edukacinės patirties banko aprašo
1 priedas

METODINIO DARBO KORTELĖ

Dalykas, sritis	Lietuvių kalba ir literatūra / Informacinės technologijos
Tema	Integruotos pamokos planas 6 b klasės „Mokomės kurti sakmę. Dirbtinio intelekto kūryba“
Žanras (ugdymo priemonė, užduotys, pamokų ciklas, testas ir kt.)	Lietuvių kalbos ir literatūros bei informacinių technologinių integruotos pamokos planas
Anotacija	Lietuvių kalbos ir literatūros bei informacinių technologinių integruotos pamokos planas 6 b klasėje (mokytojos metodininkės Vilma Šegždienė ir Laima Siliūnienė)
Autorius (vardas, pavardė)	Vilma Šegždienė
Pareigos	Lietuvių kalbos ir literatūros mokytoja
Išsilavinimas	Aukštasis, universitetinis
Kvalifikacinė kategorija	Lietuvių kalbos ir literatūros mokytoja metodininkė
Rajonas (miestas)	Raseinių rajonas
Ugdymo įstaiga	Raseinių r. Ariogalos gimnazija
Elektroninis paštas, telefonas	vilma.segzdiene@ariogalogimnazija.lt
Darbas pristatytas (data)	2025-01-09
Darbas saugomas (vieta)	Raseinių švietimo pagalbos tarnybos edukacinės patirties banke

PAMOKOS PLANAS

Dalykas: Integruota lietuvių kalbos ir literatūros ir informacinių technologijų pamoka

Data: 2024-02-07

Klasė: 6 b

Tema: Mokomės kurti sakmę. Dirbtinio intelekto kūryba

Tikslas: Mokiniai namuose sukurtą mitologinę arba etiologinę sakmę pamokoje įkels į „Padlet“ darbatalį, remdamiesi teksto maketavimo taisyklėmis, ją redaguos bei ugdydamiesi medijų ir informacinių technologijų raštingumą, kritinį ir kūrybinį mąstymą dirbtinio intelekto pagalba sakmę iliustruos, atsakys į klausimus, įvertins dirbtinio intelekto kūrybą.

Bendrosios kompetencijos

Mokėjimo mokytis:

nagrinėdami pavyzdžius mokosi planuoti savo užduotį; įvertina savo mokymosi veiklą, mokosi individualiai, poromis.

Iniciatyvumo ir kūrybingumo: kaupia, atrenka idėjas ir kūrybiškai mąsto; aktyviai ir kūrybiškai veikia įgyvendindami idėjas.

Socialinė: atsakingai atlieka užduotis dirbdami komandoje; kryptingai ieško pagalbos, geba susitarti.

Komunikavimo: pagal pavyzdį kuria tekstą, atsižvelgdami į tikslą; pristato savo darbą klasei, įsivertina savo mokymosi sėkmę ir aptaria iškilusius sunkumus.

Metodai: Pokalbis, aiškinimas, diskusija, savarankiškas darbas, vaizdinių priemonių demonstravimas, pristatymas.

Priemonės: Lietuvių literatūros vadovėlis 6 kl., kompiuteriai informacinių technologijų kabinete, išmanioji klasės lenta, multimedija.

Pamoka pateikiama „Padlet“ darbatalyje (tai failų kūrimo įrankis, kuris naudojamas turiniui kurti ir dalijimuisi juo su kitais, nukopijavus žemiau esančią nuorodą ir įvedus į kompiuterio paieškos langą matomas visos pamokos darbas)

<https://padlet.com/silaima/mokom-s-kurti-sakm-dirbtinio-intelektu-k-ryba-a7e9p3r30of3ntx>

Pamokos eiga

Įvadinė dalis (6 minutės):

- Pasisveikinimas su mokiniais (1 minutė). Mokytojos pasisveikina su mokiniais, patikrina jų pasiruošimą pamokai.
- Įvadiniai klausimai, namų darbų patikrinimas, temos paskelbimas (3 minutės). Mokytojos pabrėžia, kad ši pamoka bus orientuota į lietuvių kalbos ir literatūros bei informacinių technologijų integraciją. Paaškinama, kad mokiniai, vadovaujami lietuvių kalbos ir literatūros mokytojos, kryptingai rengėsi kūrybinei užduočiai: skaitė ir nagrinėjo lietuvių sakmių pavyzdžius, juos apibendrina, formuluodami mitologinės ir etimologinės sakinės apibrėžtį, aptarė, kaip kurti sakmes ir kt. Mokiniai sukūrė savo sakmes, parašė jas kompiuteriu, nusiuntė mokytojai („Microsoft Word“ programa į tamo dienyną)
- Mokinių motyvavimas dalyvauti pamokoje, veiklos įprasminimas (2 minutės): Mokytojas paaškina, kad šiandien mokiniai visas užduotis atliks individualiu kompiuteriu „Padlet“ darbastalyje, prisijungimas.

Pagrindinė dalis (30 minučių):

- Medžiagos pateikimas (10 minučių). Aiškinamos teksto rašymo ir maketavimo taisyklės. Dirbtinis intelektas – kas tai? (informacinių technologijų mokytoja). Praktinė užduotis – informacinių technologijų mokytoja per dirbtinio intelekto programą prašo sukurti mitologinę sakmę. Lietuvių kalbos ir literatūros mokytoja perskaito ją, kartu su mokiniais analizuoja, kelia probleminius klausimus, daromos išvados.
- Praktinis darbas (20 minučių):

1 užduotis. Mokiniai kompiuteryje atsako į šiuos klausimus: 1. Reikia parašyti, kas būdinga mitologinės ir etiologinėms sakmėms? 2. Kokie veikėjai vaizduojami sukurtoje sakmėje, ką jie veikia? 3. Reikia suformuluoti savo sukurtos sakinės pagrindinę mintį arba išvadą, ko galima pasimokyti? 4. Sakmę iliustruoti (jei suspėja per skirtą laiką).

2 užduotis. Mokiniai nagrinėja dirbtinio intelekto sukurtą sakmę ir atsako į pateiktus klausimus: 1. Kokie veikėjai vaizduojami sukurtoje sakmėje, ką jie veikia? 2. Suformuluoti dirbtinio intelekto sukurtos sakinės pagrindinę mintį arba išvadą, ko galima pasimokyti?

Baigiamoji dalis (9 minutės):

- Norintys ir mokytojos paprašyti mokiniai pristato savo sukurtą sakmę klasei. Vertinama kaupiamaisiais taškais (5 minutės)
- Namų darbų užduočių skyrimas ir paaiškinimas. (2 minutės)
- Įsivertinimas „Padlet“ darbistalyje pagal pateiktus klausimus ir pamokos refleksija, apsikeitimas grįžtamoju ryšiu (2 minutės). Mokytojos kviečia mokinius pasidalinti, kas buvo įdomiausia pamokoje, kas sunku arba nepavyko, padėjoja mokiniams už aktyvų dalyvavimą.

Vietoj išvadų...

Kodėl verta integruoti?

- mokinys labiau motyvuotas pažinimui;
- įgyja visuminį pažinimo objekto vaizdą;
- geba turimas žinias taikyti savo gyvenime;
- kolegialus ryšys su kolega;
- kas kitas, jeigu ne AŠ...

Jei tu kažką gali padaryti arba svajoji, kad gali tai padaryti, – tiesiog daryk. Drąsa turi savyje dvasią, jėgą ir magiją. Tiesiog pradėk tai dabar.

Johann Wolfgang Goethe