**PATVIRTINTA**

 **Gimnazijos direktoriaus**

 **2022 m. balandžio 1 d.**

 **įsakymu Nr. V – 56**

**PAMOKOS PLANO PILDYMO FORMA**

|  |  |
| --- | --- |
| **Mokytojas** | Egidija Jurkšaitienė |
| **Dalykas** | IKT bičiuliai (neformalusis ugdymas) |
| **Klasė** | 1 klasė |
| **Tema** | Pirmieji programavimo žingsniai su programa XLogo. |
| **Uždaviniai** | Susipažinę su programos XLogo komandų ženkliukais, naudodamiesi pateiktais pavyzdžiais, poroje arba po vieną atlikę 2-3 užduotis, pasiruošę programavimo ruošinį popieriuje, suprogramuos veikėjo kelią kompiuterio programoje piešiant geometrinę figūrą. |
| **Metodai** | Demonstravimas, pokalbis, savarankiškas darbas kompiuteriu, piešimas, judėjimas. |
| **Priemonės** | SMART lenta, kompiuteriai, popieriaus lapai, trijų spalvų flomasteriai. |
| **Mokymo(si) veikla** | Susipažinimas su programa XLogo. Pagrindinių ženkliukų ir komandų pristatymas. Komandų išbandymas.Užduoties pristatymas.Kvadrato piešimo programavimas popieriaus lape pagal mokytojos pavyzdį.Kvadrato piešimas žingsniuojant ir pasisukant atitinkama kryptimi.Užduoties atlikimas kompiuteriu programoje XLogo.Kvadrato piešimo programavimas tuščiame programos lape.Apibendrinimas. Ko mokėmės? Ką išmokom? |
| **Refleksija** | Aptarimas. Ar dirbau vienas? Ar reikėjo mokytojos ar draugų pagalbos? Ar pavyko suprogramuoti vėžliuko kelią piešiant kvadratą?Įsivertinimas kūno judesiais. |

**SUDERINTA**

**Gimnazijos metodinės tarybos posėdyje**

**2022 m. kovo 31 d.**