



pLatform for INnovation in Natural science onlinE education

Pamokos planas

Tema

Mitybos grandinė jūroje

Contract No.: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000088667
EU-Programme: Erasmus+, KA220-SCH - Cooperation partnerships in school education
Authors IC Staglieno (IT)



**Co-funded by
the European Union**

LINNEO project has been funded with the support of the European Commission. The responsibility for the content of this publication is borne solely by the publisher; the Commission is not liable for any further use of the information contained therein.

BENDRAS APRAŠYMAS

Skyriai	Aprašymas
1. Temos pavadinimas	MITYBOS GRANDINĖ JŪROJE
2. Trumpas temos apibūdinimas	Naudodamiesi LINNEO platformos vaizdo įrašais ir kitais ištekliais mokiniai sužinos apie sausumos ir jūros mitybos grandinę bei medžioklės strategijas. Analizuojant temą išsamiai nagrinėjami delfini ir rykliai (žinduoliai ir žuvys).
3. Tikslinė grupė	Mokiniai nuo 8 iki 11 metų amžiaus
4. Bendras valandų skaičius	3 savaitės: 9 valandos
5. Situacijos problematika/ realybė/ autentiškumas	Išnagrinėję dviejų didžiųjų plėšrūnų skirtumus, mokiniai žaidžia <i>Kahoot</i> žaidimą.
6. Tikslai	<ul style="list-style-type: none"> Išmokti mitybos grandinės lygmenis (gamintojas, skaidytojas, pirminis vartotojas, antrinis vartotojas, tretinis vartotojas, plėšrūnas). Sužinoti apie delfinų ir ryklių skirtumus.
7. Mokomieji dalykai	Gamtos mokslai, Matematika, Informacinės technologijos, Užsienio kalba (anglų), Fizinis ugdymas
8. Numatomi rezultatai	Mokiniai sužinoję apie mitybos grandines ir plėšrūnų strategijas, žinias pademonstruos žaisdami <i>Kahoot</i> žaidimą komandose.

DARBO PLANAS

Pavadinimas/ Pamokos	Trumpas aprašymas	Mokomieji dalykai	Tikslai	Žinios ir/ar kompetencijos	Mokymo(si) strategijos	Mokomieji ištekliai	Mokymosi vieta/ priemonės*	Vertinimas ir įsivertinimas	Trukmė
Mitybos grandinės sausumoje ir jūroje	<p>Mokytojas skatina pasidalinti, ką žino apie mitybos grandines, kad išsiaiškintų ankstesnes žinias (Smegenų šturmas).</p> <p>Tuomet mokytojas surenka mokinių atsakymus ir sudėlioja juos į Voratinklio diagramas</p>	Gamtos mokslai, Matematika	Patikrinti turimas mokinių žinias apie mitybos grandines.	<p>Mokiniai laisvai ir individualiai renka idėjas.</p> <p>Susistemina, suskirsto ir suklasifikuoja savo žinias apie mitybos grandines.</p>	Interaktyvi strategija. Šiame etape mokytojas padeda mokiniams susiskirstyti į mažas grupes ir stipriną jų gebėjimą bendradarbiauti.	Mokytojas išdalina užduočių lapus su paveikslėliais, skatinančiais diskusiją ir idėjas Voratinklio diagramoms užbaigti.	Klasė		1 valanda
Mitybos grandinės sausumoje ir jūroje	<p>Mokiniai žiūri vaizdo medžiagą užsienio (anglų) kalba ir klausosi konkrečios informacijos</p>	Gamtos mokslai, Užsienio kalba (anglų)	Mokytis rasti naudingą informaciją įvairiuose šaltiniuose.	Supranta vizualiai pateiktą ir išgirstą informaciją.	Frontali pamoka. Mokytojas paleidžia filmo garso bei vaizdo medžiagą, tam tikrais	<p>Youtube vaizdo įrašai iš <i>Smile and learn</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • FOOD CHAINS_1 	Klasė Magnetinė lenta	Užduočių lapai (kopijos) apie mitybos grandinę nuo viršaus iki apačios (žiūrėti užduočių	2 valandos

Pavadinimas/ Pamokos	Trumpas aprašymas	Mokomieji dalykai	Tikslai	Žinios ir/ar kompetencijos	Mokymo(si) strategijos	Mokomieji ištekliai	Mokymosi vieta/ priemonės*	Vertinimas ir įsivertinimas	Trukmė
	apie mitybos grandines. (Mitybos grandinės vaikams 1, 2 ir 3 epizodas; Mitybos grandinės ir medžioklės strategijos). Tada vertinamos mokinių žinios apie mitybos grandinę.				momentais darydamas pauzes, kad padėtų mokiniams išsiaiškinti reikiamą informaciją.	<ul style="list-style-type: none"> FOOD CHAINS_2 FOOD CHAINS_3 Vaizdo įrašas iš LINNEO platformos (Angliškai) FOOD CHAIN & HUNTING STRATEGIES (Lietuviškai) MEDŽIOKLĖS STRATEGIJOS Užduočių lapai (kopijos) vertinimo etapui.		pavyzdžius Science fact.net)	
Mitybos grandinė jūroje: medžioklės strategija	Mokiniai žaidžia pantomimos žaidimą: du mokiniai turi apsispręsti ir per tris minutes įkūnyti auką ir	Informacinės technologijos, Gamtos mokslai, Fizinis ugdymas	Žinoti specifinę skirtingų jūros gyvūnų sąveiką.	Geba stebėti ir mėgdžioti jūros gyvūnų medžioklės strategijas.	Mokytojas moderuoja pasirodymų laiką ir padeda mokiniams, jei jie susiduria su sunkumais.	Smėlio laikrodis, popierinė jūrų žvaigždė	Sporto salė	Gebėjimas mėgdžioti. Užsiėmimui pasibaigus, mokytojas pasiūlo geriau pasirodžiusiems	2 valandos

Pavadinimas/ Pamokos	Trumpas aprašymas	Mokomieji dalykai	Tikslai	Žinios ir/ar kompetencijos	Mokymo(si) strategijos	Mokomieji ištekliai	Mokymosi vieta/ priemonės*	Vertinimas ir įsivertinimas	Trukmė
	plėšrūną, o kiti mokiniai turi atspėti, kurie gyvūnai jie yra.							mokiniam popierinę jūrų žvaigždę.	
Didelis jūrų žinduolis ir didelis plėšrūnas Delfinas Didelė jūrinė žuvis ir didelis plėšrūnas Ryklis	Mokiniai atidžiai žiūri ir klausosi įvairių vaizdo įrašų apie ryklius ir delfinus. Pabaigoje mokiniai žaidžia Kahoot.	Gamtos mokslai, Užsienio kalba (anglų)	Mokytis rasti naudingą informaciją įvairiuose šaltiniuose.	Geba užsirašyti keletą pastabų apie vaizdo įrašą.	Interaktyvi strategija. Mokytojas paleidžia filmo garso ir vaizdo medžiagą, tam tikrais momentais darydamas pauzes, kad padėtų mokiniams išsiaiškinti reikiamą informaciją.	Vaizdo įrašas iš LINNEO platformos (Angliškai) FOOD CHAIN & HUNTING STRATEGIES (Lietuviškai) MEDŽIOKLĖS STRATEGIJOS Youtube vaizdo įrašas iš <i>Free School</i> Dolphin Sharks	Klasė Magnetinė lenta	Mokiniai suskirstomi į komandas ir žaidžia Kahoot about the big predators	4 valandos

* Mokymosi vieta/ priemonės: pritaikyta mokymuisi veiklos vieta (fizinė ir virtuali), ištekliai ir priemonės (technologinės, fizinės ir kitos), išteklių pritaikymas.