# Night Sky Apps - Mokytojo Aprašas

**Pamokos tema:** Naktinio dangaus pažinimas naudojant „Night Sky“ programėles (dieną ir naktį)

**Klasė:** 5-6 klasė

**Integruojami dalykai:** gamtos mokslai, informatika, geografija

**Pamokos vieta:** Vilniaus miesto viešoji erdvė (pvz., Bernardinų sodas ar kita vieta, kur aiškiai matomas dangus)

## Pamokos tikslas:

## Mokiniai lavins gebėjimą naudotis išmaniosiomis programėlėmis dangaus kūnų atpažinimui ir gilins žinias apie dangaus objektus

## Uždaviniai:

1. Susipažinti su „Night Sky“ programėlių veikimo principais.

2. Atpažinti ir pavadinti pagrindinius dangaus kūnus (žvaigždes, planetas, žvaigždynus).

3. Ugdyti gebėjimą naudotis išmaniosiomis technologijomis mokymosi tikslais.

## Pamokos eiga:

1. Įvadas (10 min.) – Mokytojas paaiškina, kas yra žvaigždynai, planetos ir kiti dangaus kūnai. Aptariama, kaip veikia „Night Sky“ programėlė.

2. Praktinė veikla (30 min.) – Mokiniai, naudodamiesi išmaniaisiais įrenginiais ir „Night Sky“ programėlėmis, identifikuoja dangaus kūnus.

3. Aptarimas (10 min.) – Mokiniai dalinasi, ką pamatė ir kokias žvaigždes ar planetas atpažino.

## Priemonės:

- Išmanieji įrenginiai su įdiegta „Night Sky“ programėle.

- Patogūs drabužiai (jei pamoka vyksta lauke vakare).

## Saugumo priemonės:

- Mokiniai informuojami apie saugų elgesį viešoje vietoje.

- Mokytojas užtikrina, kad mokiniai nepasiliktų vieni.

## Vertinimas:

Mokiniai įsivertina, kiek dangaus kūnų sugebėjo atpažinti naudodamiesi programėle.

Grupinė refleksija: kas buvo lengviausia, kas sunkiausia?

**Temos ugdymo programose:**

Gamtos mokslai (5–6 klasės)

Pagal integruotą gamtos mokslų programą, mokiniai turėtų: Pažinti dangaus kūnus: Saulę, Mėnulį, žvaigždes, planetas ir jų judėjimą danguje. Stebėti ir aprašyti gamtos reiškinius: naudojant įvairias priemones ir metodus. Naudodamiesi „Night Sky“ programėlėmis, mokiniai gali praktiškai stebėti ir atpažinti dangaus kūnus, taip įgyvendindami šiuos pasiekimus.

Informatika (5–6 klasės)

Informatikos ugdymo programoje pabrėžiama: Skaitmeninių priemonių naudojimas: informacijos paieškai, analizei ir pateikimui. Skaitmeninio raštingumo ugdymas: naudojant įvairias programėles ir įrankius.

Geografija (6 klasė)

Geografijos ugdymo programoje numatyta: Erdvinio mąstymo ugdymas: orientuojantis gamtinėje aplinkoje.