

Pamokos planas

BUP: Skaitytojo ugdymas (1 klasė, lietuvių kalba ir literatūra).

BENDROJI DALIS	
Pamokos tema	Aš - knygos draugas!
Metodai	Grupinis darbas, diskusija, pokalbis, internetinė paieška.
Mokymosi priemonės	Rašymo priemonės, mokytojo skaidrės (+projektorius arba išmanioji lenta), kompiuteris bibliotekoje, kietesnis pagrindas rašymui (nebūtina), atspausdinta dalomoji medžiaga.
PAMOKOS EIGA	
I. Įvadinė dalis:	Mokytojas parodo paveikslėlį ir klausia mokinių, kokios mintys kyla, žiūrint į šį paveikslėlį (didesnį jo formatą rasite mokymo medžiagoje). 
II. Pagrindinė veikla:	Mokytojas klasėje rodo skaidres (kiekis - 24 knygos) ir prašo mokinių (jeigu yra galimybė - ekrane įrašyti) įvardyti knygos pavadinimą, autorių (žr. mokymo medžiagoje). Mokiniais akcentuojama, jog knygos pavadinimas (rašant) rašomas kabutėse. Eigoje mokiniams įvedama anotacijos sąvoka su klausimu: <i>kaip manot, apie ką ši knyga?</i> Tuomet mokiniai keliauja į norimą biblioteką (šios pamokos atveju - Lietuvos Nacionalinė M. Mažvydo biblioteka). Prieš pradedant naują užduotį susipažįstama su bibliotekos patalpomis ir pasiskirstoma komandomis (žr. mokymo medžiagoje). Komandos pasiskirstymo kortelės yra skirtos skirstyti po 4 mokinius. Kiekvienas išsitraukia kortelę ir randa savo porininkus (kortelių kiekis skirtas daugiausiai 28 mokiniams). Bibliotekoje labai svarbu laikytis

	taisyklių. Mokytojas mokiniams pristato taisykles, kurių turi laikytis mokiniai (žr. mokymo medžiagoje). Taisykles mokymo medžiagoje galima pristatyti su paaiškinimais arba be jų. Po taisyklių pristatymo seka žaidimas „Taisyklė ar ne?“, kurio metu mokytojas sako situaciją, o vaikai atsako: – „<i>Knygą padėjau ant grindų prie lango.</i>“ – Vaikai: „Ne taisyklė!“ – „<i>Paklausiau bibliotekininkės, kur rasti gyvūnų enciklopediją.</i>“ – Vaikai: „Taisyklė!“ Jeigu šį žaidimą žaidžiate bibliotekoje - mokinių atsakymus pakeiskite į - parodo nykštį, iškeltą į viršų, arba nuleidžia žemyn. Jeigu apie taisykles kalbate dar klasėje, galite laikytis pirminio varianto. SITUACIJŲ PAVYZDŽIAI: 1. Justas garsiai šaukia draugui per visą salę: „Žiūrėk, radau apie dinosaurus!“ 2. Gabija atsargiai pavarto knygą, tada padeda ją atgal ten, kur rado. 3. Matas bėga tarp lentynų, kad greičiau suspėtų parodyti draugui viršelį. 4. Elzė nežino, kokią knygą pasirinkti, todėl paklausia bibliotekininkės. 5. Ignas nusineša žurnalą prie stalo ir ima valgyti sumuštinį, skaitydamas. 6. Ugnė pasiskolina knygą ir parsineša ją į namus. Namie ją saugo, o grįžusi – grąžina. 7. Titas piešia flomasteriu ant knygos pirmojo puslapio, nes „ji be paveikslėlių“. 8. Ignė šnabžda draugei: „Pažiūrėk, ši knyga apie kosmosą – gal nori kartu pavartyti?“ 9. Emilis paėmė knygą ir pasidėjo ant grindų – „jei kas paims, tai matysiu.“ 10. Kotryna, radusi seną knygą su nutrūkusiu lapu, iškart parodė bibliotekininkei. Po taisyklių pristatymo mokiniai atlieka užduotį (žr. mokymo medžiagoje), kurios metu išsitraukia bet kurį variantą (spausdinti ant dviejų lapo pusių). Kadangi yra tik 4 variantai, kelioms grupėms gali tekti tie patys variantai. Užduoties metu mokiniai vykdo knygų medžioklę ir ieško jiems tinkamų knygų.
--	--

	Atlikę užduotį mokiniai išsirenka vieną knygą ir atsisėda prie laisvo kompiuterio (komandomis). Šios užduoties metu turi rasti, kiek būtent tokia knyga kainuoja perkant, o ne skolinantis iš bibliotekos. Ši užduotis nėra lengva, tad apie jos pritaikymą ir vykdymą sprendžia mokytojas. Mokymo medžiagoje galima rasti lankstinuko pavyzdį, kuris galėtų mokiniams padėti susiorientuoti internetinėje erdvėje. Jeigu tai vykdoma metų pradžioje ir mokiniai nėra naudoję kompiuterių, rekomenduočiau tai atlikti su mokytojo pagalba arba klasėje su planšetiniais kompiuteriais/telefonais.
III. Baigiamoji dalis:	Grįžę į klasę (pvz.: dailės pamokoje) mokiniai kuria svajonių knygos viršelį. Maketą rasite mokymo medžiagoje. Knygų viršelius klasėje galima sudėti pagal mokinių pavardes (lygiai taip pat, kaip knygos būna sudėtos bibliotekoje).