

Pamokos planas

BUP: 3,4 kl. žodis, lietuvių kalba ir literatūra.

BENDROJI DALIS	
Pamokos tema	Žodžių kelionė: nuo draugiškų sinonimų iki priešingų antonimų
Metodai	Darbas poroje, diskusija, žaidimas, skaitmeninių mokymosi objektų naudojimas.
Mokymosi priemonės	QR kodų skaitytuvas ir kodą skenuojantis įrenginys (kiekis priklauso nuo mokinių grupių), dalomoji medžiaga, rašymo priemonės, QR kodai, pakietinimas rašant (nebūtina).
PAMOKOS EIGA	
I. Įvadinė dalis:	Mokytojas primena/paaiškina, jog yra žodžių draugų ir žodžių priešų (kol kas neįvardina sinonimo ir antonimo sąvokos). Pamoka prasideda nuo trumpo žaidimo, kuriame mokytojas įvardina du žodžius, o mokiniai turi du pasirinkimus, kurių metu turi: – PLOTI „<i>Draugai</i>“ (reiškia tą patį) – SUKRYŽIUOTI RANKAS „<i>Priešai</i>“ (reiškia priešingai) Mokytojui: ● Greitas – skubrus (👏) ● Šaltas – karštas (❌) ● Gražus – puošnus (👏) ● Didelis – mažas (❌) ● Verkti – juoktis (❌) ● Drąsus – narsus (👏) Tuomet mokytojas paaiškina ir/arba primena: „<i>Žodžiai, kurie reiškia tą patį, vadinami sinonimais. O žodžiai, kurie reiškia priešingai – antonimais. Dabar keliausime į įvairias veiklas, kad juos geriau pažintume!</i>“
II. Pagrindinė veikla:	Mokiniai išsitraukia po vieną sinonimą (žr. mokymo medžiagoje, pritaikyti max. 30 mok.) ir turi rasti sau porą su jam tinkamu sinonimu. Kai randa, turi sugalvoti sakinį, kuriame būtų panaudoti abu žodžiai ir garsiai pristatyti. <i>Pvz.: Vaikas eina per pievą ir atsargiai žengia per siaurą tiltą.</i>

Po šios užduoties, mokytojas išdalina korteles su antonimais, kartojama ta pati užduotis - randama pora ir kuriamas sakinys. Sakinys garsiai pristatomas. Pvz.: *Pamačiau baltą katę ir juodą šunį.*

Toliau seka žaidimas „Žodžių gyvatėlė“. Mokytojas sustato mokinius į ratą (jeigu mokinių daug, galima padaryti su puse klasės, antrą kartą su kita puse). Žiūrintieji mokiniai gali būti lyg teisėjai, kurie vertina ar tikrai teisingai nurodė sinonimą arba antonimą. Žaidimas prasideda nuo pirmo mokinio, kuris pradeda nuo žodžio, pvz.: *eina*. Antrasis mokinytis turi pasakyti tam žodžiui sinonimą, pvz.: *žengia*. Trečiasis turi pasakyti antonimą, ką tik buvusiam, pvz.: *stoja*. Iškreinta mokinytis, kuris per tam tikrą laiką nesugalvoja tinkamo žodžio. Mokiniui iškiritus, šalia jam esančiam mokiniui duodamas naujas žodis. Laiką, per kurį galvoja mokinytis, nustato mokytojas. Žaidimas baigiasi tada, kai išlieka tik vienas mokinytis. *Grandinėlės pavyzdys: eina (pirmas žodis) - žengia (sinonimas) - stovi (antonimas) - lūkuriuoja (sinonimas) - skuba (antonimas) ir t.t.* Žodžiai, kuriuos galite naudoti pradedant žaidimą arba jį tęsiant po tam tikro mokinio iškritimo: greitas, lėtas, eina, bėga, šaltas, karštas, didelis, mažas, juokiasi, verkia, kuria, griūva, gražus, bjaurus, drąsus, bailus, senas, naujas, šviesus, tamsus, sako.

Sekanti veikla susijusi su aplinka, kurioje esate. Mokiniai paskirstomi poromis (galima skirstyti su sinonimų arba antonimų kortelėmis). Kai mokytojas mokinius paskirsto poromis, išdalina jiems užduoties lapą (žr. mokymo medžiagoje). Mokymo medžiagoje taip pat galite rasti užduoties pavyzdį.

UŽDUOTIES PAVYZDYS

Medžio lapas

daiktas arba vieta, apie kurį/ją bandysite kurti sakinį (pvz. medžio lapas)

Mes esame **sinonimai** ir norime jums papasakoti apie

daiktą, kuris auga, klesti ir žaliuoja ant aukštų,

didingų medžių. Tai dalykas, kuris krenta ir leidžiasi

rudeni.

Darbo atliko: *Tomas ir Jonas*

UŽDUOTIES PAVYZDYS

Akmuo

daiktas arba vieta, apie kurį/ją bandysite kurti sakinį (pvz. medžio lapas)

Mes esame **antonimai** ir norime jums papasakoti apie

daiktą gulintį vietoje. Ši daiktą galime rasti tiek

baltos, tiek juodos spalvos. Vieni žmonės jį mato, kiti -

nenė.

Darbo atliko: *Engle ir Sofija*

	Pradedame nuo sinonimų. Mokiniai porose turintys po lapelį, randa daiktą ar objektą (jį užrašo lapelio viršuje) ir tuomet sukuria sakinių (2-3) apie tai, ką užrašė. Tikslas - paminėti kuo daugiau sinonimų, juos gali pasibraukti ar kitaip pasiryškinti. Svarbu tai, jog išsirinkto daikto ar objekto negalima paminėti sakiniuose. Nes mokytojui paskelbus užduoties pabaigą, mokiniai turi perskaityti savo sakinius, o likusios poros atspėti apie kokią vietą/daiktą/objektą skaičiusi pora kūrė sakinius. Visiems pristačius sakinius keliamą prie tokios pačios užduoties, tik jau su antonimais. Užduoties eiga tokia pati. Kol mokiniai atlieka šią užduotį, mokytojas ruošiasi kitai. Tam pasinaudoja QR kodais. Kiekviename QR kode yra užšifruotas žodis. Mokiniam reikia rasti 10 paslėptų QR kodų. Tuomet užrašyti rastą žodį. Galiausiai jam sinonimą ir antonimą. Kitoje lapo pusėje - sukurti 5 sakinius su paminėtais antonimais/sinonimais. QR kodus ir mokinių rašymo lapus rasite mokymo medžiagoje. Medžiagoje rasite ne 10, bet 20 QR kodų, kadangi 10 - būdvardžių, 10 - veiksmažodžių. Galite pasirinkti arba slėpti vienus arba kitus. Jeigu turite daugiau laiko, galite juos visus sumaišyti ir paslėpti. Tuomet viena dalis mokinių ieškotų tik daiktavardžių, o kita dalis tik būdvardžių. Taip pasikartotų ir kalbos dalis. Mokytojas pasirenka - užbaigti ir pristatyti paskutinę užduotį prieš klasės draugus ir/ar surinkti - įvertinti.
III. Baigiamoji dalis:	Atliekama refleksija pagal pateiktus klausimus: • Kas šiandien pamokoje tau sekėsi geriausiai? • Ką išbandyti buvo įdomiausia ar smagiausia? • Ką šiandien išmokai ar supratai naujo? • Kas tau atrodė lengva, o kas sunku? • Kaip tau sekėsi dirbti su draugu ar grupe? • Ką norėtum daryti dar kartą? Kodėl? • Jei galėtum, ką pakeistum ar papildytum šioje pamokoje? • Kaip jautiesi po pamokos? Kodėl taip jautiesi?