UGDOMOSIOS VEIKLOS (PROJEKTO) KORTELĖ

Pamoka iš pasirenkamo turinio

(tarpdalykinių temų plėtojimas, projektinių, kūrybinių veiklų organizavimas)

Veiklos tema

**Projektas ,,Išmanusis (turintis DI savybių) pagalbininkas“**

|  |  |
| --- | --- |
| Klasė, dalykas | 1 klasė. Projektinė veikla. |
| Kompetencijos | **Pažinimo** – kelia probleminius klausimus, lygina objektus, reiškinius, sieja skirtingų mokslų žinias į visumą.  **SESG** – bendradarbiauja, dalijasi informacija, padeda kitiems; reflektuoja asmeninę pažangą; kelia tolesnius mokymosi tikslus.  **Skaitmeninė** – kūrybiškai ir tikslingai naudojasi skaitmeninėmis technologijomis informacijos paieškai, procesų ir reiškinių pažinimui, bendravimui ir bendradarbiavimui; atsakingai saugiai ir etiškai naudojasi įvairiais skaitmeniniais įrenginiais, įrankiais ir technologijomis.  **Kūrybiškumo** – tikslingai ir kūrybiškai taiko turimas žinias ir gebėjimus, rastą informaciją įgyvendindamas projektą.  **Komunikavimo** - tinkamai naudoja sąvokas, iš įvairių šaltinių tinkamais būdais atsirenka reikiamą informaciją. |
| Numatoma veiklos trukmė | 3 pamokos |
| Pamokos uždavinys | Remdamiesi įvairiuose skaitmeniniuose šaltiniuose surinkta medžiaga ir dirbdami poromis kompiuterine programa AutoDraw.com nupieš bent 3 daiktus, turinčius DI savybių ir gautą rezultatą pateiks naudodami Padlet.com programą. |
| Situacija | Projekto atlikimui taikomas atvirkštinis mokymosi būdas. Mokiniai pagrindines žinias apie DI ir programos AutoDraw valdymą (pateikiamas darbo su šia programa aprašymas) įgyja savarankiškai, o praktinė dalis – kūrybinio darbo atlikimas vyksta mokykloje. |
| Veiklos eiga | **MOKINIŲ SUDOMINIMAS, JŲ PATIRTIES IŠSIAIŠKINIMAS, VEIKLOS UŽDAVINIO SKELBIMAS.**  Pamokos pradžioje mokytojas naudodamas kompiuterinę programą <https://www.menti.com/> pateikia mokiniams klausimus, įtraukiančius į temą.   1. Kas skaniau gamina – žmogus ar robotas? 2. Kas greičiau gali rasti receptą – žmogus ar kompiuteris? 3. Kas geriau žaidžia krepšinį – žmogus ar kompiuteris? 4. Kas geriau žaidžia kompiuterinį žaidimą krepšinį - žmogus ar kompiuteris? Ir t.t.   Skelbiama veiklos tema ir uždavinys.  **MOKYMO IR MOKYMOSI VEIKLA.**   1. Užduotis. Užpildykite lentelę Nr.1 ir skaitmeniniu įrankiu <https://app.diagrams.net> sukurkite mąstymo žemėlapį.     Lentelė Nr.1   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Raskite, o jei nėra pritaikykite įrenginiui (programai) DI savybes | | | |  | Turi DI savybių | Jei taip – kokių, jei ne – kokias galėtų turėti | | Stalinė lempa |  |  | | Youtube |  |  | | Ir t.t. |  |  |  1. Užduotis. Kūrybinis darbas ,,Išmanusis (turintis ID savybių) pagalbininkas“ AutoDraw programa.    1. AutoDraw programa nupieškite bent 3 daiktus, turinčius DI savybių.   <https://www.autodraw.com/>   * 1. Parašykite, kokių DI savybių jis turi.   2. 2-3 sakiniais papasakokite daikto atsiradimo istoriją.   3. Paaiškinkite, ką šis daiktas reiškia jums.   4. Darbą išsaugokite kompiuteryje.   **REFLEKSIJA**  Padlet programoje mokiniai sukelia savo skaitmeninių darbų iškarpas ir atsako į nebaigtus klausimus:   * Labiausiai patiko... * Sunkiausiai sekėsi... * Rekomenduoju sau..   Atsakymai aptariami, apibendrinami. |
| Pasiekimai | 1. Paaiškina DI sąvoką ir pateikia DI pavyzdžių. 2. Išvardija dirbtinio intelekto teikiamus privalumus ir galimus pavojus. 3. Įsivertina programos AutoDraw valdymo gebėjimus ir nurodo, kaip galėtų tobulėti. 4. Tikslingai kuria skaitmeninį turinį. |
| Papildoma medžiaga | Informatikos bendroji programa <https://www.emokykla.lt/upload/EMOKYKLA/BP/2022-10-10/PATVIRTINTA_Aurelija/21_Informatikos%2BBP%2B2022-09-30.pdf> |

––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––