



Istorijos pamokos aprašas

Pavadinimas	„Senovės Graikijos kultūra“
Santrauka / dalykai	Tarpdalykinė integracija su geografija, daile, technologijomis, IT.
Tikslinė grupė	7 klasės mokiniai
Mokymo(si) tikslai / ugdomos kompetencijos	<p>Pamokos tikslas:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ išsiaiškinti Senovės Graikijos kultūros pasiekimus ir jų reikšmę šiandieniniame pasaulyje. <p>Uždaviniai:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ nagrinėdami išlikusius antikos kultūros paminklus, istorikų ir menotyrininkų darbų ištraukas mokiniai išsiaiškins graikų kultūros pasiekimus;➤ mokiniai gebės paaiškinti, kaip tie pasiekimai buvo perduoti kitoms civilizacijoms ir kokia yra jų reikšmė šiandieniniame pasaulyje;➤ atliks testą/viktoriną apie Senovės Graikijos kultūrą;➤ žais du senovės graikų žaidimus ir nustatys jų panašumą su dabar žaidžiamais žaidimais.
Veiklų aprašymas	<ul style="list-style-type: none">➤ Testas / viktorina per Kahoot;➤ Žaidimai: Senovės graikų žaidimas „Delta“ Šį žaidimą vienu metu gali žaisti du žaidėjai ir daugiau. Kiekvienam reikia penkių panašaus dydžio akmenukų (patogiau žaisti, jeigu akmenukai yra skirtingi). Ant lygaus paviršiaus kreida nubrėžiamas 2m pločio ir aukščio trikampis. Jo forma turi būti panaši į graikišką raidę delta. Horizontaliomis linijomis trikampis padalijamas į 10 laukelių ir sunumeruojamas nuo 1 iki 10 (numeruoti pradedama nuo trikampio apačios). Tai reikš taškų skaičių. Žaidėjai sustoja prie nubrėžtos linijos 2–3 metrų atstumu nuo pirmojo laukelio ribos. Vienas po kito meta į trikampį savo akmenėlius ir renka taškus. Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.➤ Žaidimas – galvosūkis „Ostomachionas“ Žaidimas labiau žinomas „Archimedo dėžutės“ pavadinimu, nes jį, perėmę iš graikų, išpopuliarino romėnai. Tai puikus žaidimas mąstymui ir atminčiai lavinti. Žaidimas panašus į dëlionę. Jį sudaro kvadratas, padalintas į 14 skirtingo dydžio figūrų. Iš atskirų dalelių galima sudėlioti įvairias figūras, bet sunkiausia jas vėl sudėti į kvadratą.
Proceso eiga	<ul style="list-style-type: none">➤ Mokiniai, dirbdami grupėse ir naudodamiesi pateikta medžiaga, aiškinosi graikų pasiekimus įvairiose srityse (filosofijos, olimpinių žaidynių, dramos, teatro, architektūros, žaidimų).➤ Kadangi vaikai ir suaugusieji senovės Graikijoje turėjo daugybę žaidimų, panašių į šiandienius, kurie buvo ne tik puikus būdas leisti laisvalaikį, bet ir ugdė fizines bei protines savybes, du žaidimus mokiniai pabandė žaisti patys.



	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aptardami žaidimus nurodė, kad žaidimas „Delta“ jiems asocijavosi su mūsų žaidimu „Klasės“, o žaidimas – galvosūkis „Ostomachionas“ labai panašus į šiuolaikines dėliones.
(tipai ir metodai)	
Ugdymo procese naudota medžiaga ir IKT įrankiai / programos <i>(pateikta naudota vaizdo, dalijamoji ir (ar) kita medžiaga)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kahoot testas / viktorina apie Senovės Graikijos kultūrą; ➤ Mentimeter, flinga (įsivertinimui).
Laikas (trukmė) ir mokymo(si) aplinka	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 pamoka (klasė, mokyklos aikštė)
Išvados / kuo mokymo(si) veikla inovatyvi, priedai	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mokiniai plačiau susipažino su Senovės Graikijos kultūra, išbandė du žaidimus, naudojo IT technologija (kahoot, mentimeter, flinga).
Ryšiams	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Virbalio pagrindinė mokykla
