

PAMOKOS PLANO PAVYZDYS

Tema: INTERAKTYVUS ISTORINIŲ ĮVYKIŲ PASAKOJIMAS

Dalykas: ISTORIJA

Mokinių amžius: 11–16 m.

Pamokos trukmė: 60–70 min

Tikslai

Patobulinti kodavimo ir pasakojimo įgūdžius naudojant „Scratch“.
Suprasti istorinį įvykį, nustatyti jo pagrindinius faktus ir motyvus.



Medžiaga ir (arba) ištekliai

Kompiuteriai arba planšetiniai kompiuteriai, rašikliai, popierius, užrašų knygelės, istorijos vadovėliai.



Pamokos aprašymas

Įvadas (10 min)

- Tikslų apžvalga. Paaiškinkite pamokos tikslą – suprasti istorinius įvykius per interaktyvų pasakojimą.
- Programėlės „Scratch“ apžvalga. Trumpai pristatykite, kaip naudoti „Scratch“ norint atgaivinti istorinius įvykius. Mokiniai turėtų būti jau susipažinę su „Scratch“.

Istorinio įvykio pasirinkimas (5 min)

- Įvykio pasirinkimas. Kartu su mokiniu pasirinkite istorinį įvykį, kuris jam atrodo įdomus, arba įvykį, apie kurį neseniai mokėsi, pvz., svarbų mūšį, politinį įvykį ar socialinį judėjimą. Paaiškinkite, kodėl, suprasdami šio įvykio motyvus, kontekstą ir veikėjus, galime geriau suprasti istoriją.

Minčių lietus ir planavimas (15 min)

- Scenos kūrimas. Padėkite mokiniui įsivaizduoti įvykį. Paraginkite jį apgalvoti, kur ir kada jis įvyko, kas buvo jo pagrindiniai veikėjai ir koks buvo jų vaidmuo ar motyvacija. Mokinys turėtų užsirašyti pastabas apie aplinką ir pagrindinius veikėjus.
- Dialogo kūrimas. Padėkite mokiniui parašyti trumpą dialogą apie svarbiausius momentus. Dialoge turėtų atsispindėti jame dalyvaujančių veikėjų istorinė reikšmė ir motyvacija. Pvz., jei įvykis yra mūšis, mokinys galėtų parašyti pokalbį tarp generolų, planuojančių strategiją, arba kareivių, aptarinėjančių mūšio poveikį.





Pamokos aprašymas

Įvadas į programėlę „Scratch“ (10 min)

- „Scratch“ veikimo demonstravimas. Parodykite pagrindines „Scratch“ funkcijas, pvz., veikėjų pridėjimas, judesių animacija, fono keitimas ir garsų pridėjimas. Parodykite, kaip šiuos elementus galima sujungti norint sukurti įdomią interaktyvią sceną.

Interaktyvaus pasakojimo kūrimas (20 min)

Scenos programavimas. Padėkite mokiniui naudoti „Scratch“ programuojant pasirinktą sceną.

- Pridėkite simbolių, vaizduojančių istorines asmenybes.
- Atlikite dialogą pagal mokinio sukurtą scenarijų.
- Animuokite veikėjus, kad jie dalyvautų arba judėtų vykstant scenai.
- Pasirinkite arba sukurkite foną, vaizduojantį istorinę aplinką.
- Jei pageidaujate, galite pridėti garso efektų arba muzikos, kad scena būtų labiau įtraukianti.

Pristatymas ir refleksija (10 min)

- Pristatymas. Paprašykite mokinio pristatyti užbaigtą interaktyvią sceną, apibūdinant istorinį įvykį, jame dalyvavusius asmenis ir kodėl šis momentas buvo reikšmingas.
- Refleksija. Pabaigoje aptarkite, ką mokinys sužinojo apie istorinį įvykį. Paprašykite mokinio papasakoti, kuri dalis buvo labiausiai įtraukianti ar sudėtingiausia, taip pat įvardinti kodavimo ar pasakojimo būdus, kuriuos jie norėtų toliau tyrinėti.

