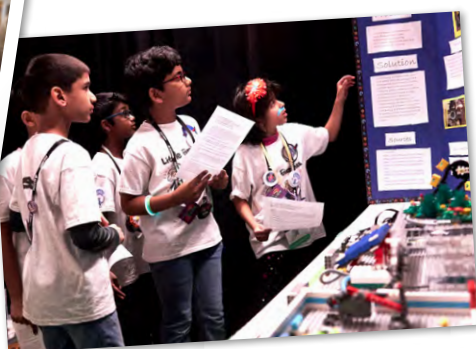


# MOKYKLŲ RENGINIŲ GIDAS

**Viskas, ką reikia žinoti apie renginio vedimą Jūsų mokykloje.**

Sekite šiame leidinyje pateiktus patarimus ir surenkite įdomų ir nepakartojamą renginį, skirtą paminėti Jūsų mokinių pasiekimus ir baigtą programą.



# Pasiruošimas renginiui

**Tikslas:** šis renginys yra komandinio darbo kulminacija ir šventė, skirta užbaigti programą.

## PASIRUOŠIMAS (60 minučių prieš renginį)

### Mokytojas:

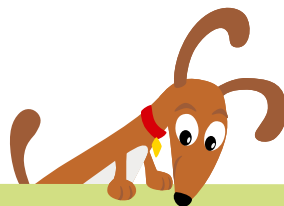
- Paruoškite renginio vietą, kaip nurodyta 5 puslapyje.
- Jei turite pakankamai vietos paruoškite sėdimas vietas žiūrovams.
- Paskirkite kiekvienai komandai zoną su stalu, kurioje jie konstruos ir demonstruos savo modelį.
- Paruoškite reikiamas priemones papildomoms veikloms (jei pageidaujama), kurias komandos atliks peržiūros metu.

### Mokytojas/ teisėjas:

- Nuspręskite, kur komandos pristatys savo darbus ir ar pristatymas bus skirtas visai klasei, ar tik mokytojams ir (arba) teisėjams.
- Įsitinkite, kad turite peržiūros lapų kopijas (po vieną kiekvienai komandai).
- Peržiūrėkite mokytojo suformuotus įvertinimus, kad suprastumėte kiekvienos komandos pažangą nuo pat programos pradžios.
- Galbūt norėsite skirti komandoms papildomos veiklos, kol kitos komandos bus peržiūrimos. Tai gali būti laisvos statybos užduotis iš LEGO dalių ar kita su STEM susijusi veikla.

### Didesnei klasei

- Jei turite daugiau nei 5 komandas, galite padidinti savo renginio apimtį ir naudoti didesnę patalpą.
- Komandos gali pristatyti savo konstrukcijas kitame kambaryje.
- Galite duoti papildomų STEM veiklų komandoms.
- Jei yra galimybė, galite pakviesti į renginį tėvus ar kitas klases, kad dalyviai turėtų didesnį palaikymą.
- Jūs galite surengti šį renginį kaip STEM naktį ir pakviesti visą mokyklą bei tėvus.



# Renginio eiga

## 1 UŽDUOTIS: Prisistatymas (10 minučių)

### Mokytojas:

- Pasveikinkite komandas ir pasidalinkite tvarkaraščiu. Žr. 6 psl.
- Pabrėžkite užsiėmimo tikslą - leisti komandoms pademonstruoti savo darbą. Priminkite jiems, kad Pagrindinės vertybės yra neatsiejama viso to dalis.
- Parodykite FIRST LEGO lygos komandinį filmuką „Svajonių darbas“ (angl. Dream work). Skatinkite linksmą atmosferą

### Patarimai

- Savo darbo pristatymas auditorijai gali būti nauja patirtis kai kuriems mokiniams, todėl skatinkite palaikančią atmosferą ir įsitikinkite, kad teisėjai kalba teigiamai!
- Stebinčios pristatymą komandos galėtų po pristatymo pasidalinti atsiliepimais, nuomone ar pagyrimais ir pristatančia komanda.

## 2 UŽDUOTIS: Peržiūra (1 valanda)

### Komandos pristato savo modelį ir plakatą

### Mokytojas:

- Duokite 6 - 8 minutes kiekvienai komandai pristatyti savo sukurtą modelį ir plakatą. (Objektų pristatymo tvarka nesvarbi).
- Skirkite 3 - 4 minutes kiekvienai komandai atsakyti į teisėjų ar kitų mokinių klausimus.
- Kitos komandos galėtų atlikti papildomas užduotis arba stebėti kitų komandų pristatymus.

### Mokytojas/ teisėjas:

- Užpildykite kiekvienos komandos ataskaitos lapą ir ufiksuokite kiekvienos komandos pasiekimus.
- Tai papildys mokytojo vertinimą, kuris buvo sudarytas stebint mokinių darbą visos programos metu per 12 užsiėmimų.



# Renginio pabaiga

## 3 UŽDUOTIS: Susitvarkymas ir apdovanojimas

### Mokytojas:

- Sukvieskite komandas, kad šios sutvarkytų klasę ir sudėtų darbo reikmenis į vietą.

### Mokytojas/ teisėjas

- Teisėjų vaidmuo nėra teisti komandas, o labiau parodyti susidomėjimą kiekvienos komandos idėjomis.
- Naudokitės savo pastebėjimais apie Pagrindines vertybes iš visos programos.
- Naudokites 7 - 9 puslapiuose pateikta medžiaga, kuri padės organizuoti peržiūras.
- Renginio tikslas - pasidžiaugti komandomis už jų pasiekimus.

## 4 UŽDUOTIS: Šventė (15 minučių)

### Mokytojas:

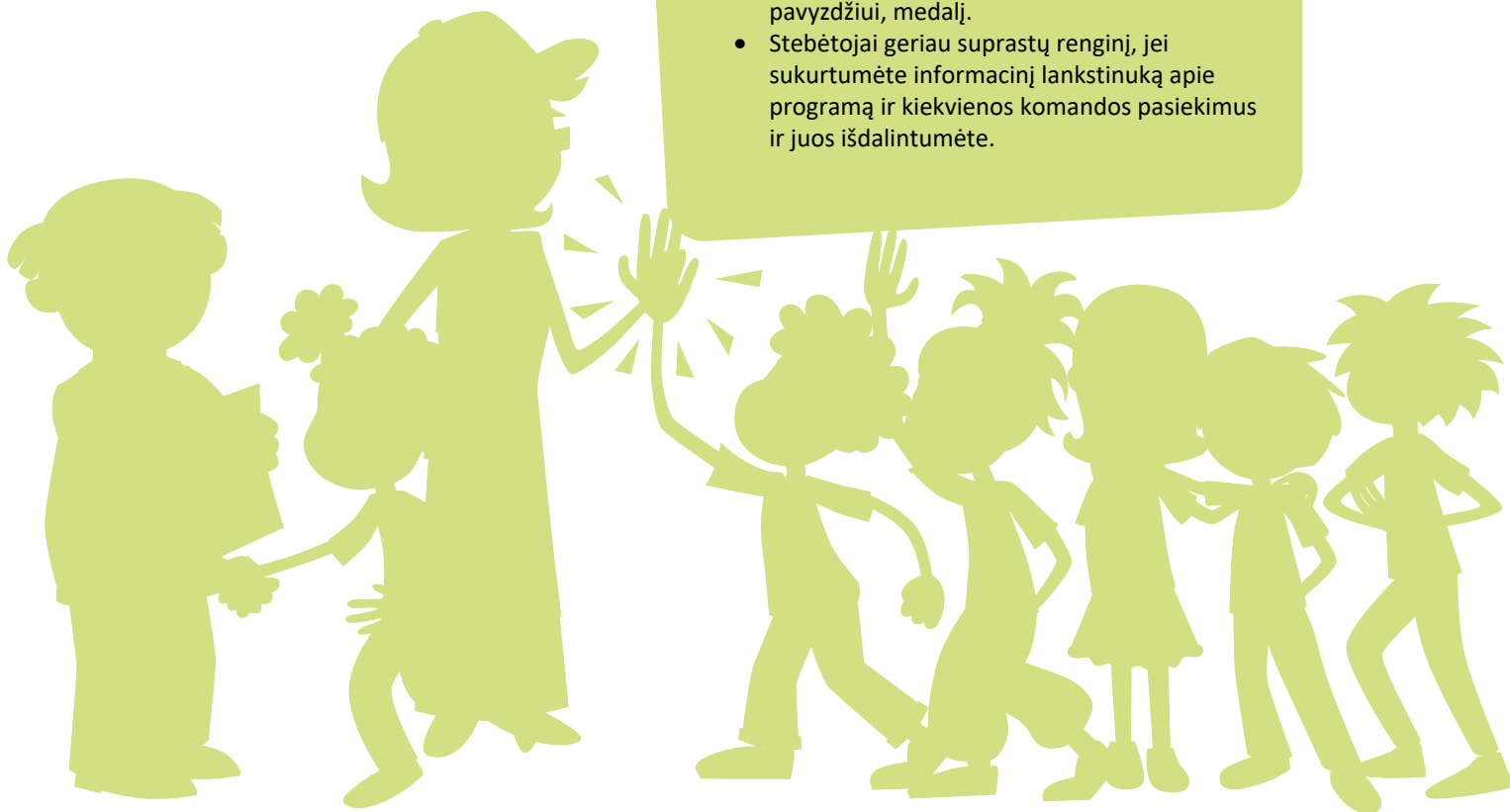
- Kreipkitės į visą klasę ir švęskite kiekvienos komandos pasiekimus!
- Sukurkite linksmą atmosferą - galėtumėte padainuoti FIRS LEGO lygos dainą.
- Apdovanokite komandas.

### KAS TOLIAU?

- Pamokose toliau naudokite LEGO Education WeDo 2.0 rinkinį. Daugiau užsiėmimų galite rasti [www.simpo.lt](http://www.simpo.lt)

### Šventės patarimai

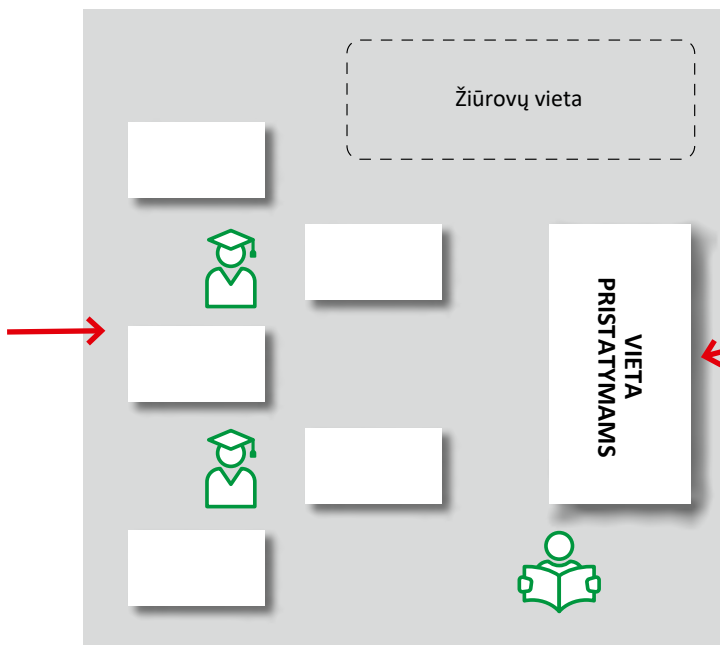
- Ar galite atspausdinti diplomą kiekvienam vaikui? Taip pat galite skirti mažą prizą, pavyzdžiui, medalį.
- Stebėtojai geriau suprastų renginį, jei sukurtumėte informacinį lankstinuką apie programą ir kiekvienos komandos pasiekimus ir juos išdalintumėte.



# Pasiruoškimas renginiui

## Klasės išdėstymas

Komandų darbo zona su stalais, kur komandos konstruoja. Taip pat tai gali būti erdvė, kurioje komandos pristato savo darbus arba komandos pasikeisdamos gali pristatinėti kitoje nurodytoje vietoje.



Jei nenorite, kad komandos pristatinėtų savo darbo zonoje, jums reikės pristatymų zonos. Tai gali būti vieta klasės priekyje arba atskirame kambaryje.

### Laikas

- Kada: per pamokas, susirinkimų metu ar po pamokų.
- Laikas: atsižvelgiant į komandų skaičių. Komandos gali būti suskirstytos į dvi skirtingas pamokas.

### Vieta

- Renginys gali vykti klasėje, mokyklos aktų salėje ar kitoje didelėje patalpoje.
- Gali būti naudinga turėti privatų kambarį mokytojams ir teisėjams apsvarstyti apdovanojimus.

### Apdovanojimai ir diplomai

- Apdovanojimų sąrašas už komandų pasiekimus pateiktas 9 puslapyje.
- Diplomai ar net maži prizai yra labai populiarūs.

### Darbuotojai



- 1 Mokytojas gali vesti renginį.
- 2 - 3 savanoriai būtų naudingi, jei jų yra. Tai gali būti mokytojai, mokyklos darbuotojai, vyresni mokiniai ar tėvai.



- Mokytojas/ teisėjas turi susipažinti su pačia programa ir vertinimo lapu.





# Pavyzdinis renginio tvarkaraštis

## Detalus tvarkaraštis

9:00-9:10	Įvadas
9:10-9:15	Perėjimas
9:15-10:50	Peržiūra
9:20-9:30	1 komanda
9:40-9:50	2 komanda
10:00-10:10	3 komanda
10:20-10:30	4 komanda
10:40-10:50	5 komanda
10:50-11:00	Pertrauka
11:00-11:15	Susitvarkymas ir svarstymas
11:15-11:30	Šventimas

Visi nurodyti laikai gali būti laisvai keičiami pagal Jūsų mokyklos tvarkaraštį

Renginys gali būti organizuojamas per vieną ar dvi sesijas, po pamokų ar savaitgalį

### Planavimo patarimai

- Pavyzdinis tvarkaraštis skirtas penkioms komandoms. Turite jį pakoreguoti, kad atitiktų dalyvaujančių komandų skaičių.
- Peržiūros metu galima organizuoti papildomas veiklas.



# Vertinimo lapas

Vardas \_\_\_\_\_ Komandos pavadinimas \_\_\_\_\_

Teisėjai privalo pažymėti po vieną langelį kiekvienoje eilutėje, kad nurodytų komandos pasiekimus.

Peržiūros kriterijai:

**Pradedantieji:** Modelis nėra visiškai sukurtas arba nėra plakato, pristatymo, arba neatsako į klausimus.

**Pažengę:** Komandos modelis, pristatymas ir plakatas sukurti, atsakoma į klausimus.

**Patyrę:** Komanda įveikė visus iššūkius.

		Pradedantieji	Pažengę	Patyrę
<b>IŠŠŪKIO SPRENDIMAS</b>				
Ką jūsų komanda išmoko apie šį iššūkį?	Komanda susipažino su iššūkiu ir jį išsprendė.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaip tai galėtų paveikti jūsų bendruomenę?	Komandos sukurtas sprendimas gali padaryti didelę įtaką bendruomenei.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>PAGRINDINĖS VERTYBĖS</b>				
Kaip panaudojote pagrindines vertybes?	Komandos nariai geba paaiškinti, kaip jie dirbo komandoje ir suprato pagrindines vertybes, pateikdami pavyzdžius.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ko išmokote vienas iš kito?	Komandos nariai parodė, kad dirbdami kartu išmoko naujų dalykų.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>KOMANDOS MODELIS</b>				
Apibūdinkite savo komandos modelį.	Komanda apibūdina modelį ir kaip išsprendė iššūkio sukurtas problemas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ar įtraukėte bėgimo takelį, širdies žaidimą ar bendrą konstrukciją?	Komanda į modelį įtraukė vieną ar daugiau komponentų.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>PROGRAMAVIMAS</b>				
Kokia jūsų modelio dalis yra motozituota?	Komanda naudojo variklį (-ius) ir jutiklius, kad jų modelis judėtų ir būtų interaktyvus.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaip suprogramavote savo motorinę dalį?	Komandos nariai paaiškino, kaip jų kodas (-ai) privertė jų modelį judėti.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>KOMANDOS PLAKATAS</b>				
Ką įtraukėte į savo komandos plakatą?	Plakate pateikta informacija apie jų iššūkio sprendimą, sukurtą modelį, programavimą ir jų komandą.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kaip tai parodo jūsų komandos kelionę per šį iššūkį?	Komandos nariai papasakojo ar parodė, kaip jie dirbo komandoje kurdami savo plakatą.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# Teisėjų klausimai

Štai keletas klausimų, kurie padės pasiruošti renginiui.  
Šiais klausimais galite padėti komandoms paaiškinti ką jie sukūrė ir ko išmoko.

## Iššūkio sprendimas

- Ką jūsų komanda sužinojo apie iššūkį?
- Kaip tai galėtų paveikti jūsų bendruomenę?

## Pagrindinės vertybės

- Kaip panaudojote pagrindines vertybes?
- Kokių įgūdžių išmokote vieni iš kitų?

## Komandos modelis

- Ar galėtumėte apibūdinti savo komandos modelį?
- Ar įtraukėte bėgimo takelį, širdies žaidimą ar bendrą konstrukciją?

## Programavimas

- Kuri jūsų modelio dalis yra motorizuota?
- Kaip programavote motorizuota dalį?

## Komandos plakatas?

- Ką įtraukėte į savo komandos plakatą?
- Kaip tai parodo jūsų komandos kelionę per šį iššūkį?



# Apdovanojimų sąrašas

Vertinimo lapas Jums padės paskirstyti apdovanojimus. Kiekviena komanda turėtų gauti po vieną apdovanojimą. Tas pats apdovanojimas gali būti skiriamas kelioms komandoms.

## Iššūkio sprendimo apdovanojimas

Šios komandos parodė puikius problemų sprendimo įgūdžius ir gebėjimą kurti naujus įrenginius.

## Programavimo apdovanojimas

Šios komandos sėkmingai paaiškino, kaip jų kodas privertė sukurtą modelį judėti ir parodė gerus bendravimo įgūdžius.

## Pagrindinių vertybių apdovanojimas

Šios komandos nagrinėdamos iššūkį pademonstravo puikų komandinį darbą parodydamos, kad puikiai supranta FIRST® pagrindines vertybes.

## Komandos plakato apdovanojimas

Šios komandos savo kūrybiniame plakate parodė kūrybiškumą ir aiškiai parodo, ko išmoko FIRST® LEGO® Explore lygoje.

## Komandos modelio apdovanojimas

Šios komandos demonstravo naujoves ir kūrybiškumą kurdamos savo modelius

## Sukurkite pavadinimą apdovanojimui

Šios komandos gali būti apdovanotos už pasiekimus, kurie nepatenka į apdovanojimų sąrašą.

