

## Didaktinis scenarijus

### 1. Pavadinimas

Pikselių menas

### 2. Raktiniai žodžiai

programavimas, menas, skaitmeninis, vaizdo žaidimai

### 3. Pagrindinė informacija

**STEAM Tema:** Technologijos, Menai, Matematika

**Tipiškas sąveikos su mokymo scenarijumi laikas mokymo valandomis dirbant mokykloje:** 45'

**Bendras scenarijaus aprašymas:**

<u>Fazė</u>	<u>Etapas</u>	<u>Laikas</u>
Kas yra pikselių menas ir kur tai panaudoti?	Pasiruošimas	10'
Pikselių meno kūrimas	Igyvendinimas	25'
Pabaiga	Ivertinimas	10'

**Amžiaus grupė:** 1-4 klasės

**Numatomas sudėtingumo lygis:**

Labai lengvas	Lengvas	Vidurinis	Sudėtingas	Labai sudėtingas
			X	

**Mokymo ištekliai**

**Medžiagos:** spalvoti žymekliai/pieštukai vaikams, užduočių lapai

**Mokyklų infrastruktūra (galimybė naudotis technologijomis ir įranga):** kompiuteriai mokiniams, kompiuteris mokytojui, projektorius arba TV ekranas.

**Papildoma medžiaga iš išorinių šaltinių / internetinių priemonių:**

Kas yra 8-bitai?

<https://youtu.be/QaloW1aL9GE>

**Diferencijuotas mokymas skirtingų gebėjimų ir mokymosi stilių mokiniams toje pačioje klasėje: N/A**

**Autorius (-iai):** Šiauliai tech Reinaldas Šulskis

#### 4. Ugdymo problema

Vaikams šiomis dienomis dėl įvairių programų, kurios padeda supaprastinti procesus, yra sunku suprasti kaip viskas yra sukuriama. Dėka senų laiko patikrintų dalykų kūrimo metodų, mes galime parodyti kaip viskas yra sukuriama nuo 0, nenaudojant šablonų.

#### 5. Mokymosi tikslai

1. Išmokyti apie pikselių meną.
2. Suprasti skirtumus tarp senų ir naujų grafikos kūrimo būdų.
3. Dalyvauti pikselių meno kurybiniame procese pasitelkiant mažą įvairovę priemonių.

#### 6. Veiklos fazės

##### Fazė 1

**Pavadinimas:** Kas yra pikselių menas ir kur tai panaudoti?

Viduje	Lauke	Miksas
X		

**Trukmė minutėmis:** 10'

**Detalus fazės aprašymas:**

Mokytojas pristato mokiniams kas yra pikselių menas.

Mokytojas pateikia šiandieninius pikselių meno panaudojimo būdus.

Mokytojas pateikia daugiau informacijos apie pikselių meno technologines ribas, kodėl pikselių menas taip atrodo, ribotą spalvų palėtės naudojimą ir iššūkius su kuriais vaizdo žaidimai naudojantys pikselių meną susidurdavo seniau.

Mokytojas pristato užduotį, užduočių lapus, kriterijus ir ką daryti norint gerai įvykdyti užduotį.

**Užduoties lapas:** N/A

### Fazė 2

**Pavadinimas:** Pikselių meno kūrimas

Viduje	Lauke	Miksas
X		

**Trukmė minutėmis:** 25'

#### Detalus fazės aprašymas:

Mokiniai naudodami spalvotus žymeklius/pieštukus bando sukurti pikselių meną naudojant iki 4 skirtingų spalvų.

**Užduoties lapas:** Pikselių menas

### Fazė 3

**Pavadinimas:** Pabaiga

Viduje	Lauke	Miksas
X		

**Trukmė minutėmis:** 10'

#### Detalus fazės aprašymas:

Mokytojas kartu su mokiniais įgyvendina trumpa refleksija tokiais klausimais kaip: kas nutiko? Ką mokiniai išmoko? Kur būtų galima panaudoti šias žinias ateityje ir pan.

**Užduoties lapas:** N/A

## 7. Įvertinimo metodologija

Atvira diskusija apie ažvelgtas temas pasitelkiant klausimus „Kas nutiko?“, „Ką mes išmokome šiandien?“, „Kur mes galėtume panaudoti naujus metodus?“, „Kaip jaučiausi mokymosi proceso metu?“ ir pan.

## 8. Papildomi ištekliai

Skaidrės  
Užduočių lapai  
Vieno puslapio užrašai