



Kaip sukurti interaktyvų vandenynų žemėlapij?

Problema:

Įsivaizduokite, kad esate jaunieji tyrinėtojai, kuriems pavesta sukurti interaktyvų pasaulio vandenynų žemėlapij. Jūsų užduotis – ne tik surinkti informaciją apie vandenynų dydį, gylį ir juose gyvenančius gyvūnus, bet ir atskleisti istorines keliones, kurios pakeitė mūsų supratimą apie pasaulį. Naudodami skaitmeninius įrankius, sukursite išsamų ir patrauklų žemėlapij, kuris padės kitiems mokiniams atrasti vandenynų paslaptis. Kaip sujungti geografijos, istorijos ir gamtos duomenis į vieną skaitmeninį kūrinį?

Projekto užduotis mokiniams:

- ☹️😊😊 1. **Vandenynų duomenų rinkimas.** Dirbdami poromis, suraskite ir susisteminkite informaciją apie penkis pagrindinius pasaulio vandenynus: Ramųjį, Atlanto, Indijos, Arkties ir Pietų. Kiekvienam vandenynui nurodykite jo dydį, didžiausią gylį ir žemynus, su kuriais jis ribojasi. Šiuos duomenis įveskite į skaitmeninę lentelę.
- 😊😊😊 2. **Istorinių kelionių laiko juosta.** Pasirinkite tris garsius jūrų keliautojus (pvz., Kristupą Kolumbą, Ferdinandą Magelaną, Džeimsą Kuką) ir ištirkite jų svarbiausias keliones. Nustatykite, kada vyko šios kelionės, kokius vandenynus jie kirto ir kokius svarbius atradimus padarė. Sukurkite skaitmeninę laiko juostą, kurioje vizualiai pavaizduosite šiuos istorinius įvykius.
- 😊😊😊 3. **Vandenynų gyvūnų modeliavimas ir aprašymas.** Kiekviena grupė pasirenka vieną vandenyno gyvūną (pvz., mėlynąjį banginį, didįjį baltąjį ryklį, vėžlį). Surinkite informaciją apie jo dydį, buveinę ir mitybą. Naudodami 3D rašiklį, sukurkite pasirinkto gyvūno modelį. Nufotografuokite modelį ir įkelkite nuotrauką kartu su surinkta informacija į skaitmeninį dokumentą.

☹️😊😊 4. **Interaktyvios parodos kūrimas.** Apibendrinkite visą surinktą informaciją apie vandenynus, jų tyrinėjimo istoriją ir gyvūnus. Sukurkite vieną skaidrę, kurioje pristatysite pasirinktą vandenyną, jo atradimo istoriją ir jame gyvenantį gyvūną. Šią skaidrę įkelkite į bendrą „Padlet“ lentą, kuri taps interaktyviu vandenynų žemėlapiu.

☹️😊😊 5. **Baigiamasis pristatymas.** Remdamiesi „Padlet“ lenta ir savo surinkta informacija, paruoškite 3–5 skaidrių pristatymą. Pristatyme turite apibendrinti informaciją apie vandenynus, istorinius tyrinėtojus, gyvūnus ir kitus įdomius faktus. Pristatykite savo darbą klasei, paaiškindami, kaip kūrėte interaktyvų žemėlapij ir kokias naujas žinias įgijote.

Įsivertinimo laukeliai kviečia pagalvoti kaip buvo atliktos užduotys: nesėkmingai, sėkmingai ar labai sėkmingai?

Mokiniai žymi labiausiai užduoties įgyvendinimą atitinkančio laukelio vidurį, pvz.: ☹️😊😊

Mokytojai vėliau gali apvesti jų manymu tinkamiausią laukelį, pvz.: ☹️😊😊

Mokomos temos:

• **Informatika.** 27.1.4. Įvairaus turinio integravimas: Mokomasi kurti, pertvarkyti ir pritaikyti skaitmeninį turinį apie vandenynus, naudojant įvairius skaitmeninius įrankius. Ugdomi gebėjimai ieškoti informacijos, dirbti su skaičiuoklėmis, kurti pristatymus ir interaktyvias lentas.