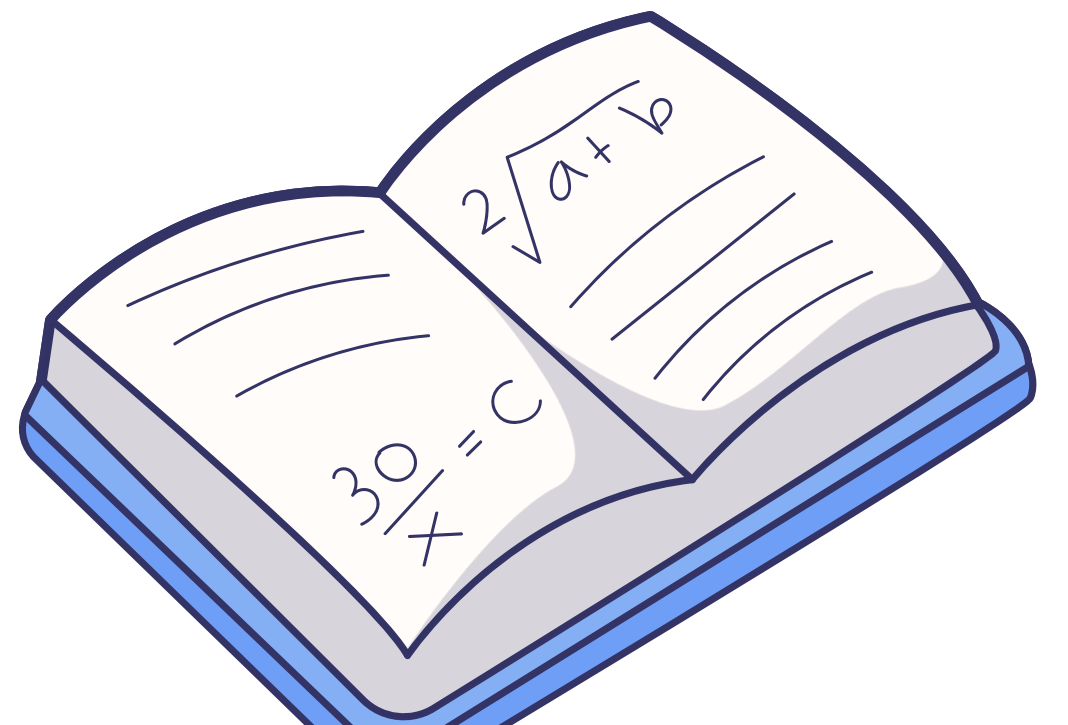


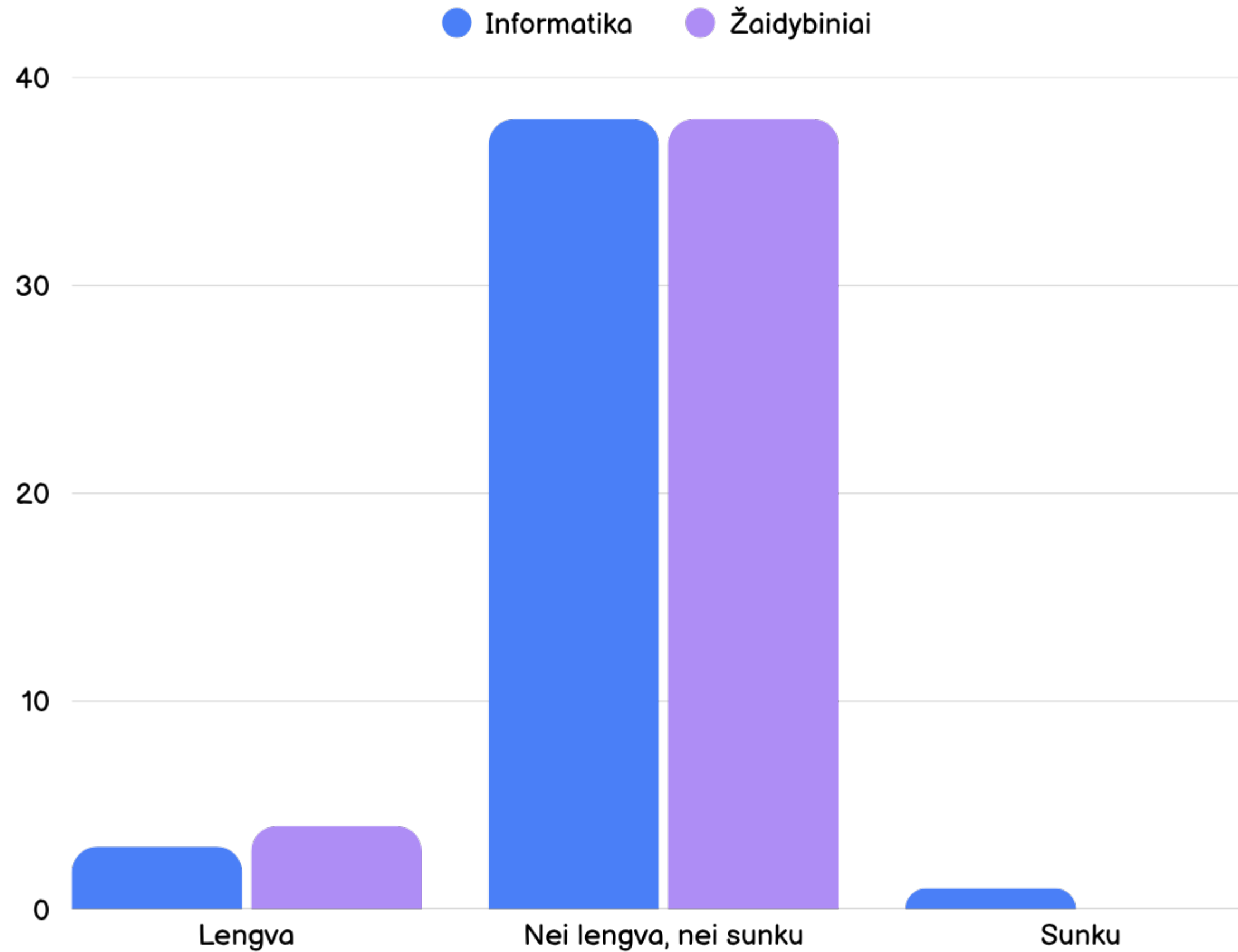


oigimaths
4 ALL

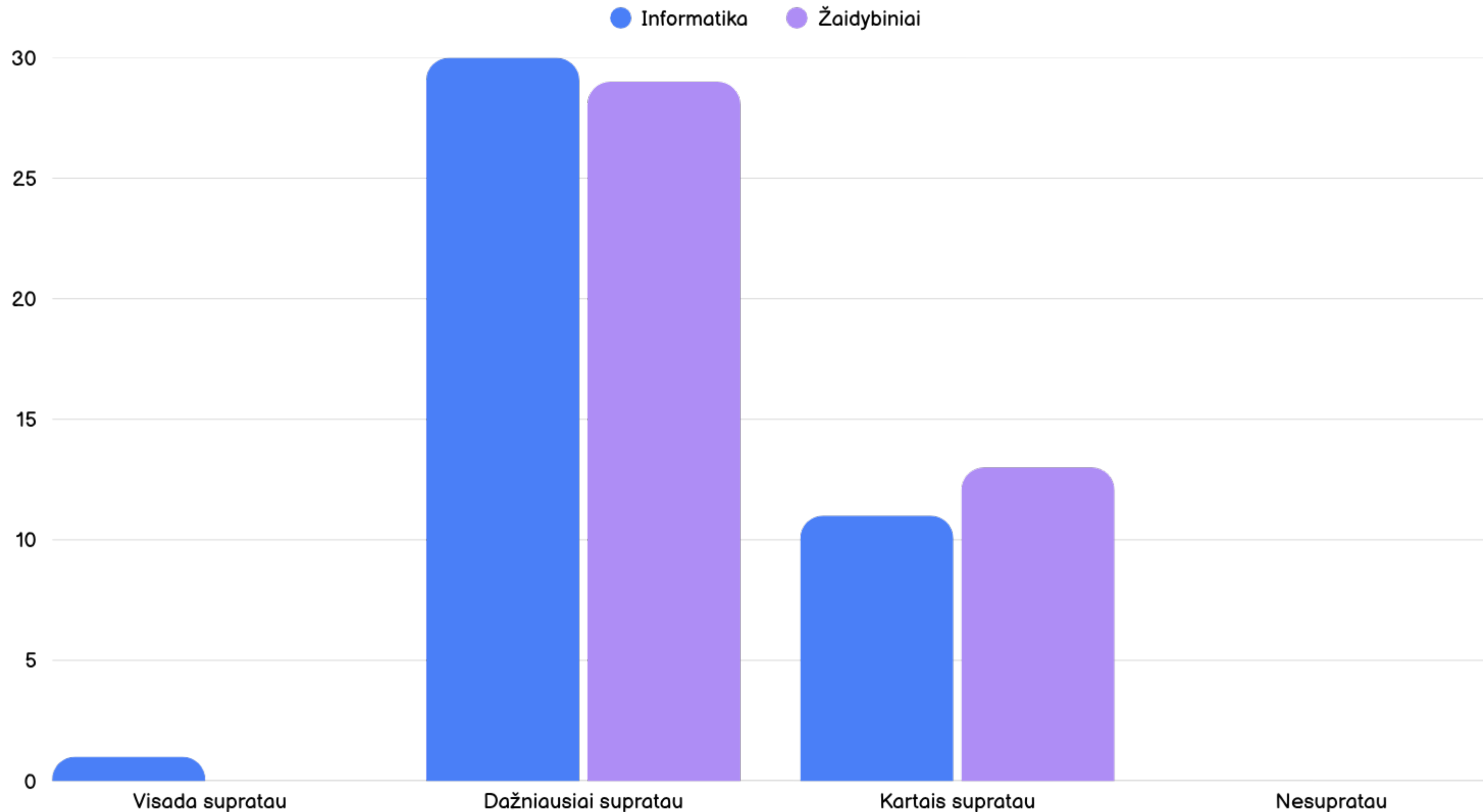
**Druskininkų „Saulės“
pagrindinė mokykla**



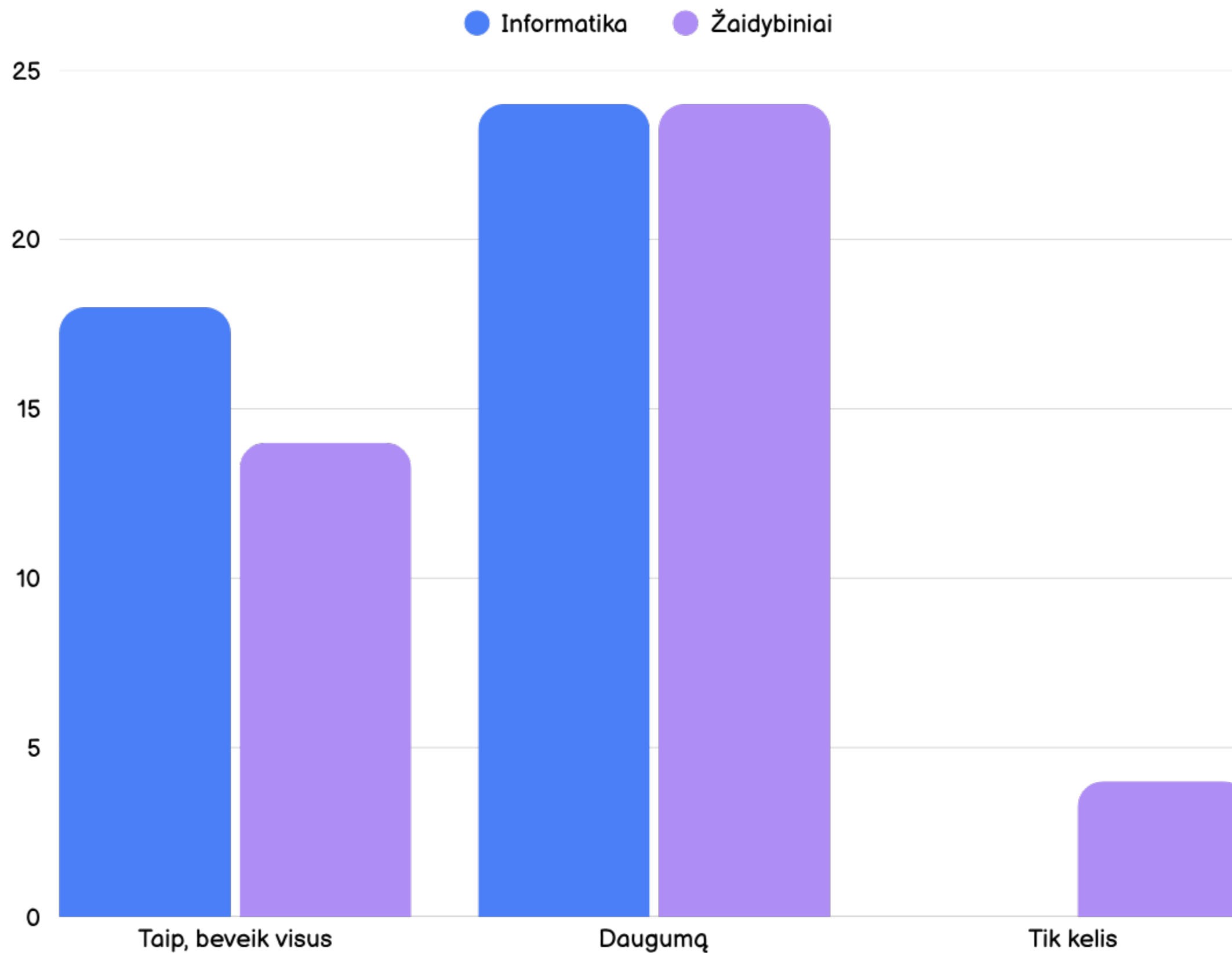
Kaip sekėsi spręsti uždavinius?



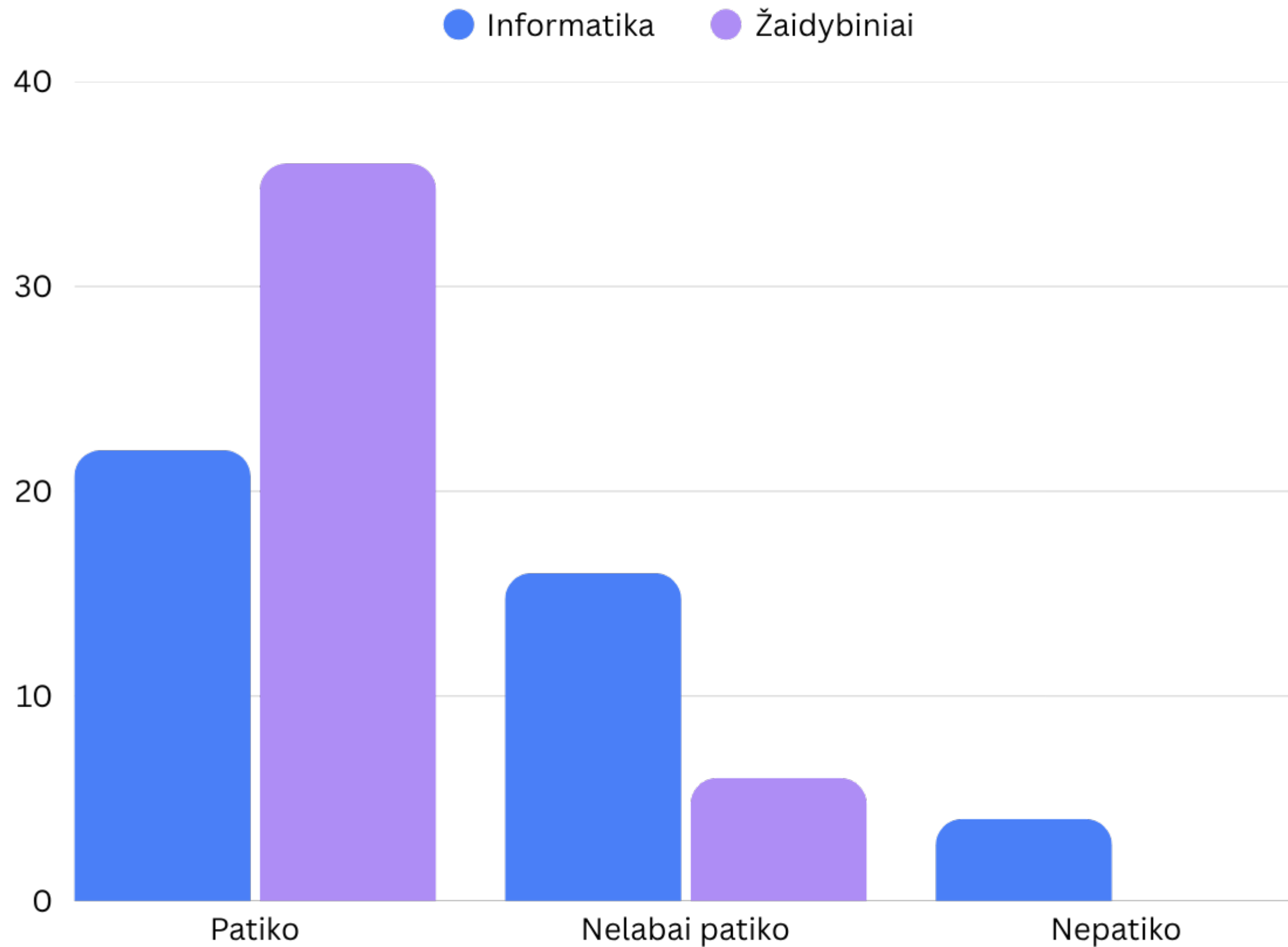
Ar supratai uždavinių sąlygas?



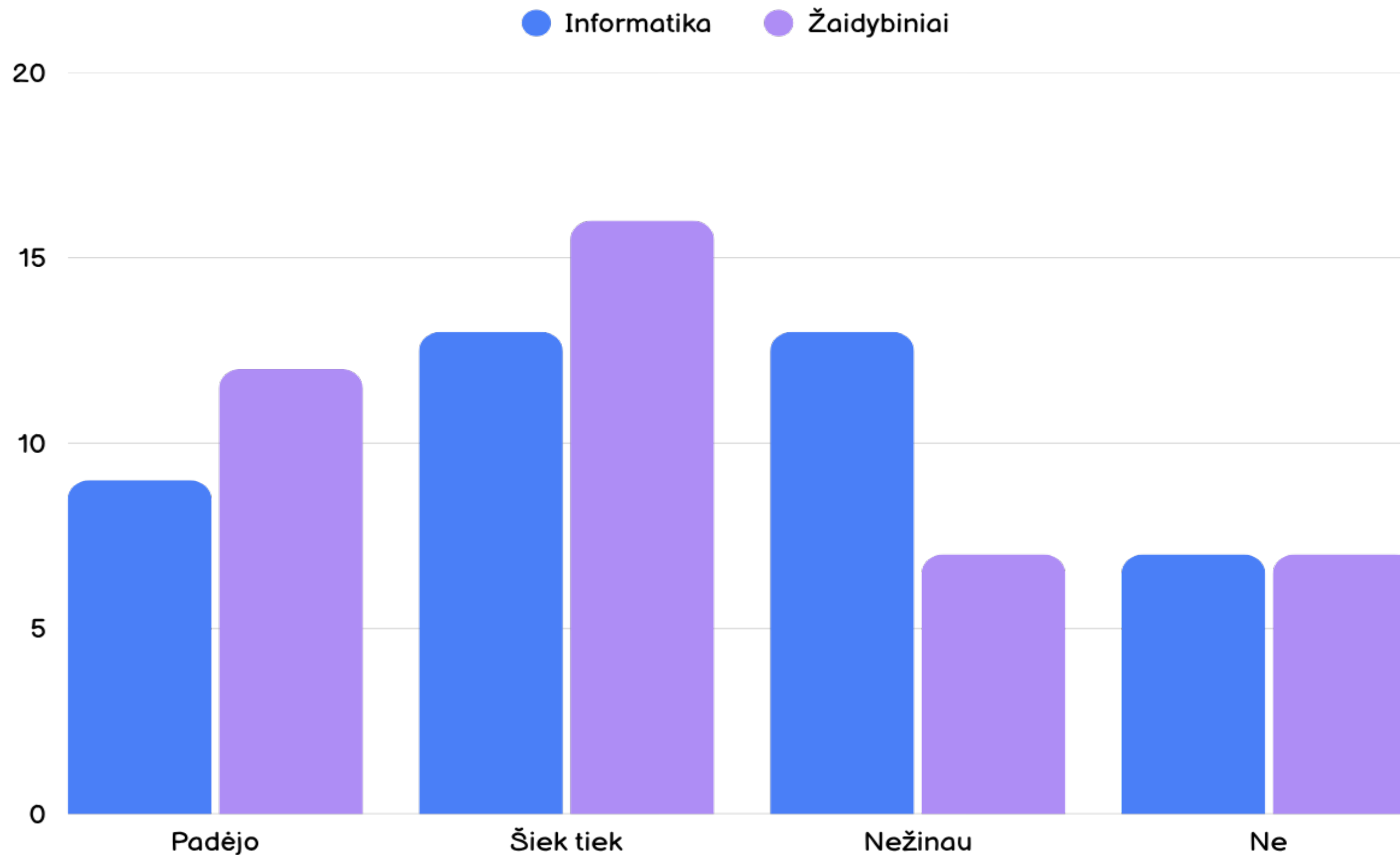
Ar galėjai savarankiškai spręsti uždavinius?



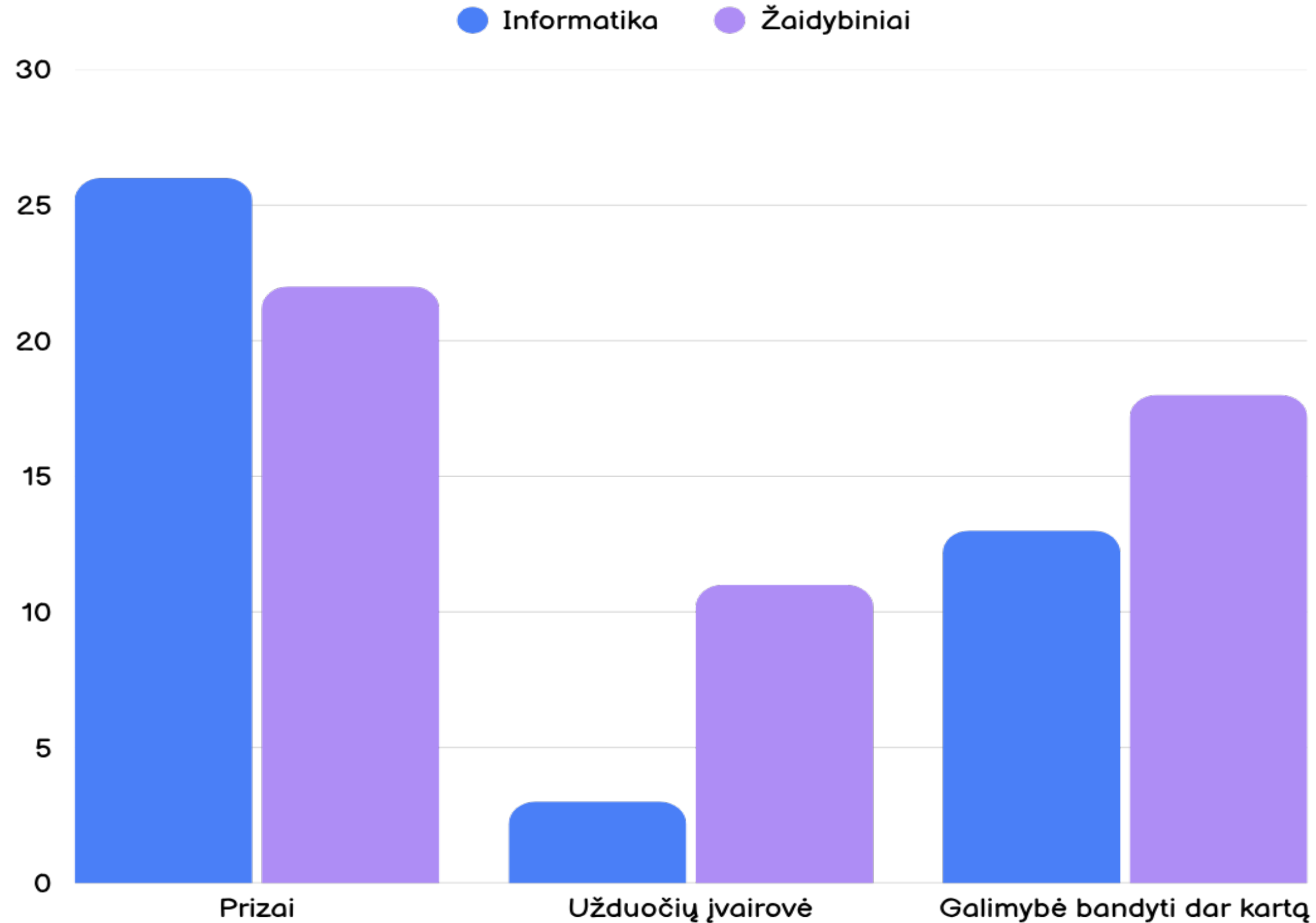
Ar tau patiko spręsti uždavinius naudojant technologijas (kompiuterį/planšetę)



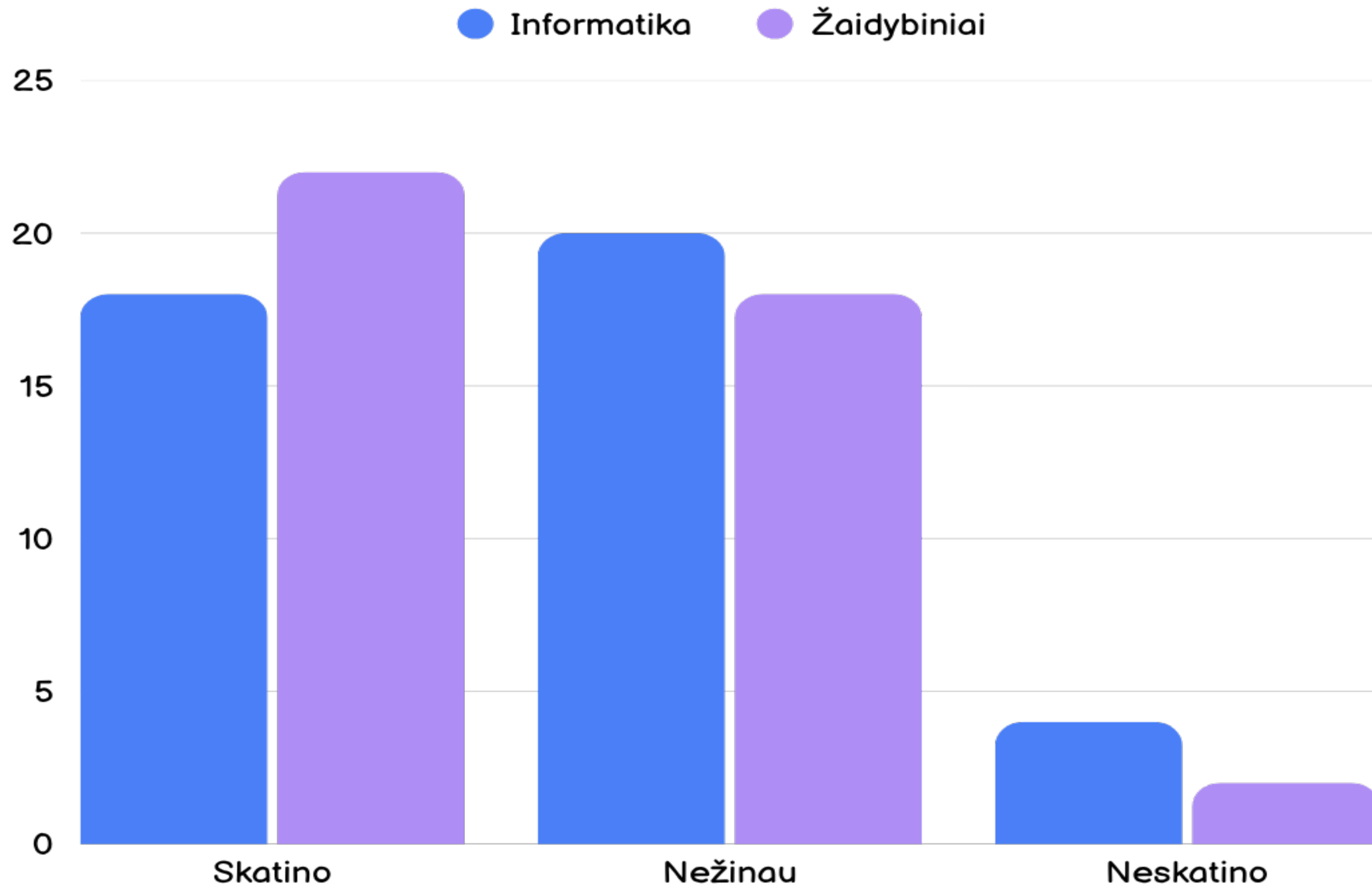
Ar užduotys su žaidybiniais elementais padėjo labiau susidomėti matematika ?



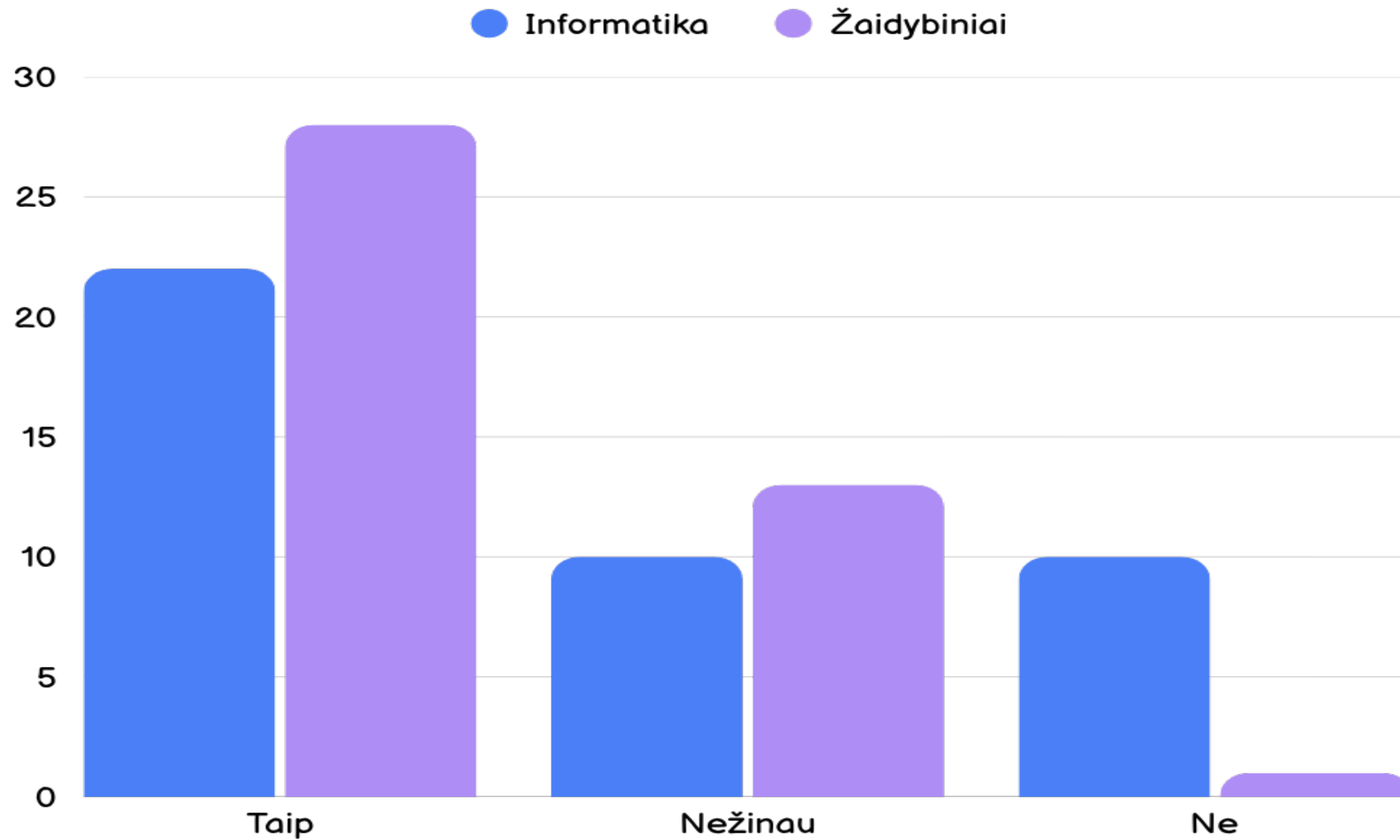
Kas labiausiai patiko?

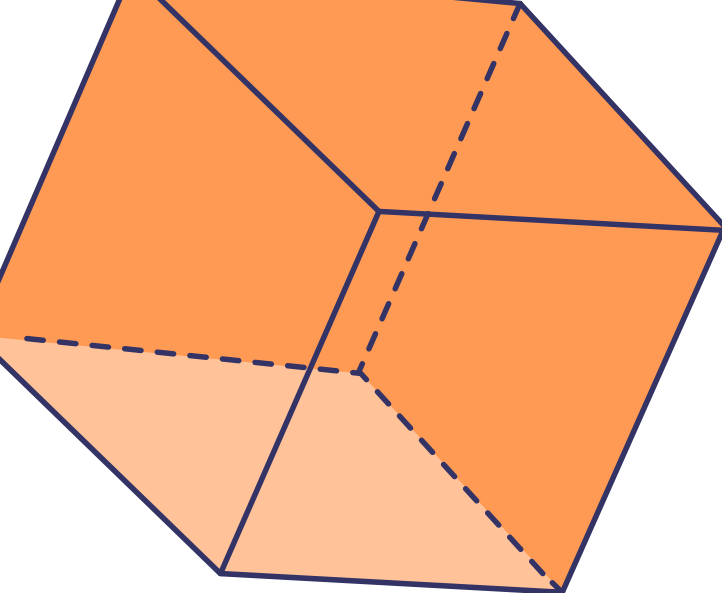


Ar uždaviniai skatino galvoti, ieškoti sprendimų?



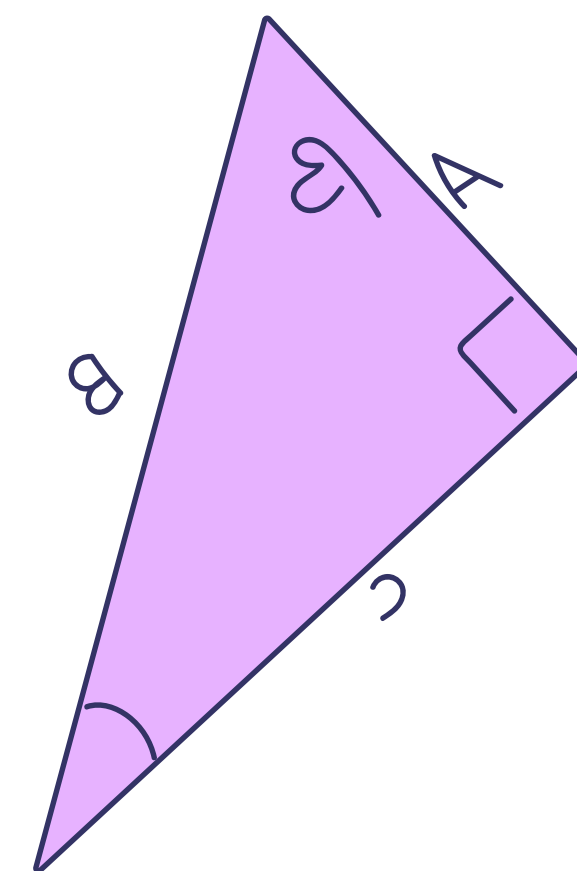
Ar norėtum dar tokių pamokų?





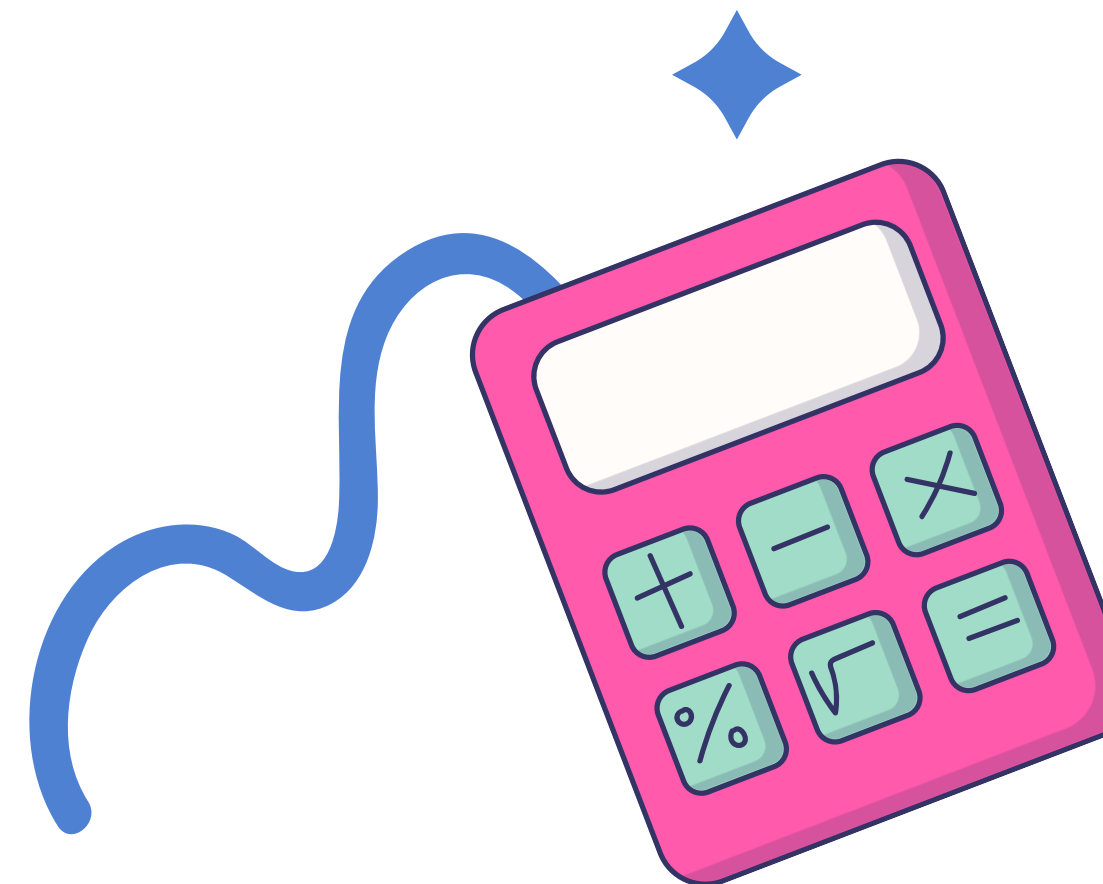
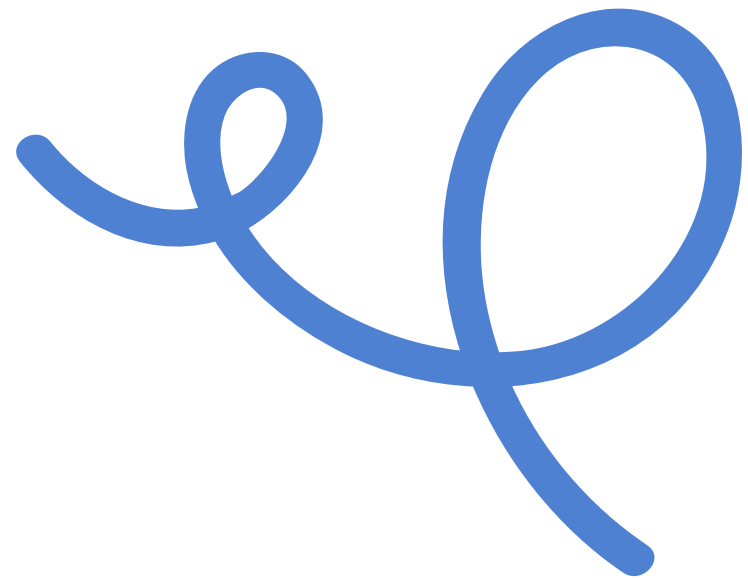
Kas dar patiko šiame projekte ?

- **Lengvos ir įdomios užduotys.**
- **Užduotys, lavinančios atmintį ir pastabumą.**
- **Greitas rezultatų matymas.**
- **Mažiau rašymo sąsiuvinuose.**
- **Šokliukas, lenktynės, pinigų skaičiavimas, diagramos.**

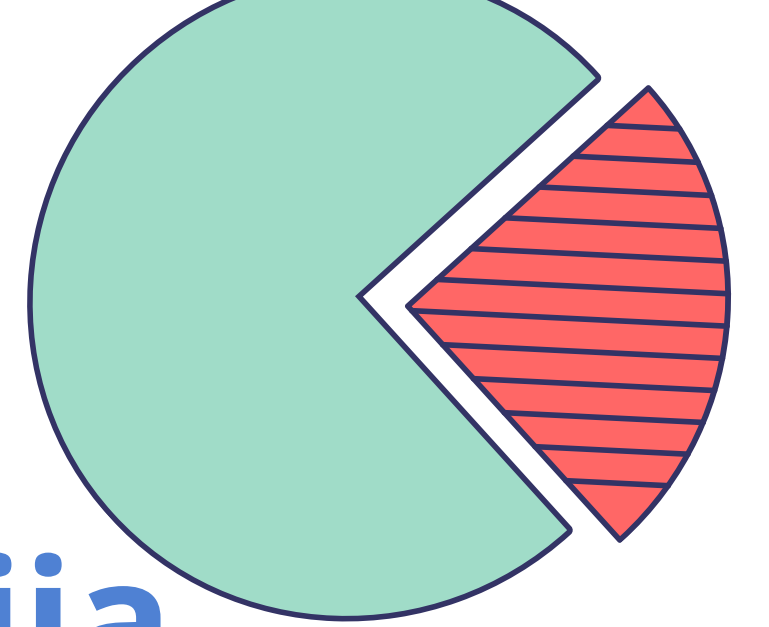


Kas buvo sunkiausia?

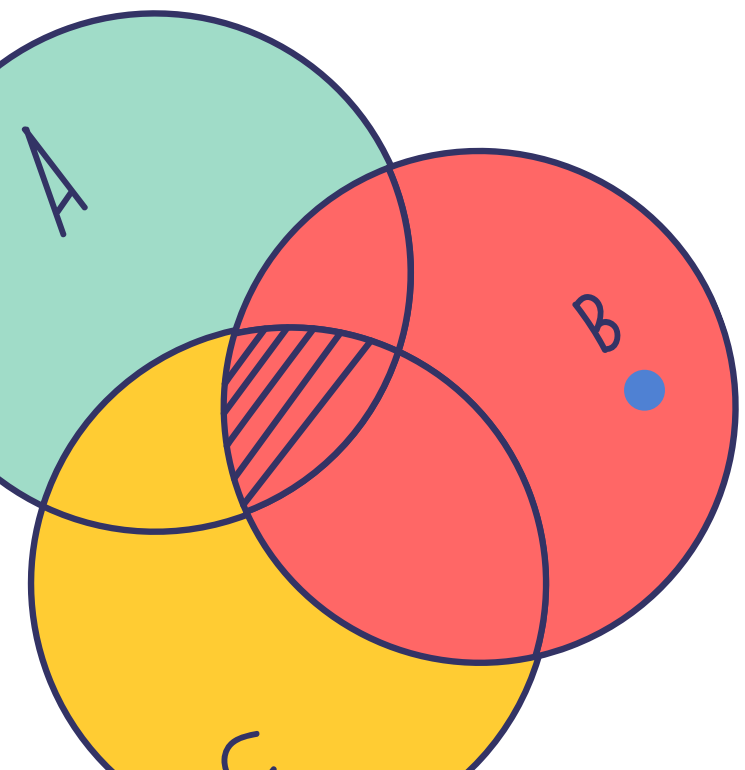
- Tekstiniai uždaviniai.
- Užduotys, kur reikia mąstyti.
- Kur daug reikia skaityti.
- Bebro su kopėčiomis užduotis, indų dėliojimas.



Privalumai

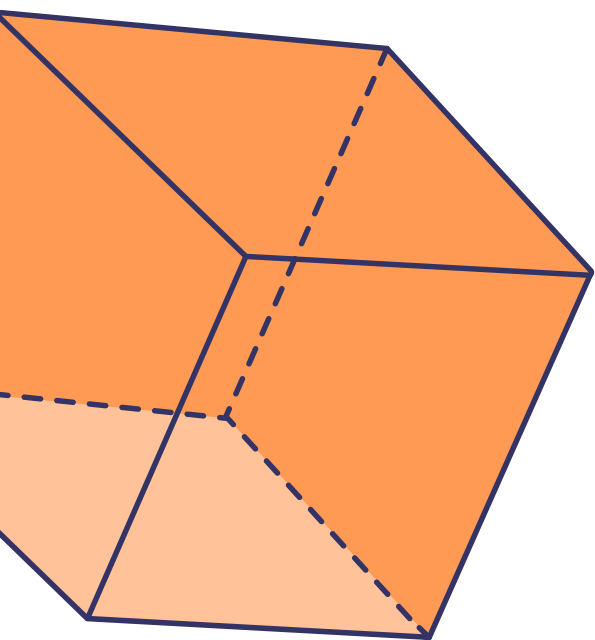
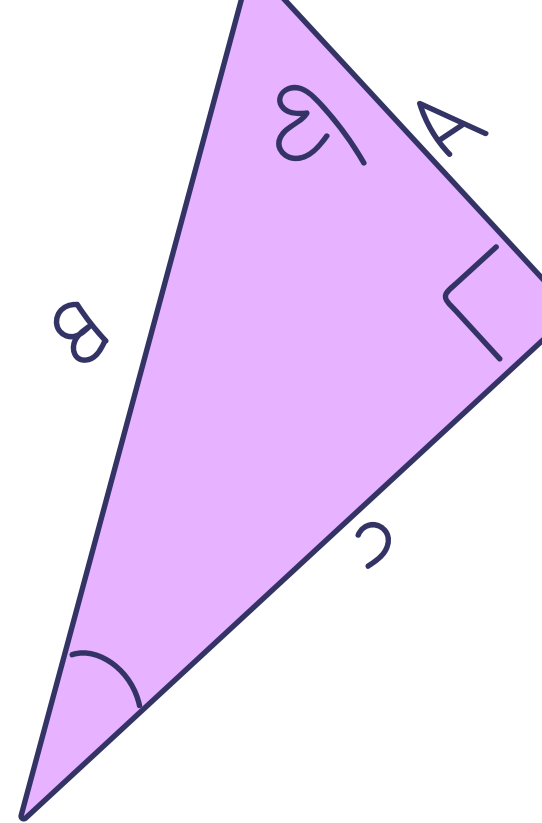
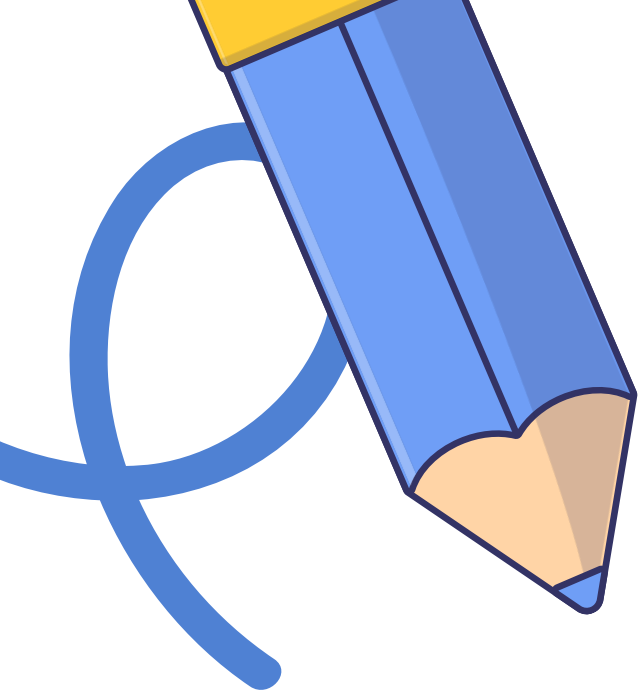


- Padidėjo mokinių motyvacija.
 - Pamoka tapo įdomesnė.
 - Pagerėjo darbo su IT įgūdžiai.
 - Lengviau pasiruošti pamokai ir diferencijuoti užduotis.
- Iš karto gavome grįžtamąjį ryšį.



Sunkumai

- **Techninės kliūtys: kompiuterių stoka, interneto trikdžiai.**
- **Kai kurios užduotys buvo per sunkios, neaiškiai suformuluotos sąlygos.**



Apibendrinant galima teigti, kad projektas „Ville“ buvo naudingas, įdomus ir skatino mokinių įsitraukimą į mokymąsi.

Ačiū už dėmesį.

