



Edukacinis tyrimas



## Kelmės „Kražantės“ progimnazija

# *Matematikos problemų sprendimo taikant technologijomis grindžiamą mokymąsi ir informatinį mąstymą stiprinimas*

*Inga Zablockienė, Hilda Laima Markulė, Sigutė Andrulienė, Regina Dovidaitienė*

*2026 m. gegužės 28–29 d.*

# Mokyti matematikos kompiuterių klasėje naudojant VILLE mokymosi(si) aplinką man patiko, nes:

- buvo įdomūs žaidimai, galvosūkių ir apdovanojimai (deimantas, auksas);
- patiko smagios užduotys ir dirbti su kompiuteriu;
- įdomu mokytis dirbant su kompiuteriu ir greitai pasitikrinti atsakymą;
- užduotys fainos ir interaktyvios, reikėjo įveikti iššūkius, kad gautum apdovanojimą;
- lengviau dirbti su kompiuteriu, mažiau pavargsta ranka;
- galėjome pasirinkti užduotis pagal sunkumą;
- buvo įdomios užduotys;
- buvo daug skaitmeninių užduočių;
- užduotys buvo kaip žaidimai;
- užduotys buvo įdomios ir galėjau dirbti savo tempu;
- smagiau atlikti užduotis negu pratybose;
- sudėtingesnės užduotys labiau lavina protą;
- mažiau pavargsti atlikdamas užduotis;
- naudojant VILLE daug smagiau dirbti ir įdomesnės užduotys;
- išmokau geriau, tiksliau ir greičiau suskaičiuoti.



## Žaidybiniai elementai matematikos pamokoje reikalingi, nes:

- kurie nesupranta, tai iškart supranta ir pasidaro lengviau mokytis matematikos;
- reikia galvoti savo galva, kad išmoktum;
- galima daug daugiau išmokti;
- gali greičiau išmokti matematiką;
- vaikai labiau įsitrauktų ir daugiau galvotų;
- labiau įsimeni ir smagiau atlikti mokomuosius žaidimus;
- stiprina protą;
- vaikai daugiau nori mokytis, kai užduotys yra kaip žaidimas;
- labiau lavinasi vaizduotė ir vaikai kaip ir mokosi, kaip ir žaidžia;
- pakelia nuotaiką ir įdomiau dirbti;
- gali daugiau užduočių atlikti;
- vaikai labiau susidomi ir pradeda mokytis;
- lavina mąstymą;



# Žaidybiniai elementai matematikos pamokoje reikalingi, nes:

- padeda įdomiau mokytis;
- sudomina ir norisi dirbti daugiau;
- daugiau aiškumo;
- parodo, jog nori mokytis ir gali būti įdomu;
- lavina smegenis;
- nėra nuobodu;
- galima lengviau viską įsidėmėti;
- lengviau suprasti, kaip atlikti užduotis;
- smagesnės pamokos;
- įdomesnės užduotys;
- tuo pačiu metu ir mokaisi, ir žaidi, nenusibosta;
- kitaip pavargčiau, atsibostų ir nebenorėčiau daryti;
- žaidybiniai elementai lavina protą;
- užduotys panašios į žaidimus man labiau patinka;
- lengviau ir greičiau supranti užduotį;
- daugiau išmoksti ir yra įdomiau.



# Mokyti matematikos kitokiu būdu yra įdomiau, nes:

- gali daugiau išmokti;
- gali pakeisti mokymosi aplinką;
- kasdien kažkas naujo;
- faina ir įdomu mokytis, ne vien su vadovu ir sąsiuviniais;
- labiau spalvota, galima bendradarbiauti;
- labiau suprantu;
- man patiko mokytis VILLE platformoje;
- neatsibosta ir pamoka greitai praeina;
- turi penkias gyvybes;
- yra lengviau;
- jaučiuosi laisviau ir geriau įsimenu;
- gali patirti naują ir įdomų mokymosi būdą;
- būna įdomiau atlikti užduotis, nes mes esame pripratę prie knygų ir tai mums darosi nuobodu.
- nėra nuobodu, daugiau užduočių su paveikslėliais, kurie pajvairina pačią užduotį;
- knygos atsibosta;
- pakeičiame mokymosi aplinką ir mokomės naudoti kitais įrenginiais;
- greičiau išmoksi matematiką;
- išmoksi geriau valdyti kompiuterį;
- nereikia tą laiką dirbti pratybų sąsiuvinyje;
- nenusibosta.



## Ar norėtumei kitais mokslo metais tokių pamokų?

TAIP – 14, nes įdomu; NE – 6, nes matematika yra rimtas mokslas;

TAIP – 20, NELABAI – 1;

TAIP – 21, nes užduotys buvo įdomios ir labai patiko.



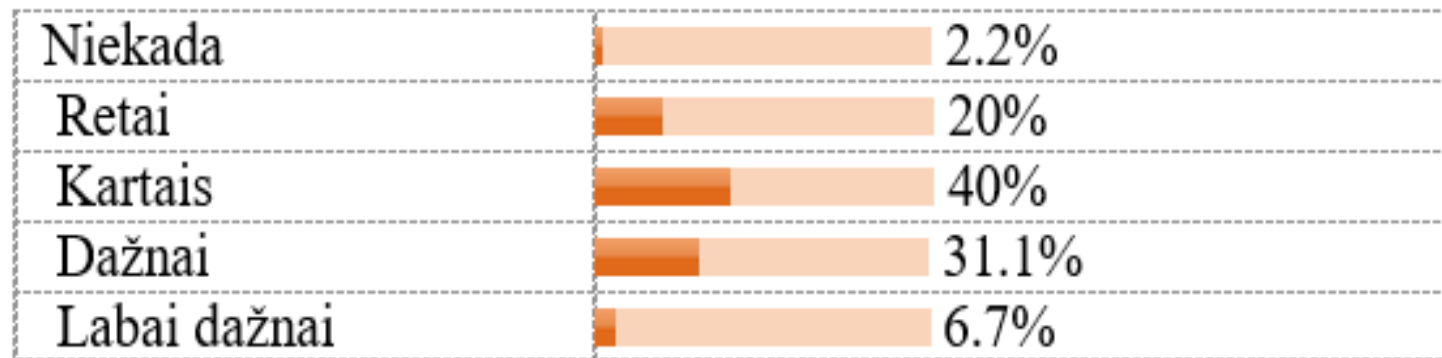
# Mokantis matematikos VILLE aplinkoje mano mąstymas gerėjo, nes:

- labiau supratau užduotis, kurių nesuprasdavau;
- užduotys buvo įvairaus sunkumo;
- buvo daug galvosūkių;
- reikėjo daugiau pagalvoti;
- pradėjau gauti Pg ir supratau sunkesnes užduotis;
- dabar suprantu matematiką;
- lavina vaizduotę;
- reikėjo daugiau mąstyti ir stropiai mokytis;
- labiau stengiausi per tokias pamokas;
- greičiau dariau šias užduotis;
- greičiau įveikiu veiksmus ir suprantu užduotis;
- padėjo suvokti užduotis;
- labiau supratau tekstinius uždavinius;
- greičiau skaičiuoju ir suprantu uždavinius;
- man dabar lengviau skaičiuoti mintinai;
- jau pradėdau suprasti uždavinius;
- išmokau daugiau dalybą, daugybą ir atlikti veiksmus;
- supratau sunkesnes užduotis ir naujų dalykų;
- reikėjo susikaupti.

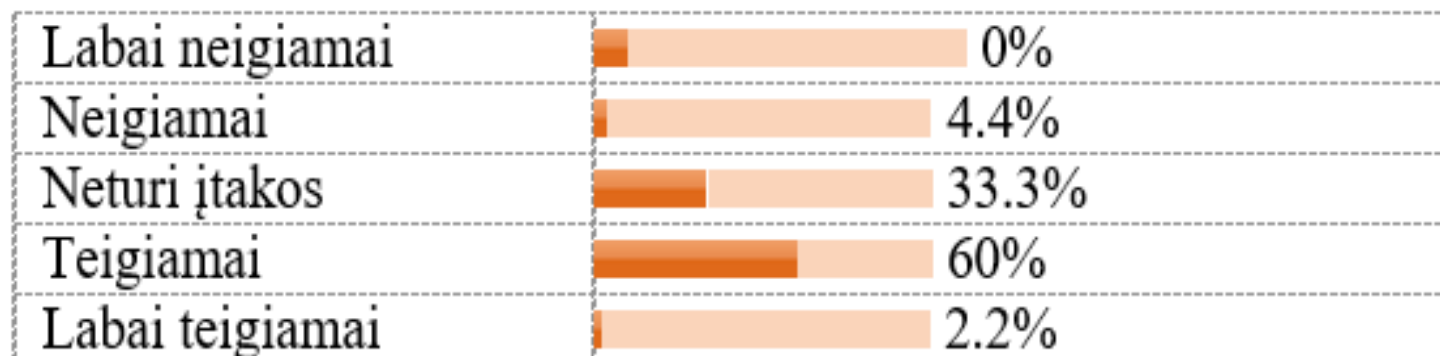


# Mokinių tėvų nuomonė.....

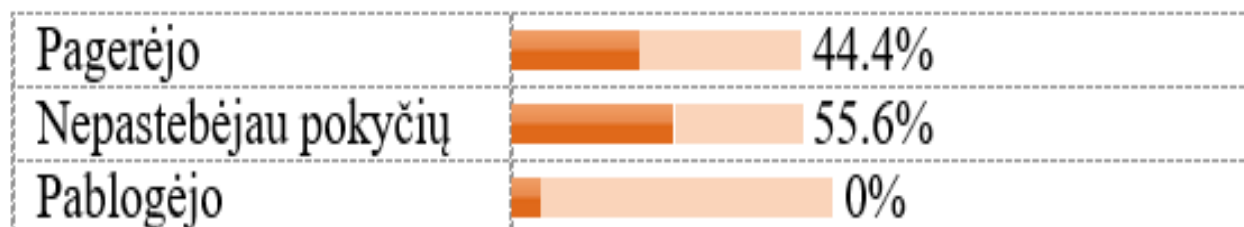
## 1. Kaip dažnai Jūsų vaikas naudoja skaitmenines technologijas mokydamasis?



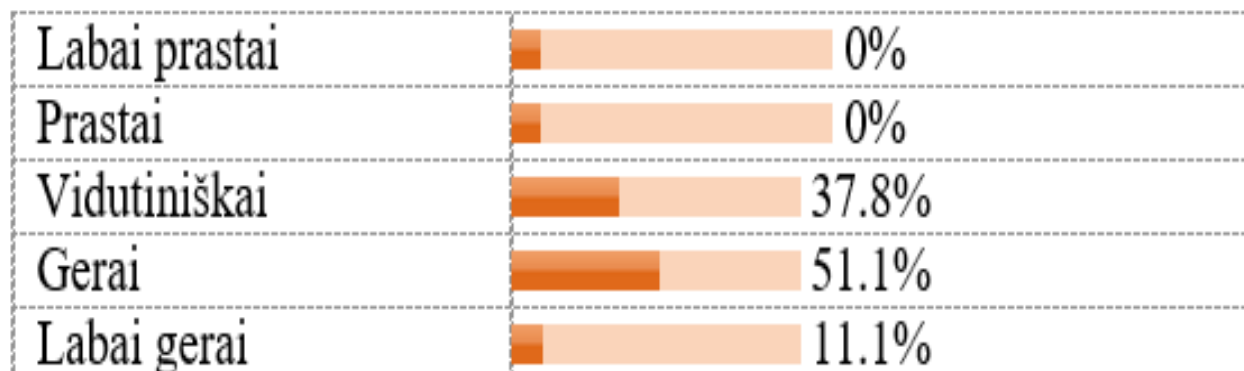
## 2. Kaip, Jūsų nuomone, skaitmeninės priemonės veikia vaiko susidomėjimą matematika?



3. Ar pastebite vaiko matematikos pasiekimų ar supratimo pokyčius dalyvaujant projekte DigiMath4All (IM)?



4. Kaip vertinate bendrą projekto DigiMath4 All (IM) poveikį Jūsų vaiko matematikos mokymuisi?



# Kokius teigiamus pokyčius pastebėjote?

1. Greičiau atlieka veiksmus.
2. Jokių.
3. Greičiau supranta.
4. Labiau sudomina.
5. Nepastebėjau.
6. Puikiai skaičiuoja, greitai įsimena, pritaiko taisykles.
7. Pokyčių nėra.
8. Savarankiškai atlieka savo užduotis
9. Viskas geriau pradėjo sektis.
10. Pagreitėjo skaičiavimas mintinai, loginis mąstymas.
11. Pagreitėjo mąstymas.
12. Pagerėjo įvertinimai.
13. Pagerėjo rezultatai.
14. Labiau suinteresuotas atlikti užduotis kompiuteryje nei pratybų sąsiuvinyje.
15. Aiškiau supranta.



*„Matematiką, teisingai suprasta, ne tik tiesa, bet ir  
aukščiausias grožis.“*

*Bertrand Russell*

*„Matematiką yra mokslų karalienė, o skaičių teorija –  
matematikos valdovė.“*

*Karlas Frydrichas Gausas*