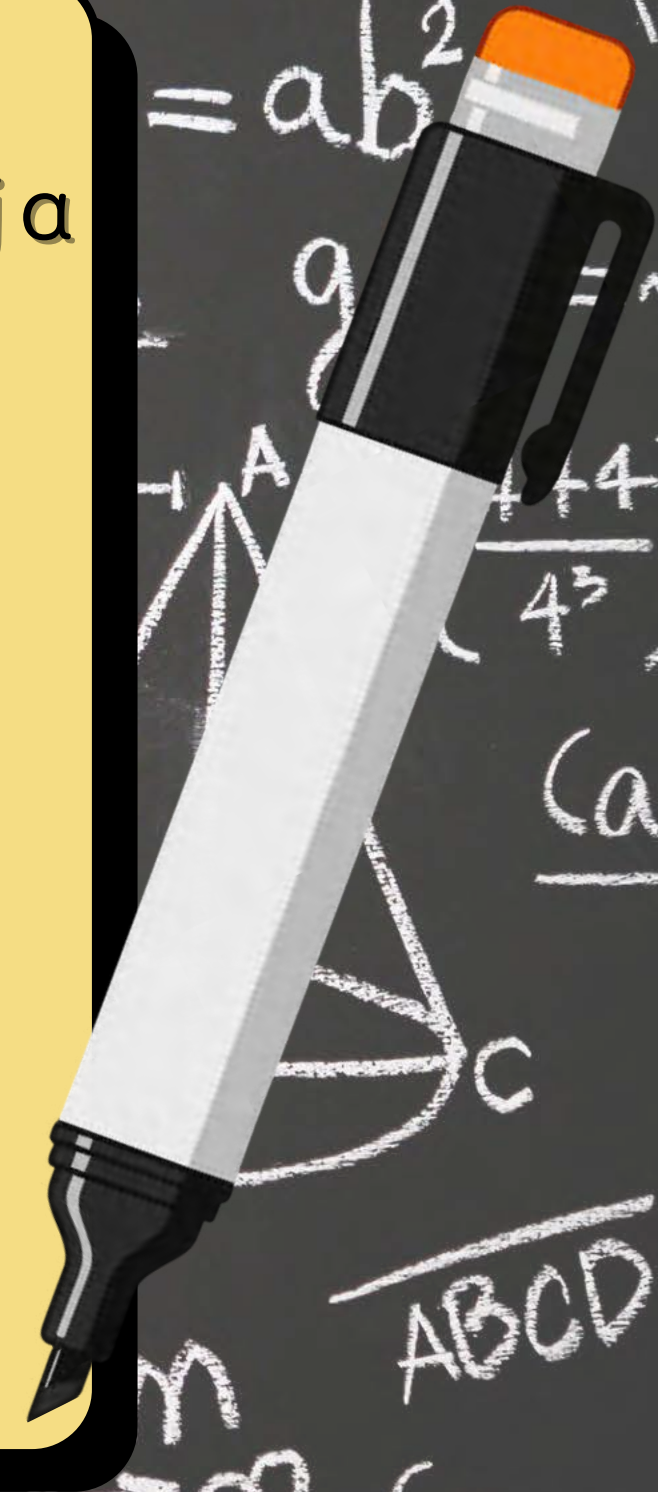


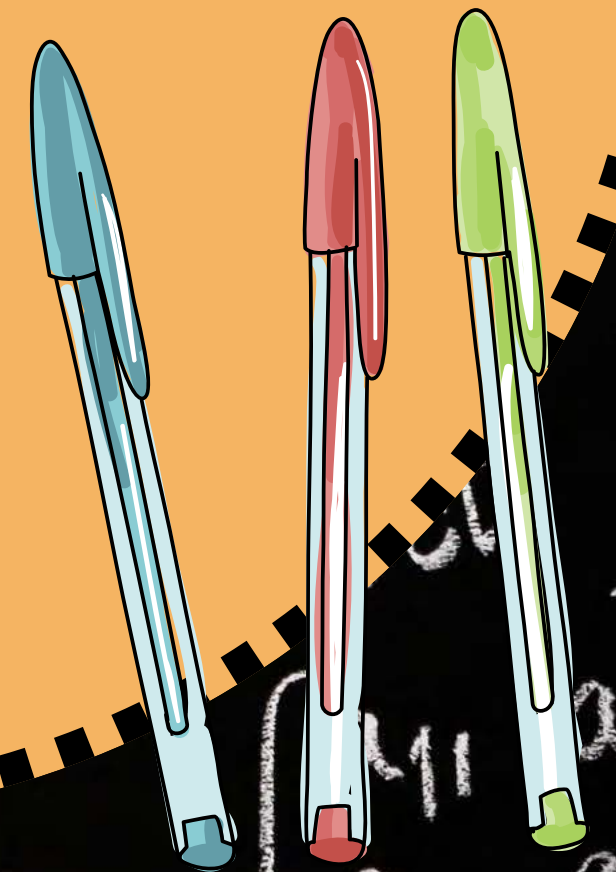
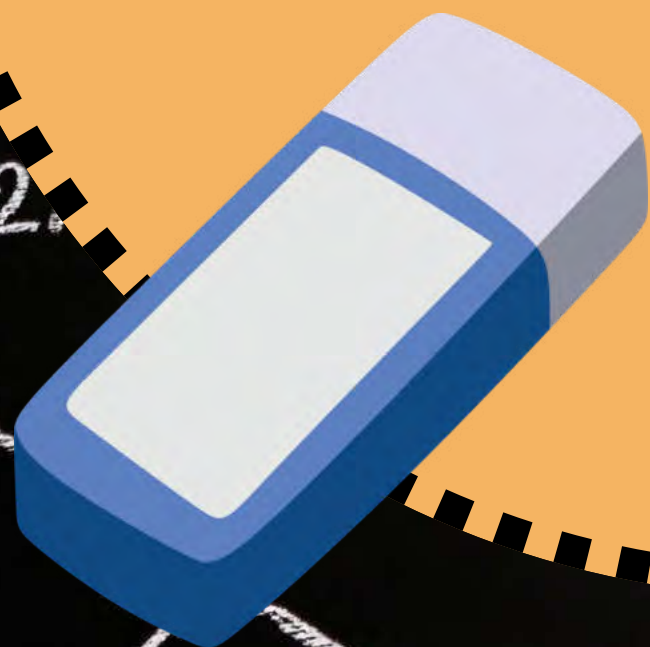
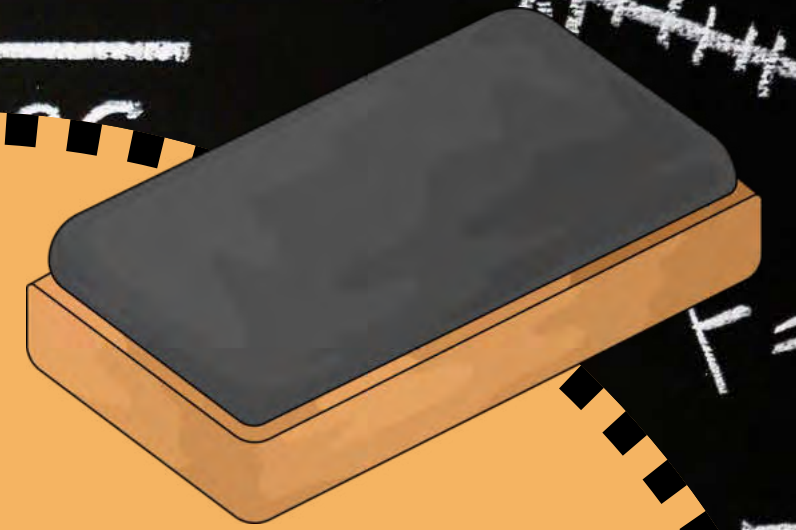
Klaipėdos Liudviko Stulpino progimnazija

Projektas

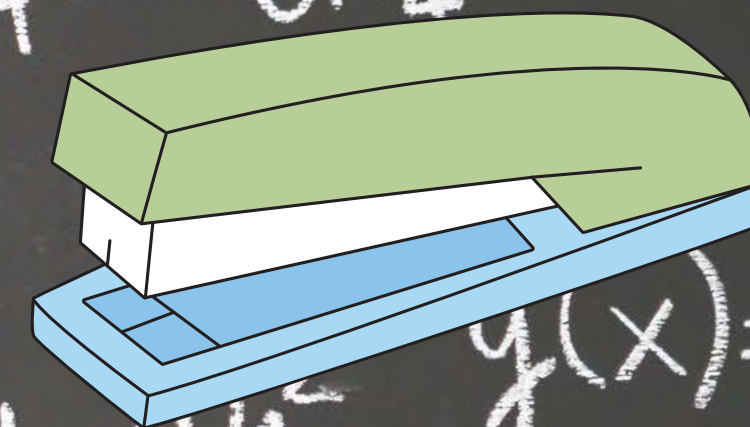
DigiMaths4All



Pagrindinis tikslas – ištirti technologijomis grįsto mokymosi potencialą gerinant Lietuvos ketvirtų klasių mokinių matematikos įgūdžius visuose pasiekimų lygiuose.



Projekta suteikė galimybę:



- išbandyti šiuolaikines mokymosi praktikas;
- mokytis skaitmeninėje aplinkoje;
- atrasti, kad matematika gali būti įdomi ir kūrybiška;
- darbas ViLLE aplinkoje.



Projektas padeda ugdyti:

- matematinį ir loginį mąstymą;
- skaitmeninius gebėjimus;
- savarankiškumą ir atsakomybę;
- problemų sprendimo įgūdžius.



Matematiką atrandome naujai

Kiekvieną savaitę ketvirtokai dalyvavo specialioje matematikos pamokoje ViLLE aplinkoje.



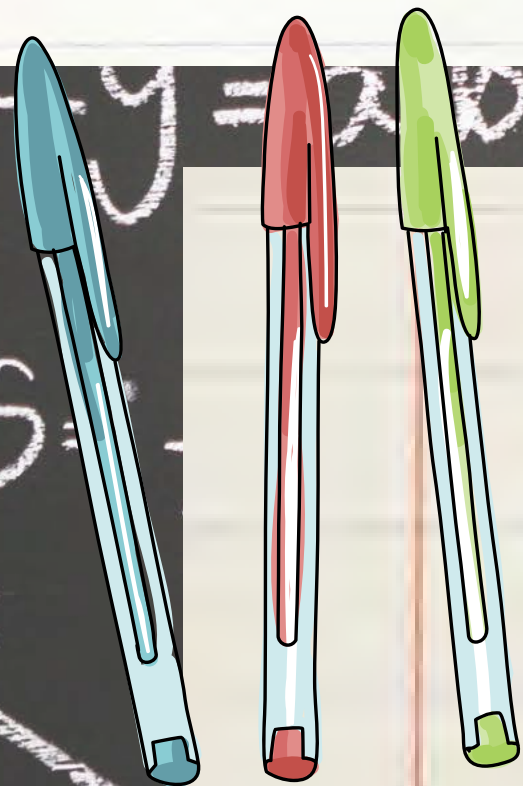
Ką veikė mokiniai?

- sprendė interaktyvias užduotis;
- ieškojo ir tyrinėjo skirtingų sprendimo būdų;
- stebėjo savo pažangą;
- mokėsi savarankiškai.



Kodėl mokiniams patiko?

Matematika - įmoka kelis dalykus ir patiko nes ten buvo dalybos veiksmus.
Sietuviai - patiko tekstine uždaviniais.
Testai - patiko kada pradeda su $+$ $-$ \div \times ir turi kaip 10-30 s.



Užduotys buvo smagios, linksmos, viskas patiko, buvo įdomu. Bet kai kuriuose reikėjo pasukti galvas. Lengviausia buvo labirintas.

Užduotis buvo vidutiniškai man. Labai patinka daryti užduotis su vilke. Kartais nesuprantu užduotį, bet paaiškina mokytoja.

Labai patiko, buvo kai kurie uždaviniai sunkūs, bet išsprędžiam. Labai patiko išklūpas. Buvo sunkūs su labirintais. Sunkiausia manai daug. ^{uog} K. Per kildumą uždavinys buvo mažai laiko!

Darbas skaitmeninėje aplinkoje:

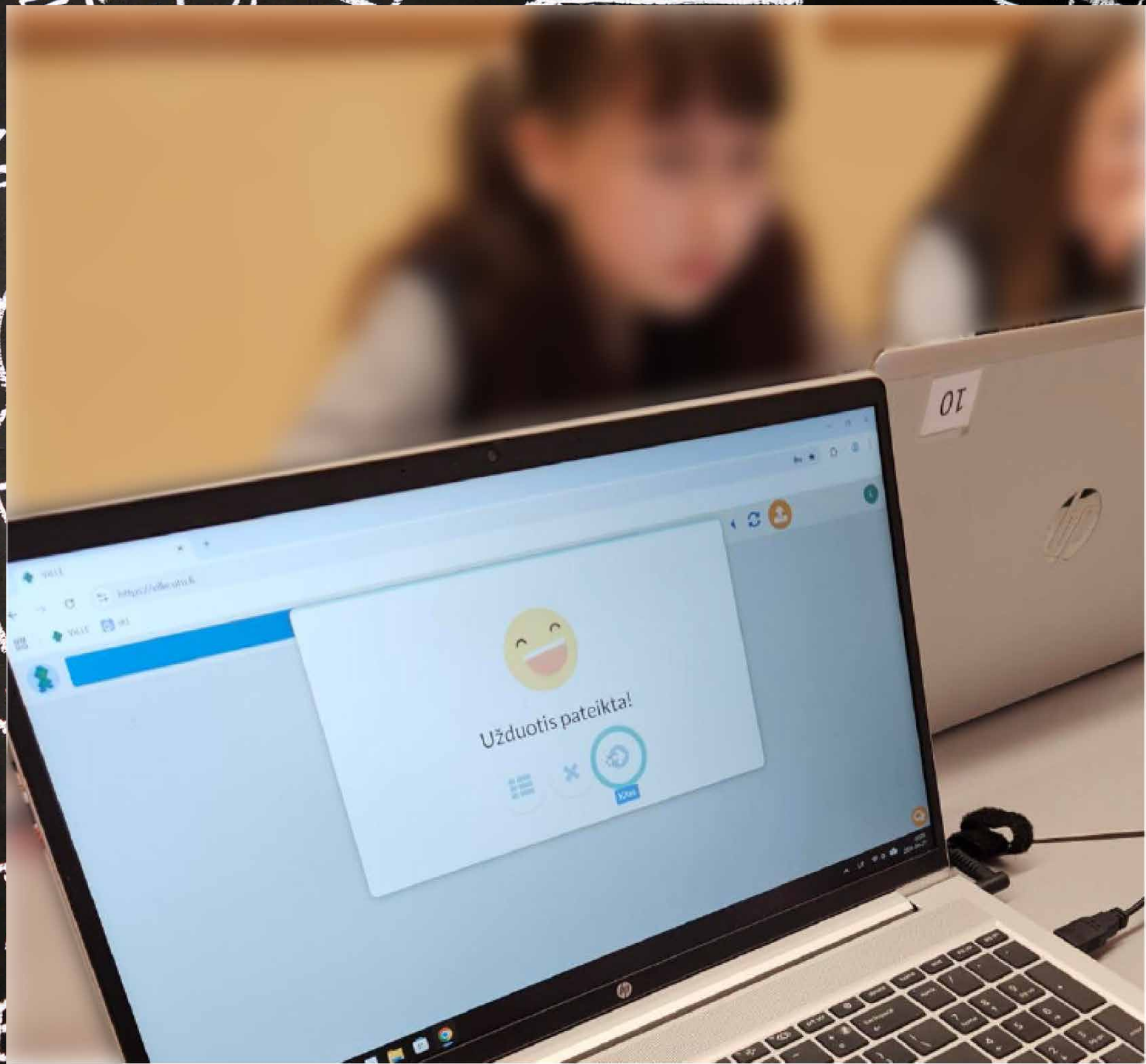
- suteikė daug dėmesio;
- skatino aktyvų įsitraukimą;
- leido mokytis žaidžiant;
- ugdė pasitikėjimą savo gebėjimais.

Man buvo ne daug sunku, bet man patiko
sokliukas, aš surinkau dvi bronzos
sūsių, ne daug ne datsinenu.

Man buvo ne daug neidomu. man patiko!
buvo lykesma, kada buvo langai žaidimai.
Man dar patiko dar žaidimai su mašinėlėmis
Aš išmokau dar labai gė daug naujų dalykų
😊

Mokiniai atrado, kad matematika gali būti:

- kūrybiška;
- įtraukianti;
- smagi.



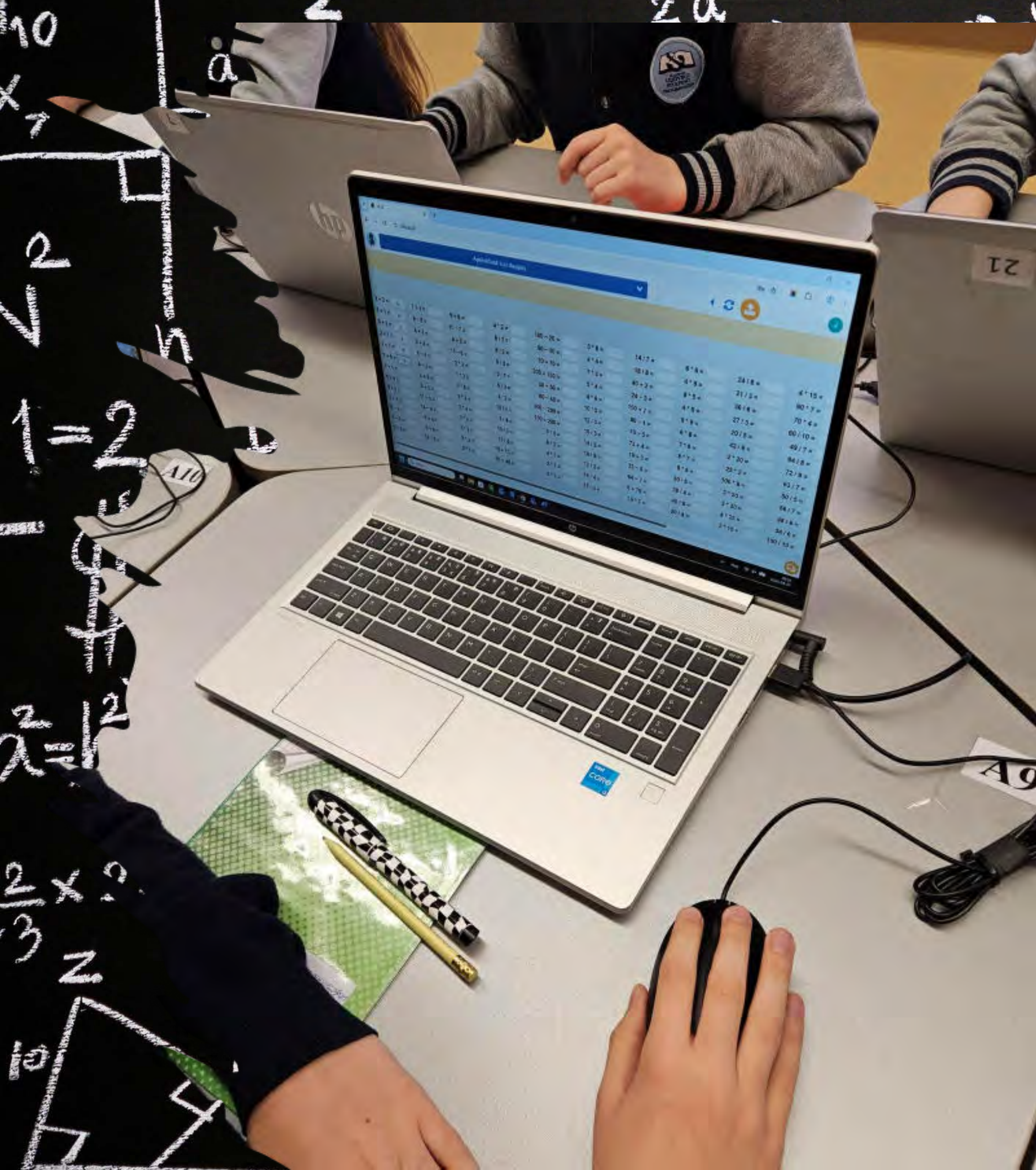
Kas sekėsi geriausiai?

- žaidybiniai uždaviniai;
- aritmetiniai veiksmai;
- veiksmų eilutės.

Man buvo sunku išmokti, gerai buvo žaidimas
lebiukas kartais ir sunku. Man patiko
žaidimas, mašinėle tu ją turi valdyti. Man
nepatiko ten kur reikia skaityti

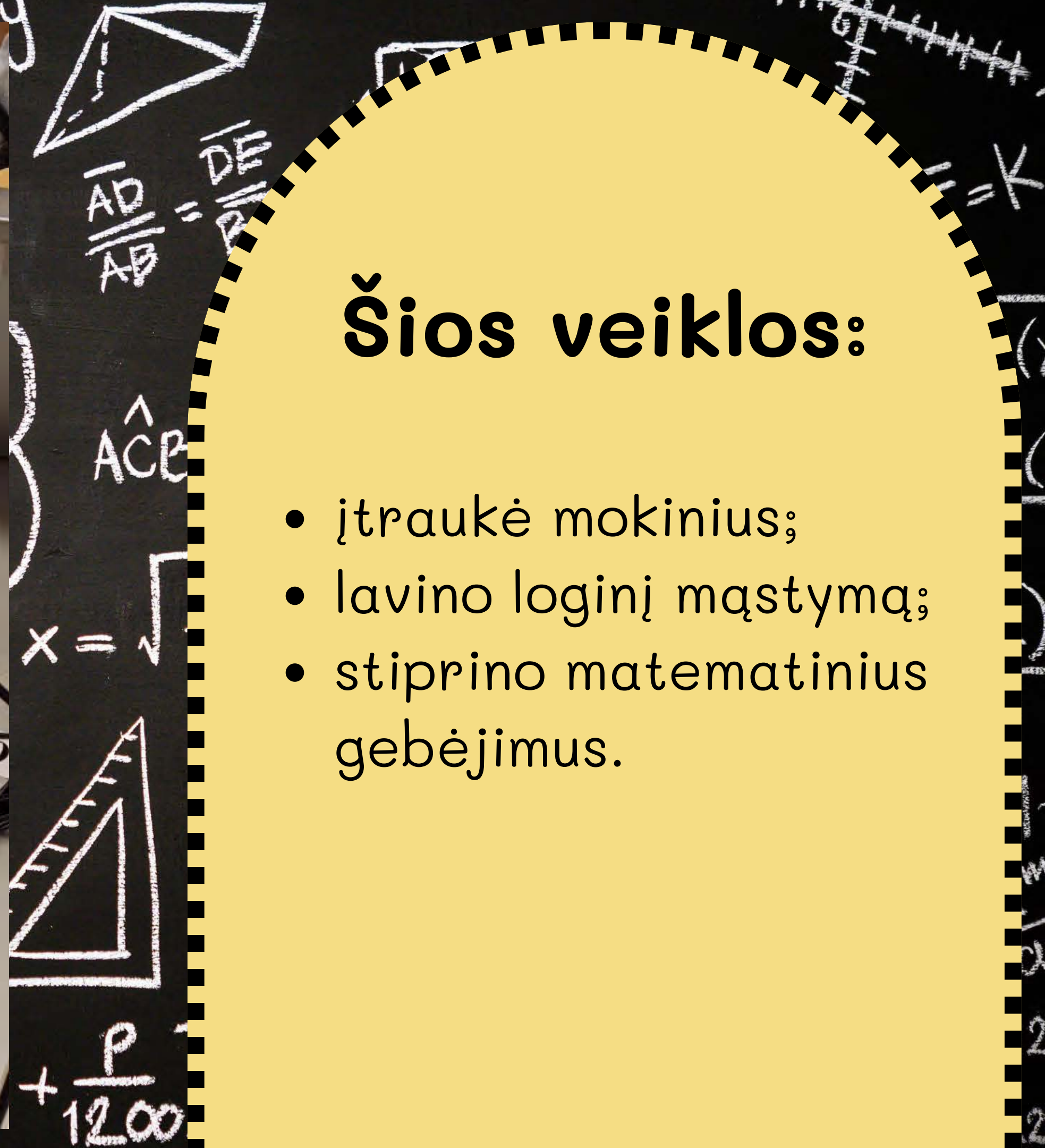
Buro lengvas, labai patiko. Manai
buvo uždavinių kur dar nesimokėme.
Reikia pataisyti roklinius, naivius pradži-
goje uždavinius. Yra sunkus uždavinys,
kurie dar trūk daugianopie nei 15 min.
Tampat ir lengvas uždavinių, 36 s.

Buro gąpa lengva, bet buvo sunkus
uždavinių. Kelios uždavotys buvo smagios,
bet yra uždavinių, kuriu labai supratu.
Labiau sau patiko, kai reikia valdyti maš-
mašinėle. Nepatiko skaitiniai uždaviniai.



Šios veiklos:

- įtraukė mokinius;
- lavino loginį mąstymą;
- stiprino matematinis gebėjimus.



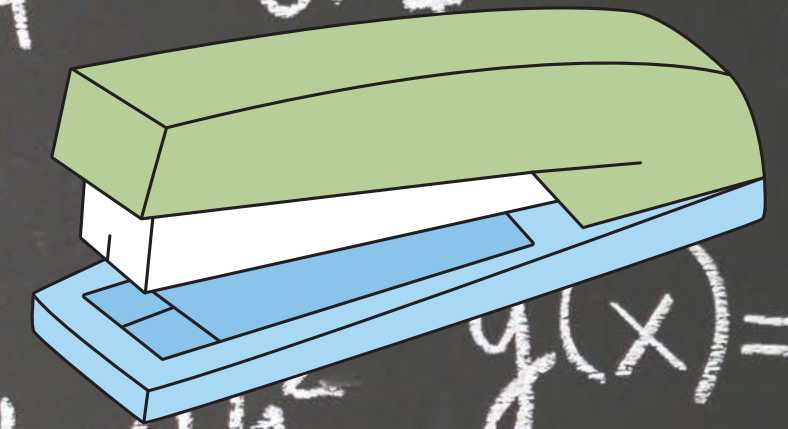
Kokie iššūkiai?

- ilgesni užduočių aprašymai;
- tekstiniai uždaviniai.

Man nepatiko ilgi tekstiniai uždaviniai, nes lūna sunku suprasti ir ilgai skaityti: patiko trumpi, paprasti uždaviniai. Sunkiausi uždaviniai su belu, jo labiausiai.

Man nepatiko išvileutu. fi beluas, nes ten labai sunku, bet man patiko šoklinės, nes yra daugybė, dalyba, imant atmintis, pridėti.

Skaitmeninė matematika gali būti tikrai įdomi!



- skaičiai virsta animacijomis ir vaizdais;
- formulės padeda kurti programas ar žaidimus;
- galima eksperimentuoti ir iškart matyti rezultata;
- matematika susijungia su realiu pasauliu ir technologijomis.

Ačiū už dėmesį!

