



# Matematika kitaip

Tauragės Martyno Mažvydo progimnazijos ketvirtokai atranda matematiką per kūrybą, technologijas ir žaidimą.

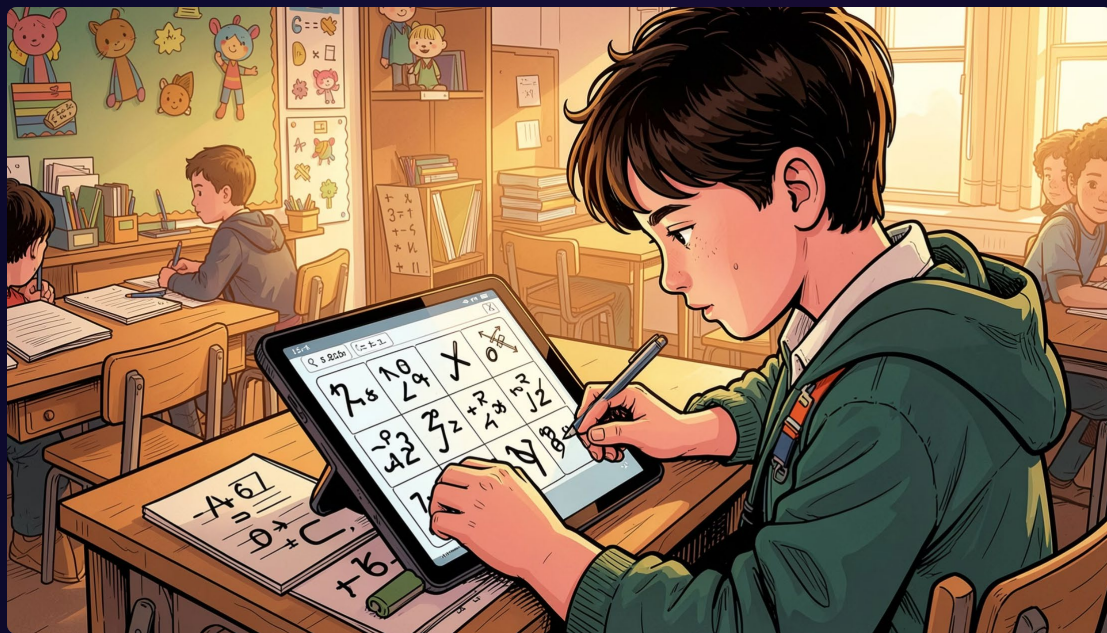
Virgnija Bušeikienė

Roma Krapavickienė

Sigita Macienė

Apie projektą

# Matematikos problemų sprendimas su technologijomis



Mūsų mokyklos ketvirtokai šiemet dalyvauja projekte „Matematikos problemų sprendimo taikant technologijomis grindžiamą mokymąsi ir informatinį mąstymą stiprinimas“.

Šis projektas kviečia vaikus atrasti, kad matematika gali būti ne tik užduviniai sąsiuvinyje — tai **kūrybiškas, smagus ir modernus užsiėmimas!**



# Kaip keičiasi pamoka?

## Technologijos

Planšetės, kompiuteriai ir interaktyvios programos tampa kasdieniais mokymosi įrankiais

## Tyrinėjimas

Vaikai kuria, eksperimentuoja, skaičiuoja ir ieško sprendimų žaismingai

## Bendradarbiavimas

Mokomasi drauge — sprendimai kuriami komandose, dalinamasi idėjomis

Esminis tikslas

# Informatinis mąstymas — kompetencija ateičiai



Atnaujintose bendrosiose programose numatytas **informatinis mąstymas** — tai gebėjimas logiškai mąstyti, planuoti ir kūrybiškai ieškoti išeičių.

Šis projektas padeda vaikams ne tik geriau suprasti matematiką, bet ir įgyti įgūdžių, kurie pravers visame gyvenime.

# Įrankiai ir technologijos pamokoje



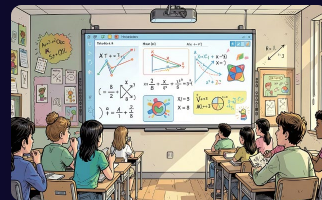
## Planšetės

Interaktyvios programėlės leidžia spręsti uždavinius žaismingai ir intuityviai



## Kompiuteriai

Kompiuterinės užduotys skatina kūrybinį problemų sprendimą



## Interaktyvios programos

Skaitmeninės platformos padeda vizualizuoti matematinės sąvokas



# Ką sako patys ketvirtokai?

„Smagu, kai gali pats sukurti sprendimą kompiuteryje!“

— Austėja

„Matematika tampa kaip žaidimas!“

— Dovydas

„Niekada dar nebuvo taip smagu mokyti matematikos.“

— Simonas

Vertingiausia pamoka

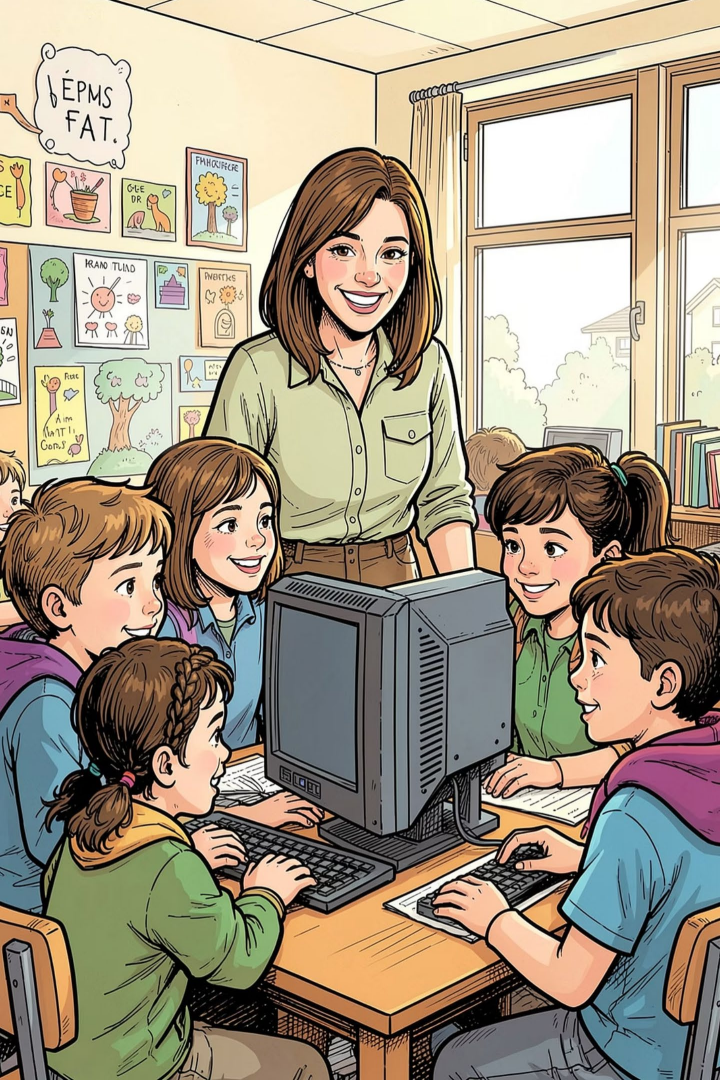
# Technologijos — ne tik pramogai

## Anksčiau

Technologijos asocijavosi su žaidimais ir pramogomis — ne su mokymusi.

## Dabar

Vaikai supranta: planšetę ir kompiuterį galima naudoti **kūrybai, tyrinėjimui ir mokymuisi** — drauge su klasės draugais!



Mokytojų perspektyva

# Aktyvūs, smalsūs ir drąsūs

Mokytojai džiaugiasi matydami, kaip keičiasi mokinių elgsena pamokose.

Dalyvavimas skaitmeniniame projekte atskleidė naujas vaikų savybes:

→ Aktyvumas

Vaikai noriai imasi iniciatyvos ir siūlo savo sprendimo būdus

→ Smalsumas

Skaitmeninės užduotys skatina domėtis ir ieškoti daugiau

→ Drąsa

Mokiniai nebesibaimina naujų iššūkių — juos priima su entuziazmu

Projekto nauda

# Ką ugdo DigiMath4All?



## Logiškas mąstymas

Vaikai mokosi skaidyti problemas į mažesnius žingsnius ir ieškoti sistemingų sprendimų



## Matematinis raštingumas

Praktinės užduotys padeda geriau įsisavinti matematinės sąvokas ir jas taikyti kasdieniame gyvenime



## Kūrybiškumas

Skaitmeninės priemonės leidžia eksperimentuoti ir rasti netradicinius sprendimo būdus



## Bendradarbiavimas

Darbas komandose ugdo komunikacijos ir tarpusavio pagalbos įgūdžius

# Kelionė į ateities mokyklą

Tauragės Martyno Mažvydo progimnazijos dalyvavimas skaitmeninės matematikos projekte — tai žingsnis link mokyklos, kurioje mokymasis yra kūrybiškas, įdomus ir žaismingas kiekvienam vaikui.

✔ Matematika gali būti smagi — ir mes tai įrodome kiekvieną dieną! 🌟

