

# 4 c klasės mokinių matematinų užduočių sprendimas „ViLLE“ platformoje

---

REFLEKSIJA IR REZULTATŲ ANALIZĖ

# Tyrimo tikslas ir naudoti duomenys

---

## Tikslas:

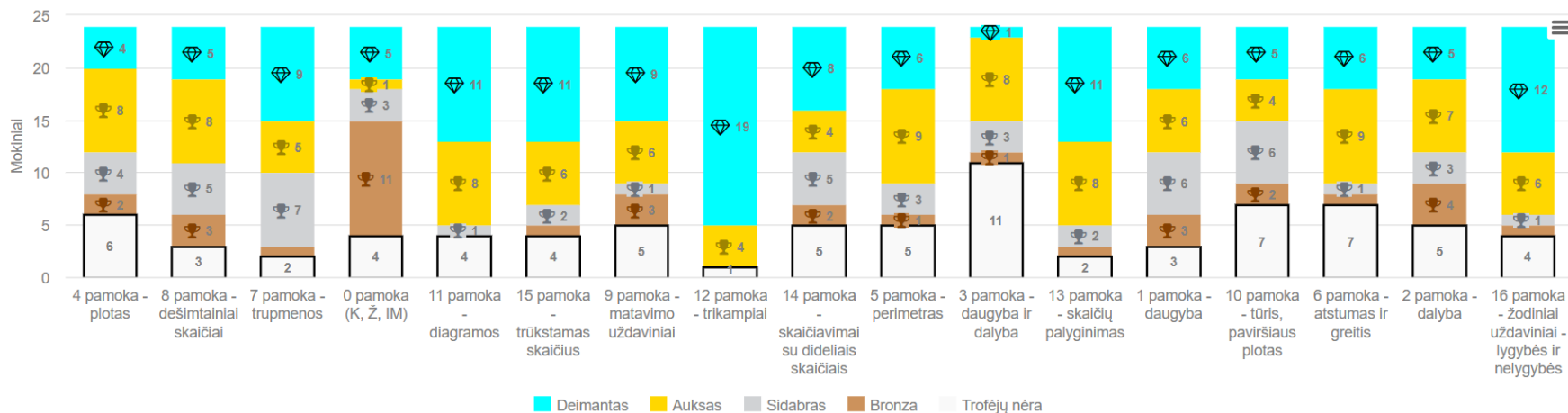
- Įvertinti mokinių pasiekimus sprendžiant matematinės užduotis.
- Stebėti mokinių pažangą ir įsitraukimą.

## Naudoti duomenys:

- Trofėjų pasiekimai pagal pamokas.
- Mokinių įgūdžių lygio analizė.

# Pasiekimai pagal matematikos temas

Highest trophies achieved by lesson



- Dauguma mokinių pasiekė aukso arba deimanto lygį.
- Geriausiai sekėsi geometrijos, daugybos ir diagramų temos.
- Daugiau sunkumų kilo sprendžiant žodinius uždavinius ir trupmenas.

# Mokinių įgūdžių lygis

---



- Didžioji dalis mokinių užduotis atlieka gerai.
- Nemaža dalis mokinių užduotis atlieka puikiai.
- Tik nedidelei daliai reikalinga papildoma pagalba.

# Refleksija ir išvados

---

## Kas pasiteisino:

- Žaidybinis mokymasis skatino motyvaciją.
- Trofėjų sistema didino mokinių įsitraukimą.
- Platforma padėjo stebėti individualią pažangą.

## Ką galima tobulinti:

- Daugiau dėmesio skirti žodiniams uždaviniams ir trupmenoms.