



KOKYBĖS
KREPSĖLIS

PAMOKOS ELEMENTŲ SUŽAIDYBINIMAS

KAS YRA SUŽAIDYBINIMAS?

Sužadidybinimas (angl., gamefication) tai žaidimo logikos, elementų ar technikos perkėlimas į tiesiogiai su žaidimais nesusijusias situacijas, siekiant pagerinti mokymosi veiklos rezultatus.

KODĖL SUŽAIDYBINIMAS?

Čia slypi milžiniškas potencialas: juk kiekvieną savaitę žmonija 3 mlrd. valandų praleidžia žaisdama kompiuterinius žaidimus, o sužadidybinimas gali padėti bent dalį šių valandų skirti tikriesiems tikslams įgyvendinti. Tereikia sukurti realybei tinkamą žaidimą.

SUŽAIDYBINIMO PASKIRTIS

Svarbiausia sužadidybinimo paskirtis – praturtinti žmogaus patirtį ir taip paskatinti jį siekti geresnių rezultatų. Pats pasijutęs žaidimo veikėju, kokius anksčiau valdydavo prisėdęs prie kompiuterio, žmogus, kaip ir žaisdamas, bus suinteresuotas kuo geriau pasirodyti. Geram sužadidybinimo scenarijui svarbus patrauklus naratyvas, aiškiai apibrėžti iššūkų keliantys, tačiau įveikiami tikslai, greitas grįžtamasis ryšys (kilimas lygiais, pasižymėjimo ženklų gavimas), galimybė varžytis ir palyginti savo laimėjimus su kitais (matyti, kur esi tarp kitų žaidėjų).

KODĖL REIKIA SUŽAIDYBINIMO ELEMENTŲ PAMOKOJE?

Nuolat didėjant informacijos srautui mokiniai įprastais metodais nesugeba tinkamai apdoroti naujos, gausios informacijos, jos išiminti, tad čia gali būti pasitelkiami žaidimų elementai. Sužadidybinimas siūlo tai, ko tradiciniai metodai dažnai nesuteikia. Pasak įvairių tyrimų, mokymasis per žaidimą skatina didesnę dalyvių įsitraukimą, labiau motyvuoja siekti rezultatų bei leidžia net dešimt kartų geriau įsisavinti informaciją, lyginant su įprastu klausymu ar skaitymu.

Dalyvaujant sužadidybintose veiklose, organizmas gamina endorfinus, kurie prisideda prie laimės pojūčio ir didesnės motyvacijos, ypač pasiekus tikslą ar sėkmingai įvykdžius užduotį. Tai sukelia pozityvius jausmus, bei skatina tolimesnę įsitraukimą, motyvaciją ir išmokimo sėkmę.

ŽAIDIMAS "SKELETAS"
Priedas Nr.1
Priedas Nr. 2

Priedas Nr. 2

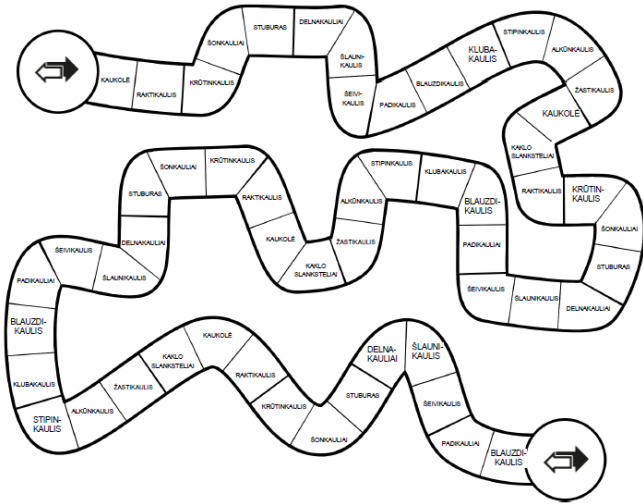
TEMA: Kodēl mūsu kūnas īslaiko formā?

UŽDAVINYS:

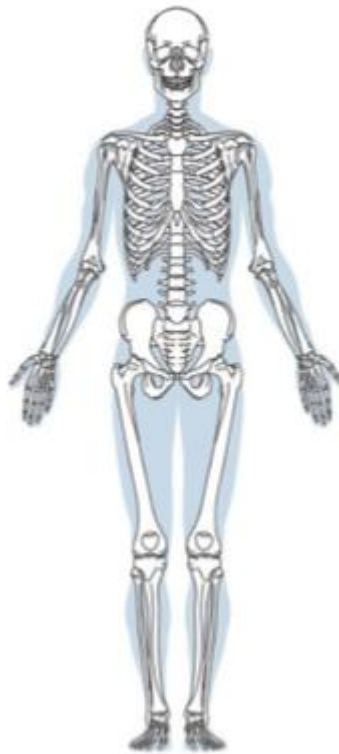
- Remdamiesi vaizdine informacija ("Gilė" 3kl. psl. 34 arba leidyklos "Briedis" plakatas "Griaučiai") gebės paaiškinti, kas sudaro griaučius bei gebės nurodyti pagrindinius žmogaus griaučius;
- Žinos pagrindinių žmogaus griaučių pavadinimus.

ŽAIDIMO EIGA:

1. Mokiniai pasiskirsto grupėmis po 3 (Galima pasinaudoti programėle grupėms sudaryti <http://en.castlots.org/divide-into-groups-online/>);
2. Kiekvienas mokinys turi nenuspalvinto skeleto lapą (priedas Nr.2) ir spalvinimo priemonės;
3. Grupė turi stalo žaidimą "Skeletas", žaidimų kauliuką, žaidimų figūrėles (pagal poreikį gali turėti ir vaizdinę priemonę - griaučių iliustracijas "Gilė" 3 kl. psl. 34 arba plakatą "Griaučiai");
4. Žaidėjai paeiliui meta kauliuką, paeina į priekį tiek langelių, kiek taškų išrideno, garsiai perskaito griaučių pavadinimą ir savo skeleto lape nuspalvina įvardintus griaučius, likę komandos nariai stebi, ar teisingai nuspalvinta;
5. Žaidimas neturi finišo langelio, žaidėjai žaidimo taku vaikšto pirmyn - atgal, kol grupėje atsiranda žaidėjas, nuspalvinęs visus griaučius. Šis žaidėjas įvardijamas pirmos vietos laimėtoju.
6. Jei žaidėjui išridenus kauliuką patenkama ant jau nuspalvinto griaučių pavadinimo, ėjimas praleidžiamas.



Priedas Nr. 1



Priedas Nr.2

ŽAIDIMAS "TEKSTINIAI UŽDAVINIAI"

Priedas Nr.3

Priedas Nr. 4

Priedas Nr. 5

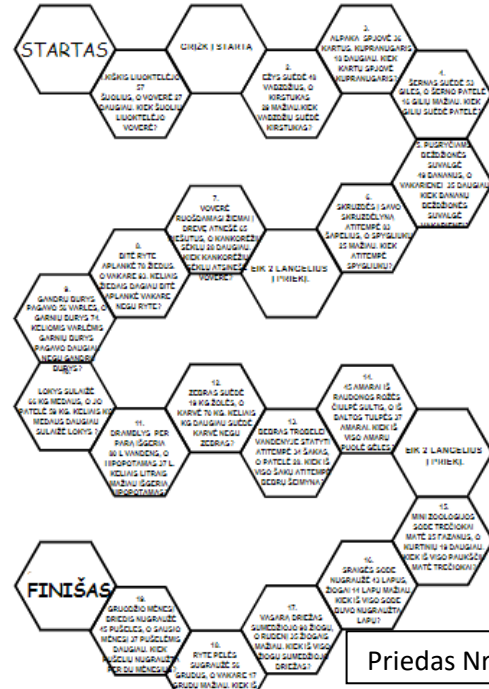
TEMA: Tekstiniai uždaviniai

UŽDAVINYS:

- Remiantis išmoktais atvejais įtvirtins gebėjimus išspręsti tekstinius uždavinius skaičiui padidinti arba sumažinti keliais vienetais; skaičių sumai apskaičiuoti; skaičių skirtumui palyginimui apskaičiuoti.

ŽAIDIMO EIGA:

- Mokiniai pasiskirsto grupėmis po 3 arba poromis (Galima pasinaudoti programėle grupėms sudaryti <http://en.castlots.org/divide-into-groups-online/>);
- Grupė turi stalo žaidimą "Tekstiniai uždaviniai" (Priedas Nr. 3), žaidimų kauliuką, žaidimo figūrėles;
- Žaidėjai paeiliui meta kauliuką, paeina į priekį tiek langelių, kiek taškų išrideno, garsiai perskaito tekstinį uždavinį ir savo užrašuose jį sprendžia; likę komandos nariai taip pat sprendžia tekstinį uždavinį, galiausiai visi pateikia savo atsakymus, sprendimus, diskutuoja;
- Jei žaidėjui kartojasi tekstinis uždavinys, paeinama vienu langeliu į priekį.
- Žaidimas baigiamas paskutiniame žaidėjui pasiekus finišo langelį;
- Pasitikrinimui naudojamas uždavinių sprendimo pasitikrinimo lapas (priedas Nr. 4) ir teisingai išspręstų uždavinių fiksavimo lapas (priedas Nr. 5). Mokiniai paeiliui tikrinasi kiekvieną sprendimą, asmeniškai pasirinkta spalva užpildo korio akutę ir jos centre nurodo teisingai išspręsto uždavinio numerį, jei uždavinio sprendimas neteisingas korio išorėje parašomas uždavinio numeris jau anksčiau pasirinkta ta pačia žaidėjo spalva.
- Grupės pristato savo korius, įvardija, su kokiais sunkumais susidūrė spręsdami tekstinius uždavinius, kur klydo; jei tekstiniai uždaviniai išspręsti teisingai, nurodo, kokie uždavinio teksto žodžiai padėjo suprasti reikiamą veiksmą.

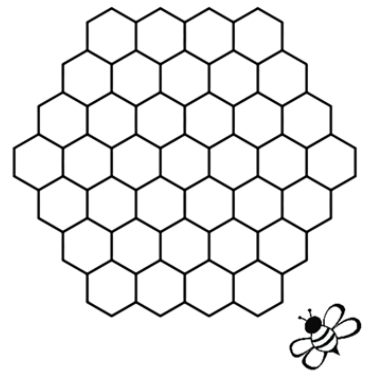


Priedas Nr. 3

Uždavinio Nr.	Uždavinio sprendimas
1.	$57 + 27 = 84$
2.	$48 - 29 = 19$
3.	$36 + 18 = 54$
4.	$53 - 16 = 37$
5.	$49 + 35 = 84$
6.	$83 - 25 = 58$
7.	$65 + 25 = 90$
8.	$93 - 78 = 15$
9.	$74 - 56 = 18$
10.	$66 - 59 = 7$
11.	$80 - 37 = 43$
12.	$70 - 19 = 51$
13.	$34 + 28 = 62$
14.	$45 + 37 = 82$
15.	1) $25 + 19 = 44$ 2) $25 + 44 = 69$
16.	1) $43 - 14 = 29$ 2) $43 + 29 = 72$
17.	1) $90 - 35 = 55$ 2) $90 + 55 = 145$
18.	1) $56 - 17 = 39$ 2) $56 + 39 = 95$
19.	1) $45 + 37 = 82$ 2) $45 + 82 = 127$

Priedas Nr.4

PIPILDYK MEDAUS!



Priedas Nr. 5

ŽAIDIMAS "DAUGYBOS-DALYBOS LENTELĖ"

Priedas Nr. 6

Priedas Nr. 6A

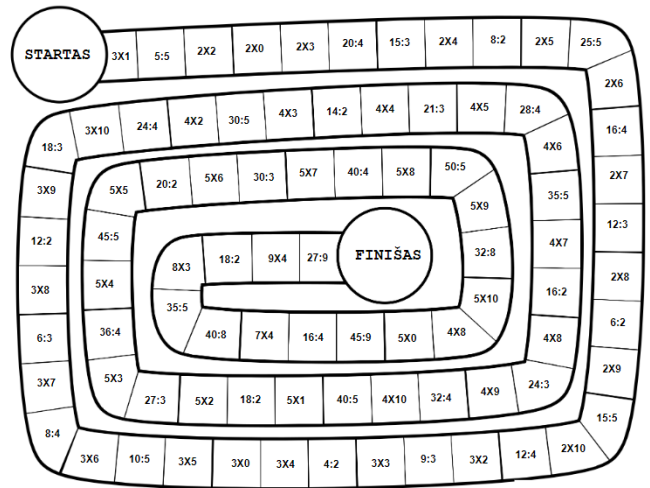
TEMA: Daugybės iki 5 lentelė.

UŽDAVINYS:

- Žaisdami mokysis ir įtvirtins daugybės iki 5 lentelę bei dalybos atvejus.

ŽAIDIMO EIGA:

1. Mokiniai pasiskirsto poromis arba grupėmis po 3, 4 (Galima pasinaudoti programėle grupėms sudaryti <http://en.castlots.org/divide-into-groups-online/>) ;
2. Grupė turi stalo žaidimą "Daugybės-dalybos lentelė " (Priedas Nr.6) , žaidimų kauliuką, žaidimo figūrėles , lenktynių lapą (priedas Nr. 7) , spalvinimo priemonės;
3. Žaidėjai paeiliui meta kauliuką, paeina į priekį tiek langelių, kiek taškų išrideno, garsiai perskaito daugybės arba dalybos veiksmą, pasako atsakymą, likę komandos nariai patvirtina arba ne , kad atsakymas yra teisingas (jei yra tik mokymosi pradžia, tikrintojai gali naudotis daugybės lentele);
4. Jei žaidėjas pateikė teisingą atsakymą ir komandos nariai jį patvirtina, pastarasis nusispalvina vieną langelį lenktynių lape.
5. Žaidimas baigiamas paskutiniam žaidėjui pasiekus finišo langelį;
6. Grupės pristato savo lenktynių lapus, įvardija, kam ir kiek taškų pavyko surinkti, kas pavyksta puikiai, kuriuose dalybos ar daugybės atvejuose pasitaiko klaidų, ką darys, kad ateityje klaidų būtų mažiau.
7. ŽAIDIMO VARIACIJA. Prie automobilio paveikslėlio taškais žymėti "baudos taškus" , kai žaidėjo pateiktas atsakymas nėra teisingas.
8. ŽAIDIMO VARIACIJA. Daugybės ar dalybos veiksmo atsakymui riboti laiką, pvz., turi atsakyti per 5 sekundes. Laiką fiksuoja likę komandos nariai rankos pirštais rodydami 5 sekundžių laiką.



Priedas Nr.6

[illegible]

Priedas Nr.6A

ŽAIDIMAS "PASIRINKIMAI"	
Priedas Nr.7	
Priedas Nr. 8	

Priedas Nr. 8

UŽDAVINYS:

- ŽAIDIMO FIGA:

- | | | | | | |
|--|--|---|--|---|--|
| Pasirinkimai | | | | | |
| STARTAS | Gyventi
džiuliams/melams
mieste | Skubėti
lengvai/
lėtinai/šlapiai | Gyventi
namo/viešbutyje | Greitas maistas/
išsivertinim/
vakarėnė
kavutėlyje | Dievėk die kvietėj
 |
| Užkandėm
saldumynus/
vaisius | Pradėti
džing | Kelėm
automobilį/
autobus | Stovėjusius
palapirčių/
pašais
viešbutyje | Kelėm
traukiniais/lekėm | |
| | Vaičiui
dykščiui/
viešbutiui
paprūtiui | Pasėm
matematika/
Išvairių/
pasėm
pači. | Kelėm
su gėlu/
savaankitai | Šėm
populiarių/
kelėm | |
| Žėm / sėm | Dievėk die kvietėj
 | Apėjimė
dieščiui
su perėjus
centrui/ sėmėm
die pameitėvė-
lėje | Mokytis
sėmėm/
gyvi | Žėmėm
kompiuteris /
laikė su draugais | |
| Gyventi
džiuliams
laikėm /
sėmėm | Žėmėm
atėjim | Vaičiui
dieščiui/mači
mėmėj | Sportėm,
paėjimė
dieščiui/
grėm
reiki | Dieščiui
informaciją
sėmėm/
sėmėm
sėmėm | |
| Vaičiui
be iei/
automobilio | Dievėk die kvietėj
 | Išsėmė
sėm
sėmėm/
grėm
sėmėm
vėlėm | Vaičiui
pėjimė/
dieščiui | Atėjim
sėmėm | |
| Dieščiui
automobilį/
dieščiui
sėmėm
sėmėm
sėmėm | Kelėm
po
dieščiui
sėmėm/
po
sėmėm | Pradėti
džing | Atėjim
Antarktikoje/
Afrikos | Mokytis
sėm/
laikė
sėmėm | Dieščiui
sėmėm |
| Apėjimė
sėmėm/
sėmėm
sėmėm | Pradėti
džing | Kelėm
sėmėm/
sėmėm | Dievėk die kvietėj
 | Indivėm
sėmėm/
sėmėm
sėmėm | |
| Atėjim
sėmėm | Kelėm
sėmėm/
sėmėm | Viešbutis
sėmėm/
dieščiui
sėmėm | Sportėm/
dieščiui
sėmėm | Kelėm
sėmėm/
sėmėm
sėmėm | FINIŠAS |
- Nepamiršk pasiieškinti KODĖL!**

Priedas Nr. 8

ŽAIDIMAS "AŠ UNIKALUS"

Priedas Nr.9

Priedas Nr. 8

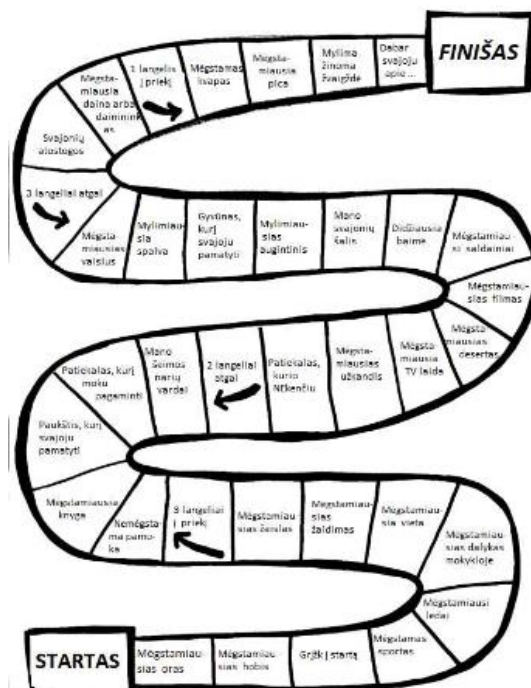
TEMA: Aš unikalus.

UŽDAVINYS:

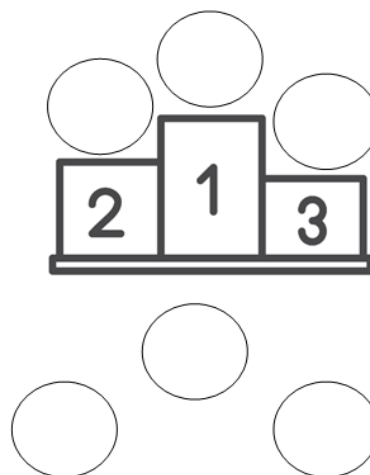
- Grupėse žaidžiant žaidimą geriau pažins save bei klasės draugus, kurs teigiamą klasės mikroklimatą;
- Gebės pagarbiai išklausti kalbantįjį iki galo.

ŽAIDIMO EIGA:

- Mokiniai pasiskirsto grupėmis po 4 (Galima pasinaudoti programėle grupėms sudaryti <http://en.castlots.org/divide-into-groups-online/>);
- Grupė turi stalo žaidimą "Aš unikalus" (Priedas Nr.9) , žaidimų kauliuką , žaidimų figūrėles;
- Žaidėjai paeiliui meta kauliuką, paeina į priekį tiek langelių, kiek taškų išrideno, garsiai perskaito teiginį, pasako savo pomėgius, likę komandos nariai aktyvūs klausytojai, gali užduoti papildomus klausimus dėl pasirinkimų;
- Pirmas finišą pasiekęs žaidėjas nupiešia savo emociją ant atitinkamo pakylės laiptelio (priedas Nr. 8). Visi mokiniai pasiekę finišą nupiešia, kaip jaučiasi po šio žaidimo. Pirmi trys ant pakylės, kiti kitose lapo erdvėse.
- Apibendrinimas. Mokytojas naudojantis programėle <https://wheeldecide.com/> burtų keliu išrenka vieną mokinį , kuris įvardija jam įdomiausią, netikėčiausią, labiausiai nustebinusį išgirstą faktą apie komandos narį. Pagal turimą laiko limitą mokytojas sprendžia, kiek burtų keliu mokinių pakalbina. Galima kviesti pasisakyti po vieną iš grupės ir pan.



Priedas Nr. 9



Priedas Nr. 8

ŽAIDIMAS "PAMOKOS REFLEKSIJA"

Priedas Nr.10

Priedas Nr.11

TEMA: Pamokos refleksija.

UŽDAVINYS:

- Grupėse žaidžiant žaidimą įsivertins, reflektuos, kas buvo įdomu, kas džiugino/liūdino, kaip pavyko laikytis elgesio pamokoje susitarimų;
- Gebės pagarbiai išklausti kalbantįjį iki galo;
- Gebės aiškiai ir nuosekliai formuluoti savo mintis, jas išsakyti.

ŽAIDIMO EIGA:

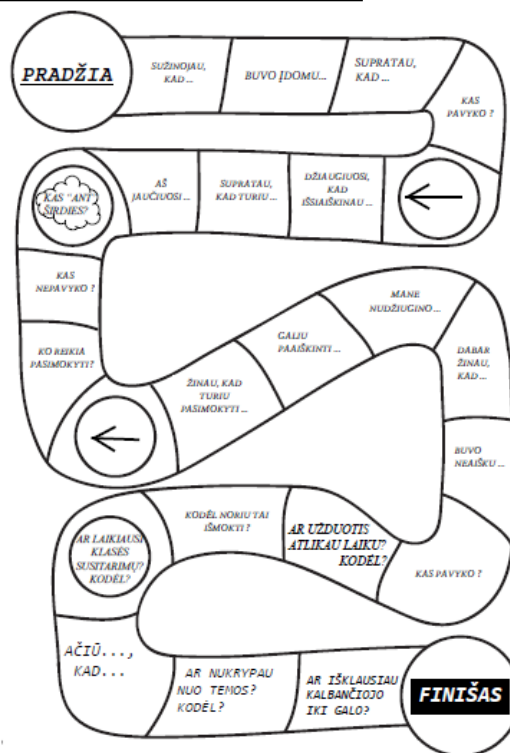
1. Mokiniai dirba grupėse (po 2,3,4) (Galima pasinaudoti programėle grupėms sudaryti <http://en.castlots.org/divide-into-groups-online/>);

2. Grupė turi stalo žaidimą "Pamokos refleksija" (Priedas Nr.10) , žaidimų kauliuką , žaidimų figūrėles;

3. Žaidėjai paeiliui meta kauliuką, paeina į priekį tiek langelių, kiek taškų išrideno, garsiai perskaito nebaigtą teiginį arba klausimą, pasako savo įžvalgas , likę komandos nariai aktyvūs klausytojai, gali užduoti papildomus klausimus;

4. Pirmas finišą pasiekęs žaidėjas pažymi apibraudamas savo emociją po konkrečios pamokos ant emocijų lapo (priedas Nr. 11). Visi mokiniai pasiekę finišą pažymi, kaip jaučiasi po šios pamokos refleksijos.

5. Apibendrinimas. Mokytojas naudojantis programėle <https://wheeldecide.com/> arba <https://wordwall.net/> burtų keliu išrenka vieną mokinį , kuris įgarsina savo grupei jau pasakytą refleksijos atvejį. Pagal turimą laiko limitą mokytojas sprendžia, kiek burtų keliu mokinių pakalbina. Galima kviesti pasisakyti po vieną iš grupės arba kviesti tik savanorius garsiai pasidalinti mintimis ir pan.



Priedas Nr. 10



Priedas Nr.11

QR kodai pamokos elementų sužaidybinimui

Svarstant, kaip dažnai ir kokiomis aplinkybėmis pradinio ugdymo procese turėtų būti naudojamos IKT, svarbiausia suvokti, kad tai turėtų būti naudojama tikslingai ir visa tai turėtų padėti mokytojui siekti konkrečių ugdymo tikslų.

IKT panaudojimas mokytojui padeda siekti ne tik geresnių rezultatų, bet ir konkrečių pamokos tikslų, įgyvendinti mokymosi uždavinius, individualizuoti ugdymą, stiprinti mokymosi motyvaciją, sudaryti prielaidas savarankiškam mokymuisi, tobulinti mokymosi kompetenciją .
(Burneikaitė ir kt., 2005)

QR kodų naudojimas gali tapti mokytojo pagalbininku bet kurioje pamokos struktūrinėje dalyje.

IKT taikymas pradiniam ugdymui padeda:

- Siekti pamokos tikslų.
 - Įgyvendinti mokymosi uždavinius.
 - Individualizuoti ugdymą.
 - Stiprinti mokymosi motyvaciją.
 - Tobulinti mokymąsi ir vertinimą.
 - Sudaryti prielaidas savarankiškam mokymuisi
- (Karkauskienė, Poškevičienė ir Saldukienė, 2006).

Motyvacija yra pagrindinė asmenybės brandimo ir raidos varomoji jėga. Ugdymo procese ypač svarbi gerų rezultatų motyvacija – sėkmės, laimėjimo poreikis, noras padaryti ką nors gerai bei noras matyti savo laimėjimų rezultatą. Mokymosi motyvaciją ypač sustiprina laukiama sėkmė (Augienė, 2001), todėl tikslingas IKT taikymas ne tik pajvairina ugdymo procesą, bet ir yra pagalbos priemonė mokytojui motyvuojant besimokantįjį.

(Augienė, D., 2001)

Alfa kartai būdingas aukštesnis savęs vertinimas, kai siekiama pagarbos ir lygiavertiškumo su vyresniaisiais. Ši karta kaip niekad gali ir yra linkusi eksperimentuoti, išbandyti, savo veikloje atrasti tam tikrų dėsnių, naudoti įvairias priemones bei prietaisus.

Alfa kartos vaikai geba greičiau nei ankstesnės kartos atstovai perkelti dėmesį tarp skirtingų veiklų ar vienu metu atlikti kelias veiklas, naudoti ir integruoti didelius kiekius informacijos, tačiau jiems sunkiau ilgai ir nuosekliai vykdyti vieną užduotį, alfa vaikams būdingas nekantrumas. Dėl gebėjimo apdoroti daug skirtingos informacijos ir plataus interesų lauko alfa vaikams svarbi asmeniškai prasminga ir įdomi, kintanti, įvairialypė veikla.

Uždavinys:

Atlikti žodžių su i-y analizę: taisyklingai tarti žodžius ir išgirsti garsus.

1. Mokiniams nuskaičius QR kodą atsidaro užduotis (mokiniai renka ar atliks jas nuosekliai ar pasirinks kitą atlikimo eigą) (Priedas Nr 12);

2. Atlikus skaitmeninę užduotį, norint sužinoti ar atlikta teisingai, spaudžiamas patikrinimo mygtukas (1 bandymas), jei nėra klaidų ekrane pasirodo sėkmingą užduoties atlikimą patvirtinantis žodis. Jei užduotyje yra klaidų, jų laukelis nusispalvina raudona spalva, mokinys tas klaidas taisosi ir vėl spaudžia patikrinimo mygtuką (2 bandymas) ir t.t.

3. Atlikus užduotį mokinys vertinasi, kaip jam sekėsi įsivertinimo lape (Priedas Nr.13). Jame pažymi atliktos užduoties numerį, rezultato stulpelyje nuspalvina paveikslėlį, kurio pavadinimą ekrane pamatė teisingai atlikus užduotį. (ne visi paveikslėliai turi būti nuspalvinti). Priklausomai nuo bandymų skaičiaus nusispalvina debesėlį sutartinėmis spalvomis (1 bandymas - žalia; 2-3 bandymai - geltona; 4-5 bandymai - raudona; 6 bandymai ir daugiau - debesėlis lieka nenuspalvintas).

4. Kai baigiasi užduotims atlikti skirtas laikas reflektuojama, kokią garsą atpažinti lengva, kurį sunku, remiamasi užpildyta įsivertinimo lentele.

5. Po refleksijos nusispalvinamas didysis debesis, iliustruojantis visos veiklos rezultatus.



1.



2.



3.



4.



5.



6.

I A R Y?

Priedas Nr. 12

Nr.	Rezultatas	Įsivertinimas
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
Vardas		

Priedas Nr. 13

1 KLASĖ (Priedai Nr. 14, 15, 16)

Atlikti žodžių su garsais c-č-h-k-g analizę: taisyklingai tarti žodžius ir išgirsti garsus.

1. Mokiniams nuskaičius QR kodą atsidaro užduotis (mokiniai renkasi ar atliks jas nuosekliai ar pasirinks kitą atlikimo eigą) (Priedas Nr. 14);

2. Atlikus skaitmeninę užduotį, norint sužinoti ar atlikta teisingai, spaudžiamas patikrinimo mygtukas (1 bandymas), jei nėra klaidų ekrane pasirodo sėkmingą užduoties atlikimą patvirtinanti žodžių frazė. Jei užduotyje yra klaidų, jų laukelis nusispalvina raudona spalva, mokinyš tas klaidas taisosi ir vėl spaudžia patikrinimo mygtuką (2 bandymas) ir t.t.

3. Atlikus užduotį mokinyš vertinasi, kaip jam sekėsi įsivertinimo lape. (Priedas Nr.15) Jame pažymi atliktos užduoties numerį, rezultato stulpelyje užrašo žodžių frazę, kuri atsirado ekrane teisingai atlikus užduotį. Priklausomai nuo bandymų skaičiaus nusispalvina debesėlį sutartinėmis spalvomis (1 bandymas - žalia; 2-3 bandymai - geltona; 4-5 bandymai - raudona; 6 bandymai ir daugiau - debesėlis lieka nenuspalvintas).

4. Kai baigiasi užduotims atlikti skirtas laikas reflektuojama, kokią garsą atpažinti lengva, kurį sunku, remiamasi užpildyta įsivertinimo lentele.

5. Po refleksijos nusispalvinamas didysis debesis, iliustruojantis visos veiklos rezultatus.

Galimybė individualizavimui , diferencijavimui:

- Kiekvienas atlieka skirtingą užduočių skaičių pagal savo galimybes;
- Turintiems silpnus rašymo įgūdžius galima pateikti kitokį įsivertinimo lapą: jame surašytos atsakymų žodžių frazės, o mokiniui reikia įrašyti skaičių (atliktos užduoties numerį) , kurioje šį frazė pasirodė. (Priedas Nr.16)

LIETUVIŲ KALBA C-Č-H-K-G



1



2



3



1



5

Priedas Nr. 14

Nr.	Rezultāts	Izvērtināms
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
Vardas		

Priedas Nr.15

Nr.	Rezultatas	Įvertinimas
.....	Moku rašyti žodžius su raidėmis c arba č.	
.....	Žinau, kur tinka h.	
.....	Suprantu žodžio reikšmę.	
.....	Puikiai skiriu c ir č.	
.....	Moku daug žodžių su raide H.	
.....		
.....		
.....		
Vardas		

Priedas Nr. 16

TEMA. Garsų o ir uo atpažinimas žodžiuose. Garsinė analizė.

1 KLASĖ (Priedai Nr. 17, 15)

Uždavinys:

Atlikti žodžių su garsais o-uo analizę: taisyklingai tarti žodžius ir išgirsti garsus.

1. Mokiniam nuskaičius QR kodą atsidaro užduotis (mokiniai renkasi ar atliks jas nuosekliai ar pasirinks kitą atlikimo eigą) (Priedas Nr.17);

2. Atlikus skaitmeninę užduotį, norint sužinoti ar atlikta teisingai, spaudžiamas patikrinimo mygtukas (1 bandymas), jei nėra klaidų ekrane pasirodo sėkmingą užduoties atlikimą patvirtinanti žodžių frazė. Jei užduotyje yra klaidų, jų laukelis nusispalvina raudona spalva, mokinys tas klaidas taisosi ir vėl spaudžia patikrinimo mygtuką (2 bandymas) ir t.t.

3. Atlikus užduotį mokinys vertinasi, kaip jam sekėsi įsivertinimo lape. Jame pažymi atliktos užduoties numerį, rezultato stulpelyje užrašo žodžių frazę, kuri atsirado ekrane teisingai atlikus užduotį. Priklausomai nuo bandymų skaičiaus nusispalvina debesėlį sutartinėmis spalvomis (1 bandymas - žalia; 2-3 bandymai - geltona; 4-5 bandymai - raudona; 6 bandymai ir daugiau - debesėlis lieka nenuspalvintas). (Priedas Nr. 15).

4. Kai baigiasi užduotims atlikti skirtas laikas reflektuojama, kokį garsą atpažinti lengva, kurį sunku, remiamasi užpildyta įsivertinimo lentele.

5. Po refleksijos nusispalvinamas didysis debesis, iliustruojantis visos veiklos rezultatus.



1.



2.



3.



4.



5.



6.

PAPILDOMOS UŽDUOTYS



7.



8.



9.

TEMA - O ar UO

Priedas Nr. 17

Nr.	Rezultatas	Įsivertinimas
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
Vardas		

Priedas Nr. 15

TEMA. Ką reiškia žodis Lietuva?

2 KLASĖ (Priedai Nr. 18, 15)

Uždavinys: Gebėti įvardyti pagrindinius Lietuvos miestus, simbolius bei valstybines šventes.

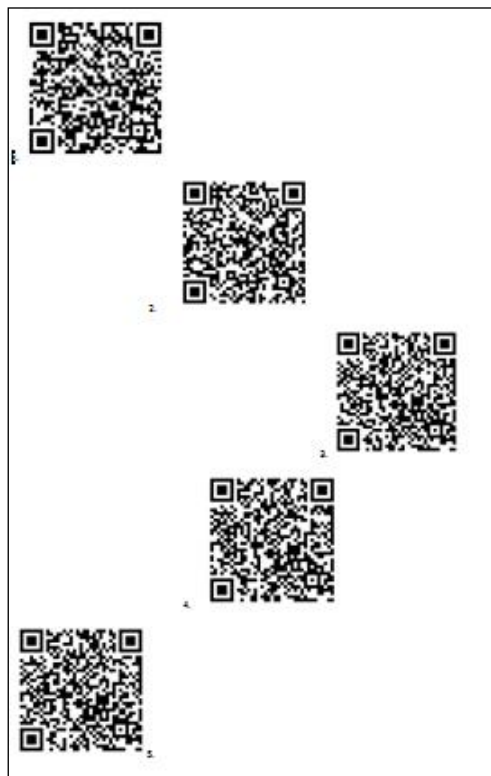
1. Mokiniams nuskaičius QR kodą atsidaro užduotis (mokiniai renkasi ar atliks jas nuosekliai ar pasirinks kitą atlikimo eigą) (Priedas Nr.18);

2. Atlikus skaitmeninę užduotį, norint sužinoti ar atlikta teisingai, spaudžiamas patikrinimo mygtukas (1 bandymas), jei nėra klaidų ekrane pasirodo sėkmingą užduoties atlikimą patvirtinanti žodžių frazė. Jei užduotyje yra klaidų, jų laukelis nusispalvina raudona spalva, mokinyš tas klaidas taisosi ir vėl spaudžia patikrinimo mygtuką (2 bandymas) ir t.t.

3. Atlikus užduotį mokinyš vertinasi, kaip jam sekėsi įsivertinimo lape. Jame pažymi atliktos užduoties numerį, rezultato stulpelyje užrašo žodžių frazę, kuri atsirado ekrane teisingai atlikus užduotį. Priklausomai nuo bandymų skaičiaus nusispalvina debesėlį sutartinėmis spalvomis (1 bandymas - žalia; 2 bandymai - geltona; 3 bandymai - raudona; 4 bandymai ir daugiau - debesėlis lieka nenuspalvintas). (Priedas Nr. 15).

4. Kai baigiasi užduotims atlikti skirtas laikas reflektuojama, kokia užduotis pavyko puikiai, kas buvo sunkiai įveikiama, kurį sunku, remiamasi užpildyta įsivertinimo lentele.

5. Po refleksijos nusispalvinamas didysis debesis, iliustruojantis visos veiklos rezultatus.



Priedas Nr. 18

Nr.	Rezultatas	Įsivertinimas
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
Vardas		

Priedas Nr. 15

TEMA. Dialogo skyryba.

4 KLASĖ (Priedas 19, 20)

Uždavinys: Gebėti savivaldžiai mokantis įtvirtinti dialogo skyrybos atvejus.

1. Mokiniams nuskaičius QR kodą atsidaro skaitmeninė užduotis (Priedas Nr.19);

2. Atlikus skaitmeninę užduotį, norint sužinoti ar atlikta teisingai, spaudžiamas patikrinimo mygtukas (1 bandymas), jei nėra klaidų ekrane pasirodo sėkmingą užduoties atlikimą patvirtinanti žodžių frazė. Jei užduotyje yra klaidų, jų laukelis nusispalvina raudona spalva, mokinys tas klaidas taisosi ir vėl spaudžia patikrinimo mygtuką (2 bandymas) ir t.t.

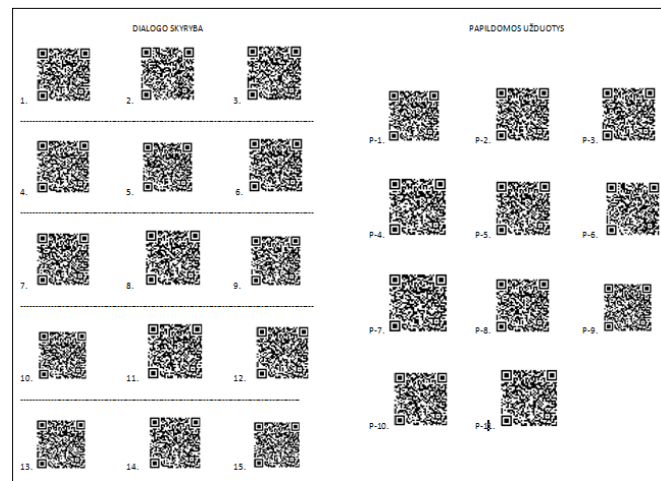
3. Atlikus užduotį mokinys vertinasi, kaip jam sekėsi įsivertinimo lape. (Priedas Nr. 20) Jame pažymi atliktos užduoties numerį, rezultato stulpelyje užrašo žodžių frazę, kuri atsirado ekrane teisingai atlikus užduotį. Debesėlyje įrašo bandymų skaičių (jei mokinys nori, pagal klasės susitarimus gali debesėlį nusispalvinti. (1 bandymas - žalia; 2-3 bandymai - geltona; 4-5 bandymai - raudona; 6 bandymai ir daugiau - debesėlis lieka nenuspalvintas).

4. Mokinys atlikęs eilutės pirmą užduotį, įsivertinęs, renkasi kokį kodą skenuos toliau. Jei pirmoji užduotis buvo sunki, kilo neaiškumų, tai mokinys renkasi kitą tos pačios eilutės (panašią) užduotį ir tobulina gebėjimus. Jei ir antroje užduotyje dar buvo daug klystama, gali tobulintis atliekant dar ir trečią užduotį. Tačiau jei mokiniui atlikus eilutės pirmą užduotį buvo aišku, atliko ją iš karto be klaidų, mokinys peršoka į antrą eilutę ir pradeda nuo kitos eilutės pirmos užduoties, kuri jau yra kitokio tipo nei prieš tai buvusios eilutės užduotys. (Pastaba: eilutėje gali būti neatliktos visos užduotys).

5. Diferencijavimas, individualizavimas. Sparčiau dirbantys mokiniai gali atlikti užduoties lape esančias papildomas užduotis. Jos nėra privalomos.

6. Kai baigiasi užduotims atlikti skirtas laikas reflektuojama individualiai - pildoma lentelės dalis - "Įsivertinau - save pažinau", kur mokinys pasirašo kas pavyko puikiai, kas buvo sunkiai įveikiama, remiasi užpildyta įsivertinimo lentele. Formuluoja patarimus sau. Po individualios refleksijos mokytojas gali paprašyti ją įgarsinti.

7. Po refleksijos nusispalvinamas didysis debesis, iliustruojantis visos veiklos apibendrintus rezultatus.



Priedas Nr. 19

Užduotis	Rezultatas	Bandymai
		
		
		
		
		
		
		
Įsivertinau - save pažinau.		
.....		
.....		
.....		
.....		
Patarimas sau:		
.....		
.....		
Vardas		

Priedas Nr. 20

TEMA. Kreipinys.

4 KLASĖ (Priedai 21,20)

Uždavinys: Gebėti savivaldžiai mokantis įtvirtinti kreipinio atpažinimą sakiniuose bei skyrybos atvejus.

1. Mokiniam nuskaičius QR kodą atsidaro užduotis (Priedas Nr.21);

2. Atlikus skaitmeninę užduotį, norint sužinoti ar atlikta teisingai, spaudžiamas patikrinimo mygtukas (1 bandymas), jei nėra klaidų ekrane pasirodo sėkmingą užduoties atlikimą patvirtinanti žodžių frazė. Jei užduotyje yra klaidų, jų laukelis nusispalvina raudona spalva, mokinys tas klaidas taisosi ir vėl spaudžia patikrinimo mygtuką (2 bandymas) ir t.t.

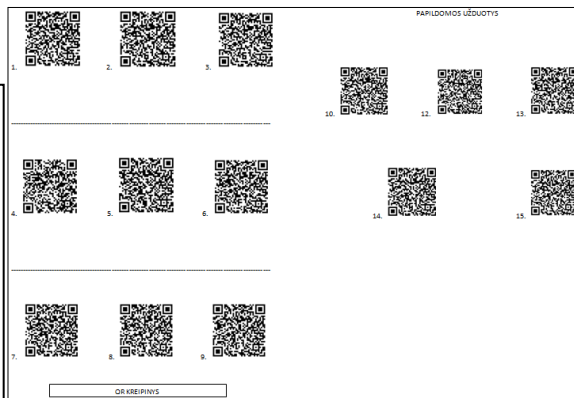
3. Atlikus užduotį mokinys vertinasi, kaip jam sekėsi įsivertinimo lape.(Priedas Nr.20) Jame pažymi atliktos užduoties numerį, rezultato stulpelyje užrašo žodžių frazę, kuri atsirado ekrane teisingai atlikus užduotį. Debesėlyje įrašo bandymų skaičių (jei mokinys nori, pagal klasės susitarimus gali debesėlį nusispalvinti. (1 bandymas - žalia; 2-3 bandymai - geltona; 4-5 bandymai - raudona; 6 bandymai ir daugiau - debesėlis lieka nenuspalvintas).

4.Mokinys atlikęs eilutės pirmą užduotį, įsivertinęs, renkasi kokį kodą skenuos toliau. Jei pirmoji užduotis buvo sunki, kilo neaiškumų, tai mokinys renkasi kitą tos pačios eilutės (panašią) užduotį ir tobulina gebėjimus. Jei ir antroje užduotyje dar buvo daug klystama, gali tobulintis atliekant dar ir trečią užduotį. Tačiau jei mokiniui atlikus eilutės pirmą užduotį buvo aišku, atliko ją iš karto be klaidų, mokinys peršoka į antrą eilutę ir pradeda nuo kitos eilutės pirmos užduoties, kuri jau yra kitokio tipo nei prieš tai buvusios eilutės užduotys. (Pastaba: eilutėje gali būti neatliktos visos užduotys).

5. Diferencijavimas, individualizavimas. Sparčiau dirbantys mokiniai gali atlikti užduoties lape esančias papildomas užduotis.

6. Kai baigiasi užduotims atlikti skirtas laikas reflektuojama individualiai - pildoma lentelės dalis -"Įsivertinau - save pažinau", kur mokinys pasirašo kas pavyko puikiai, kas buvo sunkiai įveikiama, remiasi užpildyta įsivertinimo lentele. Formuluoja patarimus sau. Po individualios refleksijos mokytojas gali paprašyti ją įgarsinti.

7. Po refleksijos nusispalvinamas didysis debesis, iliustruojantis visos veiklos apibendrintus rezultatus.



Priedas Nr. 21

Užduotis	Rezultatas	Bandymai
Įsivertinau - save pažinau.		
Patarimas sau:		
Vardas		

Priedas Nr. 20

TEMA. Tona.

4 KLASĖ (Priedai 22, 20)

Uždavinys: Gebėti savivaldžiai mokantis įtvirtinti gebėjimus atlikti veiksmus su matiniais skaičiais, masės matavimo vienetais, atlikti smulkinimo, stambinimo veiksmus.

1. Mokiniams nuskaičius QR kodą atsidaro užduotis (Priedas Nr.22);

2. Atlikus skaitmeninę užduotį, norint sužinoti ar atlikta teisingai, spaudžiamas patikrinimo mygtukas (1 bandymas), jei nėra klaidų ekrane pasirodo sėkmingą užduoties atlikimą patvirtinanti žodžių frazė. Jei užduotyje yra klaidų, jų laukelis nusispalvina raudona spalva, mokinys tas klaidas taisosi ir vėl spaudžia patikrinimo mygtuką (2 bandymas) ir t.t.

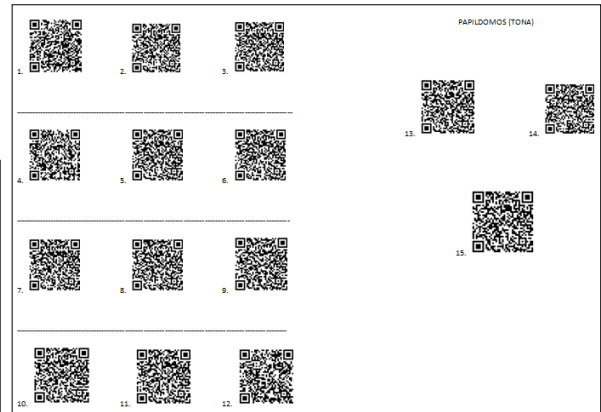
3. Atlikus užduotį mokinys vertinasi, kaip jam sekėsi įsivertinimo lape. (Priedas Nr.20) Jame pažymi atliktos užduoties numerį, rezultato stulpelyje užrašo žodžių frazę, kuri atsirado ekrane teisingai atlikus užduotį. Debesėlyje įrašo bandymų skaičių (jei mokinys nori, pagal klasės susitarimus gali debesėlį nusispalvinti. (1 bandymas - žalia; 2-3 bandymai - geltona; 4-5 bandymai - raudona; 6 bandymai ir daugiau - debesėlis lieka nenuspalvintas).

4. Mokinys atlikęs eilutės pirmą užduotį, įsivertinęs, renkasi kokį kodą skenuos toliau. Jei pirmoji užduotis buvo sunki, kilo neaiškumų, tai mokinys renkasi kitą tos pačios eilutės (panašią) užduotį ir tobulina gebėjimus. Jei ir antroje užduotyje dar buvo daug klystama, gali tobulintis atliekant dar ir trečią užduotį. Tačiau jei mokiniui atlikus eilutės pirmą užduotį buvo aišku, atliko ją iš karto be klaidų, mokinys peršoka į antrą eilutę ir pradeda nuo kitos eilutės pirmos užduoties, kuri jau yra kitokio tipo nei prieš tai buvusios eilutės užduotys. (Pastaba: eilutėje gali būti neatliktos visos užduotys).

5. Diferencijavimas, individualizavimas. Sparčiau dirbantys mokiniai gali atlikti užduoties lape esančias papildomas užduotis.

6. Kai baigiasi užduotims atlikti skirtas laikas reflektuojama individualiai - pildoma lentelės dalis - "Įsivertinau - save pažinau", kur mokinys pasirašo kas pavyko puikiai, kas buvo sunkiai įveikiama, remiasi užpildyta įsivertinimo lentele. Formuluoja patarimus sau. Po individualios refleksijos mokytojas gali paprašyti ją įgarsinti.

7. Po refleksijos nusispalvinamas didysis debesis, iliustruojantis visos veiklos apibendrintus rezultatus.



Priedas Nr.22

Užduotis	Rezultatas	Bandymai
		
		
		
		
		
		
		

Įsivertinau - save pažinau.

.....

.....

.....

.....

Patarimas sau:

.....

.....

Vardas

Priedas Nr. 20

Literatūros sąrašas:

1. Augienė, D. (2001). Pedagoginės sėkmės situacijos sudarymas ugdant mokinių laimėjimų motyvaciją. *Pedagogika*, 54, 5-11.
2. Burneikaitė, N., Jarienė, R., Jašinauskas, L., Motiejūnienė, E., Neseckienė, I., Vingelienė, S. (2005). *Informacinių komunikacinių technologijų taikymo ugdymo procese galimybės. Rekomendacijos mokytojų*. Vilnius: Švietimo plėtotos centro.
3. Minkuvienė E., Kukanauzienė L., Didžgalvienė A., *Gilė 3 klasė : vadovėlis* Vilnius, 2009.
4. Karkauskienė, D., Poškevičienė, E., Saldukienė, J. (2006). Informacinių technologijų panaudojimas pradinio klasių ugdymo procese. Prieiga per internetą: http://ims.mii.lt/ims/konferenciju_medziaga/IMRPVilnius2006/straipsniai/str35n.pdf
5. Kasperavičienė N., Jakavonytė-Staškuvienė D., Dailidienė V., *Lietuvių kalba. TAIP 1 klasė : vadovėlis*. Šviesa, 2017.
6. Kasperavičienė N., Jakavonytė-Staškuvienė D., Dailidienė V., *Lietuvių kalba. TAIP 2 klasė : vadovėlis*. Šviesa, 2017.
7. Žvirblienė J. *Riešutas: matematikos vadovėlis 4 kl.* Šviesa 2016.
8. <https://www.svietimonaujienos.lt/siuolaikine-alfa-karta-ar-suprantame-savo-vaikus/>
9. <http://www.veidas.lt/veidas-nr-25-2013-m>

Iliustracijų sąrašas:

<http://clipart-library.com/clipart/1257803.htm>

<https://museprintables.com/c/coloring-pages/>

<https://museprintables.com/files/coloring-pages/pdf/kawaii-bee-coloring-page.pdf>

<https://www.teacherspayteachers.com/FreeDownload/Fill-the-Honeycomb-Roll-and-Cover-Game-5601894>

<https://www.vecteezy.com/vector-art/2608047-winners-podium-with-numbers-competition-line-icon-design>

<https://www.bestcoloringpagesforkids.com/wp-content/uploads/2018/07/18.jpg>

<https://pixabay.com/vectors/blank-car-game-game-sprite-racing-1299404/>

<https://pixabay.com/vectors/checkered-flags-finish-line-finish-309794/>