

**ALYTAUS LIKIŠKĖLIŲ  
PROGIMNAZIJA**

5b, 6a, 6b klasės mokinių  
Kamilės Fendyk, Martyno Laurinaičio, Gabijos  
Marcinonytės, Deimantės Padimanskaitės, Vaidos  
Chmieliauskaitės, Kristupo Kamarausko, Pauliaus Šulgos,  
Martyno Čibirkos, Kajaus Šaparavičiaus

**PROJEKTINIS DARBAS**  
**„MOKOMĖS ŽAISDAMI“**  
**2020-2021 m. m.**

Projekto vadovė:  
Daiva Čėpanonienė, etikos mokytoja metodininkė

# I. Įvadinė dalis

Daugumą mokinių sunku sudominti mokomaisiais dalykais, sunku motyvuoti mokytis. Tokiu atveju verta pamokose naudoti žaidimus, kurie ne tik pagyvina emocinį klimatą klasėje, bet ir padeda lengviau išmokti, įsisavinti dalyko medžiagą, padaro pamokas patrauklias, formuoja mokinių dorines nuostatas.

Naudojami pamokose žaidimo metodai daro teigiamą įtaką mokinių elgesiui: sudomina juos mokslu, motyvuoja ir padeda siekti geresnių mokymosi rezultatų.



**TIKSLAS:** suteikti mokiniams linksmą ir įdomų būdą mokytis, panaudojant pačių sukurtą žaidimą.

## **UŽDAVINIAI:**

- Kurdami žaidimą, mokiniai lavins bendravimo, bendradarbiavimo ir kūrybiškumo kompetencijas.
- Mokomasis žaidimas grūdins jausmus ir emocijas, turtins vaizduotę.
- Žaidime išryškės mokinio asmeninės savybės, susijusios su proto lankstumu, mokinių meistriškumu, vaizduote.
- Mokiniai žaidimo forma išmoks naujų dalykų.
- Keisis mokinių požiūrį į ugdymo procesą: mokiniai supras, kad žaidimas – puikus mokymosi būdas.

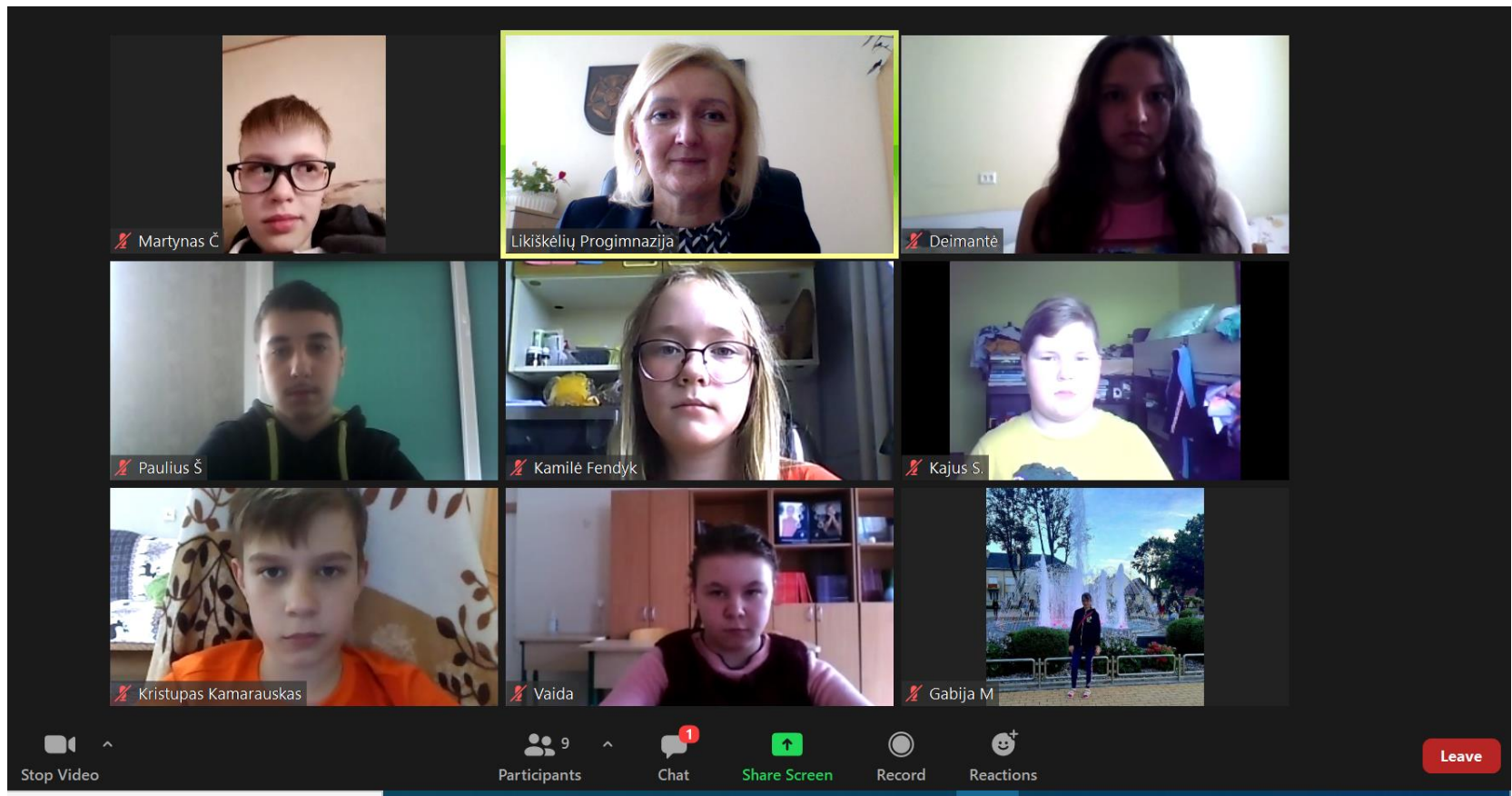
## II. Projekto pristatymas

### Projekto eiga

- Darbo tikslų, uždavinių, etapų, vertinimo aptarimas.
- Žaidimų tipai, jų paskirtis.
- Kokį žaidimą kursime? Idėjų generavimas.
- Veiklų aptarimas. Užduočių pasiskirstymas.
- Klausimų ir atsakymų žaidimo durims atrakinti rinkimas.
- Informacijos perkėlimas į kompiuterinio žaidimo sistemą.
- Žaidimo maketavimas ir informacijos patalpinimas.
- Žaidimo taisyklių kūrimas.
- Žaidimo išbandymas.
- Žaidimas.

# Mūsų projekto šaunioji komanda!

Projekto veiklos vyko nuotoliniu būdu.



Zoom meeting grid showing nine participants:

- Martynas Č.
- Likiškėlių Progimnazija
- Deimantė
- Paulius Š.
- Kamilė Fendyk
- Kajuš S.
- Kristupas Kamarauskas
- Vaida
- Gabija M.

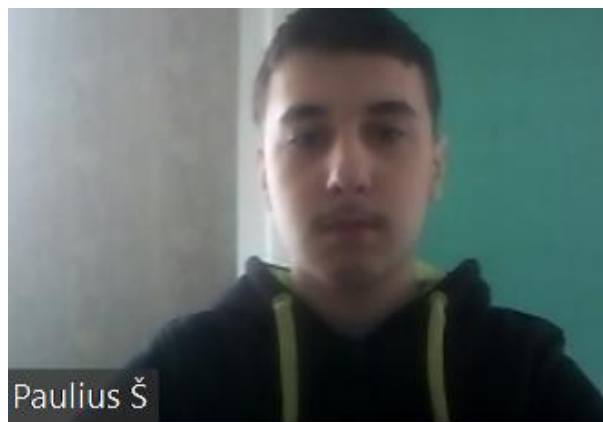
Zoom control bar:

- Stop Video
- Participants (9)
- Chat (1)
- Share Screen
- Record
- Reactions
- Leave

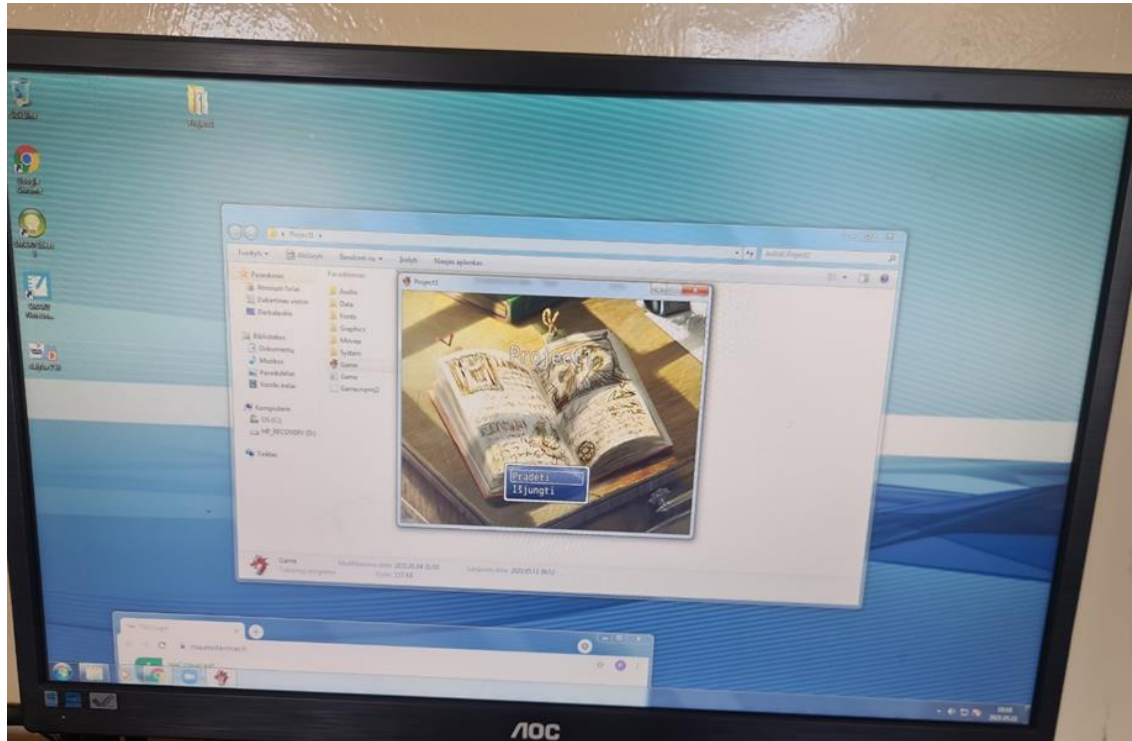
# Kokį žaidimą kursime? Vyko galvojimo procesas...



# Pauliaus idėja – mūsų pritarimas!



# Sukurtas kompiuterinis žaidimas





# Žaidimo veikėjai ir paslaptingos durys



# Klausimų ir atsakymų etikos tema įkėlimas



# ŽAIDIMUI REIKĖS:

Stacionaraus  
arba nešiojamojo  
kompiuterio



Telefonas, planšetinis kompiuteris žaidimui netinka !

## ŽAIDIMUI REIKĖS:

- Programos pavadinimu WinRar, kurią reikia parsisiųsti:

<https://www.winrar.com/predownload.html?&L=0>

- Jei jūsų kompiuteryje WinRar jau yra, tiesiog praleiskite žingsnį;
- Parsisiųsti patį žaidimą:

[https://mega.nz/file/ycgjCCgA#OFpjTJrqE-2Emll6WD57cCD\\_BQfXeHsQQAyb6624Q6w](https://mega.nz/file/ycgjCCgA#OFpjTJrqE-2Emll6WD57cCD_BQfXeHsQQAyb6624Q6w)

# ŽAIDIMO EIGA

- Parsisiuntus žaidimą, išsaugokite darbalaukyje.
- Dešiniu pelės klavišu paspauskite ant žaidimo ir spauskite „Išskleisti čia“ (Extract Here).
- Neišskleistą žaidimo versiją galite ištrinti, o paspaudus „Išskleisti čia“ (Extract Here) atsiranda failų aplankas pavadinimu „Duryš į etikos pasaulį“.
- Du kartus paspauskite ant failų aplanko ir paspauskite „Game.exe“

# ŽAIDIMO EIGA

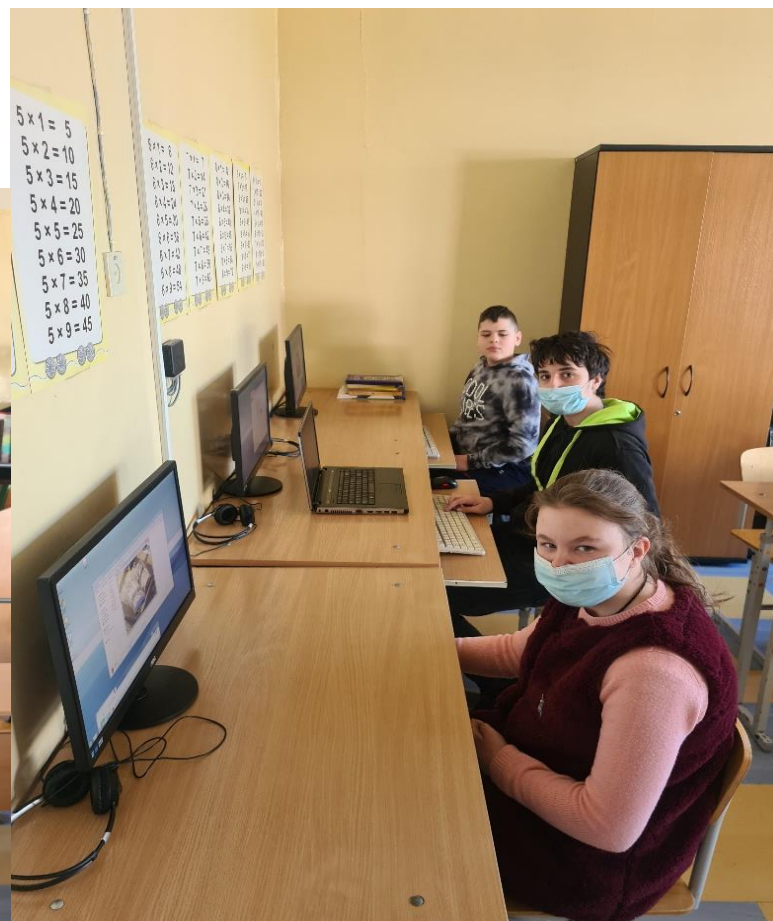
- Paspauskite „Pradėti“ ir žaiskite žaidimą.
- Kontrolės: žaidimas valdomas rodyklėmis, o norint pilnai pasirinkti klausimą arba bandyti atidaryti duris, spauskite “Enter”.
- Žaidimo tikslas - atsakyti į klausimą teisingai, kad atsidarytų durys. Žaidimą laimi tas, kuris greičiausiai atidaro visas duris (atsako į visus klausimus).

**Smagaus žaidimo :)**

# ŽAIDIMO IŠBANDYMAS



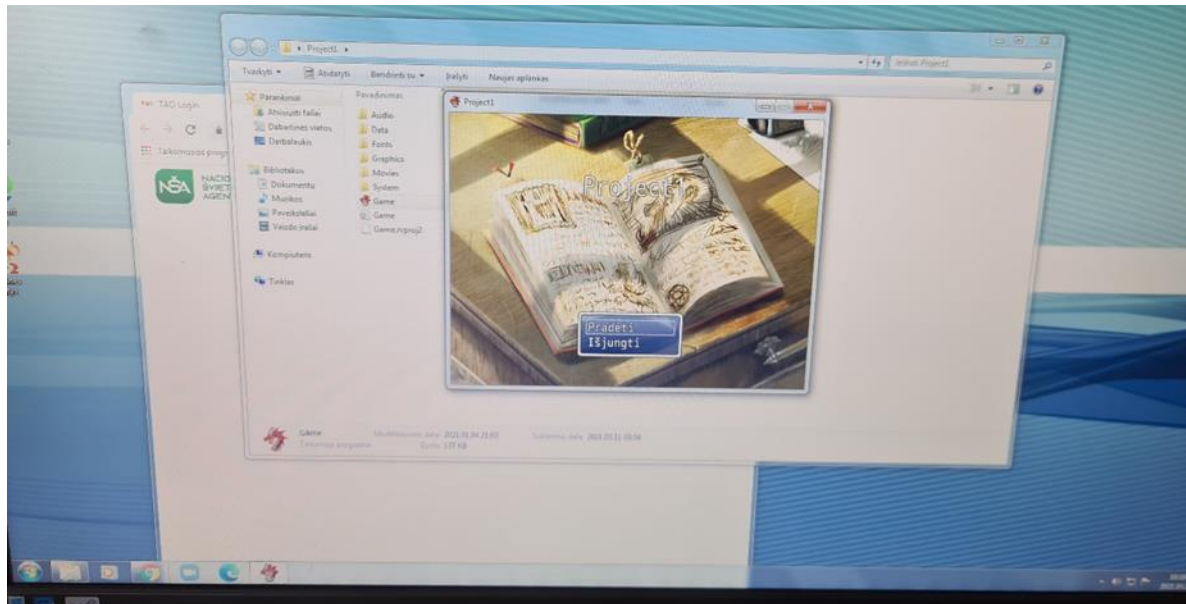
# ŽAIDŽIA PROJEKTO KOMANDA





# PROJEKTO REZULTATAS:

sukurtas kompiuterinis žaidimas – „**Durys į etikos pasaulį**“ kaip viena iš ugdymo (si) priemonių, , kurį mokiniai žais etikos pamokų metu.



### III. Apibendrinimas

Projekto metu mokiniai išbandė savo gebėjimus informacinių technologijų srityje, įgijo etikos žinių, generavo naujas idėjas, išmoko bendrauti ir bendradarbiauti, klysti, laimėti ir pralaimėti.

Išryškėjo asmeninės mokinių savybės: smalsumas, žingeidumas, pasitikėjimas savimi, kūrybiškumas, valia. Vaikams veiklos patiko.

Tikslas buvo pasiektas!

**Mokiniai įsitikino, kad žaidimas gali būti ne tik pramoga,  
bet ir puikus mokymosi būdas.**