

**ALYTAUS LIKIŠKĖLIŲ
PROGIMNAZIJA**

6a/6b/7a klasės mokinių

Roko Dusevičiaus, Tauriaus Pauliuko, Martyno Laurinaičio, Vaidos
Chmieliauskaitės, Jokūbo Lipkevičiaus, Kristupo Kamarausko, Pauliaus Šulgos

PROJEKTINIS DARBAS
„KURIAME IR MOKOMĖS“
2021-2022 m. m.

Projekto vadovė:
Daiva Čėpanonienė, etikos mokytoja metodininkė

I. Įvadinė dalis

Naujausia apklausa parodė, kad didžioji mokinių dalis nuolat naudojami kompiuteriu ir internetu. Šiuolaikinės technologijos smarkiai išplėtė galimybes pažinti pasaulį, ir mokiniai savarankiškai domisi internete esančia informacija. Tokiu atveju verta mokytis virtualioje aplinkoje, kuri ne tik pagyvina emocinį klimatą klasėje, bet ir padeda lengviau išmokti, įsisavinti dalyko medžiagą, padaro pamokas patrauklias, motyvuoja mokytis.

Į pagalbą mokytis inovatyviai ateina IKT, kurios padeda pajvairinti ir pagyvinti pamokos veiklą. Įvairių virtualios aplinkos įrankių panaudojimas skatina mokinius labiau įsitraukti į pamokos veiklą, padeda įtvirtinti įgytas žinias, skatina atminties procesus.

IKT – inovatyvus ugdymo metodas, skirtas mokinių aktyvumui, mąstymui, bendradarbiavimui skatinti, šiuolaikiškoms mokymo ir mokymosi aplinkoms kurti.

PROJEKTO TIKSLAS: naudojantis virtualios aplinkos įrankiais, sukurti žaidimus, kuriuos naudosime pamokų ar laisvalaikio metu.

UŽDAVINIAI:

- Mokiniai susipažins su virtualios aplinkos įrankiais.
- Lavins informacinių technologijų, bendravimo, bendradarbiavimo, kūrybiškumo ir verslumo kompetencijas.
- Ugdysis asmenines savybės: kritinį, loginį mąstymą, kūrybiškumą, vaizduotę.
- Keis požiūrį į ugdymo procesą: mokiniai supras, kad virtuali mokymosi aplinka – puikus mokymosi būdas.

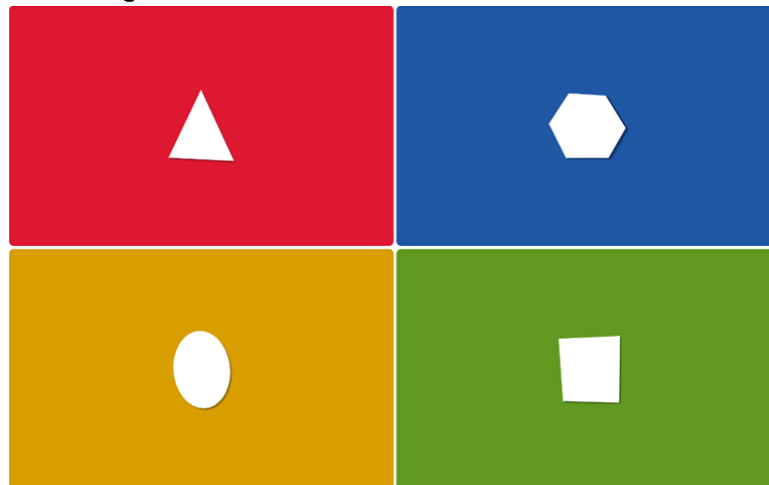
II. Projekto pristatymas

Projekto eiga

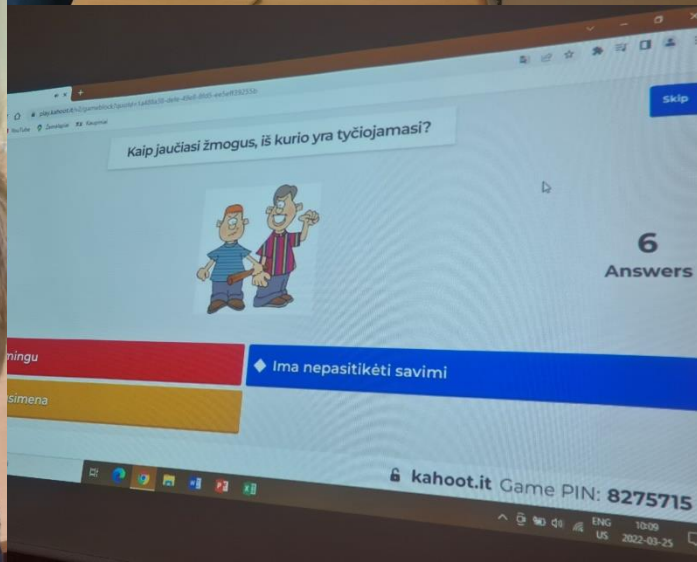
- Darbo tikslų, uždavinių, etapų, vertinimo aptarimas.
- Pažintis su virtualios aplinkos įrankiais, jų paskirtimi.
- Idėjų generavimas.
- Veiklų aptarimas. Užduočių pasiskirstymas.
- Klausimų ir atsakymų mokymosi žaidimui/viktorinai Kahoot rinkimas.
- Kahoot mokymosi žaidimo/viktorinos patyčių tema sukūrimas.
- Žaidimo/viktorinos Kahoot virtualioje aplinkoje organizavimas 3-4 kl. mokiniams.
- Pažintis su QR kodais.
- Žaidimo maketavimas ir QR kodų generavimas.
- Žaidimo taisyklių kūrimas.
- Žaidimo išbandymas.
- Žaidimas.

Pažintis su virtualia mokymosi aplinka „Kahoot“

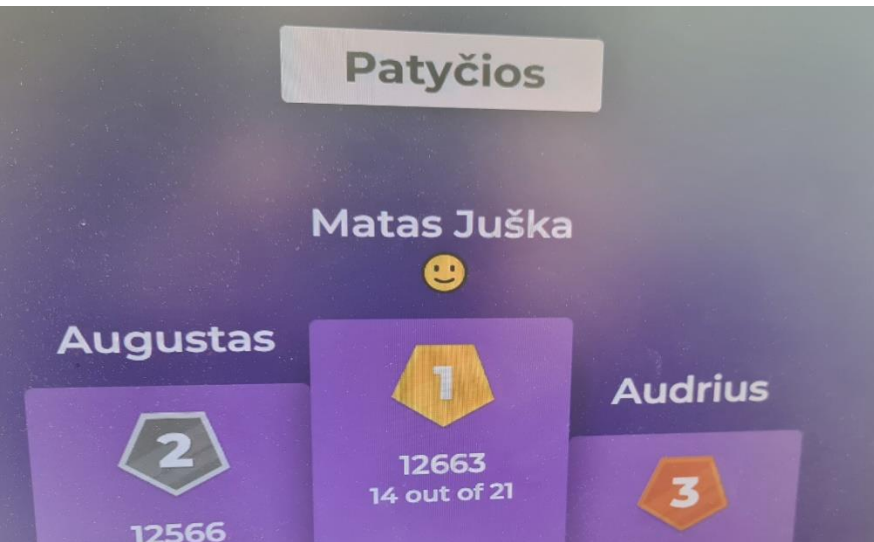
- „Kahoot!“ – tai nemokamas internetinis įrankis, skirtas apklausoms, viktorinoms ar diskusijoms organizuoti.
- Jis veikia visose interneto naršyklėse su įvairiais mobiliaisiais įrenginiais, kompiuteriais, išmaniaisiais telefonais ir kt.
- Juo naudotis labai smagu, nes dalyviai skatinami varžytis, po kiekvieno atsakymo pateikiamas asmeninis įvertinimas bei užimama vieta, o ryškios spalvos bei smagi muzika sukuria ypatingą nuotaiką!



Viktorina/žaidimas „Patyčios“ 3-4 kl. mokiniams



Mokiniai ne tik smagiai leido laiką, bet ir pakartojo žinias apie patyčias

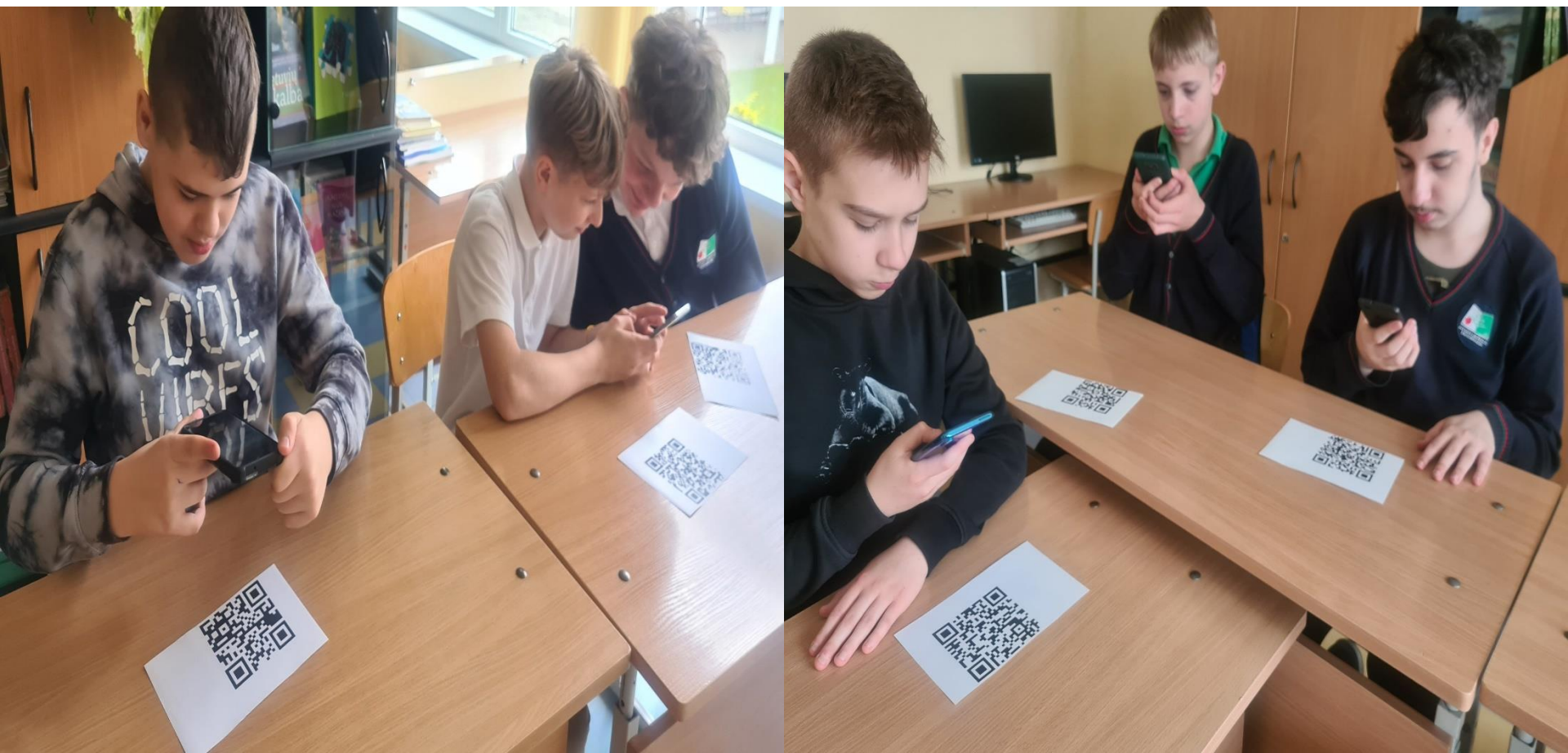


Pažintis su QR kodais ir jų panaudojimo galimybėmis





Generuojame QR kodus



Užduočių su QR kodais paruošimas



Sukūreime žaidimo taisykles

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Žaidimą sudaro 15 kortelių su QR kodais, kurios pavadintos – STOTELĖMIS. Į mobilius įrenginius (telefoną, planšetę) reikia parsisiųsti QR kodų skenavimo programėlę. Galima žaisti komandomis arba individualiai.

Kortelės su QR kodais išdėstomos patalpoje ar lauke skirtingose vietose. Žaidėjai, nuskenavę kortelėje QR kodą, randa užduotį, kurią reikia atlikti. Teisingai atlikus užduotį, žaidėjas keliauja į kitą stotelę. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis praeina visas stoteles.

Žaidimo išbandymas



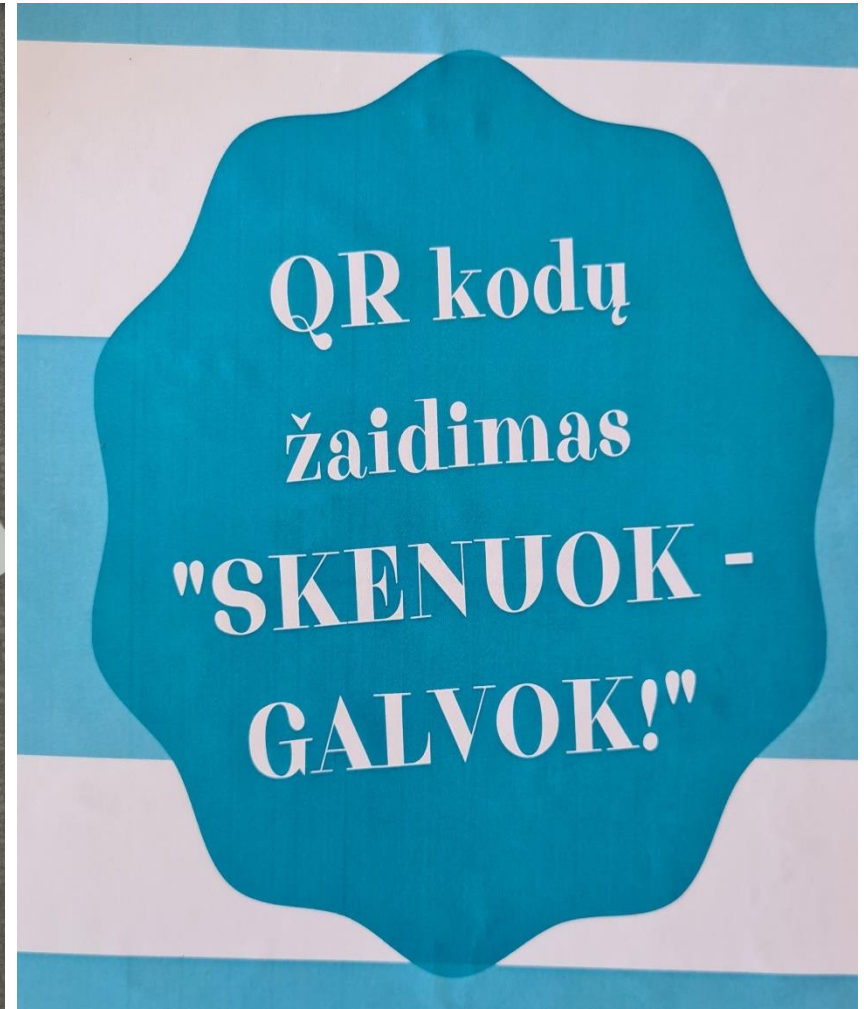
Žaidimą su QR kodais išbandėme etikos pamokoje



Smagaus žaidimo!



Žaidimas „Skenuok – galvok“



PROJEKTO REZULTATAS:

- sukurtas virtualioje aplinkoje „Kahoot“ mokymosi žaidimas – **„Patyčios“**
- naudojant QR kodų programėlę, sukurtas žaidimas **„Skenuok – galvok!“**

III. Apibendrinimas

Projekto metu mokiniai išbandė savo gebėjimus informacinių technologijų srityje, įgijo žinių apie virtualias mokymosi aplinkas ir internetinius įrankius, generavo naujas idėjas, išmoko bendrauti ir bendradarbiauti, klysti, laimėti ir pralaimėti.

Išryškėjo asmeninės mokinių savybės: bendradarbiavimas ir darbo organizavimas, apjungiant, apibendrinant informaciją, asmeniniai ir tarpdalykiniai gebėjimai, gebėjimas būti kūrybiškam, pasitikinčiam savo jėgomis, sugebančiam mokytis ir jaučiančiam poreikį nuolat tobulėti.

Mokiniam veiklos patiko.

Tikslas buvo pasiektas!

IKT panaudojimas ugdymo(-si) procese padeda mokinius sudominti ir skatina įsitraukti juos į pamokos veiklą.