

Mokomasis žaidimas



Vilniaus Fabijoniškių gimnazijos vyresn. mokytoja Inga Beskrovna ir
mokytoja metodininkė Kristina Siminauskienė

Mokomasis žaidimas skirtas pradinių klasių mokiniams. Jis puikus pagalbininkas tiek per pamokas, tiek savarankiškai lavinantis pertraukų metu. Ugdo pažinimo, komunikavimo, kūrybiškumo ir skaitmeninę kompetencijas.



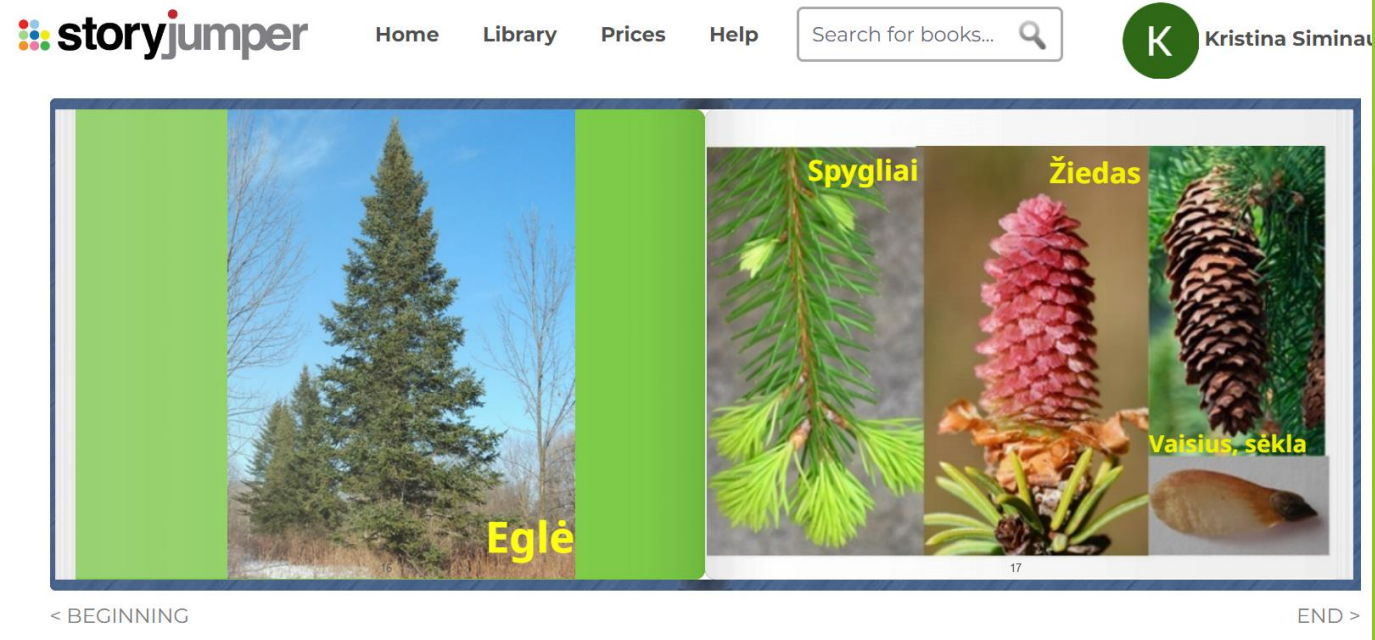
Žaidimo rinkinį sudaro:

1. Žaidimo instrukcija
2. 10 A4 formato kortelių su medžių nuotraukomis
3. 10 kortelių su medžių pavadinimais
4. 10 kortelių su lapų nuotraukomis
5. 10 kortelių su žiedų nuotraukomis
6. 10 kortelių su vaisių/ sėklų nuotraukomis
7. Užuominų kortelė
8. Kortelė su QR kodais



Žaidimo aprašymas

- ▶ Vaikai suskirstomi į grupes ir gauna žaidimo dėžę. Naudojant IT (telefonus, planšetes) skenuojamas dėžėje esantis sugeneruotas QR kodas ir skaitoma informacija storyjumper programoje sukurtoje knygoje „Lietuvoje augantys medžiai“.



Žaidimo aprašymas

- ▶ Remiantis knygoje sužinota informacija, parenka ir teisingai sudėlioja mažesnes korteles (vaisius/sėkla, žiedas, lapas).



Žaidimo aprašymas

- ▶ Grupė, kuri atliko užduotį, naudojantis storyjumper knyga „Lietuvoje augantys medžiai“ patikrina ar teisingai ją atliko.



Home

Library

Prices

Help

Search for books...



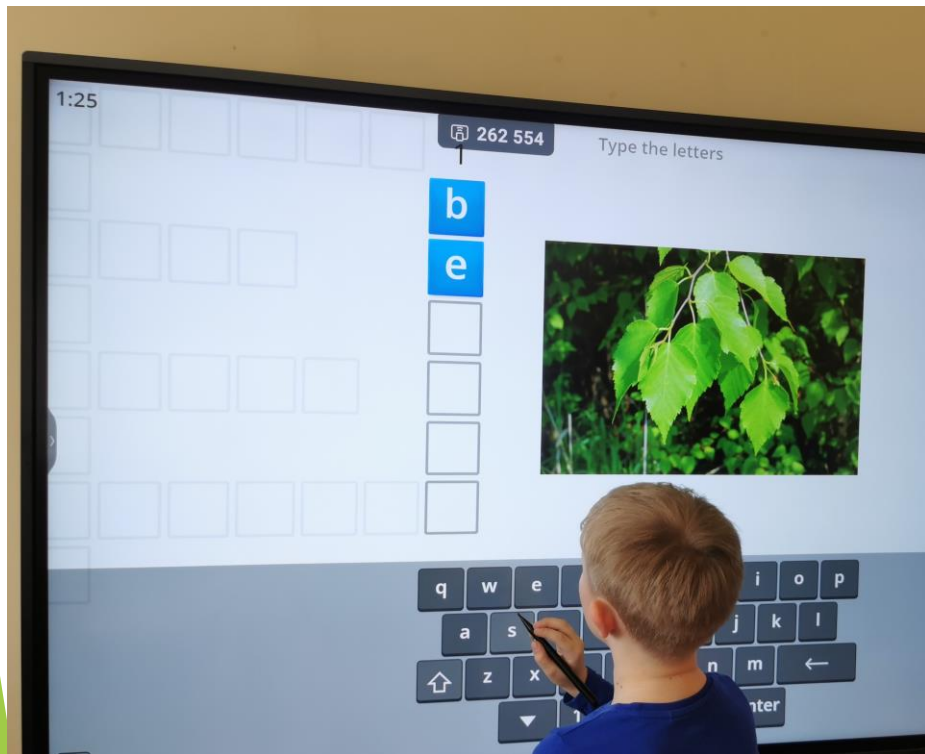
K

Kristina Siminau



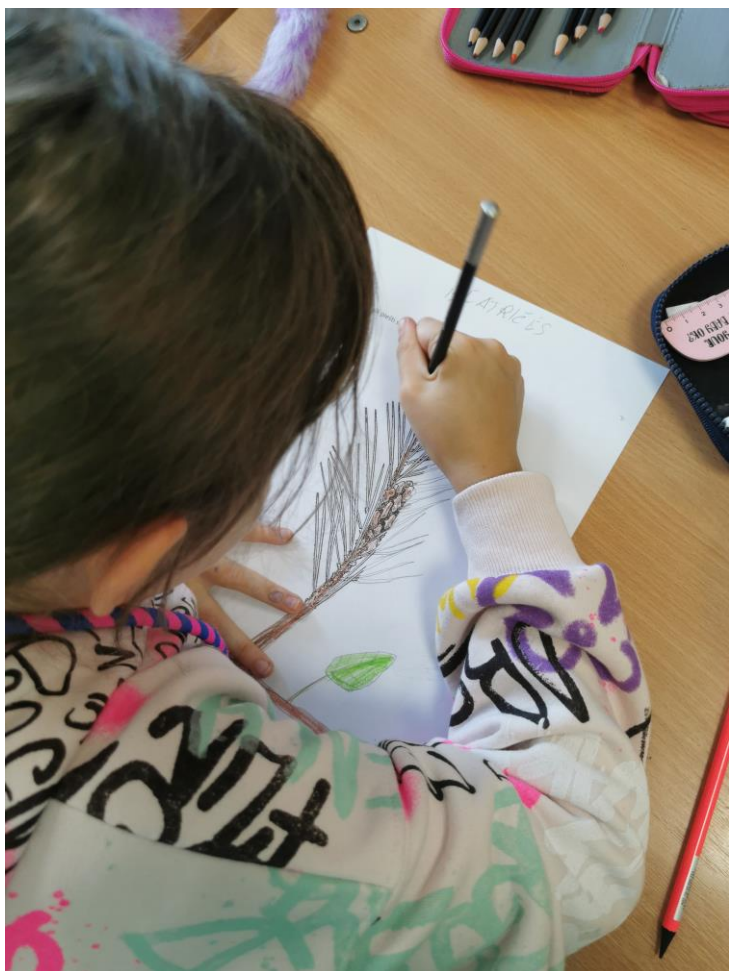
Žaidimo aprašymas

- ▶ Naudojantis telefonu arba planšete nuskenuoja kortelę su sugeneruotu kryžiažodžio QR kodu ir jį išsprendžia. Atlikę užduotį mokiniai gali pasirinkti kitokią užduoties pateikimo formą. Šią užduotį galima atlikti ir naudojantis išmaniaja lenta.



Žaidimo aprašymas

- ▶ Užduotis „Pabaik piešinį“. Mokiniai gauna piešinio fragmentą, kurį turi pabaigti piešti ir nuspalvinti.



Siūlome pavartyti mūsų elektroninę knygą ir pažaisti žaidimus

Knyga apie Lietuvoje augančius medžius



Pažaisk žaidimus

