

Matematika 1–4 klasēs

Skaitmeninēs mokymo priemonēs

Naudotojo vadovas



Turinys

Įvadas.....	2
SMP rekomendacijos.....	2
SMP techniniai reikalavimai	3
SMP navigacija	3
SMP struktūra	5
SMP užduočių parinktys.....	7

Įvadas

Skaitmeninės mokymo priemonės (toliau – SMP) naudotojo vadovas yra sukurtas siekiant supažindinti su SMP struktūra, pagrindinėmis funkcijomis ir galimybėmis. Čia pateikiami aprašymai ir rekomendacijos, kaip naudotis mokomąja medžiaga, kaip atlikti įvairius testus ir kūrybines užduotis.

Naudotojo vadovas susideda iš keleto dalių: pirmiausia aprašomas SMP veikimas ir techniniai reikalavimai, o vėliau pateikiama SMP struktūra ir navigacija.

SMP rekomendacijos

Atnaujinus ugdymo programas, nauja skaitmeninė mokymo priemonė suteikia galimybes papildyti bei pagerinti ugdymo ir ugdymosi procesą. Šioje, 1–4 klasių mokiniams bei mokytojams skirtoje priemonėje, didelis dėmesys skiriamas vaikų skaičiavimo, problemų sprendimo, logikos ir matematinio mąstymo įgūdžių tobulinimui. Šie įgūdžiai gali padėti vaikams stiprinti savo loginį mąstymą bei suprasti ir vertinti matematikos svarbą kasdieniame gyvenime.

Mokymo priemonė yra itin lanksti ir gali būti naudojama įvairiais ugdymo būdais. Mokiniai gali savarankiškai mokytis, naudodamiesi pateikta mokomąja medžiaga ir sprendžiant užduotis. Mokytojai gali naudoti šią priemonę kaip vizualinę ir interaktyvią mokymo priemonę, padedančią paaiškinti sudėtingesnes temas bei užduotis. Be to, SMP suteikia galimybę mokiniams atlikti savirefleksiją, leidžiančią geriau suprasti savo mokymosi procesą ir pasiekimus.

Priemonėje yra 54 temos, kurios atskleidžia įvairius 1–4 klasių ugdymo turinio aspektus. Kiekviena tema yra išsamiai pristatyta interaktyvioje įvadinėje

dalyje, kuri ne tik supažindina su temos tikslu, bet ir skatina mokinius aktyviai įsitraukti į mokymosi procesą bei lavinti kūrybinį mąstymą. Mokymosi procesas pradedamas nuo mokymosi uždavinių, ugdomų kompetencijų, veiklų, bei vertinimo ir įsivertinimo kriterijų apžvalgos. Toliau esančiuose mokymosi objektuose yra interaktyviai pateikta teorinė temos dalis. Kūrybinėje užduotyje, užduočių rinkinyje ir įsivertinimo dalyje yra parengtos užduotys, kurios padeda išmokti nagrinėjamą medžiagą bei įsivertinti įgytas žinias. Atlikus įsivertinimo užduotis, mokiniai gali atlikti refleksiją, ir sužinoti kaip jiems sekėsi. Sudėtingesnės bei temai aktualios sąvokos yra paaiškintos atskirame sąvokų lange, o naudoti šaltiniai yra pateikti šaltinių sąrašo puslapyje.

SMP techniniai reikalavimai

SMP veikia interneto naršyklės pagrindu („Mozilla FireFox“, „Google Chrome“, „Safari“ ir kt.). Ši mokymo priemonė palaiko operacines sistemas „Windows“, „MacOS“, „iOS“ ir „Android“, todėl ją galima naudoti tiek stacionariuose, tiek mobiliuosiuose įrenginiuose (kompiuteris, planšetinis kompiuteris, išmanusis telefonas). SMP yra optimizuota veikti ekranuose su skirtinga skiriamąja geba, užtikrinant aukštą kokybę ir patogumą nepriklausomai nuo naudojamo įrenginio.

SMP navigacija

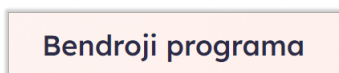
Norint naudotis SMP, reikia pasirinkti įrenginį ir atidaryti interneto naršyklę. Pagrindiniame puslapyje pateikiamas SMP valdymo meniu su šiais mygtukais:



– **Logotipas:** grįžtama į pagrindinį SMP langą.



– **Klasės pasirinkimas:** atidaroma pasirinktos klasės pirma tema.



– **Bendroji programa:** atidaromas puslapis, kuriame galima susipažinti su matematikos dalyko bendrąja programa.

– Naudotojo vadovas: atidaromas puslapis su SMP instrukcijomis.

Temas galima rinktis per pagrindinį meniu SMP valdymo meniu pasirenkant norimą klasę arba žemiau pagrindiniame lange.

Matematika

1 klasė 2 klasė 3 klasė 4 klasė Bendroji programa Naudotojo vadovas

Matematika

1-4 klasės

- Skaitmeninė mokymo priemonė ugdo mokinių loginį mąstymą ir problemų sprendimo gebėjimus, gerinant mokymosi kokybę.
- Skaitmeninė priemonė padeda mokiniams interaktyviai mokytis, pritaikyti teorines žinias praktikoje.
- Mokymosi proceso metu lavinami skaičiavimo, analizavimo, kritinio mąstymo ir sprendimų priėmimo įgūdžiai.
- Skaitmeninė mokymo priemonė skatina kūrybiškumą, padeda rasti naujus būdus spręsti problemas ir lavina inovatyvų mąstymą.

1 klasė

1 TEMA
Skaičiai ir skaičiavimai.
Natūralieji ir sveikieji skaičiai

2 TEMA
Skaičiai ir skaičiavimai. Skaičiai nuo 0 iki 100

3 TEMA
Skaičiai ir skaičiavimai.
Finansiniai skaičiavimai

4 TEMA
Modeliai ir sąryšiai. Dėšningumai

Temas rinktis galima vilkimo (drag-and-drop) principu arba spaudžiant rodykles į kairę ir į dešinę.

1 klasė

1 TEMA
Skaičiai ir skaičiavimai. Natūralieji ir sveikieji skaičiai

2 TEMA
Skaičiai ir skaičiavimai. Skaičiai nuo 0 iki 100


4 TEMA
Modeliai ir sąryšiai. Dėšningumai

6 TEMA
Geometrijoje ir matavimai.
Matavimo skalės ir vienetai.
Masė, laikas

SMP struktūra

1. Atidarius SMP naršyklėje, pirmiausia pasirenkama reikiama tema. Yra galimybė rinktis temas pagal klases – 1 klasės temos, 2 klasės temos, 3 klasės temos arba 4 klasės temos. Kiekviena tema turi 7 dalis: įvadą, mažiausiai du mokymosi objektus, kūrybinę užduotį, užduočių rinkinį mokymuisi, užduočių rinkinį įsivertinimui, žaidimą.
2. Pasirinkus norimą temą, nukreipiama į temos titulinį puslapį su pateiktimi, kurioje pristatoma tema, mokymosi uždaviniai, kokias kompetencijas siekiama ugdyti, galimos mokymosi veiklos bei vertinimo ir įsivertinimo kriterijai. Navigacijai tarp skaidrių naudojami mygtukai į kairę ir į dešinę arba apskritimai su skaidrės numeriu apačioje.

The screenshot shows the 'Matematika' website interface. At the top, there is a navigation bar with 'Matematika' on the left and '1 klasė', '2 klasė', '3 klasė', '4 klasė', 'Bendroji programa', and 'Naudotojo vadovas' on the right. Below this is a breadcrumb trail: 'Titulinis > Temos > Geometrija ir matavimai. Matavimo skalės ir vienetai. Masė, laikas'. The main heading is 'Geometrija ir matavimai. Matavimo skalės ir vienetai. Masė, laikas'. Below the heading is a call to action: 'Peržiūrėk filmuką ir susipažink su šiandienos tema!'. A video player shows a scene from a market. To the right of the video is a decorative graphic with a clock, a calendar, and school supplies. Below the video player is a progress bar with 8 segments, the first of which is highlighted. At the bottom of the page, there is a pink bar with the text 'Daikto masė ir kilogramas'.

3.  Paspaudus šį mygtuką, esantį skaidrės dešinėje, galima išskleisti vaizdą per visą ekraną.
4. Kairėje lango pusėje besimokantysis ar mokytojas gali pasirinkti norimą pasirinktos temos dalį arba pereiti prie kitos temos.

1 klasė

Skaičiai ir skaičiavimai.
Skaičiai nuo 0 iki 100 ▶

Geometrija ir matavimai.
Matavimo skalės ir vienetai. Masė, laikas ◀

✓ Mokymosi objektai

- ✓ Daikto masė ir kilogramas
- ✓ Laikas - laikrodis, para, vidurdienis, vidurnaktis.

● Užduotys

- Kuriu
- Mokymuisi
- Įsivertinu
- Žaidimas

● Sąvokos


● Šaltiniai

Skaičiai ir skaičiavimai.
Finansiniai skaičiavimai ▶


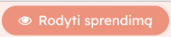
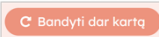
Modeliai ir sąryšiai.
Algoritmai ir programavimas ▶

5. ◀ Mygtukas leidžia suskleisti kairėje esantį meniu, o ▶ mygtukas – išskleisti.
6. Kiekvieno mokomojo objekto ar užduočių lange yra mygtukai, kurie leidžia pereiti prie kitos temos dalies arba grįžti į ankstesnį langą.

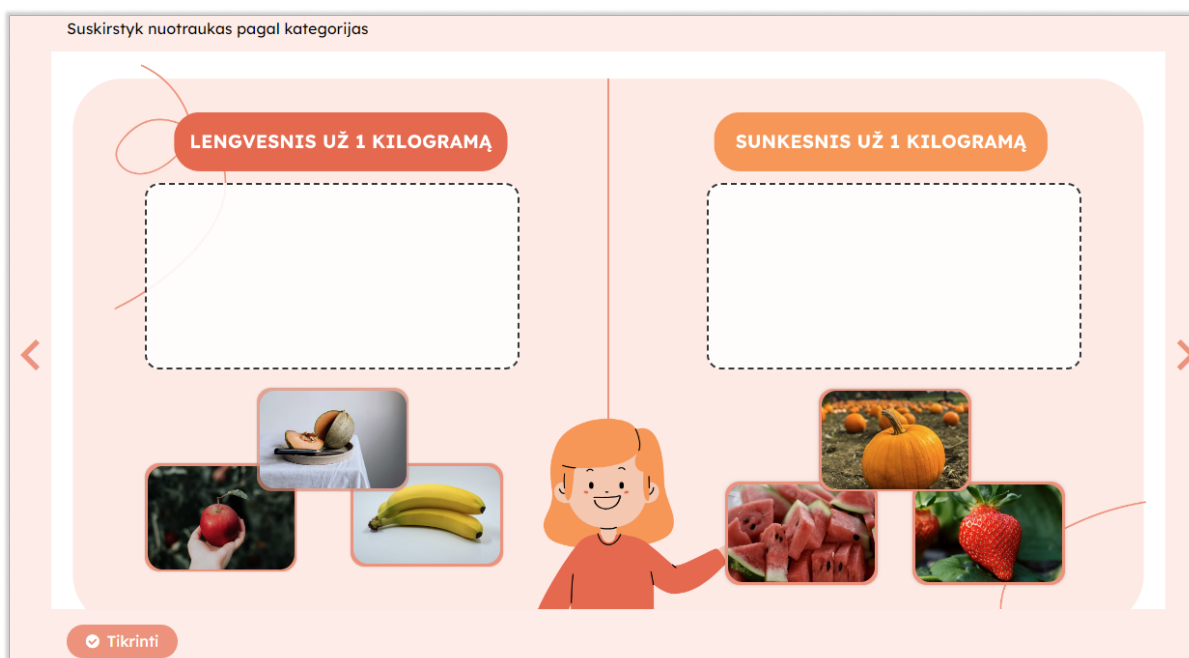
Daikto masė ir kilogramas Kuriu

7.  Paspaudus šį mygtuką, atsidaro langas su papildoma ar kita svarbia informacija.

SMP užduočių parinktys

Matematikos SMP užduočių rinkinys turi interaktyvių užduočių, skirtų atliepti visą temos mokymosi turinį ir pasiekimų sritis. Uždutys iliustruojamos paveikslais, nuotraukomis, vaizdo arba garso įrašais. Atlikus uždutį ir paspaudus mygtuką Tikrinti , sistema nurodo, kurie atsakymai buvo teisingi, o kurie neteisingi. Paspaudus mygtuką Rodyti sprendimą , sistema parodo teisingus užduties atsakymus. Paspaudus mygtuką Bandyti dar kartą , sistema leidžia iš naujo atlikti uždutį.

Atliekant uždutys paremtas vilkimo (drag-and-drop) principu, teisingus atsakymus galima žymėti ne tik velkant atsakymus į reikiamas vietas, bet ir žymėti juos pelės paspaudimu.

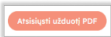


Suskirstyk nuotraukas pagal kategorijas

LENGVESNIS UŽ 1 KILOGRAMĄ

SUNKESNIS UŽ 1 KILOGRAMĄ

Tikrinti

Kūrybinė uždutis sukurta remiantis mokomuosiuose objektuose pateikta teorine medžiaga. Ji suteikia galimybę mokiniams pritaikyti ir plėsti turimas žinias, ugdyti įvairius gebėjimus ir kompetencijas. Kūrybinės uždutys kartais susideda iš kelių skirtingų gebėjimų reikalaujančių veiksmų. Paspaudus mygtuką Atsisiųsti PDF , galima atsisiųsti užduties maketą, atspausdinti ir atlikti raštu.

KŪRYBINĖ UŽDUOTIS

Atlikite tyrimą. Pasverkite savo klasės mokinių kuprines. Duomenis surašyk lentelėje.

1 UŽDUOTIS

Pasverkite savo klasės mokinių kuprines. Duomenis surašyk lentelėje:

Masė	Mokinių skaičius	Iš viso:
1 kg		
2 kg		
3 kg		



Suskaičiuok ir pasvarstyk, kiek yra kuprinių sunkesnių negu 3 kg.
Patark draugams peržiūrėti savo kuprinių svorį.

2 UŽDUOTIS

Sukurk ant lapo savo darbo dienos dienotvarkę. Tada sukurk ir savaitgalio dienotvarkę, pvz. šeštadienio ar sekmadienio dieną. Remkis pavyzdžiu.

Pvz. *Pirmadienis* *Antradienis*
 6:00 - keliuosi 9:00 - keliuosi
 8:00 - aš mokausi 10:00 - pusryčiauju

Veikla	Pirmadienis	Šeštadienis	Panašumai ir skirtumai



Atsisiųsti užduotį PDF

Atsisiųsti atliktą užduotį

Atgal

Mokymuisi

Įsivertinu dalis skirta patikrinti savo žinias, gautas temos nagrinėjimo metu. Ji susidaro iš dešimties įvairių tipų klausimų. Norint pradėti testą reikia spausti mygtuką Pradėti

PRADĖTI

Įsivertinu

Žiūrėti



ĮSIVERTINU



Dabar turėsi galimybę pasitikrinti **savo įgytas žinias**.



Kiekvienoje užduotyje yra konkrečios **situacijos** ar **problemos**, kurias reikės **išspręsti**, taikant savo įgytas žinias.



Pateikta **10 užduočių**, kiekviena vertinama po vieną tašką. Gali atlikti užduotis ne iš eilės.



Kai baigsi atlikti visas užduotis, spausk mygtuką „**Baigti**“ ir galėsi stebėti savo rezultatus. **Sėkmės!**



PRADĖTI

Mokymuisi



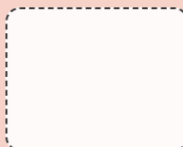
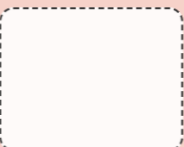
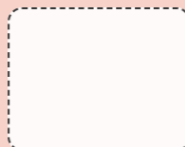

Žaidimas

Navigacijai tarp klausimų naudojami mygtukai į kairę ir į dešinę arba apskritimai su klausimo numeriu apačioje.

Įsivertinu Žiūrėti

Klausimas 6 iš 10

Sujunk tinkamus paveikslėlius su nurodytomis valandomis

			
			
17:00	04:00	21:00	09:00

< > ✓ Baigti

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


Mokymuisi Žaidimas

Norint sužinoti testo rezultatus atsakius į visus klausimus reikia spausti mygtuką


Baigti ✓ Baigti


Rezultatų lange besimokantysis mato atlikto testo rezultatus ir gali peržiūrėti teisingus atsakymus bei atsakyti į Refleksijos klausimus.

Titulinis > Temos > Geometrija ir matavimai. Matavimo skalės ir vienetai. Masė, laikas > Įsivertinu

Įsivertinu Žiūrėti 

REZULTATAS:

 6/10




Gerai pasirodė!
Nepamiršk atlikti refleksijos!

REFLEKSIJA

TEISINGI ATSAKYMAI

Mokymuisi Žaidimas

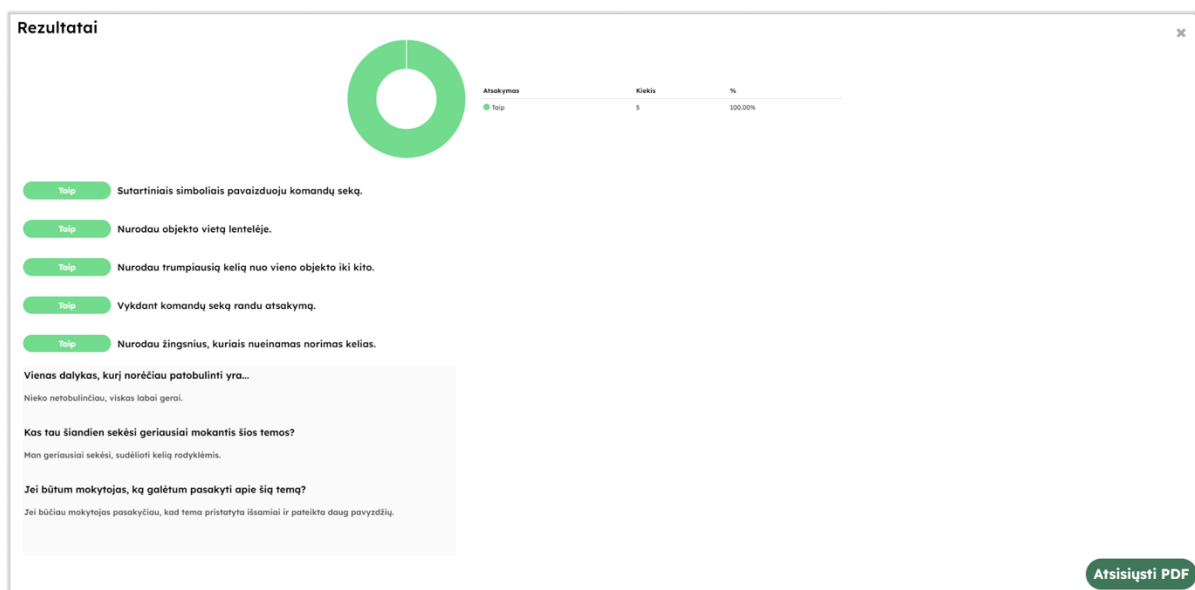
Atsakant į refleksijos klausimus reikia pasirinkti vieną iš trijų tinkantį atsakymą: Ne, Iš dalies ir Taip, bei spausti mygtuką Toliau .

Žinau, kas yra daikto masė.

Ne **Iš dalies** **Taip**

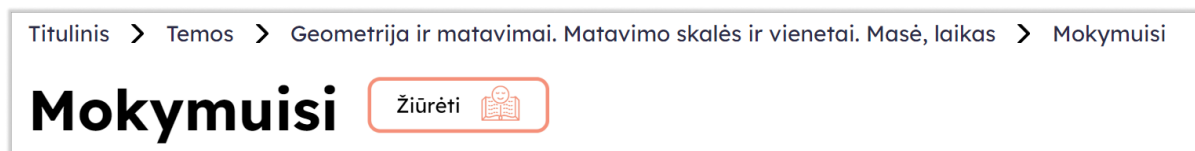
← Atgal Toliau →

Atsakius į visus klausimus sistema parodo refleksijos rezultatus ir atsakymus į visus klausimus. Juos galima išsaugoti PDF formatu kompiuteryje ar kitame įrenginyje.



Tam reikia paspausti mygtuką Atsisiųsti PDF .

Užduočių rinkinyje mokymuisi ir įsivertinimui yra pritaikytos užduotys mokiniams, turintiems skaitymo ir kalbos sunkumų. Norint jas peržiūrėti, reikia paspausti atitinkamą mygtuką.



Norint grįžti į nepritaikytą rinkinį, reikia paspausti mygtuką „atšaukti“.

