

PROJEKTO NR. 09.2.1-ESFA – K – 728 – 03 – 0010
„MATEMATIKOS PASIEKIMŲ GERINIMAS PASITELKiant VIRTUALIĄ UGDYMO
APLINKĄ“ METODIKA

Metodikos tikslas: aprašyti, kaip naudotis inovatyviomis technologijomis, siekiant geresnių matematikos ugdymo rezultatų.

Uždaviniai: pateikti rekomendacijas:

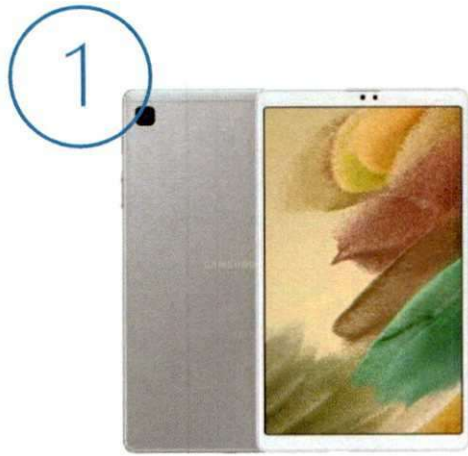
- kaip dirbti nuotoliniu/hibridiniu būdu;
- kaip sudominti mokinius matematika;
- kaip dirbti su mokiniais, turinčiais elgesio ar/ ir emocijų sutrikimų;
- kaip dirbti su gabiais, skirtingų gebėjimų mokiniais;
- kaip gauti grįžtamąjį ryšį;
- kokios skaitmeninės mokymo priemonės taikomos.

Mokinių ugdymas nuotoliniu/ hibridiniu būdu

Hibridinis mokymas – tai galimybė derinti du skirtingus - nuotolinį ir kontaktinį - mokymosi būdus, kai dalis mokinių mokosi klasėje kontaktiniu būdu, o dalis jungiasi prie pamokos nuotoliniu būdu, naudodamiesi hibridinio mokymo įrangos komplektu.

Mobilių vaizdo įrašymo ir transliavimo įrenginių komplekte galite rasti šiuos įrenginius:

1. Planšetinį kompiuterį GalaxyTab A7 Lite.
2. Bevielės ausines su mikrofonu EnjoyHands-Freecommunication (2 komplektai).
3. Bevielę garso kolonėlę MiPortable Bluetooth Speaker(16W).
4. „Swivl“ CXrobotą.
5. Teleskopinį stovą.



Jei jau esate užsiregistravęs *Swivl* naudotojas, spauskite mygtuką „Signinwithemail“



Jei turite *Google* paskyrą, spauskite mygtuką „SigninwithGoogle“

Jei neturite nei *Swivl*, nei *Google* paskyrų, spauskite mygtuką „Signup“ ir pradėkite paskyros kūrimą.

Planšetinio kompiuterio pajungimas ir paruošimas naudoti

1. Įsitikinkite, kad planšetiniame kompiuteryje yra įrašytą programėlė (*app*) Teams by Swivl. Prie planšetiniame kompiuteryje esančių ikonėlių turėtumėte matyti tokią ikonėlę (atkreipkite dėmesį, kad ikonėlė turi būti be pluso (+) ženklų):



2. Atidarius Teams by Swivl programėlę, būsite paprašyti

užsiregistruoti arba prisijungti naudojant unikalius prisijungimo duomenis arba prisijungti per *Google*. Naudokite tuos pačius kredencialus ir *Swivl* svetainėje.

Jei tokios ikonėlės nematote, turėtumėte ją atsisiųsti iš *Google Play* parduotuvės.



Bevielių ausinių su mikrofonu prijungimas prie planšetinio kompiuterio ir paruošimas naudoti

1. Bevielių ausinių valdymas:



1. LED lemputė.
2. Mikrofono valdymo mygtukas (galima nutildyti mikrofoną).
3. Garsinimo mygtukas.
4. Tylinimo mygtukas.
5. Mikrofonas.
6. Daugiafunkcis (universalus) mygtukas.
7. Įkrovimo laido jungti (mini USB).



Patarimas.

Užsidėkite ausinę ant ausies ir tada spauskite daugiafunkcij mygtuką, nes per ausinę galėsite

2. Norėdami prijungti bevielės ausines prie planšetinio kompiuterio, nuspauskite daugiafunkcij-universalų mygtuką ir palaikykite 5 s (LED lemputė pradės mirksėti mėlynai, palaikę ausines 3 s išgirsite pranešimą, kad ausinės įjungtos *Headsetturnedon*, neatleiskite ir laikykite mygtuką toliau iki 5 s, kol išgirsite pranešimą *Pairing*).

3. Planšetiniame kompiuteryje suraskite Nustatymus (*Settings*), pasirinkite Ryšius (*Connections*) ir Bluetooth ryšį. Įjunkite jį.

4. Bevielių įrenginių sąrašė pasirinkite įrenginį pavadinimu *K10*. Kol užrašas atsiras sąrašė, gali užtrukti kelias minutes, palaukite. Planšetinio kompiuterio ekrane pasirodys papildoma lentelė su prašymususietįrenginįnaudojant *Bluetooth*. Paspauskite *Susieti*. Jei planšetinis kompiuteris paprašys įvesti kodą, įveskite *0000*.

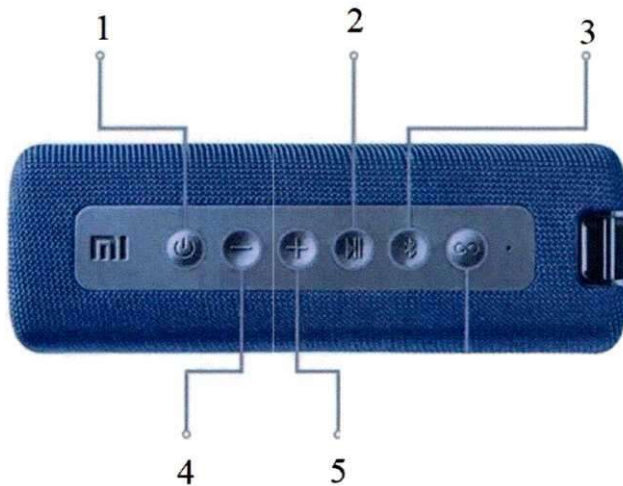
5. Įrenginiui prisijungus, planšetinio kompiuterio ekrane prie įrenginio *K10*, turėtumėte matyti užrašą *Prijungta (Connected)*, o bevielėje ausinėje turėtumėte girdėti pranešimą *Connected*.

6. Kai nebenorėsite naudotis bevielės ausine, palaikykite daugiafunkcij mygtuką 3 s. (LED lemputė sumirksės raudonai ir išgirsite pranešimą *Headsetturnedoff*).

3

Bevielės garso kolonėlės prijungimas prie planšetinio kompiuterio ir paruošimas naudoti

1. Bevielės garso kolonėlės valdymas:



1. Įjungimo/išjungimo mygtukas.
2. Grojimo/sustabdymo (pauzės)mygtukas.
3. Bluetooth ryšio mygtukas.
4. Garso mažinimo mygtukas.
5. Garso didinimo mygtukas.

Viename iš bevielės garso kolonėlės galų, galite rasti garso perdavimo laido (*aux*) ir įkrovimo USB-C laido lizdus.

2. Paspauskite įjungimo/išjungimo mygtuką (1), kad įjungtumėte kolonėlę. Kolonėlė turėtų automatiškai pradėti jungtis prie planšetinio kompiuterio Bluetooth ryšiu. Norėdami rankiniu būdu prijungti bevielę garso kolonėlę prie planšetinio kompiuterio, nuspauskite Bluetooth mygtuką (3).

3. Planšetiniame kompiuteryje suraskite Nustatymus (*Settings*), pasirinkite Ryšius (*Connections*) ir Bluetooth ryšį. Įjunkite jį. Jei jau esate įjungę Bluetooth ryšį, šį žingsnį praleiskite.

4. Bevielių įrenginių sąrašė pasirinkite įrenginį pavadinimu *Mi Portable BT Speaker 16W*. Planšetinio kompiuterio ekrane pasirodys papildoma lentelė su prašymu susieti įrenginį naudojant *Bluetooth*. Paspauskite *Susieti*.

5. Įrenginiui prisijungus, planšetinio kompiuterio ekrane prie įrenginio *Portable BT Speaker 16W*, turėtumėte matyti užrašą *Prijungta (Connected)*, o bevielėje garso kolonėlėje turėtumėte girdėti pranešimą *Connected*.



Swivl“ CX robotą prijungimas prie planšetinio kompiuterio ir paruošimas naudoti

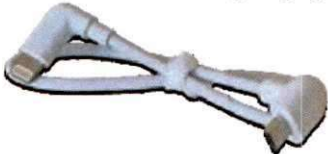
1. Roboto komplektacijos komponentai:

1. Pirminis žymeklis.
2. Rankena (laikiklis) planšetiniam kompiuteriui įstatyti.
3. Infraraudonųjų spindulių signalas.
4. Maitinimo ir mikro USB praplėtimo prievado lizdai.
5. Mobiliojo prietaiso jungtis.



Laidai komplektuojami kartu su robotu:

1. Kabelis reikalingas prijungti Apple iOS prietaisus(*Lightning*):



2. Kabelis reikalingas prijungti Android prietaisus(USB-C):



3. Roboto įkrovimo kabelis:



2. Roboto komponentų sujungimas su planšetiniu kompiuteriu:

- 2.1. Įjunkite roboto įkrovimo kabelį (3) į roboto maitinimo lizdą (4) ir į elektros lizdą.
- 2.2. Įstatykite planšetinį kompiuterį į roboto laikiklį skirtą planšetiniam kompiuteriui(2).
- 2.3. Pasirinkite reikiamą kabelį (1–2) ir prijunkite jį prie planšetinio kompiuterio ir prie roboto mobiliojo prietaiso jungties(5).
Swivl robotas sujungtas su planšetiniu kompiuteriu turėtų atrodyti taip:

Patarimas.
Galite naudoti
robotą
nuotoliniu
būdu 4–6
valandas be

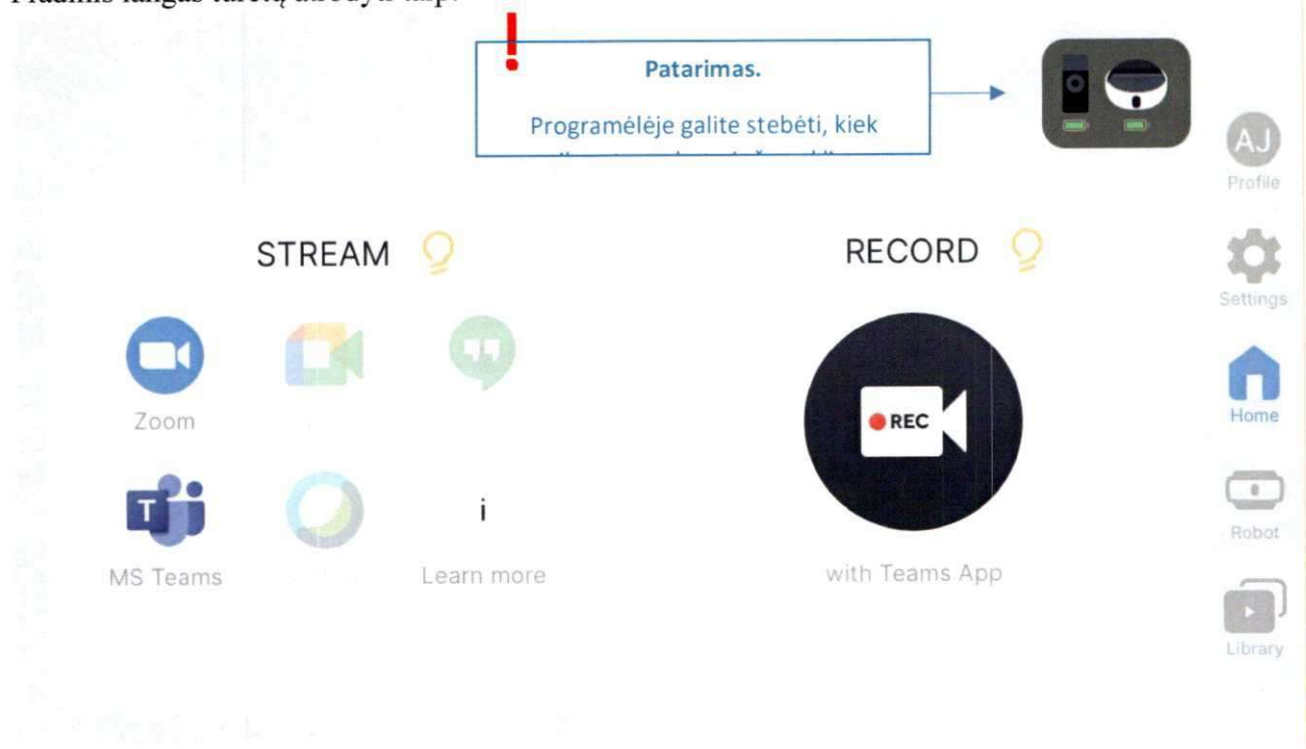


2.4. Įjunkite robotą paspausdami įjungimo mygtuką. Planšetinio kompiuterio ekrane pasirodžius prašymui leisti robotui prisijungti, pasirinkite *Leisti*, kad suteiktumėte robotui prieigą prie planšetinio kompiuterio.

Atkreipiame dėmesį, kad pirmą kartą prijungus robotą prie planšetinio kompiuterio, programėlė automatiškai rodys pranešimus, kaip naudotis programėle. Galite juos praleisti spausdami *Skip* mygtuką arba spausti *Next* mygtuką ir peržiūrėti programėlės siūlomus patarimus.

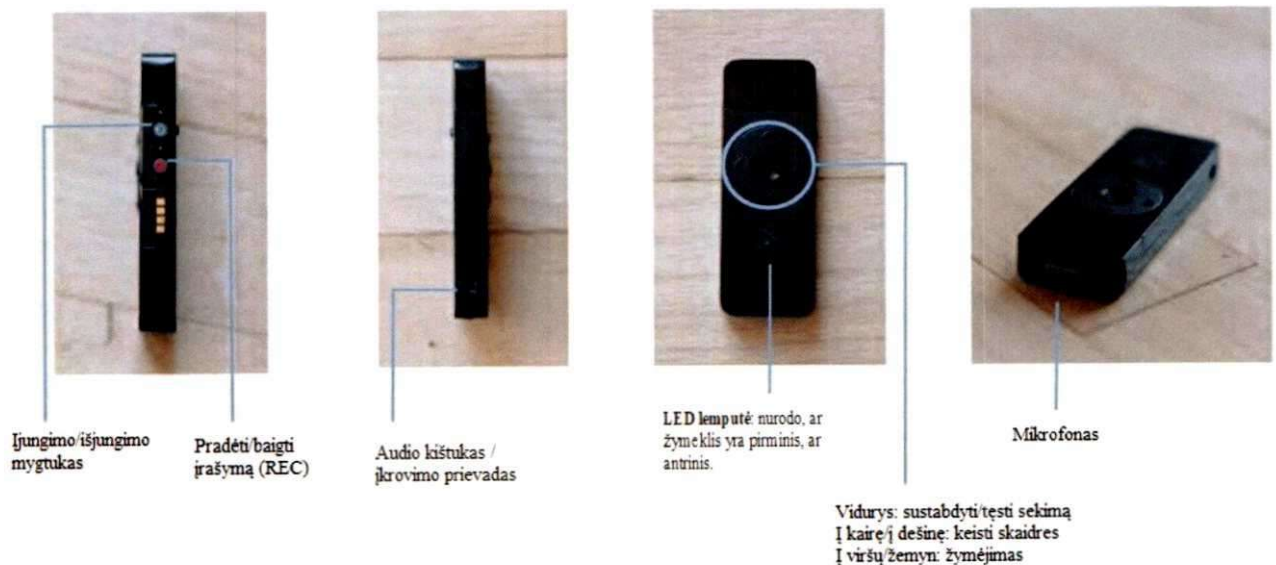
3. Swivl programėlės paleidimas:

3.1. Įjunkite programėlę (app) TeamsbySwivl. Palaukite, kol robotas prisijungs prie programėlės. Pradinis langas turėtų atrodyti taip:



Prieš pradėdami darbą su robotu, įsitikinkite, kad esate įjungę Pirminį žymeklį (1), kad robotas galėtų sekti Jūsų judesius!

Išimkite pirminį žymeklį (1) iš roboto stovo. Paspauskite ir palaikykite žymeklio šone esantį įjungimo mygtuką ir stebėkite, kaip robotas pradeda reaguoti į žymeklio vietą. Pagal žymeklio vietą robotas galės sekti Jūsų judesius, todėl rekomenduojame pritvirtinti jį prie komplekte esančios virvelės ir pasikabinti ant kaklo, galite žymeklį laikyti ir rankoje. Pateikiame žymeklio funkcijas:



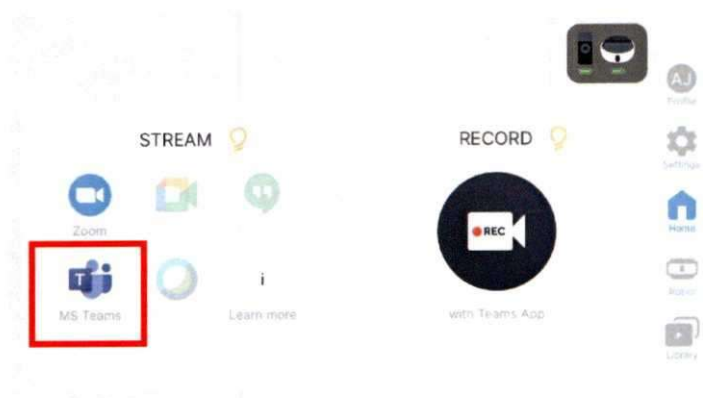
3.2. Pradiniame programėlės lange galite pasirinkti du būdus, kuriais galėsite panaudoti robotą vesti pamokai:

- 1) transliuoti pamoką tiesiogiai per Jūsų pasirinktą pokalbių programėlę, pvz., Zoom, Teams, Google arkt.;
- 2) parengti pamokos įrašą.

Tolimesniuose žingsniuose detalizuojama, kaip naudotis TeamsbySwivl programėle abiem atvejais.

3.3. Pamokos transliavimo funkcija. Programėlės pagrindiniame lange, skiltyje STREAM, pasirinkite norimą pokalbių programėlę. Swivl programėlė automatiškai nukreips Jus į pasirinktą pokalbių programėlę.

! Pastaba.
 Jei kažkurios pokalbių programėlės planšetiniame kompiuteryje neturite įdiegtos, TeamsbySwivl programėlėje pasirinkus norimą pokalbių programėlę, būsite nukreipti į Apple ar Android parduotuvę kurioje



Pavyzdžiui, pasirinkę programėlę *MS Teams* būsite nukreipti į savo Teams paskyrą. Junkitės prie Teams pokalbio Jums įprastu būdu, t. y. pasirinkite suplanuotą pamoką iš Teams kalendoriaus ar skambinkite pasirinktai Teams grupei (klasei), o Swivl robotas automatiškai prisijungs prie Jūsų skambučio ir transliuos vaizdą ir garsą Teams skambučio dalyviams.

3.4. Pamokos įrašo rengimas. Programėlės pagrindiniame lange, skiltyje RECORD, spauskite pagrindinį mygtuką REC.



Programėlė Jus nukreips į įrašo langą, kuriame iškart matysite savo atvaizdą ir galėsite pradėti įrašą. Žemiau apžvelgsime įrašo lango funkcijas ir valdymą.

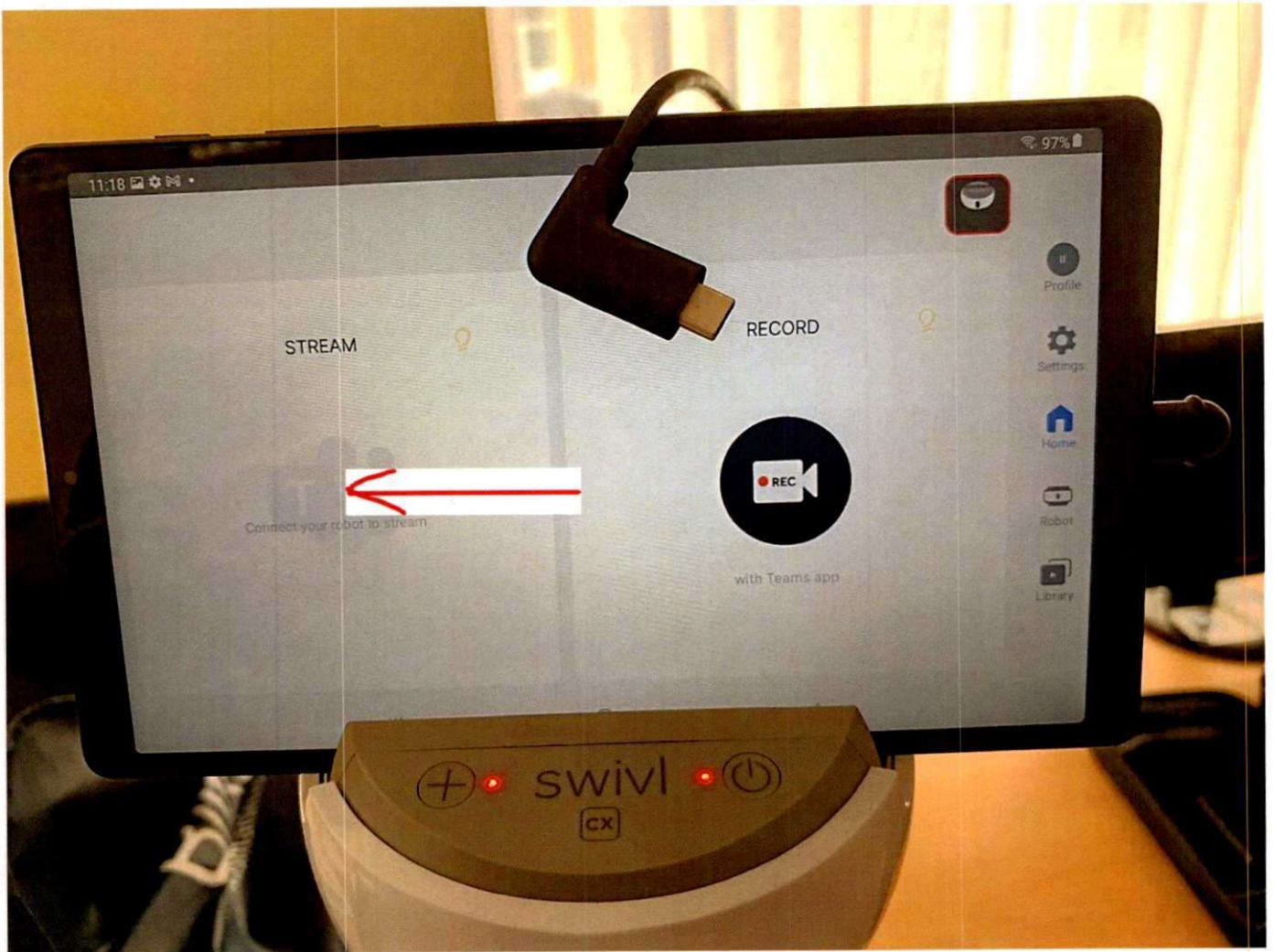
Pasinaudodami šiuo mygtuku, galite įrašyti vaizdą iš kelių įrenginių, pavyzdžiui, pamokos metu dirbat grupėse, galite prijungti atskirų grupių kameras prie pamokos

Pasinaudodami šiuo mygtuku, galite savo kaip lektoriaus vaizdo įrašą padalinti kartu kompiuteryje rodomomis



Kai būsite pasiruošę, spauskite REC mygtuką ir pradėkite pamokos įrašymą. Pradėti įrašymą galite ir su Pirminiu žymekliu.

Jeigu planšetė nebus prijungta prie robotuko matysime štai tokį vaizdą planšetėje. Teams piktograma bus



Prijungus laidą prie robotuko Teams piktograma taps aktyvi.

Microsoft Teams



Pradėkite naudoti savo darbo, mokymo įstaigos arba asmeninę „Microsoft“ paskyrą

vardas.pavarde@salantugimnazija.lt

Prisijungti

Prisijungimo pagalba

Registruotis nemokamai

Prisijungus prie savo paskyros matysime štai tokį vaizdą

vasaris

S	Pr	A	T	K	Pn	Š
13	14	15	16	17	18	19

02-16 Šiandien

Susitikimų nėra

02-17 Rytoj

Susitikimų nėra

02-18 penktadienis

Susitikimų nėra

02-19 šeštadienis

Susitikimų nėra

Veikia

Kalendorius

„Teams“

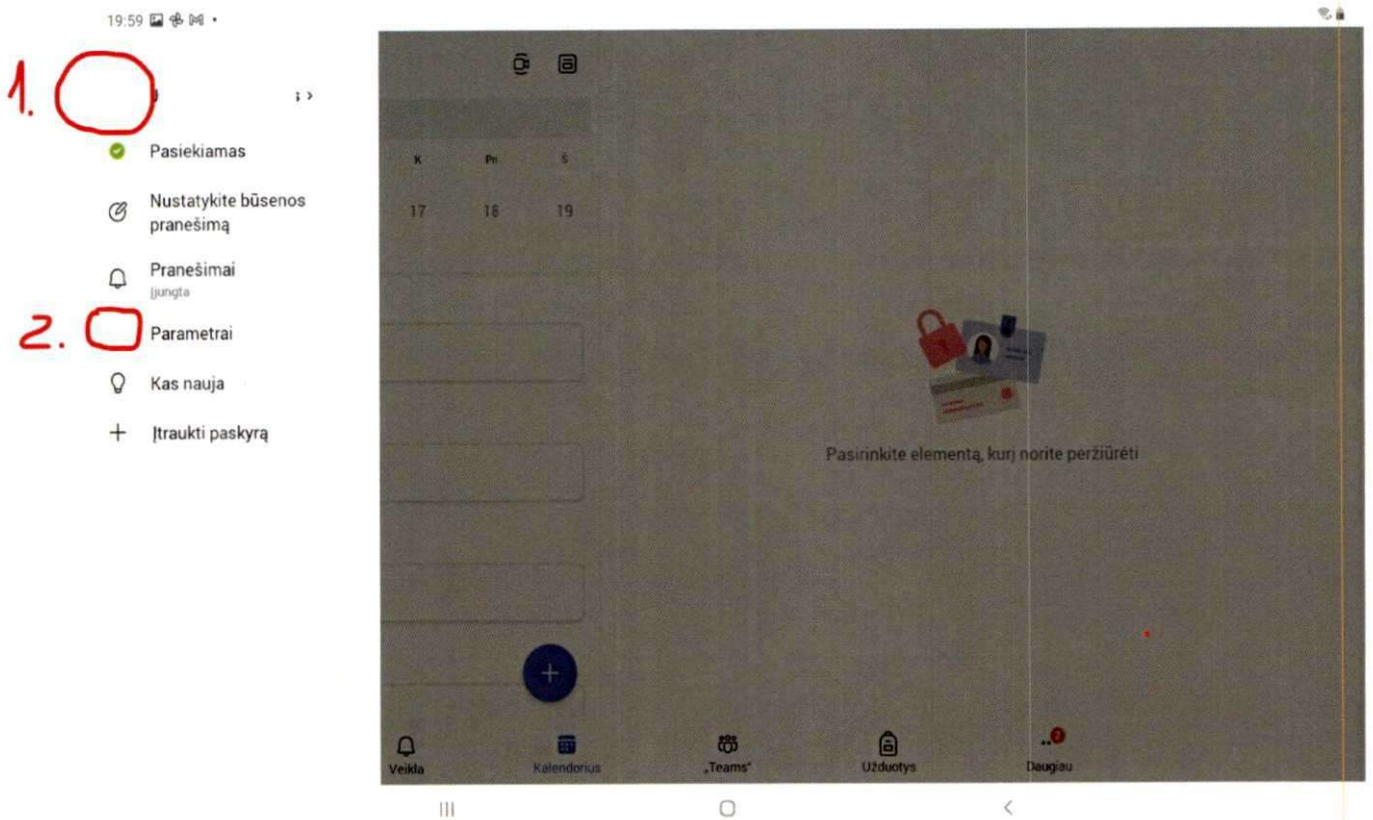
Užduotys

Daugiau

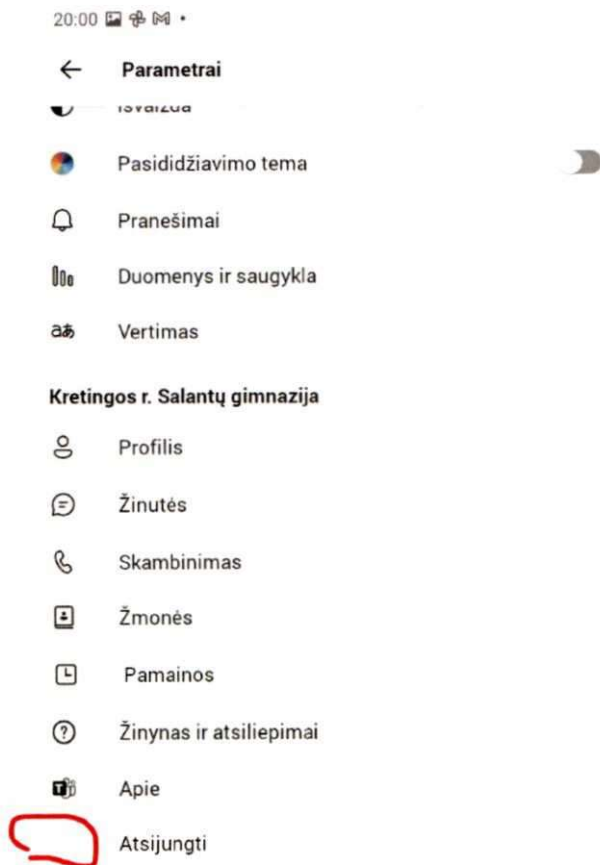


Pasirinkite elementą, kurį norite peržiūrėti

Norint atsijungti nuo savo paskyros, spaudžiame rutuliuką su savo inicialais (1) ir Parametrai (2)



Po to parametrai



Ir mygtukas atsijungti

Mokinių sudominimas matematika

Siekiant mokinius sudominti matematika, pradedant pamoką rekomenduojama pateikti motyvaciją pagrindžiančius argumentus: pradėti pamoką nuo pasakojimo, atsitikimo, vaizdinės medžiagos, iškelti ir pristatyti problemą. Daugiau: <https://www.svietimonaujienos.lt/mokiniu-isitraukima-didinantis-ir-aktyvuma-skatinantis-metodai>.

Mokiniai apskritai mėgsta kompiuterinius žaidimus, tad rekomenduojame programėlę „**Actionbound**“.

„**Actionbound**“ yra interaktyvus žaidimas su įvairiomis užduotimis. Tam reikia turėti išmanų telefoną ar planšetinį kompiuterį su GPS funkcija. Interneto ryšio reikia tik žaidimo pradžioje (įdiegiant užduotį) ir žaidimo pabaigoje (suvedant užduočių rezultatus).

Pradėjus žaidimą programėlėje reikia atverti QR kodo skanuoklį ir nuskanuoti QR kodą, įrašyti komandos pavadinimą ir komandos narių vardus. Mokytojas gali sukurti įvairias užduotis, pvz.: naudojantis GPS surasti ir nupaveiksluoti įvairius objektus, rasti ir išspręsti įvairias logines užduotis, atsakymus pateikti audio ar video medžiaga, pasirinkti tinkamus užduoties atsakymus iš kelių galimų ir kt. Norimus klausimus galima pateikti QR kodu, vadinasi mokinys būtinai turės rasti užduotyje pateiktą vietą, kad tęstų žaidimą. Vienu metu prie žaidimo prisijungusiems žaidėjams užduočių seką galima sumaišyti. Užduotis programoje galima nustatyti taip, kad mokinys jų negalėtų praleisti. Kiekviena žaidimo užduotis įvertinta taškais, bandyti atlikti užduotį mokinys ar komanda gali kelis kartus. Rezultatus mokytojas mato „**Actionbound**“ programos rezultatų skiltyje.

Mokinių, turinčių elgesio ar/ir emocijų sutrikimų, ugdymas

Gimnazijos bendruomenė susitaria dėl vietos/ kabineto, kuriame mokiniai saugiai, prižiūrimi/konsultuojami pagalbos mokiniui specialistų galės dirbti. Šioje erdvėje turi veikti internetinis ryšys, darbui paruošti stacionarūs arba planšetiniai kompiuteriai.

Mokinys, negalintis mokytis klasėje, palydimas į šią erdvę ir prisijungia prie savo MsTeams ar kitos gimnazijoje naudojamos platformos.

Mokytojo galimi pasirinkimai:

- bendrinti kompiuterio ekraną ar kitoje skaitmeninėje laikmenoje įrašytą informaciją;
- demonstruoti vaizdines priemones naudojant swivr robotą;
- taikyti išmokymo stebėjimo programėles Kahoot, Quizi ar tiesiog mokytojo parengtus klausimynus;
- transliuoti jau įrašytą pamoką.

Mokinys mokosi kartu su klasės draugais tik kitoje erdvėje. Atliktus darbus mokytojo pageidavimu atsiunčia mokytojui į nurodytą platformą.

Darbas su gabiais, skirtingų gebėjimų mokiniais

Siekiant kiekvieno mokinio pažangos, būtina ugdymą personalizuoti.

Matematikos dalyko turinio dėstymui, vertinimui, refleksijai rekomenduojama taikyti virtualią mokymosi aplinką (VMA) Moodle ir joje esančius įrankius.

Aptarsime, kokiais būdais kuriamos interaktyvios užduotys.

Pirmiausiai nuėję į savo matematikos kursą, skirtą atitinkamai klasei, spaudžiame dešiniajame kampe mėlyną mygtuką „Įjungti redagavimą“.

Matematika 10-okai (Ž.Banitauskienė)

Pagrindinis / Kursai / Matematika / 10-MAT-ŽB

Konsultacija kiekviena ketvirtadienį 8 pamoką (15.05 - 15.40)

Čia galima užduoti klausimus mokytojai (pauskitė ir klausitės!)

Faile įkelimo į virtualią mokymosi aplinką instrukcija

Įjungti redagavimą

Tuomet konkrečioje temoje pasirenkate „Įtraukti veiklą arba išteklių“

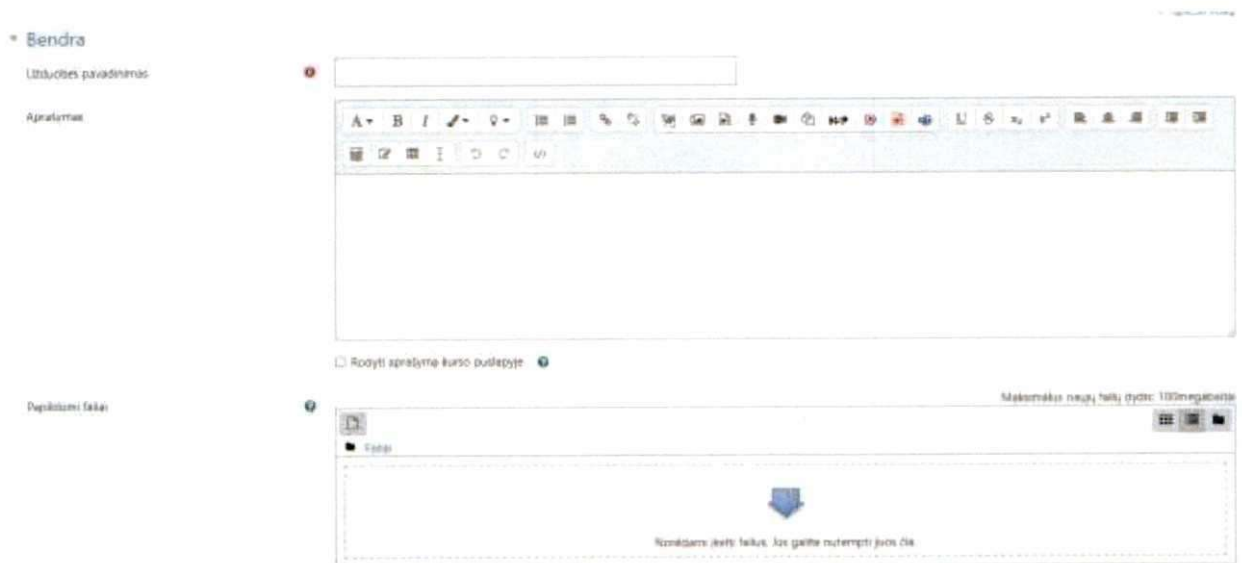
The screenshot shows a Moodle course page for 'Matematika 10-okai'. At the top, there is a header with the course name and a breadcrumb trail. Below the header, there are three activity items: 'Konsultacija kiekviena ketvirtadienį 8 pamoką (15.05 - 15.40)', 'Čia galima užduoti klausimus mokytojai (pauskitė ir klausitės!)', and 'Faile įkelimo į virtualią mokymosi aplinką instrukcija'. On the right side of these items, there are four checkboxes, all of which are checked. Below these items, there is a section titled 'Pasiruošimas PUPP' with a plus sign icon. Underneath this section, there are four activity items: 'Uždavotė 1', 'Uždavotė 2', 'Uždavotė 3', and 'Uždavotė 4'. Each item has a plus sign icon and a 'Redaguoti' (Edit) button. At the bottom right of the page, there is a red checkmark icon and a plus sign icon, followed by the text 'Įtraukti veiklą arba išteklių'.

Iš gausaus sąrašo išsirenkate piktogramą



Užduotis leidžia kursų kūrėjui vertinti, komentuoti besimokančiųjų įkeltus failus (bet kokio tipo) ar pateiktą tekstą internetinio teksto laukelyje. Taip pat šią užduotį galima pateikti kaip užduoties formulotę, tačiau nurodyti, jog nebus vertinama, pvz.: panaudoti tokių veiklų-užduočių aprašymui, kai užduotis yra atliekama klasėje.

Užduoties kūrimo langas:



• Bendra

- o Užduoties pavadinimas—pavadinimas, matomas kurso lange bei atidarius veiklą.
- o Aprašymas — paaiškinamasis tekstas. Įvado tekstas rodomas kurso puslapyje, jei uždėta varnelė nustatymui „Rodyti aprašymą kurso puslapyje“.
- o Papildomi failai – galima pridėti papildomus failus užduoties paaiškinimui ar failus, kurie reikalingi užduoties atlikimui.

▼ Prieinamumas

Leisti įkelti darbus nuo

16 vasario 2022 00:00 Jungti

Data pristatymui

23 vasario 2022 00:00 Jungti

Paskutinė diena pristatymui

16 vasario 2022 14:07 Jungti

Priminti man įvertinti iki

2 kovo 2022 00:00 Jungti

Visada rodyti aprašą

• Prieinamumas

- o *Leisti įkelti darbus nuo* ir *Data pristatymui*, ir *Paskutinė diena pristatymui* — leidžia nurodyti nuo kada iki kada galima pateikti užduoties atsakymą. Jei nurodyta paskutinė diena pristatymui, po šios datos įkelti darbų nebeleidžiama.

• Pateikimo tipai

▼ Pateikimo tipai

Pateikimo tipai

Internetinis tekstas Failų pateikimai

Didžiausias skaičius įkeltų failų

20

Didžiausias pateikimo dydis

20megabaitai

Priimami failų tipai

Pasirinkite Nėra pasirinkimo

- o Internetinis tekstas – kai norima, kad besimokantysis atsakymą pateiktų tiesiai MOODLE sistemoje teksto redaktoriaus lauke. Kuomet pasirinktas

- Internetinis tekstas, yra galimybė nurodyti, koks yra žodžių limitas,
- Failų pateikimai – kai norima, kad besimokantysis įkeltų failą iš kompiuterio (Word, PDF ar kt.). Taipogi galima nurodyti didžiausią įkeltų failų skaičių. Patogu mokiniams nurodyti, jog jie įkeltų failus pdf formatu. Ir grįžtamojo ryšio tipe uždėkite varnelę ant „pdf komentarai“, tuomet galėsite iškart atvėrę mokinio failą (atliktą užduotį) taisyti, komentuoti, redaguoti.




▼ Grįžtamojo ryšio tipai

Grįžtamojo ryšio tipai

Grįžtamojo ryšio komentarai PDF komentarai Vertinimas neprišijungus Grįžtamojo ryšio failai

Tiesioginis komentavimas

Ne

Mokymosi procese yra svarbu vertinimo procesas, kai besimokantysis gali pasitikrinti savo žinias, įgūdžius, o mokytojas turi galimybę organizuoti tiek savikontrolinių ir kontrolinių užduočių atlikimą. Vertinimui ir įsivertinimui viena iš populiariausių veiklų virtualiojoje mokymosi aplinkoje (VMA) Moodle yra veikla „Testas“ . Jį rasite tame pačiame lange, kaip ir kuriant užduotį, tik šįkart reikės pasirinkti  piktogramą .

VMA kursų autoriai (mokytojai) turi galimybę sukurti įvairius testus ir juos administruoti, t. y. parinkti testo trukmę, parinkti vertinimo metodą, apriboti bandymų skaičių ir pan. Atsakinėjant į testo klausimus gali būti taikoma įvairi apsauga nuo nusirašinėjimo, pavyzdžiui, klausimai kiekvieną kartą gali būti pateikiami skirtinga eilės tvarka, ar atsitiktinai parenkami, ar taikoma naršyklės apsauga. Šie apribojimai nustatomi testo valdymo meniu, kuris matomas testo įtraukimo (kūrimo) metu ar vėliau spustelėjus testo redagavimo meniu.

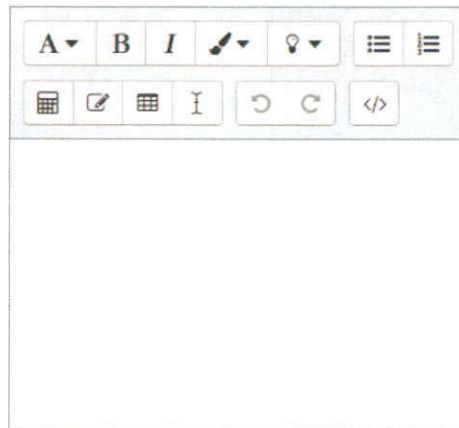
• Testo kūrimo- redagavimo - valdymo parinktys:


▼ Bendra

Vardas



Aprašymas



Rodyti aprašymą kurso puslapyje 

- Vardas –testo pavadinimas, kuris matomas pagrindiniame kurso puslapyje.
- Aprašymas - trumpas testo aprašymas, kuriame pateikiama informacija apie testą ir jo laikymą besimokantiesiems, pvz.: tikslas, rezultatas, instrukcijos,
- Rodyti aprašymą kurso puslapyje - jei pažymėta tuomet tekstas įvestas Aprašymas laukelyje bus matomas kurso pagrindiniame puslapyje.

Laikas

Atidaryti testą vasario 2022 14 30 Jungti

Uždaryti testą vasario 2022 14 30 Jungti

Laiko limitas minutes Jungti

Kai laikas baigiasi Atviri bandymai yra pateikiami automatiškai

- Atidaryti testą - galimybė nurodyti testo atidarymo datą, t. y. jei pažymėta ir nurodyta data, tuomet tik po šios datos besimokantieji gali prieiti prie testo ir pradėti atlikti bandymus.
- Uždaryti testą - galimybė uždaryti testą, t. y. jei pažymėta ir nurodyta data, tuomet po šios datos besimokantieji negali prieiti prie testo ir pradėti atlikti bandymus.
- Laiko limitas - galimybė nustatyti laiko limitą per kurį testas turės būti atliktas. Kai laikas baigiasi - galimybė nustatyti kaip turi būti priimami atsakymai baigiantis testo atlikimo skirtam laikui (automatiškai, papildomas pateikimo laikas ar atsakymai turi būti pateikiami prieš pasibaigiant laikui)
- Kai laikas baigiasi yra parinkta atviri bandymai yra pateikiami automatiškai.

Įvertis

Vertinimų kategorija

Išlaikymo įvertis

Leidžiama bandymų

Išlaikymo įvertis –galimybė nustatyti išlaikymo įvertį, kurio reikšmė naudojama veikloje ir baigiant kursus bei įverčių knygelėje, kurioje išlaikymo įverčiai paryškunami žaliai, o neišlaikymo įverčiai – raudonai.

Leidžiama bandymų - galimybė nurodyti kiek bus galima laikyti kartų testą - atlikti bandymų. Jei pasirinksite, jog testą galima laikyti daugiau nei vieną kartą, tuomet reikės nurodyti

Vertinimo metodą - parinktis kontroliuoja kas nutiks, kai leidžiami keli bandymai, galutiniam testo įverčiu apskaičiuoti. Galima naudoti šiuos metodus: aukščiausias visų bandymų įvertis; vidutinis visų bandymų įvertis (vidurkis); pirmasis bandymas (visų kitų bandymų nepaisoma); paskutinis bandymas(visų kitų bandymų nepaisoma).

Maketas

Naujas puslapis

Rodyti mažiau...

Navigacijos metodas

Naujas puslapis - galimybė išskaidyti testą per kelis puslapius, apribojant klausimų skaičių viename puslapyje.

Navigacijos metodas - galimybė nustatyti koku būdu bus pateikiami klausimai, atsitiktine tvarka ar taip, kaip pateikiama teste iš eilės.

Klausimo veikimas

Maišyti klausimuose



Taip ↕

Kaip klausimai elgiasi



Atidėtas grįžtamasis ryšys

Maišyti klausimuose - jei įjungta, kiekvieną klausimą sudarančios dalys bus atsitiktine tvarka maišomos kas kartą, kai klausytojas bandys atlikti testą, jei ši parinktis taip pat įjungta klausimo parametruose. Šis parametras taikomas tik klausimams, sudarytiems iš kelių dalių, pavyzdžiui, klausimams su keliais pasirinktiniais atsakymais arba atitikimo klausimams.

Kaip klausimai elgiasi - galimybė valdyti besimokančiojo sąveiką su klausimu, t. y. jei taikomas atidėtas grįžtamasis ryšys, tuomet besimokantieji savo rezultatus gali peržiūrėti tik baigus atlikti testą. Jei norite, jog besimokantieji iškart atsakę į klausimą galėtų pasitikrinti, tuomet galima taikyti

-Adaptuotas režimas.

Peržiūros parinktys

Bandymo metu

- Bandymas
- Ar teisingas
- Balai
- Specifinis grįžtamasis ryšys
- Bendras grįžtamasis ryšys
- Teisingas atsakymas
- Galutinis apibendrinimas

Iš karto po bandymo

- Bandymas
- Ar teisingas
- Balai
- Specifinis grįžtamasis ryšys
- Bendras grįžtamasis ryšys
- Teisingas atsakymas
- Galutinis apibendrinimas

Vėliau, kol testas dar vis atidarytas

- Bandymas
- Ar teisingas
- Balai
- Specifinis grįžtamasis ryšys
- Bendras grįžtamasis ryšys
- Teisingas atsakymas
- Galutinis apibendrinimas

Uždarius testą

- Bandymas
- Ar teisingas
- Balai
- Specifinis grįžtamasis ryšys
- Bendras grįžtamasis ryšys
- Teisingas atsakymas
- Galutinis apibendrinimas

Peržiūros parinktys - šie parametrai valdo, kokią informaciją besimokantieji gali matyti peržiūredami testą bandymo metu, po bandymo.

Toliau pateikiamos įprastos veiklų parinktys, kurias užpildykite pagal poreikį.

Įtraukiant testą į kursą ir užpildžius visą testo formą, spustelėjus Įrašyti ir parodyti yra atveriamas testo redagavimo langas, kuriame spustelėjus mygtuką yra atveriamas testo klausimų kūrimo įtraukimo langas:

Įrašyti ir grįžti į kursą

Įrašyti ir rodyti

Atšaukti

Vertinimo metodas: Aukščiausias įvertis

Dar neįtraukta jokių klausimų

Testo redagavimas



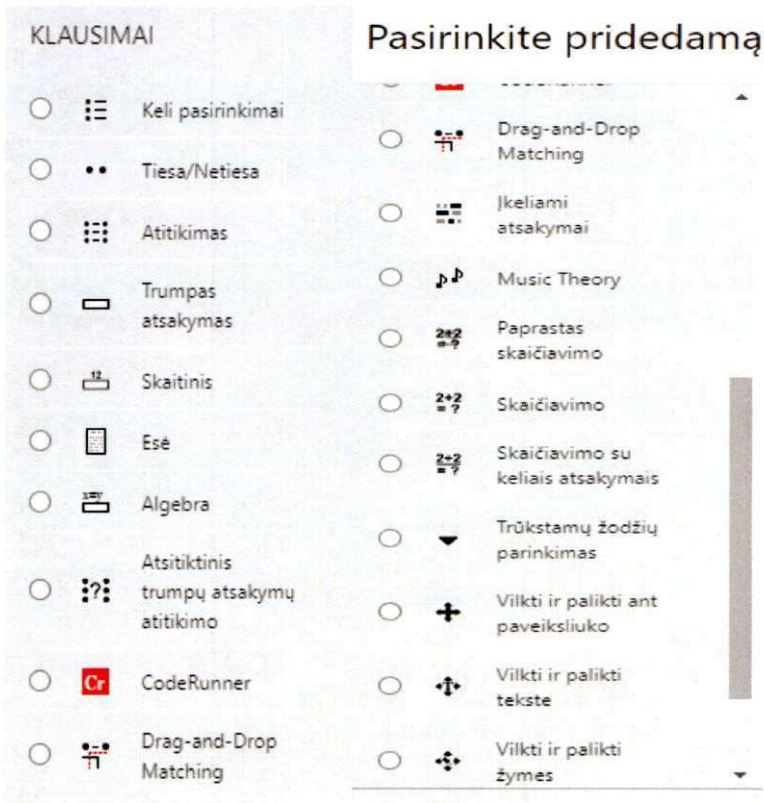
Grįžti į kursą

Jei norite, kad testo klausimai būtų maišomi, atliekant testą, pažymėkite varnelę „**Maišyti**“.
Klausimo pridėjimui į testą reikia spustelėti **Įtraukti** ir meniu lange pasirinkti:



- Įtraukti naują klausimą,
- įtraukti klausimą iš klausimų banko (jei kurse yra sukurta klausimų, jie automatiškai patalpinami klausimų banke),
- įtraukti atsitiktinį klausimą (atsitiktinį klausimą galima parinkti iš klausimų banko sukurtų klausimų kategorijų).

Pasirinkus **Įtraukti** → **Įtraukti naują klausimą** atsidarys pridedomo klausimo tipo pasirinkimo langelis. Priklausomai nuo pasirinkto klausimo tipo atverčiamas klausimo kūrimo langas. Kiekvienas klausimas gali turėti skirtingą vertę galutiniam įvertinimui, galima pateikti paaiškinimus neteisingai atsakius ir pan.



Keli pasirinkimai – atsakymus galima pasirinkti iš kelių variantų. Yra du šio pasirinkimo tipai, kai galima pažymėti tik vieną atsakymą arba bet kokį atsakymų skaičių.

Tiesa/Netiesa (angl. *True/False*) – mokinys renka tik iš dviejų galimų atsakymų (Taip/Ne). *Atitikimas* (*sutapimas*) – yra sąrašas klausimų ir sąrašas atsakymų, mokinys turi nurodyti koks klausimas atitinka kokį atsakymą.

Esė (angl. *Essay*) – atsakymas užrašomas esė forma.

Atsitiktinis trumpo atsakymo atitikimas – iš studento pozicijos atrodo kaip Sutapimo klausimai, skiriasi tik tuo, kad klausimai parenkami iš jau esančių toje kategorijoje. Trumpo atsakymo klausimų ir atsakymų.

Įkeliami atsakymai (angl. *Embedded Cloze*) – šie labai lankstūs klausimai susideda iš teksto ištraukos, kurioje yra galimi atsakymai. Įeina kelių pasirinkimų (angl. *multiple choice*), trumpo atsakymo (angl. *short answers*) ir skaitiniai (angl. *numerical*).

Paprastas skaičiavimas – toks pat kaip skaičiavimas tik skirtas atlikti paprastesnius skaičiavimus ir naudojamos paprastesnės formulės.

Skaičiavimo-klausimas skirtas atlikti matematiniams skaičiavimams su formulėmis.

Skaičiavimo su keliais atsakymais- toks pat kaip skaičiavimo tik su galimybe pateikti keletą teisingų atsakymų.

Trūkstatų žodžių parinkimas - klausimai sukuriami su trūkstamais žodžiais, kurie tekste užpildomi išskleidžiamajame meniu. Trumpas atsakymas – atsakymai į klausimą turi būti žodis ar frazė. Gali būti keletas galimų atsakymų, su skirtingais vertinimais. Atsakymai gali būti jautrūs arba ne.

Vilkti ir palikti ant paveikslėlio - klausimai sudaromi su foniniu paveikslėliu, kai paveiksluko ar teksto žymės yra velkamos ir paliekamos ant metimo zonų, esančių ant paveiksluko fono.

Vilkti ir palikti tekste - klausimai sudaromi su trūkstamais žodžiais, kurie klausimo tekste užpildomi „vilkti ir palikti“ būdu.

Vilkti ir palikti žymes - klausimai sudaromi su žymėmis, kurios yra velkamos ir paliekamos ant paveiksluko fono. Šis klausimo tipas skiriasi nuo klausimo „Vilkti ir palikti ant paveiksluko“ tuo, jog čia yra tik nurodomos sritys, kur gali būti velkami elementai, tačiau ta sritis nėra besimokančiajam išryškinama. Taip pat šis klausimas leidžia vilti į vieną nurodytą sritį kelis velkamus elementus.

Keli pasirinkimai

Pasirinkus klausimo tipą „Keli pasirinkimai“ atveriamas klausimo pildymo langas.

Arklas klausimas (0) Naudoti šią kategoriją

Arklas klausimas (0)

Tiesos lygtis

Parinkite būgą (arba lygtį) per jį arba per žymėjimo taškus: M) 1, 2; N (0,1)

Numalytas padymys

Bendrai gydomam ryšiui

Pirmame lauke matomas „Kategorijos pavadinimas“, tolesniame lauke rašomas klausimo pavadinimas. Galiausiai lauke „Klausimo tekstas“ suformuojamas pats klausimas.

ID numeris	<input type="text"/>
Vienas arba keli atsakymai	<input type="text" value="Tik vienas atsakymas"/>
	<input checked="" type="checkbox"/> Maišyti pasirinkimus? <input type="text"/>
Pasirinkimų numeracija	<input type="text" value="a., b., c., ..."/>
Rodyti pasirinkimų instrukcijas	<input type="text" value="Taip"/>

Toliau lauke „Vienas ar keli atsakymai“ galima pasirinkti ar leisti žymėti tik vieną atsakymą ar kelis atsakymus.

Atsakymai

Pasirinkimas 1	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">A B I ↵ ↶ ↷ ☰ ☰</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">☰ ☑ ☰ I ↶ ↷ ↵</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">$y=x-1$</div>
Įvertis	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">Nera ↕</div>
Grįžtamasis ryšys	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">A B I ↵ ↶ ↷ ☰ ☰</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">☰ ☑ ☰ I ↶ ↷ ↵</div>

Pasirinkimas 2	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">A B I ↵ ↶ ↷ ☰ ☰</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">☰ ☑ ☰ I ↶ ↷ ↵</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">$y=x+3$</div>
Įvertis	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">100% ↕</div>
Grįžtamasis ryšys	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">A B I ↵ ↶ ↷ ☰ ☰</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">☰ ☑ ☰ I ↶ ↷ ↵</div>

Mokinys turi matyti tokį vaizdą:

Belieka užpildyti norimus atsakymus laukuose Pasirinkimas 1 2, 3, ... Tušti atsakymai nebus rodomi. Lauke Įvertis įrašomas įvertinimo lygis procentais už kiekvieną atsakymą. Galimi variantai: 100%, 90%, 80%, ..., 5%, nėra, -5%, ..., -80%, -90%, -100%. Jeigu tik vienas teisingas atsakymas pasirenkate 100%, jeigu du teisingi atsakymai tai kiekvienas atsakymas po 50% ir t.t.

Klausimas **1**
Neatsakyta
Įvertinti iš 1.00

Parinkite teisingą tiesės lygtį, jei ji eina per šiuos du taškus: M (-1; 2), N (0;3)

Pasirinkite vieną:

- a. $y=x+3$
- b. $y=-3x+6$
- c. $y=4x-7$
- d. $y=-2x+1$
- e. $y=x-1$

Tiesa/netiesa/

Mokinys renka tik iš dviejų galimų atsakymų (Tiesa/Netiesa). Pasirinkus šį klausimo tipą atveriamas klausimo pildymo langas, panašus kaip prieš tai buvusiame pasirinkime. Čia svarbu užpildyti raudonai pažymėtus laukus, t. y. klausimo pavadinimą, klausimo tekstą ir numatytą pažymį bei parinkti teisingą atsakymą į klausimą (tiesa ar netiesa).

Klausimo pavadinimas

Klausimo tekstas

Numatytasis pažymys

Bendras grįžtamasis ryšys

Skaičius

Skaičius $d = a_2 - a_1 = a_3 - a_2 = \dots = a_n - a_{n-1} = \dots$ yra vadinamas aritmetinės progresijos vardikliu.

1

Skaičius $d = a_2 - a_1 = a_3 - a_2 = \dots = a_n - a_{n-1} = \dots$ yra vadinamas aritmetinės progresijos vardikliu.

Mokinysturimatytitokįvaizdą:

Klausimas **1**
Neatsakyta
Įvertinti iš 1.00

Skaičius $d = a_2 - a_1 = a_3 - a_2 = \dots = a_n - a_{n-1} = \dots$ yra vadinamas aritmetinės progresijos vardikliu.

Pasirinkite vieną:

- Tiesa
- Netiesa


Įkeliami atsakymai

Įkeliami atsakymai

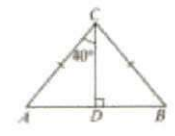
Įkeliami atsakymai sudaromi iš teksto, į kurį įterpiami įvairūs atsakymai. Šio tipo klausimai yra labai lankstūs, bet juos galima kurti tik įvedant tekstą su specialiais kodais ir taip sukurti įkeliamą klausimą, kai klausime galima pateikti kelis klausimų tipus: keli pasirinkimai, trumpas atsakymas ar skaitinis klausimai.

Pateiktame pavyzdyje mokinys turi įvesti trumpą atsakymą. Riestiniuose skliausteliuose pradžia eina standartinė $\{1:SA:= 50\}$, o po lygybės rašote teisingą atsakymą.

Klausimo tekstas

A **B** **I** 

CD – lygiašonio trikampio ABC ($AC = CB$) aukštinė. Remdamiesi brėžiniu, apskaičiuokite trikampio ABC kampų dydžius.

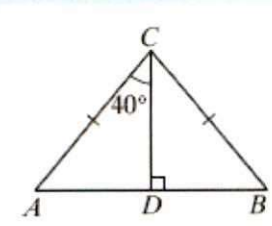


Kampas A = (1:5A)= 50 laipsnių
Kampas B = (1:5A)= 50 laipsnių

Sukurta klausimas atrodys taip:

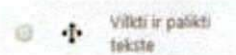
Klausimas **1**
Neatsakyta
Įvertinti iš 3.00

CD – lygiašonio trikampio ABC ($AC = CB$) aukštinė. Remdamiesi brėžiniu, apskaičiuokite trikampio ABC kampų dydžius.



Kampas A = laipsnių
Kampas B = laipsnių
Kampas C = laipsnių

Vilkti ir palikti tekste



Klausimai sudaromi su trūkstamais žodžiais, kurie klausimo tekste užpildomi „vilkti ir palikti“ būdu.
Klausimo kūrimo pavyzdys:

Klausimo tekstas

A **B** *I* **H:P**

I

Duotas skaičius: **52160**

Su pelyte paimk žemiau esančias kaladėles su skaitmenimis ir sudėliok į tuščias vietas.

Nurodykite šio skaičiaus skaitmenis, sudarančius vienetų klasę [[1]], tūkstančių klasę [[2]], milijonų klasę [[3]]

▼ Pasirinkimai

Maišyti

Pasirinkimas [[1]]

Atsakymas Grupė Neribota

Pasirinkimas [[2]]

Atsakymas Grupė Neribota

Pasirinkimas [[3]]

Atsakymas Grupė Neribota

Pasirinkimas [[4]]

Atsakymas Grupė Neribota

Pasirinkus šį klausimo tipą, sukurtas klausimas atrodys taip:

Klausimas **1**
Neatsakyta
Įvertinti iš 2.00

Duotas skaičius: **52160**

Su pelyte paimk žemiau esančias kaladėles su skaitmenimis ir sudėliok į tuščias vietas.

Nurodykite šio skaičiaus skaitmenis, sudarančius vienetų klasę , tūkstančių klasę , milijonų klasę

Testų bandymas

Kai paspausite mygtuką „Bandyti testą dabar“, pamatysite testo klausimus ir įsijungs testui skirtas laiko skaičiavimas.

Kontrolinis darbas "Natūralieji skaičiai" (spausk čia)

Pažymėti kaip atlikti

Trukmė 45 min. Tarp klausimų sugrįžti negali, todėl labai gerai apgalvok savo atsakymą. Pabaigus būtinai spausk **Viską pateikti ir baigti**.

Galima bandymų: 1

Laiko apribojimas: 45 min.

Peržiūrėti testą dabar

Kai pažymėsite visus atsakymus, pamatysite testo atlikimo suvestinę. Kur galite pamatyti ar atsakėte į visus klausimus ir dar turite galimybę (jei dėstytojo nenustatyta kitaip) grįžti ir pakeisti atsakymus. Jeigu viską atsakėte, renkatės *Pateikti viską ir baigti*.

Klausimas	Būsena
1	Atsakymas išsaugota
2	Atsakymas išsaugota
3	Atsakymas išsaugota
4	Atsakymas išsaugota
5	Atsakymas išsaugota
6	Atsakymas išsaugota
7	Atsakymas išsaugota
8	Atsakymas išsaugota
9	Atsakymas išsaugota
10	Atsakymas išsaugota

Grįžti atgal

Atsakymą turi pateikti Pirmadienis, 2020 kovc

Pateikti viską ir baigti

Grįžtamasis ryšys

Grįžtamajam ryšiui gauti patogiu naudoti Kahoot, Quizi, Šauk žaidybines programėles.

„Kahoot!“ – tai internetinis įrankis, skirtas apklausoms, viktorinoms ar diskusijoms organizuoti. Didžiausias šio įrankio privalumas yra tas, kad jis veikia visose interneto naršyklėse su įvairiais mobiliuosiuose įrenginiuose, kompiuteriais, išmaniaisiais telefonais ir kt. Mokiniam reikia atsidaryti svetainę www.kahoot.it, įvesti mokytojo nurodytą *pin* kodą bei savo vardą ir laukti klausimų. Dalyviai skatinami varžytis, nes po kiekvieno atsakymo pateikiamas asmeninis įvertinimas bei užimama vieta, o ryškios spalvos bei smagi muzika sukuria ypatingą nuotaiką! Kiekvienos veiklos bendrus rezultatus galima parsisiųsti į savo kompiuterį ar planšetę iš karto po veiklos ar vėliau. Bet kuria sukurta veikla (apklausa, diskusija ar viktorina) galima pasidalinti su kolegomis paspaudus prie jos mygtuką *Share*.

„Quizizz“. Naudodamiesi šiuo įrankiu ir mokytojas, ir mokiniai jungiasi tuo pačiu adresu <http://quizizz.com>; mokytojas prisijungia „Login“ ir pasirenka sukurta užduotį, o mokiniai spaudžia „Join a game“. Mokytojui suteikiamas pin kodas, kurį įvedę savo planšetėse mokiniai prisijungia prie užduoties. „Quizizz“ platformoje parengta užduotį galima skirti ir namų darbams.



Sveiki
mokiniai!

PRISIJUNGIMAS

SMART interaktyviame ekrane – lentoje yra „ŠAUK“ programa. Atidarius šią programą, ekrane yra nuoroda kaip prisijungti prie lentos (mokiniai planšetėse ar išmaniuosiuose telefonuose suveda adresą ir prisijungimo kodą). Prisijungus atsidaro langas, kur mokiniai gali atsakinėti į mokytojo pateiktus atvirus klausimus. Puiki galimybė namų darbams patikrinti arba pamokos refleksijai atlikti. Adresas automatiškai įrenginiuose užsisaugo, todėl kiekvieną kartą jo įvedinėti nebereikia.

Informacinės technologijos įsivertinimui, grįžtamajam ryšiui (mokinių/ tėvų refleksija)

<i>Matematikos veiklos sritis</i>	<i>Programa, platforma, įrankis ir kt.</i>	<i>Apibūdinimas ir pritaikymas</i>
<i>reflectus.lt</i>	Mokytojai kompiuteryje kurs refleksijų klausimynus, naudodamiesi augančia metodų duomenų baze arba kolegų rekomenduojamais klausimynų ruošiniais. Analizuodami sistemingai gaunamus refleksijų duomenis, mokytojai galės padėti kiekvienam vaikui sąmoningai žengti mokymosi keliu ir realiu laiku stebėti, kaip mokiniai priima konkrečius ugdymo proceso aspektus. Mokiniai naudosis savo mobiliuosiuose įrenginiuose atsakyti į mokytojo atsiųstas refleksijas. Naudodamiesi sistemingais refleksijų duomenimis, mokiniai atras savo stipriąsias puses, atpažins tobulintinas sritis ir mokymuisi didžiausią įtaką darančius veiksnius. Programa yra mokama (30 dienų nemokamai).	
https://linoit.com/	Įrankis - E.lenta. E.lenta, kuria galima pasinaudoti grįžtamajam ryšiui/refleksijai. Lipdukai naudojami mintims bei idėjoms „prikabinti“. Pasidalinti failams, nuotraukoms. Prieinama nemokamai, siunčiant nuorodą.	

Skaitmeninės matematikos mokymo priemonės:

<i>Programa, platforma, įrankis ir kt.</i>	<i>Apibūdinimas ir pritaikymas</i>	<i>Matematikos veiklos sritis</i>
<i>Smart Notebook (www.ismaniklase.lt)</i>	Pagrindinė programa naudojant išmaniąsias lentas. Naudodami SMART Notebook programinę įrangą, jūs galite kurti. Notebook failus su piešiniais, tekstu, lentelėmis, linijomis, figūromis, animacijomis ir daugiau.	Visose srityje
https://prezi.com	Programa skirta kurti ir pristatyti prezentacijas. Prezi suteikia galimybę keisti prezentacijos foną, stilių, įterpti paveikslėlius, simbolius, diagramas, linijas, youtube vaizdo klipus, audio įrašus, piešti pačiam ir daugybę kitų dalykų.	Visose srityje

https://www.eduka.lt/	„EDUKA klasėje“ rasite leidyklų „Briedis“, „Didakta“, „Šviesa“ ir „TEV“ skaitmeninių vadovėlių ir jų komplektų, mokytojo knygų ir metodinių rekomendacijų, veiklų planų.	Visose srityje
https://padlet.com/	Tai nemokamas internetinis įrankis ir programėlė (iOS), kuri suteikia internetinę erdvę jūsų idėjų, minčių ar kito turinio mainams bei publikavimui.	Visose srityje
https://evadoveliai.lt/	E-vadovėliai papildomai informacijai.	Visose srityje
https://www.mozaweb.com/lt/	Skaitmeniniai vadovėliai, praturtintų interaktyviaisiais 3D vaizdais, mokomaisiais vaizdo įrašais ir užduotimis.	Visose srityje
https://egzaminorius.lt/	Konspektai ir sąvokos, įvairaus sudėtingumo užduotys, vaizdinė medžiaga ir mokymosi rekomendacijos – žodžiu, čia rasi viską, kas padės pasiekti dar geresnių rezultatų per egzaminus. Mokama.	Visose srityje
https://www.edukamentas.lt/	„Matematikos knygos“ (Konspektas pilnas)	Visose srityje
http://www.matklubas.lt/	Šiame puslapyje galima rasti mokyklinio matematikos kurso pamokų ir užduočių.	Visose srityje
https://www.mozaweb.com/lt/	Elektroniniai vadovėliai, interaktyvieji 3D vaizdai, mokomieji vaizdo įrašai ir su mokymo programa susijusios programėlės, skirtos ugdyti įgūdžius, suteikti vaizdingumo ir praktinių gebėjimų, todėl pajvairina mokymąsi name ir suteikia žaismingumo.	Visose srityse
https://www.geogebra.org/	Technologinė priemonė, kuri suteikia vartotojui galimybę tiesiogiai konstruoti susietus geometrinius objektus, matematinius reiškinius, juos transformuoti ir tirti realiuoju laiku. GeoGebra yra dinamiškas matematikos paketas, kuriame yra įvairių lygių geometrija, algebra, skaičiuoklės, grafikai, statistika.	Visose srityse, ypač Erdvinės figūros, Funkcijos, Statusis trikampis, Kvadratinės nelygybės
https://www.smarttech.com/smart-learning-suite/	„SMARTLearningSuite“ įrankis skirtas besikeičiančioms mokymo aplinkoms. Intuityvi žiniatinklio programinė įranga, padedanti jums sukurti patrauklias pamokas, su kuriomis mokiniai gali bendrauti klasėje, nuotoliniu būdu savo savo įrenginiuose.	Visose srityse

golabz.eu	Kvadratinės funkcijos grafikas (parabolė). Galima apibūdinti, kaip pakeitus kvadratinės funkcijos koeficientus keičiasi funkcijos grafikas, numatyti, kaip pasikeis parabolės grafikas, jei koeficientai ar konstantos bus keičiamos, nustatyti kvadratinės lygties grafiko viršūnę, simetrijos ašį, šaknis ir kryptį. Pitagoro teoremos taikymas. Stačių trikampių susidarymas pagal saulės šešėlį ir stataus trikampio savybių taikymas. Metamų kauliukų statistika.	<i>Funkcijos, Erdvinės figūros, Tikimybės, Statistika</i>
http://ku.vadoveliai.lt/	Šioje interneto svetainėje pateikiamos vykusių 1999 – 2008 m. „Kengūros“ konkursų užduotys visose penkiose amžiaus grupėse su atsakymais ir sprendimais. Skirta gabesnių mokinių savarankiškam mokymuisi.	Visose srityse
http://www.etest.lt/matematikos-testai/	eTest.lt - tai testų kūrimo ir vykdymo sistema, skirta švietimo įstaigų mokytojams ir mokiniams. Kiekvienas mokytojas naudodamasis šia sistema gali savarankiškai kurti savo mokomojo dalyko testus mokinių žinioms tikrinti.	Visose srityse

Informacinės technologijos mokinio mokymuisi ir užduočių atlikimui:

<i>Programa, platforma, įrankis ir kt.</i>	<i>Apibūdinimas ir pritaikymas</i>	<i>Matematikos veiklos sritys</i>
https://egzaminatorius.lt/	Konspektai ir sąvokos, įvairaus sudėtingumo užduotys, vaizdinė medžiaga ir mokymosi rekomendacijos – žodžiu, čia rasi viską, kas padės pasiekti dar geresnių rezultatų per egzaminus. Galima stebėti kaip mokiniai atliko užduotis.	Visose srityje
https://www.eduka.lt/	Užduotys iš įvairių temų, galima pasirinkti, kurias paskirti. Galima stebėti mokymosi procesą.	Visose srityje
https://www.geogebra.org/00	Nemokama dinaminės matematikos programa skirta įvairių lygių studijoms ir vienijanti geometriją, algebrą, skaičiuoklę, grafiką bei statistiką viename pakete. Mokinys gali pats atlikti programa įvairias užduotis.	Erdvinės figūros, Funkcijos, Statusis trikampis, Kvadratinės nelygybės

<u>golabz.eu</u>	<p>Kvadratinės funkcijos grafikas (parabolė). Galima apibūdinti, kaip pakeitus kvadratinės funkcijos koeficientus keičiasi funkcijos grafikas, numatyti, kaip pasikeis parabolės grafikas, jei koeficientai ar konstantos bus keičiamos, nustatyti kvadratinės lygties grafiko viršūnę, simetrijos ašį, šaknis ir kryptį.</p> <p>Pitagoro teoremos taikymas. Stačių trikampių susidarymas pagal saulės šešėlį ir stataus trikampio savybių taikymas.</p> <p>Metamų kauliukų statistika.</p>	<i>Funkcijos, Erdvinės figūros, Tikimybės, Statistika</i>
<u>http://ku.vadoveliai.lt/</u>	<p>Šioje interneto svetainėje pateikiamos vykusių 1999 – 2008 m. „Kengūros“ konkursų užduotys visose penkiose amžiaus grupėse su atsakymais ir sprendimais. Skirta gabesnių mokinių savarankiškam mokymuisi.</p>	Visose srityse
<u>http://www.etest.lt/matematikos-testai/</u>	<p>eTest.lt - tai testų kūrimo ir vykdymo sistema, skirta švietimo įstaigų mokytojams ir mokiniams. Kiekvienas mokytojas naudodamasis šia sistema gali savarankiškai kurti savo mokomojo dalyko testus mokinių žinioms tikrinti.</p>	Visose srityse

Direktorė



Aušra Zebitiene