



Funded by
the European Union



Project ID: 2020-1-LT01-KA229-077970
GAMIFICATION IN CLASS - challenges
and rewards

SSGG analizė 2020

Erasmus+ projektas "GAMIFICATION IN CLASS – challenges and rewards"

<p><u>Stiprybės:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Stipri, sumani, kūrybinga komanda/partneriai.- Visi suplanuoti darbai atlikti laiku.- Narių įsitraukimas ir bendradarbiavimas.- Sunkus darbas ir iššūkiai nėra problema.	<p><u>Galimybės:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Patobulinti anglų kalbos įgūdžius.- Integruoti projektinę veiklą į ugdymo procesą ir kitas organizacijos veiklas.- Padidinti mokinių pasitenkinimą mokykla.- Įgyti žinių apie žaidimizaciją, o ne mokymąsi panaudojant žaidimus.- Plėsti akiratį apie Europos šalis.
<p><u>Silpnybės:</u></p> <ul style="list-style-type: none">-Sklaida (Facebook, Instagram ir kt.).-Trūksta žinių, kokia veikla teikia didžiausią naudą, ką reikia tobulinti ir kokios naudojamos vertinimo priemonės.- Ne visur naudojamas "Erasmus" logotipas.-Projektinė veikla, apibūdinama kaip "ataskaitos".-Žinių apie Žaidimizaciją trūkumas.-Priimančios mokyklos turi tobulinti organizacinius įgūdžius.-Tiesioginių susitikimų trūkumas.-Kalbos barjeras.	<p><u>Grėsmės:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Neteisingas Žaidimizacijos metodo naudojimas trukdo pasiekti norimą rezultatą.- Nesusipratimai dėl kalbos nemokėjimo apsunkina vieni kitų supratimą.- Covid 19 situacija šalyse neleidžia laikytis numatyto mobilumų tvarkaraščio.- Partnerių tarpusavio pasitikėjimo stoka trukdo įgyvendinti užplanuotas veiklas.