



SSGG analizė 2022

Erasmus+ projekto “GAMIFICATION IN CLASS – Challenges and Rewards”

<p style="text-align: center;"><u>Stirybės:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Stipri, sumani, kūrybinga komanda/partneriai.- Vienas kitą palaikantys komandos nariai.- Visi suplanuoti darbai atlikti laiku.- Partnerių įsitraukimas ir bendradarbiavimas.- Sunkus darbas ir iššūkiai nėra problema.- Žaidimizacijos diegimas pamokose partnerių mokyklose.- Žinios apie skirtumus tarp Žaidimizacijos ir žaidimais pagrįsto mokymosi.- Geri gerosios patirties sklaidos, bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžiai.- Pasitikėjimas savimi bendraujant su partneriais, geri derybų įgūdžiai.- Supratimas, kas vyksta gerai ir ką reikia tobulinti pamokose.- Puikūs priimančių mokyklų mokytojų organizaciniai įgūdžiai.- Stiprūs problemų sprendimo gebėjimai.- Erasmus+ logotipas naudojamas visur.-	<p style="text-align: center;"><u>Galimybės:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Tobulinti anglų kalbos žinias.- Integruoti projekto veiklas į ugdymo procesą ir kitas organizacijos veiklas.- Padidinti mokinių pasitenkinimą mokykla.- Motyvuoti mokytojus dalyvauti projekto veiklose.- Geri socialiniai ir tarpasmeniniai įgūdžiai padeda keistis idėjomis, požiūriais ir nuomonėmis, taip praplečiant mūsų supratimą apie kitas kultūras, mentalitetus ir sistemas.- Gerinti tarpkultūrinį sąmoningumą.- Išmokti naujų metodų ir vis dažniau juos taikyti pamokose.
<p style="text-align: center;"><u>Silpnybės:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Bloga sklaida internete („Facebook“, „Instagram“, svetainė ir kt.) dėl IKT žinių trūkumo.- Kai kurių pilotinių klasių ir mokytojų kaita.- Kalbos barjeras.- Skaitmeninio raštingumo žinių trūkumas.	<p style="text-align: center;"><u>Grėsmės:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Prastas visuomenės informavimas dėl sklaidos internete trūkumo.- Nesusipratimai dėl kalbos nemokėjimo.- Negebėjimas atlikti paprastų funkcijų, tokių kaip Instagram naudojimas, prisijungimas prie internetinių platformų.