



Funded by
the European Union



Project ID: 2020-1-LT01-KA229-077970

**GAMIFICATION IN CLASS - challenges
and rewards**

**PARTNERIŲ
ORGANIZACIJOS**

1. Palengvinti Europos mokytojų bendradarbiavimą, siekiant sukurti bendrą mokytojų įtraukimą Žaidimų principų klasėje.
2. Sukurti įtraukia, saugią ir smagią mokymosi aplinką, kurioje vaikai jaustųsi laimingi būdami kartu ir besimokydami.
3. Ryšys su tėvais sustiprės dėl bendravimo su jais apie vaikų pažangą mokykloje.
4. Mokytojų bendradarbiavimas.

MOKINIAI

1. Padidinti mokinių pasitenkinimą mokykla ne mažiau kaip 10 proc.
2. Tobulinti matematikos, gamtos mokslų, kalbų įgūdžių ir kompetencijas ne mažiau kaip 25 proc.
3. Tobulinti jų kultūrinį sąmoningumą.
4. Mažinti namų darbų neatliekančių mokinių skaičių bent 15 proc.
5. Mokinių įtraukimas į mokinių orientuotą mokymąsi.

Poveikis

**Padidinti mokymosi
motyvaciją ir pagerinti
mokymosi rezultatus
taikant Žaidimizaciją.**

SISTEMINIS POVEIKIS

1. Pasitikėjimu grįsti ir į bendrą tikslą orientuoti skirtingų mokyklų mokytojų tarpusavio santykiai, bendradarbiavimas, pokyčių rizikos prisiėmimas, kolegiškas mokymasis juos valdant.
2. Eklektiškos švietimo programos kūrimas panaudojant tarptautines švietimo sistemas.
3. Mokyklos pasitenkinimas mokytojo darbu.
4. Didinti galimybę mokytis veikiant ir stiprinant bendradarbiavimą tarp institucijų ir organizacijų, motyvuojant Žaidimizacijos projektu.

PROJEKTO PERSONALAS

1. Tobulinti mokytojų kompetenciją įtraukiant Žaidimizacijos principus į pamokas ir integruojant juos į įprastinę praktiką.
2. Ilgą laiką mokytojai bus entuziastingesni, matydami, kad jų pastangos atsipirks, todėl jie bus labiau motyvuoti kurti alternatyvias pamokų idėjas, kad būtų pagerintas mokinių įsitraukimas.
3. Tobulinti inovatyvius IKT metodus/gebėjimus.
4. Skatinti mokytojus dirbti komandoje su bendraamžiais, siekiant projektų, kuriuose būtų taikomi du ar daugiau dalykų.
5. Mokytojo gebėjimas prisitaikyti prie skirtingų mokinių lygių mokymo metu pagal jų lygį ir kultūrą.