

RENGINIO PROGRAMA

- 10:30 - 11:00** Registracija
- 11:00 - 11:05** Konferencijos atidarymas
- 11:05 - 11:25** Mokykime ir mokykimės žaisdami
Dr. Tomas Blažauskas
- 11:25 - 11:45** Finansinio raštingumo skatinimas, naudojant žaidybinių ir skaitmeninių istorijų pasakojimą
„DigiFinEdu“, Vida Drąsutė
- 11:45 - 12:00** Žaidybinių namų darbų organizavimo aplinka - kad namų darbų atlikimas būtų kaip žaidimas
„GameWork“. Vida Drąsutė ir Rasa Vidauskienė
- 12:00 - 12:15** Kultūros paveldas švietime, pasitelkiant skaitmenines priemones
„DigiCult“, Neringa Kelpšaitė
- 12:15 - 12:30** Skaitmeninis žaidybinių gabių vaikų ugdyme. Patirtys „GATE“ projekte
Rūta Kuodienė, Laima Daukšytė-Koncevičienė
- 12:30 - 13:00** Pertrauka
- 13:00 - 13:45** Praktinės mokymo dirbtuvės - dalyviai renkasi dalyvauti vienoje iš dirbtuvių pagal temas:
- **Finansinio raštingumo pamokos - kaip jas praversti įtraukiančiai.**
Jolanta Ačienė, Albina Abromavičienė ir Agnė Skabickienė
 - **Namų darbų pateikimas mokiniams panaudojant žaidybinių elementus**
Rasa Vidauskienė ir Aušrinė Varškevičienė
 - **Dizaino programos „Canva“ dirbtuvės**
Edita Rudminaitė ir Goda Jocytė
 - **Skaitmeninis žaidybinių matematikos pamokose**
Laima Daukšytė-Koncevičienė
- 13:45 - 14:15** Dirbtuvių rezultatų pristatymas
- 14:15 - 14:30** Klausimų-atsakymų sesija. Konferencijos aptarimas, vertinimas. Konferencijos uždarymas



Finansuojama
Europos Sąjungos

