

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 žaidybinimą ir skaitmeninį istorijų pasakojimą „DigiFinEdu“, Vida Drąsutė
11:45 - 12:00	Žaidybinė 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 žaidybinimas 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: <ul style="list-style-type: none">• Finansinio raštingumo pamokos - kaip jas praveisti įtraukiančiai. Jolanta Ačienė, Albina Abromavičienė ir Agnė Skabickienė• Namų darbų pateikimas mokiniams panaudojant žaidybinimo elementus Rasa Vidauskienė ir Aušrinė Varškevičienė• Dizaino programos „Canva“ dirbtuvės Edita Rudminaitė ir Goda Jocytė• Skaitmeninis žaidybinimas 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

