



Gargždų „Kranto“ progimnazijos 4 klasių mokiniai nuo 2025-2026m.m. dalyvauja projekte-tyrime „DigiMaths4All: Matematikos problemų sprendimo taikant technologijomis grindžiamą mokymąsi ir informatinį mąstymą stiprinimas“.

Tyrimo įgyvendinimo laikotarpis: 2025-04-01 – 2028-04-03

*Tyrimo vadovė: **prof. Valentina Dagienė***

Tyrimo komanda:

Valentina Dagienė, VU Matematikos ir informatikos fakulteto, Duomenų mokslo ir skaitmeninių technologijų instituto profesorė;

Aušra Kazlauskienė, VU Šiaulių akademijos, Edukologijos instituto profesorė;

Eglė Jasutė, Vilniaus Jėzuitų gimnazijos mokytoja;

Jurgita Bagdonaitė, VU Filosofijos fakulteto, Ugdymo mokslų instituto doktorantė;

Marika Parviainen, Suomijos Turku universiteto doktorantė;

Mikko-Jussi Laakso, Suomijos Turku universitetas;

Darane Lehtonen, Suomijos Turku universitetas;

Jo Lieve Mieke Van Hoof, Suomijos Turku universitetas;

Rimantas Žakauskas, VU Filosofijos fakulteto, Ugdymo mokslų instituto jaunesnysis mokslo darbuotojas;

Vaidotas Kinčius, VU Filosofijos fakulteto, Ugdymo mokslų instituto jaunesnysis mokslo darbuotojas.

Tyrimas įgyvendinamas kartu su Matematikos ir informatikos fakulteto, Šiaulių akademijos, Suomijos Turku universiteto mokslininkais.

Tyrimo tikslas ir uždaviniai

Pagrindinis tikslas – ištirti technologijomis grįsto mokymosi potencialą gerinant Lietuvos ketvirtų klasių mokinių matematikos įgūdžius visuose pasiekimų lygiuose. Numatyta keletas uždavinių, kuriais siekiama kuo įvairiau prisidėti prie matematikos mokymosi gerinimo, pavyzdžiui:

- parengti žaidimais ir interaktyviais veiksmais grįstą analitinę matematikos mokymosi medžiagą;
- integruoti informatinį mąstymą ugdančias užduotis susiejant jas su ketvirtokų matematikos temomis;
- įgalinti pradinių klasių mokytojus efektyviai įtraukti analitika grįstas žaidybines mokymosi priemones į pamokas;
- sukurti skaitmeninio mokymosi poveikio ugdant matematikos problemų sprendimo įgūdžius vertinimo sistemą;

- skatinti mokytojus dalytis matematikos problemų sprendimo metodika ir ištekiais, įtraukiančiais žaidybinimo ir informatinio mąstymo.

https://www.fsf.vu.lt/dokumentai/Projektai/LMT/DigiMath4All/DigiMaths4All_KoDi_konf_2025-09-25_Siauliai.pdf