



Funded by  
the European Union

# Dissemination

## GAMIFICATION IN CLASS - challenges and rewards

Erasmus+  
2020-1-LT01-KA229-077970

2020-2022

Romania, Lithuania, Italy, Spain, Turkey





Funded by  
the European Union

# Dissemination

**GAMIFICATION IN CLASS - challenges and rewards**

2020-1-LT01-KA229-077970

2021-2022

Lithuania



# Newspapers



2021-01-08



2022-02-15

ne aukštesnės kaip  
psnių temperatūros,  
surenkamas kasdien,

ninių galimybių – tinkamos  
galios elektros įvadą, pataipą  
ir kita – šaldytuvams įsi-

ūkiio ministras K. Navickas.  
Savo ruožtu pieno ga-  
mintojai iki šiol gali pasi-

karvių, jėms skiriama 100  
proc. išmoka, sudaranti iki  
15 000 Eur. Investuoja-

matėjimo tendencija stes-  
ma jau daugelį metų. Ne-

veiklos.

*Zemės ūkio ministerijos informacija*  
Užsakymo Nr. 20220527

## Mokytojai mokėsi žaidimų idėjas pritaikyti pamokose



*Gamification in class.  
Challenges and rewards*

ALICANTE  
21th. MARCH 2022

*Projekto dalyviai susitiko Ispanijos Alikantės mieste.*

lutės Žibų pradinė mokykla kartu su Ispanijos, Italijos, Turkijos ir Rumu-  
mokyklomis, dalyvauja tarptautiniame ERASMUS + projekte „Žaidimai  
mokose – iššūkių ir apdovanojimai“. Projekto tikslas - tobulinti mokytojų

kompetenciją įtraukiant  
žaidimus į pamokas ir  
reguliariai juos inte-  
gruojant.

Antrasis projekto daly-  
vių susitikimas vyko Ispa-  
nijoje Alikantės mieste. Į  
kelionę vyko keturios Ši-  
lutės Žibų mokyklos pra-  
dinių klasių mokytojos.  
Visas svečių delegacijas  
svetingai sutiko Santisi-  
mo Sacramento FEYDA  
mokyklos administracija,  
mokytojai ir mokiniai.

Po nuotaikingo kon-  
certo buvo aptartos ir  
pristatytos penkių dienų  
veiklos šioje mokykloje.  
Kiekvieną dieną pro-  
jekto dalyviai - Italijos,  
Turkijos, Rumunijos ir  
mūsų mokyklos moky-  
tojos stebėjo ispanų  
pedagogų vedamas in-

tegruotas pamokas,  
kurias vienijo bendra  
tema - antrinės žaliavos.  
Mokytojai pamokose  
taikė sužadidinimą - tai  
žaidimų logikos, elementų  
ar technikos perkėlimą  
į tiesiogiai su žaidimais  
nesusijusias situacijas, sie-  
kiant pagerinti darbo, mo-  
kymosi ar kitokios veiklos  
rezultatus. Pastebėjome,  
kad pamokose įvairių  
situacijų sužadidinimas  
skatina didesnę mokinių  
įsitraukimą, o tai vaikams  
leidžia geriau suprasti, ko  
yra mokoma.

Projekto dalyviai ne tik  
stebėjo veiklas, bet ir patys  
vedė integruotas pamokas  
taikant žaidybinimo el-  
ementus pamokose. Mūsų  
mokyklos mokytojos  
dalijosi gerą patirtimi ir

pravedė dvi integruotas  
pamokas pirmų ir ketvirtų  
klasių ispanų mokiniams.

Vizito metu projekto  
dalyviai aplankė daug  
įdomių, istoriškai svarbių  
vietai: Santa Barbaros pilį,  
kuri yra viena didžiausių  
pilių Europoje ir tapusi  
miesto simboliu, Alikantės  
archeologijos muziejų,  
kuriame yra virš 3000  
archeologinių radinių,  
seniausią Alikantėje  
esančią Santa Barbaros  
baziliką. Susipažinome su  
ispanų istorija bei kultūra,  
pasidalinome gerą darbo  
patirtimi, grįžome ku-  
pini naujų idėjų. Kelionė  
paliko didelį įspūdį.

*Rita KRISČIUNIENĖ,  
mokytoja metodinė*

## Šilutėje apsigyvenusios ukrainietės mokėsi lietuvių kalbos



## Šilutės Žibų mokykloje – Erasmus + projekto partneriai

Šilutės Žibų pradinėje mokykloje pagal Erasmus + projektą „Žaidimai pamokose – apdovanojimai ir iššūkiai“ ankėsi mokyklų delegacijos iš Turkijos, Ispanijos, Italijos ir Rumunijos. Tai jau trečias projekto partnerių susitikimas, kurio tikslas – aptarti, pasidalinti patirtimi, gyvendintomis ir pasiūlytomis idėjomis kaip pamokas ir ugdymo procesą per žaidimus padaryti patrauklesniu vaikams.

Šiam tikslui pasiekti mokytojai stebi pamokas skirtingų šalių mokyklose, jas aptaria, mokosi vieni iš kitų, dalinasi pasiteisusiais metodais kaip pamokose pritaikyti žaidimą.

kad mokymasis vaikams taptų lengvas, įdomus ir žaismingas. Žaisdami vaikams lengviau įsimena naują medžiagą, gali ją iš karto taikyti praktiškai, aktyviau įsitraukti į pamoką ir drąsiau reikšti mintis.

Kiekvieną viešnagės dieną svečiai dalyvavo ir stebėjo Šilutės Žibų pradinės mokyklos mokytojų vedamas pamokas, kuriose taikomi žaidimų elementai. Jie ir patys įvairiose klasėse vedė anglų kalbos pamokas, kuriose nauja medžiaga taip pat buvo įsisavinama per žaidimą.

Svečiai negailėjo gražių žodžių mokyklos estetiškoms ir mokinių poreikiams pritaikytoms erdvėms, klasėms, ap-

linkai. Šalių partnerių delegacijų priėmimui skirtame koncerte juos maloniai nustebino meno kolektyvų profesionalumas. Svečiai stebėjo mokyklos vardą šalyje ir už jos ribų garsinančių kolektyvų „Salūnas“ ir „Žiburėlis“ pasirodymus, klausėsi mokyklos Pop choro atliekamų dainų. Daug pagyrų sulaukė gražūs ir aktyvūs mokinių elgesys pamokų ir pertraukų metu, netradicinės ir integruotos pamokos. Didžiulį įspūdį jiems paliko Šilutės miestas, jo žaluma, švara ir grožis.

Laisvu metu svečiai susipažino su kitomis rajono ugdymo įstaigomis – Vydūno gimnazija, lopšeliu



Susitikimo metu vyko integruotos pamokos, svečiai stebėjo mūsų kolektyvų pasirodymus.

darželiu „Žibutė“, taip pat stebėjo etnografinio ansamblio „Ramytė“ pasirodymą, pasidžiaugė, kad Lietuvoje taip gražiai puoselėjamas tautiškumas. Viešnagės metu

aplankytas Ventės ragas, kur svečiai galėjo stebėti paukščių žiedavimą, Rusnės sala, Palanga ir Klaipėda. Į savo gimtąsias šalis jie išsivežė ne tik naujas žaidimų taikymo

idėjas pamokose, bet ir gražiausius įspūdžius apie Lietuvą, jos grožį, lietuvių svetingumą.

*Daina MACIJAUSKIENĖ,  
Lina GUTAUSKIENĖ, pa-  
galbos mokiniui specialistės*

## Šilutės jaunimas Palangoje minėjo Lietuvos jaunimo metus

Viltė VILIŪNAITĖ

Jaunimo ir sporto reikalų



# Webpages

2021-01-21 Šilutės r. viešoji biblioteka Galvosinės informacija apie F. Bajoraičio viešosios bibliotekos socialinių partnerių, Šilutės Žibų pradinės mokyklos, vykdomą projektą „Žaidimai – ne tik pramoga“



Nors karantinas ir uždarė daugybę žmonių namuose, tačiau šis pasikeitimas žmonių gyvenimuose įnešė ir naujų spalvų, padėjo atrasti naujų ar senokai primirštų veiklų, užsiėmimų. Vienas iš tokių užsiėmimų, šiuo metu sugrąžintų į žmonių gyvenimus – žaidimai. Apklausos parodė, kad šeimose karantino laikotarpiu žaidžiami įvairiausi žaidimai – stalo, vaidybiniai, mokomieji (didaktiniai), loginiai ar į aukštumas pagal pardavimus šovę ir nepelnytai buvę primiršti – žaidimai šaškėmis bei šachmatais. Žaidimų sugrąžinimas į šeimas – vienas iš karantininio laikotarpio pliusų, nes žaidimas, tai ne tik pramoga. Tinkamai organizuoti žaidimai su savo vaikais padeda formuoti vertingas vaikų savybes, moko juos bendrauti su vienmečiais ir suaugusiais, moko vaikus džiaugtis pačiu žaidimo procesu, buvimu kartu su savo artimaisiais, saldžiu pergalei skoniu ar moko tinkamai priimti pralaimėjimus. Labai svarbu tai, kad žaidimai ugdo vaikus, lavina jų pažintinius procesus, nes žaisdami vaikai įgyja žinių, turina savo žodyną ir kalbinius gebėjimus. Aktyvūs

2021-01-21

Kasdienis grojis – Šilutės tik nuo 2,50 Eur/mėn.

+370-441-61600 info@silutesnaujienos.lt KONTAKTAI PRENUMERATA REKLAMA

## Šilutės NAUJIENA

BLUE/YELLOW Siųsk pinigus kovoti

Skambink ir paremk 5 Eur

# 1482


Tavo sąskaita yra tavo ginklas Ukrainoje

REMTI

Šilutės naujienos > Naujienos > Aktualijos > Savivaldybėje apsilankė 5 šalių mokyklų atstovai

Komunikacijos skyriaus inf.

Šios mokyklų dalyvauja Erasmus+ projekte.



Villa Verdaime

Svečių namai

Dienos pietūs

Šilutės naujiena

NAUJIENA! NUO ŠIOL LAIKRAŠTĮ GALITE UŽSIEMNUMI RUMLOTI

Prenumerata.lt

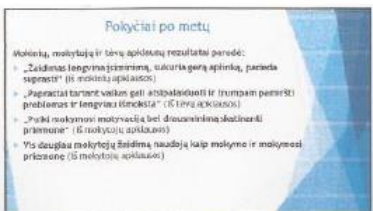
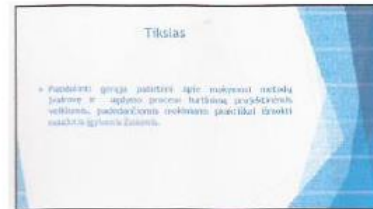
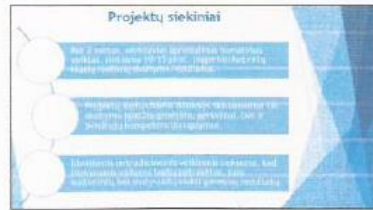
https://www.silutesnaujienos.lt/ovavaldybeje-apsilanke-5-socka-mokyklu-atsovai/?fbclid=IwAR1K24eh8UC2Eo-5q7vL\_F4xiz2RR28iCxd7Am4g7...

2022-05-23



# Šilutė District Teachers' Meeting

## Online National Conference



2021-11-18

Rajoninis anglų kalbos mokytojų susirinkimas

### Įvairių IT mokomųjų programų galimybės ugdyme

Renata Ivaščenkienė  
Šilutės Žibų pradinė mokykla  
2021-12-15

2021-12-15  
Žibai Primary School  
Renata Ivaščenkienė

**Svarbu:**  
**Gamification/ game-based learning**

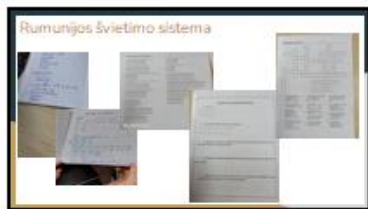
- Interaktyvūs (nedaug teksto, daugiau vizualumo).
- Greičiau užsimenuoju – jei turite klaidą, paprasčiau, „labai greitai“ (Rita R.).
- Motyvacijos skatinimas – istorija turi sukelti nerimą, nuolat, kontroliuoti ar tapti lyderiu.
- Įtrauktos veiklos
- Aidiškis (awards)

**Gamification: challenges and rewards**

**Bloom'o taksonomija „mobiliai“**



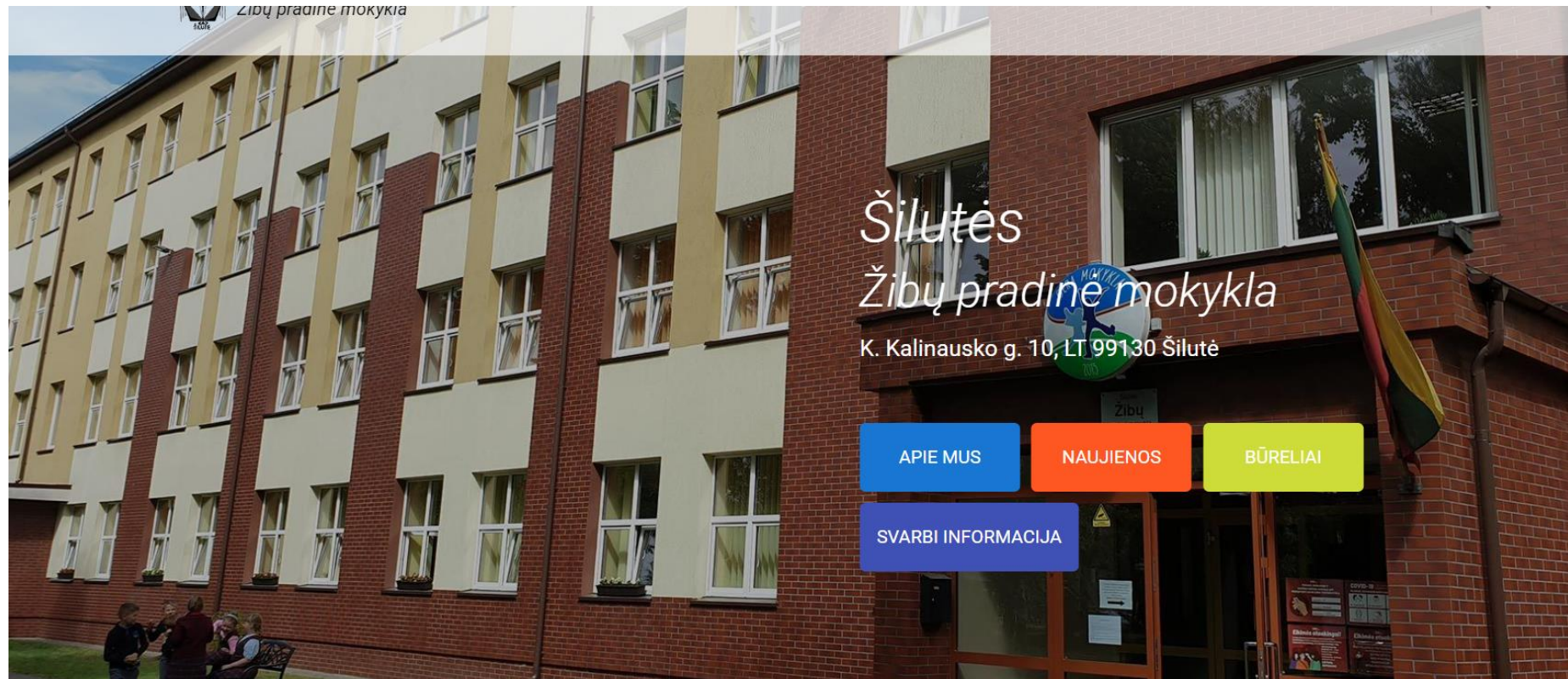
# To the School Community





# School webpage

- <https://www.zibai.eu/projektai/erasmus-projekte-zaidimai-pamokose-issukiai-ir-apdovanojimai>





Funded by  
the European Union

# Dissemination

**GAMIFICATION IN CLASS - challenges and rewards**

2020-1-LT01-KA229-077970

2021-2022

Turkey



# Erasmus + and E twinning Projects Exhibiton 18 schools



[https://cyttutumlueriilk.meb.k12.tr/iiceriikler/etwinning-erasmus-projesi-sergiisinde-biz-de-varidik\\_12960947.html](https://cyttutumlueriilk.meb.k12.tr/iiceriikler/etwinning-erasmus-projesi-sergiisinde-biz-de-varidik_12960947.html)



Welcome



Lets Start



Share Ideas



Welcome



Let's Start



Share Ideas



## PROJELERLE SULTANBEYLİ

PROJE SERGİSİ TANITIM KİTAPÇIĞI

2022 MAYIS

# Project Magazine

L

## ÇAĞDAŞ YAŞAM TÜRKAN TUTUMLUER İLKOKULU

### GAMIFICATION IN CLASS



**ÖĞRETMEN ADI:** Evren DEMİRTÜRK, Tayfun KİRİCİ

**PROJE YAŞ ADI:** 9-10

**PROJE TÜRÜ:** Erasmus+ EA229

**PROJE ORTAKLARI:** Çağdaş Yaşam Türkmen Tutumlu İlkokulu (Türkiye), 2 nif CIRCULO DIDATTICO RUGGERO SETTIMO (İtalya), Scuola Primaria "Miroslav Golec" (Slovenya), Pireti (Greciya), COLEGIO FENYA (Japonya), Şişli Ekol Primary School (Greciya)

**PROJE ÖZETİ:** Serifin Oyunlaştırma, bir Avrupa ülkesini seçen bir Erasmus+ KA229 projesidir. Proje ortakları: Litvanya, Romanya, Türkiye, İspanya ve İtalya'dır. Bu projenin amacı Eylül 2020'den Eylül 2022'ye kadar 2 yıllık süreyi kapsamaktadır. Oyunlaştırma, öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırmak için yönetici ve öğrencilerinin öğrencilerle iletişimini güçlendirecek bir projedir. Oyunlaştırma, oyun öğretileri kullanmak ve bunları oyun dışı ortamlarda uygulamaktır. Öğretici ve öğrencilerin yerini alır, sorular ve aktivitelerine yerini zorluklar alır, öğretici katılmak için motivasyonu artırır, öğrenci bir kahraman olur ve başarıları onları ve müdiresleri motive eder. Başarıları için verilen, çabaları için yapılan ödülleri gibi, öğrenci her zaman başarılı olmak için daha fazla çaba gösterir. Bu nedenle oyunlaştırma teorisiyle dayalı yeni bir öğretimi öğreni geliştirmek ve bunu uygulamak, İngilizce ve İspanyolca konularında uygulamak için yola çıktık.



81 Schools

Sultanbeyli  
Directorate of  
National  
Education

İstanbul  
Directorate of  
National  
Education

# ÇAĞDAŞ YAŞAM TÜRKAN TUTUMLUER İLKOKULU

Like



# Teacher Seminar







Erasmus+



## ÇAĞDAŞ YAŞAM TÜRKAN TUTUMLUER İLKOKULU GAMIFICATION IN CLASS



### PROJE HAKKINDA

Sınıf oyunlaştırma öğrencilerin öğrenmeye karşı motivasyonlarını arttırmak için bu öğretmenlerin eğitim metodolojilerini öğrenme deneyimlerine göre geliştirilmiştir. Oyunlaştırma sınıfın yeni öğrenim uygulamalarını ortaya koyabilmeleri bir amaçtır. Oyunlaştırma metodolojisiyle öğrenme motivasyonunu arttırmak için oyun değerleri oyun dışı ortamlarda öğrenme ortamlarına aktarılmalıdır. Oyunlarda yer alan görevler öğrenme ortamlarında da benzerlikte değerlendirilir. Öğrenciler bir oyun karakteri olarak korumadıkları oyun dışı ortamlarda görevler konusunda rahat ve meraklılar gibi davranırlar. Artıran eğilimle öğrenenlerdir. Bu süreçte ilgili ortamlarda olduğu gibi öğrencilerin öğrenme stili durumuna uygun kurgular yapılır. Öğrenci öğrenmek durumunda tutulur deneyerek öğrenen çocuk için bütün çok hakta sahiptir. Oyunlaştırmanın bu metodolojisi yapıcı çevremizde bu projenin amacı 9-10 yaş grubundaki öğrenciler için matematik, İngilizce, İngilizce öğretimi konularında oyunlaştırma sürecinde planlanmış uygulamaları gerçekleştirmek ve ülkeleri arasındaki iyi örnekleri paylaşarak öğrencilerin motivasyonu süreçlerine katkı sağlamaktır.

### PROJE HEDEFİ

- Oyunlaştırma metodolojisi kullanılarak öğrencilerin öğrenmeye karşı motivasyonlarını arttırmak, öğrenim etkisizliğinde yaratıcılığı ve yenilikçi yaklaşımları geliştirmek.
- Öğrencilerin okul memnuniyetini arttırmak.
- Okul yapısını öğrenme sürecini etkili hale getirmek.
- Matematik, İngilizce ve İngilizce öğretimi alanında öğrencilerin beceri ve yeteneklerini geliştirmek.
- Öğretmenlerin oyunlaştırma ile ilgili derslere dahil olma ve bütün dâhil uygulamaları etkili ve etkili öğrenim için geliştirmek.
- Oyunlaştırma ile ilgili sınıf dâhil edilme için ortak bir rehber oluşturmak için öğretmenler arasında işbirliğine elverişli ortam sağlamak.

### ÇALIŞMA SÜRECİ

Proje kapsamında uygulanacak pilot sınıfların belirlenmesi  
Öğretmenlerin oyunlaştırma metodolojisi hakkında bilgilerini paylaşması  
Öğretmen, öğrenci ve velilerin oyunlaştırma metodolojisi hakkında fikirlerini alınması (örneğin uygulamaları ve değerlendirilmelerini yapmaları, mevcut beşerî sorunların yeniden tasarlanması için önerileri) hakkında oyunlaştırma metodolojisinin farklı özelliklerini uygulamaları sağlayarak derslerde etkisiz ortamın  
Oyunlaştırma uygulamaları sırasında öğrencilerin ders becerilerini, motivasyonlarını, ödev yapma ve dur tutumlarını değerlendirmesi (örneğin testler)  
Geri bildirimlerle beceri ve yetenekleri ile ilgili örnekleri paylaşarak farklı öğrenim ortamlarındaki iyi uygulamaları okul ortamlarında kullanılması  
İtalya Hareketliliği - Ortaklar, oyunlaştırma metodolojisinin bir bütün olarak nasıl uygulanabileceği hakkında fikirleri tartışır, analiz eder ve ülkelerdeki farklı uygulamaları karşılaştırır  
İspanya Hareketliliği - Farklı derslere ve derslere göre ve derslere göre farklı uygulamaları nasıl dâhil edilebilir/uygulanabilir/uygulanabilir olduğunu tartışır.  
Litvanya Hareketliliği - Oyunlaştırma yoluyla İngilizce öğretimi konusunda iyi örneklerin sunulması  
Türkiye Hareketliliği - Oyunlaştırma yoluyla matematik öğretimi konusunda iyi örneklerin sunulması  
Bulgaristan Hareketliliği - İngilizce öğretimi uygulamaları öğrenme sürecine katkı sağlanması





Funded by  
the European Union

# Dissemination

**GAMIFICATION IN CLASS - challenges and rewards**

2020-1-LT01-KA229-077970

2021-2022

Romania



Secondary School Mircea cel Batran

PITESTI - ROMANIA



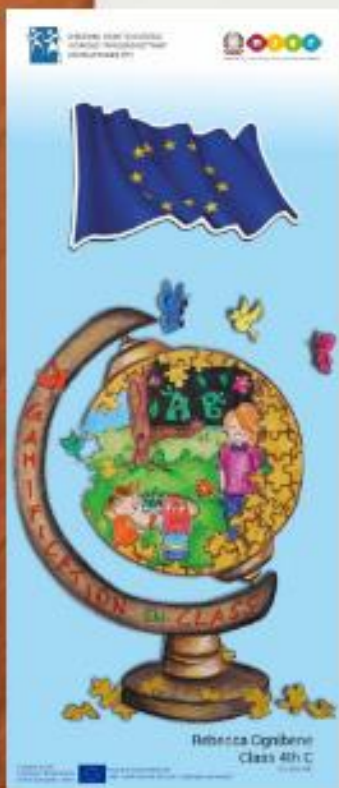
# GAMIFICATION IN CLASS- CHALLENGES AND REWARDS

Dissemination

2020-2022

Start!

great



# Local Press



In school  
Community



Local Press



Social Media



Europe Day

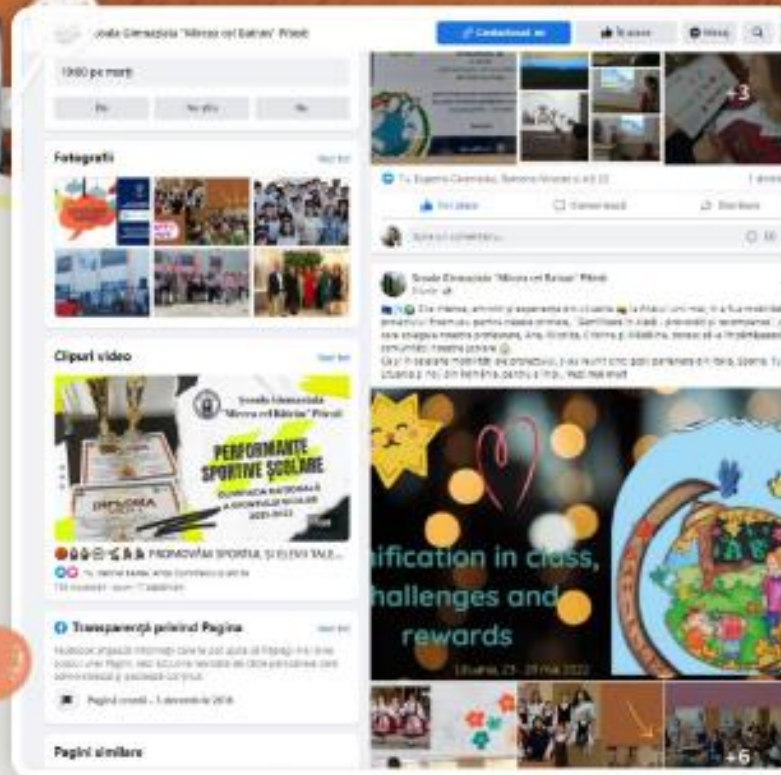


# Social media



School site

<http://www.scoalamirceacelbatran-pitesti.ro/articole/erasmus.html>



School Facebook

<https://www.facebook.com/Scoala.Mircea.cel.Batran.Pitesti>



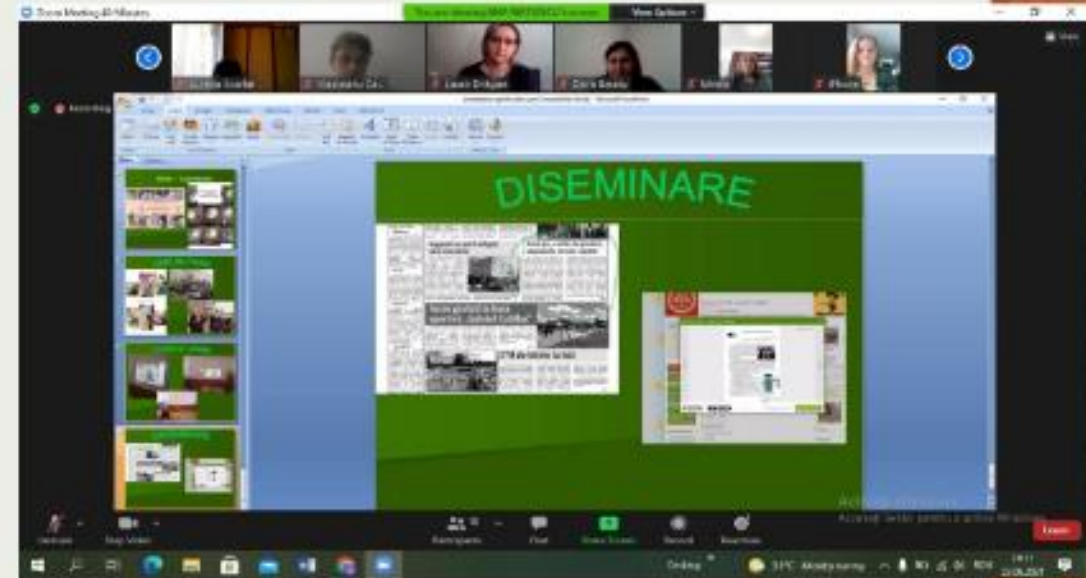
Teacher romanian site

<https://www.didactic.ro/materiale-didactice/gamification-in-classchallenges-and-rewards>



plus

Teacher were informed about approval of the project and about the evolution of the project trough regular meetings



Teacher from other school were informed about the projet in an on-line meeting



Local magazine for teacher  
**CATEDRA**



Local newspaper  
**ARGESUL**

fo



National magazine for teacher



# EUROPE DAY

We celebrate EUROPE in school

## GAMIFICATION IN CLASS



MIRCEA CEL BATRAN  
ROMANIA



Funded by  
the European Union

# Dissemination

**GAMIFICATION IN CLASS - challenges and rewards**

2020-1-LT01-KA229-077970

2021-2022

Spain



- <https://view.genial.ly/6280e1554c44750018551f86/presentation-dissemination-of-the-project>



Funded by  
the European Union

# Dissemination

**GAMIFICATION IN CLASS - challenges and rewards**

2020-1-LT01-KA229-077970

2021-2022

Italy



# ONLINE NEWSPAPERS

[https://www.primapaginacastelvetrano.it/erasmus-plus-alla-rsettimo-porte-aperte-alleuropa-con-la-prima-mobilita?fbclid=IwAR3jEgi-Rs6Vrgmy29kXVF2HAgUkMvACRjA7RRnLWMEFhe7FK2r4QHAAVbs&utm\\_source=canna&utm\\_medium=iframe](https://www.primapaginacastelvetrano.it/erasmus-plus-alla-rsettimo-porte-aperte-alleuropa-con-la-prima-mobilita?fbclid=IwAR3jEgi-Rs6Vrgmy29kXVF2HAgUkMvACRjA7RRnLWMEFhe7FK2r4QHAAVbs&utm_source=canna&utm_medium=iframe)



## Erasmus plus alla R.Settimo: porte aperte all'Europa con la prima mobilità

Il 2°circolo ha ospitato le delegazioni provenienti da Lituania, Romania, Spagna, Turchia

primapaginacastelvetrano.it



<https://www.primapaginacastelvetrano.it/mobilita-erasmus-in-spagna-per-il-2-circolo-r-settimo?fbclid=IwAR3JD7r5yNWhwAKD0uY86WcuGYePt4eWrxjX0VEUxGuh-PosAmFywl4NJo>



### Mobilita' Erasmus in Spagna per il 2° circolo R. Settimo

Una delegazione di docenti, accompagnati dalla Dirigente Maria Luisa Simanella, si è recata in Spagna, ad Alicante

 primapaginacastelvetrano.it





**Erasmus+: la "Ruggero Settimo" vola in Lituania**

Castelvetrano Selnunte // Giornale online / Jun 4

[https://www.castelvetranoselinunte.it/erasmus-la-ruggero-settimo-vola-in-lituania/175912/?utm\\_source=canva&utm\\_medium=iframe](https://www.castelvetranoselinunte.it/erasmus-la-ruggero-settimo-vola-in-lituania/175912/?utm_source=canva&utm_medium=iframe)

# Webpages



<https://www.2circolodidatticocastelvetrano.edu.it/ersamus-plus/>





[https://www.youtube.com/watch?v=Gkh\\_rlkh6WM](https://www.youtube.com/watch?v=Gkh_rlkh6WM)

<https://www.youtube.com/watch?v=NIjvNiXSIRs>

<https://www.youtube.com/watch?v=fRGCMBt3bbE>

<https://www.youtube.com/watch?v=gz9aYrNOZA0>

# YouTube Channel





**Great job!**

