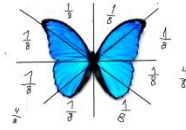


PATYRIMINIO UGDYMO PROGRAMA

Mišrieji  
skaičiai ir  
paprastosios  
trupmenos  
mano  
namuose.

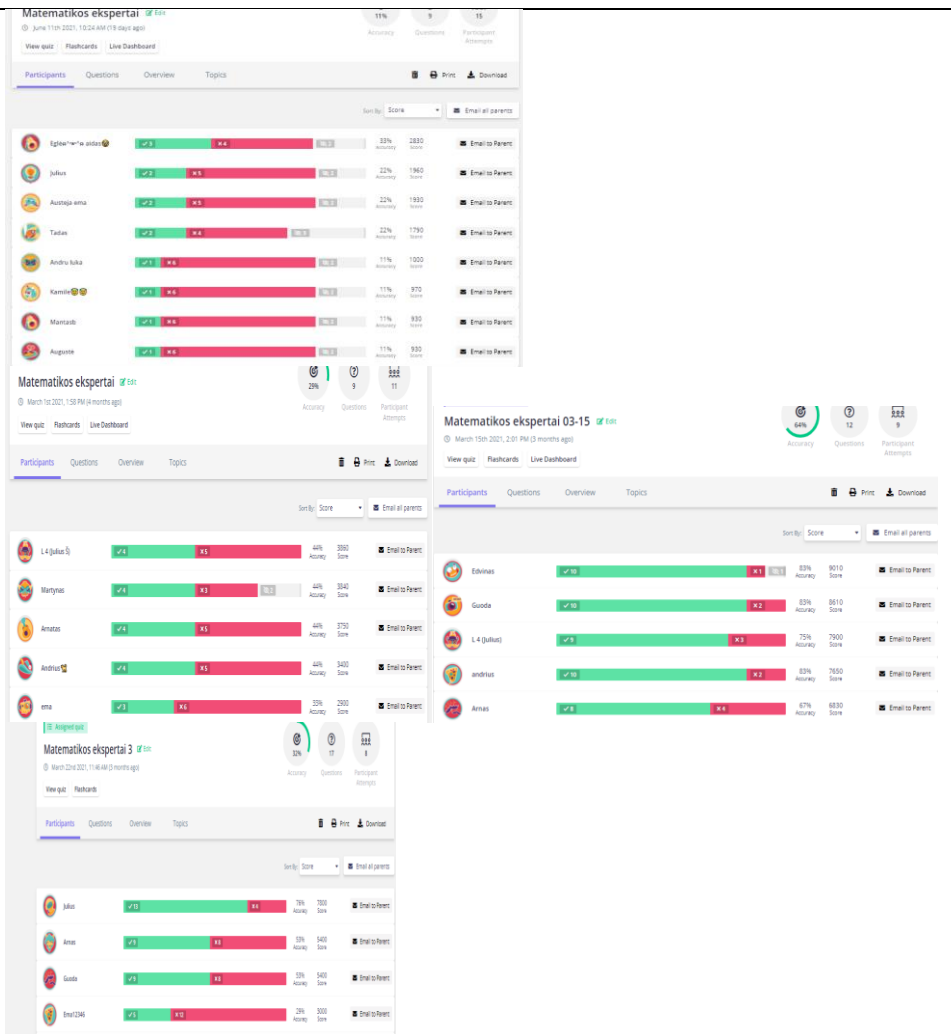


Dodekaedras



**BŪRELIS „MATEMATIKOS EKSPERTAI”**

Galvosūkių



Mokiniai dirbdami individualiai, naudodami „Quizizz” programėlę, stebėdami pateiktas užduotis ekrane, sprendė įvairaus sunkumo ir pobūdžio galvosūkius, atsakinėjo į klausimus.

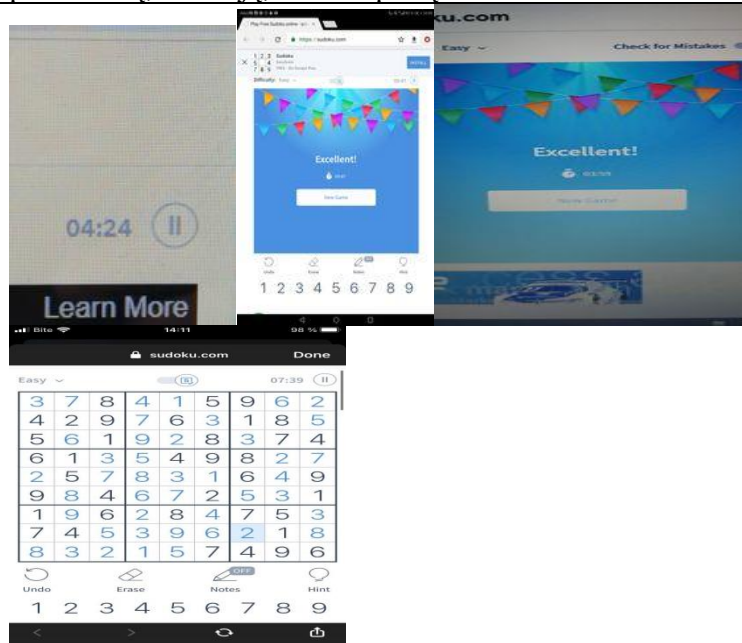
„Rask skirtumus”





Mokiniai turėjo rasti 7 arba 10 skirtumų paveikslėliuose. Ši veikla lavina pastabumą, reakciją, susikaupimą.

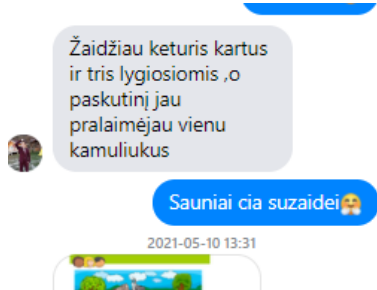
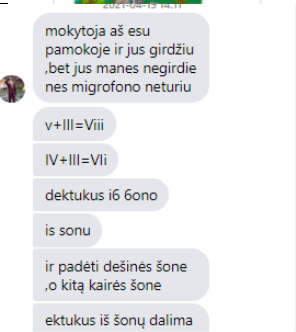
„Sudoku”



Mokiniai susipažinę su „Sudoku” žaidimo taisyklėmis, varžėsi tarpusavyje, kas greičiau išspręs „Sudoku” .

Matematika ir menas



		<p>Mokiniai aptarę goemetrinių figūrų panaudojimą mene, naudodami kompiuterinę programą, arba piešdami su pieštukais, piešė piešinius taikydami geometrines figūras.</p>
	<p>Šaškės. Šachmatai. Kiniški šachmatai</p>	<p>Mokiniai aptarę šaškių, šachmatų žaidimo taisykles. Mokytoja supažindino su kiniškų šachmatų žaidimo taisyklėmis ir pakvietė mokinius virtualiai išbandyti žaisti kiniškus šachmatus.</p> <p><a href="https://www.coolmathgames.com/0-chinesecheckers?fbclid=IwAR0F-zhht8-JoiLf43NKn_-RZTpYc8fN4o9OAMhosOzKEY-OrYUbstI6leo">https://www.coolmathgames.com/0-chinesecheckers?fbclid=IwAR0F-zhht8-JoiLf43NKn_-RZTpYc8fN4o9OAMhosOzKEY-OrYUbstI6leo</a></p> 
	<p>Galvosūkiiai su degtukais</p>	 <p>Mokiniai stebėdami ekraną, siūlė pakeisti degtukų, monetų vietas, kad būtų išspręstos užduotys su degtukais, pritaikant romėniškus skaičius.</p>