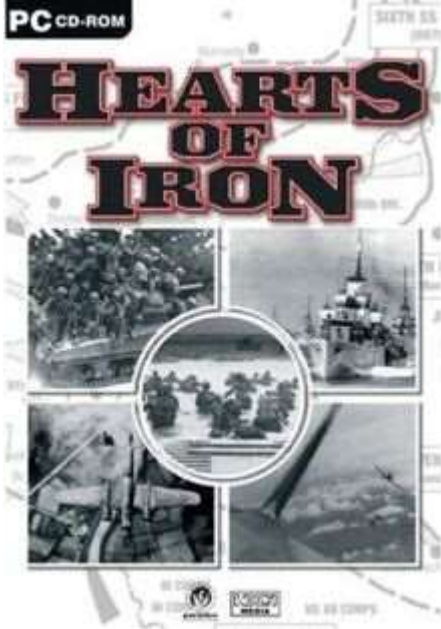


IO1.B – KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ/ MOBILIŲ PROGRAMĖLIŲ APŽVALGA

Žaidimo tipas	<input checked="" type="checkbox"/> Edukacinis kompiuterinis žaidimas <input type="checkbox"/> Edukacinė mobilioji programėlė <input type="checkbox"/> Laisvalaikio kompiuterinis žaidimas su edukaciniu potencialu <input type="checkbox"/> Laisvalaikio mobilioji programėlė su edukaciniu potencialu
Kompiuterinio žaidimo/ mobiliosios programėlės (toliau - žaidimo) pavadinimas	Heart of Iron
Žaidimo ekrano kopija	
Žaidimo kūrėjo/tiekėjo pavadinimas	Paradox Interactive
Metai	2006
Kaip jį rasti	<input type="checkbox"/> Nemokamas <input type="checkbox"/> Nemokama nepilna žaidimo versija (Freemium) <input checked="" type="checkbox"/> Mokamas Tiesioginė nuoroda, jeigu tokia yra: http://store.steampowered.com/app/394360/Hearts_of_Iron_IV/
Pagrindiniai techniniai reikalavimai	<input checked="" type="checkbox"/> Windows <input type="checkbox"/> Linux <input checked="" type="checkbox"/> iOS <input checked="" type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> PlayStation <input type="checkbox"/> Nintendo <input type="checkbox"/> Xbox Kita: __ Mac OS, Mac OS x _____
Palaiko virtualios realybės žaidimo formatą	<input type="checkbox"/> HTC Vive <input type="checkbox"/> PlayStation VR <input type="checkbox"/> Oculus Rift <input type="checkbox"/> Kita
Skirtas žaisti vienam žaidėjui / keliems žaidėjams	<input checked="" type="checkbox"/> Vienam žaidėjui <input type="checkbox"/> Keliems žaidėjams
Tipas	<input type="checkbox"/> Veiksimo <input type="checkbox"/> Nuotykių <input type="checkbox"/> Arkadinis <input type="checkbox"/> Edukacinis <input type="checkbox"/> Vaidmenų žaidimas <input type="checkbox"/> Simuliacinis <input checked="" type="checkbox"/> Strateginis <input type="checkbox"/> Sporto
Tikslinė auditorija	<input type="checkbox"/> 1-5 metai <input type="checkbox"/> 6-11 metai <input checked="" type="checkbox"/> 12-17 metai <input checked="" type="checkbox"/> 18+ metai
Rekomenduojamas amžiaus lygis pagal bendrąją Europos žaidimų informacijos klasifikavimo pagal amžių sistemą (PEGI)	7

Panaudojimas mokymo procese

Privalomas stebėjimo/ kuravimo lygis	<input checked="" type="checkbox"/> Visiškai savarankiškai <input type="checkbox"/> Tik su priežiūra <input type="checkbox"/> Savarankiškai po mokytojo supažindinimo/paaiškinimo
Žaidime įtraukti mokymo dalykai	<input checked="" type="checkbox"/> Istorija <input type="checkbox"/> Matematika <input type="checkbox"/> Gamtos mokslai <input type="checkbox"/> Informacinės komunikacinės technologijos (IKT) <input type="checkbox"/> Chemija <input type="checkbox"/> Geografija <input type="checkbox"/> Kalbų mokymasis <input type="checkbox"/> Fizika

	<input checked="" type="checkbox"/> Technologijos (Darbai) <input type="checkbox"/> Filosofija <input checked="" type="checkbox"/> Literatūra <input type="checkbox"/> Menai ir muzika <input type="checkbox"/> Nesusiję su mokykloje dėstomais dalykais Kita: <u>Ekonomika</u>
Specialieji poreikiai	<input type="checkbox"/> Regėjimo sutrikimas <input type="checkbox"/> Klausos sutrikimas <input type="checkbox"/> Mokymosi sunkumai <input type="checkbox"/> Fizinė negalia
Edukacinis potencialas	<p>Globalus strateginis kompiuterinis žaidimas, 2009 metais sukurtas ir išleistas švedų kompanijos „Paradox Interactive“. Galima žaisti už bet kurią pasaulio valstybę laikotarpyje nuo 1936-ųjų iki 1948-ųjų metų.</p> <p>Šis vaizdo žaidimas yra susijęs su istorijos dalyku, nes jis moko istorinės teorijos vaizdo žaidimų pagrindu. Strateginis žaidimas „Hearts of Iron IV“ leidžia vadovauti bet kuriai tautai Antrojo pasaulinio karo metu - tai labiausiai įtraukiantis konfliktas pasaulio istorijoje.</p> <p>Žaidėjas pasirenka vieną iš daugelio pasaulio šalių ir plėtodamas ekonomiką, vystydamas karinius vienetus, bando laimėti Antrąjį pasaulinį karą. Žaidimo eigoje galima prisijungti prie trijų frakcijų (aljansų) – Sąjungininkai, Kominternas arba Ašies – arba likti neutraliems.</p> <p>Žaidimas baigiasi, kai lieka tik vienas aljansas. Laimėjęs aljansas yra nustatoma pergalės taškų sistema, suteikiant taškus sąjungoms, kontroliuojančioms svarbiausius regionus ir miestus.</p> <p>Vis labiau pripažįstamas šio vaizdo žaidimo edukacinis potencialas mokyti istorijos. Tai taip pat gali supažindinti būsimus studentus su sąvokomis ir literatūra, taip pat su žymiais istoriniais veikėjais, vyravusiais tam tikru pasaulio istorijos laikotarpiu.</p> <p>Šis vaizdo žaidimas gali įprasminti vietovę ir sukurti praktinius metodus, kaip naudoti kompiuterinius žaidimus kaip mokymosi terpę.</p> <p>Žemiau pamatysite svarbiausias šio vaizdo žaidimo puses, susijusias su švietimo kontekstu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dėsto Antrojo pasaulinio karo istoriją. Čia yra daugiau informacijos apie tai: http://www.societyforhistoryeducation.org/pdfs/A14_Wainwright.pdf - Plėtoja žinias apie technologijas ir ekonomiką, susijusias su kariniu ir strateginiu mąstymu. Žaidėjai turi būti atsakingi už savo technologijos tyrinėjimą (tyrinėjama yra lengvai daugiau nei 300 projektų). http://pc.gamespy.com/pc/hearts-of-iron-platinum/568123p1.html <p>Atsižvelgiant į visus galimus šio vaizdo žaidimo negatyvus, atsirado keletas pavojų:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asmenybės savybės, tokios kaip agresyvumas, didelis naujų ar unikalių potyrių poreikis, bendras nerimo lygis (nerimo bruožas) ir neurotiškumas, atrodo, yra priklausomybės nuo vaizdo žaidimų rizikos veiksniai. http://www.techaddiction.ca/video-game-addik-risk-factors.html - Turinys susijęs su žiauriu ar netinkamu žiaurumu, šaudymu ir agresija.
Mokymosi tikslas	<p>Šis vaizdo žaidimas gali būti naudojamas kaip papildoma priemonė būsimiems mokytojams, norint pajvairinti savo pamokas apie Antrąjį pasaulinį karą.</p> <p>Istorijos pamokų metu būsimi studentai gali būti suskirstyti į tris grupes iš kelių narių kiekvienoje grupėje.</p> <p>Kiekviena grupė bus atsakinga už konkrečią šalį iš trijų galimų variantų: Sąjungininkai, Kominternas arba Ašies.</p> <p>Užduotis galėtų būti: laimėti pasaulinį karą ir sukurti pristatymą apie savo strategiją, pagrindinius faktus, naudojamas technologijas ir rezultatus.</p>
Ilgūdžiai ir gebėjimai	
Igyjami ilgūdžiai ir gebėjimai	<p>Naudojant vaizdo žaidimą / programą pagal mokymosi rezultatus galima įgyti keletą ilgūdžių:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strateginis mąstymas: žaidėjai planuoja savo veiksmus. - Pasitikėjimas savimi: priima sprendimus. - Laiko valdymas: Antrojo pasaulinio karo laikas yra ribotas. Tai pagerina laiko valdymo ilgūdžius. - Problemų sprendimas ir inovacijos: žaidėjai yra atsakingi už savo technologijas, jų tyrinėjimą bei pasirinkimą.

Socialiniai įgūdžiai	<input checked="" type="checkbox"/> Kritinis mąstymas <input checked="" type="checkbox"/> Pasitikėjimas savimi <input checked="" type="checkbox"/> Komandinis darbas <input checked="" type="checkbox"/> Mentorystė Kita: _____	<input checked="" type="checkbox"/> Problemų sprendimas <input type="checkbox"/> Atsparumas stresui <input type="checkbox"/> Verslumas <input type="checkbox"/> Koučingas	<input type="checkbox"/> Kūrybiškumas <input checked="" type="checkbox"/> Laiko planavimas <input type="checkbox"/> Lyderystė <input type="checkbox"/> Novatoriškumas

VERTINTOJŲ NUOMONĖ	
Vardas ir Pavardė	
Šalis	
Komentarų lentelė	