


IO1.B – KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ/ MOBILIŲ PROGRAMŲ APŽVALGA

Žaidimo tipas	<input 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	Kerbal Space Program
Žaidimo ekrano kopija	
Žaidimo kūrėjo/tiekėjo pavadinimas	Squad
Metai	2012
Kaip jį rasti	<input type="checkbox"/> Nemokamas <input type="checkbox"/> Nemokama nepilna žaidimo versija (Freemium) <input type="checkbox"/> Mokamas Tiesioginė nuoroda, jeigu tokia yra: http://store.steampowered.com/app/220200/Kerbal_Space_Program/
Pagrindiniai techniniai reikalavimai	<input type="checkbox"/> Windows <input type="checkbox"/> Linux <input type="checkbox"/> iOS <input type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> PlayStation <input type="checkbox"/> Nintendo <input type="checkbox"/> Xbox Kita: _____
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 type="checkbox"/> Vienam žaidėjui <input type="checkbox"/> Keliems žaidėjams
Tipas	<input type="checkbox"/> Veiksma <input type="checkbox"/> Nuotykių <input type="checkbox"/> Arkadinis <input type="checkbox"/> Edukacinis <input type="checkbox"/> Vaidmenų žaidimas <input type="checkbox"/> Simuliacinis <input type="checkbox"/> Strateginis <input type="checkbox"/> Sporto
Tikslinė auditorija	<input type="checkbox"/> 1-5 metai <input type="checkbox"/> 6-11 metai <input type="checkbox"/> 12-17 metai <input type="checkbox"/> 18+ metai
Rekomenduojamas amžiaus lygis pagal bendrąją Europos žaidimų informacijos klasifikavimo pagal amžių sistemą (PEGI)	3

Panaudojimas mokymo procese

Privalomas stebėjimo/ kuravimo lygis	<input type="checkbox"/> Visiškai savarankiškai <input type="checkbox"/> Tik su priežiūra <input type="checkbox"/> Savarankiškai po mokytojo supažindinimo/paaiškinimo
Žaidime įtraukti mokymo dalykai	<input 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 type="checkbox"/> Technologijos (Darbai) <input type="checkbox"/> Filosofija <input type="checkbox"/> Literatūra <input type="checkbox"/> Menai ir muzika <input type="checkbox"/> Nesusiję su mokykloje dėstomais dalykais Kita: _____ Astronomija _____
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>„Kerbal Space“ programoje mokiniai turi vykdyti ateivių rasės, vadinamos „Kerbals“, kosmoso programą. Remdamiesi realia aerodinamine ir orbitaline fizika, žaidėjai turi prieigą prie daugybės dalių, kad galėtų surinkti visiškai funkcinius erdvėlaivius, kurie skrenda. Žaidėjai turi paleisti savo „Kerbal“ įgulą į orbitą ir už jos ribų (išlaikydami juos gyvus), norėdami ištirti mėnulių ir planetas Kerbolo saulės sistemoje, stato bazes ir kosmines stotis, kad padidintų savo ekspedicijos pasiekiamumą.</p> <p>„Kerbal Space“ programoje yra trys žaidimo režimai. Mokslo režime reikia atlikti kosmoso eksperimentus, kad atraktumėte naujas technologijas ir pagilintumėte žinias apie Kerbalkind. Karjeros režime prižiūrėkite visus kosmoso programos aspektus, įskaitant statybą, strategiją,</p>

	<p>finansavimą, atnaujinimus ir dar daugiau. Smėlio dėžėje galite laisvai kurti bet kokį erdvėlaivį, apie kurį galite pagalvoti, su visomis žaidimo dalimis ir technologijomis.</p> <p>Šis produktas yra naudojamas norint sudominti gamtos mokslus, fiziką, matematiką ir technologijas. Žaidėjas turi sukonstruoti visiškai įrengtą ir funkcionalų kosminį uostą, vadinamą Kerbal kosmoso centru (KSC), savo planetoje Kerbine. Iš pateiktų komponentų rinkinio žaidėjai gali sukurti raketas, lėktuvus, erdvėlaivius, roverus ir kitus amatus. Pagrindinis stipriosios pusės taškas yra susijęs su sukurta platforma, kuria pedagogai naudojami, kad padidintų kūrybiškumą ir bendradarbiavimą virtualioje klasėje. Tiesą sakant, Kerbelio kosminė programa buvo sukurta bendradarbiaujant su NASA. Galima sudaryti probleminius scenarijus, pagal kuriuos studentai, prieš pradėdami pažangą, turi naudoti įvairiausias žinias ir koncepcijas, kad jas išspręstų.</p> <p>Žaidėjams teikiamos įvairios komunikacijos galimybės žaidimų aplinkoje, leidžiančios jiems pateikti kolegų atsiliepimus ir kreiptis pagalbos į bet kurį žaidimą. Svarbu pabrėžti, kad mokymasis žaidimais nepakeičia mokytojo vaidmens. Tai nėra „nusistatyk ir pamiršk“ klausimas. Keli tyrimai parodė, kad pažanga padidėja, kai studentams yra prieinami dirbami pavyzdžiai ir pagalba mokytojams (Chen, Wong ir Wang, 2014; Dominguez ir kt., 2013).</p>
Mokymosi tikslas	

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

VERTINTOJŲ NUOMONĖ	
Vardas ir Pavardė	
Šalis	
Komentarų lentelė	