


## IO1.B – KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ/ MOBILIŲJŲ 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	Minecraft Education Edition
Žaidimo ekrano kopija	 <p>Paveikslėlio šaltinis: <a href="https://education.minecraft.net/">https://education.minecraft.net/</a></p>
Žaidimo kūrėjo/tiekėjo pavadinimas	Mojang AB
Metai	2016
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: <a href="https://education.minecraft.net/">https://education.minecraft.net/</a>
Pagrindiniai techniniai reikalavimai	<input checked="" type="checkbox"/> Windows <input type="checkbox"/> Linux <input checked="" 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 YES??
Skirtas žaisti vienam žaidėjui / keliems žaidėjams	<input checked="" type="checkbox"/> Vienam žaidėjui <input checked="" type="checkbox"/> Keliems žaidėjams
Tipas	<input type="checkbox"/> Veiksimo <input type="checkbox"/> Nuotykių <input type="checkbox"/> Arkadinis <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 6-11 metai <input checked="" type="checkbox"/> 12-17 metai <input type="checkbox"/> 18+ metai
Rekomenduojamas amžiaus lygis pagal bendrąją Europos žaidimų informacijos klasifikavimo pagal amžių sistemą (PEGI)	PEGI7

### Panaudojimas mokymo procese

Privalomas stebėjimo/ kuravimo lygis	<input type="checkbox"/> Visiškai savarankiškai <input checked="" type="checkbox"/> Tik su priežiūra <input type="checkbox"/> Savarankiškai po mokytojo supažindinimo/paaiškinimo
Žaidime įtraukti mokymo dalykai	<input checked="" type="checkbox"/> Istorija <input checked="" type="checkbox"/> Matematika <input checked="" type="checkbox"/> Gamtos mokslai <input checked="" type="checkbox"/> Informacinės komunikacinės technologijos (IKT) <input checked="" type="checkbox"/> Chemija <input checked="" type="checkbox"/> Geografija <input checked="" type="checkbox"/> Kalbų mokymasis <input type="checkbox"/> Fizika <input checked="" type="checkbox"/> Technologijos (Darbai) <input type="checkbox"/> Filosofija <input checked="" type="checkbox"/> Literatūra <input checked="" type="checkbox"/> Menai ir muzika <input checked="" type="checkbox"/> Nesusiję su mokykloje dėstomais dalykais Kita: Informacinės technologijos, programavimas ir t.t.
Specialieji poreikiai	<input type="checkbox"/> Regėjimo sutrikimas <input type="checkbox"/> Klausos sutrikimas <input type="checkbox"/> Mokymosi sunkumai <input type="checkbox"/> Fizinė negalia

<b>Edukacinis potencialas</b>	<p>„Minecraft: Education Edition“ tai atviras žaidimas, skatinantis kūrybiškumą, bendradarbiavimą ir problemų sprendimą virtualioje aplinkoje, kurioje egzistuoja tik vienas limitas - žaidėjų vaizduotė.</p> <p>Ką gali daryti žaidėjai:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Bendradarbiauti su klasės draugais kuriant projektus.</li><li>- Dokumentuoti savo darbą ir dalintis pasiektais rezultatais klasėje.</li><li>- Suasmeninti žaidimą.</li><li>- Efektyviai informuoti apie mokymosi tikslus žaidime.</li><li>- Žaisti saugioje aplinkoje kartu su klasės draugais.</li><li>- Gauti reikalingos informacijos iš gidų arba iš skaitmeninių išteklių.</li></ul> <p>Galimybė pasirinkti amžiaus grupę (3-5, 6-7, 8-10, 11-13, 14+ metų laikotarpiai) ir mokymosi dalykus (matematika, gamtos mokslai, menai, istorija, vizualieji menai ir t.t.). Dirbant su mokiniais, galima pasirinkti pamokas, kurios apima pradinės, pagrindinės arba vidurinės mokyklos mokymosi programą.</p> <p>PAVOJUS/RIZIKA: reikalauja daug laiko, kuriant didesnius projektus. Reikalinga riboti praleidžiamą laiką prie kompiuterio.</p>
<b>Mokymosi tikslas</b>	<p>Žaidimo nuorofoje yra pateikta daug pamokų planų, kuriais gali pasinaudoti visi norintys taikyti „Minecraft: Education Edition“ pamokose: (<a href="https://education.minecraft.net/lessons/verona-adventure/">https://education.minecraft.net/lessons/verona-adventure/</a>):</p> <p>Vienas iš pateiktų : NUOTYKIS VERONOJE 14-18 metų amžius, skaitymas ir rašymas, drama/teatras Mokiniai turi nuspręsti, kokia yra nauja konflikto tarp Montagues and Capulets šeimų priežastis iš „Romeo ir Džuljetos“ kūrinio.</p> <p>Mokymosi tikslas: Mokiniai rinks įrodymus iš keleto žaidimo šaltinių. Mokiniai nustatys patikimus šaltinius. Surinktus įrodymus ir savo samprotavimus mokiniai pateiks savo esė.</p> <p>Keliami klausimai veiklos procesui: Kas atsitinka praėjus metams po Romeo ir Džuljeta mirties? Ar Veronos gyventojai tikrai atleido vienas kitam? Šekspyro klasika, „Romeo ir Džuljeta“ skaitytojams palieka miestą, kuriame anksčiau vyko nuolatinis dviejų galingų šeimų karas. Jeigu karas baigsis staiga, koks taps Veronos gyvenimas šioje naujojoje ramybėje? Studentai patikrina šias idėjas per patirtus nuotykius, kurie galiausiai veda prie esė rašymo, kuriame jie bandys atgauti savo laisvę.</p> <p>* Simon Baddeley sukurtas pasaulis. Mokinių veiklos: 1. Parodykite mokiniams „NUOTYKIS VERONOJE“ anonsą. <a href="https://youtu.be/MjkNN1cJyCE">https://youtu.be/MjkNN1cJyCE</a> 2. Praneškite mokiniams, kad šio nuotykiio pagrindinis tikslas yra esė, taigi įrodymų rinkimas yra labai svarbu. Taip pat paminėkite, kad visą reikalingą informaciją galima rasti žaidime (įskaitant antraštę ir žaidimo planą). * Kaip mokytojas, Jūs galite sukurti savo antraštę ir žaidimo planą. Tai galite padaryti pasinaudoję nepriklausomų žaidimo veikėjų pagalba (nepriklausomus žaidimo veikėjus rasite Šekspyro teatre „Globusas“). 3. Pasirūpinkite, kad kiekvienas mokinys atsisiųstų „Veronos pasaulį“ ir dirbtų savarankiškai. Žaidimo nurodymai yra pateikiami žaidimo pradžioje. (Nurodymai: tyrinėkite Veroną, naudokitės vaizdo kamera ir paskyra, renkant įrodymus, pateikite atskaitą vyriausiam sargui kai tik sužinosite, kas pradėjo naują karą tarp Capulets ir Montagues šeimų). 4. Duokite mokiniams laiko patyrinėti Veronos miestą (apytiksliai 90 minučių), pakalbėti su veikėjais, surinkti įrodymus ir t.t. 5. Kai mokiniai nuspręš, kad jie žino, kas padarė nusikaltimą, jie eis pas vyriausią sargą, kurį galima rasti Šekspyro teatre „Globusas“ (apie tai bus paminėta nurodymuose žaidimo pradžioje). 6. Kiekvienas, kuris tvirtina, kad turi informacijos, bus įkalintas kaip įtariamasis nusikaltėlis, nes turės su savimi aukso (kurį jiems duos nepriklausomi žaidimo veikėjai, kai žaidėjai tirs nusikaltimą), kuris yra paimtas iš sunaikintos statulos. 7. Mokiniai privalo pasikalbėti su dviem nepriklausomais žaidimo veikėjais kalėjime, taigi jie sužinos, kaip jiems išsilaisvinti. Vienintelis būdas atgauti laisvę - parašyti esė, kuriame mokiniai</p>

	<p>turėtų įrodyti savo nekaltumą, pateikti įrodymus ir paaiškinti, kas galėtų būti nusikaltėliu.</p> <p>*Pastaba: visi surinkti įrodymai rodo, kad naują karą galėjo pradėti princas Escalus arba dar vadinamas E (nes karas yra naudingas jo verslui), tačiau princas Escalus nėra nepriklausomas veikėjas, taigi mokiniai negali jo nufotografuoti. Tačiau princas Escalus yra pasisamdęs keletą nepriklausomų veikėjų, kurie žaidime sukelia šiek tiek sumaišties.</p> <p>Veiklos lūkesčiai: Mokiniai turėtų suprasti anglų k., žinoti, kaip fotografuoti ir pažymėti nuotraukas savo paskyroje. Jie taip pat turėtų mokėti padaryti žaidimo ekrano kopiją ir žinoti, kaip panaudoti informaciją iš savo paskyros kaip įrodymus savo esė rašyme. Mokiniai turėtų gebėti savarankiškai tyrinėti žemėlapius, tiriant nusikaltimą Veronoje. Visa reikalinga medžiaga yra pateikta žaidime, taigi mokiniai turėtų parašyti rašinį be jokių papildomų išteklių.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Įgūdžiai ir gebėjimai</b>													
<b>Įgyjami įgūdžiai ir gebėjimai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Įvertinti ir apmąstyti. Vaizdo kamera ir paskyra leidžia mokiniams fotografuoti savo darbo eigą ir dokumentuoti pažangą.</li> <li>- Įtraukiantis mokymasis - žaidimo veikėjai, kurie neturi jokio vaidmens žaidime, atlieka gidų vaidmenį, pagerindami mokymosi procesą, pasinaudojus papildomais išteklių.</li> <li>- Klasės bendradarbiavimas. Mokiniai gali dirbti poroje ar grupėje, tiesiog prisijungdami prie savo klasės draugų virtualaus pasaulio.</li> </ul>												
<b>Socialiniai įgūdžiai</b>	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Kritinis mąstymas</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Problemų sprendimas</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Kūrybiškumas</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Pasitikėjimas savimi</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Atsparumas stresui</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Laiko planavimas</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Komandinis darbas</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Verslumas</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Lyderystė</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Mentorystė</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Koučingas</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Novatoriškumas</td> </tr> </table> <p>Kita: _____</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Kritinis mąstymas	<input checked="" type="checkbox"/> Problemų sprendimas	<input checked="" type="checkbox"/> Kūrybiškumas	<input checked="" type="checkbox"/> Pasitikėjimas savimi	<input checked="" type="checkbox"/> Atsparumas stresui	<input checked="" type="checkbox"/> Laiko planavimas	<input checked="" type="checkbox"/> Komandinis darbas	<input checked="" type="checkbox"/> Verslumas	<input checked="" type="checkbox"/> Lyderystė	<input checked="" type="checkbox"/> Mentorystė	<input checked="" type="checkbox"/> Koučingas	<input checked="" type="checkbox"/> Novatoriškumas
<input checked="" type="checkbox"/> Kritinis mąstymas	<input checked="" type="checkbox"/> Problemų sprendimas	<input checked="" type="checkbox"/> Kūrybiškumas											
<input checked="" type="checkbox"/> Pasitikėjimas savimi	<input checked="" type="checkbox"/> Atsparumas stresui	<input checked="" type="checkbox"/> Laiko planavimas											
<input checked="" type="checkbox"/> Komandinis darbas	<input checked="" type="checkbox"/> Verslumas	<input checked="" type="checkbox"/> Lyderystė											
<input checked="" type="checkbox"/> Mentorystė	<input checked="" type="checkbox"/> Koučingas	<input checked="" type="checkbox"/> Novatoriškumas											

<b>VERTINTOJŲ NUOMONĖ</b>	
Vardas ir Pavardė	
Šalis	
Komentarų lentelė	