

IO1.B – KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ/ MOBILIŲ PROGRAMĖLIŲ APŽVALGA

Žaidimo tipas	<input type="checkbox"/> Edukacinis kompiuterinis žaidimas <input checked="" 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	Scratch
Žaidimo ekrano kopija	
Žaidimo kūrėjo/tiekėjo pavadinimas	MIT Lifelong Kindergarten Lab.
Metai	2002
Kaip jį rasti	<input checked="" type="checkbox"/> Nemokamas <input type="checkbox"/> Nemokama nepilna žaidimo versija (Freemium) <input type="checkbox"/> Mokamas Tiesioginė nuoroda, jeigu tokia yra: https://scratch.mit.edu/ // https://scratch.mit.edu/projects/173312105/
Pagrindiniai techniniai reikalavimai	<input checked="" type="checkbox"/> Windows <input checked="" type="checkbox"/> Linux <input type="checkbox"/> iOS <input type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> PlayStation <input type="checkbox"/> Nintendo <input type="checkbox"/> Xbox Kita: _____
Palaiiko virtualios realybės žaidimo formatai	<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"/> Veiksma <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 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 type="checkbox"/> Visiškai savarankiškai <input type="checkbox"/> Tik su priežiūra <input checked="" type="checkbox"/> Savarankiškai po mokytojo supažindinimo/paiškinimo
Žaidime įtraukti mokymo dalykai	<input type="checkbox"/> Istorija <input checked="" type="checkbox"/> Matematika <input checked="" type="checkbox"/> Gamtos mokslai <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Menai ir muzika <input type="checkbox"/> Nesusiję su mokykloje dėstomais dalykais Kita: _____
Specialieji poreikiai	<input type="checkbox"/> Regėjimo sutrikimas <input type="checkbox"/> Klausos sutrikimas <input checked="" type="checkbox"/> Mokymosi sunkumai <input type="checkbox"/> Fizinė negalia
Edukacinis potencialas	„Scratch“ yra vaizdinė programavimo kalba, skirta visų pirma vaikams. Naudodamiesi „Scratch“, vartotojai sukuria savo interaktyvias istorijas, žaidimus ir animacijas, tada dalijasi ir aptaria savo kūrybą tarpusavyje.

	<p>Net jei „Scratch“ yra programavimo kalbos mokymosi įrankis apskritai, mes galime peržiūrėti tam tikrą žaidimą, kuris buvo sukurtas šiuo įrankiu (https://scratch.mit.edu/projects/173312105/).</p> <p>Atsižvelgiant į šios programos (ir sukurto žaidimo) edukacinį potencialą, galima kiškirti keletą stiprybių:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gamtos mokslai: žaidėjai sužinos apie tris pagrindinius vandens ciklo etapus su vandens lašeliu (išgarinimas, kondensacija ir persikaupimas). - Žaidėjas gali pamatyti vidų: https://scratch.mit.edu/projects/173312105/#editor Tai reiškia, kad pagrindinis programėlės pranašumas yra orientuotas į technologijų, IKT, programavimo ir kodavimo dalykus. Remiantis moksliniais dokumentais, vartotojai mokosi svarbių matematinių ir skaičiavimo sąvokų, taip pat kūrybiško ir sistemingo mąstymo bei darbo komandoje. Jis naudojamas daugelyje mokyklų, siekiant skatinti susidomėjimą matematika ir gamtos mokslais. Tai gali būti puiki priemonė konstruktyviam-tarpdisciplininiam mokymuisi ir mokymuisi pagal projektą. https://blogs.umass.edu/onlinetools/learner-centered-tools/scratch/ - Menas ir muzika: mokomi kurti savo projektus, scenarijus, skirtingus kostiumus ir garsus. Tai labai pagerina vartotojo kūrybingumą. <p>Rizika: rizika iškyla tik tuo atveju, jei žaidėjas sukuria žaidimą su nepavadintu turiniu ir viešai juo dalijasi su visais.</p>
--	---

Mokymosi tikslas	<p>Galimas scenarijus (jų yra daugybė): Ši priemonė galėtų būti naudojama, derinant tris mokymosi dalykus, pavyzdžiui, matematiką, geografiją ir meną.</p> <p>Pagal tam tikrą mokymosi objektą (geografija, matematika, menas) mokytojas gali pasiūlyti mokiniams sukurti žaidimą, kurį galėtų pristatyti priešais visą klasę:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 žingsnis: geografijos pamokoje bus kuriama būsimo žaidimo idėja: kokia tema bus pasirinkta, kurios šalys, koks galėtų būti žaidimo tikslas ir pan. 2 žingsnis: per matematikos pamoką mokiniai pradės kurti tą žaidimą. 3 žingsnis: Dailės pamokos metu studentai nuspręš, kokias spalvas ir formas naudos. 4 žingsnis: sukurtas žaidimas bus pristatytas prieš klasę per geografijos pamoką.
-------------------------	---

Įgūdžiai ir gebėjimai

Įgyjami įgūdžiai ir gebėjimai	<ul style="list-style-type: none"> - Kūrybiškumas: žaidėjas gali pamatyti žaidimo vidų ir išsaugoti tą žaidimo projektą savo asmeniniame portale. Mokiniai gali redaguoti sukurtą žaidimo projektą bet kada ir panaudoti savo kūrybingumą bei žinias, kad patobulintų sukurtą žaidimą. Galų gale naujas žaidimas gali būti pasidalytas ir su kitais. - Siekdamas sukurti įdomesnį žaidimą, žaidėjas / mokinys pasitelkia daug naujovių, sužino daugiau apie programavimą, kodavimą ir mokymąsi pagal projektą apskritai.
--------------------------------------	--

Socialiniai įgūdžiai	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <input checked="" type="checkbox"/> Kritinis mąstymas <input type="checkbox"/> Pasitikėjimas savimi <input type="checkbox"/> Komandinis darbas <input type="checkbox"/> Mentorystė </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <input type="checkbox"/> Problemų sprendimas <input type="checkbox"/> Atsparumas stresui <input type="checkbox"/> Verslumas <input type="checkbox"/> Koučingas </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top;"> <input checked="" type="checkbox"/> Kūrybiškumas <input type="checkbox"/> Laiko planavimas <input type="checkbox"/> Lyderystė <input checked="" type="checkbox"/> Novatoriškumas </td> </tr> </table> <p>Kita: <u>Konstruktyvus mokymasis ir projektinis mokymasis</u></p>	<input checked="" type="checkbox"/> Kritinis mąstymas <input type="checkbox"/> Pasitikėjimas savimi <input type="checkbox"/> Komandinis darbas <input type="checkbox"/> Mentorystė	<input type="checkbox"/> Problemų sprendimas <input type="checkbox"/> Atsparumas stresui <input type="checkbox"/> Verslumas <input type="checkbox"/> Koučingas	<input checked="" type="checkbox"/> Kūrybiškumas <input type="checkbox"/> Laiko planavimas <input type="checkbox"/> Lyderystė <input checked="" type="checkbox"/> Novatoriškumas
<input checked="" type="checkbox"/> Kritinis mąstymas <input type="checkbox"/> Pasitikėjimas savimi <input type="checkbox"/> Komandinis darbas <input type="checkbox"/> Mentorystė	<input type="checkbox"/> Problemų sprendimas <input type="checkbox"/> Atsparumas stresui <input type="checkbox"/> Verslumas <input type="checkbox"/> Koučingas	<input checked="" type="checkbox"/> Kūrybiškumas <input type="checkbox"/> Laiko planavimas <input type="checkbox"/> Lyderystė <input checked="" type="checkbox"/> Novatoriškumas		

--	--

VERTINTOJŲ NUOMONĖ

Vardas ir Pavardė	
Šalis	
Komentarų lentelė	

