






# ĮSITRAUKIMO DIDINIMO ĮRANKIAI

Žaidimais grindžiamo mokymosi įrankiai

 Pavadinimas	 Aprašymas	 Kaip naudoti?	 Kaina	 Nuoroda
<p>Minecraft: Education Edition</p>	<p>Populiaraus žaidimo „Minecraft“ versija, specialiai sukurta naudoti klasėje. Joje rasite įvairių pamokų planų ir mokomojo turinio, apimančio tokius dalykus kaip matematika, gamtos mokslai, istorija, kalbos, menas.</p>	<p>Kurkite arba importuokite pamokų planus, tvarkykite mokinių veiklą naudodami klasės režimą ir atlikite vertinimus žaidime. Šis įrankis skatina mokinių kūrybiškumą, bendradarbiavimą ir kritinį mąstymą.</p>	<p>Švietimo įstaigoms – 5,04 USD vienam naudotojui per metus. Kitiems vartotojams – 12 USD vienam naudotojui per metus.</p>	<p><a href="#">Minecraft: Education Edition</a></p>
<p>Kahoot!</p>	<p>Žaidimais pagrįsta mokymosi platforma, kurioje mokytojai gali kurti viktorinas ir interaktyvias pamokas. Mokiniai dalyvauja naudodami savo įrenginius, todėl mokymasis tampa konkurencingas ir įdomus.</p>	<p>Užsisakykite nemokamą paskyrą „Kahoot“ svetainėje. Tada sukurkite savo viktoriną pasirinkdami „Create“ ir pridėdami klausimų, atsakymų ir daugialypės terpės elementų. Galiausiai paleiskite „Kahoot!“ ir pasidalykite žaidimo PIN kodu su mokiniais, kad jie galėtų žaisti gyvai, arba paskirkite jį kaip savarankišką užduotį.</p>	<p>Nemokama versija. Mokama versija nuo 3,99 USD.</p>	<p><a href="#">Kahoot!</a></p>
<p>Google expeditions</p>	<p>„Google Expeditions“ siūlo įtraukiančią VR ir IR patirtį, leidžiančią mokiniams tyrinėti virtualias ekskursijas ir interaktyvias pamokas.</p>	<p>Mokytojai gali rinktis iš daugiau nei 100 virtualių kelionių į tokias vietas kaip Marsas, Didysis barjerinis rifas ir Didžioji kinų siena. Atsisiuntę programėlę į suderinamus įrenginius, mokytojai gali vesti savo klasę į virtualias keliones po pasaulį.</p>	<p>Nemokama</p>	<p><a href="#">Google expeditions</a></p>

# ĮSITRAUKIMO DIDINIMO ĮRANKIAI

Žaidimais grindžiamo mokymosi įrankiai

 Pavadinimas	 Aprašymas	 Kaip naudoti?	 Kaina	 Nuoroda
Zspace	„ZSpace“ derina IR ir VR, kad sukurtų tikrovišką patirtį STEM mokymo dalykų srityje, siūlydami interaktyvius 3D modelius.	Mokiniai, užsidėję specialius akinius, pasineria į 3D aplinką, kurioje kuria individualizuotą ir interaktyvią mokymosi patirtį, naudodamiesi virtualia medžiaga, kuri paprastai nėra lengvai prieinama tradicinėje mokymo sistemoje.	Mokama	<a href="#">Zspace</a>
Nearpod	Tai interaktyvi pristatymo priemonė, leidžianti mokytojams kurti patrauklias pamokas su viktorinomis, apklausomis, vaizdo įrašais ir virtualios realybės patirtimi.	Naudodami įtraukiančius mokomuosius žaidimus, žaidybinių ir veiklas, galite realiuoju laiku gauti įžvalgų apie mokinių mokymąsi. Galite naudoti veiklų bankus, kad paleistumėte greitus, interaktyvius klasės žaidimus ir veiklas ir iš karto patikrintumėte, ar mokiniai supranta.	Pradžioje nemokama	<a href="#">Nearpod</a>
Tynker	Vaikams skirta kodavimo platforma, kurioje pateikiama vaizdinė, blokais pagrįsta programavimo kalba, panaši į naudojamą programoje „Scratch“. Taip pat pateikiama kursų medžiaga ir interaktyvių projektų.	Turite susikurti paskyrą „Tynker“ svetainėje. Tada rinkitės iš įvairių kodavimo kursų, pritaikytų skirtingoms amžiaus grupėms ir įgūdžių lygiams. Dalyvaukite interaktyviose kodavimo pamokose ir projektuose, naudodamiesi vizualine blokų sąsaja kurkite žaidimus, animacijas ir istorijas.	Nemokama	<a href="#">Tynker</a>

# ĮSITRAUKIMO DIDINIMO ĮRANKIAI

Žaidimais grindžiamo mokymosi įrankiai

 Pavadinimas	 Aprašymas	 Kaip naudoti?	 Kaina	 Nuoroda
Genially	„Genially“ – interaktyvių pristatymų ir pabėgimo kambarių su daugialypės terpės elementais ir įvairiais scenarijais kūrimo įrankis.	Nuo interaktyvių žemėlapių su iššokančiais langais iki vilkimo ir nuleidimo žaidimų su slaptais kodais - „Genially“ suteikia moksleiviams ir pedagogams galimybę kurti dinamiškus, vienu spustelėjimu prieinamus švietimo išteklius.	Nemokama versija. Profesionali versija nuo 7,50 USD	<a href="#">Genially</a>
ThingLink	„ThingLink“ – universali priemonė, leidžianti pedagogams kurti interaktyvius vaizdus, vaizdo įrašus ir virtualius turus, kuriuos galima veiksmingai naudoti kuriant mokomuosius pabėgimo kambarius.	Naudodami įtraukiančius mokomuosius žaidimus, žaidybinių ir veiklas, galite realiuoju laiku gauti įžvalgų apie mokinių mokymąsi. Galite naudoti veiklų bankus, kad paleistumėte greitus, interaktyvius klasės žaidimus ir veiklas ir iš karto patikrintumėte, ar mokiniai supranta.	1 mėn. nemokamai, paskui 600 USD per metus	<a href="#">ThingLink</a>
Eu@school	Šiame projekte siūloma stalo žaidimų, pabėgimo kambarių ir atminties kortelių, skirtų mokytis apie Europos Sąjungą ir pritaikyti įgytas žinias.	Pirmiausia pasinaudosite pamokų planais, kad paaiškintumėte sąvokas, o tada galėsite nemokamai atsisiųsti mokomuosius žaidimus. Medžiagą galima naudoti internete arba atsispausdinti.	Nemokama	<a href="#">Eu@school</a>

# ĮSITRAUKIMO DIDINIMO ĮRANKIAI

Žaidimais grindžiamo mokymosi įrankiai

 Pavadinimas	 Aprašymas	 Kaip naudoti?	 Kaina	 Nuoroda
<p>DragonBox</p>	<p>Čia siūloma daugybė mokomųjų žaidimų, skirtų matematikos mokymui. Tokie žaidimai kaip „DragonBox Algebra“ ir „DragonBox Numbers“ leidžia maloniai mokytis matematikos sąvokų.</p>	<p>Mokytojai ir korepetitoriai gali skatinti mokinius laisvai žaisti žaidimus, o paskui diskutuoti ir vesti pamokas apie žaidimus. Žaisdami su „DragonBox“ žaidimuose esančiais skaitmeniniais manipulatoriais, mokiniai giliau supranta matematinės sąvokas, aktyviai įsitraukdami ir mokydamiesi savo tempu.</p>	<p>Nemokama</p>	<p><a href="#">DragonBox</a></p>