

Minecraft Education

● Naudojimo instrukcija

Atsisiųskite ir paruoškite naudoti:

- Eikite į „Minecraft Education“ svetainę ir atsisiųskite programėlę. Ji mokykloms yra nemokama, joje pateikiama pamokų planų ir išteklių.
- Prisijunkite su mokyklos arba asmenine „Microsoft“ paskyra.

Susipažinkite su iš anksto parengtomis pamokomis:

- „Minecraft Education“ turi daug iš anksto parengtų pamokų, suskirstytų pagal temas. Pvz., galite rasti geografijos pamokų apie biomas arba gamtos mokslų pamokų apie vandens ciklą. Pasirinkite pamokos planą, atitinkantį jūsų ugdymo tikslus.

Kurkite savo pasaulį:

- Taip pat galite susikurti savo pasaulį. Ši funkcija leidžia mokytojams sukurti pamokai pritaikytą erdvę. Galite sukurti kraštovaizdį geografijos pamokai arba sukonstruoti laboratoriją moksliniams eksperimentams.

Klasės režimas:

- Naudokite klasės režimą, kad galėtumėte valdyti savo virtualią klasę. Ši funkcija leidžia jums vadovauti mokiniams, duoti nurodymus ir stebėti jų pažangą žaidime.

Minecraft Education

● Pavyzdžiai

Kaip naudoti „Minecraft Education“ istorijos pamokoje?

Tikslas – mokyti mokinius apie senovės civilizacijų, pvz., Egipto, Graikijos ar Romos, architektūrą, kultūrą ir kasdienį gyvenimą.

Kaip naudoti „Minecraft“?

- Paprašykite mokinių ištirti senovės civilizaciją ir „Minecraft“ programoje atkurti pagrindinius to laikotarpio architektūros elementus, pvz., piramides, šventyklas ar amfiteatrus.
- Kai statiniai bus pastatyti, mokiniai galės rengti virtualias ekskursijas savo klasės draugams, aiškindami kiekvieno pastato istorinę reikšmę ir tai, kaip jį naudojo to laikmečio žmonės.
- Ši įtraukianti veikla padeda geriau suprasti istorinį kontekstą, skatina bendradarbiauti ir lavina mokinių pristatymų darymo įgūdžius.

Kaip naudoti „Minecraft Education“ gamtos mokslų pamokoje apie vandens ciklą

Tikslas – padėti mokiniams interaktyviai suprasti vandens ciklo etapus (garavimas, kondensacija, krituliai ir surinkimas).

Kaip naudoti „Minecraft“?

- Paprašykite mokinių sukurti „Minecraft“ pasaulį, kuriame būtų pavaizduoti skirtingi vandens ciklo etapai. Pvz., jie galėtų sukurti didelį vandens telkinį (vandenyną ar ežerą), kad atvaizduotų vandens surinkimą, pridėti debesų kondensacijai ir imituoti kritulius, sukurdami lietų „Minecraft“ orų nustatymų pagalba.
- Tada mokiniai gali paaiškinti šį procesą vaikščiodami po savo pasaulį ir rodydami, kaip vanduo pereina iš vieno etapo į kitą. Jie taip pat gali atlikti virtualius eksperimentus, pvz., keisti aplinką ir stebėti, kaip temperatūra veikia garavimo greitį.
- Šis užsiėmimas suteikia mokiniams galimybę įsivaizduoti gamtoje vykstančius procesus ir į juos įsitraukti, tad vandens ciklo sąvoka tampa suprantamesnė ir įsimintinesnė.