

Jau ne pirmus metus Utenos Rapolo Šaltenio ir Krašunos progimnazijų IT mokytojos J. Kraujalienė ir J. Baronienė bendradarbiauja ir organizuoja mokiniams jungtines kūrybines veiklas. Nors šiuo metu ugdymo procesas vyksta tik nuotoliniu būdu, tai nesutrukdė organizuoti iš anksto planuotas veiklas. 2021 m. vasario mėnesio pradžioje šių progimnazijų NVŠ užsiėmimus lankantys mokiniai dalyvavo jungtinėje virtualioje veikloje. Kadangi abi mokyklos dirba ta pačia Microsoft 365 platforma, Krašunos progimnazijos IT mokytoja J. Baronienė sukūrė bendrą veiklos komandą „Teams“ programoje, kad visi dalyviai galėtų susijungti. Sklandžiai susijungę į vieną komandą, mokiniai sužinojo susitikimo tikslą ir gavo užduotį – pastatyti virtualų savo gimtąjį miestą. Užduotį mokiniai turėjo atlikti susijungę į „Minecraft: Education Edition“ programą. JAV programinės ir techninės įrangos gamintoja „Microsoft“ yra sukūrusi populiariojo žaidimo „Minecraft“ leidimą, skirtą švietimui. „Minecraft: Education Edition“ leidžia moksleiviams tobulinti savo kūrybiškumo, komandinio darbo bei problemų sprendimo įgūdžius 100 mln. žaidėjų pažįstamoje žaidimo aplinkoje.

{besps}2021_naujienos/2021_02_minecraft{/besps}

Rapolo Šaltenio progimnazijos IT mokytoja J. Kraujalienė sukūrė bendrą virtualų pasaulį, į kurį susirinkę mokiniai ėmėsi darbo: kūrė, projektavo, kasė, statė, planavo ir vizualizavo savo idėjas, nepamiršdami įtraukti ir savo mokytojų. Kaip žinia, mokytojai paprastai neturi laiko žaidimams, todėl turėjo puikią progą su mokiniais išbandyti visame pasaulyje populiarią programą ir įgyti naujų įgūdžių. Kurdami ir programuodami vaizdinėje aplinkoje, užsiėmimo dalyviai suprojektavo ne vieną gyvenamąjį namą, įkūrė STEAM laboratoriją, pastatė prekybos centrą, atvaizdavo upes, apylinkėse apgyvendino gyvūnus.

Jungtinė kūrybinė veikla truko ne vieną valandą, bet laikas neprailgo. Programa tikrai įtraukianti - mokytojoms reikėjo laukti, kol mokiniai baigs įgyvendinti savo idėjas. Mokiniai sužinoję apie galimybę viską, ką kuria fotografuoti, netgi sukūrė elektronines knygas ir jose išsaugojo savo kurtus objektus.

Susitikimo pabaigoje mokiniai reflektavo ir pastebėjo, kad Minecraft Education versija skiriasi nuo tos, kurią jie žino, kad joje galima ne tik žaisti, bet ir mokytis, kad yra daugiau galimybių, pavyzdžiui, naudoti kamerą, kurti elektronines knygas. Vaikai džiaugėsi, kad galėjo žaisti, statyti kartu su mokytojomis ir jas išmokyti naujų dalykų, kad „tokie dalykai iš tikrųjų vyksta mokyklose“.

„Minecraft: Education Edition“ leidžia mokiniams lavinti loginį mąstymą, spręsti problemas, mokytis dirbti kartu ir lavinti fantaziją žaismingu formatu. Taip pat joje yra speciali funkcija, kuri leidžia mokytojams stebėti, ką moksleiviai veikia žaidime, nustatyti, kokie resursai yra prieinami ir kitaip modifikuoti žaidimą. Taip pat mokytojai virtualioje erdvėje gali rasti kitų pedagogų įkeltus „Minecraft“ pasaulius ir mokymų planus. Todėl, aišku, kad tai pirmas, bet ne paskutinis mokinių užsiėmimas su šia programa mokykloje.

Jungtinis Rapolo Šaltenio ir Krašunos progimnazijų mokinių „Minecraft“ iššūkis

Parašė Administrator

Šeštadienis, 2021 m. vasario 13 d. 14:13 - Atnaujinta Šeštadienis, 2021 m. vasario 13 d. 14:24

IT mokytojos Jolanta Baronienė ir Jolita Kraujalienė

{backbutton}