



Scenariusz zajęć Minecraft Education

Autor: Filip Bochno

Klasa: Szkoła podstawowa, klasy 4–8

Czas trwania: 45 min

Temat: **Podstawy kodowania blokowego Minecraft.**

Cele główne:

Zapoznanie dzieci z narzędziem Minecraft Education i wypracowanie podstaw myślenia programisty.

Cele operacyjne:

Uczeń po lekcji powinien:

- Na poziomie wiadomości:
 - znać podstawowe pojęcia ze świata Minecraft Education
 - potrafić powiedzieć czym jest programowanie blokowe
 - rozumieć możliwości jakie daje narzędzie Minecraft Education
- Na poziomie umiejętności:
 - potrafić stworzyć prosty kod programistyczny w środowisku blokowym poruszać się
 - w środowisku gry Minecraft Education

Metody pracy:

- podające: dyskusja
- praktyczne: ćwiczenie

Formy pracy:

- grupowa jednolita,
- zespołowa jednolita;

Środki dydaktyczne:

Laptopy z zainstalowanym Minecraft Education (jeden na 4 osoby) Myszki komputerowe z podkładkami (tyle ile komputerów)

Przebieg zajęć

Część organizacyjna:

Powitanie uczniów, przedstawienie tematyki Mobilnych Laboratoriów Przyszłości.

Wprowadzenie do tematu:

Zapytaj uczniów czy wiedzą czym jest Minecraft i czy znają wersję edukacyjną. Zapytaj o znajomość podstawowych pojęć ze środowiska gry. Porozmawiaj z uczniami co ich zdaniem może dać dodanie Minecraft do edukacji. Wprowadź klasę w ideę godziny kodowania i map powstałych w jej ramach.

Część zasadnicza:

Podziel uczniów na grupy 4 osobowe. Każda z grup siada przy jednym z laptopów.

Na każdym z komputerów wcześniej edukator uruchamia Minecraft Education w wersji demonstracyjnej. Jest to też możliwe na komputerach szkolnych jeśli szkoła uprzednio zainstalowała Minecraft. Wspólnie z uczniami wybierzcie jedną z czterech dostępnych darmowych map. Mapy oznaczone są jako godzina kodowania.

Uczniowie w grupach wykonują coraz trudniejsze zadania na mapie kolejno zmieniając się po wykonaniu ćwiczenia. Dzięki temu uczeń który wykonywał poprzednie zadanie podpowiada kolejnemu jak on ma wykonać swoje trudniejsze. W ten sposób motywujemy do uczenia się wzajemnego oraz uczymy przez zabawę.

Podsumowanie spotkania:

Celem zajęć nie jest przejście całej mapy, a proces który uczniowie przechodzą. Powiedz o tym uczniom. Zapytaj ich jak im się podobała taka forma zajęć oraz czy będą chcieli powrócić do kolejnych map lub tych już rozpoczętych.

Pożegnaj uczniów i podziękuj za ich udział w twoich zajęciach.