

METODINĖ –MOKOMOJI PRIEMONĖ “LIETUVIŲ KALBOS LABIRINTUOSE”

Jūratė Mocartienė

The logo for Minecraft Education Edition is centered in the upper half of the image. It features the word "MINECRAFT" in a large, grey, 3D blocky font with black outlines. Below it, the words "EDUCATION EDITION" are written in a smaller, white, sans-serif font on a blue, 3D rectangular base. The background is a blurred Minecraft landscape with green trees, a blue sky with white clouds, and a grassy field with yellow and blue flowers.

MINECRAFT

EDUCATION EDITION

ŽAIDIMO “MINECRAFT EDUCATION EDITION”
PLATFORMOJE SUKURTA MOKOMOJI
PRIEMONĖ “LIETUVIŲ KALBOS LABIRINTUOSE”

- ▶ Kadangi “Minecraft Education Edition” yra socialiai interaktyvus žaidimas, grindžiamas ne varžybų, o atvirumo, bendradarbiavimo principais (O. Alawajee, J. Delafield-Butt, 2021), tai leidžia teigti, kad šis kompiuterinis žaidimas yra svarbus ne tik akademinų žinių įgijimui, bet ir socialinių gebėjimų formavimuisi. Pasirinktos skaitmeninės technologijos, žaidimais pagrįsta platforma “Minecraft Education Edition” įkvepia kūrybiškam, įtraukiam mokymuisi žaidžiant. Todėl šią platformą panaudojau skaitmeniniam turiniui kurti.

- ▶ Pagal Atnaujintą ugdymo programą mokiniai vardija kūrybines galimybes pagal vieną ar kelias ypatybes; kelia klausimus, kurie padeda išvelgti problemas ir kūrybines jų sprendimo galimybes; pateikia idėjų pasirinkimo argumentų, atsižvelgia į jų reikšmingumą, aktualumą sau ir aplinkiniams; atlieka kūrybines užduotis įprastomis ar iš dalies naujomis aplinkybėmis, nebijo klysti, imasi darbų, kurie kelia iššūkius; iš kelių kūrybos produktų ar sprendimų pagal pateiktus kriterijus išskiria svarbiausią; paaiškina savo kūrybos rezultato vertę sau pačiam ir kitiems; naudoja, kuria ir tobulina nesudėtingą skaitmeninį turinį.

- ▶ Mokiniai keliaudami “Minecraft Education Edition” žaidimo platformoje sukurtais lietuvių kalbos labirintais, pasirenka teisingą atsakymą, nustato paprastus užduočių sprendimo būdus. Susidūrus su sunkumais, tęsia pradėtą veiklą, ieško sprendimų. Išbando įvairias veiklos priemones ir būdus; nuosekliai iki pabaigos įgyvendina sumanymus.

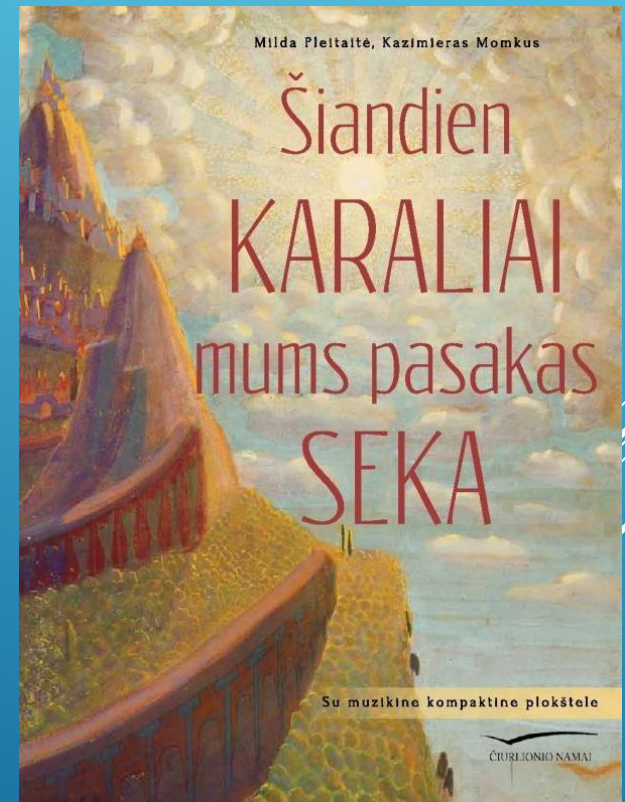
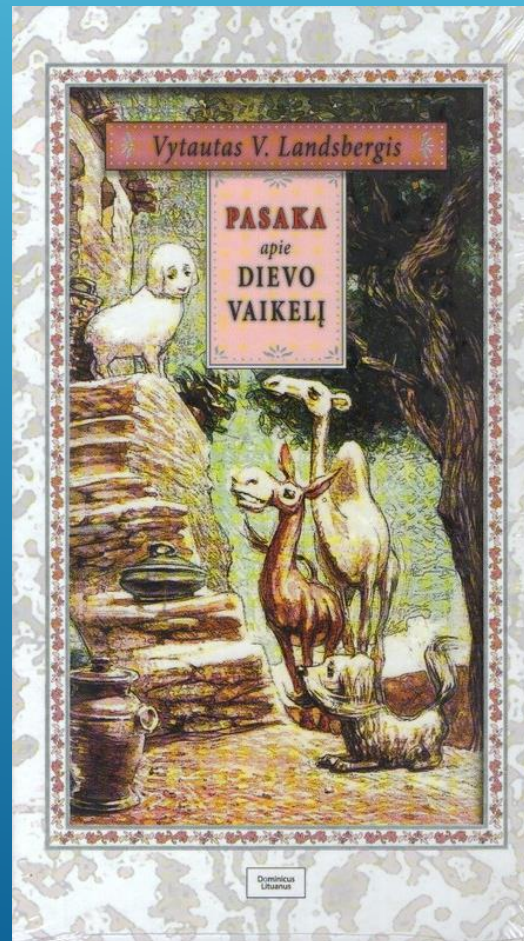
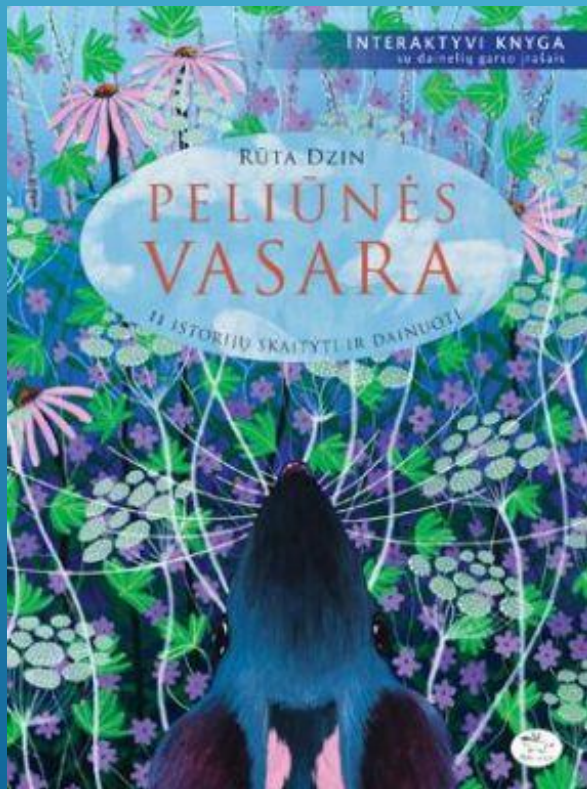


- ▶ Amžius: skirta 2 -3 klasės mokiniams
- ▶ Sukurta:
- ▶ 22 testai – “pasauliai” – labirintai, skirti stiprinti lietuvių kalbinius gebėjimus:
- ▶ 5 testai – “pasauliai” – labirintai skirti gramatikos taisyklių įtvirtinimui;
- ▶ 16 testų – “pasaulių” – labirintų skirta mokinių skaitymo įgūdžių ir teksto suvokimo gebėjimų tobulinimui;
- ▶ 1 “pasaulis” skirtas laiško rašymo mokymui(si)

5 TESTAI – “PASAULIAI” – LABIRINTAI SKIRTI GRAMATIKOS TAISYKLIŲ ĮTVIRTINIMUI;

- ▶ 1 testas “Ką veikia?”
- ▶ 2 testas “Ką?”
- ▶ 3 testas “Ko daug?”
- ▶ 4 testas “Kur?”
- ▶ 5 testas “Kalba linksmi” (skirta II klasės I pusmečio pabaigoje, III klasės I pusmečio pradžioje)

16 TESTŲ – “PASAULIŲ” – LABIRINTŲ SKIRTA MOKINIŲ SKAITYMO ĮGŪDŽIŲ IR TEKSTO SUVOKIMO GEBĖJIMŲ TOBULINIMUI;



“PASAULIAI” – LABIRINTAI SKIRTI MOKINIŲ SKAITYMO ĮGŪDŽIŲ IR TEKSTO SUVOKIMO GEBĖJIMŲ TOBULINIMUI

- ▶ 11 labirintų pagal R. Dzin “Peliūnės vasara” (*visa knyga*).
- ▶ 2 labirintai pagal Vytautą V. Landsbergį “Pasaka apie Dievo vaikelį”:
 - ▶ “*Tvartelis Beatliejuje*”;
 - ▶ “*Dovanos Dievo vaikeliui*”.
- ▶ 3 labirintai pagal M. Pleitaitę, K. Momkų “Šiandien karaliai mums pasakas seka”:
 - ▶ “*Karaliai*”;
 - ▶ “*Ką sapnavo pienės pūkas*”;
 - ▶ “*Žaibas ir griaustinis*”.

1 "PASAULIS" SKIRTAS LAIŠKO RAŠYMO MOKYMUI(SI)

