

## **Minecraft Kalandpálya a Zimándy iskolában (informatika teremben lévő tanulók projektje)**

**Fogalmak:** Kifordított iskola, Minecraft, Power Point, Scratch, Micro:bit, Ozobot, csoportmunka, bemutató, Kalandpálya,

**Kapcsolódó tantárgyak:** Természetismeret, Földrajz, Történelem, Idegen nyelvek (angol/német), Fizika, Kémia, Matematika, Magyar nyelv, Informatika

**Témakör:** víz

**Korosztály:** 10 -14 évesek

**Értékelés:** Pontok kiosztása, előre meghatározott kritériumok szerint

Csoportok feladatai:

**Feladat:**

Érdekes, online bemutatók összefűzése egy kalandjátékban, a Minecraft Education Edition használatával

**Feladat:**

Érdekes, online bemutató készítése a víz témakörben egy választott tantárgy / választott tantárgyak / választott eszköz esetén

**Eszközigény:**

Laptop, Tablet, Okostelefon, Micro:bit, Ozobot, Lego Mindstorms, Office 365, Minecraft licence, Office programok egyéb szemléltető - , kísérletezéshez szükséges anyagok, eszközök

### **A projekt összefoglalása:**

A projekt célja, hogy létrehozzunk olyan tananyagfeldolgozó prezentációkat, amelyek segítenek a "kifordított iskola" bevezetésében, tesztelésében.

A projekt tantárgyakon átívelő, minden elemében a tantervekre támaszkodik, az abban szereplő ismeretanyagokat dolgozza fel.

A kis oktatófilmeket, érdekes bemutatókat a mi csoportunk fűzi össze. A tanulók játékos környezetben nézik meg a társaik videóit, amelyek megtekintése után tudnak csak továbblépni a játékban. A kisfilmeket a víz, mint közös téma köti össze.

A Minecraft Kalandpálya ismerős terepen játszódik. A tanulók szívesen járják be iskolánk virtuális tantermeit, amelyeket mi most kis rejtvényszobákká alakítottuk át. Az iskola tantermei a játékban a Digitális Témahéten végzett projektmunkák helyszínei. A csoportok feladatait ahhoz a tanteremhez rendeltük, ahol a projekt lezajlott.

Úgy gondolom, hogy más iskolák tanulói, esetleg tanárai is, szívesen mennek majd végig a Kalandpályánkon.

## A csoportok feladatai részletesen

Informatika terem (2 tanár, projektfelelős és segítő - 25 tanuló)

Csoport neve	Tevékenységek leírása, Új ismeret, Célok	Eszközök	Részt vevő tanulók
Ozobot és Micro:bit	Tevékenységek: Egy olyan történet, pálya kialakítása, leírása, amelyben a két eszköz szerepel Célok: Megismerkedés az Ozobot-tal, színkódok jelentése, Ozobot programozása számítógéppel (paneles programozás) Ismerkedés a Micro:bit-tel, alapismeret elsajátítása, kő-papír-olló játék létrehozása a Micro:bit-en, a Micro:bit pályaelemként való alkalmazása	Micro:bit, Ozobot, kartonpapírok, filctollak, számítógép (laptop), tabletek (Ozoblockly / pályák)	5.a-s lányok  Oktatók: 8.b-s fiúk
Scratch	Tevékenységek: Egy olyan játék alkotása, amelyben középpontban van a víz. Célok: Programozás, a Kalandjátékhoz kód elrejtése Kezdő csoport: Ismerkedés a scratch-csel, előre összeállított sablonok felhasználása	Számítógép,	6.a-s fiúk, 6.c-s fiúk, 5.a-s lányok, fiúk  Oktatók: 6.a-s fiúk
Micro:bit	Tevékenységek: Egy internetes program magyarosítása, újratervezése. Célok: oktató eszköz létrehozása, bemutatása a többi tanuló számára	Micro:bit, krokodilcsipeszek, kartonpapír, alufólia, ragasztó, olló, barkácsolóeszközök	8.b-s fiúk
LEGO Mindstorms	Tevékenységek: Pályatervezés, LEGO robot építése a pályához. Egy olyan pálya létrehozása, amelyben a vizet kell megtisztítani a szeméttől (pet-palack). Pl. A robot üsse ki a palackot	LEGO Mindstorms készlet, barkácsolóeszközök, számítógép a programozáshoz	8.b-s fiúk
Minecraft Kalandpálya - tervező	Tevékenységek: Kész tanterem tartalommal megtöltése, a többi csoport által kapott kisfilmek, ellenőrző feladatok beépítése a játékba. A kalandpályához kerettörténet kitalálása, a megfejtendő kódok elrejtése. A Minecraft játékon belül a <i>command blokkok</i> használata, különböző parancsok használata ( <i>clone, tp, playsound, fill,</i>	Minecraft Education Edition licence számítógépek (Office365, Win10) Online programok: Qr-kód készítő, képszerkesztő programok	6.a-s Minecraft-szakkörösök 5.a-s szakkörösök 5.a-s lányok 6.a-s tanulók (nem szakkörösök)

	<p>...), a Minecrafton belüli eszközök használata (<i>könyv, portfólió, térkép, fényképező, ...</i>). A játékhoz extra elemek megépítése: QR-kódok építése a Minecraft-ban, valós térkép Mo.-ról, egyéb formák, feliratok tervezése, megépítése</p>		
<b>Értékelés:</b>	<p>A tanulók pontokat szerezhettek a megvalósult produktumok alapján.          Feladat teljesítése: 2 pont A projekt bemutatása: 2 pont          A tanulók a projektet online (prezentáció) vagy élőben a (osztály)társaiknak mutatják be.</p>		