

# Scenariusz zajęć Minecraft

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 Edition i wypracowanie podstaw myślenia programisty.

## Cele operacyjne:

Uczeń po lekcji powinien:

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

## Metody pracy:

- podające: dyskusja
- praktyczne: ćwiczenie

## Formy pracy:

- grupowa jednolita,
- zespołowa jednolita;

## Środki dydaktyczne:

Laptopy z zainstalowanym Minecraft Education Edition (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 Edition 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.