

DIGITÁLIS TÉMAHÉT

Robotolunk, Minecraft az iskolában

2018.04.09-13

A Digitális Témahét fő célja a digitális pedagógia módszertanának népszerűsítése, elterjesztése a köznevelésben. A program irányvonala, hogy a digitális kompetenciafejlesztés az informatika órán túl kiterjedjen más tantárgyakra is.

Iskolánk is kapcsolódott a programhoz. A nevelők matematika és magyar órán a Minecraft ppt-t igazították a tananyaghoz. A Minecraft egy nyílt játékkerű videójáték, melynek három változata létezik. A számítógép egy véletlenszerű világot generál, ahol a játékosnak teljes szabadsága van. A világot kockákból építi, anyagoktól függően. Lehet egyedül és társakkal játszani a világhálón keresztül.

*„a játékos kreativitására épít, ugyanis az elemekből
jóformán bármi felépíthető, konstruálható”*

Rajz órákon a gyerekek robotot és skint terveztek, rajzoltak. A képzelő erő szabadon szárnyalhatott. Technika órán legoból robotokat építettek. Ének órán meg tanulták Robi a robot című zeneszámot, amelyre testnevelés órán táncoltak is. Délután a Robotok című filmet vetítettük le a diákoknak. A programban 6 tanító és 75 alsó tagozatos tanuló vett részt.

A napjainkban élő generáció számára már elképzelhetetlen lenne az élet mobiltelefon és internet nélkül. A digitalizáció világát éljük, ahol előtérbe kerül az automatizáció, azaz a robottechnológia. Nagyon sok lehetőséget rejteget és az idő haladtával belophatja magát az oktatásba.

