

Οδηγός SAINT MINECRAFT



SAINT

HANDS ON INTRODUCTION TO ARTIFICIAL
INTELLIGENCE IN PRIMARY EDUCATION
USING MINECRAFT

30.10.2023

EKVASIS

Συγγραφέας: Despoina Pappa

Αριθμός έργου: 2022-1-FR01-KA220-SCH-000087794



Co-funded by
the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained

Εκδοχή	Ημερομηνία	Συγγραφέας	Περιγραφή	Δράση	Σελιδές
1.0	30/10/2023	EKVASIS	Creation	C	TBS

ΙΣΤΟΡΙΑ ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗΣ

--	--	--	--	--	--

(*) Action: C = Creation, I = Insert, U = Update, R = Replace, D = Delete

ΕΓΓΡΑΦΑ ΑΝΑΦΟΡΑΣ

ID	Αναφορές	Τίτλος
1	2022-1-FR01-KA220-SCH-000087794	Πρόταση SAINT
2		

ID	Αναφορές	Τίτλος
1		
2		

ΙΣΧΥΟΝΤΑ ΕΓΓΡΑΦΑ

Περιέχομενα

1. Εισαγωγή	Error! Bookmark not defined.
1.1 Το αντικείμενο του Έργου.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Ομάδες-στόχοι.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Ο σκοπός του αποτελέσματος	Error! Bookmark not defined.
2. Επισκόπηση του Minecraft	Error! Bookmark not defined.
2.1 Τι είναι το Minecraft?	Error! Bookmark not defined.
2.2 Μια λεπτομερής επισκόπηση της Minecraft Education Edition	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Πού μπορώ να παίξω το Minecraft	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Ιδιωτικότητα δεδομένων	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Άδεια Minecraft.....	8
2.3 Περιγραφή ενός τυπικού πάρτι και των διαφορετικών στόχων, ανάλογα με την επιλεγμένη λειτουργία (επιβίωση, δημιουργική)	Error! Bookmark not defined.
2.4 Δεσμοί κλειδιών.....	Error! Bookmark not defined.
3. Minecraft στην τάξη	10
3.1 Τεχνικές δεξιότητες	Error! Bookmark not defined.
3.2 Αξιολόγηση και Βαθμολογία	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Βαθμολόγηση Στοιχείων	Error! Bookmark not defined.
4. Παραρτήματα.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Λύσεις κουίζ	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Κόσμος 1.....	14
4.1.2 Κόσμος 2.....	17
4.1.3 Κόσμος 3.....	20
4.1.4 Κόσμος 4.....	22
4.1.5 Κόσμος 5.....	26
4.2 Αντιμέτωπιση προβλημάτων	30
4.3 Λίστα ελέγχου.....	Error! Bookmark not defined.
4.4 Συμβουλές.....	32
5. Πηγές	Error! Bookmark not defined.

1. Εισαγωγή

1.1 Το αντικείμενο του Έργου

Μέσα από περιβάλλοντα Minecraft, το έργο SAINT επιδιώκει να εκπαιδεύσει εκπαιδευτές και μαθητές σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη (AI). Το SAINT καλύπτει ένα κενό στην πλειονότητα των προγραμμάτων σπουδών παρέχοντας έναν τρόπο στους μαθητές και τους δασκάλους να συνεχίσουν τις αλληλεπιδράσεις τους μεταξύ ομοτίμων, ενώ ταυτόχρονα αντιμετωπίζει την επείγουσα ανάγκη για τεχνολογία και τεχνικές εξ αποστάσεως μάθησης. Η μάθηση βάσει έργου θα χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτική τεχνική (PBL). Κατά συνέπεια, το Minecraft θα βοηθήσει στην εκπαίδευση.

Το PBL είναι μια αποτελεσματική μέθοδος διδασκαλίας που ενθαρρύνει τη συνεργασία και τον πειραματισμό ως τρόπο μάθησης. Βοηθά επίσης τους μαθητές να αποκτήσουν κίνητρα να εργαστούν για έναν κοινό στόχο. Αυτές είναι όλες απλώς μεταβιβάσιμες δεξιότητες από τον εικονικό στον πραγματικό κόσμο.

Η ανάγκη και η προσφορά ταλέντων και ικανοτήτων που σχετίζονται με την τεχνητή νοημοσύνη διαφέρουν, παρά την πεποίθηση της ΕΕ ότι αυτές οι δεξιότητες είναι ζωτικής σημασίας για τον εικοστό πρώτο αιώνα και το γεγονός ότι σπάνια διδάσκονται στα ευρωπαϊκά σχολεία.

Οι περιπέτειες τεχνητής νοημοσύνης του έργου SAINT στο Minecraft θα ικανοποιήσουν αυτή την ανάγκη αναπτύσσοντας ένα εκπαιδευτικό πακέτο που θα διαδώσει τη γνώση της τεχνητής νοημοσύνης και θα αντιμετωπίσει τις εφαρμογές της στον πραγματικό κόσμο στην κοινωνία μας. Κάνοντας αυτό, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές θα είναι καλύτερα προετοιμασμένοι να κατανοήσουν τις προκλήσεις που μπορεί να αντιμετωπίσει η τεχνητή νοημοσύνη (AI) στο μέλλον και θα έχουν πιο πρακτική γνώση του θέματος.

1.1 Ομάδες-στόχοι

Το κύριο κοινό του έργου SAINT αποτελείται από συγγραφείς προγραμμάτων σπουδών, εκπαιδευτές τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και παιδιά ηλικίας μεταξύ 9 και 12 ετών. Αυτοί οι δάσκαλοι είτε θα ασχοληθούν με την εκπαίδευση STEM είτε θα ενδιαφέρονται και θα γνωρίζουν σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη (AI) ή/και Minecraft. Επιπλέον, το έργο προορίζεται για κέντρα STEM που θέλουν να αυξήσουν τον αριθμό των προϊόντων στο απόθεμά τους ή τη βιβλιοθήκη προϊόντων τους που προάγει την ικανότητα τεχνητής νοημοσύνης, καθώς και ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης που συνεργάζονται με κυβερνητικούς φορείς ή επιχειρήσεις για την παροχή εκπαιδευτικών πόρων. Γενικότερα, επιχειρήσεις, ενώσεις ή δίκτυα που παρέχουν σε γονείς και/ή εκπαιδευτικούς εκπαιδευτικό υλικό για την τεχνητή νοημοσύνη (AI). Παραδείγματα αυτών περιλαμβάνουν λέσχες κωδικοποίησης, κέντρα εκπαίδευσης ενηλίκων, υπηρεσίες καθοδήγησης επιχειρήσεων και εγκαταστάσεις συνεχούς εκπαίδευσης. Αυτό συμβαίνει επειδή η μάθηση με βάση το παιχνίδι έχει αποδείξει αποτελεσματικότητα σε όλες τις ηλικιακές ομάδες, υποδεικνύοντας πιθανά πλεονεκτήματα της χρήσης ψηφιακών ρυθμίσεων εκμάθησης.

1.2 Το εύρος αυτής της εξόδου

Ο στόχος αυτού του εγχειριδίου είναι να δώσει στους εκπαιδευτικούς τη χρήσιμη τεχνική τεχνογνωσία που χρειάζονται για να χρησιμοποιήσουν τους πόρους του Eritome και να σχεδιάσουν προσαρμοσμένες διαδρομές εκμάθησης Minecraft.

Επιπλέον, προσφέρει εργαλεία για την επαλήθευση των εκπαιδευτικών μονοπατιών, επιτρέποντας την αξιολόγηση της ανάπτυξης και της αφοσίωσης των μαθητών, καθώς και την ατομική τους πρόοδο στη χρήση της μεθοδολογίας PBL εντός της τάξης.

2. Επισκόπηση Minecraft

2.1 Τι είναι το Minecraft;

Το Minecraft είναι ένα δημοφιλές βιντεοπαιχνίδι sandbox που δημιουργήθηκε από τον Markus Persson και αργότερα αναπτύχθηκε και δημοσιεύτηκε από την Mojang Studios (τώρα θυγατρική της Microsoft). Κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το 2011 και έκτοτε έχει γίνει ένα από τα βιντεοπαιχνίδια με τις μεγαλύτερες πωλήσεις όλων των εποχών. Το Minecraft είναι γνωστό για το παιχνίδι ανοιχτού κόσμου, που βασίζεται σε μπλοκ και δημιουργείται διαδικαστικά.

Στο Minecraft, οι παίκτες τοποθετούνται σε έναν τεράστιο, ανοιχτό κόσμο που αποτελείται από διάφορα biomes, τοπία και περιβάλλοντα. Ο κόσμος του παιχνιδιού αποτελείται από μπλοκ που αντιπροσωπεύουν διαφορετικά υλικά όπως βρωμιά, ξύλο, πέτρα και μεταλλεύματα. Οι παίκτες μπορούν να συγκεντρώσουν αυτά τα μπλοκ, να δημιουργήσουν εργαλεία και αντικείμενα και να τα χρησιμοποιήσουν για να χτίσουν δομές, να εξορύξουν πόρους, να εξερευνήσουν σπήλαια και μπουντρούμια και να αλληλεπιδράσουν με το περιβάλλον με έναν εξαιρετικά δημιουργικό και ανοιχτό τρόπο.

Υπάρχουν πολλές διαθέσιμες λειτουργίες παιχνιδιού στο Minecraft. Στη λειτουργία επιβίωσης, οι παίκτες πρέπει να παρακολουθούν την υγεία, τους πόρους και τις συναντήσεις με τους εχθρούς τους. Στη λειτουργία Creative, οι παίκτες έχουν απεριόριστη πρόσβαση σε υλικά και μπορούν να κατασκευάσουν και να δημιουργήσουν οτιδήποτε θέλουν. Οι δυνατότητες του παιχνιδιού διευρύνονται περαιτέρω με τη διαθεσιμότητα αρκετών mods και υλικού που δημιουργείται από τους χρήστες.

Υπάρχει μια μεγάλη διαδικτυακή κοινότητα για το Minecraft και οι παίκτες μπορούν να εγγραφούν σε διακομιστές πολλών παικτών για να παίξουν minigames, να εργαστούν μαζί ή να πάνε σε διαφορετικές περιπέτειες. Η δημοτικότητα του παιχνιδιού μπορεί να αποδοθεί στην εφευρετικότητα, την ευκολία χρήσης και την ευελιξία που παρέχει στους χρήστες να δημιουργούν και να προσαρμόζουν τα δικά τους εικονικά περιβάλλοντα.

2.2 Μια λεπτομερής επισκόπηση του Minecraft Education Edition

Το Minecraft Education Edition είναι μια εκπαιδευτική προσαρμογή του Minecraft που έχει σχεδιαστεί για χρήση στην τάξη. Προσφέρει στους εκπαιδευτικούς ένα εργαλείο για να ενισχύσουν τη μάθηση εστιάζοντας στη δημιουργικότητα, τη συνεργασία, την επίλυση προβλημάτων και δεξιότητες για συγκεκριμένο θέμα. Αυτή η φιλική στην τάξη έκδοση είναι συμβατή με διάφορες πλατφόρμες, συμπεριλαμβανομένων των Windows, Mac και iPad, και διαθέτει μια βιβλιοθήκη με

προσχεδιασμένα σχέδια μαθημάτων και εκπαιδευτικές δραστηριότητες, που επιτρέπουν στους δασκάλους να ενσωματώσουν το παιχνίδι στο πρόγραμμα σπουδών τους. Οι μαθητές μπορούν να συμμετάσχουν σε συλλογικά έργα, να εξερευνήσουν εικονικούς κόσμους, να μάθουν βασικά στοιχεία κωδικοποίησης και να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι για να κατανοήσουν πολύπλοκες έννοιες με πρακτικό τρόπο. Με στοιχεία ελέγχου δασκάλων, δυνατότητες προσβασιμότητας και πόρους επαγγελματικής ανάπτυξης, το Minecraft Education Edition παρέχει μια διαδραστική και χωρίς αποκλεισμούς εκπαιδευτική εμπειρία.

2.2.1 Πού μπορώ να παίξω Minecraft

Οι συσκευές που υποστηρίζουν το Minecraft: Education Edition είναι τα Windows 7, 8.1, 10 και 11, Mac, iPad, Chromebook και κινητά. Ελέγξτε τις υποστηριζόμενες πλατφόρμες για το Minecraft: Education Edition για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις διαθέσιμες πλατφόρμες.

2.2.2 Απόρρητο δεδομένων

Το *Minecraft: Education Edition* λαμβάνει σοβαρά υπόψη το απόρρητο των δεδομένων και έχει σχεδιαστεί για χρήση συμμόρφωση με τα COPPA, CCPA, FERPA και τη Δήλωση Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων και Γενικά της Microsoft Κανονισμός Προστασίας Δεδομένων (GDPR). Το *Minecraft: Education Edition* επεξεργάζεται δεδομένα ανά

Δήλωση απορρήτου της Microsoft και η υποκείμενη συμφωνία με το σχολείο ή οργανισμός που αγόρασε το *Minecraft: Education Edition* για δική σας χρήση. Για τη Microsoft εταιρικά προϊόντα, συμπεριλαμβανομένων των Office 365 Education, Microsoft 365 και *Minecraft: Education Edition*, η Microsoft, ως υπεύθυνος επεξεργασίας δεδομένων:

- Να μην συλλέγουν ή να χρησιμοποιούν προσωπικά δεδομένα μαθητή πέρα από αυτά που απαιτούνται για εξουσιοδοτημένα εκπαιδευτικά δεδομένα ή σχολικούς σκοπούς.
- Να μην πωλούν ή νοικιάζουν προσωπικά δεδομένα μαθητή,
- Να μην χρησιμοποιούν ή να μοιράζονται προσωπικά δεδομένα μαθητή για διαφημιστικούς ή παρόμοιους εμπορικούς σκοπούς, όπως η συμπεριφορική στόχευση διαφημίσεων σε μαθητές.
- Να μην δημιουργείται προσωπικό προφίλ μαθητή, εκτός από την υποστήριξη εξουσιοδοτημένων εκπαιδευτικών ή σχολικών σκοπών ή όπως εξουσιοδοτείται από τον γονέα, τον κηδεμόνα ή τον μαθητή της κατάλληλης ηλικίας.
- Απαιτήστε από τους προμηθευτές μας στους οποίους κοινοποιούνται προσωπικά δεδομένα μαθητή για την παροχή της εκπαιδευτικής υπηρεσίας, εάν υπάρχουν, να είναι υποχρεωμένοι να εφαρμόζουν αυτές τις ίδιες δεσμεύσεις για τα προσωπικά δεδομένα των μαθητών.

Πηγή: Ιστοσελίδα *User Privacy and Minecraft: Education Edition*

2.2.3 Άδεια Minecraft

Για να ξεκινήσετε την εμπειρία σας στο Minecraft Education Edition (M:EE), η απόκτηση άδειας εκπαίδευσης Minecraft είναι απαραίτητη, διαθέσιμη σε δύο παραλλαγές: ακαδημαϊκή και εμπορική. Πριν εμβαθύνετε σε μαθήματα χειροτεχνίας για το M:EE, είναι πολύ σημαντικό να εξοικειωθείτε με την πλοήγηση του λογισμικού. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι περίπλοκες επεξεργασίες του κόσμου μπορεί να απαιτούν κωδικοποίηση back-end. Κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού, οι χρήστες θα συναντήσουν μια προτροπή να συνδεθούν με τα διαπιστευτήριά τους. Εξερευνήστε τις πληροφορίες αδειοδότησης για να προσδιορίσετε την καταλληλότητα του ιδρύματός σας για συγκεκριμένα προγράμματα. Εναλλακτικά, τα άτομα μπορούν να ξεκινήσουν μια δοκιμή χρησιμοποιώντας το προσωπικό τους email, προσφέροντας περιορισμένες προσπάθειες εξερεύνησης κόσμους του Minecraft. Ενώ η δωρεάν δοκιμή είναι μια επιλογή, συνιστάται ανεπιφύλακτα η απόκτηση άδειας χρήσης, ειδικά καθώς ορισμένες διαδικασίες εγκατάστασης ενδέχεται να απαιτούν επανεκκίνηση του παιχνιδιού.

Όταν ανοίγετε το παιχνίδι:



Αυτή είναι η οθόνη τίτλου. Ανάλογα με την έκδοση στην οποία παίζετε, το φόντο μπορεί να αλλάξει. Μπορείτε να βρείτε την έκδοση του παιχνιδιού σας κοιτάζοντας στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνη. Κάθε ένα από τα κουμπιά που εμφανίζονται στην οθόνη έχει διαφορετικό ρόλο:

- **Αναπαραγωγή:** Μεταβείτε στο μενού όπου θα μπορείτε να παίξετε, να δημιουργήσετε ή να συμμετάσχετε σε ένα κόσμο του Minecraft.
- **Νέα & Προτεινόμενα:** Ανοίγει μια βιβλιοθήκη με προωθημένο υλικό που ενημερώνεται

- κατά καιρούς.
- **Ρυθμίσεις:** Ανοίγει ένα μενού όπου σας επιτρέπει να διαμορφώσετε τις ρυθμίσεις (περισσότερα στο «Διαμόρφωση Ενότητας "Ρυθμίσεις"»)
- **Εναλλαγή λογαριασμών:** Ανοίγει το παράθυρο σύνδεσης όπου μπορείτε να αλλάξετε τα στοιχεία σύνδεσής σας.
- **«Εικονίδιο κρεμάστρας»:** Αλλάζει την εμφάνισή σας
- **?:** Σας ανακατευθύνει στον κοινοτικό κόμβο [Minecraft: Education Edition](#).

2.3 Περιγραφή ενός τυπικού πάρτι και των διαφορετικών στόχων, ανάλογα με την επιλεγμένη λειτουργία (επιβίωση, δημιουργικό)

Ενώ βρίσκεται σε λειτουργία επιβίωσης, ο παίκτης μπορεί να εξερευνήσει τον πλανήτη κατά βούληση, αλλά η κίνησή του είναι περιορισμένη και πρέπει να συγκεντρώσει τους δικούς του πόρους για να παραμείνει ζωντανός.

Στη δημιουργική λειτουργία, ο παίκτης έχει απεριόριστους πόρους, δυνατότητα πτήσης και είναι αήττητος.

Ο παίκτης έχει λίγους περισσότερους περιορισμούς στη λειτουργία περιπέτειας από ό,τι στη λειτουργία επιβίωσης, αλλά ο σκοπός αυτής της λειτουργίας είναι να οδηγήσει τον παίκτη μέσα από μια αφήγηση χωρίς να του επιτρέπει να αλληλεπιδράσει με το περιβάλλον με τρόπο που θα προκαλούσε την καταστροφή του.

2.4 Δεσμοί κλειδιών

Πρέπει να βρείτε το δρόμο σας γύρω από το παιχνίδι μόλις ξεκλειδώσετε τον κόσμο. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο και το ποντίκι σας για πλοήγηση. Τα κουμπιά του πληκτρολογίου που πρέπει να πατήσετε είναι:

KEY	USAGE	KEY	USAGE
W	Move Forward	E	Open Inventory
A	Move Left	Q	Throw selected object
S	Move Backward	T	Open the chat
D	Move Right	C	Open Code Builder
SPACE	Jump (Double SPACE to fly when runs in the creative mode)	/	Open chat and automatically add first character as "/"

Μπορείτε επίσης να δείξετε την κατεύθυνση μετακινώντας το ποντίκι σας.

3. Minecraft στην τάξη

3.1 Τεχνικές δεξιότητες

Για να δημιουργήσετε τις δικές σας προκλήσεις και διαδρομές μάθησης στο Minecraft: Education Edition, οι απαιτούμενες γνώσεις θα ποικίλλουν ανάλογα με την πολυπλοκότητα του κόσμου που θέλετε να δημιουργήσετε. Σε βασικό επίπεδο, η άνεση με τη χρήση του Minecraft και των χειριστηρίων του σε δημιουργική λειτουργία είναι απαραίτητη. Ενώ υπάρχουν πιο προηγμένα εργαλεία διαθέσιμα για την κατασκευή υποδομής παιχνιδιών (π.χ. Minecraft WorldEdit, VoxelSniper), δεν είναι υποχρεωτικά.

Εάν επιθυμείτε να εφαρμόσετε χαρακτήρες χωρίς πρόγραμμα αναπαραγωγής (NPC) με πολλαπλά πλαίσια κειμένου, η βασική κατανόηση της JavaScript ή η ελάχιστη γνώση προγραμματισμού είναι χρήσιμη. Αυτή η γνώση σας επιτρέπει να αναπαράγετε αρχεία προτύπων που είναι διαθέσιμα στο διαδίκτυο ή να τα εξαγάγετε από υπάρχοντα έργα. Επιπλέον, μπορείτε να επιλέξετε να εισάγετε προσαρμοσμένες οντότητες στο παιχνίδι χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο όπως το Blockbench. Αυτό σημαίνει ότι θα χρειαστείτε τις δεξιότητες για να δημιουργήσετε τρισδιάστατα μοντέλα, αν και το Blockbench προσφέρει μια φιλική προς το χρήστη διεπαφή για αυτόν τον σκοπό.

Η πλατφόρμα Minecraft: Education Edition (M:EE) προσφέρει πολλά εργαλεία που οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν ως ημερολόγιο εκμάθησης. Αυτά τα εργαλεία περιλαμβάνουν:

1. **Book and Quill** (προσβάσιμο μέσω της καρτέλας Items ή μέσω της εντολής κάθετο `/give @s writable_book`): Το Book and Quill είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για την τεκμηρίωση ιστοριών και χρησιμεύει ως απαραίτητο εργαλείο για την καταγραφή του μαθησιακού ταξιδιού κάποιου.

Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να το χρησιμοποιήσουν για να κρατούν σημειώσεις, να τεκμηριώνουν τα ευρήματά τους, να αποθηκεύουν εικόνες και να εξάγουν την εργασία τους από το M:EE για μετέπειτα μελέτη ή επανεξέταση καθηγητών.

Οι παίκτες μπορούν να εισάγουν φωτογραφίες που τραβήχτηκαν με το εργαλείο Κάμερα σε ένα βιβλίο χαρτοφυλακίου και να κάνουν επεξεργασίες κειμένου.

Αφού επεξεργαστούν το βιβλίο τους, οι παίκτες μπορούν να κάνουν κλικ στο "Υπογραφή" για να προσαρμόσουν το εξώφυλλο και να το "υπογράψουν", κλειδώνοντας ουσιαστικά το περιεχόμενο του βιβλίου.

Μόλις κλειδωθεί, ακόμη και ο συγγραφέας δεν μπορεί να κάνει αλλαγές και το βιβλίο εμφανίζεται με μοβ χρώμα στο απόθεμα.

Κάνοντας κλικ στο βιβλίο στο απόθεμα ανοίγει για εξαγωγή. Το προεπιλεγμένο όνομα αρχείου εξαγωγής είναι <Τίτλος βιβλίου> <Όνομα συγγραφέα> και συνήθως αποθηκεύεται στο φάκελο εγγράφων.

Το εξαγόμενο βιβλίο είναι ένα αρχείο ZIP, με σελίδες εικόνων που αποθηκεύονται ως αρχεία JPEG και κείμενο στις σελίδες που είναι αποθηκευμένες ως αρχεία TXT.

2. Το **Portfolio**, το οποίο μπορεί να βρεθεί στο απόθεμα δημιουργικού ή να αποκτηθεί μέσω της εντολής /give, λειτουργεί παρόμοια με το Book και το Quill. Ο πρωταρχικός του σκοπός είναι να χρησιμεύσει ως αποθήκη για τις εικόνες που έχουν συλλάβει οι μαθητές στον κόσμο M:EE. Το Portfolio λειτουργεί ως ένας βολικός χώρος αποθήκευσης για όλες τις φωτογραφίες που λαμβάνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Σε αντίθεση με το Book and Quill, δεν λειτουργεί ως λεπτομερές περιοδικό, αλλά προσφέρει ένα γρήγορο και προσιτό «κύλινδρο επισήμανσης» μαθημάτων, προβάλλοντας τις οπτικές πτυχές του ταξιδιού ενός μαθητή ή τα διάφορα μαθήματα που έχουν ολοκληρώσει σε ένα μάθημα. Όλες οι εικόνες που τραβήχτηκαν αποθηκεύονται αυτόματα στο Portfolio, καθιστώντας το ένα φιλικό και αποτελεσματικό εργαλείο. Ακριβώς όπως το Book and Quill, το Portfolio μπορεί επίσης να εξαχθεί σε ένα εξωτερικό αρχείο για φύλαξη ή περαιτέρω έλεγχο.

3. Η **Κάμερα**, που διατίθεται στο δημιουργικό απόθεμα της Education Edition, είναι ένα εργαλείο που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι χρήστες του Minecraft για τη λήψη εικόνων και την αποθήκευση τους στα κοντέινερ που αναφέρθηκαν προηγουμένως. Προσφέρει μια πιο ελκυστική προσέγγιση σε σύγκριση με την απλή πράξη λήψης στιγμιότυπου οθόνης κάθε φορά που απαιτείται. Η χρήση της Κάμερας περιλαμβάνει μια μικρή διαδικασία, όπως η στόχευση της κάμερας και η διαμόρφωσή της, η οποία κάνει τη λήψη σημειώσεων λιγότερο μονότονη και πιο ευχάριστη.

Όταν χρησιμοποιείτε την Κάμερα από το απόθεμά σας, τραβάει ένα στιγμιότυπο οθόνης πρώτου προσώπου. Επιπλέον, μπορεί να τοποθετηθεί για να δημιουργήσει μια οντότητα κάμερας που ακολουθεί τη συσκευή αναπαραγωγής και καταγράφει εικόνες από την προοπτική της. Εάν θέλετε να τραβήξετε κοντινά στιγμιότυπα ενός αντικειμένου στο έδαφος, μπορείτε να το κάνετε κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Shift ενώ κάνετε δεξί κλικ.

4. Το **Structure Block**, στο οποίο μπορείτε να προσπελάσετε μέσω εντολών όπως /setblock, /fill ή /give, είναι ένα μοναδικό χαρακτηριστικό στο Minecraft που δεν εμφανίζεται φυσικά αλλά μπορεί να ληφθεί μέσω εντολών. Χρησιμεύει ως μπλοκ που χρησιμοποιείται για την αποθήκευση μιας συγκεκριμένης περιοχής του Minecraft World και την εξαγωγή της ως τρισδιάστατο αντικείμενο σε μορφή αρχείου .obj. Αυτό επιτρέπει στους μαθητές να αποθηκεύσουν την πρόοδό τους ή να την υποβάλουν για έλεγχο χωρίς να περιορίζονται στις δύο διαστάσεις μιας εικόνας. Η δημιουργία τρισδιάστατων αντικειμένων για εργασίες ή σκοπούς μελέτης είναι συχνά πιο σαγηνευτική για τους μαθητές επειδή προσφέρει μια νέα και ελκυστική προσέγγιση που διαφέρει από αυτό που έχουν συνηθίσει.

5.Μπλοκ εντολών: Σε όλες τις εκδόσεις του Minecraft, υπάρχουν συγκεκριμένα μπλοκ γνωστά ως μπλοκ εντολών. Αυτά τα μπλοκ έχουν σχεδιαστεί για να εκτελούν εντολές που οι παίκτες ενδέχεται να μην είναι σε θέση να εκτελέσουν μόνοι τους ή να ολοκληρώσουν το ίδιο γρήγορα. Στην αρχή ενός μαθήματος, μπορούν να ενεργοποιηθούν μπλοκ εντολών,

που ουσιαστικά χρησιμεύουν ως βοηθήματα εκπαίδευσης για τους παίκτες. Μόλις οι παίκτες κατανοήσουν την έννοια της εργασίας στο χέρι, αυτά τα μπλοκ εντολών μπορούν να απενεργοποιηθούν. Αυτό επιτρέπει στους παίκτες είτε να επαναλάβουν την εργασία χωρίς τα βοηθήματα προπόνησης είτε να συνεχίσουν με την ίδια εργασία αλλά να την ολοκληρώσουν ανεξάρτητα, χωρίς καμία βοήθεια.

Μερικά παραδείγματα για το τι μπορούν να ενεργοποιήσουν τα μπλοκ εντολών για παίκτες περιλαμβάνουν:

- Ενεργοποίηση πτήσης
- Επιτρέπεται η τοποθέτηση μπλοκ
- Χορήγηση πρόσθετων μπλοκ ή πόρων στη συσκευή αναπαραγωγής
- Αύξηση της υγείας
- Παροχή περισσότερων πόρων
- Ενίσχυση της ταχύτητας και των αλτικών ικανοτήτων
- Ενεργοποίηση νυχτερινής όρασης και πολλά άλλα.

Αυτά τα μπλοκ εντολών προσφέρουν μια σειρά δυνατοτήτων που ενισχύουν την εμπειρία παιχνιδιού και υποστηρίζουν τη διαδικασία εκμάθησης.

6. Το Code Builder είναι αποκλειστικό χαρακτηριστικό της πλατφόρμας Minecraft: Education Edition (M:EE). Επιτρέπει στους παίκτες να δημιουργήσουν εντολές που τους παρέχουν ουσιαστικά τα ίδια εφέ με τα μπλοκ εντολών. Το Code Builder μπορεί να ρυθμιστεί είτε από τον δάσκαλο είτε από τους ίδιους τους μαθητές. Το Εργαλείο δημιουργίας κώδικα προσφέρει σημαντικές δυνατότητες, οι οποίες θα διερευνηθούν λεπτομερέστερα σε επόμενες ενότητες.

Όσον αφορά τα ικριώματα, το Code Builder μπορεί να εκτελέσει λειτουργίες παρόμοιες με τα μπλοκ εντολών, με την κύρια διάκριση να βρίσκεται στον τρόπο ρύθμισης και κλήσης τους. Για παράδειγμα, μπορείτε να ρυθμίσετε ένα σενάριο όπου υπάρχει περιορισμένος αριθμός χρήσεων για μπλοκ εντολών ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Code Builder άπειρα από οποιαδήποτε τοποθεσία στον κόσμο του παιχνιδιού.

7. Λειτουργικότητα για πολλούς παίκτες: Το Minecraft: Education Edition (M:EE) προσφέρει μια εύχρηστη λειτουργία διακομιστή για πολλούς παίκτες. Με αυτήν τη λειτουργία, οι δάσκαλοι μπορούν να δείξουν απευθείας στους μαθητές πώς να ολοκληρώσουν συγκεκριμένες εργασίες, να προσφέρουν άμεση ανατροφοδότηση, να απαντήσουν σε ερωτήσεις, να ενεργοποιήσουν ή να απενεργοποιήσουν μπλοκ εντολών, να ρυθμίσουν το Εργαλείο δημιουργίας κώδικα και πολλά άλλα. Περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τις δυνατότητες της λειτουργικότητας για πολλούς παίκτες θα διερευνηθούν σε επόμενες ενότητες.

8. Το Redstone είναι ένα κρίσιμο στοιχείο στο Minecraft, που χρησιμεύει ως η έκδοση βασικών κυκλωμάτων του παιχνιδιού. Σας επιτρέπει να τροποποιήσετε το παιχνίδι με μικρότερο αντίκτυπο σε σύγκριση με τα μπλοκ εντολών. Τα στοιχεία Redstone επιτρέπουν τη δημιουργία θεμελιωδών κυκλωμάτων όπως κλειδαριές συνδυασμού, πύλες AND, OR πύλες και άλλα, τα οποία μπορούν να ενσωματωθούν σε διάφορα σενάρια εντός του παιχνιδιού. Τα κατασκευάσματα Redstone μπορούν

είτε να λειτουργούν στα παρασκήνια είτε να είναι ορατά, παρέχοντας ένα ελκυστικό οπτικό στοιχείο για τους μαθητές.

4.1 Αξιολόγηση και Βαθμολογία

Η μεθοδολογία SAINT ενσωματώνει μια διαδικασία αξιολόγησης που αξιολογεί το επίτευγμα του χρήστη σε διάφορες δραστηριότητες, με έμφαση σε παράγοντες όπως η φιλικότητα προς τον χρήστη, η ποιότητα, η εμπειρία χρήστη και η δυνατότητα αναπαραγωγής.

Η χρήση ψυχαγωγικών δραστηριοτήτων για εκπαιδευτικούς σκοπούς έχει μακρά ιστορία και στο σημερινό εκπαιδευτικό τοπίο, η ενσωμάτωση των βιντεοπαιχνιδιών ως εργαλείο διδασκαλίας κερδίζει εξέχουσα θέση λόγω της αυξανόμενης επιρροής των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας (ΤΠΕ). Τα βιντεοπαιχνίδια διαθέτουν εκπαιδευτικές δυνατότητες επειδή μπορούν να δημιουργήσουν ένα καθηλωτικό περιβάλλον μάθησης, επιτρέποντας στους παίκτες να απορροφούν και να εσωτερικεύουν νέες πληροφορίες απρόσκοπτα.

Για να εφαρμόσουν το SAINT στην τάξη, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να διαθέτουν τεχνικές γνώσεις Minecraft, δημιουργικότητα, εξειδίκευση στο αντικείμενο, δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, ικανότητες ομαδικής εργασίας, ικανότητα αποτελεσματικής εμπλοκής των μαθητών, κατανόηση της διαδικτυακής ασφάλειας και εξοικείωση με το πρόβλημα. μεθοδολογίες μάθησης. Η διαδικασία επικύρωσης του Saint επικυρώνει καθένα από αυτά τα στοιχεία χρησιμοποιώντας ένα φιλικό προς τον χρήστη πλέγμα αξιολόγησης και λίστα ελέγχου.

4.1.1 Βαθμολόγηση εξαρτημάτων

Στην τάξη:

- Εμπλοκή και κίνητρο των μαθητών.
- Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, που περιλαμβάνει ομαδική εργασία, ανάπτυξη κοινότητας, ανάληψη ευθυνών, ενθάρρυνση της φαντασίας, περιέργειας, δημιουργικότητας και εφευρετικότητας, ενίσχυση της συγκέντρωσης, των δεξιοτήτων οργάνωσης και προγραμματισμού και ενίσχυση της αυτοπεποίθησης.
- Αξιολόγηση συμπεριφοράς επίλυσης προβλημάτων.
- Παρακολούθηση της προόδου των μαθητών σε θέματα STEM που καλύπτονται από το SAINT και της συνολικής τους ακαδημαϊκής επίδοσης.

Σε μια συγκεκριμένη περιοχή, μια ομάδα εκπαιδευτικών ιδρυμάτων περιλαμβάνει:

- Ο αριθμός των μαθητών που συμμετέχουν στην πρωτοβουλία κατηγοριοποιούνται ανάλογα με την ηλικία, το φύλο και το εκπαιδευτικό τους στάδιο.
- Ποσότητα σχολείων που βρίσκονται σε δύσκολες ή υποεξυπηρετούμενες περιοχές

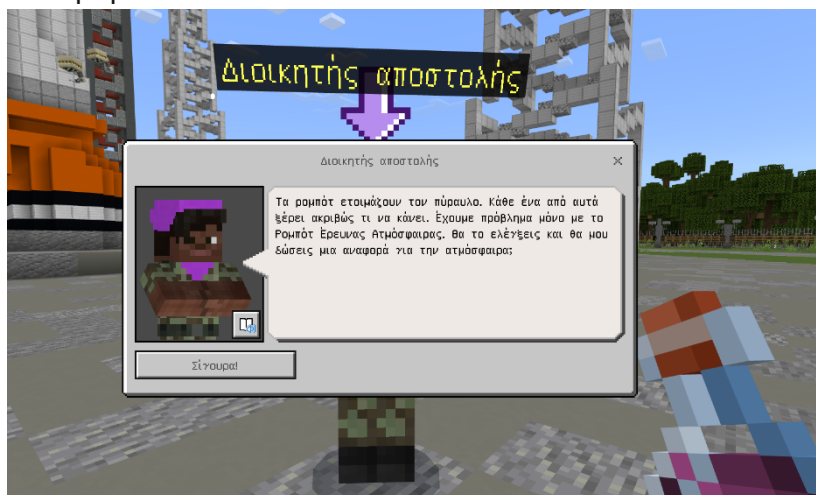
- Ταξινόμηση σχολείων με βάση το περιβάλλον τους, όπως αστικό ή αγροτικό, ή χαρακτηρισμός εντός εκπαιδευτικών ζωνών προτεραιότητας.
- Αξιολόγηση της δέσμευσης των εκπαιδευτικών και των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, που περιλαμβάνει τον αριθμό των συμμετεχόντων και τον χρόνο που αφιερώθηκε, καθώς και την προσωπική τους επαγγελματική εξέλιξη.
- Ένταξη μαθητών στις τεχνολογικές διαδικασίες.

5. Παραρτήματα

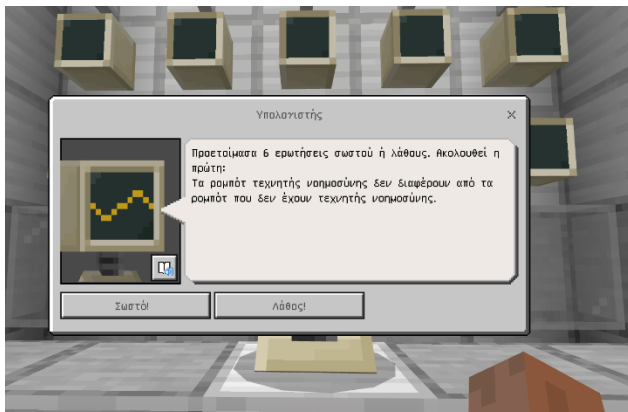
5.1 Λύσεις κουίζ

5.1.1 Κόσμος 1

1. Μάθηση



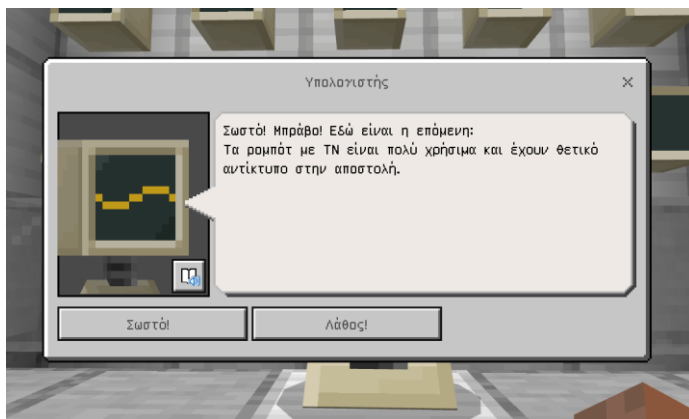
2. Λάθος



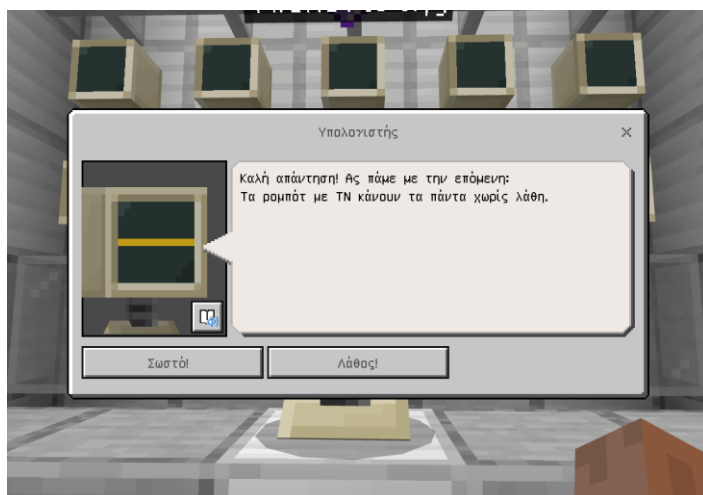
3. Σωστό



4. Σωστό



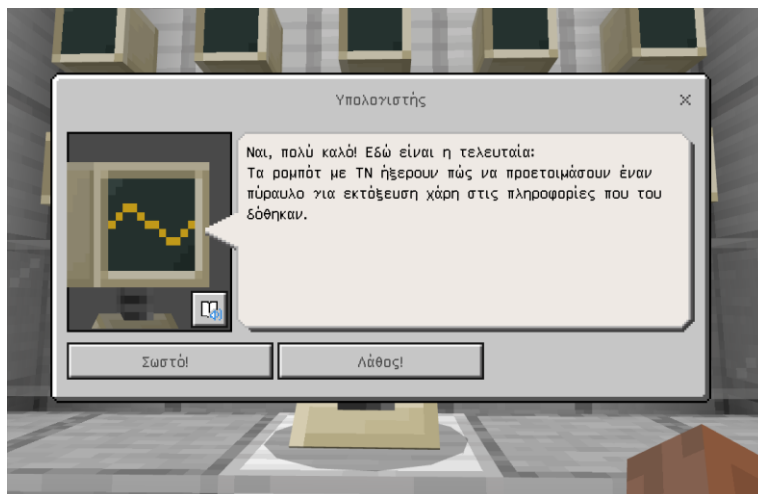
5. Λάθος



6. Λάθος



7. Σωστό



5.1.2 Κόσμος 2

Αφού φτάσετε στη βάση του Άρη, μιλάτε με τον υπολογιστή και πατάτε δεξί κλικ σε κάθε πλαίσιο. Στη συνέχεια, επιστρέφετε στον υπολογιστή για να μιλήσετε μαζί του:

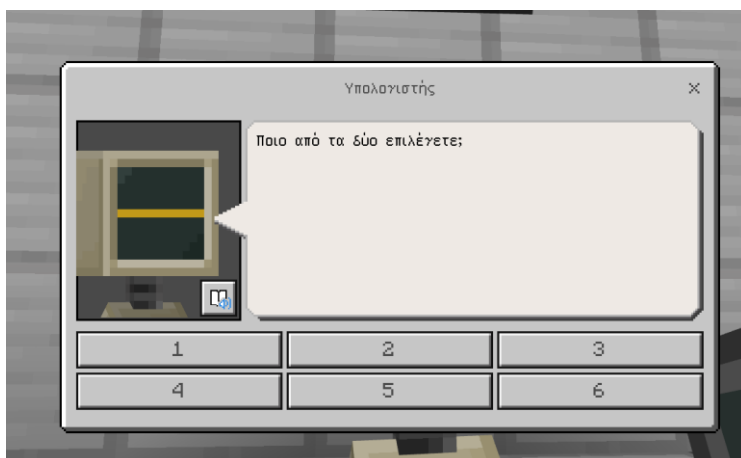
1. 1



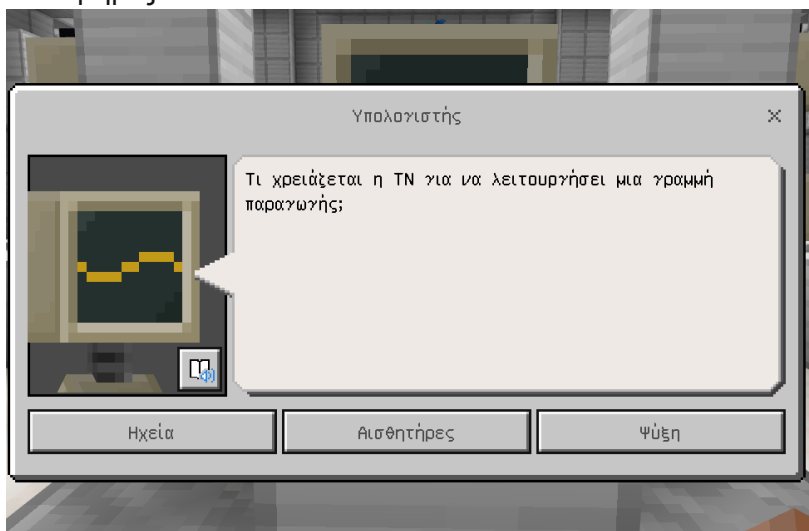
2. Στη συνέχεια, θα πρέπει να συνδυάσετε μερικά κομμάτια. Ο σωστός συνδυασμός είναι αυτός:



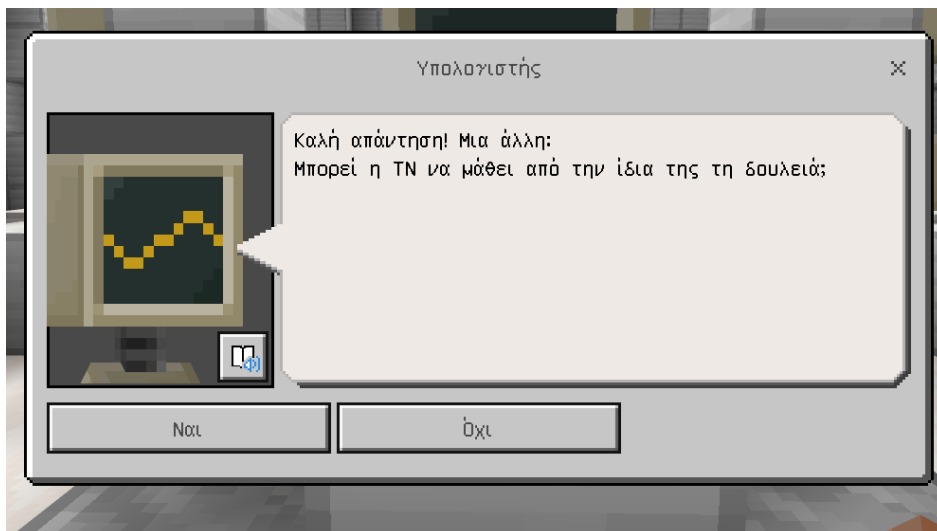
3. 3



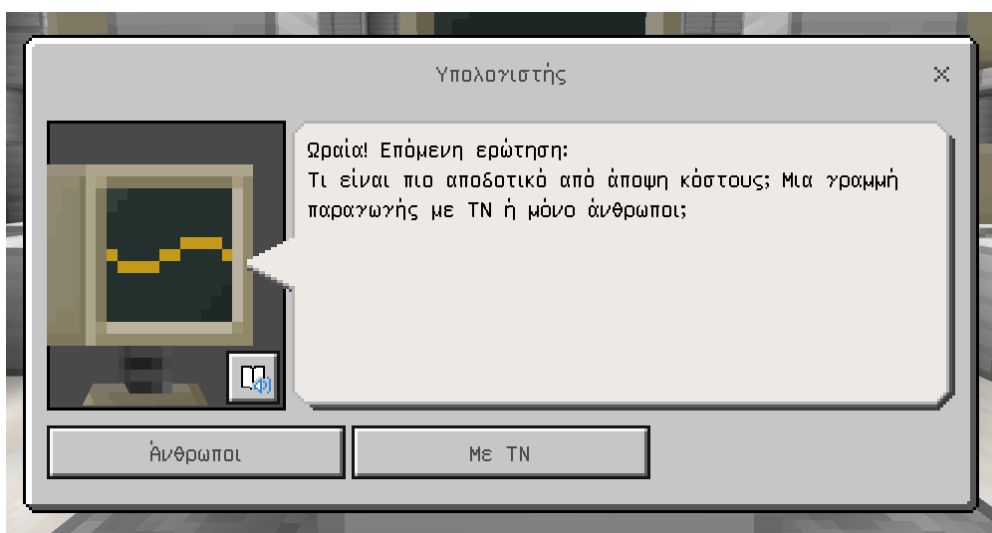
4. Αισθητήρες



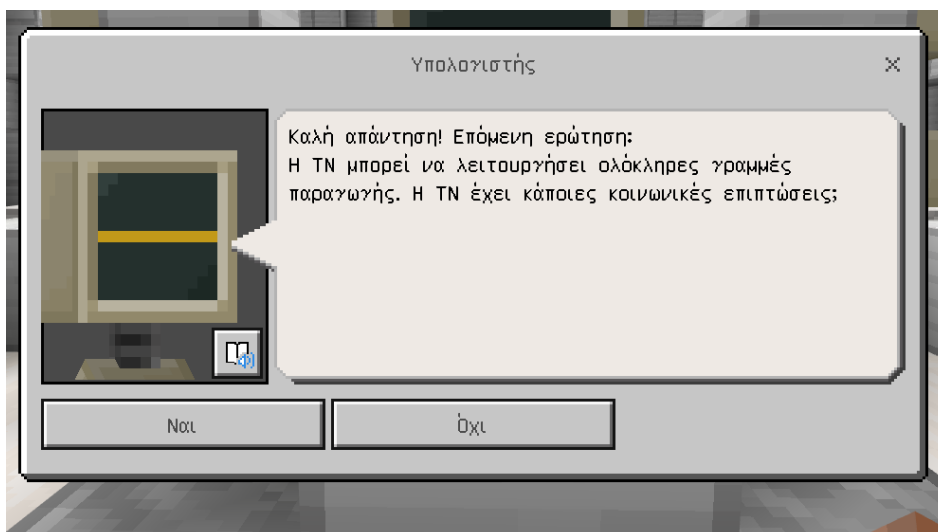
5. Ναι



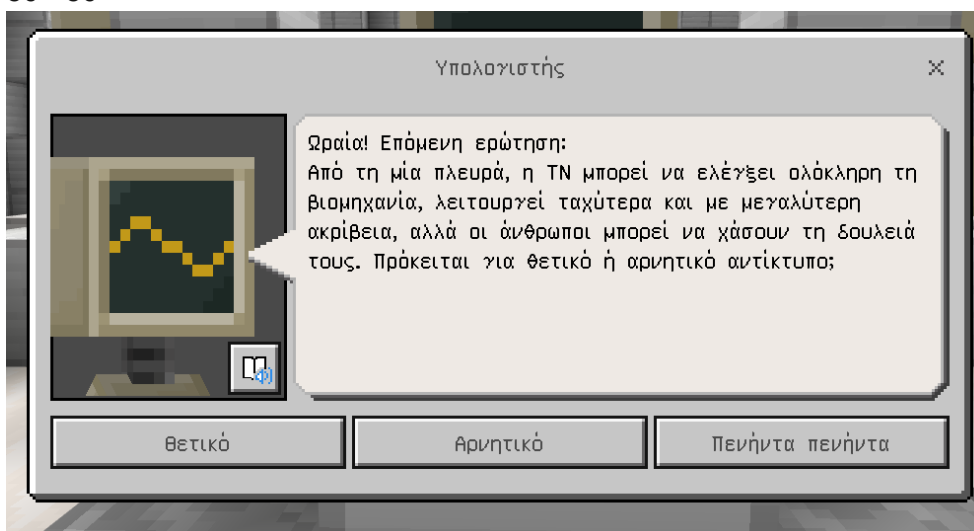
6. Με AI



7. Ναι



8. 50 - 50



5.1.3 Κόσμος 3

Αφού ακολουθήσετε τις οδηγίες, ξεκινά το μέρος του κουίζ.

1. Πιέζετε στα μεσαία γκρι μέρη για να δημιουργήσετε ένα ολόκληρο χρυσό μέρος.



1. Μέσα στο δέντρο Dome, θα πρέπει να ταιριάξετε τα χρώματα με τα σωστά λουλούδια. Η σωστή σειρά είναι Πικραλίδα, μπλε ορχιδέα, λιλά, ζαχαροκάλαμο, ροζ τουλίπα, χελώνα.

2. Λείπουν λέξεις και οι σωστές απαντήσεις είναι:



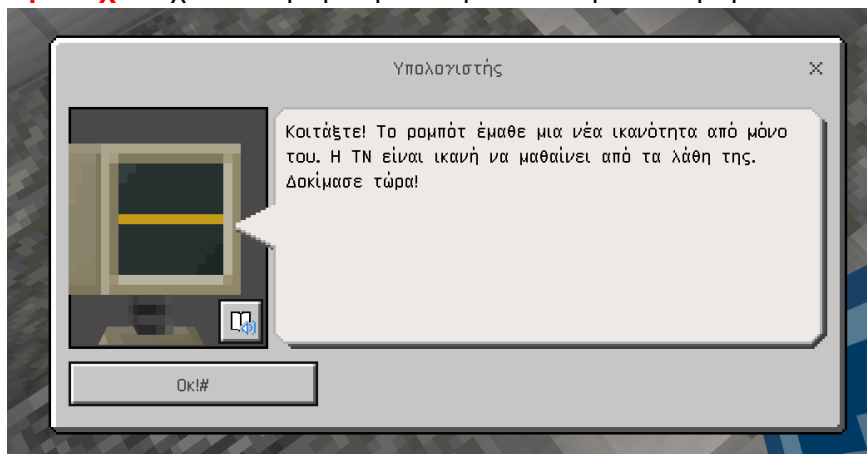
5.1.4 Κόσμος 4

Αφού ακολουθήσετε τις οδηγίες, μπαίνετε σε κάθε δωμάτιο και επιλέγετε από τα τελάρα τα κομμάτια που ζητούν να προγραμματίσετε σωστά.





Πρόσεχε! Έχετε αυτή τη σειρά και μια σωστή απάντηση:



ΑΛΛΑ: Θα δείτε σφάλμα γιατί σας διδάσκει ότι η τεχνητή νοημοσύνη κάνει λάθη επίσης. Στη συνέχεια, πρέπει να πάτε ξανά στον υπολογιστή και να συμπληρώσετε ένα νέο παζλ. Ξεκινάτε έναν νέο προγραμματισμό με τον απαιτούμενο συνδυασμό:



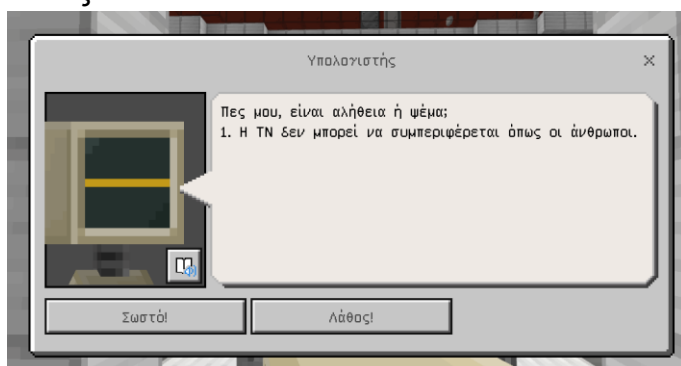
Θα δείτε ξανά σφάλμα επειδή χρειάζεται περαιτέρω αλληλεπίδραση.

Στη συνέχεια, πρέπει να πάτε ξανά στον υπολογιστή και να συμπληρώσετε ένα νέο παζλ.

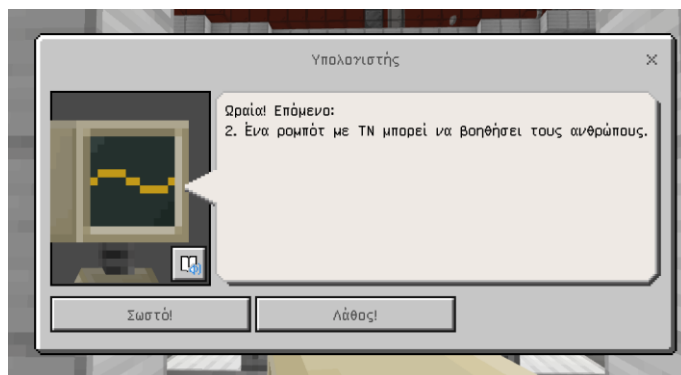


Ένα νέο κουίζ θα ξεκινήσει:

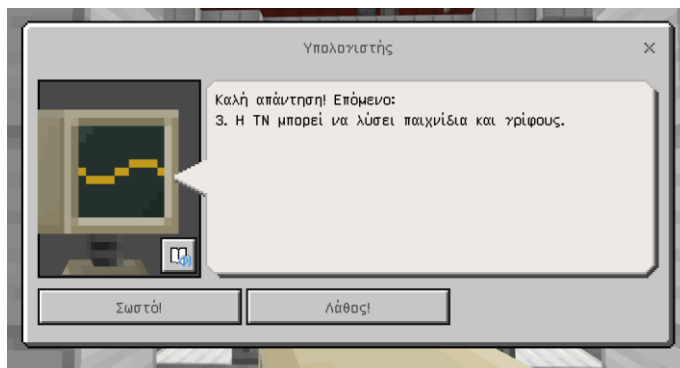
1. Λάθος



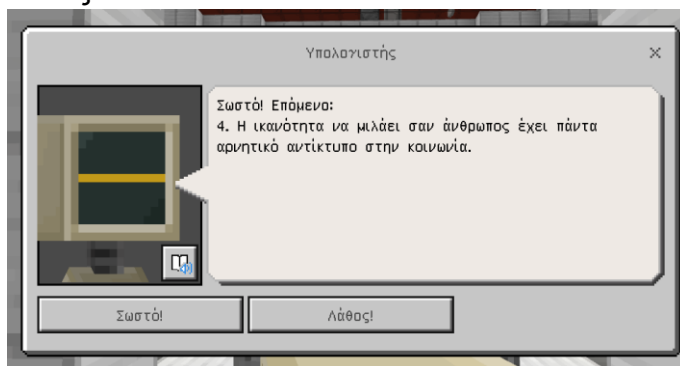
2. Σωστό



3. Σωστό

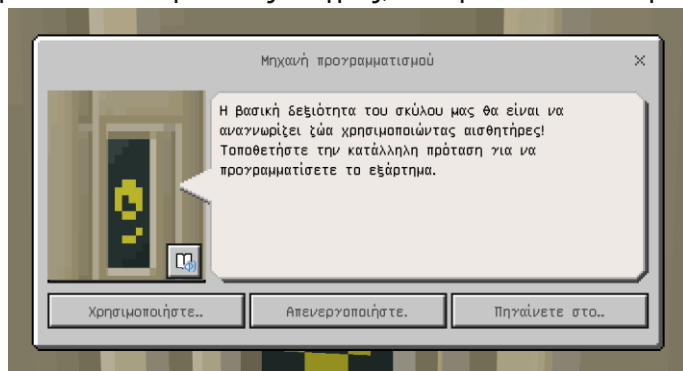


4. Λάθος

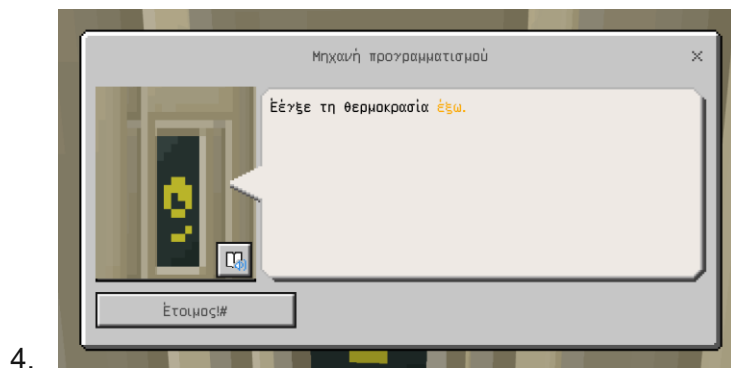
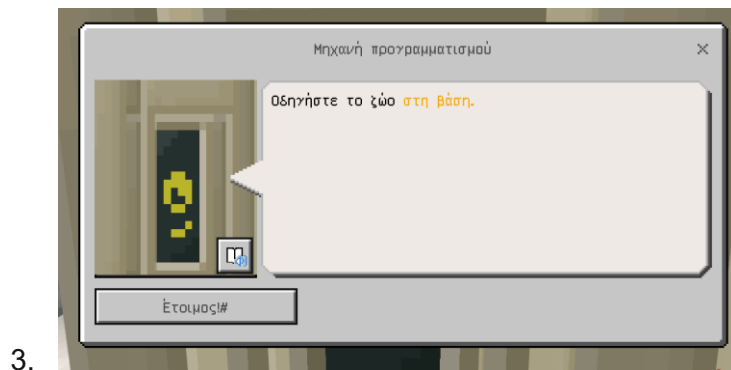
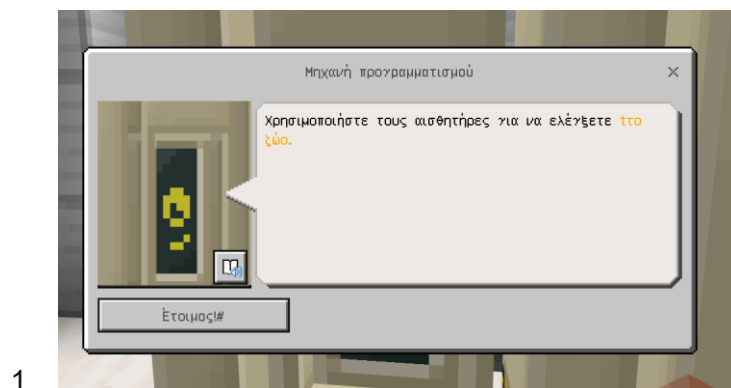


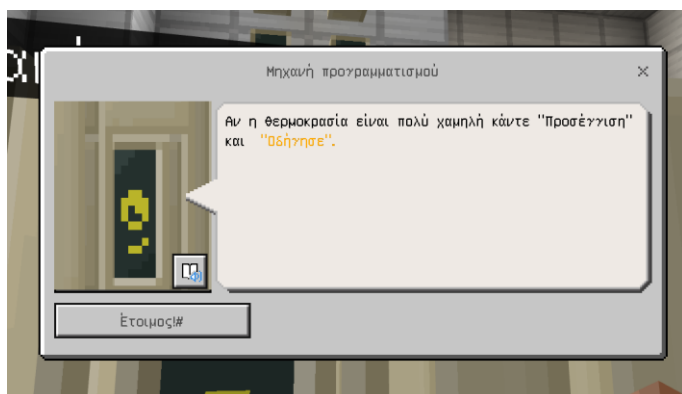
5.1.5 Κόσμος 5

Αφού ακολουθήσετε τις οδηγίες, θα πρέπει να επιλέγετε κάθε φορά τη σωστή λέξη/φράση όπως αυτή:



Για να λάβετε 5 στοιχεία, πρέπει να συμπληρώσετε τις 5 παρακάτω προτάσεις:



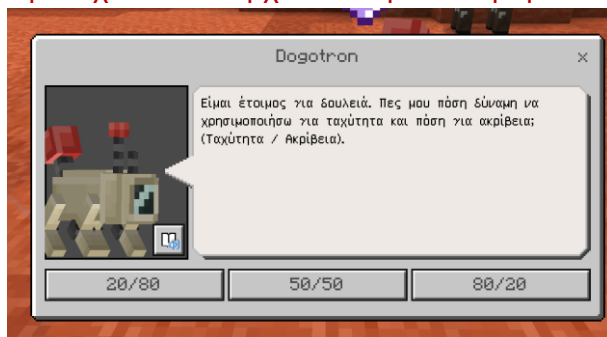


5.

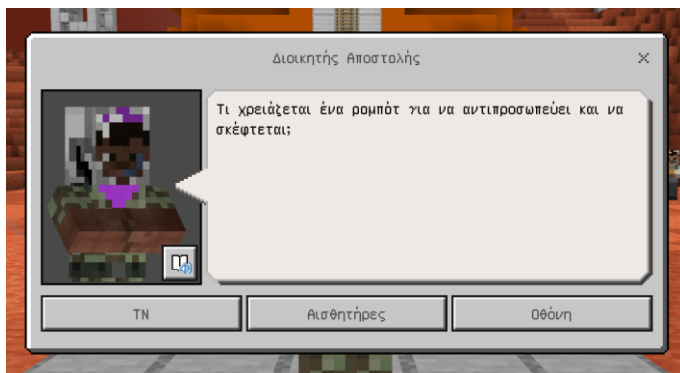
Θα λάβετε 5 εξαρτήματα στο απόθεμά σας και θα πρέπει να τα βάλετε στο μωβ κουτί πάνω από τον σκύλο.

Μετά πηγαίνεις στις αγελάδες.

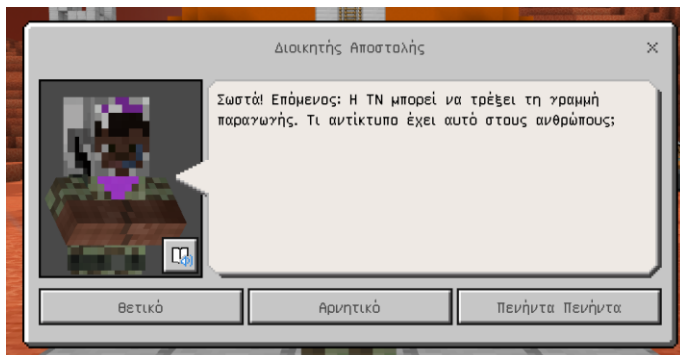
Πρόσεχε! Δεν υπάρχει σωστή απάντηση σε αυτό.



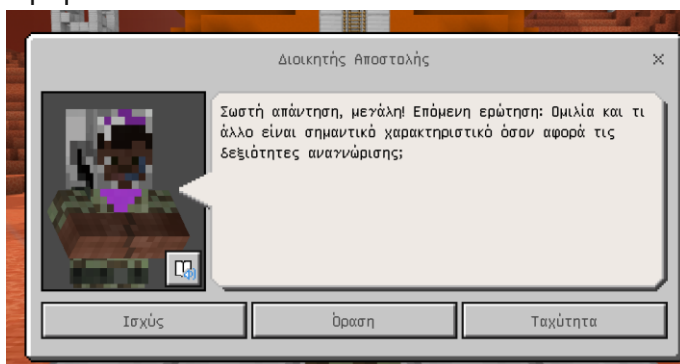
Ακολουθείτε τις οδηγίες για να φτάσετε στο σημείο προσγγείωσης και να απαντήσετε στο τελικό κουίζ!AI



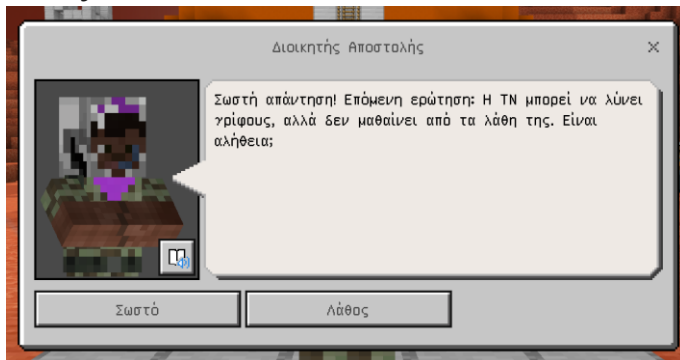
1. 50 - 50



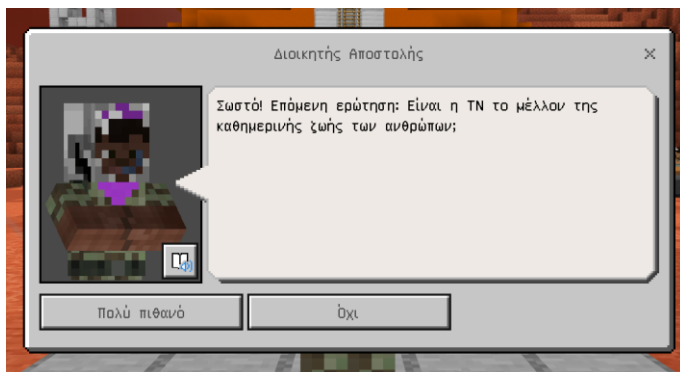
2. Όραμα



3. Λάθος



4. Πολύ πιθανόν



5.2 Troubleshooting

Πρέπει πρώτα να κατεβάσετε τα αρχεία "McWorld" για να χρησιμοποιήσουν τον κόσμο την Εκπαίδευση Minecraft Edition. Αυτά τα αρχεία θα εκκινήσουν το σύστημα Minecraft Education αμέσως μόλις κάνετε διπλό κλικ πάνω τους. Θα σας ζητήσει να συνδεθείτε χρησιμοποιώντας τον λογαριασμό στον οποίο αποκτήσατε άδεια Minecraft Education από τη Microsoft. Ο κόσμος χρειάζεται το νεότερο για να λειτουργεί σωστά το Minecraft Education.

Για τους Εκπαιδευτικούς Οργανισμούς, υπάρχουν δωρεάν άδειες που πρέπει να αποκτηθούν μετά από αυτές τις διαδικασίες. <https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360061371532-Purchasing->

Επιλογές-για-Minecraft-Εκπαίδευση-Έκδοση-Άδειες

Μια άλλη επιλογή θα είναι η μη αυτόματη εισαγωγή του κόσμου. Κατά τη φόρτωση του παιχνιδιού, αφού προσθέσετε τα διαπιστευτήριά σας, πατήστε το play και μετά θα δείτε στο κάτω δεξί μέρος το κουμπί "Εισαγωγή".

Υπάρχουν πρόσθετα προβλήματα που αντιμετωπίζετε κατά τη φόρτωση του κόσμου; Ελέγξτε εάν κάποια από αυτές τις λύσεις μπορεί να είναι χρήσιμη.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ: Κατεβάζω τους κόσμους και λέει ότι η εισαγωγή απέτυχε.

ΛΥΣΗ: Αυτό μπορεί να συμβεί για διάφορους λόγους.

Θα μπορούσατε να δοκιμάσετε να εισαγάγετε τον κόσμο με μη αυτόματο τρόπο, ανοίγοντας το παιχνίδι, επιλέγοντας play και μετά επιλέξτε ΕΙΣΑΓΩΓΗ στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης σας. Στη συνέχεια επιλέξτε το αρχείο. Εάν αυτό αποτύχει, ελέγξτε τα βήματα παρακάτω.

Θα μπορούσατε να δοκιμάσετε να κλείσετε και να ανοίξετε ξανά την εφαρμογή Minecraft: Education Edition. Ίσως υπήρχε μια εισαγωγή που δεν ολοκληρώθηκε σωστά και που προκάλεσε την αποτυχία εισαγωγής του επόμενου παιχνιδιού

του κόσμου. Η επανεκκίνηση του υπολογιστή σας μπορεί επίσης να βοηθήσει.

Τελευταία λύση: Αλλάξτε το όνομα του αρχείου <name of world>.mcworld σε <όνομα του

κόσμος>.zip. Αυτό θα μετατρέψει το αρχείο σε αρχείο zip. Αποσυμπιέστε το αρχείο και ανοίξτε το. Πηγαίνετε στο μανιφέστο αρχείο και αλλάξτε το UUID χρησιμοποιώντας μια ηλεκτρονική γεννήτρια UUID. Συμπιέστε το νέο φάκελο και μετονομάστε τον σε .mcworld. Προσπαθήστε να ανοίξετε ξανά τον κόσμο.

Ανάλογα με το διαφορετικό μήνυμα σφάλματος, πρέπει να συμβούν διαφορετικές ενέργειες, οπότε εάν υπάρχει κάτι συγκεκριμένο που απευθύνεται σε εσάς, όπως ένας αριθμημένος κωδικός ή μια εξήγηση για το γιατί η εισαγωγή απέτυχε, μη διστάσετε να ανατρέξετε στην κοινότητα της εκπαιδευτικής έκδοσης Minecraft για λύσεις στο πρόβλημά σου.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ: Ο κόσμος δεν έχει NPC.

ΛΥΣΗ: Αυτό σημαίνει ότι το BEHAVIOR PACK δεν φορτώθηκε σωστά με τον κόσμο. Βγείτε από τον κόσμο (αλλά όχι από την εφαρμογή Minecraft). Βρείτε τον κόσμο που ψάχνετε και επιλέξτε ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ. Στην αριστερή πλευρά της οθόνης σας, προσπαθήστε να βρείτε την καρτέλα που λέει PACKS ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ. Στη συνέχεια, θα δείτε δύο TABS στην κύρια οθόνη. ACTIVE PACKS και MY PACKS. Το πακέτο συμπεριφοράς σας θα πρέπει να βρίσκεται στην καρτέλα MY PACKS, στην οποία θα πρέπει να κάνετε κλικ και να επιλέξετε ενεργοποίηση. Εάν δεν είστε σίγουροι για το πακέτο που χρειάζεστε, κοιτάξτε τα ACTIVE PACKS και ένα από αυτά θα πρέπει να πει ότι "Αυτό το πακέτο λείπει". Βρείτε το πακέτο με το ίδιο όνομα στην καρτέλα MY PACKS και ενεργοποιήστε το.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ: Ο κόσμος έχει πίνακες που έχουν περίεργο κείμενο, πείτε κάτι σαν board.act.1. Τα NPC έχουν περίεργους διαλόγους. ΚΑΙ ΤΑ ΛΟΙΠΑ

ΛΥΣΗ: Αυτό σημαίνει ότι το PACK RESOURCE δεν φορτώθηκε σωστά με το κόσμο.

Βγείτε από τον κόσμο (αλλά όχι από την εφαρμογή Minecraft). Βρείτε τον κόσμο που ψάχνετε και επιλέξτε ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ. Στην αριστερή πλευρά της οθόνης σας, προσπαθήστε να βρείτε την καρτέλα που λέει PACKS ΠΟΡΩΝ. Στη συνέχεια, θα δείτε δύο TABS στην κύρια οθόνη. ACTIVE PACKS και MY PACKS. Το πακέτο συμπεριφοράς σας θα πρέπει να βρίσκεται στην καρτέλα MY PACKS, στην οποία θα πρέπει να κάνετε κλικ και να επιλέξετε ενεργοποίηση. Εάν δεν είστε σίγουροι για το πακέτο που χρειάζεστε, δείτε τα ACTIVE PACKS και ένας από αυτούς θα πρέπει να πει ότι "Αυτό το πακέτο λείπει". Βρείτε το πακέτο με το ίδιο όνομα στην καρτέλα MY PACKS και ενεργοποιήστε την. *Ελέγξτε αν αντιμετωπίζετε και τα δύο αυτά προβλήματα, μεταβείτε και στα δύο από αυτές τις λύσεις*

ΠΡΟΒΛΗΜΑ: Ο κόσμος είναι σε διαφορετική γλώσσα.

ΛΥΣΗ: Οι κόσμοι έχουν μεταφραστεί σε διάφορες γλώσσες. Ίσως έχετε ένα κόσμο που είναι σε διαφορετική γλώσσα από τη δική σας, βρείτε την κατάλληλη γλώσσα και ξεκινήστε ξανά.

Εάν αυτό δεν λειτουργεί, ρυθμίστε τη γλώσσα της εφαρμογής Minecraft σύμφωνα με τις προτιμήσεις σας. Στην αγγλική έκδοση αναζητήστε την επιλογή των Αγγλικών ΗΠΑ, όχι για το ΗΒ.

5.3 Λίστα ελέγχου

Αυτό το μοντέλο λίστας ελέγχου έχει σχεδιαστεί για να διασφαλίζει ότι όλα τα βασικά στοιχεία που απαιτούνται για την εκτέλεση των δραστηριοτήτων είναι σε θέση. Θα πρέπει να προσαρμοστεί ώστε να ευθυγραμμίζεται με συγκεκριμένα σενάρια διδασκαλίας. Αυτή η λίστα ελέγχου προορίζεται για τον δάσκαλο και τα άτομα που συμμετέχουν στο συντονισμό και την οργάνωση αυτών των δραστηριοτήτων.

Πρόγραμμα συνεδρίας εκπαίδευσης / Πρόγραμμα συνεδρίας ηλεκτρονικής μάθησης

Είδος	Περιγραφή (αν χρειάζεται)
Τίτλος	Είναι χρήσιμο να επεξηγήσετε τι θα μαθευτεί κατά τη διάρκεια του μαθήματος.
Απαιτούμενες γνώσεις και δεξιότητες	Η παροχή στους μαθητές αυτών των πληροφοριών τους δίνει τη δυνατότητα να επανεξετάσουν τις ιδέες που χρειάζονται για να ολοκληρώσουν την εργασία και μπορεί να λειτουργήσει ως βάση για περαιτέρω διδασκαλία.
Ημέρα, ημερομηνία και ώρα,	
Απαιτούμενος χρόνος	
Ομάδα στόχος και αριθμός ατόμων	Ποιους μαθησιακούς στόχους έχετε για τους μαθητές στο τέλος αυτής της συνεδρίας;
Στόχοι της συνεδρίας	Βήμα-βήμα συνεδρία (με χρονοδιάγραμμα και ευθύνες)
Μεθοδολογία	Απαιτήσεις χώρου και είδος τάξης
Απαιτείται χώρος	Φυλλάδια και άλλο εκπαιδευτικό υλικό
Χρειάζονται υλικά	Ποια βραχυπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα αποτελέσματα ελπίζετε από αυτή την άσκηση;
Συγκεκριμένα αποτελέσματα της συνεδρίας	Πώς πρέπει να αξιολογηθεί η τεχνική και πρακτική πρόοδος της συνεδρίας;
Ερωτήσεις απολογισμού	Προσέγγιση για την αξιολόγηση των μαθησιακών ή επικυρωμένων δεξιοτήτων των μαθητών
Σε συνέχεια	Μακροχρόνια παρακολούθηση του έργου

4.4 Συμβουλές

• Προσβασιμότητα

Οι χρήστες μπορούν να αλλάξουν τα χειριστήρια του παιχνιδιού σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους. Μπορούν ακόμη και να χρησιμοποιήσουν έναν ελεγκτή εάν αυτό είναι κάτι με το οποίο είναι πιο εξοικειωμένοι. Μια χρήσιμη συμβουλή για τους αριστερόχειρες είναι αντί για τα χειριστήρια WASD, αλλάξτε τα σε IJKL και αντικατοπτρίστε τις υπόλοιπες εντολές από εκεί.

- **Τι να κάνετε όταν έχετε κολλήσει σε έναν κόσμο του Minecraft**

Εάν έχετε κολλήσει ποτέ, ελέγξτε αν ο κόσμος που παίζετε έχει ενεργοποιημένες εντολές. Εάν συμβαίνει αυτό, μια απλή εντολή: `"/gamemode c"` μπορεί να σας οδηγήσει στην έκδοση δημιουργικού και να σας βοηθήσει να ξεκολλήσετε ή να αποκτήσετε τους πόρους που χρειάζεστε. Θυμηθείτε να επιστρέψετε στην προεπιλεγμένη λειτουργία παιχνιδιού με την εντολή: `"/gamemode s"` ή `"/gamemode a"` ανάλογα με τον κόσμο που παίζετε.

- Πώς να μετατρέψετε κόσμους Minecraft όταν χρησιμοποιείτε μια διαφορετική έκδοση του Minecraft Education Edition ή άλλη έκδοση του Minecraft, είναι υποχρεωτικό να μετατρέψετε τους κόσμους για να γίνουν συμβατοί. Υπάρχει ένα διαδικτυακό εργαλείο που μπορεί να σας βοηθήσει, το Chunker (<https://chunker.app/>). Ωστόσο, το Chunker δεν μετατρέπει οντότητες και NPC και αυτό το εργαλείο θα είναι κατάλληλο μόνο για απλούς κόσμους. Κινδυνεύετε να χάσετε όλα τα διαδραστικά στοιχεία που έχετε δημιουργήσει.

- **Πώς να απενεργοποιήσετε τη λειτουργία Microsoft S.**

Εάν ο υπολογιστής σας λειτουργεί σε λειτουργία Microsoft Windows S, θα πρέπει να απενεργοποιήσετε τη λειτουργία S για να μπορέσετε να κάνετε λήψη της Εκπαίδευσης Minecraft Edition. Για να βγείτε από τη λειτουργία Microsoft S και να αποκτήσετε πρόσβαση σε εφαρμογές πέρα από το Microsoft App Store, ακολουθήστε τα εξής βήματα:

1. Δημιουργήστε έναν νέο λογαριασμό Microsoft που δεν έχει οριστεί ως σχετικός με την εργασία ή το σχολείο.
2. Συσχετίστε αυτόν τον λογαριασμό Microsoft με τον φορητό υπολογιστή σας.
3. Μεταβείτε στις Ρυθμίσεις > Ενημέρωση και ασφάλεια > Ενεργοποίηση στον υπολογιστή σας σε λειτουργία Windows 10 S.
4. Εντοπίστε την ενότητα Switch to Windows 10 Home ή Switch to Windows 10 Pro και, στη συνέχεια, κάντε κλικ στο σύνδεσμο Μετάβαση στο κατάστημα.
5. Να είστε προσεκτικοί και να μην κάνετε κλικ στον σύνδεσμο στην ενότητα Αναβάθμιση της έκδοσης των Windows, καθώς περιλαμβάνει μια ξεχωριστή διαδικασία που διατηρεί τη λειτουργία S.
6. Στη σελίδα του Microsoft Store που εμφανίζεται (Έξοδος από τη λειτουργία S ή παρόμοια σελίδα), κάντε κλικ στο κουμπί Λήψη. Αφού επιβεβαιώσετε αυτήν την ενέργεια, θα μπορείτε να εγκαταστήσετε εφαρμογές από πηγές διαφορετικές από το Microsoft Store.

6. Αναφορές

Εδώ μπορείτε να βρείτε μια λίστα πόρων (ιστοσελίδες, κ.λπ.) που θα σας βοηθήσουν με το Minecraft:

Επίσημες ιστοσελίδες

- Επίσημος ιστότοπος Minecraft Education Edition (<https://education.minecraft.net/en-us>)
- Minecraft Wiki (https://minecraft.fandom.com/wiki/Minecraft_Wiki)
- Minecraft: κοινότητα Education Edition. (<https://educommunity.minecraft.net/hc/en-μας>)

Βοήθεια για Εκπαιδευτικούς

Minecraft: Education Edition - Teacher Academy. Μια σειρά διαδικτυακών μαθημάτων που βοηθάει Οι δάσκαλοι κατανοούν τι είναι το Minecraft και πώς να το ενσωματώσουν στην τάξη τους. (<https://learn.microsoft.com/en-us/training/paths/minecraft-teacher-academy/>)