

Minecraft Education Edition kā pilsētvides plānošanas rīks interešu izglītībā

Metodiskā izstrādne
Kristaps Gvozda
2026

Kas ir Minecraft?

Digitālā smilšu kaste (*Sandbox*)

Atvērta pasaule bez noteikta mērķa, kurā lietotāji paši nosaka spēles gaitu
Bezgalīgs digitāls konstruktors, kurā viss sastāv no 1x1 metra lieliem blokiem.

Education Edition - speciāli izglītībai pielāgota spēles versija, kas ļauj skolotājam:

- Kontrolēt mācību vidi un skolēnu darbības
- Izmantot iebūvētus rīkus (piemēram, kameras, portfolio un tāfeles)
- Integrēt programmēšanas un sadarbības elementus.





Kāpēc Minecraft?

Vairāk nekā spēle – mācību vide

Minecraft ir skolēniem pazīstama un saistoša digitālā vide, kas dabiski veicina augstāku līdzdalību un interesi apgūt sarežģītus pilsētplānošanas principus caur spēles elementiem

Kāpēc pilsētplānošana Minecraft vidē?

- **Mēroga izpratne** - skolēni var būvēt objektus attiecībā 1:1 (viens bloks = viens metrs), attīstot telpisko domāšanu
- **Droša kļūdīšanās** - atšķirībā no fiziskiem maketiem, šeit jebkuru kļūdu var izlabot ar vienu klikšķi, veicinot drosmi eksperimentēt

Aktualitāte

- Jauniešu pilsoniskā līdzdalība
- Digitālo prasmju attīstīšana
- Telpiskās domāšanas veicināšana
- Izpratnes veicināšana par ilgtspējīgas pilsētvidi



Darba mērķi



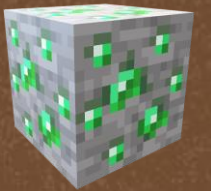
Mērķis - attīstīt izglītojamo izpratni par pilsētvides plānošanas principiem, izmantojot digitālu modelēšanu

Uzdevumi:

- Iepazīstināt ar pilsētvides pamatprincipiem
- Attīstīt modelēšanas prasmes



Darba uzdevumi



Izpēte – analizēt izvēlēto pilsētas teritoriju

Teorētiskā bāze - iepazīstināt ar pilsētvides pamatprincipiem

Projektēšana – plānot izmaiņas vai uzlabojumus pilsētvidē, izmantojot funkcionalitāti

Realizācija – uzbūvēt objektu Minecraft vidē, 1:1 mērogā

Rezultātu analīze



Mērķauditorija un organizācija

Interešu izglītības izglītojamie (+-10 gadi)

Darbs grupās (4-6 dalībnieki)

5 nodarbību cikls

Metodes un resursi

Metodes

- Projektu metode
- Sadarbības mācīšanās
- Spēļošana

Resursi

- Datori
- Minecraft Education Edition licences
- Programmatūra kartes datu pārveidošanai
Minecraft pasaulē

Darbību apraksts

Sagatavošanās – skolotājs sagatavo spēles karti

Levadlekcija – ar skolēniem tiek pārrunāti

pilsētplānošanas pamatprincipi

Uzdevumu dalīšana – skolēniem tiek sadalīti uzdevumi

(plānošana, būvniecība, iekārtas, labiekārtošana)

Praktiskais darbs

Refleksija

Sasniedzamie rezultāti

- Izprot pilsētvides plānošanas pamatprincipus
- Izveido funkcionālu pilsētvides modeli
- Pamato savus risinājumus
- Sadarbojas komandā



Paldies par uzmanību!

