

Jak sześcienny świat gry Minecraft Education może stać się pracownią matematyczną?

Omawiane zagadnienia:

W czasie wystąpienia zostaną zaprezentowane sposoby zastosowania na lekcjach matematyki popularnej wśród uczniów gry Minecraft Education.

Na konkretnych przykładach zostanie pokazane jak sześcienny świat tej gry może stać się pracownią Królowej nauk, w której uczniowie w atmosferze zabawy kształtują i rozwijają kompetencje matematyczne.

Barbara Dubiecka-Kruk

Nauczycielka matematyki, ekspertka oświatowa, autorka i współautorka: programów nauczania, podręczników do matematyki i publikacji metodycznych, programów rozwojowych i szkoleń, diagnoz i próbnych arkuszy egzaminacyjnych z matematyki; trenerka edukacyjna i edukatorka.

Autorka bloga oMatmo.pl, pomysłodawczyni projektu oGRAJmatmę – Laboratoria przyszłości z Minecraftem (oGRAJmatme.pl), Microsoft Innovative Educator Expert.