















Колебание	
 Линк към играта	https://quandarygame.org
 Предложена от	Panevezys District Education Center (Литва)
 Вид игра	Онлайн игра – един играч – разказвателна игра
 Целева възраст	8-14
 Език/ци	Английски, испански
 ПроСоциални ценности	Респект/толерантност/приемане на различия етика мир/демокрация/гражданство солидарност/взаимопомощ
 ПроСоциални умения	Комуникация уважение към другите възприемане на гледни точки разпознаване на социални знаци самоконтрол сътрудничество разрешаване на проблеми поставяне на цели и планиране взаимопомощ
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> ↳ <i>Директна:</i> преподаване на как да се вземат по-добри решения ↳ <i>Непряка:</i> да се ангажират учениците с етични решения; да възприемат перспективи в процеса на вземане на решения ↳ <i>Психологически, социологически, просоциален:</i> да се учат учениците как да се справят с предизвикателни ситуации в общността, да анализират етичните въпроси при вземането на решения
 Описание на играта	<p>Играта е безплатна, просоциална игра, която ангажира учениците в етичното вземане на решения и развива умения, които ще им помогнат да разпознаят етичните въпроси и да се справят с предизвикателни ситуации в собствения си живот. Играчите развиват умения като:</p> <ul style="list-style-type: none"> - критично мислене, - вземане на перспективи и - вземане на решение. <p>Играта предоставя рамка за това как да се подходи при</p>







	<p>вземането на етични решения, без да се казва на играчите какво да мислят. Играчите трябва да вземат трудни решения, в които няма ясни правилни или грешни отговори, а важни последици - за себе си, за другите в колонията и за планетата Бракс. В техните взаимодействия с други заселници в колонията, играчите трябва да обмислят факти, мнения и решения, както в реалния живот.</p> <p>Играта засяга и широката тема на етиката, като помага на учениците да разберат как да се възползват от различна гледна точка и да се научат как да са съпричастни един към друг. В играта обитателите на Земята колонизират далечната планета на Браксос. Играчът е капитан на мисията и трябва да вземе важни решения за оцеляването в новия свят, което ще засегне екипажа и жителите на Braxos.</p> <p>Играта се състои от епизоди, които са изградени от 4 различни геймплей етапа:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Вземете правилните факти <p>На този етап играчите трябва да разграничават факти от мнения и решения.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Стеснете го <p>Играчът трябва да избере две решения от тези, които е определил като правилни в предишния етап. Той ще продължи да проучва тези решения на следващия етап.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Изследвайте гледните точки <p>С помощта на карти за решаване и факти играчът се опитва да разбере по-задълбочено мненията на колонистите. Колкото по-добре разбира колонизаторите, толкова повече точки той ще получи.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Съветът <p>На последния етап играчът трябва да представи на съвета два аргумента за и два аргумента срещу избраното решение. Решението на съвета зависи от уменията на играчите да различават факти от мнения.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>webQuandary ще работи във всеки уеб браузър с най-новата версия на приложението за Flash плейър.</p> <p>На таблетните устройства играта е налична като самостоятелно приложение на таблетни устройства с Android и устройства с iOS на iOS.</p> <p>Приложението за таблет и уеб версиите на играта са едни и същи, но приложението за таблети съдържа инструмент за създаване на символи, където играчите могат да изградят свои собствени колонисти в отговор на нови предизвикателства.</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Например:</p> <p>"Като учител на ветерани в средно и средно образование мога да видя как играта би могла да бъде много полезна за практикуването на някои общи умения за критично мислене, които са в стандартите за учебни планове в Масачузетс (и вероятно в други държави) стандарти</p>



	<p>също):</p> <ul style="list-style-type: none"> - разграничение между факти (наблюдавани данни) и мнения - корелация на фактите с хипотези (предложени решения в играта) - оценка на количеството и качеството на доказателствата (фактите), за да се определи коя хипотеза (решение) да се тества <p>Учениците могат също да научат за биологичните процеси: например биолозите търсят (а понякога и намират) лекарствени химикали, извлечени от други живи същества, които могат да се използват за лечение на човешки заболявания.</p> <p>Освен това, когато играта се играе по двойки / в група, тя насърчава научния дискурс, който също е в стандартите на държавните учебни програми, като например комуникацията и защитата на научните аргументи".</p> <p>Играта има огромен потенциал в езиковата класна стая. Всяка глава предоставя достатъчно възможности за контекстуализирано придобиване на речници и по-специално на ниво сортиране, осигурява голямо пространство за повишаване на езиковата информираност чрез изследване на структурата и тона на езика, използван за изразяване на мнения и език, използван за изясняване на фактите. В резултат на това тази игра може да бъде чудесна отправна точка за повишаване на цифровата грамотност на учениците, като им помогне да разберат езиковия тон и прагматиката, като прочете изявленията на колонистите. Играта е подходяща за разнообразни нива на умения (начинаещи напреднали). Учениците с относително ниски нива на владеене могат да се заемат с преглед на ниво дума, а аудиозаписите на отговорите на колонистите дават възможност за мултимодално проучване на съдържанието. За по-напредналите ученици играта осигурява скеле за дискусии за прагматиката, културния морал и последиците в реалния свят. Тъй като геймплеят е кратък в сравнение с другите игри, има място за творчески и потенциално продължителни дейности за разширяване. Това позволява на играта да бъде пригодена дори за най-напредналите ученици. Най-голямото предимство на играта е нейната гъвкавост – която я прави изключително ангажиращ инструмент за всяка класна стая.</p>
 Времетраене	<p>Има четири епизода (сценарии). Всеки от тях отнема около 20-30 минути, за да завърши, в зависимост от скоростта на играча и дълбочината на взаимодействие.</p> <p>Системата за регистрация позволява на играчите да запазват</p>



	<p>напредъка си след всеки епизод и да се връщат, като влизат в различно време. Не е необходимо да се регистрирате, за да играете играта, но имайте предвид, че ако го направите ще можете да запазвате мястото, до където сте стигнали.</p> <p>На уеб сайта можете да намерите цялата информация, от която се нуждаете, за да приложите успешно играта като част от обучението, включително удобен учебен указател, видео за изпълнение на уроци, план за уроци и работен лист.</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	 <p>На уеб сайта можете да намерите цялата информация, от която се нуждаете, за да приложите успешно играта като част от обучението си, включително удобен учителски указател, видео за изпълнение на уроци, план за уроци и работен лист.</p>
 <p>Съвети</p>	<p>Съществува форум за учителите, където са предоставени много примери и опит.</p>
 <p>Източник/ци</p>	<p>Създадено Learning Games Network. https://quandarygame.org Играта е създадена по Общите Основни стандарти</p>

