













<b>„Kiaulių kalnas“ („Pig Pile“)</b>	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="https://www.funbrain.com/games/pig-pile">https://www.funbrain.com/games/pig-pile</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	DIIT – Trakijos universitetas, Bulgarija.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Trumpas, internetinis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui.
 <b>Tikslinė grupė</b>	9–11 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Šiame žaidime nėra teksto.
 <b>Vertybės</b>	Pagarba, tolerancija, skirtumų pripažinimas, etika, solidarumas, pagalba, atsakomybė, bendravimas.
 <b>Igūdžiai</b>	Tikslo ir planų nustatymas, problemų identifikavimas ir sprendimo būdai, pagalbos prašymas, pagalba, bendradarbiavimas.
 <b>Tikslai</b>	Netiesioginiai: pristatyti temą gimtąja kalba. Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: dėkingumas, derybos, siekimas abipusės naudos bendradarbiaujant, sąžiningi mainai.
 <b>Aprašymas</b>	Žaidimas linksmai iliustruoja pagalbą. Kad paršelis nenukristų, jis turi laikytis drauge su višta. Žiūrint iš šono veikėjai atrodo nesuderinami savo svoriu, dydžiu, įpročiais, pomėgiais, tačiau jie yra partneriai ir norėdami, kad juos lydėtų sėkmė, jie turi vieni kitais pasitikėti. Jų elgesys yra nenuspėjamas. Patirtis įgyta žaidžiant šį žaidimą skatina diskutuoti.
 <b>Reikalinga įranga</b>	Kompiuteris, Adobe Flash Player programa.



 <p><b>Veiklos aprašymas</b></p>	<p>Žaidimas gali būti žaidžiamas klasėje arba bibliotekoje per laisvas skaitymo arba kalbėjimo pamokas.</p> <p><b>Pritaikymo žingsniai</b></p> <p>Po 10 žaidimo minučių paprašykite mokinių paaiškinti, kas vyksta žaidimo metu, kas yra pagrindiniai veikėjai ir ką jie daro, kad juos lydėtų sėkmė? Ar jiems sekasi kartu? Jei jie galėtų kalbėti, kaip skambėtų jų žodžiai? Apie ką jie šnekėtų? Paprašykite vaikų sukurti dialogą, jį užrašyti. Padiskutuokite, kokia yra LAIMINGA, o kokia yra LIŪDNA pabaiga. Paklauskite, ar mokiniai žino, ar skaitė apie situacijas, kada reikia padėti, palaikyti ar tiesiog padėkoti. Leiskite mokiniams sudaryti sąrašą žodžių (kiek galima didesnį), kuriuos jie galėtų pasakyti tokių situacijų metu. Leiskite mokiniams palyginti jų sąrašą su mokytojo parengtu. Kas atitinka, o kas ne?</p>
 <p><b>Trukmė</b></p>	<p>Pasiruošimas 10 – 15 minučių, įgyvendinimas 45 minutės.</p>
 <p><b>Paveikslėliai ir kita informacija</b></p>	



Taip pat jūs galite sugalvoti daugiau temų skirtingoms gyvenimiškoms situacijoms.

Mokiniai gali žaisti kartu prie vieno kompiuterio ir diskutuoti apie žaidimą.

