



ПроСоциални игри

Project:	ProSocial Values [2017 – 1 – IT02 – KA201 - 036860]
Output identification:	O5 Database of prosocial games
Activity leading organisation:	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Uşak (TR),
Involved organisations:	Polo Europeo della Conoscenza (IT), Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León (ES), Trakia University, Stara Zagora (BL), Panevėžio rajono švietimo centras (LT) Friends of Education (MK)









The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.







Съдържание

Against all odds- Въпреки всичко.....	3
Build Ballance -Изграждане на баланс.....	6
Build your own hero- Изгради си собствен герой	9
Can you save the world- Можеш ли да спасиш света.....	13
Cool School- Якото училище: Където цари мир.....	15
Educamigrant -Едукамигрант.....	18
Find the pair - Намери си двойника.....	20
Fireboy & Watergirl - Огненото момче и водното момиче	24
Golden Frontier - Златна граница.....	27
Interland - Интерленд (служи си умело с интернет).....	29
Liyla and the Shadows of War Лайла и Сенките на войната.....	33
MetheoHeroes - Метео Герои.....	36
Pig Pile - Прасенцето от купчината	39
Pushy Paddles - Бутащи гребла.....	42
Quandary - Колебание	45
Resolucion de conflictos - Моника иска да остане, за да играе	49
Rock the boat- Разклати лодката.....	52
Stray puppy care- Грижа за бездомно кутре	55
Sustainable Shaun - Устойчивият Шон	57
Swing fling- Залюлейте люлката	60
The Journey of Elisa - Пътуването на Елиза	62
The Roulette of Emotions- Рулетката на емоциите.....	66
The Time Tribe - Племя във времето	69
Third World Farmer- Фермер от Третия свят	72
Tower together - Кула - заедно.....	76
Ventimesi - ВентиМести	79
World Rescue - Да спасим света	83
Avatarmaker - Направи си аватар	86
Badge Craft - БаджКрафт	88
Bitmoji - Битмоджи	92
Happy Life - Щастлив живот	95
Емоции и комуникация.....	98








Against all odds- Въпреки всичко	
 Линк към играта	http://www.contravientoymare.org/ на испански
 Предложена от	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Испания)
 Вид игра	Онлайн игра – много играчи – разказвателна игра
 Целева възраст	10 +
 Език/ци	английски, испански, 10 други европейски езици
 ПроСоциални ценности	емпатия солидарност справедливост съчувствие
 ПроСоциални умения	Мислене в персектива Прояване на емпатия Взаимопомощ
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> ↘ <i>Директна</i>: Информирание на учениците заситуацията с бежанците ↘ <i>Интер-директна и крос-дисциплинна</i>: развиване на етика по отношение на подхода към различията; Социално и емоционално образование. ↘ <i>Психологическа, социална, просоциална</i>: Формиране на емпатия у учениците; Научаване повече за характеристиките на устойчиво поведение; Разработване на стратегия за подпомагане на съученици, преминали през травматична ситуация












 <p>Описание на играта</p>	<p>Играчът влиза в ролята на бежанец. Той може да премине през три различни ситуации, в които бежанците често изпадат. Тя е структурирана в 3 раздела: "война и конфликт, преследване", "гранична страна, мога ли да остана тук?" и "нов живот, загуба и предизвикателство". Всеки от тях се занимава с бежанска ситуация, като всеки раздел е в 4 части. В тях учениците могат да получат информация за различни човешки права и да отразят например коя страна може да им даде убежище? Как биха се справили, за да се разберете на език, който не знаете? Какво е устойчивостта? Колко можете да бъдете съпричастни към имигранти / бежанци /? Можете ли да насърчите човек в тази ситуация, когато той е чужденец във вашата страна?</p> <p>Всяка част във всяка секция има различни видове информация, която може да бъде лесно достъпна чрез "Уеб факти".</p> <p>Игрите са разделени на същите секции и части от информацията, споменати по-рано, за да се улесни преходът между тях.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Adobe Flash Player (може да се играе онлайн или на устройство с инсталиран Adobe Flash Player)</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Освен игрите, всеки раздел съдържа достъпни информационни листове, профили, видеоклипове или други интересни връзки за бежанците.</p> <p>Стъпки за нейното изпълнение:</p> <p>След като кликнете върху връзката по-горе, можете да се регистрирате. Когато напуснете играта, информацията ще бъде запазена. Следващия път, когато играете можете да продължите играта оттам, където сте стигнали.</p> <p>На следващата стъпка можете да изберете между влизането в играта или кликане върху раздела "Уеб факти".</p> <p>Опцията "Играй Въпреки всичко" ви позволява да играете играта. Опцията "Уеб факти" предоставя информация за всяка ситуация, която се разглежда във всяка част и раздел.</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>40 минути за всеки раздел, така че може лесно да се включи в урока в училище.</p>





 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	
 <p>Други източници на информация</p>	<p>http://www.unhcr.org/the-balloon-game.html http://www.unhcr.org/passages-game.html</p>
 <p>Съвети</p>	<p>Не е необходимо да се регистрирате, за да играете играта, но е желателно в случай, че искате да работите / играете по нея в различни учебни часове в училище. Препоръчително е да играете в малки групи, тъй като съдържанието създава концепции, които могат да бъдат обсъждани в група.</p>
 <p>Източник/ци</p>	<p>©UNHCR</p>








Build Ballance -Изграждане на баланс	
 Линк към играта	http://friv.world/build-balance/
 Предложена от	ДИПКУ, Тракийски университет/Иглика Ангелова (България)
 Вид игра	онлайн – множество играчи- флаш игра
 Целева възраст	6-11
 Език/ци	Играта е базирана на фигури и движение
 ПроСоциални ценности	образование етика равенство солидарност/взаимопомощ отговорност комуникация околна среда/природа
 ПроСоциални умения	самоконтрол поставяне на цел и планиране разрешаване на проблеми изчакване на ред
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Индиректна</i> <i>крос-дисциплинарна</i>: математика (разпознаване); по-добро разбиране на природните правила • <i>Психологична, социална, просоциална</i>: предсказуемост на поведение и отражение на действието
 Описание на играта	Целта на играта е децата да предскажат поведението на трите героя, докато се движат и да изградят най-високата и най-устойчива фигура. Има три форми, квадрат, триъгълник и кръг: трябва да изградите балансирана конструкция и да предскажете поведението на формите.











 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Компютри - препоръчително е две деца да споделят един компютър, за да могат да обсъждат, докато играят. Необходим е Adobe Flash Player</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Примерна ситуация:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Въведете проблема 2. Децата играят играта. 3. Дискутират какво е баланс преди и след придобиване на опит 4. Решават кой е победителят в края на играта(най-високата фигура) 5. Коментират неуспехите – кои са се старали най-много,кои не са постигнали значителни успехи. 6. Може ли човек да балансира своите действия? <p>- От играта виждаме, че човек може да се научи да предвиди какво следва, докато поставяте фигурите по определен начин. - Можем ли да предвидим какво ще се случи, когато няма баланс? - Трябва ли тогава да поемаме рискове? - коментираме развитието: прогнозираме, докато се стремим да запазим баланса, за да успеем.</p> <p>7. Учениците трябва да се разделят на групи от 4 деца. По време на този урок друга много подходяща тема са:</p> <ul style="list-style-type: none"> - снимки - разрушена природа и крайна урбанизация в градовете. - приятелски / неприятелски отношения - бой, тъга, плач; прегръщат се, играят заедно, четат, пишат заедно, карат велосипеди. - много богати хора - много бедни хора: снимки на храна, дрехи, коли и т.н. - балансирано потребление. <p>8. Живот и смърт - бедствия, войни и природни катастрофи, дължащи се на разрушения еко баланс.</p> <p>9. Групови задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Дайте предложения за действия за постигане на баланс . - Какво бихте искали: да сподите, да обмените, да добавяте, да забраните. <p>стъпки:</p> <ul style="list-style-type: none"> -създайте герой - аватар - решете кои са правилата за това, какво може / не може да прави (правила и способности), но само две магически сили са възможни за един аватар. <p>Създайте история с 5 снимки, където аватарът е добър герой, който поддържа баланса</p> <ul style="list-style-type: none"> - Създайте история, в която героят е "лош" и не балансира. <p>Тема 1. Аз и светът около мен в баланс / дисбаланс. Тема 2. Аз и моят съученик в балансирани / небалансирани взаимоотношения. Тема 3. Аз и моите очаквания за бъдещето на Земята - баланс и дисбаланс.</p>






	<p>Финал: Разказване на историята - първо историите, които те харесват най-много (правото да избереш) Дайте оценка - какво ще премахнете, забраните или разрешете, за да бъде историята по-реалистична. Какъв е краят, който бихте искали за вашата история?</p>
 Времетраене	<p>Подготовка и приложение – 30 минути. Време за работа – 2 часа</p>
 Снимки или други документи/детайли	 
 Други източници на информация	<p>http://taggalaxy.de/ интерактивни FLICKR с множество тематични снимки от целия свят.</p>





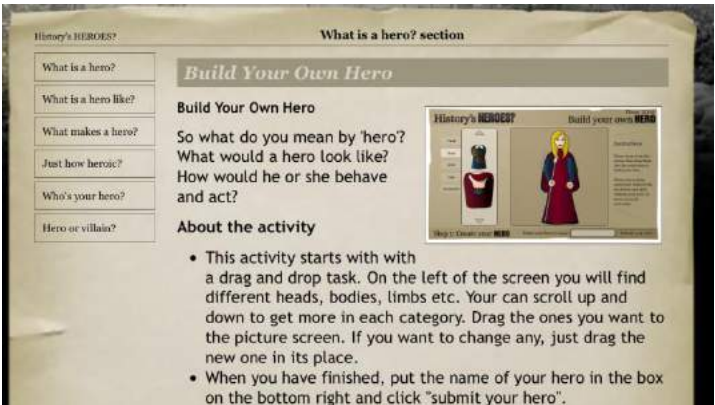
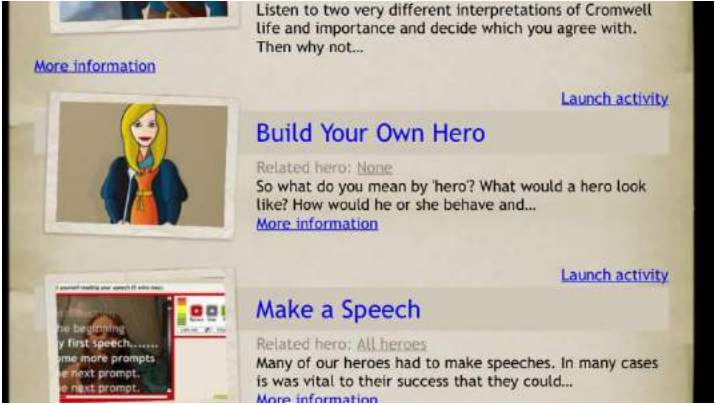


Build your own hero- Изгради си собствен герой

 Линк към играта	http://historysheroes.e2bn.org/whatisahero/view/19
 Предложена от	ДИПКУ, Тракийски Университет, България
 Вид игра	Онлайн игра – един играч – ролева видео игра
 Целева възраст	10-14
 Език/ци	английски
 ПроСоциални ценности	етика солидарност отговорност комуникация гражданско съзнание сътрудничество емпатия
 ПроСоциални умения	сътрудничество проявяване на емпатия насърчаване на човешки права уважение кураж и значимост да си смел работа в екип (всеки герой успява с помощта на другите)
 Цели	√ <i>директна</i> : да научат историята, за случаите, когато хората са жертвали себе си и са се борили за това, което е справедливо и смислено √ <i>Индиректна</i> : Да накараме учениците да (пре)създадат собствена версия на героите базирани на това което са научили за тях. Да се научат да изразяват емпатия с това, което се случва с другите и ги



	<p>поставя в „техните обувки”, помага им да настроят моралните си компаси.</p> <p>↳ <i>Интер и крос-дисциплинарна:</i> предмети като история, гражданско, изкуство, социално и емоционално образование.</p> <p>↳ <i>Психологични, социални, просоциални:</i> Целта на играта е да развие безопасно място където децата да разгледат възможностите да сбъднат мечтите си за по-светло бъдеще и как да бъдат полезни за обществото.</p>
 <p>Описание на играта</p>	<p>Играта е част от упражнение/платформа- страница, наречена Исторически герои (http://historysheroes.e2bn.org/)</p> <p>Играта позволява на децата да проектират свой собствен герой въз основа на различни опции, които имат за външен вид, както и лични качества и силни страни. Тъй като героят е готов да бъде пуснат в "стената на героите" децата трябва да преминават през тест, където научават за други важни герои в историята и техните силни страни и действия. След това децата могат да редактират своите герои (ако са избрали да го направят - като добавят повече силни страни въз основа на това, което са научили от теста).</p> <p>Като продължение, децата могат да споделят с останалите си съученици как изглежда новия им герой и какви са неговите силни страни. Те биха могли да бъдат използвани, за да бъдат представени на останалите деца в клас, да се направи презентация, да се пишат истории за героя и т.н.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Достъп до интернет и компютър</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Тази игра е насочена към деца в училище, изучаващи история и/или гражданство, във времето, в която те започват да развиват своя морален компас и са готови да учат и да изследват действията на други хора, които водят до промяна, доведоха до свобода, справедливост.</p> <p>Играта е много структурирана, позволява да се връщат на зад като обаче следва общата посока на дизайна да подобрява и представя героят.</p> <p>Стъпки за нейното изпълнение:</p> <p>Отидете на уебсайта и започнете играта.</p> <p>Децата избират първо външния вид за героя си, а след това "вътре" - силните си качества и т.н.</p> <p>Тогава децата преминават през тест, който ги води до по-добро познаване на това, което другите истински герои са направили.</p> <p>Те могат да преразгледат героя си и да добавят повече качества.</p> <p>Техният герой е готов да посрещне света.</p> <p>Като последваща стъпка учителите могат да поставят различни задачи: да пишат редовни истории за героите си, да използват героя като "решение" на ежедневните проблеми: "Какво мислите, че вашият герой ще направи в тази ситуация?"</p>











 <p>Времетраене</p>	<p>Не е необходима предварителна подготовка, играта може да продължи както 10-20 минути и може да продължи толкова дълго, колкото учителят решава.</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	  
 <p>Други източници на информация</p>	<p>http://historysheroes.e2bn.org/</p>

**Съвети**

Сайтът съдържа много други дейности и игри, които могат да бъдат използвани, за да продължат да развиват чувството за справедливост, морални ценности и гражданство на младите хора; те са творчески и използват различни мултимедийни умения, за да ангажират учениците.




Can you save the world- Можеш ли да спасиш света	
 Линк към играта	https://martin-jacob.itch.io/can-you-save-the-world
 Предложена от	Приятели на образованието (Северна Македония)
 Вид игра	Мобилна онлайн игра - един играч
 Целева възраст	6-13 годишни ученици
 Език/ци	Английски език
 ПроСоциални ценности	Емпатия Солидарност Позитивна комуникация Отговорност
 ПроСоциални умения	Бъдете съпричастни Разрешаване на проблеми Помоли за помощ Помогнете на другия
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> демонстрирайте важността на социалното дистанциране. • <i>Индиректно:</i> развийте емоционална интелигентност • <i>Психологически, социологически, просоциален:</i> Насърчаване на саморегулацията и социалното дистанциране.







 <p>Описание на играта</p>	<p>Разработена е игра за деца по време на пандемията на коронавируса, която има за цел да демонстрира важността на социалното дистанциране.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Устройство (интелигентен мобилен телефон, таблет, лаптоп, компютър) с интернет връзка</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Играта задава на играчите избягване на хора, които срещат, докато се разхождат по улицата, докато събират маски за лице, храна и дори тоалетна ролка, за да им помогне по пътя. Това е образователна игра, подходяща за семейства, за да се справи с пандемията на коронавируса. Играчите от всички възрасти могат да станат по-добри в социалното дистанциране чрез игра!</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>15 минути</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	 








	
 Други източници на информация	
 Съвети	Ако играете тази игра в група, тя е по-динамична.
 Източник/ци	https://martin-jacob.myportfolio.com/




Cool School- Якото училище: Където цари мир

 Линк към играта	http://www.coolschoolgame.com
 Предложена от	Panevezys District Education Center (Литва) Friends of Education (Македония)
 Вид игра	Online игра – за един или много играчи – наративна игра
 Целева възраст	5-9









 Език/ци	Английски
 ПроСоциални ценности	Личностни взаимоотношения/приятелство Уважение/толерантност/приемане на различията Емпатия Чувства/емоции Взаимопомощ
 ПроСоциални умения	Комуникация с околните Уважение към другите Прогнозиране Разпознаване и изразяване на чувства и емоции Да показваш емпатия Да откриваш социални знаци Самоконтрол Сътрудничество Разрешаване на проблеми Изчакване на ред Поставяне на цели и планиране Помагане
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директна:</i> Да научи децата как да разрешават конфликтите си и да намали булинг в училище • <i>Психологическа, социологична, просоциална:</i> да моделира приемливо поведение; да подпомогне учениците да се научат да вземат подходящи решения.
 Описание на играта	<p>Якото училище е безплатна, просоциална, психологическа игра, в която героите имат мисия да въдворят мира в Якото училище като помогнат на учениците в него да разрешат конфликтите помежду си по мирен начин.</p> <p>Сценариите са реалистични и отговорите не са еднозначни. Това насърчава децата да изследват и да се учат чрез изпитания и грешки и помага на децата да разработят набор от инструменти за разрешаване на конфликти в различни ситуации.</p> <p>Децата гледат 26-клипа, в които ученици спорят по често срещани проблеми като да препишеш на тест или да не допуснеш някой да се присъедини към отбора ти. Играчите чуват двете страни на историята, а след това избират от четири варианта за това как трябва да отговорят героите, за да разрешат конфликта. Видеоот се пуска и в продължението децата виждат дали това, което са избрали подобрява ситуацията. Ако е така, играчът печели трофей, ако не, играчът продължава докато направи правилния избор.</p> <p>В хода на играта ученикът ще срещне различни конфликти. Ще чуе и двете страни, после ще реши какво трябва да направят героите. За да направи правилния избор, той/тя ще трябва да обмисли какво е справедливо, добро, честно и най-добро за всички. Подобно на героите, е добре да прави грешки - той /тя може да продължи да се</p>












	опитва, докато не го направи. Когато завърши, той / тя ще бъде рок звезда!
 Необходими инструменти	Mac, Windows, безплатен онлайн достъп
 Описание на дейностите	<p>В Якото училището детето се изисква да избере метод за разрешаване на конфликти (когато действието „се замръзва“) и да следи разгръщането на конфликта и неговия резултат в зависимост от своя избор; По този начин децата получават директна обратна връзка относно резултата от техните избори (дали стратегията им изостря или разрешава конфликта). Така играта има стойност, дори когато тя не е "спечелена".</p> <p>Играта може да се играе самостоятелно или срещу друг състезател, в училище или извън училище. Целта е успешно (и бързо) да се запълни трофея с букви от азбуката. Те се печелят, когато сценариите за разрешаване на конфликти са разрешени успешно: дилемите са представени интерактивно. На играча се предлагат възможности за избор от няколко варианта. Всеки избор дава обратна връзка, обясняваща последствията. Якотоучилище ангажира децата на няколко нива. Героите са симпатични, анимацията е вълнуваща и проблемите привличат вниманието на децата. Детето поема нещата в собствените си ръце и остава начело на училищната обиколка.</p> <p>Тази игра може да бъде предшествана от няколко кратки дейности, насочени към справедливост и мирно разрешаване на конфликти. Тези игри са предназначени за ученици на различна възраст, защото са адаптивни и могат лесно да бъдат променени.</p> <p>1. Учителите четат кратка история за двама приятели, които са се скарали и сега говорят един срещу друг, но не говорят помежду си. Създайте сценарий, в който да им помогнете да преодолеят тези проблеми и да станат отново приятели.</p> <p>2. ЗА МЛАДИ СТУДЕНТИ Начертайте изображения на това как се чувствате, когато някой спори с вас и ви вика.</p> <p>3. Обикновена игра за хвърляне на топка от вълна от един ученик към друг и след това да решим как да я разгънем (добро за сътрудничество) Започнете да рисувате нещо, следващият човек продължава, докато последният завърши рисунката. Създайте история около тази рисунка</p>
 Времетраене	Зависи то дейностите, нивата/вида на дискусиата, които учителят ще включи в играта. Важен фактор за определяне на времето за игра е възрастта на учениците, с които се работи.



 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	 
 <p>Източник/ци</p>	<p>Девелопър: Realtime Associates, Inc.</p>




<h2 style="text-align: center;">Educamigrant -Едукамигрант</h2>	
 <p>Линк към играта</p>	<p>http://educamigrant.europole.eu/</p>
 <p>Предложена от</p>	<p>Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü (Турция)</p>
 <p>Вид игра</p>	<p>Онлайн игра–един играч–викторина</p>











 Целева възраст	7 +
 Език/ци	Английски, турски, испански, италиански
 ПроСоциални ценности	комуникация /многоезичен мир/демокрация/гражданство респект/толерантност/приемане на различия
 ПроСоциални умения	Комуникиране с останалите Уважение на другите Присъединяване към група
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>директна</i>: преподава език на имигрантите • <i>индиректна</i>: предлага културно съзнание за ежедневието на имигранти и бежанци. • <i>психологическа, социологическа, просоциална</i>: насърчаване на социално приобщаване
 Описание на играта	Играта е създадена, за да помогне обучаването на ученици – имигранти/бежанци на нов език. В играта има пет етапа и играчът трябва да отговаря и получава обратна връзка. Учителят може да даде обратна връзка на ученика чрез играта.
 Необходими инструменти	компютър, таблет, мобилен телефон с интернет достъп
 Описание на дейностите	Първо трябва да създадете профил за играта. След това влезете и изберете езика и започнете да отговаряте на въпросите.
 Времетраене	1 час или по-малко; това зависи от това, дали децата могат да влязат в играта и как ще следят своето собствено развитие във времето. Няма строго ограничено време, за да го завършат



 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	
 <p>Съвети</p>	<p>Учителите могат да използват тази игра в класната стая с ученици, които не знаят езика на страната, в която живеят. Полезно е да се усвоят необходимите основни формуляри за общуване онлайн. Децата ще имат свой собствен профил и междуременно ще следят напредъка си.</p>

<h2 style="text-align: center;">Find the pair - Намери си двойника</h2>	
 <p>Линк към играта</p>	<p>http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=cadaoveja</p>
 <p>Предложена от</p>	<p>Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Испания)</p>
 <p>Вид игра</p>	<p>Мобилна онлайн игра - един играч</p>






 Целева възраст	От 5 до 12 годишна възраст
 Език/ци	<p>Испански, но ... има само кратко обяснение на испански в началото на играта, по-късно то е направено от изображения и картинки. Смятаме, че езика няма да бъде пречка за тази игра.</p>
 ПроСоциални ценности	Емпатия Солидарност Етика Позитивна комуникация Отговорност
 ПроСоциални умения	Бъдете съпричастни Разрешаване на проблеми Помоли за помощ Помогнете на другия
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно</i>: свържете всяка емоция с лица, които изразяват същата емоция. • <i>Индиректно</i>: развийте емоционална интелигентност • <i>Психологически, социологически, просоциално</i>: Насърчаване на саморегулацията и предотвратяване на междуличностни конфликти.
 Описание на играта	<p>Има кратко описание на емоциите и след това играта започва да показва изображение в центъра на екрана и с подаване на 2 колони с други лица, изразяващи различни емоции. Ученикът трябва да разпознае емоцията в центъра и да реши кое от другите лица показва същата емоция.</p> <p>По време на играта ще се показват рисунки, емотикони и реални снимки</p>
 Необходими инструменти	Device (smart mobile, tablet, laptop, computer) with Internet connection
 	<p>След като стартирате играта, можете да видите екрана, показан тук. На него пише, че дори всеки от нас да има различно лице, изразяването на емоциите на повечето от нас са сходни.</p> <p>След това щракнете върху стрелката, появява се инструкцията да обърнете внимание на лицето в центъра и да изберете от колоните</p>



<p>Описание на дейностите</p>	<p>този, който изразява същата емоция. Нужно е да го поставите под първоначалното изображение:</p> <p>Щраквайки върху стрелката, можете да преминете през екраните (има 38 различни екрана)</p>
<p> Времетраене</p>	<p>15 минути</p>
<p> Снимки или други документи/детайли</p>	  








 Други източници на информация	
 Съвети	Ако играете тази игра в група, тя е по-динамична.
 Източник/ци	www.3gobiernodecanarias.org Autor: Pilar Chanca Zardaín



Fireboy & Watergirl - Огненото момче и водното момиче

 Линк към играта	https://fireboyandwatergirl.site/
 Предложена от	Polo Europeo della Conoscenza (Italy)
 Вид игра	Онлайн игра - мултиплейър - пъзел игра
 Целева възраст	5 +
 Език/ци	Английски, италиански, още 5 европейски езика
 ПроСоциални ценности	Общуване Приемане на различия мултикултурност взаимопомощ












 <p>ПроСоциални умения</p>	<p>Сътрудничество Решаване на проблемна ситуация Редуване Да се подгавят цели и планове</p>
 <p>Цели</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> Решете пъзелите, за да излезете от лабиринт • <i>Индиректно:</i> Укрепване на логическото мислене • <i>Интеркултурни и между дисциплинарни връзки:</i> развийте комуникация и умения за решаване на проблеми <ul style="list-style-type: none"> • <i>Психологически, социологически, просоциален:</i> Разбиране на важноста на сътрудничеството, дори ако е различно. Развивайте взаимопомощ, позитивна комуникация, защитавайте останалите, уважавайте различията
 <p>Описание на играта</p>	<p>Огненото момче и водното момиче е структурирана като игра на платформа, включваща двамата герои. В зависимост от това кой герой играчът контролира, играта значително се различава. И двата знака имат еднакъв набор от ходове. Въпреки това, различните неща, срещани по време на играта, могат да бъдат непоносимо опасни за единия от тях и напълно безвредни за другия. Благодарение на такова решение играчите получават различен геймплей и всеки играч играе решаваща роля в различни моменти от играта. Играта не само забавлява, но и учи на логическо мислене, прогнозиране и най-вече на сътрудничество с приятел.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Adobe Flash Player (Може да се възпроизвежда онлайн във всяко оборудване и операционна система, стига да е инсталиран Adobe Flash Player)</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>В момента има 5 игри от тази серия. Всяка игра има различна среда и някои уникални функции, но основната структура е една и съща: играчите започват от първата стая и се движат по мрежа от пътища, които се отключват всеки път, когато една стая е завършена. Нейната особеност е сътрудничеството между двамата играчи. Може да се използва, за да позволи на децата да играят „в един и същ екип“, за да развият сътрудничество, взаимопомощ, положителна комуникация и приемане на различията. В края на всяко ниво е възможно да превключите двойките и след това да прекарате малко време в кръгово дискусивно време, за да разберете какво се е случило по време на играта, как учениците са общували, при какви условия са си сътрудничили по-добре. Това може да накара класа да разработи общи правила за взаимна комуникация и помощ.</p> <p>Играта е подходяща и за структурирани дейности, свързани с учебни предмети. Един пример:</p>



	<p>Разделете класа на двойки. Помолете всеки от тях да изиграе първите стаи, за да се запознае с динамиката на играта, да избере конкретно ниво, което играчите да решат и вместо директно да ги изискате да предскажат какво трябва да правят. Сблъскайте се с решенията на различните двойки, за да видите дали има съгласие. Тествайте предсказания план, играейки играта. Повторете за други нива по желание, след това прехвърлете методологията по теми, базирани на решаване на проблеми (като математика или природни дисциплини).</p>
 Времетраене	<p>Всяко ниво може да бъде завършено за няколко минути.</p>
 Снимки или други документи/детайли	
 Други източници на информация	
 Съвети	<p>Преместете ролята на играчите на всеки няколко нива, така че те да играят ту като огнено момче, ту като водното момиче.</p>
 Източник/ци	











Golden Frontier - Златна граница	
 Линк към играта	http://www.gamesgames.com/game/golden-frontier английски език http://www.juegos.com/juego/golden-frontier испански език
 Предложена от	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Испания)
 Вид игра	Онлайн игра – за много играчи – флашгейм
 Целева възраст	7-15
 Език/ци	Английски, испански, други езици
 ПроСоциални ценности	сътрудничество отговорност
 ПроСоциални умения	Присъединяване към групата Сътрудничество
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>директна</i>: learn to work under cooperation rules • <i>индиректна</i>: better understanding of natural laws • <i>интер и крос-дисциплинарни</i>: развитие на умения за комуникиране • <i>психологически, социални, просоциални</i>: Поглеждане на приятелството като ценност; способност да търсиш и предоставяш помощ и да постигаш общи цели.
 Описание на играта	<p>Играчът се спуска по течението на реката, но лодката му се разбива и той трябва да се справи със ситуацията. Там ще имат различни хора, които да му помогнат да постигне своите цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Да украси селището и изгради град в дивия запад; - Да помогне на съседите; - Да изследва нови територии на западната граница; - Да стане истински фермер и да се грижете за различни животни;






	<p>- Да придобие знания за занаятчийски инструменти. Също така играчът ще опита: - Сюжетът е базиран на легенди за хора, участвали в "Калифорнийската златна треска". Графиката предлагайки пейзажи от грандиозния речен поток и анимация на реалистични герои. Участниците ще формират опит в управлението на селското стопанство и домакинството.</p>
 Необходими инструменти	компютър Windows система смарт телефон или таблет с 2GB RAM
 Описание на дейностите	След като ученикът кликне върху връзката по-горе: - Учениците трябва да помислят и да изберат между някои варианти. - Следват няколко поръчки и изпълняват необходимите задачи. - Играчът може да има проблеми и да има шанс да поиска помощ от друг съученик
 Времетраене	50 минути, но е възможно да запазите играта до там, до където сте стигнали, за да можете да се адаптирате към времето на урока
 Снимки или други документи/детайли	
 Други източници на информация	http://www.games.co.uk --






Interland - Интерленд (служи си умело с интернет)	
 Линк към играта	https://beinternetawesome.withgoogle.com/interland/kind-kingdom
 Предложена от	Friends of Education (Македония)
 Вид игра	Онлайн игра, за един играч, мини игра
 Целева възраст	8-15
 Език/ци	английски език
 ПроСоциални ценности	емпатия уважение, толерантност, мир, демокрация, гражданство, общуване
 ПроСоциални умения	<p>общуване с другите уважение към другите включване в група съпричастност социална ориентация да решаваш проблеми да приемаш обратите</p>
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директен:</i> научете как да бъдете в безопасност онлайн • <i>Непряко:</i> научавате се как да се държите онлайн; повишаване на информираността за кибер-тормоза, обучение за разпознаване на заплахи и потенциални опасности • <i>Интер и междудисциплинарни:</i> могат да бъдат включени като част от развитието на житейските умения, много полезни за развиване на фини двигателни умения и рефлексии за малки деца, бързо мислене и реакция • <i>Психологически, социологически, просоциален:</i> демонстрира на децата защо е лошо да си груб и как това поведение се отразява на другите.



 <p>Описание на играта</p>	<p>Това е сравнително лесна онлайн игра. Командите са съвсем основни (преместете наляво, надясно, скочете и управлявайте със стрелките и интервала на компютъра). Концепцията за играта е: Има четири страни, през които играчите се сблъскват с измамници, хакери, насилници и прекалено споделящи хора - тези, които разкриват твърде много информация за себе си онлайн. Съдържанието на тази игра е ново. Това е уеб-базирана игра, предназначена да преподава основите на безопасността на интернет за децата. Първият етап се нарича "Вежливото кралство". Във "Вежливото Кралство" играчите събират сърца и инструменти. Техният по-голям брой помагат да разпространяват доброта към героите, които срещат в играта (като им предават сърцата или символа за сила) чрез натискане на интервала), като същевременно блокират и отчитат насилници, които срещат по пътя (използвайки сирени, които също са събрали по пътя). Този етап е относително лесен и подходящ за деца. Вторият етап се нарича "Река на реалността". Тази част е по-голямо предизвикателство. Има текст, който трябва да бъде прочетен, според езиковите възможности на децата, да бъде преведен, затова учителското присъствие е задължително. Втората част осведомява за това, какво е безопасно и какво не, и как да разпознаем потенциални измамни съобщения, спам, заплахи, фалшиви имейли и т.н., и също как да реагираме в този случай. Третият етап се нарича "Мислеца планина" и в нея се коментира обмена на информация. Тук играчите трябва да намерят подходящият ъгъл, за да "уцелят" лъча, който се отразява от огледалата. Задачата е да се отработи ниво на споделяне и да се избягва свърхсподелянето. Целта е да се научат децата на неприкосновеност на личния живот, нуждата от съгласието на други страни, преди информацията да бъде публикувана онлайн и също така да се подчертае фактът, че веднъж постъпила онлайн информацията е обществена собственост. Последният етап е "Кулата на съкровището". Фокусът е върху създаването на силна парола чрез избиране на различни букви (малки букви, главни букви, числа, символи). Лично за нас този етап е малко предизвикателен, тъй като командите не са особено функционални, но може би това е бълг във версията на разработката. В случай, че се случи нещо подобно, докато играете на този етап, може да завършите.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Работи се на компютър, настолни компютри, таблети, телефон, както се играе онлайн.</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Някои дейности могат да бъдат извършени преди тази игра. Това зависи от възрастта на учениците. Всички предложени дейности лесно се адаптират, за да отговарят на нуждите на различните ученици и целите на техните учители.</p>










	<p>1) Учениците са разделени на отбори. Учителят им показва различни изказвания, които варират от малко неприлични до абсолютна злоупотреба. Дават се указания да помислят как да реагират на тези послания като обсъдят и се споразумеят за това помежду си.</p> <p>2) Учителят дава пример за негативни изказвания (напр. Съжалявам, не мисля, че можете да дойдете на моето парти, ще има твърде много хора и не сме истински приятели) и казва на учениците да пренапишат същите откази по по-приемлив начин.</p> <p>3) Учителят показва различни имейли (някои реални и някои не), а учениците трябва да открият „натрапника“ и да обяснят защо смятат, че не е истински.</p> <p>Учителят показва различни профили във Facebook, а учениците трябва да решат кои са реални и кои не. (Това повишава осведомеността относно приемането на хора, които не познават, с цел да имат повече приятели и предупреждава опасностите, които могат да възникнат от това действие)</p> <p>1) Учителят предоставя на учениците мнения, които трябва да се прочетат, показват се и случайни снимки(предварително подбрани и проверени), от реални или измислени герои, а учениците трябва да напишат много кратко описание на човека, който може да има този профил.</p> <p>(Тази дейност е много добра за обсъждане на въпроси свързани с предразсъдъци, стереотипи, клюки, пренасочване и т.н., които представляват реална заплаха за доверието, самооценката и уважението на учениците).</p> <p>Основна дейност – да се играе играта</p> <p>Заклучение - Проверка на подозрителните "приятели", с които учениците са се свързали чрез социалните мрежи; Подсилване на паролите.</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>30 мин. + (Зависи от това колко умели са децата и тяхната възраст и / или опит в този тип игри)</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	






<p>Други източници на информация</p>	<p>Youtube трейлър на играта https://www.youtube.com/watch?v=KJj2U7XuHdo Resources For Teachers https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources</p>
<p>Източник/ци</p>	<p>-Има учебна програма по интернет, която учителите могат да внедряват и променят с игрите -Тя може да бъде изтеглена в безплатна форма: https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources</p>
<p>Линк към играта</p>	<p>Източник: Google</p>









Liyla and the Shadows of War Лайла и Сенките на войната	
 Линк към играта	https://play.google.com/store/apps/details?id=org.liyla.war
 Предложена от	Friends of Education (Македония)
 Вид игра	Игра за мобилно устройство – един играч – ролева игра
 Целева възраст	13-15
 Език/ци	Английски
 ПроСоциални ценности	тия емократия/гражданство и/чувства арност/взаимопомощ да
 ПроСоциални умения	Взаимно уважение Защиаване/ отстояване на позиция/ убеждение Да бъдем емпатийни Планиране и поставяне на цели






	Искане на помощ Помагане на другите
 <p>Цели</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>директна</i>: разбиране на сериозни проблеми като война и страдание (особено на децата) • <i>индиректна</i>: разбиране на бежанците и създаване на осъзнатост на причините, поради които те трябва да бъдат възприемани • <i>Интер и крос-дисциплинарна</i>: мирно разрешаване на конфликти и управление на конфликтите, придобиване на знания и разбиране за гео-политическите условия в Газа • <i>психологически, социологически, просоциални</i>: емпатия, щедрост, приемане
 <p>Описание на играта</p>	<p>Играта се базира на действителни събития и разказва историята на малко момиченце, което живее в Газа по време на войната от 2014. Платформата на играта, без каквито и да е специални ефекти предизвиква играчите да избягват бомбардиране, дронове и други опасности, докато насочва семейството през опасните места на ивицата Газа. Играчът трябва да разреши пъзели, да отговаря на природни предизвикателства, да бъде смел/а и да прави трудни избори за да оцелее.</p> <p>Играта позволява на играчите да преживеят войната от гледната точка на цивилни хора и да станат свидетели на разрушителните ефекти, които войната има върху децата. Изправят се пред съдбата си, времето, което сякаш работи срещу тях, семейството им е в опасност и без убежище, където може да се скрият. Играта предава идеята, че когато живееш на територия където има война и смъртта може да достигне всеки, нещата изглеждат изключително трудни, а изборът още по-труден; най-доброто нещо, което би могъл да направиш е да търсиш убежище.</p> <p>Играчът може да контролира бащата на момиченцето, когато избухва войната. Той започва да търси съпругата си и Лилия и заедно се опитват да се измъкнат от опасната зона. Докато се измъкват героите, играчите стават свидетели на военни картини, които Палестинците са преживявали по време на войната в Газа. Играта е истинска и автентична.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	Android телефони/ планшети и може да се изтегли от Google play Изисква операционна система Android 2.3.3 и по-нови








 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Може да се използва във връзка с тематиката на войната, децата имигранти, бежанци.</p> <p>Подготовка и приложение:</p> <p>1) Въвеждащо упражнение:</p> <p>Историите в книжките ‘Слончето Елмър’ показва прекрасно защо понякога хората напускат мястото където живеят и търсят по-добро място. В книжката ‘Нещо друго’ се говори за това, какво означава да си различен, да те мразят или да не си възприеман от другите.</p> <p>2) Главна част – играене на играта</p> <p>3) Заключение – учениците могат да получат задача да нарисуват книжка, да създадат табло с история или да напишат поема по темата.</p> <p>Темата е изключително деликатна и някои учители може да се чувстват неудобно да говорят за нея. Но е от изключително голямо значение децата да бъдат запознати със събитията по света.</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>Сравнително кратка (не повече от 20 мин), зависи от бързината, с която се справя играчът.</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	
 <p>Други източници на информация</p>	<p>http://liyla.org/resources</p>
 <p>Източник/ци</p>	<p>Rami İsmail, Co-Funder Vlambeer</p>



MetheoHeroes - Метео Герои	
 Линк към играта	https://www.meteo.expert/progetti/meteoheroes/
 Предложена от	Polo Europeo della Conoscenza (Италия)
 Вид игра	Мобилна игра - един играч
 Целева възраст	5 +
 Език/ци	Италиански
 ПроСоциални ценности	Околна среда / природа Отговорност Емоции
 ПроСоциални умения	Уважение към другите Присъединете се към група Идентифицирайте и изразете чувства и емоции Помолете за помощ













 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> решаване на проблемните ситуации, като се използват силите на климатичните събития • <i>Индиректно:</i> Решаване на проблеми, творческо мислене • <i>Интер и междудисциплинарни:</i> Научете повече за климатичните събития, разберете как да използвате различни умения за различни ситуации • <i>Психологически, социологически, просоциален:</i> Грижа за околната среда и повишаване на осведомеността относно климатичните промени
 Описание на играта	<p>Фулмен, Никс, Нубес, Плувия, Термо и Вентум са шест нормални деца, които един ден откриват, че притежават свръхсили, тези да предизвикват атмосферни явления и да могат да се намесват в природата чрез тях. Взети под ръководството на Meteo Expert, те скоро ще се научат да ги управляват и да ги използват за решаване на многото малки и големи проблеми на Земята. По пътя си, в допълнение към проблемите на околната среда, те ще се справят с динамиката на света на детството, от приятелство до конфликт, до конфронтация и израстване заедно. Особено внимание във фазата на проектиране, всъщност, беше обърнато на дефинирането на характеристиките на героите и на груповата динамика, с цел да се дадат на децата шест малки супергероя, в които е лесно да се разпознаят и с които да се запознаят с метеорологичните базови промени.</p>
 Необходими инструменти	<p>Смарт телефон или таблет</p>
 Описание на дейностите	<p>Преди да играете играта, е възможно да разработите героите с класа и да създадете съответствие между тях и учениците въз основа на личните нагласи. Това може да бъде последвано от дискусия в класната група за индивидуалните характеристики, какво отличава и обединява хората, как да си сътрудничим в многообразието и как всяка особеност ни позволява да бъдем полезни в определени ситуации.</p> <p>Дори ако играта е за един играч, по-интересно е да я играете „изцяло“, като проектирате играта на интеркативната дъска. Основната цел на играта е да изберете правилния герой за преодоляване на препятствията във всеки панел на играта. Колективната дискусия за това коя метеорологична сила отговаря на всяка ситуация би била в центъра на дейността. По този начин играта може да се превърне в любопитни факти, при които единични ученици или отбори получават резултат, когато познаят правилния герой, който да се използва на всяка стъпка.</p>
 Времетраене	<p>Зависи от груповата игра. Играта в единична игра може да отнеме около 20 минути, за да бъде завършена</p>



 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	
 <p>Други източници на информация</p>	
 <p>Съвети</p>	<p>По време на екраните за зареждане получавате няколко съвета как да помогнете на природата</p>
 <p>Източник/ци</p>	<p>МетеоЕксперт</p>



Pig Pile - Прасенцето от купчината	
 Линк към играта	https://www.funbrain.com/games/pig-pile
 Предложена от	ДИПКУ – Тракийски университет Стара Загора
 Вид игра	Онлайн игра - един играч - игра тип.... избягай от / мини игри
 Целева възраст	9-11
 Език/ци	В играта няма думи
 ПроСоциални ценности	Уважение / толерантност / приемане на различията етика солидарност / взаимно си помагат отговорност общуване
 ПроСоциални умения	Да поставяме цели и да развиваме планове Приемане на обрати Идентифицираме проблемите и решенията Помоли за помощ Помогнете на другите Сътрудничество
 Цели	Непряко: въвеждане на тема в родния език.
 Описание на играта	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Психологически, социологически, просоциален:</i> благодарност, преговори, търсене на взаимноизгодни възможности за съвместна работа, стремеж към "справедлив обмен"
 Изисквания	Компютър с инсталиран Adobe Flash Player










<p>Необходими инструменти</p>	
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Дейността може да бъде проведена в класната стая или в библиотеката по време на допълнителните часове за четене или часове по развитие на речта.</p> <p>Стъпки за нейното изпълнение:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Играйте играта. След 10 минути, поканете децата да обяснят какво се случва в играта и какви са основните герои, какво правят, за да успеят? Дали успяват заедно? Ако могат да говорят - може ли да си представите как изглеждат думите им? За какво говорят? И т.н. 2. Поканете децата да развият диалоговите прозорци, да ги напишат и да завършат ситуацията! 3. Обсъдете с тях какви са края за ЩАСТЛИВ край и края на ТЪЖЕН край 4. Добавете един фокус: Дали учениците знаят ситуации или трябва да четат ситуации, какво казваме, когато се нуждаем от помощ, подкрепа или трябва да благодарим - позволете на учениците да направят списък (колкото е възможно повече) на думите, които биха могли да кажат в тази ситуация. 5. Отворете списъка с ключови думи и ги оставете да проверят (сравняват и отбележат) какво имат и какво не са включили в него
 <p>Времетраене</p>	<p>Подготовка 10 – 15 минути Занятие- 45 минути</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	

**Други източници
на информация**








Бихте могли да добавяте още теми базирани на различни житейски ситуации.
Учениците могат да използват общ компютър и да и да обсъждат играта.





Pushy Paddles - Бутащи гребла

 Линк към играта	https://playgen.com/play/pp/ Достъпно и за мобилен телефон
 Предложена от	Polo Europeo Della Conoscenza (Италия)
 Вид игра	Игра за изтегляне или мобилна игра - игра за един играч - платформа
 Целева възраст	5-11 годишни деца
 Език/ци	Английски, италиански, гръцки, испански
 ПроСоциални ценности	Да си помагаме Сътрудничество Комуникация
 ПроСоциални умения	Решаване на проблем като груп Отказване и приемане на отказ Споделяне на неща Самоконтрол











 <p>Цели</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> Математика: умения за смятане • <i>Индиректно:</i> Стратегическо мислене • <i>Психологически, социологически, просоциален:</i> Изграждане на екип
 <p>Описание на играта</p>	<p>Трима героя са в река. Един от тях е на неуправляем сал и се нуждае от помощта на другите двама приятели, за да избегне препятствията чрез решаване на математически предизвикателства, за да пристигне успешно до дестинацията, където се очаква да се намерисъкровище!</p> <p>Играчът може да получи наградата и справедливо възнаграждение заедно с останалите.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Играта може да се играе на</p> <ul style="list-style-type: none"> - Компютри с най-малко ядро i3 и 4Gb RAM - Таблети с 2Gb RAM <p>Минималната необходима честотна лента е 5 Mbps на машина.</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Всеки играч трябва да реши какво да бъде движението за 3-мата героя: двама от героите, 'гребците' трябва да работят в тандем, като натискат поплавъка на едната или другата страна чрез правилните математически операции, за да стигнат до решението.</p> <p>Учителят може да създаде работа в екипи от по 3-ма ученика, като всеки от тях интерпретира един от героите. Групата трябва да намери обща стратегия за постигане на желаната цел.</p> <p>В края на всеки рунд играчът на поплавъка трябва да реши кой каква награда ще получи и ролите да бъдат заменени.</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>Всяка сесия на играта продължава 10 минути</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	 <p>The screenshot shows a 3D game environment with a river level. There are three characters in small boats: 'ZACK', 'MURRAY', and 'CHARLIE'. A target is visible in the distance. The interface at the bottom shows 'ROUND: 2', a timer at '8:33', and 'TARGET: 1'. The name 'CHARLIE' is also visible in the bottom right corner.</p>



 Други източници на информация	www.prosociallearn.eu
 Съвети	Developers: Playgen (http://playgen.com/)





Quandary - 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



<div data-bbox="304 913 387 987" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="261 994 434 1055">Описание на играта</p>	<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.</p> <p>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 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 Врахос.</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>
<div data-bbox="304 1787 387 1861" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="261 1868 434 1928">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</p>












	символи, където играчите могат да изградят свои собствени колонисти в отговор на нови предизвикателства.
<div style="text-align: center;">  <p>Описание на дейностите</p> </div>	<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 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.</p> <p>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.</p> <p>Най-голямото предимство на играта е нейната гъвкавост – която я прави изключително ангажиращ инструмент за всяка класна стая.</p>
<div style="text-align: center;">  <p>Времетраене</p> </div>	<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 напредъка си след всеки епизод и да се връщат, като влизат в различно време. Не е необходимо да се регистрирате, за да играете</p>



	<p>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>



Resolucion de conflictos - Моника иска да остане, за да играе	
 Линк към играта	https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-quequedarse-a-jugar
 Предложена от	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Испания)
 Вид игра	Игра за сваляне и зареждане на компютъра – множество играчи (цял клас) – разказвателна
 Целева възраст	7-14
 Език/ци	Испански и каталунски
 ПроСоциални ценности	емпатия толерантност приемане на различия отговорност
 ПроСоциални умения	самоконтрол разрешаване на проблеми разрешаване на конфликти
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> ↳ <i>директна</i>: намиране на различни начини за справяне със социални конфликти ↳ <i>индиректна</i>: развиване на креативност и инициативност с цел разрешаване на проблем или научаване/ разучаване на съдържание. ↳ <i>интер и крос-дисциплинарна</i>: социално и гражданско образование. ↳ <i>психологическа, социологична, просоциална</i>: Възпитаване в мирно разрешаване на проблеми.
 Описание на играта	<p>Преди да излезе с приятелите си, на Моника ѝ казват да се прибере до 8:00 вечерта. Тъй като обаче, играта, на която играят те, отнема повече от предвиденото време, приятелите на Моника се опитват да я убедят да остане и след 8.</p> <p>Играта предоставя информация за чувствата и фокуса, който всеки има в такава ситуация.</p>













 <p>Необходими инструменти</p>	Компютър с инсталиран Adobe Flash Player								
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Играта започва с кратка анимация представяща дилемата, в която е Моника- тя играе с приятели и трябва да си тръгне, но приятелите и настояват да остане.</p> <p>След като историята е представена, на учениците се задават няколко въпроса. Чрез интеракция те се научават как да анализират проблема вземайки в предвид различните чувства на всички в ситуацията.</p> <p>След това идва време за фазата за решението. Там с въображение и креативност- те разглеждат различни алтернативи и преценят какво да изберат като най-подходящото според тях решение.</p> <p>Играта позволява на учениците да упражнят това, което са избрали и да осъзнаят резултата с цел по-късно да последват стъпките към разрешаване на конфликт.</p>								
 <p>Времетраене</p>	Около 40 минути								
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>									
 <p>Други източници на информация</p>	<p>Има папка с “материали” (източници) предложени в помощ на учителите</p> <table border="1" data-bbox="518 1523 1372 1780"> <tr> <td data-bbox="518 1523 742 1579">  Descripción del recurso </td> <td data-bbox="742 1523 1372 1579">  Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado </td> </tr> <tr> <td data-bbox="518 1579 742 1635">  Objetivos didácticos </td> <td data-bbox="742 1579 1372 1635">  Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar </td> </tr> <tr> <td data-bbox="518 1635 742 1691">  Competencias a adquirir </td> <td data-bbox="742 1635 1372 1691">  Ficha del alumno RC </td> </tr> <tr> <td data-bbox="518 1691 742 1747">  Materiales del recurso </td> <td data-bbox="742 1691 1372 1747">  Créditos </td> </tr> </table>	 Descripción del recurso	 Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado	 Objetivos didácticos	 Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar	 Competencias a adquirir	 Ficha del alumno RC	 Materiales del recurso	 Créditos
 Descripción del recurso	 Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado								
 Objetivos didácticos	 Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar								
 Competencias a adquirir	 Ficha del alumno RC								
 Materiales del recurso	 Créditos								
 <p>Съвети</p>	Източниците са създадени с цел да бъдат прожектирани в клас, така че целият клас да може да види анимациите и да направят упражненията и да участват в динамични и забавни дейности.								







Obra Social la Caixa (EduCaixa)
CC-BY-NC-ND-3.0 ES



Rock the boat- Разклати лодката	
 Линк към играта	https://www.funbrain.com/games/rock-the-boat
 Предложена от	ДИПКУ- Тракийски Университет/Иглика Ангелова/ България
 Вид игра	Онлайн игра – един играч – мини-игра / флаш игра
 Целева възраст	9-10
 Език/ци	Игра без думи
 ПроСоциални ценности	образование емоции сътрудничество
 ПроСоциални умения	идентифициране и изразяване на чувства самоконтрол разрешаване на проблеми изчакване на ред поставяне на цели и планиране търсене на помощ взаимопомощ
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>директна</i>: математика и комбинаторни умения • <i>индиректна</i>: развиване на комбинаторни умения • <i>психологическа, социологична, просоциална</i>: работи върху когнитивното възприятие и по-висши когнитивни процеси като вземане на решения, създава постоянство, което води до успех.
 Описание на играта	Играта изисква отделни колони и линии
 Цели	Компютър с инсталиран Adobe Flash Player



Необходими инструменти	
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Играта е подходяща за ситуация на "неформална конкуренция" сред надарени съученици.</p> <p>Обсъждането на съдържанието му помага играенето да върви към сътрудничество.</p> <p>Когато децата играят тази игра във формата на състезание, тя не носи удовлетворение (изглежда прекалено семпла - всеки може да добави няколко числа, за да постигне необходимия резултат): Задоволството идва, когато децата имат възможност да съчетаят "пътя към успеха" "- в лицето на комбинацията от ред и линии не само сумата.</p> <p>Играта се играе в класната стая, по време на класа информационни технологии или математика</p> <p>Отворена форма - в зависимост от желанието на учителя</p> <ul style="list-style-type: none"> - 15 минути игра - са достатъчно време на учениците да научат правилата на играта - най-краткото време за игра са 5 минути. - Докато играят, помолете ги да напишат колко комбинации са открили за една сума.
 <p>Времетраене</p>	<p>15 минути- Предварително списъците трябва да бъдат разпределени за да се започне играта от началото с нагласяване на екрана.</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	












**Други източници
на информация**

https://aig-humanus.blogspot.bg/2012/01/blog-post_7225.html (само на български език)

Има картинки, показващи визуални образи за деца, показващи как се развиват предизвикателствата и как се постига успех при постоянно и непрекъснато усилие в дадена дейност











Stray puppy care- Грижа за бездомно кутре	
 Линк към играта	http://www.gamesgames.com/game/stray-puppy-care
 Предложена от	Friends of Education (Македония)
 Вид игра	Мобилна игра – един играч – флаш игра
 Целева възраст	5-6 +
 Език/ци	Английски
 ПроСоциални ценности	Околна среда/природа емпатия равенство
 ПроСоциални умения	взаимопомощ умението да изразяваме емпатия мислене в перспектива уважение към другите
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>директна</i>: Да проявяваме загриженост за животните, особено бездомните • <i>индиректна</i>: Развиване на емпатия и отговорност • <i>интер и крос-дисциплинарна</i>: социална отговорност към животните • <i>психологическа, социологическа, просоциална</i>: потребност за помагане и защита на другите (в този случай животни)
 Описание на играта	<p>Тази игра е много лесна и бързо ще бъде разпозната от почти всички деца. Тя е разделена на няколко фази, във всяка от които играчът помага на бездомни животни. Първо го почистват, приготвяне и хранене и т.н. Движенията са много лесни и ясни и са предназначени за много малки деца.</p> <p>Въпреки, че тази игра е проста, учениците показват как трябва да се грижат животните и как трябва да се лекуват. Това е особено важно</p>







	<p>за децата в страни, където насилието над животните е повече или по-малко възприето за нормално и много деца се възпитават в страх от животните или дори да ги наранят. Те знаят, че няма наказания за делата им, но те трябва да научат, че това е неприемливо. Вместо това те трябва да се научат как да се грижат за малките си приятели</p>
 Необходими инструменти	<p>Androids 2.3.3 или по-висок и iOS устройства</p>
 Описание на дейностите	<p>Учителите могат да приканят децата да вземат любимите си играчки (пълнени играчки) от дома и да ги донесат в училище. Децата описват своите животни (характер, храна, която ядат, пият, поведение и разказват на другите защо им харесват техните играчки)</p> <p>След това използвайки ролеви постановки всяко дете играе ролята на животното (променящите се перспективи) и тази част е особено успешна за много малки деца като им помага да се идентифицират с другите. Това помага да се развие емпатия.</p> <p>Друга дейност е учителите да показват преди и след снимки на бездомни животни и как са се трансформирали след осиновяването им. Те могат да оцветят, да правят животински маски и да четат и изпълняват кратък скеч за животни.</p>
 Времетраене	<p>10 минути</p>
 Снимки или други документи/детайли	
 Други източници на информация	<p>https://www.tivola-mobile.com/en/animal-games/petworld-my-animal-rescue/</p>



Sustainable Shaun - Устойчивият Шон	
 Линк към играта	https://www.sustainablelearning.com/resource/sustainable-shaun
 Предложена от	ДИПКУ- Тракийски Университет/Иглика Ангелова/ България
 Вид игра	Мобилна игра – един играещ
 Целева възраст	7-11 годишни
 Език/ци	Английски
 ПроСоциални ценности	Знания за околната среда Сътрудничество Грижа Емпатия Планиране устойчивост Приятелство
 ПроСоциални умения	Решаване на проблеми Защита на околната среда Сътрудничество Сприятелива се Креативно мислене Правейки разумен избор
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> Научете се да живеете по устойчив начин • <i>Индиректно(Непряко):</i> развиване на знанията, осведоменост, умения за сътрудничество, опазване на околната среда, • <i>Психологически, социологически, просоциален:</i> насърчават ученето през целия живот, уменията и осъзнаването; интердисциплинар- математика













 <p>Описание на играта</p>	<p>Играта позволява на деца в групи / отбори или от един играч да построят устойчив град в рамките на 7 последователни дни. Главният герой Шон може да направи това с помощта на приятелите си. Те могат да събират различни материали от боклука, да изграждат комунални услуги за града, да ги рециклират и да осигуряват необходимата храна, подслон и устойчиви енергийни ресурси.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Устройство с достъп до интернет (лаптоп, компютър, таблет)</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Има няколко важни дейности, които се провеждат по време на играта. Главният герой трябва да взема решения всяка сутрин въз основа на наличността на ресурси и нуждите, които трябва да бъдат задоволени през деня. За да осигури ресурсите, Шон трябва да влезе в боклука, където заедно с приятелите си могат да получат колкото се може повече предмети (използвайки линии, диагонали, комбинации), докато бъдат преследвани от палави гладни прасета. След като всеки успява да събере ресурси, сградата започва. Дейностите се провеждат в различни географски региони, включително България.</p> <p>Преди, по време и след играта могат да бъдат включени различни видове дискусии, за да се предостави информация за стратегиите, избрани от всеки играч / отбор за оптимални резултати.</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>Играта може да отнеме между 10 минути и час - в зависимост от начина на игра. (един ден може да бъде само 10 минути)</p>




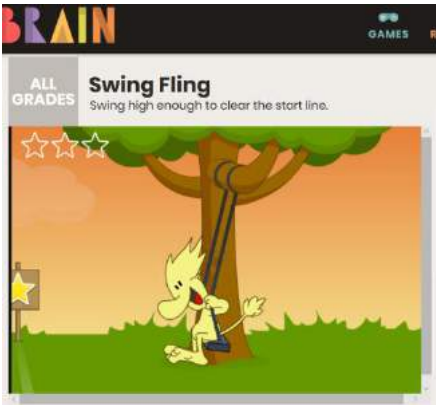


 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	 
 <p>Други източници на информация</p>	<p>https://www.sustainablelearning.com/</p>
 <p>Съвети</p>	<p>Устойчивото обучение осигурява различна учебна програма въз основа на възрастта, знанията и развитието на учениците, които комплектоват играта.</p>
 <p>Източник/ци</p>	<p>https://www.aardman.com/</p>











Swing fling- Залюлейте люлката	
 Линк към играта	https://www.funbrain.com/games/swing-fling
 Предложена от	ДИПКУ, Тракийски Университет/Иглика Ангелова (България)
 Вид игра	онлайн – един играч – мини игра / флаш игра
 Целева възраст	8-10
 Език/ци	Игра без думи
 ПроСоциални ценности	Образование Емоции
 ПроСоциални умения	Разпознаване и изразяване на емоции Самоконтрол
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>директна</i>: да залюлеят люлката с герой на нея, за да му помогнат да прескочи стартовата линия. • <i>индиректна</i>: използване на способности: разрешаване на проблеми, развиване на търпение, упоритост • <i>психологическа, социологическа, просоциална</i>: Учителите показват на децата как да се справят с техните негативни емоции като гняв и как да бъдат търпеливи и концентрирани
 Описание на играта	Героят е малко жълто животинче, което се люлее на едно клатещо се дърво. То трябва да се придвижва по-нататък така, че героят да може да скочи отвъд стартовата линия, но това не става много лесно. Децата трябва да правят бавни и прецизни движения, за да придвижват героят напред към успешното изпълнение на задачите.
 Изисквания	Компютър с инсталиран Adobe Flash Player







Необходими инструменти	
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Можете да включите смесена група деца в тази дейност. От 8 до 10 години.</p> <p>Необходими са компютри за двойки или за група от трима.</p> <p>Компютърните класове са много подходящи. Няма образователна цел, а само трениране на умения. Учениците трябва да осъзнаят важността на момента.</p> <p>Точният момент - правилното действие - са темата за тази дейност. стъпки:</p> <p>Въведете, нека да играят и просто да наблюдават: Диалогът между учениците започва ли? Стартира ли се правилно - учтиво и внимателно?</p> <p>Дали поведението им се основава на правила за НЕ агресивна комуникация (езика на тялото)</p> <p>Научете ги поотделно: диалог "лице в лице"</p> <p>Какво да кажа?</p> <p>Как да се държим?</p> <p>Цел - съгласие между това, което казвате и какво казва тялото ви?</p> <p>Застанете в кръг - Обсъдете</p> <p>Защо хората се отказват? - защото очакват бързи резултат;</p> <p>Престават да вярват в себе си;</p> <p>Те се страхуват от неуспех; отчайват се; смятат себе си за неспособни; те се защитават, предотвратяват възможността да изглеждат „нелепо“ пред всички останали, не знаят как да говорят, когато някой ги дразни; Те не четат правилно намеренията на другите - смятат ги за агресивни, не знаят как да приемат помощ, не се адаптират и т.н., самосъжаляват се.</p> <p>Как се справят с неуспеха?</p> <p>Репетирайте такива диалози ...</p> <p>Най-добре е да са използват ситуации в класната стая.</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>подготовка – 15 минути и приложение 45 минути</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	



The Journey of Elisa - Пътуването на Елиза

 Линк към играта	http://www.elviajedeElisa.es/ http://www.thejourneyofElisa.com/
 Предложена от	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Испания)
 Вид игра	Онлайн игра – един играч – разказвателна игра / мини игра
 Целева възраст	Ученици от средно училище Учители, които имат деца със синдром на Аспергер в класната стая
 Език/ци	Испански за цялостно преживяване на играта. Скоро ще бъде предоставяна на английски и френски език
 ПроСоциални ценности	Междуличностни отношения комуникация/на много езици взаимопомощ етика емпатия образование приемане на различия/уважение и толерантност благодарност гражданско съмосъзнание
 ПроСоциални умения	Мислене в перспектива Различаване на социални знаци Поставяне на цели и планиране Разрешаване на проблеми Искане на помощ Взаимопомощ
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>директна</i>: придобиване на знания за хората с разстройства от аутистичния спектър (ASD), • <i>индиректна</i>: развиване на емпатия, предсказване на поведенчески реакции • <i>Интер и крос-дисциплинарна</i>: гражданско съзнание и емоционално образование



	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Психологическа, социологическа, просоциална:</i> придобиване на нови умения и стратегии за разрешаване на проблеми; усвояване на подходящи начини за търсене на помощ.
 <p>Описание на играта</p>	<p>Пътуването на Елиза е видеоигра, която може да ви помогне да разберете по-добре черти и потребности на хората с аутизъм и по-специално със синдрома на Аспергер. Като играч ще преживеете различни мини игри, ще преживеете епичната история на науката и ще преодолеете предизвикателствата, пред които трябва да се изправи Елиза. Играта идва с учебни теми, които могат да служат като подкрепа за учителите, които искат да предлагат различни дейности в час, както и обща информация, за да разберат по-добре Аспергер.</p> <p>Елиза е тийнейджър от планетата Лионов, на няколко светлинни години от нашата. Благодарение на нейните телепатични сили и невероятно изобретение, наречено Одисеята на Аврора, тя може да прожектира ума си и да се материализира на други места в галактиката. В търсене на помощ, за да освободи планетата си от тиранията на сивите сенки, отчаяни същества, които управляват нейната планета, тя открива на Земята човек със синдром на Аспергер, който ще ѝ помогне да спаси нейния свят.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Компютър с последна версия на Chrome (64 бита версия) и Firefox са препоръчителни.</p> <p>за IOS: iOS 6.0 и по-късни версии за Android: 4.1 и по-късни версии</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>За да играете в мрежата, трябва да създадете потребителски профил и да изберете роля: играч, учител или ученик, след като веднъж направите това, играта започва с вашата роля. Тя може да се играе от един човек, на малки групи и големи групи, това ще зависи от предпочитанията на учителя.</p> <p>Чрез различни мини игри и на фона на научно- фантастичната история играчите ще трябва да преодолеят предизвикателствата, пред които е изправена Елиза, които са 5 основни теста, фокусирани върху различни аспекти на синдрома на Аспергер, при които играчът ще трябва да разбере емоциите и да дешифрира сетива, да дефинира временните структури и да ги организира в график или да разбере стимулите, които понякога притесняват хората с този синдром.</p> <p>Сивите сенки са тези, които са отменили цялото разнообразие.</p> <p>Елиза е главният герой, който има шанса да спаси света.</p> <p>Наоки е най-добрият приятел на Елиза и помага, като изобретява "одисеята на Аврора", която е сензорен шлем, която ще позволи на Елиза да изпрати ума си в друг свят.</p> <p>Те трябва да декриптират кода Еда - "Edda" са работи.</p> <p>След като активира каската, умът на Елиза се прехвърля в средно училище, където тя ще се срещне със Сага, тийнейджър с виолетова коса, страдащ от синдрома на Аспергер, и това ще помогне на Елиза да отгатне кода.</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>Играта предлага много и различни "предизвикателства" и може да отнеме от 5-30 минути- до часове. Целта е да не се налага да се играе на всяка цена цялата игра, а да се играе като шанс да се приближите към синдрома на Аспергер и да се научите да се поставяте на обувките на другия.</p>



Играта е достъпна онлайн и дава възможност и да я изтеглите на компютъра и да я пуснете офлайн.



Снимки или други документи/детайли



Други източници на информация

Можете да изтеглите от тук: www.elviajedeElisa.es/docs/Windows-finalEVDE.zip

И като приложение:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gametopia.Elisa&hl=es_419



Съвети











Играта работи по-добре когато е изтеглена на компютър, отколкото онлайн. В смартфона и / или таблет използвайте слушалки за най-добро преживяване.

Тя може да се играе в групи, за да помогне на дискусията по темата.



Autismo Burgos: www.autismoburgos.es






The Roulette of Emotions- Рулетката на емоциите	
 Линк към играта	http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta
 Предложена от	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Испания)
 Вид игра	Мобилна онлайн игра - един играч
 Целева възраст	От 6 до 12 години
 Език/ци	Испански, но ... има само кратко обяснение на испански в началото на играта, по-късно то е направено от изображения и картинки. Смятаме, че езика няма да бъде пречка за тази игра.
 ПроСоциални ценности	Емпатия Солидарност Мултилингвизиъм Отговорност
 ПроСоциални умения	Бъдете съпричастни Разрешаване на проблеми Помоли за помощ Помогнете на другия
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Директно</i>: свържете всяка емоция със ситуация, в която е можело да се появи. ▸ <i>Индиректно</i>: развийте емоционална интелигентност ▸ <i>Психологически, социологически, просоциално</i>: Насърчаване на саморегулацията и предотвратяване на междуличностни конфликти.
 Описание на играта	Има кратко описание на емоциите и след това се завърта рулетка , която избира една емоция. В зависимост от емоцията, която излиза, на екрана се появяват две възможни ситуации и учениците трябва да решат в коя от двете ситуации тази емоция се проявява.
 Устройство	Устройство (мобилно, таблет, лаптоп ...) с интернет връзка













<p>Необходими инструменти</p>	
<p> Описание на дейностите</p>	<p>След като сте на екрана на рулетката с емоции, щракнете върху „gírar“, за да завъртите рулетката и тя спира на лице, което отразява една конкретна емоция. Веднага след като системата ви предложи 2 ситуации ще трябва да решите в коя от тях героят усеща емоцията, която първоначално се е появила на рулетката</p>
<p> Времетраене</p>	<p>10 минути</p>
<p> Снимки или други документи/детайли</p>	







 Други източници на информация	
 Съвети	<p>Можете да отделите време за увод от Вас, в класната стая, за да опишете двете ситуации, които системата предлага, след като рулетката спре на определена емоция, така че тези ситуации да насърчат комуникацията в групата.</p>
 Източник/ци	<p>www.3gobiernodecanarias.org Autor: Pilar Chanca Zardaín</p>








The Time Tribe - Племе във времето	
 Линк към играта	https://www.thetimetribe.com/
 Предложена от	Приятели на образованието (Македония)
 Вид игра	Мобилна онлайн игра - един играч
 Целева възраст	10-13 годишни деца
 Език/ци	Английски език
 ПроСоциални ценности	Емпатия Солидарност Позитивна комуникация Отговорност
 ПроСоциални умения	Съпричастност Разрешаване на проблеми Помоли за помощ Помогнете на другия
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно</i>: Бъдете съпричастни към другите • <i>Индиректно</i>: развийте емоционална интелигентност • <i>Психологически, социологически, просоциален</i>: Насърчаване на саморегулацията.
 Описание на играта	Много разнообразно съдържание, което може да покаже на учениците как различните хора живеят и са живели в други части на света.
 Необходими инструменти	Устройство (смарт мобилен телефон, таблет, лаптоп, компютър) с интернет връзка










 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Интересувате ли се от преподаване на история като оставяте учениците си да пътуват във времето? Ако е така, The Time Tribe може да влезне в сметката. Това е приключенска игра с насочване и шракване, в която играчите следват историята на четири малки деца, които поемат с голям стремеж да разберат какво се е случило с изчезнали членове на тайна група, наречена Time Tribe. По пътя играчите ще трябва да изследват различни места в историята, да решават пъзели, да говорят с герои и да съберат всички части от историята, за да стигнат до края. Играта е заредена с фактическо историческо съдържание, исторически фигури и съобщения за промяна в света.</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>25 minutes</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	






	 
 <p>Други източници на информация</p>	
 <p>Съвети</p>	<p>Ако играете тази игра в група, тя е по-динамична.</p>
 <p>Източник/ци</p>	<p>http://blog.thetimetribe.com/about/</p>



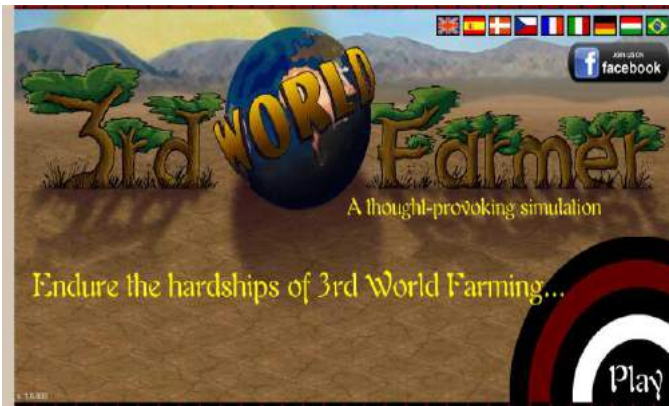


Third World Farmer- Фермер от Третия свят	
 Линк към играта	https://3rdworldfarmer.org/take-action.html
 Предложена от	Friends of Education (Македония)
 Вид игра	Онлайн игра – един играч – платформа
 Целева възраст	9+
 Език/ци	английски, испански, френски, италиански, португалски, чешки
 ПроСоциални ценности	Личностни взаимодействия/приятелство/семејство емпатия уважение/толеранс/приемане на различия образование етика емоция равенство/безпристрастност солидарност/взаимопомощ отговорност комуникация околна среда/природа
 ПроСоциални умения	Възприемане на гледна точка Проявяване на емпатия сътрудничество разрешаване на проблеми редуване поставяне на цели и планиране търсене на помощ взаимопомощ



 <p>Цели</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Директна:</i> Разбиране на трудностите, пред които са изправени фермерите от развиващите се страни и тяхната борба за оцеляване; ➤ <i>индиректна:</i> Разбиране на социални, екологични и икономически проблеми в страни от Африка и сравняване със собствените им. Да разбереш колко несправедлив може да бъде животът на хората, живеещи в бедни страни и да развиеш съпричастност; ➤ <i>Интер и междусекторни:</i> география, история, гражданска принадлежност. Развиване на критично мислене и трудни решения; Разбиране на причинно-следствената връзка, Разбиране на какви последици идват от кои действия; ➤ <i>Психологически, социологически, просоциални:</i> Повишаване на осведомеността относно разпределението на богатството и неравенството между хората, мислене за справедливост и човешки права, разбиране на различните общности. Развиване на съпричастност и разбиране на това, как самите ученици могат да предприемат действия, за да помагат на другите (чрез даряване директно чрез сайта), събиране на различни предмети и предаване на благотворителни организации, но и организиране на събития, набиране на средства, събиране на необходими за нуждаещите се средства/принадлежности в собствените им общности, привличане на хора, които имат по-малко и разбиране откъде идват, желаят да помогнат, говорейки за трудни въпроси.
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Подходящо за РС, лаптоп, таблети и телефони – играе се онлайн</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Тази игра е подходяща за деца на възраст 8/9 + и е лесно адаптивна за учителите по различни предмети. Може да се използва и интердисциплинарно. Тази игра се занимава с въпроси, които са свързани с теми като:</p> <p>География (къде са въпросните държави, картографиране, обсъждане на климата, почвата, природното богатство);</p> <p>История (това, което се случва през цялата история, кой е живял на тези континенти, отношенията между хората, причина и ефект и т.н.)</p> <p>Гражданско образование (политическа ситуация в страната, правна система, икономическа система, системи на управление, човешки права).</p> <p>Играта се развива около вземането на решения за това как да се осигури живот за бедно семейство от 5 души. Най-важният аспект е, че никога не можеш да разбереш дали ще можеш да оцелееш в зависимост от обстоятелствата, които са извън контрол. Това може да бъде много разочаровашо за играча, тъй като той/тя може да</p>











	<p>реши, че изборът, който прави, не е правилния. Тя обаче им показва действителността в страните от третия свят и ги кара да се чувстват съпричастни към трудности.</p> <p>Като водещ в дейността учителят може да организира много лесна задача. Може да помоли учениците да се подредят и започват от едно и също място и цел да стигат до определена точка (крайна линия). Тя започва да изрича изказвания и когато те се отнасят за някои от учениците те правят стъпка напред. Изреченията са като например: Ако родителите ви имат пари, достатъчно да живеете много удобно, направете една крачка напред. Ако можете да си купите всичко, което искате- стъпка напред. Ако никога не сте били тормозени или сте се чувствали зле в училище стъпка отново ... и така нататък. Тази практическа дейност (вдъхновена от телевизионна реклама) показва, че някои ученици са привилегирани и в по-добра позиция от останалите.</p> <p>Упражнението може да бъде последвано от дискусия за това кой смята, че не е честно и защо. Учителят свързва това преживяване със страните, които са във фокуса на тази игра.</p> <p>След като учениците играят играта,могат да бъдат разделени на групи и да им се зададат въпроси, които те трябва да обсъдят и да стигнат до заключение, което да споделят с останалите. Възможни са следните въпроси:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Кое беше най-предизвикателното в играта? - Защо е много трудно да направите избор? - Как се почувствахте? <p>В крайна сметка учителят пита какво е това, което учениците могат да направят, за да помогнат. Има бутон ПРЕДПРИЕМАНЕ НА ДЕЙСТВИЕ в лентата на играта; След като отворите, ще ви даде всички организации (като Oxfam),които работят в действителност в подкрепа на фермерите в Африка и други места.</p>
 Времетраене	Играта отнема около 30 минути
 Снимки или други документи/детайли	



	
 Други източници на информация	Създаване на емоционална реакция https://paxsims.wordpress.com/2015/01/27/reviewing-third-world-farmer-as-a-class-assignment/
 Съвети	Тази игра се играе най-добре, когато учениците имат известни предишни знания за земеделието, растенията и почвата и знаят малко за климата и положението в страните от третия свят. Учителят може да направи кратки презентации за тях, или да поиска от учениците да го направят сами, да направят проучване в Гугъл Земя, да гледат документален филм или кратък видеоклип.
 Източник	Екипът на Фермер от Третия Свят 2014



Tower together - Кула - заедно	
 Линк към играта	https://playgen.itch.io/tower-together
 Предложена от	Polo Europeo Della Conoscenza (Италия)
 Вид игра	Онлайн игра - мултиплейър (2 –ма играчи) - флаш игра
 Целева възраст	7+
 Език/ци	Английски, италиански, гръцки, испански
 ПроСоциални ценности	Отговорност Комуникация
 ПроСоциални умения	Самоконтрол Комуникация с другите Присъединяване към група Поглед в перспектива Поставяне на цели и планиране Разрешаване на проблем
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Директно: Стратегическо мислене</i> ➤ <i>Непряко: Геометрия, геометрична проекция</i> ➤ <i>Интер и междудисциплинарни: Космическа ориентация</i> ➤ <i>Психологически, социологически, просоциален: Сътрудничество</i>



 <p>Описание на играта</p>	<p>Учениците ще работят заедно, за да построят кула, използвайки споделени блокове за ограничен период от време. Всеки играч може да се движи или завърта и след това да се фиксира на място, когато е доволен от позиционирането.</p> <p>Целта е да се построи кулата, докато достигне линията в средата на екрана, преди да изтече времето.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Играта може да се изтегли на персонални компютри</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Учениците ще работят заедно, за да построят кула, използвайки споделени блокове за ограничен период от време. Всеки играч може да се движи или завърта и след това да се фиксира на място, когато е доволен от позиционирането.</p> <p>Целта е да се построи кулата, докато достигне линията в средата на екрана, преди да изтече времето.</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>От 5 до 15 минути</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	
 <p>Други източници на информация</p>	<p>www.prosociallearn.eu</p>
 <p>Съвети</p>	<p>Играта е забавна и децата обикновено се смеят и крещят, докато я играят. Може да се използва като награда по време на почивките.</p>




Източник/ци

Developer: Playgen (<http://playgen.com/>)


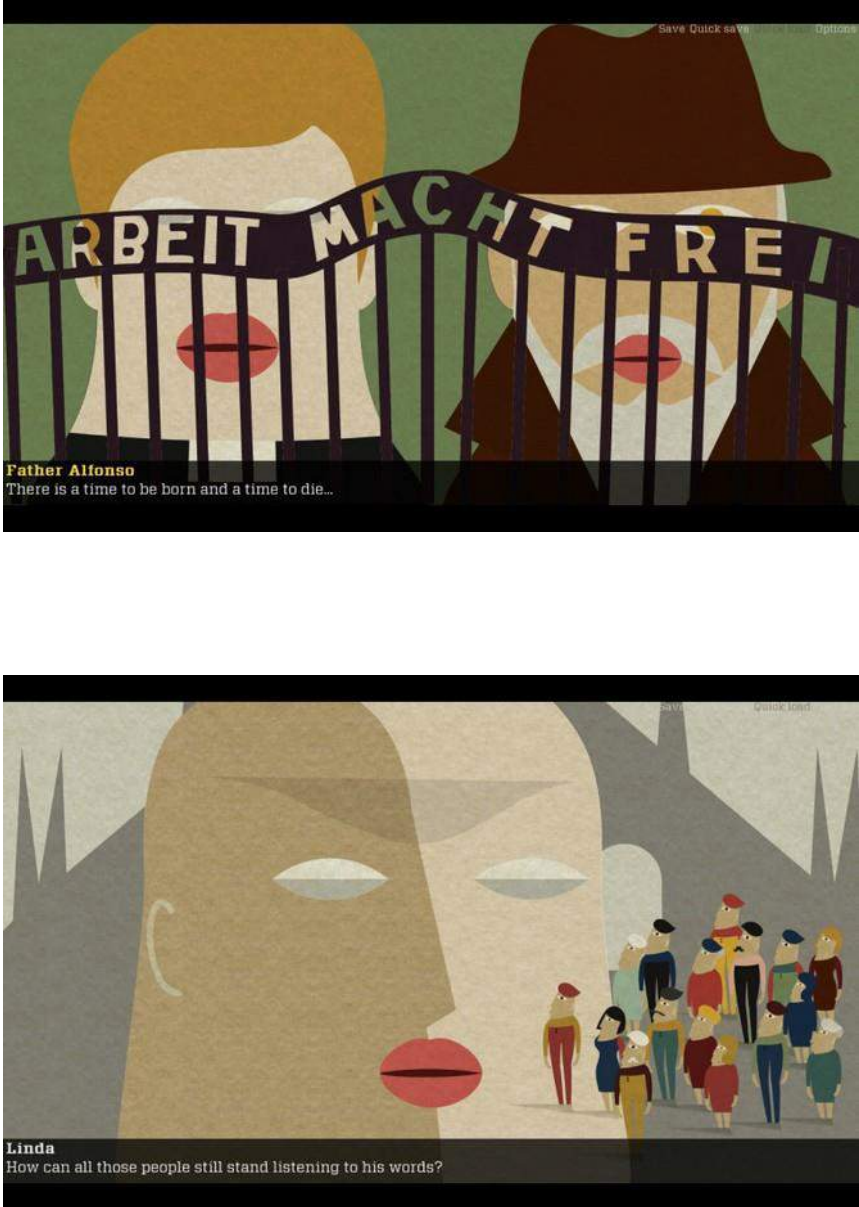




Ventimesi - ВентиМести	
 Линк към играта	https://wearemuesli.itch.io/ventimesi
 Предложена от	Polo Europeo della Conoscenza (Италия)
 Вид игра	Изтеглено - за един играч - повествователна игра
 Целева възраст	11+
 Език/ци	Италиански и английски
 ПроСоциални ценности	Мир / демокрация / гражданство Емоции Емпатия
 ПроСоциални умения	Поглед в перспектива Идентифицирайте и изразете чувства и емоции Бъдете съпричастни
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> Изследвайте историческата тема от различни гледни точки • <i>Индиректно:</i> Научете човешката сложност на историческите събития • <i>Интер и междудисциплинарни дисциплини:</i> задълбочаване на историческите факти от Втората световна война в Италия • <i>Психологически, социологически, просоциален:</i> Разберете жертвите, направени в миналото за придобиване на свобода за тоталитаризъм



 <p>Описание на играта</p>	<p><i>(Ventimesi) ВентуМести е колекция от ролеви истории за италианската съпротива и освобождение от нацисткия фашизъм. Играта разказва 20 истории, базирани на действителни събития от Втората световна война в столичния район на Милано (Сесто Сан Джовани и околностите), 20 различни гледни точки на историята на демокрацията в Италия през 20-те месеца на партизанска съпротива (от септември 1943 г. до април 1945 г.), от италианското примирие до окончателното освобождение от нацисткия фашизъм. Така за всеки месец играчът се запознава с нова история и с напредването на месеците той / тя изпитва трудностите на различни герои в поредица от различни сегменти, всеки вдъхновен от реално събитие.</i></p> <p><i>Играта обхваща всички аспекти на италианската съпротива, от името и гледната точка на: конфликтен свещеник, който наблюдава влаковете, заминаващи за концентрационни лагери, до германски войник и работник от фабрика, напрегнато договарящ контролно-пропускателен пункт, и дете, което мечтае, че бомбите са звезди</i></p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Рс или Mac</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Всеки кратък интерактивен романизиран с психологическа, емоционална и историческа информация. Играчът трябва само да избере измежду няколко диалога, но това е достатъчно, за да го постави пред трудни решения (т.е. да бъде приятелски настроен или отклоняващ се от стража; го изключете, така че атентаторите няма да видят къщата ...)</p> <p>Учителите могат лесно да ангажират целия клас да разсъждава за решенията, а също и за значението на всеки епизод.</p> <p>И за графиката, и за звука са особено обгрижвани и могат да се свържат с предметите на изкуството и музиката.</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>Всеки епизод продължава няколко минути</p>












<p> Снимки или други документи/детайли</p>	 <p>Father Alfonso There is a time to be born and a time to die...</p> <p>Linda How can all those people still stand listening to his words?</p>
<p> Други източници на информация</p>	<p>https://www.wearemuesli.it/</p>
<p> Съвети</p>	






Published on itch.io and [Game Jolt](https://gamejolt.com) by Wearemusli



World Rescue - Да спасим света	
 Линк към играта	http://worldrescuegame.com
 Предложена от	Panevezys District Education Center (Литва)
 Вид игра	мобилна – един играч – разказвателна игра / мини игра
 Целева възраст	9-15
 Език/ци	Английски
 ПроСоциални ценности	Отговорност комуникация околна среда/природа
 ПроСоциални умения	Възприемане на чужда гледна точка Проявяване на емпатия Разпознаване на социални знаци Разрешаване на проблеми Търсене на помощ Помагане на другите
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> да се преподава на общностно ниво да се решават глобални проблеми - като изселване, болести, обезлесяване, суша и замърсяване. • <i>Интер и интердисциплинарни:</i> да се комбинират и синтезират знания от различни предмети: география, физика, химия и др.
 Описание на дейностите	Да спасим света е разказвателна, интердисциплинарна и научно-базирана видео игра, вдъхновена от целите на Устойчивото развитие на Организацията на обединените нации. Чрез тази игра в Кения, Норвегия, Бразилия, Индия и Китай, децата ще се срещнат и помагат на пет млади героя и ще им помогнат да решат глобални













	<p>проблеми - като изселване, болести, обезлесяване, суша и замърсяване.</p> <p>Децата изпълняват хуманитарни мисии в различни краища на планетата, срещат се с местните граждани, помагат на хората, спасяват света от многобройни заплахи.</p> <p>Мини-игрите са предназначени за забавление като всяка видео игра, но темата за това приложение е много сериозна и някои деца може да се затруднят със справянето. Учителите могат да играят играта заедно със своите ученици, за да обяснят по-подробно тези тежки, понякога страшни ситуации. Без съмнение играта може да помогне на децата да научат за много от проблемите, с които се сблъскват хората по света днес.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>iOS 9.0 или по-късна версия Android 4.1 или по-късна версия</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Преди да играете Да спасим света, поставете задача на децата даса помолени да прочетат интро, разказвано от професора, и след това да пътуват до Кения. Докоснете картата и увеличете мащаба на мястото, където пише Салим (име на футболист) протежение на границата между Кения и Сомалия. Първата мини-игра е кран и удар, в който играчите помагат на Салим да прескочи яма, след това да помогне на бежанците в "земя на нечовекоподобните" между Кения и Сомалия, като маневрира през лабиринти и пътеки. Прочетете разговорите между професора и петте деца в игрите, докато говорят за проблемите във всяка страна. След като завършите една игра, следващата мини-игра е отключена.</p> <p>Примери за дейности:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Учителите могат да говорят за това как децата и другите герои в Да спасим света работят, за да намерят решения на проблемите, пред които са изправени другите хора в игрите. - Търсете организация, която да подпомага по един от проблемите, споменати в това приложение, и да поговорите за това, с какво може да помогне вашият клас / училище / страна. - Говорете за ООН и ЮНЕСКО. Търсете онлайн за повече информация за тази организации в световен мащаб.
 <p>Времетраене</p>	<p>В зависимост от целта на часа и допълнителните упражнения.</p>




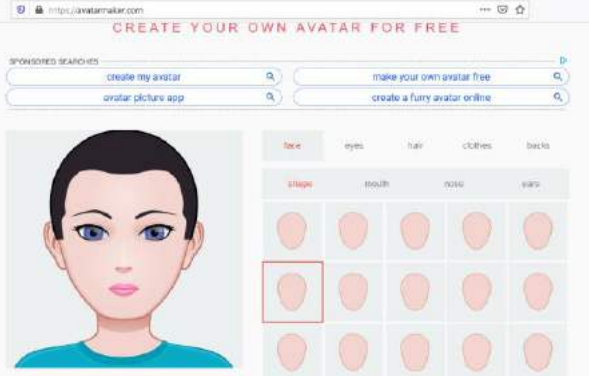
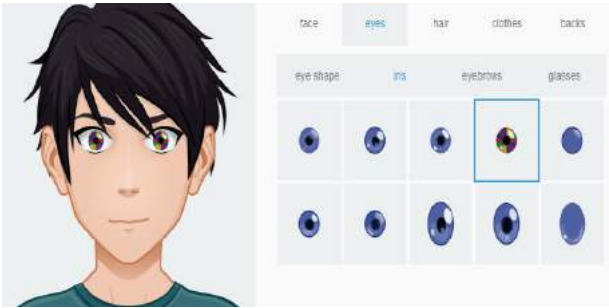





 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	  
 <p>Съвети</p>	<p>Децата могат да играят сами мини-игра и да анализират конкретния проблем в дълбочина.</p>
 <p>Източник</p>	<p>Разработчик: ZU Digital</p>













Avatarmaker - Направи си аватар	
 Линк към играта	https://avatarmaker.com/
 Предложена от	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Испания)
 Вид игра	Онлайн създател на аватари
 Целева възраст	10- ∞
 Език/ци	Английски език
 ПроСоциални ценности	Приемете разликите Позитивна комуникация Отговорност
 ПроСоциални умения	Помоли за помощ Помогнете на другия
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно</i>: създайте аватар. • <i>Индиректно</i>: инструменти за игра • <i>Психологически, социологически, просоциален</i>: Насърчаване на саморегулацията, подобряване на осъзнаването на различията.
 Описание на играта	Avatarmaker.com е най-лесният вариант за вас и вашите ученици да започнете да включвате прости игрови елементи в ежедневните дейности.
 Необходими инструменти	Устройство (СМАРТ мобилен телефон, таблет, лаптоп, компютър) с интернет връзка



 <p>Описание на дейностите</p>	Когато влезете в уебсайта, трябва да изберете пол за аватара си и след това всички негови / нейни функции (очи, форма на лицето, коса, дрехи, гръб ...)
 <p>Времетраене</p>	5 минути
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	 
 <p>Други източници на информация</p>	
 <p>Съвети</p>	Не е необходимо да се регистрирате в уебсайта, просто създавате аватара и го изтегляте
 <p>Източник/ци</p>	



Badge Craft - БаджКрафт	
 Линк към играта	1) https://play.google.com/store/apps/details?id=com.badgecraft 2) https://itunes.apple.com/it/app/badge-wallet/id1169077003?mt=8 3) https://www.badgecraft.eu/ 4) https://www.badgewallet.eu
 Предложена от	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM (Турция)
 Вид игра	Мобилни приложения
 Целева възраст	7 +
 Език/ци	Английкси, литовски, испански, италиански, гръцки, френски, португалси, немски и др.
 ПроСоциални ценности	Образование етика гражданство
 ПроСоциални умения	Комуникация с другите
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директен</i>: затвърждаване на положителното поведение • <i>Интер и дисциплинарни</i>: да комуникират смислено • <i>Психологически, социологически, просоциален</i>: разпознаване на това, което хората постигат и могат да направят
 Описание на играта	Можете да изтеглите приложението и да направите презентация. След това задайте учебните си цели и ги покажете на учениците.
 Връзка	Смартфони, планшети, компютри с NOX Android Emulator Интернет връзка



Необходими инструменти	
<div data-bbox="306 1095 389 1173" style="text-align: center;"> </div> <p data-bbox="261 1176 434 1240">Описание на дейностите</p>	<p data-bbox="520 365 1374 495">Badge Wallet е лесен и сигурен начин да печелите, съхранявате, управлявате и споделяте постиженията, като използвате дигитални отворени значки, издадени чрез Badgecraft (https://www.badgecraft.eu).</p> <p data-bbox="520 499 963 528">Знакът за входове ви позволява да:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="520 533 1374 598">- Спечелите значки чрез въвеждане на код на значка или сканиране на QR код; <li data-bbox="520 602 1374 667">- Присъединете се към проекти и програми за знания, за да развиете и разпознаете компетенции; <li data-bbox="520 672 793 701">- Завършете задачите <li data-bbox="520 705 1374 770">- Направете текст, снимка, видео или файлове като доказателство в подкрепа на постиженията; <li data-bbox="520 775 1331 804">- Преглед на напредъка на ученето, развитието и постиженията; <li data-bbox="520 808 1241 837">- Съхранявате пълномощия и постижения на едно място; <li data-bbox="520 842 1374 907">- Споделете постиженията в социалните мрежи, онлайн профилите или CV; <li data-bbox="520 911 1278 940">- Покажете компетенциите, постиженията и пълномощията. <p data-bbox="520 945 1374 1010">Още за функциите на значката на банкнотата: http://www.badgewallet.eu</p> <p data-bbox="520 1014 863 1043">Системи за разпознаване</p> <p data-bbox="520 1048 1374 1113">Започнете с една значка, след това създайте цели системи. Имате пълна гъвкавост в разпознаването.</p> <p data-bbox="520 1117 1374 1247">Изградете пътища за разпознаване с нива и важни етапи. Проследявайте напредъка и наблюдавайте развитието на уменията. Покажете възможности за учене и постижения. Вижте как значките могат да насърчат проактивността.</p> <p data-bbox="520 1252 596 1281">Гости</p> <p data-bbox="520 1285 1374 1379">Създайте ангажиращи и мотивиращи задачи, за да печелите значки, използвайки разнообразни дейности. Създайте ангажирани задачи, за да печелите значки.</p> <p data-bbox="520 1384 1374 1449">Позволете да се качват доказателства в различни формати, които да отговарят на вашите ученици и учебна среда.</p> <p data-bbox="520 1453 1374 1518">Прегледайте ученето чрез различни методи, включително опции за връстниците, за себе си и оценителя.</p> <p data-bbox="520 1523 863 1552">Въздействие и постижения</p> <p data-bbox="520 1556 1166 1585">Наблюдавайте как хората реагират в реално време.</p> <p data-bbox="520 1590 1374 1655">Преглеждайте и анализирайте данните за разпознаване. Използвайте го, за да установите тенденциите и моделите.</p> <p data-bbox="520 1659 1374 1724">Издавайте сертификати въз основа на спечелени значки и отключени постижения.</p> <p data-bbox="520 1729 719 1758">Значка за покер</p> <p data-bbox="520 1762 1374 1827">Съберете доказателства по всяко време навсякъде. Вашите значки винаги са на върха на пръстите ви.</p> <p data-bbox="520 1832 1374 1897">Лесен начин да прегледате собствените си значки и напредъка си в куестове. Покажете своя потребителски профил.</p> <p data-bbox="520 1901 1374 1966">Използвайте известията, за да мотивирате действията, които да предприемете, или да ги завършите.</p> <p data-bbox="520 1971 839 2000">Портфейл за постижения</p>







	<p>Сортирайте и визуализирайте постиженията в онлайн портфолиото. Управлявайте настройките за поверителност, за да решите лесно с кого споделяте постиженията си.</p> <p>Споделете постиженията си онлайн и офлайн с цифрови Открити значки и сертификати за печат.</p> <p>Раница Доставчиците на значки могат да експортират отворени значки в раницата. Раницата ви позволява да съхранявате отворените значки, които печелите, и да ги споделяте между различни платформи, навсякъде в мрежата. Badgecraft изпълнява стандартен Open Badges 1.1 *.</p> <p>Многоезично решение Платформата за Badgecraft и допълнителните решения, включително приложението "Значка", са многоезични. Понастоящем се поддържат 18 езика</p>
 Времетраене	<p>Можете да изтеглите приложението и да регистрирате организацията си, а след това и отворената си платформа и нямате ограничение за време за пускане.</p>
 Снимки или други документи/детайли	
 Други източници на информация	<p>https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=HgLLq7ybDtc (въведение)</p> <p>https://www.youtube.com/channel/UCHDeiVUOkH5cOJGnRBielrA (всички други видеа)</p>
 Източници	<p>Badgecraft предлага забавно, но същевременно надеждно средство за оценка на компетенциите, валидиране на предварителното обучение, подпомагане на професионалното развитие на персонала и създаване на мотивиращи и ангажиращи системи за признаване за постижения.</p> <p>Badgecraft предлага многоезична уеб платформа за управление на постиженията, използвайки цифрови отворени значки. Организациите и физическите лица могат да печелят, създават, издават, споделят, сортират и показват онлайн значки, както и да ги използват, за да обменят постиженията си в местата, които са от значение.</p>



Линк към играта

Всичко това е дадено в линковете. Развива се от консорциума от международни партньори Badge Wallet: <http://www.badgewallet.eu/partners>
Badge Wallet е ко-финансиран от Европейския Съюз и по програма Еразъм +. Повече за програмата може да прочетете тук: <http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/>

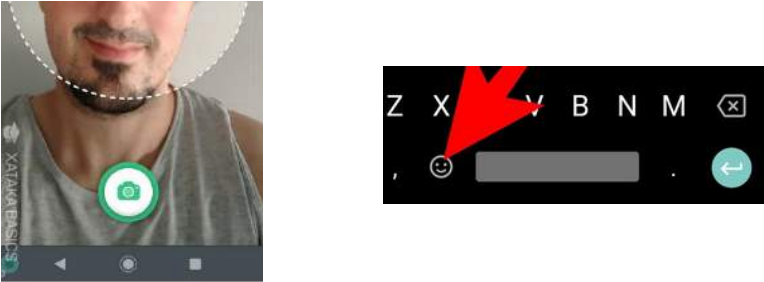





Bitmoji - БИТМОДЖИ	
 Линк към играта	https://www.bitmoji.com//
 Предложена от	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Испания)
 Вид игра	Приложение за създаване на собствени лични емотикони - приложение за социални медии
 Целева възраст	През целия живот
 Език/ци	Английски, испански, арабски, немски, френски, португалски, японски, корейски
 ПроСоциални ценности	Приемете разликите Позитивно общуване Отговорност Етика
 ПроСоциални умения	Ценността на разликите Общуване с другите Мултилингвизъм
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> създайте изразителен анимационен аватар с вашите функции. • <i>Индиректно:</i> инструменти за игра • <i>Психологически, социологически, просоциално:</i> Насърчаване на самопознанието, приемането, подобряване на осъзнаването на различията.
 Описание на играта	Bitmoji е приложение за социални медии за персонализиране на вашите собствени функции и създаване на истински реалистични изображения на себе си, които да споделите с приятели, семейството си, за да ги използвате в игрите. Можете да изтеглите за iOS или Android
 Необходими инструменти	Интелигентно устройство с android 6.0.1 и еквивалента в iOS и достъп до Интернет












 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Първото нещо, което трябва да направите, е да изтеглите приложението си</p> <p>Ще трябва да влезете с помощта на вашия Snapchat акаунт или да създадете нов, а първата стъпка на редактора на вашите емоджи ще бъде да изберете своя пол.</p> <p>След като сте избрали своя пол, ще бъдете попитани дали искате да си направите селфи. Тези снимки не генерират автоматично вашите емоджи, но ще бъдат показани на екрана по време на процеса на създаване, за да можете да ги използвате като ориентир. Като виждате лицето си през цялото време, трябва да можете да създадете емоджи, по-подобно на себе си. Можете да промените стила на аватара, цвета на кожата и косата, прическата, косата на лицето, формата, цвета и размера на очите, миглите, веждите, носа, очилата, челюстта, очите, устните, ушите, чертите на лицето и облеклото.</p> <p>След като аватарът ви бъде генериран, можете да го използвате като емотикони или да добавите стикерите си. Това може да се направи директно от приложенията, които реализират Bitmoji или от други приложения, където трябва само да кликнете върху изображението, което искате и ще се появи меню за избор на приложението, което да го използвате. Можете да го използвате в приложения като WhatsApp, LINE, Messenger или Telegram.</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>10 минути</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	



	
 Други източници на информация	
 Източници	Bitmoji също са удобни за Chrome и работят с Gmail
 Линк към играта	© 2020 Snap Inc.




Happy Life - Щастлив живот

 Линк към играта	1) https://itunes.apple.com/us/app/happy-onlife/id1017319944?mt=8 2) https://play.google.com/store/apps/details?id=ec.europa.publications.happyonlife&hl=tr
 Предложена от	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM (Турция)
 Вид игра	Мобилна апликация
 Целева възраст	8+
 Език/ци	Английски, френски, италиански, португалски, румънски, гръцки и фламандски
 ПроСоциални ценности	Личностни взаимоотношения мир комуникация, етика Възприемане на различията/толерантност
 ПроСоциални умения	Решаване на проблеми
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно</i>: повишаване на цифровите умения индивидуално и колективно; • <i>Непряко</i>: да съумеете да създадете онлайн инструменти за изследване, да изразявате своите нужди и да играете; • <i>Психологически, социологически, просоциален подход</i>: подобряване на неприкосновеността на личния живот, повишаване на информираността и уменията за безопасност.
 Описание на играта	Щастлив живот е игра, която децата могат да играят и да учат за онлайн безопасността. Сега можете да научите как да се държите безопасно в цифровия свят, като играете играта Щастлив живот с вашите ученици. Тази ангажираща игра има за цел да подкрепя децата между 8 и 12 години, заедно с участието на техните родители и учители в иницирирането на активно посредничество на цифровата технология с тях.











	<p>Въпросите за теста, вградени в играта, относно използването на Интернет, социални мрежи и онлайн игри, са предназначени да подтикнат дискусия между играчите и да им дадат възможност за отговорно и безопасно използване на цифровите медии.</p> <p>Играта може да се използва като инструментариум, включващ игра за деца, родители и учители, насочена към повишаване на информираността за рисковете и възможностите на Интернет и популяризиране на най-добрите онлайн практики. Играта и комплектът от инструменти, предложени като текуща работа, да бъде разширена с участието на всички заинтересовани страни, които прилагат иновативни методи за изследване за формално, неформално и активно обучение в използването на цифрови технологии с деца на възраст между 8 и 12 години.</p>
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>Мобилни устройства, Интернет</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Играта е насочена към деца на възраст между 8 и 12 години, заедно с участието на родителите и учителите.</p> <p>Играта е игра на дъска, вдъхновена от традиционната игра "Змии и стълби", съчетана с въпроси по темата. Въпросите сасвързани с използването на Интернет, социалните мрежи и онлайн игрите и са предназначени да подтикнат дискусия и да позволят на модератора да насочи играчите към отговорно и балансирано използване на цифровите медии. В допълнение към хартиената версия играта е достъпна и като онлайн приложение.</p>
 <p>Времетраене</p>	<p>Около 20-30 минути</p>
 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	 






 Други източници на информация	<p>https://ec.europa.eu/jrc/en/scientific-tool/happy-onlife-game-raise-awareness-internet-risks-and-opportunities https://web.jrc.ec.europa.eu/happyonlife/</p>
 съвети	<p>Училищата и преподавателите могат да поискат безплатно копие на кутията на английски и италиански език (ограничени до наличния фонд) на този електронен адрес: jrc-happyonlife@ec.europa.eu</p>




Емоции и комуникация

 Линк към играта	http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/demonstracijos/emocijos_ir_bendravimas/.scenario.16.position.0
 Предложена от	Panevezys District Education Center (Литва)
 Вид игра	Слайдове/презентация без никаква интерактивност, просто демонстрация на информация.
 Целева възраст	6-14
 Език/ци	Литовски
 ПроСоциални ценности	емоции комуникация/сътрудничество
 ПроСоциални умения	Комуникация с другите уважение възприемане на друга гледна точка разпознаване и изразяване на чувства проявяване на емпатия разпознаване на социални знаци самоконтрол сътрудничество решаване на проблеми поставяне на цели и планиране търсене на помощ помагане на другите
 Цели	Учениците се научават да разпознават различните емоции на хората, да обсъждат как същите емоции могат да помогнат и да попречат.



 <p>Описание на играта</p>	<p>Състои се от две демонстрации:</p> <ul style="list-style-type: none"> - В първата демонстрация е представена задачата за емоционално разпознаване. Ученикът трябва да идентифицира правилно емоциите, показани на снимката. Учениците пропускат 5 точки за грешно предположение и получават 10 точки за правилен отговор. Те могат да изпълняват задачата, като учат и проверяват. - Свържете се и се намесете в ситуациите, представени във втората демонстрация. Учениците могат да приписват една и съща емоция на няколко ситуации, но те не трябва да използват всички емоции. След като завършат задачата, те обсъждат защо са преписали една или друга емоция на ситуациите, споделят същите емоции, които могат да помогнат и възпрепятстват, да споделят мисли за това как да управляват емоциите. Всяка емоция може да бъде полезна в конкретна ситуация, само една емоция е по-приятна, други са по-малко приятни. След като завършат всички задачи, учениците заедно правят заключения.
 <p>Необходими инструменти</p>	<p>онлайн, Adobe Flash Player трябва да е инсталиран</p>
 <p>Описание на дейностите</p>	<p>Това не е игра, а по-скоро образователна презентация, която може да бъде включена в определена степен в класовите дейности, напр. за обсъждане на нашите емоции и чувства.</p> <p>Примери за дейности:</p> <p>Дейност 1: Чувствата в историите</p> <p>Бележки на учителя: За тази дейност подгответе колекция от картини, които показват чувства. Погледнете истории, които показват емоции (напр. Щастие, тъга, самота, гордост, уплашени, изненадани, уверени, объркани и т.н.), предоставени в Емоциите и комуникацията. Прочетете една история и помолете децата да идентифицират изразените емоции. Обръщайте внимание на важността на уликите на лицето и невербалните жестове. Докато четете в историята, дайте на децата да идентифицират емоциите от основната страница</p>



	<p>на емоциите за този урок. Подчертайте, че няма чувство "погрешно" и че всички чувства, които имаме, са "валидни" или "важни". Можете да създадете картинки за деца от Google за чувства и емоции или включване, за да намерите набор от книги, които можете да използвате.</p> <p>Дейност 2: Първият ми ден в училище Обсъждане на класа:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Как се чувствате в първия ден на началното училище? (Уплашен, нервен, развълнуван, сам, болен) • Какво мислите, че ви кара да се чувствате така? Какво ви притесни? (Не познавам никого, нямам приятели, не знам какво да правя, не познавам учителя си, притеснявам се да не се изгубя и т.н.) • Как мислите, че вашите съученици се чувстват в първия си ден? • Как можете да разберете как се чувстват съучениците ви? (чрез израза на лицето, от това, което те казват, от начина, по който се движат, от това, което правят, независимо дали те се присъединяват към дадена дейност и т.н.) • Защо смятате, че е важно да забележите как се чувстват съучениците ви? Така ще можем да предприемем действия, за да сме сигурни, че всички се чувстват сигурни и щастливи. <p>Основни акценти: Има много начини, по които можем да разберем как се чувстват хората около нас. Важно е да забележите как се чувстват хората около нас, за да можем да предприемем действия, ако се чувстват тъжни.</p>
 Времетраене	<p>За да се използва тази игра в училищните дейности, учителите трябва да подготвят целия сценарий сконкретни задачи, които трябва да бъдат изпълнени. Времето за подготовка силно зависи от обхвата на дейностите и целите на ученето.</p>



<p></p> <p>Снимки или други документи/дет айли</p>	 
<p></p> <p>Други източници на информация</p>	<p>http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/uzduociu_lapai/uzduociu_lapas_jausmai_ir_bendravimas/scenario.16.position.5</p>
<p></p> <p>източници</p>	<p>Developer: http://www.sviesa.lt</p>