



# ProSocial Values

## Prosocialinių žaidimų duomenų bazė

*Aprašomųjų žaidimų vertimas*










<b>Project:</b>	ProSocial Values [2017 – 1 – IT02 – KA201 - 036860]
<b>Output identification:</b>	O5 Database of prosocial games
<b>Activity leading organisation:</b>	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Uşak (TR),
<b>Involved organisations:</b>	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)










## Turinys

Against all odds –Nepaisant stipraus pasipriešinimo .....	3
Avatar maker –Dirbtinių asmenybių kūrėjas.....	5
Badge Craft-Ženkliukų amatas–Badge Craft .....	7
Bitmoji.....	10
Build Balance –Sukurti pusiausvyrą .....	13
Build Your Own Hero –Sukurk savo herojų.....	15
Can you save the world? –Ar galite išgelbėti pasaulį?.....	17
Cool school–Puiki mokykla, kurioje nėra patyčių.....	20
Educamigrant–Švietimo migrantas.....	23
Emotions and Communication –Emocijos ir bendravimas.....	25
Find the pair – Raskite kalbą.....	29
Fireboy and Watergirl –Ugnies berniukas ir vandens mergaitė.....	32
Golden Frontier – Auksinė siena .....	34
Happy Online – Laimingas gyvenimas internete.....	36
Internald. Be Internet Awsome.....	38
Liya and Shadows of War – Liyla ir karo šešėlis .....	42
MeteoHeroes – Orų herojai.....	43
Pig Pile – Kiaulių kalnas.....	46
Pushy Paddles – Stumdomos irklentės.....	48
Quandary – Dilema.....	50
Conflict resolution – Konfliktų sprendimas.....	54
Rock the Boat –Siūbuojanti valtis.....	55
Stray Puppy Care – Benamio šuniuko priežiūra .....	58
Sustainable Shau – Tvarus Shaunas.....	60
Swig Fling – Sūpynės .....	62
The Journey of Elisa – Elisos kelionė.....	64
The roulette of emotions –Emocijų ruletė.....	67
The Time Tribe – Laiko gentis .....	69
Third World Farmer – Trečiojo pasaulio ūkininkas.....	72
Tower Together –Bokštas kartu.....	76
Twenty months – Dvidešimt mėnesių.....	78












<b>„Nepaisant stipraus pasipriešinimo“ („Against all odds“)</b>	
 <b>Nuoroda</b>	Ispanų kalba: <a href="http://www.contravientoymarea.org/">http://www.contravientoymarea.org/</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon , Ispanija.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Internetinis pasakojimo žaidimas, skirtas daugeliui žaidėjų.
 <b>Tikslinė grupė</b>	Nuo 10 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Anglų, ispanų kalbos ir dar dešimt Europos kalbų.
 <b>Vertybės</b>	Empatija, solidarumas, teisingumas, užuojauta.
 <b>Ilgūdžiai</b>	Mokėjimas bendrauti, empatiškumas, pagalba.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: supažindinti su pabėgėlių situacija. Vidiniai ir tarpdisciplininiai: skatinti supratimą apie skirtumus, vykdyti socialinį ir emocinį švietimą. Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: ugdyti empatiją bei atsparumą gyvenimo sunkumams; atskleisti, kaip galima padėti bendraklasiams, kurie išgyvena problemiškas situacijas.
 <b>Aprašymas</b>	Žaidėjas pristato pabėgėlį, galintį būti trijose skirtingose situacijose, kuriose pabėgėliai dažnai atsiduria. Pateikiamos šios situacijos: „Karas ir konfliktas, pabėgimas nuo persekiojimo“; „Šalies pasienis, ar galiu čia likti?“, „Naujas gyvenimas, praradimai ir iššūkiai“. Kiekviena iš situacijų yra suskirstyta į keturias dalis, kuriose žaidėjai gauna informaciją apie žmogaus teises ir gali reflektuoti. Pavyzdžiui, kurioje šalyje galima gauti prieglobstį? Kaip galima save išreikšti, jei nežinai šalies kalbos? Kas yra atsparumas gyvenimo sunkumams? Ar svarbu išsiugdyti empatiją imigrantams,








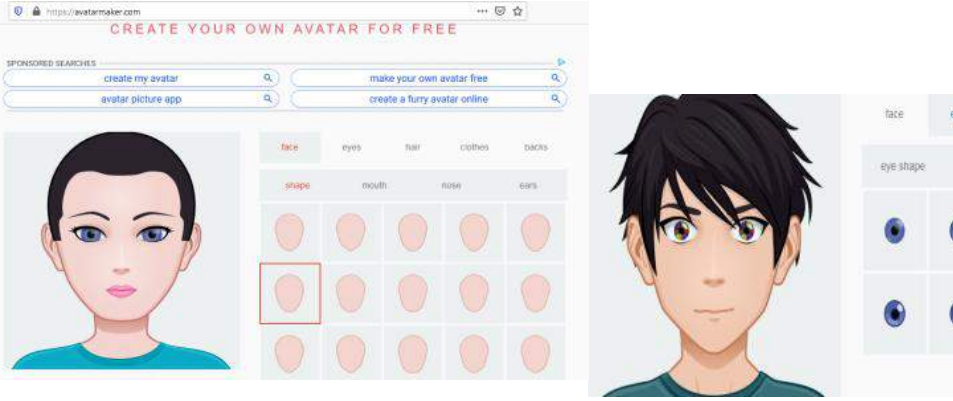


	<p>pabėgėliams, kitos tautybės asmenims. Kiekviena dalis turi skirtingą informaciją, kuri gali būti pasiekama paspaudus nuorodas. Žaidimai yra suskirstyti pagal skirtingą informaciją, kad būtų lengviau pritaikyti kiekvienai situacijai.</p>
 <b>Reikalinga įranga</b>	Kompiuteris, turintis Adobe Flash Player.
 <b>Veiklos aprašymas</b>	<p>Be žaidimo kiekviena sekcija turi pasiekiamus faktus, profilius, filmukus ar kitą įdomią informaciją apie situacijas, kuriose pabėgėliai atsiduria kiekvieną dieną. Vykdomo etapai:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- turėtumėte užsiregistruoti, kad kitą kartą prisijungę galėtumėte tęsti žaidimą ten, kur baigėte;</li> <li>- kitame žingsnyje galėsite įeiti į žaidimą arba paspausti sekciją „Web facts“;</li> <li>- pasirinkus „Play Against all Odds“ leidžia pradėti žaidimą;</li> <li>- „Web Facts“ pasirinkimas suteikia informaciją apie kiekvieną situaciją ir jos dalis.</li> </ul>
 <b>Trukmė</b>	40 minučių kiekvienai sesijai, todėl lengva integruoti veiklą į pamoką.
 <b>Paveikslai ir kita informacija</b>	
 <b>Kitos naudingos nuorodos</b>	<p><a href="http://www.unhcr.org/the-balloon-game.html">http://www.unhcr.org/the-balloon-game.html</a>  <a href="http://www.unhcr.org/passages-game.html">http://www.unhcr.org/passages-game.html</a></p>
 <b>Patarimai</b>	Patariame užsiregistruoti, jeigu norite žaisti ar dirbti skirtingose sesijose. Siūlome žaisti mažose grupėse, kad galėtumėte diskutuoti.




 <b>Šaltiniai</b>	©UNHCR
-------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------






<b>„Dirbtinių asmenybių kūrėjas“ ("Avatar maker")</b>	
 <b>Žaidimo nuoroda</b>	<a href="https://avatarmaker.com/">https://avatarmaker.com/</a>
 <b>Rengėjas</b>	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon, Ispanija
 <b>Įrankio tipas</b>	Dirbtinių asmenybių kūrėjas internete
 <b>Tikslinė grupė</b>	10+
 <b>Kalba</b>	Anglų k.
 <b>Prosocialinės vertybės</b>	Skirtumų priėmimas Pozityvus bandravimas Atsakomybė
 <b>Prosocialiniai įgūdžiai</b>	Gebėjimas paprašyti pagalbos Pagalba kitiems
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: suskurti dirbtinę asmenybę Netiesioginiai: sužaidybinimo įrankiai Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: skatinti savireguliaciją, mokyti geriau suvokti skirtumus.






 <p><b>Įrankio aprašymas</b></p>	Avatarmaker.com yra paprasčiausias būdas jums ir jūsų mokiniams pradėti įtraukti paprastus žaidimo elementus į kasdienę veiklą.
 <p><b>Reikalingi įrankiai</b></p>	Įrenginiai (išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai, kompiuteriai), turintys interneto prieigą
 <p><b>Skaitmeninio įrankio aprašymas</b></p>	Kai prisijungsite, turite pasirinkti savo kuriamos dirbtinės asmenybės lytį ir visas jo savybes (akis, veido formą, plaukus, drabužius ir kt.) Kurdami dirbtines asmenybes nerasite tiek daug pasirinkimo galimybių, kiek yra kitose programose, tačiau jų pakaks.
 <p><b>Trukmė</b></p>	5 minutės
 <p><b>Paveisklėliai arba kiti dokumentai</b></p>	
 <p><b>Kitos naudingos nuorodos</b></p>	
 <p><b>Patarimai</b></p>	Jums nereikia registruotis interneto svetainėje, jūs paprastai susikursite dirbtinę asmenybę ir parsisiųsite.



 <b>Kūrējas</b>	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	--






<b>„Ženkliukų amatas“ („Badge Craft“)</b>	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.badgecraft">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.badgecraft</a> <a href="https://itunes.apple.com/lt/app/badge-wallet/id1169077003?mt=8">https://itunes.apple.com/lt/app/badge-wallet/id1169077003?mt=8</a> <a href="https://www.badgecraft.eu">https://www.badgecraft.eu</a> <a href="https://www.badgewallet.eu">https://www.badgewallet.eu</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM, Turkija.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Mobilioji programėlė.
 <b>Tikslinė grupė</b>	Nuo 7 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Anglų, lietuvių, ispanų, italų, graikų, prancūzų, vokiečių ir kitos kalbos.
 <b>Vertybės</b>	Švietimas, etika, pilietiškumas.
 <b>Ilgūdžiai</b>	Bendravimas.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: skatinti pozityvų elgesį. Vidiniai ir tarpdisciplininiai: prasmingai komunikuoti. Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: atpažinti, ką žmonės pasiekė ir ką gali padaryti.












 <b>Aprašymas</b>	<p>Jūs galite atsisiųsti programėlę ir paruošti pristatymą mokiniams. Žinoma, reiktų nustatyti mokymosi tikslus ir etapus, numatyti, kada mokiniai supras vertybes ir ims keisti savo elgesį.</p>
 <b>Reikalinga įranga</b>	<p>Išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai, kompiuteriai su NOX Android emuliatoriumi.</p>
 <b>Veiklų aprašymas</b>	<p>Ženkliukų piniginė yra paprastas būdas užsidirbti, laikyti, valdyti ir dalintis savo pasiekimais (<a href="https://www.badgecraft.eu">https://www.badgecraft.eu</a>).</p> <p>Ženkliukų piniginė Jums leidžia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- užsidirbti ženkliuką nurodant jo kodą ar nuskaitant QR kodą;</li> <li>- prisijungti prie programų ir įgyti naujų kompetencijų;</li> <li>- pabaigti ženkliukų užklausas ir užduotis;</li> <li>- įkelti tekstus, nuotraukas, filmukus, kurie įrodytų Jūsų gebėjimus;</li> <li>- peržiūrėti savo mokymosi pasiekimus;</li> <li>- laikyti visus savo pasiekimus vienoje vietoje;</li> <li>- pasidalinti savo pasiekimais socialiniuose tinkluose ar CV.</li> </ul> <p>Apie kitas programos galimybes galite sužinoti apsilankę <a href="http://www.badgewallet.eu">http://www.badgewallet.eu</a>.</p> <p><b>Pripažinimo sistema</b></p> <p>Pradėkite su vienu ženkliuku, o vėliau sukurkite visą sistemą. Pastatykite pripažinimo sistemą pasiekdami tam tikrus lygius ar etapus. Sekite savo progresą ir peržiūrėkite įgytus gebėjimus. Stebėkite, kaip gauti ženkliukai skatina mokytis.</p> <p><b>Paieška</b></p> <p>Susikurkite motyvuojančią mokymosi aplinką. Galite įkelti įrodymus įvairiu formatu. Programoje galite peržiūrėti įvairius mokymosi metodus – savarankiškas ir mokymasis kartu su bendraamžiais.</p> <p><b>Pasiekimai</b></p> <p>Peržiūrėkite, kaip kiti gauna ženkliukus realiu laiku. Peržiūrėkite ir analizuokite pripažinimo sistemą. Susikurkite sertifikatus pagal gautus ženkliukus ar pasiekimus.</p> <p><b>Ženkliukų piniginė</b></p> <p>Surinkite įrodymus bet kuriuo metu. Jūsų ženkliukai yra pasiekiami bet kuriuo metu. Tai patogus būdas peržiūrėti savo ženkliukus ir pakeisti pasiekimų profilį. Galite įjungti pranešimus, kurie skatintų pabaigti užduotis ar praneštų, kai užduotis pabaigta.</p> <p><b>Pasiekimų portfelis</b></p> <p>Rūšiuokite pasiekimus ir kurkite savo portfelį nuotoliniu būdu. Pasirinkite reikalingus nustatymus, kad galėtumėte savo pasiekimais dalintis su kitais. Dalinkitės savo pasiekimais internete arba susikurkite spausdintą sertifikato versiją.</p>








	<p><b>Kuprinė</b> Ženkliukai gali būti eksportuojami į kuprinę. Kuprinė leidžia laikyti gautus ženklukus bei jais dalintis įvairiose platformose. Ženkliukų patobulinimui turėtų būti Open Badges 1.1 standard*.</p> <p><b>Kalbos</b> Ženkliukų programėlė bei piniginė siūlo skirtingas kalbas. Šiuo metu programėlė yra prieinama 18 skirtingų kalbų.</p>
 <b>Trukmė</b>	<p>Jūs galite parsisiųsti programėlę ir užregistruoti savo organizaciją, tuomet platforma yra atvira ir galite bet kada ja naudotis.</p>
 <b>Paveikslėliai ir kita informacija</b>	
 <b>Naudingos nuorodos</b>	<p>Įvadinis filmukas: <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=HgLLq7ybDtc">https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=HgLLq7ybDtc</a></p> <p>Vsi filmukai: <a href="https://www.youtube.com/channel/UCHDeiVUOkH5cOJGnRBielrA">https://www.youtube.com/channel/UCHDeiVUOkH5cOJGnRBielrA</a></p>
 <b>Patarimai</b>	<p>Ši programėlė yra patogus įrankis, leidžiantis įgyti naujų kompetencijų. Programėlėje sukurta tinkama pripažinimo programa, todėl kiekvienas vartotojas gali stebėti savo progresą. Programėlė prieinama įvairiomis kalbomis ir ja galima naudotis nuotoliniu būdu. Organizacijos ar individai gali gauti, sukurti, išleisti, dalintis skirtingais ženklukais.</p>
 <b>Šaltiniai</b>	<p>Visą informaciją apie partnerius, padėjusius plėtoti programėlę, rasite atvėrę nuorodą: <a href="http://www.badgewallet.eu/partners">http://www.badgewallet.eu/partners</a>. Ženkliukų piniginės programėlė buvo sukurta gavus Europos Sąjungos programos „Erasmus+“ lėšas. Daugiau apie šią programą rasite: <a href="http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/">http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/</a></p>


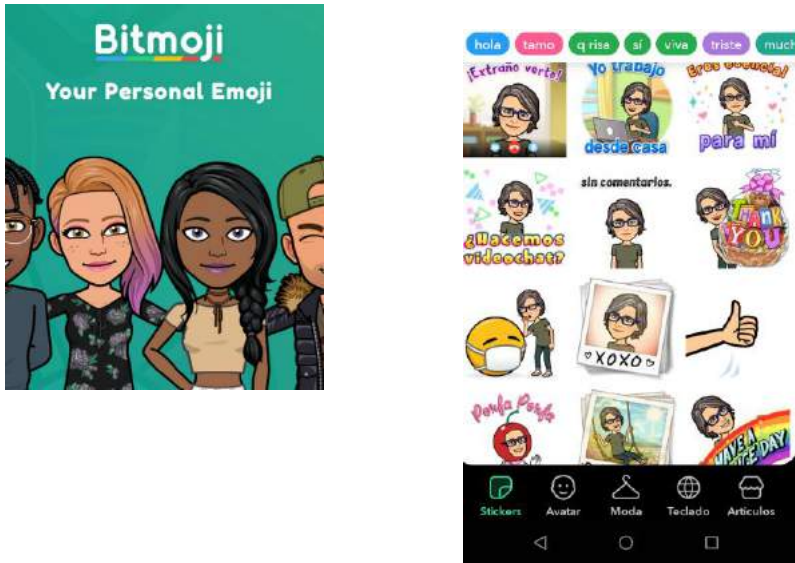







<b>„Bitmoji“ ("Bitmoji")</b>	
 <b>Žaidimo nuoroda</b>	<a href="https://www.bitmoji.com/">https://www.bitmoji.com/</a>
 <b>Rengėjas</b>	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon, Ispanija
 <b>Žaidimo tipas</b>	Socialinės žiniasklaidos programa
 <b>Tikslinė grupė</b>	Visų amžiaus grupių mokiniai
 <b>Kalbos</b>	Anglų, ispanų, arabų, prancūzų, portugalų, japonų, korėjiečių k.
 <b>Prosocialinės vertybės</b>	Skirtumų priėmimas Pozityvus bendravimas Atsakomybė Etika
 <b>Prosocialiniai įgūdžiai</b>	Skirtumų vertė Bendravimas su kitais Daugiakalbystė
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: sukurti ekspresyvią dirbtinę asmenybę, turinčią jūsų veido bruožų Netiesioginiai: sužaidybinimo įrankiai Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: skatinti pažinti save, geriau suvokti skirtumus.
 <b>Įrankio aprašymas</b>	„Bitmoji“ yra socialinės žiniasklaidos programa, skirta pritaikyti savo savybes ir sukurti tikroviškus vaizdus, kuriuos galite naudoti žaidimų veikloje. Veikia „iOS“ arba „Android“ turinčiuose įrenginiuose.













 <b>Reikalingi įrankiai</b>	„iOS“ arba „Android 6.0.1“ išmanieji įrenginiai, turintys interneto prieigą
 <b>Skaitmeninio įrankio aprašymas</b>	<p>Pirmiausiai jūs turite atsisųsti programėlę. Jūs galite prisijungti naudodami savo „Snapchat“ paskyrą arba susikurti naują. Pirmiausiai jums reikės pasirinkti žaidėjo lytį, vėliau jūsų paklaus, ar norite pasidaryti asmenukę. Ši nuotrauka automatiškai nebus sugeneruota, bet ji bus rodoma kūrimo proceso metu, galėsite ja naudotis kaip gidu.</p> <p>Visą laiką matydami savo veidą turėtumėte sugebėti sukurti į save panašią dirbtinę asmenybę. Kurdami galite pakeisti stilių, odos ir plaukų spalvą, šukuoseną, formą, akių spalvą ir dydį, blakstienas, antakius, nosį, akinius, žandikaulius, lūpas, ausis, veido bruožus ir drabužius.</p> <p>Kai jūsų dirbtinė asmenybė sugeneruota, galite pridėti lipdukų.</p> <p>Tai galima padaryti tiesiai iš programų, kuriose jums tereikia spustelėti norimą paveikslėlį ir atsivers meniu, iš kurio galėsite pasirinkti programą. Jį galite naudoti tokiose programose kaip „WhatsApp“, „LINE“, „Messenger“ ar „Telegram“.</p>
 <b>Trukmė</b>	10 minučių



 <p><b>Paveikslėliai ir kiti dokumentai</b></p>	  
 <p><b>Kitos naudingos nuorodos</b></p>	
 <p><b>Patarimai</b></p>	<p>„Bitmoji“ žaidimas veikia naudojantis „Chrome“ naršykle</p>
 <p><b>Kūrėjas</b></p>	<p>© 2020 Snap Inc.</p>



<b>„Sukurti pusiausvyrą“ („Build Balance“)</b>	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="http://friv.world/build-balance/">http://friv.world/build-balance/</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	DIIT – Trakijos universitetas, Bulgaria.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Internetinis žaidimas, skirtas keletui žaidėjų.
 <b>Tikslinė grupė</b>	6–11 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Visos kalbos, žaidimas pagrįstas formomis ir judesiu.
 <b>Vertybės</b>	Švietimas, etika, lygybė, solidarumas, pagalba, atsakomybė, bendradarbiavimas, gamta, aplinka.
 <b>Ilgūdžiai</b>	Savikontrolė, tikslų iškėlimas ir planavimas, problemų sprendimas.
 <b>Tikslai</b>	Netiesioginiai: matematika (figūrų atpažinimas.) Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: mažumų supratimas, elgesio veiksmų prognozavimas ir veiksmo atspindys.
 <b>Aprašymas</b>	Turite vaikams paaiškinti, kad žaidimo tikslas – atsižvelgiant į trijų figūrų savybes sukurti kuo aukštesnę subalansuotą konstrukciją. Yra trys figūros: kvadratas, trikampis ir apskritimas.
 <b>Reikalingi įrankiai</b>	Kompiuteris, reikalingas Adobe Flash Player. Rekomenduojama dviem vaikams naudotis vienu kompiuteriu, kad bendradarbiautų.

**Veiklos aprašymas**

Pritaikymo pavyzdys

1. Iškeliamą problema.
2. Vaikai žaidžia žaidimą.
3. Įgiję patirties jie diskutuoja, kas yra pusiausvyra.
4. Žaidimo pabaigoje nusprendžia, kas yra nugalėtojas (aukščiausia figūra).
5. Komentuojamos nesėkmės. Buvo bandyta daug kartų, bet nepavyko. Kodėl? Kaip pasiekti sėkmę?
6. Ar žmogus savo veiksmais gali išlaikyti pusiausvyrą? Žaisdami mokiniai supranta, kad galima išmokti prognozuoti, kas ir kaip nutiks. Ar galime numatyti, kas nutiks, jei nebus pusiausvyros? Ar turėtume rizikuoti? Diskutuojama, kaip mes prognozuojame, išnaudojame galimybes, kad išlaikytume pusiausvyrą.
7. Mokiniai turi pasiskirstyti į grupes po keturis mokinius. Šios pamokos metu galima aptari ir kitas labai artimas temas.

Nuotraukos, sunaikinta gamta ir ekstremali urbanizacija miestuose. Draugiški / nedraugiški santykiai. Kova, liūdesys, ašaros; apkabinimas, žaidimai kartu, skaitymas, rašymas kartu, važiavimas dviračiais.

Labai turtingi / labai neturtingi žmonės: nuotraukos apie maistą, drabužius, automobilius ir kt. Subalansuotas vartojimas.

8. Gyvenimas ir mirtis: nelaimės, karai ir gamtos katastrofos.

9. Grupės uždaviniai:

- pateikti pasiūlymus pusiausvyrai pasiekti;
- dalintis, keistis.

Žingsniai:

- sukurkite veikėją – avatarą;
- pavadinkite jį / ją ir nuspręskite, kokių taisyklių bus laikomasi, ką jis / ji gali / ko negali daryti (taisyklės ir gebėjimai).
- sukurkite penkių paveikslėlių istoriją, kurioje yra teigiamas veikėjas, palaikantis tvarką ir pusiausvyrą.
- sukurkite istoriją, kurioje yra neigiamas veikėjas.

Pirma tema. Aš ir pasaulis (darnus / chaotiškas).

Antra tema. Mano ir mano klasės draugo darnūs / chaotiški santykiai.

Trečia tema. Aš ir mano lūkesčiai dėl Žemės ateities – pusiausvyra ir disbalansas.










Pabaiga

Istorijos pasakojimas. Pirmiausia pasakojamos istorijas, kurios jiems labiausiai patinka (teisė pasirinkti).






	<p>Pateikite vertinimo kriterijus – ką pašalintumėte, uždraustumėte ar leistumėte, kad pasakojimas taptų realesnis.</p> <p>Kokios pasakojimo pabaigos jūs norėtumėte savo istorijai?</p>
<p> Timing</p>	<p>Pasirengimas ir įgyvendinimas 30 minučių.</p> <p>Darbo trukmė 2 pamokos.</p>
<p> Paveikslėliai ir kita informacija</p>	 
<p> Kitos naudingos nuorodos</p>	<p><a href="http://taggalaxy.de/">http://taggalaxy.de/</a> Interaktyvus socialinis tinklas „Flicr“, kuriame daugybė teminių nuotraukų iš viso pasaulio.</p>




<b>„Sukurk savo herojų“ („Build Your Own Hero“)</b>	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="http://historysheroes.e2bn.org/whatisahero/view/19">http://historysheroes.e2bn.org/whatisahero/view/19</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	DIIT – Trakijos universitetas, Bulgaria.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Internetinis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui
 <b>Tikslinė grupė</b>	10–14 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Anglų kalba.
 <b>Vertybės</b>	Etika, vieningumas, atsakomybė, komunikacija, pilietybė, bendradarbiavimas, empatija.
 <b>Ilgūdžiai</b>	Bendradarbiavimas, empatiškumas, žmogaus teisių propagavimas, pagarba, drąsa, komandinis darbas.
 <b>Objectives</b>	<p>Tiesioginiai: mokyti istoriją, sužinoti apie žmonių pasiaukojimą ir kovą už tai, kas prasminga ir teisinga.</p> <p>Netiesioginiai: sumodeliuoti savo herojų remiantis kitų herojų savybėmis. Mokyti empatiškai įsijausti į kitų žmonių likimą, „išskirti į jų klumpes“, padėti susikurti moralinį kompasą, kuris leistų įvertinti herojų elgseną bei pasiaukojimą.</p> <p>Tarpdalykiniai ryšiai: istorija, pilietiškumas, menai, socialinis ir emocinis švietimas.</p> <p>Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: sukurti saugią erdvę, kurioje vaikai galėtų rasti galimybių svajoti apie savo būsimą indėlį į visuomenę.</p>
 <b>Aprašymas</b>	<p>Žaidimas yra viena iš svetainės „Istorinės asmenybės“ („History Heroes“: <a href="http://historysheroes.e2bn.org/">http://historysheroes.e2bn.org/</a>) dalių.</p> <p>Žaidimas leidžia mokiniams sukurti savo herojų pasirenkant jo išvaizdą, asmenines savybes bei stipriąsias puses. Kai herojus yra sukurtas, vaikai</p>















	<p>turi išspręsti galvosūkį. Jie sužino apie kitas svarbias istorines asmenybes, jų stipriąsias puses ir žygdarbius. Žaidėjai savo herojus gali redaguoti pridėdami daugiau savybių, atsižvelgdami į tai, ką sužinojo sprenddami galvosūkį.</p> <p>Vėliau mokiniai gali pristatyti kitiems, kaip atrodys jų naujas herojus ir kokios jo stipriosios pusės. Sukurti herojai gali būti pademonstruoti rengiantis rašyti pasakojimą ir kt.</p>
 <b>Reikalingi įrankiai</b>	Kompiuteris ir interneto prieiga.
 <b>Veiklos aprašymas</b>	<p>Žaidimas skirtas mokyklinio amžiaus vaikams, besimokantiems istorijos, pilietiškumo pagrindų.</p> <p>Tinkamiausias amžius, kai mokiniai pradeda kurti savo moralinį kompasą ir yra pasirengę mokytis ir tyrinėti kitų žmonių veiksmus, lėmusius pokyčius, atvedusius prie laisvės, teisingumo.</p> <p>Žaidimas struktūruotas – žingsnius galima koreguoti, tobulinant ir pristatant herojų išryškinama bendra įvaizdžio kryptis.</p> <p>Žaidimo žingsniai:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- eikite į svetainę ir pradėkite žaidimą;</li> <li>- sukurkite savo herojų (pirmiausia išvaizdą, vėliau parinkite stipriąsias puses ir t.t.);</li> <li>- spręskite galvosūkį, kuris suteikia daugiau žinių apie realias asmenybes ir jų poelgius;</li> <li>- galite papildyti savo herojų, pridėti daugiau reikalingų savybių;</li> <li>- herojus pasirengęs išvysti pasaulį.</li> </ul> <p>Tolimesnei veiklai mokytojai gali parengti skirtingas užduotis: parašyti pasakojimą apie savo herojų, diskusijos klausimus sieti su aktualijomis („Kaip jūsų herojus pasielgtų šioje situacijoje?“).</p>
 <b>Trukmė</b>	Pasiruošimas nereikalingas, žaidimas gali trukti maždaug 10–20 minučių ir gali tęstis tol, kol leis mokytojas.








## „Ar galite išgelbėti pasaulį?“ ("Can you save the world")

 <b>Žaidimo nuoroda</b>	<a href="https://martin-jacob.itch.io/can-you-save-the-world">https://martin-jacob.itch.io/can-you-save-the-world</a>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------












 <b>Rengėjas</b>	Friends Of Education (Šiaurės Makedonija)
 <b>Žaidimo tipas</b>	Mobilusis internetinis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui
 <b>Tikslinė grupė</b>	Vaikai nuo 6 iki 13 metų
 <b>Kalba</b>	Anglų k.
 <b>Prosocialinės vertybės</b>	Empatija Solidarumas Pozityvus bendravimas Atsakomybė
 <b>Prosocialiniai įgūdžiai</b>	Būti empatiškam Spręsti problemas Paprašyti pagalbos Padėti kitiems
 <b>Tikslai</b>	Tiesiginiai: parodyti socialinio atsiribojimo svarbą. Netiesioginiai: lavinti emocinį intelektą. Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: skatinti savireguliaciją ir socialinį atsiribojimą.
 <b>Žaidimo aprašymas</b>	Žaidimas buvo sukurtas koronaviruso pandemijos metu. Jo tikslas – parodyti socialinio atsiribojimo svarbą.
 <b>Reikalingi įrankiai</b>	Išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai, kompiuteriai, turintys interneto prieigą.
 <b>Veiklos aprašymas</b>	Žaidimas įpareigoja žaidėjus apeiti žmones, su kuriais jie susiduria eidami gatve ir rinkdami veido kaukes, maistą ir net tualetinio popieriaus ritinėlius.  Tai visai šeimai skirtas edukacinis žaidimas, padedantis įveikti koronaviruso



	<p>pandemiją. Bet kokio amžiaus žaidėjai žaisdami gali išmokti laikytis socialinės distancijos.!</p>
<p> Trukmė</p>	<p>15 minučių</p>
<p> Paveikslėliai ir kita informacija</p>	  
<p> Kitos naudingos nuorodos</p>	
<p> Patarimai</p>	<p>Jei žaisite šį žaidimą grupėje, veikla bus dinamiškesnė.</p>
<p> Kūrėjas</p>	<p><a href="https://martin-jacob.myportfolio.com/">https://martin-jacob.myportfolio.com/</a></p>








<b>„Puiki mokykla, kurioje nėra patyčių“ („Cool School: Where Peace Rules“)</b>	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="http://www.coolschoolgame.com">http://www.coolschoolgame.com</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	Panevėžio rajono švietimo centras, Lietuva; Friends of Education, Makedonija.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Internetinis pasakojimu grįstas žaidimas vienam arba keliems žaidėjams.
 <b>Tikslinė grupė</b>	5–9 metai.
 <b>Kalba(-os)</b>	Anglų k.
 <b>Vertybės</b>	Asmeniniai santykiai, draugystė, pagarba, tolerancija, skirtumų priėmimas, empatija, emocijos, pagalba vienas kitam.
 <b>Įgūdžiai</b>	Bendravimas su kitais, pagarba kitiems, tolesnių veiksmų ir pasekmių numatymas, jausmų ir emocijų atpažinimas ir raiška, empatiškumas, socialumo ženklų atpažinimas, savikontrolė, bendradarbiavimas, problemų sprendimas, gebėjimas prisitaikyti, gebėjimas nustatyti tikslus ir planus, pagalba kitiems.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: mokyti vaikus spręsti konfliktus ir sumažinti patyčias Psichologiniai, sociologiniai, grįsti vertybėmis: modeliuoti gerą ir blogą elgesį; mokyti priimti sprendimus.
 <b>Aprašymas</b>	<p>„Cool School: Where Peace Rules“ yra nemokamas, vertybių ugdymu grįstas psichologinis žaidimas. Žaidėjai turi padėti kitiems rasti taikingus konfliktų sprendimo būdus.</p> <p>„Cool School: Where Peace Rules“ gali būti tiesiogiai taikomas ugdymo procese. Žaidime pasitelkus vaizdo animacijas sukuriamos situacijos mokymuisi: suprantama kalba modeliuojamas kontekstinis elgesys, kūrybiškai kartojant gilinami įgūdžiai, mokoma mokyti priimti teisingus sprendimus.</p> <p>Žaidime pateikiami realaus gyvenimo scenarijai, o galimi sprendimai ar atsakymai nėra akivaizdūs. Todėl mokiniai skatinami tyrinėti ir atrasti nebijant padaryti klaidų ir kartu įgyti konkrečių įgūdžių, kaip spręsti</p>











	<p>skirtingas konfliktines situacijas. Žaidėjas gali susitapatinti su bet kuriuo personažu, tokiu būdu užtikrinamas mokinių įsitraukimas.</p> <p>Žaidimą sudaro 26 skirtingi filmukai, kuriuose veikėjai ginčijasi vis dėl kitos socialinės problemos, pvz., nusirašinėjimo atsiskaitymo metu arba sprendimo priimti naują narį į komandą.</p> <p>Žaidėjai turi išklausyti visą istoriją ir tada pasirinkti iš keturių variantų, kaip personažai turėtų veikti norėdami išspręsti konfliktą. Pasirinkus ir tęsiant žaidimą, rodoma, ar priėmus sprendimą situacija pagerėjo. Jei taip, žaidėjas laimi trofėjų, jei ne, žaidėjas turi bandyti dar kartą ir rasti geriausią sprendimą.</p> <p>Mokiniai žaisdami šį žaidimą ras daug gerai žinomų mokykloje situacijų ir kylančių konfliktų. Išklausę abi konflikte dalyvaujančias puses, turės nuspręsti, ką personažai turėtų daryti. Siekdami priimti teisingą sprendimą, turės apmąstyti, kas yra teisinga, sąžininga, nuoširdi ir geriausia kiekvienam. Kaip ir personažai, žaidėjai gali daryti klaidų – svarbiausia surasti geriausią sprendimą. Bet koku atveju, žaidimą baigus, kiekvienas bus laimėtojas.</p>
 <b>Reikalinga įranga</b>	Mac, Windows, pasiekiamas internete.
 <b>Veiklos aprašymas</b>	<p>Žaidime mokinys kviečiamas pasirinkti konflikto sprendimo būdą vykstančio konflikto metu (sprendimo priėmimo momentu filmukas sustoja) ir tuomet stebėti konflikto eigą, kuri priklauso nuo pasirinkto sprendimo varianto. Taip mokiniams iš karto suteikiamas grįžtamasis ryšys apie jų pasirinkimą (ar priimtas sprendimas pagerino ar pablogino situaciją). Be to, žaidimas skatina esminių vertybių puoselėjimą be tiesioginio asmeninio laimėjimo.</p> <p>Žaidimas gali būti žaidžiamas arba vieno žaidėjo, arba kelių žaidėjų tiek mokykloje, tiek už mokyklos ribų. Tikslas yra sėkmingai (ir greitai) užpildyti trofėjų bylą abėcėlės raidėmis. Pastarosios yra laimimos, kai sėkmingai išsprendžiamas konfliktas: situacijoms pristatyti pasitelkiami animuoti personažai ir žaidėjams siūloma iš kelių variantų rinktis vieną sprendimą. Kiekvienas sprendimas turi pasekmes, kurios vaizdžiai yra pristatomos žaidėjams.</p> <p>Žaidimas patrauklus keliais aspektais. Pirma, personažai yra mieli, animacijos grįstos gyvenimiškomis ir skatinančiomis mąstyti situacijomis. Mokinys įtraukiamas ir žaidžia iki pat žaidimo pabaigos.</p> <p>Prieš pradėdant žaidimą su mokiniais galima atlikti keletą veiklų apie teisingą ir taikų konfliktų sprendimą. Žaidimą gali žaisti skirtingo amžiaus vaikai, nes jis lengvai pritaikomas. Keletas rekomendacijų:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mokytojas perskaito trumpą istoriją apie du besipykstančius draugus. Mokiniai turi sugalvoti geriausią, jų manymu, konflikto sprendimą eigą, kad besipykstantys draugai susitaikytų.</li> <li>2. Mažesniems vaikams galima nupiešti keletą piešinių, kaip jaučiamasi, kai pykstamasi. Rūpestingai reikia pabrėžti, kas tuo metu jaučiama kūne, kokios mintys kyla ir pan.</li> </ol>



	<p>3. Paprastas žaidimas, skirtas konflikto sprendimo alternatyvoms surasti yra mesti vilnos rutulį iš vieno mokinio kitam ir tada nuspręsti, kuris sprendimas yra geriausias ir kodėl (bendradarbiavimas).</p> <p>4. Pradėkite piešti kažką, kitas asmuo tęsia ir taip atliekama tol, kol paskutinis baigia piešinį. Tada sukuriama istorija-scenarijus apie nupieštą piešinį.</p>
 <p>Trukmė</p>	<p>Žaidimo trukmė priklauso nuo veiklų kiekio, planuojamo turinio gylio ir mokinių amžius.</p>
 <p>Paveikslai ir kita informacija</p>	 <p>START -&gt;</p> 
 <p>Šaltiniai</p>	<p>Kūrėjas: <a href="http://www.realtimedev.com/">Realtime Associates, Inc.</a></p>



<b>„Švietimo migrantas“ („Educamigrant“)</b>	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="http://educamigrant.europole.eu/">http://educamigrant.europole.eu/</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM, Turkija.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Internetinis žaidimas (klausimynas), skirtas vienam žaidėjui.
 <b>Tikslinė grupė</b>	Nuo 7 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Anglų, turkų, ispanų, italų kalbos.
 <b>Vertybės</b>	Komunikacija, daugiakalbystė, taika, demokratija, pilietiškumas, pagarba, tolerancija, skirtumų priėmimas.
 <b>Igūdžiai</b>	Bendravimas, pagarba, prisijungimas prie grupės.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: mokyti kalbų imigrantus, pabėgėlius. Netiesioginiai: atkreipti dėmesį į migrantų ar pabėgėlių gyvenimą ir problemas. Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: skatinti socialinę įtrauktį.
 <b>Aprašymas</b>	Žaidimas „Švietimo migrantas“ („Educamigrant“) skirtas migrantų ir pabėgėlių vaikams mokytis naujos kalbos. Žaidime yra penki lygiai, žaidėjas atsako į klausimus ir gauna grįžtamąjį ryšį. Mokytojas taip pat gali gauti grįžtamąjį ryšį.
 <b>Reikalinga įranga</b>	Kompiuteris, planšetinis kompiuteris, mobilusis telefonas, turintis interneto ryšį.














 <p><b>Veiklos aprašymas</b></p>	<p>Pirmiausia reikia susikurti žaidimo profilį. Tuomet prisijungti ir pasirinkti kalbą, kuria atsakysi į klausimus.</p>
 <p><b>Trukmė</b></p>	<p>Trukmė priklauso nuo kiekvieno mokinio progreso (apie 1 valandą). Nėra nustatyto limito, per kiek laiko reiktų baigti žaidimą.</p>
 <p><b>Paveikslai ir kita informacija</b></p>	
 <p><b>Patarimai</b></p>	<p>Mokytojai gali pasiūlyti žaidimą mokiniams, kurie nemoka šalies, kurioje gyvena, kalbos. Labai naudinga mokytis bendravimo pagrindų, mokiniai turės savo profilį žaidime, todėl bus nesunku sekti progresą.</p>




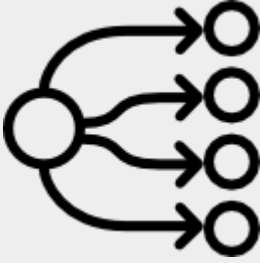



<b>„Emocijos ir bendravimas“ („Emotions and Communication“)</b>	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/demonstracijos/emocijos_ir_bendravimas/,scenario.16,position.0">http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/demonstracijos/emocijos_ir_bendravimas/,scenario.16,position.0</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	Panevėžio rajono švietimo centras, Lietuva.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Pateiktis be interaktyvumo, demonstracija.
 <b>Tikslinė grupė</b>	6–14 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Lietuvių kalba.



 <p><b>Vertybės</b></p>	<p>Emocijos, bendravimas, bendradarbiavimas.</p>
 <p><b>Igūdžiai</b></p>	<p>Bendravimas su kitais, pagarba kitiems, tolesnių veiksmų ir pasekmių numatymas, jausmų ir emocijų atpažinimas ir raiška, empatiškumas, socialumo ženklų atpažinimas, savikontrolė, bendradarbiavimas, problemų sprendimas, gebėjimas nustatyti tikslus ir planus, pagalbos prašymas, pagalba kitiems.</p>
 <p><b>Tikslai</b></p>	<p>Mokytis atpažinti įvairias žmonių emocijas bei suprasti, kad tos pačios emocijos gali ir padėti, ir trukdyti.</p>
 <p><b>Aprašymas</b></p>	<p>Žaidimą sudaro dvi demonstracijos.                  Pirmame demonstracijos kadre atliekama emocijų atpažinimo užduotis. Reikia teisingai įvardyti paveikslėlyje rodomą emociją. Už neteisingą spėjimą prarandami 5 taškai, o už teisingą – skiriama 10 taškų. Užduotį galima atlikti ir mokantis, ir pasitikrinant, kas išmokta. Antrame demonstracijos kadre pateiktoms situacijoms reikia priskirti padedančias ir trukdančias emocijas. Tą pačią emociją galima priskirti kelioms situacijoms. Atlikus užduotį būtina aptarti, kodėl situacijoms priskirtos vienos ar kitos emocijos. Diskutuojant mokiniams padedama suvokti, kad tos pačios emocijos gali ir padėti, ir trukdyti. Mokiniai pratinami dalinantis mintimis, ieškoti, kaip valdyti emocijas. Kiekviena emocija gali būti naudinga atitinkamoje situacijoje, tik vienos emocijos malonesnės, kitos – ne tokios malonios. Pabaigoje daromos apibendrinančios išvados.</p>



 <p><b>Reikalinga įranga</b></p>	<p>Internetinė demonstracija, reikalingas <i>Adobe Flash Player</i>.</p>
 <p><b>Veiklos aprašymas</b></p>	<p>Žaidimas tinka organizuojant diskusijas apie emocijas ir jausmus.</p> <p>Pavyzdžiai</p> <p>Jausmai pasakojimuose Mokytojas pasiūlo knygų su paveikslėliais, kurių tema emocijos ar jausmai. Pasitelkiant pateiktą „Emocijos ir bendravimas“ ieškoma jausmų ar emocijų ir bendravimo charakteristikų istorijose (pvz., laimė, liūdesys, vienatvė, pasididžiavimas, išgąstis ir pan.). Mokytojas perskaito istoriją ir paprašo vaikų identifikuoti išreikštas emocijas. Atkreipiamas dėmesys į veido ir neverbalinių gestų svarbą. Skaitant istoriją vaikų prašoma nustatyti emocijas remiantis pirma demonstracija. Svarbu pabrėžti, kad jausmas nėra „klaidingas“ ir kad visi jausmai yra svarbūs.</p> <p>Mano pirma diena mokykloje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kaip jautiesi savo pirmąją pradinės mokyklos dieną? (Išsigandęs, nervingas, susijaudinęs, vienišas).</li> <li>• Kodėl taip jautiesi? Dėl ko esi susirūpinęs? (Nieko nežinau, neturiu draugų, nežinau, ką daryti, nepažįstu savo mokytojo).</li> <li>• Kaip manai, ką kiti klasės draugai jaučia savo pirmąją dieną? (Panašūs jausmai).</li> <li>• Kaip galėtumei išreikšti, kaip jaučiasi tavo klasės draugai? (Pagal jų veido išraišką, kūno kalbą, elgesį, įsitraukimą į veiklą).</li> <li>• Kodėl manai, kad svarbu pastebėti, kaip jaučiasi tavo klasės draugai?</li> </ul> <p>Taigi galime imtis veiksmų, kad visi būtų saugūs ir laimingi.</p> <p>Pagrindiniai dalykai, į kuriuos būtina atkreipti dėmesį: yra daugybė būdų pasakyti, kaip jaučiasi mūsų aplinkiniai žmonės. Svarbu pastebėti, kaip jaučiasi mūsų aplinkiniai žmonės, kad galėtume imtis veiksmų, jei jiems liūdna arba jie elgiasi keistai.</p>
 <p><b>Trukmė</b></p>	<p>Norėdami taikyti šią demonstraciją ugdymo procese mokytojai kūrybingai turi sugalvoti visą mokymo scenarijų su konkrečiais tikslais ir užduotimis, todėl laikas priklausys nuo keliamų tikslų ir veiklų.</p>



Paveikslėliai ir kita  
informacija

Kitos



nuorodos










[http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/uzduociu\\_lapai/uzduociu\\_lapas\\_jausmai\\_ir\\_b\\_endravimas/scenario.16,position.5](http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/uzduociu_lapai/uzduociu_lapas_jausmai_ir_b_endravimas/scenario.16,position.5)








Šaltinis

Kūrėjas: <http://www.sviesa.lt>

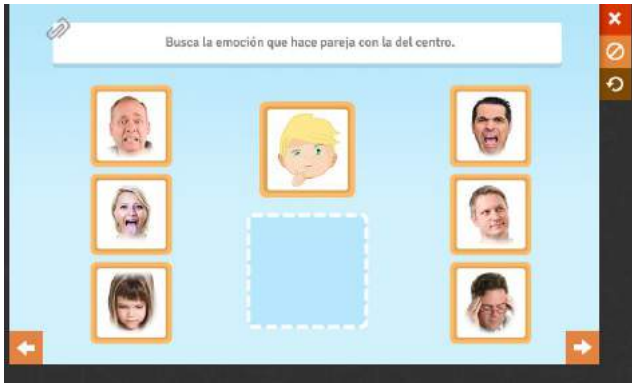




<b>„Raskite porą“ ("Find the pair")</b>	
 <b>Žaidimo nuoroda</b>	<a href="http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=cadaoveja">http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=cadaoveja</a>
 <b>Rengėjas</b>	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Ispanija)
 <b>Žaidimo tipas</b>	Mobilusis internetinis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui
 <b>Tikslinė grupė</b>	Vaikai nuo 5 iki 12 metų
 <b>Kalba</b>	Ispanų k., bet ispaniškai yra tik trumpas paaiškinimas žaidimo pradžioje, žaidimas yra sukurtas iš paveikslėlių ir nuotraukų. Mes manome, kad žaidėjai gali įveikti šį kalbos barjerą.
 <b>Prosocialinės vertybės</b>	Empatija Solidarumas Etika Pozityvus bendravimas Atsakomybė
 <b>Prosocialiniai įgūdžiai</b>	Būti empatiškam Spręsti problemas Gebėti paparašyti pagalbos Padėti kitiems
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: susieti kiekvieną emociją su veido išraiška, kuri išreiškia tą pačią emociją. Netiesioginiai: ugdyti emocinį intelektą. Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: skatinti savireguliaciją ir užkirsti kelią konfliktams.
 <b>Žaidimo aprašymas</b>	Yra trumpas emocijų aprašymas. Žaidimo pradžioje pateikiamos šešios nuotraukos, atspindinčios skirtingas emocijas, ir vienas piešinys. Mokinys turi atpažinti piešinyje esančią emociją ir nuspręsti, kuris iš nuotraukose esančių veidų atspindi tą pačią emociją.












 <p><b>Reikalingi įrankiai</b></p>	<p>Išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai, kompiuteriai</p>
 <p><b>Veiklos aprašymas</b></p>	<p>Pradėdami žaidimą sužinosite, kad mūsų veidai yra skirtingi, tačiau daugumą emocijų mes išreiškiame panašiai. Kai spragtelėsite rodyklę, pasirodys avis, sakanti, kad turėsite atkreipti dėmesį į centre esantį veiduką ir iš dviejų stulpelių išsirinkti tą pačią emociją išreiškiantį veidą. Pradinis vaizdas</p> <p>Spustelėję rodyklę galite pereiti į kitą žaidimo langą (yra 38 skirtingi langai)</p>
 <p><b>Trukmė</b></p>	<p>15 minučių</p>
 <p><b>Paveikslėliai ir kita informacija</b></p>	



	 
 <p><b>Kitos</b> naudingos nuorodos</p>	
 <p><b>Patarimai</b></p>	<p>Jei žaisite žaidimą grupėje, veikla bus dinamiškesnė</p>
 <p><b>Kūrėjas</b></p>	<p><a href="http://www.3gobiernodecanarias.org">www.3gobiernodecanarias.org</a> Autorius: Pilar Chanca Zardain</p>









<b>„Ugnies berniukas ir vandens mergaitė“ ("Fireboy And Watergirl")</b>	
 <b>Žaidimo nuoroda</b>	<a href="https://fireboyandwatergirl.site/">https://fireboyandwatergirl.site/</a>
 <b>Rengėjas</b>	Polo Europeo della Conoscenza (Italija)
 <b>Žaidimo tipas</b>	Internetinis žaidimas-dėlionė, skirta daugeliui žaidėjų
 <b>Tikslinė grupė</b>	Vaikai nuo 5 metų
 <b>Kalbos</b>	Anglų, italų ir kt.
 <b>Prosocialinės vertybės</b>	Bendravimas Skirtumų priėmimas Daugiakultūriškumas Pagalba
 <b>Prosocialiniai įgūdžiai</b>	Bendradarbiavimas Problemų sprendimas Darbas pakaitomis Tikslų išsikėlimas ir veiklos planavimas
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: sudėlioti dėlionę ir išeiti iš labirinto. Netiesioginiai: stiprinti loginį mąstymą. Tarpdalykiniai: lavinti bendravimo ir problemų sprendimo įgūdžius. Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: suprasti bendravimo svarbą; ugdyti tarpusavio pagalbą, pozityvų bendravimą, apsaugoti kitus, gerbti skirtumus.
 <b>Žaidimo aprašymas</b>	„Ugnies berniukas ir vandens mergaitė“ yra platformos žaidimas, kuriame yra du veikėjai. Žaidimas skirsis priklausomai nuo to, kurį veikėją pasirinksite. Abu veikėjai juda vienodai, tačiau įvairios kliūtys, kurios iškyla žaidžiant, vienam iš jų gali būti labai pavojingos, o kitam






	ne. Dėl to veikėjai elgiasi skirtingai ir atlieka lemiamą vaidmenį skirtingais žaidimo momentais. Žaidimas ne tik pralinksmina, bet skatina loginį mąstymą ir bendradarbiavimą.
 <b>Reikalingi įrankiai</b>	„Adobe Flash Player“ (galima žaisti internete nepriklausomai nuo operacinės sistemos, jei kompiuteryje įdiegta „Adobe Flash Player“ programa).
 <b>Veiklos aprašymas</b>	<p>Šiuo metu yra penki šios serijos žaidimai. Kiekvienas žaidimas vyksta skirtingoje aplinkoje ir turi keletą unikalių savybių, tačiau pagrindinė struktūra yra ta pati: žaidėjai pradeda nuo pirmojo kambario ir juda iš vieno kambario į kitą, kurie atrakinami kiekvieną kartą, kai tik atliekamos visos pateiktos užduotys. Žaidimo ypatumas – dviejų žaidėjų bendradarbiavimas. Gali būti žaidžiama siekiant formuoti komandinio darbo įgūdžius, plėtoti bendradarbiavimą, tarpusavio pagalbą, skatinti teigiamą bendravimą ir skirtumų priėmimą. Kiekvieno lygio pabaigoje galima pakeisti poras, o paskui susėdus į bendrą ratą išsiaiškinti, kas nutiko žaidimo metu, kaip mokiniai bendravo, kokiomis sąlygomis jie bendradarbiavo geriau. Tai gali paskatinti mokinius parengti savo klasės bendravimo ir pagalbos taisykles.</p> <p>Žaidimas taip pat tinka struktūrizuotai veiklai, susijusiai su mokomaisiais dalykais. Pavyzdžiui, suskirstykite klasę poromis, paprašykite kiekvienos iš jų atlikti pirmuose kambariuose pateiktas užduotis, kad susipažintumėte su žaidimo dinamika, tada pasirinkite konkretų žaidimo lygį ir, užuot tiesiogiai žaidę, paprašykite numatyti, ką turėtų daryti tam tikrose situacijose. Susipažinkite su įvairių porų sprendimais, kad sužinotumėte, ar jos susitarė tarpusavyje. Išbandykite numatomą žaidimo planą. Savo nuožiūra pakvieskite atlikti kitų lygių užduotis, tada perkeltkite metodiką, skirtą problemoms spręsti, į mokomuosius dalykus (pavyzdžiui, matematiką ar gamtos mokslus).</p>
 <b>Trukmė</b>	Kiekvieno lygio užduotis galima atlikti per kelias minutes.












 <p>Paveikslėliai ar kita informacija</p>	
 <p>Kitos naudingos nuorodos</p>	
 <p>Patarimai</p>	<p>Sukeiskite žaidėjų vaidmenis jiems baigus lygį, kad jie kartais turėtų žaisti kaip ugnies berniukas, o kartais – kaip vandens mergaitė.</p>
 <p>Kūrėjas</p>	












<p>„Auksinė siena“ („Golden Frontier“)</p>	
 <p>Nuoroda</p>	<p>Anglų kalba: <a href="http://www.gamesgames.com/game/golden-frontier">http://www.gamesgames.com/game/golden-frontier</a>                  Ispanų kalba: <a href="http://www.juegos.com/juego/golden-frontier">http://www.juegos.com/juego/golden-frontier</a></p>











 <b>Rekomenduoja</b>	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon, Ispanija.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Internetinis, keliems žaidėjams tinkantis žaidimas.
 <b>Tikslinė grupė</b>	7–15 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Anglų, ispanų ir kitos kalbos.
 <b>Vertybės</b>	Bendradarbiavimas, atsakomybė.
 <b>Igūdžiai</b>	Darbas grupėje, bendradarbiavimas
 <b>Tikslai</b>	<p>Tiesioginiai: išmokti dirbti laikantis bendradarbiavimo taisyklių.          Netiesioginiai: geriau suprasti prigimtines teises.          Susiję tikslai: tobulinti bendravimo įgūdžius.          Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: vertinti draugystę, mokytis prašyti pagalbos ir ją suteikti siekiant bendrų tikslų.</p>
 <b>Aprašymas</b>	<p>Žaidėjui plaukiant upe sulūžta valtis ir jam tenka tik įkurti gyvenvietę. Sutikti žmonės jam padeda įgyvendinti bendrus tikslus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sutvarkyti gyvenvietę ir įkurti miestą laukiniuose vakaruose;</li> <li>- padėti kaimynams atlikti jų užduotis ir darbus;</li> <li>- ištyrinėti naujas vakarinės sienos teritorijas;</li> <li>- tapti tikru ūkininku ir rūpintis įvairiais gyvūnais;</li> <li>- pasigaminti naudingus įrankius ir reikalingus daiktus.</li> </ul> <p>Žaidėjas susipažįsta su siužetu, kuris remiasi žmonių, dalyvavusių „Kalifornijos aukso karštinėje“ prisiminimais, gėrisi ryškiu kraštovaizdžiu, nepakartojamomis upėmis ir tikroviška veikėjų animacija.</p> <p>Žaidėjai įgis nepakartojamos ūkio įrengimo bei namų statymo patirties.</p>
 <b>Reikalinga įranga</b>	Kompiuteris, Windows sistema Mobilusis įrenginys (2GB RAM)








 <p><b>Veiklos aprašymas</b></p>	Paspaudus nuorodą žaidėjas: - turi apsispręsti dėl kai kurių pasirinkimų; - sekti kai kurias užduotis ir įvykdyti reikalingus darbus; - žaidėjui pakliuvus į bėdą yra galimybė kreiptis pagalbos į klasiokus.
 <p><b>Trukmė</b></p>	50 minučių, bet yra galimybė progresą užsaugoti, tad jūs galėsite prisitaikyti prie pamokos laiko.
 <p><b>Paveikslėliai ir kita informacija</b></p>	
 <p><b>Kitos naudingos nuorodos</b></p>	<p><a href="http://www.games.co.uk">http://www.games.co.uk</a></p>




<b>„Laimingas gyvenimas internete“ („Happy Online“)</b>	
 <p><b>Nuoroda</b></p>	<p><a href="https://itunes.apple.com/us/app/happy-onlife/id1017319944?mt=8">https://itunes.apple.com/us/app/happy-onlife/id1017319944?mt=8</a></p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=ec.europa.publications.happyonlife&amp;hl=tr">https://play.google.com/store/apps/details?id=ec.europa.publications.happyonlife&amp;hl=tr</a></p>
 <p><b>Rekomenduoja</b></p>	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM, Turkija.
 <p><b>Žaidimo tipas</b></p>	Mobilioji programėlė.
 <p><b>Tikslinė grupė</b></p>	Nuo 8 metų.









 <b>Kalba(-os)</b>	Anglų, prancūzų, italų, portugalų, rumunų, graikų, ispanų, flamandų kalbos.
 <b>Vertybės</b>	Asmeniniai santykiai, taika, komunikacija, etika, skirtumų priėmimas, tolerancija.
 <b>Ilgūdžiai</b>	Problemų sprendimas.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: sustiprinti individualius bei kolektyvinius skaitmeninius įgūdžius. Netiesioginiai: sukurti internete paieškos įrankius, žaismingai pateikti poreikius ir problemas. Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: ugdyti privatumo ir saugumo įgūdžius.
 <b>Aprašymas</b>	Jūs galite išmokyti vaikus saugiai elgtis skaitmeniniame pasaulyje žaidžiant žaidimą „Laimingas gyvenimas internete“. Šis žaidimas skirtas 8–12 metų vaikams, kurie kartu su tėvais ir mokytojais galėtų inicijuoti aktyvią skaitmeninių technologijų mediaciją. Klausimyną sudaro klausimai, kaip naudotis internetu, kas yra socialiniai tinklai. Žaidimas taip pat skatina žaidėjų diskusijas bei įkvėpia saugiai ir teisingai naudotis internetu. Žaidimas gali būti naudojamas kaip priemonė, atkreipianti dėmesį į internete slypinčius pavojus ir galimybes. Žaidimą galima naudoti formaliajam, neformaliajam bei praktiniam ugdymui namuose arba mokykloje.
 <b>Reikalinga įranga</b>	Mobilieji įrenginiai, interneto ryšys.
 <b>Veiklos aprašymas</b>	Šitas žaidimas skirtas vaikams, bet jį galima žaisti įtraukiant tėvus ir mokytojus. Tai stalo žaidimas, kuris buvo įkvėptas tradicinio „Gyvatės ir kopėčios“ žaidimo, truputį patobulintas, įtraukti įvairūs klausimai iš skirtingų sričių. Klausimai gali būti apie internetą, socialinius tinklus. Žaidimas skatina atsakingą požiūrį į interneto naudojimą. Yra ir popierinė žaidimo versija.
 <b>Trukmė</b>	20–30 minučių.



<p></p> <p><b>Paveikslai ir kita informacija</b></p>	 
<p></p> <p><b>Kitos naudingos nuorodos</b></p>	<p><a href="https://ec.europa.eu/jrc/en/scientific-tool/happy-onlife-game-raise-awareness-internet-risks-and-opportunities">https://ec.europa.eu/jrc/en/scientific-tool/happy-onlife-game-raise-awareness-internet-risks-and-opportunities</a>  <a href="https://web.jrc.ec.europa.eu/happyonlife/">https://web.jrc.ec.europa.eu/happyonlife/</a></p>
<p></p> <p><b>Patarimai</b></p>	<p>Mokytojai gali prašyti nemokamos dėžės anglų ar italų kalbomis. Dėl to kreiptis šiuo elektroniniu adresu:  <a href="mailto:jrc-happyonlife@ec.europa.eu">jrc-happyonlife@ec.europa.eu</a></p>




<p><b>„Interneto šalis“ (Interland. Be Internet Awsome)</b></p>	
<p></p> <p><b>Nuoroda</b></p>	<p><a href="https://beinternetawesome.withgoogle.com/interland/kind-kingdom">https://beinternetawesome.withgoogle.com/interland/kind-kingdom</a></p>
<p></p> <p><b>Rekomenduoja</b></p>	<p>Friends of Education, Makedonija.</p>
<p></p> <p><b>Žaidimo tipas</b></p>	<p>Trumpas internetinis vienam žaidėjui skirtas žaidimas.</p>



 <b>Tikslinė grupė</b>	8–15 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Anglų kalba.
 <b>Vertybės</b>	Empatija, pagarba, tolerancija, skirtumų pripažinimas, taika, demokratija, pilietybė, emocijos, bendravimas.
 <b>Igūdžiai</b>	Bendravimas su kitais, pagarba, darbas grupėje, empatiškumas, socialinių ženklų identifikavimas, problemų sprendimas.
 <b>Tikslai</b>	<p>Tiesioginiai: mokytis saugiai naudotis internetu.                      Netiesioginiai: didinti sąmoningumą siekiant išvengti kibernetinių patyčių, išmokyti atpažinti pavojus.                      Susiję tikslai: žaidimas gali būti pritaikytas gyvenimo įgūdžių tobulinimui, labai naudingas lavinant mažų vaikų judesių motoriką ir refleksus, greitą mąstymą ir reakcijas.                      Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: pademonstruoti vaikams, kodėl tyčiotis yra blogai ir kaip tai veikia kitus.</p>
 <b>Aprašymas</b>	<p>Tai yra gana lengvas internetinis žaidimas. Valdymas yra paprastas: judėti į kairę, dešinę, pašokti ir rinkti (naudojantis rodyklėmis ir tarpo klavišu klaviatūroje).                      Žaidimo idėja: yra keturios šalys, kuriose jauni žaidėjai susidurs su apsimetėliais, įsilaužėliais, tais, kurie tyčiojasi bei tais, kurie internete apie save atskleidžia per daug informacijos.                      Tai yra žaidimas, kuris moko saugaus elgesio internete pagrindų.                      Pirmas lygis vadinasi „Dorybės Karalystė“. Šioje karalystėje žaidėjai renka širdes ir įrankius, kurie padeda dalintis dorybėmis su sutiktais veikėjais (spaudžiant tarpo klavišą), tuo pat metu reikia pranešti apie sutiktus priešus, kurie iš visų tyčiojasi (panaudojant garsiakalbį). Šis lygis yra gana lengvas, pritaikytas mažesniems vaikams.                      Antras lygis vadinasi „Tikrovės upė“. Jis yra šiek tiek sudėtingesnis, nes ten yra teksto, kurį kai kuriems vaikams reikėtų išversti, o tam reikalinga mokytojo pagalba. Šis lygis padidina supratimą apie tai, kas yra saugu, o kas ne, padeda atpažinti apgaulingas žinutes, šlamštą, pavojų, apgaulingus laiškus ir pataria, kaip reaguoti juos pastebėjus.                      Trečias lygis – „Išminties kalnai“, jis susijęs su dalijimusi informacija. Čia žaidėjams reikia surasti tinkamą kampą „šauti“ lazeriu, kuris atsimuša nuo veidrodžių. Šio žaidimo tikslas yra mokyti vaikus privatumo, dalintis svetima informacija tik gavus kitų žmonių sutikimą. Čia pabrėžiama, kad viskas, kas yra internete – viešai prieinama.                      Paskutinis lygis vadinasi „Lobių bokštai“. Šio lygio tikslas yra susikurti</p>














	<p>stiprų slaptažodį pasirenkant skirtingus simbolius (mažąsias, didžiąsias raides, skaičius, simbolius).</p>
 <b>Reikalinga įranga</b>	<p>Galima žaisti kompiuteriu ir mobiliaisiais įrenginiais.</p>
 <b>Veiklos aprašymas</b>	<p>Prieš šį žaidimą galima atlikti užduotis, kurios priklauso nuo mokinių amžiaus. Visos užduotys gali būti lengvai pritaikomos įvairių poreikių mokiniams.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mokiniai suskirstomi į komandas. Mokytoja jiems pademonstruoja skirtingas frazes (nemandagias, agresyvias ir kt.). Ji paprašo mokinių pagalvoti, kaip į tokias frazes reaguoti.</li> <li>2. Mokytoja pademonstruoja frazes, kurios sukelia neigiamas emocijas. (Atsiprašau, aš nemanau, kad tu gali ateiti į mano vakarėlį. Ten bus per daug žmonių, o mes net nesame tikri draugai). Mokinių prašoma perrašyti sakinius pozityviau.</li> <li>3. Mokytoja parodo skirtingus elektroninius pašto adresus (kai kurie tikri, kai kurie ne) ir paprašo mokinių atpažinti įsibrovėlį bei pagrįsti savo nuomonę.</li> <li>4. Mokytoja parodo skirtingas „Facebook“ paskyras ir paprašo mokinių atskirti, kuris yra tikras (tai didina sąmoningumą priimant į draugus žmones, kurių nepažįsta tik tam, kad padidintų draugų skaičių).</li> <li>5. Mokytoja parašo perskaityti žinutes, peržiūrėti atsitiktinai išrinktas nuotraukas ir parašyti trumpą žmogaus apibūdinimą, kuriam galėtų priklausyti ši paskyra.</li> </ol> <p>Ši veikla yra labai naudinga sprendžiant tokias problemas, kaip išankstiniai nusistatymai, stereotipai, gandai ir kt., kurie kelia realią grėsmę mokinių pasitikėjimui, savigarbai ir pagarbai.)</p> <p>Pagrindinė veikla – žaisti žaidimą.</p> <p>Rezultatai – patikrinami jų įtartini „draugai“, su kuriais bendraujama socialiniuose tinkluose; sustiprinami slaptažodžiai.</p>
 <b>Trukmė</b>	<p>Apie 30 minučių (priklauso nuo mokinių įgūdžių, amžiaus ir patirties žaidžiant tokio tipo žaidimus).</p>








<p style="text-align: center;">   <b>Paveikslėliai ir kita informacija</b> </p>	 
<p style="text-align: center;">   <b>Kitos naudingos nuorodos</b> </p>	<p>Žaidimo pristatymas „Youtube“:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KJj2U7XuHdo">https://www.youtube.com/watch?v=KJj2U7XuHdo</a>                  Ištekliai mokytojams:  <a href="https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources">https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources</a>.</p>
<p style="text-align: center;">   <b>Patarimai</b> </p>	<p>Čia galima rasti ir nemokamai parsisiųsti planą, kurį galima modifikuoti:  <a href="https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources">https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources</a>.</p>
<p style="text-align: center;">   <b>Šaltinis</b> </p>	<p>Programuotojas: „Google“.</p>




<b>„Liyla ir karo šešėlis“ („Liyla and the Shadows of War“)</b>	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=org.liyla.war">https://play.google.com/store/apps/details?id=org.liyla.war</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	Friends of Education, Makedonija.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Mobilusis vienam žaidėjui skirtas vaidmeninis žaidimas.
 <b>Tikslinė grupė</b>	13–15 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Anglų kalba.
 <b>Vertybės</b>	Empatija, taika, demokratija, pilietiškumas, emocijos, solidarumas, pagalba, laisvė.
 <b>Igūdžiai</b>	Pagarba, empatiškumas, tikslų išsikėlimas ir planavimas, pagalbos prašymas, pagalba.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: suprasti tokius rimtus klausimus kaip karas ir kančios (ypač vaikų). Netiesioginiai: suvokti, kodėl pabėgėliai turi būti priimti. Tarpdalykiniai: susipažinti su taikiais konfliktų valdymo metodais, suprasti geopolitines sąlygas Gazoje. Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: ugdytis empatiją, dosnumą, palankumą.
 <b>Aprašymas</b>	Žaidimas „Liyla ir karo šešėliai“ yra pagrįstas aktualiais įvykiais ir pasakoja apie mergaitę, kuri 2014 metais karo metu gyveno Gazoje. Minimalistas, platformingo žaidėjas yra istorijos varomoji jėga, jis žaidėjams sukuria iššūkius išvengti bombų, dronų ir kitų pavojų, tuo pačiu nukreipdamas juos per pavojingą Gazos ruožą. Jūs turite išspręsti galvosūkius, reaguoti į pokyčius aplinkoje ir priimti drąsius, sunkius sprendimus, kad išgyventumėte.












	<p>Žaidimas leidžia išvysti karą iš civilių gyventojų perspektyvos ir parodyti katastrofišką karo poveikį vaikams. Tenka kovoti už savo likimą, kai šeima pavojuje ir nėra kur paslėpti. Žaidimas praneša, kad, kai gyvenate karo zonoje, mirtis medžioja visus, viskas atrodo kitaip, o pasirinkimai tampa vis sunkesni. Viskas, ką jūs galite padaryti, tai pasiekti saugesnę vietą.</p> <p>Kai karas prasideda Gazoje, žaidėjas kontroliuoja jaunos Palestinos mergaitės, vardu Liyla, tėvą. Jis pradeda ieškoti savo žmonos ir Liylos, o po to bando kartu evakuotis iš karo zonos. Kai jie pabėga, naršote žaidimo ekrane, kuriame parodyta keletas dalykų, kuriuos palestiniečiai turėjo įvykdyti per Gazos karą. Tai tikrai autentiška.</p>
 <b>Reikalinga įranga</b>	<p>„Android“ telefonai ir planšetės, turintys „Google Play“ paslaugas. Reikalinga „Android 2.3.3“ arba naujesnė versija.</p>
 <b>Veiklos aprašymas</b>	<p>Žaidimas gali būti jungiamas su kitomis veiklomis (knygų skaitymu, video peržiūra ir aptarimu), susijusiomis su karo tema, vaikų migracija, pabėgėliais.</p> <p>Pasirengimas ir įgyvendinimas</p> <p>1. Veiklos pristatymas.                  Pasakojimų knyga „Dramblys Elmeras“ („Elmer the Elephant“) puikiai pademonstruoja, kodėl kartais žmonėms reikia palikti savo šalį ir rasti geresnę gyvenamąją vietą. Knygoje kalba gyvūnai, tai yra labai efektyvus būdas. Be to, pasakojimų knygoje „Kažkas kitas“ („Something Else“) kalbama apie tai, ką reiškia būti kitokiam, nekenčiamam ir nepripažintam</p> <p>2. Pagrindinė veikla – žaidimas.</p> <p>3. Išvados. Mokiniams galima pasiūlyti patiems nupiešti knygas, sukurti istoriją ar eilėrašį šia tema.</p> <p>Ši tema labai jautri ir kai kuriems mokytojams gali būti nepatogi. Tačiau svarbu, kad mokiniai sužinotų apie tai, kas vyksta pasaulyje.</p>
 <b>Trukmė</b>	<p>Trukmė apie 20 minučių, bet tai priklauso nuo žaidėjų.</p>

## „Orų herojai“ ("MeteoHeroes")

 <b>Žaidimo nuoroda</b>	<p><a href="https://www.meteo.expert/progetti/meteoheroes/">https://www.meteo.expert/progetti/meteoheroes/</a></p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------













 <b>Rengėjas</b>	Polo Europeo della Conoscenza (Italija)
 <b>Žaidimo tipas</b>	Mobilusis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui
 <b>Tikslinė grupė</b>	Vaikai nuo penkerių metų
 <b>Kalba</b>	Italų k.
 <b>Prosocialinės vertybės</b>	Aplinka / gamta Atsakomybė Emocijos
 <b>Prosocialiniai įgūdžiai</b>	Pagarba kitiems Įsitraukimas į grupę Jausmų ir emocijų išreiškimas ir identifikavimas Gebėjimas paprašyti pagalbos
 <b>Tikslai</b>	<p>Tiesioginiai: spręsti problemines situacijas pasitelkiant klimato reiškinių galias.</p> <p>Netiesioginiai: mokyti spręsti problemas, skatinti kūrybinį mąstymą.</p> <p>Tarpdalykiniai: mokyti suprasti klimato reiškinius, skatinti panaudoti skirtingus gebėjimus įvairiose situacijose.</p> <p>Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: skatinti rūpinimąsi aplinka ir didinti informuotumą apie klimato pokyčius.</p>
 <b>Žaidimo aprašymas</b>	<p>Fulmen, Nix, Nubes, Pluvia, Thermo and Ventum yra šeši paprasti vaikai, kurie vieną dieną supranta, kad turi neįprastų galių, sukeliančių atmosferos reiškinius ir leidžiančių įsikišti į gamtą. Vadovaujami Orų eksperto jie išmoksta valdyti orus ir panaudoti savo galias sprendžiant daugybę mažų ir didelių Žemės problemų. Be aplinkosaugos problemų jie konfrontuodami ir kartu augdami grumiasi su vaikystės pasaulio išbandymais, pradedant draugyste ir baigiant konfliktais.</p> <p>Ypatingas dėmesys projekto kūrimo etape skiriamas veikėjų charakterių apibrėžimui ir grupės dinamikai, siekiant padovanoti vaikams šešis mažus ypatingus herojus, kuriuos lengva atpažinti ir kurie padės susipažinti su meteorologinėmis sąvokomis.</p>
	Išmanieji telefonai ir planšetiniai kompiuteriai



<b>Reikalingi įrankiai</b>	
 <b>Veiklos aprašymas</b>	<p>Prieš pradėdant žaisti galima detalizuoti veikėjus ir pakviesti mokinius remiantis asmeninėmis nuostatomis susirašinėti pasirinktų veikėjų vardu. Po to gali vykti klasės diskusija apie individualias savybes, būtina atkreipti dėmesį į tai, kas skiria ir vienija žmones, kaip bendradarbiauti įvairovėje ir kaip kiekvienas ypatumas leidžia mums būti naudingiems tam tikrose situacijose.</p> <p>Net jei žaidimas yra skirtas vienam žaidėjui, įdomiau žaisti visiems kartu projektuojant jį interaktyvioje lentoje. Pagrindinis žaidimo tikslas yra pasirinkti tinkamą herojų, kad jis įveiktų kliūtis kiekviename žaidimo etape. Veiklos centre turėtų būti kolektyvinė diskusija apie tai, kokia oro jėga tinka kiekvienoje situacijoje. Tokiu būdu žaidimas gali būti paverstas vertingu informacijos šaltiniu, kai mokiniai ar komandos, kiekviename žingsnyje pasirinkę tinkamą herojų, gauna rezultatą.</p>
 <b>Trukmė</b>	Priklauso nuo grupės lygio, jei žaidžia vienas žaidėjas, žaidimas trunka apie 20 min.
 <b>Paveikslėliai ar kita informacija</b>	
 Kitos naudingos nuorodos	
 <b>Patarimai</b>	Rasite keletą patarimų, kaip saugoti gamtą
 <b>Šaltinis</b>	„Meteo Expert“











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



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







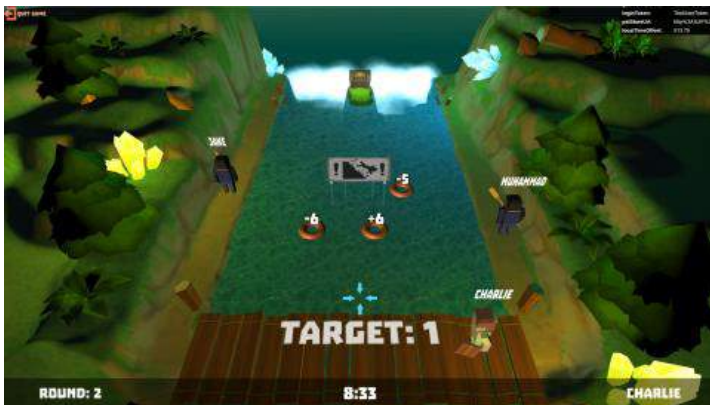


 <b>Patarimai</b>	Taip pat jūs galite sugalvoti daugiau temų skirtingoms gyvenimiškoms situacijoms. Mokiniai gali žaisti kartu prie vieno kompiuterio ir diskutuoti apie žaidimą.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



<h2>„Stumdomos irklentės“ ("Pushy Paddles")</h2>	
 <b>Žaidimo nuroda</b>	<a href="https://playgen.com/play/pp/">https://playgen.com/play/pp/</a> (veikia ir mobiliuosiuose įrenginiuose)
 <b>Rengėjas</b>	Polo Europeo Della Conoscenza (Italija)
 <b>Žaidimo tipas</b>	Atsisiunčiamas arba mobilus žaidimas platformoje, skirtas vienam žaidėjui
 <b>Tikslinė grupė</b>	Vaikai nuo 5 iki 11 metų
 <b>Kalbos</b>	Anglų, italų, graikų, ispanų k.
 <b>Prosocialinės vertybės</b>	Pagalba kitiems Bendradarbiavimas Bendravimas
 <b>Prosocialiniai įgūdžiai</b>	Problemų sprendimas grupėje Gebėjimas pasakyti „ne“ Dalijimasis Savikontrolė















 <b>Tiksiai</b>	<p>Tiesioginiai: matematika (skaičiavimo įgūdžiai)                  Netiesioginiai: strateginis mąstymas                  Tarpdalykiniai: psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai (komandos kūrimas)</p>
 <b>Žaidimo aprašymas</b>	<p>Trys veikėjai yra upėje. Vienas iš jų yra ant nevaldomo plausto ir jam reikia kitų dviejų draugų pagalbos. Kad išvengtų kliūčių, jiems reikia išspręsti matematikos uždavinius ir sėkmingai pasiekti tikslo vietą, kurioje laukia lobis!                  Žaidėjas gali gauti prizą ir sąžiningai apdovanoti kitus.</p>
 <b>Reikalingi įrankiai</b>	<p>Žaidimą galima žaisti:                  - kompiuteriuose, turinčiuose pagrindinį i3 ir 4Gb RAM;                  - planšetiniuose kompiuteriuose, turinčiuose 2Gb RAM.                  Mažiausias reikalaujamas pralaidumas yra 5 Mbps.</p>
 <b>Veiklos aprašymas</b>	<p>Kiekvienas žaidėjas turi nuspręsti, kaip judės trys veikėjai. Du iš jų yra irklentininkai ir turi dirbti kartu stumdami plūduriuojančius vienoje ar kitoje pusėje bei teisingai atlikdami matematinės užduotis.</p> <p>Mokytojas gali sukurti 3 mokinių komandas, kiekviena iš jų turi pasirinkti vieną iš veikėjų. Grupė turi rasti bendrą strategiją, kaip pasiekti reikiamą tikslą.                  Kiekvieno raundo pabaigoje plūduriuojantis žaidėjas gali nuspręsti, kas gauna atlygį, ir pasikeisti vaidmenis.</p>
 <b>Trukmė</b>	<p>Kiekviena žaidimo sesija trunka apie 10 minučių</p>
 <b>Paveikslėliai ir kita informacija</b>	 <p>The screenshot shows a 3D game environment with a river. Three characters are visible: 'SARL', 'HUBANKAP', and 'CHARLIE'. A target is marked with 'TARGET: 1'. The interface includes 'ROUND: 2', '8:33', and 'CHARLIE' at the bottom.</p>






 Kitos naudingos nuorodos	<a href="http://www.prosociallearn.eu">www.prosociallearn.eu</a>
 Šaltinis	Kūrėjas: „Playgen“: <a href="http://playgen.com/">http://playgen.com/</a>

„Dilema“ („Quandary“)	
 Nuoroda	<a href="https://quandarygame.org">https://quandarygame.org</a>
 Rekomenduoja	Panevėžio rajono švietimo centras, Lietuva.
 Žaidimo tipas	Internetinis pasakojimu grįstas žaidimas, skirtas vienam žaidėjui.
 Tikslinė grupė	8–14 metų.
 Kalba(-os)	Anglų ir ispanų kalbos.
 Vertybės	Pagarba, tolerancija, skirtumų priėmimas, moralė, taika, demokratija, pilietiškumas, solidarumas, pagalba kitam.
 Įgūdžiai	Bendravimas, pagarba kitiems, tolesnių veiksmų ir pasekmių nustatymas, socialumo ženklų atpažinimas, savikontrolė, bendradarbiavimas, problemų sprendimas, gebėjimas nustatyti tikslus ir planus, pagalba kitiems.
 Tikslai	Tiesioginiai: mokyti priimti teisingus sprendimus. Netiesioginiai: įtraukti mokinius į morale grįstų sprendimų priėmimą, numatyti tolesnes veiklas ir pasekmes priimant sprendimus. Psichologiniai, sociologiniai, grįsti vertybėmis: mokyti įveikti iššūkius, iškylančius bendruomeniniame gyvenime, analizuoti etines, moralines







	problemas, susijusias su sprendimų priėmimu.
 <p><b>Aprašymas</b></p>	<p>„Dilema“ („Quandary“) – nemokamas tarpdalykinis žaidimas, skirtas vertybių ugdymui bei mokymuisi etiškai priimti sprendimus, atpažinti etines problemas ir įveikti asmeniniame gyvenime išskylančius iššūkius. Žaidžiant gilinami šie įgūdžiai:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kritinis mąstymas;</li> <li>- gebėjimas numatyti tolesnius veiksmus ir pasekmes;</li> <li>- sprendimų priėmimas.</li> </ul> <p>Žaidimas „Dilema“ („Quandary“) pateikia sistemą, kuri moko suprasti etinį, morale grįstą sprendimų priėmimą tiesiogiai žaidėjams nenurodant, kaip mąstyti. Žaidėjai privalo priimti sudėtingus sprendimus, kai nėra nei teisingo, nei klaidingo atsakymo, tačiau yra svarbios pasekmės tiek jiems patiems, tiek kitiems kolonijoje ir visai Braxos planetai. Veikdami su kitais kolonijos gyventojais, žaidėjai turi nagrinėti faktus, nuomones ir sprendimus visai kaip realiame gyvenime. „Dilema“ („Quandary“) apima platų etinių aspektų spektrą ir padeda mokiniams mokytis pamatyti situaciją iš skirtingų perspektyvų, ugdyti empatiją. Žaidime, žemės gyventojai apgyvendinami tolimoje Braxos planetoje. Žaidėjas yra misijos kapitonas ir atsižvelgdamas į galimas pasekmes jo paties įgulai ir Braxos planetos gyventojams, turi priimti svarbius sprendimus, susijusius su išlikimu.</p> <p>Žaidimą sudaro keturi skirtingi epizodai.</p> <p><u>Sužinokite faktus teisingai.</u> Šiame epizode žaidėjai turi atskirti faktus nuo nuomonių ir sprendimų.</p> <p><u>Susisteminkite.</u> Žaidėjas turi pasirinkti du sprendimus iš pateiktų ankstesniame epizode. Pasirinkus sprendimus, jie bus analizuojami tolesniame epizode.</p> <p><u>Tyrinėk požiūrius.</u> Remdamasis priimtais sprendimais ir faktų kortelėmis, žaidėjas siekia giliau suprasti kolonijos gyventojų nuomones. Kuo geriau jis supras gyventojus, tuo daugiau gaus taškų.</p> <p><u>Taryba.</u> Paskutiniame epizode žaidėjas turi pristatyti tarybai du argumentus „už“ ir du „prieš“ pasirinktą sprendimą. Tarybos sprendimas priklauso nuo žaidėjo įgūdžių atskirti faktus nuo nuomonių.</p>
 <p><b>Reikalinga įranga</b></p>	<p>Internete „Dilema“ („Quandary“) veikia bet kurioje žiniatinklio naršyklėje su naujausia „Flash“ grotuvo papildinio versija.</p> <p>Mobiliuosiuose įrenginiuose žaidimą „Dilema“ („Quandary“) galima naudoti kaip autonominę programą „Android“ (rasti per Google Play) ir „Apple iOS“ (rasti per Apple App Store).</p> <p>Perspėjimas. Būtina patikrinti, ar žaidimo autonominė programa suderinta su konkrečiu mobiliuoju įrenginiu.</p> <p>Autonominė programa ir žaidimo žiniatinklio versijos yra tokios pačios, tačiau mobiliajame įrenginyje yra išskirtinis Character Creator įrankis, kuriame žaidėjai gali kurti savo kolonijos gyventojus ir įveikti naujus iššūkius.</p>













 <p><b>Veiklos aprašymas</b></p>	<p>Pagrindinės ir vidurinės mokyklos mokiniams žaidimas „Dilema“ („Quandary“) gali būti labai naudingas formuojant bendruosius kritinio mąstymo įgūdžius:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- atskirti faktus (turimus duomenis) ir nuomones;</li> <li>- susieti faktus su hipotezėmis (žaidime siūlomi sprendimai);</li> <li>- įvertinti įrodymų (faktų) kiekį ir kokybę siekiant nuspręsti, kurią hipotezę (sprendimą) testuoti.</li> </ul> <p>Mokiniai taip pat gali sėkmingai mokytis tyrimo procesu, pvz., mokantis biologijos: tarkime, biologas ieško (ir kartais randa) medicininių cheminių medžiagų, pagamintų kitų gyvių, kurie gali būti naudojami gydant žmonių ligas. Jei žaidimas „Dilema“ („Quandary“) žaidžiamas poromis ar komandomis, tokia veikla gal paskatinti bendrauti ir apginti mokslinius teiginius, kurie išplaukia iš informacijos, pateikiamos žaidime. Žaidimą „Dilema“ („Quandary“) galima pritaikyti anglų ar ispanų kalbų pamokose. Kiekviename epizode pateikiama daug galimybių plėsti žodyną. Kortelių rūšiavimo etapas suteikia puikią erdvę kalbų supratimui didinti, išnagrinėjus kalbos, vartojamos teiginiuose, ir kalbos, naudojamos faktams patvirtinti, struktūros ir tono. Dėl to šis žaidimas gali būti puiki priemonė mokinių skaitmeniniam raštingumui didinti padedant suprasti kalbinį toną ir pragmatinius tikslus skaitant kolonijos gyventojų teiginius. Be to, žaidimas puikiai tinka įvairiems gebėjimų lygiams (pradedantiesiems). Prasčiau kalbą mokantys mokiniai gali pradėti nuo žodžių prasmės analizės, garso įrašai leidžia įvairiapusisškai tyrinėti turinį. Pažengusiems mokiniams suteikia erdvę diskusijoms apie pragmatiką, kultūrinę moralę ir pasekmes realiame pasaulyje. Kadangi, palyginus su kitais, žaidimas yra trumpas, galima sukurti kūrybingų ir potencialiai ilgų išplėstinių veiklų praturtinant žaidimo tematiką. Tai leidžia žaidimą pritaikyti net labai pažengusiems mokiniams. Didžiausias žaidimo „Dilema“ („Quandary“) privalumas yra jo pritaikymo lankstumas, todėl jis gali būti kalbos mokymosi įrankis.</p>
 <p><b>Trukmė</b></p>	<p>Žaidimą „Dilema“ („Quandary“) sudaro keturi 20–30 minučių epizodai (trukmė taip pat priklauso nuo žaidėjo greičio ir interakcijos gylio). Norint, kad būtų išsaugomas žaidėjo progresas, reikia užsiregistruoti.</p>
 <p><b>Paveikslėliai ir kita informacija</b></p>	<p>Svetainėje galima rasti papildomos informacijos, kaip sėkmingai taikyti žaidimą „Dilema“ („Quandary“) ugdymo procese, apimant mokytojo žinyną, vaizdinius pamokų įrašus, planus ir darbalapius.</p>









	 
 <p><b>Kitos naudingos nuorodos</b></p>	<p>Svetainėje yra mokytojų forumas, kuriame pateikiama daug žaidimo taikymo patirčių ir pavyzdžių.</p>
 <p><b>Šaltinis</b></p>	<p>Kūrėjas: <a href="http://learninggamesnetwork.org">Learning Games Network</a>.  <a href="https://quandarygame.org">https://quandarygame.org</a>                  Žaidimas atitinka JAV Bendrojo ugdymo modulio standartus.</p>




„Konfliktų sprendimai“ („Conflict resolution“)	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-quedarse-a-jugar">https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-quedarse-a-jugar</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon, Ispanija.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Atsiunčiamas į kompiuterį, visai klasei skirtas pasakojamasis žaidimas.
 <b>Tikslinė grupė</b>	7–14 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Ispanų ir katalonų kalbos.
 <b>Vertybės</b>	Empatija, tolerancija, skirtumų priėmimas, atsakomybė.
 <b>Įgūdžiai</b>	Savikontrolė, problemų ir konfliktų sprendimas.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: ieškoti naujų socialinių konfliktų sprendimo būdų. Netiesioginiai: sprendžiant problemas ir mokantis ugdyti kūrybiškumą ir iniciatyvumą. Tarpdalykiniai: socialinis ir pilietinis ugdymas. Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: taikaus elgesio skatinimas sprendžiant problemas.
 <b>Aprašymas</b>	Prieš išeidama Monika pasakė, kad grįš namo 20.00 val. Tačiau žaidimas truko ilgiau nei ji tikosi ir tada, kai atėjo laikas eiti namo, Monikos draugai bandė ją įtikinti pakeisti savo sprendimą ir pasilikti ilgiau. Žaidimas skatina suprasti kitų jausmus ir sutelkti dėmesį į tinkamo sprendimo paiešką.
 <b>Reikalinga įranga</b>	Kompiuteris, kuriame yra „Adobe Flash Player“ programa.













 <p><b>Veiklos aprašymas</b></p>	<p>Žaidimas prasideda trumpu animaciniu filmu, kuris atkreipia dėmesį į dilemą, kurią patyrė Mónica: ji žaidžia su savo draugais, bet ji turi juos palikti nebaigusi žaidimo, jei ji nori sugrįžti į namus tėvams pažadėtu laiku. Kai istorija pristatyta, moksleiviai raginami atsakyti į kai kuriuos klausimus. Šia sąveika jie mokosi analizuoti problemą, atsižvelgiant į emocijas, kurias jaučia visi konflikto dalyviai.</p> <p>Tada mes pereiname į sprendimo paieškos etapą, bandome ugdyti vaizduotę ir kūrybiškumą, ieškodami įvairių alternatyvų, kurias reikės įvertinti prieš galutinai pasirenkant variantą, kuris gali būti tinkamiausias problemai išspręsti. Žaidimas leidžia mokiniams praktiškai taikyti siūlomą metodą ir jį internalizuoti, kad vėliau jie galėtų laikytis tų pačių veiksmų, kad išspręstų realius gyvenimo konfliktus.</p> <p><b>* Internalizacija</b> – (angl. <i>internalization</i> &lt; lot. <i>internus</i> - vidinis) -psichol. psichoanalizės sąvoka: kitų žmonių požiūrių, nuomonių, standartų, vertinimų perėmimas; tai superego formavimosi mechanizmas.</p>		
 <p><b>Trukmė</b></p>	<p>Apie 40 minučių.</p>		
 <p><b>Paveikslėliai ir kita informacija</b></p>			
 <p><b>Kitos naudingos nuorodos</b></p>	<p>Čia yra medžiagos byla, kurioje galite rasti įvairių pasiūlymų mokytojams.</p> <table border="1" data-bbox="507 1512 1364 1780"> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Descripción del recurso</li> <li>Objetivos didácticos</li> <li>Competencias a adquirir</li> <li>Materiales del recurso</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado</li> <li>Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar</li> <li>Ficha del alumno RC</li> <li>Créditos</li> </ul> </td> </tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descripción del recurso</li> <li>Objetivos didácticos</li> <li>Competencias a adquirir</li> <li>Materiales del recurso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado</li> <li>Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar</li> <li>Ficha del alumno RC</li> <li>Créditos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Descripción del recurso</li> <li>Objetivos didácticos</li> <li>Competencias a adquirir</li> <li>Materiales del recurso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado</li> <li>Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar</li> <li>Ficha del alumno RC</li> <li>Créditos</li> </ul>		
 <p><b>Patarimai</b></p>	<p>Ištekliai suplanuoti taip, kad jie būtų lengvai panaudojami klasėje, tad visa grupė gali matyti joje esančias animacijas ir pratimus bei atlikdami veiklą žodžiu dalyvauti dinamiškoje ir įdomioje sesijoje.</p>		









 <b>Šaltiniai</b>	Obra Social la Caixa (EduCaixa) CC-BY-NC-ND-3.0 ES
-------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------


<b>„Siūbuojanti valtis“ („Rock the Boat“)</b>	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="https://www.funbrain.com/games/rock-the-boat">https://www.funbrain.com/games/rock-the-boat</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	DIIT - Trakijos universitetas, Bulgarija.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Trumpas, internetinis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui.
 <b>Tikslinė grupė</b>	9–10 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Šiame žaidime nėra teksto.
 <b>Vertybės</b>	Išsilavinimas, emocijos, bendradarbiavimas.
 <b>Ilgūdžiai</b>	Jausmų ir emocijų nustatymas, savikontrolė, bendradarbiavimas, problemų sprendimas, tikslo ir paaalų nustatymas, pagalbos prašymas, pagalba.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: gilinti matematinius gebėjimus. Netiesioginiai: vystyti sisteminių mąstymą. Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: veikti pažinimo ir aukštesniųjų pažinimo procesų srityje, nes sprendimų priėmimas ugdo nuoseklumą ir ledžia patirti sėkmę.



















 <p>Aprašymas</p>	Žaidimas reikalauja atskirti eilutes ir stulpelius.
 <p>Reikalinga įranga</p>	Kompiuteris, Adobe Flash Player programa.
 <p>Veiklos aprašymas</p>	<p>Žaidimas yra tinkamas draugiškam klasės draugų varžymuisi. Turinio aptarimas skatina bendradarbiavimą. Jei mes žaisim šitą žaidimą varžydami vieni su kitais, tai neduos mums pasitenkinimo (tai yra per daug paprasta – visi gali sudėti kelis skaičius, kad pasiektų reikiamą taškų skaičių). Pasitenkinimas patiriamas tada, kai randamas kelias į sėkmę.</p> <p>Šis žaidimą galima žaisti informacinių technologijų arba matematikos pamokose.</p> <p>Pakanka 5 minučių, kad mokiniai suprastų žaidimo taisykles. Žaidimo metu mokinių prašoma užrašyti, kiek kombinacijų jie rado vienai sumai.</p>
 <p>Trukmė</p>	15 minučių.
 <p>Paveikslėliai ir kita informacija</p>	




 <b>Kitos naudingos nuorodos</b>	Bulgarų kalba: <a href="https://aig-humanus.blogspot.bg/2012/01/blog-post_7225.html">https://aig-humanus.blogspot.bg/2012/01/blog-post_7225.html</a> . Tinklapyje yra pavaizduoti paveikslėliai, kuriuose vaikai gali matyti, kaip atsiranda iššūkiai ir kaip jie įveikiami, kai stengiamasi.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------







<b>„Benamio šuniuko priežiūra“ („Stray Puppy Care“)</b>	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="http://www.gamesgames.com/game/stray-puppy-care">http://www.gamesgames.com/game/stray-puppy-care</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	Friends of Education, Makedonija
 <b>Žaidimo tipas</b>	Mobilusis „Flash“ žaidimas, skirtas vienam žaidėjui.
 <b>Tikslinė grupė</b>	Nuo 5 metų.
 <b>Kalba (-os)</b>	Anglų kalba.
 <b>Vertybės</b>	Aplinka, gamata, empatija, lygybė, nuosavybė.
 <b>Igūdžiai</b>	Padėti kitiems, būti empatiškiems, gerbti kitus.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: švelniai elgtis su gyvūnais ypač su benamiais. Netiesioginiai: ugdytis empatiją ir atsakomybės jausmą. Tarpdalykinė: jausti socialinę atsakomybę už gyvūnus. Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: jausti poreikį padėti ir apsaugoti kitus (šiuo atveju gyvūnus).










 <b>Aprašymas</b>	<p>Šis žaidimas labai lengvas ir bus suprantamas beveik visiems vaikams. Jis suskirstytas į keletą etapų, kuriuose žaidėjas padeda benamiams gyvūnams. Pirmiausiai gyvūną reikia nukirpti, nuskusti, patepti vaistais žaizdas, o tik tada pašerti ir pagirdyti. Valdymas yra labai paprastas ir skirtas labai mažiems vaikams.</p> <p>Šis paprastas žaidimas parodo mokiniams, kaip gyvūnai turėtų būti prižiūrimi ir kaip jie turėtų būti gydomi. Tai ypač svarbu vaikams tose šalyse, kuriose egzistuoja smurtas prieš gyvūnus, daugelis vaikų auginami taip, kad bijotų gyvūnų, o kartais net juos sužeidžia. Vaikai žino, kad už tai nebus baudžiami, bet reikia jiems pasakyti, kad tai nepriimtina. Vaikai turi išmokti rūpintis savo mažais draugais.</p>
 <b>Reikalingi įrankiai</b>	<p>„Android“ 2.3.3 ar naujesnė versija, „iOS“ mobilieji įrenginiai.</p>
 <b>Veiklos aprašymas</b>	<p>Mokytojas gali pakviesti vaikus iš namų į mokyklą atsinešti savo mėgstamą žaislą (gyvūną).</p> <p>Vaikai apibūdina savo gyvūnus (charakterį, maistą, kurį jie ėda, gėrimą, kurį laka, elgesį) ir papasakoja kitiems, kodėl jiems patinka šie žaislai. Vėliau jie keičiasi vaidmenimis, kiekvienas vaikas atlieka gyvūno vaidmenį (pasakoja iš gyvūno perspektyvos). Šis vaidmenų žaidimas tinka labai mažiems vaikams. Kai jie susitapatina su kitais, ugdoma empatija.</p> <p>Kita veikla gali būti tokia: mokytojas parodo beglobių gyvūnų nuotraukų, atskleidžiančių, kaip jie pasikeitė priėmus juos į namus ir suteikus pagalbą. Mokiniai gali spalvinti, gaminti gyvūnų kaukes, skaityti apie gyvūnus ir jais žavėtis.</p>
 <b>Trukmė</b>	<p>10 minučių.</p>
 <b>Paveikslėliai ir kita informacija</b>	



 <b>Naudingos nuorodos</b>	<a href="https://www.tivola-mobile.com/en/animal-games/petworld-my-animal-rescue/">https://www.tivola-mobile.com/en/animal-games/petworld-my-animal-rescue/</a>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



<b>„Tvarus Shaunas“ ("Sustainable Shaun")</b>	
 <b>Žaidimo nuoroda</b>	<a href="https://www.sustainablelearning.com/resource/sustainable-shaun">https://www.sustainablelearning.com/resource/sustainable-shaun</a>
 <b>Rengėjas</b>	DIITT, Trakijos Universitetas, Bulgarija
 <b>Žaidimo tipas</b>	Mobilusis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui
 <b>Tikslinė grupė</b>	7–11 metų mokiniai
 <b>Kalba</b>	Anglų k.
 <b>Prosocialinės vertybės</b>	Aplinkosauginis sąmoningumas Bendradarbiavimas Globa /prižiūra Empatija Planavimas Tvarumas Draugystė
 <b>Prosocialiniai įgūdžiai</b>	Problemų sprendimas Gamtos apsauga Bendradarbiavimas Gebėjimas susidraugauti Kūrybinis mąstymas Gebėjimas išmintingai pasirinkti












 <b>Tikslai</b>	<p>Tiesioginiai: mokytis gyventi tvariai                  Netiesioginiai: ugdyti sąmoningumą, bendradarbiavimo įgūdžius, aplinkosaugą                  Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: skatinti mokymąsi visą gyvenimą, įgūdžius ir sąmoningumą;                  Tarpdisciplininiai: ugdyti matematinius gebėjimus</p>
 <b>Žaidimo aprašymas</b>	<p>Vaikai žaisdami grupėms ar po vieną gali pastatyti tvarų miestą per 7 dienas. Pagrindinis veikėjas Shaunas tai gali padaryti padedamas draugų. Jie gali surinkti įvairias šiukšles kieme, jas perdirbti, pastatyti komunalinius įrenginius miestui, aprūpinti reikalingu maistu, pastoge, tvariais energijos ištekliais.</p>
 <b>Reikalingi įrankiai</b>	<p>Įrenginiai, turintys interneto prieigą (kompiuteriai, planšetiniai kompiuteriai)</p>
 <b>Veiklos aprašymas</b>	<p>Žaidimo metu vyksta kelios svarbios veiklos. Pagrindinis veikėjas kiekvieną rytą turi priimti sprendimus atsižvelgdamas į išteklių prieinamumą ir poreikius, kuriuos reikia patenkinti dienos metu. Norėdamas pasirūpinti ištekliais, Shaunas turi patekti į šiukšlių kiemą, kuriame kartu su savo draugais gali gauti kuo daugiau daiktų (naudodami linijas, įstrižaines, derinius). Juos vejasi neklaūžados išalkusios kiaulės. Kai kiekviena avis sugeba surinkti išteklius, prasideda statybos. Veikla vyksta skirtinguose geografiniuose regionuose. Prieš žaidimą, žaidimo metu ir po jo mokinius galima įtraukti į įvairias diskusijas siekiant suteikti informacijos apie kiekvieno žaidėjo / komandos pasirinktas strategijas, kad būtų pasiekti optimalūs rezultatai.</p>
 <b>Trukmė</b>	<p>Žaidimas gali trukti nuo 10 minučių iki valandos, tai priklauso nuo žaidimo būdo.</p>
 <b>Paveikslėliai ir kita informacija</b>	



	
 Kitos naudingos nuorodos	<p><a href="https://www.sustainablelearning.com/">https://www.sustainablelearning.com/</a></p>
 Patarimai	<p>Tvarus mokymasis suteikia galimybes parengti skirtingas mokymo programas, pagrįstas amžiumi, žiniomis ir mokinių raida.</p>
 Kūrėjas	<p><a href="https://www.aardman.com/">https://www.aardman.com/</a></p>




<p><b>„Sūpynės“ („Swing Fling“)</b></p>	
 Nuoroda	<p><a href="https://www.funbrain.com/games/swing-fling">https://www.funbrain.com/games/swing-fling</a></p>
 Rekomenduoja	<p>DIIT – Trakijos universitetas, Bulgarija.</p>







 <b>Žaidimo tipas</b>	Trumpas internetinis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui.
 <b>Tikslinė grupė</b>	8–10 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Šiame žaidime nėra teksto.
 <b>Vertybės</b>	Išsilavinimas, emocijos.
 <b>Igūdžiai</b>	Emocijų nustatymas ir raiška, savikontrolė.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: išsiūbuoti veikėją, kad jis peršoktų per starto liniją. Netiesioginiai: panaudoti igūdžius (problemų sprendimą, kantrumą, užsispyrimą) siekiant tikslo. Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: mokyti vaikus, kaip valdyti savo neigiamas emocijas (pyktį) ir kaip būti ištvermingiems ir susikaupusiems.
 <b>Aprašymas</b>	Veikėjas (mažas geltonas gyvūnėlis) supasi ant sūpynių. Veikėjui reikia išsisupti taip, kad nušokęs peršoktų liniją, tačiau tai nėra lengva. Vaikams reikia daryti lėtus, bet tikslius judesius tam, kad veikėjas sėkmingai pasiektų savo tikslą.
 <b>Reikalingi įrankiai</b>	Kompiuteris, Adobe Flash Player programa.
 <b>Veiklos aprašymas</b>	Į šią veiklą galima įtraukti įvairias vaikų grupes. Kiekvienos poros ar trijų asmenų grupėms užsiėmimui reikia vieno kompiuterio. Šis žaidimas skirtas igūdžių tobulinimui. Tinkamas momentas, tinkamas veiksmas – yra šios veiklos tema.  Žingsniai  Pristatyti žaidimą, leisti žaisti ir tiesiog stebėti, ar tarp mokinių užsimezga dialogas. Ar jis prasideda tinkamai (mandagiai, švelniai)? Ar elgesys remiasi neagresyvaus bendravimo taisyklėmis (stebėti kūno kalbą)? Individualiai pamokykite juos <i>akis į akį</i> dialogo. Ką sakyti? Kaip elgtis?












	<p>Tikslas – suprasti skirtumus tarp to, kas sakoma, ir to, ką sako kūnas.</p> <p>Galima organizuoti diskusiją „Kodėl žmonės pasiduoda?“. (Tikisi staigių rezultatų, nepasitiki savimi, bijo klysti, greitai nusivilia, mano, kad nesugeba nieko padaryti, saugo save užkirdami kelią galimybei atrodyti kvailai prieš kitus, nežino, kaip šnekėti, kai kažkas juos erzina; tinkamai nesupranta kitų ketinimų – laiko juos agresyviais, nežino, kaip priimti pagalbą, neprisitaiko ir dėl to savęs gailisi). Tokie dialogai rekomenduojami, kad būtų išvengta panašių situacijų.</p>
 <b>Trukmė</b>	Pasiruošimas – 15 minučių, pritaikymas – 45 minutės.
 <b>Paveikslėliai ir kita informacija</b>	







<b>„Elisos kelionė“ („The Journey of Elisa“)</b>	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="http://www.elviajedeelisa.es/">http://www.elviajedeelisa.es/</a> <a href="http://www.thejourneyofelisa.com/">http://www.thejourneyofelisa.com/</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon, Ispanija.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Internetinis pasakojamasis mini žaidimas, skirtas vienam žaidėjui.
 <b>Tikslinė grupė</b>	Vidurinės mokyklos mokiniai, mokytojai ir jų mokiniai, turintys Aspergerio sindromą.














 <b>Kalba(-os)</b>	Ispanų kalba, greitai bus anglų ir prancūzų kalbomis.
 <b>Vertybės</b>	Asmeniniai santykiai, komunikacija, daugiakalbystė, pagalba, etika, empatija, švietimas, skirtumų priėmimas, pagarba, tolerancija, dėkingumas, pilietiškumas.
 <b>Įgūdžiai</b>	Būti empatiškiems, atpažinti socialinius ženklus, išsikelti tikslus ir planus, spręsti problemas, prašyti pagalbos, suteikti pagalbą.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: įgyti žinių apie žmones, turinčius ASD (autizmo spektro sutrikimą). Netiesioginiai: ugdyti empatiją, elgesio veiksmų nuspėjamumą. Tarpdalykiniai: pilietiškums ir emocinis ugdymas. Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: taikyti naujas problemų sprendimo strategijas, sužinoti tinkamus būdus, kaip prašyti pagalbos.
 <b>Aprašymas</b>	Tai yra video žaidimas, kuris padeda geriau suprasti žmones, sergančius autizmu, turinčius Aspergerio sindromą. Kiekvienas žaidėjas turi susipažinti su mokslinės fantastikos istorija ir patirti sunkumus, kuriuos jaučia Elisa. Šis žaidimas yra puiki pagalba mokytojams, kurie nori integruoti įvairias veiklas į pamokas, bendroji informacija padeda lengviau suprasti Aspergerio sindromą. Elisa yra paauglė iš Lionov planetos, kuri yra keliais šviesmečiais toliau negu Žemė. Elisa turi telepatinių galių. Mergaitė sukūrė išradimą, kuris jai leidžia sukurti projektą ir jį materializuoti kitoje planetoje. Lionov planeta yra valdoma tirono ir Elisa bando išgelbėti savo planetą. Šioje kelionėje mergaitė susipažįsta su žmogumi, turinčiu Aspergerio sindromą, kuris jai padeda išgelbėti pasaulį.
 <b>Reikalinga įranga</b>	Norint žaisti internetinę žaidimo versiją rekomenduojamas kompiuteris su naujausia „Crome“ naršyklės versija (64 bit) ir „Firefox“ naršykle. Reikalavimai „iOS“ įrenginiams: 6.0 ir naujesnės versijos. Reikalavimai „Android“ įrenginiams: 4.1 ir naujesnės versijos.
 <b>Veiklos aprašymas</b>	Norėdami žaisti turime susikurti profilį ir pasirinkti vaidmenį: žaidėjas, mokytojas ar mokinys. Žaidimą galima žaisti vienam, mažoje ar didelėje grupėje. Žaisdami mažus žaidimus vaikai susipažįsta su moksline fantastika, išsprendžia Elisos problemas ir įveikia iššūkius. Pagrindiniai iššūkiai yra penki, jie susiję su Aspergerio sindromu. Kiekvienas žaidėjas turi suprasti emocijas, išaiškinti, ką sergantis asmuo jaučia, kaip reaguoja į skirtingas situacijas. Elisa yra pagrindinė herojė, kuri turi galimybę išgelbėti pasaulį. Naoki yra geriausia Elisos draugė, kuri jai padeda tobulinti išradimą – jutiminį šalmą, kuris padeda siųsti mintis į kitą pasaulį. Mergaitėms reikia iššifruoti Edda kodus (Edda yra robotai). O šalmo aktyvavimo Elisos mintys persikelia į vidurinę mokyklą, kur ji sutinka Sagą, paauglę violetiniais plaukais, turinčią Aspergerio sindromą, ji padeda Elisai atspėti kodą.










 <p><b>Trukmė</b></p>	<p>Žaidimas siūlo daugybę skirtingų iššūkių, kurių kiekvienas gali užtrukti nuo 5 iki 30 minučių. Visi mokytojai, kuriuos mes žinome, baigė žaidimą, bet tai gali užtrukti valandų valandas, kol bus išbandyta visa patirtis. Tikslas yra ne būtinai pritaikyti visą patirtį, bet priimti žaidimą kaip galimybę pajusti empatiją turintiems Aspergerio sindromą („pabūti jų batuose“). Žaidimas yra preinamas internete, taip pat yra galimybė žaisti jį parsisiuntus į kompiuterį.</p>
 <p><b>Paveikslėliai ir kita informacija</b></p>	 <p>Elisa Déjame que te ayude con algo y así nos van conociendo mejor</p>  <p>Elisa when I entered this mind I noticed that it was different from all the others I've seen.</p>  <p>Choose 2 expressions that show: <b>Surprise</b></p>
 <p><b>Naudingos nuorodos</b></p>	<p>Jūs galite parsisiųsti žaidimą atvėrę šią nuorodą:  <a href="http://www.elviajedeelisa.es/docs/Windows-finalEVDE.zip">www.elviajedeelisa.es/docs/Windows-finalEVDE.zip</a>          Čia rasite mobiliąją programėlę:  <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gametopia.elisa&amp;hl=es">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gametopia.elisa&amp;hl=es</a> 419</p>



 <b>Patarimai</b>	<p>Žaidimas geriau veikia parsiųstas į kompiuterį.          Geriausi įspūdžiai bus naudojantis išmaniuoju telefonu ar planšetiniu kompiuteriu bei prijungus ausines.          Diskutuojant apie temą jis gali būti žaidžiamas grupėse.</p>
 <b>Šaltiniai</b>	<p>Autismo Burgos: <a href="http://www.autismoburgos.es">www.autismoburgos.es</a></p>

<h2 style="text-align: center;">„Emocijų ruletė“ ("The roulette of emotions")</h2>	
 <b>Žaidimo nuoroda</b>	<p><a href="http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta">http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta</a></p>
 <b>Rengėjas</b>	<p>Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Ispanija)</p>
 <b>Žaidimo tipas</b>	<p>Mobilus internetinis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui</p>
 <b>Tikslinė grupė</b>	<p>Nuo 6 iki 12 metų</p>
 <b>Kalba</b>	<p>Ispanų k., bet ispaniškai yra tik trumpas paaiškinimas žaidimo pradžioje, žaidimas yra sukurtas iš paveikslėlių ir nuotraukų. Mes manome, kad žaidėjai gali įveikti šį kalbos barjerą.</p>
 <b>Prosocialinės vertybės</b>	<p>Empatija          Solidarumas          Daugiakalbystė          Atsakomybė</p>
 <b>Prosocialiniai įgūdžiai</b>	<p>Būti empatiškam          Spręsti problemas          Gebėti paprašyti pagalbos          Padėti kitiems</p>



 <p><b>Tikslai</b></p>	<p>Tiesioginiai: susieti kiekvieną emociją su situacija, kurioje ji galėjo atsirasti.                  Netiesioginiai: ugdyti emocinį intelektą.                  Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: skatinti savireguliaciją ir užkirsti kelią konfliktams.</p>
 <p><b>Žaidimo aprašymas</b></p>	<p>Yra trumpas emocijų aprašymas, tada pasukama ruletė ir parenkama viena emocija.                  Atsižvelgiant į tai, kokia emocija išryškėja, ekrane pasirodo dvi galimos situacijos, o mokiniai turi nuspręsti, kurioje iš dviejų situacijų ta emocija atsiskleidžia.</p>
 <p><b>Reikalingi įrankiai</b></p>	<p>Išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai, kompiuteriai, turintys interneto ryšį.</p>
 <p><b>Veiklos aprašymas</b></p>	<p>Kai žaidimo lange atsivers ruletė, spragtelėkite žodį „girar“ (liet. posūkis) ir pasukite ruletę, jos rodyklė sustos ties veidu, atspindinčiu vieną konkrečią emociją. Po to, kai sistema jums pasiūlys dvi situacijas, jūs turėsite nuspręsti, kurioje situacijoje esantys veikėjai jaučia tą pačią emociją, kuri iš pradžių pasirodė ruletėje.</p>
 <p><b>Trukmė</b></p>	<p>10 minučių</p>
 <p><b>Paveikslėliai ir kita informacija</b></p>	













<p>Kitos naudingos nuorodos</p>	
<p>Patarimai</p>	<p>Ruletės rodyklei sustojus prie tam tikros emocijos galite klasėje aptarti dvi situacijas, kurias siūlo sistema. Šios situacijos gali paskatinti bendravimą grupėje.</p>
<p>Kūrėjas</p>	<p><a href="http://www.3gobiernodecanarias.org">www.3gobiernodecanarias.org</a>          Autorius: Pilar Chanca Zardaín</p>

## „Laiko gentis“ ("The Time Tribe")



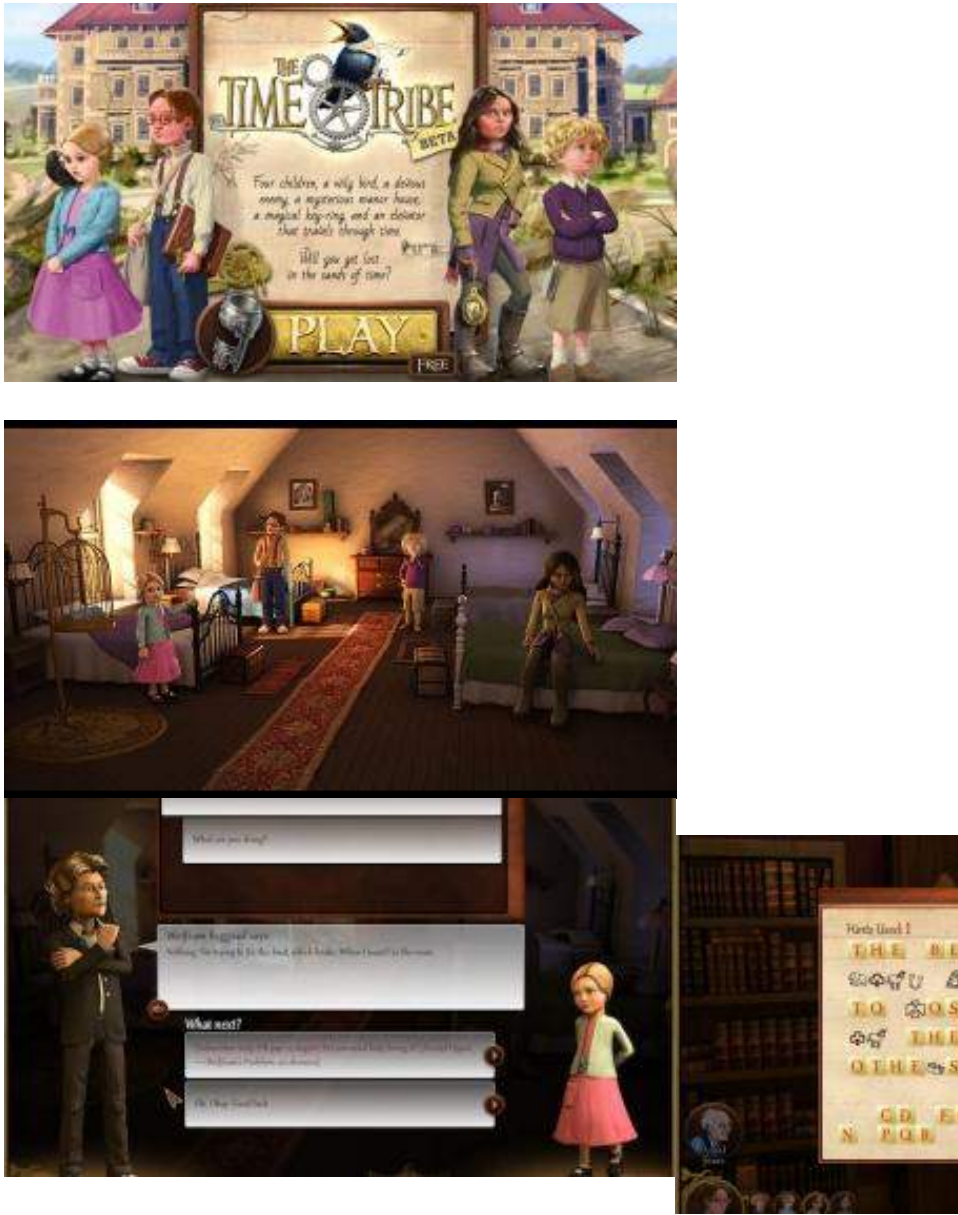
<p>Žaidimo</p>	<p><a href="https://www.thetimetribe.com/">https://www.thetimetribe.com/</a></p>
----------------	----------------------------------------------------------------------------------







<b>nuoroda</b>	
 <b>Rengėjas</b>	Friends Of Education (Šiaurės Macedonia)
 <b>Žaidimo tipas</b>	Mobilusis internetinis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui
 <b>Tikslinė grupė</b>	Nuo 10 iki 13 metų
 <b>Kalba</b>	Anglų k.
 <b>Prosocialinės vertybės</b>	Empathy Solidarity Positive communication Responsability
 <b>Prosocialiniai įgūdžiai</b>	Be empathetic Problem resolution Ask for help Help the other
 <b>Tikslai</b>	<i>Direct:</i> Be empathetic to others <ul style="list-style-type: none"> <li>▸ <i>Indirect:</i> develop emotional intelligence</li> <li>▸ <i>Psychological, sociological, prosocial:</i> Promote self-regulation .</li> </ul>
 <b>Žaidimo aprašymas</b>	Lots of diverse content that can show students how different people live and have lived in other parts of the world.
 <b>Reikalingi įrankiai</b>	Išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai, kompiuteriai, turintys internetą
 <b>Veiklos</b>	Norite mokyti istorijos leisdami savo mokiniams keliauti laiku? Jei taip, žaidimas „Laiko gentis“ skirtas jums. Tai nuotykių žaidimas, kuriame keturi vaikai siekia išsiaiškinti, kas nutiko dingusiems slaptos grupės








<p><b>aprašymas</b></p>	<p>„Laiko gentis“ nariams. Žaidėjai, norėdami pasiekti tikslą, turės ištirti įvairias istorijas, išspręsti galvosūkius, kalbėtis su personažais ir sujungti visus istorijos fragmentus. Žaidime gausu istorinio turinio, istorinių veikėjų ir pranešimų apie pokyčius pasaulyje.</p>
<p> <b>Trukmė</b></p>	<p>25 minutės</p>
<p> <b>Paveikslėliai ir kita informacija</b></p>	









	
 <b>Kitos naudingos nuorodos</b>	
 <b>Patarimai</b>	<p>Jei žaisite šį žaidimą grupėje, jis bus dinamiškesnis.</p>
 <b>Kūrėjas</b>	<p><a href="http://blog.thetimetribe.com/about/">http://blog.thetimetribe.com/about/</a></p>

<p><b>„Trečiojo pasaulio ūkininkas“ („Third World Farmer“)</b></p>	
 <b>Nuoroda</b>	<p><a href="https://3rdworldfarmer.org/take-action.html">https://3rdworldfarmer.org/take-action.html</a></p>
 <b>Rekomenduoja</b>	<p>Friends of Education, Makedonija.</p>
 <b>Žaidimo tipas</b>	<p>Internetinis žaidimas, žaidžiamas platformose, skirtas vienam žaidėjui.</p>





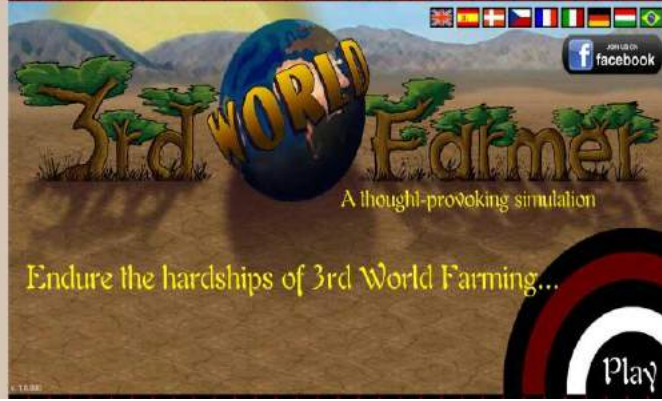





 <b>Tikslinė grupė</b>	Nuo 9 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Anglų, ispanų, prancūzų, italų, portugalų, čekų kalbos.
 <b>Vertybės</b>	Asmeniniai santykiai, draugystė, šeima, empatija, pasitikėjimas, tolerancija, skirtumų priėmimas, švietimas, etika, emocijos, lygybė, nuosavybė, solidarumas, pagalba, atsakomybė, bendradarbiavimas, aplinka, gamta.
 <b>Igūdžiai</b>	Būti empatiškiems, bendradarbiauti, spręsti problemas, išsikelti tikslus ir planuoti, prašyti pagalbos ir ją suteikti, išmokti žaisti paeiliui.
 <b>Tikslai</b>	<p>Tiesioginiai: suprasti sunkumus, su kuriais susiduria trečiojo pasaulio ūkininkai, ir jų kovą dėl išlikimo.</p> <p>Netiesioginiai: suprasti socialinius, aplinkosaugos ir ekonominius klausimus tokiose šalyse kaip Afrika ir gebėti juos palyginti. Suprasti, koks neteisingas gyvenimas gali būti žmonėms, gyvenantiems neturtingose šalyse, pabūti jų padėtyje („kito batuose“), ugdytis empatiją.</p> <p>Tarpdalykiniai: geografija, istorija, pilietiškumo ugdymas. Kritinio mąstymo ugdymas, sunkių pasirinkimų priėmimas, elgesio priežasčių ir pasekmių supratimas.</p> <p>Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: didinti supratimą apie turto pasiskirstymą ir žmonių nelygybę, galvoti apie teisingumą ir žmogaus teises, suprasti skirtingas bendruomenes; padėti ugdytis empatiją ir supratimą, kaip mokiniai patys gali padėti kitiems aukodami (tai galima padaryti tiesiogiai svetainėje), perduodami nereikalingus daiktus labdaros organizacijoms.</p> <p>Taip pat skatinti organizuoti renginius, rinkti lėšas, suburti bendruomenėse žmones šiai veiklai; būti maloniems žmonėms, kurie turi mažiau ir suprasti, iš kur jie atvyko, stengtis padėti jiems ir kalbėti apie sudėtingas problemas.</p>
 <b>Aprašymas</b>	<p>Žaidimas „Trečiojo pasaulio ūkininkas“ atskleidžia, kokių sunkumų ūkininkai patiria neturtingose šalyse. Žaidėjai iš tiesų bando daryti viską, ką gali, bet ar juos lydi sėkmė? Ar begaliniai karai, ligos, sausra, vagystės, korumpuoti politikai ir policininkai sunaikina ūkininkus, nors jie stengiasi viską išgyventi?</p> <p>„Trečiojo pasaulio ūkininkas“ yra rimtas provokuojantis edukacinis žaidimas. Žaidėjai supranta, kodėl neturtingi žmonės kartais pabėga iš savo šalių norėdami tiesiog išgyventi ar siekdami geresnio gyvenimo. Taip netiesiogiai sprendžiami migracijos, pabėgėlių, žmonių judėjimo ir,</p>












	svarbiausia, nelygybės ir nesąžiningo turto pasiskirstymo klausimai.
 <b>Reikalinga įranga</b>	Internetinis žaidimas, kurį galima žaisti kompiuteriais ir visais mobiliasiais įrenginiais.
 <b>Veiklos aprašymas</b>	<p>Žaidžiant integruojami šie mokomieji dalykai:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- geografija (išsiaiškinama, kur yra aptariamoms šalims, diskutuojama apie jų klimatą, dirvožemį, gamtos turtais);</li> <li>- istorija (aptariama, kas šioje šalyje vyko istorijos tėkmėje, kaip formavosi žmonių tarpusavio santykiai, kokios problemos iškilo, kokios buvę jų priežastys ir poveikis).</li> <li>- pilietinis ugdymas (politinė situacija šalyje, teisinė, ekonominė ir vyriausybės sistemos, žmogaus teisės).</li> </ul> <p>Žaidimo veiksmas vystosi pasirenkant, kaip užtikrinti, kad išgyventų neturtinga penkių asmenų šeima. Svarbiausia yra tai, kad jie niekada negali žinoti, ar galės išgyventi, nes yra priklausomi nuo aplinkybių. Tai gali varginanti žaidėjus, kurie jaučia, kad pasirinkimas ne visada yra tinkamas. Tačiau taip ugdant empatiją parodoma trečiųjų pasaulio šalių tikrovė ir atskleidžiami sunkumai.</p> <p>Mokytojo pateiktos užduotys gali būti labai įdomios. Jis paprašo moksleivių sustoti į eilę, kad pradėtų iš tos pačios vietos ir pasiektų tam tikrą tašką. Tada jis sako, kad mokiniai, kurie visada prisiima atsakomybę už savo žodžius, žengtų žingsnį į priekį. Vėliau jis pateikia tokius teiginius: jei tavo tėvai turi pinigų, kad galėtum gyventi labai patogiai, ženk vieną žingsnį pirmyn; jei gali nusipirkti viską, ko nori, ženk žingsnį į priekį; jei iš tavęs niekada niekas nesityčiojo, ženk žingsnį pirmyn ir t.t. Ši praktinė veikla (įkvėpta televizijos) parodo mokiniams, kad kai kurie iš jų yra geresnėje padėtyje nei kiti.</p> <p>Vėliau diskutuojama, kodėl tai nėra teisinga. Mokytoja susieja šią patirtį su gyvenimu kitose šalyse ir klausimais, kurie yra šio žaidimo akcentai.</p> <p>Pasibaigus žaidimui, mokytojas suskirsto mokinius į grupes ir pateikia jiems keletą klausimų, kuriuos reikia apmąstyti ir padaryti išvadą, o tada pasidalinti su kitais.</p> <p>Galimi šie klausimai:</p> <p>Kas buvo sunkiausia žaidžiant?                  Kodėl buvo labai sunku pasirinkti?                  Kaip jautėtės?</p> <p>Galų gale mokytojas klausia, ką mokiniai gali padaryti, kad padėtų sunkiose situacijose atsidūrusiems žmonėms. Žaidimo juostoje yra mygtukas „Imtis veiksmų“ („Take action“). Kai jį spustelėsite, atsivers informacija apie visas pasaulio organizacijas (pavyzdžiui, „Oxfam“), kurios remia ūkininkus Afrikoje ir kitose vietose.</p> <p>Mokytoja taip pat gali inicijuoti diskusiją, kaip mokiniai gali organizuoti</p>










	pagalbą savo bendruomenėse.
 <b>Trukmė</b>	Apie 30 minučių.
 <b>Paveikslėliai ir kita informacija</b>	 
 <b>Naudingos nuorodos</b>	Emocinės atsakomybės kūrimas ir tolesnis žaidimo naudojimas pamokoje: <a href="https://paxsims.wordpress.com/2015/01/27/reviewing-third-world-farmer-as-a-class-assignment/">https://paxsims.wordpress.com/2015/01/27/reviewing-third-world-farmer-as-a-class-assignment/</a>
 <b>Patarimai</b>	Šį žaidimą lengviau bus žaisti tiems mokiniams, kurie jau turi žinių apie ūkininkavimą, augalus bei dirvožemį ir šiek tiek žino apie klimatą ir padėtį trečiojo pasaulio šalyse. Mokytojas gali pateikti jiems trumpus pristatymus arba paprašyti mokinių, kad jie tai padarytų patys (metodas „Apverstoji klasė“) ieškodami trumpų dokumentinių filmų ar vaizdo įrašų. * <b>„Apverstoji klasė“</b> – tai metodas, kai mokiniai iš anksto namuose skaito teorinę medžiagą, peržiūri demonstracijas, o susirinkę klasėje mokytojo vadovaujami atlieka praktines užduotis, sprendžia problemas.












 Šaltiniai	„Trečiojo pasaulio ūkininko“ komanda, 2014 m. (3 <sup>rd</sup> World Farmer Team 2014).
------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

<b>„Bokštas kartu“ ("Tower Together")</b>	
 Nuoroda	<a href="https://playgen.itch.io/tower-together">https://playgen.itch.io/tower-together</a>
 Rengėjas	Polo Europeo Della Conoscenza (Italija)
 Žaidimo tipas	Internetinis žaidimas, skirtas 2–8 žaidėjams
 Tikslinė grupė	Vaikai nuo septynerių metų
 Kalbos	Anglų, italų, graikų, ispanų k.
 Prosocialinės vertybės	Atsakomybė Bendradarbiavimas
 Prosocialiniai įgūdžiai	Savikontrolė Bendravimas Įsitraukimas į grupinę veiklą Perspektyvos numatymas Tikslų išsikėlimas ir veiklos planavimas Problemų sprendimas
 Tikslai	Tiesioginiai: strateginis mąstymas Netiesioginiai: geometrija, geometrinė projekcija Tarpdalykiniai: orientavimasis erdvėje Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai (bendradarbiavimas)





 Žaidimo aprašymas	Mokiniai naudodami bendrus blokus kartu stato bokštą. Kiekvienas žaidėjas gali judinti ir pasukti blokus bei užfiksuoti tam tikroje vietoje, kai yra patenkinti jų padėtimi.
 Reikalingi įrankiai	Žaidimą galima atsisiųsti į kompiuterius.
 Veiklų aprašymas	Veiklos tikslas – per duotą laiką, naudojant bendrus blokėlius, ekrano viduryje pastatyti bokštą.
 Trukmė	Nuo 5 iki 15 minučių.
 Paveikslėliai ir kita informacija	
 Kitos naudingos nuorodos	<a href="http://www.prosociallearn.eu">www.prosociallearn.eu</a>
 Patarimai	Tai linksmas žaidimas, vaikai dažniausiai juokiasi ir šaukia žaisdami. Jis gali būti žaidžiamas pertraukų metu siekiant vaikus paskatinti ar apdovanoti.
 Šaltinis	Kūrėjas – „Playgen“ ( <a href="http://playgen.com/">http://playgen.com/</a> )



<b>„Dvidešimt mėnesių“ ("Twenty months")</b>	
 <b>Žaidimo nuoroda</b>	<a href="https://wearemuesli.it.ch.io/ventimesi">https://wearemuesli.it.ch.io/ventimesi</a>
 <b>Rengėjas</b>	Polo Europeo della Conoscenza (Italija)
 <b>Žaidimo tipas</b>	Yra galimybė atsisiųsti į kompiuterį, vienam žaidėjui skirtas pasakojimu grįstas žaidimas
 <b>Tikslinė grupė</b>	Vaikai nuo 11 metų
 <b>Kalbos</b>	Italų ir anglų k.
 <b>Prosocialinės vertybės</b>	Taika / demokratija / pilietiškumas Emocijos Empatija
 <b>Prosocialiniai įgūdžiai</b>	Perspektyvos numatymas Jausmų ir emocijų identifikavimas Empatija
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: iš skirtingų perspektyvų tyrinėti istorinę temą. Netiesioginiai: suprasti žmogaus sudėtingumą istoriniuose įvykiuose. Tarpdalykiniai: gilinti žinias apie Antrąjį pasaulinį karą Italijoje. Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: suprasti, kiek daug praeityje reikėjo paaukoti siekiant laisvės nuo totalitarizmo.
 <b>Žaidimo aprašymas</b>	„Dvidešimt mėnesių“ yra vaidybinių istorijų apie Italijos pasipriešinimą ir išsivadavimą iš nacių fašizmo rinkinys. Žaidime pasakojama 20 istorijų, pagrįstų faktiniais Antrojo pasaulinio karo įvykiais Milano metropolinėje zonoje (Sesto San Giovanni ir jo apylinkėse). Tai 20 skirtingų požiūrių į Italijos demokratijos istoriją per 20 partizanų pasipriešinimo mėnesių (nuo 1943 m. rugsėjo iki 1945 m. balandžio), t. y. nuo Italijos paliaubų iki galutinio išsivadavimo iš nacių fašizmo. Taigi





	<p>kiekvieną mėnesį žaidėjas supažindinamas su nauja istorija ir bėgant laikui jis / ji patiria įvairių sunkumų, kuriuos įkvėpė tikri įvykiai.</p> <p>Žaidimas apima visus Italijos pasipriešinimo aspektus: nuo konfliktuojančio kunigo, stebinčio traukinius, vykstančius į koncentracijos stovyklas, iki vokiečių kareivio ir fabriko darbuotojo, kuris įtemptai derasi dėl kontrolės punkto, ir vaiko, svajojančio, kad bombos yra žvaigždės.</p>
 <p><b>Reikalingi įrankiai</b></p>	Kompiuteris
 <p><b>Veiklos aprašymas</b></p>	<p>Kiekviena trumpa interaktyvi novelė yra kupina psichologinės, emoci- nės ir istorinės informacijos. Žaidėjas turi pasirinkti vieną iš kelių dialo- gų, tačiau to pakanka, kad jis priimtų sunkius sprendimus (pavyzdžiui, būtų draugiškas ar išsisukinėtų kalbėdamasi su sargybinio; paliktų švie- są kambaryje, nes vaikas bijo tamsos, arba ją išjungtų, kad bombonešiai nematytų namo).</p> <p>Mokytojai gali lengvai įtraukti visą klasę, kad apmąstytų sprendimus ir kiekvieno epizodo prasmę.</p> <p>Tiek grafika, tiek garsas yra geros kokybės ir jie gali būti susiję su meno ir muzikos temomis.</p>
 <p><b>Trukmė</b></p>	Kiekvienas epizodas trunka kelias minutes
 <p><b>Paveikslėliai ir kita informacija</b></p>	 <p><b>Father Alfonso</b> There is a time to be born and a time to die...</p>










 <b>Kitos naudingos nuorodos</b>	<a href="https://www.wearemuesli.it/">https://www.wearemuesli.it/</a>
 <b>Patarimai</b>	
 <b>Šaltiniai</b>	Paskelbta <a href="http://itch.io">itch.io</a> and <a href="http://GameJolt.com">Game Jolt</a> (pateikė Wearemusli)







<h2>„Pasaulio gelbėjimas“ („World Rescue“)</h2>	
 <b>Žaidimo nuoroda</b>	<a href="http://worldrescuegame.com">http://worldrescuegame.com</a>
 <b>Rengėjas</b>	Panevėžio rajono švietimo centras, Lietuva.







 <b>Žaidimo tipas</b>	Mobiliesiems įrenginiams pritaikytas pasakojimu grįstas žaidimas, skirtas vienam žaidėjui.
 <b>Tikslinė grupė</b>	9–15 metų.
 <b>Kalba</b>	Anglų kalba.
 <b>Prosocialinės vertybės</b>	Atsakomybė, bendravimas, aplinka, gamta.
 <b>Prosocialiniai įgūdžiai</b>	Tolesnių veiksmų ir pasekmių numatymas, empatija, socialumo ženklų atpažinimas, problemų sprendimas, pagalbos prašymas, pagalba kitiems.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: mokytis spręsti globalias problemas (liga, miškų naikinimas, sausra, tarša). Tarpdalykiniai: susieti skirtingų dalykų (geografijos, fizikos, chemijos ir kt.) žinias ir gebėjimus.
 <b>Žaidimo aprašymas</b>	<p>„World Rescue“ yra tarpdalykinis, pasakojimu ir tyrimu grįstas vaizdo žaidimas, sukurtas atsižvelgiant į Jungtinių Tautų tvaraus vystymosi tikslus. Žaisdami trumpus žaidimus skirtinguose geografiniuose regionuose, t. y., Kenijoje, Norvegijoje, Brazilijoje, Indijoje ir Kinijoje vaikai susitiks su penkiais naujais herojais ir padės jiems spręsti pasaulines problemas (ligos, miškų kirtimas, sausra ir tarša) bendruomenės kontekste.</p> <p>Žaidėjai atlieka humanitarines misijas įvairiose planetos kampeliuose, susitinka su vietos gyventojais, padeda žmonėms, gelbsti pasaulį nuo daugybės grėsmių.</p> <p>Mini žaidimai yra labai įdomūs, tačiau pati žaidimo tema rimta ir sudėtinga, ir kai kuriems vaikams gali kilti nerimas. Todėl reikėtų atsižvelgti į mokinius, jų poreikius, brandą. Mokytojai gali žaisti „World Rescue“ su savo mokiniais, kad išsamiau paaiškintų šias sunkias, kartais itin sudėtingas situacijas. Žaidimas gali padėti vaikams sužinoti apie daugelį problemų, su kuriomis šiandien susiduria žmonės visame pasaulyje.</p>



 <b>Reikalingi įrankiai</b>	iOS 9.0 ir aukštesnės Android 4.1 ir aukštesnės
 <b>Veiklos aprašymas</b>	<p>Žaidimą sudaro mini žaidimai skirtingose šalyse. Prieš pradėdant žaisti „World Rescue“ reikia perskaityti įžangą, kurią pasakoja personažas (profesorius) ir tada keliauti į Keniją. Šioje šalyje nagrinėjama pabėgėlių tema. Pagrindinis veikėjas yra futbolo žaidėjas Salimas, esantis prie Kenijos ir Somalio sienos. Žaidėjas šiame etape padeda Salim peršokti kliūtis ir kitiems pabėgėliams įveikti labirintą. Žaidėjai, skaitydami profesoriaus ir penkių vaikų pokalbius, sužino apie kiekvienos šalies problemas. Baigus vieną mini žaidimą, bus atveriamas kitas. Galimų veiklų pavyzdžiai.</p> <p>Mokytojai gali kalbėti apie tai, kaip vaikai ir kiti „World Rescue“ veikėjai stengiasi rasti problemų sprendimo būdų.</p> <p>Ieškokite organizacijos, kuri padėtų išspręsti vieną iš šiame žaidime akcentuotų problemų, ir kartu sugalvokite, kaip jūsų klasė (mokykla, šalis) galėtų padėti.</p> <p>Kalbėkitės apie Jungtines Tautas ir UNESCO. Ieškokite internete, jei norite daugiau sužinoti apie vaikams skirtą informaciją apie šią pasaulinę organizaciją.</p>
 <b>Trukmė</b>	Trukmė priklauso nuo mokymosi tikslo ir papildomų užduočių.
 <b>Paveikslėliai ir kita informacija</b>	 



 <b>Kitos naudingos nuorodos</b>	
 <b>Patarimai</b>	Vaikai gali patys žaisti žaidimą, tačiau būtų naudingiau ir prasmingiau diskutuoti apie kiekvieną kontekstą ir išsamiai analizuoti konkrečią problemą.
 <b>Kūrėjas</b>	Kūrėjas: ZU Digital.