



ProSocial Values

Датaбaзa нa

пpococиaлни игpи

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









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







Содржина

Против сите разлики.....	3
Постигни баланс.....	6
Создавање на свој херој.....	10
Можете ли да го спасите светот.....	14
Супер Училиште: Каде мирот владее.....	17
Едукамигрант.....	21
Пронајдете го парот.....	23
Оганото момче и водената девојка.....	26
Златна граница.....	29
Интерленд (Бидете неверојатни на интернет).....	33
Лајла и сенките на војната.....	37
МетеоХерои.....	40
Прасе на купчето.....	43
Силни Весла.....	46
Заклати го чамецот.....	52
Грижа за уличните кучиња.....	55
Одржливиот Шон.....	57
Занишај ја нишалката.....	60
Патувањето на Елиса.....	62
Рулет на емоции.....	66
Временско племе.....	69
Фармер од третиот свет.....	72
Заедничка кула.....	77
ВентиМеси.....	79
Спасување на светот.....	82
ДРУГИ ДИГИТАЛНИ МАТЕРИЈАЛИ.....	85
Производител на аватари.....	85
Изработка на бецови.....	87
БитМоџи.....	91
Емоции и комуникација.....	94
Среќно поврзани.....	97








Против сите разлики	
 Линк до играта	http://www.contravientoymarea.org/ - Шпанска верзија
 Промотор	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Шпанија)
 Тип на игра	Онлајн игра – повеќе играчи – наративна игра
 Возрасна група	10 +
 Јазик(ци)	Англиски, шпански и на 10 други европски јазици
 Просоцијални вредности	Емпатија Солидарност Праведност Сочуство
 Просоцијални вештини	Поставување на гледна точка Да се биде емпатичен Помагање на другите
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Дирекни:</i> Да се информираат учениците за ситуацијата со бегалците • <i>Интер и кросдисциплинарни:</i> развивање на вештини за етички пристап кон разликите, социјални и емоционално образование. • <i>Психолошки, социолошки и просоцијални:</i> Поттикнување на епатија кај учениците, научите ги учениците за карактеристиките на рехабилитација од преживевани трауми. Развивање на предлози за тоа како да ги поддржите соучениците кои поминале низ трауматски ситуации.









 <p>Опис на играта</p>	<p>Играчот е во улога на бегалец кој поминува низ три различни ситуации низ кои што бегалците често поминуваат.</p> <p>Структурирана е играта на 3 секции, и тоа: „војна и конфликт, бегање од прогон“, „Погранична држава, дали може да останам тука?“, и „Нов живот загуби и предизвици“. Секоја од овие се однесува на одредена бегалска ситуација и секоја ситуација е поделена на 4 делови каде што учениците може да добијат информации за различни човекови права, на пример во која земја може да се добие азил? Како би се справиле со тоа да бидете разбрани на јазик кој не го знаете? Што е рехабилитација од преживевани трауми? Колку значајни може да бидат товите вештини на емпатија во однос на имигрантите/бегалците/ со што би ја охрабриле личноста која што е во таква ситуација кога би била во твојата земја</p> <p>Секој дел во секоја од секциите има различни информации кои можат лесно да бидат преиспитани преку „Интернет факти“.</p> <p>Игрите се поделени делови како во информациите претходно споменати за да може лесно да се однесуваат една на друга.</p>
 <p>Потребна опрема</p>	<p>Adobe Flash Player (може да се игра онлајн на било каков уред и оперативен систем доколку има инсталирано Adobe Flash Player)</p>
 <p>Опис на активноста</p>	<p>Чекори за имплементација:</p> <p>Кога ќе кликнете на дадениот линк може да се регистрирате, со тоа што кога ќе ја напуштите играта, информациите ќе бидат зачувани. Затоа, кога следен пат ќе ја играте играта треба да се најавите и може да продолжите каде што претходно сте стигнале.</p> <p>Во следниот чекор, можете да изберете помеѓу влез во играта или да кликнете на секцијата „Интернет факти“.</p> <p>Опцијата „Играј против сите разлики“ овозможува да ја играте играта.</p> <p>Опцијата „Интернет факти“ нуди информации за секоја ситуација во секој дел и секција од играта.</p>
 <p>Времетраење</p>	<p>40 минути за секој дел, со што лесно може да се примени на наставен час во училиште.</p>





 <p>Слики или други</p>	
 <p>Други линкови</p>	<p>http://www.unhcr.org/the-balloon-game.html http://www.unhcr.org/passages-game.html</p>
 <p>Совети</p>	<p>Нема потреба од регистрација за да се игра играта, но е пожелно долку сакате да работите/играте на различни образовни активности во училиште. Пожелно е да се игра во мали групи затоа што во текот на играта се дава можност за разивавање на дискусија во група.</p>
 <p>Извор</p>	<p>©UNHCR</p>






Постигни баланс	
 Линк до играта	http://friv.world/build-balance/
 Промотор	Тракиски Универзитет (Бугарија)
 Тип на игра	Онлајн игра – повеќе играчи – флешн игра
 Возрасна група	6-11
 Јазик(ци)	Сите јазици – играта е базирана на форми и движења
 Просоцијални вредности	Образование Етика Рамноправност Солидарност/ да помагаме еден на друг Одговорност Комуникација Околина/природа
 Просоцијални вештини	Самоконтрола Поставување на цели и планирања Решавање на проблеми
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Индиректни интердисциплинарни:</i> Математика (препознавање на форми), подобро разбирање на правилата на природата • <i>Психолошки, социолошки, просоцијални:</i> Предвидливост на однесувањето на дејствијата и рефлексивност на активностите
 Опис на играта	Треба да им кажете на учениците дека целта на играта е да се предвиди однесувањето на трите карактери кога тие се движат и ја градат соодветната фигура.



	<p>Има три форми, квадрат, триаголник и круг: вие треба да создадете балансирана конструкција и да го предвидите однесувањето на формите со цел да создадете најдобро балансирана форма.</p>
 Потребна опрема	<p>Компјутери – Препорачливо е двајца ученици да делат еден компјутер со што ќе им се даде можност да соработуваат и дискутираат. Adobe Flash Player е неопходен</p>
 Опис на активностите	<p>Пример како може да се користи играта:</p> <p>Поставете проблем Децата ја играат играта Тие дискутираат за тоа што е рамнотежа и потоа градат одредено знаење Одлучување кој е победник на крајот на играта (највисоката фигура е победник) Коментар за неуспесите - тие се обиделе повеќе пати, но не постигнале никаков успех. Дали луѓето може да прават баланс – рамнотежа во нивното однесување?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Од играта гледаме дека може да се научи како да се предвиди што следува кога ќе ги поставиме фигурите на одреден начин. - Дали можеме да предвидиме што ќе се случи кога нема рамнотежа? - Дали тогаш треба да превземе ризик, ние даваме коментари за тоа како може да се развиваат: предвидувањата, превземањето шанси, со цел да направиме рамнотежа за да успееме. <p>Учениците треба да бидат поделени во групи од по 4 ученици во секоја група. За време на часот други теми кои ќе бидат опфатени се:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Сликите – уништена природа и екстремна урбанизација во градот. - Пријателски / непријателски односи – караница, тага, плачење, прегрнување, играње заедно, читање, пишување заедно, возење велосипед и сл. - Многу богати луѓе – многу сиромашни луѓе: фотографии од храна, облека, автомобили и сл. - Баласирана потрошувачка Живот и смрт – природни катастрофи, уништување на еко системот, војни. <p>Задачи на групите:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Дадете насоки за активности со цел постигнување на рамнотежа (баланс)











	<ul style="list-style-type: none"> - Што би: споделиле, размениле, додадете, забранете. <p>Чекори:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Креирајте лик – аватар - Именувајте го, зададете правила што може, а што неможе да прави (правила и способности) – дозволени се само две магични моќи. - Создадете приказна од 5 слики каде што аватарот е добра личност кој успева да одржи баланс. - Создадете приказна каде што аватарот е лоша личност и неможе да направи баланс. <p>Тема 1. Јас и светот околу мене во баланс / небаланс Тема 2. Јас и моите соученици во балансиран/небалансиран односи</p> <p>Завршни чекори:</p> <p>Раскажување на приказни: прво раскажете приказна во која (правилен избор)</p> <p>Евалвација – Што би одстраниле, забраниле или дозволиле со цел приказната да биде пореална. Кој е крајот на приказната што го посакувате?</p>
 Времетраење	Подготовка и реализација – подготовка 30 мин, време за реализација – 2 наставни часа
 Слики или други документи	






	
 <p>Други релавантни линкови</p>	<p>http://taggalaxy.de/ Интерактивен FLICKR со голем број на тематски слики од целиот свет.</p>



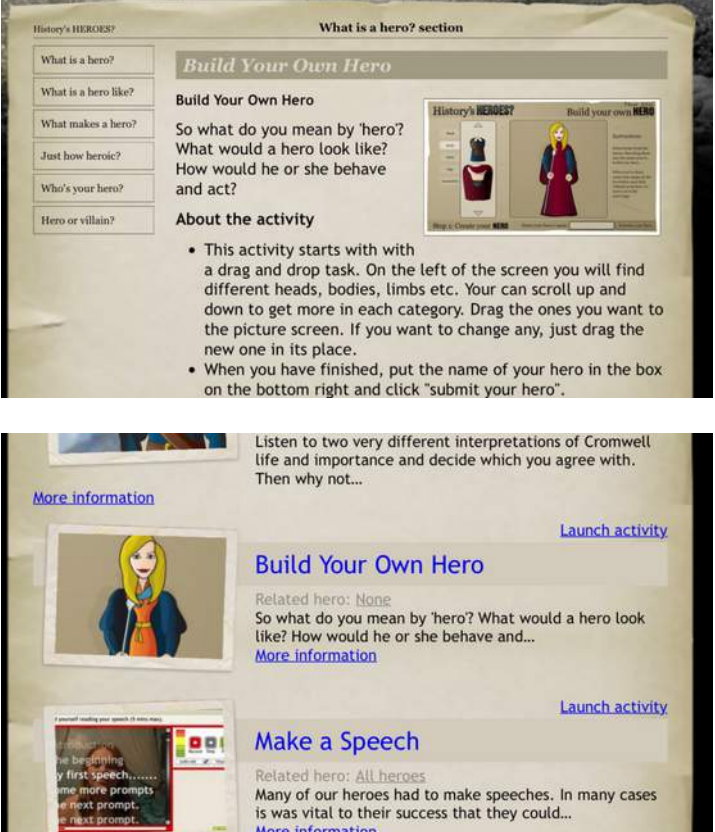


Создавање на свој херој	
 Линк до играта	http://historysheroes.e2bn.org/whatisahero/view/19
 Промотор	Тракиски Универзитет (Бугарија)
 Тип на игра	Онлајн игра – еден играч – игра преку улоги – играње на видео игра
 Возрасна група	10-14
 Јазик(ци)	Англиски
 Просоцијални вредности	Етика Солидарност Одговорност Комуникација Граѓанско образование Соратка Емпатија
 Просоцијални вештини	Соратка Да се биде емпатичен Провирање на човекови права Почитување на другите Охрабрување и значењето да се биде храбар Тимска работа (секој херој постигнува успех со помош на другите)
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • • <i>Директни:</i> да се научи за историјата, несебичноста, жртвување и борба за тоа што е значајно и праведно • <i>Индирикни:</i> Да се насочат учениците да креираат сопствена верзија на херој врз основа на тоа што научиле за другите херои. Научете ги за емпатија со доверба кон другите луѓе, ставете ги во туѓа кожа,




	<p>помогнете им да создадат морални вредности со цел да го оценуваат однесувањето на херојот и неговото жртвување.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Интердисциплинарни и интердисциплинарни:</i> Се однесува на предметот историја, граѓанско образование, ликовна уметност, социологија . • <i>Психолошки, социолошки, просоциални:</i> Играта има за цел развивање на безбедна средина каде што учениците ќе може да ги истражуваат можностите да размислуваат за нивниот личен придонес во општеството во иднина.
 <p>Опис на играта</p>	<p>Играта е активна на веб платформата наречена Исотриски Херој: (http://historysheroes.e2bn.org/)</p> <p>Играта дава можност на учениците да создаваат сопствен херој со повеќе опции за надворешниот изглед на аватарот, како и опции за лични карактеристики и силни страни.</p> <p>Поради тоа што херојот треба да помине преку така наречен сид од херои, учениците треба да решат квиз преку кој ќе научат за другите значајни херои и нивните силни страни и активности. Потоа учениците можат да го уредуваат својот херој (доколку изберат да го направат тоа – со додавање на повеќе силни страни врз основа на тоа што го научиле од квизот).</p> <p>Потоа учениците, може да го споделат изгледот на нивниот херој и неговите силни страни со соучениците. Тие можат да изработат презентација за херојот, да напишат приказна за иститот и сл.</p>
 <p>Потребна опрема</p>	<p>Интернет конекција и компјутер</p>
 <p>Опис на активноста</p>	<p>Играта се однесува на ученици кои учат историја, граѓанско образование, на возраст кога тие започнуваат да ги развиваат моралните вредности и се подготвени да научат и да го истражуваат однесувањето на другите луѓе, кое води до промена, слобода и праведност.</p> <p>Играта е многу структурирана, дава можност за враќање на претходните чекори, но и да се следат основните насоки на дизајнот, да се подобрува и презентира херојот.</p> <p>Чекори на имплементација: Одете на веб страната и започнете ја активността. Учениците прво го создаваат својот херој, прво неговиот изглед, а потоа и неговата внатрешност, карактер, силни страни и квалитети.</p>






	<p>Потоа учениците треба да решат квиз кој што ќе им даде повеќе знаење за другите херои и што се тие направиле. Тие може да го доуредуваат својот херој и да додаваат повеќе квалитетни особини.</p> <p>Тогаш нивниот херој е спремен да се запознае со светот. Потоа, наставникот може да постави различни задачи: да напишат приказна за својот херој, да го користат херојот како решение за секојдневните проблеми: „Што мислите дека херојот би направил во ваква ситуација?“</p>
 Времетраење	<p>Не е потребна подготовка. Играта може да трае од 10 – 20 минути и може да трае колку што ќе одлучи наставникот.</p>
 Слики и други активности	 <p>Build Your Own Hero</p> <p>So what do you mean by 'hero'? What would a hero look like? How would he or she behave and act?</p> <p>About the activity</p> <ul style="list-style-type: none"> This activity starts with with a drag and drop task. On the left of the screen you will find different heads, bodies, limbs etc. You can scroll up and down to get more in each category. Drag the ones you want to the picture screen. If you want to change any, just drag the new one in its place. When you have finished, put the name of your hero in the box on the bottom right and click "submit your hero". <p>Make a Speech</p> <p>Related hero: <i>All heroes</i> Many of our heroes had to make speeches. In many cases is was vital to their success that they could...</p>



	
 <p>Други реверантни линкови</p>	<p>http://historyheroes.e2bn.org/</p>
 <p>Совети</p>	<p>Веб страната содржи многу други активности и игри кои може да се користат за развивање на чувството на праведност, морални вредности и граѓанско образование кај младите; тие се креативни и користат различни мултимедиски вештини за да ги ангажираат учениците.</p>






Можете ли да го спасите светот

 Линк до играта	https://martin-jacob.itch.io/can-you-save-the-world
 Промотор	Пријатели на образованието (Северна Македонија)
 Тип на игра	Мобилна онлајн игра - еден играч
 Возрасна група	6 -13 години
 Јазик(ци)	Англиски
 Просоцијални вредности	Емпатија Солидарност Позитивна комуникација Одговорност
 Просоцијални вештини	Бидете емпатични Решавање на проблемот Побарајте помош Помогнете му на другиот
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> Бидете емпатични кон другите • <i>Индиректно:</i> развивање на емоционална интелигенција • <i>Психолошки, социолошки, просоцијален</i> Промовирајте саморегулација и социјално дистанцирање.
 Опис на игрите	Развиена е игра за деца за време на пандемијата на коронавируси, која има за цел да ја демонстрира важноста на социјалното дистанцирање.
 Потребна опрема	Уред (паметен мобилен телефон, таблет, лаптоп, в computer)со интернет конекција












 <p>Опис на активноста</p>	<p>Играта им задава на играчите со затајувачки луѓе со кои се соочуваат додека одат по улицата, додека собираат маски за лице, храна, па дури и ролна од тоалетот за да им помогнат на патот.</p> <p>Тоа е семејно-пријателска едукативна игра за да помогне да се соочиме со пандемијата Коронавирус. Играчите од сите возрасти можат да станат подобри во социјалното дистанцирање преку игра!</p>
 <p>Времетраење</p>	<p>15 минути</p>
 <p>Слики или други документи</p>	





	
 Совети	Ако ја играте оваа игра во група, таа е подинамична .
 Извор	https://martin-jacob.myportfolio.com/




Супер Училиште: Каде мирот владее	
 Линк до играта	https://www.common sense media.org/game-reviews/cool-school-where-peace-rules
 Промотор	Пријатели на образованието (Северна Македонија)
 Тип на игра	Онлајн игра – еден играч, повеќе играчи – наративна игра
 Возрасна група	5 -9 години
 Јазик(ци)	Англиски
 Просоцијални вредности	Лични односи / пријателство Почитување/толеранција/прифаќање на разликите Емпатија Емоции Помагање еден на друг
 Просоцијални вештини	Комуникација со другите Почитување на другите Препознавање и искажување на чувствата и емоциите Да се биде емпатичен Препознавање на социјалните знаци Самоконтрола Соработка Решавање на проблеми
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директни: Да се научат учениците како да решаваат конфликтни ситуации , да се намали меѓуврсничкото насилство</i> • <i>Психолошки, социолошки, просоцијални: да се создаде модел на добро и лошо однесување; да се научат играчите како да направат правилна одлука</i>
 Опис на игрите	Супер училиштето е слободна, просоцијална, психолошка игра во која на играчите им е дадена задача да направат мир во Супер училиштето преку помагање на ученицитев и да ги решат





	<p>конфликтните ситуации на мирен начин.</p> <p>Супер Училиште каде што правилата за мир се пример како видео игра може да се користи за образовни цели. Супер училиште користи видео анимации со цел да се создаде позната средина за учење, моделирање на однесувања преку пристапен јазик, поттикнување на учењето преку креативно повторување, и поттикнување и охрабрување на учениците да практикуваат правилен избор. Сценаријата се рални, и одговорите не се јасни, кое што ги охрабрува учениците да истражуваат и да учат преку обиди и грешки и им помага на учениците да создаваат техники за решавање на различни конфликтни ситуации. Секој може да се поврзе со ликовите преку користење на предмети како книги или моливи, имињата на ликовите, и преку однесувањето се поттикнува различноста и инклузијата.</p> <p>На нивната мисија учениците гледаат 26 видеа на социјални приказни во кои што учениците се расправаат за слични проблеми, како лажење на тест или недозволување на некој да се приклучи на нивниот тим. Играчите ги слушаат и двете страни на приказната, и потоа избираат од 4 дадени можности како ликовите ќе реагираат во решавањето на конфликтните ситуации. Потоа видеото продолжува да прикажува дали тој избор ја подобрува ситуацијата. Ако е тоа така, тогаш играчот заработува трофеј; доколку е спротивното, тогаш играчот продолжува да се обидува се додека не го направи вистинскиот избор.</p> <p>Како што учениците го истражуваат училиштето, тој/таа ќе најде на различни ученици во слични ситуации. Таа/тој ќе ги слушне и двете страни, и потоа ќе одлучи што ликот треба да направи. За да го направи правилниот избор таа/тој ќе треба да има во предвид што е фер, искрено, љубезно и најдобро за сите. Исто како и ликовите во ред е да се направат грешки – таа/тој може да продолжи да се обидува се додека не постапи правилно. Кога ќе заврши таа/тој ќе биде супер херој.</p>
 <p>Потребна опрема</p>	<p>Уред (паметен мобилен телефон, таблет, лаптоп, в omputer) со интернет конекција</p>
 <p>Опис на активността</p>	<p>Во Супер училиште, од детето се бара да избере метод за решавање на конфликти среде тековниот конфликт (кога дејството се замрзнува) и да го следи одвивањето на конфликтот и неговиот исход како функција по свој избор; така, децата добија директни повратни информации за резултатот по нивен избор (без разлика дали нивната техника го влошува или решава конфликтот). Така, играта има суштинска вредност, дури и кога не е „освоена“.</p>












	<p>Играта може да се игра или сама или против конкурент, или во училиште или надвор од училиште. Целта е успешно (и брзо) да се пополни трофејска буква со букви од азбуката. Овие се добиваат кога сценаријата за решавање на конфликти се успешно решени: дилемите се ангажирано презентирани од анимираните карактери, и на играчот му се нудат повеќекратни опции за решавање. Секој избор е опремен со јамка за повратни информации што ги објаснува последиците од тој избор. Кул школа се ангажира на неколку нивоа. Ликовите се слатки, анимацијата е возбудлива и проблемите предизвикуваат размислување. На детето му се обраќаат лично и останува задолжено за училишната турнеја низ целиот период.</p> <p>На оваа игра може да и претходи неколку кратки активности кои се фокусираат на правичност и мирно решавање на конфликти. Подолу ќе набројам неколку идеи. Овие игри се наменети за ученици од различна возраст, бидејќи тие се прилагодливи и лесно може да се менуваат.</p> <p>Наставниците читаат расказ за двајца пријатели кои испаднале и сега зборуваат едни против други, но не разговараат меѓу себе. Нацртајте сценарио во кое ќе им помогнете да ги надминат овие проблеми и повторно да станат пријатели.</p> <p>ЗА помладите студенти</p> <p>Нацртајте слики за тоа како се чувствувате кога некој се расправа со вас и ви вика. Внимателно забележете каде во вашето тело чувствувате чувство.</p> <p>Едноставна игра со фрлање топка волна од еден до друг студент и потоа одлучување како да се расплетка (добро за соработка)</p> <p>Започнете да цртате нешто, следната личност продолжува сè додека последната не го заврши цртежот. Создадете приказна околу неа.</p>
 <p>Времетраење</p>	<p>Времето зависи од активностите и видот / нивото на дискусии што наставникот би ги вклучил и спроведе. Многу важна улога игра возраста на учениците.</p>
 <p>Слики или други документи</p>	 <p>The screenshot shows a game interface with three panels. The top panel shows a character and a map with a speech bubble: "You're going to need to learn how to move around Cool School. Click on the map in the lower-right corner of the screen. It will open a big map that lets you travel anywhere you need to go!". The middle panel shows a trophy room with a speech bubble: "Every time you help Mrs. Roetzner solve a problem, you'll get a shiny new trophy in your trophy room. I have a feeling you'll fill this room up in no time!". The bottom panel shows a character and a notebook with a speech bubble: "You'll also have a notebook in the corner next to the map. It has all your game choices. Click on it to save your game, quit, or to get some more help." and another speech bubble: "Well, I suppose it's time to get started." and "You're going to love Cool School!". A "START ->" button is at the bottom right.</p>



	
 Совети	<p>Ако ја играте оваа игра во група, таа е подинамична .</p>












Едукамигрант	
 Линк до играта	http://educamigrant.europole.eu/
 Промотор	Ушак МЕМ (Турција)
 Тип на игра	Онлајн игра – еден играч - квиз
 Возрасна група	7 +
 Јазик(ци)	Англиски, турски, шпански, италијански
 Просоцијални вредности	Комуникација/мултијазичност Мир/демократија/граѓанско образование Почитување/толеранција/прифаќање на разликите
 Просоцијални вештини	Комуникација со другите Почитување на другите Вклучување во групи
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • Директни: Подучување на јазик на мигранти, бегалци • Индиректни: создавање на свесност за секојдневниот живот на имигрантите и бегалците • Психолошки, социолошки, просоцијални – охрабрување на социјална инклузија .
 Опис на игрите	Едукамигрант е игра дизајнирана да ги научи мигрантите/бегалците нов јазик. Во играта има четири фази и играчот одговара на прашања и добива повратна информација. Наставникот може да добие повратна информација од своите ученици преку играта.




 Потребна опрема	Компјутер, таблет, мобилен телефон со интернет конекција
 Опис на активноста	Прво треба да креирате профил на играта. Потоа да се најавите и да изберете јази, и да почнете да одговарате на прашањата.
 Времетраење	1 наставен час: зависи од тоа дали учениците ќе може да се логираат и да го следат својот прогрес од време на време. Нема точно определено време за завршување на играта.
 Слики или други документи	
 Совети	Натавникот може да ја користи оваа игра во училиница со студенти кои не го познаваат јазикот на земјата во која живеат во моментот. Таа е корисна за да се научат основните форми на комуникација онлајн. Учениците ќе имаат сопствени профили и тие ќе може да го следат својот напредок.






Пронајдете го парот

 Линк до играта	http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=cadaoveja
 Промотор	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Шпанија)
 Тип на игра	Мобилна онлајн игра - еден играч
 Возрасна група	5 -12 години
 Јазик(ци)	Шпански, но ... има само кратко објаснување на шпански јазик на почетокот на играта, подоцна тоа е направено од слики и слики. Мислиме дека лануаеее нема да биде пречка за оваа игра .
 Просоцијалн и вредности	Емпатија Солидарност Позитивна комуникација Одговорност
 Просоцијалн и вештини	Бидете емпатични Решавање на проблемот Побарајте помош Помогнете му на другиот
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> поврзете ја секоја емоција со лица кои ја искажуваат истата емоција . • <i>Индиректно:</i> развивање на емоционална интелигенција • <i>Психолошки, социолошки, просоцијален:</i> Промовирајте саморегулација и спречувајте меѓучовечки конфликти. .
 Опис на игрите	Има краток опис на емоциите, а потоа играта започнува да покажува слика во центарот на екранот и дава 2 колони со други лица кои изразуваат различни емоции. Ученикот треба да ги препознае емоциите во центарот и да одлучи кое од другите лица ја покажува истата емоција. Во текот на играта ќе бидат прикажани цртежи, емотикони и исто така вистински слики












 Потребна опрема	Уред (паметен мобилен телефон, таблет, лаптоп, в omputer) со интернет конекција
 Опис на активността	<p>Откако ќе ја започнете играта, можете да видите на екранот прикажан овде каде пишува дека дури и ако секој од нас има различни лица, повеќето од емоциите се изразени слично. Потоа, кликнете на стрелката и се појавува овца која кажува дека ќе мора да обрнете внимание на лицето во центарот и од колоните изберете ја онаа што го изразува истото и ставете ја под почетната слика:</p> <p>Кликнување на стрелката можете да продолжите низ екраните (има 38 различни екрани)</p>
 Времетраење	15 минути
 Слики или други документи	






	
 Совети	Ако ја играте оваа игра во група, таа е подинамична .
 Извор	www.3gobiernodecanarias.org Autor: Pilar Chanca Zardaín



Оганото момче и водената девојка	
 Линк до играта	https://fireboyandwatergirl.site/
 Промотор	Polo Europeo della Conoscenza (Италија)
 Тип на игра	Онлајн игра - мултиплеер - загатка
 Возрасна група	5+
 Јазик(ци)	Англиски, италијански, уште 5 европски јазици
 Просоцијални вредности	Комуникација прифати ги разликите мултикултурализам си помагаат едни на други
 Просоцијални вештини	Соработка Решавање на проблем Пресметување Поставете цели и планови
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> Решајте ги загатките за излез од лавиринт • <i>Индиректно :</i> Зајакнување на логичкото размислување • <i>Интер и меѓудисциплинарни:</i> развој на комуникација и решавање на проблеми со вештини • <i>Психолошка, социолошка, просоцијална:</i> Разбирање на важноста на соработката дури и ако е различна. Развијте заемна помош, позитивна комуникација, заштитете ги другите, почитувајте ги разликите
 Опис на игрите	Fireboy и Watergirl е структурирана како игра со платформа што вклучува два лика. Во зависност од тоа кој карактер го контролира играчот, играта значително се разликува. Двата знака имаат ист сет на потези. Сепак, различните работи на кои се среќаваат во текот на играта може да бидат неподносливо опасни за едниот, а за другиот да бидат сосема безопасни. Благодарение












	<p>на ваквото решение, играчите добиваат различна игра, и секој играч игра клучна улога во различни моменти од играта. Играта не само што прави забава, туку учи и логично размислување, предвидување и, пред сè, соработка со пријател.</p>
 Потребна опрема	<p>Adobe Flash Player (Може да се репродуцира преку Интернет во која било опрема и оперативен систем се додека е инсталиран Adobe Flash Player)</p>
 Опис на активноста	<p>Во моментот има 5 игри од оваа серија. Секоја игра има различно опкружување и некои уникатни карактеристики, но главната структура е иста: играчите почнуваат од првата просторија и се движат по мрежата на патишта што добиваат отклучување за време на ехти, кога просторијата е завршена.</p> <p>Јас лажичка особеност е соработката помеѓу двајца играчи. Може да се користи за да им се дозволи на децата да играат „во ист тим“ со цел да развијат соработка, взаемна помош, позитивна комуникација и прифаќање на разликите. На крајот од секое ниво е можно да се префрлат паровите и потоа да поминете одреден момент во време на круг за да образложите што се случило во текот на играта, како учениците комуницирале, во кои услови тие соработувале подобро. Ова може да го наведе часот кон елаборирање заеднички правила за меѓусебна комуникација и помош.</p> <p>Играта одговара и за структурирани активности поврзани со училишни предмети . Еден пример:</p> <p>Поделете го часот во парови. Прашај секој од нив да игра на првиот соби, па да се запознаат со динамиката на играта, изберете та еп ниво специфични за играчите да се реши и наместо директно играње нив замолете ги да се предвиди она што тие треба да се направи. Конфронтирајте се со решенијата на различните парови за да видите дали има договор. Тестирајте го предвидениот план играјќи ја играта. Повторете го истото за другите нивоа по волја, та е n transfert на методологија за решавање на теми врз основа (како математика или науката предмети) проблем.</p>
 Времетраење	<p>Секое ниво може да се заврши за неколку минути.</p>









 <p>Слики или други документи</p>	
 <p>Совети</p>	<p>Сменете ја улогата на играчите на секои неколку нивоа, така што тие треба да играат некогаш како Fireboy, а некогаш како Watergirl</p>



Златна граница	
 Линк до играта	http://www.gamesgames.com/game/golden-frontier - Англиска верзија http://www.juegos.com/juego/golden-frontier - Шпанска верзија
 Промотор	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Шпанија)
 Тип на игра	Онлајн игра – повеќе играчи – флеш игра
 Возрасна група	7-15
 Јазик(ци)	Англиски, Шпански и други јазици
 Просоцијални вредности	Соработка Одговорност
 Просоцијални вештини	Приклучување кон група Соработка
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Дирекни</i>: да се учи според правила на соработка • <i>Индирекни</i>: подобро разбирање на природните закони • Кросдисциплинарни: развивање на вештини за комуникација • <i>Психолошки, просоцијални, социолошки</i>: пријателството, да се биде способен да побара и да се даде помош во исполнување на заедничките цели
 Опис на игрите	<p>Како што играчот се движи низводно по реката бродот се распаѓа и истиот треба да го поправат.</p> <p>Ќе им биде потребна помош од други луѓе за да ги постигнат</p>











	<p>целите:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Конструирање на населба и градење на град во Дивиот запад. • Помагање на соседите за исполнувањен на задачите и порачките. • Истражување на нови територии на западната граница • Да се стане вистински фармер и да се грижи за повеќе животни • Изработка на корисни алатки и предмети • Исто така играчите ќе истражуваат: • Приказната базирана на легенди за луѓето кои учествувале во Калифорниската златна треска • Прекрасни пејсажи, спектакуларни речени водопади и реалиистични анимирани ликови • Ќе добијат одлични искуство во водење на фарма и управување на домаќинство.
 <p>Потребна опрема</p>	<p>Компјутер со Windows оперативен систем Паметен телефон или таблет со 2 GB RAM меморија</p>
 <p>Опис на активноста</p>	<p>Со клик на линкот:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Учениците ќе треба да изберат од дадените опции • Да ги следат постапките и да ги завршат бараните задачи • Играчите може да најдат на проблем и ќе треба да побараат помош од соучениците
 <p>Времетраење</p>	<p>50 минути , но пости можност да се зачува играта до одредено ниво со цел да прилагоди според времетрањето на наставниот час</p>
 <p>Слики или други документи</p>	
 <p>Други релевантни</p>	<p>http://www.games.co.uk</p>






ЛИНКОВИ	
----------------	--





Интерленд (Бидете неверојатни на интернет)	
 Линк до играта	https://beinternetawesome.withgoogle.com/interland/kind-kingdom
 Промотор	Пријатели на образованието
 Тип на игра	Онлајн игра - еден играч - мини-игра
 Возрасна група	8-15
 Јазик(ци)	Англиски
 Просоцијални вредности	Емпатија Почитување / толеранција / прифатете ги разликите Мир / демократија / државјанство Емоции Комуникација
 Просоцијални вештини	Комуницирање со други Почитување на другите Придружете се на група Бидете сочувствителни Идентификуваат социјални знаци Решавање на проблем Враќање
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • Директни: научете како да бидете безбедни на интернет • Индиректни: научете како да се однесувате онлајн; подигање на свеста за сајбер заплашувањето, учење за препознавање на закани и потенцијални опасности • Интер и меѓудисциплинарни: може да се вклучи како дел од развојот на вештини за живот, кој е многу корисен за развој на фини моторички вештини и рефлексии со мали деца, брзо размислување и реакција • Психолошки, социолошки, просоцијални: им покажува на децата зошто е лошо да се биде силеџија и како тоа влијае на другите.







 <p>Опис на игрите</p>	<p>Ова е релативно лесна онлајн игра. Командите се прилично основни (се движат лево, десно, скокаат и собираат - стрели со копчето за празно место на компјутерот).</p> <p>Концептот на играта е следниот: Постојат четири земји низ кои младите играчи се спротивставуваат на измамници, хакери, насилници и споделувачи - оние кои откриваат премногу информации за себе на интернет.</p> <p>Тоа е нова веб-базирана игра, дизајнирана да ги научи децата за основите на безбедноста на интернет.</p> <p>Првата фаза се нарекува "Доброто Кралство"</p> <p>Во "Доброто Кралство", на пример, играчите собираат срца и алатки за да им помогнат да шират љубезност кон ликовите што ги среќаваат во играта (предавање на срца или симболи за сила со притискање на копчето за простор), истовремено блокирајќи ги и пријавувајќи ги насилниците што ги среќаваат на патот (со користење на сирената која тие исто така ја собрале). Оваа фаза е релативно лесна и пријателска за децата.</p> <p>Втората фаза се нарекува "Река на Реалноста". Таа претставува малку поголем предизвик, бидејќи има текст што треба да се прочита, така што за некои деца ќе треба да се преведе, а и потребно е присуство на наставникот. Оваа фаза ја подига свеста за тоа што е безбедно, а што не е, како да ги препознае потенцијалните измами, спами, закани, лажни пораки итн. и како да реагираат во тој случај.</p> <p>Третата етапа се нарекува "Разумна планина" и се занимава со размена на информации. Тука играчите треба да најдат соодветен агол за да "пукаат" зрак што се рефлектира од ретровизорите и задачата е да се избегнат споделувачите. Целта е да се научат децата за приватноста, да бараат согласност од другите страни пред да објават информации на интернет, а исто така да се нагласи фактот дека еднаш објавените информациите (online) се јавна сопственост.</p> <p>Последната фаза е наречена "Кулата на богатството". Фокусот е да се создаде силна лозинка со избирање на различни букви (мали букви, големи букви, броеви, симболи). Лично сметам дека оваа фаза е малку комплицирана бидејќи командите беа нефункционални, но можеби тоа беше привремена грешка. Ако се случи нешто слично додека се игра играта, оваа фаза, може да се откаже.</p>
 <p>Потребна опрема</p>	<p>Работи на компјутер, лаптоп, таблет, телефон, бидејќи се игра онлајн</p>
 <p>Опис на</p>	<p>Пред оваа игра може да се направат неколку активности кои најмногу ќе зависи од возраста на учениците; Сепак, сите предложени активности можат лесно да се адаптираат за да</p>












<p style="text-align: center;">активноста</p>	<p>одговараат на различните потреби на учениците, како и на наставниците.</p> <p>1) Учениците се поделени во тимови. Наставникот им покажува различни изјави кои се разликуваат од малку нечовечки до чисто навредливи. Им кажува да размислат за начините како да одговорот на тие пораки и да се согласат за тоа.</p> <p>2) Наставникот им покажува изјави кои се изразени на негативен начин (на пример, Жал ми е, но не мислам дека може да дојдете на мојата забава, ќе има премногу луѓе, а ние и не сме ни вистински пријатели) и им кажува на учениците да ги преработат нив на попозитивен начин</p> <p>3) Наставникот покажува различни пораки (некои реални, а некои не) и им кажува на учениците да го забележат натрапникот и да објаснат зошто мислат дека е лажен.</p> <p>4) Наставникот покажува различни профили на Фејсбук и ги прашува учениците да одлучат кои се реални и кои не се. (Ова ја подига свесноста за прифаќање луѓе на ФБ, навистина не знае за опасностите што може да произлезат заради желбата да се има што повеќе фејсбук пријатели)</p> <p>5) Наставникот им кажува на учениците да читаат мислења кои ги покажува и прикажува случајни слики или да ги проверуваат местата на вистински или лажни ликови и ги прашува учениците да напишаат краток опис на лицето кое би можело да го има тој профил.</p> <p>(Оваа активност е многу добра за справување со прашања како што се предрасуди, стереотипи, озборувања, пренатрупаност итн. кои претставуваат вистинска закана за довербата, самодовербата и почитувањето на учениците.)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Главна активност - играње на играта 2. Заклучок - Проверка на нивните сомнителни "пријатели" контактирани преку нивните социјални мрежи; Зајакнување на нивните лозинки
<p style="text-align: center;"> Времетраење</p>	<p>30 мин + (зависи од тоа колку вешти се децата и нивната возраст и / или искуство во играње вакви игри)</p>
<p style="text-align: center;"> Слики или други документи</p>	






	
 <p>Други релевантни линкови</p>	<p>Youtube трејлер на играта https://www.youtube.com/watch?v=KJj2U7XuHdo Ресурси за наставниците https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources</p>
 <p>Совети</p>	<p>-Постојат програми на тема: Бидете неверојатни на интернет кои наставниците можат да ги имплементираат и модифицираат со игрите - можат да се симнат бесплатно од: https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources</p>
 <p>Извор</p>	<p>Google</p>







Лајла и сенките на војната	
 Линк до играта	https://play.google.com/store/apps/details?id=org.liyla.war
 Промотор	Пријатели на образованието
 Тип на игра	Мобилна игра за еден играч - играње улоги
 Возрасна група	13-15
 Јазик(ци)	Англиски јазик
 Просоцијални вредности	Емпатија Мир / демократија / државјанство Емоции Солидарност / меѓусебно помагање Слобода
 Просоцијални вештини	Почитување на другите Поставување на гледна точка Бидете сочувствителни Поставете цели и планови Побарајте помош Помогни им на другите
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директни:</i> Разбирање на сериозни прашања како што се војна и страдање (особено на децата) • <i>Индиректни:</i> Разбирање на бегалците и зголемување на свеста за тоа зошто тие треба да бидат прифатени • <i>Интер и меѓудисциплинарни:</i> Мирни методи за управување со конфликти, разбирање на геополитичките услови во Газа • <i>Психолошки, социолошки, просоцијални:</i> Емпатија, великодушност, прифаќање
 Опис на игрите	Лајла и сенките на војната е базирана на актуелни настани и раскажува приказна за едно мало девојче кое живее во Газа за време на војната во 2014 година. Приказната е на минималистичка





	<p>платформа на која се бара од играчите да избегнуваат бомби, беспилотни летала и други опасности додека водат семејство преку опасната зона во Газа. Мора да ги решавате загатките, да одговорите на промените во животната средина и да направите храбри и тешки одлуки за да преживеете.</p> <p>Играта им овозможува на играчите да ја почувствуваат војната од гледна точка на цивил и да ги видат катастрофалните ефекти од војната врз децата. Да се соочиш со својата судбина кога времето работи против тебе, твоето семејство е во опасност, и немаш каде да се сокриеш. Играта покажува дека кога живеете во воена зона и смртта ги лови сите, работите изгледаат поинаку и изборот станува се потешок; се што можете да направите е да стигнете до побезбедно место.</p> <p>Вие го контролирате таткото на една млада палестинка (по име Лајла) кога војната се избива во Газа. Почнувате со наоѓање на вашата жена и Лајла, и откако ќе го направите тоа, продолжувате да се обидувате да ја евакуирате воената зона заедно. Додека сте во бегство, играта врти на екранот сцени кои покажуваат некои работи што Палестинците мораат да ги поминат во војната во Газа. Тоа е вистински прогонувачки и автентично.</p>
 Потребна опрема	Android телефони / таблети достапни на Google Play Бара Android 2.3.3 и нагоре
 Опис на активността	<p>Може да се користи во врска со активности кои се однесуваат на темите на војна, миграција на деца, бегалци, како и книги и други видеа со вознемирувачка содржина.</p> <p>Подготовка и имплементација:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Воведна активност: <p>Приказната "Слонот Елмер" совршено покажува зошто понекогаш луѓето треба да живеат во своите земји и да најдат подобро место за живеење. Иако се зборува за животните, тоа е на многу ефикасен начин поврзано со луѓето. Исто така, приказната "Нешто друго" зборува за тоа што значи да се биде различен и омразен и не прифатен од другите.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Главна активност - играње на играта • Заклучок - Од учениците може да се побара да креираат книга на приказната или да напишат песна на оваа тема. <p>Оваа тема е многу чувствителна и може да се смета за непријатна за некои наставници. Но, треба да се справат со тоа така што учениците ќе станат свесни за тоа што се случува во светот околу нив.</p>
 Времетраење	Релативно кратка (не повеќе од 20 мин.), Но зависи од играчот.







 <p>Слики или други документи</p>	
 <p>Други релевантни линкови</p>	<p>http://liyla.org/resources</p>
 <p>Извор</p>	<p>Developer: Rami İsmail, Co-Funder Vlambeer</p>



<h2>МетеоХерои</h2>	
 Линк до играта	https://www.meteo.expert/progetti/meteoheroes/
 Промотор	Polo Europeo della Conoscenza (Италија)
 Тип на игра	Мобилна онлајн игра - еден играч
 Возрасна група	5+
 Јазик(ци)	Италијански
 Просоцијални вредности	Животна средина / природа Одговорност Емоции
 Просоцијални вештини	Почитување на другите Придружи се на група Идентификувајте ги и изразувајте ги чувствата и емоциите Побарајте помош
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> решавање на проблематичните ситуации користејќи ги моќта на климатските настани • <i>Индијектно:</i> Решавање на проблеми, креативно размислување • <i>Интер и меѓудисциплинарни:</i> Дознајте повеќе за климатските настани, разберете како да користите различни вештини за различни ситуации • <i>Психолошки, социолошки, просоцијален:</i> Грижа за животната средина и подигнување на свеста за климатските промени
 Опис на игрите	Фулмен, Никс, Нубс, Плувија, Термо и Вентум се шест нормални деца, кои откриваат еден ден дека имаат супермоќи, оние на евоцирање на атмосферските феномени и преку нив да можат да интервенираат на природата . Преземени под водство на Meteo












	<p>Expert, тие наскоро ќе научат да управуваат со нив и да ги користат за решавање на многу мали и големи проблеми на Земјата. На нивниот пат, покрај еколошките проблеми, тие ќе се борат и со динамиката на светот на детството, од пријателство до конфликт, да се соочат и да растат заедно. Особено внимание во фазата на дизајнирање на проектот, всушност, беше посветено на дефинирањето на ликовите на ликовите и на динамиката на групата, со цел да им се дадат на децата шест мали суперхерои во кои е лесно да се идентификуваат и со кои да се запознаат самите со метеоролошките поими за база.</p>
 Потребна опрема	<p>Паметен телефон или таблет</p>
 Опис на активността	<p>Пред да се игра играта, можно е да се елаборираат ликовите со часот и да се создаде преписка помеѓу нив и учениците заснована врз личните ставови. Ова може да биде проследено со дискусија во класната група за индивидуални карактеристички карактери, што ги разликува и обединува луѓето, како да соработуваат во различностите и како секоја посебност ни овозможува да бидеме корисни во одредени ситуации.</p> <p>Дури и ако играта е со еден играч, поинтересно е да се игра „заедно“, проектирајќи ја играта на табелата за интеркатив. Главната цел на играта е да се избере вистинскиот херој за надминување на пречките во секој панел на играта. Колективната дискусија за тоа која временска моќ одговара на секоја ситуација ќе биде центарот на активността. На овој начин играта може да се претвори во тривијалност во која единечни ученици или тимови добиваат резултат кога ќе го погодат вистинскиот херој што треба да го користат на секој чекор.</p>
 Времетраење	<p>Зависи од групната игра. Играта во единечна игра може да трае околу 20 минути за да се заврши</p>
 Слики или други документи	





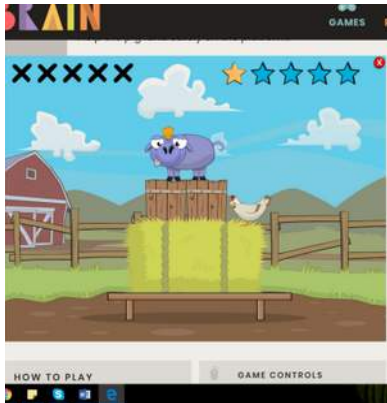


<p>Совети</p>	<p>За време на екраните за полнење, добивате неколку совети за тоа како да help помогнете на природата.</p>
<p>Извор</p>	<p>МетеоЕксперт</p>

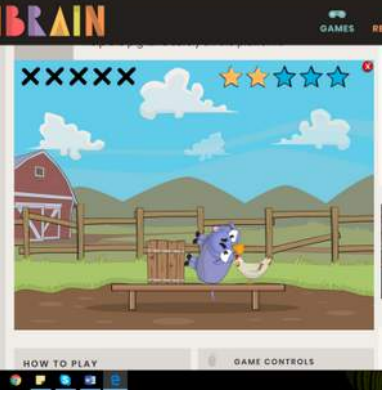



Прасе на купчето	
 Линк до играта	https://www.funbrain.com/games/pig-pile
 Промотор	DIIT - Trakia University (Бугарија)
 Тип на игра	Онлајн игра – за еден играч - игра со бегство / мини игра
 Возрасна група	9-11
 Јазик(ци)	Во играта нема зборови
 Просоцијални вредности	Почитување / толеранција / прифатете ги разликите Етика Солидарност / помагаат едни на други Одговорност Комуникација
 Просоцијални вештини	Поставете цели и планови Преврте го земањето Идентификувајте ги проблемите и решенијата Побарајте помош Помогни им на другите Соработка
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • Индиректни: воведување на тема на мајчин јазик. • Психолошки, социолошки, просоцијални: благодарност, преговарање, барање взаемно корисни опции за работа заедно, извршување на "фер размена"
 Опис на игрите	Со цел прасето да не падне, мора да се држи до кокошката. Играта има за цел да го илустрира "помагањето едни со други" на забавен начин. Гледајќи од надвор, ликовите се "некомпатибилни": тежина, големина, навики, желби и тие се партнери. Со цел да успеат тие треба да се потпрат еден на друг. Нивното однесување е неочекувано.










	Ова е појдовна точка за дискусија по стекнувањето доволно искуство со играта.
 Потребна опрема	Компјутер со инсталиран Adobe Flash Player
 Опис на активността	Активноста може да се направи во училницата или во библиотеката за време на часовите за бесплатно читање или часовите за говорен јазик. Чекори за негово спроведување: <ul style="list-style-type: none"> • Играјте ја играта и после 10 минути поканете деца за да им објасните што се случи во играта и кои се главните ликови, што прават тие за да успеат? Дали успеваат заедно? Ако тие можат да зборуваат - можете ли да замислите како изгледаат нивните зборови? За што зборуваат? Итн. • Поканете ги децата да ги развиваат дијалозите, да ги запишат и да ја завршат ситуацијата! • Разговарајте со нив што е СРЕЌЕН, а што ТАЖЕН крај. • Додајте гледна точка: дали учениците знаат или читаат за ситуациите КОГА ни е потребна помош, или треба да се ЗАБЛАГОДАРИМЕ – оставете учениците да направат листа од зборови (колку можат повеќе) кои би ги користеле во овие ситуации. • Отворете ги листите со клучни зборови и оставете ги да проверат (споредуваат и штиклираат) што имаат, а што немаат во нив.
 Времетраење	Подготовка 10 - 15 минути Имплементација 45 минути
 Слики или други документи	



	
 Совети	<p>Можете исто така да додадете повеќе теми врз основа на различни животни ситуации. Учениците можат да играат заедно на ист компјутер и да дискутираат за играта.</p>




Силни Весла	
 Линк до играта	https://playgen.com/play/pp/
 Промотор	Polo Europeo Della Conoscenza (Italy)
 Тип на игра	Онлајн игра – за повеќе играчи (3 играчи) - платформска игра
 Возрасна група	5-11
 Јазик(ци)	Англиски, италијански, грчки, шпански јазик
 Просоцијални вредности	Меѓусебно помагање Соработка Комуникација
 Просоцијални вештини	Решавање на проблем како група Кажување и прифаќање на негација Споделување работи Самоконтрола












 <p>Цели</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директен:</i> Математика: вештини за математика • <i>Инди­ректно:</i> Стратешко размислување • <i>Интер и меѓудисциплинарен:</i> Психолошки, социолошки, просоцијален: Градење на тим
 <p>Опис на игрите</p>	<p>Три ликови се во река. Еден од нив е на неуправуван сплав и му треба помош од другите двајца пријатели за да ги избегнат пречките преку решавање на предизвиците по математика и успешно да пристигнат на дестинацијата каде што ги чека богатство!</p> <p>Играчот може да ја добие наградата и правилно да ги наградува другите.</p>
 <p>Потребна опрема</p>	<p>Играта може да се игра на</p> <ul style="list-style-type: none"> - Компјутери со најмалку јадро i3 и 4Gb RAM - Таблети со 2Gb RAM <p>Минималниот пропусен опсег е 5 Mbps по машина.</p>
 <p>Опис на актив­носта</p>	<p>Секој играч треба да одлучи за движењето за 3-те карактери: два од нив ликовите, „лопатките“ треба да работат во тандем, со туркање на пловецот на едната или другата страна преку точните математички операции за да се дојде до решението.</p> <p>Наставникот може да создаде работа во тимови од 3 ученици, секој од нив толкување на еден од ликовите. Групата треба да најде заедничко стратегија за постигнување на потребната цел.</p> <p>На крајот од секоја рунда играчот на пловечката треба да одлучи кој добива која награда, и улогите на заменети.</p>
 <p>Времетраење</p>	<p>Секоја сесија на играта трае 10 минути</p>
 <p>Слики или други документи</p>	
 <p>Други релевантни</p>	<p>www.prosociallearn.eu</p>

































ЛИНКОВИ	
 Извор	Developers: Playgen (http://playgen.com/)





Решавање на конфликти Моника сака да остане да игра	
 Линк до играта	https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-quequedarse-a-jugar
 Промотор	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Шпанија)
 Тип на игра	Игра за превземање – повеќе играчи (за цело одделение) – наративна игра
 Возрасна група	7-14
 Јазик(ци)	Шпански и каталонски
 Просоцијални вредности	Емпатија Толеранција Прифаќање на разликите Одговорност
 Просоцијални вештини	Самоконтрола Решавање на проблеми Справување со конфликтни ситуации
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • Директни: изнаоѓање на нови начини за справување со социјални конфликти • Индиректни: развивање на креативност и иницијативност за решавање на проблемот или учење на нова содржина • Интер и крос дисциплинарни: Социологија и граѓанско образование
 Опис на игрите	Пред да да излезе надвор со своите пријатели на Моника и беше кажано да се врати дома до 20:00 ч. Времетраењето на играта е подолго од очекуваното и кога доаѓа време Моника да се врати дома нејзините пријатели ја наговараат да остане подолго. Играта навлегува во чувстватата на сите нив и се фокусира на изнаоѓање на најповолно решение.











 <p>Потребна опрема</p>	Компјутер со инсталиран Adobe Flash Player								
 <p>Опис на активноста</p>	<p>Предлогот започнува со кратка анимација во која се прикажува дилемата на Моника: таа игра со своите пријатели, и мора да си замине доколку сака да биде дома во времето што претходно и го кажале родителите. Кога приказната е презентирана учениците треба да одговорат на прашања. Преку овој начин на интеракција учениците учат како да ги анализираат проблемите земајќи ги во предвид емоциите што ги чувствуваат сите вклучени во конфликтот.</p> <p>Потоа се преминува на фазата за пронаоѓање на решение, каде што се обидуваме да ја употребиме имагинацијата и креативноста со цел да најдеме различни алтернативи кои треба прво да бидат анализирани пред да биде избрана опција која би била најсоодветна за решавање на проблемот.</p> <p>Играта им дава можност на учениците да го практикуваат предложениот метод и да го анализираат, со цел дека покасно ќе можат да ги следат исите чекори во решавање на проблеми во реалниот живот.</p>								
 <p>Времетраење</p>	Околу 40 минути								
 <p>Слики или други документи</p>									
 <p>Други релевантни линкови</p>	Постои папка со материјали (ресурси) кои се со различни предлози за наставниците <div data-bbox="507 1697 1364 1960" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <table border="1"> <tr> <td style="background-color: #007bff; color: white; padding: 5px;">  Descripción del recurso </td> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none">  Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado  Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar  Ficha del alumno RC  Créditos </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #007bff; color: white; padding: 5px;">  Objetivos didácticos </td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #007bff; color: white; padding: 5px;">  Competencias a adquirir </td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #007bff; color: white; padding: 5px;">  Materiales del recurso </td> <td></td> </tr> </table> </div>	 Descripción del recurso	<ul style="list-style-type: none">  Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado  Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar  Ficha del alumno RC  Créditos 	 Objetivos didácticos		 Competencias a adquirir		 Materiales del recurso	
 Descripción del recurso	<ul style="list-style-type: none">  Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado  Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar  Ficha del alumno RC  Créditos 								
 Objetivos didácticos									
 Competencias a adquirir									
 Materiales del recurso									




 Совети	Ресурсите се дизајнирани така да може да биде презентирани во училница, така што целата група може да ги види анимациите и вежбите што ги содржи и да учествува во динамична и забавна сесија, правејќи ги активностите усно.
 Линк до играта	Obra Social la Caixa (EduCaixa) CC-BY-NC-ND-3.0 ES





Заклати го чамецот	
 Линк до играта	https://www.funbrain.com/games/rock-the-boat
 Промотор	DIIT - Trakia University (Бугарија)
 Тип на игра	Онлајн игра – еден играч – мини игра / флеш игра
 Возрасна група	9-10
 Јазик(ци)	Нема зборови во играта
 Просоцијални вредности	Образование Емоции Соработка
 Просоцијални вештини	Препознавање и изразување на чувствата и емоциите Самоконтрола Соработка Решавање на проблеми Поставување на цели и задачи Барање на помош Помагање на другите
 Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Дирекни:</i> математички и комбинаторни вештини • <i>Индиректни:</i> развивање на комбинаторно размислување • <i>Психолошки, социолошки, просоцијални:</i> работи на осознување и на повисоките когнитивни процеси како донесување одлуки, култивирање конзистентност и желба да се успее.
 Опис на играта	Играта бара раздвојување на линии и редови












 Потребна опрема	Компјутер со инсталиран Adobe Flash Player
 Опис на играта	<p>Играта е соодветна за ситуации на „неформален натпревар“ помеѓу дадени одделенија.</p> <p>Дискусијата со оваа содржина помага да се зголеми соработката.</p> <p>Доколку ја играме оваа игра преку натпревар на еден со друг тогаш нема да ги задоволи потребите (многу е едноставна играта – секој може да додаде неколку поени за да го постигне потребниот резултат) Задоволството доаѓа кога имате можност да го комбинирате "патот до успех" - во комбинација со ред и линии, не само збирот.</p> <p>Се игра во училница за време на час по информатика или математика.</p> <p>Отворена форма – зависи од желбите на наставникот</p> <p>15 минути игра – дадете доволно време на учениците да ги научат правилата на играта – барем 5 минути.</p> <p>Додека учениците играат побарајте од нив да ги напишат сите комбинации кои ги откриле за еден збир. (една сума).</p>
 Времетраење	15 минути – листите треба да бидат распоредени со цел да се почне играта од екранот за уредување.
 Слики и друга документација	



	
 <p>Други релевантни линкови</p>	<p>https://aig-humanus.blogspot.bg/2012/01/blog-post_7225.html (само на бугарски јазик)</p> <p>Постои слика која покажува визуелизација на децата за тоа како се развиваат предизвиците и како еден успева кога постојано и континуирано се вложува во активноста.</p>












Грижа за уличните кучиња	
 Линк до играта	http://www.gamesgames.com/game/stray-puppy-care
 Промотер	Пријатели на образованието
 Вид на игра	Мобилна игра- еден играч- флеш игра
 Целна група	5-6 +
 Јазици	Англиски
 Просоцијални вредности	Природна средина Емпатија Еднаквост
 Просоцијални вештини	Помагање на другите Развивање на емпатија Заземање перспектива Почит
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директни:</i> Биди добар и третирај ги животните со љубезност особено бездомните • <i>Индирикни:</i> Развивање емпатија - чувство на одговорност • <i>Интра и меѓу дисциплинарни:</i> Социјална одговорност кон природата • <i>Психолошки социолшки и просоцијални:</i> Потреба да се помага (во случајов на животните)
 Опис на играта	<p>Оваа игра е многу лесна за играње и им е позната на сите деца. Поделена е на неколку фази и во сите играчот им помага на бездомните животни. Прво ги капиш и чистиш, па ги дотеруваш , ги храниш итн. Движењата се едноставни и лесни и се прилагодени за многу млади ученици. Иако едноставна играта им покажува на децата како правилно треба да постапуваат со животните. Ова е особено важно за деца во земји каде насилството кон бездомните</p>



	<p>животни е помалку или повеќе нормализирано и многу деца се пораснати со страв од животните па дури и ги повредуваат. Тие знаат дека нема казна за нивните постапки и затоа мора да се научат дека таквото однесување е неприфатливо. Наместо тоа тие треба да се грижат за своите мали четвороножни пријатели.</p>
 Потребна опрема	Андроид 2.3.3 или iOS уреди
 Опис на активноста	<p>Наставничката ги охрабрува децата да ги донесат нивните омилен и играчки - животни на училиште.</p> <p>Децата ги опишуваат (какви карактеристики имаат, што јадат и пијат, како се однесуваат) и да објаснат зошто ги сакаат.</p> <p>Потоа секое дете ја зема улогата на животно и на овој начин ја менува перспективата и се идентификува со нешто друго и различно. На овој начин се развива емпатија. Друга активност е наставниците да покажат слики од животни скитници пред и после нивно посвојување. На тој начин ќе ја потенцираат трансформацијата. Можат и да се испечатат/ нацртаат маски од животни и да се читаат/слушаат/ пејат песнички или кажуваат драми за животни.</p>
 Временска рамка	10 минути
 Слики и други документи	
 Извор	https://www.tivola-mobile.com/en/animal-games/petworld-my-animal-rescue/



Одржливиот Шон	
 Линк до играта	https://www.sustainablelearning.com/resource/sustainable-shaun
 Промотор	ДИИТТ, Универзитет Тракија, Бугарија
 Тип на игра	Мобилна игра - еден учесник
 Возрасна група	7-11 години
 Јазик(ци)	Англиски
 Просоцијални вредности	Свесност за животната средина Соработка Грижа Емпатија Планирање Одржливост Пријателство
 Просоцијални вештини	Решавање на проблем Заштита на животната средина Соработка Дружење пријатели Креативно размислување Правење мудар избор
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно: Научете да живеете на одржлив начин</i> • <i>Индиректно: развивање на свест, вештини за соработка, безбедност на околината,</i> • <i>Психолошки, социолошки, просоцијален: промовирање на доживотно учење, вештини и свесност интердисциплинарна- математика</i>
	Играта им овозможува на децата во групи / тимови или од еден играч да градат одржлив град во рок од 7












<p>Опис на игрите</p>	<p>последователни дена. Главниот лик Шон може да го стори тоа со помош на неговите пријатели. Тие можат да соберат различни материјали од несаканиот двор, да градат комунални услуги за градот, да ги рециклираат и да ја обезбедат потребната храна, засолниште, одржливи енергетски ресурси.</p>
<p> Потребна опрема</p>	<p>Уред со интерентен пристап (лаптоп, компјутер, таблет)</p>
<p> Опис на активността</p>	<p>Постојат неколку важни активности што се случуваат во текот на играта. Главниот лик треба да носи одлуки секое утро врз основа на достапноста на ресурсите и потребите што треба да се задоволат во текот на денот. За да ги обезбеди ресурсите, Шаун треба да влезе во несаканиот двор каде заедно со неговите пријатели можат да добијат што повеќе предмети (со помош на линии, дијагонали, комбинации) додека го бркаат непослушни гладни свињи. Откако секоја овца ќе може да собира ресурси, започнува градбата. Активностите се случуваат во различни географски региони, вклучително и во Бугарија.</p> <p>Пред, за време и по натпреварот, може да се вклучат различни видови дискусии со цел да се обезбедат информации за стратегиите што секој играч / тим ги избира за оптимални резултати.</p>
<p> Времетраење</p>	<p>Играта може да трае од 10 минути до еден час - во зависност од начинот на кој се игра. (еден ден може да биде само 10 минути)</p>
<p> Слики или други документи</p>	

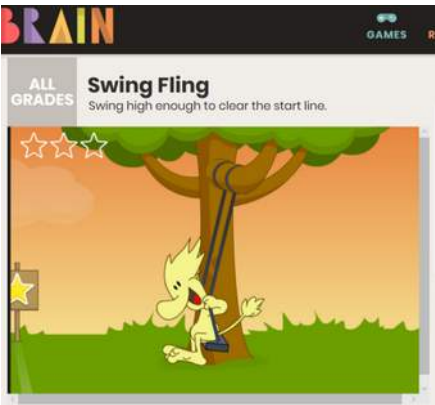


<p>Совети и трикови</p>	<p>Одржливото учење обезбедува различна наставна програма заснована врз возраста, знаењето и развојот на учениците да ја придружуваат играта.</p> <p>https://www.sustainablelearning.com/</p>
<p>Извор</p>	<p>https://www.aardman.com/</p>











Занишај ја нишалката	
 Линк до играта	https://www.funbrain.com/games/swing-fling
 Промотер	ДИТ – Тракиски универзитет(Бугарија)
 Вид на игра	Онлајн игра- еден играш- мини/ флеш игра
 Целна група	8-10
 Јазици	Нема зборови во играта
 Просоцијални вредности	Едукација Емоции
 Просоцијални вештини	Идентификација и изразување на емоции Самоконтрола
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Дирекни:</i> да ја придвижи нишалката за да ликот кој е на неа може да скокне преку стартната/ почетната линија • <i>Индирекни:</i> да ги искористат следните способности: решавање на проблеми, поттикнување на трпеливост, истрајност; • <i>Психолошки, просоцијални, социолошки:</i> Ги поучува децата како да се справат со негативните емоции како што е лутината и бесот, и како да се потрпеливи и поконцентрирани;
 Опис на играта	<p>Ликот во играта - мало, жолто животноче се нишка на дрво. Треба да се придвижи послилно и да оди понапред за да може да ја прескокне почетната линија - но тоа не е баш така лесно. Децата мора да направат бавни, но прецизни движења за да го помрднат и да ја остварат целта.</p>






 Потребна опрема	Компјутери со инсталиран Adobe Flash Player
 Опис на активноста	<p>Во оваа активност може да се вклучат деца (од 8-10 год) со различни способности. Треба да бидат парови или по 3. Нема конкретна едукативна цел но се развиваат способности. Децата ќе можат да ја увидат важноста на моментот. Вистински момент - вистинската реакција- се теми на активноста.</p> <p>Чекори</p> <p>Демонстрирај ја играт остави ги децата да играат и набљудувај. Почна ли дијалогот меѓу учениците? Дали дијалогот е на љубезен и мирен начин? Што кажува говорот на телото?</p> <p>Дискусија за како да се справиме со секојдневните ситуации во училницата. Како да се стекне поголема самодоверба? Како да се реагира кога некој те вознемирува? Како да се справиме со негативните коментари?</p>
 Временска рамка	Подготовка 15 мин и траење 45
 Извор	









Патувањето на Елиса	
 Link to the Game	http://www.elviajedeelisa.es/ http://www.thejourneyofelisa.com/
 Promoter	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Шпанија)
 Вид на игра	Онлајн игра- еден играч- наративна игра/ миниигра
 Целна група	Ученици од средно образование Наставници кои имаат ученици со Аспергер синдром
 Јазици	Шпански за целосно искуство Наскоро ќе биде достапна на англиски и француски
 Просоцијалн и вредности	Лични односи Комуникација / Повеќејазичност Меѓусебно помагање Етика Емпатија Етика Прифаќање на разликите/ Толеранција Благодарност Граѓанство
 Просоцијалн и вештини	Лични односи/другарство/семејство Емпатија/ толеранција/ прифаќање на разликите Образование Емоции Еднаквост Солидарност/ меѓусебно помагање Одговорност Комуникација Природа
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директни:</i> стекнување знаење за луѓето со аутистичен спектар. • <i>Индирикни:</i> Развивање емптија, предвидливо однесување во изборите на делување.





	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Интер и меѓу -дисциплинарни:</i> граѓанство и емоционално образование. • <i>Психолошки, социолошки, просоцијални:</i> стекнување на нови стратегии за решавање на проблеми. Развивање вештини за барање на помош.
 <p>Опис на играта</p>	<p>Патувањето на Елиса е видео игра која помага подобро да се разберат карактеристиките и потребите на луѓето со аутизам, особено на оние со Аспергер синдром. Како играч одиш низ различни мини игри, искусуваш футуристички околина за да ги поминеш предизвиците со кои се среќава Елиса. Играта е проследена со поучувачки единици (активности) кои се многу корисни за наставниците кои сакаат да ја користат играта на час, како и генерални информации за подобро разбирање на синдромот.</p> <p>Елиса е тинејџер од планетат Лионов, светлосни години далеку од нашата планета. Благодарение на нејзините телепатски способности и неверојатното откритие наречено Одисеја – Аурора, таа може да се проектира на различни места низ галаксијата.</p> <p>Во нејзината потрага по помош, таа сака да ја ослободи својата планета од тиранијата на сивите сенки, одвратни суштества кои ја уништуваат нејзината планета па на земјата наоѓа личност со Аспергер која ќе и помогне да го спаси својот свет.</p>
 <p>Потребна опрема</p>	<p>Компјутер со најнова верзија на Хром (64 битна верзија) и Firefox се препорачуваат за да може да се игра играта онјалн.</p> <p>За IOS: iOS 6.0 и нагоре For Android: 4.1 и нагоре</p>
 <p>Опис на активността</p>	<p>За да се игра треба да се отвори профил и да се избере улога која може да биде: играч, наставник или ученик. После ова играта почнува со улогата која сте ја избрале. Може да ја игра еден човек, или мала група, но и поголема група- зависно од одлуката на наставникот.</p> <p>Преку повеќе мини игри, играчите требаа да се соочат со предизвиците со кои се сочува Елиса, а тоа се 5 главни теста кои се фокусираат на различни аспекти од Аспергер синдромот. Играчите треба да ги разберат емоциите и да ги дешифрираат двојните чувства како што тоа би го сторила личност која го има синдромот, да ги организира и да ги разбере кои стимули ги вознемируваат луѓето кои имаат Аспергер.</p> <p>Сивите сенки пак се оние кои ја укинале целата разноликост. Елиса ја има шансата да го спаси својот свет. Наоки, нејзината најдобра другарка и помага со тоа што ја креира/ измислува Аурора - Одисејата - тоа е сензорен шлем кој и овозможува на Елиза да го испрати сопствениот ум во други светови.</p> <p>Тие мораат да го дешифрираат Еда кодот (Еда се работи во играта). После активирањето на шлемот, умот на Елиза се преместува во средното училиште и во тој свет Елиса ќе ја сретне Сага, тинејџерка со Аспергер која ќе и помогне да го пробие кодот.</p>












 <p>Временска рамка</p>	<p>Играта поставува многу и различни предизвици и секој одзема 5 до 30 минути. Комплетното искуство на играта трае со часови. Целта не е да се заврши целата игра, но наставникот може да одбере колку и што ќе искористи. Она што се нуди е шанса да се пристапи на Аспергер синдромот и да се научиме да се ставаме во туѓа кожа. Играта е достапна онјалн и има можност да се симне на компјуер и да се игра без интернет.</p>
 <p>Images or Other Documents</p>	  <p>Choose 2 expressions that show: Surprise</p> 
 <p>Други релевантни линкови</p>	<p>Од тука може да се симне за да се игра и кога нема интернет: www.elviajedeelisa.es/docs/Windows-finalEVDE.zip Како апликација https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gametopia.elisa&hl=es_419</p>



 Совети и трикови	Подобро функционира ако се симне. За на таблет или телефон пожелно е да се користат слушалки за целосно доживување. Може да се игра во групи за да се покрене дискусија на темата.
 Извор	Autismo Burgos: www.autismoburgos.es





Рулет на емоции	
 Линк до играта	http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta
 Промотор	Консејерија на образованието Хунта де Кастилја и Леон (Шпанија)
 Тип на игра	Мобилна онлајн игра - еден играч
 Возрасна група	6 -12години
 Јазик(ци)	Шпански, но ... има само кратко објаснување на шпански јазик на почетокот на играта, подоцна тоа е направено од слики. Мислиме дека јазикот нема да биде пречка за оваа игра.
 Просоцијални вредности	Емпатија Солидарност Плурилингизам Одговорност
 Просоцијални вештини	Бидете емпатични Решавање на проблемот Побарајте помош Помогнете му на другиот
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> поврзете ја секоја емоција со ситуација каде што може да се појави. • <i>Индијектно:</i> развивање на емоционална интелигенција • <i>Психолошки, социолошки, просоцијален:</i> Промовирајте саморегулација и спречувајте меѓучовечки конфликти. .
 Опис на игрите	Има краток опис на емоциите, а потоа се врти тркалото за рулет и се избира една емоција. Во зависност од емоцијата што ќе се појави, на екранот се појавуваат две можни ситуации и учениците треба да одлучат во која од двете ситуации се манифестира таа емоција.













 <p>Потребна опрема</p>	<p>Уред (паметен мобилен телефон, таблет, лаптоп, в omputer) со интернет конекција</p>
 <p>Опис на активността</p>	<p>Откако ќе се најдете на екранот за рулет на емоции, кликнете на „ жирар “ за да го вртите рулетот и тој застанува на лице што рефлектира една посебна емоција. Веднаш откако системот ви нуди 2 ситуации и мора да одлучите кои ликови ја чувствуваат емоцијата што првично се појави на рулетот!</p>
 <p>Времетраење</p>	<p>10 минути</p>
 <p>Слики или други документи</p>	





 Совети	<p>Може да поминете време со вас во училница за да ги опишете двете ситуации што системот ги предлага откако рулетот ќе запре на одредена емоција, така што тие ситуации можат да ја промовираат комуникацијата во групата .</p>
 Извор	<p>www.3gobiernodecanarias.org Autor: Pilar Chanca Zardain</p>



<h2>Временско племе</h2>	
 Линк до играта	https://www.thetimetribe.com/
 Промотор	Пријатели на образованието
 Тип на игра	Мобилна онлајн игра - еден играч
 Возрасна група	10 -1 3 години
 Јазик(ци)	Англиски
 Просоцијални вредности	Емпатија Солидарност Позитивна комуникација Одговорност
 Просоцијални вештини	Бидете емпатични Решавање на проблемот Побарајте помош Помогнете му на другиот
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> Бидете емпатични кон другите • <i>Индиректно:</i> развивање на емоционална интелигенција • <i>Психолошки, социолошки, просоцијален:</i> Промовирајте саморегулација . .
 Опис на игрите	Многу разновидна содржина што може да им покаже на студентите колку различни луѓе живеат и живееле во други делови на светот.
 Уред	Уред (паметен мобилен телефон, таблет, лаптоп, в computer) со интернет конекција











Потребна опрема	
 Опис на активноста	<p>Јас бев заинтересиран за наставата по историја, дозволувајќи им на вашите студенти да патуваат низ времето? Ако е така, времето на племето може да одговара на законот. Тоа е авантуристичка игра со точка и клик, во која играчите ја следат приказната за четири мали деца кои ја преземаат многу возрасната потрага да откријат што се случило со исчезнатите членови на тајната група наречена Времето племе. На патот, играчите ќе треба да истражуваат различни локации низ историјата, да решаваат загатки, да разговараат со ликови и да ги состават сите делови од приказната за да стигнат до крајот. Играта е оптоварена со фактичка историска содржина, историски личности и пораки за правење разлика во светот.</p>
 Времетраење	25 минути
 Слики или други документи	






	
 Совети	<p>Ако ја играте оваа игра во група, таа е подинамична .</p>
 Извор	<p>http://blog.thetimetribe.com/about/</p>



Фармер од третиот свет	
 Линк до играта	https://3rdworldfarmer.org/take-action.html
 Промотер	Пријатели на образованието
 Вид на игра	Онлајн игра- еден играч- игра на платформа
 Целна група	9+
 Јазици	Англиски, шпански, француски, италијански, португалски, чешки
 Просоцијални вредности	Лични односи/другарство/семејство Емпатија/ толеранција/ прифаќање на разликите Образование Емоции Еднаквост Солидарност/ меѓусебно помагање Одговорност Комуникација Природа
 Просоцијални вештини	Заземање перспектива Соратка Решавање на проблеми Поставување цели и планови Барање помош Помагање на другите
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Дирекни:</i> Разбирање на разликите со кои се соочуват фармерите од третиот свет и нивната борба за опстанок • <i>Индиректни:</i> Разбирање на социјалните, економските и природните услови во земји како Африка и споредба со сопствените земји. Да се разбере колку несправеден и тежок е животот во сиромашните земји на тој начин што играчот се става во нивна кожа и на тој начин развива емпатија.



	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Интер и меѓу -дисциплинарни:</i> Географија, историја, граѓанско образование. Развивање на критичко мислење и донесување на тешки одлуки. Разбирање на причинско-последичните односи. Разбирање на последиците кои се случуваат како резултат на направените избори. • <i>Психолошки, социолошки, просоцијални:</i> Подигање на свеста за распределбата на доброта и нееднаквоста меѓу луѓето, размислување на праведност и човекови права, разбирање на различни заедници. Градење и развивање емпатија, но и размислување како тие можат да им помогнат на другите (донирање- може и директно преку страната, собирање на работи и нивно подарување во хуманитарни организации. Исто така и организирање на настани, собирање сретства, собирање на потребиности за луѓето во нивната заедница. • Да се биде љубезен и добар кон луѓето кои имаат помалку и разбирање од каде тие доѓаат, желба да се помогне и разговор за теми кои се потешки за децата.
 <p>Опис на играта</p>	<p>Фармер од третиот свет ги покажува тешкотиите со кои се соочуваат фармерите во сиромашните земји. Игрите пробуваат да го направат најдоброто што можат, но дали успеваат? Додека играат тие се прашуваат дали бесконечните војни, болести, суши, кражби, корумпирани политичари и милицијата ги уништуваат фармерите кои грчевито се борат да преживеат. Фармер од третиот свет е сериозна игра, едукативна и провокативна зашто ја илустрира маката и болката на луѓето и причината зошто тие се одлучуваат да побегнат од својата земја во потрага по подобар живот.</p> <p>Значи индиректно, играта ја начнува темата имиграција, бегалци, и нерамномерна распределба на богатство и материјални добра во светот.</p>
 <p>Потребна опрема</p>	<p>Работи на компјутер, лап топ, таблет, телефон затоа што се игра онјалн</p>
 <p>Опис на активноста</p>	<p>Оваа игра е соодвена за деца од 8/9 години и се прилагодува за користење од наставници од различни предмети. Може да се употреби интердисциплинарно. Играта се занимава со проблематика која добро се поврзува со други предмети како на пример географија: за кои земји се работи, нивно мапирање, дискусија за климата, земјата, природни богатства.</p> <p>Историја (што се случува низ историјата, кој живеел на континентите, разбирање на релациите, причини и последици итн).</p> <p>Граѓанско образование (политичката состојба во земјата, правниот систем, економскиот систем, влада, човекови права. Играта</p>



	<p>вклучува правање избори за тоа како да се обезбеди живот за сиромашно петчлено семејство. Не се знае никогаш дали ќе се преживее зашто тоа зависи од условите кои се вон контрола на фармерите (играчите). Ова предизвикува силна фрустрација кај играчите зашто што и да одлучат можеби нема да биде правилно. Сепак, им ја покажува реалноста на животот во земјите од третиот свет и ги учи на емпатија.</p> <p>Како почетна активност наставникот може да организира многу едноставна активност. Да ги нареди во почетна позиција и да им каже дека ќе се движат до финалната линија. Тоа се случува со тоа што ќе прават чекор ако е за нив релевантна (ако важи за нив) дадената констатација. На пример: Ако твоите родители имаат пари оди чекор напред. Оваа активност (инспирирана од реклама) практично им доловува дека некои ученици се во попривилегирана состојба од другите.</p> <p>Следи дискусија за тоа што мислеле учениците околу тоа колку е нешто фер или не. Наставникот ова го поврзува со играта и фармерите. После играта наставникот разделува прашалници и ги дели учениците во групи. Тие дискутираат на неколку прашања и донесуваат заклучок. Ова се можни прашања</p> <ul style="list-style-type: none"> - Што беше најголемиот предизвик во играта? - Дали беше тешко да се направи избор? - Како се чувствувавте? <p>На крај наставникот ги прашува учениците дали сакаат да помогнат и им кажува дека можат. Со кликање на СТАПИ ВО АКЦИЈА копчето на дното во играта. Кога ќе се кликне дава повеќе организации какао Оксфам кои ги поддржуваат фармерите во неразвиените подрачја, но и ги учи како локално да помагаат.</p>
 Временска рамка	Играта трае околу 30 минути.
 Слики и други документи	













	
 <p>Други релевантни линкови</p>	<p>Развивање емоционална интелигенција https://paxsims.wordpress.com/2015/01/27/reviewing-third-world-farmer-as-a-class-assignment/</p>
 <p>Совети и трикови</p>	<p>Оваа игра е најуспешна ако учениците имаат претходно искуство со земјоделение, растенија и почва и знаат барем малку за климата и ситуацијата за земјите од третиот свет. Наставничката може да направи кратка презентација, или да им каже на учениците да направат (превртена училница), да бараат на Google Earth, да гледаат видео или документарци.</p>




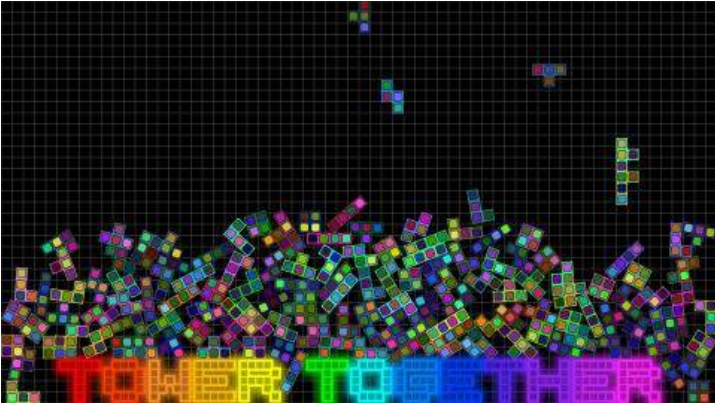





3rd World Farmer Team 2014












Заедничка кула	
 Линк до играта	https://playgen.itch.io/tower-together
 Промотер	Polo Europeo Della Conoscenza (Италија)
 Вид на играта	Онлајн игра- повеќе играчи (двајца/ две) – флеш-игра
 Целна група	7+
 Јазици	Англиски, италијански, грчки, шпански
 Просоцијални вредности	Одговорност Комуникација
 Просоцијални вештини	Самоконтрола Комуникација со другите Придружување кон група Заземање на перспектива Поставување цели и планирање Решавање на проблеми
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директни:</i> Стратешко размислување • <i>Индиректни:</i> Геометрија, геометриско позиционирање • <i>Интер и меѓу дисциплинарност:</i> Просторна ориентација • <i>Психолошки, социолошки, про социјални:</i> Соработка
 Опис на играта	Учениците ќе работат заедно да изградат кула со коцки во ограничено време. Секој играч може да ги движи или ротира и да ги закочи во позиција со која е задоволен. Целта е да се гради кулата додека не ја достигне линијата во средината на екранот пред да истече времето.
 Потребна опрема	Играта може да се игра на компјутер со процесор i3 и 4Gb рам *Минимум проток е 100 Mbps.



 <p>Опис на активноста</p>	<p>Учениците ќе работат заедно да изградат кула со коцки во ограничено време. Секој играч може да ги движи или ротира и да ги закочи во позиција со која е задоволен. Целта е да се гради кулата додека не ја достигне линијата во средината на екранот пред да истече времето.</p>
 <p>Временска рамка</p>	<p>Од 5 до 15 мин</p>
 <p>Слики и други документи</p>	
 <p>Други релевантни линкови</p>	<p>www.prosociallearn.eu</p>
 <p>Совети и трикови</p>	<p>Играта е многу забавна и децата обично се смеат и викаат додека играат. Може да се користи како награда во паузите.</p>
 <p>Извор</p>	<p>Playgen (http://playgen.com/)</p>





<h2>ВентиМеси</h2>	
 Линк до играта	https://wearemuesli.it/ventimesi
 Промотор	Polo Europeo della Conoscenza (Италија)
 Тип на игра	Преземена - единечен плеер - наративна игра
 Возрасна група	11+
 Јазик(ци)	Италијански и англиски јазик
 Просоцијални вредности	Мир / демократија / државјанство Емоции Емпатија
 Просоцијални вештини	Земање перспектива Идентификувајте ги и изразувајте ги чувствата и емоциите Бидете емпатични
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно</i> : Истражете ја историската тема од различни перспективи • <i>Индијектно</i> : Научете ја човечката комплексност на историските настани • <i>Интер и меѓу-дисциплински</i>: Продлабочување на историските факти за Втората светска војна во Италија • <i>Психолошки, социолошки, просоцијален</i>: Разберете ги жртвите направени во минатото за придобивка на слободата за тоталитаризам
 Опис на игрите	Вентимеси е збирка расказни приказни за италијанскиот отпор и ослободувањето од нацистичкиот фашизам. Играта раскажува 20 приказни засновани врз реалните настани од Втората светска војна во метрополитското подрачје во Милано (Сесто Сан Џовани и неговата околина) , 20 разновидни гледишта за историјата на












	<p>демократијата во Италија, за време на 20-месечниот партизански отпор (од септември 1943 до април 1945) , од италијанското примирје до конечното ослободување од нацистичкиот фашизам. Значи, за секој месец играчот е воведен во нова приказна и, додека месеците одат напред, тој / таа ги доживува тешкотиите на различните ликови во серија од различни сегменти, секој инспириран од вистински настан.</p> <p>Играта ги опфаќа сите аспекти на италијанскиот отпор, од конфликтниот свештеник кој гледа како возовите заминуваат за концентрациони логори до германски војник и работник во фабриката напнато преговарајќи за контролен пункт и дете кое сонува дека бомбите се свезди,</p>
 Потребна опрема	Компјутер
 Опис на активноста	<p>Секој краток интерактивен роман е густ со психолошки, емотивни и историски информации. Играчот треба само да избере меѓу неколку дијалози, но тоа е доволно за да го постави пред тешки одлуки (т.е. да биде пријателски или заобиколен со стражарот; да ја остави светлината во собата, затоа што детето се плаши од темно или исклучете го за да не ја видат куќата бомбардерите...)</p> <p>Наставниците можат лесно да го ангажираат целиот час за размислување за одлуките и, исто така, за значењето на секоја епизода.</p> <p>И графичкиот и звукот се особено згрижени како мост за уметност и музички теми.</p>
 Времетраење	Секоја епизода трае неколку минути
 Слики или други документи	






 Совети	<p>https://www.wearemuesli.it/.</p>
 Извор	<p>Објавено на itch.io и Game Jolt од Wearemusli</p>



Спасување на светот	
 Линк до играта	http://worldrescuegame.com
 Промотер	Panevezys District Education Center (Литванија)
 Вид на играта	Игра на мобилен телефон –еден играч- Наративна мини игра
 Целна група	9-15 години
 Јазици	Англиски
 Просоцијални вредности	Одговорност Комуникација Околина/ Природа
 Просоцијални вештини	Меѓусебна комуникација Заземање перспектива Самоконтрола Поставени цели и планови Барање и пружање помош
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директни:</i> решавање на глобални проблеми (како расселување, болест, уништување на шумите, суша и загадување) на ниво на зедницата. • <i>Интер и меѓу-дисциплинарност:</i> да комбинира и синтетизира знаење од различни области (географија, физика, хемија).
 Опис на игрите	Спасување на светот е наративна, интер и меѓу-дисциплинарна видео игра, поткрепена со истражување и инспирирана од целите на одржлив развој на Обединетите нации. Низ играта се движи брзо и е поставена на повеќе локации како Кенија, Норвешка, Бразил, Индија, Кина. Децата среќаваат и им помагаат на пет












	<p>млади херои да решат глобални проблеми како на пр. расселување, болест, уништување на шумите, суша и загадување, но на локално ниво.</p> <p>Децата остваруваат хуманитарна мисија во различни делови на планетата, се среќаваат со локалното население, помагаат на луѓето и го спасуваат светот од бројни закани.</p> <p>Мини игрите се направени да бидат забавни како видео игрите, но содржината на оваа апликација е многу сериозна и некои деца можа да бидат исфрустрирани заради кратката временската рамка. Наставниците би можеле да ја играат играта со своите ученици и со тоа би им ги објасниле ваквите тешки понекогаш дури застрашувачки ситуации подетално. Несомнено ќе им помогне на децата да научат за многу од проблемите со кои се среќаваат некои од луѓето во светот во денешно време.</p>
 Потребна опрема	iOS 9.0 или понов Android 4.1 и понов
 Опис на активноста	<p>Пред да се игра играта, децата треба да ја прочитаат воведната приказна која ја чита еден од карактерите (професорот) и потоа да отпатуваат во Кенија. Се кликнува на мапата и се зумира на еден фудбалер (Салим), кој е на Кениско - Сомалиската граница.</p> <p>Првата мини игра е кликни - влечи во која играчите му помагаат на Салим да скокне преку дупка, па им помагаат на бегалците да маневрираат преку патчиња кои наликуваат низ ничија земја помеѓу Кенија и Сомалија. Читајте ги разговорите меѓу професорот и децата кои зборуваат за проблемите во секоја земја. Кога ќе се заврши едната мини игра се активира другата.</p> <p>Примери на активности:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Наставниците може да разговараат за тоа како децата и другите карактери во спасување на светот заеднички работат да изнајдат решенија на проблемите. - Да најдат организации кои помагаат со некои од проблемите посочени во играта и да дискутираат како тие како одделение/ училиште/ земја би можеле да помогнат. - Да зборуваат за ОН и УНЕСКО. Да се најдат информации прилагодени на возраста на децата.
 Временска рамка	Зависи од целите и додатните активности







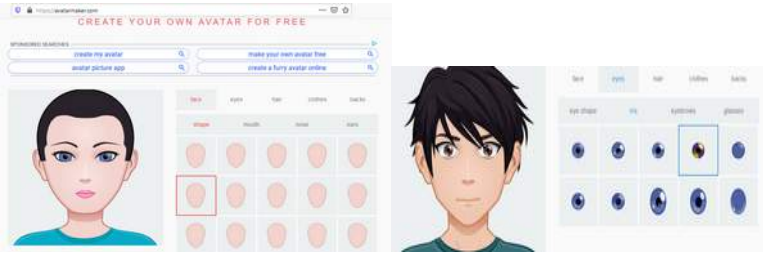


<div data-bbox="301 837 386 904" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="247 909 440 983" data-label="Text"> <p>Слики и други документи</p> </div>	<div data-bbox="512 264 1235 667" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="512 707 1235 1111" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="512 1146 1235 1550" data-label="Image"> </div>
<div data-bbox="301 1594 386 1675" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="228 1673 461 1709" data-label="Text"> <p>Совети и трикови</p> </div>	<p>Децата може да ја играат играта самостојно, но ќе има поголема корист ако се дискутира за контекстот на секоја мини игра и подлабоко се анализираат проблемите со кои луѓето се судруваат.</p>
<div data-bbox="301 1765 386 1845" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="300 1841 389 1877" data-label="Text"> <p>Извор</p> </div>	<p>ZU Digital</p>












ДРУГИ ДИГИТАЛНИ МАТЕРИЈАЛИ

Производител на аватари	
 Линк до играта	https://avatarmaker.com/
 Промотор	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Шпанија)
 Тип на игра	Производител на аватари преку Интернет
 Возрасна група	10
 Јазик(ци)	Англиски
 Просоцијални вредности	Прифатете ги разликите Позитивна комуникација Одговорност
 Просоцијални вештини	Побарајте помош Помогнете му на другиот
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> креирајте аватар . • <i>Индиректни:</i> алатки за гемификација • <i>Психолошки, социолошки, просоцијален:</i> Промовирајте саморегулација , подобрување на свеста за разликите.
	Avatarmaker.com е најлесната опција за вас и за вашите студенти да започнете да вклучувате едноставни елементи за игри за дневни





Опис на игрите	активности .
 Потребна опрема	Уред (паметен мобилен телефон, таблет, лаптоп, в computer) со интернет конекција
 Опис на активността	Кога пристапувате до веб-страницата, треба да го изберете полот за вашиот аватар, а потоа сите негови / нејзините карактеристики (очи, форма на лице , коса, облека, грб ...) Аватарот нема толку многу опции како другите мрежи / апликации, но може да биде и повеќе од доволно за почеток.
 Времетраење	5 минути
 Слики или други документи	
 Совети и трикови	Вие не треба да се регистрирате на веб-страницата, вие едноставно го креирате аватарот и го преземате
 Извор	© 2020 Snap Inc.







Изработка на беџови	
 Линк до играта	1) https://play.google.com/store/apps/details?id=com.badgecraft 2) https://itunes.apple.com/lt/app/badge-wallet/id1169077003?mt=8 3) https://www.badgecraft.eu/ 4) https://www.badgewallet.eu
 Промотор	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM (Турција)
 Вид на игра	Мобилна апликација
 Целни групи	7 +
 Јазици	Англиски, литвански, шпански, италијански, грчки, француски, португалски, германски и тн.
 Просоцилани цели	Образование Етика Граѓанско образование
 Просоциалн и вештини	Комуникација со другите
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директни:</i> Поттикнување на позитивно однесување • <i>Интердисциплинарни:</i> сериозно размислување • <i>Психолошки, социолошки, просоцијални:</i> препознавање што се луѓето може да постигнат и направат
 Опис на играта	Може да ја превземете апликацијата и да им направите презентација на учениците. Потоа поставете ги целите и покажете им ги на учениците. Потоа учениците ќе ги усвојат и вредностите и ќе го подобрат однесувањето





 Потребна опрема	<p>Паметни телефони, таблети, компјутер со NOX Андроид емулатор и интернет конекција.</p>
 Опис на активностите	<p>Беџ Волет е едноставен и безбеден начин да се добијат, зачуваат и менаџираат и споделат постигнувањата со користење на Open Badges преку Badgecraft (https://www.badgecraft.eu).</p> <p>Со Badge Wallet овозможува:</p> <ul style="list-style-type: none"> Добивање на беџови преку внесување на беџ кодови или скенирање на QR код Приклучување во беџ проекти и програми за развивање и препознавање на компетенции Исполнување на беџ задачи Прикачување на текстови, фотографии, видео материјали како доказ за постигнувањата. Споделување на постигнувањата на социјалните мрежи, онлајн профили или CV Приказ на компетенциите, постигањата и квалификациите. <p>Систем на препознавање</p> <p>Започнете со еден беџ, потоа направетого целиот систем. Имајте целосна флексибилност во препознавањето. Изградете патеки на препознавање со ниво и етапи. Следетого напредокот и развојот на вештините. Покажете ги можностите за учење и постигнувања. Видете како беџовите може да бидат мотивирачки.</p> <p>Барања</p> <ul style="list-style-type: none"> Направете мотивирачки пребарувања за да добиете беџови преку различни видови на активности. Изработете мотивирачки пребарувања за да добите беџови Дозволете доказите да бидат прикачени во различни формати со цел да бидат прилагодени на вашите ученици и оклината за учење. Прегледајтего наученото со користење на различни методи преку работа во парови, самооценување и оценување на другиот Постигнувања. Набјудувајте како учениците ги добиваат беџовите во реално време. Преглед и анализа на податоците. Користете го тоа за ги препознаете Издавање на сертификати врз база на добиените беџови и отворените постигнувања. Соберете докази во секое време и насекаде. Вашите беџови







	<p>ви се секогаш на дофат. Лесен начин за да ги прегледате вашите беџови и напредок Прикажете го вашиот профил со компетенции. Активирајте ги известувањата за да ги мотивирате активности што треба да ги направите или истражувањата што треба да ги комплетираат. Секогаш следете го напредокот.</p> <p>Портфолио на постигнувањата. Подредете ги и визуализирајте ги постигнувањата во онлајн портфолиото. Поставете ги подесувањата за приватност за да може лесно да одлучите со кого ќе ги споделувате постигнувањата. Споделете ги постигнувањата онлајн или офлајн преку дигитални отворени беџови или сертификати достапни за печатење.</p> <p>Папка Добиените беџови може да ги префлите во отворени беџови во папката Папката ви дозволува да ги складирате отворени беџови кои ги имате добиено, и истите да ги споделувате на различни платформи, насекаде на интернет. Badgecraft ги исполнува стандардите на Open Badges 1.1</p> <p>Повеќејазично решение Badgecraft платформата е повеќејазична Моментално е достапна на 18 јазици</p>
 Време	<p>Може да ја превземете апликацијата и да ја регистрирате вашата организација на отворената платформа</p>
 Слики или други документи	
 Други	<p>https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=HgLLq7ybDtc (воведно видео) https://www.youtube.com/channel/</p>



релевантни линкови	UCHDeiVUOkH5cOJGnRBielrA (Сите видеа)
 Совети	<p>Badgecraft ви нуди забавни алатки за да имате пристап до компетенциите, да ги валозирате приоритените цели за учење, поддршка за професионален развој, и можност за креирање на мотивирачки систем на препознавање за усвојување на потигнувањата.</p> <p>Badgecraft нуди повеќејазична веб платформа за менаџирање на постигнувањата преку користење на дигитални отворени беџови. Организациите и поединците може да добиваат, креираат, споделуваат, сортираат и да ги прикажуваат беџови онлајн, и исто така</p>
 Извори	<p>Се е дадено во линковите. Конзорциум од меѓународни партнери го создадоа Badge Wallet: http://www.badgewallet.eu/partners</p> <p>Создавањето на Badge Wallet е кофинансирано од Европската Унија Ерасмус + програмата. Повеќе за оваа програма може да прочитате на следниот линк: http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/</p>

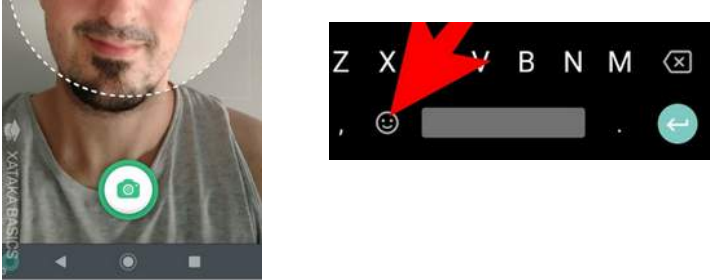




БитМоџи	
 Линк до играта	https://www.bitmoji.com//
 Промотор	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Шпанија)
 Тип на игра	Апликација за создавање на сопствени лични емоции - апликација за социјални медиуми
 Возрасна група	Сите
 Јазик(ци)	Англиски, шпански, арапски, германски, француски, португалски, јапонски, корејски
 Просоцијални вредности	Прифатете ги разликите Позитивна комуникација Одговорност Етика
 Просоцијални вештини	Вредност на разликите Комуникација со други Плурилингвизам
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно: создадете експресивен аватар на цртани филмови, со вашите карактеристики.</i> • <i>Индиректно: алатки за гемификација</i> • <i>Психолошки, социолошки, просоцијален: Промовирајте самопознавање, прифаќање, подобрување на свеста за разликите.</i>
 Опис на игрите	Bitmoji е апликација за социјални медиуми за прилагодување на вашите сопствени карактеристики и создавање вистински реални прикази на себеси за споделување со пријателите, семејството, за користење на гемифицираните активности. Може да преземате за iOS или Android












 <p>Потребна опрема</p>	<p>Паметен уред со андроид 6.0.1 и еквивалентен на iOS и пристап до Интернет</p>
 <p>Опис на активноста</p>	<p>Првото нешто што треба да направите е да ја преземете вашата апликација</p> <p>Navee мора да се најавите користејќи ја вашата сметка на Snapchat или креирајќи нова, а првиот чекор на уредникот на вашите емотикони ќе биде прво да го изберете вашиот пол.</p> <p>Откако ќе го изберете вашиот пол, ќе ве прашаат дали сакате да направите селфи. Овие фотографии не ги генерираат автоматски вашите емотикони, но ќе бидат прикажани на екранот за време на процесот на креирање, за да можете да ги користите како водич. Гледајќи го своето лице цело време, треба да можете да создадете емотикон повеќе сличен на себе. Можете да ги промените стилот на аватарот, бојата на кожата и косата, фризура, косата на лицето, обликот, бојата и големината на очите, трепките, веѓите, носот, очилата, вилицата, усните на очите, ушите, карактеристиките на лицето и облеката.</p> <p>Откако ќе се генерира вашиот аватар, можете да го користите како емотикон или да додавате налепници. Ова може да се направи директно од апликациите што спроведуваат Bitmoji или од други апликации, каде што треба само да кликнете на саканата слика и ќе се појави мени за да ја изберете апликацијата за да ја користите. Може да го користите во апликации како WhatsApp, LINE, Messenger или Telegram.</p>
 <p>Времетраење</p>	<p>10 минути</p>
 <p>Слики или други документи</p>	




	
 Совети и трикови	Bitmoji се исто така пријателски кон Chrome и работи со Gmail
 Извор	© 2020 Snap Inc.



Емоции и комуникација	
 Линк до играта	http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/demonstracijos/emocijos_ir_bendravimas/scenario.16.position.0
 Промотор	Едукативен центар (Литванија)
 Вид на играта	Слајдови без интерактивност, само демонстрација на информации
 Таргет група	6-14
 Јазици	Литвански
 Просоцијални вредности	Емоции Комуникација/Соработка
 Просоцијални вештини	Комуникација со другите Почитување на другите Осознавање и покажување на чувствата и емоциите Да се биде емпатичен Препознавање социјални знаци Самоконтрола Соработка Решавање на проблеми Поставување на цели и планови Барање помош Помагање на другите
 Цели	Учениците учат да ги препознаваат различните емоции кај луѓето, дискутираат како истите емоции може да помогнат и да се помешаат.
 Опис на играта	Има два начини на демонстрација: - Првата постапка на демонстрација задачата е препознавање на емоциите. Учениците треба да ги препознаат правилно емоции











	<p>прикажани на сликата. Ученикот губи 5 поени за погрешен одговор, и добива 10 поени за точен одговор. Задачата се исполнува преку учење и проверка.</p> <p>- Втората постапка е поврзување и вклучување во дадените ситуации. Учениците може да присвојат една иста емоција во неколку различни ситуации, но нетреба да ги искористат сите емоции. По комплетирање на задачата, тие дискутираат зошто ја присвоиле една или друга емоција, ги споделуваат истите емоции кои може да бидат од помош или да попречат, ги споделуваат своите размислувања за тоа како да се справуваат со емоциите. Секоја емоција може да биде корисна во дадена ситуација, само една ситуација е попријатна, други пак се помалку пријатни. После комплетирање на сите задачи учениците заедно носат заклучоци.</p>
 Потребна опрема	<p>Достапна онлајн, Adobe Flash Player е неопходен</p>
 Опис на активност	<p>Ова не е само игра туку наставен предмет, кој што може да биде воведен во наставните активности со некои прилагодувања на пример за дискусија за нашите чувства и емоции.</p> <p>Пример на активности:</p> <p>Активност 1: Чувствата во приказните</p> <p>Белешка за наставникот: за оваа активност подгответе книга на фотографии на кои се прикажани чувства. Фотографиите да се однесуваат на приказна во која се прикажуваат повеќе емоции (пр. среќа, тага, осаменост, гордост, страв, изненаденост, самоувереност, збунетост и сл.) кои се прикажани во Емоции и комуникација. Прочитајте ја приказната и насочете ги учениците да ги препознаат емоциите кои се прикажани. Ставете повеќе акцент на значењето на изразот на лицето и на невербалните гестови. Додека ја читате приказната насочете ги учениците да ги препознаат емоциите од страната со основни емоции на оваа лекција. Потенцирајте дека ниту едно чувство не е „погрешно“ и дека сите чувства што ги имаме се „валидни“ или „значајни“.</p> <p>Може да пребарате на гоогле детска книга со фотографии поврзани со различните чувства и емоции или „инклузија“ за да најдете голем број на книги кои ќе може да ги користите.</p> <p>Активност 2: Мојот прв ден на училиште</p> <p>Разговор во училиница:</p> <p>Како се чувствувавте на вашиот прв ден на училиште? (уплашено, нервозно, возбудено, самотно, лошо)</p> <p>Што мислите зошто сте се чувствувале така? Што е тоа што ве загрижувало? (непознавањето на никого, немањето пријатели, незнање што да правиш, непознавањето на наставникот, загриженост да не се загубиш и сл.)</p> <p>Што мислите како твоите соученици се чувствувале првиот ден на училиште? Слични чувства.</p>







	<p>Како може да препознаете како твоите соученици се чувствале? (од изразот на нивните лица, според тоа што го кажале, според начинот на движење, според тоа што правеле, дали се вклучувале или не се вклучувале во активности и сл.)</p> <p>Зошто мислите дека е значајно да се забележат чувствата на соучениците? За да може да превземеме постапки за да бидеме сигурни дека секој еден се чувствува безбедно и среќно.</p>
 <p>Време</p>	<p>Основни работи кои треба да се истакнат: Постојат многу начини за да препознаеме како луѓето околу нас се чувствуваат. Важно е да забележиме како луѓето околу нас се чувствуваат за да може да превземе акција доколку се чувствуваат тажно.</p>
 <p>Слики и др документи</p>	
 <p>Други релевантни линкови</p>	<p>http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/uzduociu_lapai/uzduociu_lapas_jausmai_ir_bendravimas/scenario.16,position.5</p>
 <p>Извор</p>	<p>http://www.sviesa.lt</p>



Среќно поврзани	
 Линк до играта	1) https://itunes.apple.com/us/app/happy-onlife/id1017319944?mt=8 2) https://play.google.com/store/apps/details?id=ec.europa.publications.happyonlife&hl=tr
 Промотор	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM (Turkey)
 Тип на игра	Мобилна апликација
 Возрасна група	8+
 Јазик(ци)	Англиски, француски, италијански, португалски, романски, грчки, шпански, фламански
 Просоцијални вредности	Лични односи, Мир, Комуникација, Етика, Прифати разлики / толеранција
 Просоцијални вештини	Решавање на проблеми
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • Директни: подобрување на дигиталните вештини поединечно и колективно • Индиректни: да креираат онлајн алатки за истражување, изразувајќи ги нивните потреби и прашања преку игра • Психолошки, социолошки, просоцијални: да се подобри приватноста, свеста за безбедност и вештините



 <p>Опис на игрите</p>	<p>Среќно поврзани е игра која децата можат да ја играат и да научат за безбедноста на интернет. Можете да научите како да се однесувате безбедно во дигиталниот свет со играње на играта Happy Onlife (Среќно поврзани) со вашите ученици. Оваа активна игра има за цел да ги поддржи децата помеѓу 8-12 години преку вклучување на нивните родители и наставници во иницирањето на активно посредување во дигиталната технологија со нив.</p> <p>Квиз прашањата вградени во играта за користење на интернет, социјални мрежи и онлајн-игри, се дизајнирани да поттикнат дискусии помеѓу играчите и да ги охрабрат за одговорно и сигурно користење на дигиталните медиуми.</p> <p>Освен тоа што Happy Onlife (Среќно поврзани) може да се користи како алатка, тоа вклучува игра за деца, родители и наставници, со цел да се подигне свеста за ризиците и можностите на интернет и да се промовираат најдобрите онлајн практики. Играта и алатките се предложени во работна верзија и можат да се прошират со придонесот на сите заинтересирани страни и примена на иновативни истражувачки методи за формално, неформално и партиципативно образование при употреба на дигитални технологии со деца на возраст меѓу 8 и 12 години.</p>
 <p>Потребна опрема</p>	<p>Мобилни уреди, интернет конекција</p>
 <p>Опис на активността</p>	<p>Играта се однесува на деца на возраст од 8-12 години, вклучувајќи ги и нивните родители и наставници.</p> <p>Ова е игра на табла инспирирана од традиционалната "Змија и скала", комбинирана со квиз прашања на оваа тема. Квиз прашањата за користењето на интернет, социјални мрежи, онлајн-игри се дизајнирани да ги поттикнат дискусиите и да му овозможат на модераторот да ги привлече играчите кон одговорен и избалансиран начин на користење на дигиталните медиуми.</p> <p>Во прилог на пишаната верзија, играта е достапна и како онлајн апликација.</p>
 <p>Времетраење</p>	<p>Околу 20 или 30 минути.</p>



 <p>Слики или други документи</p>	
 <p>Други релевантни линкови</p>	<p>https://ec.europa.eu/jrc/en/scientific-tool/happy-onlife-game-raise-awareness-internet-risks-and-opportunities https://web.jrc.ec.europa.eu/happyonlife/</p>
 <p>Совети</p>	<p>Училиштата и едукаторите можат да побараат бесплатна копија од верзиите на англиски и италијански јазик (ограничени во достапни количини) на оваа адреса на е-пошта: jrc-happyonlife@ec.europa.eu</p>