



ProSocial Values

Prososyal oyunlar veritabanı

Açıklayıcı kartların çevirisi

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.



İçindekiler

Her şeye Rağmen.....	3
Denge İnşa Et.....	6
Kendi Kahramanını Oluştur.....	9
Can you save the world.....	12
Cool School: Barışın Hakim Olduğu Yer.....	14
Educamigrant.....	16
Eşini Bul.....	18
Fireboy And Watergirl.....	21
Golden Frontier.....	24
Interland (Be Internet Awsome).....	26
Liyla ve gölgelerin savaşı.....	30
MeteoHeroes.....	33
Domuzcuk Yığını.....	35
Acelecı Kürekler.....	38
Kararsızlık.....	40
Resolución de conflictos.....	44
Rock the Boat.....	47
Evsiz Yavru Köpek Bakımı.....	49
Fling'i Salla.....	52
Sustainable Shaun.....	55
Elisa'nın Seyahati.....	58
The roulette of emotions.....	61
The Time Tribe.....	64
Üçüncü Dünya Çiftçisi.....	67
Tower Together.....	71
VentiMesi.....	73
Dünyayı Kurtarmak.....	76
DİĞER DİJİTAL MATERYAL.....	79
Avatar maker.....	79
BadgeCraft.....	81
Bitmoji.....	85
Duygular ve İletişimler.....	88
Mutlu Yaşam.....	91





Her şeye Rağmen	
 Oyun Linki	http://www.contravientoymarea.org/ İspanyolca sürüm
 Geliştirici	Consejería de Education Junta de Castilla y Leon (İspanya)
 Oyun Türü	Çevrimiçi Oyun – Çok oyunculu – Hikâye oyunu
 Hedef Yaşı	10 +
 Dil(ler)	İspanyolca,
 Prososyal Değer(ler)	Empati Dayanışma Adalet Merhamet
 Prososyal Beceri(ler)	Bakış açısına sahip ol Empati yap Diğerlerine yardım et
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• <i>Doğrudan: Öğrencileri mültecilerin durumu hakkında bilgilendir farkındalık sağla</i>• <i>Disiplinler arası: Farklı davranışlara etik bir yaklaşım geliştir; sosyal ve Duygusal eğitim.</i>• <i>Psikolojik ve sosyolojik Prososyal: Öğrencilerin empati yapmasını iste. Gösterilen direncin karakterlerini öğren. Travmatik davranış gösteren sınıf arkadaşların nasıl destekleneceğine ilişkin öneriler geliştir.</i>
 Oyunların Tanımı	Oyuncu mültecilerin genellikle yaşadığı 3 zorluktan birini seçerek oyuna baslar. Bu zorluklar “savaş ve çatışma, zulümden kaçış,” “Sınır ülke, burada kalabilir miyim?” ve “yeni bir hayat, kaybolma ve meydan okuma.” Her bir zorluk bazı mülteci deneyimleri ile ilgilidir ve her bölüm öğrencilerin insan hakları ve ifade biçimleri hakkında bilgi edinebileceği 4 farklı seviyeden oluşuyor. Örneğin, Hangi ülkelere sığınılabilir? Bilmediğin bir












	<p>dilde konuşurken kendini nasıl anlatabilirsin? Direnç nedir? Göçmenlere/Mültecilere/Yerli olmayan kişilere karşı olan empati yeteneğin ile bu durumdaki ve neredeyse her şeyden vaz geçmek üzere olan kişileri cesaretlendirip hayata tekrar bağlanmasını sağlamanın önemi hakkında ne düşünüyorsun?</p> <p>Her bölüm içerisindeki parçalar “Web facts” ten ulaşılabilecek farklı bilgiler içeriyor.</p>
 Gerekli Donanım	<p>Adobe Flash Player. Bu oyun çevrimiçi olarak Adobe Flash Player yüklü herhangi bir donanım ve işletim sisteminde oynanabilir.</p>
 Aktivitenin Tanımı	<p>Oyunun yani sıra, her bölüm mültecilerin günlük olarak karşılaştıkları zorluklarla ilgili ulaşılabilecek bilgi notu, profiller, videolar veya diğer ilginç linkler içerir.</p> <p>Uygulama adımları: Yukarıdaki linke tıklayarak kayıt olunabilir, böylece oyundan çıktığınızda, oyun içerisinde yapmış olduğunuz ilerleme kaydedilebilir ve tekrar oyuna giriş yapıldığında, oyuna kaldığı yerden devam edilebilir. Sonraki adımda, oyuna giriş yapılır veya “Web facts” seçeneği seçilebilir. Seçenek “Her Şeye Rağmen” oyunu oynamanıza izin verir. Seçenek “Web Facts” bölümü mültecilerin yaşamış olduğu zorluklar konusunda bilgiler sağlar.</p>
 Zaman	<p>Oyun içerisindeki her bölüm 40 dakika olarak ayarlanmıştır böylece okuldaki bir ders süresinde bitirilebilir.</p>
 Resimler ve Diğer Belgeler	
 Diğer Alakalı Linkler	<p>http://www.unhcr.org/the-balloon-game.html http://www.unhcr.org/passages-game.html</p>





 İpucu ve Hileler	<p>Oyunu oynamak için kayıt olmak zorunlu değildir, fakat farklı seviyeler ve bölümler üzerinde öğrenciler ile çalışmak için kayıt yaptırmak tercih edilir.</p> <p>Oyun içerisindeki genel düşünce grup içerisinde ilginç tartışmalara yönlendireceği için küçük gruplar içerisinde oynanması tavsiye edilir.</p>
 Kaynak	©UNHCR



Denge İnşa Et	
 Oyun Linki	http://friv.world/build-balance/
 Geliştirici	DIIT - Trakya Üniversitesi (Bulgaristan)
 Oyun Türü	Online Oyun – Çok oyunculu – Flash oyunu
 Hedef Yaşı	6-11
 Dil(ler)	Bütün dillere uygundur – Oyun şekiller ve onların hareketleri üzerine kurulu
 Prososyal Değer(ler)	Eğitim Etik Eşitlik/Eşit olma Dayanışma/Birbirine yardım etme Sorumluluk İletişim Çevre/Doğa
 Prososyal Beceri(ler)	Kendini kontrol etme Hedefler koyup planlar yapmak Sorun çözme Sırayla yapma
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• <i>Dolaylı çapraz disiplinli</i>: Matematik (şekil tanıma); Doğal yasayı daha iyi anlama• <i>Psikolojik, Sosyolojik, Prososyal: Davranışların tahmin edilebilirliği ve eylemlerin sonuçları</i>
 Oyunların Tanımı	Çocuklara oyunun hedefinin 4 geometrik şeklin hareketlerini tahmin etme ve her bölümde verilen şekillerle en yüksek ve en sağlam yapı iyi inşa etmek olduğunu söyleyin. Oyunda bulunan 4 şekil, daire, dikdörtgen, kare ve üçgen. Oyun içerisinde her seviyede verilen geometrik şekillerle, onların hareketlerini tahmin ederek, dengede durabilen yapılar inşa











	etmek.
 Gerekli Ekipman	Bilgisayar – Çocukların mümkün hareketleri birbirleriyle tartışmaları için bir bilgisayarda oynamaları önerilir. Adobe Flash Player gerekli.
 Aktivitenin Tanımı	<p>Örnek aktivite: Problemi bildirin Çocuklar oyunu oynasın Çocuklar oyunda belirli bir deneyim kazandıktan sonar “Denge nedir?” tartışınlar. Oyunun sonunda kazanana karar verme (en uzun yapıyı inşa etme) Başarısızlıkların sebebini yorumlayın – Onlar birçok kez denediler fakat başarıya ulaşamadılar çünkü... İnsanlar hareketleriyle bir denge oluşturabilirler mi? Oyundan öğrendik ki bazı şekillerin hareketleri yerleştirildikleri yere göre tahmin edilebilir. Denge olmadığında neler olabileceğini tahmin edebilir miyiz? Riskler almalı mıyız? – Buna nasıl karar vermeli?: Öncesinde tahmin ederiz, şansımızı deneriz, ve başarmak için dengeyi koruruz.</p> <ul style="list-style-type: none">• Öğrenciler dört kişilik gruplara ayrılır. Ders içerisinde başka aktiviteler için örnek konular:<ul style="list-style-type: none">• Fotoğraflar – Harap haldeki doğamız ve en uç noktadaki şehirleşme• Arkadaşça/ arkadaşça olamayan ilişkiler – kavga etmek, üzgün olmak, ağlamak, sarılmak, beraber oynamak, okumak, yazmak, bisiklete binmek.• Çok zengin ve çok fakir insanlar: Yiyeceklerin, elbiselerin, arabaların ve diğer nesnelerin fotoğrafları gösterilebilir ve dengeli tüketim konusunda çocuklar bilgilendirebilir.• Yasam ve olum – Mahvolmuş ekolojik dengeden dolayı ortaya çıkan felaketler, savaşlar ve doğal afetler.• Grup ödevleri:<ul style="list-style-type: none">• Denge de bir hayat için tavsiyeler verin• Dengeli bir hayat oluşturmak için neleri paylaşır, ekler, değiştirir ve yasaklardan? <p>Adımlar:</p> <ul style="list-style-type: none">• Bir karakter oluştur – bir avatar• Avatara bir isim ver ve bu karakterin kurallarını ve yeteneklerini belirle (sadece iki tane büyü gücü ekle)• 5 tane fotoğrafla bir hikâye oluştur ve bu hikâyede avatarının iyi karakterde ve dengeyi devam ettirsin.• Başka bir hikâyeye oluştur ve bu hikâyedeki karakterin kotu, dengeyi devam ettirmeyen kişilikte olsun.• Bu oluşturulan karakterle aşağıdaki konulardan birini seçerek bir hikâyeye yaz. <p>Konu 1: Ben ve benim çevremdeki dünya denge içerisinde/denge</p>






	<p>içerisinde değil.</p> <p>Konu 2: Ben ve benim sınıf arkadaşlarım dengeli/dengesiz ilişki içerisindeyiz.</p> <p>Konu 3: Ben ve dünya hakkındaki gelecekteki beklentilerim dengeli/dengesiz.</p> <p>Son:</p> <p>Hikâye-anlatımı: Öğrencilerden yazdıkları hikâyelerden birini sınıfta anlatmasını iste.</p> <p>Değerlendirme: Hikâyeyi daha gerçekçi yapmak için neleri siler, yasaklar veya izin verirsin. Hikâyenin bitmesini istediğin sonucu nedir?</p>
 Zaman	<p>Hazırlanma ve uygulama – hazırlanma – 30 dakika.</p> <p>Çalışma zamanı – 2 ders saati</p>
 Resimler ve Diğer Belgeler	 
 Diğer Alakalı Linkler	<p>http://taggalaxy.de/ Etkileşimli FLICKR, sayısız içerikli dünyadan fotoğraflar.</p>



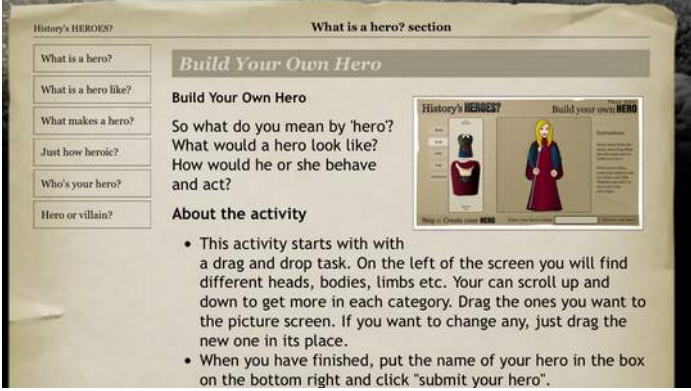
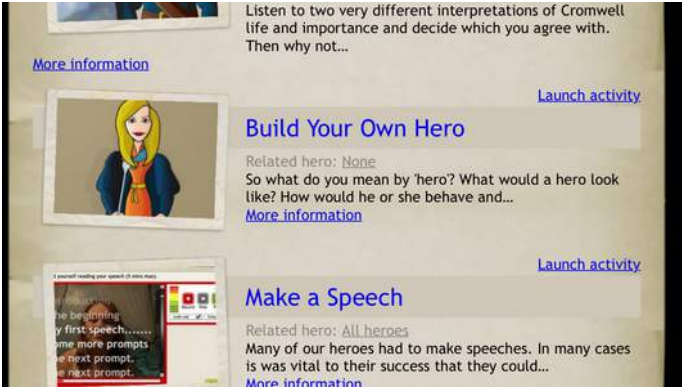





Kendi Kahramanını Oluştur	
 Oyun Linki	http://historysheroes.e2bn.org/whatisahero/view/19
 Geliştirici	DIIT – Trakya Üniversitesi (Bulgaristan)
 Oyun Türü	Cevirimicin Oyun – Tek Oyunculu – Rol yapma oyunu
 Hedef Yaş	10-14
 Dil(ler)	İngilizce
 Prososyal Değer(ler)	Etik Dayanışma Sorumluluk İletişim Vatandaşlık İşbirliği Empati
 Prososyal Beceri(ler)	İşbirliği Empati yap İnsan haklarını teşvik edici Diğerlerine saygı göstermek Cesaret ve cesur olmanın önemi Takım çalışması (Her kahraman diğerlerinin yardımı ile başarılar elde eder).
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• <i>Doğrudan:</i> tarihi, insanların bencilce olmayan hareketlerini, fedakârlığı ve adalet için savaşmayı öğrenme.• <i>Dolaylı Olarak:</i> Öğrencilere diğer kahramanlar hakkında ne öğrendiklerini ve öğrendikleriyle kendi kahramanlarını nasıl yeniden oluşturduklarını sormak. Öğrencilere diğer kişilerin durumları hakkında empati yapmayı öğretir, öğrencilere diğerlerinin bakış açısından bakmayı gösterir, diğer kahramanların davranışları ve fedakârlıkları konusunda değerlendirme yapmayı öğretir.













	<ul style="list-style-type: none">• <i>Disiplinler arası ve çapraz disiplinli:</i> Tarih, vatandaşlık, sanat, sosyal ve duygusal eğitim alanlarıyla ilgilidir.• <i>Psikolojik, sosyolojik ve prososyal:</i> Oyunun hedefi çocuklar için, topluma gelecekte yapacakları katkıları düşünürken, önlerine gelen fırsatları keşfetmelerini sağlayacak güvenli bir alan geliştirmek.
 Oyunların Tanımı	<p>Oyun “Tarih kahramanları” websitesinin bir aktivitesi. (http://historysheroes.e2bn.org/)</p> <p>Oyun çocuklara kendilerine özel kahramanlar tasarımlarına izin verir. Bu tasarlama sürecinde çocuklar kahramanlarının görünüşünü, kişisel karakterini ve güçlerini belirleyebiliyorlar. Çocukların oluşturdukları kahramanlar “kahramanlar duvarına” yerleştirilirken, çocukların tarihteki diğer önemli kahramanların güçlü yönleri ve davranışları hakkında bilgilerini nereden öğrendikleri sorulur. Daha sonra çocuklar kahramanlarının özelliklerinde değişiklikler yapabilirler (Eğer isterlerse, testten öğrendiklerine bilgilerle, kahramanlarının güçlü yönlerini değiştirip değiştirebilirler).</p> <p>Devamında, çocuklar oluşturdukları kahramanları ve bu kahramanların görünüşlerini ve güçlerini sınıf arkadaşlarıyla paylaşabilirler. Bu kahramanlar bir sunum konusu olarak kullanılabilir ve çocuklar kendi oluşturdukları kahraman hakkında hikayeler yazabilirler.</p>
 Gerekli Donanım	Internet bağlantısı ve bir bilgisayar
 Aktivitenin Tanımı	<p>Bu oyun okulda tarih ve vatandaşlık derslerini çalışabilecek, ahlaki değerleri geliştirebilecek yastaki ve diğer önemli kişilerin özgürlüğü ve adaleti arttıran davranışlarını öğrenmeye ve keşfetmeye hazır çocuklar için hazırlanmıştır.</p> <p>Oyunun tasarımı gereği oyun içerisinde geri dönmeye izin veren özellikte ama oyunun genel tasarımının dışına çıkmadan, kahramanı geliştirmeye ve sergilemeye izin verir.</p> <p>Nasıl Uygulanır:</p> <p>Web siteye gidilir ve aktivite başlatılır.</p> <p>Çocuklar kahramanlarının görüntüsünü sonrasında özelliklerini ve güçlerini tasarlayabilirler.</p> <p>Sonrasında çocuklar onları gerçek kahramanların yaptıkları hakkında daha fazla bilgilendirecek bir testi cevaplıyorlar.</p> <p>Çocuklar kahramanlarını daha sonra ziyaret edip, daha fazla özellik ekleyebilirler. Çocukların oluşturdukları kahramanlar dünya ile tanışmaya hazır.</p> <p>Devamında öğretmenler öğrencilere farklı görevler verebilir:</p> <p>Oluşturduğun kahraman hakkında bir hikâye yaz.</p> <p>Kahramanını günlük hayatta var olan bir sorunun çözümü olarak kullan.</p> <p>Bu durumda senin kahramanının nasıl bir tavır sergilerdi?</p>












 Zaman	<p>Herhangi bir hazırlık gerektirmez, oyun 10-20 dakika arasında da bitirilebilir ama aynı zamanda öğretmenleri sureyi istediği kadar uzatabilir.</p>
 Resimler ve Diğer Belgeler	 <p>History's HEROES? What is a hero? section</p> <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 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>Listen to two very different interpretations of Cromwell life and importance and decide which you agree with. Then why not...</p> <p>More information</p> <p>Launch activity</p> <p>Build Your Own Hero</p> <p>Related hero: None</p> <p>So what do you mean by 'hero'? What would a hero look like? How would he or she behave and...</p> <p>More information</p> <p>Launch activity</p> <p>Make a Speech</p> <p>Related hero: All heroes</p> <p>Many of our heroes had to make speeches. In many cases it was vital to their success that they could...</p> <p>More information</p>  <p>Home Heroes? What is a Hero? Your Heroes Activities <input type="text"/> <input type="button" value="Search"/></p> <h1>History's HEROES?</h1> <p>Edith Cavell 1865 - 1915</p> <h2>An ordinary nurse becomes a nation's heroine!</h2> <p>Edith Cavell was an ordinary nurse who became a national heroine during World War I... Find out more...</p> <p>What is History's Heroes?</p> <p>This is a site about heroes. Not super-heroes - you won't find Batman here, nor the Incredible Hulk. But you'll find people who really did exist - people who made their mark on history.</p>
 Diğer Alakalı Linkler	<p>http://historysheroes.e2bn.org/</p>
 İpucu ve Hileler	<p>Website çocukların adalet, ahlaki ve vatandaşlık değerlerini geliştirecek bir sürü farklı aktiviteler içerir. Bu aktiviteler öğrencilerin multimedya yeteneklerini kullanarak birbirleriyle iletişim içinde olmasına olanak verir.</p>











Can you save the world

 Oyun Linki	https://martin-jacob.itch.io/can-you-save-the-world
 Hazırlayan	Friends Of Education (North Macedonia)
 Oyun Türü	Mobil çevrimiçi oyun- tek oyunculu
 Yaş Grubu	6-13 yaş
 Dil	İngilizce
 Prososyal Değer	Empati Dayanışma Pozitif iletişim Sorumluluk
 Prososyal beceri	Empatik olun Problem çözümü Yardım isteyin Diğerine yardım et
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• <i>Doğrudan: sosyal mesafenin önemini gösterin.</i>• <i>Dolaylı: duygusal zeka geliştirin</i>• <i>Psikolojik, sosyolojik, toplum yanlısı: Öz düzenlemeyi ve sosyal mesafeyi teşvik edin.</i>
 Oyunun açıklaması	Koronavirüs salgını sırasında çocuklar için sosyal mesafenin önemini ortaya koymayı amaçlayan bir oyun geliştirildi.
 Gerekli malzeme	İnternet bağlantılı cihaz (akıllı cep telefonu, tablet, dizüstü bilgisayar, bilgisayar)



 Aktivitinin tanımı	<p>Oyun, oyuncuları caddede yürürken karşılaştıkları insanlardan kaçmakla görevlendirirken, yol boyunca onlara yardımcı olmak için yüz maskeleri, yiyecek ve hatta tuvalet kağıdı toplar.</p> <p>Koronavirüs salgınıyla yüzleşmeye yardımcı olacak aile dostu bir eğitici oyun. Her yaştan oyuncu, oynayarak sosyal mesafelerde daha iyi olabilir!</p>
 Zaman	15 minutes
 Oyundan görüntüler	  
 İlgili bağlantılar	
 İpuçları	Bu oyunu grup halinde oynarsanız daha dinamik olur.
 Kaynak	https://martin-jacob.myportfolio.com/



Cool School: Barışın Hakim Olduğu Yer	
 Oyun Linki	https://www.commonsemmedia.org/game-reviews/cool-school-where-peace-rules
 Geliştirici	Panevezys Bölgesi Eğitim Merkezi (Litvanya) Eğitimin Arkadaşları (North Macedonia)
 Oyun Türü	Çevrimiçi oyun - Tek oyunculu – Çok oyunculu – Hikaye oyunu
 Hedef Yaşı	5-9
 Dil(ler)	İngilizce
 Prososyal Değer(ler)	Kişisel ilişkiler/arkadaşlık Saygı/hoşgörü/farklılıkları kabul etme Empati Duygular Birbirine yardım et
 Prososyal Beceri(ler)	Diğerleri ile iletişim içinde olma Diğerlerine saygı duyma Bakış açısına sahip olma Hisleri ve duyguları tanımla ve ifade etme Empati yapma Sosyal ipucular tanımla Kendini kontrol etme İşbirliği Problem çözme Sırayla yapmak Planlar ve hedefler belirle Diğerlerine yardım et
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• <i>Doğrudan:</i> Çocuklara tartışmaları çözme ve zorbalığı azaltma yollarını öğretmek• <i>Psikolojik, Sosyolojik, prososyal:</i> iyi ve kötü davranışların biçimlendirilmesi, oyuncular oyunu oynarken nasıl daha iyi kararlar verileceğini öğreniyorlar.

**Oyunların Tanımı**

Cool School bedava, prososyal, ve psikolojik bir oyundur. Bu oyunda oyunculara bir görev verilerek öğrencilere yardım etmeleri ve aralarındaki sorunları çözerek okula barış dolu bir ortam getirmeleri isteniyor.












Cool school barışın hakim olduğu duruma ve nasıl bir video oyununun eğitim amacıyla kullanılmasına bir örnek. Bu oyun oyunculara ulaşılabilir bir dil kullanarak ve öğrenmeyi yaratıcı tekrarlarla pekiştirerek, çocukların pratik yaparak daha iyi seçimlerde bulunmasına yardım eder.

Hikâyeler gerçekçi ve cevaplar kesin hatlı değil. Bu özellik çocukları keşfetme ve öğrenmeye iterek, farklı şartlardaki sorunları çözmek için özel araçlar ve teknikler geliştirmeleri konusunda teşvik eder.

Oyuncular verilen görevlerde öğrenciler arasında yaşanan 26 yaygın sorun (örneğin; bir sınavda kopya çekmek, bir kişinin takımımıza katılmasına izin vermemek) hakkında sosyal hikâye videoları izler. Oyuncu her iki tarafında hikâyesini dinleyip seçeneklerden oynadığı karakterin nasıl bir müdahalede bulunarak sorunu çözmesi gerektiğine karar verir. Ondandan sonra video devam eder ve oyuncunun seçeneğinin durumu daha iyiye mi yoksa kötüye mi gittiğini gösterir. Eğer oyuncunun hareketiyle sorun çözülürse oyuncu bir kupa kazanır, eğer sorun daha kötüye giderse oyuncu sorunu çözme çalışmasına devam eder.

Öğrenciler okulu keşfettikçe, etraflarındaki farklı öğrencilerin bu tarz anlaşmazlıklara maruz kaldığını görür. Oyuncu her iki tarafı da dinleyip ne yapacağına karar verir. Doğru kararı vermek için, oyuncunun neyin adil, kibar, dürüstçe ve herkes için doğru seçenek olduğunu gözden geçirmesi gerekir. Hata yapmak normaldir ve oyuncu doğru yolu bulana kadar denemeye devam eder. Oyuncu sorunları çözerek oyunu bitirdiğinde, sorun çözücü Rockstar ödülünü alır.












Educamigrant	
 Oyun Linki	http://educamigrant.europole.eu/
 Geliştirici	Uşak İl Millî Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM (Türkiye)
 Oyun Türü	Çevrimiçi oyun – Tek oyunculu - Test
 Hedef Yaşı	7 +
 Dil(ler)	İngilizce, Türkçe, İspanyolca, İtalyanca
 Prososyal Değer(ler)	İletişim / çok dillilik Barış / demokrasi /vatandaşlık Saygı /hoşgörü / farklılıkları kabul etme
 Prososyal Beceri(ler)	Diğerleri ile iletişim kurma Diğerlerine saygı duyma Bir gruba katılma
 Hedefler	<i>Doğrudan:</i> göçmenlere ve mültecilere dil öğretmek <i>Dolaylı olarak:</i> göçmenler ve mültecilerin günlük hayatı hakkında kültürel bir farkındalık oluşturma. <i>Psikolojik, sosyolojik, prososyal:</i> sosyal hoşgörüyü teşvik etme
 Oyunların Tanımı	Educamigrant oyunu göçmen/mülteci öğrencilere yeni bir dil öğretmek için tasarlandı. Oyun içerisinde öğrencilerin sorulara cevap vereceği ve geri dönüt alabileceği 5 seviye bulunmaktadır. Öğretmenler öğrencilerinden geri dönütleri oyun aracılığıyla alabilirler.
 Gerekli Donanım	İnternet bağlantılı Bilgisayar, Tablet ve Akıllı telefonlar.
	Oyun için bir profil oluşturulması gerekmektedir. Ondan sonra oyuna giriş yapıp, uygun dil seçilerek sorular cevaplanmaya başlanabilir.







Aktivitelerin Tanımı	
 Zaman	1 saat veya daha az; oyuncunun oyuna giriş yapıp kendi ilerlemesini zaman zaman takip etmesine bağlı, bu sebeple oyunda herhangi bir zaman suresi belirlenmemiştir.
 Resimler ve Diğer Belgeler	
 Diğer Alakalı Linkler	Öğretmeler bu oyunu yasadıkları ülkenin dilini bilmeyen öğrenciler için açabilirler. Çevrimiçi olarak yeni dilin konuşma kalıplarını öğrenmek oyuncu için faydalı olur. Öğrencilerin kendi oyun içerisinde profilleri olacak ve kendi ilerlemelerini düzenli olarak kendileri de takip edebilirler.



Eşini Bul	
 Oyun Linki	http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=cadaoveja
 Hazırlayan	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Spain)
 Oyun Türü	Mobil Çevrimiçi oyun – tek oyuncu
 Yaş Grubu	5-12 yaş
 Dil	İspanyolca fakat... Oyunun başında İspanyolca sadece kısa bir açıklama var, daha sonra resim ve şekillerle deam ediliyor. Bu oyunda dilin bir engel olmayacağını düşünüyoruz.
 Prososyal Değer	Empati Dayanışma Etik Pozitif iletişim Sorumluluk
 Prososyal beceri	Empatik olun Problem çözümü Yardım isteyin Diğerine yardım et
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• <i>Doğrudan: her bir duyguyu aynı duyguyu ifade eden yüzlerle ilişkilendirin.</i>• <i>Dolaylı: duygusal zeka geliştirin</i>• <i>Psikolojik, sosyolojik, toplum yanlısı: Öz düzenlemeyi teşvik edin ve kişiler arası çatışmaları önleyin.</i>
 Oyunun açıklaması	Duyguların kısa bir açıklaması var ve ardından oyun ekranının ortasında bir görüntü göstermeye ve diğer yüzlerin farklı duyguları ifade ettiği 2 sütun vermeye başlıyor. Öğrenci, merkezdeki duyguyu tanımalı ve diğer yüzlerden hangisinin aynı duyguyu gösterdiğine karar vermelidir. Oyun boyunca çizimler, ifadeler ve ayrıca gerçek resimler gösterilecek












 Gerekli malzeme	İnternet bağlantılı cihaz (akıllı cep telefonu, tablet, dizüstü bilgisayar, bilgisayar)
 Aktivitenin tanımı	Oyuna başladıktan sonra, burada gösterilen ekranı görebilirsiniz, burada her birimiz farklı yüzlere sahip olsak bile, duyguların çoğunun benzer şekilde ifade edildiğini söylüyor. Sonra oku tıklarınız ve ortadaki yüze dikkat etmeniz gerektiğini söyleyen bir koyun görünür ve aynı şeyi ifade eden ve ilk görüntünün altına yerleştiren sütunlar arasından seçim yapın:
 Zaman	15 dakika
 Oyundan görüntüler	







<p>İlgili bağlantılar</p>	
<p>İpuçları</p>	<p>Bu oyunu grup halinde oynarsanız daha dinamik olur.</p>
<p>Kaynak</p>	<p>www.3gobiernodecanarias.org Autor: Pilar Chanca Zardaín</p>






Fireboy And Watergirl	
 Oyun Linki	https://fireboyandwatergirl.site/
 Hazırlayan	Polo Europeo della Conoscenza (Italy)
 Oyun Türü	Online game - multiplayer – puzzle game
 Yaş Grubu	5 +
 Dil	İngilizce, İtalyanca, 5 Avrupa dili daha
 Prososyal Değer	İletişim farklılıkları kabul et çok kültürlülük Birbirinize yardım edin
 Prososyal beceri	İşbirliği Problem çözme Hedefler ve planlar belirleyin
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• <i>Doğrudan: Bir labirentten çıkmak için bulmacaları çözün</i>• <i>Dolaylı: Mantıksal düşünceyi güçlendirin</i>• <i>Disiplinler arası: iletişim ve problem çözme becerilerini geliştirin</i>• <i>Psikolojik, sosyolojik, toplum yanlısı: Farklı olsa bile işbirliğinin önemini anlamak. Karşılıklı yardım geliştirin, olumlu iletişim kurun, diğerlerini koruyun, farklılıklara saygı gösterin</i>
 Oyunun açıklaması	Fireboy and Watergirl, iki karakteri içeren bir platform oyunu olarak yapılandırılmıştır. Oyuncunun kontrol ettiği karaktere bağlı olarak, oyun önemli ölçüde farklılık gösterir. Her iki karakter de aynı hareket setine sahiptir. Bununla birlikte, oyun sırasında karşılaşılan çeşitli şeyler biri için tahammül edilemeyecek derecede tehlikeli, diğeri için ise tamamen zararsız olabilir. Böyle bir çözüm sayesinde oyuncular farklı oynanışa sahip oluyor ve her oyuncu oyunun farklı anlarında çok önemli bir rol












	<p>oynuyor. Oyun sadece eğlenmekle kalmaz, aynı zamanda mantıksal düşünme, tahmin ve her şeyden önce bir arkadaşla işbirliğini öğretir.</p>
 Gerekli malzeme	<p>Adobe Flash Player (Adobe Flash Player kurulu olduğu sürece herhangi bir ekipman ve işletim sisteminde çevrimiçi olarak oynatılabilir)</p>
 Aktivitenin tanımı	<p>Şu anda bu serinin 5 oyunu var. Her oyunun farklı bir ortamı ve bazı benzersiz özellikleri vardır, ancak ana yapı aynıdır: oyuncular ilk odadan başlar ve her oda tamamlandığında kilidi açılan bir yol ağında hareket eder.</p> <p>Tuhaflığı, iki oyuncu arasındaki işbirliğidir. İşbirliği, karşılıklı yardım, olumlu iletişim ve farklılıkların kabulünü geliştirmek için çocukların “aynı takımda” oynamasına izin vermek için kullanılabilir. Her seviyenin sonunda, çiftleri değiştirmek ve ardından oyun sırasında neler olduğunu, öğrencilerin nasıl iletişim kurduğunu, hangi koşullarda daha iyi işbirliği yaptıklarını detaylandırmak için daire içinde biraz zaman geçirmek mümkündür. Bu, sınıfı karşılıklı iletişim ve yardım için ortak kurallar oluşturmaya yönlendirebilir.</p> <p>Oyun aynı zamanda okul konularıyla bağlantılı yapılandırılmış faaliyetler için de uygundur. Bir örnek:</p> <p>Sınıfı çiftlere ayırın. Oyun dinamiklerini tanımaları için her birinden ilk odaları oynamalarını isteyin, ardından oyuncuların çözmesi için belirli bir seviye seçin ve onları doğrudan oynamak yerine onlardan ne yapmaları gerektiğini tahmin etmelerini isteyin. Anlaşma olup olmadığını görmek için çeşitli çiftlerin çözümleriyle yüzleşin. Oyunu oynarken tahmin edilen planı test edin. İsteğe bağlı olarak diğer seviyeler için tekrarlayın, ardından metodolojiyi problem çözme temelli konulara aktarın (matematik veya fen konuları gibi).</p>
 Zaman	<p>Her seviye birkaç dakika içinde tamamlanabilir.</p>
 Images or Other Documents	



 Other Relevant Links	
 Tips and Tricks	Oyuncuların rollerini birkaç seviyede bir deęiřtirin, böylece bazen Fireboy ve bazen de Watergirl olarak oynamaları gerekir.
 Source	











Golden Frontier	
 Link to the Game	http://www.gamesgames.com/game/golden-frontier İngilizce surumu http://www.juegos.com/juego/golden-frontier_ İspanyolca surumu
 Promoter	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (İspanya)
 Type of Game	Çevrimiçi oyun – Çok oyunculu - Flashoyunu
 Target Age	7-15
 Language(s)	İngilizce, İspanyolca, diğer diller
 Prosocial Value(s)	İşbirliği Sorumluluk
 Prosocial Skill(s)	Bir gruba katılmak İşbirliği
 Objectives	<i>Doğrudan:</i> İşbirliği kuralları içinde çalışmayı öğren <i>Dolaylı:</i> doğa kanunlarını daha anlamak <i>Disiplinler arası ve çapraz disiplinli:</i> iletişim yetenekleri gelişimi <i>Psikolojik, sosyolojik, prososyal:</i> arkadaşlığın değerini öğrenme, ortak hedefleri başarmak için başkalarına yardım etmek ve yardım istemeyi öğrenme.
 Description of the games	Oyuncu nehirde kayığı ile giderken, kayığı kırılır ve uygun olan yere yerleşir. Oyuncunun yerleştiği yerde, oyuncunun görevlerini tamamlamasına yardım eden diğer kişilerde bulunur: Yerleşkeyi dekore et ve vahşi batıda yeni bir şehir inşa et. Komsulara görevlerle ve emirlerle yardım et. Bati sınırında yeni bölgeler keşfet. Gerçek bir çiftçi ol ve çeşitli hayvanlar yetiştir. Bunlara ek olarak oyuncunun tecrübe edebilecekleri:






	<p>Oyunun hikâye örgüsü Californiadaki altın bulma cabasında efsanevileşen insanlara dayanır.</p> <p>İşıltılı manzaralar, harikulade nehirler ve gerçekçi karakter animasyonları</p> <p>Oyunculara destansı bir çiftlik ve ev yönetimi yaşatır.</p>
 Equipment Needed	<p>Windows işletim sistemli bir bilgisayar. 2GB RAMli Akıllı telefon veya tablet</p>
 Description of The Activity	<p>Öğrenciler yukarıdaki link e tıkladığında: Bir kaç seçenek içerisinde karar vermeleri gerekiyor. Bazı emirleri takip ederek görevleri tamamlarlar. Oyuncular problemlerle karşılaştıklarında sınıf arkadaşlarına sorma şansları var.</p>
 Timing	<p>50 dakika ama oyunun seansları kaydedilebildiği için zamanlama ders saatine göre ayarlanabilir.</p>
 Images or Other Documents	
 Other Relevant Links	<p>http://www.games.co.uk</p>




Interland (Be Internet Awesome)	
 Oyun Linki	https://beinternetawesome.withgoogle.com/interland/kind-kingdom
 Geliştirici	Eğitim Arkadaşları (North Macedonia)
 Oyun Türü	Çevrimiçi Oyun – Tek Oyunculu – Mini oyun
 Hedef Yaşı	8-15
 Dil(ler)	İngilizce
 Prososyal Değer(ler)	Empati Saygı/hoşgörü/Farklılıkları kabul etmek Barış/demokrasi/vatandaşlık Duygular İletişim
 Prososyal Beceri(ler)	Diğerleri ile iletişim kurmak Diğerlerine saygı göstermek Bir guruba katılma Empati yapmak Sosyal ipuçlarını tanımla Sorun çözmek Sırayla yapmak
 Hedefler	Doğrudan: çevrim içi nasıl güvende olunacağını öğrenmek Dolaylı: çevrim içi nasıl davranılacağını öğrenme, çevrimiçi kabadayılık hakkında farkındalık geliştirme, olası tehlikeleri ve tehditleri tanımayı öğrenme. Disiplinler arası ve çapraz disiplinli: hayat becerilerini geliştirmede araç olarak kullanılabilir, genç çocuklarda küçük kasların koordinasyonu reflekslerin gelişmesine katkı sağlar ve hızlı düşünme ve tepki verme yeteneği gelişir. <i>Psikolojik, sosyolojik, prososyal:</i> çocuklara diğerlerine kabadayılık yapmanın kötülüklerini ve diğerlerine etkisini gösterir.




 Oyunların Tanımı	<p>Bu diğer oyunlara nazaran kolay bir çevrimiçi oyunudur. Komutlar oldukça basittir (sola, sağa hareket et, zıpla ve yön tuşları ve bilgisayardaki boşluk tuşu).</p> <p>Oyunun genel konsepti: genç oyuncuların sahteciler, hackerlar, kabadayılar ve kendileri hakkında çevrimiçi olarak çok fazla bilgi paylaşan aşırı-paylaşıcılarla karşı gelebilecekleri 4 toprak parçasından oluşur.</p> <p>Bu yeni internet tabanlı oyun internet güvenliğinin temellerini öğretmek için tasarlandı.</p> <p>Oyunun ilk seviyesi “Kibar Krallık” olarak isimlendirilmiştir.</p> <p>Örneğin, “Kibar Krallıkta” oyuncular topladıkları kalpleri ve araçları tanıştıkları diğer karakterlere dağıtarak (boşluk tuşuna basarak dağıtılır ve verilen oyuncunun gücünü artırır) iyiliklerini gösterirler ama eğer karşısına kabadayılar çıkarsa oyun içerisinde toplamış oldukları sirenleri kullanarak bu oyuncuları rapor ederler ve engellerler.</p> <p>Bu seviye oldukça basit ve çocuklar için uygun.</p> <p>İkinci seviye “Gerçeklik Nehri” olarak isimlendirilir. Bu seviyede okunması gereken bazı yazılar var ve bu yazıların tercüme edilmesi gerekebilir bu sebeple bir öğretmenin bulunması gereklidir. Oyun içerisindeki bu görevler öğrencilerin neyin güvenli ve neyin güvenli olmadığını anlayarak muhtemel kandırma mesajlarını, tehlikeleri, sahte e-mailleri anlayarak bunlara karşı nasıl tepki verileceğini öğrenirler.</p> <p>Üçüncü seviye “Düşünceli Dağ” ise bilgileri paylaşmayla ilgilidir. Bu seviyede oyuncular aynalara doğru bir ışık huzmesi ateş ederek bu huzmenin aynadan yansımalarını hedefler fakat oyuncuların amacı aşırı paylaşıcılardan kaçınmaktır. Burada oyundaki hedef çocuklara kişiliği ve dijital ortamda bir bilgi paylaşmadan önce diğer kişilerle arada yapılan anlaşmaları öğretmek ve bir bilgi çevrimiçi ortamda bir kere paylaşıldığında halka açık konuma geleceği konusunda farkındalık öğretmek.</p> <p>Son seviye “Hazine Kulesi” olarak adlandırılır. Bu seviyede hedef farklı harfler ve semboller kullanarak güçlü bir şifre geliştirmek. Kişisel olarak bu seviyeyi biraz zorlayıcı buldum çünkü komutlar işlevsel değildi, ama bu sorun belki geçici bir problem olabilir.</p>
 Gerekli Donanım	<p>İnternet bağlantısı olan bilgisayarlarda, tabletlerde, akıllı telefonlarda çalışır.</p>
 Aktivitenin Tanımı	<p>Oyuna başlamadan önce, öğrencilerin yaşlarına bağlı olarak, yapılabilecek bir kaç aktivite var. Bütün tavsiye edilen aktiviteler kolaylıkla hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin ihtiyaçlarına göre uyarlanabilir.</p> <ul style="list-style-type: none">• Öğrenciler takımlara bölünür. Öğretmen öğrencilere çeşitli kaba ve gittikçe ağırlaşan kötü ifadeler gösterir. Öğretmenler öğrencilere bu tarz durumlarda nasıl cevap verilmesi gerektiğini öğretmek












	<p>öğrencilerle birlikte bu cevaplar üzerine hemfikir olunur.</p> <ul style="list-style-type: none">• Öğretmen negatif içerikli ifadeleri öğrencelere gösterir (örneğin: Üzgünüm, benim partime gelemezsin, bir suru davetli olacak ve ben seninle gerçekten arkadaş bile değilim) ve öğrencilerden bu ifadeyi daha pozitif şekilde yazmalarını ister.• Öğretmen öğrencilere çeşitli e-mailler (bazıları gerçek bazıları değil) gösterir ve öğrencilerden istenmeyen e-mailleri bulup neden öyle düşündüklerini açıklamalarını ister.• Öğretmen öğrencilere çeşitli Facebook (FB) hesapları göstererek, öğrencilerden gerçek ve sahte hesapları belirlemelerini söyler. (Bu aktivite öğrencilerin FB ta tanımadığımız kişilerin arkadaşlık isteğini, arkadaş sayımızı arttırmak için, kabul etmenin tehlikeli sonuçlar doğurabileceği konusunda farkındalık yaratır).• Öğretmen öğrencilere yazılmış yorumlar, rastgele resimler veya bulunulan yerleri gösteren gerçek veya kurgusal kişiler tarafından yapılmış paylaşımlar gösterir ve bu paylaşımlara dayanarak öğrencilerden bu hesap sahipleri hakkında kısa bir tanımlama yazısı yazmalarını ister. (Bu aktivite öğrencilerin kendine güvenini, kendine değer verme ve saygı gösterme gibi özelliklerini tehdit eden önyargı, ayrımcılık, dedikodu, aşırı paylaşımcılık gibi sorunları çözme konusunda etkilidir). <p>Ana aktivite – Oyunu oynamak Sonuç – öğrencilerin sosyal ağlardaki şüphe çekici arkadaşlarını; daha güçlü şifreler oluşturmak.</p>
 Zaman	30 dakika (ama çocukların bu tarz oyunlardaki deneyimi ve yaşlarına göre değişkenlik gösterebilir).






 Resimler ve Diğer Belgeler	 
 Diğer Alakalı Linkler	<p>Oyunun Youtube tanıtım videosu https://www.youtube.com/watch?v=KJj2U7XuHdo Öğretmenler için kaynaklar https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources</p>
 İpucu ve Hileler	<p>- Öğretmenlerin derslerine oyun ile uyarlayabilecekleri bir müfredat programı aşağıdaki linkten ulaşılır. -İndirme linki: https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources</p>
 Kaynak	<p>Geliştirici: Google</p>




Liyla ve gölgelerin savaşı	
 Oyun Linki	http://liyla.org/
 Geliştirici	Eğitim arkadaşları (North Macedonia)
 Oyun Türü	Mobil oyun – tek oyunculu – role-yapma oyunu
 Hedef Yaşı	13-15
 Dil(ler)	İngilizce
 Prososyal Değer(ler)	Empati Barış/demokrasi/ vatandaşlık Duygular Dayanışma/birbirine yardım etme Özgürlük
 Prososyal Beceri(ler)	Diğerlerine saygı göstermek Bakış açısına sahip olma Empati yapma Hedefler ve planlar yapmak Yardım istemek Diğerlerine yardım etmek
 Hedefler	Doğrudan: savaş ve acı çekme gibi ciddi sorunları anlamak (özellikle çocuklar). Dolaylı: mültecileri anlamak ve mültecilerin neden kabul ettirilmesi gerektiğiyle ilgili farkındalılığı arttırmak. Disiplinler arası ve çoklu disiplinli: Çatışmaları yönetmede barışçıl metotlar, Gazze deki jeopolitik durumları anlamak. Psikolojik, sosyolojik, prososyal: Empati, Cömertlik, kabul etme
 Oyunların Tanımı	Liyla ve gölgelerin savaşı gerçek olaylara dayanarak Gazze 2014 savaşında yaşayan küçük bir kızın başından geçen olayların hikâyesini anlatır. Bu hikâyeye dayalı oyun oyuncuları tehlikeli Gazze şeridinde ailelerini yönlendirirken, bombalardan, insansız hava araçları ve diğer












	<p>tehlikelerden kaçarak yolculuğunu yapacağı bir platform üzerinde geçer. Oyuncu bulmacaları çözmeli, çevrede oluşan değişikliklere uyum sağlamalı ve hayatta kalmak için cesur kararlar vermesi gerekmektedir.</p> <p>Bu oyun oyunculara savaşı bir sivilin gözlerinden görmesini ve çocuklar üzerine nasıl yıkıcı bir etki yaptığını deneyim etmelerini sağlar. Saklanacak bir yerin olmadığı, zamanın sana karşı olduğu ve ailenin tehlikede olduğu kaderinle yüzleş. Oyun oyunculara savaş ortamında yaşadıkları, ölümün onların pesinde olduğu, her şeyin farklı görüldüğü ve karar vermenin zorlaştığı ortamda bir deyim yasatarak, yapılabilecek tek şeyin güvenli bir yere ulaşmak olduğunu bildirir.</p> <p>Oyuncu genç Filistin bir kızın (Liyla) babasının gözünden savaşın yok ettiği Gazze’de oyunu oynar. Oyun oyuncunun esini ve kızını bulmasıyla baslar. Bulduktan sonra, hep beraber savaş alanından uzaklaşın. Sen kaçmayı başardığında oyun sana Gazzelilerin Gazze savaşında yaşadıklarını gösteren bir ekrana geçer. Oyun gerçekten umulmayacak gerçek olaylar üzerine kuruludur.</p>
 Gerekli Donanım	<p>Android telefonlarda/ tabletlerde Google play de bulunabilir Android 2.3.3 veya daha üst bir surumu gereklidir.</p>
 Aktivitenin Tanımı	<p>Bu oyun savaş, çocuk göçleri, mültecilerin işlendiği konulara dâhil edilebilecek bir aktivitedir.</p> <p>Hazırlanma ve uygulama:</p> <ul style="list-style-type: none">• Giriş aktivitesi: <p>Hikaye kitabı “Elmer the Elephant” neden bazı insanların yaşadıkları ülkeleri terk etmeleri ve yaşamak için daha iyi bir yer bulmaları gerektiğini etkileyici bir şekilde sunmuştur. Kitaptaki karakterler hayvanlar ama yaşanan olayları anlatmak için gerçekten etkili bir yöntem. Bu ek olarak “Something Else” hikaye kitabı da farklı olmanın, nefret edilmenin ve başkaları tarafından kabul edilmemenin ne demek olduğunu iyi bir şekilde betimler.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ana aktivite – oyunu oynamak• Sonuç – öğrencilere kitaplarını seçmeleri, bir hikaye tahtası yapmalarını veya oyunda islenen olaylar hakkında hikaye yazması istenebilir. <p>Bu konu gerçekten hassas ve bazı öğretmenler için gerçek rahatsız edici bir durum olabilir, ama yine de öğrencilere etraflarındaki dünya da neler olduğu konusunda duyarlılık yaratmak için yapılması gereken bir aktivitedir.</p>
 Zaman	<p>Oldukça kısa bir oyun (20 dakikadan daha uzun sürmez) ama yine de, oyuncuya göre değişir.</p>



<p> Resimler ve Diğer Belgeler</p>	
<p> Diğer Alakalı Linkler</p>	<p>http://liyla.org/resources</p>
<p> İpucu ve Hileler</p>	<p>Geliştirici: Rami İsmail, Co-Funder Vlambeer</p>












MeteoHeroes	
 Oyun Linki	https://www.meteo.expert/progetti/meteoheroes/
 Hazırlayan	Polo Europeo della Conoscenza (Italy)
 Oyun Türü	Mobil oyun – tek oyunculu -
 Yaş Grubu	5 +
 Dil	İtalyanca
 Prososyal Değer	Çevre / doğa Sorumluluk Duygular
 Prososyal beceri	Başkalarına Saygı Duymak Gruba katılmak Duygu ve hisleri tanımlayın ve ifade edin Yardım isteyin
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: iklim olaylarının güçlerini kullanarak sorunlu durumları çözün• Dolaylı: Problem çözme, yaratıcı düşünme• Disiplinler arası ve disiplinler arası: İklim olayları hakkında daha fazla bilgi edinin, farklı durumlar için farklı becerilerin nasıl kullanılacağını öğrenin• Psikolojik, sosyolojik, toplum yanlısı: Çevreye özen gösterin ve iklim değişikliği konusunda farkındalık yaratın
 Oyunun açıklaması	Fulmen, Nix, Nubes, Pluvia, Thermo ve Ventum, bir gün süper güçlere sahip olduklarını, atmosferik fenomenleri uyandıran ve onlar aracılığıyla doğaya müdahale edebilen altı normal çocuktur. Meteo Expert'in rehberliği altında ele alındığında, yakında onları yönetmeyi ve Dünya'nın birçok küçük ve büyük problemini çözmek için kullanmayı



	<p>öğrenecekler. Yollarında, çevre sorunlarının yanı sıra, arkadaşlıktan çatışmaya, yüzleşmeye ve birlikte büyümeye, çocukluk dünyasının dinamikleriyle boğuşacaklar.</p>
 Gerekli malzeme	Akıllı telefon veya tablet
 Aktivitenin tanımı	<p>Oyunu oynamadan önce sınıfla birlikte karakterleri detaylandırmak ve kişisel tavırlara göre öğrencilerle aralarında bir yazışma oluşturmak mümkündür. Bunu, sınıf grubunda bireysel özellikler, insanları neyin farklılaştırdığı ve birleştirdiği, çeşitlilikte nasıl işbirliği yapılacağı ve her bir özelliğin belirli durumlarda yararlı olmamıza nasıl izin verdiği hakkında bir tartışma izleyebilir.</p> <p>Oyun tek oyunculu olsa bile, oyunu interactive tahtaya yansıtan oyunu "tamamen" oynamak daha ilginçtir. Oyunun temel amacı, oyunun her panelindeki engelleri aşmak için doğru kahramanı seçmektir. Hangi hava koşullarının her duruma uygun olduğuna dair toplu tartışma, faaliyetin merkezi olacaktır. Bu şekilde oyun, tek tek öğrencilerin veya takımların her adımda kullanılacak doğru kahramanı tahmin ettiklerinde puan aldığı bir trivia'ya dönüştürülebilir.</p>
 Zaman	Grup oyununa bağlıdır. Tek oyunda oyunun bitmesi yaklaşık 20 dakika sürebilir
 Oyundan görüntüler	
 İlgili bağlantılar	
 İpuçları	Yükleme ekranları sırasında doğaya nasıl yardımcı olabileceğinizle ilgili birkaç ipucu alırsınız.



Domuzcuk Yığını	
 Oyun Linki	https://www.funbrain.com/games/pig-pile
 Geliştirici	DIIT – Trakya Üniversitesi (Bulgaristan)
 Oyun Türü	Çevrimiçi oyun – Tek oyunculu – Kaçış oyunu / Mini oyun
 Hedef Yaşı	9-11
 Dil(ler)	Oyun içerisinde hiç kelime kullanılmaz.
 Prososyal Değer(ler)	Saygı/hoşgörü/farklılıkları kabul et Etik Dayanışma/birbirine yardım et Sorumluluk İletişim
 Prososyal Beceri(ler)	Hedefler ve planlar oluştur Sırayla yapma Problemleri ve çözümlerini tanımla Yardım iste Diğerlerine yardım et İşbirliği
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Dolaylı: kendi dilinde bir konuyu tanımlama• Psikolojik, sosyolojik, prososyal: memnuniyet, müzakere etmek, beraber çalışmak için herkesin faydalanabileceği faydalı seçenekler aramak, “adil takası” başarmaya çalışmak.
 Oyunların Tanımı	Domuzcuğun yere düşmemesi için tavuğa tutunmak zorunda. Oyun birbirine yardım etmeyi eğlenceli bir şekilde göstermeyi hedefler. Dışarıdan bakıldığında karakterler birbirleriyle uyumsuz (ağırılık, ölçüler, alışkanlıklar, beğeniler) ama başarmak için birbirlerine güvenmek ve desteklemek zorundalar.













	<p>Onların hareketleri beklenmediktir. Burası oyunda yeterince deneyim kazandıktan sonraki müzakereler için geçiş noktasıdır.</p>
 Gerekli Donanım	<p>Adobe Flash Player yükselenmiş bir bilgisayar</p>
 Aktivitenin Tanımı	<p>Bu aktivite sınıfta veya kütüphanede okuma veya konuşma becerileri derslerinde uygulanabilir. Uygulama Yöntemi: Oyunu 10 dakika oynadıktan sonra öğrencileri oyunda neler olduğunu, ana karakterler neler ve başarmak için neler yapmaları gerektiği konularını açıklamaya davet edin. Çocuklardan kendi aralarında konuşmalar yapmalarını ve önemli noktaları yazarak durumu bitirmelerini isteyin. Öğrencilerle mutlu ve mutsuz sonraların neler olduğunu tartışın. Bir bakış açısı ekle: Öğrencilere günlük hayattaki durumları okumalarını öğretin ve hangi durumlarda yardım etmemiz, desteklememiz veya teşekkür etmemiz gerektiğini onlara sorun ve bu durumlar için kullanılabilecek kelimeleri (yazabildikleri kadar) yazmalarını isteyin. Anahtar kelimeler listesini açın ve öğrencilerin yazdıkları kelimelerden listede olanları ve olmayanları karşılaştırmalarını isteyin.</p>
 Zaman	<p>Hazırlanma 10-15 dakika Uygulama 45 dakika</p>
 Resimler ve Diğer Belgeler	



	
 İpucu ve Hileler	<p>Farklı hayat durumlarına göre farklı konular eklenebilir. Öğrenciler aynı bilgisayarda beraberce oynayıp oyun hakkında tartışabilirler.</p>












Aceleci Kürekler	
 Oyun Linki	https://playgen.com/play/pp/ Available also for mobile
 Geliştirici	Polo Europeo Della Conoscenza (İtalya)
 Oyun Türü	Çevrimiçi Oyun – Çok oyunculu (üç oyunculu)– platform oyun
 Hedef Yaşı	5-11
 Dil(ler)	İngilizce, İtalyanca, Yunanca, İspanyolca
 Sosyal Değer(ler)	Diğerlerine yardım etmek İşbirliği İletişim
 Sosyal Beceri(ler)	Grup olarak problem çözmek Hayır demek ve kabul etmek Paylaşmayı öğrenmek Kendini kontrol etmek
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: Matematik, rakamları okuma yeteneği• Dolaylı: Stratejik düşünme• Disiplinler arası ve çapraz disiplinli: Psikoloji, sosyoloji, sosyal: takım oluşturma
 Oyunların Tanımı	Üç karakter nehrin içinde. Bir tanesi kontrol edilemeyen bir salın içerisinde ve engellere çarpmamak için diğer iki arkadaşının yardımına ihtiyacı vardır. Nehrin içerisinde ilerleyip engellerden kaçmak için matematik problemlerini çözerek hazinenin beklediği bitiş noktasına ulaşmaya çalışır. Bitiş çizgisinde bir oyuncu ödül alır ve adil bir şekilde diğerlerine dağıtır.
 Gerekli Donanım	Oyunun oynana bileceği donanımlar: I3 işlemcili 4GB RAM'li bilgisayar. 2gb li tabletler




	Her bilgisayar için gerekli olan en düşük bant genişliği 5Mbps.
 Aktivitenin Tanımı	<p>Öğrenciler 3 kişilik takımlar halinde çalışırlar. Oyunculardan ikisi, kürekçiler, es zamanlı olarak kürekleri matematik problemlerini doğru çözerek çekerler ve salı nehrin ortasında tutarak bitişe ulaşmaya çalışırlar.</p> <p>Her turun sonunda oyuncu kimin hangi ödülü almasına karar verir ve roller her turda değiştirilir.</p>
 Zaman	Her oyun bölüm 10 dakika sürer.
 Resimler ve Diğer Belgeler	
 Diğer Alakalı Linkler	www.prosociallearn.eu
 Kaynak	Geliştiriciler: Playgen (http://playgen.com/)






Kararsızlık	
 Oyun Linki	https://quandarygame.org
 Geliştirici	Panevezys Bölgesi Eğitim Merkezi (Litvanya)
 Oyun Türü	Çevrimiçi oyun – Tek oyunculu – Hikaye oyunu
 Hedef Yaşı	8-14
 Dil(ler)	İngilizce, İspanyolca
 Prososyal Değer(ler)	Saygı/Hoşgörü/Farklılıkları kabul et Etik Barış/Demokrasi/Vatandaşlık Dayanışma/Birbirine yardım etmek
 Prososyal Beceri(ler)	Diğerleri ile iletişim kurmak Diğerlerine saygı göstermek Bakış açısına sahip olmak Kendini kontrol etmek İşbirliği Problem çözme Hedef ve planlar koymak Birbirine yardım etmek
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: nasıl daha iyi karar alınacağını öğretmek• Dolaylı: öğrencileri etik kararlar alma konusunda çalıştırmak, kararlar alırken bakış açısına sahip olmak.• Psikolojik, sosyolojik, prososyal: toplum içerisindeki zor durumların nasıl çözülebileceğini öğretir, karar alma sürecindeki etik sorunları analiz etme.
 Oyunların Tanımı	Kararsızlık bedava prososyal disiplinli bir oyun. Bu oyun öğrencilerin etik karar almalarını ve etik sorunları tanıma yeteneklerini geliştiren ve hayatlarındaki zor durumlarla nasıl başa çıkılacağını öğretir. Oyuncuların geliştirdikleri yetenekleri:



	<p>Kritik düşünme Bir bakış açısına sahip olma Karar alma “Kararsızlık” oyunu oyunculara ne düşüneceğini söylemeden belirli kurallar çerçevesinde nasıl etik karar almaya nasıl ulaşılacağını gösterir. Oyuncuların net olarak doğru veya yanlış olmayan, fakat hem oyuncuyu hem de gezegen Braxos taki değerlerini etkileyecek önemli sonuçları olan kararlar almaları gerekmektedir. Oyuncuların kolonideki diğer kişilerle ilişkilerinde, gerçek hayattaki gibi, düşünceleri olayları ve çözümlerini göz önünde bulundurmaları gerekmektedir.</p> <p>Bu oyunun çok geniş bir kapsam alanı olan etik anlayışına yaklaşımı, çocuklara nasıl empati yapılacağını ve farklı bakış açılarıyla olaylara nasıl bakılacağını öğretme üzerine kuruludur. Oyunda, yeryüzü sakinleri çok uzaklarda bulunan Braxos gezegenini kolonileştirmişlerdir. Oyuncu bu görevin kaptanıdır ve hayatta kalmak için aldığı önemli kararlar hem mürettebatı hem de Braxos gezegeni sakinlerini etkilemektedir.</p> <p>Oyun 4 farklı aşamaya sahip bölümlerden oluşmaktadır: Gerçekleri doğru anla: Bu aşamada, oyuncuların gerçekleri, görüşlerden ve çözümlerden ayırmaları gerekmektedir. Seçenekleri daralt: Oyuncuların önceki aşamada doğru olarak tanımladığı çözümlerden ikisini seçmeleri gerekiyor. Oyuncu bu çözümleri daha sonraki aşamada araştıracaktır. Bakış açılarını araştır Çözüm ve gerçekler kartlarının yardımı ile oyuncunun kolonideki diğer kişilerin düşünceleri hakkında daha derinlemesine bilgi sahibi olmayı dener. Kolonidekileri ne kadar iyi anlarsa o kadar yüksek puanlar alacaktır.</p> <p>Konsej Bu aşamada oyuncu, seçilen çözümleri destekleyen ve bu çözümlere karşı olan ikişer argüman sunması gerekmektedir. Konsejin vereceği karar oyuncunun gerçeklikleri ve görüşleri ayırt etme yeteneğine dayanmakta.</p>
 Gerekli Donanım	<p>Kararsızlık oyununun web sürümü güncel Flash Player eklentisi bulunan bütün arama motorlarında çalışır. Tabletlerde Anroid ve IOS işletim sistemleri için ayrı birer uygulama olarak bulunabilir. Oyunun tablet uygulaması ve web surumu neredeyse aynı, ama tablet surumu, ek olarak, oyuncuya ayrıcalıklı olarak bir takım zorluklara karşı karakter oluşturma aracı sunar. Örneğin: Eski bir asker olarak Ortaokul ve Lise seviyelerinde fen bilgisi öğretmeni olarak oyuna başlamak, kararsızlık oyunu kritik düşünme yeteneğini geliştirme konusunda, özellikle Massachusetts (ve diğer eyaletlerde de) fen bilgisi öğretim programında, ne kadar faydalı olacağını gösteriyor.</p>



 Aktivitinin Tanımı	<p>- gerçekler (gözlemlenmiş veri) ve görüşleri ayırt etmek.</p> <p>- gerçekler ve hipotezler arasında bağ kurmak (oyun içerisinde sunulan çözümler).</p> <p>- hangi hipotezlerin (çözümlerin) test edileceğini karar vermek için kanıtların niceliğini ve kalitesini değerlendirilmesi.</p> <p>Öğrenciler, buna ek olarak, biyolojide araştırma işlemlerini öğrenebilirler: Örneğin, biyologlar diğer canlılar tarafından oluşturulan ve insanların tedavilerinde kullanılabilen ilaç kimyasallarını araştırırlar (ve bazen de bulabilirler).</p> <p>Buna ek olarak, Kararsızlık oyunu çift/takım olarak oynanabilir. Aynı zamanda bilimsel argümanları tartışma ve savunma yeteneklerini geliştirir.</p> <p>Bu oyun dil derslerinde kullanılması için büyük bir potansiyele sahip. Her bölüm belirli konularda kelime dağarcığını geliştirme konusunda büyük fırsatlar sunar ve özellikle kart düzenleme safhası gerçekleri aktarırken kullanılan görüşler ve dil konusunda farkındalığı artırır ve iletişim tonlamalarına dikkat çekerek oyuncuların iletişim yeteneğini geliştirir. Sonuç olarak, bu oyun oyuncuların dijital okuryazarlık yeteneğini kolonideki kişilerin açıklamalarındaki dilbilimsel tonlamaları anlamalarına yardım ederek geliştirir.</p> <p>Buna ek olarak, oyun farklı yetenek seviyelerine (acemi – profesyonel) katkıda bulunur. Düşük seviyelerdeki öğrenciler kendi seviyelerine uygun oyun testleri bulabilirler. Kolonideki kişilerin ses kayıtlarının olması konunun çeşitli metotlar kullanarak anlaşılmasına yardım eder.</p> <p>Daha ileri seviye öğrenciler için, oyun pragmatik tartışmalar, kültürel ahlak, ve gerçek hayattaki sonuçları için bir altyapı sağlar. Bu oyun diğer oyunlara kıyasla daha kısa olmasına rağmen oyun içerisinde yaratıcı ve muhtemelen oyunu uzatıcı aktivitelere de yer vardır. Bu özellik oyunun en usta oyunculara göre ayarlanabilmesine izin vermektedir. Kararsızlık oyununun kullanım rahatlığı ve dil dersleri ile bağlantısı onu gerçek bir ders aracı yapar.</p>
 Zaman	<p>Kararsızlık oyununda dört bölüm (senaryo) vardır. Her bir bölüm oyuncunun oynama hızına ve oyun içerisindeki ilişkilerin derinliğine göre 20 ile 30 dakika sürer.</p> <p>Oyunun kayıt sistemi oyuncuya oyun içerisindeki ilerlemelerini her bölümden sonra kaydetmeye izin verir ve tekrar oyuna giriş yaptıklarında kaldıkları yerden devam edebilirler. Oyuna kayıt olmak gerekli değildir fakat kayıt olmadan oyundaki ilerlemeler kaydedilemez.</p>
	<p>Web sitede oyunun derslere nasıl uygulanacağı hakkında daha detaylı bilgiye ve araçlara (öğretmenler için kılavuz, sınıf uygulama videosu,</p>



ders planı ve çalışma kâğıtları) ulaşılabilir.



Resimler ve Diğer Belgeler



Diğer Alakalı Linkler










Öğretmenlerin örneklerini ve deneyimlerini paylaşabileceği bir forumda bulunmaktadır.









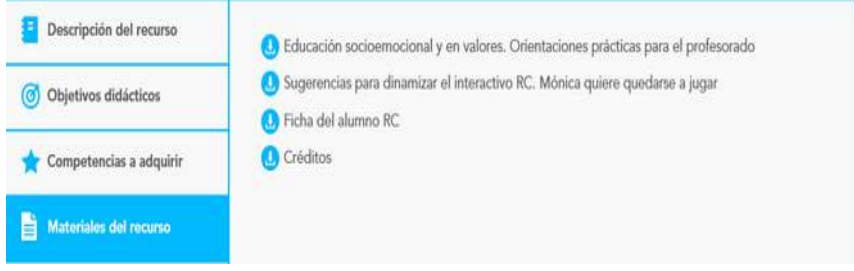

İpucu ve Hileler

Kararsizlik oyunu [Learning Games Network](https://quandarygame.org) tarafından geliştirilmiştir. <https://quandarygame.org>
Oyun "Common Core" standartlarına göre planlanmıştır.



Resolución de conflictos Mónica quiere quedarse a jugar	
 Oyun Linki	https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-quedarse-a-jugar
 Geliştirici	Consejería de Education Junta de Castilla y Leon (Spain)
 Oyun Türü	İndirme oyunu – Çok Oyunculu (bütün sınıf için) – Hikaye Oyunu
 Hedef Yaşı	7-14
 Dil(ler)	İspanyolca ve Katalonya Lehçesi
 Prososyal Değer(ler)	Empati Hoşgörü Farklılıkları kabul et Sorumluluk
 Prososyal Beceri(ler)	Kendini Kontrol Etme Sorun Çözme Anlaşmazlık çözümü
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: Sosyal anlaşmazlıkları çözmek için yeni yollar bulma• Dolaylı: yaratıcılığı geliştirme, ve problem çözme ve içerik öğrenme için yaklaşım geliştirme.• Disiplinler arası ve çapraz disiplinli: Sosyal ve uygar eğitim• Psikolojik, sosyolojik, prososyal: Problemleri çözmek için barışçıl davranışlar geliştirme.
 Oyunların Tanımı	Monica arkadaşlarıyla dışarı çıkmadan önce eve saat 20:00 dan önce gelmesi gerektiği söylendi. Oyun beklendiğinden daha uzun sürebilir, çünkü Monica eve gitme kararı aldığı anda arkadaşları onun fikrini değiştirmek ve daha uzun süre kalması için çalışırlar. Oyun bütün arkadaşların hislerini göz önünde bulundurarak en uygun













	<p>çözüm yolunu aramaya yönlendirir.</p>
 <p>Gerekli Donanım</p>	<p>Adobe Flash Player yüklü bir bilgisayar.</p>
 <p>Aktivitenin Tanımı</p>	<p>Öneri Monica'nın içinde kaldığı ikilemi kısa bir animasyonla anlatarak baslar: Monica arkadaşlarıyla oynuyor ve ailesine söz verdiği gibi zamanında evde olmak istiyorsa ayrılması gerekiyor. Hikaye sunulduğunda, Monica'nın arkadaşlarından bazı soruları cevaplaması istenmektedir. Bu etkileşim ile anlaşmazlığa dahil olmuş kişilerin nasıl hissettiklerini ve sorunları nasıl analiz edileceği öğrenilir.</p> <p>Ondan sonra çözüm arama safhasına geçilir. Bu safhada oyuncu sorunu çözmek için seçeceği çözüm yollarını ve alternatiflerini hayal etme ve yaratıcılığını kullanarak en uygun sonucu seçer.</p> <p>Bu oyun öğrencilere gerçek hayattaki anlaşmazlıkları çözmek için kullanılabilecek metotları denemeleri ve içselleştirmelerini sağlar.</p>
 <p>Zaman</p>	<p>Neredeyse 40 dakika</p>
 <p>Resimler ve Diğer Belgeler</p>	
 <p>Diğer Alakalı Linkler</p>	<p>Öğretmenler için çeşitli materyallerin ve kaynakların bulunduğu bir dosya da mevcuttur.</p> 
 <p>İpucu ve Hileler</p>	<p>Kaynak sınıfta kullanılabilmesi için planlanmıştır ve böylece bütün grup animasyonları izleyerek ve eğlenceli aktivitelere konuşarak dâhil olabilirler.</p>



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












Rock the Boat	
 Oyun Linki	https://www.funbrain.com/games/rock-the-boat
 Geliştirici	DIIT – Trakya Üniversitesi (Bulgaristan)
 Oyun Türü	Çevrimiçi Oyun – Tek Oyunculu – Mini Oyun / Flash Oyun
 Hedef Yaşı	9-10
 Dil(ler)	Oyun içerisinde yazı ve konuşmalar kullanılmamıştır.
 Prososyal Değer(ler)	Eğitim Duygular İşbirliği
 Prososyal Beceri(ler)	Hisleri ve duyguları tanımlama ve ifade etme Kendini kontrol etme İşbirliği Sorun çözme Sırayla yapma Hedefler ve planlar koyma Yardım iste Diğerlerine yardım et
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: Matematik ve kaynaştırma yetenekleri• Dolaylı: Kaynaştırmacı düşünmeyi geliştirme• Psikolojik, sosyolojik, prososyal: bilişsel çalışmalar ve bilişsel ilerlemeler, karar vermede sürekliliği ve başarıyı beraberinde getirir.
 Oyunların Tanımı	Oyun satir ve sıraları ayırmayı gerektirir.
 Yardımcı Araçlar	Adobe Flash Player yüklü bir bilgisayar.






Gerekli Donanım	
 <p>Aktivitenin Tanımı</p>	<p>Bu oyun sınıf içerisinde resmi olmayan rekabet içerisindeki yetenekli sınıf arkadaşları için uygundur.</p> <p>Bu içeriğin tartışılması öğrencilere bitirmeleri için yardım ve sonucunda işbirliğine yönlendirir,</p> <p>Bu oyunu rekabet içerisinde oynamak öğrencilere herhangi bir tatmin sağlamaz (gerekli puana ulaşmak için bütün öğrenciler bazı numaralar ekleyebilir): oyun içerisindeki tatmin satırlar ve sıraların kombinasyonlarını bularak yollar birleştirildiğinde ulaşılır sadece toplama yapılarak değil.</p> <p>Bu oyun sınıflarda bilgilendirme teknolojileri ve matematik derslerinde uygulanabilir.</p> <p>Acık forum - Öğretmenlerin isteğine göre değişir.</p> <p>15 dakikalık zaman öğrencilerin oyun kurallarını öğrenmeleri için yeterli bir zaman, en az 5 dakika.</p> <p>Öğrencilere oynarken bir toplamada kaç tane kombinasyon bulduklarını yazmalarını isteyin.</p>
 <p>Zaman</p>	<p>15 dakika – oyunun kurulum ekranından başlamak için derse başlamadan önce listelerin dağıtılmış olması gerekir.</p>
 <p>Resimler ve Diğer Belgeler</p>	
 <p>Diğer Alakalı Linkler</p>	



Evsiz Yavru Köpek Bakımı	
 Oyun Linki	http://www.gamesgames.com/game/stray-puppy-care
 Geliştirici	Eğitim Arkadaşları (North Macedonia)
 Oyun Türü	Mobil Oyun – tek oyunculu – Flash Oyun
 Hedef Yaşı	5-6 +
 Dil(ler)	İngilizce
 Prososyal Değer(ler)	Çevre / Doğa Empati Eşitlik / Adalet
 Prososyal Beceri(ler)	Diğerlerine yardım etmek Empati yapmak Bakış açısına sahip olmak Diğerlerine saygı göstermek
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: Hayvanlara kibar olmak özellikle başıboş dolasan hayvanlara• Dolaylı: Empati yapma yeteneğini geliştirmek; sorumluluk hissi• Disiplinler arası ve çapraz disiplinli: Hayvanlara karşı sosyal sorumluluk• Psikolojik, sosyolojik, prososyal: Diğerlerine yardım etme ihtiyacı hissetme ve diğerlerini korumak (bu durumda hayvanları).
 Oyunların Tanımı	Bu oyun gerçekten çok kolay ve neredeyse bütün çocuklar tarafından aşına olunan oyun gibi hissedilecek. Oyun bir kaç sayfaya bölünmüştür ve her bir safhada oyuncu olarak sen başıboş dolasan hayvanlara yardım ediyorsun. Öncelikle hayvani temizliyorsun, tarıyorsun, besliyorsun ve diğer bakımlarını yapıyorsun. Oyun içerisindeki













	<p>hareketler kolay ve anlaşılır ve küçük yastaki çocuklar için tasarlanmıştır.</p> <p>Bu oyun basit bir şekilde hayvanlara nasıl bakılacağı ve davranılacağını öğretir. Bu davranışlar edinmek, hayvanlara uygulanan şiddetin normal karşılandığı ülkelerdeki, çocuklar için çok önemlidir çünkü bir sürü çocuk hayvanlardan korkarak veya bazı durumlarda onlara zarar vererek yetiştirilmiş. Bu sebeple yaptıkları hareketlerden dolayı cezalandırılmayacaklarını bilirler ama onların bu yaptıklarının yanlış olduğunu söylemesi gerekmektedir.</p> <p>Onun yerine çocukların bu küçük arkadaşlarına nasıl bakılacağını ve davranılacağını kendileri öğrenmelidir.</p>
 Gerekli Donanım	Android 2.3.3 veya daha yüksek sürüm veya IOS cihazları.
 Aktivitenin Tanımı	<p>Öğretmenler öğrencilere en sevdikleri içi doldurulmuş oyuncak hayvanlarını okula getirmelerini isteyebilirler.</p> <p>Çocuklar hayvanları tanımlayabilirler (karakterlerini, ne yiyip ne içtiklerini, davranışlarını, ve diğerlerini oyuncaklarını neden çok sevdiğini söyleyebilirler).</p> <p>Sonrasında çocuklar role oyunu yaparak sevdikleri hayvan olurlar ve bu şekilde perspektifleri değişir. Bu aktivite çocukların empati yapma yeteneğini geliştirir.</p> <p>Başka bir aktivite ise öğretmenler öğrencilere başıboş dolan hayvanların bakıma alınmadan önceki ve bakıma alındıktan sonraki resimlerini gösterip değişimi çocuklara anlatabilirler. Öğrenciler yüzlerini istedikleri hayvan gibi boyayabilirler veya maske takabilirler ve küçük bir skeç oynayabilirler.</p>
 Zaman	10 Dakika
 Resimler ve Diğer Belgeler	





Diğer Alakalı Linkler

<https://www.tivola-mobile.com/en/animal-games/petworld-my-animal-rescue/>


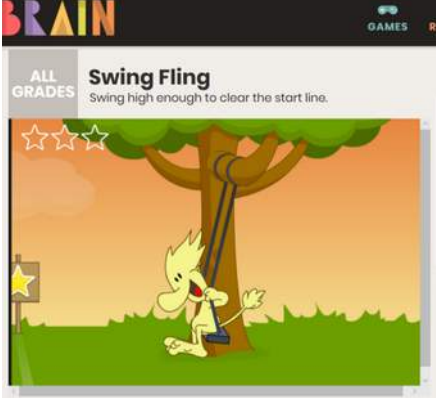


Fling'i Salla	
 Oyun Linki	https://www.funbrain.com/games/swing-fling
 Geliştirici	DIIT – Trakya Üniversitesi (Bulgaristan)
 Oyun Türü	Çevrimiçi Oyun – Tek oyunculu – Mini oyun / Flash oyun
 Hedef Yaşı	8-10
 Dil(ler)	Oyun içerisinde yazı veya konuşma yoktur.
 Prososyal Değer(ler)	Eğitim Duygular
 Prososyal Beceri(ler)	Hisleri tanımlama ve ifade etme Kendini kontrol etme
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: karaktere başlangıç çizgisine zıplaması için salıncağı salmasına yardım etmek.• Dolaylı: yetenekleri kullanmak için: problem çözme, sabırlı olma ve süreklilik• Psikolojik, sosyolojik, prososyal: çocuklara nasıl sabırlı ve konsantre olacaklarını öğretirken, negatif düşüncelerin (kırgınlık gibi) üstesinden gelmeyi öğretir.
 Oyunların Tanımı	Bir küçük sarı hayvan ağaç salıncakta sallanmaktadır. Başlangıç noktasına zıplamak için daha hızlı sallanması gerekmektedir, ama salıncağı sallamak o kadar da kolay değildir. Oyuncuların görevleri başarılı bir şekilde tamamlamaları için yavaş ama sürekli hareketlerle karakteri sallamaları gerekmektedir.
 Gereklilikler	Adobe Flash Player yüklü bir bilgisayar.












Gerekli Donanım	
 Aktivitenin Tanımı	<p>8 ile 10 yaş arasındaki çocuklardan oluşan karışık bir grup ile bu oyun oynanabilir.</p> <p>Bu aktivitede üç kişilik gruplar için bilgisayarlara ihtiyaç vardır. Bilgisayar dersleri bu oyun için uygundur. Bu oyundaki amaç eğitmeden daha ziyade yetenek geliştirme amaçlıdır. Öğrenciler “ANın ” önemini anlamları gerekmektedir çünkü doğru zamanlamayla oyunda başarı elde edilebilir.</p> <p>Doğru zaman, doğru hareketler bu aktivitenin ana noktasıdır.</p> <p>Aktivitenin basamakları: Tanıt, Öğrencilere oyunu oynamalarına izin ver ve gözlemler: Öğrenciler arasında oyun hakkında karşılıklı konuşmalar başladı mı? Bu konuşmalar uygun (kibar ve nazik) şekilde mi başlıyor? Öğrencilerin davranışları (vücut dilleri) onların saldırgan olmayan iletişimleriyle bağlantılı mı? Onlara özel olarak öğret: Yüz yüze diyalogu Ne demeleri gerekir? Nasıl davranmaları gerekir? Amacı – öğrencilerin konuşmaları ile vücut dilleri arasında bir uyum oluşturmak. Daire Oluştur ve Tartış: Neden insanlar pes eder? – çünkü insanlar çok hızlı sonuçlar beklerler ve kendilerine inanmayı bırakırlar; Basarisiz olmaktan korkarlar; umutlarını keserler; kendilerini bunu başaramayacak kapasitede görürler; kendilerini herkesin önünde budala durumuna düşmekten savunurlar, birileri onlarla alay ettiğinde, nasıl konuşacaklarını bilmezler; diğerlerinin niyetlerini doğru okuyamazlar ve onları saldırgan olarak görürler; yardımı nasıl kabul edeceklerini bilmezler, adapte olamazlar ve kendileri için üzülürler. Başarıldığın üstesinden nasıl gelirler? Bu konuşmaları öğrencilerle tekrar edin. Bu konuşma sırasında öğrencilerin sınıf ortamından ayrılmaları daha iyi sonuçlar doğurur.</p>
 Zaman	Hazırlanma 15 dakika ve uygulama 45 dakika








<p> Resimler ve Diğer Belgeler</p>	
--	---



Sustainable Shaun	
 Oyun Linki	https://www.sustainablelearning.com/resource/sustainable-shaun
 Geliştirici	DIIT – Trakya Üniversitesi (Bulgaristan)
 Oyun Türü	Mobil oyun-tek oyuncu
 Hedef Yaşı	7-11 yaş
 Dil(ler)	İngilizce
 Sosyal Değer(ler)	Çevre bilinci İşbirliği Bakım Empati Planlama Sürdürülebilirlik Dostluk
 Sosyal Beceri(ler)	Problem çözme Çevreyi korumak İşbirliği Arkadaş edinmek Yaratıcı düşünce Akıllı seçimler yapmak
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: Sürdürülebilir bir şekilde yaşamayı öğrenin• Dolaylı: farkındalık geliştirmek, işbirliği becerileri geliştirmek, Çevre güvenliği,• Psikolojik, sosyolojik, toplum yanlısı: yaşam boyu öğrenmeyi, becerileri ve farkındalığı teşvik edin; disiplinler arası matematik
 Oyunların Tanımı	Oyun, çocukların gruplar / takımlar halinde veya tek oyunculu tarafından arka arkaya 7 gün içinde sürdürülebilir bir şehir inşa etmelerini sağlar.











	<p>Ana karakter Shaun'u arkadaşlarının yardımıyla yapabilir. Hurdalıktan farklı malzemeler toplayabilir, şehir için tesisler kurabilir, geri dönüştürebilir ve ihtiyaç duyulan yiyecek, barınak ve sürdürülebilir enerji kaynaklarını sağlayabilirler.</p>
 Gerekli Donanım	<p>İnternet erişimi olan bir cihaz (dizüstü bilgisayar, bilgisayar, tablet)</p>
 Aktivitenin Tanımı	<p>Oyun sırasında gerçekleşen birkaç önemli aktivite var. Ana karakter, her sabah kaynakların mevcudiyetine ve gün içinde karşılanması gereken ihtiyaçlara göre kararlar vermek zorundadır. Kaynakları sağlamak için, Shaun, yaramaz aç domuzlar tarafından kovalanırken arkadaşlarıyla birlikte alabildikleri kadar nesneyi (çizgiler, çaprazlar, kombinasyonlar kullanarak) alabilecekleri hurdalığa girmek zorundadır. Her koyun kaynak toplayabildiğinde bina başlar. Faaliyetler, Bulgaristan dahil farklı coğrafi bölgelerde gerçekleşir.</p> <p>Oyun öncesinde, sırasında ve sonrasında, her bir oyuncunun / takımın en iyi sonuçlar için seçtiği stratejiler hakkında bilgi sağlamak amacıyla farklı türden tartışmalar dahil edilebilir.</p>
 Zaman	<p>10 dakika</p>
 Oyundan görüntüler	








	
 <p>İlgili bağlantılar</p>	<p>https://www.sustainablelearning.com/</p>
 <p>İpuçları</p>	<p>Sürdürülebilir öğrenme, oyuna eşlik edecek öğrencilerin yaşına, bilgisine ve gelişimine dayalı farklı müfredatlar sağla</p>







Elisa'nin Seyahati	
 Oyun Linki	http://www.elviajedeelisa.es/ http://www.thejourneyofelisa.com/
 Geliştirici	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (İspanya)
 Oyun Türü	Çevrimiçi oyun – Tek oyunculu – Hikaye oyunu / Mini oyun
 Hedef Yaşı	Ortaokul öğrencileri İletişim sorunu (asperger sendromu) olan öğrenciler ve öğretmenleri
 Dil(ler)	İspanyolca, İngilizce ve Fransızca
 Prososyal Değer(ler)	Kişisel ilişkiler İletişim Birbirine yardım etmek Etik Empati Eğitim Farklılıkları kabul etme/ saygı göstermek ve hoşgörü Memnuniyet Vatandaşlık
 Prososyal Beceri(ler)	Bakış açısına sahip olma Empati yapma Sosyal ipuçlarını tanımlama Hedefler ve planlar koyma Problem çözme Yardım isteme Diğerlerine yardım etmek
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: otizmli kişiler hakkında bilgi sahibi olmak• Dolaylı: Empati yeteneğini geliştir, davranışların tahmin edilebilirliği• Disiplinler arası ve Çapraz disiplinli: vatandaşlık ve duygusal eğitim• Psikolojik, sosyolojik, prososyal: Yeni problem çözme stratejileri geliştir; yardım istemenin toplumca kabul gören yollarını öğren.












 Oyunların Tanımı	<p>Elisa'nın seyahati bir video oyundur ve oyunculara otizmli (özellikle asperger sendromlu) kişilerin özelliklerini ve ihtiyaçlarını anlamalarına yardım eder. Oyuncu çeşitli mini oyunlar oynayarak, arka plandaki hikâyeyi öğrenecek ve Elisa'nın karşılaşmak zorunda kaldığı zorlukların üstesinden gelecek. Oyun sınıfta aktivite yapmak isteyen ve asperger sendromu hakkında genel bilgileri edinmek isteyen öğretmenleri desteklemek için öğrenme üniteleri ile gelir.</p> <p>Elise ergenlik çağında, bizimkinden ışık yılları uzaklıktaki Lionov gezegeninde, yasayan bir çocuktur. Elisa telepatik yeteneği ve The Aurora Odyssey adındaki icadı sayesinde, zihnini yansıtarak galaksideki başka gezegenlerde somutlaştırabilmektedir. Kendi gezenini gri gölgelerin zulmünden kurtarmak için çıkmış olduğu yardım aramasında, Elisa'ya gezegenini kurtarmada yardım edecek bir kişiyi dünya da bulur ve bu yardım edecek kişide asperger sendromlu bir kişidir.</p>
 Gerekli Donanım	<p>Chrome arama motorunun 64 bit surumu ve Firefox olan bir bilgisayarlar tavsiye edilir.</p> <p>IOS için: IOS 6.0 ve yukarısı Android için: 4.1 ve yukarısı</p>
 Aktivitenin Tanımı	<p>Oyunu oynamak için bir profil oluşturulmalıdır ve bir rol seçilmelidir: bu roller oyuncu, öğretmen veya öğrenci. Bunlar tamamlandığında oyun seçmiş olduğun rolde baslar. Oyun öğretmenin isteğine bağlı olarak bir kişiyle, büyük veya küçük gruplarla da oynanabilir.</p> <p>Çeşitli mini oyunlarla ve bilim kurgu tarihinde geri gitmelerle, oyuncular Elisa'nın karşılaştığı zorlukların üstesinden gelecekler. Bu zorluklar asperger sendromunun farklı yönlerine yoğunlaşan 5 testten oluşur. Bu testlerde oyuncunun duyguları anlayarak, ikili hisleri asperger sendromluların yaptıkları gibi çözmeli, geçici yanları tanımlamalı ve sendromlu kişileri rahatsız eden bu durumları tetikleyen uyarıları organize etmeli.</p> <p>Gri gölgeler bütün farklılıkları ortadan kaldıran karakterlerdir.</p> <p>Elisa dünyayı kurtarma şansına sahip ana karakterdir.</p> <p>Naoki, Elisa'nın en iyi arkadaşıdır ve Elisa'ya Auro odyssey'i kaskını icat etmesine yardım etmiştir.</p> <p>Onların Edda isimli robotların şifrelerini çözmeleri gerekmektedir.</p> <p>Kaskı aktive ettikten sonra Elisa'nın zihni, Saga ile tanışacağı duyardaki bir ortaokula transfer edilir. Saga ergenlik çağında menekşe rengi saçları ve asperger sendromlu ve Elisa'ya kodları çözmesine yardım edecek kişidir.</p>
 Zaman	<p>Oyun bir suru farklı zorluklar sunar ve her bir zorluk 5 ile 30 dakika arasında sürebilir. Oyunu tamamen bitirmek öğretmenler için bile saatler alabilir. Oyunun hedefi asperger sendromlu kişilere nasıl yaklaşılacağını ve empati yapmayı öğretmektir. Oyun çevrimiçi olarak ulaşılabilir ve indirildikten sonra çevrimdışı olarak oynanabilir.</p>
 Resimler ve Diğer	



<p>Belgeler</p>	
<p> Diğer Alakalı Linkler</p>	<p>Oyunu bilgisayarına indirip çevrimdışı oynayabilirsin: www.elviajedeelisa.es/docs/Windows-finalEVDE.zip As an App: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gametopia.elisa&hl=es_419</p>
<p> İpucu ve Hileler</p>	<p>Oyunu bilgisayar üzerinde oynamak, akıllı telefonlar ve tabletlerde oynamaktan daha iyi sonuç vermektedir ve ek olarak oyun oynanırken kulaklık kullanılması tavsiye edilir. Grup içinde oynanarak grup içerisinde konu hakkında münazara başlatılabilir.</p>
<p> Kaynak</p>	<p>Autismo Burgos: www.autismoburgos.es</p>



The roulette of emotions	
 Oyun Linki	http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta
 Hazırlayan	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Spain)
 Oyun Türü	Mobil Çevrimiçi oyun – tek oyuncu
 Yaş Grubu	5-12 yaş
 Dil	İspanyolca fakat... Oyunun başında İspanyolca sadece kısa bir açıklama var, daha sonra resim ve şekillerle deam ediliyor. Bu oyunda dilin bir engel olmayacağını düşünüyoruz.
 Prososyal Değer	Empati Dayanışma Plurilingüizm Sorumluluk
 Prososyal beceri	Empatik olun Problem çözümü Yardım isteyin Diğere yardım et
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• <i>Doğrudan: her duyguyu gerçekleşmiş olabileceği bir durumla ilişkilendirin.</i>• <i>Dolaylı: duygusal zeka geliştirin</i>• <i>Psikolojik, sosyolojik, toplum yanlısı: Öz düzenlemeyi teşvik edin ve kişiler arası çatışmaları önleyin.</i>
 Oyunun açıklaması	Duyguların kısa bir açıklaması vardır ve ardından bir rulet çarkı döndürülür ve bir duygu seçilir. Ortaya çıkan duyguya bağlı olarak, ekranda iki olası durum belirir ve öğrencilerin bu duygunun iki durumdan hangisinde ortaya çıkacağına karar vermeleri gerekir.













 Gerekli malzeme	internet bağlantılı cihaz (cep telefonu, tablet, dizüstü bilgisayar ...)
 Aktivitenin tanımı	Rulet duygu ekranına girdiğinizde, ruleti döndürmek için "gitar" a tıklarsınız ve belirli bir duyguyu yansıtan bir yüz üzerinde durur. Sistem size 2 durum sunduktan hemen sonra ve hangi karakterlerin rulette başlangıçta ortaya çıkan duyguyu hissettiğine karar vermelisiniz.
 Zaman	10 dakika
 Oyundan görüntüler	







	
 İlgili bağlantılar	
 İpuçları	<p>Rulet belirli bir duygu üzerinde durduktan sonra sistemin önerdiği iki durumu açıklamak için sınıfınızda zaman ayırabilirsiniz, böylece bu durumlar grup içindeki iletişimi geliştirebilir.</p>
 Kaynak	<p>www.3gobiernodecanarias.org Autor: Pilar Chanca Zardaín</p>






The Time Tribe	
 Oyun Linki	https://www.thetimetribe.com/
 Geliştirici	Friends Of Education (North Macedonia)
 Oyun Türü	Mobil Çevrimiçi oyun – tek oyuncu
 Hedef Yaşı	10-13 yaş
 Dil(ler)	İngilizce
 Prososyal Değer(ler)	Empati Dayanışma Pozitif iletişim Sorumluluk
 Prososyal Beceri(ler)	Empatik olun Problem çözümü Yardım isteyin Diğerine yardım et
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: Başkalarına empatik olun• Dolaylı: duygusal zeka geliştirin• Psikolojik, sosyolojik, toplum yanlısı: Öz düzenlemeyi teşvik edin.
 Oyunların Tanımı	Öğrencilere dünyanın diğer bölgelerinde farklı insanların nasıl yaşadığını gösterebilecek çok sayıda farklı içerik.
 Gerekli Donanım	İnternet bağlantılı cihaz (akıllı cep telefonu, tablet, dizüstü bilgisayar, bilgisayar)











 <p>Aktivitenin Tanımı</p>	<p>Öğrencilerinizin zamanda yolculuk etmesine izin vererek tarih öğretmekle ilgileniyor musunuz? Öyleyse, The Time Tribe uygun olabilir.</p> <p>Oyuncuların, Time Tribe adlı gizli bir grubun kayıp üyelerine ne olduğunu bulmanın çok yetişkin bir görevini üstlenen dört küçük çocuğun hikayesini takip ettiği bir tıkla ve tıkla macera oyunu. Yol boyunca, oyuncular sona ulaşmak için tarih boyunca çeşitli yerleri keşfetmeli, bulmacaları çözmeli, karakterlerle konuşmalı ve hikayenin tüm parçalarını bir araya getirmelidir. Oyun, gerçeklere dayalı tarihsel içerik, tarihi figürler ve dünyada bir fark yaratmaya yönelik mesajlarla dolu.</p>
 <p>Zaman</p>	<p>25 dakika</p>
 <p>Resimler ve Diğer Belgeler</p>	






 Diğer Alakalı Linkler	
 İpucu ve Hileler	Bu oyunu grup halinde oynarsanız daha dinamik olur.
 Kaynak	http://blog.thetimetribe.com/about/



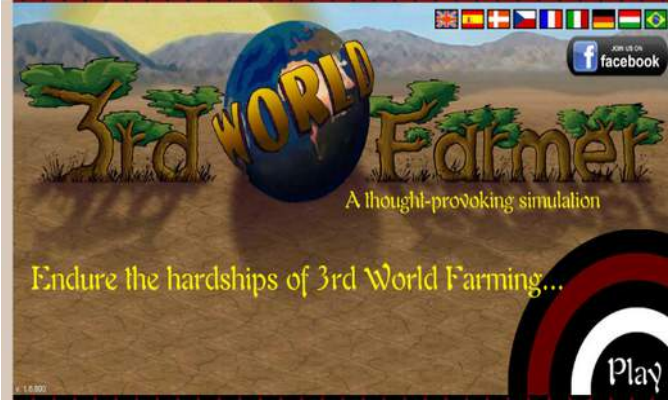


Üçüncü Dünya Çiftçisi	
 Oyun Linki	https://3rdworldfarmer.org/take-action.html
 Geliştirici	Eğitim arkadaşlığı (FYROM)
 Oyun Türü	Çevrimiçi oyun – Tek oyunculu – Platform oyunu
 Hedef Yaşı	9+
 Dil(ler)	İngilizce, İspanyolca, Fransızca, İtalyanca, Portekizce, Çekçe
 Prososyal Değer(ler)	Kişisel ilişkiler / arkadaşlık / Aile Empati Saygı /Hoşgörü /farklılıkları kabul etme Eğitim Etik Duygular Eşitlik/Adalet Dayanışma/birbirine yardım etme Sorumluk İletişim Çevre/ Doğa
 Prososyal Beceri(ler)	Bakış açısına sahip olma Empati yapma İşbirliği Problem çözme Sırayla yapma Hedefler koyup planlar hazırlamak Yardım iste Diğerlerine yardım et
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: Dünya çiftçilerinin yaşamak için çektikleri sıkıntıları anlamak• Dolaylı: Afrika gibi ülkelerdeki sosyal çevreyi ve ekonomik sorunları anlayıp kendi ülkenle karşılaştırma. Hayatın

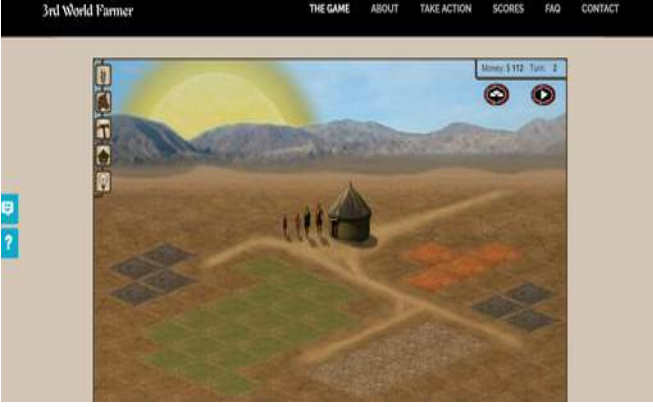


	<p>gelişmekte olan ülkelerdeki insanlar için ne kadar zorlu ve adaletsiz olduğunu anlamamızı sağlar.</p> <ul style="list-style-type: none">• Disiplinler arası ve çapraz disiplinli: Coğrafya, tarih, şehir ile ilgili. Kritik düşünme ve zor kararlar alma yeteneğini geliştirmek; sebep ve sonuç ilişkisini anlama, yapılan hareketlerden sonra sonuçları neler olur anlamak.• Psikolojik, sosyolojik, prososyal: zenginliğin dağılımı ve insanlar arasındaki eşitsizlik hakkında farkındalık yaratmak. Böylece oyuncular insan hakları, adalet ve diğer topluluklar hakkında düşünebilirler. Empati yapma yeteneğini geliştirerek öğrencilerin diğerlerine nasıl yardım etmek için nasıl aktiviteler yapabileceklerini öğrenirler (bağışlar aracılığıyla site aracılığıyla doğrudan yapılabilir), eşyalar toplayıp onları yardım kuruluşlarına vermek. Bunun yanı sıra mahallelerindeki ihtiyaç sahipleri için para ve gerekli eşya bağışı toplamak için etkinlik düzenlemek. Yardıma muhtaçlara yardım etmek ve onların buldukları zor durumları anlamalarını sağlar.
 Oyunların Tanımı	<p>dünya çiftçisi oyunculara fakir ülkelerdeki çiftçilerin yaşadıkları zorluklar gösteriyor. Oyuncular devamlı ellerinden gelenin en iyisini yapmaya çalışıyorlar fakat başarabiliyorlar mı? İnsan oyun oynarken bile düşünüyor çiftçiler hayatta kalmaya çalışırken, sonu gelmeyen savaşlar, hastalıklar, kuraklık, hırsızlık, bozuk politikacılar ve silahlı milisler gerçekten çiftçileri bu seklide yok ediyor mu?</p> <p>Dünya çiftçisi oyunu gerçekten ciddi bir oyun oyunculara fakir insanların hayatta kalmak için neler yaptıklarını öğretir ve neden daha iyi bir yaşam için ülkelerini terk ederler. Dolaylı olarak bu durumlar göçü, mültecileri ve en önemlisi eşitsizliği ve zenginliğin adaletsiz dağılımını arttırır.</p>
 Gerekli Donanım	<p>Bilgisayarlarda çalışır, tablet ve telefonlarda çevrimiçi olarak oynanabilir.</p>
 Aktivitenin Tanımı	<p>Bu oyun 8 – 9 yaş ve üzeri çocuklar için uygundur ve kolaylıkla öğretmenler tarafından farklı konulara uyarlanabilir. Disiplinler arası kullanılabilir. Oyun içerisinde geçen konular:</p> <p>Coğrafya (Soruda ülkeler nerede, haritada yerlerini bulma, toprak, iklim ve doğal zenginliklerini tartışmak),</p> <p>Tarih (tarihte neler oldu, kıtalarda kimler yasadı, ilişkileri anlamak ve sebep sonuç ilişkisini öğrenmek)</p> <p>Sivil eğitim (ülkedeki politikanın durumu, yasal sistem, ekonomik sistem, hükümetin sistemi ve insan hakları).</p> <p>Oyun 4 kişilik bir ailenin nasıl hayatta kalacağına karar vermek için verilen kararlar üzerine kuruludur. Oyuncu ailenin hayatta kalıp kalamayacağını hiçbir şekilde bilemez ve bu oynanan oyun içerisindeki</p>













	<p>durumlara bağılı olarak deęiřir. Bu durum oyuncu için zor olabilir çünkü aldıkları kararların hiç birisi doęru karar olmayabilir. Bu oyundaki deneyimler oyunculara 3. Dünya ülkelerindeki gerçeklikleri ve zorlukları öğreterek empati yapmalarını saęlar.</p> <p>Öğretmen aktiviteyi başlangıç olarak küçük bir görev başlatabilir. Öğrencilere tek sıra olmalarını ve yüzlerini sola veya saęa öğretmenlerine dönerler ve öğretmenin söyledięi ifadelere evet cevabını verebilenler bir adım ileri giderler. İfadeler: Rahat bir hayat sürmeniz için ailenizin parası var mı? Eđer isteęin her şeyi alabiliyorsan. Okulda kabadayılıklara maruz kalmayıp kötü hissetmediysen ve bunun gibi sorular. Bu pratik aktivite (bir televizyon reklamından esinlenilmiřtir) öğrencilerin bir kısmının dięerlerinden daha ayrıcalıklı yetiřtięini ve daha iyi bir pozisyonda olduęunu öğretir.</p> <p>Aktiviteden sonra bu durumun adil olup olmadıęını sorup öğrencilerle bir münazara ortamı başlat. Öğretmen öğrencilerin bu deneyimlerini oyun içerisindeki ülkelerle ilişkilendirir.</p> <p>Oyunu oynadıktan sonra öğretmen öğrencileri iki gruba ayırır ve onlara bir kaç soru vererek tartıřmalarını ve bir sonuca ulařıp bu sonuçları arkadaşlarıyla paylařmalarını ister. Sorulabilecek sorular:</p> <p>Oyun içerisindeki en büyük zorluk neydi? Neden bazı kararları vermek çok zordu? Nasıl hissettin?</p> <p>Sonunda öğretmen öğrencilere neler yapılabileceęini ve bunun mümkün olmadıęını sorar. Oyun içerisinde HAREKETE GEÇ düęmesi bulunur. Bu aktif edildięinde, Afrika ve dięer ülkelerdeki çiftçileri destekleyen bütün organizasyonları gösterir. Buna ek olarak öğretmen öğrencilere yerel topluluklarına nasıl edebileceklerini konuřur.</p>
 Zaman	Oyun yaklaşık olarak 30 dakika sürer.
 Resimler ve Dięer Belgeler	




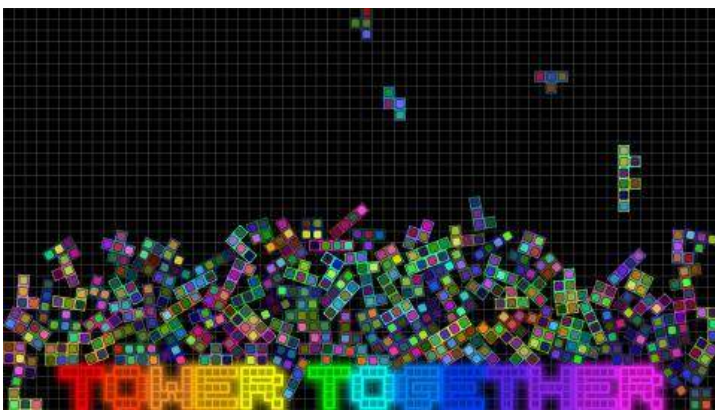





	
 Diğer Alakalı Linkler	<p>Duygusal bir cevap geliştirmek ve oyunun ders içerisinde daha fazla kullanımı: https://paxsims.wordpress.com/2015/01/27/reviewing-third-world-farmer-as-a-class-assignment/</p>
 İpucu ve Hileler	<p>Bu oyunda oyuncuların tarım ile ilgili bilgilerinin (bitkiler, iklim ve birazda 3. Dünya ülkelerindeki durumlar hakkında) olması oyundan daha iyi sonuç alınmasına yardımcı olur. Öğretmen öğrenciler için kısa bir sunum yapabilir veya öğrencilerden Google da kısa bir araştırma yapmalarını isteyebilir.</p>
 Kaynak	<p>3. Dünya çiftçileri Takımı 2014</p>












Tower Together	
 Oyun Linki	https://playgen.itch.io/tower-together
 Hazırlayan	Polo Europeo Della Conoscenza (İtalya)
 Oyun Türü	Çevrimiçi Oyun – çok oyunculu (2 oyuncu) – Flash oyun
 Yaş Grubu	7+
 Dil	İngilizce, İtalya, Yunanca, ve İspanyolca
 Prososyal Değer	Sorumluluk İletişim
 Prososyal beceri	Kendini kontrol etme Diğerleriyle iletişim kurma Bir gruba katılma Bir bakış açısına sahip olmak Hedefler koyup planlar yapmak Problem çözme
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: Stratejik düşünme• Dolaylı: Geometri, geometrik kestirimler• Disiplinler arası ve çapraz disiplinli: Boşluk organizasyonu• Psikolojik, sosyolojik, prososyal: iş birliği
 Oyunun açıklaması	Öğrenciler beraberce paylaşılan blokları kullanarak sınırlı zaman içerisinde kule inşa ederler. Her oyuncu blokları hareket ettirebilir, döndürebilir ve uygun bulunduğu pozisyona yerleştirebilir. Oyunun amacı zaman bitmeden ekranın ortasında bulunan çizginin üzerine ulaşmış bir kule inşa etmektir.
 Hedefler	Oyun en i3 ve 4 gb ramli bilgisayarlarda oynanabilir. Her bir makine için en düşük bant genişliği 5 Mbps dir.



Gerekli malzeme	
 Aktivitenin tanımı	Öğrenciler beraberce paylaşılan blokları kullanarak sınırlı zaman içerisinde kule inşa ederler. Her oyuncu blokları hareket ettirebilir, döndürebilir ve uygun bulunduğu pozisyona yerleştirebilir. Oyunun amacı zaman bitmeden ekranın ortasında bulunan çizginin üzerine ulaşmış bir kule inşa etmek.
 Zaman	5 ile 15 dakika arası
 Oyundan görüntüler	
 İlgili bağlantılar	www.prosociallearn.eu
 İpuçları	Oyun heyecanlı ve komik, çocuklar oyunu oynarken genellikle gülerler ve çığlık atarlar.
 Kaynak	Geliştirici: Playgen (http://playgen.com/)







VentiMesi	
 Oyun Linki	https://wearemuesli.it/ventimesi
 Hazırlayan	Polo Europeo della Conoscenza (Italy)
 Oyun Türü	İndirilen - tek oyunculu - anlatı oyunu
 Yaş Grubu	11+
 Dil	İtalyanca ve İngilizce
 Prososyal Değer	Barış / demokrasi / vatandaşlık Duygular Empati
 Prososyal beceri	Bakış açısı edinme Duygu ve duyguları tanımlayın ve ifade edin Empatik olun
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">Doğrudan: Tarihsel konuyu farklı perspektiflerden keşfedinDolaylı: Tarihsel olayların insan karmaşıklığını öğreninDisiplinler arası ve disiplinler arası: İtalya'daki İkinci Dünya Savaşı'nın tarihsel gerçeklerini derinleştirinPsikolojik, sosyolojik, toplum yanlısı: Geçmişte totalitarizm için özgürlük kazanmak için yapılan fedakarlıkları anlayın
 Oyunun açıklaması	Ventimesi, İtalyan Direnişi ve Nazi-Faşizm'den Kurtuluş hakkında oynanabilir hikayelerin bir koleksiyonudur. Oyun, Milan metropol bölgesindeki (Sesto San Giovanni ve çevresi) gerçek İkinci Dünya Savaşı olaylarına dayanan 20 hikaye, 20 aylık partizan direnişi sırasında İtalya'nın demokrasi tarihine 20 farklı bakış açısı anlatıyor (Eylül 1943'ten Nisan 1945'e kadar) İtalyan ateşkesinden Nazi-faşizminden nihai kurtuluşa. Böylece her ay












	<p>oyuncu yeni bir hikaye ile tanışır ve aylar ilerledikçe, her biri gerçek bir olaydan esinlenen bir dizi farklı bölümdeki çeşitli karakterlerin zorluklarını yaşar.</p> <p>Oyun, İtalyan direnişinin, toplama kamplarına giden trenleri izleyen çatışmalı bir rahipten, kontrol noktasında yoğun bir şekilde pazarlık yapan bir Alman askeri ve fabrika işçisine ve bombaların yıldız olduğunu hayal eden bir çocuğa kadar, İtalyan direnişinin tüm yönlerini kapsıyor.</p>
 Gerekli malzeme	Pc or Mac
 Aktivitenin tanımı	<p>Her kısa etkileşimli roman, yoğun psikolojik, duygusal ve tarihsel bilgiler içerir. Oyuncunun yalnızca birkaç diyalog arasından seçim yapması yeterlidir, ancak bu onu zor kararların önüne koymak için yeterlidir (yani, nöbetçi ile dostça veya kaçamak; odada ışığı açık bırakmak, çünkü çocuk karanlıktan korkuyor veya dönüyor. kapalıdır, böylece bombardıman uçakları evi görmez...)</p> <p>Öğretmenler, kararlar ve ayrıca her bölümün anlamı hakkında düşünmek için tüm sınıfla kolayca etkileşim kurabilir.</p> <p>Hem grafik hem de ses özellikle önemsenir ve sanat ve müzik konuları arasında köprü kurabilir.</p>
 Zaman	Her bölüm birkaç dakika sürer
 Oyundan görüntüler	








	 <p>Linda How can all those people still stand listening to his words?</p>
 <p>İlgili bağlantılar</p>	<p>https://www.wearemuesli.it/</p>
 <p>İpuçları</p>	
 <p>Kaynak</p>	<p>Published on itch.io and Game Jolt by Wearemusli</p>



Dünyayı Kurtarmak	
 Link to the Game	http://worldrescuegame.com
 Promoter	Panevezys District Education Center (Lithuania)
 Type of Game	Mobil oyun – tek oyunculu – Hikâye oyunu /mini oyun
 Target Age	9-15
 Language(s)	İngilizce
 Prosocial Value(s)	Sorumluluk İletişim Çevre/Doğa
 Prosocial Skill(s)	Bakış açısı edinme Empati yapmak Sosyal ipuçları tanımlamak Problem çözme Yardım iste Diğerlerine yardım et
 Objectives	Doğrudan: Dünya çapındaki sorunları çözmek – örneğin yer değiştirme, hastalık, kuraklık, ormanların yok edilmesi ve kirlilik – topluluk seviyesinde. Disiplinler arası ve çapraz disiplinler: farklı konulardaki bilgileri sentezleme ve birleştirme: coğrafya, fizik, kimya vb.
 Description of the games	Dünyayı kurtarmak oyunu araştırmalara dayanan disiplinler arası ve çapraz disiplinli bir hikâye oyunudur. Bu oyunun yapımında Birleşmiş Milletlerin sürdürülebilir gelişme hedeflerinden esinlenilmiştir. Oyun Kenya, Norveç, Brezilya, Hindistan ve Çin'deki 5 genç kahramana dünya çapındaki sorunları (yer değiştirme, hastalık, ormanların yok edilmesi, kuraklık ve kirlilik) çözmeye yardım ederler. Çocuklar dünyanın farklı köşelerinde yerel insanlarla tanışıp, yardım












	<p>ederek, dünyayı sayısız tehlikelerden kurtaran insani görevleri başarırlar.</p> <p>Küçük oyunlar eğlenceli oyunlar olarak yapılırlar, fakat bu oyunun konusu ciddi bir konudur ve zaman kısıtlaması bazı çocuklar için sıkıcı olabilir. Öğretmenler oyunu öğrencilerle oynayarak bu ciddi ve korkutucu durumları öğrencilere detaylı bir şekilde açıklayabilirler. Bu oyun şüphesiz çocuklara dünyadaki insanların karşılaştıkları problemleri öğrenmelerine yardım eder.</p>
 Equipment Needed	<p>IOS 9.0 veya üzeri Android 4.1 veya üzeri</p>
 Description of The Activity	<p>Oyunu oynamaya başlamadan önce, çocuklara profesör tarafından yazılmış giriş hikâyesini okuyup Kenya`ya giderler. Haritayı açıp Kenya-Somalı sınırındaki Salim isimindeki futbolcunun bulunduğu yere yaklaş. İlk mini oyun tıkkatma ve sürükleme oyunudur. Oyuncular Salim`e yardım ederek, Somali Kenya arasındaki labirenti geçirirler. Profesör ve beş çocuk arasındaki konuşmaları okuyarak her ülkedeki sorunlardan haberdar ol. Bir oyun tamamlandığında diğeri açılır.</p> <p>Örnek Aktiviteler:</p> <p>Öğretmen oyun içerisindeki karakterlerin sorunları çözme yöntemleri hakkında sorular sorabilirler.</p> <p>Oyunda senin bir problemini çözmek için yardım aldığın bir organizasyonu araştır ve senin sınıfın, okulun veya ülkenin bu sorunların çözümünde neler yapabilir konuş.</p> <p>Birleşmiş Milletler ve UNESCO hakkında konuş. Bu dünya çapındaki organizasyonlar hakkında çocuklara uygun bilgiler edin.</p>
 Timing	<p>Zaman öğrenme amaçlarına ve ilave aktivitelere göre değişir.</p>
 Images or Other Documents	







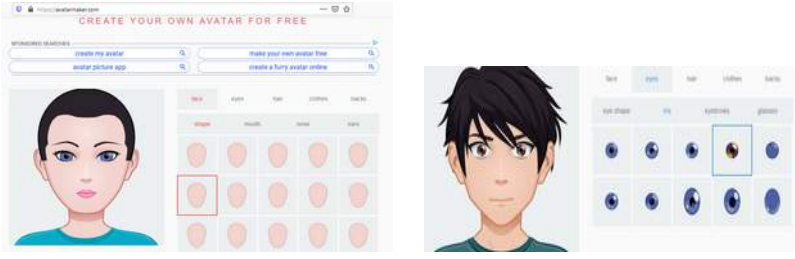



	
 <p>Tips and Tricks</p>	<p>Çocuklar bu oyunları kendileri oynayabilirler, ama her mini oyunun içeriğini tartışmaları ve analiz etmeleri daha faydalı olurdu.</p>
 <p>Source</p>	<p>Developer: ZU Digital</p>





DİĞER DİJİTAL MATERYAL

Avatar maker	
 Oyun Linki	https://avatarmaker.com/
 Hazırlayan	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Spain)
 Oyun Türü	Online avatar maker
 Yaş Grubu	10- ∞
 Dil	İngilizce
 Prososyal Değer	Farklılıkları kabul edin Pozitif iletişim Sorumluluk
 Prososyal beceri	Yardım isteyin Diğerine yardım et
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• Doğrudan: bir avatar oluşturun.• Dolaylı: oyunlaştırma araçları• Psikolojik, sosyolojik, toplum yanlısı: Öz düzenlemeyi teşvik edin, farklılıkların farkındalığını artırın.
 Oyunun açıklaması	Avatarmaker.com, sizin ve öğrencilerinizin günlük aktivitelere basit oyunlaştırma öğeleri eklemeye başlamanız için en kolay seçenektir.





 Gerekli malzeme	İnternet bağlantılı cihaz (akıllı cep telefonu, tablet, dizüstü bilgisayar, bilgisayar)
 Aktivitenin tanımı	Web sitesine eriştiğinizde, avatarınız için cinsiyeti ve ardından tüm özelliklerini (gözleri, yüz şekli, saçları, kıyafetleri, sırtları ...) seçmeniz gerekir. Avatar, diğer web'ler / uygulamalar kadar çok seçeneğe sahip değildir, ancak başlamak için fazlasıyla yeterli olabilir.
 Zaman	5 dakika
 Oyundan görüntüler	
 İlgili bağlantılar	
 İpuçları	Web sitesine kayıt olmanıza gerek yok, sadece avatarı oluşturup indirin
 Kaynak	








BadgeCraft	
 Oyun Linki	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
 Geliştirici	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM (Türkiye)
 Oyun Türü	Mobil uygulama
 Hedef Yaşı	7 +
 Dil(ler)	İngilizce, Litvanyaca, İspanyolca, İtalyanca, Yunanca, Fransızca, Portekizce, Almanca ve diğerleri.
 Prososyal Değer(ler)	Eğitim Etik Vatandaşlık
 Prososyal Beceri(ler)	Diğerleri ile iletişim
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• <i>Doğrudan</i>: pozitif davranışları desteklemek• <i>Disiplinler arası ve çapraz disiplinli</i>: Anlamli iletişim kurma• <i>Psikolojik, sosyolojik, prososyal</i>: Başkalarının neleri yapabildiği ve başardığını görmek.
 Oyunların Tanımı	Uygulamayı indirip öğrencilere sunum yapabilirsiniz. Sonrasında öğrenme hedeflerinizi belirleyin ve öğrencilere gösterin. Ondan sonra öğrenciler uygulamayı kullandıkça değerleri ve davranışları kazanacaklar.




 Gerekli Ekipman	Akili telefon, tabletler, NOX Android Emulator'u olan bilgisayarlar ve internet bağlantısı
 Aktivitenin Tanımı	<p>Rozet Cüzdanı güvenli bir şekilde "Badgecraft" tarafından çıkarılan başarı rozetlerini kazanma, depolama, yönetme ve paylaşma platformu (https://www.badgecraft.eu).</p> <p>Rozet cüzdanı şu özellikleri sunar:</p> <p>Rozet kodlarını yazarak veya QR kodlarını taratarak rozetleri kazan</p> <p>Rozet projelerine ve programlarına katılarak yeterlilik geliştirilir.</p> <p>Rozet araştırma ve programlarını tamamla.</p> <p>Başarıları desteklemek amacıyla yazı, fotoğraf, video ve dosyalar yüklenebilir.</p> <p>Öğrenme, gelişim ve başarı ilerlemesi görme</p> <p>Niteliklilik, başarılar in noktada depolanabilir</p> <p>Başarılar sosyal medyada, çevrimiçi profillerde veya CV lerde paylaşılabilir.</p> <p>Yeterlilik, başarılar ve niteliklilik gösterilebilir.</p> <p>Rozet cüzdanı diğer özellikleri hakkında daha fazla bilgi (http://www.badgewallet.eu)</p> <p>Tanınma sistemleri:</p> <p>Uygulamaya bir rozet ile başlanır ve sonrasında bütün bir sistem oluşturulabilir. Tanınma geliştirmede rahatlığa sahip olunabilir.</p> <p>Sevilerle ve dönüm noktalarıyla tanınma yolu oluşturulabilir. İlerlemeler takip edilebilir ve yetenek gelişimi izlenebilir.</p> <p>Öğrenme ve başarılar için fırsatları sun ve kazanılan rozetlerin nasıl kişilerin daha sonraki durumlarda yaratıcılığı ve kontrolü arttırdığı görülebilir.</p> <p>Görevler:</p> <p>Yeni rozetler kazanmak için çeşitli aktiviteleri kullanarak çekici ve motive edici görevler oluştur.</p> <p>Öğrenciler ve onların öğrenme çevreleriyle uyum içinde olması için kanıtların farklı formatlarda yüklenmesine izin ver.</p> <p>Çeşitli seçenekleri (kendisi, arkadaş ve öğrenmen) kullanarak, öğrencilerin öğrenmelerini gözden geçir.</p> <p>Etki ve Başarılar</p> <p>Anlık olarak kişilerin nasıl rozet kazanma aktivitelerini tamamladıklarını gözlemler.</p> <p>Tanımaya verilerini gözlemler ve analiz et ve sonuçları kullanarak eğilimleri ve modelleri tanımlar.</p> <p>Kazanılmış ve açık başarıları kontrol ederek sertifikalar hazırlar.</p> <p>Rozet Cüzdanı</p> <p>Her yerde ve her zaman kanıtları toplar. Rozetler her zaman senin</p>













	<p>parmaklarının ucunda. Görevlerdeki başarılarını ve rozetlerini kontrol etmenin en kolay yolu. Tanınmış profilini sun. Görevleri almak ve tamamlamak için bildirimleri aktif et böylece başardığında hemen öğren.</p> <p>Basari Portföyü Çevrimiçi portföyündeki başarıları düzenle ve görüntüle. Başarılarını kimlerle paylaştığını gizlilik ayarlarından kolayca ayarla. Başarılarını çevrimiçi ve çevrimdışı olarak dijital açık rozetlerle veya yazdırılabilir sertifikalarla paylaş.</p> <p>Sırt çantası Rozet kazanan kişilerin açık rozetlerini sırt çantalarına taşıyabilirler. Bu sırt çantası kazandığın açık rozetleri depolama ve internet üzerinde farklı platformlarda paylaşma olanağı sağlar. Badgecraft açık rozetler 1.1 standart kullanır.</p> <p>Çok dilli Çözüm Badgecraft platformu ve rozet cüzdanı uygulamasında çoklu dil seçeneği mevcuttur. Şuanda 18 dil desteklenmekte.</p>
 Zaman	Uygulamayı indirip, kayıt olduktan sonra uygulama kullanıma hazirdir ve herhangi bir zaman limiti yoktur.
 Resimler ve Diğer Belgeler	
 Diğer Alakalı Linkler	<p>https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=HgLLq7ybDtc (Giriş Videosu) https://www.youtube.com/channel/UCHDeiVUOKH5cOJGnRBielrA (Bütün Videolar)</p>
	Badgecraft yeterlilik elde etmek, öğrenimi doğrulama, personelin profesyonel gelişimi desteklemek ve başarıya ulaşmak için motive




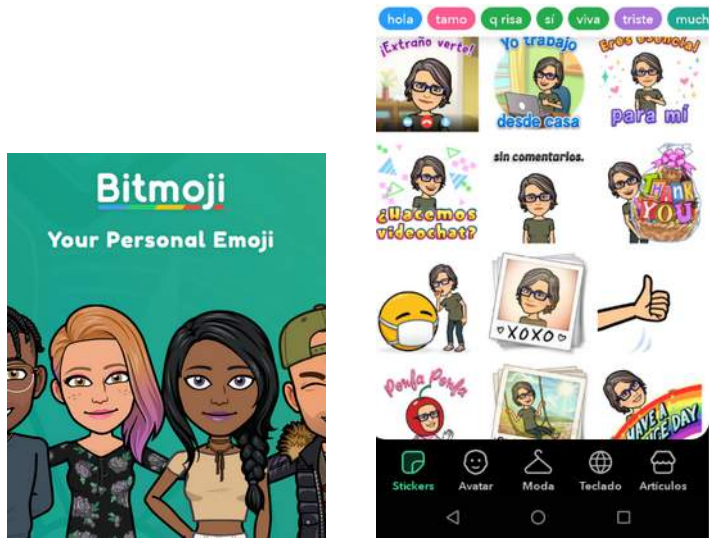


İpucu ve Hileler	<p>eden bir tanıma sistemi oluşturan güvenli bir araçtır. Badgecraft dijital açık rozetleri kullanarak başarılarınızı gösterebileceğiniz çok dilli bir web platformu. Bireyler ve organizasyonlar bu rozetleri online olarak kazanabilirler, yaratabilirler, paylaşabilirler, düzenleyip ve sergileyebilirler, buna ek olarak bu rozetler gerekli yerlerde başarılarınızı on plana çıkarmak için kullanılabilir.</p>
 Kaynak	<p>Rozet cüzdanı uluslararası geliştiricilerine aşağıdaki linklerden ulaşılabilir: http://www.badgewallet.eu/partners Rozet Cüzdanın gelişmeleri Avrupa birliği ve Erasmus+ programı tarafından desteklenmektedir. Bu program hakkında daha fazla bilgi için: http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/</p>

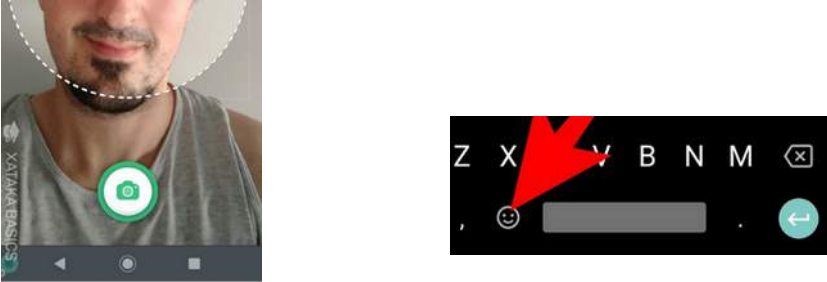





Bitmoji	
 Oyun Linki	https://www.bitmoji.com/
 Hazırlayan	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Spain)
 Oyun Türü	Kendi kişisel emojisini oluşturmak için uygulama - sosyal medya uygulaması
 Yaş Grubu	Tüm yaşlar
 Dil	İngilizce, İspanyolca, Arapça, Almanca, Fransızca, Portekizce, Japonca, Korece
 Prososyal Değer	Farklılıkları kabul edin Pozitif iletişim Sorumluluk Etik
 Prososyal beceri	Farklılıkların değeri Başkalarıyla iletişim Plurilinguism
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• <i>Doğrudan: Özelliklerinizle etkileyici çizgi film avatarı oluşturun.</i>• <i>Dolaylı: oyunlaştırma araçları</i>• <i>Psikolojik, sosyolojik, toplum yanlısı: Kendini tanımayı, kabulü teşvik edin, farklılıkların farkındalığını geliştirin.</i>
 Oyunun açıklaması	Bitmoji, oyunlaştırılmış etkinliklerde kullanmak üzere arkadaşlarınızla, ailenizle paylaşmak için kendi özelliklerinizi özelleştirmek ve kendinizin gerçekten gerçekçi tasvirlerini oluşturmak için bir sosyal medya uygulamasıdır. İOS veya Android için indirebilirsiniz
 Gerekli	Android 6.0.1 ve iOS'taki eşdeğerine sahip akıllı cihaz ve İnternet erişimi












malzeme	
 <p>Aktivitenin tanımı</p>	<p>Yapmanız gereken ilk şey, uygulamanızı indirmek Snapchat hesabınızı kullanarak veya yeni bir tane oluşturarak giriş yapmanız gerekecek ve emojinizin düzenleyicisinin ilk adımı önce cinsiyetinizi seçmek olacaktır. Cinsiyetinizi seçtikten sonra, bir selfie çekmek isteyip istemediğiniz sorulacaktır. Bu fotoğraflar otomatik olarak emojinizi oluşturmaz, ancak oluşturma işlemi sırasında ekranda gösterilecek, böylece onu bir rehber olarak kullanabilirsiniz. Yüzünüzü her zaman görerken kendinize daha benzer bir emoji oluşturabilmelisiniz. Avatar stilini, ten ve saç rengini, saç şeklini, sakalını, şeklini, rengini ve boyutunu, kirpik, kaş, burun, gözlük, çene, göz, dudak, kulak, yüz hatları ve kıyafetleri değiştirebilirsiniz. Avatarınız oluşturulduktan sonra, onu bir emoji olarak kullanabilir veya çıkartmalarınızı ekleyebilirsiniz. Bu, doğrudan Bitmoji'yi uygulayan uygulamalardan veya yalnızca istediğiniz görüntüye tıklamanız gereken diğer uygulamalardan yapılabilir ve onu kullanacağınız uygulamayı seçmek için bir menü görünecektir. WhatsApp, LINE, Messenger veya Telegram gibi uygulamalarda kullanabilirsiniz.</p>
 <p>Zaman</p>	<p>10 dakika</p>
 <p>Oyundan görüntüler</p>	 <p>The screenshot shows the Bitmoji app interface. On the left, there's a green banner with the text "Bitmoji Your Personal Emoji" and a group of four diverse avatars. On the right, there's a grid of various stickers and avatars with different expressions and backgrounds. At the bottom, there's a navigation bar with icons for "Stickers", "Avatar", "Moda", "Teclado", and "Articulos".</p>





	
 İlgili bağlantılar	
 İpuçları	Bitmoji are also Chrome friendly and works with Gmail
 Kaynak	© 2020 Snap Inc.



Duygular ve İletişimler	
 Oyun Linki	http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/demonstracijos/emocijos_ir_bendravimas/scenario.16,position.0
 Geliştirici	Panevezys Bölgesi Eğitim Merkezi (Litvanya)
 Oyun Türü	Etkileşimsiz slayt gösterisi, sadece bilgi içerir.
 Hedef Yaşı	6-14
 Dil(ler)	Litvanyaca
 Prososyal Değer(ler)	Duygular İletişim/İşbirliği
 Prososyal Beceri(ler)	Diğerleriyle iletişim kurma Diğerlerine saygı göstermek Bir görüş açısına sahip olmak Hisleri ve duyguları ifade etme ve tanımlama. Empati yapmak Sosyal ipuçlarını tanımlama Kendini kontrol etme İşbirliği Sorun çözmek Planlar ve hedefler koymak Yardım isteme Diğerlerine yardım etme
 Hedefler	Öğrenciler insanların çeşitli duygularını tanımayı öğrenirler ve tartışırlar.
 Hedefler	İki görsel örneklem vardır: İlk görselde, duygusal tanıma görevi sunulmakta. Öğrencinin resimde












Oyunların Tanımı	<p>gösterilen duyguyu tanımlaması gerekmektedir. Öğrenci her tahmin için 5 puan kaybeder ve doğru cevaplar için 10 puan kazanır. Öğrenciler görevleri öğrenerek ve kontrol ederek yapabilirler. İkinci sunumda verilen görsel ile bağlantı kurma ve müdahale etme. Öğrenciler bir kaç görselde aynı duyguları görebilirler, ama verilen bütün duyguları kullanmak zorunda da değiller. Görevleri tamamladıktan sonra, öğrenciler durumlara atadıkları duyguları birbirleriyle tartışabilirler. Sonrasında aynı duyguları paylaşabilirler ve duyguları kontrol etme üzerine fikirlerini paylaşabilirler. Her duygu belirli durumlar için kullanışlı olabilir. Görevleri bitirdikten sonra, öğrenciler hep beraber sonuçlara ulaşabilirler.</p>
 Gerekli Donanım	Çevrimiçi mevcut, Adobe Flash Player gereklidir.
 Aktivitenin Tanımı	<p>Bu bir oyundan ziyade ders aktivitelerine dâhil edilebilir öğrenme nesnesidir. Örneğin derslerde duygular ve hisler üzerine tartışmalar yapılabilir.</p> <p>Örnek aktiviteler:</p> <p>Aktivite 1: Hikâyelerde hisler</p> <p>Öğretmenlere notlar: Bu aktivite için, duyguları gösteren resimler ve kitaplar hazırla. Çeşitli duyguları sıralı (örneğin: mutluluk, üzünlük, yalnızlık, gurur, korku, şaşırılmış, kendine güven, kafası karışmış vb.) olarak gösteren ("Emotions and communication" içerisindeki) hikâyeler kullanılabilir. Hikâyeyi okurken öğrencilere ifade edilen duyguları sorun. Öğrencilerin ilgilerini yüz ifadelerine ve sözsüz el kol hareketlerine çekiniz. Hikâyeyi okurken çocuklardan verilen duyguları, temel duygular listesinde verilen duygularla, tanımlamalarını isteyin. Öğrencilere bütün duyguların önemli ve geçerli olduğunu ve hiç bir duygunun yanlış olmadığını vurgulayın.</p> <p>Duygu ve hislerle ilgili resimler bulmak için resimli çocuk kitapları araştırılabilir veya Google aracılığıyla resimler veya kitaplar bulunabilir.</p> <p>Aktivite 2: Okulun ilk günü</p> <p>Sınıf Münazarası:</p> <p>İlköğretim okulunun ilk gününde nasıl hissettin? (Korkmuş, gergin, heyecanlı, yalnız, hasta)</p> <p>Sence seni bu şekilde hissetmeye iten ne oldu? Ne konuda endişeliydin? (Kimseyi tanımamak, hiç arkadaşının olmaması, ne yapacağını bilmemek, öğretmenini tanımamak, kaybolmaktan korkmak vb.)</p> <p>Sence okulun ilk gününde sınıf arkadaşlarının hisleri nasıldı? (aynı hissediyorlardı).</p> <p>Sınıf arkadaşlarının hisleri hakkındaki düşünlerini neler etkiledi? (yüzlerindeki ifadeler, söyledikleri, hareket şekilleri, yaptıklarından, aktivitelere dâhil olup olmamalarından vb.)</p> <p>Sence neden sınıf arkadaşlarının nasıl hissettiğini fark etmek önemli? Önemli çünkü böylece herkesin güvende ve mutlu hissettiğinden emin</p>








	<p>olabiliriz.</p> <p>Vurgulanacak noktalar: Etrafımızdaki insanların nasıl hissettiğini anlamanın bir kaç farklı yolu var. Etrafımızdaki insanların nasıl hissettiklerini anlamak önemli çünkü sonraki hareketlerimiz bunları göz önünde bulundurarak yaparız. Örneğin, üzgün olduklarında şefkatle yaklaşarak ve mutlu olduklarında mutluluklarını paylaşarak.</p>
 <p>Zaman</p>	<p>Bu oyunu okul aktivitelerinde uygulamak için, öğretmenlerin yaratıcı olmalı ve bütün senaryoyu ve gerekli gereçleri sağlaması gerekmektedir. Zamanlama aktivitenin kapsam alanı ve öğrenme hedeflerine bağlıdır.</p>
 <p>Resimler ve Diğer Belgeler</p>	
 <p>Diğer Alakalı Linkler</p>	<p>http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/uzduociu_lapai/uzduociu_lapas_jausmai_ir_bendravimas/scenario.16,position.5</p>
 <p>İpucu ve Hileler</p>	<p>Developer: http://www.sviesa.lt</p>






Mutlu Yaşam	
 Oyun Linki	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
 Geliştirici	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM (Türkiye)
 Oyun Türü	Telefon Uygulaması
 Hedef Yaşı	8+
 Dil(ler)	İngilizce, Fransızca, İtalyanca, Portekizce, Rumence, Yunanca, İspanyolca
 Prososyal Değer(ler)	Kişisel ilişkiler Barış İletişim Etik Farklılıkları kabul et / Hoşgörü
 Prososyal Beceri(ler)	Problem Cozme
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">• <i>Doğrudan</i>: Öğrencilerin bireysel ve toplumsal dijital yeteneklerini geliştirir.• <i>Dolaylı</i>: oyun oynayarak çevrimiçi araştırma gereçlerini geliştirmeyi ve ihtiyaçlarını ve problemlerini seslendirmeyi öğrenirler.• <i>Psikolojik, sosyolojik, prososyal</i>: kişisellik, güvenlik, farkındalık ve yetenekleri geliştirir.
 Oyunların Tanımı	Mutlu yaşam çocukların oynayarak çevrimiçi güvenliği öğrendikleri bir oyun. Öğretmenler şimdi öğrencilerine dijital



	<p>dünyada nasıl güvenli bir şekilde davranılabileceğini oyun oynayarak öğretebilirler. Bu oyun 8-12 yaş arası çocukların ebeveynleri ve öğretmenleri ile iletişim içerisinde dijital dünyayı öğretir.</p> <p>Test soruları internette oyun içerisine ilişkilendirilmiştir. Sosyal ağlar ve çevrimiçi oyunlar oyun içerisinde soru sormaya ve problemleri müzakere etmeye uygun şekilde tasarlanmıştır, bu şekilde öğrencileri dijital dünyayı sorumlu olarak kullanmayı öğrenirler.</p> <p>Bunun yanı sıra, Mutlu Yasam oyunu öğrenciler, ebeveynler ve öğretmenlerin internetteki riskleri ve fırsatların farkında olmalarını sağlar ve en iyi çevrim için pratikleri destekler. Bu oyun ve araç hala gelişmekte olan bir projedir ve hissedarların uyguladıkları resmi ve resmi olmayan yenilikçi araştırma teknikleriyle bu projeye güç kazanmaktadır. Bu proje 8 ve 12 yaş arasındaki çocukların dijital teknolojileri kullanarak katılımcı eğitim ile bütünleşmelerini hızlandırır.</p>
 Gerekli Donanım	Mobil araçlar, internet bağlantısı
 Aktivitenin Tanımı	<p>Oyun 8-12 yaş arasındaki çocuklara hitap eder ve çocukların ebeveynlerini ve öğretmenlerini de dâhil eder.</p> <p>Bu oyun “Yılanlar ve Merdiven oyunundan” esinlenmiş ve ek olarak test soruları dâhil edilerek hazırlanmış bir masa oyunudur. Test soruları internet üzerinde, sosyal medyada ve çevrimiçi oyunlarda tartışmalar başlatır ve bu tartışmalar moderatörler aracılığıyla dijital ortamdaki bu tartışmaları sorumlu ve dengeli bir seviyede tutmaya izin verir. Kâğıt sürümünün yanı sıra bu oyun aynı zamanda çevrimiçi olarak da ulaşılabilir.</p>
 Zaman	Aşağı yukarı 20 -30 dakika
 Resimler ve Diğer Belgeler	



	
 Diğer Alakalı Linkler	<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>
 İpucu ve Hileler	<p>Okullar ve eğitimciler İngilizce ve İtalyanca sürümlerini bedava olarak aşağıdaki e-mail adresinden isteyebilirler (sınırlı sayıda utun bulunmaktadır): jrc-happyonlife@ec.europa.eu</p>