

















Изгубени во вселената	
 Линк до играта	http://prosociallearn2.atosresearch.eu/content/lost-space
 Промотор	Polo Europeo Della Conoscenza (Италија)
 Тип на игра	Онлајн игра – за повеќе играчи (2 до 3 играчи) - игра со загатки
 Возрасна група	7- 10
 Јазик(ци)	Англиски, италијански, грчки, шпански
 Просоцијални вредности	Помош едни на други Великодушност / економија Лични односи Комуникација
 Просоцијални вештини	Придружете се на група Споделете ги работите Самоконтрола Решавање на проблем Соработка Побарајте помош Помогни им на другите
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> › <i>Директни:</i> Математика (собирања и одземања) › <i>Интер и меѓудисциплинарни:</i> Мемориски вештини › <i>Психолошки, социолошки, просоцијални:</i> стратешко размислување, тимска работа, вештини.
 Опис на игрите	Тројца работи - инженер, истражувач и навигатор - мора да го најдат својот пат назад низ просторот на Вселената. Играчите ќе треба индивидуално да решат 3 загатки со зголемување на тешкотијата и да извршат кооперативна временски ограничена задача за решавање на серија собирања и одземања. Дополнително, како тим, преку директен разговор во училницата, играчите треба да одлучат кој ќе го игра секој робот и како ќе ги



	<p>користат добиените навестувања за намери: да си помогнат самите да ја решат загатката, да му помогнат на тимскиот колега или да му помогне на тимот да го спасат за последната мисија.</p>
 Потребна опрема	<p>Играта може да се игра на</p> <ul style="list-style-type: none"> - Компјутери со најмалку јадро i3 и 4Gb RAM - Таблети со 2Gb RAM <p>Минималниот пропусен опсег е 5 Mbps по машина.</p>
 Опис на активноста	<p>Секој играч може да го одбере типот на робот кој сака да го игра како: инженер, истражувач или навигатор. Во зависност од нивниот избор, секој ќе има уникатна загатка за решавање. Секој играч добива збир на токени (помошници). Тие можат да ги користат овие помошници за да си помогнат самите да ја решат загатката, да му помогнат на соиграчот да реши загатка или да ги зачува за последната мисија за да му помогне на тимот да го заврши нивото.</p> <p>Штедењето помошници, начинот на кој играчите ги даваат насоките и кога, ја дефинира стратегијата и соработката на тимот. Играчите треба да одлучат заедно, во зависност од ситуацијата на тимот и индивидуата, дали да ги користат помошниците, кога и како.</p>
 Времетраење	<p>Секоја сесија може да трае просечно време од 15 минути</p>



<p> Слики или други документи</p>	 
<p> Други релевантни линкови</p>	<p>www.prosociallearn.eu</p>
<p> Извор</p>	<p>Developers: Pixelram (https://www.pixelram.com/)</p>

