












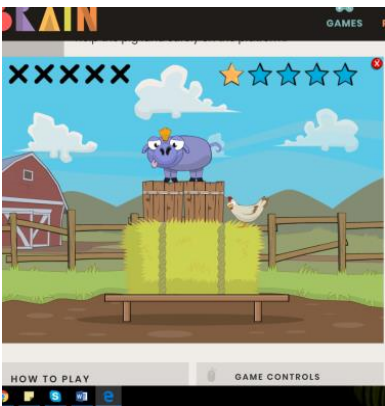


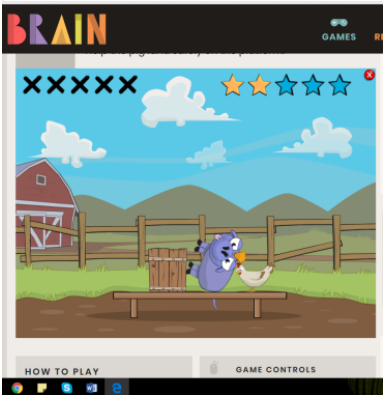



Прасе на купчето	
 Линк до играта	https://www.funbrain.com/games/pig-pile
 Промотор	DIIT - Trakia University (Бугарија)
 Тип на игра	Онлајн игра – за еден играч - игра со бегство / мини игра
 Возрасна група	9-11
 Јазик(ци)	Во играта нема зборови
 Просоцијални вредности	Почитување / толеранција / прифатете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



	<p>Нивното однесување е неочекувано. Ова е појдовна точка за дискусија по стекнувањето доволно искуство со играта.</p>
 Потребна опрема	<p>Компјутер со инсталиран Adobe Flash Player</p>
 Опис на активност	<p>Активноста може да се направи во училницата или во библиотеката за време на часовите за бесплатно читање или часовите за говорен јазик.</p> <p>Чекори за негово спроведување:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Играјте ја играта и после 10 минути поканете деца за да им објасните што се случи во играта и кои се главните ликови, што прават тие за да успеат? Дали успеваат заедно? Ако тие можат да зборуваат - можете ли да замислите како изгледаат нивните зборови? За што зборуваат? Итн. 2. Поканете ги децата да ги развиваат дијалозите, да ги запишат и да ја завршат ситуацијата! 3. Разговарајте со нив што е СРЕЌЕН, а што ТАЖЕН крај. 4. Додајте гледна точка: дали учениците знаат или читаат за ситуациите КОГА ни е потребна помош, или треба да се ЗАБЛАГОДАРИМЕ – оставете учениците да направат листа од зборови (колку можат повеќе) кои би ги користеле во овие ситуации. 5. Отворете ги листите со клучни зборови и оставете ги да проверат (споредуваат и штиклираат) што имаат, а што немаат во нив.
 Времетраење	<p>Подготовка 10 - 15 минути Имплементација 45 минути</p>
 Слики или други документи	



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

