













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



Pritaikymo pavyzdys

1. Iškeliami problema.
  2. Vaikai žaidžia žaidimą.
  3. Įgiję patirties jie diskutuoja, kas yra pusiausvyra.
  4. Žaidimo pabaigoje nusprendžia, kas yra nugalėtojas (aukščiausia figūra).
  5. Komentuojamos nesėkmės. Buvo bandyta daug kartų, bet nepavyko. Kodėl? Kaip pasiekti sėkmę?
  6. Ar žmogus savo veiksmis gali išlaikyti pusiausvyrą? Žaisdami mokiniai supranta, kad galima išmokti prognozuoti, kas ir kaip nutiks. Ar galime numatyti, kas nutiks, jei nebus pusiausvyros? Ar turėtume rizikuoti? Diskutuojama, kaip mes prognozuojame, išnaudojame galimybes, kad išlaikytume pusiausvyrą.
  7. Mokiniai turi pasiskirstyti į grupes po keturis mokinius. Šios pamokos metu galima aptari ir kitas labai artimas temas.  
Nuotraukos, sunaikinta gamta ir ekstremali urbanizacija miestuose. Draugiški / nedraugiški santykiai. Kova, liūdesys, ašaros; apkabinimas, žaidimai kartu, skaitymas, rašymas kartu, važiavimas dviračiais.  
Labai turtingi / labai neturtingi žmonės: nuotraukos apie maistą, drabužius, automobilius ir kt. Subalansuotas vartojimas.
  8. Gyvenimas ir mirtis: nelaimės, karai ir gamtos katastrofos.
  9. Grupės uždaviniai:
    - pateikti pasiūlymus pusiausvyrai pasiekti;
    - dalintis, keistis.
- Žingsniai:**
- sukurkite veikėją – avatarą;
  - pavadinkite jį / ją ir nuspręskite, kokių taisyklių bus laikomasi, ką jis / ji gali / ko negali daryti (taisyklės ir gebėjimai).
  - sukurkite penkių paveikslėlių istoriją, kurioje yra teigiamas veikėjas, palaikantis tvarką ir pusiausvyrą.
  - sukurkite istoriją, kurioje yra neigiamas veikėjas.
- Pirma tema. Aš ir pasaulis (darnus / chaotiškas).
- Antra tema. Mano ir mano klasės draugo darnūs / chaotiški santykiai.
- Trečia tema. Aš ir mano lūkesčiai dėl Žemės ateities – pusiausvyra ir disbalansas.
- Pabaiga
- Istorijos pasakojimas. Pirmiausia pasakojamos istorijas, kurios jiems labiausiai patinka (teisė pasirinkti).



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

