















„Sukurk savo herojų“ („Build Your Own Hero“)	
 Nuoroda	http://historysheroes.e2bn.org/whatisahero/view/19
 Rekomenduoja	DIIT – Trakijos universitetas, Bulgaria.
 Žaidimo tipas	Internetinis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui
 Tikslinė grupė	10–14 metų.
 Kalba(-os)	Anglų kalba.
 Vertybės	Etika, vieningumas, atsakomybė, komunikacija, pilietybė, bendradarbiavimas, empatija.
 Igūdžiai	Bendradarbiavimas, empatiškumas, žmogaus teisių propagavimas, pagarba, drąsa, komandinis darbas.
 Objectives	<p>Tiesioginiai: mokyti istoriją, sužinoti apie žmonių pasiaukojimą ir kovą už tai, kas prasminga ir teisinga.</p> <p>Netiesioginiai: sumodeliuoti savo herojų remiantis kitų herojų savybėmis. Mokyti empatiškai įsijausti į kitų žmonių likimą, „įšokti į jų klumpes“, padėti susikurti moralinį kompasą, kuris leistų įvertinti herojų elgseną bei pasiaukojimą.</p> <p>Tarpdalykiniai ryšiai: istorija, pilietiškumas, menai, socialinis ir emocinis švietimas.</p> <p>Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: sukurti saugią erdvę, kurioje vaikai galėtų rasti galimybių svajoti apie savo būsimą indėlį į visuomenę.</p>



 Aprašymas	<p>Žaidimas yra viena iš svetainės „Istorinės asmenybės“ („History Heroes“: http://historysheroes.e2bn.org/) dalių.</p> <p>Žaidimas leidžia mokiniams sukurti savo herojų pasirenkant jo išvaizdą, asmenines savybes bei stipriąsias puses. Kai herojus yra sukurtas, vaikai turi išspręsti galvosūkjį. Jie sužino apie kitas svarbias istorines asmenybes, jų stipriąsias puses ir žygdarbius. Žaidėjai savo herojus gali redaguoti pridėdami daugiau savybių, atsižvelgdami į tai, ką sužinojo sprenddami galvosūkjį.</p> <p>Vėliau mokiniai gali pristatyti kitiems, kaip atrodys jų naujas herojus ir kokios jo stipriosios pusės. Sukurti herojai gali būti pademonstruoti rengiantis rašyti pasakojimą ir kt.</p>
 Reikalingi įrankiai	<p>Kompiuteris ir interneto prieiga.</p>
 Veiklos aprašymas	<p>Žaidimas skirtas mokyklinio amžiaus vaikams, besimokantiems istorijos, pilietiškumo pagrindų.</p> <p>Tinkamiausias amžius, kai mokiniai pradeda kurti savo moralinį kompasą ir yra pasirengę mokytis ir tyrinėti kitų žmonių veiksmus, lėmusius pokyčius, atvedusius prie laisvės, teisingumo.</p> <p>Žaidimas struktūruotas – žingsnius galima koreguoti, tobulinant ir pristatant herojų išryškinama bendra įvaizdžio kryptis.</p> <p>Žaidimo žingsniai:</p> <ul style="list-style-type: none"> - eikite į svetainę ir pradėkite žaidimą; - sukurkite savo herojų (pirmiausia išvaizdą, vėliau parinkite stipriąsias puses ir t.t.); - spręskite galvosūkjį, kuris suteikia daugiau žinių apie realias asmenybes ir jų poelgius; - galite papildyti savo herojų, pridėti daugiau reikalingų savybių; - herojus pasirengęs išvysti pasaulį. <p>Tolimesnei veiklai mokytojai gali parengti skirtingas užduotis: parašyti pasakojimą apie savo herojų, diskusijos klausimus sieti su aktualijomis („Kaip jūsų herojus pasielgtų šioje situacijoje?“).</p>
 Trukmė	<p>Pasiruošimas nereikalingas, žaidimas gali trukti maždaug 10–20 minučių ir gali tęstis tol, kol leis mokytojas.</p>



<div data-bbox="300 837 384 909" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="228 913 461 981">Paveikslėliai ir kita informacija</p>	<div data-bbox="512 271 1228 676" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="512 705 1228 1111" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="512 1142 1228 1545" data-label="Image"> </div>
<div data-bbox="312 1576 376 1659" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="242 1659 445 1727">Kitos naudingos nuorodos</p>	<p data-bbox="512 1637 904 1671">http://historysheroes.e2bn.org/</p>
<div data-bbox="300 1796 384 1879" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="282 1877 406 1906">Patarimai</p>	<p data-bbox="512 1767 1377 1908">Svetainėje yra daugybė kitų užduočių ir žaidimų, kurie galėtų būti naudojami ugdant jaunų žmonių teisingumo, moralinių vertybių, pilietiškumo jausmą; užduotys yra kūrybiškos, reikalaujančios panaudoti įvairius įgūdžius, siekiančios sudominti.</p>



ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860

