













Laika – auksinio kaulo pėdsakais“ („Laika – on the trail of the golden bone“)	
 <b>Nuoroda</b>	<a href="http://prosociallearn2.atosresearch.eu/content/laika">http://prosociallearn2.atosresearch.eu/content/laika</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	Polo Europeo Della Conoscenza, Italija
 <b>Type of Game</b>	Internetinis pasakojimo žaidimas, skirtas vienam žaidėjui.
 <b>Tikslinė grupė</b>	8–11 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Anglų, italų, graikų, ispanų kalbos.
 <b>Tikslai</b>	Ttiesioginiai: mokytis renkant informaciją daryti prielaidas bei kurti (tikrinti) hipotezes Netiesioginiai: turtinti žodyną. Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: pratinti atkreipti dėmesį į kitų reakcijas, mokytis išskeltti klausimus, suprasti kitų, pomėgius, gerinti socialinius įgūdžius.
 <b>Aprašymas</b>	Veiksmas vyksta šunų parke. Pagrindinis veikėjas yra detektyvas Artūras, kuris turi rasti, kas pavogė auksinį kaulą. Žaidėjas, įkūnijantis detektyvą, apklausdamas keturių skirtingų asmenybių šunis, suvokdamas jų jausmus, santykius bei motyvus, turi išsiaiškinti, kas nutiko. Detektyvas, suvokdamas skirtingų asmenybių jausmus, santykius ir motyvus, atitinkamai artėja prie jų.
 	Asmeniniai santykiai, bendravimas, empatija, skirtumų pripažinimas ir priėmimas, etika.

<p><b>Vertybės</b></p>	
 <p><b>Igūdžiai</b></p>	<p>Jausmų atpažinimo įgūdžiai, jausmų ir emocijų identifikavimas, socialinių užuominų atpažinimas, draugystė, bendravimas.</p>
 <p><b>Reikalingi įrankiai</b></p>	<p>Kompiuteris, kurio procesorių branduolys i3 ar aukštesnis ir 4 Gb RAM (operatyviosios atminties), planšetiniai kompiuteriai su 2Gb RAM.</p> <p>Mažiausias įrenginio sparta 2 Mbps.</p>
 <p><b>Veiklos aprašymas</b></p>	<p>Žaidėjas surenka įkalčius (užuominas) spustelėjęs tam tikrus parko objektus. Šie įkalčiai bus naudojami dialogams su tyrinėjamais šunimis inicijuoti ir taip apie šunis (žinių kortelės) ir bylą (duomenų kortelės) surinkti daugiau informacijos. Žinių kortelės bus naudojamos užduočių testuose, kai žaidėjas turi teisingai priskirti tinkamiausius ir antipatiškiausius dalykus apie veikėjus, kuriuos prieš tai pažino. Tam tikrose žaidimo vietose žaidėjas turi pasirinkti vieną iš trijų teiginių, kad tinkamai išnagrinėtų veikėją remdamasis tuo, ką anksčiau sužinojo, tai jam padės judėti pirmyn.</p> <p>Žaidimas dalinamas į keturias nuoseklias dalis (epizodus), kiekvienoje jų sutelkiant dėmesį į vieną iš keturių žaidimo personažų ir jo bėdų. Dalys turi būti žaidžiamos iš eilės.</p>
 <p><b>Timing</b></p>	<p>Žaidimo trukmė – nuo 15 iki 30 minučių.</p>



Paveikslėliai ir kita  
informacija



Kitos naudingos  
nuorodos


[www.prosociallearn.eu](http://www.prosociallearn.eu)



Patarimai

Sukurti puikūs dialogai, vaikas gali prirėkti daugiau laiko visiems sakiniams perskaityti.

Yra galimybė dviems vaikams žaisti tuo pačiu įrenginiu. Tokiu atveju jie turėtų aptarti savo pasirinkimą ir skaityti dialogus vaidmenimis taip

	gerindami savo raiškiojo skaitymo įgūdžius.
 <b>Šaltinis</b>	Kūrėjai: <a href="http://madaboutpandas.de/">http://madaboutpandas.de/</a>