
















Laika (Altın kemiğin pesinde)	
 Oyun Linki	http://buero.kunst-stoff.de:5500/
 Geliştirici	Polo Europeo Della Conoscenza (İtalya)
 Oyun Türü	Çevrimiçi oyun – Tek oyunculu – Hikâye oyunu
 Hedef Yaşı	8-11
 Dil(ler)	İngilizce, İtalyanca, Yunanca, İspanyolca
 Prososyal Değer(ler)	Kişisel ilişkiler İletişim Empati Farklılıkları kabul etme Etik
 Prososyal Beceri(ler)	Diğerleriyle iletişim kurma Hisleri ve duyguları tanımla ve ifade etme Empati yapma Sosyal ipucular tanımlama Sorun çözme Sıralı yapma
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">› <i>Doğrudan</i>: bilgileri toplayıp, hipotezleri test edip, varsayımlar oluşturmayı öğrenmek.› <i>Dolaylı</i>: dikkatini diğerlerinin ve onların tepkilerinin üzerinde tut.› <i>Disiplinler arası ve çapraz disiplinli</i>: Kelime dağarcığını geliştir.› Psikolojik, sosyolojik, prososyal: Dikkatini diğerlerinin tepkilerine ver, öğrenmek için sorular sor; diğerlerinin ilgilerini öğren, sosyalleşme yeteneğini geliştir.



 Oyunların Tanımı	<p>Oyun bir kopek parkında geçer. Oyunun başkahramanı dedektif kopek (Arthur) kimin altın kemiği çaldığını bulmaya çalışır. Oyun dedektif kopek (Arthur) farklı kişiliklerde 4 kopek ile konuşarak ne olduğunu öğrenir. Konuştuğu kopeklerin hislerini, ilişkilerini ve motivasyonlarını öğrenip bunları göz önünde bulundurarak yaklaşması gerekmektedir.</p>
 Gerekli Donanım	<p>Oyunun oynanabileceği donanımlar:</p> <ul style="list-style-type: none">- İ3 işlemcili ve 4GB RAM e sahip bilgisayarlar- 2GB li Tabletler- Donanımlarda en düşük bant genişliği 2Mbps
 Aktivitenin Tanımı	<p>Oyuncu ipuçlarını parktaki belirli objelere tıklayarak toplar. Bu ipuçları kopeklerle yapılacak konuşmaları yönlendirecek ve bu sebeple kopekler hakkında (bilgi ve not kartlarını kullanarak) bilgi toplamak faydalı olacaktır. Bilgi kartları oyuncuların tanıştıkları karakterlerin tercih edilen ve hoşlanılmayan özelliklerini doğru şekilde belirledikleri testlerde kullanılıyor. Oyunda daha önceki ilerlemeleri ve öğrendikleri bilgilere dayanarak oyuncular, oyun içerisinde verilen 3 ifadeden birini seçerek karşılarındaki karakterle iletişime geçecekler. Oyun ilerlemeli 4 bölüme ayrılmıştır, her bölüm oyun içerisindeki 4 karakterden birine ve o karakterin problemlerine odaklanır. Bölümler verilen sıralama da oynamaya planlanmıştır.</p>
 Zaman	<p>Her bolum 15 ila 30 dakika içerisinde bitirebilir.</p>
 Resimler ve Diğer Belgeler	



	 
 Diğer Alakalı Linkler	www.prosociallearn.eu
 İpucu ve Hileler	<p>Diyaloglar çok detaylı yazıldığı için çocukların bütün yazılanları okumaları zaman alabilir.</p> <p>İki çocuk bir bilgisayarda oynayabilirler. Bu şekilde çocuklar seçenekleri kendi aralarında tartışabilir ve diyalogları beraberce okuyup, okuma anlama yeteneklerini geliştirebilirler.</p>
 Kaynak	Geliştiriciler: http://madaboutpandas.de/

