




















Изгубени в космоса	
 Линк към играта	http://prosociallearn2.atosresearch.eu/content/lost-space
 Предложена от	Polo Europeo Della Conoscenza (Италия)
 Вид игра	Он-лайн игра – 2 или 3 играчи – пъзел
 Целева възраст	7- 10
 Език/ци	английски, италиански, гръцки, испански
 ПроСоциални ценности	Взаимопомощ щедрост/икономика личностни взаимоотношения комуникация
 ПроСоциални умения	Присъединяване към група споделяне самоконтрол разрешаване на проблеми сътрудничество търсене на помощ
 ПроСоциални умения	<ul style="list-style-type: none"> ↳ <i>Директна:</i> математика (събиране и изваждане) ↳ <i>интер и крос-дисциплинарна :</i> памет ↳ <i>психологическа, социологически, просоциални:</i> стратегическо мислене, умения за работа в екип.



Цели	
 Описание на играта	<p>Три робота - инженер, учен и навигатор – трябва да открият пътя към дома, след като са се загубили в безкрайния космос. Играчите трябва да разрешат 3 пъзела самостоятелно с повишаваща се трудност и да изпълнят трудни задачи за определено време – да разрешат уравнения с изваждане и събиране. Допълнително, като отбор те трябва да решат кой коя роля да заеме и как да използват помощните жетони- с помощта на които могат да разрешат пъзелите и да си помогнат на себе си и на екипа..</p>
 Необходими инструменти	<p>Играта може да се играе на:</p> <ul style="list-style-type: none"> - компютри с ядро i3 и 4Gb рама - таблети с 2Gb рама <p>*Минимални изисквания за мрежа е 5 Mbps на таблет/машина</p>
 Описание на дейностите	<p>Всеки играч може да избере роботът, с който иска да играе-инженер, учен или навигатор. В зависимост от избора им трябва да разрешат пъзел.</p> <p>Всеки играч получава жетони (съвети). Може да ги използва за да разрешава пъзелите, да помага на съотборник или да ги използва за да си помогнат да разрешат пъзела, да намерят съвместно екипно решение или да ги запазят за финалната мисия, за да подпомогне екипа да завърши постижението.</p> <p>Как и кога използват жетоните и „подказванията” ще определи и стратегията им, и начина по който си сътрудничи отборът. Играчите трябва да решат индивидуалната си ситуация и тази на целия екип- дали и кога да използват жетоните си.</p>
 Времетраене	<p>Всяка игра може да продължи до 15 мин.</p>



 <p>Снимки или други документи/детайли</p>	 
 <p>Други източници на информация</p>	<p>www.prosociallearn.eu</p>
 <p>Източник/ци</p>	<p>Pixelram (https://www.pixelram.com/)</p>

