










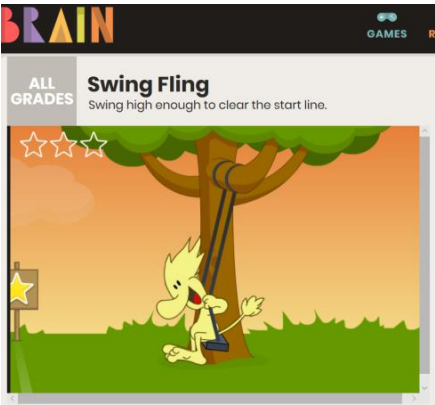




| <b>„Sūpynės“ („Swing Fling“)</b>  |   |
|---|---|
| <br><b>Nuoroda</b>               | <a href="https://www.funbrain.com/games/swing-fling">https://www.funbrain.com/games/swing-fling</a>   |
| <br><b>Rekomenduoja</b>          | DIIT – Trakijos universitetas, Bulgarija.   |
| <br><b>Žaidimo tipas</b>         | Trumpas internetinis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui.   |
| <br><b>Tikslinė grupė</b>        | 8–10 metų.  |
| <br><b>Kalba(-os)</b>          | Šiame žaidime nėra teksto.  |
| <br><b>Vertybės</b>            | Išsilavinimas, emocijos.  |
| <br><b>Igūdžiai</b>            | Emocijų nustatymas ir raiška, savikontrolė.   |
| <br><b>Tikslai</b>             | Tiesioginiai: išsiūbuoti veikėją, kad jis peršoktų per starto liniją.<br>Netiesioginiai: panaudoti igūdžius (problemų sprendimą, kantrumą, užsispyrimą) siekiant tikslo.<br>Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: mokyti vaikus, kaip valdyti savo neigiamas emocijas (pyktį) ir kaip būti ištvermingiems ir susikaupusiems. |
| <br><b>Aprašymas</b>           | Veikėjas (mažas geltonas gyvūnelis) supasi ant sūpynių. Veikėjui reikia išsisupti taip, kad nušokęs peršoktų liniją, tačiau tai nėra lengva. Vaikams reikia daryti lėtus, bet tikslus judesius tam, kad veikėjas sėkmingai pasiektų savo tikslą.  |
| <br><b>Reikalingi įrankiai</b> | Kompiuteris, Adobe Flash Player programa.   |



|   |   |
|---|---|
|  <p><b>Veiklos aprašymas</b></p>                   | <p>Į šią veiklą galima įtraukti įvairias vaikų grupes. Kiekvienos poros ar trijų asmenų grupėms užsiėmimui reikia vieno kompiuterio. Šis žaidimas skirtas įgūdžių tobulinimui. Tinkamas momentas, tinkamas veiksmas – yra šios veiklos tema.</p> <p><b>Žingsniai</b></p> <p>Pristatyti žaidimą, leisti žaisti ir tiesiog stebėti, ar tarp mokinių užsimezga dialogas. Ar jis prasideda tinkamai (mandagiai, švelniai)? Ar elgesys remiasi neagresyvaus bendravimo taisyklėmis (stebėti kūno kalbą)? Individualiai pamokykite juos <i>akis į akį</i> dialogo. Ką sakyti? Kaip elgtis? Tikslas – suprasti skirtumus tarp to, kas sakoma, ir to, ką sako kūnas.</p> <p>Galima organizuoti diskusiją „Kodėl žmonės pasiduoda?“. (Tikisi staigių rezultatų, nepasitiki savimi, bijo klysti, greitai nusivilia, mano, kad nesugeba nieko padaryti, saugo save užkirsdami kelią galimybei atrodyti kvailai prieš kitus, nežino, kaip šnekėti, kai kažkas juos erzina; tinkamai nesupranta kitų ketinimų – laiko juos agresyviais, nežino, kaip priimti pagalbą, neprisitaiko ir dėl to savęs gailisi). Tokie dialogai rekomenduojami, kad būtų išvengta panašių situacijų.</p> |
|  <p><b>Trukmė</b></p>                            | <p>Pasiruošimas – 15 minučių, pritaikymas – 45 minutės.</p>   |
|  <p><b>Paveikslėliai ir kita informacija</b></p> |    |

