














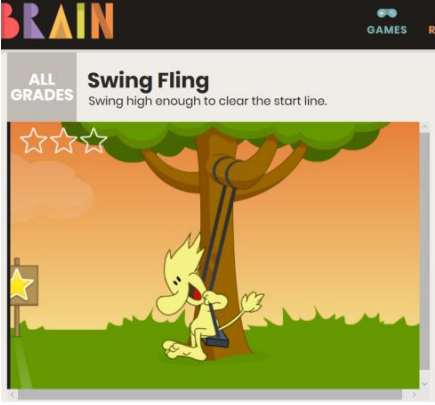


<b>Fling'i Salla</b>	
 <b>Oyun Linki</b>	<a href="https://www.funbrain.com/games/swing-fling">https://www.funbrain.com/games/swing-fling</a>
 <b>Geliştirici</b>	DIIT – Trakya Üniversitesi (Bulgaristan)
 <b>Oyun Türü</b>	Çevrimiçi Oyun – Tek oyunculu – Mini oyun / Flash oyun
 <b>Hedef Yaşı</b>	8-10
 <b>Dil(ler)</b>	Oyun içerisinde yazı veya konuşma yoktur.
 <b>Prososyal Değer(ler)</b>	Eğitim Duygular
 <b>Prososyal Beceri(ler)</b>	Hisleri tanımlama ve ifade etme Kendini kontrol etme
 <b>Hedefler</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>› Doğrudan: karaktere başlangıç çizgisine zıplaması için salıncağı salmasına yardım etmek.</li><li>› Dolaylı: yetenekleri kullanmak için: problem çözme, sabırlı olma ve süreklilik</li><li>› Psikolojik, sosyolojik, prososyal: çocuklara nasıl sabırlı ve konsantre olacaklarını öğretirken, negatif düşüncelerin (kızgınlık gibi) üstesinden gelmeyi öğretir.</li></ul>
 <b>Oyunların Tanımı</b>	Bir küçük sarı hayvan ağaç salıncakta sallanmaktadır. Başlangıç noktasına zıplamak için daha hızlı sallanması gerekmektedir, ama salıncağı sallamak o kadar da kolay değildir. Oyuncuların görevleri başarılı bir şekilde tamamlamaları için yavaş ama sürekli hareketlerle karakteri sallamaları gerekmektedir.



 <b>Gerekli Donanım</b>	Adobe Flash Player yüklü bir bilgisayar.
 <b>Aktivitenin Tanımı</b>	<p>8 ile 10 yaş arasındaki çocuklardan oluşan karışık bir grup ile bu oyun oynanabilir.</p> <p>Bu aktivitede üç kişilik gruplar için bilgisayarlara ihtiyaç vardır. Bilgisayar dersleri bu oyun için uygundur. Bu oyundaki amaç eğitimden daha ziyade yetenek geliştirme amaçlıdır. Öğrenciler “ANın ” önemini anlamları gerekmektedir çünkü doğru zamanlamayla oyunda başarı elde edilebilir.</p> <p>Doğru zaman, doğru hareketler bu aktivitenin ana noktasıdır.</p> <p><b>Aktivitenin basamakları:</b></p> <p>Tanıt, Öğrencilere oyunu oynamalarına izin ver ve gözlemler: Öğrenciler arasında oyun hakkında karşılıklı konuşmalar başladı mı? Bu konuşmalar uygun (kibar ve nazik) şekilde mi başlıyor? Öğrencilerin davranışları (vücut dilleri) onların saldırgan olmayan iletişimleriyle bağlantılı mı? Onlara özel olarak öğret: Yüz yüze diyalogu Ne demeleri gerekir? Nasıl davranmaları gerekir?</p> <p>Amacı – öğrencilerin konuşmaları ile vücut dilleri arasında bir uyum oluşturmak.</p> <p><b>Daire Oluştur ve Tartış:</b></p> <p>Neden insanlar pes eder? – çünkü insanlar çok hızlı sonuçlar beklerler ve kendilerine inanmayı bırakırlar; Basarisiz olmaktan korkarlar; umutlarını keserler; kendilerini bunu başaramayacak kapasitede görürler; kendilerini herkesin önünde budala durumuna düşmekten savunurlar, birileri onlarla alay ettiğinde, nasıl konuşacaklarını bilmezler; diğerlerinin niyetlerini doğru okuyamazlar ve onları saldırgan olarak görürler; yardımı nasıl kabul edeceklerini bilmezler, adapte olamazlar ve kendileri için üzülürler.</p> <p>Başarıldığın üstesinden nasıl gelirler? Bu konuşmaları öğrencilerle tekrar edin. Bu konuşma sırasında öğrencilerin sınıf ortamından ayrılmaları daha iyi sonuçlar doğurur.</p>
 <b>Zaman</b>	Hazırlanma 15 dakika ve uygulama 45 dakika



<p> Resimler ve Diğer Belgeler</p>	
---	---

