







Duygular ve İletişimler	
 Oyun Linki	http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/demonstracijos/emocijos_ir_bendravimas/,scenario.16,position.0
 Geliştirici	Panevezys Bölgesi Eğitim Merkezi (Litvanya)
 Oyun Türü	Etkileşimsiz slayt gösterisi, sadece bilgi içerir.
 Hedef Yaşı	6-14
 Dil(ler)	Litvanyaca
 Prososyal Değer(ler)	Duygular İletişim/İşbirliği



 Prososyal Beceri(ler)	<p>Diğerleriyle iletişim kurma</p> <p>Diğerlerine saygı göstermek</p> <p>Bir görüş açısına sahip olmak</p> <p>Hisleri ve duyguları ifade etme ve tanımlama.</p> <p>Empati yapmak</p> <p>Sosyal ipuçlarını tanımlama</p> <p>Kendini kontrol etme</p> <p>İşbirliği</p> <p>Sorun çözmek</p> <p>Planlar ve hedefler koymak</p> <p>Yardım isteme</p> <p>Diğerlerine yardım etme</p>
 Hedefler	<p>Öğrenciler insanların çeşitli duygularını tanımayı öğrenirler ve tartışırlar.</p>
 Oyunların Tanımı	<p>İki görsel örnekleme vardır:</p> <ul style="list-style-type: none">- İlk görselde, duygusal tanıma görevi sunulmakta. Öğrencinin resimde gösterilen duyguyu tanımlaması gerekmektedir. Öğrenci her tahmin için 5 puan kaybeder ve doğru cevaplar için 10 puan kazanır. Öğrenciler görevleri öğrenerek ve kontrol ederek yapabilirler.- İkinci sunumda verilen görsel ile bağlantı kurma ve müdahale etme. Öğrenciler bir kaç görselde aynı duyguları görebilirler, ama verilen bütün duyguları kullanmak zorunda da değiller. Görevleri tamamladıktan sonra, öğrenciler durumlara atadıkları duyguları birbirleriyle tartışabilirler. Sonrasında aynı duyguları paylaşabilirler ve duyguları kontrol etme üzerine fikirlerini paylaşabilirler. Her duygu belirli durumlar için kullanışlı olabilir. Görevleri bitirdikten sonra, öğrenciler hep beraber sonuçlara ulaşabilirler.
 Gerekli Donanım	<p>Çevrimiçi mevcut, Adobe Flash Player gereklidir.</p>

**Aktivitelerin Tanımı**

Bu bir oyundan ziyade ders aktivitelerine dâhil edilebilir öğrenme nesnesidir. Örneğin derslerde duygular ve hisler üzerine tartışmalar yapılabilir.

Örnek aktiviteler:

Aktivite 1: Hikâyelerde hisler

Öğretmenlere notlar: Bu aktivite için, duyguları gösteren resimler ve kitaplar hazırla. Çeşitli duyguları sıralı (örneğin: mutluluk, üzünlük, yalnızlık, gurur, korku, şaşırılmış, kendine güven, kafası karışmış vb.) olarak gösteren ("Emotions and communication" içerisindeki) hikâyeler kullanılabilir. Hikâyeyi okurken öğrencilere ifade edilen duyguları sorun. Öğrencilerin ilgilerini yüz ifadelerine ve sözsüz el kol hareketlerine çekiniz. Hikâyeyi okurken çocuklardan verilen duyguları, temel duygular listesinde verilen duygularla, tanımlamalarını isteyin. Öğrencilere bütün duyguların önemli ve geçerli olduğunu ve hiç bir duygunun yanlış olmadığını vurgulayın.

Duygu ve hislerle ilgili resimler bulmak için resimli çocuk kitapları araştırılabilir veya Google aracılığıyla resimler veya kitaplar bulunabilir.







Aktivite 2: Okulun ilk günü

Sınıf Münazarası:

- İlköğretim okulunun ilk gününde nasıl hissettin? (Korkmuş, gergin, heyecanlı, yalnız, hasta)
- Sence seni bu şekilde hissetmeye iten ne oldu? Ne konuda endişeliydin? (Kimseyi tanımamak, hiç arkadaşının olmaması, ne yapacağını bilmemek, öğretmenini tanımamak, kaybolmaktan korkmak vb.)
- Sence okulun ilk gününde sınıf arkadaşlarının hisleri nasıldı? (aynı hissediyorlardı).
- Sınıf arkadaşlarının hisleri hakkındaki düşüncelerini neler etkiledi? (yüzlerindeki ifadeler, söyledikleri, hareket şekilleri, yaptıklarından, aktivitelerle dâhil olup olmamalarından vb.)
- Sence neden sınıf arkadaşlarının nasıl hissettiğini fark etmek önemli? Önemli çünkü böylece herkesin güvende ve mutlu hissettiğinden emin olabiliriz.

Vurgulanacak noktalar: Etrafımızdaki insanların nasıl hissettiğini anlamanın bir kaç farklı yolu var. Etrafımızdaki insanların nasıl hissettiklerini anlamak önemli çünkü sonraki hareketlerimiz bunları göz önünde bulundurarak yaparız. Örneğin, üzgün olduklarında şefkatle yaklaşarak ve mutlu olduklarında mutluluklarını paylaşarak.



 Zaman	<p>Bu oyunu okul aktivitelerinde uygulamak için, öğretmenlerin yaratıcı olmalı ve bütün senaryoyu ve gerekli gereçleri sağlaması gerekmektedir. Zamanlama aktivitenin kapsam alanı ve öğrenme hedeflerine bağlıdır.</p>
 Resimler ve Diğer Belgeler	 
 Diğer Alakalı Linkler	<p>http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/uzduociu_lapai/uzduociu_lapas_jausmai_ir_b_endravimas/,scenario.16,position.5</p>
 İpucu ve Hileler	<p>Developer: http://www.sviesa.lt</p>

