




















Mutlu Yaşam	
 Oyun Linki	1) https://itunes.apple.com/us/app/happy-onlife/id1017319944?mt=8 2) https://play.google.com/store/apps/details?id=ec.europa.publications.happyonlife&hl=tr
 Geliştirici	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM (Türkiye)
 Oyun Türü	Telefon Uygulaması
 Hedef Yaşı	8+
 Dil(ler)	İngilizce, Fransızca, İtalyanca, Portekizce, Rumence, Yunanca, İspanyolca
 Prososyal Değer(ler)	Kişisel ilişkiler Barış İletişim Etik Farklılıkları kabul et / Hoşgörü
 Prososyal Beceri(ler)	Problem Çözme
 Hedefler	› <i>Doğrudan:</i> Öğrencilerin bireysel ve toplumsal dijital yeteneklerini geliştirir. › <i>Dolaylı:</i> oyun oynayarak çevrimiçi araştırma gereçlerini geliştirmeyi ve ihtiyaçlarını ve problemlerini seslendirmeyi öğrenirler.



	<p>› <i>Psikolojik, sosyolojik, prososyal</i>: kişisellik, güvenlik, farkındalık ve yetenekleri geliştirir.</p>
 Oyunların Tanımı	<p>Mutlu yaşam çocukların oynayarak çevrimiçi güvenliği öğrendikleri bir oyun. Öğretmenler şimdi öğrencilerine dijital dünyada nasıl güvenli bir şekilde davranılabileceğini oyun oynayarak öğretebilirler. Bu oyun 8-12 yaş arası çocukların ebeveynleri ve öğretmenleri ile iletişim içerisinde dijital dünyayı öğretir.</p> <p>Test soruları internette oyun içerisine ilişkilendirilmiştir. Sosyal ağlar ve çevrimiçi oyunlar oyun içerisinde soru sormaya ve problemleri müzakere etmeye uygun şekilde tasarlanmıştır, bu şekilde öğrencileri dijital dünyayı sorumlu olarak kullanmayı öğrenirler.</p> <p>Bunun yanı sıra, Mutlu Yaşam oyunu öğrenciler, ebeveynler ve öğretmenlerin internetteki riskleri ve fırsatların farkında olmalarını sağlar ve en iyi çevrim için pratikleri destekler. Bu oyun ve araç hala gelişmekte olan bir projedir ve hissedarların uyguladıkları resmi ve resmi olmayan yenilikçi araştırma teknikleriyle bu projeye güç kazanmaktadır. Bu proje 8 ve 12 yaş arasındaki çocukların dijital teknolojileri kullanarak katılımcı eğitim ile bütünleşmelerini hızlandırır.</p>
 Gerekli Donanım	<p>Mobil araçlar, internet bağlantısı</p>
 Aktivitenin Tanımı	<p>Oyun 8-12 yaş arasındaki çocuklara hitap eder ve çocukların ebeveynlerini ve öğretmenlerini de dâhil eder.</p> <p>Bu oyun “Yılanlar ve Merdiven oyunundan” esinlenmiş ve ek olarak test soruları dâhil edilerek hazırlanmış bir masa oyunudur. Test soruları internet üzerinde, sosyal medyada ve çevrimiçi oyunlarda tartışmalar başlatır ve bu tartışmalar moderatör aracılığıyla dijital ortamdaki bu tartışmaları sorumlu ve dengeli bir seviyede tutmaya izin verir. Kâğıt sürümünün yanı sıra bu oyun aynı zamanda çevrimiçi olarak da ulaşılabilir.</p>
 Zaman	<p>Aşağı yukarı 20 -30 dakika</p>



 Resimler ve Diğer Belgeler	 
 Diğer Alakalı Linkler	<p>https://ec.europa.eu/jrc/en/scientific-tool/happy-onlife-game-raise-awareness-internet-risks-and-opportunities https://web.jrc.ec.europa.eu/happyonlife/</p>
 İpucu ve Hileler	<p>Okullar ve eğitimciler İngilizce ve İtalyanca sürümlerini bedava olarak aşağıdaki e-mail adresinden isteyebilirler (sınırlı sayıda utun bulunmaktadır): jrc-happyonlife@ec.europa.eu</p>

