







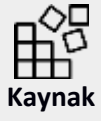




| Sustainable Shaun | |
|--|--|
|  Oyun Linki | https://www.sustainablelearning.com/resource/sustainable-shaun |
|  Hazırlayan | DIITT, Trakia University, Bulgaria |
|  Oyun Türü | Mobil oyun-tek oyuncu |
|  Yaş Grubu | 7-11 yaş |
|  Dil | İngilizce |
|  Prososyal Değer | Çevre bilinci İşbirliği Bakım Empati Planlama Sürdürülebilirlik Dostluk |
|  Prososyal beceri | Problem çözme Çevreyi korumak İşbirliği Arkadaş edinmek Yaratıcı düşünce Akıllı seçimler yapmak |
|  Hedefler | <ul style="list-style-type: none">› Doğrudan: Sürdürülebilir bir şekilde yaşamayı öğrenin› Dolaylı: farkındalık geliştirmek, işbirliği becerileri geliştirmek, Çevre güvenliği,› Psikolojik, sosyolojik, toplum yanlısı: yaşam boyu öğrenmeyi, becerileri ve farkındalığı teşvik edin; disiplinler arası matematik |



| | |
|--|---|
|  Oyunun açıklaması | <p>Oyun, çocukların gruplar / takımlar halinde veya tek oyunculu tarafından arka arkaya 7 gün içinde sürdürülebilir bir şehir inşa etmelerini sağlar. Ana karakter Shaun'u arkadaşlarının yardımıyla yapabilir. Hurdalıktan farklı malzemeler toplayabilir, şehir için tesisler kurabilir, geri dönüştürebilir ve ihtiyaç duyulan yiyecek, barınak ve sürdürülebilir enerji kaynaklarını sağlayabilirler.</p> |
|  Gerekli malzeme | <p>İnterent erişimi olan bir cihaz (dizüstü bilgisayar, bilgisayar, tablet)</p> |
|  Aktivitenin tanımı | <p>Oyun sırasında gerçekleşen birkaç önemli aktivite var. Ana karakter, her sabah kaynakların mevcudiyetine ve gün içinde karşılanması gereken ihtiyaçlara göre kararlar vermek zorundadır. Kaynakları sağlamak için, Shaun, yaramaz aç domuzlar tarafından kovalanırken arkadaşlarıyla birlikte alabildikleri kadar nesneyi (çizgiler, çaprazlar, kombinasyonlar kullanarak) alabilecekleri hurdalığa girmek zorundadır. Her koyun kaynak toplayabildiğinde bina başlar. Faaliyetler, Bulgaristan dahil farklı coğrafi bölgelerde gerçekleşir.</p> <p>Oyun öncesinde, sırasında ve sonrasında, her bir oyuncunun / takımın en iyi sonuçlar için seçtiği stratejiler hakkında bilgi sağlamak amacıyla farklı türden tartışmalar dahil edilebilir.</p> |
|  Zaman | <p>10 dakika</p> |
|  Oyundan görüntüler |  |
|  İlgili bağlantılar | <p>https://www.sustainablelearning.com/</p> |
|  İpuçları | <p>Sürdürülebilir öğrenme, oyuna eşlik edecek öğrencilerin yaşına, bilgisine ve gelişimine dayalı farklı müfredatlar sağlar.</p> |



<https://www.aardman.com/>