











„Tvarus Shaunas“ ("Sustainable Shaun")	
 Žaidimo nuoroda	https://www.sustainablelearning.com/resource/sustainable-shaun
 Rengėjas	DIITT, Trakijos Universitetas, Bulgarija
 Žaidimo tipas	Mobilusis žaidimas, skirtas vienam žaidėjui
 Tikslinė grupė	7-11 metų mokiniai
 Kalba	Anglų k.
 Prosocialinės vertybės	Aplinkosauginis sąmoningumas Bendradarbiavimas Globa /priežiūra Empatija Planavimas Tvarumas Draugystė
 Prosocialiniai įgūdžiai	Problemų sprendimas Gamtos apsauga Bendradarbiavimas Gebėjimas susidraugauti Kūrybinis mąstymas Gebėjimas išmintingai pasirinkti
 Tikslai	Tiesioginiai: mokytis gyventi tvariai Netiesioginiai: ugdyti sąmoningumą, bendradarbiavimo įgūdžius, aplinkosaugą Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: skatinti mokymąsi visą gyvenimą, įgūdžius ir sąmoningumą; Tarpdisciplininiai: ugdyti matematinius gebėjimus



 <p>Žaidimo aprašymas</p>	<p>Vaikai žaisdami grupėms ar po vieną gali pastatyti tvarų miestą per 7 dienas. Pagrindinis veikėjas Shaunas tai gali padaryti padedamas draugų. Jie gali surinkti įvairias šiukšles kieme, jas perdirbti, pastatyti komunalinius įrenginius miestui, aprūpinti reikalingu maistu, pastoge, tvariais energijos ištekliais.</p>
 <p>Reikalingi įrankiai</p>	<p>Įrenginiai, turintys interneto prieigą (kompiuteriai, planšetiniai kompiuteriai)</p>
 <p>Veiklos aprašymas</p>	<p>Žaidimo metu vyksta kelios svarbios veiklos. Pagrindinis veikėjas kiekvieną rytą turi priimti sprendimus atsižvelgdamas į išteklių prieinamumą ir poreikius, kuriuos reikia patenkinti dienos metu. Norėdamas pasirūpinti ištekliais, Shaunas turi patekti į šiukšlių kiemą, kuriame kartu su savo draugais gali gauti kuo daugiau daiktų (naudodami linijas, įstrižaines, derinius). Juos vejasi neklaužados išalkusios kiaulės. Kai kiekviena avis sugeba surinkti išteklius, prasideda statybos. Veikla vyksta skirtinguose geografiniuose regionuose. Prieš žaidimą, žaidimo metu ir po jo mokinius galima įtraukti į įvairias diskusijas siekiant suteikti informacijos apie kiekvieno žaidėjo / komandos pasirinktas strategijas, kad būtų pasiekti optimalūs rezultatai.</p>
 <p>Trukmė</p>	<p>Žaidimas gali trukti nuo 10 minučių iki valandos, tai priklauso nuo žaidimo būdo.</p>
 <p>Paveikslėliai ir kita informacija</p>	 <p>The screenshot shows the game interface for Day 6. At the top, it says 'DAY 6 GOOD MORNING!'. Below that, there are two main sections: 'HEDGEHOGS' and 'PIGEONS'. Each section has a description of their needs and a bar chart showing the current levels of Resources, Energy, Food, Transport, and Nature. The Hedgehogs section says 'These prickly pals need lots of FOOD to keep their hair spiky and strong'. The Pigeons section says 'Pigeons flock from Big City to their safe new home, but need lots of ENERGY to remind them where they came from.' There are also icons for each resource and a 'NEXT' button at the bottom.</p>



	
 <p>Kitos naudingos nuorodos</p>	<p>https://www.sustainablelearning.com/</p>
 <p>Patarimai</p>	<p>Tvarus mokymasis suteikia galimybes parengti skirtingas mokymo programas, pagrįstas amžiumi, žiniomis ir mokinių raida.</p>
 <p>Kūrėjas</p>	<p>https://www.aardman.com/</p>