











„Liyla ir karo šešėlis“ („Liyla and the Shadows of War“)	
 Nuoroda	https://quandarygame.org
 Rekomenduoja	Panevėžio rajono švietimo centras, Lietuva.
 Žaidimo tipas	Internetinis pasakojimu grįstas žaidimas, skirtas vienam žaidėjui.
 Tikslinė grupė	8-14 metų.
 Kalba(-os)	Anglų ir ispanų kalbos.
 Vertybės	Pagarba, tolerancija, skirtumų priėmimas, moralė, taika, demokratija, pilietiškumas, solidarumas, pagalba kitam.
 Įgūdžiai	Bendravimas, pagarba kitiems, tolesnių veiksmų ir pasekmių nustatymas, socialumo ženklų atpažinimas, savikontrolė, bendradarbiavimas, problemų sprendimas, gebėjimas nustatyti tikslus ir planus, pagalba kitiems.
 Tikslai	Tiesioginiai: mokytis priimti teisingus sprendimus. Netiesioginiai: įtraukti mokinius į morale grįstų sprendimų priėmimą, numatyti tolesnes veiklas ir pasekmes priimant sprendimus. Psichologiniai, sociologiniai, grįsti vertybėmis: mokytis įveikti iššūkius, iškylančius bendruomeniniame gyvenime, analizuoti etines, moralines problemas, susijusias su sprendimų priėmimu.
 Aprašymas	„Dilema“ („Quandary“) – nemokamas tarpdalykinis žaidimas, skirtas vertybių ugdymui bei mokymuisi etiškai priimti sprendimus, atpažinti etines problemas ir įveikti asmeniniame gyvenime iškylančius iššūkius. Žaidžiant gilinami šie įgūdžiai: - kritinis mąstymas; - gebėjimas numatyti tolesnius veiksmus ir pasekmes; - sprendimų priėmimas. Žaidimas „Dilema“ („Quandary“) pateikia sistemą, kuri moko suprasti etinį, morale grįstą sprendimų priėmimą tiesiogiai žaidėjams



	<p>nenurodant, kaip mąstyti. Žaidėjai privalo priimti sudėtingus sprendimus, kai nėra nei teisingo, nei klaidingo atsakymo, tačiau yra svarbios pasekmės tiek jiems patiems, tiek kitiems kolonijoje ir visai Braxos planetai. Veikdami su kitais kolonijos gyventojais, žaidėjai turi nagrinėti faktus, nuomones ir sprendimus visai kaip realiame gyvenime.</p> <p>„Dilema“ („Quandary“) apima platų etinių aspektų spektrą ir padeda mokiniams mokytis pamatyti situaciją iš skirtingų perspektyvų, ugdytis empatiją. Žaidime, žemės gyventojai apgyvendinami tolimoje Braxos planetoje. Žaidėjas yra misijos kapitonas ir atsižvelgdamas į galimas pasekmes jo paties įgulai ir Braxos planetos gyventojams, turi priimti svarbius sprendimus, susijusius su išlikimu.</p> <p>Žaidimą sudaro keturi skirtingi epizodai.</p> <p><u>Sužinokite faktus teisingai.</u> Šiame epizode žaidėjai turi atskirti faktus nuo nuomonių ir sprendimų.</p> <p><u>Susisteminkite.</u> Žaidėjas turi pasirinkti du sprendimus iš pateiktų ankstesniame epizode. Pasirinkus sprendimus, jie bus analizuojami tolesniame epizode.</p> <p><u>Tyrinėk požiūrius.</u> Remdamasis priimtais sprendimais ir faktų kortelėmis, žaidėjas siekia giliau suprasti kolonijos gyventojų nuomones. Kuo geriau jis supras gyventojus, tuo daugiau gaus taškų.</p> <p><u>Taryba.</u> Paskutiniame epizode žaidėjas turi pristatyti tarybai du argumentus „už“ ir du „prieš“ pasirinktą sprendimą. Tarybos sprendimas priklauso nuo žaidėjo įgūdžių atskirti faktus nuo nuomonių.</p>
 Reikalinga įranga	<p>Internete „Dilema“ („Quandary“) veikia bet kurioje žiniatinklio naršyklėje su naujausia „Flash“ grotuvo papildinio versija.</p> <p>Mobiliuosiuose įrenginiuose žaidimą „Dilema“ („Quandary“) galima naudoti kaip autonominę programą „Android“ (rasti per Google Play) ir „Apple iOS“ (rasti per Apple App Store).</p> <p>Perspėjimas. Būtina patikrinti, ar žaidimo autonominė programa suderinta su konkrečiu mobiliuoju įrenginiu.</p> <p>Autonominė programa ir žaidimo žiniatinklio versijos yra tokios pačios, tačiau mobiliajame įrenginyje yra išskirtinis Character Creator įrankis, kuriame žaidėjai gali kurti savo kolonijos gyventojus ir įveikti naujus iššūkius.</p>
 Veiklos aprašymas	<p>Pagrindinės ir vidurinės mokyklos mokiniams žaidimas „Dilema“ („Quandary“) gali būti labai naudingas formuojant bendruosius kritinio mąstymo įgūdžius:</p> <ul style="list-style-type: none"> - atskirti faktus (turimus duomenis) ir nuomones; - susieti faktus su hipotezėmis (žaidime siūlomi sprendimai); - įvertinti įrodymų (faktų) kiekį ir kokybę siekiant nuspręsti, kurią hipotezę (sprendimą) testuoti. <p>Mokiniai taip pat gali sėkmingai mokytis tyrimo procesų, pvz., mokantis biologijos: tarkime, biologas ieško (ir kartais randa) medicininių cheminių medžiagų, pagamintų kitų gyvių, kurie gali būti naudojami gydant žmonių ligas. Jei žaidimas „Dilema“ („Quandary“) žaidžiamas poromis ar komandomis, tokia veikla gal paskatinti bendrauti ir apginti</p>



	<p>mokslinius teiginius, kurie išplaukia iš informacijos, pateikiamos žaidime. Žaidimą „Dilema“ („Quandary“) galima pritaikyti anglų ar ispanų kalbų pamokose. Kiekviename epizode pateikiama daug galimybių plėsti žodyną. Kortelių rūšiavimo etapas suteikia puikią erdvę kalbų supratimui didinti, išnagrinėjus kalbos, vartojamos teiginiuose, ir kalbos, naudojamos faktams patvirtinti, struktūros ir tono. Dėl to šis žaidimas gali būti puiki priemonė mokinių skaitmeniniam raštingumui didinti padedant suprasti kalbinį toną ir pragmatinius tikslus skaitant kolonijos gyventojų teiginius. Be to, žaidimas puikiai tinka įvairiems gebėjimų lygiams (pradedantiesiems). Prasčiau kalbą mokantys mokiniai gali pradėti nuo žodžių prasmės analizės, garso įrašai leidžia įvairiapusisškai tyrinėti turinį. Pažengusiems mokiniams suteikia erdvę diskusijoms apie pragmatiką, kultūrinę moralę ir pasekmes realiame pasaulyje. Kadangi, palyginus su kitais, žaidimas yra trumpas, galima sukurti kūrybingų ir potencialiai ilgų išplėstinių veiklų praturtinant žaidimo tematiką. Tai leidžia žaidimą pritaikyti net labai pažengusiems mokiniams. Didžiausias žaidimo „Dilema“ („Quandary“) privalumas yra jo pritaikymo lankstumas, todėl jis gali būti kalbos mokymosi įrankis.</p>
 Trukmė	<p>Žaidimą „Dilema“ („Quandary“) sudaro keturi 20–30 minučių epizodai (trukmė taip pat priklauso nuo žaidėjo greičio ir interakcijos gylio). Norint, kad būtų išsaugomas žaidėjo progresas, reikia užsiregistruoti.</p>
 Paveikslėliai ir kita informacija	<p>Svetainėje galima rasti papildomos informacijos, kaip sėkmingai taikyti žaidimą „Dilema“ („Quandary“) ugdymo procese, apimant mokytojo žinyną, vaizdinius pamokų įrašus, planus ir darbalapius.</p> 



 <p>Kitos naudingos nuorodos</p>	<p>Svetainėje yra mokytojų forumas, kuriame pateikiama daug žaidimo taikymo patirčių ir pavyzdžių.</p>
 <p>Šaltinis</p>	<p>Kūrėjas: Learning Games Network. https://quandarygame.org Žaidimas atitinka JAV Bendrojo ugdymo modulio standartus.</p>

