











Cool School: Barışın Hakim Olduğu Yer	
 Oyun Linki	https://www.commonsemmedia.org/game-reviews/cool-school-where-peace-rules
 Geliştirici	Panevezys Bölgesi Eğitim Merkezi (Litvanya) Eğitimin Arkadaşları (FYROM)
 Oyun Türü	Çevrimiçi oyun - Tek oyunculu – Çok oyunculu – Hikaye oyunu
 Hedef Yaşı	5-9
 Dil(ler)	İngilizce
 Prososyal Değer(ler)	Kişisel ilişkiler/arkadaşlık Saygı/hoşgörü/farklılıkları kabul etme Empati Duygular Birbirine yardım et
 Prososyal Beceri(ler)	Diğerleri ile iletişim içinde olma Diğerlerine saygı duyma Bakış açısına sahip olma Hisleri ve duyguları tanımla ve ifade etme Empati yapma Sosyal ipucular tanımla Kendini kontrol etme İşbirliği Problem çözme Sırayla yapmak Planlar ve hedefler belirle Diğerlerine yardım et
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">▶ <i>Doğrudan</i>: Çocuklara tartışmaları çözme ve zorbalığı azaltma yollarını öğretmek▶ <i>Psikolojik, Sosyolojik, prososyal</i>: iyi ve kötü davranışların biçimlendirilmesi, oyuncular oyunu oynarken nasıl daha iyi kararlar verileceğini öğreniyorlar.



Oyunların Tanımı

Cool School bedava, prososyal, ve psikolojik bir oyundur. Bu oyunda oyunculara bir görev verilerek öğrencilere yardım etmeleri ve aralarındaki sorunları çözerek okula barış dolu bir ortam getirmeleri isteniyor.

Cool school barışın hakim olduğu duruma ve nasıl bir video oyununun eğitim amacıyla kullanılmasına bir örnek. Bu oyun oyunculara ulaşılabilir bir dil kullanarak ve öğrenmeyi yaratıcı tekrarlarla pekiştirerek, çocukların pratik yaparak daha iyi seçimlerde bulunmasına yardım eder. Hikâyeler gerçekçi ve cevaplar kesin hatlı değil. Bu özellik çocukları keşfetme ve öğrenmeye iterek, farklı şartlardaki sorunları çözmek için özel araçlar ve teknikler geliştirmeleri konusunda teşvik eder.

Oyuncular verilen görevlerde öğrenciler arasında yaşanan 26 yaygın sorun (örneğin; bir sınavda kopya çekmek, bir kişinin takımımıza katılmasına izin vermemek) hakkında sosyal hikâye videoları izler. Oyuncu her iki tarafında hikâyesini dinleyip seçeneklerden oynadığı karakterin nasıl bir müdahalede bulunarak sorunu çözmesi gerektiğine karar verir. Ondandan sonra video devam eder ve oyuncunun seçeneğinin durumu daha iyiye mi yoksa kötüye mi gittiğini gösterir. Eğer oyuncunun hareketiyle sorun çözümlerse oyuncu bir kupa kazanır, eğer sorun daha kötüye giderse oyuncu sorunu çözme çalışmasına devam eder.

Öğrenciler okulu keşfettikçe, etraflarındaki farklı öğrencilerin bu tarz anlaşmazlıklara maruz kaldığını görür. Oyuncu her iki tarafı da dinleyip ne yapacağına karar verir. Doğru kararı vermek için, oyuncunun neyin adil, kibar, dürüstçe ve herkes için doğru seçenek olduğunu gözden geçirmesi gerekir. Hata yapmak normaldir ve oyuncu doğru yolu bulana kadar denemeye devam eder. Oyuncu sorunları çözerek oyunu bitirdiğinde, sorun çözücü Rockstar ödülünü alır.

 creative commons

