












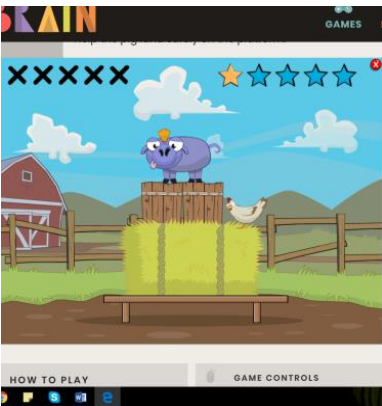




Domuzcuk Yığını	
 Oyun Linki	https://www.funbrain.com/games/pig-pile
 Geliştirici	DIIT – Trakya Üniversitesi (Bulgaristan)
 Oyun Türü	Çevrimiçi oyun – Tek oyunculu – Kaçış oyunu / Mini oyun
 Hedef Yaşı	9-11
 Dil(ler)	Oyun içerisinde hiç kelime kullanılmaz.
 Prososyal Değer(ler)	Saygı/hoşgörü/farklılıkları kabul et Etik Dayanışma/birbirine yardım et Sorumluluk İletişim
 Prososyal Beceri(ler)	Hedefler ve planlar oluştur Sırayla yapma Problemleri ve çözümlerini tanımla Yardım iste Diğerlerine yardım et İşbirliği
 Hedefler	› Dolaylı: kendi dilinde bir konuyu tanımlama › Psikolojik, sosyolojik, prososyal: memnuniyet, müzakere etmek, beraber çalışmak için herkesin faydalanabileceği faydalı seçenekler aramak, “adil takası” başarmaya çalışmak.
 Oyunların Tanımı	Domuzcuğun yere düşmemesi için tavuğa tutunmak zorunda. Oyun birbirine yardım etmeyi eğlenceli bir şekilde göstermeyi hedefler. Dışarıdan bakıldığında karakterler birbirleriyle uyumsuz (ağırlık, ölçüler, alışkanlıklar, beğeniler) ama başarmak için birbirlerine güvenmek ve desteklemek zorundalar.



	<p>Onların hareketleri beklenmediktir. Burası oyunda yeterince deneyim kazandıktan sonraki müzakereler için geçiş noktasıdır.</p>
 Gerekli Donanım	<p>Adobe Flash Player yükselenmiş bir bilgisayar</p>
 Aktivitenin Tanımı	<p>Bu aktivite sınıfta veya kütüphanede okuma veya konuşma becerileri derslerinde uygulanabilir. Uygulama Yöntemi: 1. Oyunu 10 dakika oynadıktan sonra öğrencileri oyunda neler olduğunu, ana karakterler neler ve başarmak için neler yapmaları gerektiği konularını açıklamaya davet edin. 2. Çocuklardan kendi aralarında konuşmalar yapmalarını ve önemli noktaları yazarak durumu bitirmelerini isteyin. 3. Öğrencilerle mutlu ve mutsuz sonraların neler olduğunu tartışın. 4. Bir bakış açısı ekle: Öğrencilere günlük hayattaki durumları okumalarını öğretin ve hangi durumlarda yardım etmemiz, desteklememiz veya teşekkür etmemiz gerektiğini onlara sorun ve bu durumlar için kullanılabilir kelimeleri (yazabildikleri kadar) yazmalarını isteyin. 5. Anahtar kelimeler listesini açın ve öğrencilerin yazdıkları kelimelerden listede olanları ve olmayanları karşılaştırmalarını isteyin.</p>
 Zaman	<p>Hazırlanma 10-15 dakika Uygulama 45 dakika</p>
 Resimler ve Diğer Belgeler	



	
 İpucu ve Hileler	<p>Farklı hayat durumlarına göre farklı konular eklenebilir. Öğrenciler aynı bilgisayarda beraberce oynayıp oyun hakkında tartışabilirler.</p>

