

Bölüm 1 – Oyuna Giriş

Bu bölümü lütfen seçtiğiniz oyuna giriş için kullanınız

1.1 Oyunun Adı

Klüp Pengueni (Club Penguin)

1.2 Oyunun yapımcıları ve yaratıcıları

Başka hangi oyunları yaptılar

Diğer önemli detaylar

Klüp Pengueni (www.clubpenguin.com) Kasım 2005 de Dave Krysko, Lance Priebe, ve Lane Merrifield tarafından kuruldu. Site remi olarak özel beta testinden önce 24 Ekim 2005 tarihinde yayına girdi.

Bugün, Klüp Pengueni birçok çocuğun ziyaret etmekten ve online topluluğuna katılmaktan zevk aldığı en popüler eğlence sitelerinden bir tanesidir. 2007 yılının sonlarında, büyük ve popüler bir site bu sitenin 12 milyon üye sayısına ulaştığını açıkladı.

Klüp Pengueni bu kadar popüler olduğu için, Walt Disney Şirketi Klüp Penguenine sahip şirketi 350 milyon dolar karşılığında satın aldı.

Klüp Penguenine üye olmak çok kolay. Eğer oyuncular ücretsiz hesap isterlerse, ilk önce üye olup daha sonra kabul için beklemelidirler. Eğer oyuncular ücretli üye olmak isterlerse ekranın üstündeki üyelik kısmını kullanabilirler. Her ay, 6 ayda bir, ya da yıllık olarak ödeme seçenekleri var. Aylığı 5.99 dolar, yıllığı 57.95 dolardır.

1.3 Özet Geçmiş Bilgisi

Klüp Pengueni kurulduktan bir yıl sonra başarılarla koşmaya başladı. Çevrimiçi sosyal ağ topluluklarında gün geçtikçe daha da popüler oluyor.

Çocukların oyun oynamalarına ve en güvenli çevrimiçi ortamların birinde sohbet etmeye olanak sağlama site yakınlarında “Children Technology Review (CTR)” tarafından Editör Seçim Ödülüne layık görüldü. Oyunun resmi web sitesinde, sitenin “Better Business Bureau” nun “BBB Online Program” tarafından çocukların gizlilik imzası onayını aldı.

İnternette bir çok benzer uygulama var. Klüp Pengueninin oyun içindeki giysi ve evcil hayvan gibi şeyleri satın almak için kendi para birimi var. Örneğin, Klüp Pengueninin hizmetleri WebKidz e çok benzer. Onların ikisi de benzer oyun karakterlerine, amaçlarına, hedef kitlesine ve eğitsel değerine sahipler. Bunun yanı sıra, “FarmVille” ve “Pet Society” bazı oyun özellikleri Klüp Penguenine çok benzer. Onların hepsi oyuncularının kendi toplumlarını ve arkadaşlıklarını sanal bir ortamda yaratmalarına izin veriyor. Ancak, FarmVille ve Pet Society deki insanların nüfus özellikleri sadece gençler değil aynı zamanda yetişkinler, Klüp Pengueninin topluluğu yalnızca genç insanları içerir.

1.4 Dil

2005 te İngilizce olarak kurulduktan sonra, 2008 de Portekizce , 2009 da Fransızca ve son olarak da İspanyolca dillerine destek verdi. Web sitesi şimdi İngilizce, Portekizce, Fransızca, ve İspanyolca olarak hizmet veriyor.

1.5 Değerlendirme için kullanılan platform

-PC

1.6 Diğer mümkün platformlar

-MAC

1.7 Minimum Teknik Gereksinimler

Klüp Pengueni PC (Windows 2000/XP/Vista) ler için ve 1024 x 768 ekran çözünürlüğü ile mümkündür. Oyun internet aracılığı ile oynandığı için, internet bağlantısı düzgün bir şekilde oynamak için şarttır. Klüp Pengueni iyi bir bağlantı için bazı rehberleri tavsiye eder. Şöyle tavsiye edilir:

Pengueninizin yavaş bir şekilde yalpalıyor gibi görünmesinin birden fazla farklı sebebi vardır. Hızlandırabilmek için bir kaç şey:

1. Klüp Pengueni oynuyorken başka bir programın açık olmadığından emin olun. Daha önce başka bir web sitesini ziyaret ettiyseniz, bu siteden çıktığınıza emin olun. Klüp Penguenini başka bir siteden video veya music indirirken oynamaya çalışmayın. Bu oyunun yavaşlamasına neden olur.
2. Bazen sunucu meşgul olduğu için yavaş olabilir. Örneğin, Cuma öğleden sonra Klüp Penguenine giriş yapmak için popüler bir zamandır. Bu zaman diliminde oyunu yavaş bulabilirsiniz. Tekrar giriş yapın, bu sefer diğerleri kadar çok penguenin olmadığı bir sunucu bağlanın.
3. Bazen bilgisayarlar sunucuyla kötü bir bağlantı kurarlar. Sizden bir sunucu seçmeniz istendiğinde, ülkeniz dışındaki bir ülkenin bayrağını seçin. Bu daha iyi bir bağlantı sağlayabilir.
4. Eğer 4 pengüenden daha fazla kayıtlı pengueniniz varsa, bu da oyunu yavaşlatabilir. Bir veya iki pengueni silmeyi deneyin. Onları isimlerini girerek tekrar çağırabilirsiniz.

Bunlara ilave olarak, Klüp Pengueni bağlantı problemleri için şunları tavsiye ediyor.

İnternete bağlanmak için tercih ettiğiniz metot yavaş olabilir. Ev bilgisayarlarından internete bağlanmak için üç temel yol vardır: Çevirmeli, Kablolu ve DSL. Eğer çevirmeli bağlantınız varsa, internete bir telefon kablosuyla bağlanıyorsunuz demektir. Bu bağlanmanın en yavaş yoludur. Klüp Penguenine çevirmeli bağlantıyla katılıyorsanız daima yavaş bir bağlantınız var demektir. Fakat, Klüp Penguenine çevirmeli olarak bağlanıyorsanız, bağlantı hızınızı yükseltmek için bir kaç yol var:

1. Kullanabileceğiniz en hızlı modemi kullanın. Saniyede 56 K lık bilgi gönderip alma kapasitesine sahip bir modeme ihtiyacınız olacak. Saniyede 2MB olan modemler tabiki daha iyidir.
2. Telefon kablonuzda herhangi bir problem olmadığından emin olun. Eski telefon kabloları diğer kablolarla sinyalleri karıştırabilirler. Bu bağlantınızı sekteye uğratabilir. Bakıcınızın

veya Anne ve Babanızın telefon servis sağlayıcınıza bir telefon etmesi gerek. Onşar size bir problem olup olmadığını söylerler.

1.8 Gerekli Çevre Birimleri

Klüp Pengueni masaüstü bilgisayarlar için geliştirilmiş bir tarayıcı oyunudur ve mouse ve klavye haricinde herhangi harici birimi gerektirmez. Bunun yanında, hoparlörler bu oyun için kullanışlıdır fakat oyun içerisinde sadece çevre sesi olduğu için temel gereksinim değildir.

1.9 Ne tür yardım ve kaynak dosyaları içerir?

Klüp Pengueni tarayıcı ile oynanabilir. Oyunun en önemli özelliklerinden bir tanesi de çocuklara sosyal ve bilgilendirici öğrenme fırsatlarının çeşitliliği ile oynaması kolay sanal deneyimler sunmasıdır. Oyunun resmi sitesi (www.clubpenguin.com) sıkça sorulara sorular, hata rehberi, ve yardım dosyalarını vb. içerir. Yardım sayfasında, "Your Penguin", "Special Roles", "Mini Games", "Secrets", "Navigation", "Your Account", "Your Iglo", "Other Penguins", "Penguin Coins", "Puffles", "Newspaper", "Communication", "Characters", and "Safety" hakkında bazı açıklamalar vardır. Çocuklar Klüp Pengueninde neyi nasıl yapacaklarını buradan öğrenebilirler. Oyunu öğretici sistem çocuklar için kolay anlaşılabilir ve oyun oyun boyunca ulaşılabilir. Klüp pengueninde seviye sistemi yok. Çocuklar ne kadar çok madeni para toplarlarsa çevrimiçi sosyal çevresinde o kadar çok aktivite yapabilirler. Destek sitesi (<http://support.clubpenguin.com>) oyun hakkında bilgi almak isteyen çocuklar için oldukça yararlıdır. Topluluk sayfasında (<http://community.clubpenguin.com>) çocuklar ayrıca eğlenceli aktiviteler, güldürü, afişler, ve duvar kağıtları bulabilirler. Çocuklar ayrıca diğerleriyle paylaşmak için fotoğraf eğlenceli şeyler yükleyebilirler.

1.10 Erişilebilirlik Özellikleri

Oyun bütün erişilebilirlik seçeneklerine sahip değil. Çocuklar oyunu oynarken, onlar profillerine kendi avatarlarını, eskimo evlerini, mobilyalarını tasarlayabilirler ve sanal çevredeki alanlarını dekore edebilirler. Klüp Pengueninde sadece fare ve klavye oyunu oynamak için yeterlidir ve sitedeki temel oyun hareketi nesnelere sürükleyip bırakmaktır. Oyun küçük veya geniş ekran ve ses ayarını seçme gibi şıklar sunar.

Bölüm 2 – Oyunun özet tanımı ve kategorisi

2.1 Lütfen hedef kitleye aşağıdaki maddeleri içeren bazı bilgiler verin:

Oyun tek mi yoksa çok oyunculu mu/ Çok oyunculu fırsatlar sunuyor mu?

Hedef yaş gurubu ve minimum yaş nedir?

Klüp Pengueni, 6 yaşından 14 yaşına kadar olan çocukların kolaylıkla oynaması için çoklu oyuncu platform desteği sunar. Bu siteyi kolay kullanılabilir ve çekici yapar. Site çok güvenli ve çocuklara uygundur. Sohbet odalarının birçoğu çocukların güvenliğini sağlamayı temin eder. Site çok hoş, temiz ve onu gerçek bir keyif ile kullanmayı sağlayan tasarımı kolay anlaşılabilir.

2.2 Oylama Bilgisi

PEGI <ul style="list-style-type: none"> ○ 3+ ○ 7+ ○ 12+ ○ 16+ ○ 18+ 	ESRB <ul style="list-style-type: none"> ○ Erken Çocukluk ○ Herkes ○ Herkes 10+ ○ Gençler ○ Olgunlar ○ Yetişkinler ○ Askıda 	Tanımlayıcılar <ul style="list-style-type: none"> ○ Kötü Dil ○ Ayrımcılık ○ Alkol /Uyuşturucu ○ Korku ○ Kumar ○ Sex ○ Şiddet
--	---	---

2.3 Oyun Çeşidi

Bu oyun milyonlarca oyuncunun iletişim kurup birbirleriyle etkileşmesine olanak sağlayan çevrimiçi sosyal topluluktur. Oyun çeşidi düşünüldüğünde, Klüp Pengueni MMOG ye daha yakın

Oyun Çeşidi <ul style="list-style-type: none"> ○ Aksiyon/Macera ○ Arkat ○ Sürme/Yarış ○ Savaş ○ MMOG ○ Müzik ○ Aile/Parti ○ Bulmaca ○ Rol Oyunu ○ Simülasyon ○ Nişancı ○ Spor ○ Strateji 	Ciddi Oyun Çeşitleri <ul style="list-style-type: none"> ○ İş ○ Müfredat ○ Epistemik ○ Alıştırma Oyunu ○ Sağlık & Tıp ○ Ordu ○ İnanırcı ○ Mesleki ○ Diğer
---	--

2.4 Oyunun Kategorisi

- Hafıza/Tekrarlama/Akılda Tutma
- Yetenek/Tahmin/Motor Kabiliyetleri
- Kavramlara başvurma/Kurallar
- Karar Verme (Strateji & Problem Çözme)
- **Sosyal Etkileşim/Değerler/Kültürler**
- Öğrenme yeteneği/öz değerlendirme

Klüp Pengueni sosyal çoku oyuncu oyun ortamı içerisinde oyuncuların sosyal etkileşim ve iletişimini geliştirmeyi amaçlar. Oyun aynı zamanda oyuncuların oynarken sohbet araçlarıyla iletişim kurmasına olanak sağlar. Oyunun amaçlarından birtanesi çocukların sosyal etkileşimini onlara değerlerini paylaşmaya olanak sağlayarak geliştirmektir.

2.5 Oyun özellikle belirli kültür sorunlarını hedef alıyor mu? Hangilerini ?

Oyun herhangi kültür temasını veya konseptini içermiyor.

2.6 Oyunun Kültür ve Etik amaçlar için kullanılması

2.7 Diğer Kültürel Yönleri

Bölüm 3 – Oyuna Bakış

3.1 Lütfen, yetenek seviyenizi bilgisayar ve bilgisayar oyunları konusundaki deneyimlerinizi belirtmek için aşağıdaki gridi kullanın:

- Acemi / Çok az ya da hiç oyun oynamam
- Orta /Nadiren oyun oynarım**
- Uzman/Sıklıkla oyun oynarım

3.2 Oyunda başarı için geçmiş bilgisi verin

Klüp Pengueni sanal bir oyun ortamıdır ve çocukların oynarken birbirleriyle etkileşim kurabildiği sosyal etkileşim dünyasıdır. Bir penguen seçtikten ve bir isim verdikten sonra oyuncular Klüp Pengueni içerisinde birçok farklı alan keşfedebilirler, burada onlar diğer penguenlerle sohbet ederek, oyun oynayarak, selamlama kartı göndererek, duygu iconları göndererek ve önceden tanımlı cümleler kullanarak iletişim kurabilirler. Oyunun başında her yeni üyeye oyun olaylarını koruyabilmesi için madeni para (500) verilir. Daha sonra oyuncular oyun ortamında etkileşim kurarak daha fazla madeni para kazanmakta özgürdürler.



Fig. 1 A screenshot of the game

Klüp Pengueni uzak alanlar ve çeşitli odalara ayrılır. Bir çok alana Klüp Pengueni haritasına tıklanarak ulaşılabilir. Bazı alanlar harita üzerindeki genel alanlara yıkılarak ulaşılabilir ve daha sonra pengueni belirli alanlara yürüterek. Diğer alanlar bazı zamanlarda ya da bazı günlerde erişime açıktır. Her bir oyuncuya ev olarak bir eskimo evi verilir. Üyeler, diğer penguenlerin "Member Igloos" altındaki haritadan ulaşabilmesi için kendi eskimo evlerini halka açma seçeneğine sahiptirler. Üyeler ayrıca daha geniş eskimo evleri satın alabilir ve küçük oyunlar oynayarak kazandıkları madeni paralarla elde ettikleri maddeleri kullanarak eskimo evlerini dekore edebilirler.

3.3. Başarılı bir oyun için basamakları belirlemek için kısa bir gidiş yolu sağla

Oyuncular oyuna başladıklarında, sanal ortama katılmak için yardımcı ve kolay ulaşılabilir bilgiyi görürler. Oyuna başlama aşamasından sonra, oyuncular katılabilecekleri olası ve tavsiye edilen sanal alanlar görürler. Mesela, Abominable, Avalanche, Yeti, Alpine, Big foot gibi. Oyuncular ayrıca, bu arada çevrim içi olan arkadaşlarını, çevrim içi penguen sayısını ve en güvenli sohbet seçeneklerini de görebilirler. Son olarak, bu ekran oyunculara daha fazla sanal alan görme imkânı verir.



Fig. Mevcut Sunucular

Penguin Club sanal ortamında başarılı bir oyun ya da belirlenmiş bir sonuç yoktur. Asıl amaç, bazı aktiviteler yaparak jeton toplamak ve diğerleri ile eğlenceli bir sosyal ortamda etkileşim içine girmektir. Başkalarına yardım ederek ve mini oyunlar oynayarak, oyuncular sanal jetonlar kazanabilirler ve bu jetonları kıyafet, penguenler için aksesuar ve onların kar evleri için mobilya satın almak için kullanabilirler.



Fig. 3 Klüp Pengueninden bir ekran görüntüsü

3.4 Oyunu ve gezinimi tanımla

Hedef kitle 6-14 yaş arası olduğu için, Klüp Pengueni çok kolay oyun ve gezinim parçaları sağlar. Daha acemi bilgisayar kullanıcıları olan çocuklar için Klüp Pengueni sanal ortamını ve gezinim parçalarını anlamak açısından pek çok sorun olacağını ummuyorum. Klüp Pengueni web sitesi remi olarak şunları sunar:

- Oyunlar
- Çocuklar için güvenli ortam
- Yeni arkadaşlarla tanışmak
- Diğer insanlarla tanışmak ve sosyalleşmek

Çok renkli grafikler sağlayan ve sanat çalışmasının iletilmesini sağlayan Klüp Pengueni, çocuklara sunacak çok şeyi yoktur. Oyuncular sadece güvenli bir sanal ortama katılırlar, yeni insanlarla tanışılır ve diğerleriyle sohbet aracılığıyla iletişim kurup etkileşim içine girerler ve ekstra jeton kazanmak için oyun oynarlar. Bununla beraber, Klüp Pengueni sitesinde çocuklar için yapılacak çok şey yoktur. Her gün ekstra bir aktivite sunarak, çocukların dikkatini çekmeyi amaçlar ve onların her gün sitede kalmasını sağlarlar. Klüp Pengueninin sunduğu aktiviteler, öğrencileri Klüp Pengueni alanını keşfetmeleri ve farklı yönler hakkında bilgilendirmekten oluşur ve bu arada onları satın alabilecekleri sayısız şey hakkında bilgilendirirler.



Fig.4 Harita

Altta ekranın sol kısmında harita seçeneğine tıklayarak, oyuncular çevredeki diğer olası sanal alanları görebilirler. Ekranın alt sağ ve sol taraflarında, gezinmesi kolay asıl gezinim alanı sunulur. Sol altta bulunan gezinim tuşları sırasıyla verilen sohbet kelimeleriyle diğerleriyle sohbet etmek için “ Mesajlar”, duygu ifadelerini göndermek için “ İkonlar” ve dans gibi avatar eylemlerini yapmalarını sağlayan “ Eylemler”, kartopu oynamalarını ve diğerlerine kar yollamalarını sağlayan “ Kartopu” tuşlarıdır. Sağ altta olan gezinim tuşları, ekranın alt orta kısmında yazılabilen oyuncular yazılı mesajlarını yollayabildiği “Yollamak” tuşu, oyunlara Klüp Pengueni avatarlarını değiştirmelerini ve oyuncu değişikliklerini yapmalarını sağlayan “ oyuncuları düzenle” tuşu, oyuncuların arkadaş listesini göstermek için “arkadaşları göster” tuşu, Penguin club’un her oyuncuya verdiği evi oyunculara göstermek için “ Senin evin” tuşu ve son olarak oyuncuların hesaplarını düzenlemek için “hesabı düzenle” tuşlarıdır.



Fig. 5 Oyunun bir kısmı

Penguin Club oyunculara ekstra jeton kazanmak, diğerlerini zorlamak, eğlenmek, p çevrede eğlenceli vakit harcamak için pek çok mini ve eğlenceli oyun sağlar.

3.5 Oyunu engelleyebilen herhangi bir konuyu ya da kafa karıştırıcı açının altını çiz.

Bazen, Klüp Pengueni da bir sanal alanda pek çok oyuncu olabilir. Bu çocuklara kendi avatarlarını görmek, onun idare etmek ve diğerleriyle iletişim kurmak konusunda kafalarını **karıştırabilir**.

3.6. Lütfen tüm oyun süresi için bir tahmin sağla

İnternette benzer özellikleri olan sanal platformlar gibi, Klüp Pengueni ta son ve başarılı bir final ekranı yoktur. Oyun ayrıncı oyuncuları olabildiğince sanal ortama çekmeyi amaçlar. Bu yüzden, oyuncular aktivitelere katılmaktan sıkılmadıkça sürece bu çevreye katılabilirler ve Klüp Pengueninin sunduğu pek çok özellikten yararlanabilir ve ufak oyunlar oynayabilirler.

3.7 Lütfen her bir seviye/görev/senaryo için tahmini bir süre sunun

Oyunda seviye ve görev yoktur. Klüp Pengueni ta asıl amaç, sanal ortamda kalabilmek için ekstra jeton toplayabilmektir. Seçilen avatarı modifiye edebilmek için, ya da alanın ekstra özelliklerine ulaşabilmek için, oyuncular verilen aktiviteleri yapmaya ve mini oyunları oynamaya çalışırlar.

3.8. Curve zamanını öğrenmek- lütfen oyunu nasıl oynayacağımızı öğrenmek için gerekli tahmini zamanı verin.

Klüp Pengueni sitesi oyuncular için özellikle çocuklar için gezmesi kolay bir sitedir. Oyuncular, hiçbir sıkıntı ve problem çekmeden çevreye katılabilir, diğerleriyle tanışabilir, diğerlerini görebilir, diğerleriyle iletişim kurabilir, mini oyunlar oynayabilir.

3.9 Oyun kaydedilebiliyor mu ya da aynı noktadan başlatılabiliyor mu?

-EVET

Kaydet seçeneği sanal ortamda oyuncu bilgisini saklamak anlamına gelir. Oyuncular jeton kazandıklarında ya da verilen bir aktiviteyi başarıyla tamamladıklarında, web sitesi bilgiyi saklar.

3.10. Öğrenme amaçları kısa zaman içinde mesela sınıf zamanında başarıyla tamamlanabilir mi?

-HAYIR

Görevlerden ya da tamamlanan seviyelerden tahmin edildi.

Penguen Klübündeki müfredatla ilgili hiçbir eğitimsel içerik yoktur. Sosyal çevre, öğrencilere diğerleriyle etkileşim kurarak ve iletişim kurarak sosyalleşmelerine yardımcı olmak için müfredat dışı etkinlik olarak kullanılabilir.

Bölüm 4 – Eğitsel Yönleri

4.1 Oyunun sınıf içi resmi eğitim düzenindeki kullanımına öneriler sununuz

Klüp Pengueninin en önemli özelliklerinden birisi de web sitesinin güvenli bir sanal ortam sunmasıdır. Klüp Pengueni anne ve babalar için çocuklarını kontrol etmede bir çok olanak sunar. Örneğin, Güvenli mod anne ve babaların mesajları etkisizleştirmelerini ve sadece çocuklarının diğer penguenlerle konuşturmalarını sağlar.

Klüp Pengueni web sitesinin resmi eğitim düzeninde veya sınıf uygulamalarında kullanımı için herhangi bir öneri sunmaz. Klüp Pengueninde direk olarak bir eğitim içeriği yoktur da. Sitenin temel amacı oyunculara Klüp Penguenini ziyaret etmeyi ve güvenli ve eğlenceli bir ortamda sosyal etkileşimde bulunmalarını sağlamaktır. Klüp Pengueni bir sürü sanal söz ya da oyunlarla birlikte eğlendirici sosyal bir ağ platformudur. Çocuklar profillerinde kişiselleştirerek kendi avatarlarını kullanabilirler. Ayrıca onlar kendi sanal dünyalarını yaratmak için kendi mobilyalarını ve elektronik eşyalarını tasarlayabilirler. Bunları yapmak için ve bir eskimo evine sahip olmak için, onların tek yapması gereken madeni para kazanmak. Böylelikle, bir sosyal ağ ortamında, Klüp Pengueni güvenli ve eğlenceli bir ortamda çocukların sosyal gelişimlerine yardım edebilir.

4.2 Eğer mümkünse şimdi veya geçmişde bir eğitim ortamındaki kullanımına belgelenmiş bir örnek veriniz

Klüp Pengueni direk olarak bir eğitim içeriği içermediği için web sitesinin bir eğitim düzeni içerisindeki uygulamasını bulmak zor. Fakat, Klüp Pengueninin güvenli ve eğlenceli özellikleri üzerinde duran tanımlayıcı çalışmalar ve değerlendirmeler mevcut.

Örneğin, Natan, Meyers ve Unworth (2008) “Güvenliğin açık bir şekilde tanımı sağlanmamasına rağmen, Klüp Pengueni açık ve belirgin bir şekilde sohbet kısıtlamaları ana sayfasındaki bir açıklamayla güvenlik kaygılarına işaret eder.” “Güvenli sohbet önceden tanımlanmış selamlama menülerine, soru ve ifadelere, duygu iconlarına, aksiyonlara ve selamlama kartlarına ne söyleyebileceklerini kısıtlar.” Sıra sohbe gelince, bu kullanıcılar asıl güvenli sohbet mesajlarını görebilirler.” [www.clubpenguin.com]. Bu yüzden, Klüp Pengueninin esas güvenli sohbeti içerisinde, güvenlik değeri, içerisinde hem çocukların hem de anne babaların dile getirdiği uygun olmayan bilgi tarafından tehdit edilir. Klüp Pengueni kimin ortamda olduğunu kontrol edemediği için, herkesin katılmasını sağlar, fakat bütün kontrol söylenenlerde. Güvenlik, oyun özelliklerin kendilerinin tamamen kontrolüyle keşfedilir.

4.3 Resmi eğitim düzeninin dışındaki öğrenme düşünüldüğünde, lütfen oyunun sınıf dışındaki öğrenmede kullanımına ilişkin önerilerde bulununuz.

Yukarıda da belirtildiği gibi, Klüp Pengueninde başlangıç ve bitiş noktası yoktur. Ayrıca, Klüp Pengueninin içerisinde, müfredata ilişkin eğitim içeriği yoktur. Ancak, resmi eğitim düzeninin dışındaki öğrenmeyle ilişkili olarak, oyun, çocukların diğerleriyle iletişim kurarak ve etkileşerek sosyalleşmelerini geliştirmek amacıyla, ekstra-müfredat aktivitelerinde kullanılabilir.

4.4 Eğer mümkünse oyunun şimdi ve ya geçmişde resmi eğitim dışındaki öğrenmede kullanımına bir örnek verin

4.5 Kendi deneyiminize dayanarak, sizin alakalı olduğunu düşündüğünüz ekstra bilgileri veriniz.

Bugün, sosyal ağ çevresi hem yetişkin olmayanlar hem de yetişkinler arasında çok popülerdir . Ancak, çoğu sosyal ağ ortamları gençler için güvenli değildir. Klüp Pengueni çocuklara başlangıçtan sonuna kadar güvenli bir sanal ortam sunar. Anne baba izinleri kayıt olmak için ve hesabı yükseltmek için gereklidir. Çünkü geçerli bir kredi kartı ile ödeme yapılması gerekmektedir. Klüp Pengueni çevrimiçi canavarlardan korkmaksızın çocukların arkadaşlarıyla etkileşmesi için güvenli bir ortamdır. Anne ve babalar, çocuklarının sadece arkadaşlarıyla iletişim kurup etkileştiği ve tanıdıkları insanlarla oyun oynadıkları konusunda, kendilerini rahat hissedebilirler.