















Laika - on the trail of the golden bone Laika – Sulle tracce dell’osso d’oro	
 Link al gioco	http://buero.kunst-stoff.de:5500/
 Promotore	Polo Europeo Della Conoscenza (Italia)
 Tipo di gioco	Gioco online – giocatore singolo - gioco narrativo
 Età	8-11
 Lingua (e)	Inglese, italiano, greco, spagnolo
 Valori prosociali	Relazioni personali Comunicazione Empatia Accettare la diversità Etica
 Capacità prosociali	Comunicare con gli altri Identificare ed esprimere emozioni e sentimenti Essere empatici Identificare i segnali sociali Risoluzione dei problemi Rispettare i turni
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> › <i>Diretti</i>: imparare a fare supposizioni, raccogliere informazioni e verificare le ipotesi › <i>Indiretti</i>: prestare attenzione agli altri e alle loro reazioni › <i>Interdisciplinari</i>: migliorare il vocabolario › <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: prestare attenzione alla reazione dell’altro, imparare fare domande; conoscere gli interessi degli altri; migliorare le capacità sociali



 Descrizione del gioco	<p>Il gioco ha luogo in un parco per cani. Il protagonista è un cane investigatore (Arthur) che deve trovare chi ha rubato l'Osso d'Oro. Il giocatore interpreta Arthur e deve capire cosa è successo interrogando quattro cani sospettati i quali hanno diverse personalità, capendo i loro sentimenti, relazioni e possibili moventi, cercando di approcciarsi a loro di conseguenza.</p>
 Strumenti necessari	<p>Il gioco può essere usato con: - Computer con almeno un processore i3 e 4Gb di RAM - Tablet con 2Gb di RAM La larghezza di banda minima richiesta è di 2 Mbps per dispositivo</p>
 Descrizione dell'attività	<p>Il giocatore raccoglie indizi cliccando su alcuni oggetti nel parco. Questi indizi verranno usati per innescare dialoghi con i cani indagati e per ottenere informazioni (annotazioni) e la situazione (carte degli indizi). Le carte conoscenza saranno usate durante un quiz nel quale il giocatore deve assegnare correttamente le preferenze e avversioni dei personaggi che ha conosciuto precedentemente. In alcuni punti durante il gioco il giocatore deve scegliere una di tre affermazioni per approcciarsi ad un personaggio nel modo appropriato basandosi su quello imparato prima in modo da proseguire nel gioco. Il gioco è diviso in 4 episodi consecutivi, ciascuno incentrato su uno dei quattro personaggi e le sue vicissitudini. Gli episodi sono ideati per essere giocati proprio seguendo l'ordine programmato</p>
 Tempo necessario	<p>Ogni sessione di gioco può durare dai 15 ai 30 minuti</p>



 <p>Immagini e altri documenti</p>	 
 <p>Altri link correlati</p>	<p>www.prosociallearn.eu</p>
 <p>Suggerimenti</p>	<p>I dialoghi sono ricchi, i bambini potrebbero avere bisogno di più tempo per leggere tutte le frasi. È possibile lasciar giocare due bambini con lo stesso dispositivo, in questo modo dovranno discutere le scelte e possono leggere i dialoghi giocando ad una specie di gioco di ruolo e migliorando la loro lettura espressiva.</p>
 <p>Fonte</p>	<p>Sviluppatore : http://madaboutpandas.de/</p>

