



<b>Fireboy &amp; Watergirl</b>	
 <b>Link al gioco</b>	<a href="https://fireboyandwatergirl.site/">https://fireboyandwatergirl.site/</a>
 <b>Promotore</b>	Polo Europeo della Conoscenza (Italy)
 <b>Tipo di gioco</b>	Gioco online - multiplayer - puzzle
 <b>Età</b>	5 +
 <b>Lingua (e)</b>	Inglese, Italiano e 5 altre lingue europee
 <b>Valori Prosociali</b>	Comunicazione Accettazione delle differenze Multiculturalismo Aiutarsi a vicenda
 <b>Abilità Prosociali</b>	Cooperazione Risoluzione dei problemi Fare a turno Stabilire obiettivi e piani
 <b>Obiettivi</b>	→ Diretto: risolvere i puzzle per uscire da un labirinto → Indiretto: rafforzare il pensiero logico → Interdisciplinare e trasversale: sviluppare capacità di comunicazione e problem solving → Psicologico, sociologico, prosociale: comprendere l'importanza della collaborazione anche se diversa. Sviluppare l'aiuto reciproco, la comunicazione positiva, il proteggere gli altri, il rispettare le differenze



 <b>Descrizione del gioco</b>	<p>FireBoy &amp; Watergirl è strutturato come un gioco su piattaforma che coinvolge i due personaggi. A seconda del personaggio controllato dal giocatore, il gioco varia notevolmente. Entrambi i personaggi hanno la stessa serie di mosse. Tuttavia, le varie cose incontrate durante il gioco possono essere intollerabilmente pericolose per uno di essi e completamente innocue per l'altro. Grazie a una tale soluzione, i giocatori ottengono un gioco diverso e ogni giocatore ha un ruolo cruciale in diversi momenti del gioco. Il gioco non solo è divertente, ma insegna anche il pensiero logico, la previsione e, soprattutto, la cooperazione con un amico.</p>
 <b>Strumenti necessari</b>	<p>Adobe Flash Player (può essere giocato online su qualsiasi apparecchiatura e sistema operativo purché sia installato Adobe Flash Player)</p>
 <b>Descrizione dell'attività</b>	<p>Al momento ci sono 5 giochi di questa serie. Ogni gioco ha un ambiente diverso e alcune caratteristiche uniche, ma la struttura principale è la stessa: i giocatori partono dalla prima stanza e si muovono su una rete di strade che vengono sbloccate ogni volta che una stanza viene completata.</p> <p>La sua particolarità è la collaborazione tra i due giocatori. Può essere utilizzato per far giocare i bambini “nella stessa squadra” al fine di sviluppare collaborazione, aiuto reciproco, comunicazione positiva e accettazione delle differenze. Alla fine di ogni livello è possibile scambiare le coppie e poi passare qualche momento in cerchio per elaborare cosa è successo durante il gioco, come hanno comunicato gli alunni, in quali condizioni hanno collaborato meglio. Questo può portare la classe a elaborare regole comuni per la comunicazione e l'aiuto reciproci.</p> <p>Il gioco si adatta anche ad attività strutturate legate alle materie scolastiche. Un esempio:        Dividi la classe in coppie. Chiedi a ciascuno di loro di giocare nelle prime stanze in modo da familiarizzare con le dinamiche di gioco, scegli quindi un livello specifico da risolvere per i giocatori e, invece di giocare direttamente, chiedi loro di prevedere cosa dovrebbero fare. Confronta le soluzioni delle varie coppie per vedere se c'è accordo. Prova a vedere se la previsione è giusta facendo il gioco. Ripeti per altri livelli a piacimento, quindi trasferisci la metodologia su argomenti basati sulla risoluzione dei problemi (come materie matematiche o scientifiche).</p>



 <b>Tempo necessario</b>	<p>Ogni livello può essere completato in pochi minuti.</p>
 <b>Immagini ed altri Documenti</b>	
 <b>Altri collegamenti</b>	
 <b>Suggerimenti</b>	<p>Cambia il ruolo dei giocatori ogni tanto, in modo che debbano giocare a volte come FireBoy e a volte come WaterGirl</p>
 <b>Fonte</b>	

