



<b>Risoluzione dei conflitti</b> <b>- Resolucòn de conflictos</b>	
 <b>Link al gioco</b>	<a href="https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-que-darse-a-jugar">https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-que-darse-a-jugar</a>
 <b>Promotore</b>	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Spagna)
 <b>Tipo di Gioco</b>	Gioco scaricabile - Multigiocatore (per un'intera classe) - Gioco narrativo
 <b>Età</b>	7-14
 <b>Lingua(e)</b>	Spagnolo e Catalano
 <b>Valori Prosociali</b>	Empatia Tolleranza Accettare le differenze Responsabilità
 <b>Abilità Prosociali</b>	Self control Problem solving Risoluzione di un conflitto
 <b>Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <i>Diretti</i>: trovare nuovi modi per affrontare i conflitti sociali,</li> <li>▶ <i>Indiretti</i>: sviluppo della creatività e dell'iniziativa sull'approccio al problema da risolvere o da un contenuto da apprendere</li> <li>▶ <i>Interdisciplinari e trasversali</i>: educazione sociale e civica.</li> <li>▶ <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: promozione di comportamenti pacifici per risolvere i problemi.</li> </ul>
 <b>Descrizione dei giochi</b>	<p>Prima di uscire con le amiche a Monica è stato detto di tornare a casa alle 20:00. Però il gioco dura più del dovuto e quando è ora di tornare a casa, le amiche di Monica provano a farle cambiare idea e a farla restare di più.</p> <p>Il gioco ottiene una panoramica dei sentimenti di tutti e si concentra sulla ricerca di una soluzione adatta.</p>



 <b>Strumenti necessari</b>	Un Computer con Adobe Flash Player installato								
 <b>Descrizione dell'attività</b>	<p>La proposta inizia con una breve animazione che mette in risalto il dilemma che soffre Mónica: sta giocando con le sue amiche e deve andarsene se vuole tornare a casa nel momento in cui ha promesso ai suoi genitori.</p> <p>Una volta che la storia è stata presentata, agli studenti viene chiesto di rispondere ad alcune domande. Con questa interazione imparano come analizzare il problema tenendo conto delle emozioni provate da tutte le persone coinvolte nel conflitto.</p> <p>Quindi passano a una fase di ricerca della soluzione, in cui cercano di mettere immaginazione e creatività alla ricerca di alternative diverse che dovranno essere valutate prima di scegliere finalmente l'opzione che potrebbe essere la più appropriata per risolvere il problema.</p> <p>Il gioco permette agli alunni di praticare il metodo proposto e di interiorizzarlo, con l'obiettivo che in seguito possano seguire gli stessi passi per risolvere i conflitti della vita reale.</p>								
 <b>Tempo necessario</b>	Circa 40 minuti								
 <b>Immagini o altri Documenti</b>									
 <b>Altri siti correlati</b>	<p>C'è una cartella con "materiali" (risorse) che sono diversi suggerimenti per gli insegnanti</p> <table border="1" data-bbox="507 1675 1366 1937"> <tr> <td data-bbox="507 1675 735 1742">                 Descripción del recurso             </td> <td data-bbox="735 1675 1366 1742"> <ul style="list-style-type: none"> <li>Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="507 1742 735 1809">                 Objetivos didácticos             </td> <td data-bbox="735 1742 1366 1809"> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="507 1809 735 1877">                 Competencias a adquirir             </td> <td data-bbox="735 1809 1366 1877"> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ficha del alumno RC</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="507 1877 735 1937">                 Materiales del recurso             </td> <td data-bbox="735 1877 1366 1937"> <ul style="list-style-type: none"> <li>Créditos</li> </ul> </td> </tr> </table>	Descripción del recurso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado</li> </ul>	Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar</li> </ul>	Competencias a adquirir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ficha del alumno RC</li> </ul>	Materiales del recurso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Créditos</li> </ul>
Descripción del recurso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado</li> </ul>								
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar</li> </ul>								
Competencias a adquirir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ficha del alumno RC</li> </ul>								
Materiales del recurso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Créditos</li> </ul>								



 <b>Suggerimenti</b>	Il gioco è progettato per essere proiettato in classe, in modo che l'intero gruppo possa vedere le animazioni e gli esercizi in esso contenuti e partecipare a una sessione dinamica e divertente, svolgendo le attività oralmente.
 <b>Fonte</b>	Opera Sociale la Caixa (EduCaixa) CC-BY-NC-ND-3.0 ES

