
















<b>Swing Fling - Altalena Oscillante</b>	
 <b>Link al Gioco</b>	<a href="https://www.funbrain.com/games/swing-fling">https://www.funbrain.com/games/swing-fling</a>
 <b>Promotore</b>	DIIT - Trakia University (Bulgaria)
 <b>Tipo di Gioco</b>	Gioco online - giocatore singolo - minigioco / gioco flash
 <b>Età</b>	8-10
 <b>Lingua (e)</b>	Nel gioco non ci sono parole.
 <b>Valori Prosociali</b>	Educazione Emozione
 <b>Abilità Prosociali</b>	Individuare ed esprimere emozioni Autocontrollo
 <b>Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <i>Diretti</i>: muovere l'altalena con il personaggio al fine di aiutarlo a saltare oltre alla linea di partenza.</li> <li>▶ <i>Indiretti</i>: fare uso di capacità: risolvere i problemi, sviluppare la pazienza, perseveranza.</li> <li>▶ <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: Insegnare ai bambini come gestire le loro emozione negative come la rabbia e come essere pazienti e concentrati.</li> </ul>
 <b>Descrizione del gioco</b>	Un personaggio – un piccolo animale giallo – sta dondolando su di un'altalena attaccata ad un albero. Essa deve continuare a muoversi così da permettere al personaggio di saltare oltre la linea di partenza, ma ciò non risulta facile. I bambini devono fare movimenti lenti ma precisi per muovere il personaggio verso un efficace adempimento dei compiti.
 <b>Strumenti necessari</b>	Computer con installato Adobe Flash Player
	<p>In questa attività si può coinvolgere un gruppo misto di bambini. Dagli 8 ai 10 anni.</p> <p>L'attività necessita computer a disposizione di coppie o gruppi di tre. Lezioni di informatica possono essere pertinenti. Non c'è un preciso fine educativo, solamente un approfondimento delle competenze. Gli studenti dovrebbero capire l'importanza di quel momento.</p> <p>Il momento giusto – la giusta azione - sono argomenti di questa attività.</p>



 <p><b>Descrizione Dell'Attività</b></p>	<p>Fasi:</p> <p>Introdurre, lasciarli giocare ed osservarli solamente: Gli studenti iniziano a dialogare? Hanno iniziato in una appropriata – educata e gentile – maniera?</p> <p>Il loro comportamento è basato su regole di comunicazione non aggressiva (linguaggio del corpo)?</p> <p>Insegnare a loro privatamente: dialogo Faccia a Faccia</p> <p>Cosa dire?</p> <p>Come comportarsi?</p> <p>Scopo – una concordanza tra quello che dici e quello che dice il tuo corpo</p> <p>Mettersi in cerchio – Discutere</p> <p>Perchè le persone rinunciano? – perchè si aspettano veloci risultati, i quali non arrivano abbastanza velocemente; Smettono di credere in loro stesse; Si sentono un fallimento; si disperano velocemente; si considerano incapaci; si mettono sulla difensiva, impedendo la possibilità di apparire pazzi nella vita davanti a tutti gli altri; non sanno come discutere, quando qualcuno li sta prendendo in giro; Loro non interpretano correttamente le intenzioni degli altri- li considerano aggressivi, non sanno accettare un aiuto, non si adattano e così via, si sentono in colpa per se stessi.</p> <p>Come gestiscono un fallimento?</p> <p>Provare questi dialoghi...</p> <p>Meglio se ispirati a situazioni avvenute in classe.</p>
 <p><b>Tempo necessario</b></p>	<p>Preparazione – 15 minuti          attuazione 45 minuti</p>
 <p><b>Immagini o Altri Documenti</b></p>	