



ProSocial Values

Database dei giochi prosociali

Traduzione delle schede descrittive

Project:	ProSocial Values [2017 – 1 – IT02 – KA201 - 036860]
Output identification:	O5 Database of prosocial games
Activity leading organisation:	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Uşak (TR),
Involved organisations:	Polo Europeo della Conoscenza (IT), Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León (ES), Trakia University, Stara Zagora (BL), Panevėžio rajono švietimo centras (LT) Friends of Education (MK)










The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



Indice

Against all odds - Contro tutte le differenze.....	2
Build Balance - Crea l'Equilibrio.....	5
Build your own hero - Costruisci il tuo eroe.....	8
Can You Save the World? - Puoi salvare il mondo?.....	11
Cool School - Dove la pace regna.....	14
Educamigrant.....	18
Trova la coppia – Find the Pair.....	20
Fireboy & Watergirl – Il bambino Fuoco e la bambina Acqua.....	23
Golden Frontier - Frontiera dorata.....	26
Interland - Sii Fantastico su Internet.....	28
Liyla and the Shadows of War - Liyla e le Ombre della Guerra.....	32
MeteoHeroes - Gli Eroi del Clima.....	35
Pig Pile – Una pila di maiali.....	38
Pushy Paddles – Pagaie per spingere.....	41
Quandary - Dilemma.....	43
Resolución de conflictos - Risoluzione dei conflitti.....	47
Rock the boat - Scuoti la barca.....	50
Stray Puppy Care - Cura del cucciolo abbandonato.....	52
Sustainable Shaun - Shaun sostenibile.....	54
Swing Fling - Altalena Oscillante.....	57
The Journey of Elisa - Il Viaggio di Elisa.....	59
The Roulette of Emotions - La roulette delle emozioni.....	62
The Time Tribe - La Tribù del Tempo.....	65
Tower Together - Fare Torri Insieme.....	72
Ventimesi.....	75
World Rescue - Salvare il mondo.....	78
ALTRO MATERIALE DIGITALE.....	81
Avatar maker – Creatore di avatar.....	81
Badgecraft.....	83
Bitmoji.....	86
Happy Onlife.....	89
Emotion and Communication - Emozioni e Comunicazione.....	92






Against all odds - Contro tutte le differenze	
 Link per il gioco	http://www.contravientoymarea.org/ Versione spagnola
 Promotore	Ministero dell'educazione giunta di Castilla y Leon (Spagna)
 Tipo di gioco	Gioco online - multiplayer – gioco narrativo
 Età	10 +
 Lingua(e)	Spagnolo
 Valori prosociali	Empatia Solidarietà Giustizia Compassione
 Abilità prosociali	Cambiare la prospettiva Essere empatici Aiutare gli altri
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: Fare in modo che gli studenti siano informati e consapevoli delle situazioni dei rifugiati • <i>Interdisciplinare</i>: sviluppo di valori etici nell'approccio con le differenze; Educazione sociale ed emotiva • <i>Psicologici, sociologici, sociali</i>: Suscitare empatia negli studenti; Capire le caratteristiche della resilienza; Sviluppare propositi su come supportare compagni di classe che sono passata attraverso situazioni traumatiche.
 Descrizione del gioco	<p>Il giocatore interpreta il ruolo di un rifugiato che va incontro a tre diversi problemi che spesso i rifugiati affrontano.</p> <p>Il gioco è strutturato in 3 sezioni, che sono "Guerra e conflitto, scappare dalla persecuzione", "Stati confinanti, posso rimanere qui?" e "Una nuova vita, perdite e sfide". Ogni parte tratta di situazioni che spesso i rifugiati devono affrontare e ogni sezione è divisa in 4 parti nelle quali i</p>












	<p>ragazzi possono ricevere informazioni sui diritti umani e riflettere, ad esempio, su temi quali: in quale paese potresti trovare asilo? Come faresti a farti capire in una lingua che non conosci? Cos'è la resilienza? Quanto pensi siano importanti le tue capacità empatiche verso immigrati/rifugiati/ persone straniere? Saresti in grado di incoraggiarle quando sono nel tuo paese e si sentono di volersi arrendere?</p> <p>Ogni parte di ciascuna sezione ha diversi tipi di informazioni alle quali si può facilmente accedere attraverso in pulsante "web fact"</p> <p>I giochi sono divisi nelle stesse sezioni e parti come sopra scritto per rendere semplice il riferimento dall'uno all'altro.</p>
 Strumenti necessari	<p>Adobe Flash Player (si può giocare solo online con qualsiasi dispositivo e Sistema Operativo purché Adobe Flash Player sia installato).</p>
 Descrizione dell'attività	<p>Oltre ai giochi, ogni sezione contiene schede informative, profili, video e altri link sulla situazione che i rifugiati fronteggiano giornalmente.</p> <p>Passi per utilizzare il gioco:</p> <p>Dopo aver cliccato il link sopracitato, ci si deve iscrivere, così quando si esce dal gioco vengono salvati i dati al punto esatto. In questo modo la volta successiva che si gioca si può continuare il gioco dallo stesso punto.</p> <p>Come passo successivo si deve scegliere tra entrare nel gioco o cliccare sulla sezione dei "Web facts":</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'opzione "gioca a against all odds" permette di giocare - l'opzione "web facts" dà informazioni sui temi trattati nelle varie sezioni del gioco.
 Tempo	<p>40 minuti per ogni sezione, così può essere facilmente incorporata in una lezione a scuola.</p>
 Immagini e altri documenti	 <p>The screenshot shows a dark-themed interface with three main sections:</p> <ul style="list-style-type: none"> WAR AND CONFLICT (running from persecution): "The military has taken power and is hunting down dissidents. Soon it will be your turn. Will you survive? Your life is at stake..." BORDER COUNTRY (can I stay here?): "Will this country grant you asylum? Everything is different. You have to make yourself understood in a language you don't know. Everything is new and your future is uncertain." A NEW LIFE (loss and challenge): "You can stay! But what will your home, school and friends be like? There is a lot to think about. But don't give up, you are getting closer." <p>At the bottom, there are navigation buttons: WEB FACTS, FOR TEACHERS, SEND TO A FRIEND, and UNHCR logo with copyright information.</p>





 Altri link importanti	http://www.unhcr.org/the-balloon-game.html http://www.unhcr.org/passages-game.html
 Suggerimenti e trucchetti	Non è necessario iscriversi ma è consigliabile in caso si volesse giocare/lavorare in lezioni successive. È consigliabile giocare in piccoli gruppi così che i contenuti possano essere discussi tra gli alunni.
 Fonte	©UNHCR



Build Balance - Crea l'Equilibrio	
 Link al gioco	http://friv.world/build-balance/
 Promotore	DIIT - Trakia University (Bulgaria)
 Tipo di gioco	Gioco online- multigiocatore - flash game
 Età	6-11
 Lingua(e)	Tutte le lingue, il gioco è basato su forme e movimento
 Valori prosociali	Educazione Etica Equità Solidarietà/aiutarsi l'un l'altro Responsabilità Comunicazione Ambiente/ natura
 Abilità prosociali	Autocontrollo Stabilire obiettivi e piani Problem solving Rispettare i turni
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interdisciplinari e Trasversali</i>: Matematica (riconoscimento delle forme); comprensione della legge della natura • <i>Psicologici, sociologici, sociali</i>: prevedere i comportamenti e le conseguenze delle azioni.
 Descrizione del gioco	<p>Di' ai bambini che l'obiettivo del gioco è prevedere il movimento dei tre protagonisti e costruire la più alta figura in equilibrio.</p> <p>"Ci sono 3 forme, quadrato, triangolo e cerchio: dovete creare una costruzione bilanciata e prevedere il comportamento delle forme per farla più alta possibile."</p>











 Strumenti necessari	<p>Computer, è consigliabile che due bambini condividano un computer così che possano discutere. E' necessario Adobe flash Player</p>
 Descrizione dell'attività	<p>Ecco un esempio di come potrebbe essere strutturata una lezione: far partire il problema lasciar giocare gli alunni aprire la discussione su cosa sia l'equilibrio dopo averne fatto esperienza pratica. nominare il vincitore alla fine del gioco (la figura più alta) commentare gli insuccessi - hanno provato la maggior parte delle volte, ma non sono riusciti a vincere porre la domanda: un essere umano può mantenere l'equilibrio attraverso le sue azioni? - Durante il gioco vediamo che si può imparare a prevedere ciò che sta per succedere mentre si posizionano le figure in un certo modo. - Potremmo prevedere cosa succederebbe se iniziasse a mancare l'equilibrio? - Dovremmo quindi correre dei rischi? - Dai spazio ai commenti mentre sviluppi questo argomento: prevediamo, rischiamo, mentre cerchiamo di mantenere l'equilibrio per avere successo.</p> <p>Gli studenti devono dividersi in gruppi di 4 bambini Durante questa lezione altri argomenti attinenti sono: - Immagini - natura distrutta e urbanizzazione estrema nelle città. - Relazioni amichevoli/ostili: litigi, tristezza, pianto; abbracci, giocare insieme, leggere, scrivere insieme, andare in bici. - Persone molto ricche - persone molto povere: foto di cibo, vestiti, automobili, ecc. - Consumo equilibrato. - Vita e morte - disastri, guerre e catastrofi naturali, a causa dell'equilibrio dell'ecosistema rovinato.</p> <p>Attività di gruppo: - Dai suggerimenti per le azioni per raggiungere l'equilibrio ... - Cosa vorresti: condividere, scambiare, aggiungere, vietare.</p> <p>Passi per creare una storia: - Creare un personaggio - un avatar - Dargli un nome e decidere cosa può/non può fare (regole e abilità) (ad esempio solo due poteri magici) - Creare una storia con 5 immagini, in cui l'avatar è il buono che mantiene l'equilibrio - Creare una storia in cui il personaggio è "cattivo" e non contribuisce all'equilibrio.</p> <p>Argomento 1. Io e il mondo intorno a me in equilibrio/squilibrio. Argomento 2. Io e il mio compagno di classe in relazioni equilibrate/squilibrato. Argomento 3. Io e la mia aspettativa per il futuro della Terra:</p>







	<p>equilibrio/squilibrio.</p> <p>- Condividere le storie: prima i racconti che piacciono loro di più (hanno il diritto di scegliere)</p> <p>Valutazione: cosa rimuoveresti, proibiresti o permetteresti affinché la storia sia più realistica. Qual è il finale che vorresti per la tua storia?</p>
<p> Tempo necessario</p>	<p>Preparazione: 30 minuti Tempo di lavoro: 2 lezioni</p>
<p> Immagini e altri documenti</p>	
<p> Altri link correlati</p>	


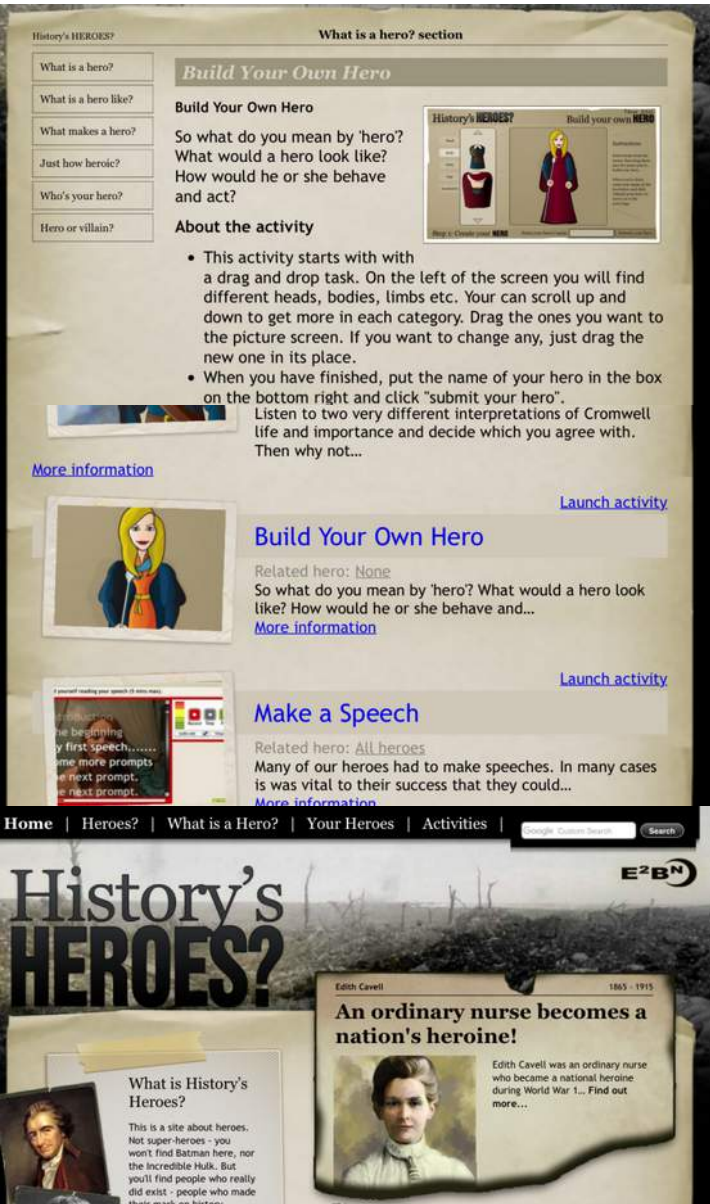




Build your own hero - Costruisci il tuo eroe	
 Link al gioco	http://historysheroes.e2bn.org/whatisahero/view/19
 Promotore	DIIT - Trakia University (Bulgaria)
 Tipo di gioco	Gioco online - giocatore singolo - gioco di ruolo
 Età	10-14
 Lingua(e)	Inglese
 Valori prosociali	Etica Solidarietà Responsabilità Comunicazione Cittadinanza Cooperazione Empatia
 Abilità prosociali	Cooperazione Empatia Promozione dei diritti umani Rispettare gli altri Coraggio: l'importanza di essere intrepidi Lavoro di gruppo (ogni eroe ha successo con l'aiuto degli altri)
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: imparare la storia, gli atti di altruismo, di sacrificio e di lotta per quello che ha significato ed è giusto • <i>Indiretti</i>: chiedere agli studenti di creare il proprio eroe attraverso ciò che hanno appreso dalla vita di personaggi importanti. Insegnare loro l'empatia con il vissuto di altre persone, aiutarli a sviluppare una guida morale di valutazione del sacrificio e del comportamento degli eroi • <i>Interdisciplinari e Trasversali</i>: lavorare con materie come storia,













	<p>cittadinanza, arte, educazione sociale ed emotiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Psicologici, sociologici, sociali</i>: questo gioco mira a sviluppare uno spazio sicuro dove gli studenti possano esplorare le opportunità di sognare il contributo che loro daranno alla società.
 Descrizione del gioco	<p>Questo gioco è una sezione di una piattaforma-sito internet, che è chiamata "Storia degli eroi" (http://historysheroes.e2bn.org/)</p> <p>Il gioco permette ai bambini di creare il proprio eroe, scegliendo tra alcune opzioni l'aspetto esteriore, le qualità e i punti di forza. Quando l'eroe è pronto ad essere inserito nel "muro degli eroi", i giocatori trovano dei quiz attraverso i quali scoprono la vita di altri importanti eroi storici, la loro forza e le loro gesta. In seguito i giocatori potranno modificare i loro eroi sulla base di ciò che hanno imparato dai quiz. Come passo seguente i bambini potranno condividere con i loro compagni l'aspetto e le caratteristiche del proprio eroe.</p> <p>I personaggi così creati possono essere anche usati per fare presentazioni, scrivere storie ecc.</p>
 Strumenti necessari	<p>Connessione internet ed un computer</p>
 Descrizione dell'attività	<p>Questo gioco è indirizzato agli alunni, agli studenti di storia e di cittadinanza, in una fascia di età nella quale iniziano a sviluppare il loro senso morale e sono pronti ad esplorare azioni di altre persone che guidano al cambiamento, alla ricerca della libertà e alla giustizia.</p> <p>Il gioco è molto strutturato, consente di invertire i passaggi, ma segue i passi principali di creazione, miglioramento, presentazione dell'eroe.</p> <p>Passi per implementare l'attività: vai al sito e inizia l'attività. I bambini progettano prima l'aspetto esteriore e poi le caratteristiche interiori, la forza e le qualità dell'eroe. I bambini poi iniziano i quiz che li guidano nell'apprendimento di ciò che eroi reali hanno fatto. A questo punto possono modificare il loro eroe aggiungendogli più qualità. Dopo questo passaggio il personaggio è pronto per essere presentato agli altri. Come passo successivo gli insegnanti possono assegnare diversi compiti: scrivere storie sugli eroi, usandoli come "soluzione" ai problemi di tutti i giorni: "cosa pensi che farebbe il tuo eroe in questa situazione?"</p>
 Tempo necessario	<p>Non c'è bisogno di nessuna preparazione, il gioco può durare da un minimo di 10-20 minuti e continuare per tutto il tempo consentito dall'insegnante</p>











<p style="text-align: center;">  Immagini e altri documenti </p>	
<p style="text-align: center;">  Altri link correlati </p>	<p style="text-align: center;"> http://historysheroes.e2bn.org/ </p>
<p style="text-align: center;">  Fonte </p>	<p>Il sito contiene una grande varietà di altre attività e giochi che possono essere usate per continuare a sviluppare il senso di giustizia, valori morali e cittadinanza nei ragazzi; questi giochi sono creativi e usano diverse modalità multimediali per coinvolgere gli utenti.</p>











<h2>Can You Save the World? - Puoi salvare il mondo?</h2>	
 Link al gioco	https://martin-jacob.itch.io/can-you-save-the-world
 Promotore	Friends of Education (North Macedonia)
 Tipo di gioco	Gioco online per cellulare – giocatore singolo
 Età	6 – 13 anni
 Lingua (e)	Inglese
 Valori Prosociali	Empatia Solidarietà Comunicazione positiva Responsabilità
 Abilità Prosociali	Essere empatici Risoluzione dei problemi Chiedere aiuto Aiutare l'altro
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: dimostrare l'importanza del distanziamento sociale. • <i>Indiretti</i>: sviluppare l'intelligenza emotiva • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: promuovere l'autoregolamentazione e il distanziamento sociale.
 Descrizione del gioco	Durante la pandemia del coronavirus, è stato sviluppato un gioco per bambini che mira a dimostrare l'importanza del distanziamento sociale.
 Strumenti necessari	Dispositivo (smartphone, tablet, computer) con connessione Internet






 <p>Descrizione dell'attività</p>	<p>Il gioco sfida i giocatori a schivare le persone che incontrano mentre camminano lungo la strada, mentre raccolgono maschere per il viso, cibo e persino carta igienica per aiutarli lungo la strada.</p> <p>È un gioco educativo adatto alle famiglie per aiutare ad affrontare la pandemia di Coronavirus. Giocando, i giocatori di tutte le età possono migliorare il loro distanziamento sociale!</p>
 <p>Tempo necessario</p>	<p>15 minuti</p>
 <p>Immagini ed altri Documenti</p>	 
 <p>Altri collegamenti</p>	
 <p>Suggerimenti</p>	<p>Giocato in gruppo, diventa più dinamico.</p>
 <p>Fonte</p>	<p>https://martin-jacob.myportfolio.com/</p>






Cool School - Dove la pace regna	
 Link al gioco	http://www.coolschoolgame.com
 Promotore	Panevezys District Education Center (Lituania) Friends of Education (Nord Macedonia)
 Tipo di gioco	Gioco online-giocatore singolo / multi-giocatore - gioco narrativo
 Età	5-9
 Lingua(e)	Inglese
 Valori prosociali	Relazioni personali e amicizia Rispetto, tolleranza, accettazione delle differenze Empatia Emotività Aiutare gli altri
 Abilità prosociali	Comunicare con gli altri Rispettare gli altri Cambiare prospettiva Identificare ed esprimere sentimenti ed emozioni Essere empatici Identificare i segnali sociali Autocontrollo Cooperazione Problem solving Rispettare i turni Stabilire obiettivi e piani Aiutare gli altri
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: insegnare ai bambini come risolvere conflitti e ridurre il bullismo. • <i>Psicologici, sociologici, sociali</i>: avere modelli di comportamenti buoni e cattivi per sviluppare nei bambini il processo decisionale etico in maniera coinvolgente.






 <p>Descrizione del gioco</p>	<p>Cool school è un gioco gratuito prosociale e psicologico, nel quali i giocatori hanno la missione di risolvere i conflitti tra gli studenti in modo pacifico.</p> <p>Questo è un esempio di come un videogioco possa essere usato per propositi educativi. Cool School usa video animati per ricreare contesti di apprendimento familiari, comunica modelli di comportamento usando un linguaggio accessibile, rinforza gli apprendimenti attraverso ripetizioni creative , coinvolge e potenzia l'abilità dei bambini nel prendere buone decisioni. Gli scenari sono realistici e le risposte non sono nette; questo incoraggia i bambini ad esplorare e capire attraverso prove ed errori, li aiuta a sviluppare abilità di risoluzione dei conflitti in diversi tipi di situazione. Chiunque può immedesimarsi nei personaggi usando oggetti come libri, penne, il nome dei personaggi, il loro accento e i loro comportamenti che evocano inclusione e diversità.</p> <p>Durante il gioco i bambini possono guardare 26 video di storie nelle quali gli studenti discutono su una problematica quotidiana come ad esempio imbrogliare in una verifica o non lasciar entrare qualcuno nel proprio gruppo. I giocatori ascoltano entrambe le versioni della storia e poi devono decidere tra quattro opzioni come i personaggi dovrebbero rispondere per risolvere il conflitto. Il video mostra l'evoluzione della situazione dopo la scelta: se questa ha migliorato le cose il giocatore guadagna un trofeo; in caso contrario è possibile continuare a provare fino ad indovinare la scelta migliore.</p> <p>Nell'esplorazione della scuola il bambino incontrerà diversi studenti che affrontano conflitti a lui familiari. Dovrà ascoltare entrambe le versioni e decidere cosa dovrà fare il personaggio. Per fare la scelta giusta dovrà considerare cos'è giusto, onesto, gentile ed il meglio per tutti. È normale commettere errori, il bambino potrà continuare a provare fino a quando non troverà la soluzione giusta.</p> <p>Alla conclusione del gioco sarà diventato un campione della risoluzione di conflitti.</p>
 <p>Strumenti necessari</p>	<p>Mac, Windows, disponibile online</p>
 <p>Descrizione dell'attività</p>	<p>In Cool School ai bambini viene chiesto di scegliere un metodo di risoluzione dei conflitti durante lo svolgimento di un litigio (quando l'azione si interrompe) e di guardare lo svolgersi della storia e le conseguenze della loro scelta; in questo modo i giocatori ricevono un feedback diretto sul risultato delle loro azioni (se la tecnica peggiora o risolve il conflitto). Questa struttura permette al gioco di avere un valore intrinseco che va al di là della vittoria dello stesso.</p> <p>Il gioco può essere giocato in singolo o contro un altro giocatore, a scuola o fuori. L'obiettivo è di riempire (velocemente) la bacheca dei trofei con tutte le lettere dell'alfabeto che si possono vincere quando uno scenario di conflitto viene risolto con successo. I quesiti vengono</p>














	<p>posti in maniera coinvolgente da personaggi animati e al giocatore sono offerte opzioni multiple per la soluzione del problema. Ad ogni scelta è legata una spiegazione delle conseguenze.</p> <p>Cool school è un gioco coinvolgente a diversi livelli. I protagonisti e le animazioni sono piacevoli, i problemi posti stimolano il ragionamento. Il giocatore è coinvolto direttamente lungo tutto il percorso di gioco.</p> <p>Questo gioco può essere preceduto da diverse brevi attività focalizzate sulla risoluzione dei conflitti in maniera giusta e pacifica.</p> <p>Le storie sotto riportate possono essere utilizzate con studenti di varie età perché possono essere facilmente modificate.</p> <ol style="list-style-type: none">1. L'insegnante legge una breve storia di due amici che hanno litigato e parlano male l'uno dell'altro ma non tra di loro. Inventa una situazione in cui i due possano superare questo problema e diventare di nuovo amici.2. Per gli alunni più piccoli: Disegna come ti senti quando litighi con qualcuno e ti urlano contro. Fai attenzione in quali parti del corpo provi delle sensazioni.3. Gli alunni in gruppo si tirano un gomitolino di lana l'un l'altro, srotolando il filo in modo che li congiunga, una volta creata la rete devono accorarsi sul modo di scioglierla (lavoro sulla cooperazione)4. Un alunno inizia a disegnare una cosa, poi passa il foglio allo studente successivo fino a che l'ultimo non finisce di disegnare. Si crea una storia sul disegno risultante.
 Tempo necessario	<p>Il tempo occorrente dipende dalle attività e dalla tipologia e livello di discussione che l'insegnante vuole tenere. Un elemento importante è l'età degli alunni coinvolti.</p>



<p> Immagini e altri documenti</p>	 <p>START -></p> 
<p> Fonte</p>	<p>Sviluppatori: Realtime Associates, Inc.</p>












Educamigrant	
 Link al gioco	http://educamigrant.europole.eu/
 Promotore	Uşak Regional Directorate of National Education – Uşak MEM (Turkey)
 Tipo di gioco	Gioco online - giocatore singolo - quiz
 Età	7 +
 Lingua(e)	Inglese, turco, spagnolo, italiano
 Valori prosociali	Comunicazione/ multilinguismo Pace, democrazia, cittadinanza Rispetto, tolleranza, accettazione delle differenze
 Abilità prosociali	Comunicare con gli altri Rispettare gli altri Far parte di un gruppo
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: insegnare la lingua agli immigrati, rifugiati • <i>Indiretti e Trasversali</i>: fornire una consapevolezza culturale riguardo la vita quotidiana dei rifugiati • <i>Psicologici, sociologici, sociali</i>: favorire l'inclusione
 Descrizione del gioco	Questo gioco è programmato per insegnare ai bambini migranti una nuova lingua. Nel gioco ci sono 5 prove; il giocatore risponde alle domande e riceve un riscontro. L'insegnante può monitorare i risultati degli alunni nel gioco.
 Strumenti necessari	Computer, tablet, cellulari con connessione internet
 Descrizione	Devi creare il profilo per il gioco. Quando ti iscrivi e scegli una lingua puoi iniziare a rispondere alle domande



<p>dell'attività</p>	
 <p>Tempo necessario</p>	<p>Un'ora o meno; dipende se i bambini preferiscono seguire il loro progressi in lezioni differenti. Non c'è un tempo limitato per terminare il gioco.</p>
 <p>Immagini e altri documenti</p>	
 <p>Suggerimenti</p>	<p>Gli insegnanti possono utilizzare questo gioco in classe per gli studenti che non conoscono la lingua del paese in cui si sono trasferiti. È utile per imparare online le forme di comunicazione di base necessarie. I bambini possono visualizzare il proprio profilo e seguire i propri progressi .</p>






Trova la coppia – Find the Pair	
 Link al gioco	http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=cadaoveja
 Promotore	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Spagna)
 Tipo di gioco	Gioco online per cellulare – giocatore singolo
 Età	5-12 anni
 Lingua (e)	Spagnolo ma ... c'è solo una breve spiegazione in spagnolo all'inizio del gioco, poi ci sono immagini e figure. Pensiamo che la lingua non sarà una barriera in questo gioco.
 Valori Prosociali	Empatia Solidarietà Etica Comunicazione positiva Responsabilità
 Abilità Prosociali	Essere empatico Risoluzione dei problemi Chiedere aiuto Aiutare l'altro
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: associare ogni emozione a volti che esprimono la stessa emozione. • <i>Indiretti</i>: sviluppare l'intelligenza emotiva • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: promuovere l'autoregolamentazione e prevenire i conflitti interpersonali.
 Descrizione del gioco	C'è una breve descrizione delle emozioni e poi il gioco inizia mostrando un'immagine al centro dello schermo e dando 2 colonne con altri volti che esprimono emozioni diverse. L'alunno deve riconoscere l'emozione al centro e decidere quale delle altre facce mostra la stessa emozione. Durante il gioco verranno visualizzati disegni, emoticon e anche immagini reali.












 Strumenti necessari	Dispositivo (smartphone, tablet, portatile, computer) con connessione Internet
 Descrizione dell'attività	<p>Una volta avviato il gioco, si vede questa schermata dove c'è scritto che, anche se ognuno di noi ha volti diversi, la maggior parte delle emozioni sono espresse in modo simile.</p> <p>Quindi, cliccando sulla freccia, compare una pecora che dice che si dovrà prestare attenzione al viso al centro e selezionare dalle colonne quella che esprime la stessa emozione e posizionarla sotto l'immagine iniziale:</p> <p>Cliccando sulla freccia è possibile proseguire tra le schermate (ci sono 38 schermate differenti)</p>
 Tempo necessario	15 minuti
 Immagini ed altri Documenti	








 Altri collegamenti	
 Suggerimenti	Giocando in gruppo, il gioco diventa più dinamico.
 Fonte	www.3gobiernodecanarias.org Autor: Pilar Chanca Zardaín






<h2 style="text-align: center;">Fireboy & Watergirl – Il bambino Fuoco e la bambina Acqua</h2>	
 Link al gioco	https://fireboyandwatergirl.site/
 Promotore	Polo Europeo della Conoscenza (Italy)
 Tipo di gioco	Gioco online – multiplayer - puzzle
 Età	5 +
 Lingua (e)	Inglese, Italiano e 5 altre lingue europee
 Valori Prosociali	Comunicazione Accettazione delle differenze Multiculturalismo Aiutarsi a vicenda
 Abilità Prosociali	Cooperazione Risoluzione dei problemi Fare a turno Stabilire obiettivi e piani
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • 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
 Descrizione del gioco	FireBoy & 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












	<p>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>
 Strumenti necessari	<p>Adobe Flash Player (può essere giocato online su qualsiasi apparecchiatura e sistema operativo purché sia installato Adobe Flash Player)</p>
 Descrizione dell'attività	<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:</p> <p>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>
 Tempo necessario	<p>Ogni livello può essere completato in pochi minuti.</p>
 Immagini ed altri Documenti	









 Altri collegamenti	
 Suggerimenti	Cambia il ruolo dei giocatori ogni tanto, in modo che debbano giocare a volte come FireBoy e a volte come WaterGirl
 Fonte	











Golden Frontier - Frontiera dorata	
 Link al gioco	http://www.gamesgames.com/game/golden-frontier <i>versione inglese</i> http://www.juegos.com/juego/golden-frontier_ <i>versione spagnola</i>
 Promotore	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Spagna)
 Tipo di Gioco	Gioco online – multigiocatore - flashgame
 Età	7-15
 Lingua (e)	Inglese , Spagnolo , altre lingue
 Valori Prosociali	Cooperazione Responsabilità
 Capacità Prosociali	Far parte di un gruppo Cooperazione
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: imparare a lavorare sotto regole di cooperazione • <i>Indiretti</i> : migliore comprensione delle leggi naturali • <i>Interdisciplinari e Trasversali</i>: sviluppo capacità comunicative • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: dare valore all'amicizia; essere capace di chiedere e dare aiuto per raggiungere un obiettivo comune.
 Descrizione dei giochi	<p>Mentre il giocatore (maschio o femmina) sta navigando lungo un fiume, la barca si rompe e i partecipanti devono fermarsi e trovare una sistemazione.</p> <p>In quel luogo troveranno alcune persone che li aiuteranno a raggiungere i loro obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Decorare la sistemazione e costruire una città nel Selvaggio West - Aiutare i loro vicini con incarichi e ordini - Esplorare nuovi territori della frontiera ovest - Diventare un allevatore e prendersi cura dei vari animali - Creare strumenti e oggetti utili <p>Il giocatore sperimenterà anche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La storia basata sulle leggende delle persone che presero parte alla






	<p>corsa all'oro in California.</p> <ul style="list-style-type: none"> - I luminosi paesaggi, il flusso spettacolare del fiume e l'animazione realistica del personaggio. <p>I giocatori faranno un'esperienza epica della gestione di una fattoria e del lavoro domestico.</p>
 Strumenti necessari	<p>Computer con Sistema Windows Smartphone o tablet con 2GB RAM</p>
 Descrizione dell'attività	<p>Una volta che gli alunni cliccheranno sul sito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dovranno decidersi e scegliere tra diverse opzioni. - seguire alcuni ordini e completare i compiti richiesti. - in caso di difficoltà potranno chiedere aiuto agli altri compagni
 Tempo necessario	<p>50 minuti ma è possibile salvare la sessione in modo da poterlo adattare alla durata della lezione</p>
 Immagini e Altri Documenti	
 Altri siti correlati	<p>http://www.games.co.uk</p>



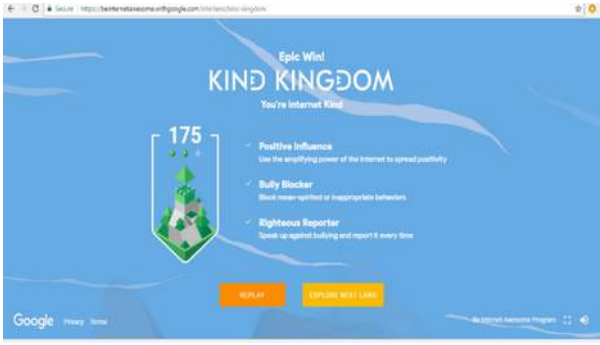
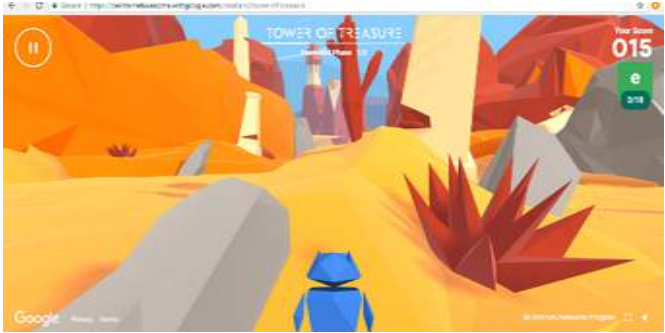


Interland - Sii Fantastico su Internet	
 Link al gioco	https://beinternetawesome.withgoogle.com/interland/kind-kingdom
 Promotore	Friends of Education (Nord Macedonia)
 Tipo di gioco	Gioco online – Giocatore singolo - minigame
 Età	8-15
 Lingua(e)	Inglese
 Valori Prosociali	Empatia Rispetto/tolleranza /accettazione delle diversità Pace /democrazia /cittadinanza Emozioni Comunicazione
 Capacità Prosociali	Comunicare con gli altri Rispettare l'Altro Unirsi ad un gruppo Essere empatici Identificare i segnali sociali Problem solving Rispettare i turni
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: imparare come collegarsi ad internet in sicurezza • <i>Indiretti</i>: imparare come comportarsi online; aumentare la consapevolezza riguardo al cyber bullismo, imparare a riconoscere le minacce e i pericoli potenziali . <ul style="list-style-type: none"> • <i>Interdisciplinari</i>: può essere incluso come parte dello sviluppo di capacità vitali, molto utile per sviluppare le capacità motorie fini e i riflessi con i bambini piccoli, il pensiero veloce e la reazione • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: dimostra ai bambini il fatto che essere un bullo è qualcosa di negativo e come questo influenza gli altri.






 <p>Descrizione del gioco</p>	<p>Questo è un gioco online relativamente semplice. I comandi sono piuttosto elementari (muoversi a sinistra, a destra, saltare e raccogliere-frecce e barra spaziatrice della tastiera del computer).</p> <p>Il concetto del gioco è il seguente: ci sono quattro zone attraverso le quali i giovani giocatori si scontrano con phishers (truffatori), pirati informatici, bulli e over-sharers — coloro che rivelano troppe informazioni riguardo se stessi online.</p> <p>Perciò si tratta di un nuovo gioco basato sul web ideato per insegnare ai bambini le basi della sicurezza su internet.</p> <p>Il primo livello si chiama 'Kind Kingdom'. In "Kind Kingdom" per esempio, i giocatori raccolgono cuori e strumenti che li aiutino a diffondere la gentilezza tra i personaggi che incontrano nel gioco (porgendogli i cuori o il simbolo di forza) premendo la barra spaziatrice, e nello stesso tempo bloccano e segnalando i bulli che incontrano sul loro percorso (usando una sirena che hanno raccolto). Questo livello è relativamente semplice e alla portata dei bambini.</p> <p>Il secondo livello si chiama 'Reality River' ed è un po' più impegnativo poiché comprende un testo che deve essere letto quindi deve essere anche tradotto per alcuni bambini ed è richiesta la presenza dell'insegnante. Questo livello aumenta la consapevolezza di cosa è sicuro e cosa non lo è e di come riconoscere potenziali messaggi di truffa, spam, minacce, mail false, ecc. e come reagire in questi casi.</p> <p>Il terzo livello si chiama 'Mindful Mountain' e tratta di condivisione di informazioni. Qui i giocatori devono trovare il giusto punto dal quale sparare un raggio di luce che si riflette su degli specchi e il compito è di evitare gli over sharers. Lo scopo è insegnare ai bambini la privacy, l'accordo tra le parti prima che un'informazione venga messa in rete e anche enfatizzare il fatto che una volta pubblicate online, le informazioni sono di proprietà pubblica.</p> <p>L'ultimo livello si chiama 'The Tower of Treasure'. Il focus è posto sul creare delle password sicure scegliendo diverse lettere (minuscolo, maiuscolo, numeri, simboli).</p>
 <p>Strumenti necessari</p>	<p>Il gioco funziona sul PC, computer portatile, tablets, cellulare se si gioca online</p>
 <p>Descrizione dell'attività</p>	<p>Varie attività possono essere svolte per introdurre questo gioco a seconda delle età degli studenti. Tuttavia tutte le attività suggerite possono essere facilmente adattate per soddisfare i bisogni di ragazzi e insegnanti.</p> <p>Gli studenti sono divisi in squadre. L'insegnante mostra loro diverse frasi che variano da un tono leggermente scortese a molto offensivo. L'insegnante chiede agli alunni di pensare a modi di rispondere a quei messaggi e poi guida una discussione per condividere la risposta finale.</p>











	<p>L'insegnante mostra delle affermazioni negative (per esempio "Scusa, non penso che tu possa venire alla mia festa. Ci saranno troppe persone e non siamo nemmeno veri amici") e chiede agli studenti di riscriverle in un modo più positivo.</p> <p>L'insegnante mostra diverse mail (alcune vere altre no) e chiede agli studenti di riconoscere l'intruso e spiegare perché pensano che sia falso.</p> <p>L'insegnante mostra diversi profili Facebook e chiede agli studenti di decidere quali sono veri e quali non lo sono (questo aumenta la consapevolezza riguardo l'accettare l'amicizia delle persone su Facebook che non si conoscono nella realtà per avere semplicemente più amici e il pericolo che ne consegue).</p> <p>L'insegnante chiede agli studenti di analizzare post, immagini e foto, luoghi frequentati pubblicati da personaggi reali o finti al fine di scrivere una breve descrizione della persona attraverso i dati raccolti dal suo profilo. (quest'attività è molto adatta trattare di questioni come i pregiudizi, stereotipi, pettegolezzi, sovraesposizione della vita privata nei social media che creano una minaccia reale alla fiducia, autostima e rispetto degli studenti.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività principale: giocare al gioco • Conclusione: Verificare gli "amici" sospetti contattati attraverso i social network; rafforzare le loro password
 <p>Tempo necessario</p>	<p>30 minuti+ (dipende da quanto i bambini sono abili e dalla loro età e/o esperienza nell'uso di questo tipo di giochi)</p>
 <p>Immagini o altri Documenti</p>	 







 Altri siti correlati	Trailer del gioco su YouTube https://www.youtube.com/watch?v=KJ2U7XuHdo Risorse per gli insegnanti https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources
 Suggerimenti	Gli insegnanti possono utilizzare per le proprie lezioni su questo argomento un curriculum disponibile gratuitamente su: https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources
 Fonte	Sviluppatore: Google







Liyla and the Shadows of War - Liyla e le Ombre della Guerra	
 Link al gioco	https://play.google.com/store/apps/details?id=org.liyla.war
 Promotore	Friends of Education (Nord Macedonia)
 Tipo di Gioco	Gioco per il cellulare – giocatore singolo – gioco di ruolo
 Età	13-15
 Lingua(e)	Inglese
 Valori Prosociali	Empatia Pace/ Democrazia/ Cittadinanza Emozioni Solidarietà/aiuto reciproco Libertà
 Abilità Prosociali	Rispettare gli altri Prendere posizione Essere empatico Stabilire obiettivi e piani Chiedere aiuto Aiutare gli altri
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: Comprendere questioni importanti come la guerra e la sofferenza (specialmente dei bambini) • <i>Indiretti</i>: Capire i profughi e far crescere una consapevolezza sul perché è necessario che vengano accettati • <i>Interdisciplinari e Trasversali</i>: Metodi pacifici di gestione di un conflitto, comprendere le condizioni geo-politiche di Gaza • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: Empatia, Generosità, Accettazione












 Descrizione dei giochi	<p>“Liyla e le ombre della Guerra” è basato su eventi reali e racconta la storia di una bambina che vive a Gaza durante la guerra del 2014. Un gioco minimalista che scorre seguendo la storia, sfida i giocatori ad evitare bombe, droni e altri pericoli mentre guidano una famiglia attraverso la pericolosa Striscia di Gaza. Si devono risolvere puzzle, reagire ai cambiamenti nell’ambiente e prendere decisioni coraggiose e difficili per poter sopravvivere.</p> <p>Il gioco permette ai giocatori di vivere la guerra dalla prospettiva di un civile e vedere gli effetti devastanti della guerra sui bambini. I giocatori affrontano il proprio destino in una sfida contro il tempo, per salvare la famiglia in pericolo e nessun posto in cui nascondersi. Il gioco comunica che quando si vive in una zona di guerra e la morte dà la caccia a tutti, le cose sembreranno diverse e le decisioni diventano più complicate; tutto quello che si può fare è cercare un posto più sicuro.</p> <p>Il giocatore controlla il padre di una giovane ragazza palestinese (Liyla, il nome nel titolo) quando la guerra scoppia a Gaza. Il gioco inizia con la ricerca della moglie e di Liyla, e dopo averlo fatto, si procede nel tentativo di evacuare la zona di guerra assieme. Durante la fuga il gioco condurrà attraverso vari schermi che mostrano alcuni degli eventi che i palestinesi hanno dovuto affrontare durante la guerra di Gaza. Il gioco è molto forte e autentico.</p>
 Strumenti necessari	<p>Telefoni o Tablet con Android che possono accedere a Google Play. Richiede aggiornamento Android 2.3.3 o superiore</p>
 Descrizione dell’Attività	<p>Può essere utilizzato in relazione ad attività che riguardano : guerra, migrazione dei bambini, profughi, oltre a libri commuoventi e altri video.</p> <p>Preparazione e Implementazione:</p> <p>Attività Introduttiva:</p> <p>La fiaba “Elmer e l’Elefante” mostra perfettamente bene perché le persone a volte hanno bisogno di lasciare il proprio Paese e trovare un posto migliore dove vivere. Sono gli animali a parlare ma in un modo molto efficace. Inoltre la fiaba “Qualcosa di diverso” parla di cosa significhi essere diversi, odiati e non accettati dagli altri.</p> <p>Attività Principale – giocare al gioco</p> <p>Conclusione – Agli studenti può essere richiesto di disegnare storie, creare un fumetto o scrivere una poesia a riguardo.</p> <p>Questo argomento è molto spinoso e può essere considerato abbastanza scomodo per alcuni insegnati. C’è comunque bisogno di affrontarlo in modo che gli studenti si rendano conto di quello che sta succedendo nel mondo intorno a loro.</p>
 Tempo necessario	<p>È relativamente breve (non più di 20 minuti) però dipende dal giocatore.</p>









 <p>Immagini o Altri Documenti</p>	
 <p>Altri Link correlati</p>	<p>http://liyla.org/resources</p>
 <p>Fonte</p>	<p>Sviluppatore: Rami İsmail, Co-Fondatore Vlambeer</p>





MeteoHeroes - Gli Eroi del Clima	
 Link al gioco	https://www.meteo.expert/progetti/meteoheroes/
 Promotore	Polo Europeo della Conoscenza (Italia)
 Tipo di gioco	Gioco per cellulare – giocatore singolo
 Età	5 +
 Lingua (e)	Italiano
 Valori Prosociali	Ambiente/Natura Responsabilità Emozioni
 Abilità Prosociali	Rispettare gli altri Unirsi ad un gruppo Identificare ed esprimere sentimenti ed emozioni Chiedere aiuto
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: risolvere le situazioni problematiche utilizzando i poteri degli eventi climatici • <i>Indiretti</i>: risoluzione dei problemi, pensiero creativo • <i>Interdisciplinari e trasversali</i>: saperne di più sugli eventi climatici, capire come utilizzare abilità diverse per situazioni diverse • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: cura dell'ambiente e sensibilizzazione sui cambiamenti climatici
 Descrizione del gioco	<p>Fulmen, Nix, Nubes, Pluvia, Thermo e Ventum sono sei bambini normali, che scoprono un giorno di avere dei superpoteri, quelli di evocare i fenomeni atmosferici e di poter intervenire sulla natura attraverso di loro. Presi sotto la guida di Meteo Expert, impareranno presto a gestirli e ad usarli per risolvere i tanti piccoli e grandi problemi della Terra. Nel loro percorso, oltre alle tematiche ambientali, affronteranno le dinamiche del mondo dell'infanzia, dall'amicizia al conflitto, per confrontarsi e crescere insieme. Particolare attenzione nella fase di</p>












	<p>ideazione del progetto è stata infatti posta alla definizione dei caratteri dei personaggi e delle dinamiche di gruppo, con l'obiettivo di dare ai bambini sei piccoli supereroi in cui è facile identificarsi e con cui familiarizzare con le nozioni meteorologiche di base.</p>
 Strumenti necessari	<p>Smartphone o tablet</p>
 Descrizione dell'attività	<p>Prima di iniziare il gioco è possibile elaborare i personaggi con la classe e creare una corrispondenza tra loro e gli alunni in base alle attitudini personali. Questa può essere seguita da una discussione in classe sulle caratteristiche individuali, su cosa differenzia e unisce le persone, su come collaborare nella diversità e su come ciascuna peculiarità ci permette di essere utili in determinate situazioni.</p> <p>Anche se il gioco è a giocatore unico, è più interessante giocarci "insieme" proiettando il gioco sul tabellone interattivo. L'obiettivo principale del gioco è scegliere l'eroe giusto per superare gli ostacoli in ogni pannello del gioco. La discussione collettiva su quale potenza meteorologica si adatta a ciascuna situazione sarebbe il centro dell'attività. In questo modo il gioco potrebbe essere trasformato in una curiosità in cui singoli alunni o squadre ottengono punteggio quando indovinano l'eroe giusto da usare ad ogni passaggio.</p>
 Tempo necessario	<p>Dipende dal gioco di gruppo. Il gioco in modalità singola richiede circa 20 minuti per essere completato</p>
 Immagini ed altri Documenti	
 Altri collegamenti	





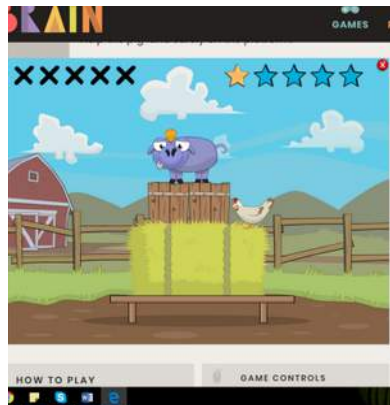


 Suggerimenti	Durante le schermate di caricamento si ricevono diversi suggerimenti su come aiutare la natura
 Fonte	Meteo Expert



Pig Pile – Una pila di maiali	
 Link al Gioco	https://www.funbrain.com/games/pig-pile
 Promotore	DIIT – Trakia University (Bulgaria)
 Tipo di Gioco	Gioco online – giocatore singolo – minigioco - gioco di fuga
 Età	9-11
 Lingua(e)	Non ci sono parole nel gioco
 Valori Prosociali	Rispetto/tolleranza/accettare le differenze Etica Solidarietà/aiuto reciproco Responsabilità Comunicazione
 Abilità Prosociali	Stabilire obiettivi e piani Rispettare i turni Identificazione di problemi e soluzioni Chiedere aiuto Aiutare gli altri Cooperazione
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Indiretti</i>: introdurre un argomento nella lingua madre • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: gratitudine, negoziazione, cercare opzioni reciprocamente vantaggiose per lavorare insieme, ricerca o “scambio equo”
 Descrizione del gioco	<p>Per non cadere, il maiale deve tenersi alla gallina.</p> <p>Il gioco mira a mostrare l'aiuto reciproco in modo divertente. Guardando dall'esterno, i personaggi sono “incompatibili”: peso, taglia, abitudini, gusti eppure sono compagni che per vincere devono contare l'uno sull'altra.</p> <p>Il loro comportamento è inaspettato.</p> <p>Questo è il punto di partenza per una discussione dopo aver maturato</p>













	abbastanza esperienza con il gioco.
 Strumenti necessari	Un computer con Adobe Flash Player installato
 Descrizione dell'Attività	<p>L'attività può essere svolta in classe o in biblioteca durante le lezioni di lettura libera o durante quelle di dibattito</p> <p>Passi per implementare l'attività: Inizia il gioco, dopo 10 minuti invita i bambini a spiegare che cosa succede e chi sono i personaggi principali. Cosa dovranno fare per vincere? Vincono insieme? Se potessero parlare, quali credi che possano essere le loro parole? Di che cosa starebbero parlando? Ecc. Invita i bambini a sviluppare dialoghi, scrivilo e dai una conclusione alla storia Discuti in classe su cosa sia per loro un finale FELICE e qual è invece un finale TRISTE Aggiungi un punto di vista : gli studenti sanno o leggono a riguardo di alcune situazioni in cui abbiamo bisogno d'aiuto, di supporto o in cui dobbiamo ringraziare – lascia che gli alunni facciano una lista di parole che si potrebbero usare in questa situazione (il più possibile) Apri la lista delle parole chiave e lascia che loro controllino (comparare e spuntare) quelle che hanno e non hanno scritto.</p>
 Tempo necessario	Preparazione 10 – 15 minuti Implementazione 45 minuti
 Immagini o altri Documenti	



	
 Suggerimenti	<p>Puoi anche aggiungere più argomenti basati su situazioni di vita differenti. Gli allievi possono giocare insieme sullo stesso computer e parlare del gioco.</p>











Pushy Paddles – Pagaie per spingere	
 Link al gioco	https://playgen.com/play/pp/
 Promotore	Polo Europeo Della Conoscenza (Italia)
 Tipo di Gioco	Gioco online – multigiocatore (3 giocatori) – gioco di piattaforma
 Età	5-11
 Lingua(e)	Inglese, Italiano, Greco, Spagnolo
 Valori Prosociali	Aiutare gli altri Cooperazione Comunicazione
 Abilità Prosociali	Risolvere un problema come un gruppo Dire e accettare i “no” Condividere le cose Controllo di sé
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: Matematica: abilità di calcolo • <i>Indiretti e Trasversali</i>: Pensiero strategico • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: fare gruppo
 Descrizione del gioco	Tre personaggi si trovano lungo un fiume. Uno di loro è su una zattera ingestibile e ha bisogno dell’aiuto degli altri due amici per evitare gli ostacoli risolvendo delle sfide di matematica e arrivando con successo alla destinazione dove c’è un tesoro che li aspetta! Il giocatore ottiene il premio e ricompensa gli altri.
 Strumenti necessari	Il gioco può essere giocato su: - Computer con almeno un core i3 e 4Gb di ram - Tablet con 2Gb di ram La minima larghezza di banda richiesta è di 5Mbps per dispositivo.





 <p>Descrizione dell'Attività</p>	<p>Ogni giocatore deve decidere il movimento per i 3 personaggi: due dei personaggi, i pagaiatori, devono lavorare in tandem, spingendo il giocatore sulla zattera da un lato o dall'altro attraverso le corrette operazioni matematiche per arrivare alla soluzione.</p> <p>L'insegnante può creare lavorando in squadre di 3 studenti, ognuno dei quali interpreta uno dei personaggi. Il gruppo deve trovare una strategia comune per raggiungere l'obiettivo richiesto.</p> <p>Alla fine di ogni round il giocatore sulla zattera decide chi ottiene quale ricompensa e quali ruoli scambiare.</p>
 <p>Tempo necessario</p>	<p>Ogni sessione di gioco dura 10 minuti</p>
 <p>Immagini o altri Documenti</p>	
 <p>Altri siti correlati</p>	<p>www.prosociallearn.eu</p>
 <p>Fonte</p>	<p>Sviluppatori: Playgen (http://playgen.com/)</p>




Quandary - Dilemma	
 Link al gioco	https://quandarygame.org
 Promotore	Panevezys District Education Center (Lituania)
 Tipo di Gioco	Gioco online – giocatore singolo – gioco narrativo
 Età	8-14
 Lingua(e)	Inglese, Spagnolo
 Valori Prosociali	Rispetto/Tolleranza/accettare le differenze Etica Pace/democrazia/cittadinanza Solidarietà/aiuto reciproco
 Attività Prosociali	Comunicare con gli altri Rispettare gli altri Cambiare prospettiva Identificare i segnali sociali Controllo di sé stessi Cooperazione Problem solving Stabilire obiettivi e piani Aiutare gli altri
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: insegnare come prendere le decisioni migliori • <i>Indiretti</i>: coinvolgere gli studenti nel prendere decisioni di tipo etico; prendere un punto di vista nel fare decisioni • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: insegnare come affrontare situazioni impegnative nella comunità, analizzare questioni etiche nel prendere decisioni
	Quandary è un gioco libero, prosociale che coinvolge gli studenti nel prendere decisioni e sviluppa abilità che li aiuteranno a riconoscere questioni etiche e affrontare situazioni impegnative nelle loro vite.






 Descrizione del gioco	<p>Il giocatore sviluppa abilità come:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pensiero critico - avere un punto di vista - prendere decisioni. <p>Quandary fornisce una struttura generale all'approccio alle decisioni etiche senza dire ai giocatori quello che devono pensare. I giocatori devono prendere decisioni difficili in cui non c'è una risposta chiaramente giusta o sbagliata ma le cui conseguenze sono importanti – per loro stessi, per gli altri nella colonia e per il pianeta Braxos. Nelle loro interazioni con altri coloni, i giocatori devono considerare fatti, opinioni e soluzioni proprio come nella vita reale.</p> <p>Quandary approccia l'ampio argomento dell'etica aiutando gli studenti a capire come avere punti di vista differenti e imparare come enfatizzarli. Nel gioco, gli abitanti della Terra hanno colonizzato il lontano pianeta di Braxos. Il giocatore è il capitano della missione e deve fare importanti decisioni riguardo alla sopravvivenza nel nuovo mondo che influenzerà il suo equipaggio e i residenti di Braxos.</p> <p>Il gioco consiste di episodi che sono costruiti da 4 fasi differenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Raccogliere le informazioni corrette</u> <p>In questa fase i giocatori devono distinguere i fatti dalle opinioni e soluzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Restringere</u> <p>Il giocatore deve scegliere due soluzioni da quelle che ha identificato correttamente nella fase precedente. Analizzerà ulteriormente queste soluzioni nella fase successiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Investigare i punti di vista</u> <p>Con l'aiuto di carte con soluzioni e fatti, il giocatore prova a comprendere più a fondo le opinioni dei coloni. Meglio comprende i coloni, più punti riceve.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Consiglio</u> <p>Nell'ultima fase, il giocatore deve presentare al consiglio due argomenti a favore e due argomenti contro le soluzioni scelte. La decisione del consiglio dipende quindi dalle abilità del giocatore nel differenziare fatti da opinioni.</p>
 Strumenti necessari	<p>Sul web Quandary funziona su qualsiasi browser con installata l'ultima versione di Flash Player</p> <p>Sui dispositivi mobili Quandary è disponibile come un'applicazione autonoma su dispositivi Android e iOS</p> <p>L'app per tablet e le versioni web del gioco sono le stesse, ma l'app per tablet contiene l'esclusivo strumento "Creatore di Personaggi", in cui i giocatori possono costruire i propri coloni in risposta a una nuova serie di sfide.</p>
 Descrizione dell'attività	<p>Per esempio tratto dal web:</p> <p>"Da insegnante di scienze veterano in una scuola media e in una scuola superiore, posso vedere come Quandary possa essere veramente utile per mettere in pratica alcune abilità di pensiero critico generale, le quali</p>












	<p>sono negli standard del curriculum di scienze del Massachusetts (e probabilmente anche negli standard di altri Paesi):</p> <ul style="list-style-type: none"> - distinguere tra fatti (dati osservati) e opinioni - correlare fatti con ipotesi (soluzione proposta nel gioco) - valutare la quantità e la qualità (fatti) per decidere quale ipotesi (soluzione) verificare. <p>Gli studenti possono anche imparare i processi di ricerca in biologia: per esempio, i biologi cercano (e a volte trovano) medicinali chimici prodotti da esseri viventi, che possono essere usati per trattare le malattie del corpo umano.</p> <p>Inoltre, quando Quandary viene giocato a coppie/gruppi, può incoraggiare il dibattito scientifico anch'esso nei curriculum standard dello stato, come comunicare e difendere argomenti scientifici".</p> <p>Quandary ha un immenso potenziale nelle classi di lingue. Ogni capitolo prevede ampie opportunità per l'acquisizione contestualizzata del vocabolario, e la fase di distribuzione delle carte nello specifico, fornisce un ottimo spazio per aumentare la consapevolezza del linguaggio esaminando la struttura e il tono del linguaggio usato per affermare opinioni e quello usato per affermare fatti. Come risultato, questo gioco può essere un ottimo punto di partenza per aumentare l'alfabetizzazione digitale degli studenti aiutandoli nella comprensione del tono del linguaggio pragmatico leggendo le dichiarazioni dei coloni.</p> <p>Inoltre, il gioco si presta bene a una varietà di livelli di abilità (base e avanzato). Gli studenti con livelli di competenza relativamente bassi sono in grado di impegnarsi in un significativo esame a livello di parole e le registrazioni audio delle risposte dei coloni consentono l'esplorazione multimodale dei contenuti. Per gli studenti più avanzati, il gioco fornisce impalcature per discussioni su pragmatica, moralità culturale e implicazioni nel mondo reale. Poiché il tempo di gioco è più breve rispetto ad altri, c'è spazio per attività di estensione creative e potenzialmente lunghe. Ciò consente al gioco di essere adattato anche agli studenti delle classi più avanzate. Il pregio più grande di Quandary è la sua flessibilità d'uso, che ne fa uno strumento coinvolgente per qualsiasi lezione di lingua.</p>
 <p>Tempo necessario</p>	<p>Ci sono Quattro episodi (scenari) in Quandary. Ciascuno si può completare in 20-30 minuti, a seconda della velocità del giocatore e della profondità di interazione.</p> <p>Il Sistema di registrazione di Quandary permette ai giocatori di salvare i loro progressi dopo ogni episodio e tornare facendo l'accesso in un momento diverso. Non è necessario registrarsi per giocare, però in questo caso i progressi non verranno salvati.</p>
 <p>Immagini o altri Documenti</p>	<p>Sul sito web è possibile trovare tutte le informazioni necessarie per implementare con successo l'espansione di Quandary come parte del tuo insegnamento, tra cui una pratica guida per l'insegnante, video di implementazione dell'aula, piano delle lezioni e foglio di lavoro.</p>










	 <p>The top image is a screenshot from the game 'Get Your Facts Right'. It shows a character named Bazzil, an Engineer, with a score of 40. Below the character are five avatars with scores of 10, 10, 10, 10, and 0. The bottom image is a comic strip with four panels. The first panel shows a man in a hat saying 'Eat up your food and eat your vegetables!'. The second panel shows a robot saying 'It's looking all over my homework!'. The third panel shows Bazzil saying 'I want you to talk with your math class. Math class is more important than playing all night long!'. The fourth panel shows a man in a hat saying 'Oh... Captain, I didn't realize you were here.' and another man saying 'Hogan you are here!'.</p>
 <p>Suggerimenti</p>	<p>Ci sono forum degli insegnanti in cui sono forniti molti esempi ed esperienze.</p>
 <p>Fonte</p>	<p>Quandary è stato prodotto dal Learning Games Network. https://quandarygame.org Il gioco è tracciato negli standard del Common Core.</p>




Resolució de conflictes - Risoluzione dei conflitti	
 Link al gioco	https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-quequedarse-a-jugar
 Promotore	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Spagna)
 Tipo di Gioco	Gioco scaricabile - Multigiocatore (per un'intera classe) - Gioco narrativo
 Età	7-14
 Lingua(e)	Spagnolo e Catalano
 Valori Prosociali	Empatia Tolleranza Accettare le differenze Responsabilità
 Abilità Prosociali	Self control Problem solving Risoluzione di un conflitto
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: trovare nuovi modi per affrontare i conflitti sociali, • <i>Indiretti</i>: sviluppo della creatività e dell'iniziativa sull'approccio al problema da risolvere o da un contenuto da apprendere • <i>Interdisciplinari e trasversali</i>: educazione sociale e civica. • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: promozione di comportamenti pacifici per risolvere i problemi.
 Descrizione dei giochi	<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>













 Strumenti necessari	Un Computer con Adobe Flash Player installato
 Descrizione dell'attività	<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>
 Tempo necessario	Circa 40 minuti
 Immagini o altri Documenti	
 Altri siti correlati	C'è una cartella con "materiali" (risorse) che sono diversi suggerimenti per gli insegnanti
	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



Suggerimenti	partecipare a una sessione dinamica e divertente, svolgendo le attività oralmente.
 Fonte	Opera Sociale la Caixa (EduCaixa) CC-BY-NC-ND-3.0 ES












Rock the boat - Scuoti la barca	
 Link al Gioco	https://www.funbrain.com/games/rock-the-boat
 Promotore	DIIT – Trakia University (Bulgaria)
 Tipo di Gioco	Gioco online - giocatore singolo - minigioco / flash game
 Età	9-10
 Lingua(e)	Non ci sono parole nel gioco
 Valori Prosociali	Educazione Emozioni Collaborazione
 Abilità Prosociali	Identificare ed esprimere sentimenti ed emozioni Autocontrollo Cooperazione Problem solving Rispettare i turni Stabilire obiettivi e piani Chiedere aiuto Aiutare gli altri
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: matematica e abilità combinatorie • <i>Indiretti</i>: sviluppare il pensiero combinatorio • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: lavorare sulla cognizione e sui processi cognitivi più elevati mentre il processo decisionale sviluppa la coerenza e la volontà di riuscire.
 Descrizione del gioco	Il gioco richiede la separazione di righe e file.
	Computer con Adobe Flash Player installato



Strumenti necessari	
 <p>Descrizione dell'attività</p>	<p>Il gioco è appropriato per situazioni di “competizione informale” tra i compagni di classe.</p> <p>La discussione del suo contenuto aiuta la competizione a diventare cooperazione.</p> <p>Se giochiamo a questo gioco sfidandoci a vicenda non ci soddisfa (è troppo semplice – tutti potrebbero aggiungere un paio di numeri per arrivare al punteggio necessario): la soddisfazione arriva quando hai l’opportunità di unire “la strada per il successo” di fronte alla combinazione di righe e file non solo della somma.</p> <p>Si gioca in classe, durante le lezioni di informatica o di matematica</p> <p>Struttura aperta, a piacere dell’insegnante</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gioco di 15 minuti: dare agli studenti abbastanza tempo per imparare le regole del gioco – almeno 5 minuti. - Mentre giocano, chiedere loro di annotare quante combinazioni hanno scoperto in una singola somma.
 <p>Tempo necessario</p>	<p>15 minuti prima della lezione- le liste devono essere distribuite in modo che l'inizio del gioco inizi dalla schermata di impostazione.</p>
 <p>Immagini o altri Documenti</p>	
 <p>Altri siti correlati</p>	












Stray Puppy Care - Cura del cucciolo abbandonato	
 Link al Gioco	http://www.gamesgames.com/game/stray-puppy-care
 Promotore	Friends of Education (Nord Macedonia)
 Tipo di Gioco	Gioco per cellulare - giocatore singolo - gioco flash
 Età	5-6 +
 Lingua (e)	Inglese
 Valori Prosociali	Ambiente / natura Empatia Uguaglianza / equità
 Abilità Prosociali	Aiutare gli altri Essere empatici Cambiare prospettiva Rispettare gli altri
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: Essere gentile con gli animali, specialmente con quelli randagi • <i>Indiretti</i>: Sviluppo comprensivo; Senso di responsabilità • <i>Interdisciplinari e trasversali</i>: Responsabilità sociale verso gli animali • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: Sentire il bisogno di aiutare e proteggere gli altri (in questo caso gli animali)
 Descrizione del gioco	<p>Questo gioco è molto facile e sarà noto a quasi tutti i bambini. È diviso in diverse fasi nelle quali, come giocatore, si deve aiutare un animale abbandonato. Prima lo si pulisce, poi lo si spazzola, gli si dà da mangiare ecc. I movimenti sono molto facili e diretti e sono progettati per bambini molto piccoli.</p> <p>Anche se semplice, questo gioco mostra agli studenti come ci si dovrebbe prendere cura degli animali e come dovrebbero essere trattati. Questo è particolarmente importante per i bambini dei paesi dove la violenza verso gli animali è più o meno di norma e molti bambini</p>






	<p>vengono cresciuti con la paura degli animali o addirittura li picchiano. In questi contesti sanno che non ci sono punizioni per le loro azioni, ma devono capire che questo comportamento non è accettabile.</p> <p>I bambini hanno bisogno di imparare a prendersi cura dei loro piccoli amici.</p>
 strumenti necessari	<p>Dispositivi Android 2.3.3 o superiori e iOS</p>
 Descrizione dell'Attività	<p>Gli insegnanti possono invitare i bambini a portare da casa il loro animale giocattolo preferito (giocattoli imbottiti) e portarlo a scuola.</p> <p>I bambini descrivono i loro animali (caratteristiche, cosa mangiano e bevono, comportamento, spiegando agli altri perchè piace loro).</p> <p>In seguito, si scambiano i ruoli e ogni bambino assume il ruolo dell'animale (cambiando le prospettive) e questo gioco di ruolo è utile con i bambini molto piccoli in quanto si identificano con gli altri. Questo aiuta a sviluppare l'empatia.</p> <p>Un'altra attività per gli insegnanti è quella di mostrare il prima e il dopo di immagini di animali randagi e come si sono trasformati dopo essere stati adottati. Gli alunni possono colorarli, fare maschere per animali e leggere ed eseguire una piccola scenetta sugli animali.</p>
 Tempo	<p>10 minuti</p>
 Immagini o Altri Documenti	
 Altri siti correlati	<p>https://www.tivola-mobile.com/en/animal-games/petworld-my-animal-rescue/</p>





Sustainable Shaun - Shaun sostenibile	
 Link al gioco	https://www.sustainablelearning.com/resource/sustainable-shaun
 Promotore	DIITT, Università della Tracia (Bulgaria)
 Tipo di gioco	Gioco online per cellulare – giocatore singolo
 Età	7 – 11 anni
 Lingua (e)	Inglese
 Valori Prosociali	Cura dell'ambiente Cooperazione Empatia
 Abilità Prosociali	Pianificazione Sostenibilità Amicizia Problem solving Pensiero creativo Fare scelte consapevoli
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: imparare a vivere in maniera sostenibile • <i>Indiretti</i>: sviluppare la consapevolezza e le competenze per la cooperazione, la protezione ambientale <ul style="list-style-type: none"> • <i>Interdisciplinari</i>: matematica • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: promuovere l'apprendimento le competenze e la consapevolezza, lungo tutto l'arco della vita
 Descrizione del gioco	Il gioco permette ai bambini in gruppe/squadre o per singolo giocatore di costruire una città sostenibile in 7 giorni consecutivi. Il protagonista Shaun può farlo con l'aiuto dei suoi amici. Possono raccogliere diversi materiali dal rigattiere, costruire servizi per la città, riciclarli e fornire il cibo necessario, un riparo, risorse energetiche sostenibili.













 Strumenti necessari	Dispositivo (smartphone, tablet, computer) con connessione Internet
 Descrizione dell'attività	<p>Ci sono diverse attività importanti che si svolgono durante il gioco. Il protagonista deve prendere decisioni ogni mattina in base alla disponibilità di risorse e alle esigenze che devono essere soddisfatte durante la giornata. Per provvedere alle risorse, Shaun deve entrare nel deposito di rifiuti dove, insieme ai suoi amici, possono procurarsi quanti più oggetti possibile (usando linee, diagonali, combinazioni) mentre vengono inseguiti da maiali affamati e cattivi. Una volta che ogni pecora è in grado di raccogliere le risorse, inizia il lavoro di costruzione. Le attività si svolgono in diverse regioni geografiche, compresa la Bulgaria. Prima, durante e dopo il gioco si possono incorporare diversi tipi di discussioni per fornire informazioni sulle strategie che ogni giocatore/gruppo seleziona per ottenere risultati ottimali.</p>
 Tempo necessario	Il gioco può durare da 10 minuti ad un'ora a seconda di come viene giocato (una giornata può durare 10 minuti)
 Immagini ed altri Documenti	 
 Altri collegamenti	https://www.sustainablelearning.com/




 Suggerimenti	L'apprendimento sostenibile fornisce un curriculum diverso in base all'età, alla conoscenza e allo sviluppo degli studenti per accompagnare il gioco.
 Fonte	https://www.aardman.com/












Swing Fling - Altalena Oscillante	
 Link al Gioco	https://www.funbrain.com/games/swing-fling
 Promotore	DIIT - Trakia University (Bulgaria)
 Tipo di Gioco	Gioco online - giocatore singolo - minigioco / gioco flash
 Età	8-10
 Lingua (e)	Nel gioco non ci sono parole.
 Valori Prosociali	Educazione Emozione
 Abilità Prosociali	Individuare ed esprimere emozioni Autocontrollo
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: muovere l'altalena con il personaggio al fine di aiutarlo a saltare oltre alla linea di partenza. • <i>Indiretti</i>: fare uso di capacità: risolvere i problemi, sviluppare la pazienza, perseveranza. • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: Insegnare ai bambini come gestire le loro emozioni negative come la rabbia e come essere pazienti e concentrati.
 Descrizione del gioco	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.
 Strumenti necessari	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>Fasi:</p>






 <p>Descrizione Dell'Attività</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 Cosa dire? 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? Provare questi dialoghi... Meglio se ispirati a situazioni avvenute in classe.</p>
 <p>Tempo necessario</p>	<p>Preparazione – 15 minuti attuazione 45 minuti</p>
 <p>Immagini o Altri Documenti</p>	










The Journey of Elisa - Il Viaggio di Elisa	
 Link al gioco	http://www.elviajedeelisa.es/ http://www.thejourneyofelisa.com/
 Promotore	Consejería de Education Junta de Castilla y Leon (Spagna)
 Tipo di Gioco	Gioco online - singolo giocatore - gioco narrativo / minigioco
 Età	Studenti della scuola Secondaria Insegnanti con degli allievi affetti da sindrome di Asperger
 Lingua(e)	Spagnolo per la completa esperienza Presto disponibile in Inglese e Francese
 Valori Prosociali	Relazioni personali Comunicazione/Multilinguismo Aiutarsi a vicenda Etica Empatia Educazione Accettazione della differenza / rispetto e tolleranza Riconoscenza Cittadinanza
 Abilità Prosociali	Cambiare prospettiva Essere empatici Identificare segnali sociali Stabilire obiettivi e piani Problem solving Chiedere aiuto Aiutare gli altri
 Obiettivi	<i>Diretti:</i> acquisire conoscenze sulle persone con ASD (Disturbi dello Spettro Autistico) <i>Indiretti:</i> Sviluppare empatia, prevedibilità delle azioni comportamentali. <i>Interdisciplinari e trasversali:</i> cittadinanza ed educazione emotiva <i>Psicologici, sociologici, prosociali:</i> sviluppare nuove strategie per risolvere problemi; Imparare modi appropriati per chiedere aiuto
 Descrizione del gioco	Il Viaggio di Elisa è un videogioco che può aiutare a capire meglio i tratti e le necessità delle persone con autismo e, in particolare, con la sindrome di Asperger. Il giocatore, passa attraverso vari minigiochi, vivendo un'epica storia di fantascienza e superando le sfide che Elisa













	<p>dovrà affrontare. Il gioco viene fornito con unità di apprendimento che possono servire come supporto per gli insegnanti che vogliono fare attività in classe, così come informazioni generali per capire meglio di Asperger.</p> <p>Elisa è un'adolescente del pianeta Lionov, lontana anni luce dal nostro. Grazie ai suoi poteri telepatici e ad un'invenzione incredibile chiamata The Aurora Odyssey, è in grado di proiettare la sua mente e materializzarsi in altri luoghi all'interno della galassia. Nella sua ricerca di aiuto per liberare il suo pianeta dalla tirannia portata dalle Ombre Grigie, esseri spregevoli che dominano il suo pianeta, trova sulla Terra una persona con Sindrome di Asperger che la aiuterà a salvare il suo mondo.</p>
 Strumenti necessari	<p>I computer con le ultime versioni per Chrome (versione 64 bit) e Firefox sono consigliati per giocare alla versione web del gioco.</p> <p>Per IOS: iOS 6.0 e superiore</p> <p>Per Android: 4.1 e superiore</p>
 Descrizione dell'Attività	<p>Per giocare sul web è necessario creare un profilo e scegliere un ruolo che può essere: giocatore, insegnante o studente, una volta fatto questo, il gioco inizia. Può essere giocato da una sola persona, in piccoli gruppi e anche in grandi gruppi, dipenderà dal volere dell'insegnante.</p> <p>Attraverso vari minigiochi e sullo sfondo di una storia di fantascienza, i giocatori dovranno superare le sfide che Elisa affronta, che sono 5 test principali focalizzati su diversi aspetti della sindrome di Asperger, in cui il giocatore dovrà capire le emozioni e decifrare i doppi sensi come la persona con Asperger farebbe, definirà le strutture temporanee e le organizzerà in un programma o comprendere gli stimoli che a volte infastidiscono le persone con questa sindrome.</p> <p>Le Ombre Grigie sono i personaggi che hanno cancellato tutte le diversità.</p> <p>Elisa è il personaggio principale che ha la possibilità di salvare il mondo. Naoki, è la migliore amica di Elisa e la aiuta inventando la Aurora Odyssey che è un casco sensoriale che permetterà a Elisa di mandare la sua mente in un altro mondo.</p> <p>Hanno bisogno di decodificare il codice "Edda", gli Edda sono robot. Dopo aver attivato il casco, la mente di Elisa viene trasferita in una scuola secondaria dove incontrerà Saga, un' adolescente con i capelli viola che soffre della sindrome di Asperger e che aiuterà Elisa a indovinare il codice.</p>
 Tempo necessario	<p>Il gioco propone molte e diverse "sfide" e ognuna può richiedere dai 5 ai 30 minuti. Il gioco potrebbe richiedere ore per gestire l'intera esperienza. L'obiettivo non è necessariamente giocare l'intera esperienza, ma prendere il gioco come un'opportunità per avvicinarsi alla sindrome di Asperger e imparare a mettersi nei panni dell'altro.</p> <p>Il gioco è disponibile online e offre anche la possibilità di scaricarlo sul PC e riprodurlo offline.</p>






<p style="text-align: center;">  Immagini o Altri Documenti </p>	  
<p style="text-align: center;">  Altri siti correlati </p>	<p>Si può scaricare il gioco offline tramite questo link: www.elviajedeelisa.es/docs/Windows-finalEVDE.zip O come App per dispositivi mobili: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gametopia.elisa&hl=es_419</p>
<p style="text-align: center;">  Suggerimenti </p>	<p>Funziona meglio scaricandolo sul computer piuttosto che giocare online. Sugli smartphone e / o tablet utilizzare le cuffie per la migliore esperienza. Può essere giocato in gruppi per facilitare la discussione sull'argomento.</p>
<p style="text-align: center;">  Fonte </p>	<p>Autismo Burgos: www.autismoburgos.es</p>






The Roulette of Emotions - La roulette delle emozioni	
 Link al gioco	http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta
 Promotore	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Spagna)
 Tipo di gioco	Gioco online per cellulare – giocatore singolo
 Età	6 -12 anni
 Lingua (e)	Spagnolo ma ... c'è solo una breve spiegazione in spagnolo all'inizio del gioco, poi ci sono immagini e figure. Pensiamo che la lingua non sarà una barriera in questo gioco.
 Valori Prosociali	Empatia Solidarietà Multilinguismo Responsabilità
 Abilità Prosociali	Essere empatici Risoluzione dei problemi Chiedere aiuto Aiutare l'altro
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Diretto: associare ogni emozione a una situazione in cui potrebbe essersi verificata. • Indiretto: sviluppare l'intelligenza emotiva • Psicologico, sociologico, prosociale: promuovere l'autoregolamentazione e prevenire i conflitti interpersonali.
 Descrizione del gioco	C'è una breve descrizione delle emozioni e poi si gira una ruota della roulette e si seleziona un'emozione. A seconda dell'emozione che emerge, sullo schermo compaiono due possibili situazioni e gli alunni devono decidere in quale delle due situazioni si manifesta quell'emozione.
	Dispositivo (cellulare, tablet, portatile ...) con connessione Internet













<p>Strumenti necessari</p>	
<p>  Descrizione dell'attività </p>	<p>Una volta nella schermata della roulette delle emozioni, si clicca su "girar" per far girare la roulette, che si ferma su una faccia che riflette una particolare emozione. Subito dopo il sistema ti propone 2 situazioni e devi decidere su quali di loro i personaggi provano l'emozione che inizialmente è apparsa alla roulette</p>
<p>  Tempo necessario </p>	<p>10 minuti</p>
<p>  Immagini ed altri Documenti </p>	







 Altri collegamenti	
 Suggerimenti	Si può dedicare del tempo in classe per descrivere le due situazioni che il sistema propone dopo che la roulette si ferma su una particolare emozione, in modo che quelle situazioni possano promuovere la comunicazione all'interno del gruppo.
 Fonte	www.3gobiernodecanarias.org Autor: Pilar Chanca Zardaín







The Time Tribe- La Tribù del Tempo	
 Link al gioco	https://www.thetimetribe.com/
 Promotore	Friends of Education (North Macedonia)
 Tipo di gioco	Gioco online per cellulare – giocatore singolo
 Età	10 -13 anni
 Lingua (e)	Inglese
 Valori Prosociali	Empatia Solidarietà Comunicazione positiva Responsabilità
 Abilità Prosociali	Essere empatico Risoluzione dei problemi Chiedere aiuto Aiutare gli altri
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: essere empatico con gli altri • <i>Indiretti</i>: sviluppare l'intelligenza emotiva • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: promuovere l'autoregolamentazione.
 Descrizione del gioco	Tanti contenuti diversi che possono mostrare agli studenti come vivono e hanno vissuto persone diverse in altre parti del mondo.
 Strumenti necessari	Dispositivo (smartphone, tablet, computer) con connessione Internet










 <p>Descrizione dell'attività</p>	<p>Ti interessa insegnare la storia permettendo ai tuoi studenti di viaggiare nel tempo? Se è così, The Time Tribe fa al caso tuo. È un gioco d'avventura punta e clicca in cui i giocatori seguono la storia di quattro bambini piccoli che intraprendono una ricerca da adulti per capire cosa sia successo ai membri scomparsi di un gruppo segreto chiamato Time Tribe. Lungo la strada, i giocatori dovranno esplorare vari luoghi storici, risolvere enigmi, parlare con i personaggi e mettere insieme tutti i pezzi della storia per raggiungere la fine. Il gioco è ricco di contenuti storici concreti, personaggi storici e messaggi su come fare la differenza nel mondo.</p>
 <p>Tempo necessario</p>	<p>25 minuti</p>
 <p>Immagini ed altri Documenti</p>	







	
 Altri collegamenti	
 Suggerimenti	Giocato in gruppo, diventa più dinamico.
 Fonte	http://blog.thetimetribe.com/about/






Third World Farmer - Contadino del Terzo Mondo	
 Link al Gioco	https://3rdworldfarmer.org/take-action.html
 Promotore	Friends of Education (Nord Macedonia)
 Tipo di Gioco	Gioco online - giocatore singolo - gioco di piattaforma
 Età	9+
 Lingua (e)	Inglese, spagnolo, francese, italiano, portoghese, ceco
 Valori Prosociali	Rapporto personale / amicizia / famiglia Empatia Rispetto / tolleranza / accettare le differenze Educazione Etica Emozioni Uguaglianza / equità Solidarietà / aiutarsi a vicenda Responsabilità Comunicazione Ambiente / natura
 Abilità Prosociali	Cambiare prospettiva Essere empatici Cooperazione Problem solving Rispettare i turni Stabilire obiettivi e piani Chiedere aiuto Aiutare gli altri







 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: Comprensione delle difficoltà incontrate dagli agricoltori del terzo mondo e della loro lotta per la sopravvivenza; • <i>Indiretti</i>: Comprendere le questioni sociali, ambientali ed economiche in paesi come l'Africa e confrontarle con le proprie. Capire quanto può essere ingiusta la vita delle persone che vivono nei paesi poveri mettendosi nei loro panni, sviluppando empatia. • <i>Interdisciplinari e trasversali</i>: Geografia, storia, educazione civica. Sviluppare il pensiero critico e fare scelte difficili; Comprendere le relazioni di causa e affetto, Comprendere quali conseguenze derivano da quali azioni; • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: Aumentare la consapevolezza sulla distribuzione della ricchezza e la disuguaglianza tra le persone, pensare all'equità e ai diritti umani, comprendere le diverse comunità; Sviluppare empatia e capire come gli studenti stessi possono agire per aiutare gli altri, attraverso la donazione (può essere fatto direttamente attraverso il sito), raccogliendo cose e donandole in beneficenza, ma anche organizzando eventi, raccogliendo fondi, raccogliendo le esigenze per le persone bisognose nelle loro comunità, essere gentili con le persone che hanno meno e capire da dove provengano, voler aiutare e parlare di problemi difficili;
 Descrizione del gioco	<p>“Contadino del Terzo Mondo” dimostra ai giocatori quali sono le difficoltà incontrate dagli agricoltori nei paesi poveri. I giocatori cercano di fare del loro meglio, ma possono riuscirci? C'è da meravigliarsi anche mentre si gioca se guerre interminabili, malattie, siccità, furti, politici corrotti e milizie distruggono i raccolti anche se gli agricoltori fanno del loro meglio per sopravvivere?</p> <p>“Contadino del Terzo Mondo” è un gioco serio, educativo e provocatorio che fa capire alla gente perché i poveri fanno il possibile per sopravvivere e perché a volte fuggono dai loro paesi in cerca di una vita migliore. Quindi affronta la migrazione, i rifugiati, i movimenti delle persone e, soprattutto, le disuguaglianze e l'ingiusta distribuzione della ricchezza.</p>
 Strumenti necessari	<p>Funziona su PC, computer portatile, tablet, cellulare</p>
 Descrizione dell'Attività	<p>Questo gioco è adatto ai bambini di 8/9 anni o più ed è facilmente adattabile per diverse materie. Può anche essere usato in modo interdisciplinare. Questo gioco si occupa di questioni che riguardano argomenti come:</p> <p>Geografia (dove sono i paesi presi in questione, collocandoli, discutendo sul clima, suolo, ricchezza naturale);</p> <p>Storia (quello che stava accadendo nel corso della storia, chi viveva in quei continenti, sottovalutando le relazioni, la causa e l'effetto ecc.);</p> <p>Educazione civica (situazione politica nel paese, sistema giuridico, sistema economico, sistemi di governo, diritti umani)</p> <p>Il gioco si evolve nel fare scelte su come garantire la sopravvivenza per una famiglia povera di 5 persone. L'aspetto più importante è che non si</p>












	<p>può mai sapere se si sarà in grado di sopravvivere, perché le circostanze sono al di là del controllo. Questo potrebbe essere molto frustrante per i giocatori perché non possono sapere se la scelta che faranno sarà quella corretta. Tuttavia, mostra loro la realtà nei paesi del terzo mondo e li sensibilizza alle loro difficoltà, sviluppando così empatia.</p> <p>Come guida nell'attività, l'insegnante può organizzare un esercizio molto semplice. Chiede agli studenti di mettersi in fila in modo che partano tutti dallo stesso punto per raggiungerne un altro (traguardo). Essi potranno fare un passo avanti se le affermazioni che farà l'insegnante li riguardano. Ad esempio queste frasi possono essere: Se i tuoi genitori hanno soldi per farti vivere molto comodamente fai un passo avanti. Se riesci a comprare tutto quello che vuoi fai un passo. Se non sei mai stato vittima di bullismo o non ti sei mai sentito male a scuola fai ancora un passo ... e così via. Questa attività pratica mostra agli studenti che alcuni sono più privilegiati e in una posizione migliore rispetto ad altri.</p> <p>A questa attività segue una discussione su chi ha ritenuto che non fosse giusto e perché. L'insegnante mette in collegamento questa esperienza con i paesi che sono al centro di questo gioco.</p> <p>Dopo che gli studenti hanno giocato a questo gioco, li divide in gruppi e fornisce loro alcune domande per favorire la discussione raggiungendo una conclusione condivisa con gli altri. Possibili domande :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qual è stata la cosa più avvincente del gioco? - Perché è stato molto difficile fare delle scelte? - Come ti sei sentito? <p>Alla fine l'insegnante chiede che cosa possono fare gli studenti per aiutare. C'è un pulsante INTERVENIRE sulla barra del gioco. Una volta aperto, offre una lista di tutte le organizzazioni (come Oxfam) che sostengono gli agricoltori in Africa e in altri luoghi. Parla anche di aiutare nelle loro comunità locali.</p>
 Tempo necessario	Il gioco dura circa 30 minuti.
 Immagini o Altri Documenti	





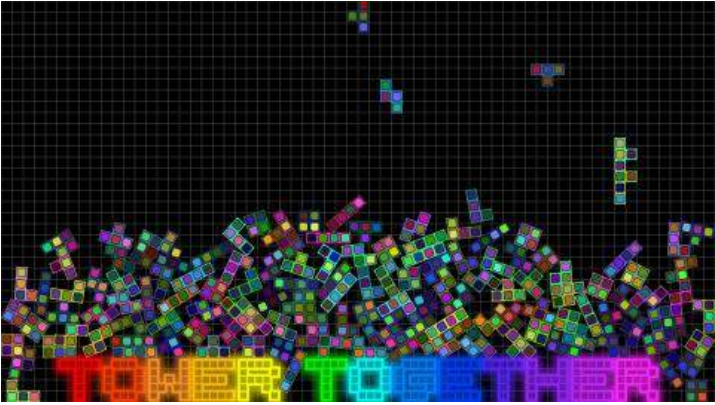





	
 Altri siti correlati	Creazione di una risposta emotiva e ulteriori uso del gioco in classe https://paxsims.wordpress.com/2015/01/27/reviewing-third-world-farmer-as-a-class-assignment/
 Suggestimenti	E' preferibile che gli studenti abbiano qualche conoscenza su agricoltura, piante e suolo e conoscano il clima e la situazione nei paesi del Terzo Mondo. L'insegnante può fare una breve presentazione per loro, o chiedere agli studenti di farlo da soli (lezione capovolta), cercarlo su Google Earth, guardando un documentario o un breve video.
 Fonte	<u>3rd World Farmer Team 2014</u>












Tower Together - Fare Torri Insieme	
 Link al gioco	https://playgen.itch.io/tower-together
 Promotore	Polo Europeo Della Conoscenza (Italia)
 Tipo di gioco	Gioco online - multigiocatore (2 giocatori) - flashgame
 Età	7+
 Lingua(e)	inglese, italiano, greco, spagnolo
 Valori Prosociali	Responsabilità Comunicazione
 Abilità Prosociali	Autocontrollo Comunicare con gli altri Unirsi ad un gruppo Cambiare prospettiva Stabilire obiettivi e piani Problem solving
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: Pensiero strategico • <i>Indiretti</i>: Geometria, proiezione geometrica • <i>Interdisciplinari e trasversali</i>: Orientamento spaziale • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: Cooperazione
 Descrizione del gioco	Gli studenti lavoreranno insieme per costruire una torre utilizzando blocchi condivisi in un tempo limitato. Ogni giocatore può muoversi o Gli studenti lavoreranno insieme per costruire una torre utilizzando blocchi condivisi in un tempo limitato. Ogni giocatore può muove o ruotare e quindi bloccare il pezzo in posizione quando è soddisfatto del suo






	<p>posizionamento.</p> <p>L'obiettivo è costruire la torre fino alla linea nel mezzo dello schermo prima che scada il tempo.</p>
 Strumenti necessari	<p>Il gioco può essere giocato su computer con almeno core i3 e 4Gb di ram</p> <p>* La larghezza di banda minima richiesta è di 5 Mbps per macchina.</p>
 Descrizione dell'attività	<p>Gli studenti lavoreranno insieme per costruire una torre utilizzando blocchi condivisi in un tempo limitato. Ogni giocatore può muovere o ruotare e quindi bloccare il pezzo in posizione quando è soddisfatto del suo posizionamento.</p> <p>L'obiettivo è costruire la torre fino alla linea nel mezzo dello schermo prima che scada il tempo.</p>
 Tempo necessario	<p>Da 5 a 15 minuti</p>
 Immagini o altri documenti	
 Altri siti correlati	<p>www.prosociallearn.eu</p>
 Suggerimenti	<p>Il gioco è divertente e di solito i bambini ridono e urlano mentre giocano. Può essere usato come ricompensa durante le pause.</p>
 Fonte	<p>Sviluppatore: Playgen (http://playgen.com/)</p>




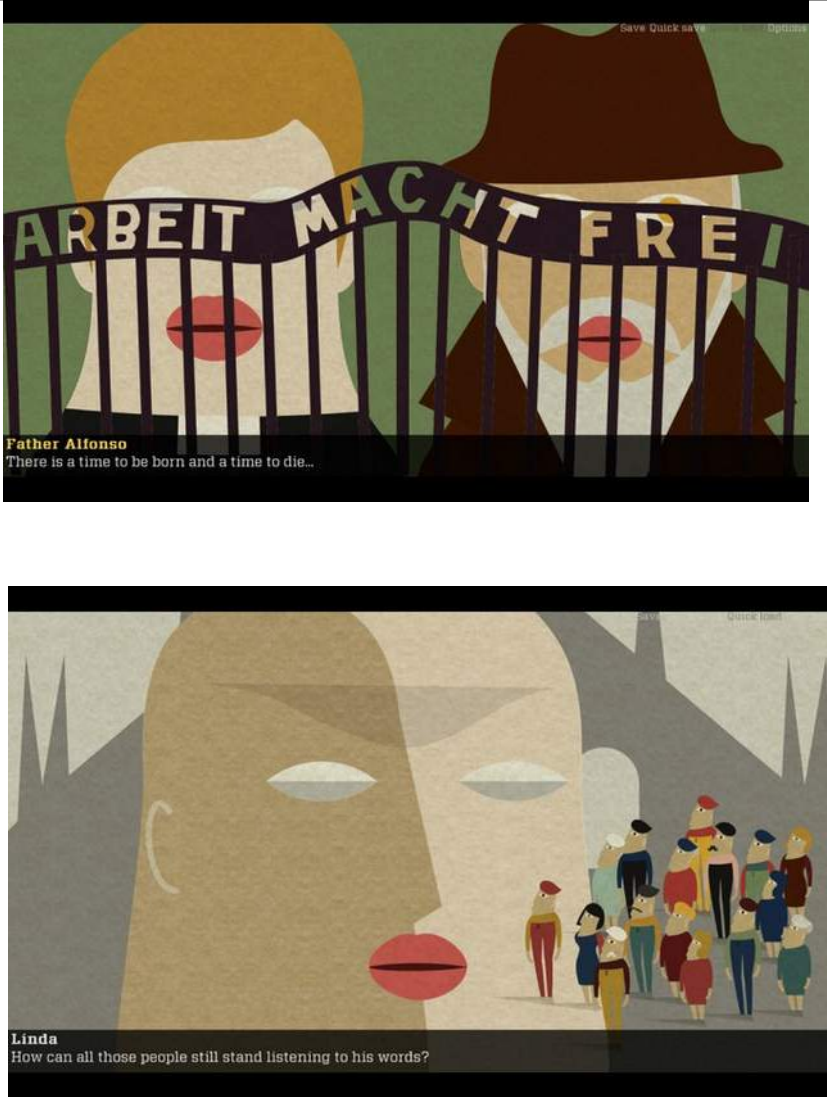





Ventimesi	
 Link al gioco	https://wearemuesli.it/ventimesi
 Promotore	Polo Europeo della Conoscenza (Italia)
 Tipo di gioco	Da scaricare da internet - giocatore singolo - gioco narrativo
 Età	11 +
 Lingua (e)	Italiano e inglese
 Valori Prosociali	Pace/democrazia/cittadinanza Emozioni Empatia
 Abilità Prosociali	Assunzione di prospettiva Identificare ed esprimere sentimenti ed emozioni Essere empatici
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: esplorare l'argomento storico da diverse prospettive • <i>Indiretti</i>: imparare la complessità umana degli eventi storici • <i>Interdisciplinari e trasversali</i>: approfondire i fatti storici della Seconda Guerra Mondiale in Italia <ul style="list-style-type: none"> • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: comprendere i sacrifici fatti in passato per guadagnare la libertà dal totalitarismo
 Descrizione del gioco	<p>Ventimesi è una raccolta di storie giocabili sulla resistenza italiana e la liberazione dal nazifascismo. Il gioco racconta 20 storie basate su eventi della Seconda Guerra Mondiale nell'area metropolitana milanese (Sesto San Giovanni e dintorni), 20 diversi punti di vista sulla storia della democrazia italiana durante i 20 mesi di resistenza partigiana (dal settembre 1943 all'aprile 1945), dall'armistizio italiano alla liberazione definitiva dal nazifascismo. Ogni mese al giocatore viene presentata una nuova storia e, man mano che i mesi avanzano, si sperimentano le difficoltà di vari personaggi in una serie di segmenti diversi, ognuno</p>












	<p>ispirato ad un evento reale.</p> <p>Il gioco copre tutti gli aspetti della resistenza italiana, da un prete in conflitto con se stesso che guarda i treni partire per i campi di concentramento, ad un soldato tedesco e operaio di fabbrica che negoziano con tanta tensione in un posto di blocco, e un bambino che sogna che le bombe sono stelle.</p>
 Strumenti necessari	<p>Pc o Mac</p>
 Descrizione dell'attività	<p>Ogni breve storia interattiva è densa di informazioni psicologiche, emotive e storiche. Il giocatore deve solo scegliere tra pochi dialoghi, ma questo è sufficiente per metterlo di fronte a decisioni difficili (cioè essere amichevole o evasivo con la sentinella; lasciare la luce accesa nella stanza perché il ragazzo ha paura del buio o spegnerla in modo che i bombardieri non vedano la casa ...)</p> <p>Gli insegnanti possono facilmente coinvolgere l'intera classe per riflettere sulle decisioni e anche sul significato di ogni episodio.</p> <p>Sia la grafica che il suono sono particolarmente curati e possono essere collegati a materie come Arte e Musica.</p>
 Tempo necessario	<p>Ogni episodio dura pochi minuti.</p>






 <p>Immagini ed altri Documenti</p>	
 <p>Altri collegamenti</p>	<p>https://www.wearemuesli.it/</p>
 <p>Suggerimenti</p>	
 <p>Fonte</p>	<p>Published on itch.io and Game Jolt by Wearemusli</p>



World Rescue - Salvare il mondo	
 Link al gioco	http://worldrescuegame.com
 Promotore	Panevezys District Education Center (Lituania)
 Tipo di gioco	Gioco per cellulari – giocatore singolo – Gioco narrativo/minigioco
 Età	9-15
 Lingua (e)	Inglese
 Valori Prosociali	Responsabilità Comunicazione Ambiente/natura
 Abilità Prosociali	Cambiare prospettiva Essere empatici Identificare i segnali sociali Problem solving Chiedere aiuto Aiutare gli altri
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: insegnare come risolvere problemi globali - come flussi migratori, malattie, disboscamento, Isicidità, ed inquinamento - al livello di comunità. • <i>Interdisciplinari e trasversali</i>: coniugare le conoscenze delle diverse discipline scolastiche, come: Geografia, Fisica, Chimica, ecc.
 Descrizione del gioco	<p>World Rescue è un videogioco narrativo interdisciplinare, basato sulla ricerca ed ispirato agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite. Attraverso un gioco ambientato in Kenya, Norvegia, Brasile, India e Cina, i bambini incontreranno cinque giovani eroi e li aiuteranno a risolvere problemi globali - come flussi migratori, malattie, deforestazione, siccità e inquinamento - a livello di comunità.</p> <p>I bambini realizzeranno missioni umanitarie in diversi angoli del pianeta,</p>



	<p>incontreranno e aiuteranno le persone, e salveranno il mondo da numerose minacce.</p> <p>I diversi minigiochi sono pensati per essere divertenti come i videogiochi, ma l'argomento di questa app è molto serio e alcuni bambini potrebbero trovare frustranti i limiti di tempo.</p> <p>World Rescue potrà essere usato dagli insegnanti per spiegare in modo più dettagliato queste situazioni difficili e, a volte, spaventose e, indubbiamente, può aiutare i bambini a conoscere molti dei problemi che le persone in tutto il mondo affrontano oggi.</p>
 Strumenti necessari	iOS 9.0 o successivi Android 4.1 e superiori
 Descrizione dell'attività	<p>Prima di giocare a World Rescue, ai bambini viene chiesto di leggere la storia introduttiva raccontata dal personaggio del professore, e quindi di viaggiare in Kenya. Successivamente si dovrà toccare la mappa e zoomarla fino a trovare un giocatore di calcio di nome Salim lungo il confine tra Kenya e Somalia.</p> <p>Nel primo mini-gioco i giocatori dovranno prima aiutare Salim a superare un fossato, assistere i rifugiati attraverso una "terra di nessuno" tra il Kenya e la Somalia guidandoli lungo percorsi labirintici e leggere le conversazioni tra il professore e i cinque bambini mentre parlano dei problemi di ogni paese. Una volta completato tutto, verrà sbloccato il mini-gioco successivo.</p> <p>Esempi di attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gli insegnanti possono parlare di come i bambini e gli altri personaggi di World Rescue stanno lavorando per trovare una soluzione ai problemi che stanno affrontando le persone nel gioco. - Trovare un'associazione che si occupi di uno dei problemi evidenziati in questa app, e discutere di cosa la classe/la scuola/ il paese può fare per aiutare. - Parlare delle Nazioni Unite e dell'UNESCO, cercando online maggiori informazioni a misura di bambino
 Tempo necessario	La durata dipende dagli obiettivi di apprendimento e dagli esercizi extra.





<p style="text-align: center;">  Immagini ed altri Documenti </p>	  
<p style="text-align: center;">  Suggerimenti </p>	<p>I bambini possono giocare a World Rescue da soli, ma sarebbe più vantaggioso discutere del contesto di ciascun mini-gioco e analizzare il problema in modo approfondito.</p>
<p style="text-align: center;">  Fonte </p>	<p>Sviluppatore: ZU Digital</p>




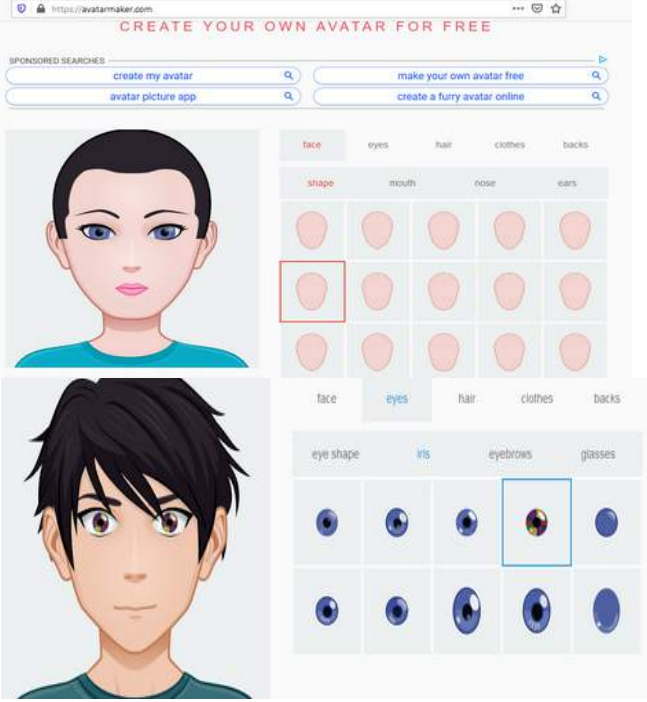





ALTRO MATERIALE DIGITALE











Questa sezione riguarda altri materiali disponibili gratuitamente e online che gli insegnanti possono utilizzare per implementare le loro lezioni sulla prosocialità.

Avatar maker – Creatore di avatar	
 Link per il gioco	https://avatarmaker.com/
 Promotore	Ministero dell'educazione giunta di Castilla y Leon (Spagna)
 Tipo di gioco	Sito per creare avatar online
 Età	10- ∞
 Lingua(e)	Inglese
 Valori prosociali	Accettare le differenze Comunicazione positiva Responsabilità
 Abilità prosociali	Chiedere aiuto Aiutare gli altri
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: Creare un avatar • <i>Interdisciplinare</i>: strumento utile per la gamification • <i>Psicologici, sociologici, sociali</i>: <i>Promuovere l'auto-regolamentazione, migliorare la consapevolezza delle differenze.</i>
 Descrizione dello strumento	Avatarmaker.com è l'opzione più semplice per voi e i vostri studenti per iniziare a includere semplici elementi di gioco nelle attività quotidiane.
 Requisiti	Dispositivo (smartphone, tablet, laptop, computer) con connessione a Internet



Strumenti necessari	
 <p>Descrizione dello strumento</p>	<p>Quando si accede al sito web, è necessario scegliere il sesso per il proprio avatar e poi tutti i suoi tratti (occhi, forma del viso, capelli, vestiti, sfondo...)</p> <p>L'avatar non ha tante opzioni quante altre web/apps, ma può essere più che sufficiente per iniziare.</p>
 <p>Tempo</p>	<p>5 minuti</p>
 <p>Immagini e altri documenti</p>	
 <p>Altri link importanti</p>	
 <p>Suggerimenti e trucchetti</p>	<p>Non è necessario registrarsi sul sito web, basta creare l'avatar e scaricarlo</p>
 <p>Fonte</p>	



Badgecraft	
 Link al gioco	1) https://play.google.com/store/apps/details?id=com.badgecraft 2) https://itunes.apple.com/it/app/badge-wallet/id1169077003?mt=8 3) https://www.badgecraft.eu/ 4) https://www.badgewallet.eu
 Promotore	Uşak Regional Directorate of National Education – Uşak MEM (Turchia)
 Tipo di gioco	Applicazione per telefoni cellulari
 Età	7+
 Lingua(e)	Inglese, lituano, spagnolo, italiano, tedesco, greco, francese, portoghese, ecc...
 Valori prosociali	Educazione Etica Cittadinanza
 Abilità prosociali	Comunicazione con gli altri
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: rinforzare i comportamenti positivi • <i>Interdisciplinari e Trasversali</i>: comunicare in modo significativo • <i>Psicologici, sociologici, sociali</i>: riconoscere le persone cosa possono raggiungere e cosa possono fare
 Descrizione del gioco	Scaricate l'app e presentatela agli studenti. Quindi impostate gli obiettivi formativi e i turni e mostrateli agli studenti. A questo punto potranno iniziare a mettere in pratica i valori e i comportamenti prosociali che avete scelto.
 Strumenti necessari	Smartphone, Tablet, Computer con Nox: emulatore di connessione internet per Android.



Il Badge Wallet è un modo semplice e sicuro per guadagnare, accumulare, gestire e condividere i progressi usando Open badge digitali raggiungibili tramite **Badgecraft** (<https://www.badgecraft.eu>).

Badge Wallet dà la possibilità di:

Guadagnare badge digitando il loro codice o scannerizzando il QR code
Prendere parte a progetti e programmi per sviluppare e riconoscere competenze.

Completare richieste e consegne.

Caricare testi, foto video o file per sostenere gli obiettivi.

Salvare documenti e obiettivi raggiunti in un solo posto.

Condividere gli obiettivi raggiunti sui social network, profili online o CV

Mostrare competenze, obiettivi raggiunti e documenti.

Per sapere di più sulle caratteristiche del Badge Wallet:

<http://www.badgewallet.eu> .

Sistema di riconoscimento

Comincia con un badge per poi creare interi sistemi. Sperimentarai una flessibilità totale nel riconoscimento

Costruisci percorsi di riconoscimento con livelli e traguardi.

Controlla i progressi e monitora l'apprendimento.

Mostra le opportunità di apprendimento e i risultati.

Guarda come i badge possono incoraggiare la proattività.

Missioni

Crea missioni motivanti e stimolanti per guadagnare badge usando molteplici attività.

Consenti il caricamento delle prove in diversi formati per adattarsi ai diversi studenti e ambiti di apprendimento.

Revisiona l'apprendimento con diversi metodi, incluse le opzioni peer, self ed esperto.

Impatto e risultati

Monitora in tempo reale come vengono completate le attività di acquisizione dei badge.

Guarda e analizza i dati di riconoscimento. Usali per identificare trend e modelli.

Rilascia certificati basati sui badge guadagnati e sui risultati sbloccati.

Badgewallet

Raccogli prove ovunque e in ogni momento. I badge sono sempre a portata di mano.

Un modo facile per riesaminare i badge e i progressi nelle missioni. Presenta il profilo delle competenze.

Le notifiche push motivano ad agire o a completare le missioni.

Portfolio dei risultati

Organizza e visualizza i risultati in un portfolio online.

Gestisci le impostazioni della privacy per decidere facilmente con chi condividere i tuoi risultati.











Condividi i tuoi risultati online e offline con gli Open Badge digitali e i certificati stampabili.

Backpack







	<p>Gli acquirenti di badge possono esportare gli Open Badge nel Backpack. Il Backpack permette di immagazzinare i badge guadagnati e condividerli tra le diverse piattaforme, in tutto il web.</p> <p>Badgecraft applica lo standard* 1.1 degli Open Badges.</p> <p>Soluzioni multilingue</p> <p>La piattaforma di Badgecraft e le sue soluzioni complementari, compresa la app Badge Wallet, sono multilingue.</p> <p>Al momento sono supportate 18 lingue.</p>
 Tempo necessario	<p>Dopo aver scaricato l'app ed aver registrato l'organizzazione, essendo una piattaforma libera e aperta, non c'è limite di tempo.</p>
 Immagini e altri documenti	
 Altri link correlati	<p>https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=HgLLq7ybDtc (Video di introduzione)</p> <p>https://www.youtube.com/channel/UCHDeiVUOkH5cOJGnRBielrA Tutti i Video)</p>
 Suggerimenti	<p>Badgecraft offre strumenti per valutare le competenze, convalidare quanto si è appreso in precedenza, supportare gli sviluppi professionali dello staff e creare sistemi vincenti di riconoscimento motivanti e impegnativi.</p> <p>Badgecraft offre una piattaforma multilingue per gestire i propri traguardi usando delle open badges. Singoli e gruppi possono guadagnare, creare, consegnare, condividere, filtrare e visualizzare le tessere online, oltre che usarle per condividere i traguardi nei posti che interessano loro.</p>
 Fonti	<p>È tutto dato dai link. Il consorzio di partner internazionali sviluppa il Badge Wallet: http://www.badgewallet.eu/partners</p> <p>Gli sviluppi del Badge Wallet sono stati co-fondati dal programma dell'Unione Europea Erasmus+.</p> <p>Per sapere di più su questo programma: http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/</p>



Bitmoji	
 Link per il gioco	https://www.bitmoji.com/
 Promotore	Ministero dell'educazione giunta di Castilla y Leon (Spagna)
 Tipo di strumento digitale	App per creare emoji personalizzate – app per social media
 Età	Tutte le età
 Lingua(e)	Inglese, Spagnolo, Arabo, Tedesco, Francese, Portoghese, Giapponese, Coreano, Giapponese
 Valori prosociali	Accettare le differenze Comunicazione positiva Responsabilità Etica
 Abilità prosociali	Valore delle differenze Comunicazione con gli altri Plurilinguismo
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: creare un avatar espressivo simile ai cartoni animati, con le proprie caratteristiche. • <i>Interdisciplinare</i>: strumento utile per la gamification • <i>Psicologici, sociologici, sociali</i>: Promuovere la conoscenza di sé, l'accettazione, migliorare la consapevolezza delle differenze.
 Descrizione dello strumento	Bitmoji è un'applicazione di social media per personalizzare le proprie caratteristiche e creare rappresentazioni realistiche di se stessi da condividere con amici, familiari, da utilizzare nelle attività gamificate. È possibile scaricare per iOS o Android
 Strumenti necessari	Dispositivo con android 6.0.1 e l'equivalente in iOS Accesso a Internet











 <p>Descrizione dello strumento</p>	<p>La prima cosa da fare è scaricare l'applicazione. Dovrai effettuare il login utilizzando il tuo account Snapchat o crearne uno nuovo, e il primo passo dell'editor del emoji sarà quello di scegliere il genere.</p> <p>Una volta scelto il vostro genere, vi verrà chiesto se volete fare un selfie. Queste foto non generano automaticamente la vostra emoji, ma verranno mostrate sullo schermo durante il processo di creazione in modo da poterla utilizzare come guida. Vedendo il vostro viso, dovrete essere in grado di creare un emoji più simile a voi stessi. È possibile modificare lo stile dell'avatar, il colore della pelle e dei capelli, l'acconciatura, la pettinatura del viso, la forma, il colore e la dimensione degli occhi, le ciglia, le sopracciglia, il naso, gli occhiali, la mascella, le labbra degli occhi, le orecchie, i tratti del viso e l'abbigliamento.</p> <p>Una volta generato il vostro avatar, potete usarlo come emoji o per aggiungere i vostri adesivi. Questo può essere fatto direttamente dalle applicazioni che implementano Bitmoji o da altre applicazioni, dove basta cliccare sull'immagine desiderata e apparirà un menu per scegliere l'applicazione da utilizzare. È possibile utilizzarla in applicazioni come WhatsApp, LINE, Messenger o Telegram.</p>
 <p>Tempo</p>	<p>10 minuti</p>
 <p>Immagini e altri documenti</p>	






	<p>The image shows the Bitmoji app interface. At the top, there are tabs for 'Stickers', 'Avatar', 'Moda', 'Teclado', and 'Articulos'. Below these are several sticker packs with Bitmoji characters and text like 'Extraño verte!', 'Yo trabajo desde casa', 'Bros wuuuuh!', 'para mi', 'sin comentarios.', '¿Hicimos videochat?', 'XOXO', 'panda Panda', and 'WELCOME TO THE DAY'. Below the stickers is a camera view of a person's face with a Bitmoji overlay. At the bottom, there is a keyboard with a red arrow pointing to the Bitmoji icon.</p>
<p>Altri link importanti</p>	
<p>Suggerimenti e trucchetti</p>	<p>Bitmoji sono anche Chrome friendly e funziona con Gmail</p>
<p>Fonte</p>	<p>© 2020 Snap Inc.</p>






Emotion and Communication - Emozioni e Comunicazione	
 Link al gioco	http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/demonstracijos/emocijos_ir_bendravimas/scenario.16,position.0
 Promotore	Panevezys District Education Center (Lituania)
 Tipo di gioco	Diapositive non interattive , con semplice illustrazione di informazioni
 Età	6-14
 Lingua(e)	Lituano
 Valori Prosociali	Emozioni Comunicazione/Collaborazione
 Capacità Prosociali	Comunicare con gli altri Rispettare gli altri Cambiare prospettiva Identificare ed esprimere sentimenti ed emozioni Essere empatico Identificare i segnali sociali Autocontrollo Cooperazione Problem solving Stabilire obiettivi e piani Chiedere aiuto Aiutare gli altri
 Obiettivi	Gli alunni imparano a riconoscere le svariate emozioni umane, a discutere di come le stesse emozioni possono aiutare o interferire.
	Troviamo due presentazioni: - Nella prima viene presentato il compito di riconoscimento delle emozioni. Uno studente deve identificare correttamente l'emozione





 <p>Descrizione del gioco</p>	<p>mostrata nell'immagine. Gli studenti perdono 5 punti nel caso sbagliano, e ricevono 10 punti nel caso diano la risposta corretta. Gli alunni possono svolgere il compito imparando e verificando.</p> <p>- La seconda presentazione verte sull'associazione di un'emozione con specifiche situazioni. Gli studenti possono assegnare la stessa emozione a diverse situazioni, ma non hanno bisogno di usare tutte le emozioni messe loro a disposizione. Dopo aver terminato il compito, gli alunni discuteranno il motivo per cui hanno assegnato una o l'altra emozione alle situazioni, condivideranno esperienze nelle quali le stesse emozioni possono aiutare o ostacolare e si scambieranno idee su come gestire le emozioni. Ogni emozione può essere utile in una specifica situazione, solo un'emozione è più gradevole, altre sono meno piacevoli. Dopo aver terminato tutti i compiti gli studenti traggono le conclusioni insieme.</p>
 <p>Strumenti necessari</p>	<p>Disponibile online, richiesto Adobe Flash Player</p>
 <p>Descrizione dell'attività</p>	<p>Questo non è un gioco, ma piuttosto uno strumento per l'apprendimento, che può essere incorporato in certe attività di classe, per esempio per discutere delle nostre emozioni e sentimenti.</p> <p>Esempi di attività:</p> <p>Attività 1: Sentimenti nelle storie</p> <p>Note per l'insegnante: per quest'attività preparare una raccolta di libri illustrati che mostrano sentimenti. Fare riferimento ad una gamma di emozioni (per esempio felicità, tristezza, solitudine, orgoglio, paura, sorpresa, sicurezza, confusione ecc.) fornite nel testo <i>Emotions and Communication</i>. Leggere attentamente una storia e chiedere ai bambini di identificare le emozioni che vengono espresse. Porre l'attenzione sull'importanza degli indizi facciali e dei gesti non verbali.</p> <p>Mentre state leggendo attentamente la storia, invitate i bambini a identificare le emozioni dalla pagina delle emozioni di base per questa lezione. Sottolineate il fatto che nessun sentimento è "sbagliato" e che tutti i sentimenti hanno valore o sono importanti.</p> <p>Potete cercare su Google 'libri illustrati per bambini che riguardano sentimenti ed emozioni' o 'inclusione' per trovare una gamma di libri da usare.</p> <p>Attività 2: il mio primo giorno di scuola</p> <p>Dibattito di classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come ti senti durante il tuo primo giorno di scuola primaria? (spaventato, nervoso, eccitato, solo, stufo) • Cosa pensi che ti faccia sentire in questo modo? Di cosa sei












	<p>preoccupato? (Non conoscere nessuno, non avere amici, non sapere cosa fare, non conoscere il mio insegnante, di perdersi ecc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come pensi che si sentano i tuoi compagni di classe durante il loro primo giorno? Sentimenti simili. • Come puoi sapere come si stanno sentendo i tuoi compagni? Attraverso l'espressione sul loro volto, da quello che dicono, dal modo in cui si muovono, da quello che fanno, se stanno partecipando o meno ad un'attività ecc.) • Perché pensi sia importante fare attenzione a cosa stanno provando i tuoi compagni? In questo modo possiamo agire per assicurarci che ciascuno si senta al sicuro e felice. <p>Punti principali da evidenziare: Ci sono molti modi per capire come le persone intorno a noi si sentono. È importante prestare attenzione a come si sentono le persone intorno a noi, così possiamo agire se esse si sentono tristi.</p>
<p> Tempo necessario</p>	<p>Per poter applicare questo gioco alle attività scolastiche, gli insegnanti devono essere creativi e fornire il contesto globale in cui i compiti specifici che devono essere portati a termine. La tempistica per la preparazione dipende fortemente dall'ambito delle attività e dagli obiettivi di apprendimento.</p>
<p> Immagni e Altri Documenti</p>	








 Altri siti correlati	http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/uzduociu_lapai/uzduociu_lapas_jausmai_ir_bendravimas/scenario.16,position.5
 Fonte	Ideatore : http://www.sviesa.lt





Happy Onlife	
 Link al Gioco	1) https://itunes.apple.com/us/app/happy-onlife/id1017319944?mt=8 2) https://play.google.com/store/apps/details?id=ec.europa.publications.happyonlife&hl=tr
 Promotore	Uşak Regional Directorate of National Education – Uşak MEM (Turchia)
 Tipo di gioco	Applicazione per cellulare
 Età	8+
 Lingua(e)	inglese, francese, italiano, portoghese, rumeno, greco, spagnolo, fiammingo
 Valori Prosociali	Relazioni personali, Pace, Comunicazione, Etica, Accettare le diversità/ Tolleranza
 Capacità Prosociali	Problem solving
 Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Diretti</i>: migliorare le capacità digitali individuali e collettive • <i>Indiretti e Trasversali</i>: creare insieme strumenti di ricerca online che diano voce ai loro bisogni e problemi in modo ludico • <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: migliorare la riservatezza, la sicurezza, la consapevolezza e le capacità
 Descrizione del gioco	<p>Happy Onlife è un gioco con cui i bambini possono giocare e imparare online in sicurezza. Giocando a Happy Onlife con i vostri studenti potete insegnare loro come comportarsi in modo sicuro nel mondo digitale. Questo gioco mira a sostenere i bambini tra gli 8 e i 12 anni aiutando genitori ed insegnanti a mediare attivamente il loro uso delle tecnologie digitali.</p> <p>Le domande del quiz inserite nel gioco sull'uso di internet, dei social networks e dei giochi online sono ideate per stimolare il dibattito tra i giocatori e renderli capaci di usare i media digitali in modo responsabile</p>



	<p>e sicuro.</p> <p>Happy Onlife può essere utilizzato inoltre come un toolkit che include un gioco per bambini, genitori e insegnanti mirato ad aumentare la consapevolezza dei rischi e delle possibilità di internet e promuovere le migliori pratiche online.</p> <p>Il gioco e l'insieme degli strumenti possono essere proposti come lavoro in progressione, coinvolgendo altre parti interessate, applicando metodi di ricerca innovativa per educazione formale, informale e partecipativa nell'uso di tecnologie digitali con bambini di età tra gli 8 e i 12 anni.</p>
 Strumenti necessari	Dispositivo mobile , connessione internet
 Descrizione dell'Attività	<p>Il gioco è indirizzato a bambini di età compresa tra gli 8 e i 12 anni e coinvolge anche i loro genitori e insegnanti.</p> <p>Il gioco si struttura come un gioco da tavolo ispirato al tradizionale "Scale e serpenti", unito a domande quiz su questo argomento.</p> <p>Le domande del quiz sull'uso di internet, dei social network, dei giochi online sono ideate per stimolare il dibattito e permettere al moderatore di guidare i giocatori verso un modo responsabile ed equilibrato di utilizzare i media digitali.</p> <p>In aggiunta alla versione cartacea il gioco è disponibile come applicazione online.</p>
 Tempo necessario	Intorno ai 20 o 30 minuti.
 Immagini o altri Documenti	



 Altri siti correlati	https://ec.europa.eu/jrc/en/scientific-tool/happy-onlife-game-raise-awareness-internet-risks-and-opportunities https://web.jrc.ec.europa.eu/happyonlife/
 Suggerimenti	Scuole e educatori possono richiedere una copia gratuita del pacchetto in inglese e in italiano (limitato alla scorta disponibile) all'indirizzo mail: jrc-happyonlife@ec.europa.eu