













Pushy Paddles – Pagaie per spingere	
 Link al gioco	http://prosociallearn2.atosresearch.eu/content/pushy-paddles
 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>Gli studenti lavoreranno in gruppi di tre dove due dei giocatori , i “canoisti” devono lavorare in tandem, spingendo ila zattera da un lato o dall’altro attraverso le corrette operazioni matematiche per arrivare alla soluzione.</p> <p>Alla fine di ogni round il giocatore sulla zattera deciderà chi viene ricompensato e i ruoli vengono cambiati</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>

