




















„Konfliktų sprendimai“ („Resolución de conflictos“)	
 Nuoroda	https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-quequedarse-a-jugar
 Rekomenduoja	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon, Ispanija.
 Žaidimo tipas	Atsiunčiamas į kompiuterį, visai klasei skirtas pasakojamasis žaidimas.
 Tikslinė grupė	7–14 metų.
 Kalba(-os)	Ispanų ir katalonų kalbos.
 Vertybės	Empatija, tolerancija, skirtumų priėmimas, atsakomybė.
 Ilgūdžiai	Savikontrolė, problemų ir konfliktų sprendimas.
 Tikslai	Tiesioginiai: ieškoti naujų socialinių konfliktų sprendimo būdų. Netiesioginiai: sprendžiant problemas ir mokantis ugdyti kūrybiškumą ir iniciatyvumą. Tarpdalykiniai: socialinis ir pilietinis ugdymas. Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: taikaus elgesio skatinimas sprendžiant problemas.
 Aprašymas	Prieš išeidama Monika pasakė, kad grįš namo 20.00 val. Tačiau žaidimas truko ilgiau nei ji tikosi ir tada, kai atėjo laikas eiti namo, Monikos draugai bandė ją įtikinti pakeisti savo sprendimą ir pasilikti ilgiau. Žaidimas skatina suprasti kitų jausmus ir sutelkti dėmesį į tinkamo sprendimo paiešką.
 	Kompiuteris, kuriame yra „Adobe Flash Player“ programa.



Reikalinga įranga									
 Veiklos aprašymas	<p>Žaidimas prasideda trumpu animaciniu filmu, kuris atkreipia dėmesį į dilemą, kurią patyrė Mónica: ji žaidžia su savo draugais, bet ji turi juos palikti nebaigusi žaidimo, jei ji nori sugrįžti į namus tėvams pažadėtu laiku. Kai istorija pristatyta, moksleiviai raginami atsakyti į kai kuriuos klausimus. Šia sąveika jie mokosi analizuoti problemą, atsižvelgiant į emocijas, kurias jaučia visi konflikto dalyviai.</p> <p>Tada mes pereiname į sprendimo paieškos etapą, bandome ugdyti vaizduotę ir kūrybiškumą, ieškodami įvairių alternatyvų, kurias reikės įvertinti prieš galutinai pasirenkant variantą, kuris gali būti tinkamiausias problemai išspręsti. Žaidimas leidžia mokiniams praktiškai taikyti siūlomą metodą ir jį internalizuoti, kad vėliau jie galėtų laikytis tų pačių veiksmų, kad išspręstų realius gyvenimo konfliktus.</p> <p>* Internalizacija – (angl. <i>internalization</i> < lot. <i>internus</i> - vidinis) -psichol. psichoanalizės sąvoka: kitų žmonių požiūrių, nuomonių, standartų, vertinimų perėmimas; tai superego formavimosi mechanizmas.</p>								
 Trukmė	Apie 40 minučių.								
 Paveikslėliai ir kita informacija									
 Kitos naudingos nuorodos	<p>Čia yra medžiagos byla, kurioje galite rasti įvairių pasiūlymų mokytojams.</p> <table border="1" data-bbox="510 1646 1364 1904"> <tr> <td> Descripción del recurso </td> <td> Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado </td> </tr> <tr> <td> Objetivos didácticos </td> <td> Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar </td> </tr> <tr> <td> Competencias a adquirir </td> <td> Ficha del alumno RC </td> </tr> <tr> <td> Materiales del recurso </td> <td> Créditos </td> </tr> </table>	Descripción del recurso	Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado	Objetivos didácticos	Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar	Competencias a adquirir	Ficha del alumno RC	Materiales del recurso	Créditos
Descripción del recurso	Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado								
Objetivos didácticos	Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar								
Competencias a adquirir	Ficha del alumno RC								
Materiales del recurso	Créditos								



 Patarimai	Ištekliai suplanuoti taip, kad jie būtų lengvai panaudojami klasėje, tad visa grupė gali matyti joje esančias animacijas ir pratybas bei atlikdami veiklą žodžiu dalyvauti dinamiškoje ir įdomioje sesijoje.
 Šaltiniai	Obra Social la Caixa (EduCaixa) CC-BY-NC-ND-3.0 ES

