












































<b>Моника иска да остане, за да играе</b>	
 <b>Линк към играта</b>	<a href="https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-quequedarse-a-jugar">https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-quequedarse-a-jugar</a>
 <b>Предложена от</b>	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (Испания)
 <b>Вид игра</b>	Игра за сваляне и зареждане на компютъра – множество играчи (цял клас) – разказвателна
 <b>Целева възраст</b>	7-14
 <b>Език/ци</b>	Испански и каталунски
 <b>ПроСоциални ценности</b>	емпатия толерантност приемане на различия отговорност
 <b>ПроСоциални умения</b>	самоконтрол разрешаване на проблеми разрешаване на конфликти
 <b>Цели</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ <i>директна</i>: намиране на различни начини за справяне със социални конфликти</li> <li>↳ <i>индиректна</i>: развиване на креативност и инициативност с цел разрешаване на проблем или научаване/ разучаване на съдържание.</li> <li>↳ <i>интер и крос-дисциплинарна</i>: социално и гражданско образование.</li> <li>↳ <i>психологическа, социологична, просоциална</i>: Възпитаване в мирно разрешаване на проблеми.</li> </ul>



 <p><b>Описание на играта</b></p>	<p>Преди да излезе с приятелите си, на Моника ѝ казват да се прибере до 8:00 вечерта. Тъй като обаче, играта, на която играят те, отнема повече от предвиденото време, приятелите на Моника се опитват да я убедят да остане и след 8.</p> <p>Играта предоставя информация за чувствата и фокуса, който всеки има в такава ситуация.</p>
 <p><b>Необходими инструменти</b></p>	<p>Компютър с инсталиран Adobe Flash Player</p>
 <p><b>Описание на дейностите</b></p>	<p>Играта започва с кратка анимация представяща дилемата, в която е Моника- тя играе с приятели и трябва да си тръгне, но приятелите и настояват да остане.</p> <p>След като историята е представена, на учениците се задават няколко въпроса. Чрез интеракция те се научават как да анализират проблема взимайки в предвид различните чувства на всички в ситуацията.</p> <p>След това идва време за фазата за решението. Там с въображение и креативност- те разглеждат различни алтернативи и преценят какво да изберат като най-подходящото според тях решение.</p> <p>Играта позволява на учениците да упражнят това, което са избрали и да осъзнаят резултата с цел по-късно да последват стъпките към разрешаване на конфликт.</p>
 <p><b>Времетраене</b></p>	<p>Около 40 минути</p>
 <p><b>Снимки или други документи/детайли</b></p>	 <p>The screenshot shows a game interface with a yellow background. At the top, it says 'eduCaixa' and 'RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS. Mónica quiere quedarse a jugar'. Below that, a question asks '¿CREÉIS QUE MÓNICA TIENE UN PROBLEMA?'. There is a cartoon illustration of four children sitting around a table playing a board game. On the right side, there are three buttons: 'Clicad uno a uno', 'LAS PERSONAS', 'EL PROBLEMA', and 'LA SOLUCIÓN'. At the bottom, there are 'ATRÁS' and 'CONTINUAR' buttons. The logo 'Obra Social "la Caixa"' is visible at the bottom center.</p>



 <b>Други източници на информация</b>	<p>Има папка с “материали” (източници) предложени в помощ на учителите</p> <table border="1" data-bbox="507 360 1366 629"> <tr> <td data-bbox="507 360 735 427">  Descripción del recurso                 </td> <td data-bbox="735 360 1366 427">  Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="507 427 735 495">  Objetivos didácticos                 </td> <td data-bbox="735 427 1366 495">  Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="507 495 735 562">  Competencias a adquirir                 </td> <td data-bbox="735 495 1366 562">  Ficha del alumno RC                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="507 562 735 629">  Materiales del recurso                 </td> <td data-bbox="735 562 1366 629">  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								
 <b>Съвети</b>	<p>Източниците са създадени с цел да бъдат прожектирани в клас, така че целият клас да може да види анимациите и да направят упражненията и да участват в динамични и забавни дейности.</p>								
 <b>Източник/ци</b>	<p>Obra Social la Caixa (EduCaixa)                  CC-BY-NC-ND-3.0 ES</p>								

