















„Ugnies berniukas ir vandens mergaitė“ ("Fireboy And Watergirl")	
 Žaidimo nuoroda	https://fireboyandwatergirl.site/
 Rengėjas	Polo Europeo della Conoscenza (Italija)
 Žaidimo tipas	Internetinis žaidimas-dėlionė, skirta daugeliui žaidėjų
 Tikslinė grupė	Vaikai nuo 5 metų
 Kalbos	Anglų, italų ir kt.
 Prosocialinės vertybės	Bendravimas Skirtumų priėmimas Daugiakultūriškumas Pagalba
 Prosocialiniai įgūdžiai	Bendradarbiavimas Problemų sprendimas Darbas pakaitomis Tikslų išsikėlimas ir veiklos planavimas
 Tikslai	Tiesioginiai: sudėlioti dėlionę ir išeiti iš labirinto. Netiesioginiai: stiprinti loginį mąstymą. Tarpdalykiniai: lavinti bendravimo ir problemų sprendimo įgūdžius. Psichologiniai, socialiniai, prosocialiniai: suprasti bendravimo svarbą; ugdyti tarpusavio pagalbą, pozityvų bendravimą, apsaugoti kitus, gerbti skirtumus.
 Žaidimo aprašymas	„Ugnies berniukas ir vandens mergaitė“ yra platformos žaidimas, kuriame yra du veikėjai. Žaidimas skirsis priklausomai nuo to, kurį veikėją pasirinksite. Abu veikėjai juda vienodai, tačiau įvairios kliūtys,



	<p>kurios iškyla žaidžiant, vienam iš jų gali būti labai pavojingos, o kitam ne. Dėl to veikėjai elgiasi skirtingai ir atlieka lemiamą vaidmenį skirtingais žaidimo momentais. Žaidimas ne tik pralinksmina, bet skatina loginį mąstymą ir bendradarbiavimą.</p>
 Reikalingi įrankiai	<p>„Adobe Flash Player“ (galima žaisti internete nepriklausomai nuo operacinės sistemos, jei kompiuteryje įdiegta „Adobe Flash Player“ programa).</p>
 Veiklos aprašymas	<p>Šiuo metu yra penki šios serijos žaidimai. Kiekvienas žaidimas vyksta skirtingoje aplinkoje ir turi keletą unikalių savybių, tačiau pagrindinė struktūra yra ta pati: žaidėjai pradeda nuo pirmojo kambario ir juda iš vieno kambario į kitą, kurie atrakinami kiekvieną kartą, kai tik atliekamos visos pateiktos užduotys. Žaidimo ypatumas – dviejų žaidėjų bendradarbiavimas. Gali būti žaidžiama siekiant formuoti komandinio darbo įgūdžius, plėtoti bendradarbiavimą, tarpusavio pagalbą, skatinti teigiamą bendravimą ir skirtumų priėmimą. Kiekvieno lygio pabaigoje galima pakeisti poras, o paskui susėdus į bendrą ratą išsiaiškinti, kas nutiko žaidimo metu, kaip mokiniai bendravo, kokiomis sąlygomis jie bendradarbiavo geriau. Tai gali paskatinti mokinius parengti savo klasės bendravimo ir pagalbos taisykles.</p> <p>Žaidimas taip pat tinka struktūrizuotai veiklai, susijusiai su mokomaisiais dalykais. Pavyzdžiui, suskirstykite klasę poromis, paprašykite kiekvienos iš jų atlikti pirmuose kambariuose pateiktas užduotis, kad susipažintumėte su žaidimo dinamika, tada pasirinkite konkretų žaidimo lygį ir, užuot tiesiogiai žaidę, paprašykite numatyti, ką turėtų daryti tam tikrose situacijose. Susipažinkite su įvairių porų sprendimais, kad sužinotumėte, ar jos susitarė tarpusavyje. Išbandykite numatomą žaidimo planą. Savo nuožiūra pakvieskite atlikti kitų lygių užduotis, tada perkeltkite metodiką, skirtą problemoms spręsti, į mokomuosius dalykus (pavyzdžiui, matematiką ar gamtos mokslus).</p>
 Trukmė	<p>Kiekvieno lygio užduotis galima atlikti per kelias minutes.</p>



 <p>Paveikslėliai ar kita informacija</p>	
 <p>Kitos naudingos nuorodos</p>	
 <p>Patarimai</p>	<p>Sukeiskite žaidėjų vaidmenis jiems baigus lygį, kad jie kartais turėtų žaisti kaip ugnies berniukas, o kartais – kaip vandens mergaitė.</p>
 <p>Kūrėjas</p>	

