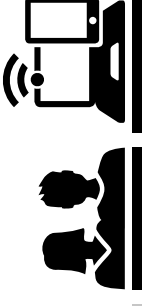




- Tema** ➤ Controllo dell'età/Effetti della violenza virtuale
- Compito** ➤ Esprimere e motivare la propria opinione su due affermazioni legate ai videogiochi
- Competenze** ➤ Le scolare e gli scolari sanno esprimere un'opinione.
➤ Discutono attenendosi ai fatti.
➤ Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21: MI.1.1.d, MI.1.1.e, MI.1.3.f, ERC.5.4.d
- Svolgimento** ➤ Scheda da proiettare con le affermazioni
➤ Leggere le affermazioni, una dopo l'altra, ed esprimere la propria opinione (vero; falso)
➤ Motivare a voce la propria opinione (gruppo classe)
- Tempo** ➤ da 10 a 15 minuti
- Materiale** ➤ Scheda da proiettare (pagina 2)
➤ Risposte (pagina 3)
- Approfondimenti** ➤ Unità d'apprendimento «I videogiochi affascinano»
➤ Unità breve videogiochi 1, incarico «Classificazione in base all'età dei videogiochi»



- 1** In negozio, posso acquistare qualsiasi tipo di videogioco senza dover rispettare la classificazione in base all'età.
- 2** Giovani che giocano con videogiochi violenti sono maggiormente predisposti alla violenza di quelli che non ci giocano.



Affermazione 1 «In negozio, posso acquistare qualsiasi tipo di videogioco senza dover rispettare la classificazione in base all'età».

Situazione **In parte vero**

limite d'età per i videogiochi. Il rispettivo «codice di condotta» è stato sottoscritto da trentasei commercianti in Svizzera. Il codice prescrive che all'acquisto di un videogioco il giovane deve mostrare la propria carta d'identità. Tuttavia, questa regola non è sempre rispettata. Specialmente nei portali per l'acquisto on-line questa misura preventiva è applicata solo parzialmente o in maniera insufficiente. I consumatori hanno la possibilità di segnalare le infrazioni contro tale «codice di condotta» alla Fondazione per la protezione dei consumatori o a PEGI.

Affermazione 2 «Giovani che giocano con videogiochi violenti sono maggiormente predisposti alla violenza di quelli che non ci giocano».

Situazione **In parte vero**

La violenza nei media può avere conseguenze negative sul comportamento dei giovani. Tuttavia, va considerato solo come uno dei fattori che incoraggia un comportamento aggressivo. Non c'è una correlazione automatica tra causa ed effetto. La violenza nei media suscita effetti diversi. Carattere e ambiente sociale influenzano sia la percezione sia l'elaborazione di contenuti violenti.