



<b>Tema</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Possibili conseguenze dei simulatori di guida sul comportamento nella realtà</li></ul>
<b>Compito</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Con l'aiuto di citazioni, le scolare e gli scolari cercano argomenti da proporre durante il dibattito in classe.</li></ul>
<b>Competenze</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Le scolare e gli scolari conoscono i possibili effetti dei simulatori di guida.</li><li>➤ Sanno farsi un'opinione e partecipare a un dibattito con tesi contrastanti.</li><li>➤ Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21: I.1.1.d, MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERC.5.4.d</li></ul>
<b>Svolgimento</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ All'inizio l'insegnante pone la domanda «Sei a favore o contraria/o ai simulatori di guida e perché?». Le allieve e gli allievi annotano le risposte sotto forma di appunti su un foglio.</li><li>➤ Fotocopiare le schede di lavoro A e B</li><li>➤ Chiedere alla classe di formare quattro gruppi di pari grandezza: due a favore e due contrari. Comporre gruppi in cui ci sia un'equa rappresentanza di ragazze e ragazzi.</li><li>➤ Le allieve e gli allievi si preparano alla discussione con l'aiuto delle schede di lavoro.</li><li>➤ L'insegnante fa da moderatore:<ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Come argomentano i gruppi «I simulatori di guida non si ripercuotono sul comportamento nella realtà».</li><li>&gt; Come argomentano i gruppi «I simulatori di guida si ripercuotono sul comportamento nella realtà».</li><li>&gt; Alla fine della discussione, l'insegnante chiede a due ragazze e a due ragazzi di esprimere la loro opinione: «Come la pensi dopo questo dibattito e quali argomenti non ti convincono ancora completamente? Hai cambiato opinione sulla tema?».</li></ul></li></ul>
<b>Tempo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ 20 minuti</li></ul>
<b>Materiale</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Fogli per prendere appunti</li><li>➤ Schede di lavoro pro e contra:<ul style="list-style-type: none"><li>«I simulatori di guida si ripercuotono sul comportamento nella realtà?» (pagine 2, 3)</li></ul></li></ul>
<b>Indicazione</b>	<p>Stando alle ultime informazioni scientifiche, giocare troppo con i simulatori di guida o con gli sparatutto non favorisce necessariamente gli atti violenti, i raptus omicida o la guida spericolata. Non c'è un rapporto causale, però esiste una certa relazione con questi comportamenti. Ciò significa che i simulatori di guida e gli sparatutto promuovono la propensione alle azioni impulsive, tuttavia soltanto il concorso di vari fattori o situazioni può portare a un comportamento che mette in pericolo sé stessi o gli altri.</p>

Fonte: [www.speed-lehrmittel.ch](http://www.speed-lehrmittel.ch) > 2. Annäherung Rasen > 2.10. Auswirkung von Racing-Games



## I simulatori di guida si ripercuotono sul comportamento nella realtà?

Gli effetti sul lungo termine per chi gioca con i simulatori di guida suscitano ampie discussioni e non tutti gli automobilisti spericolati giocano con racing game. Leggi le due citazioni seguenti e annota vari argomenti nel rispettivo spazio affinché tu possa partecipare alla discussione.

1

### Citazione di Niklas Timmermann (giocatore professionista, campione europeo di «Need for Speed»)

«Sono convinto che se non partecipassi ogni giorno a gare automobilistiche virtuali, guiderei molto più in fretta. Soprattutto i giochi con una grafica molto realistica hanno un effetto dissuasivo. Chi ha distrutto al computer un'automobile, perché viaggiava a 250 km/h, in realtà guiderà rispettando i limiti di velocità. Al computer si imparano cose che le scuole guida non insegnano e che possono tornare utili, soprattutto agli automobilisti inesperti, grazie a cui si è in grado di valutare meglio una situazione particolare o guidare con maggiore prudenza».

Argomenti

a favore

dei simulatori

di guida

---

---

---

---

---

---

2

### Citazione tratta da un forum internet di ShuffleD:

«Credo che il comportamento di ogni singolo abbia a che fare con un atteggiamento più che con un qualsiasi tipo di gioco. Quando guido, schiaccio il pedale del gas fino in fondo e poi mi arrabbio se un camion davanti a me si immette nella corsia di sorpasso a 80 km all'ora. Dubito che questo mio comportamento al volante sia dovuto ai tre mesi di gioco sfrenato con NFS (Need for Speed). Per il momento non ho ancora mandato fuori strada alcuna automobile e non ho investito dei passanti. Penso che gli effetti di simili giochi siano quindi contenuti».

Argomenti

a favore

dei simulatori

di guida

---

---

---

---

---

---



## I simulatori di guida si ripercuotono sul comportamento nella realtà?

Da alcuni anni, gli specialisti svolgono delle ricerche sugli effetti dei simulatori di guida sulla sicurezza stradale e hanno osservato un peggioramento per quanto riguarda sia il tempo di reazione sia la percezione dei rischi.

Leggi le citazioni seguenti e annota vari argomenti nello spazio corrispondente affinché tu possa partecipare alla discussione.

1

### Citazione di Wolfgang Rose (presidente di ACE – Auto Club Europa)

«Ridefinisci le regole stradali ... causa più danni possibili ... crea il caos». Queste esortazioni si trovano sulla confezione di un simulatore di guida. Vince chi trasgredisce le regole e si lascia alle spalle una scia di morti guidando a tutto gas. Forse giochi di questo tipo non ispirano un comportamento irresponsabile sulle strade. C'è tuttavia una certa probabilità che ciò avvenga. Esiste una correlazione tra i racing game a casa e la guida spericolata nel traffico che si conclude spesso con un incidente mortale».

L'Università tedesca Ludwig-Maximilian ha svolto varie ricerche su questo argomento. Esse hanno dimostrato che, dopo aver giocato con un simulatore di guida, gli uomini hanno impiegato un secondo in più rispetto alla media per giudicare pericolosa una manovra con l'auto. Un mezzo secondo può salvare vite umane (tempo di reazione/spazio di frenata/pericolo di morte)!

Argomenti  
contrari  
ai simulatori  
di guida

---

---

---

---

2

### Citazione Florian Rötzer (giornalista e caporedattore del giornale online Telepolis)

#### I simulatori di guida sono più pericolosi degli sparatutto?

«Stando a uno studio svolto da alcuni scienziati tedeschi, i simulatori di guida possono aumentare la propensione al rischio degli automobilisti. Nei giochi con il computer non si deve temere per la propria vita e quella altrui. Nei racing game non è necessario avere un cuor di leone per schiacciare il pedale del gas, viaggiare a tutta velocità lungo le strade e le città, vincere inseguimenti e gare automobilistiche o superare, possibilmente in fretta e senza rispettare nessuno, innumerevoli sfide. Come con gli sparatutto – in maniera particolare gli ego-shooter – così anche con i simulatori di guida si corre il pericolo che l'esperienza vissuta alla console possa influenzare anche il comportamento nella vita reale. Si conosce l'ebbrezza che dà la velocità e il rischio; desiderio che potrebbe nascere anche quando si è seduti al volante di un'autovettura vera. Così, il veicolo a motore diventa un'arma pericolosa per la società. E siccome molti giovani alternano la guida al computer con quella sulla strada e soprattutto perché la guida dei giovani è influenzata dai videogiochi, allora si può affermare che i simulatori sono molto più pericolosi degli sparatutto, giochi che alcuni politici vorrebbero vietare».

Argomenti  
contrari  
ai simulatori  
di guida

---

---

---

---