



- Tema** ➤ Valutare in maniera corretta le esperienze pericolose e paragonarle ai rischi che si corrono nei videogiochi
- Compito** ➤ Con l'aiuto di domande che invitano alla riflessione ponderare l'idea di vivere un'avventura azzardata e paragonarla al comportamento a rischio nei videogiochi.
- Competenze** ➤ Le scolare e gli scolari sanno cosa sono le esperienze pericolose.
➤ Sanno valutare in maniera corretta le situazioni pericolose cui sono confrontati.
➤ Conoscono gli strumenti che permettono di valutare reali situazioni pericolose.
➤ Sanno distinguere il comportamento a rischio nella realtà da quello nei videogiochi.
➤ Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21: MI.1.1.d, MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERC.5.1.a – b, ERC.5.4.d
- Svolgimento** ➤ Fotocopiare la scheda di lavoro e distribuirla alla classe
➤ L'insegnante spiega la scheda di lavoro con le domande per riflettere
➤ Completare la scheda di lavoro in maniera individuale
➤ Discussione nel gruppo classe > comportamento rischioso nella realtà versus videogiochi
- Tempo** ➤ 20 minuti
Quest'unità didattica è una continuazione ideale dell'attività «Audacia e tipi di rischi» (videogiochi 2, movimento)
- Materiale** ➤ Scheda di lavoro «Riflettere prima di rischiare» (Scheda da fotocopiare, pagina 2)
- Commento** ➤ Di primo acchito, l'attività con la lista di controllo può sembrare astratta e teorica. L'obiettivo è di riflettere e discutere su avventure e comportamenti audaci, mettendo l'accento sulle differenze tra i videogiochi in cui si devono superare delle prove rischiose e la realtà. Nei primi si riceve un premio dopo aver superato con successo un livello, nella seconda, invece, si rischiano gravi conseguenze (per es.: infrazione della legge, violenza, comportamento irrispettoso e sfrenato, uso di armi, gioco d'azzardo con ingenti somme di denaro). Questi videogiochi insegnano ad agire in fretta e senza riflettere. Gli sparatutto o i simulatori di guida mettono sotto pressione il giocatore perché deve decidere senza esitare tra la vita e la morte: tu o io. Tali videogiochi favoriscono il pensiero unilaterale bianco o nero e l'idea che i problemi sono risolvibili con la violenza. L'uso della violenza ha a che vedere anche con la propensione al rischio. È necessario riflettere sul pensiero di «tutti contro tutti invece di tutti con tutti», un comportamento che ha un'importanza enorme nella vita reale, risp. nella nostra società.
- Riflessione** Queste domande possono favorire la discussione:
- > Il tipo di rischio che ho corso potrebbe fornire l'idea per sviluppare un nuovo videogioco? Perché sì, perché no?
 - > Qual è la differenza tra rischi nei videogiochi e quelli nella realtà?
 - > In quale videogioco si esercita un comportamento a rischio che oltre a non essere utile nella realtà, potrebbe anche avere delle conseguenze negative?



Scheda da fotocopiare

Riflettere sulle esperienze rischiose

Immagina un'avventura rischiosa che saresti disposto a vivere e descrivila nello spazio sotto. Rispondi in forma scritta alle domande di controllo. Premessa: Sii onesto con te stesso!

Avventura rischiosa

1. Che cosa mi aspetto dalla mia avventura?

2. Quali potrebbero essere le conseguenze della mia avventura?
a) per me?

b) per gli altri?

3. Come sono le condizioni esterne (momento, ambiente, raggiungibilità...)?

4. Come mi sento?

5. Sono con qualcuno? Se sì, con chi?

6. Break (valutare ancora una volta i punti da 2 a 5). È possibile valutare le conseguenze, sono accettabili e sei disposto ad assumerti le responsabilità del tuo agire? Le premesse e le circostanze sono ideali?

7. Decisione: Voglio correre il rischio o cerco un'esperienza diversa, meno pericolosa?
