



Tema	Audacia e differenze tra ragazze e ragazzi
Tempo	2 lezioni
Materie	> Media e informatica > Etica, religioni, comunità
Metodi	> Attività in piccoli gruppi > Scheda di lavoro > Questionario > Attività con il gruppo classe
Impiego	> Unità d'apprendimento in una materia specifica > Unità d'apprendimento da integrare durante le giornate a progetto
Materiale	> Pianificazione 2
	> Informazioni d'approfondimento 3
	> Scheda di lavoro «Ideare un gioco» (Scheda da fotocopiare) 5
	> Questionario «Criteri di classificazione» (Scheda da fotocopiare) 6
	> Valutazione (Scheda da proiettare) 7



Introduzione

Stando ai sondaggi, i giovani passano molto tempo a giocare ai videogiochi. Tra ragazze e ragazzi ci sono grandi differenze relative al comportamento e alla scelta dei videogiochi. Durante questa unità didattica ci si sofferma sulle differenze specifiche tra i sessi e si affronta la questione legata all'influsso che i videogiochi possono avere sul comportamento nella vita quotidiana. I ragazzi amano di più il rischio delle ragazze e cercano esperienze estreme. Anche se queste avventure sono importanti per il loro sviluppo personale, va ricordato che la troppa audacia può mettere in pericolo la propria incolumità e quella degli altri. Questa unità d'apprendimento favorisce un approccio più consapevole con i videogiochi.

Indicazione: In queste lezioni si approfondisce il tema trattato nell'unità videogiochi 1. Se si conoscono i vari tipi di gioco è possibile affrontare i diversi compiti ed esercizi in maniera più mirata.

Competenze

- > Le scolare e gli scolari sono in grado di valutare i contenuti e i vari generi di videogiochi.
- > Riconoscono le differenze tra ragazze e ragazzi relative all'approccio con i videogiochi e ai comportamenti a rischio.
- > Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21: MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERC.1.1.c, ERC.5.1.a–b, ERC.5.2.a, ERC.5.4.d

Preparazione

- > Leggere le informazioni di approfondimento
- > Fotocopiare la scheda di lavoro «Ideare un gioco (pagina 5, un copia per gruppo)
- > Fotocopiare la scheda di lavoro «Criteri di classificazione» (pagina 6, una copia per gruppo)
- > Fotocopiare la scheda di valutazione/scheda da proiettare (pagina 7)

Sequenza/Moduli

Input
 Attività di gruppo
 Gruppo classe

Tempo	Temi/Consegne	Metodo/Forma	Materiale/Suggerimenti
15'	Introduzione	Input da parte dell'insegnante	
30'	Suddividere la classe in gruppi compito: ideare un videogioco	Piccoli gruppi di sole ragazze/di soli ragazzi	> Scheda di lavoro (p. 5)
15'	Classificazione	Inchiesta nei gruppi	> Questionario (p. 6)
10'	Valutare i risultati	Gruppo classe	> Scheda da proiettare (p. 7)
30'	Riflessione	Gruppo classe	



Gruppi a rischio

Due giovani svizzeri su tre indicano di giocare di tanto in tanto con i videogiochi. I risultati dello studio James 2016 evidenziano inoltre grandi differenze tra le ragazze e i ragazzi: il 64 per cento dei ragazzi gioca regolarmente; una percentuale cinque volte superiore a quella delle ragazze, la cui quota si attesta al 12 per cento. Più della metà dei giovani gioca da solo giornalmente o più volte alla settimana. Il 43 per cento dei giovani gioca regolarmente online con altre persone e il 22 per cento gioca regolarmente con altre persone nello stesso locale. Rispetto alle ragazze, i ragazzi passano due volte di più tempo davanti allo schermo, giocando da soli o in gruppo nello stesso locale. Il divario maggiore tra ragazzi e ragazze viene registrato nei videogiochi online, a cui partecipano più persone: i maschi giocano otto volte di più delle femmine. Vista l'assiduità con cui giocano, i ragazzi hanno molti più videogiochi preferiti delle ragazze. Di riflesso, tre quarti delle informazioni relative ai videogiochi preferiti sono stati forniti dai ragazzi; solo un quarto dalle ragazze. A differenziare maggiormente ragazze e ragazzi non è la predilezione per un particolare genere di videogioco, bensì l'assiduità e la frequenza con cui giocano. Femmine e maschi sono concordi sui tre videogiochi preferiti: GTA (azione & avventura), FIFA (sport) e Call of Duty (sparatutto). Ulteriori informazioni sui generi di gioco si trovano nell'unità principale «Media digitali, videogiochi 1, pagine 10-13».

L'importanza della gestione dei rischi

Il comportamento a rischio fa parte di uno sviluppo sano nei giovani. I ricercatori sul cervello riferiscono che i giovani non sono ancora in grado valutare bene i rischi causa di un incompleto collegamento delle parti cerebrali.

I giovani devono imparare a valutare in maniera corretta i rischi. Oltre alle conoscenze riguardanti i vari tipi di sport, le regole della circolazione, il consumo di droghe e l'utilizzo di strumenti di comunicazione online (cybergrooming, trappole del debito), gli adolescenti devono conoscere sé stessi ed esercitarsi nell'autoriflessione. Sono competenze indispensabili per riuscire a comportarsi in maniera tranquilla e assennata in situazioni critiche. «I giovani particolarmente audaci, imparano più in fretta, hanno maggiore successo nella vita e sono più felici in età adulta rispetto ai giovani che non hanno avuto alcuna opportunità di comportarsi in maniera temeraria». (Schwanekamp 2010)

Il comportamento a rischio delle ragazze dipende dal loro comportamento sociale.

Quest'ultimo si orienta ai criteri di bellezza e a quelli che permettono loro di avere la stima del gruppo dei pari.

La femminilità si esprime attraverso l'apparenza esteriore, i vestiti e le relazioni amorose. Per soddisfare le tendenze e gli standard veicolati spesso dai media (compresi i videogiochi), le ragazze e le future giovani donne sviluppano un comportamento a rischio molto pronunciato (furti di capi di vestiario, cure dimagranti che possono condurre all'anoressia, incontri pericolosi con persone conosciute online, interventi di chirurgia plastica al seno ecc.).



1. Esercizi, introduzione e suddivisione in gruppi

Suddividere la classe in gruppi di sole ragazze e di soli ragazzi e dare loro il compito di ideare un videogioco. L'insegnante spiega l'esercizio presentando vari generi di videogiochi e indica quali abilità sono necessarie per vincere.

Le schede delle pagine da 10 a 13 possono essere utili per svolgere questo compito.

2. Ideare il videogioco

La scheda di lavoro «Ideare un videogioco» (pagina 5) dà alcune indicazioni e serve ai gruppi di lavoro per sviluppare la propria idea.

3. Sondaggio/Classificazione

Un gruppo di ragazze e di ragazzi discutono/dibattono i seguenti punti con l'aiuto del questionario (pagina 6)

- sulle caratteristiche e sulle abilità richieste per il proprio videogioco;
- sul livello di rischio del videogioco;
- sulla categoria cui appartiene il videogioco.

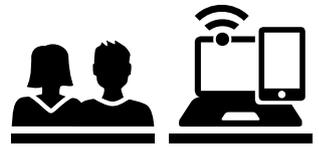
4. Feedback sui risultati

L'insegnante proietta la scheda di valutazione (pagina 7) e rivolge ai gruppi delle domande riguardo alle capacità, al comportamento a rischio e al genere di videogioco. Il docente annota i risultati, separando quelli delle ragazze da quelli dei ragazzi.

5. Riflessione

Domande per favorire la riflessione

- > **Quali generi di videogiochi prediligono le ragazze, quali i ragazzi? Motiva la tua risposta!**
- > **Quali richieste dai videogiochi sono tipicamente femminili e quali invece tipicamente maschili?**
- > **Queste differenze hanno un influsso sul comportamento a rischio delle ragazze e dei ragazzi nel vita reale?**



Scheda da fotocopiare

Nomi dei membri del gruppo _____

Annotate, sotto forma di appunti, le idee per sviluppare un videogioco capace di soddisfare i vostri desideri.

Argomento

Game-story/Idea

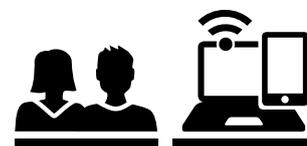
Luoghi dove si svolgono le azioni

Attrice principale/Attore principale

Obiettivo/i del gioco

Che cosa succede se fallisci?

Regole del gioco



Scheda da fotocopiare

Inchiesta/Classificazione

Ideatrice/ideatore del videogioco _____

Gruppo-intervista _____

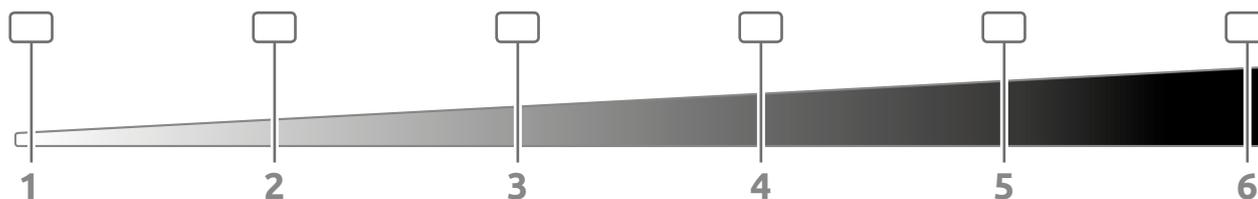
Con questo questionario individuate quali abilità sono richieste, quante volte si è confrontati con situazioni pericolose e a quale categoria appartiene il videogioco.

Quali abilità sono necessarie per giocare e vincere al videogioco? (più risposte possibili)

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> velocità di reazione | <input type="checkbox"/> creatività |
| <input type="checkbox"/> gestione dello stress | <input type="checkbox"/> pianificazione accurata |
| <input type="checkbox"/> prestazione | <input type="checkbox"/> capacità di guidare un veicolo/personaggio |
| <input type="checkbox"/> gioco di squadra | <input type="checkbox"/> capacità di orientamento in un labirinto/paesaggio |
| <input type="checkbox"/> gestione del tempo | <input type="checkbox"/> voglia di sperimentare |
| <input type="checkbox"/> riflessione e concentrazione | <input type="checkbox"/> soluzione di problemi |
| <input type="checkbox"/> disciplina e resistenza | <input type="checkbox"/> disponibilità ad aiutare |
| <input type="checkbox"/> voglia di vincere | |

Livello dei rischi (prove di coraggio, brivido, avventura) nel gioco. Scala di valutazione: da 1 a 6

(mettere una crocetta sul livello corrispondente)



Quale categoria appartiene il videogioco? (più risposte possibili)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> azione-avventura (action-adventure) | <input type="checkbox"/> sportivo |
| <input type="checkbox"/> rompicapo | <input type="checkbox"/> arcade |
| <input type="checkbox"/> educativo e di simulazione | <input type="checkbox"/> jump&run |
| <input type="checkbox"/> avventura | <input type="checkbox"/> sparatutto (shooter) |
| <input type="checkbox"/> società | <input type="checkbox"/> di strategia |
| <input type="checkbox"/> di ruolo | <input type="checkbox"/> simulatore di guida |



Scheda da proiettare

Valutazione complessiva

Assegnare un punto per ciascun tipo di gioco, risp. capacità e gruppo di lavoro (più risposte possibili)

Tipo di gioco	Ragazze	Ragazzi
azione-avventura	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
rompicapo	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
educativo e di simulazione	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
avventura	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
società	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
di ruolo	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
sportivo	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
arcade	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
jump&run	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
sparatutto (shooter)	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
strategia	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
simulatore di guida		
Abilità richieste	Ragazze	Ragazzi
velocità di reazione	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
gestione dello stress	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
prestazione	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
gioco di squadra	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
gestione del tempo	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
riflessione e concentrazione	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
disciplina e resistenza	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
voglia di vincere	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
creatività	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
pianificazione accurata	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
capacità di guidare un veicolo/personaggio	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
capacità di orientamento in un labirinto/paesaggio	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
voglia di sperimentare	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
soluzione di problemi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
disponibilità ad aiutare	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Domande per riflettere

- > Quali generi di videogiochi prediligono le ragazze, quali i ragazzi? Motiva la tua risposta!
- > Quali abilità sono tipicamente femminili e quali invece tipicamente maschili?
- > Queste differenze hanno un influsso sul comportamento a rischio delle ragazze e dei ragazzi nella vita reale?