

P.A.S.S.I. Montani



A.S.L. TO4

Azienda Sanitaria Locale
di Ciriè, Chivasso e Ivrea



PREVENZIONE
PIEMONTE





"A che gioco giachiamo"



Rete senza fili
Xcorsi

"A che gioco giochiamo"

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Attività opzionale specifica sui videogiochi che, attraverso un'intervista a coppie, consente di elaborare una mappa dei consumi videoludici e delle opinioni della classe e di fornire alcune informazioni sull'utilizzo dei videogiochi (mercato, contenuti e tempo).

OBIETTIVI SPECIFICI



- Rilevare le abitudini di consumo e le conoscenze già presenti all'interno della classe rispetto ai videogiochi.
- Fornire ai ragazzi informazioni e competenze sull'uso critico e consapevole dei videogiochi.
- Stimolare dubbi, domande, discussione e confronto di opinioni rispetto all'uso dei videogiochi.

DESTINATARI



L'attività è rivolta ad alunni delle classi quinte della Scuola Primaria, ma può essere sperimentata anche con le classi quarte.

DURATA



L'attività dura 60 minuti più eventuali altri 60 minuti, che possono essere dedicati alla rielaborazione grafica dei risultati.

LIFE SKILL

- Pensiero critico
- Consapevolezza di sé
- Gestione delle emozioni

Favoriscono:

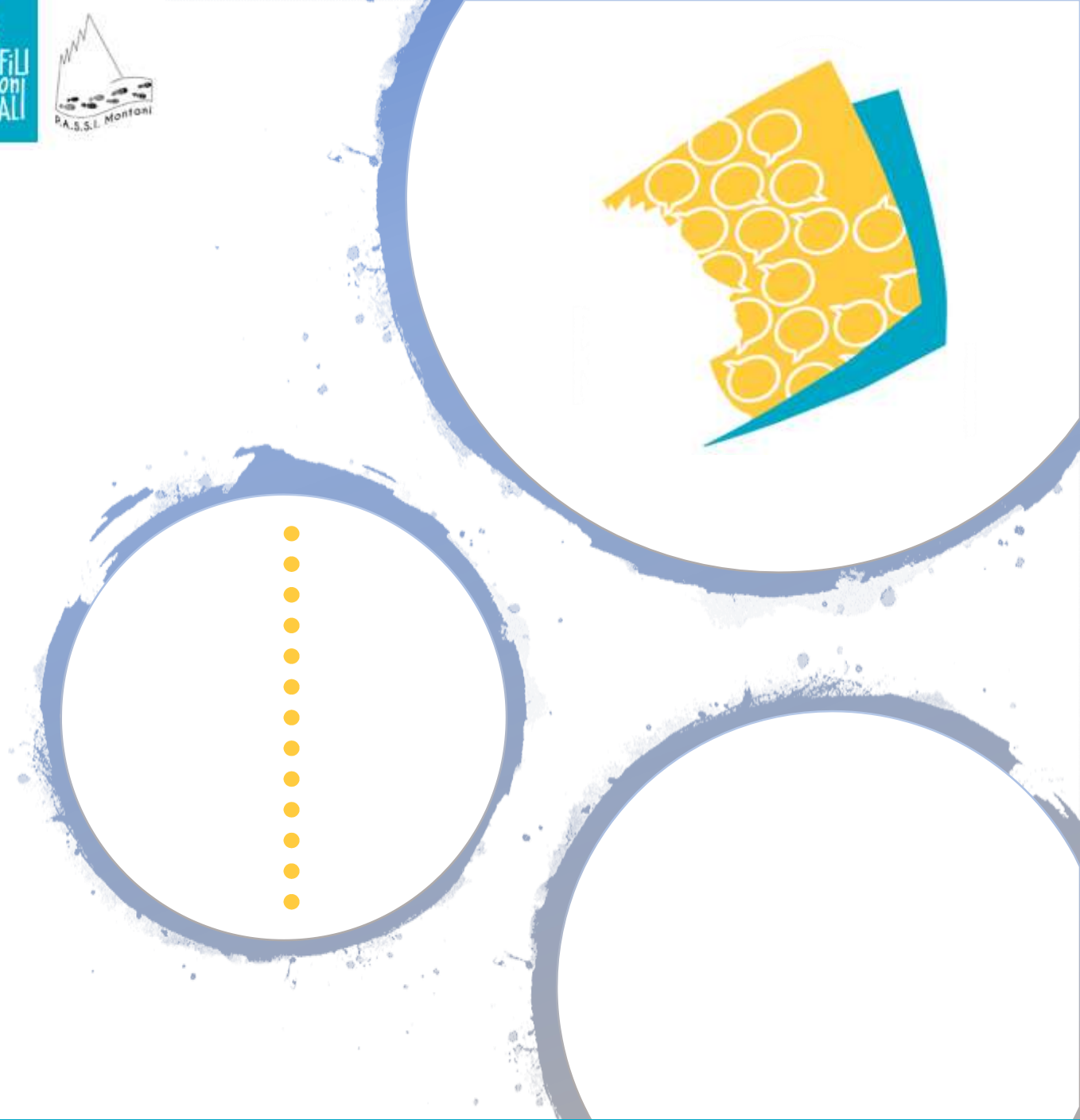
- Maggiore capacità di trovare soluzioni e strategie adattive e funzionali di fronte alla complessità del mondo moderno.
- Consapevolezza emozionale.

L'attività si suddivide in tre fasi:

1. Apertura
2. Intervistiamoci
3. Sintesi dei risultati

Al fondo di ogni unità sono presenti:

1. Collegamenti con la didattica
2. Suggerimenti metodologici
3. Approfondimenti



"A che gioco giochiamo"

APERTURA



- Introduzione dell'attività.
- Condivisione preliminare del vissuto dei ragazzi.



"A che gioco giochiamo"

INTERVISTIAMOCI



- Gioco di intervista guidata a coppie in base a domande predefinite.
- Realizzazione di una mappa dei consumi con i post-it colorati.



APPROFONDIMENTO SULLA FASE INTERVISTIAMOCI

La discussione proposta in questa fase può essere incentrata su tre aree tematiche:

- **Mercato.** Focus sul fatto che I videogiochi sono prodotti di un'industria che oggi è ai primi posti per fatturato e crescita rispetto agli altri settori dell'intrattenimento, come musica e cinema.
- **Tempo.** Focus su come i videogiochi ci facciano perdere il controllo sul tempo e su quale strategie possiamo adottare affinché questo non accada.
- **Contenuti.** Focus sulla classificazione PEGI (Pan European Game Information) che indica l'età consigliata per i videogiochi ed eventualmente su uno degli spot che ne spiegano il funzionamento (*si vedano i link nella sezione Approfondimenti*).

"A che gioco giochiamo"

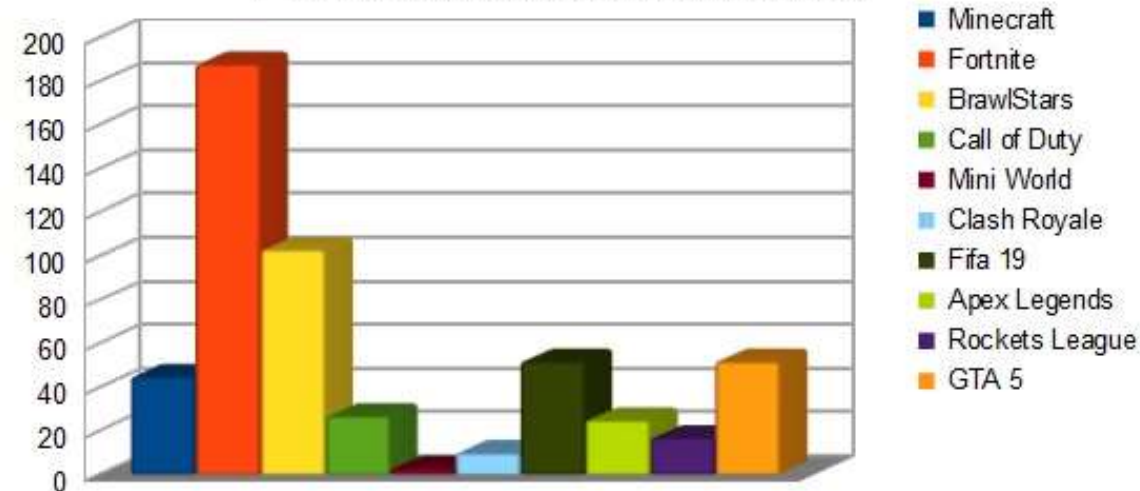
SINTESI DEI RISULTATI



- Si delinea un quadro del rapporto tra la classe e l'uso dei videogiochi evidenziando 2/3 punti significativi.
- Eventuale elaborazione grafica.

Qual è il tuo gioco preferito

Puoi dirne anche più di uno, ma al massimo tre





ReTE^{EnZa}
connessioni
NAZIONALI

Progetto finanziato dal Dipartimento
Politiche Antidroga DPA della Presidenza
del Consiglio dei Ministri

