



Tema	<ul style="list-style-type: none">➤ Rappresentazione di scene di violenza
Compito	<ul style="list-style-type: none">➤ Dove incontriamo delle descrizioni o rappresentazioni di scene di violenza e che cosa le differenzia da quelle presenti nei videogiochi.
Competenze	<ul style="list-style-type: none">➤ Le scolare e gli scolari sanno riconoscere e confrontare le varie scene di violenza.➤ Le scolare e gli scolari conoscono la differenza tra violenza reale e fittizia e sanno inquadrare le rappresentazioni di scene di violenza nel contesto socio-culturale.➤ Riflettono sulla propria sensibilità e capacità di mantenere le distanze.➤ Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21: MI. 1.1.e, MI.1.1.g, MI.1.3.f, ERC.5.2.a
Svolgimento	<ul style="list-style-type: none">➤ In piccoli gruppi elencare possibilmente vari esempi di descrizioni e rappresentazioni di scene di violenza. Quale gruppo annota più esempi? (Annotare un solo esempio per foglietto).➤ Nel gruppo classe, in piedi e in cerchio, i gruppi collocano i loro esempi sul pavimento. I nuovi foglietti sono aggiunti agli esempi già presentati in modo da formare gruppi con aree tematiche uguali.➤ Prima riflessione nel gruppo classe: A. In quale area tematica avete trovato più esempi e perché? B. Eventualmente aggiungere altri esempi (anche da parte dell'insegnante).➤ Seconda riflessione: Discutere sulle differenze tra le varie forme di descrizione e rappresentazione, paragonandole soprattutto a quelle nei videogiochi.
Tempo	<ul style="list-style-type: none">➤ 20 minuti
Materiale	<ul style="list-style-type: none">➤ Foglietti in formato A7 o post-it in numero sufficiente➤ Scheda da proiettare con la descrizione dei compiti
Informazione	<p>Esempi di descrizioni o rappresentazioni di scene di violenza</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Letteratura (la descrizione genera immagini personali) Leggende e fiabe, romanzi polizieschi e di guerra (anche audiolibri), Bibbia e testi di altre religioni, libri di storia, ad esempio della mitologia greca, servizi radiotelevisivi o articoli di giornale➤ Belle arti: dipinti storici (scene di guerra, battaglie), affreschi e dipinti in chiese, statue e monumenti ecc.➤ Stampa: libri illustrati, giornali, riviste, manifesti cinematografici, fumetti ecc.➤ Media elettronici: videogiochi, televisione (film e copertura mediatica di eventi di cronaca nera), internet, cinema, cartoni animati ecc.
Commento	<p>Tra il 2000 e il 2012 c'è stato un acceso dibattito intorno ai giochi violenti in Svizzera. Nonostante sia scomparso dall'agenda politica, il tema continua a suscitare intense discussioni soprattutto quando la cronaca nera riporta di stragi commesse da sparatori folli. L'obiettivo di questa unità didattica breve non è di giudicare la violenza nei videogiochi e le sue possibili conseguenze, bensì di essere consapevoli che le descrizioni e le rappresentazioni di scene di violenza sono presenti in varie forme nella nostra società e fanno parte della nostra storia culturale. È importante riconoscere le differenze tra la violenza fittizia e quella reale, così come tra il consumo passivo della violenza e il coinvolgimento attivo in atti di violenza nei videogiochi.</p>



Compito

1. Elencare in piccoli gruppi il maggior numero possibile di descrizioni o rappresentazioni di scene di violenza (5 minuti, annotare un solo esempio per foglietto).
Quale gruppo trova il maggior numero di esempi?
2. Tutti i gruppi si riuniscono in cerchio e collocano, uno dopo l'altro, i foglietti sul pavimento (riunire tematicamente gli esempi).
3. Domanda: In quale area tematica avete trovato più esempi e perché?
Vi vengono in mente ancora altri esempi?
4. Discussione: Quali sono le differenze più importanti tra le diverse forme di descrizione o rappresentazione?