



Tema	<ul style="list-style-type: none">> Utilizzo dei giochi al computer o dei videogiochi> Conoscenze sui videogiochi
Competenze	<ul style="list-style-type: none">> Dove sto? – Riflettere sul proprio rapporto con i videogiochi
Svolgimento	<ul style="list-style-type: none">> Le scolare e gli scolari conoscono le differenze specifiche tra maschi e femmine.> Sanno riflettere sul proprio rapporto con i videogiochi.> Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21: MI.1.1.d, MI.1.1.e, MI.1.1. g, MI.1.3.f, ERC.5.4.a
Svolgimento	<ul style="list-style-type: none">> La classe si dispone su un rango.> L'insegnante fa nove domande. Se la risposta è affermativa, la scolara o lo scolaro fa un salto avanti.> Per motivi di spazio, è consigliabile svolgere questo esercizio all'aperto o in un ambiente grande a sufficienza, come l'atrio della scuola o la palestra.> Alla fine dell'attività, osservare la disposizione delle allieve e degli allievi nello spazio e chiedere di riflettere sulla propria posizione rispetto a quella delle compagne e dei compagni.
Tempo	<ul style="list-style-type: none">> 15 minuti
Materiale	<ul style="list-style-type: none">> Elenco di domande per l'insegnante
Domande	<p>Elenco di domande per l'insegnante</p> <ol style="list-style-type: none">1 Chi usa solo la tastiera del computer per giocare? (un salto avanti)2 Chi usa tastiera e consolle portatili (Playstation VITA, Nintendo DS) per giocare? (un salto avanti)3 Chi gioca con il telefonino o lo smartphone? (un salto avanti)4 Chi gioca con il computer? (un salto avanti)5 Chi ha più di sette giochi? (un salto avanti)6 Chi ha già rotto qualcosa per rabbia, per esempio dopo aver perso? (un salto avanti)7 Chi ha la possibilità di giocare ai videogiochi in camera sua? (un salto avanti)8 Chi ha la possibilità di accedere a internet 24 ore su 24 in camera sua? (un salto avanti)9 Chi non rispetta i limiti d'età indicati sulle custodie dei videogiochi? (un salto avanti) <ul style="list-style-type: none">> Alla fine dovrebbe emergere un quadro d'insieme della classe. Ognuno sa «Dove sta?» rispetto all'utilizzo dei videogiochi e ai compagni: più si trova lontano dalla linea di partenza, maggiore è la probabilità che abbia un rapporto problematico con i videogiochi. L'insegnante dovrebbe analizzare e discutere con la classe le differenze tra allieve e allievi, tra maschi e femmine nell'uso dei giochi al computer o dei videogiochi. Conclusione: Chi ha fatto più movimento durante quest'attività e si trova quindi davanti, dovrebbe probabilmente muoversi di più durante il tempo libero, rimanendo meno davanti allo schermo.