



- Tema**
- › Utilizzo dei giochi al computer o dei videogiochi
 - › Conoscenze sui videogiochi
- Compito**
- › Dove sto? – Riflettere sul proprio rapporto con i videogiochi
- Obiettivi**
- › Avere un quadro d'insieme sull'utilizzo dei giochi al computer o dei videogiochi
 - › Individuare e discutere le differenze tra maschi e femmine
 - › Riflettere sul proprio rapporto con i videogiochi – Dove sto?
- Sequenza**
- › 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. Alla fine dell'attività, un'allieva o un allievo può aver percorso una lunghezza massima pari a circa 45 passi, che dovrebbero corrispondere a 9 salti da fermo.
 - › 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 posizione di ciascuna/ciascuno rispetto ai compagni.
- Tempo necessario**
- › 15 minuti
- Materiale**
- › Domande per l'attività
- Domande**
- 1 Chi usa solo la tastiera del computer per giocare? (un salto avanti)
 - 2 Chi usa tastiera e console 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)
- Riflessione**
- 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.

