

DISCUSSION STARTERS

- Definisci a parole tue cosa è un *avatar*.
- Quali sono le funzioni psicologiche dell'*avatar*?
- L'*avatar* può essere sempre come tu lo vorresti?
- Quanti tipi di *avatar* conosci?
- In quali contesti *on-line* troviamo gli *avatar*?
- Pensi che l'*avatar* possa essere utilizzato per rappresentare anche tutto quello che vorresti essere? (es. bravo a giocare a calcio; forte e coraggioso; con tanti amici;)
- Quale di questi *avatar* ti piace di più?
- Spiega il motivo per cui hai scelto un determinato *avatar*.
- Quando giochi *on-line* utilizzi un *avatar* simile a quello che hai scelto? Per quale motivo?
- Come ti senti quando utilizzi il tuo *avatar*?
- Ti immedesimi al punto tale da giocare come se tu stesso fossi l'*avatar* all'interno del gioco?
- Come ti sentiresti se qualcuno ti "copiasse" o "rubasse" il tuo *avatar* (es. torni a casa e scopri che tuo fratello usa il tuo *avatar* per giocare)?

ESERCITAZIONI IN CLASSE:

1) Il mio *avatar*: uguali o diversi?

L'esercizio permette di apprendere il concetto di *avatar* e comprenderne la tipologia.

Target:	Bambini di V elementare
Numero di partecipanti:	Tutta la classe
Tempo di svolgimento:	30 minuti
Difficoltà:	Media
Occorrente:	fogli A4, matite, penne, colori
Prerequisiti:	conoscenza teorica del concetto di <i>avatar</i>
Obiettivo:	comprendere il concetto di <i>avatar</i> , come personaggio virtuale che rappresenta il giocatore.

L'esercizio si compone di vari *step*, attraverso cui si consolida l'apprendimento del concetto di *avatar*.

SVOLGIMENTO

Step 1: Fornire un foglio A4 ad ogni singolo alunno.

Chiedere ai bambini di disegnare un *avatar*, come loro lo preferiscono.

Step 2: Accanto ad ogni *avatar* rappresentato, il bambino dovrà scrivere una serie di caratteristiche che lo descrivono.

Step 3: Costituire delle coppie. Ogni bambino dovrà rappresentare con una "scenetta" il proprio *avatar*. L'altro componente della coppia guardando sia la rappresentazione, che l'*avatar* disegnato dovrà scoprire quali sono le caratteristiche che coincidono con colui che l'ha disegnato e quali invece le caratteristiche generate dalla sua fantasia.

Al termine dell'esercizio il docente dovrà riprendere i concetti generali di *avatar* e chiarirli.

Sarà necessario chiedere agli alunni il motivo per cui hanno scelto di disegnare un determinato tipo di *avatar*.

2) L'*avatar*: un personaggio virtuale in aiuto di una persona reale!

Target:	Bambini di IV e V elementare
Numero di partecipanti:	Tutta la classe
Tempo di svolgimento:	30 minuti
Difficoltà:	Media
Occorrente:	fogli A4, matite, penne, colori
Prerequisiti:	conoscenza teorica del concetto di <i>avatar</i> .
Obiettivo:	comprendere il concetto di <i>avatar</i> come estensione della persona, al fine di sottolineare la differenza tra virtuale e reale. Il virtuale dà la possibilità di esprimere un io ideale che nella realtà a volte non si ha il coraggio di far emergere.

SVOLGIMENTO

Chiedere ad ogni singolo alunno di lavorare in maniera individuale, utilizzando un foglio.

Il primo passo consisterà nel suggerire ad ogni alunno di costruire un *avatar* che lo rappresenti.

Dopo di che, ogni bambino utilizzerà il proprio *avatar* come protagonista di una storia che inventerà e scriverà. L'*avatar* dovrà affrontare le più grandi paure del bambino ed uscirne vincitore.

Al termine del compito ogni bambino dovrà leggere ad alta voce la propria storia. Il docente potrà chiedere come si sente dato che il suo *avatar* ha affrontato la sua paura e l'ha superata. Inoltre chiederà che differenza c'è tra il far agire il suo *avatar* e far agire se stesso.

3) Avatar e videogiochi

Target:	Bambini di IV e V elementare
Numero di partecipanti:	Tutta la classe
Tempo di svolgimento:	10 minuti
Difficoltà:	Media
Occorrente:	fogli A4, matite, penne, colori
Prerequisiti:	conoscenza teorica e pratica del concetto di <i>avatar</i> e videogiochi
Obiettivo:	comprendere quanto si è immersi nella <i>realtà virtuale</i> .

SVOLGIMENTO

I docenti somministreranno il seguente questionario anonimo allo scopo di aumentare la consapevolezza dei ragazzi relativa all'uso delle identità virtuali.

Alla fine del lavoro scritto, l'insegnante ritirerà i questionari e discuterà delle risposte date, agganciandosi all'esperienza degli alunni, ridefinirà i concetti espressi nella breve spiegazione teorica.

Avatar e Videogiochi

1. Durante la giornata quanto tempo utilizzi i video giochi?
 - Mai
 - Meno di 1 ora
 - Da un'ora a tre ore
 - Più di tre ore
2. Hai limiti di tempo nell'utilizzo dei video giochi?
 - Sì
 - No
3. E' possibile videogiocare senza un *avatar*?
 - Sì
 - No
4. Cosa utilizzi per giocare?
 - Pc
 - Play station/ XBox/ Game Club
 - Game Boy/Psp
 - Nintedo Wii
 - Telefonino
 - Altro
5. In quale posto della casa giochi?
 - Salotto
 - La tua camera
 - La camera di mamma e papà
 - Corridoio
 - Cucina
 - Altrove
6. Hai mai giocato a videogiochi *online* su Internet?
 - Sì
 - No
7. Ti è capitato di giocare con altri *avatar on-line* di cui non conoscevi la reale identità?
 - Sì
 - No
8. Ti è capitato di perdere ore di sonno videogiocando ?
 - Sì
 - No
9. Chi usa un *avatar* viene influenzato dall'*avatar* stesso secondo te?
 - Sì
 - No
10. Hai pensato di voler essere come uno degli *avatar* dei tuoi videogiochi?
 - Sì
 - No
11. Ti capita di provare forti emozioni usando i tuoi *avatar*?
 - Sì
 - No
12. Pensi spesso di voler essere come il tuo *avatar* preferito?
 - Sì
 - No
13. Se tua mamma dice che non puoi giocare per un giorno intero, ti arrabbi?
 - Sì
 - No

HOMEWORK

- Chiedi ai tuoi genitori se, quando avevano la tua età, hanno mai avuto un *avatar*.
- Rifletti e scegli un contesto virtuale in cui vorresti immergerti attraverso il tuo *avatar*: descrivi il tutto come se fosse una storia.