



Vademecum

Guida per l'Insegnante

The Game Changers è una storia interattiva ed educativa rivolta a ragazzi e ragazze tra i 9 e i 12 anni.

Attraverso le avventure di quattro personaggi, li accompagna a riflettere sull'uso consapevole del digitale e sui comportamenti online. L'obiettivo è offrire ai docenti uno strumento semplice, coinvolgente e sicuro per affrontare temi delicati come il rispetto, la sicurezza e la responsabilità in rete, anche senza competenze tecniche specifiche.

Obiettivi del progetto

L'esperienza nasce per educare a un utilizzo consapevole della rete, mostrando come il digitale possa diventare uno spazio di crescita e di scoperta, se vissuto con equilibrio. I ragazzi e le ragazze imparano a riconoscere i pericoli nascosti dietro la comunicazione online e a gestire emozioni, relazioni e decisioni in modo più consapevole. I temi trattati sono il **grooming** (fiducia e vulnerabilità), il **cyberbullismo** (empatia e rispetto), il **phishing** (responsabilità e attenzione), e il **gaming disorder** connesso alla riflessione sul rapporto tra libertà e regole digitali.



The Game Changer è un'esperienza videoludica che non si esaurisce nella semplice fruizione delle storie ma può costituire l'occasione per un momento di discussione partecipata, guidato dall'insegnante o da un educatore, al fine di favorire una rielaborazione personale e collettiva dei contenuti affrontati. Gli studenti e le studentesse potranno riconoscere situazioni simili nella propria quotidianità e sviluppare strategie di comportamento consapevole. libertà e regole digitali.

Trama e Struttura

Cinque ragazzi - Sofia, Marta, Stefano, Alessandro e Riccardo - vengono risucchiati nel loro videogioco preferito, EchoVeil. Si ritrovano in un mondo virtuale chiamato Blacklist, dove dovranno affrontare prove ispirate agli errori commessi nella vita reale. Solo riconoscendo i propri sbagli e collaborando potranno tornare nel mondo reale. Al termine, la loro esperienza li porterà a fondare un'associazione, "The Game Changers", dedicata alla sensibilizzazione sui rischi e le opportunità del mondo digitale.



Come funziona il gioco

L'esperienza alterna momenti di racconto e brevi minigiochi. Ogni attività è intuitiva e non richiede competenze informatiche: le interazioni sono semplici e guidate, pensate per stimolare la partecipazione e il dialogo. Il gioco può essere proiettato sulla LIM o svolto in piccoli gruppi su computer o tablet. La durata complessiva è di circa 40-50 minuti, ma ogni episodio può essere affrontato separatamente, lasciando spazio a momenti di riflessione e confronto in classe.

Le quattro storie

Ogni episodio racconta la vicenda di uno dei protagonisti e affronta un aspetto specifico della vita online. Sofia vive il tema del grooming, imparando a riconoscere i rischi delle relazioni digitali e a proteggere la propria identità. Marta e Stefano si confrontano con il cyberbullismo, scoprendo il valore dell'empatia e del perdono. Alessandro cade vittima di phishing, ma attraverso l'esperienza comprende l'importanza della responsabilità personale. Infine, Riccardo alle prese con la sua dipendenza da videogiochi si confronta con il parental control, imparando che le regole non sono limiti, ma strumenti di tutela e crescita.



Obiettivi educativi

L'esperienza mira a sviluppare empatia, pensiero critico e capacità decisionali. Gli studenti e le studentesse imparano a riconoscere i comportamenti rischiosi, a comprendere le conseguenze delle proprie azioni e a valorizzare il rispetto reciproco anche negli ambienti virtuali. Allo stesso tempo, il gioco aiuta a gestire le emozioni e a promuovere un senso di responsabilità verso sé stessi e gli altri.

Come utilizzarlo in classe

1

Il percorso può essere introdotto da una breve conversazione sul tema dell'episodio,

Grooming (fiducia e vulnerabilità), Cyberbullismo (empatia e rispetto), Phishing (responsabilità e attenzione), Gaming disorder (connesso alla riflessione sul rapporto tra libertà e regole digitali)

seguita dalla fruizione collettiva del gioco o da una sessione in piccoli gruppi.

2

Dopo l'esperienza, è utile favorire un confronto guidato sulle scelte dei protagonisti. Le domande possono partire da situazioni semplici:

"Come possiamo capire se una persona online è sincera?" - "Le parole sul web fanno male come nella realtà?" - "Perché è importante non condividere dati personali?" - "Le regole online ci limitano o ci proteggono?"

Questi momenti aiutano i ragazzi e le ragazze a collegare ciò che accade nel gioco alle proprie esperienze quotidiane.

Perché proporlo a scuola

The Game Changers si inserisce pienamente nel percorso di Educazione Civica Digitale.

Attraverso personaggi realistici e situazioni vicine alla loro vita, gli studenti e le studentesse comprendono che la rete è un'estensione della realtà, in cui le azioni hanno conseguenze e le relazioni vanno curate con rispetto (non esiste online e offline ma è tutto onLife). Il gioco interattivo diventa così un linguaggio educativo capace di stimolare partecipazione, confronto e consapevolezza.

Risultati attesi

Al termine dell'attività, auspichiamo che gli studenti e le studentesse dimostrino una maggiore capacità di distinguere comportamenti corretti e rischiosi, riconoscano l'importanza delle regole online e acquisiscano un atteggiamento più responsabile nei confronti della tecnologia.

Il messaggio conclusivo è chiaro: la rete può essere un luogo sicuro, creativo e umano, se vissuta con attenzione, rispetto e autenticità.

