

5. GAME EVER

LA VITA E I VIDEOGAME A CONFRONTO

Gli adolescenti e i videogiochi, un rapporto appassionato e duraturo. Da decenni, fin dalla sua nascita, accompagnato da feroci critiche ed entusiastiche approvazioni, entrambe supportate da esperimenti e dalla letteratura specializzata; numerosi scienziati, pedagogisti e psicologi sono sempre pronti a «duellare» ora in favore ora contro i videogame.

Senza entrare nel merito di quest'annosa e delicata questione ci preme soffermarci su un dato di fatto tanto eloquente quanto interessante ed efficace per chi si occupa di educazione: la grande «presa» che i videogiochi hanno su bambini e adolescenti. Essi fanno parte di quella che viene definita la «letteratura» per ragazzi, ovvero tutti quei prodotti che sono di largo consumo tra i giovani e i bambini: libri, film, fumetti, giochi e, appunto, videogiochi.

Tali prodotti hanno una grande presa poiché al loro interno i ragazzi individuano dei precisi modelli di comportamento che rispecchiano le loro aspirazioni, i loro desideri e paure. Il videogioco, poi, è estremamente gratificante e in questo non ha nulla di diverso dal «gioco» tradizionale: una sfida con se stessi o con altre persone, il divertimento, il superamento di un proprio limite, l'apprendimento che deriva dall'esperienza del gioco e la

conseguente gratificazione sono solo alcuni dei fattori che hanno reso grande il successo dei videogiochi.

Inoltre è ben assodato che un uso intelligente dei videogame (come di altri media per ragazzi) possa portare notevoli benefici in termini di apprendimento e maturazione di molti processi neurologici e psicologici.

Il professor Andrea Varani, insegnante di Scienze sociali, in un suo articolo⁵⁴ ha sottolineato che «in generale, giocare con un videogame di questo tipo comporta un rapidissimo e continuo aggiornamento delle funzioni cognitive implicate: in prima linea vi sono percezione, attenzione e tempi di reazione, memoria e ragionamento».

Allora perché tante critiche? Perché, come spesso accade quando si abusa di una cosa buona, si va incontro a spiacevoli e gravi conseguenze: il professor Douglas Gentile, dell'Iowa State University, psicologo dello sviluppo che si occupa in particolare modo di *media*, in una sua recente ricerca⁵⁵ ha verificato che in America il bambino medio in età scolare passa davanti a uno schermo (tv, computer, tablet, smartphone) almeno 37 ore alla settimana. La soglia di tempo massimo da lui identificata per non considerare «eccessivo» l'utilizzo dei videogame da parte dei bambini è invece di 1-2 ore al giorno e cioè 7-14 ore alla settimana.

L'abuso di videogiochi porta negative conseguenze: obesità, convulsioni, disturbi posturali muscolari e scheletrici, ma ciò che interessa maggiormente il prof. Gentile riguarda i contenuti dei videogiochi; egli ritiene infatti che giocare a giochi violenti

⁵⁴ A. Varani, *Nuove tecnologie e processi cognitivi* in *Informatica & Scuola*, n. 1, marzo 2001.

⁵⁵ D. Gentile, *The Effects of Video Games on Children: What Parents Need to Know*, in <http://www.pedsforparents.com/articles/2791.shtml>.

porti a una maggiore eccitazione fisiologica, aumentano pensieri, sentimenti e comportamenti aggressivi e diminuisce l'atteggiamento prosociale e questo è confermato sia da studi sperimentali, correlazionali e longitudinali.

A questo proposito il prof. Gentile sostiene con forza la tesi che «genitori (ed educatori *nda*) dovrebbero rendersi conto che i videogiochi possono avere potenti effetti sui bambini, e devono quindi impostare limiti sulla quantità e il contenuto dei giochi utilizzati dai bambini. In questo modo, saremo in grado di realizzare i benefici potenziali, riducendo al minimo i danni potenziali».

È quindi evidente che i videogame possono causare gravi disturbi per evitare i quali devono entrare in campo educatori attenti, genitori consapevoli e adolescenti equilibrati.

FINALITÀ FORMATIVE

Obiettivi educativi

- Educare a un uso critico e consapevole dei videogame.
- Rafforzare l'idea che anche il videogame, se usato nel modo corretto e con i tempi giusti, può essere strumento di socializzazione e non di isolamento.
- Stimolare la creatività e la capacità progettuale del gruppo.

Atteggiamenti

- Costante abitudine a valutare le azioni e gli interventi in base al loro valore promozionale, come servizio per la cre-

scita dell'altro e per la realizzazione personale; e non invece in base a una logica esterna, che valuta alcuni comportamenti degni di prestigio (per il guadagno, per il ruolo, per l'affermazione) e quindi sicuramente capaci di realizzare la persona, e altri invece da rifiutare perché privi di prestigio sociale.

- Ricerca di «sostegni» per riuscire a vivere in forma matura e autonoma il personale processo motivazionale: gli amici, il gruppo, i tempi di silenzio programmati, lo studio, la preghiera.
- Il senso della globalità, dove l'amore resta la dimensione fondante di ogni impegno, un amore universale e gratuito che abbraccia tutti (anche se con modalità diverse: un amore di liberazione verso i poveri e gli oppressi e un amore di liberazione nei confronti degli oppressori) e non si stanca, non si arrende perché recupera dallo stile del Padre la «gratuità».
- La disponibilità al sacrificio per ritrovare la gioia del «pagare di persona», come motivo coltivato di autenticità personale e come strumento irrinunciabile di dialogo interpersonale; sacrificio come lotta, croce.

Durata

Dieci incontri più la serata di presentazione del video. Consideriamo incontri di circa un'ora e mezza ciascuno.

La durata del laboratorio è indicativa. Ogni educatore dovrà valutare se aggiungere alcuni incontri se lo riterrà opportuno. La nostra indicazione è da considerarsi minima per questo tipo

di laboratorio, che richiede una certa attenzione alla preparazione, progettazione e realizzazione del progetto.

IMPRESA COMUNE

Christian life - il videogioco in real life

Un'idea originale, e tutto sommato di semplice realizzazione, è quella di un video da realizzare insieme ai ragazzi... bastano uno smartphone e pochi rudimenti sul montaggio video (se poi avete una telecamera e conoscete un appassionato di montaggi, meglio ancora!).

Relativamente al tema dei videogame, potrete realizzare un'intervista doppia, un vlog, un cortometraggio, un documentario, un'inchiesta... ma l'impresa che qui proponiamo di intraprendere, perché senza dubbio originale ed efficace, è quella di un *videogame in real life*.

Di cosa si tratta? In poche parole, di un semplice video nel quale i ragazzi indosseranno i panni del protagonista del videogioco, oppure dei «nemici», degli aiutanti o delle «missioni» che il protagonista stesso dovrà affrontare.

Nel nostro caso, si chiederà ai ragazzi di interpretare le avventure di un cristiano che deve affrontare le diverse situazioni della vita, mantenendo la coerenza di chi vuole imitare Gesù.

In questo modo i ragazzi sono spinti a riflettere sullo stile di vita di un autentico cristiano e sulle scelte da compiere ogni giorno come una lotta che richiede sforzo e coerenza.

Per avere un'idea di come realizzare il video, meglio di tante spiegazioni sarà vedere alcuni esempi che si possono trovare su YouTube:

Lo spalatore - videogame spatatutto: <https://www.youtube.com/watch?v=t8XoYihr6rI>

The farmer Il video-gioco del contadino: <https://www.youtube.com/watch?v=ENCuIpSTt3s>

Real Life Super Mario: <https://www.youtube.com/watch?v=jyEXV4nSBZMh>

SOCIALIZZAZIONE

1° incontro: una serata tutta da giocare

Finalità

Lanciare la proposta ai ragazzi in modo accattivante e adatto alle loro esigenze. Tramite il laboratorio i ragazzi, con il linguaggio del videogiochi, impareranno l'importanza della collaborazione e che nel loro percorso di crescita non sono lasciati mai soli.

Descrizione

Per il primo incontro del laboratorio si potrebbe organizzare un'uscita nella più vicina sala giochi (ormai molti centri commerciali ne hanno una!). In questo modo i ragazzi potranno passare una serata divertente insieme anche ai loro educatori, e iniziare a cogliere alcune dinamiche e linguaggi tipici dei videogame.

In alternativa, per favorire il buon esito di questa fase di accensione del tema, si può predisporre una sala con alcuni computer o consolle (Playstation, Wii, Xbox) con già pronti alcuni giochi scelti dagli educatori e far partire alcune sfide tra i ragazzi. Per realizzare nel modo migliore questa serata è bene che gli

educatori preparino le diverse consolle e i PC con collegamento alla presa elettrica, controllo delle batterie e di tutta la strumentazione per evitare un «fiasco»; inoltre è importante che predispongano, chiedendo anche la collaborazione degli stessi ragazzi, un angolo buffet con patatine, bibite e qualche snack per aumentare il senso di accoglienza e di amicizia che deve essere tipico soprattutto della fase di «lancio» del laboratorio.

Rimane importante che ogni singola attività può e deve essere adattata dagli educatori al gruppo dei propri ragazzi, secondo le loro esigenze, la loro età e le priorità educative fissate.

Al termine di questo primo incontro, viene proposto ai ragazzi un semplice test per misurare e valutare quanto investono in tempo e in emozioni nell'uso dei videogame.

- Secondo voi qual è il tema di questo laboratorio?
- Vi è già capitato di interrogarvi su questo tema? Ne avete parlato a scuola o con gli amici?
- Utilizzate i videogame? Quali sono i vostri preferiti? Perché proprio quelli?
- A quale videogame non giochereste mai? Perché?
- Quante ore al giorno giocate? ~

PROVOCAZIONE

2° incontro: *nel mondo dei videogame*

Finalità

I ragazzi dovranno iniziare a scendere in profondità rispetto al discorso dei videogame, e dovranno iniziare a intendere loro

stessi non più come fruitori passivi, ma come produttori creativi con un'idea precisa da realizzare.

Descrizione

Per introdurre maggiormente i ragazzi nel mondo e nel linguaggio dei videogame, è possibile utilizzare un «contributo» iniziale che li aiuti a rompere il ghiaccio e dal quale sia più facile partire con la discussione.

Anche in questa fase è bene che gli educatori si sentano liberi di spaziare a seconda delle loro competenze e passioni, ma soprattutto a seconda dei bisogni del gruppo. Proponiamo di seguito due suggerimenti video per la provocazione.

- La visione del film, o di spezzoni selezionati dagli educatori, di *Tron - Legacy* (Disney, 2010). Il film, adatto a tutti, è il sequel del famoso film *Tron* (1982), che racconta le avventure di Sam Flynn, un ragazzo che va alla ricerca del padre programmatore di videogiochi scomparso anni prima. Durante la sua ricerca, il ragazzo si ritrova catapultato all'interno del videogioco *Tron* e, in mezzo a effetti speciali, inseguimenti e combattimenti mozzafiato, dovrà imparare a fare scelte dure e coraggiose che vanno ben al di là del videogioco, ma che metteranno in discussione la sua lealtà, onestà e capacità di prendere decisioni autentiche.
- La visione del film di animazione *Ralph Spaccatutto* (Disney, 2012). Il film racconta le avventure di Ralph, il cattivo del famoso videogioco *Felix Aggiustatutto*, il quale, dopo anni e anni nella parte del cattivo, vuole finalmente riscattare la sua posizione. Questo film non solo offrirà dei

buoni spunti di riflessione, ma è un'ottima introduzione al mondo dei videogame, poiché al suo interno sono citati in maniera più o meno esplicita molti «classici» della storia dei videogiochi: questo permetterà ai ragazzi di avere una buona panoramica sui diversi stili e linguaggi di questo mondo.

Domande guida

È opportuno che gli educatori, dopo un confronto interno, preparino delle domande che possano innanzitutto «rompere il ghiaccio» e guidare i ragazzi nell'esposizione dei propri pensieri. Tali domande possono fare esplicito riferimento alla provocazione utilizzata precedentemente, oppure riferirsi al vissuto personale dei ragazzi:

- Cosa vi ha colpito maggiormente della provocazione?
- Cosa non vi è piaciuto o non vi è stato chiaro?
- In cosa siete d'accordo?
- Quale potrebbe essere il messaggio contenuto in ciò che abbiamo ascoltato/visto?
- Perché i videogame hanno tanto successo?
- La vita può paragonarsi a un videogame? Perché sì? Perché no?
- Credete vi siano rischi nell'uso dei videogiochi?
- Conoscete qualcuno «malato» di videogame?

Al termine della riflessione di gruppo, l'educatore «lancia» l'impresa comune che finalizzerà questo Laboratorio della fede. Il metodo più semplice per fare questo potrebbe essere quello di

proiettare un *videogame in real life* già fatto, anche per dare da subito dei suggerimenti operativi ai ragazzi.

Il ruolo dell'educatore

In questa fase del laboratorio all'educatore è chiesto di essere lui stesso il più convinto e motivato per ciò che riguarda l'impresa comune. Deve risultare evidente ai ragazzi che in questo percorso non saranno lasciati soli, ma che in ogni momento saranno sostenuti da lui, ma anche lasciati liberi di esplorare le diverse idee.

3° incontro: colloquio con l'esperto

Finalità

Rendere i ragazzi più consapevoli ed esperti riguardo al tema dei videogame, dando loro un metodo di lavoro.

Descrizione

Prima ancora di ideare e progettare l'impresa comune, è bene che gli educatori si attivino per aiutare i ragazzi ad acquisire un metodo di lavoro: non ci si improvvisa esperti di un argomento, né tantomeno si può passare subito a una fase esecutiva dell'impresa comune.

È buona prassi invece che i ragazzi siano condotti in un percorso di approfondimento del tema, anche se breve, per diventare più consapevoli del terreno entro cui si stanno addentrando.

Ascoltare una testimonianza di un esperto del settore potrebbe essere un buon modo per approfondire l'argomento... A seconda del tema dell'incontro è interessante ascoltare il parere e i racconti di chi segue queste dinamiche da vicino. Ogni educatore può annoverare tra le sue conoscenze chi può fare al caso: un professore universitario, un programmatore, un grande appassionato di videogame, un blogger, un venditore, un giornalista, un sacerdote. Rispetto a questo Laboratorio della fede, l'incontro con un esperto del settore può aiutare i ragazzi a scendere in profondità riguardo alle tematiche, a fare e porsi domande sul tema e definire un'idea più precisa.

Attività

Per rendere l'incontro effettivamente un «incontro» con l'ospite esperto dell'argomento, e non un ascolto frontale e passivo, si possono utilizzare alcune dinamiche o tecniche. Ne riportiamo di seguito qualcuna.

Indovina chi

All'inizio dell'incontro non si presenta l'ospite ai ragazzi, ma saranno loro a dover capire di cosa si occupa nella sua vita, in base ad alcune domande che loro stessi dovranno rivolgergli.

A questa attività si possono aggiungere alcune varianti: ogni ragazzo può fare solo una domanda all'ospite, le domande non dovranno essere del tipo SÌ/NO... e tutto ciò che la fantasia degli educatori suggerirà.

L'intervista al contrario

In questa dinamica le parti si invertono: sarà l'ospite, se adeguatamente disponibile e preparato, a rivolgere domande ai ragazzi per testare la loro preparazione in merito all'argomento, per conoscere meglio le loro esperienze e i loro trascorsi in merito al tema dell'incontro, per provocare una riflessione più consapevole e per introdurre i ragazzi a un livello di conoscenza più approfondito del mondo dei videogame.

Sintesi e modalità di recupero di quanto emerso

Alla fine della fase di ascolto è bene che l'educatore o l'esperto in materia che è intervenuto tiri le somme e aiuti i ragazzi a fare un po' di chiarezza sull'argomento. A questo proposito può essere utile una presentazione con l'utilizzo di un PowerPoint, oppure una semplice ricapitolazione di quello che è emerso durante l'incontro, mettendo in risalto quello che i singoli ragazzi hanno espresso. Se si è fatto uso di una dinamica comunicativa è bene rivolgere l'attenzione al «cartellone» o al materiale che è stato usato.

Il ruolo dell'educatore

In questa fase del laboratorio l'educatore deve essere una sorta di «regista» invisibile e silenzioso che lascia ampio spazio ai ragazzi e al loro incontro con l'ospite.

L'educatore aiuterà i ragazzi, nei giorni che precedono l'incontro, a preparare tutto nel modo migliore con un occhio anche all'aspetto «tecnico» (riscaldamento, luci, eventuali microfoni e videocamere) per aumentare il senso di accoglienza dell'ospite.

4° incontro: *oggi studiamo... videogame!*

Finalità

Rendere protagonisti i ragazzi dell'intero percorso di progettazione dell'impresa comune e del prodotto finale. Saranno loro stessi, tramite le loro idee e mettendo a servizio degli altri le proprie capacità, a ideare e portare a termine il laboratorio.

Descrizione

L'obiettivo di questa fase è quello di ideare e produrre un elaborato finale di tutto il Laboratorio della fede che possa mettere in luce il percorso fatto dai ragazzi e creare occasioni concrete di collaborazione, progettazione e confronto tra loro. Si parte da un'analisi delle caratteristiche dei videogame.

Gli *screenshot*

Osservare diversi *screenshot*⁵⁶ presi da alcuni videogiochi e commentare il tipo di gioco, i colori, le inquadrature, il « clima ».

Per rendere più efficace questa attività si potrebbe dividere il gruppo in alcuni sottogruppi tematici: le luci, le inquadrature,

⁵⁶ Uno *screenshot* è tecnicamente una fotografia dello schermo che serve a bloccare una determinata immagine per poterla esaminare in seguito. Mentre si gioca a un videogioco, ad esempio, può essere utile eseguire alcuni *screenshot* per esaminare il tipo di inquadratura, le luci, i colori, la grafica e le emozioni che suscita. Per eseguire uno *screenshot* solitamente si preme una sequenza di tasti (su Mac ad esempio è *cmd+shift+3*, sui pc è il tasto *Stamp*) e immediatamente viene salvata nella cartella Immagini del computer una fotografia con tutto ciò che è presente in quel momento sullo schermo.

le emozioni, i colori... e chiedere ai vari gruppetti di riflettere solo su quel tema, di analizzare le differenze tra i vari videogiochi e di riflettere sulle motivazioni che hanno portato i programmatori a fare quelle determinate scelte. Quanto emerge viene riportato su un cartellone visibile a tutti.

Il brainstorming

Viene realizzato con i ragazzi un *brainstorming* scrivendo al centro del cartellone il termine «videogame» per raccogliere tutte le suggestioni, intuizioni, conoscenze che saranno utili per il lavoro di progettazione.

Il ruolo dell'educatore

Non avere un'idea già costruita, lasciarsi interrogare (e stupire!) dalle idee che nascono dai ragazzi, aiutare i ragazzi a non andare fuori tema e a non perdere tempo.

Aiutare a raccogliere le idee migliori e a trovare gli strumenti e i modi più efficaci per realizzarle.

Il ruolo dell'educatore in questa fase deve rimanere in equilibrio tra la moderazione degli interventi dei ragazzi e l'osservazione esterna. Se sono presenti più educatori sarebbe bene, se possibile, che di volta in volta si dividessero i compiti: alcuni si preoccupano di sollecitare gli interventi dei ragazzi, sospendendo il giudizio e aiutandoli a manifestare, secondo la dinamica precedentemente scelta, il proprio parere; altri educatori invece hanno il compito di osservare le reazioni dei singoli in merito al tema dell'incontro e le dinamiche che si manifestano all'interno del gruppo.

5° incontro: un gioco da... cristiani

Finalità

Accompagnare i ragazzi nella riflessione sul messaggio centrale che il video dovrà trasmettere. Durante la riflessione è buona cosa che inizino anche a emergere idee relative alla sceneggiatura, alla location e alle questioni tecniche che poi saranno riprese nell'incontro successivo.

Descrizione

Tramite alcune dinamiche di approfondimento, non più sul mondo dei videogame in generale, ma su questo preciso prodotto che è in fase di realizzazione, i ragazzi inizieranno a vedere il loro videogame che prenderà lentamente forma a partire dal suo contenuto principale.

Le redazioni

Una modalità molto utile per far emergere le idee del gruppo dei ragazzi è quella delle «redazioni»: per svolgere questa attività i ragazzi dovranno essere divisi in alcune redazioni giornalistiche non troppo numerose (non più di 5-6 ragazzi per gruppo); dovranno poi essere identificati i caporedattori, meglio se educatori, che proporranno ai diversi gruppi alcune domande per riflettere insieme. Dopo un tempo preciso, i gruppi dovranno ruotare cambiando redazione e quindi caporedattore (che non ruota con gli altri) e riflettere su altre domande che verranno

poste. Per ogni gruppo che risponde alle domande i caporedattori dovranno tenere un foglio di appunti.

Di seguito alcune domande per stimolare la riflessione progettuale nei ragazzi.

- Nei videogame i protagonisti incontrano ostacoli, nemici e prove da superare; quali difficoltà può incontrare il cristiano durante la sua giornata?
- Nel videogame si trovano aiuti (pozioni, medicine, munizioni) che rimettono in sesto il protagonista; quali aiuti riceve il cristiano? Dove può cercarli?
- Nel gioco sono presenti obiettivi e missioni da completare, nella vita di un cristiano quali obiettivi sono da perseguire? Abbiamo una missione? Quale?
- Nel gioco puoi salvare e ripartire da dove hai sbagliato quante volte vuoi... e nella vita come fai a ripartire dopo gli errori? Dove trova la salvezza il cristiano?
- Nel gioco puoi usare i trucchetti (vite infinite, sbloccare subito tutti gli aiuti), nella tua vita invece?
- Quando la tua fedeltà a Cristo e ai suoi insegnamenti è messa a dura prova? Quali sono le prove che dobbiamo affrontare giorno dopo giorno?

Al termine dell'attività, quando cioè i gruppi avranno girato per tutte le redazioni, i caporedattori sintetizzeranno quanto emerso e l'educatore riporterà su un cartellone, ben visibile a tutti, gli elementi chiave utili per l'elaborazione del video.

Il ruolo dell'educatore

L'educatore in questa fase gioca un ruolo cruciale pur non essendo chiamato a prendere decisioni concrete, ma deve essere molto bravo a condurre i ragazzi sulle piste migliori per veicolare i contenuti più adatti che la sceneggiatura dovrà esprimere. Deve aiutare i ragazzi nella riflessione, stimolarli nel confronto reciproco e fornire gli strumenti migliori per attuare le scelte finali.

6° incontro: un gioco di gruppo

Finalità

Prima delle riprese del video è necessario che i ragazzi siano divisi in alcuni gruppi di lavoro: sceneggiatura, location, suoni, effetti speciali, costumi, riprese e montaggio, solo per citarne alcuni.

In questo incontro quindi, dopo essere stati divisi nei vari gruppi, i ragazzi dovranno iniziare a stendere la sceneggiatura definitiva, a decidere il luogo delle riprese, a ipotizzare i costumi e gli eventuali effetti speciali e a prendere confidenza con la videocamera.

Descrizione

La divisione in gruppi è da farsi in maniera rapida all'inizio dell'incontro e può seguire anche le inclinazioni, le passioni e le competenze dei diversi ragazzi; in questo modo saranno più incoraggiati a mettere in luce le proprie capacità e i propri talenti.

L'ideale è che, dopo la divisione in gruppi, si possa avere un educatore per ciascun gruppo e una stanza per poter lavorare senza disturbarsi reciprocamente.

Un'indicazione di lavoro per ogni sottogruppo potrebbe essere la seguente.

- **Sceneggiatura.** È il gruppo che deve studiare, a partire dal messaggio deciso nell'incontro precedente, la sequenza delle scene del video. È molto importante che i ragazzi di questo gruppo abbiano sotto mano gli appunti dell'incontro precedente dai quali dovranno estrapolare le idee migliori e produrre la sceneggiatura finale.
- **Effetti speciali e suoni.** È il gruppo creativo per eccellenza. I ragazzi, a partire da alcuni suggerimenti presi dal gruppo della sceneggiatura, devono valutare se e quanto sia possibile inserire alcuni effetti speciali. Un buon punto di partenza può essere quello di esaminare alcuni *videogame in real life* esistenti per prendere spunto.
- **Ripresa e montaggio.** In questo gruppo sarebbe bene che fosse presente un ragazzo che abbia già un minimo di confidenza con le riprese e il montaggio dei video. Nel caso in cui non ci fosse nessuno all'interno del gruppo, potrebbe essere una buona idea invitare quella sera un ragazzo della parrocchia che può dare una mano in questo senso. Se non vi fosse neanche questa possibilità...niente paura! Su ogni computer sono già installati software semplicissimi per il montaggio video (MovieMaker in ambiente Windows e iMovie in ambiente Mac) e se durante questo incontro avrete con voi un pc sarà l'occasione giusta per iniziare a prenderne confidenza.
- **Location.** I ragazzi che lavoreranno in questo gruppo sono chiamati a una stretta collaborazione con quelli della sceneggiatura e devono iniziare a pensare ai luoghi, non trop-

po lontani da dove vivono, che si prestino maggiormente alle riprese. I ragazzi dovranno poi verificare di chiedere i permessi per poter fare le riprese nel caso dovesse trattarsi di un luogo privato.

- **Costumi.** In collaborazione con il gruppo che si occupa della sceneggiatura, i costumisti devono iniziare a ipotizzare come realizzare i costumi di scena per rendere ancora più bello e curato l'effetto finale. Si occuperanno di cercare in Internet alcune idee, di contattare amici e parenti che possano prestare i costumi, oppure potranno anche chiedere a qualche mamma o nonna se si rende disponibile a cucirne alcuni. In seguito i ragazzi saranno attenti a non smarrire né rovinare nessuno dei capi che gli saranno dati in prestito e di restituirli alla fine del laboratorio.

Il ruolo dell'educatore

In questa fase l'educatore, se da solo, dovrà farsi aiutare da alcuni adulti per gestire al meglio i diversi gruppi di lavoro, aiutando i ragazzi a operare le scelte migliori senza perdere molto tempo.

Al di fuori di questo incontro l'educatore e i diversi referenti dei gruppi di lavoro devono continuare a seguire i ragazzi nella loro opera fino al giorno delle riprese.

7° incontro: *pausa di riflessione*

Finalità

Dopo il lavoro sin qui svolto, i ragazzi sono chiamati a condividere con i propri amici anche qualcosa di intimo e personale

per imparare ad affidarsi sempre di più reciprocamente e gustare la bellezza dell'amicizia, della confidenza e dell'unità.

Descrizione

Durante le missioni tipiche del videogioco, spesso si presentano imprevisti, difficoltà e ostacoli da superare; per fortuna sono presenti anche aiuti che restituiscono vigore al personaggio, danno una mano a superare l'insidia e completare la missione.

Al termine del lavoro di progettazione e creazione del prodotto finale i ragazzi hanno imparato a conoscersi meglio, a stimarsi e a entrare in confidenza fra loro. Per approfondire questo processo di relazioni gli educatori possono proporre ai ragazzi di iniziare ad affidare agli altri un pezzetto della propria vita.

Il muro del pianto

Materiale: fogli A4 colorati, biro (o pennarelli) per tutti, uno stereo.

Durata: circa un'ora.

La stanza deve essere calda e accogliente, magari con una leggera musica di sottofondo che inviti alla riflessione, ma che non faccia addormentare!

All'inizio, a ogni ragazzo viene chiesto di riflettere su quali difficoltà incontra più spesso durante la sua giornata: a scuola, a casa, in oratorio, nello sport, con gli amici o in famiglia... e poi di scriverne almeno una sulla parte superiore del foglio che gli è stato consegnato.

Successivamente dovrà appendere il foglio al muro della stanza. Al termine di questa prima fase le pareti della stanza saranno piene delle «difficoltà» che i ragazzi avranno scelto di condividere con i propri amici.

A questo punto gli educatori chiedono ai ragazzi di andare a leggere tutti i fogli appesi alle pareti e di provare a scrivere, nella parte restante del foglio, un consiglio, un incoraggiamento, un suggerimento un aiuto per provare a superare quegli ostacoli o sfide personali.

In questo modo i ragazzi inizieranno a sentirsi responsabili gli uni del successo degli altri e cominceranno a conoscere il gusto della confidenza profonda e della responsabilità dell'amicizia.

Al termine dell'attività ogni ragazzo si reca a raccogliere il suo foglio nel quale troverà tanti consigli per provare a superare la sua difficoltà.

Il ruolo dell'educatore

Durante questo incontro, l'educatore deve contribuire a rendere il clima il più adatto possibile alla confidenza, all'apertura di sé e all'ascolto. Se lo ritiene opportuno, può partecipare all'attività proposta.

8° incontro: *ciak, si gira!*

Finalità

È il momento più operativo: la sceneggiatura è stata scritta, le parti sono state divise, i ragazzi hanno assunto i diversi ruoli davanti o dietro la videocamera... è il momento del ciak!

L'obiettivo di questa fase sarà quindi quello di ultimare le riprese del video nel modo più efficace e divertente possibile.

Descrizione

Va scelto il giorno delle riprese con cura: i ragazzi non devono avere fretta, ma sentire la giusta tensione di quando si va in scena. Anche la scelta della location più adatta è importante, per girare tutte le scene senza doversi spostare troppo e quindi perdere tempo. Deve essere una giornata soprattutto divertente, ma anche nella quale i ragazzi possano sperimentare la responsabilità dell'impresa comune. È necessario che ogni ragazzo sappia esattamente cosa fare e quando deve farlo.

Il ruolo dell'educatore

L'educatore deve farsi carico del coordinamento dei vari ruoli attribuiti ai ragazzi. Deve anche decidere quando sarà ora di fare una pausa e quando sarà più opportuno che i ragazzi, nonostante la fatica, rimangano concentrati.

CELEBRAZIONE

9° incontro: forti in Cristo

Il momento celebrativo non può mancare all'interno del Laboratorio della fede, esso è il momento in cui si ripensa a quanto fatto insieme, scendendo in profondità e affidando le fatiche e le conquiste nelle braccia del Padre. Per fare questo ci possono

essere molti strumenti, ma quello privilegiato rimane l'ascolto e l'approfondimento della parola di Dio che può essere svolto in varie forme e modi.

Il luogo

Per la celebrazione è sempre consigliato predisporre un luogo che inviti alla preghiera. La chiesa parrocchiale o una cappella sono le soluzioni migliori, ma anche una sala dell'oratorio opportunamente predisposta, con un crocifisso ben illuminato, o una statua può fare al caso nostro. Se la stagione lo consente, il momento della celebrazione può svolgersi all'aperto, in un luogo lontano da rumori e fonti di distrazione, in questo caso è bene predisporre un crocifisso intorno al quale far sedere i ragazzi.

Il canto

La nostra proposta è: *Il Signore è la mia forza* (Taizé). Il testo si presta molto bene per il lavoro che svolgeranno i ragazzi e per la riflessione che essi avvieranno: nella vita di tutti i giorni, nonostante le difficoltà e gli imprevisti, possiamo sempre contare sull'aiuto del Signore che ci dà forza ed è un rifugio sicuro.

Riflessione guida

L'educatore può introdurre la lettura biblica nel modo seguente: «Gesù parla a ognuno di noi anche in questo momento, è questa la forza dirompente della sua Parola! È diretta a te, adesso. Non è un semplice racconto, né una fiaba con una mo-

rale. Prendiamo spunto dalla conclusione della lettera che san Paolo ha scritto alla Chiesa di Efeso». Viene letto Ef 6,10-18. Segue un momento di silenzio in cui i ragazzi sono invitati a rileggere personalmente il brano e scegliere una frase o un'espressione che più li tocchi interiormente.

Attività

I ragazzi si dispongono seduti o in piedi, davanti alla croce e si tengono per mano. Si esegue un canto a canone, come quello precedentemente proposto, e ogni tanto si interrompe, così che ogni ragazzo possa ripetere ad alta voce il versetto che più lo ha colpito della lettura ascoltata; poi si ricomincia il canto e poco dopo lo si interrompe di nuovo, per intervallare momenti di preghiera silenziosa ai versetti scelti.

VERIFICA

10° incontro: *facciamo il punto... perché il gioco è una cosa seria!*

Finalità

Al termine di tutto il percorso è bene sostare e verificare il cammino fatto insieme.

La verifica non dovrà concentrarsi tanto sull'aspetto concreto dell'impresa comune, ma sulle relazioni tra i ragazzi, sulle dinamiche, positive e critiche, che si sono manifestate, per fare sì che l'intero progetto possa portare dei benefici nei singoli ragazzi e nel gruppo nel suo complesso.

Di seguito vi proponiamo alcuni strumenti utili per una verifica:

Il postino

I ragazzi sono disposti in cerchio e ognuno di essi ha un foglio bianco sopra il quale scrivere il suo nome in calce. Al VIA ogni ragazzo passa il foglio alla sua sinistra e scrive una breve frase diretta al proprietario del foglio esprimendo ciò che di positivo pensa di lui. Ogni ragazzo deve quindi pensare a qualcosa di positivo e scriverlo sul foglio.

Attenzione! Questa attività serve per irrobustire i legami all'interno del gruppo e migliorare la percezione che ognuno ha di se stesso, quindi l'educatore deve ribadire che i commenti da scrivere devono essere solamente positivi: un ringraziamento, un complimento, una considerazione positiva...

Dopo che ognuno ha scritto il suo commento, passa il foglio ancora una volta alla propria sinistra e si ricomincia fino a che ogni ragazzo non avrà ricevuto il suo foglio di partenza.

SMS

Sono distribuiti ai ragazzi alcuni foglietti e vengono comunicate alcune domande stringenti riportate anche su un cartellone o una lavagna ben visibile: cosa mi è piaciuto? Cosa non mi è piaciuto? Cosa è mancato? Ogni ragazzo deve scrivere la risposta a queste domande su un foglietto, stando bene attento a non superare i 160 caratteri consentiti.

Cari amici, vi scrivo

A ogni ragazzo viene consegnata una lettera preimpostata con alcuni spazi bianchi. Ad esempio la lettera potrebbe avere alcune frasi iniziate del tipo: «Cari amici, al termine di questo percorso... sono contento perché... sono stupito da... mi è piaciuto molto quando... non mi è piaciuto affatto quando... mi auguro che...».

Ogni ragazzo deve completare la lettera in maniera personale ma senza firmarla, dopodiché la consegnerà all'educatore il quale leggerà tutte le lettere al gruppo.

Il ruolo dell'educatore

In questa fase del percorso all'educatore è chiesto di saper condurre i ragazzi verso una verifica che possa contribuire ad aumentare la loro percezione positiva dei compagni, il senso di soddisfazione per aver compiuto un'impresa insieme e contribuire così anche ad aumentare il senso di appartenenza al gruppo e a una comunità.

11° incontro: la presentazione del video

Finalità

Una volta che il video è pronto e la verifica dell'intero percorso è stata fatta, è ora di presentare il prodotto finale!

Descrizione

Per dare il giusto risalto all'elaborato, è bene organizzare nel modo migliore la serata di presentazione.

Nelle settimane precedenti è premura dei ragazzi creare un volantino *ad hoc*, spargere la voce tra gli amici, i genitori, i compagni di scuola... magari utilizzando Facebook, Twitter e tutti gli strumenti a loro disposizione.

I ragazzi potranno anche attivarsi per chiedere a qualcuno (il parroco, l'educatore o... anche uno di loro stessi) di presentare il percorso fatto nei mesi precedenti e il lavoro che hanno svolto fino a quella sera.

Potrebbe essere una buona idea anche quella di contattare un esperto di videogame che possa fare un commento prima o dopo la proiezione, per dare anche un tono «di spessore» alla serata.

Nei giorni precedenti si deve allestire bene la location in cui sarà proiettato il video: una parete bianca o un telo, un buon impianto audio e, perché no, un buon rinfresco da offrire a tutti i partecipanti dopo la proiezione, per contribuire ad aumentare il clima di festa e di accoglienza.

Il giorno stesso i ragazzi devono essere presenti sul posto almeno un'ora prima della proiezione, per dare gli ultimi ritocchi alla sala e iniziare ad accogliere le persone che piano piano arriveranno.

Il ruolo dell'educatore

Durante la serata di presentazione e nei giorni che la precedono, l'educatore deve essere presente in ogni momento e avere sotto controllo ogni dettaglio, da quelli tecnici (luci, video, audio, cibo, eventuale riscaldamento) a quelli emozionali (incoraggiare i ragazzi, motivare quelli più affaticati o tesi, frenare quelli più irruenti e disorganizzati).

L'educatore deve soprattutto lasciar fare ai ragazzi, in modo tale che si assumano la responsabilità del buon esito della serata.

BIBLIOGRAFIA - FILMOGRAFIA - SITOGRAFIA

Carletti A. - Varani A., *Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie*, Erickson, Gardolo (TN) 2007.

Pellitteri M., *Mazinga nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Castelvevchi, Roma 2000.

Ralph Spaccatutto, film, Disney, 2012

Thomas D. - Orland K. - Steinberg S., *The videogame style guide and reference manual*, Power Play Publishing, 2007, pp.79-82 (utile soprattutto per conoscere la storia dei videogame).

The Effects of Video Games on Children: What Parents Need to Know, <http://www.pedsforparents.com/articles/2791.shtml>

Tron - Legacy, film, Disney, 2010.

Varani A., *Nuove tecnologie e processi cognitivi in Informatica & Scuola*, n. 1, marzo 2001.

Per una panoramica sulla storia dei videogiochi si può consultare: http://it.wikipedia.org/wiki/Storia_dei_videogiochi