

Titolo: Attacco Tech

Obiettivo:

Per far conoscere ai bambini i Brain Drivers, i motori che muovono il nostro cervello, e sviluppare un pensiero più critico sull'uso della tecnologia nelle loro vite.

Intro:

La tecnologia ha cambiato le nostre vite, ma fa bene allo sviluppo del cervello? In questo veloce gioco di carte, i bambini imparano di più su come la tecnologia è progettata appositamente per piacere al cervello. Man mano che i bambini imparano di più su se stessi, possono valutare i loro sentimenti nei confronti della tecnologia per prendere decisioni migliori sul suo ruolo e su come utilizzarla.

In collaborazione con Teodora Pavkovic,
Psicologa



Materiali:

- Penne/matite/pastelli colorati
- Carte Attacco Tech e Fatti– 30 fatti sul cervello e 12 fatti tecnici
- Carte Brain Driver – 1 per giocatore
- Imparare a crescere: Tecnologia e cervello

Istruzioni:

Ogni giocatore riceve una carta *Brain Driver* con l'illustrazione di un cervello con 4 quadranti che mostrano 4 motori del cervello (Brain Drivers -sentirsi connessi, sentirsi compresi, sentirsi pieni di energia, sentirsi al sicuro).

I giocatori, a turno, pescano delle carte dal mazzo *Carte Attacco Tech e Fatti*, leggendo il fatto ad alta voce per determinare quale Brain Driver colorare sulla loro carta Brain Driver (le risposte possono variare).

Il giocatore colora in UNA sezione sulla sua carta *Brain Driver* per mostrare quale dei quattro Brain Driver è attivato nella situazione.

I giocatori fanno a gara per colorare completamente il loro cervello. Se ottengono lo stesso Brain Driver, non colorano più, ma passano il turno al giocatore successivo.

Casualmente nel mazzo ci sono carte ATTACCO TECH che sono superpotenziate e che riguardano tutti i giocatori.

Se un giocatore pesca una carta ATTACCO TECH, quel giocatore legge la carta ad alta voce e tutti i giocatori discutono e decidono quale/i Brain Driver/i è/sono interessato/i (le risposte possono variare). Gli ATTACCHI TECH possono riguardare più di un Brain Driver. Tutti i giocatori cerchiano la sezione o le sezioni del Brain Driver sulla propria carta del cervello per mostrare che è stata colpita dall'ATTACCO TECH.

Il gioco finisce in un lasso di tempo prestabilito (5-8 min). L'obiettivo del gioco è quello di colorare per primi la carta Brain Driver, ma l'obiettivo del gioco è imparare piuttosto che "vincere".

Punti di Discussione:

- Come ti trovi con la tecnologia? Ne hai troppa poca, troppa o la giusta quantità di tecnologia nella tua vita? Come mai?
- Come ti sei sentito quando hai vissuto un ATTACCO TECH?
- Come usano la tecnologia i tuoi amici? Quali sono i problemi che incontrano con la tecnologia?
- In che modo il consumo di tecnologia è simile o diverso dal nostro consumo di zucchero o fast food (e, se appropriato, potresti chiedere ai ragazzi più grandi di discutere di cose come la nicotina o l'alcol)?
- Cosa possono fare i bambini? Se potessi condividere le tue idee su una piattaforma globale attraverso il POP-UP Festival e la Giornata mondiale dell'infanzia dell'UNICEF, cosa diresti ai giganti della tecnologia? Ai genitori?



POP-UP FESTIVAL