



IV SETTIMANA SCHEMA

HASHTAG	DESCRIZIONE	OGGETTO PER RACCONTO	BRANO DI VANGELO
#PUNTAREINALTO	Una delle dinamiche fondamentali del videogioco è quella della missione. Ogni giocatore deve andare in giro per il mondo, cercare e trovare oggetti, collezionarli per poterli usare in seguito per uno scopo più grande. Solo puntando in alto, partendo dal basso, si può portare a termine la propria missione.	Schermo. Indica lo sguardo che si vuole avere, una visione d'insieme che punta ad arrivare in alto.	Nella parabola del tesoro nel campo (Mt 13,44-46) Gesù racconta che anche il regno dei cieli deve essere trovato. Perché la gioia sia piena occorre darsi totalmente, vendere ciò che si ha per possedere il tesoro.
#INSIEME	L'aspetto della <i>community</i> è fondamentale per ricordarsi che, anche se si è davanti a uno schermo, si può (e in alcuni casi si deve) collaborare per raggiungere l'obiettivo.	Cuffie con microfono. Strumento fondamentale per comunicare con tutte le persone che sono online e che assieme al giocatore vogliono raggiungere l'obiettivo.	I discepoli fin dai tempi di Gesù sono stati tentati dalla gelosia, di tenersi Gesù per sé. Quando Giovanni chiede a Gesù se deve impedire a uno che non è tra i discepoli di predicare in nome di Gesù, lui lo sgrida (Mc 9,38-39).
#SFIDE	In ogni videogioco una delle sfide più interessanti è quella di superare i vari livelli. Per raggiungere la meta finale è necessario oltrepassare delle tappe intermedie, che permettono di migliorare sempre, e affrontare sfide via via più difficili. Passo dopo passo, si deve affrontare lo scoglio del livello per andare avanti.	Joystick. Il terminale che permette al giocatore di comandare l'avatar, il protagonista del gioco; serve per raggiungere e superare il livello e tutte le sfide che vengono proposte.	Le prove e i livelli che siamo chiamati a superare per entrare nella vita sono diversi. Così anche nel brano di Mt 19,16-21, dialogando con il "giovane ricco" Gesù mostra che non ci si può fermare prima di essersi giocati fino in fondo.
#CONUNLIMITE	Fondamentale è ricordarsi del limite. Il concetto di fatica cambia e la ludopatia è una conseguenza possibile nel mondo dei videogiochi. È quindi importante ricordarsi di porsi un limite.	Orologio. «Ancora 5 minuti»: la valenza educativa e l'importanza dell'uso responsabile dei videogiochi sono fondamentali. Bisogna ricordarsi che è necessario staccare dopo aver giocato per un po'.	Nel contesto frenetico dell'arresto di Gesù, i discepoli mettono mano alla spada. È Gesù a fermarli: «Basta così!» (Lc 22,47-51).
#OBIETTIVO	Focalizzarsi sempre su un obiettivo ben preciso è caratteristico dei videogiochi. Così i giocatori sono concentrati sul suo raggiungimento.	Mouse. Consente di vedere e di puntare sempre all'obiettivo. Così come attraverso il mouse, anche nella vita si deve cercare di puntare a un determinato obiettivo.	Quando Gesù risorto invia in missione i suoi, dà loro un obiettivo preciso: invitare gli altri a diventare discepoli come loro (Mt 28,16-20).

