

FONDAZIONE COMUNITARIA Tre incontri dal 28 settembre

Mondo online e gaming, le nuove sfide digitali

L'iniziativa gratuita dedicata a genitori, educatori e insegnanti, sulla piattaforma Zoom con esperti dei media

■ Che cos'è la cittadinanza online? E chi sono gli spettatori? Soprattutto è possibile che attraverso i videogiochi bambini e ragazzi imparino qualcosa e che non vengano fagocitati in un mondo virtuale che li mette in difficoltà?

Sono domande che i genitori si fanno di continuo e a cui vuole rispondere un ciclo di incontri intitolato "Mondo online, gaming, narrazione digitale: le tre nuove sfide" e promosso dal progetto *Im-Patto Digitale*, che è coordinato dalla Fondazione Comunitaria della Provincia di Lodi ed è nato su impulso di Fondazione Cariplo e dell'Impresa sociale *Con i Bambini* nell'ambito del Fondo per il contrasto alla povertà educativa minorile. Gli incontri si terranno online sulla piattaforma Zoom e vedranno "in cattedra" tre esperti del CREmit, il

Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia dell'Università Cattolica di Milano.

Docenti e consulenti che scandagliano il mondo virtuale per individuarne le potenzialità e le eventuali problematiche.

Il ciclo di conferenze si rivolge a genitori, insegnanti ed educatori, è gratuito ma occorre registrarsi per partecipare e punta a formare gli adulti perché siano in grado di formare bambini e adolescenti.

Il primo incontro sarà tenuto da Stefano Pasta, ricercatore del CREmit e si intitola "I giovani: non nati ma cittadini digitali".

Si terrà il **28 settembre**, dalle 18 alle 20, e si occuperà della sfida che genitori, insegnanti, educatori e cittadini vivono al tempo del web sociale. Il tema chiave è che non si nasce "nativi digitali", ma piuttosto - con la fatica e la bellezza che caratterizzano l'educazione - si prova a diventare "cittadini digitali". Anche perché oggi la competenza digitale non può essere intesa unicamente come capacità tecnica,

che pur è importante, ma il cittadino digitale è colui che sa attivare pensiero critico e responsabilità nel digitale.

O meglio, "online": questo neologismo che indica come online e offline, sebbene abbiano delle loro specificità, siano caratterizzati da continui rimandi.

Il secondo incontro vedrà protagonista Laura Comaschi, Project Manager del CREmit, e si terrà il **20 ottobre** dalle 18 alle 20.

Il titolo è "Narrare e narrarsi nel web: siamo tutti "spettatori". Si rifletterà su come narrare e narrarsi nel web siano ormai una pratica socio-culturale che richiede conoscenza dei linguaggi, senso critico e responsabilità.

Oggi nel digitale siamo "spettatori", cioè oltre ad essere fruitori siamo autori di contenuti culturali. Ma come è possibile maturare consapevolezza e creatività in quello che pubblichiamo? Il terzo incontro, affidato all'esperta di educazione dei media Federica Pelizzari, è in programma per il **10 novembre** dalle 18 alle 20. In questo

caso il titolo è quasi una provocazione: "Quando i videogiochi fanno bene".

L'esperta esaminerà le opportunità ma anche le sfide offerte dai videogiochi e fornirà esempi pratici di strumenti e attività di gioco e videogioco che possono essere utilizzati nella vostra pratica didattica quotidiana.

Per aderire si può andare sul sito della Fondazione Comunitaria di Lodi o sul sito di Im-Patto Digitale: <https://percorsiconibambini.it/impattodigitale/>. ■

Iniziativa di Fondazione Comunitaria su mondo online e gaming

Che cos'è la cittadinanza online? E chi sono gli spettatori? È possibile che attraverso i videogiochi bambini e ragazzi imparino qualcosa?



Peso: 41%