

IM-PATTO DIGITALE La riflessione

Videogiochi on line: «Aiutano a sviluppare abilità intellettive»

■ Sono oltre 100 le famiglie che hanno partecipato agli incontri su Zoom del progetto Im-Patto Digitale coordinato dalla Fondazione Comunitaria della Provincia di Lodi e nato su impulso di Fondazione Cariplo e dell'Impresa sociale **Con i Bambini** nell'ambito del Fondo per il contrasto alla **povertà educativa** minorile, con un milione di euro di investimento in tre anni. Un successo che ha convinto gli organizzatori a replicare in primavera, con nuovi incontri con esperti di livello nazionale che parleranno in modalità virtuale e momenti pubblici per aiutare i genitori ad affrontare le paure del digitale. Perché il pensiero comune spesso è da sfatare. È il caso per esempio dei videogiochi e di ciò che si è abituati a sentire al riguardo. Uno dei temi al centro dell'incontro dedicato al

gioco on line e condotto da Federica Pelizzari del Cremit, in cui i genitori hanno ricevuto l'invito a non guardare storto i loro figli se trascorrono il tempo incollati su schermi di pc e telefonini. «Ci ha spiegato che i giochi fanno anche bene - sottolinea Alfredo Mazzola della coop Mosaico Servizi, che ha coordinato l'evento come partner del progetto Im-Patto Digitale -. È stato uno spunto interessante perché siamo stati invitati a capovolgere la prospettiva. Noi adulti diciamo ai ragazzi di non stare sempre davanti ai giochi e invece quante cose si possono imparare e quante abilità possono sviluppare i nostri figli se lo fanno. Nel gaming spesso trovano anche un aiuto per prevenire la chiusura». Secondo Federica Pelizzari, che ha chiuso il ciclo di tre incontri intitolato

“Mondo onlife, gaming e narrazione digitale: le tre nuove sfide”, i ragazzi socializzano quando si dedicano ai videogiochi e lo fanno meglio di quanto non accada se stanno costretti in un banco a scuola, in un contesto in cui non si può parlare. Il videogioco stimola una serie di attività e aiuta i piccoli a sviluppare anche delle attività intellettive. L'importante è scegliere giochi adeguati. La serie di tre incontri è stata promossa in collaborazione con il Cremit dell'Università Cattolica di Milano sempre all'interno del progetto Im-Patto Digitale. ■

L. G.



Da Im-Patto Digitale una visione controcorrente sul gaming on line



Peso: 27%