

«Quando i videogiochi non sono il demonio e possono istruire»

Promosso un corso virtuale da Fondazione Comunitaria e Cattolica su gioco e internet

LODI

● Al corso virtuale sui videogiochi i genitori hanno imparato che le console «non sono il demonio, ma possono istruire». La cooperativa Mosaico Servizi, all'interno del progetto Impatto digitale di Fondazione comunitaria, ha promosso un corso virtuale su gioco e internet, in collaborazione con esperti del Cremit dell'Università Cattolica. Il consiglio di Federica Pellizzari del Cremit è stato che «i giochi fanno bene - come sottolinea Alfredo Mazzola della cooperativa Mosaico servizi, che ha anche coordinato l'evento - tanto che il corso 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, proprio attraverso le console, si possono imparare tante cose e acquisire abilità. Tutto facendolo nel gaming, dove i ragazzi trovano spesso anche un aiuto per prevenire la chiusura». Secondo la Pellizzari, infatti, i ragazzi, giocando, socializzano molto più di quanto facciano in un banco a scuola, dove non si può parlare. Invece il videogioco stimola una serie di attività e aiuta i piccoli a sviluppare anche capacità intellettive. Certamente, però, ribadiscono gli esperti, è importante scegliere giochi adeguati.

Il ciclo di incontri intitolato "Mondo on-line streaming e narrazione digitale, le tre nuove sfide", è stato promosso e coordinato dalla Fondazione comunitaria, su impulso

di Fondazione Cariplo e dell'Impresa sociale con i bambini. Tutto nell'ambito del fondo per il contrasto alla povertà educativa minorile. E si stanno organizzando incontri per la primavera con i esperti di livello nazionale che parleranno in modalità virtuale, ma anche durante momenti pubblici. Con l'obiettivo di aiutare i genitori ad affrontare il digitale. **_PA**



Peso: 11%