

# VIDEOGIOCHI, MEDIA LITERACY E COMPETENZE DINAMICHE IN TEMPO DI CRISI.

## Framework e proposte per la scuola e l'educazione

Il seminario è rivolto a insegnanti, educatori ed educatrici impegnati, in particolare, con gli adolescenti. Il tema è duplice: da un lato supportare oggi competenze che fanno riferimento all'ecosistema digitale, dall'altro riflettere sui videogiochi e sul gioco come mediatori didattici. L'occasione è fornita dal progetto internazionale Yo-Media, Youngsters' media literacy in times of crisis, finanziato dall'European Media and Information Fund.

### Saluti

### Interventi

**La cornice: il progetto Yo-Media (Youngsters' Media Literacy in Times of Crisis):  
sviluppare competenze giocando**

Alessandra CARENZIO, Università Cattolica del Sacro Cuore

**Vite extra. Educare a una cultura del videogioco**

Alessandro SORIANI, Università di Bologna

**Informazione, disinformazione, fake news. Giochi e videogiochi come strumenti educativi**

Stefano PASTA, Università Cattolica del Sacro Cuore

**Giocare per crescere. Il potere del gioco per sviluppare l'apprendimento negli adolescenti**

Federica PELIZZARI, Università Cattolica del Sacro Cuore

Al termine del seminario è previsto un buffet di chiusura

## Seminario

**Lunedì 25 novembre 2024**  
**Aula C012, ore 15.30 - 18.00**  
Via Carducci, 28/30 - Milano



[CLICCA QUI](#)



UNIVERSITÀ  
CATTOLICA  
del Sacro Cuore