

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