



**SERVIZIO DI PSICOLOGIA
DELL'APPRENDIMENTO E DELL'EDUCAZIONE
IN ETÀ EVOLUTIVA**



VIDEOGIOCO: IMPARO?
I videogiochi nei contesti educativi e scolastici

Giornata di studio

Sabato 19 novembre 2011
Largo Gemelli, 1 – 20123 Milano
Aula Pio XI

I videogiochi rappresentano una realtà che incide sull'immaginario di tutti, non solo dei giocatori. Oggi la questione non può più essere posta nei termini “videogiochi: sì o no?”; la vera urgenza sul piano educativo e formativo riguarda piuttosto il tema “videogiochi: come e quanto?”.

In ambito internazionale si parla ormai diffusamente dell'efficacia del *Digital Game Based Learning* (DGBL) nei contesti di formazione scolastica e professionale. La ricerca conferma che attraverso i giochi digitali si possono acquisire diverse abilità, sebbene non sia ancora chiaro in che misura vengano trasferite in altri contesti. Tuttavia, quando si parla di bambini e ragazzi, agli aspetti cognitivi e comportamentali si affiancano temi quali le emozioni, le relazioni sociali, i rischi e le potenzialità e gli accorgimenti sul piano psico-pedagogico. La tavola rotonda cercherà di accostare diverse prospettive: le esperienze di grandi aziende, le analisi della psicologia e della pedagogia. Obiettivo comune è di mettere in luce le potenzialità, i “campanelli di allarme”, le modalità più efficaci per rendere un'attività che nasce per lo svago anche un'occasione di crescita.

Programma

ore 9	Saluti e introduzione Prof. Alessandro Antonietti (<i>responsabile dello SPAEE</i>)
ore 9.30-11.30	Intervengono alla Tavola rotonda: <ul style="list-style-type: none">• Talitha Malagò (<i>AESVI – Associazione Editori Software Videoludico Italiana</i>)• prof. Pier Cesare Rivoltella (<i>CREMIT - Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Informazione, alla Tecnologia</i>)• Ivan Venturi (<i>Koala Games – TIconBLU</i>)• prof. Carlo Galimberti e prof. Matteo Cantamesse (<i>LICENT - Laboratorio di Interazione Comunicativa e Nuove Tecnologie</i>)• prof.ssa Manuela Cantoia (<i>SPAEE</i>)
ore 11.30–12.30	Dibattito
ore 14 -17	Laboratori
Laboratorio 1	Videogiochi e creatività – Barbara Colombo e Chiara Valenti
Laboratorio 2	Videogiochi e apprendimento tra contenuti e abilità – Manuela Cantoia e Alessandro Pennati
Laboratorio 3	L'esperienza videoludica tra cognizione e emozione – Lorenzo Romeo e Nicoletta Nardelli

Per iscriversi compilare il modulo online sul sito www.spacee.it o inviare la scheda sotto riportata al numero di fax 02.72342280, entro il **10 novembre 2011**.

Si assicura l'iscrizione alle prime 200 domande pervenute; gli esclusi verranno contattati personalmente.

La partecipazione è gratuita e sarà rilasciato attestato di partecipazione.

La giornata di studio rientra nelle iniziative di formazione e aggiornamento dei docenti realizzate dalle Università e automaticamente riconosciute dall'Amministrazione Scolastica ai sensi degli artt. 62 e 66 del CCNL Comparto Scuola 2003 e provvedimenti successivi e dà luogo, per gli insegnanti di ogni ordine e grado, alla possibilità di usufruire dall'esonero dal servizio per la partecipazione ad iniziative di formazione.



Via Nirone, 15 – 20123 Milano
Tel. 02-72342284
Fax 02 72342280
e-mail spacee@unicatt.it

Il Servizio di Psicologia dell'Apprendimento e dell'Educazione (SPAEE) dell'Università Cattolica svolge attività di progettazione, ricerca, consulenza, diagnosi e intervento sulle problematiche dell'apprendimento nei contesti scolastici, formativi, educativi e riabilitativi. Il Servizio si rivolge ad insegnanti, dirigenti, operatori, genitori e studenti tramite sportello di consulenza, colloqui e percorsi individuali, attività di piccolo gruppo, progetti d'intervento nelle strutture, giornate di studio. Le attività possono svolgersi presso la sede dello SPAEE, presso gli enti richiedenti o a distanza per mezzo di strumenti telematici. Per avere informazioni sulle attività e iscriversi alla newsletter così da poter ricevere gli aggiornamenti, è possibile visitare il sito: www.spacee.it

SCHEMA DI ISCRIZIONE

Cognome e nome.....

Scuola/Ente di appartenenza.....

Indirizzo.....

Numero di telefono.....

E-mail.....

Se insegnante, specificare il livello scolastico nel quale si opera:

☐ scuola dell'Infanzia

☐ scuola Primaria

☐ scuola Secondaria di I grado

☐ scuola Secondaria di II grado

Indicare di seguito la preferenza per i laboratori del pomeriggio. Compatibilmente con le esigenze organizzative, l'assegnazione ai laboratori terrà conto della preferenza indicata.

☐ Laboratorio 1 Videogiochi e creatività – Barbara Colombo e Chiara Valenti

☐ Laboratorio 2 Videogiochi e apprendimento tra contenuti e abilità - Manuela Cantoia e Alessandro Pennati

☐ Laboratorio 3 L'esperienza videoludica tra cognizione e emozione - Lorenzo Romeo e Nicoletta Nardelli

Desidera rimanere informato/a delle iniziative dello SPAEE attraverso la newsletter?

☐ Sì

☐ No