

VILLAMAGNA: CAMPAGNA ADICONSUM PER USO INTELLIGENTE VIDEOGAME

8 Aprile 2011

VILLAMAGNA – Il videogioco come collante familiare. È questo l'obiettivo della campagna nazionale di sensibilizzazione promossa da Adiconsum che il prossimo 13 aprile farà tappa a Villamagna (Chieti) per incontrare studenti e adulti.

L'appuntamento è presso il polo didattico "Nicolino D'Onofrio" dove, a partire dalle 8.00, ragazzi e genitori potranno interagire utilizzando i videogiochi in una serie di attività teoriche e pratiche. Unico piccolo centro abruzzese a ospitare l'iniziativa, l'incontro di Villamagna è stato fortemente voluto dall'amministrazione comunale, che dallo scorso anno ha avviato collaborazioni con partner nazionali e internazionali per promuovere campagne di informazione e sensibilizzazione dedicate ai più giovani.

L'incontro del 13 aprile giunge a conclusione di un'indagine promossa da Aesvi (Associazione Editori Software Videoludico Italiana) e Adiconsum dal titolo "Videogiochi e Famiglia". Confrontando diverse situazioni familiari e' emerso il forte divario tra il mondo dei ragazzi e quello degli adulti nella conoscenza e nell'uso dei videogame. Da qui l'esigenza di colmare questo gap generazionale con un percorso culturale incentrato sugli imperativi "conoscere, usare, condividere".

Dopo una sessione di lavori dedicata alla comprensione delle caratteristiche di uno dei passatempi preferiti dei più piccoli, genitori e insegnanti saranno pertanto coinvolti in un'esperienza di interazione denominata "Role Playing".

Attraverso la simulazione, gli adulti potranno sperimentare quali sono le strategie e i vissuti emotivi dei propri figli mentre giocano con i videogame, facilitando in questo modo la comunicazione tra generazioni distanti.

"Se usato correttamente – commenta il sindaco di Villamagna, Paolo Rosario Nicolo' – il videogioco puo' anche migliorare didattica e apprendimento dei ragazzi. E' pertanto compito dei genitori costruire un 'ponte' sulle differenze che tradizionalmente dividono questi due mondi, trasformando un momento di gioco in un'occasione preziosa di dialogo con i piu' piccoli".