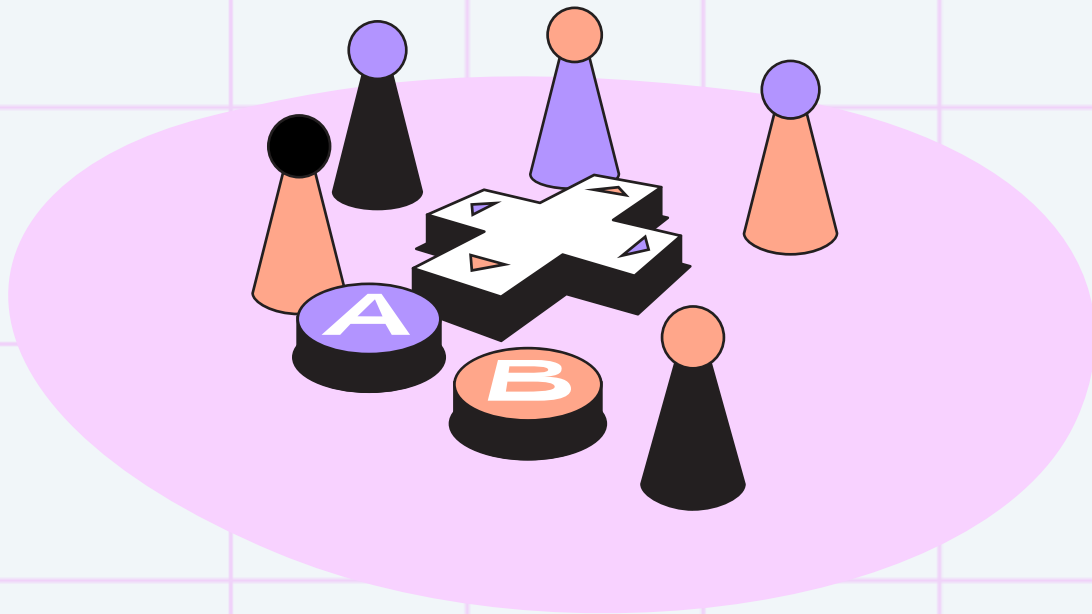




## GAMING & PARENTS

**Linee guida  
metodologiche  
e strategie di  
coinvolgimento  
per genitori e  
figure parentali**



Co-funded by  
the European Union

# Indice dei Contenuti

03

Introduzione e  
finalità del  
documento

04

Principi  
metodologici

06

Schema del  
programma  
educativo

09

Conduzione e  
setting dei  
laboratori

12

Materiali di  
supporto e  
autoformazione

17

Conclusioni

# Introduzione e finalità del documento

Questo documento, intitolato **Linee guida metodologiche e strategie di coinvolgimento per genitori e figure parentali**, accompagna e integra **Gaming Together. Toolkit di Mediazione Digitale Parentale**, il deliverable principale della prima attività del progetto **Gaming and Parents**.

Queste linee guida hanno lo scopo di trasformare i contenuti teorici e pratici del Toolkit in uno strumento educativo applicabile, capace soprattutto di orientare nuovi educatori degli adulti, counselor e operatori sociali nella replicazione del programma formativo rivolto, come suggerisce il titolo stesso del nostro progetto, a genitori e figure parentali.

In un certo senso esse costituiscono quindi la guida metodologica per l'erogazione del percorso di educazione parentale e alfabetizzazione digitale sperimentato nel corso del 2025 da parte di **Close in the Distance** e **Rafípróttasamband Íslands (RÍSI)**, e cioè le organizzazioni di partenariato di **Gaming and Parents**.

L'obiettivo è offrire un modello educativo accessibile, relazionale e replicabile, che permetta di:

- promuovere la consapevolezza genitoriale rispetto al consumo videoludico dei figli e al ruolo del gaming nella crescita cognitiva e sociale;
- favorire il dialogo familiare e la partecipazione condivisa alle esperienze digitali;
- ridurre la distanza intergenerazionale che ancora caratterizza il rapporto tra genitori e cultura videoludica;

- fornire strumenti per riconoscere comportamenti a rischio e incoraggiare un uso sano, consapevole e partecipato dei media digitali.

Queste linee guida hanno dunque una doppia funzione:

**Di accompagnamento**, poiché spiegano come utilizzare in modo pratico le risorse del Toolkit e come strutturare, nel concreto e secondo le metodologie dell'educazione continua non formale, le specifiche sessioni;

**Di trasferibilità**, perché consentono a nuovi soggetti (educatori degli adulti, centri di supporto familiare, organizzazioni non profit e associazioni varie) di riprodurre il programma educativo nei propri contesti locali.

Il documento sintetizza le esperienze maturate durante la realizzazione dei 7 laboratori educativi in Italia e in Islanda, svolti nel corso dell'implementazione di **Gaming and Parents**, e ne traduce l'impianto metodologico in un format modulare facilmente adattabile a differenti pubblici e durate. In coerenza con i principi dell'**educazione non formale** e del **counselling relazionale**, le linee guida intendono quindi restituire una cornice pedagogica chiara e flessibile, orientata non solo all'informazione, ma soprattutto alla costruzione di competenze e consapevolezze condivise tra "più giovani" e "più adulti". L'approccio del progetto – e di questo documento – si fonda sull'idea che il videogioco non sia un ostacolo, ma un nuovo linguaggio educativo, che può davvero trasformarsi, anche piuttosto facilmente, in un'occasione di dialogo e di crescita dei nostri sistemi-famiglia.



Co-funded by  
the European Union

# Principi metodologici

L'approccio metodologico del programma educativo descritto in queste Linee Guida si fonda su un insieme di principi chiave che riflettono l'approccio educativo promosso da **Close in the Distance** e **RÍSí**, guidando nel corso del 2025 le implementazioni laboratoriali di **Gaming and Parents**.

Nell'ottica della replicabilità e della trasferibilità verso nuovi tutor, educatori degli adulti e figure genitoriali, l'obiettivo è ora quello di delineare in che modo potere sviluppare sessioni di apprendimento non formale, partecipativo e riflessivo, con una forte dose di esperienziale, nelle quali il videogioco diventa uno strumento educativo, relazionale e di confronto, attraverso cui rinsaldare il dialogo familiare, contribuendo di fatto alla riduzione del divario digitale tra generazioni.

## 1. L'educazione non formale come spazio di consapevolezza

Le attività del programma, che si riflettono in forma più estesa nel Toolkit, sono concepite all'interno della cornice dell'educazione non formale, e cioè quel processo di apprendimento che valorizza l'esperienza personale, la partecipazione e il confronto. Il non formale è abbastanza lontano dalle logiche "accademiche" e frontali, perché promuove:

- l'apprendimento basato sull'esperienza ("learning by doing"),
- la riflessione condivisa su casi reali e vissuti quotidiani,
- la costruzione di significati comuni a partire dal dialogo tra i partecipanti, generalmente mediato da uno o più facilitatori.

In quest'ottica, ogni sessione può davvero diventare un luogo di apprendimento relazionale, dove il genitore è considerato non destinatario passivo ma protagonista e co-autore del processo educativo. In più (cosa non da poco), non è generalmente richiesta ai partecipanti alcuna preparazione iniziale, ma soltanto la loro disponibilità al dialogo, al mettersi in discussione e, al massimo, a condividere le proprie esperienze.

## 2. Il modello relazionale e il counselling dialogico

Andando un po' più nel dettaglio, un programma educativo come quello di **Gaming and Parents** è anche abbastanza vicino alle forme del counselling familiare e relazionale, perché fa propria una metodologia di gruppo basata sull'ascolto attivo, la condivisione di esperienze e la rielaborazione guidata, anche dal punto di vista emotivo e soggettivo.

In questo senso i laboratori dovrebbero essere condotti da una coppia educativa, composta da un counselor e un educatore (ma le due dimensioni possono coincidere nella stessa persona: il facilitatore) perché, oltre a introdurre i temi chiave e gli spunti di riflessione (nel nostro caso legati alla cultura videoludica, al cosiddetto digitale quotidiano, alla mediazione digitale parentale, e così via), dovrebbero portare la discussione verso la riflessione collettiva e lo scambio di esperienze concrete, anche un po' difficili, con l'obiettivo di "risolverle" proprio attraverso l'attività gruppal.



In un modo o nell'altro, l'obiettivo chiaramente non sarà quello di "istruire" i genitori, ma semmai di favorire una trasformazione del proprio punto di vista attraverso la facilitazione e il confronto attivo col gruppo, scoprendo che il gaming non è di per sé una minaccia, ma spesso una vera e propria risorsa educativa, familiare e comunicativa.

### 3. Learning by Playing

Il principio del learning by playing attraversa l'intero programma, queste linee guida e, in generale, ha attraversato **Gaming and Parents** nella sua interezza.

Il videogioco, tradizionalmente percepito come spazio di svago o isolamento, viene qui riconosciuto come ambiente di apprendimento complesso perché:

- può stimolare il problem solving,
- può rafforzare la cooperazione e la comunicazione,
- può potenziare l'attenzione e la capacità decisionale,
- può favorire la gestione delle emozioni e della frustrazione.

All'interno delle sessioni di un futuro programma educativo, sulla scorta di **Gaming and Parents**, i partecipanti dovrebbero analizzare le dinamiche di gioco, i contenuti, i generi e soprattutto i comportamenti digitali, apprendendo come riconoscere nella cultura videoludica quotidiana elementi di valore cognitivo, sociale ed emotivo.

### 4. La mediazione digitale come competenza genitoriale

Uno degli assi centrali del progetto è (ed è stato) la mediazione digitale parentale, ovvero l'insieme delle strategie con cui chi è più adulto accompagna chi è più giovane nella relazione con il mondo digitale.

Le attività formative promuovono una mediazione orientata, non punitiva, fondata su:

- dialogo e partecipazione attiva,
- co-playing familiare (giocare insieme per comprendere),
- pianificazione condivisa dello screentime,
- riconoscimento di segnali di disagio o uso problematico.

Il Toolkit e queste Linee Guida forniscono strumenti pratici per sviluppare questa competenza, incoraggiando i genitori a passare da un atteggiamento di controllo a uno di accompagnamento consapevole, enfatizzando però gli aspetti anche un po' più problematici e ambigui di entrambe le strategie.

### 5. Inclusione digitale e prospettiva intergenerazionale

Il metodo adottato ha infine l'obiettivo di promuovere una cultura del dialogo intergenerazionale, in cui genitori e figli possano riconoscersi reciprocamente come portatori di conoscenze differenti ma complementari.

Il gaming, in questo senso, diventa un terreno potenzialmente molto rilevante per ricostruire relazioni familiari più aperte, empatiche e cooperative, sfruttando davvero il digitale (o, quantomeno, un suo ampio e significativo segmento, come nel nostro caso) come strumento d'inclusione e maggiore partecipazione tra persone, gruppi e famiglie.



# Schema del programma educativo

Sulla base delle esperienze maturate nei laboratori realizzati in Italia e in Islanda nel corso del progetto **Gaming and Parents**, e dei contenuti proposti in **Gaming Together**.

**Toolkit di Mediazione Digitale Parentale**, questo capitolo propone un modello di percorso formativo replicabile.

Non si tratta di una descrizione rigida delle attività, ma di una struttura-tipo utile a chi desidera implementare o adattare un programma educativo simile, rivolto a genitori e figure parentali interessate a sviluppare competenze di mediazione digitale familiare. Del resto, considerato il carattere fortemente partecipato e dialogico che ha contraddistinto le diverse sessioni laboratoriali di **Gaming and Parents**, sarebbe un po' riduttivo pensare a questo percorso come a un format rigido o a un modello da replicare in modo identico.

**Il cuore dell'esperienza è e resta la partecipazione attiva delle figure genitoriali — e, più in generale, di qualsiasi adulto che desideri comprendere meglio il mondo videoludico:** insegnanti, educatori, animatori socioculturali, in sostanza chiunque si trovi a contatto con le giovani generazioni e senta pronunciare parole come *Fortnite*, *Roblox* o *League*.

Ciò che anima queste esperienze è l'ascolto reciproco, la condivisione dei vissuti e la capacità di mettere in gioco — letteralmente — le proprie rappresentazioni, i propri dubbi e le proprie abitudini digitali.

Ogni laboratorio prende forma dalle esperienze concrete dei partecipanti, dalle loro domande e dalle situazioni familiari portate nel gruppo.

Il compito facilitatore, come già detto, non è quello di “guidare” con un copione fisso, ma di facilitare un processo di scoperta collettiva, in cui **il videogioco diventa uno spazio neutro e creativo per affrontare temi complessi come la fiducia, l'autonomia, il tempo condiviso o il bisogno di riconoscimento tra genitori e figli**.

In questa prospettiva, ciò che davvero si può trasferire non è tanto la sequenza delle attività, quanto l'atteggiamento metodologico: apertura, curiosità e disponibilità a costruire un significato proprio attorno al videogioco (o, direttamente, nel videogioco).

In ogni caso, per semplicità e sempre nell'ottica della trasferibilità quanto più agile possibile, il modello è pensato per un ciclo di 7 incontri della durata di circa 2 ore ciascuno, erogabili in presenza o online, con un gruppo di circa 10 partecipanti, o poco più.

Ogni sessione può essere proposta singolarmente o come parte di un percorso completo, in base al contesto e al profilo dei destinatari.

## **Modulo 1 – Comprendere il linguaggio del gaming**

**Obiettivi:** introdurre la cultura videoludica contemporanea, superare stereotipi e costruire un linguaggio condiviso.

**Attività tipo:** brainstorming iniziale su parole e immagini associate al gaming; costruzione di un mini glossario; discussione guidata sui generi di gioco.

**Riferimento:** *Glossario* (pg. 11) e *Cap. 3 del Toolkit* (pg. 16), soprattutto le sue *best practices* e gli esercizi con *Fortnite* e *Roblox*

**Durata consigliata:** 2 ore



**Co-funded by  
the European Union**

## **Modulo 2 – Il valore educativo del videogioco**

**Obiettivi:** riconoscere nel gaming elementi di apprendimento cognitivo, sociale ed emotivo.

**Attività tipo:** analisi collettiva di videogiochi scelti dai partecipanti; confronto su abilità sviluppate e modelli comportamentali.

**Riferimento:** *Cap. 3 del Toolkit* (pg. 16), soprattutto la sezione “*Competenze sviluppate dal gaming*” (pg. 21)

**Durata consigliata:** 2 ore

## **Modulo 3 – Tempo di gioco e benessere familiare**

**Obiettivi:** riflettere sull’organizzazione del tempo digitale e sul bilanciamento tra gioco, scuola, relazioni e attività quotidiane.

**Attività tipo:** compilazione di un “diario digitale familiare”; simulazioni di gestione dello screentime; confronto di strategie reali tra genitori.

**Riferimento:** *Cap. 4 del Toolkit* (pg. 37), soprattutto l’esercizio conclusivo (pg. 58)

**Durata consigliata:** 2 ore

## **Modulo 4 – Co-gaming e dialogo intergenerazionale**

**Obiettivi:** esplorare il co-gaming come pratica relazionale; rafforzare la comunicazione genitori-figli attraverso l’esperienza condivisa.

**Attività tipo:** gioco cooperativo o osservazione guidata; creazione della “Carta del co-gaming familiare”.

**Riferimento:** *Cap. 4 del Toolkit* (pg. 37), soprattutto la sezione “*Idee per attività ludiche in famiglia*” (pg. 48) e i seguenti esercizi-modello

**Durata consigliata:** 2 ore

## **Modulo 5 – Riconoscere e affrontare il disagio digitale**

**Obiettivi:** imparare a distinguere tra uso intensivo e uso problematico del videogioco; conoscere i segnali di rischio.

**Attività tipo:** analisi di casi realistici; discussione su come attivare ascolto e supporto; mappatura dei servizi di aiuto.

**Riferimento:** *Cap. 5 del Toolkit* (pg. 59), soprattutto le sezioni introduttive (fino a pg. 64)

**Durata consigliata:** 2 ore

## **Modulo 6 – eSport e nuove comunità digitali**

**Obiettivi:** comprendere il fenomeno degli eSport e delle piattaforme di streaming come forme di socialità e apprendimento.

**Attività tipo:** visione di brevi clip di eventi eSport; confronto su competenze, valori e rischi del gioco competitivo.

**Riferimento:** *Cap. 6 del Toolkit* (pg. 66), soprattutto la sezione introduttiva (fino a pg. 70) e un esercizio (per es. quello di pg. 73, su FIFA)

**Durata consigliata:** 2 ore

## **Modulo 7 – Sintesi, riflessione e continuità**

**Obiettivi:** rielaborare le conoscenze acquisite, valutare il percorso e definire buone pratiche familiari di mediazione digitale.

**Attività tipo:** restituzione dei materiali prodotti; restituzioni personali in qualsiasi forma; discussione aperta “Cosa porto a casa?”.

**Riferimento:** *Appendice educativa* (pg. 74)

**Durata consigliata:** 2 ore





## Suggerimenti pratici nuovi facilitatori ed educatori:

- Alternare momenti informativi, esperienziali e di confronto.
- Concludere ogni modulo con una scheda riflessiva personale o di gruppo.
- Adattare linguaggio e strumenti al livello digitale dei partecipanti.
- Suggestire e promuovere lo sviluppo di “*restituzioni*” da parte dei partecipanti: brevi scritti riflessivi anche di taglio personale, o ancora più semplicemente racconti orali di esperienze concrete e passate, rilette alla luce delle nuove competenze acquisite e del lavoro di gruppo.



**Co-funded by  
the European Union**



# Conduzione e setting dei laboratori

Per garantire sostenibilità e replicabilità ai contenuti di **Gaming and Parents**, è importante non soltanto conoscere le diverse sezioni del Toolkit e i suoi vari esercizi (che, di per sé, sono stati comunque disegnati in modo accessibile anche per i non addetti ai lavori), ma anche curare il modo in cui i partecipanti adulti vengono coinvolti, anche solo in una singola sessione.

D'altra parte, bisogna essere consapevoli che l'efficacia di questo tipo di percorso educativo non formale dipende in gran parte dal **clima relazionale** che si costruisce, dal ruolo del/i facilitatore/i e dalla capacità di stimolare partecipazione, fiducia e apertura reciproca. In altre parole: **il metodo funziona solo se il gruppo funziona.**

## Ruoli e figure di riferimento

Ogni sessione educativa dovrebbe fondarsi sulla presenza di almeno una figura di riferimento, preferibilmente una coppia composta da:

- **un educatore / facilitatore**, che introduce i contenuti, guida la discussione e assicura la coerenza con gli obiettivi educativi;
- **un co-facilitatore** (possibilmente anch'egli un educatore o operatore socioeducativo) che si concentra sul clima relazionale, sull'ascolto e sulla gestione dei momenti di condivisione più "familiari".

In contesti di risorse limitate, le due funzioni possono essere integrate nella stessa persona, a condizione che si sappia mantenere un equilibrio tra conduzione, ascolto, direzione e partecipazione.

Il loro compito principale è facilitare il dialogo fornendo spunti e modelli d'attività, anche di natura riflessiva, non dirigere.

Bisogna cioè saper "stare nel mezzo": dare struttura ma anche lasciare spazio all'imprevisto, perché spesso i momenti più significativi nascono da un racconto spontaneo o da una riflessione non pianificata (per esempio confronti diretti tra diverse esperienze genitoriali, sempre intorno al tema "gaming").

## Il gruppo come spazio di fiducia

La qualità dell'apprendimento in un contesto di educazione non formale, come già scritto altrove in queste **Linee Guida**, dipende in larga misura dalla qualità delle relazioni che si creano nel gruppo.

Fin dal primo incontro è utile definire un patto di fiducia: poche regole chiare, condivise con i partecipanti, per garantire rispetto, riservatezza e libertà di espressione.

Tra le più comuni:

- tutto ciò che viene detto nel gruppo resta nel gruppo;
- ogni punto di vista è legittimo, purché espresso con rispetto;
- non esistono "giusti o sbagliati", ma esperienze diverse da esplorare insieme.

Questo approccio riduce la distanza tra facilitatore e partecipanti e favorisce un clima di corresponsabilità, nel quale anche le figure genitoriali si sentono parte attiva del processo.

## Il setting laboratoriale

A seconda delle risorse e dei contesti, i laboratori possono essere organizzati:



- **in presenza**, preferibilmente in spazi accoglienti e flessibili (sale riunioni, biblioteche, centri educativi, spazi associativi) dove poter lavorare in cerchio e utilizzare materiali visivi (possibilmente con dei laptop per “vedere” direttamente un gioco, oppure anche un tablet o, perché no, semplicemente degli smartphone, data la pervasività del mobile gaming)
- **online**, attraverso piattaforme di videoconferenza che permettano la creazione di piccoli gruppi di lavoro e momenti di discussione plenaria, con la funzione “condividi schermo”, proprio per mostrare clip videoludiche, momenti correlati all’universo degli eSports, e così via.

È consigliato predisporre:

- una lavagna o board condivisa (fisica o digitale) per raccogliere parole chiave, idee e riflessioni;
- estratti video o immagini tratti da giochi popolari (molti esempi sono suggeriti nel Toolkit);
- schede di lavoro brevi e chiare, utili per stimolare la riflessione personale o di gruppo;
- Fogli (cartacei o digitali) su cui i partecipanti potranno restituire verbalmente dubbi, esperienze, riflessioni

In generale, l’ambiente dovrebbe comunicare accoglienza e informalità: il gruppo deve sentirsi libero di parlare, anche di errori o paure.

In presenza, il semplice gesto di disporre le sedie in cerchio anziché in file frontali è già un segnale metodologico importante.

## Dinamiche di gruppo e gestione del tempo

Un incontro tipo di due ore può essere suddiviso in tre fasi principali:

- Accoglienza e introduzione (20 min) – rompighiaccio, presentazione del tema, collegamento con il precedente incontro.
- Attività centrale (60 min) – esercitazione, discussione, analisi di casi o co-playing.
- Sintesi e chiusura (30 min) – restituzione collettiva, riflessione finale, restituzioni

Durante la discussione, il facilitatore dovrebbe incoraggiare:

- la circolazione della parola, assicurandosi che tutti abbiano spazio;
- il collegamento costante con le esperienze personali dei partecipanti (*“mio figlio è ossessionato da Roblox”*; *“Conosco Fortnite”*; *“Gioco anche io ogni tanto a...”*)
- la valorizzazione dei punti di vista divergenti, trasformandoli in occasioni di confronto.

La gestione dei tempi deve rimanere flessibile: ciò che conta non è “completare la scaletta”, ma accompagnare il gruppo in un percorso di senso.

## Strumenti di supporto e materiali consigliati

Ritorniamo su questo punto “concreto” proprio perché l’esperienza di **Gaming and Parents** ha evidenziato che il supporto visivo e interattivo aumenta, anche di molto, l’efficacia di attività laboratoriali di questo tipo.



Tra gli strumenti suggeriti:

- brevi clip o gameplay tratti da titoli conosciuti (per es. *Minecraft*, *FIFA*, *The Sims*, *Fortnite*, *Animal Crossing* e così via. Tutto questo è molto facilmente accessibile e reperibile per es. su *YouTube*);
- schede riflessive incluse o ispirate al **Toolkit**, per es. in forma di Slides (PowerPoint o software analogo);
- sondaggi rapidi online per valutare percezioni e cambiamenti di atteggiamento;
- lavagne digitali come Miro, Padlet o Jamboard per raccogliere contributi e idee durante gli incontri online, se il gruppo è molto attivo e partecipa (e ha già dimestichezza con questo tipo di strumenti, che potrebbero risultare un po' ostici per i meno "alfabetizzati").

### Restituzioni e continuità

Ogni laboratorio dovrebbe lasciare una traccia di ciò che è accaduto: parole, impressioni, frammenti di conversazione, appunti o brevi restituzioni scritte e orali.

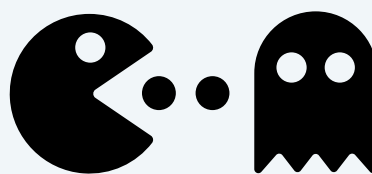
Non serve raccogliere dati o tabelle, ma catturare il senso dell'esperienza: le riflessioni emerse, le reazioni spontanee, i cambiamenti di percezione che si manifestano tra un incontro e l'altro.

Le restituzioni possono essere brevi note redatte dai facilitatori, commenti lasciati dai partecipanti, o anche solo parole chiave condivise a fine sessione, in qualsiasi formato (orale, scritto, grafico, e così via).

L'obiettivo è quello di dare forma a una memoria collettiva, non perfetta né sistematica, ma capace di raccontare come il gruppo ha vissuto il percorso.

Nel tempo, queste tracce possono per esempio essere raccolte o rielaborate in sintesi comuni (una frase, una mappa di parole, un breve testo corale) da condividere con i partecipanti o con chi porterà avanti attività simili.

La documentazione, in questo senso, ha davvero la funzione di valorizzare la voce dei partecipanti e di **mantenere dinamico ciò che il percorso ha generato intorno al digitale quotidiano e alla cultura videoludica**, potenzialmente ispirando, di volta in volta, **nuovi facilitatori e nuove implementazioni laboratoriali**.



# Materiali di supporto e autoformazione

Promuovere l'educazione al videogioco e la mediazione digitale familiare significa, prima di tutto, familiarizzare con ciò di cui si parla. Le “regole” che valgono per i partecipanti (siano essi genitori, tutori o, come detto più volte, adulti che inevitabilmente affrontano il tema videoludico a lavoro, a contatto con le più giovani generazioni, e così via) valgono, di fatto, anche per chi facilita, educa e conduce:

**Non bisogna essere esperti di gaming**, iper appassionati di eSport o avere grandi familiarità con gli aspetti maggiormente strutturali e complessi dell'**educazione videoludica** (o, più semplicemente, con la *media education*), ma persone curiose, magari già abili nel più vasto campo dell'alfabetizzazione digitale per i meno esperti, disposte ad esplorare prima ancora di accompagnare.

Quest'ultima sezione offre alcuni strumenti pratici e percorsi di autoformazione per chi desidera proporre laboratori o attività ispirate a **Gaming and Parents**, rimandando sempre a **Gaming Together. Toolkit di Mediazione Digitale Parentale** per la teoria, esercizi più estesi e box maggiormente informativi.

## Risorse principali

Elenchiamo qui brevemente cosa “potrebbe servire” per autoformarsi come educatori e facilitatori in vista di un percorso educativo simile a quello implementato da **Gaming and Parents**:

- **Toolkit “Gaming Together. Toolkit di Mediazione Digitale Parentale”**

Il prodotto base del nostro progetto, con approfondimenti teorici e modelli di attività educative sui temi del gaming, della mediazione digitale e del co-gaming familiare. L'aspetto più importante per **Close in the Distance** e **RÍSÍ** è stato proprio quello di restituire, in modo quanto più accessibile, attività ed esperienze pratiche, davvero incentrate sul più ampio numero di videogiochi concreti, commerciali, diffusi e amati dai consumatori di ogni età.

- **Materiali video e multimediali**

Clip, gameplay, trailer o interviste disponibili online, utili per introdurre discussioni o stimolare il confronto tra i partecipanti. Il suggerimento, anche in questo caso, è di partire dal nostro Toolkit per esplorare i titoli principali e il loro “utilizzo”: *Fortnite*, *Roblox*, *League of Legends*, *FIFA*, *Animal Crossing*, *Final Fantasy XIV*, *World of Warcraft*... YouTube e Twitch.tv (ma soprattutto il primo) sono una risorsa inesauribile per l'autoapprendimento, prestandosi anche alla creazione di un “archivio educativo” facilmente esportabile e replicabile.



- **La e-Library del progetto Gaming and Parents**

L'archivio digitale del nostro progetto, che include problem-trees, infografiche, link esterni e tante risorse di immediata accessibilità. La e-library è sempre consultabile su [www.closeinthedistance.com](http://www.closeinthedistance.com), in una sezione dedicata del menù.

- **Strumenti digitali gratuiti per le attività laboratoriali**

Per prepararsi a un possibile laboratorio con partecipanti, potranno essere utilizzati gli strumenti più consueti dell'educazione continua presenziale, online o blended: Google Forms per brevi sondaggi o restituzioni, Padlet/Jamboard per lavagne collaborative, Canva per la creazione di schede o infografiche, PowerPoint o software equivalenti per lo sviluppo di Slide da condividere. Da questo punto di vista, un laboratorio in tema videoludico non differisce molto da un qualsiasi, altro e possibile, laboratorio di tematica civica, sulla sostenibilità ambientale, sulle soft skills, e così via.

### **Box di autoformazione per nuovi facilitatori**

Di seguito alcuni percorsi esperienziali rapidi per avvicinarsi ai linguaggi del gaming e comprenderne il potenziale educativo prima di proporlo ai gruppi. Come già detto, rimandiamo al Toolkit per esercizi, modelli e informazioni più estese e articolate.

### **League of Legends: la cooperazione nella competizione**

*League of Legends* è l'eSport per eccellenza. Ma anche il videogioco amatoriale-competitivo più diffuso, insieme a *Fortnite*. Rimandiamo al Toolkit per una panoramica molto più dettagliata su *League*, ma per il momento, ai fini dell'autoapprendimento preparatorio, suggeriamo di:

Andare su *YouTube* e cercare:

*"League of Legends gameplay mid lane"*  
oppure  
*"League of Legends beginner match full game"*

Guarda un video di una decina di minuti, anche senza comprendere ogni dettaglio.

**Osserva cosa succede:** cinque giocatori per squadra si muovono su una mappa, cercano di conquistare obiettivi e coordinarsi tra loro. Nel dettaglio, il punto di vista del video sarà quasi sempre quello di un singolo giocatore, che si muove mediante un personaggio, si scontrerà con un avversario e, in definitiva, cercherà di vincere con la sua squadra.

Noterai che i giocatori comunicano rapidamente, per es. attraverso i famosi *"ping"* (divenuti parte dello slang giovanile di ogni Paese), prendono decisioni continue e reagiscono in tempo reale agli errori.

### **Prova a chiederti:**

- C'è qualcuno che, alla fine, sembra "guidare" la squadra?
- Tra chat e ping, come sembrano gestire i momenti di tensione, i momenti in cui è necessario radunarsi ("grupparsi")?
- In che modo si incoraggiano? Fa' attenzione alle emote, dei segni visivi scherzosi, parte integrante del registro comunicativo del gioco.

**Obiettivo:** comprendere come, dentro un contesto competitivo, il videogioco diventi momento di cooperazione, comunicazione e pianificazione per obiettivi.

Dietro la velocità e l'apparente caos, anche l'occhio meno esperto potrà notare come si allenano capacità relazionali e cognitive, con indubbio valore anche al di là dello schermo.



### **Roblox: creatività e mondi condivisi**

*Roblox* è oggi una delle piattaforme digitali più diffuse tra bambini e adolescenti. Non è un singolo videogioco (e, se vogliamo esagerare, non siamo nemmeno sicuri che sia soltanto un videogioco), ma più che altro un contenitore di migliaia di mondi virtuali creati dagli utenti stessi, nei quali si può costruire, esplorare e giocare insieme. È una zona virtuale e potenzialmente infinita di creatività, ma anche di socialità e sperimentazione. Come per *League*, nel nostro Toolkit sono presenti esercizi e spiegazioni estese sul fenomeno “*Roblox*”, per esempio sul suo ruolo durante la pandemia, insieme ad altri titoli ormai emblematici (primo tra tutti, *Among Us*). Per iniziare, anche in questo caso suggeriamo di andare su *YouTube* e cercare:

“*Roblox gameplay*”

oppure

“*Exploring Roblox worlds*”

Oppure, se si vuole un approccio più diretto, creare direttamente un profilo gratuito su *roblox.com* e provare a entrare in un paio di mondi.

Può bastare un quarto d’ora di esplorazione per capire la logica generale. A differenza di *League of Legends*, *Roblox* non richiede grandi tutorial né “competenze tecniche”. In più, è direttamente visitabile tramite smartphone o tablet, oltre che da PC.

Osserva nella clip *YouTube* cosa succede: i giocatori si muovono all’interno di ambienti costruiti da altri utenti, spesso con regole, estetiche e obiettivi molto diversi tra loro.

Alcuni mondi ricordano i giochi di ruolo, altri simulano lavori, scuole, città, o piccole comunità dove semplicemente si conversa e si gioca insieme.

#### **Prova a chiederti:**

- Quali tipi di giochi o ambienti sembrano attrarre di più i giocatori? Un mondo oggettivamente molto più “popolato”?
- Che tipo di comportamenti emergono? collaborazione, competizione, curiosità?
- Le regole del mondo sono esplicite o vengono “negoziate” tra i partecipanti?

**Obiettivo:** familiarizzare col fatto che *Roblox* sia, ogni giorno, uno spazio di creatività, apprendimento informale e, soprattutto, socialità virtuale per un vastissimo numero di persone (in maggioranza giovani, ma non necessariamente).

Osservare questi ambienti significa entrare davvero in contatto con il modo in cui le nuove generazioni immaginano, costruiscono e abitano il digitale. Contrariamente alle aspettative, non soltanto (e non sempre) come come spettatori, ma come creatori perfettamente “socializzati”.

### **Role-Playing Games: narrazione e scelte morali**

I giochi di ruolo (*Role Playing Game*) rappresentano una delle forme più antiche e complesse di videogioco narrativo. C’è una bella differenza con *League of Legends* (che pure ha una storia, o “*lore*” ormai ricchissima) o *Roblox*: in un RPG un giocatore non si limita a “vincere”, pur essendoci vari ostacoli da superare, ma interpreta un personaggio, prende decisioni, si confronta con dilemmi morali, e osserva come le proprie scelte modificano la storia. Soprattutto, si immerge e risuona con la narrazione e i personaggi dell’ambientazione, le scenografie e la colonna sonora, un po’ come si farebbe con un buon romanzo.





Per un'esperienza di autoformazione concreta, suggeriamo anche qui di andare su *YouTube* e cercare:

*"Undertale full gameplay"*

oppure, se si preferisce un titolo più cinematografico,

*"Life is Strange Episode 1 walkthrough"*

oppure

*"Skyrim first quest gameplay"*

Oppure ancora

*"Final Fantasy XVI walkthrough", "Nier Automata walkthrough"*

(la lista potrebbe estendersi all'infinito!)

In alternativa, prova a giocare tu stesso:

*Undertale* si scarica facilmente per PC o Mac, pesa poco e in un'ora puoi già coglierne la struttura. Uno dei titoli sopracitati può essere acquistato in versione PC, se non si ha una console a disposizione. Le console moderne (così come i titoli più moderni) hanno quasi sempre una versione demo, di prova, scaricabile e interamente gratuita.

**Osserva poi cosa succede:** il giocatore si muove in un mondo narrativo dove ogni scelta (combattere, parlare, perdonare) ha conseguenze diverse. Il ritmo è, per forza di cose, molto più lento rispetto a un gioco multiplayer "competitivo", ma ogni dialogo, ogni decisione, apre una riflessione sul comportamento umano.

**Prova a chiederti:**

- La narrazione funziona? La storia è "avvincente"?
- Quali emozioni suscita l'intro? La musica?
- In che senso il gioco ti fa sentire responsabile delle tue azioni?
- Il genere a cosa assomiglia? Più a un film o a un romanzo, o a entrambi?

**Obiettivo:** comprendere come il videogioco, in quanto spazio narrativo e morale, possa stimolare empatia, riflessione e capacità decisionali.

Gli RPG sono per definizione un'esperienza individuale che però, in realtà, mette in scena le domande più collettive di sempre: chi siamo, cosa scegliamo e perché e, soprattutto, perché consumiamo, come esseri umani e da sempre, storie e narrazioni.

### **Costruire una comunità di pratica**

Ogni percorso educativo come **Gaming and Parents** non finisce davvero con l'ultimo laboratorio.

Le esperienze, le riflessioni, perfino i dubbi emersi durante le attività possono diventare punti di partenza per nuovi confronti.

Chi sperimenta questi approcci – educatori, counsellor, genitori o operatori sociali – può contribuire a far crescere una **comunità di pratica**: una rete di persone che condividono idee, materiali e prospettive sull'educazione digitale e familiare.

Costruire una comunità di pratica non significa creare un nuovo gruppo social o un progetto formale, ma mantenere aperto il dialogo.

**Può bastare un incontro periodico tra educatori, un canale di scambio informale**, o una raccolta condivisa di attività e casi.

Oppure, in modo più calzante, raccontare **un'esperienza d'autoapprendimento**, come quelle sopra descritte ed elencate, a colleghi, nel proprio posto di lavoro, sia esso un'associazione, un centro educativo, una scuola, e così via.

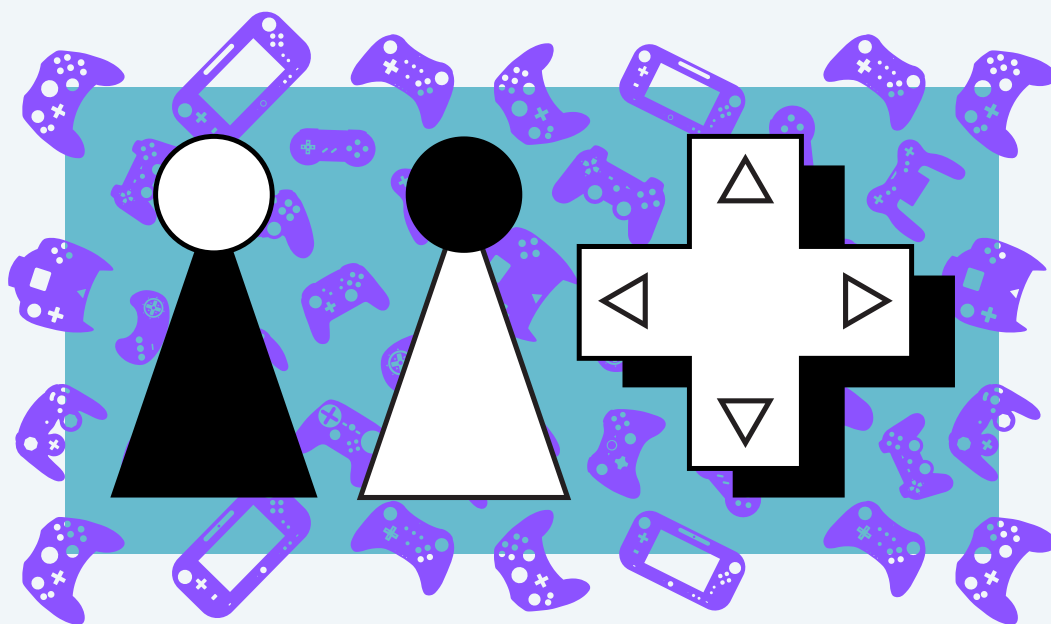
L'importante è non disperdere l'esperienza, ma farla circolare: raccontarla, metterla in comune, permettere ad altri di adattarla ai propri contesti, facendo sì che questa condivisione possa generare una nuova conoscenza collettiva.





Ogni laboratorio condotto, ogni restituzione, ogni osservazione aggiunge un tassello alla comprensione di come il gaming e il digitale possano essere strumenti educativi e relazionali.

Una comunità di pratica, in questo senso, è più da intendere come un ecosistema in evoluzione, che si basa sulla volontà di provare e condividere, aderendo appieno ai principi di **sostenibilità e libera circolazione** che, nei fatti, hanno ispirato la struttura stessa di **Gaming and Parents**.



Co-funded by  
the European Union

# Conclusioni

Il percorso che ha portato alla realizzazione di **Gaming and Parents** e di queste linee guida metodologiche nasce da una semplice convinzione, e cioè che il videogioco, oggi, rappresenti molto più di un passatempo, per tantissime persone di ogni età e background. È uno spazio di linguaggi, relazioni, emozioni e apprendimenti, e per questo può diventare terreno educativo e familiare, a patto che venga osservato (e giocato, s'intende) con curiosità, consapevolezza e apertura.

Le linee guida metodologiche raccolgono ciò che il progetto ha sperimentato nel corso dei laboratori in Italia e in Islanda, ma soprattutto propongono spunti e modelli per replicare un'attività incentrata su un tema molto vasto e attuale: **il digitale e le sue infinite potenzialità educative, civiche, sociali e relazionali**.

Le linee guida, che accompagnano il Toolkit, non sono state elaborate come un qualcosa da applicare alla lettera, ma più che altro come un'ulteriore cornice di lavoro, uno stimolo agile per nuovi educatori, counsellor e facilitatori (ma anche, e direttamente, per genitori) che vogliano cimentarsi nel dialogo tra generazioni attraverso il gioco. Ogni attività qui descritta, ogni modello educativo o riflessione, nasce dall'idea che la competenza digitale non sia cioè soltanto tecnica, ma anche **relazionale e dialogica**: imparare a conoscere i media significa anche imparare a conoscersi, a condividere significati e a costruire fiducia.

L'esperienza che ha unito **Close in the Distance**, un'associazione culturale italiana, e **RÍSÍ**, una federazione di eSport dell'Islanda, ha arricchito ulteriormente questo percorso, offrendo uno sguardo proveniente da una tradizione educativa nordica che da sempre valorizza la sperimentazione, l'equilibrio tra benessere individuale e collettivo e, soprattutto, il contatto con la dimensione ludica come forma di crescita. Il dialogo tra le due culture – mediterranea e scandinava – ha reso evidente quanto l'apprendimento reciproco sia una risorsa molto rilevante: potere osservare come in Islanda si affrontano, da tempo, i temi della tecnologia e del gioco ci ha permesso di mettere in discussione alcune abitudini, di ampliare i riferimenti e di rinnovare i nostri strumenti pedagogici.

L'auspicio è che questo documento possa servire come base, come ispirazione o come spunto per chi, in contesti diversi, vorrà e potrà continuare a sperimentare, proprio perché ogni nuovo laboratorio o gruppo rappresenta un passo in più verso **una cultura del digitale consapevole**, nella quale il videogioco può davvero diventare uno strumento per scoprire (e sperimentare) il valore dell'apprendimento condiviso.



## **Close in the Distance**

Palermo, Milano, Online

in partenariato con

## **RÍSí – Rafípróttasamband Íslands**

Reykjavík, Iceland

Queste linee guida sono distribuite con licenza Creative Commons  
Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo 4.0  
Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>

© 2025-2026 – Close in the Distance, RÍSí – Rafípróttasamband Íslands



**Co-funded by  
the European Union**

Gaming e genitori: un'educazione alla Game Media Literacy  
e alla mediazione digitale parentale  
**High Rollers! // Gaming & Parents**

codice di progetto: 2023-2-IT02-KA210-ADU-000175959

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



**Co-funded by  
the European Union**