ADVENTURES ARE
BETTER SHARED!



IL LINGUAGGIO DEL GAMING

TERMINI CHIAVE PER LA FACILITAZIONE EDUCATIVA CON I VIDEOGIOCHI NELL'EDUCAZIONE DEGLI ADULTI

Co-funded by
the European Union

Adventures are better shared! Un orientamento per educatori e facilitatori nella videogame education
Gamingway!

codice di progetto: 2024-1-IT02-KA210-ADU-000246576

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

Il linguaggio del gaming
Presentazione del glossario

Il linguaggio del gaming è una risorsa educativa sviluppata nell'ambito di **Adventures are better shared! Un orientamento per educatori e facilitatori nella videogame education**, progetto cofinanziato dall'Unione europea attraverso il programma **Erasmus+**, nel settore dell'**educazione degli adulti**. Il progetto è stato ideato per rafforzare la familiarità di educatori, tutor e facilitatori con i videogiochi commerciali e con il loro potenziale nel favorire l'interazione, la partecipazione e l'apprendimento, anche nel lavoro con persone a rischio di isolamento sociale.

Il glossario affianca il percorso formativo del progetto e il manuale metodologico **Playing to Connect**. **Si concentra sul lessico alla base delle cinque aree tematiche del percorso**: il videogioco come interazione; gaming, life skills e immaginazione attiva; gaming, ansia e isolamento; strumenti e spazi dell'educazione videoludica; co-gaming nei contesti educativi.

Co-funded by
the European Union

Il linguaggio del gaming
Presentazione del glossario

Più nello specifico, **questa risorsa raccoglie la terminologia in uno strumento di consultazione accessibile, utile per affrontare i temi esplorati nei laboratori e negli scambi educativi del progetto**, che hanno coinvolto **Close in the Distance** (Italia), **Rafíþróttasamband Íslands** (Islanda) e **Sverok** (Svezia). Si collega inoltre alle **Survey Narrative**, che raccolgono esperienze e riflessioni dei videogiocatori sul ruolo del gaming nella loro vita, nelle relazioni e nello sviluppo personale.

Consultato insieme alla raccolta narrativa e al manuale metodologico, **il glossario accompagna il passaggio dall'ascolto delle esperienze dei videogiocatori alla comprensione del loro linguaggio, fino alla progettazione e alla conduzione di attività che tengano conto di entrambi questi aspetti**.

Co-funded by
the European Union

Il linguaggio del gaming
Come e perché utilizzarlo

In relazione alle specificità dei principali prodotti del progetto, questo glossario è pensato per affiancare il manuale metodologico **Playing to Connect**, disponibile in quattro lingue (inglese, italiano, islandese e svedese), aiutando educatori, tutor e facilitatori a comprendere il lessico videoludico presente nel manuale.

Può essere consultato quando si incontra un'espressione poco familiare nel racconto di un videogiocatore, quando ci si avvicina a un nuovo gioco o a una piattaforma, oppure durante la preparazione di una delle attività pratiche del manuale.

Questa familiarità è una componente pratica della preparazione al digitale (*digital readiness*): sostiene cioè la più ampia capacità di riconoscere e utilizzare aspetti della cultura digitale contemporanea nel campo dell'educazione degli adulti.

Co-funded by
the European Union

Il linguaggio del gaming
Come e perché utilizzarlo

In che modo il glossario può supportare le attività di tipo pratico?

Playing to Connect propone attività dedicate alla costruzione condivisa, agli avatar e alle prospettive narrative, alle abitudini digitali, agli ambienti di gioco sicuri e al co-gaming guidato. Queste attività privilegiano l'apprendimento **non formale**, **esperienziale e di gruppo**. In quanto manuale metodologico e pratico, presuppone tuttavia una certa familiarità con il lessico, le piattaforme e le forme di interazione che caratterizzano la cultura videoludica contemporanea.

Il glossario affianca queste attività **chiarendo il lessico relativo al gioco selezionato**, ai suoi strumenti di comunicazione e alle modalità di partecipazione. Gli educatori possono quindi utilizzarlo per preparare le spiegazioni e individuare i termini che i partecipanti potrebbero aver bisogno di comprendere.

Co-funded by
the European Union

Il linguaggio del gaming
Come e perché utilizzarlo

Durante le attività, questi termini possono anche offrire uno spunto di discussione, a cui i partecipanti contribuiscono con esempi tratti dalla propria esperienza.

Dove e perché utilizzarlo?

Ad esempio, in linea con gli approcci presentati nel nostro manuale, questa risorsa educativa può essere utilizzata nel **tutoraggio individuale**, **nella formazione degli educatori e nei laboratori di gruppo**, in presenza, online o in modalità mista.

Può quindi essere consultata sia durante la preparazione di una sessione sia nel corso dell'attività, aiutando gli educatori ad adattare le spiegazioni ai diversi livelli di familiarità dei partecipanti con il gaming e gli ambienti digitali.

Co-funded by
the European Union

Struttura e contenuti

Aree tematiche

Il glossario raggruppa i termini chiave in cinque aree tematiche, che comprendono giochi e gameplay, esperienze narrative, comunità online e condizioni per una partecipazione accessibile e sicura:

- **Giochi, generi e modalità di gioco**

Termini che aiutano a distinguere diversi tipi di videogiochi e modi di giocare, comprese le esperienze individuali, multigiocatore, cooperative e competitive.

- **Gameplay, meccaniche e ruoli dei giocatori**

Parole che descrivono ciò che accade durante il gioco: compiti, obiettivi, progressione, risorse e ruoli assunti all'interno di una squadra o di un'attività condivisa.

- **Personaggi, storie e mondi immaginari**

Lessico relativo ad avatar, ambientazioni, scelte narrative e personaggi, a supporto di attività incentrate sull'immaginazione, sull'assunzione del punto di vista altrui e sulla narrazione.

Co-funded by
the European Union

Struttura e contenuti

Aree tematiche

- **Comunità, comunicazione e partecipazione**

Termini relativi ai gruppi online, agli spazi condivisi, agli strumenti e alle convenzioni della comunicazione, che aiutano gli educatori a comprendere come i giocatori interagiscono e organizzano la propria partecipazione virtuale.

- **Accesso, sicurezza e benessere digitale**

Lessico relativo alle condizioni in cui si svolge il gioco, tra cui accessibilità, account, privacy, moderazione, monetizzazione e abitudini.

Queste aree offrono un percorso pratico per orientarsi nel lessico, anziché categorie rigide. Un termine può essere pertinente a più attività: comprendere i ruoli dei giocatori, ad esempio, può essere utile sia per un compito cooperativo sia per una discussione sulla responsabilità. **È quindi possibile consultare il glossario a partire dall'area più pertinente al proprio gruppo, al gioco selezionato o alla finalità educativa della sessione**.

Co-funded by
the European Union

Giochi, generi e modalità di gioco

Genere videoludico

Una categoria utilizzata per descrivere le caratteristiche principali di un gioco, come le sfide, le azioni o i sistemi che lo contraddistinguono. I generi sono utili punti di partenza, ma i loro confini si sovrappongono: uno stesso gioco può combinare esplorazione, combattimento, enigmi e gioco di ruolo.

Esempio: *Un gioco descritto come "action RPG" combina lo sviluppo del personaggio con combattimenti che richiedono ai giocatori di agire in tempo reale.*

Single-player (Giocatore singolo)

Una modalità pensata per un solo giocatore. Possono essere presenti altri personaggi, controllati dal gioco. In un'attività educativa, più partecipanti possono comunque discutere le scelte, osservare o alternarsi ai comandi.

Esempio: *Un gruppo osserva una scena narrativa e discute le risposte disponibili prima che la persona con il controller ne selezioni una.*

Multiplayer (Multigiocatore)

Una modalità in cui più persone partecipano allo stesso gioco. I giocatori possono cooperare, competere o fare entrambe le cose. Multigiocatore non significa necessariamente online: è possibile giocare insieme anche sullo stesso dispositivo o attraverso una rete locale.

Esempio: *Quattro persone che si sfidano in un gioco di corse e quattro persone che completano una missione condivisa partecipano entrambe a esperienze multigiocatore.*

Co-funded by the European Union

Giochi, generi e modalità di gioco

Local multiplayer / couch co-op (Multigiocatore locale / cooperativa locale)

Il multigiocatore locale permette di giocare insieme nello stesso ambiente fisico, spesso su un unico dispositivo utilizzando controller separati. I giocatori possono condividere lo schermo oppure avere visuali individuali grazie allo schermo diviso. Il termine couch co-op indica specificamente il gioco cooperativo in questo contesto.

Esempio: *Due partecipanti giocano a Overcooked! 2 sulla stessa console, controllando ciascuno un personaggio diverso.*

Multigiocatore online

Una modalità che collega i giocatori attraverso internet. I partecipanti possono trovarsi in luoghi diversi oppure nella stessa stanza. A seconda del gioco, per partecipare possono essere necessari dispositivi, account, copie del gioco o abbonamenti separati.

Esempio: *I partecipanti accedono allo stesso mondo online dai propri computer e comunicano tramite chat testuale o vocale.*

Gioco cooperativo / co-op

Una modalità o un'attività in cui i giocatori collaborano per raggiungere un obiettivo comune. La cooperazione può comportare la suddivisione dei compiti, la condivisione delle risorse o l'aiuto reciproco per avanzare nel gioco.

Esempio: *Nella modalità cooperativa di Portal 2, due giocatori risolvono enigmi che richiedono di coordinare le proprie azioni. Un obiettivo comune offre occasioni di cooperazione, ma non garantisce una partecipazione paritaria.*

Co-funded by the European Union

Giochi, generi e modalità di gioco

Competitive play (Gioco competitivo)

Una forma di gioco in cui individui o squadre si confrontano per vincere una partita, ottenere più punti o arrivare primi. La competizione tra squadre può richiedere una forte cooperazione al loro interno.

Esempio: *In Rocket League, i compagni di squadra si coordinano per segnare gol mentre affrontano la squadra avversaria.*

PvE / PvP — Giocatore contro ambiente / giocatore contro giocatore

Il PvE comprende sfide contro nemici o ostacoli controllati dal gioco. Il PvP implica una competizione diretta con altri giocatori umani. Un gioco può offrire entrambi, anche nella stessa modalità.

Esempio: *Un gruppo che affronta un boss controllato dal computer partecipa al PvE; due gruppi che combattono tra loro partecipano al PvP.*

Role-playing game (RPG o Gioco di Ruolo)

Un genere in cui si controllano uno o più personaggi le cui capacità si sviluppano attraverso livelli, abilità, equipaggiamento o punti esperienza. Molti RPG danno ampio spazio anche alla storia, all'esplorazione e alle scelte dei personaggi.

Esempio: *In Baldur's Gate 3, i giocatori sviluppano personaggi con abilità diverse e prendono decisioni nei dialoghi e nelle missioni. La libertà di definire un personaggio o modificare la storia varia tra gli RPG.*

Co-funded by the European Union

Giochi, generi e modalità di gioco

Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)

Un gioco di ruolo online in cui molti giocatori abitano un mondo condiviso e persistente. Le attività includono missioni individuali, sfide in piccoli gruppi ed eventi comunitari più ampi. Non si deve necessariamente interagire con tutti in contemporanea.

Esempio: *In Final Fantasy XIV si può seguire una storia, unirsi a un gruppo per un dungeon o partecipare ad attività sociali. Per una breve sessione educativa occorre selezionare una parte gestibile di questa esperienza.*

FPS (Sparatutto in prima persona)

Un gioco incentrato sullo sparare, con una visuale principalmente attraverso gli occhi del personaggio controllato. A seconda del titolo, può prevedere gioco individuale, cooperazione o competizione.

Esempio: *In Valorant, i giocatori vedono l'azione in prima persona e si coordinano contro un'altra squadra. Nel lessico delle prestazioni tecniche, "FPS" può anche significare fotogrammi al secondo.*

Multiplayer online battle arena (MOBA)

Un genere in cui le squadre controllano personaggi con abilità diverse e competono per raggiungere obiettivi su un campo di battaglia, solitamente per distruggere la base avversaria.

Esempio: *In League of Legends, i giocatori combinano decisioni individuali e coordinamento di squadra. Comprendere una partita richiede familiarità con ruoli, obiettivi e lessico specifico.*

Co-funded by the European Union

Giochi, generi e modalità di gioco

Battle royale

Un formato competitivo in cui giocatori o squadre cercano di restare in gioco mentre gli avversari vengono progressivamente eliminati. L'area di gioco spesso si restringe, avvicinando i giocatori rimasti.

Esempio: *In Fortnite Battle Royale si compete da soli o in squadra per essere l'ultimo giocatore o l'ultima squadra rimasta, mentre l'area di gioco si restringe.*

Sandbox

Un gioco o una modalità che offre ampia libertà di sperimentare, costruire o scegliere obiettivi personali entro le sue regole. Può includere anche missioni, sfide di sopravvivenza o altri obiettivi strutturati.

Esempio: *Nella modalità Creativa di Minecraft, i partecipanti possono progettare un luogo d'incontro condiviso. L'educatore può proporre un compito specifico all'interno di questo formato aperto.*

Open world (Mondo Aperto)

Una struttura di gioco che permette di esplorare un vasto ambiente interconnesso, con ampia libertà di scegliere dove andare e cosa fare. Può comunque prevedere una storia principale, aree riservate e requisiti per progredire.

Esempio: *In Genshin Impact si può esplorare oltre il percorso di una missione. Per una breve attività di gruppo, concordare un punto d'incontro e un'area delimitata aiuta a mantenere il compito gestibile.*

Co-funded by the European Union

Gameplay, meccaniche e ruoli dei giocatori

Gameplay / meccaniche di gioco

Il gameplay è ciò che i giocatori fanno e sperimentano durante il gioco. Le meccaniche sono le regole e i sistemi che rendono possibili queste azioni, come costruire, commerciare, agire a turni o gestire risorse.

Esempio: *In Minecraft, collocare e rimuovere blocchi sono meccaniche; decidere insieme come costruire un luogo d'incontro fa parte del gameplay.*

Quest / missione / obiettivo

Un obiettivo è un traguardo da raggiungere. Una quest o missione assegna un compito o una sequenza di compiti, talvolta legati a una storia. Possono richiedere esplorazione, dialogo, costruzione o combattimento.

Esempio: *Un gruppo concorda di completare una missione cooperativa come attività centrale di una sessione facilitata.*

Livello / progressione / XP

La progressione indica l'avanzamento nel gioco. I punti esperienza (XP) spesso contribuiscono al livello del personaggio, sbloccando abilità o contenuti. "Livello" può anche indicare una fase o un'area del gioco.

Esempio: *Un'attività può richiedere personaggi di un certo livello: un nuovo account potrebbe quindi non consentirvi l'accesso immediato.*

Co-funded by the European Union

Gameplay, meccaniche e ruoli dei giocatori

Risorse / inventario / loot

Le risorse sono materiali, valuta o scorte utilizzati nel gioco. L'inventario contiene gli oggetti del giocatore. Il loot, o bottino, comprende gli oggetti ottenuti sconfiggendo nemici, aprendo forzieri o esplorando.

Esempio: *I giocatori condividono materiali limitati e decidono a quali parti di una costruzione comune dare priorità.*

Ruoli di squadra: tank / healer / DPS / support

Alcuni giochi suddividono le responsabilità in ruoli. Il tank attira l'attenzione dei nemici e resiste agli attacchi; l'healer ripristina la salute; DPS indica i danni al secondo e, per estensione, un ruolo dedicato a infliggerli. Il support aiuta i compagni con protezioni, potenziamenti o altra assistenza. Le distinzioni variano tra i giochi.

Esempio: *Una squadra ha successo coordinando responsabilità complementari, anziché chiedere a tutti di svolgere lo stesso compito.*

Respawn / checkpoint / wipe

Il respawn è il rientro in gioco dopo essere stati eliminati. Un checkpoint è un punto da cui riprendere i progressi. Si parla di wipe quando l'intera squadra viene sconfitta durante uno scontro. Le conseguenze dipendono dal gioco.

Esempio: *Dopo un wipe, il gruppo discute quanto accaduto e concorda un approccio diverso prima di riprovare.*

Co-funded by the European Union

Personaggi, storie e mondi immaginari

Avatar / personaggio giocante

Un avatar è la rappresentazione del giocatore in un ambiente digitale. Un personaggio giocante è controllato dal giocatore, che può crearlo e personalizzarlo oppure utilizzare un personaggio già definito dal gioco.

Esempio: *I partecipanti discutono cosa permette loro di fare o esplorare la scelta di un personaggio, senza presumere che ne rappresenti la personalità reale.*

NPC (PNG, Personaggio non giocante)

Un personaggio controllato dal gioco anziché da un giocatore umano. I PNG possono fornire informazioni, proporre missioni, diventare compagni o agire da avversari.

Esempio: *Una conversazione con un PNG introduce un disaccordo che i partecipanti possono discutere prima di scegliere come rispondere.*

Narrazione / lore / worldbuilding

La narrazione riguarda come una storia si sviluppa e viene presentata. La lore comprende le conoscenze sul mondo immaginario, tra cui storia, tradizioni e credenze. Il worldbuilding è la creazione di quell'ambientazione e delle sue regole interne.

Esempio: *Prima di discutere una scena, il facilitatore ne spiega brevemente il conflitto e le usanze rilevanti, così che anche chi non conosce il gioco possa seguirla.*

Co-funded by the European Union

Personaggi, storie e mondi immaginari

Opzioni di dialogo / narrazione ramificata

Le opzioni di dialogo sono le risposte disponibili durante una conversazione. Una narrazione ramificata segue percorsi diversi in base alle scelte o alle azioni. Non tutte le risposte cambiano la storia: alcune forniscono informazioni o modificano solo il tono dello scambio.

Esempio: *I partecipanti confrontano le possibili risposte a un personaggio che chiede aiuto e discutono le proprie ragioni prima di sceglierne una.*

Agency / gioco di ruolo / assunzione di prospettiva

L'agency è la possibilità di agire e influenzare gli eventi nel gioco. Il gioco di ruolo implica agire attraverso un personaggio o un ruolo assunto. Assumere una prospettiva significa considerare una situazione da un altro punto di vista. Questi aspetti possono sovrapporsi, ma controllare un personaggio non li implica tutti automaticamente.

Esempio: *Il gruppo considera ciò che un personaggio sa, desidera o teme, poi discute quale scelta avrebbe senso dal suo punto di vista.*

Co-funded by the European Union

Comunità, comunicazione e partecipazione

Comunità di gioco / gilda / clan

Una comunità di gioco riunisce persone con giochi o interessi comuni. Una gilda o un clan è un gruppo più definito al suo interno, spesso con un proprio nome, regole e attività regolari.

Esempio: *I membri si incontrano ogni settimana per giocare insieme, aiutare i nuovi arrivati e organizzare compiti condivisi.*

Party / lobby / matchmaking

Un party è un gruppo formato per giocare insieme. Una lobby è uno spazio in cui i giocatori si riuniscono prima di una sessione. Il matchmaking è il sistema che abbina i giocatori, spesso in base ad abilità, ruolo o disponibilità.

Esempio: *I partecipanti formano un party prima di una partita; in base alle impostazioni, i posti liberi possono essere occupati da giocatori esterni al laboratorio.*

Server / canale / Discord

Un server di gioco ospita un ambiente di gioco online. Su Discord, una piattaforma di comunicazione, un server è uno spazio condiviso organizzato in canali testuali o vocali. La stessa parola indica quindi tipi diversi di spazio digitale.

Esempio: *Un gruppo gioca su un server di Minecraft e utilizza un canale vocale separato su Discord per coordinarsi.*

Co-funded by the European Union

Comunità, comunicazione e partecipazione

Chat testuale / chat vocale / ping / emote

La chat testuale usa messaggi scritti; quella vocale la comunicazione parlata. Un ping segnala qualcosa nel gioco, come un luogo o un pericolo. Un'emote esprime una reazione attraverso un gesto, un'animazione o un simbolo.

Esempio: *Un partecipante indica un punto d'incontro con un ping, permettendo agli altri di seguirlo senza istruzioni verbali.*

Streaming / streamer / "chat"

Lo streaming trasmette in diretta sessioni di gioco o altri contenuti. Lo streamer conduce la trasmissione, mentre gli spettatori possono interagire nella chat associata. Guardare o commentare non significa necessariamente partecipare al gioco.

Esempio: *Durante un'attività con una diretta registrata, i partecipanti distinguono la comunicazione tra giocatori dagli scambi tra streamer e spettatori.*

Regole della comunità / netiquette / moderazione

Le regole della comunità definiscono i comportamenti attesi in uno spazio condiviso. La netiquette comprende le convenzioni per interagire online con rispetto. La moderazione consiste nell'applicare le regole e gestire i problemi, solitamente tramite persone incaricate e strumenti della piattaforma.

Esempio: *Il facilitatore spiega come segnalare un messaggio offensivo e chi interviene se una discussione diventa ostile.*

Co-funded by the European Union

Accesso, sicurezza e benessere digitale

Accessibilità / impostazioni di accessibilità

L'accessibilità riguarda la possibilità di usare un gioco o partecipare a un'attività con esigenze e abilità diverse. Le impostazioni possono includere sottotitoli, dimensioni del testo, modifica dei comandi o alternative alle informazioni basate sui colori. Le opzioni variano tra i giochi.

Esempio: *Prima della sessione, il facilitatore verifica che i partecipanti riescano a leggere l'interfaccia e a usare agevolmente i comandi.*

Account / username / impostazioni della privacy

Un account consente l'accesso a un gioco o a una piattaforma e può conservare progressi, acquisti e dati personali. Il nome utente identifica chi lo usa agli altri. Le impostazioni della privacy regolano visibilità e contatti, secondo il servizio.

Esempio: *I partecipanti verificano cosa possono vedere gli altri sui loro profili e chi può inviare messaggi o inviti.*

Mute / block / report (Silenzia / blocca / segnala)

Silenziare disattiva l'audio o le notifiche di una persona o di un canale. Bloccare limita i contatti o le interazioni, secondo la piattaforma. Segnalare invia una richiesta di verifica, senza garantire una risposta immediata.

Esempio: *Un partecipante silenzia una chat vocale che disturba l'attività e informa il facilitatore, che lo aiuta a valutare se servono altri interventi.*

Co-funded by the European Union

Accesso, sicurezza e benessere digitale

Free-to-play / microtransazioni / pay-to-win

I giochi free-to-play sono accessibili senza acquistare il gioco base, ma alcune funzionalità possono essere a pagamento. Le microtransazioni sono acquisti interni al gioco. Il pay-to-win indica sistemi in cui spendere denaro offre un vantaggio competitivo rilevante.

Esempio: *Prima di scegliere un gioco gratuito, l'educatore verifica se l'attività prevista richiede contenuti a pagamento.*

Loot box / gacha / battle pass

Le loot box e i sistemi gacha offrono ricompense casuali, ottenibili giocando, usando valuta virtuale o effettuando acquisti, secondo il gioco. Un battle pass offre ricompense lungo un percorso di progressione, spesso a tempo e con livelli gratuiti e a pagamento.

Esempio: *L'educatore verifica se ottenere un certo personaggio dipende da ricompense casuali prima di includerlo in un'attività.*

Benessere digitale / screen time / gaming routine

Il benessere digitale riguarda come le attività digitali si integrano con i bisogni e la vita quotidiana. Il tempo davanti agli schermi ne misura la durata d'uso; le abitudini di gioco descrivono comportamenti ricorrenti. La sola durata non spiega la qualità o le conseguenze dell'esperienza.

Esempio: *I partecipanti ricostruiscono quando e perché giocano, considerando divertimento, contatti sociali, riposo e altri impegni.*

Co-funded by the European Union

Oltre il gioco

Un contributo più ampio all'alfabetizzazione digitale

Come illustrato nelle sezioni precedenti, la funzione principale de Il linguaggio del gaming è supportare educatori, tutor e facilitatori nell'uso di **Playing to Connect**. Il manuale offre un quadro metodologico e modelli pratici per le attività basate sui videogiochi; il **glossario** aiuta a orientarsi nel lessico dei giochi, delle piattaforme e delle interazioni coinvolte.

Le due risorse possono quindi essere utilizzate insieme per avvicinarsi alla facilitazione con i videogiochi o prepararsi a replicare e adattare un'attività. Ad esempio, si può partire da un'attività del manuale, consultare nel glossario i termini poco familiari e tornare all'attività con una comprensione più chiara dei suoi requisiti.

Al tempo stesso, il glossario può essere utilizzato autonomamente, come risorsa introduttiva alla comunicazione contemporanea, al lessico digitale e alle culture virtuali.

Co-funded by
the European Union

Oltre il gioco

Un contributo più ampio all'alfabetizzazione digitale

Termini come **server**, **chat**, **streaming**, impostazioni della **privacy** o **moderazione** descrivono pratiche che vanno oltre il singolo videogioco. **Acquisire familiarità con questo lessico contribuisce al più ampio compito dell'alfabetizzazione digitale**: comprendere gli ambienti utilizzati dalle persone, come comunicano e quali opportunità o difficoltà possono incontrare.

Per gli adulti che lavorano con giovani adulti, questa familiarità può favorire anche il dialogo quotidiano. Quando qualcuno racconta della propria comunità online, di un'attività condivisa o di un'interazione spiacevole, comprenderne il lessico aiuta a seguire il racconto e a porre domande pertinenti. Il glossario offre un punto di partenza per questo dialogo, che può essere approfondito e arricchito attraverso l'esperienza della persona stessa.

Co-funded by
the European Union

Oltre il gioco

Un contributo più ampio all'alfabetizzazione digitale

Infine, queste conoscenze si collegano anche alla **consapevolezza civica negli spazi digitali**. Comprendere le regole delle comunità, la privacy e la moderazione aiuta infatti a riflettere su come sono organizzati gli ambienti condivisi, sulle responsabilità dei membri e su come affrontare l'esclusione o i comportamenti inappropriati.

Utilizzato insieme al manuale o autonomamente, il glossario contribuisce quindi a una finalità educativa più ampia: aiutare gli adulti a partecipare con maggiore sicurezza e consapevolezza alla **vita digitale contemporanea**.

Co-funded by the European Union

Close in the Distance
Palermo, Milano, Online

in partenariato con

Rafíþróttasamband Íslands, Reykjavík, Islanda
Sverok, Stockholm, Svezia

Questo glossario è distribuito con licenza Creative Commons Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0).
creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

© 2025-2026 – Close in the Distance, Rafíþróttasamband Íslands, Sverok

Co-funded by the European Union

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