

PARTNER CHI SIAMO

CLOSE IN THE DISTANCE

Associazione promotrice del progetto **Gaming and Parents**, attiva sulla media education e sulla genitorialità digitale, con sportello d'ascolto psicologico in collaborazione con terapeuti professionisti, con ampia esperienza nel campo delle nuove dipendenze digitali

RAFÍPRÓTTASAMBAND ÍSLANDS

Federazione islandese degli eSport, partner del progetto **Gaming and Parents**. Promuove pratiche di gioco responsabile, benessere psicofisico dei giocatori e risorse educative collegate al gaming competitivo, con forte attenzione al mondo e alla cultura degli eSports, anche in famiglia



CONTATTI



closeinthedistance.com



rafithrottir.is

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.

per maggiori informazioni visita la nostra pagina [Instagram](#), [EPALE](#) e la nostra sezione [Blog](#).
Oppure scrivici a: direttivo@closeinthedistance.com

UN'EDUCAZIONE
ALLA GAME MEDIA
LITERACY E ALLA
MEDIAZIONE
DIGITALE
PARENTALE



Co-funded by
the European Union

GIOCARRE INSIEME: PERCHÉ?

I videogiochi fanno parte della vita quotidiana. Dai grandi titoli per console e PC alle app su smartphone, **il gaming è un ecosistema digitale che coinvolge milioni di persone di ogni età**. In Italia, secondo IIDEA (2022), 15,5 milioni di persone tra i 6 e i 64 anni giocano ai videogiochi: il 35% della popolazione. Non è un fenomeno adolescenziale, ma trasversale. Cambiano i giochi, non il tempo passato davanti allo schermo.

Eppure, quando si parla di videogiochi in famiglia, il discorso si concentra quasi sempre sui rischi: isolamento, conflitti, dipendenze. Ma **questa non è l'unica narrazione possibile**.

In molti paesi nordici e anglosassoni il **gaming** è vissuto come esperienza condivisa e anche educativa. Scuole e famiglie lo utilizzano senza demonizzarlo, valorizzandone le potenzialità. **Da qui nasce il nostro progetto**, in collaborazione con la **federazione islandese di eSport RÍSí**, che lavora da anni su educazione digitale, benessere e gioco consapevole. Un altro modo di giocare è possibile. Anche insieme.

POTENZIALITÀ E PERICOLI DEL GAMING

Come ogni attività culturale, **anche il gaming non è di per sé né positivo né negativo**: il suo impatto **dipende dall'uso che se ne fa e da come si inserisce nella quotidianità**. Può diventare compulsivo e favorire l'isolamento, ma gli studi smentiscono un legame diretto con la violenza. Di certo non è una moda passeggera: il gaming è oggi centrale nell'industria audiovisiva globale.

Per questo, **per le famiglie è poco efficace sia demonizzarlo sia accettarlo senza riflessione**. Conoscerlo permette di mediare: capire limiti, età, contenuti e bisogni del proprio contesto familiare. La ricerca mostra inoltre che **il gaming può avere valore educativo**, stimolando competenze cognitive, creative e sociali. **La differenza la fa la competenza genitoriale**: senza consapevolezza, il gioco rischia di diventare un'attività isolata e scollegata dal tempo condiviso.

ATTIVITÀ E RISULTATI

Le attività di **Gaming and Parents** svilupperanno, nel corso di 24 mesi, i seguenti outcome e deliverable:

- **Toolkit trilingue open access** (italiano, inglese, islandese) rivolto a genitori ed educatori, **dedicato alla mediazione digitale parentale e all'integrazione consapevole del gaming in famiglia e in educazione continua**.
- **Linee guida metodologiche**, sempre trilingui, per rendere il modello educativo di **Gaming and Parents** replicabile in nuovi setting d'educazione continua.
- **Ciclo laboratoriale blended** di 7 incontri tra Italia e Islanda, dedicato al supporto alla genitorialità e alla sperimentazione pratica dei contenuti del toolkit e del progetto.
- **E-library trilingue sul gaming in famiglia** con risorse, infografiche e materiali educativi selezionati.
- **Una mobilità educativa** in Islanda per l'apprendimento diretto del metodo RÍSí, degli eSport e della cultura digitale scandinava.