**MARIA RITA MANCANIELLO A ROMA**

**PER UNA “LECTIO MAGISTRALIS” sul ruolo dei videogiochi**

**Venerdì 10 maggio ore 14:30 – 15:30**

**presso Cinecittà Studios, Sala Fellini**

L’evento di terrà nell’ambito di **LEVEL UP Rome Developer Conference**, l’unica conferenza internazionale in Italia interamente dedicata alla creazione e allo sviluppo dei videogiochi, organizzata dall’Accademia Italiana Videogiochi (AIV) in collaborazione con il Rome Video Game Lab, presso Cinecittà Studios dal 10 al 12 maggio.

**Maria Rita Mancaniello,** Docente di Psicopedagogia e di Pedagogia dell’Adolescenza, Program coordinator della Cattedra Transdisciplinare UNESCO in Sviluppo Umano e Cultura di Pace - Università degli Studi di Firenze

***“******Il ruolo dei videogame nell'età dello sviluppo. Luci e ombre della ludicità tecnologica nell'infanzia e nell'adolescenza”***

Le nuove tecnologie, soprattutto il mondo dei Videogame, hanno avuto, hanno e avranno per molto tempo un grosso impatto all’interno della società moderna, grazie alla loro costante innovazione, multimedialità e multidisciplinarità che gli consente di interagire in molti ambiti, anche a livello educativo e di apprendimento con risultati molto soddisfacenti. I legami tra Videogame e processi di sviluppo nella prima infanzia e nell’adolescenza, come ogni processo di conoscenza durante l’età della crescita, mostrano fattori di difficoltà per una serie di attenzioni che l’uso del gioco tecnologico richiede e per gli stereotipi e i pregiudiziche girano intorno a questo argomento e che si identificano principalmente nella violenza, la dipendenza e la loro mancata valenza educativa e una serie di aspetti positivi, come lo stimolo a livello cognitivo, sociale, educativo e di apprendimentoche determinate tipologie di videogame possono dare al soggetto e che se sfruttate in maniera ottimale, offrono grossi vantaggi, anche a livello emotivo. A questi si associano anche molti studiriguardanti l’utilizzo dei videogame a livello educativo, come *Videogame Education*, più precisamente *Media Education*, i Serious Game, che offrono grandi opportunità a livello di apprendimento e di stimolo per la sfera scolastica e il loro utilizzo all’interno di essa. Nella riflessione che faremo insieme si cercherà di mettere in luce come oggi i videogame sono una realtà di grande valore nello sviluppo del soggetto e quali possono e devono essere i modelli di intervento educativi necessari perché la pratica ludica di tipo tecnologico possa davvero essere una attività di valore nello sviluppo di una personalità in equilibrio e proiettata fiduciosamente nel futuro.