

COMUNE DI FIORENZUOLA

Settore Socio-Educativo

Biblioteca Comunale

ISTITUTO COMPRENSIVO DI FIORENZUOLA D'ARDA

SCUOLA MEDIA , PRIMARIA E DELL'INFANZIA

Sede di Centro Territoriale Permanente per l' Educazione degli Adulti

In collaborazione con

ASSOCIAZIONE ITALIANA BIBLIOTECHE

Sezione Emilia-Romagna

Con il patrocinio di

IBC Emilia-Romagna e MIBAC

organizzano:

LABIRINTI DIGITALI

Internet, multimedia, videogiochi: orizzonti educativi in biblioteca, a scuola, in famiglia

Sabato 10 Novembre 2007

Sede: Aula Magna dell'Istituto Comprensivo - Scuole Medie di Fiorenzuola d'Arda (via S. Bernardo, n. 10)

Il programma degli interventi:

Ore 9:00

Saluti introduttivi di:

- Giovanni Compiani (Sindaco di Fiorenzuola d'Arda);
 - Nicoletta Barbieri (Assessore alla Pubblica Istruzione del Comune di Fiorenzuola d'Arda);
 - Fernando Tribi (Assessore al Sistema Scolastico e Formativo della Provincia di Piacenza);
 - Carla Maffini (Dirigente dell'Istituto Comprensivo di Fiorenzuola d'Arda);
 - Patrizia Lucchini (Presidente AIB Emilia-Romagna).
-
- **Vincenzo Bazzocchi** (Istituto beni artistici, culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna)
 - **Francesco Antinucci** (direttore della sezione Processi Cognitivi e Nuove Tecnologie dell'Istituto di Psicologia del CNR)
 - **Lucio Pisani** (medaglia d'oro quale benemerito della Cultura e dell'Arte)

Ore 11:30 coffee break

Ore 11:45

- **Anna Antoniazzi** (dottore di ricerca in Pedagogia e assegnista presso la cattedra di letteratura per l'infanzia all'Università di Bologna)
- **Marina Nadalini** (responsabile dei progetti multimediali della Biblioteca Sala Borsa di Bologna)

Pausa pranzo

Ore 14:30

- **Eli Neiburger** (Ann Arbor District Library - Michigan) videoconferenza con traduzione simultanea

- **Simona Caravita** (docente di Psicologia dell'infanzia presso l'Università Cattolica)

- **Marco Accordi Rickards** (Direttore culturale GAMECON-Salone del Gioco e del Videogioco e Editor-in-Chief di Game Pro)

- **Roberto Bertoni** (OldGamesItalia)

A cura di Francesco Mazzetta con la collaborazione di Rosa Siporso

Traduzione simultanea a cura di Maurizio Marengi

Per informazioni:

- **Francesco Mazzetta**

Biblioteca comunale

Tel.: 0523983093 – 0523985140

Le nuove tecnologie, internet, i nuovi media diventano un labirinto attraverso cui orientarsi diventa difficile per i soggetti coinvolti nel ruolo educativo, siano essi insegnanti, bibliotecari o genitori.

Le informazioni in realtà non sono poche e arrivano per lo più da quotidiani e riviste, ma sovente l'impostazione è sensazionalistica, scandalistica, allarmistica.

Tuttavia di contro a questa impostazione superficiale c'è ormai tutta una serie di studiosi e di pubblicazioni che valuta l'impatto, anche educativo, sulle nuove generazioni di tutto il materiale digitale che arriva a loro contatto. In particolare i videogiochi che sono da una parte tacciati di essere violenti e diseducativi, mentre dall'altra sono diventati un'industria imponente, un linguaggio comune dei giovani con cui non si può non fare i conti.

In tale ottica l'obiettivo di questo convegno è quello di fornire a insegnanti, bibliotecari e genitori elementi di riflessione da parte di esperti sull'impatto educativo delle nuove tecnologie, sui rischi ma anche sulle potenzialità educative che ad esse possono essere collegate.

Perciò i temi delle relazioni presentate andranno dalla gestione multimediale nelle biblioteche agli effetti psicologici delle nuove tecnologie sulle competenze e sull'aggressività di ragazzi e ragazze, con la possibilità di vedere "in diretta" come una biblioteca statunitense, nel pieno rispetto delle proprie finalità culturali ed educative, gestisca e promuova un prodotto apparentemente alieno a questo mondo come i videogiochi.

E, infine, nel mondo fatto di bit delle nuove tecnologie c'è ancora spazio per la poesia?