**I GIOVANI SCOPRONO UN NUOVO MODO DI COMUNICARE**

 CODICI DIGITALI

 IL LINGUAGGIO DELL’ARTE

 LA LOGICA DEI GIOCHI

**Cari amici!**

**Chiedo a due adolescenti quali attività online preferiscono.** Rispondono immediatamente: ascoltare musica, parlare con gli amici e giocare. Arte, interattività e giochi! Alcune delle tante attività che fanno parte delle 24 ore della generazione digitale.

**Un bambino di 9 anni tiene in mano un cellulare, fissa lo schermo, riconosce immediatamente i simboli delle applicazioni**. Muove rapidamente le mani, tocca il logo dell'applicazione, si muove, cerca l'interattività. Chiama suo padre e iniziano a giocare. I giochi fanno parte dell'esercizio mentale e sociale delle nuove generazioni. I giochi facilitano l'interattività. Sono associati alle dinamiche del cervello umano. Il cervello ha la sua logica, il suo modo di riconoscere e codificare i simboli e generare un linguaggio cognitivo ed emotivo.

**Un adolescente di 12 anni scatta una foto di una partita di calcio, la modifica, ci mette un titolo, inserisce un sottofondo musicale, la invia a centinaia di amici in rete.** Loro mettono “mi piace” alla foto, la condividono, la “socializzano”. Il mondo interattivo offre opportunità di creazione e partecipazione attiva.

**Un diciassettenne fa parte di un gruppo musicale. Suona la chitarra insieme ad altri musicisti**. Compongono alcune canzoni, fanno arrangiamenti, cantano, registrano e le condividono su Internet e sulle reti sociali. Arti come la musica, la danza, il teatro, la poesia e la pittura fanno parte della grammatica giovanile di oggi.

**I bambini e i giovani comunicano attraverso i loro codici digitali associati alle arti.** La musica ha il suo codice, il suo linguaggio e le sue dinamiche, che favoriscono l'espressione dei sentimenti e delle idee delle persone. Il teatro ha la sua logica, i suoi passi, i ritmi degli attori, i tempi e i momenti di interattività e di collaborazione nel lavoro di gruppo.

**Tutte le arti sono linguaggi e grammatiche che permettono alle persone di esprimere ciò che hanno dentro e la loro visione del mondo**. Inoltre, le arti facilitano l'immersione dell'individuo nell'universo della bellezza, dell'immaginazione creativa, del coinvolgimento attivo e della gioia di creare e condividere.

**Evangelizzare l'*habitat* digitale richiede uno sguardo molto attento alla forza delle arti e al modo in cui i giovani organizzano ed esprimono i loro valori e il loro impegno verso gli altri e verso i loro gruppi e comunità.** Quando un gruppo giovanile fa un'esperienza di preghiera liturgica, di impegno comunitario e di servizio agli altri, ed esprime questo impegno attraverso l'arte, questo gruppo fa risuonare la sua voce con originalità e un *appeal* comunicativo nelle reti sociali e su Internet. L'arte diventa così un canale comunicativo per esprimere la vita dei giovani in modo attraente e creativo.

**Il gioco si sta espandendo sempre di più. I giochi educativi fanno parte delle relazioni umane: stare insieme, creare sfide**, incoraggiare la discussione educativa, esprimere sentimenti, stare con gli altri. I giochi toccano l'immaginazione e i sentimenti. Coinvolgono e creano reti di relazioni umane. Favoriscono i momenti di donazione di sé e di collaborazione.

**Come parte della sua inventiva educativa, Don Bosco fece uso delle arti, specialmente della musica e del teatro, per educare i suoi giovani a Valdocco.** Sapeva, per esperienza, che le arti e lo sport favoriscono lo sviluppo umano, aprono i giovani alla creatività, facilitano le relazioni umane e contribuiscono significativamente alla vita educativa e spirituale.

**Educare ed evangelizzare l'*habitat* digitale attraverso le arti e i giochi è una grande opportunità** per tutti noi che crediamo nella gioventù!

 Roma, 24 giugno 2021

 Don Gildasio Mendes

Consigliere Generale per la Comunicazione Sociale