

Olimpiade del videogioco: la nuova sfida della scuola

Pubblicato: Lunedì 15 Gennaio 2018



Videogiochi che passione. Dal gioco all'insegnamento, però, il passo è breve. È quello che verrà dimostrato il prossimo **24 febbraio a Somma Lombardo**. La sede dell'**Isis Ponti**, infatti, sarà una delle dieci scuole a ospitare l'**Olimpiade Nazionale del Videogioco nella Didattica**.

Per una giornata, **squadre di studenti, di ogni ordine e grado**, si sfideranno su un tema che verrà rivelato solo quel giorno: « Non è chiesto di realizzare il videogioco completamente – assicura il **professor Mauro Sabella**, tra gli organizzatori dell'evento e rappresentante dell'**Associazione Centro Studi ImparaDigitaledu**– dovranno progettare l'impianto, l'idea narrativa».

Le iscrizioni per partecipare a questa competizione sono aperte: 24 Febbraio dalle 8:30 gli studenti si ritroveranno presso il plesso di Somma Lombardo, via XXV Aprile 17 dell'**ISIS Ponti** di Gallarate. **Per iscriversi basta compilare il modulo predisposto entro il 6 febbraio 2018.**

PERCHE' GAME@SCHOOL?

Il videogioco può assumere valenze positive se inserito in una didattica quotidiana ispirata a metodologie attive, in cui lo studente acquisisce capacità riflessive e analitiche. L'idea di fondo è che il videogioco, oltre a rappresentare in modo molto efficace il mondo dell'immateriale in cui i ragazzi sono immersi, **può essere valorizzato come strumento di comunicazione della propria creatività e della propria visione del mondo.**

È ormai assodato che utilizzando i videogiochi in aula, gli studenti riescano a sviluppare e potenziare le proprie capacità analitiche, ad accelerare il processo di apprendimento, a dar sfogo alla propria creatività e a risolvere problemi o situazioni complesse. Aiutano, infatti, la concentrazione, a ispirare nuove idee e danno un senso di rassicurazione. I videogiochi didattici, e in generale i giochi, offrono agli studenti l'opportunità di prendere rischi, coltivare forti capacità cognitive, fallire e immediatamente provare di nuovo per cercare di completare il task o il livello.

Alla competizione sono ammessi a partecipare gli studenti delle scuole:

- Primarie
- Secondarie di primo grado
- Secondarie di secondo grado

Gli studenti devono essere organizzati in squadre formate da un minimo di due a un massimo di quattro componenti.

Per partecipare occorre essere un po' "smanettoni"?

Conoscenze di programmazione o tecniche particolari **non sono richieste perché quello che occorre progettare sarà l'impianto narrativo**. È necessario, però, saper giocare con i videogiochi. Eventuali competenze informatiche permetteranno di ottenere alcuni strumenti di sviluppo.

Si potrà usare un qualsiasi **videogioco di simulazione** che consenta di creare disegni, storie, animazioni e ambienti (es. Minecraft, Sim City, The Sims, ecc.), oppure **tool per creare giochi** (es. Scratch, Kodu Game Lab, Unreal Development Kit, ecc.).

Unica regola ferrea: **il videogioco non dovrà essere violento** e dovrà essere adatto a tutti (deve **rispettare la classificazione PEGI 7**).

COSA DOVRANNO FARE IN CONCRETO I CONCORRENTI?

All'arrivo, verrà consegnato un **kit-gara** contenente una busta con il nome della squadra e un codice. La busta va riconsegnata a fine gara con tutto quello che è stato prodotto: eventuale **materiale cartaceo**, materiale digitale salvato su **chiavetta USB** se non si sceglie di salvare e consegnare il materiale digitale tramite **piattaforma on-line**.

In particolare, sono richiesti:

- un **video di presentazione del videogioco** che spieghi al meglio ciò che è stato fatto (durata massima 2 minuti e dimensione non superiore a 100MB). Il video sarà pubblicato in rete.
- la **Scheda-progetto** interamente compilata, per spiegare il progetto (con testi o disegni). Sarà come una sceneggiatura di un film J
- il **videogioco** realizzato oppure la **demo** (versione parziale del videogioco). Se non è possibile esportare il videogioco, sarà sufficiente consegnare solo il video di presentazione.

Dopo il successo della prima edizione, che ha visto la partecipazione di 72 squadre con 250 studenti e 100 docenti, quest'anno la competizione si allarga a livello nazionale, svolgendosi contemporaneamente in undici sedi distribuite su tutto il territorio nazionale: Ancona, Castellammare del Golfo (Trapani), Bergamo, Campobasso, Ciampino (Roma), Nicolosi (Catania), Somma Lombardo (Varese), Sondrio, Viareggio (Lucca), Vittorio Veneto (Treviso), Castano Primo (Milano).

In parallelo, per insegnanti e genitori, si svolgerà una sessione formativa sul videogioco e sulla sua valenza didattica: tra gli interventi **Riccardo Landi**, Core Trainer del Corso di Game Designer di

Digital Bros Game Academy, **Daniela Lucangeli**, docente di Psicologia dello sviluppo all'Università di Padova, **Thalita Malagò**, Segretario Generale di AESVI, **Federico Cella** ed **Emilio Cozzi**, giornalisti specializzati nel videogioco, **Alfonso D'Ambrosio**, formatore di ImparaDigitale. La sessione si terrà a Bergamo e sarà trasmessa in diretta streaming in tutte le altre sedi.

I docenti possono iscrivere i propri studenti on-line all'indirizzo <http://videogioco.imparadigitale.it/iscrizioni/> entro e non oltre il 6 Febbraio 2018.

L'evento è organizzato dall'**Associazione Centro Studi ImparaDigitale**, con la collaborazione del **Comune di Bergamo** e di **AESVI** (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani) e la speciale partecipazione, in qualità di partner e consulente tecnico, della **Digital Bros Game Academy**, Accademia di formazione professionale concepita e organizzata per formare figure professionali e sviluppare nuovi talenti destinati all'industria del videogame.

Per info e programma: <http://videogioco.imparadigitale.it>

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it