

Mille anni di storia delle assicurazioni in un videogioco creato dagli studenti del liceo di Gallarate

Pubblicato: Venerdì 27 Maggio 2022



Raccontare mille anni di storia dell'assicurazione attraverso un videogioco per smartphone, contribuendo ad aumentare la cultura della prevenzione e della protezione. E' il cuore di **"The Eagle Game"**, progetto realizzato da un **gruppo di studenti di Gallarate** che è stato premiato come il miglior progetto di **"Game4Value"**, la Game Jam a tema assicurativo organizzata dalla Fondazione ANIA, onlus nata nel 2004 per volontà del settore assicurativo. La premiazione si è svolta nella mattinata di venerdì 13 maggio ai "Licei di Viale dei Tigli" di Gallarate, scuola frequentata dai componenti del **team "Le Aquile" che ha vinto la competizione.**

L'obiettivo di Game4Value era quello di creare il concept di un videogioco che ruotasse su tematiche assicurative. A raccogliere la sfida di questo progetto innovativo, iniziata a settembre nei primi giorni di scuola, sono stati oltre 300 studenti di 40 scuole di tutta Italia, tra istituti tecnici, licei scientifici e classici. Sono stati circa 60 i progetti presentati dai concorrenti e, ad integrare il lavoro svolto in aula con i professori, ci sono state oltre 200 mila visualizzazioni del profilo Instagram e più di 5 mila visualizzazioni delle dirette sul canale Twitch.

Dopo aver visionato tutti i progetti, la giuria ha votato il team è riuscito a "volare più in alto": a vincere è stata la squadra **"Le Aquile"** del **Liceo Scientifico Leonardo Da Vinci** di Gallarate con **"The Eagle Game"**, concept di un videogioco che ripercorre la storia delle assicurazioni dal Medioevo ad oggi.

La squadra vincitrice è composta in prevalenza da ragazze, ciò smentisce il luogo comune che quello dei videogame sia un linguaggio prevalentemente maschile. Le Aquile hanno avuto la possibilità di vedere il loro progetto prendere forma, avviando una collaborazione con un team di esperti del settore gaming che si è occupato della parte dello sviluppo. L'impegno ha avuto una durata di 5 mesi ed è stato inserito nel **programma di alternanza scuola lavoro (Pcto)**. Un riconoscimento è stato dato anche al Liceo Da Vinci, che ha ricevuto un **finanziamento per attività didattiche**.

«È stata una bella iniziativa ed è stato interessante che Fondazione ANIA abbia scelto Twitch come piattaforma centrale per la Game Jam, noi a Scuola crediamo che il contenuto, se di valore e se fa bene, debba abbracciare qualsiasi tipo di strumento utile, ancor più se utilizzato da milioni di studenti» ha spiegato **Nicoletta Danese**, Dirigente Scolastica dell'Istituto vincitore, aggiungendo: «In tre giorni centinaia di studenti di tutta Italia impegnati in questo percorso di Educazione Civica e di Pcto, hanno lavorato con l'obiettivo di ideare un videogioco che da oggi è disponibile per tutti gli studenti d'Italia, che i nostri studenti vincitori della Game Jam hanno sviluppato insieme a Fondazione Ania».



«Tutti noi del team giochiamo ai videogame, è stato per noi bellissimo avere avuto l'opportunità di lavorare allo sviluppo di un videogioco a Scuola» dice con emozione la team leader **Sara Salandini** che, con le altre "Aquile" **Eleonora Amadori, Samanta Dule, Cecilia Gazziero, Marco Marin e Leonardo Narcisi**, hanno ideato un videogioco didattico per smartphone che fa bene e insegna a tutti le basi della prevenzione, della sicurezza e della protezione.

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it

