

Comunicato del 15/01/2018

GAME@SCHOOL: il videogioco al servizio della didattica

Aperte le iscrizioni alla seconda edizione di GAME@SCHOOL, Olimpiade Nazionale del Videogioco nella Didattica che si terrà il 24 febbraio 2018 con undici sedi in tutta Italia.



ImparaDigitale presenta la seconda edizione del GAME@SCHOOL, Olimpiade Nazionale del Videogioco nella Didattica, competizione tra studenti per sviluppare l'utilizzo del videogioco a fini didattici che si svolgerà il 24 febbraio 2018 in 11 sedi sull'intero territorio nazionale. La partecipazione è gratuita.

GAME@SCHOOL è la prima competizione nazionale dedicata al videogioco nella didattica.

Siamo di fronte a un ulteriore passo in avanti verso lo sdoganamento del videogioco come strumento didattico. 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.

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), Viareggio (Lucca), Vittorio Veneto (Treviso), Castano Primo (Milano).

Una giornata avvincente che vedrà squadre di studenti sfidarsi nella realizzazione di un videogioco (o demo) a scopo didattico. Il tema rimarrà segreto fino a inizio gara.

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.



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.

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.

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

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

Associazione ImparaDigitale

Tel: +39 0350740131

e-mail: olimpiadi@imparadigitale.it

Associazione Centro Studi ImparaDigitale

Sede Legale e Operativa: Via Malj Tabajani, 4 - 24121 Bergamo - CF: 97620750154 - P.IVA: 08197220968 - REA BG 438555

Web: www.imparadigitale.it | Email: segreteria@imparadigitale.it | Tel: +39 035.0740130

Ente accreditato per la formazione dal Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca [protocollo AOODPIT 595 del 15/07/2014]