



CIRCOLARE n.147	CREMA, 18.01.2017
Modalità di Pubblicazione: <ul style="list-style-type: none">- Albo elettronico- Albo cartaceo	Destinatari: <ul style="list-style-type: none">- Agli studenti in elenco- A tutti i docenti
OLIMPIADI DEL VIDEOGIOCO: partecipazione studenti	

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.

In questo contesto nasce **GAME@SCHOOL**, l'**Olimpiade nazionale del videogioco nella didattica**, competizione dedicata agli studenti della scuola italiana, organizzata dal centro studi ImparaDigitale con la collaborazione del Comune di Bergamo e di AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani), la consulenza tecnica di Digital Bros Game Academy e il supporto di aziende che sostengono l'iniziativa in termini economici e/o in termini di fornitura di servizi, prodotti, premi.

Dopo il successo della prima edizione, la manifestazione di quest'anno si svolgerà a BERGAMO il prossimo **Sabato 24 Febbraio 2018**, a partire dalle ore 09:30 fino alle ore 18:30, e in altre 10 sedi in tutto il territorio nazionale.

Gli studenti saranno chiamati a mettere in campo il proprio bagaglio di conoscenze e ad utilizzare le tecnologie in loro possesso per progettare un videogioco a scopo didattico legato al tema che la mattina stessa della gara sarà comunicato. Il videogioco dovrà essere fruibile nelle scuole dell'obbligo di ogni ordine e grado e dovrà rispettare la classificazione PEGI 7.

Si tratta di una competizione a squadre formate da minimo 2 (due) a massimo 4 (quattro) componenti, anche di classi diverse.

Chi fosse interessato a partecipare deve inviare, entro e non oltre il prossimo **25 Gennaio 2018**, una mail a

generazioneweb@galileo.galileicrema.it

indicando il nome della squadra, il nome e cognome del caposquadra ed i nomi e cognomi degli altri componenti, specificando anche le classi di appartenenza.

Una successiva comunicazione indicherà le squadre accettate in rappresentanza del Galilei alla manifestazione.

Si invitano tutti coloro che intendano partecipare a leggere con attenzione il regolamento della competizione, disponibile al link

<http://videogioco.imparadigitale.it/wp-content/uploads/2018/01/Regolamento-olimpiade-nazionale-videogioco-didattica-2018.pdf>

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Angelo Bettinelli