

Lamezia, Francesco Chirillo ha progettato un videogioco

# Studente del liceo scientifico Galilei vince il premio nazionale "Art of Game"

Grande soddisfazione è stata espressa dalla dirigente Goffredo

## LAMEZIA TERME

È uno studente lametino appartenente alla IV B (opzione scienze applicate) del Liceo Scientifico "Galileo Galilei" di Lamezia Terme il vincitore di "Art of Game" con il suo team di progetto. Lo studente Francesco Chirillo aveva partecipato nelle scorse settimane a Firenze a un percorso innovativo di formazione denominato "Art of Game". Si è trattato di una maratona di co-progettazione di un videogioco nel settore artistico museale ideato e promosso dall'Istituto d'Istruzione Superiore "Buontalenti" di Firenze (Ipsessa Buontalenti) nell'ambito del Piano nazionale Scuola Digitale e in tale contesto si è distinto realizzando con il suo team, costituito da altri 9 studenti provenienti da altre regioni d'Italia, la progettazione di Art Life 400. Il videogioco progettato è stato infatti ritenuto particolarmente interessante e creativo esprimendo una visione innovativa della società del futuro. Il gioco

consente al player di immergersi nel vivo del Rinascimento fiorentino frequentando una bottega d'arte dell'epoca. Nei vari step del gioco è possibile apprendere tecniche artistiche digitali, acquisire competenze imprenditoriali, partecipare a vere e proprie aste telematiche utilizzando una valuta basata su tecnologia blockchain. Il videogioco, presentato dal team vincente nella suggestiva cornice dell'Auditorium di Sant'Apollonia di Firenze, è stato ritenuto completo e innovativo in quanto riesce ad abbinare l'educazione artistica alle com-



**La premiazione** Francesco Chirillo alla cerimonia di Firenze

petenze digitali, informatiche e finanziarie. Soddisfazione è stata espressa sia dalla dirigente del Liceo Scientifico "Galilei" Teresa Goffredo, sensibile alle manifestazioni culturali ed agli eventi che possano fornire agli studenti e ai docenti nuovi spunti di crescita e di motivazione attraverso l'uso delle nuove tecnologie, che dalla sua docente di informatica Loredana Crupi che ha accompagnato lo studente a Firenze. L'intero percorso di formazione ha avuto l'obiettivo di contribuire alla realizzazione di azioni di potenziamento delle competenze degli studenti attraverso metodologie didattiche innovative per sviluppare con l'ausilio delle nuove tecnologie, nuove conoscenze e competenze di cittadinanza digitale. Diciotto le scuole in tutta Italia: 4 primarie, 6 scuole medie e 8 secondarie di secondo grado. La cerimonia conclusiva del progetto "Art of Game" si è svolta dal 28 al 31 gennaio all'Innovation Center di Fondazione CR Firenze che ha offerto alle tre squadre vincitrici, lo sviluppo del videogioco da loro ideato all'Ecole 42 l'innovativa scuola per talenti appassionati di tecnologia.

di ENZO COTRONE