

Lamezia. Il Liceo Scientifico Galilei all’Art of Game 2023



Il Liceo Scientifico Galilei ha partecipato all’edizione di Art of Game 2023, promossa dall’IPSSEOA “Bernardo Buontalenti” di Firenze, dal titolo “Laboratori residenziali sull’arte dei videogiochi – #playforskills – svoltasi nei giorni 13-16 Dicembre 2023.

La proposta progettuale è inserita nell’ambito del Piano nazionale scuola digitale (PNSD) promosso dal MIM con l’obiettivo di contribuire alla realizzazione di azioni di potenziamento delle competenze degli studenti attraverso metodologie didattiche innovative.

La finalità principale del laboratorio è stata quella di sostenere l’innovazione metodologica attraverso la partecipazione degli studenti quali attori principali nelle varie fasi che hanno composto la maratona di quattro giorni in cui si sono messi in campo azioni di co-progettazione per raggiungere il risultato finale consistente nella ideazione e creazione di un videogioco a tema artistico.

L’esperienza formativa si basa sui modelli Challenge-based Learning (CBL) e Art-Based Learning (ABL) che prevedono un approccio pratico e partecipativo in cui i partecipanti sono coinvolti in prima persona nello sviluppo e presentazione del proprio lavoro creativo attraverso una serie di brainstorming e feedback collettivi all’interno di un ambiente di lavoro e di apprendimento condiviso e collaborativo.



La finalità dell'edizione di Art of GAME 2023, promossa dall'IPSSEOA "Bernardo Buontalenti" di Firenze, stata quella di far vivere ai partecipanti un'esperienza di co-progettazione di un videogioco nell'ambito artistico-museale, in grado di sviluppare, in una modalità creativa e con l'ausilio di nuove tecnologie, nuove conoscenze e competenze di cittadinanza digitale.

Il format dei laboratori si è articolato principalmente su due modelli di apprendimento:

- Game Based Learning (GBL) attraverso i format tipici dei Future Game Hack, laboratori per immaginare, sperimentare soluzioni creative nella co-progettazione di un videogioco che sia in grado di trasmettere un messaggio e una storia;

- Outdoor Learning (OL) attraverso il format del MAB, in particolare del MAB-ART, laboratorio di mappatura collettiva e partecipata, in cui gli studenti, partendo da luoghi fisici di interesse culturale e artistico, in questo caso, della città di Firenze, sono stati ispirati per la creazione della trama, la progettazione dei personaggi e nell'ambientazione virtuale del videogioco.

Nei quattro giorni di attività gli studenti del Galilei hanno vissuto un'esperienza insolita lavorando in team con coetanei di altre regioni, confrontandosi e creando idee, personaggi, ambientazioni, trame, meccaniche del gioco che alla fine di questa maratona ha portato ad un "prototipo" di videogioco.

Il lavoro di ogni team, infine è stato presentato nell'ultima giornata e davanti ad una giuria formata da rappresentanti delle istituzioni tra gli altri la dott.ssa Gianna Barbieri, DG per i Fondi Strutturali per l'Istruzione, l'Edilizia Scolastica e la Scuola Digitale del MIM, la dott.ssa Albanese, Assessore alla formazione del Comune di Firenze, il dottor Gabriele Gori, DG della Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze, il dottor Bruno Zambardino responsabile Direzione Generale Cinema e Audiovisivo del Ministero della Cultura, il Dirigente Scolastico dell'Istituto "B. Buontalenti" di Firenze Maria Francesca Cellai.



L'evento è stato condotto dal dottor Lorenzo Micheli, il coach che con il suo di team ha guidato i ragazzi in queste quattro giornate, lanciando la sfida ai gruppi che con un tempo massimo di cinque minuti hanno cercato di convincere la giuria dell'originalità del proprio prodotto.

I ragazzi si alternano sul palco in un misto di ansia e combattività diventando, per cinque minuti, speaker, esperti, relatori e promotori convinti della propria idea progettuale.

La Dirigente Scolastica Teresa Goffredo, promotrice dell'iscrizione all'hackathon, si è dichiarata soddisfatta del risultato raggiunto dal Galilei "non solo per essersi classificati al primo posto con uno

dei ragazzi partecipanti ma soprattutto per l'esperienza altamente formativa in termine di raggiungimento di competenze chiave di cittadinanza declinate in tutti i suoi vari aspetti, dalla capacità di progettare, comunicare, collaborare, risolvere problemi, acquisire informazioni interpretandole e creando collegamenti tra vari ambiti disciplinari.



I complimenti per l'impegno profuso vanno agli studenti partecipanti Francesco Chirillo, Manuela Macchione, Mattia Mercuri, Salvatore Sesto, Alessandra Spizzirri, Asia Vezio, della classe 4 B scienze applicate, accompagnati dalla Prof.ssa Giovanna Torcasio.

La DS ringrazia anche la Prof.ssa Sonia Bruno, referente della scuola ospitante, che con tanto entusiasmo ha accolto gli studenti e i docenti, mettendoli a proprio agio.