



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Stampa

COMUNICATO STAMPA

**60 studentesse e studenti al Future Game Hack,
primo hackathon dedicato alla sperimentazione
di videogiochi del futuro**

La Ministra Fedeli oggi alla premiazione dei progetti migliori

Sessanta studentesse e studenti partecipanti, 18 scuole coinvolte di 14 città e 8 regioni diverse, sette gli indirizzi scolastici: sono questi i numeri di *Future Game Hack*, il primo *hackathon* della scuola italiana interamente dedicato alla sperimentazione di nuove proposte sui videogiochi del futuro, che si è svolto a Roma nell'ambito del "Video Game Lab", manifestazione che si è tenuta dal 4 maggio ad oggi negli Studi di Cinecittà. Presente alla premiazione dei migliori progetti elaborati dalle studentesse e dagli studenti coinvolti nell'*hackathon*, la Ministra dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, **Valeria Fedeli**.

“Siamo molto soddisfatti dell'esito di questa tre giorni – ha dichiarato la Ministra – perché le ragazze e i ragazzi hanno avuto la possibilità di immaginare nuovi modelli e prototipi, nuove soluzioni in grado di rispondere alle principali sfide del mondo dell'intrattenimento digitale. È stata un'occasione per misurare gli intrecci possibili tra videogioco e gli altri mondi della creatività e dell'intrattenimento, dallo sport al cinema, alla fotografia, alla scrittura, fino al patrimonio culturale. È stato un importante momento di 'scuola oltre la scuola', di apprendimento attivo, che ha stimolato nei giovani l'intraprendenza, la creatività e il lavoro collaborativo. Oggi abbiamo premiato i progetti vincitori, progetti di qualità. Ma tutte e tutti coloro che hanno partecipato, insegnanti, famiglie ed esperti compresi, sono vincitrici e vincitori, perché ciascuno, aderendo a questa iniziativa, ha avuto il coraggio di mettersi in gioco, di misurarsi con se stesso e con gli altri, di pensare a mondi diversi e possibili. Ed è così che si cresce, si va avanti, si progredisce, si cam

Alle studentesse e agli studenti che hanno preso parte al *Future Game Hack* è stato chiesto di ideare, sviluppare e promuovere un progetto di videogioco in realtà virtuale originale, innovativo, creativo e culturalmente diversificato, in grado di rafforzare l'identità e il patrimonio culturale italiano, favorendone una

conoscenza diretta e diffusa tra i giovani, caratterizzato da un'elevata interattività e da una forte componente narrativa, ambizioso per quanto riguarda l'esperienza dell'utente e l'espressione artistica. Inoltre, durante la manifestazione sono stati realizzati anche workshop formativi per circa 70 docenti e laboratori didattici per bambine e bambini della scuola secondaria di primo grado.

“Il videogioco non è solo legato all'aspetto del divertimento, dello svago, dell'evasione. Può essere uno strumento conoscitivo, di apprendimento, di socializzazione. Come MIUR vogliamo continuare a offrire mezzi di innovazione alle nostre studentesse e ai nostri studenti. Fondamentale è formare docenti che li guidino in questo percorso di conoscenza e crescita e lavorare in sinergia con le famiglie. Abbiamo intercettato le potenzialità di questo mondo e cominciamo a lavorare in questa direzione. Ma ci impegneremo per fare ancora di più”, ha concluso Fedeli.

Roma, 6 maggio 2018