

Imparare con i videogiochi, a Bergamo l'Olimpiade nazionale

Il 14 gennaio in città il primo evento dedicato all'utilizzo dei videogiochi nella didattica. Possono partecipare gli studenti di ogni ordine di scuola



**OLIMPIADE NAZIONALE
DEL VIDEOGIOCO NELLA DIDATTICA**
dedicato agli studenti della scuola italiana



**OLIMPIADE NAZIONALE
DEL VIDEOGIOCO NELLA DIDATTICA**
dedicato agli studenti della scuola italiana

Il Centro Studi ImparaDigitale, in collaborazione con il Comune di

Bergamo e con il patrocinio dell'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia, organizza il 14 gennaio a Bergamo la prima edizione di Game@school, Olimpiade Nazionale del Videogioco nella Didattica, rivolta a tutti gli studenti di ogni ordine di scuola divisi in tre categorie (primaria - secondaria primo grado - secondaria secondo grado).

ImparaDigitale vuole coinvolgere la scuola e gli studenti nella sperimentazione di un nuovo approccio ad uno strumento tecnologico molto apprezzato soprattutto dai giovani, il videogioco, che nella sua continua evoluzione, favorita anche dalla rete, ha dato vita a quella che oggi viene definita "intelligenza connettiva".

La tendenza del mondo adulto a considerare questi ambienti adatti esclusivamente allo svago, spesso associandoli solo ai rischi della virtualità, allontana giovani e adulti dalla riflessione sulle potenzialità e sulle opportunità offerte. Perché non pensare al videogioco come il prodotto di un percorso didattico? Attraverso l'Olimpiade Nazionale del Videogioco nella Didattica si vuole mettere in evidenza come il videogioco possa assumere valenze positive se inserito in una didattica quotidiana ispirata a metodologie attive, in cui lo studente acquisisce capacità riflessive e analitiche.

Gli studenti saranno chiamati a mettere in campo il proprio bagaglio di conoscenze e ad utilizzare le proprie tecnologie per trovare una soluzione possibile e originale al tema proposto.

Le iscrizioni si ricevono fino al 22 dicembre. [Qui](#) tutti i dettagli.