

## VIDEOGIOCHI A SCUOLA? PRESS START TO LEARN 2.0!

**Sulla scia dell'esperienza della prima edizione, al via un nuovo percorso di alfabetizzazione videoludica che coinvolgerà quattro istituti secondari di secondo grado in Emilia-Romagna, Lombardia e Toscana**

Il videogioco è un medium molto utilizzato ma spesso considerato non compatibile con la didattica, se non addirittura dannoso per studenti e studentesse. Un pregiudizio da sfatare, per invitare piuttosto a una scoperta consapevole e attiva del potenziale culturale del medium, opportunamente messo in relazione con diversi contesti disciplinari.

Bisogna parlare di videogiochi affinché i videogiochi possano stimolare riflessioni, dire la loro all'interno dei tradizionali programmi scolastici e contribuire alla formazione degli studenti.



**PRESS START TO LEARN 2.0**  
PERCORSI DI ALFABETIZZAZIONE  
VIDEOLUDICA NELLE SCUOLE

**CINEMA E IMMAGINI PER LA SCUOLA**  
MIC

Direzione Generale  
CINEMA e AUDIOVISIVO

**MIM**  
Ministero dell'Istruzione e del Merito

**IVIPRO**  
italian videogame program

ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELL'EDUCAZIONE  
"GIOVANNI MARIA BERTIN"

INIZIATIVA REALIZZATA NELL'AMBITO DEL PIANO NAZIONALE CINEMA E IMMAGINI PER LA SCUOLA  
PROMOSSA DA MIC-MINISTERO DELLA CULTURA E MIM-MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

Con “Press Start to Learn 2.0 - Percorsi di alfabetizzazione videoludica nelle scuole” i videogame diventano sia oggetto di attenzione e studio, sia importante risorsa didattica.

Il progetto prevede, per l'anno scolastico 2024/2025, un doppio ciclo di incontri: uno dedicato a studenti e studentesse delle scuole secondarie di secondo grado; uno dedicato al personale docente.

Tra gli obiettivi:

- promuovere un **uso consapevole del videogioco**, per scoprirne la ricchezza linguistica e le potenzialità in ambito divulgativo
- offrire gli strumenti base per l'ideazione di **concept videoludici** legati al territorio
- far conoscere le figure e le **opportunità professionali** del settore attraverso un percorso di orientamento ad hoc

Quattro gli istituti coinvolti: l'Istituto Statale di Istruzione Tecnica Bassi-Burgatti di Cento (FE), l'Istituto Tecnico e Professionale Luigi Bucci di Faenza (RA), il Liceo Artistico Duccio Di Buoninsegna di Siena e il Liceo Artistico Vincenzo Foppa di Brescia.

L'iniziativa – proposta dall'Associazione IVIPRO in partnership con il Dipartimento di Scienze dell'Educazione “Giovanni Maria Bertin” dell'Università di Bologna – è realizzata nell'ambito del **Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola** (<https://cinemaperlascuola.istruzione.it/>) promosso da MiC-Ministero della Cultura e MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito.

Per maggiori info sui contenuti dei percorsi e sui formatori coinvolti visita la pagina ufficiale: [bit.ly/PSTL2](https://bit.ly/PSTL2)

\*\*\*

**IVIPRO - Italian Videogame Program**

Email: [info@ivipro.it](mailto:info@ivipro.it) | Telefono: +39 348 8117908 | [www.ivipro.it](http://www.ivipro.it)

Facebook e Instagram: [ivipro.it](https://www.facebook.com/ivipro.it)