

AL VIA IL PROGETTO "PRESS START TO LEARN - PERCORSI DI ALFABETIZZAZIONE VIDEOLUDICA NELLE SCUOLE"

Un nuovo progetto didattico, focalizzato sui videogiochi, che coinvolge dieci classi di quattro istituti secondari di secondo grado, tra Reggio Emilia e Brescia

Affinché i videogiochi possano dimostrarsi sempre più una risorsa concreta per la diffusione della cultura, risulta in primo luogo importante approfondirne e trasmetterne la conoscenza, inserirli all'interno di percorsi di sensibilizzazione che ne mettano in luce le notevoli potenzialità e le sfaccettate chiavi di lettura.



Il progetto **Press Start to Learn - Percorsi di alfabetizzazione videoludica nelle scuole**, che ha preso recentemente il via tra Reggio Emilia e Brescia, prevede per l'anno scolastico 2022/2023 un doppio ciclo di incontri: uno di 18 ore dedicato a studenti e studentesse delle scuole secondarie di secondo grado; uno di 14 ore dedicato al personale docente.

L'obiettivo è promuovere un **uso consapevole del medium videoludico** – finalizzato a scoprirne la complessità e le prospettive in ambito didattico e culturale – e al tempo stesso offrire a studenti e

studentesse alcuni strumenti base per l'ideazione di un concept videoludico, con particolare attenzione nei confronti del racconto del territorio.

Quattro **gli istituti coinvolti**: l'Istituto Professionale Statale Filippo Re, l'Istituto Superiore Blaise Pascal e l'Istituto Tecnico Superiore Scaruffi-Levi-Tricolore di Reggio Emilia; il Liceo Artistico Vincenzo Foppa di Brescia.

L'iniziativa – promossa da 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 visita la pagina ufficiale: bit.ly/press-start-to-learn

IVIPRO - Italian Videogame Program

Email: info@ivipro.it | Telefono: +39 348 8117908 | www.ivipro.it

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

COMUNICATO STAMPA DI CHIUSURA (22 MAGGIO 2023)

VIDEOGIOCHI A SCUOLA: ALLA SCOPERTA DEL PROGETTO "PRESS START TO LEARN"

Si conclude con l'evento di restituzione in programma il 24 maggio 2023 a Bologna il percorso di alfabetizzazione videoludica Press Start to Learn

Cinque mesi di attività didattiche, quattro diverse scuole secondarie di secondo grado, dieci classi dalle prime alle quarte. Più di 230 studenti e studentesse e quasi 35 docenti coinvolti in un doppio ciclo di incontri rispettivamente di 18 e 14 ore. Sono i numeri di **Press Start to Learn - Percorsi di alfabetizzazione videoludica nelle scuole**, progetto nato con l'obiettivo di promuovere un **uso consapevole del medium videoludico** a scuola, per scoprirne la complessità e le prospettive in ambito didattico e culturale.



A conclusione del percorso, si terrà **mercoledì 24 maggio** a Bologna **dalle 16.00 alle 18.00**, presso il Dipartimento di Scienze dell'Educazione "Giovanni Maria Bertin" di via Filippo Re 6, un evento di restituzione durante il quale verranno presentati i **risultati raggiunti dal progetto** e sarà

possibile confrontarsi sulle **prospettive educative dei videogiochi a scuola**.

All'incontro, aperto gratuitamente al pubblico ma disponibile anche online sul canale YouTube di IVIPRO (bit.ly/ivipro_youtube), prenderanno parte Andrea Dresseno (IVIPRO) e Rosy Nardone (Università di Bologna). Insieme a loro alcuni dei referenti delle scuole coinvolte: l'Istituto Professionale Statale Filippo Re, l'Istituto Superiore Blaise Pascal e l'Istituto Tecnico Superiore Scaruffi-Levi-Tricolore di Reggio Emilia; il Liceo Artistico Vincenzo Foppa di Brescia.



L'iniziativa Press Start to Learn – 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 visita la pagina ufficiale: bit.ly/press-start-to-learn

IVIPRO - Italian Videogame Program

Email: info@ivipro.it | Telefono: +39 348 8117908 | www.ivipro.it

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

Scuola

Videogiochi consapevoli cinque mesi di corsi

Cinque mesi di attività didattiche, quattro diverse scuole secondarie di secondo grado, dieci classi dalle prime alle quarte. Più di 230 studenti e studentesse e 35 docenti coinvolti in un doppio ciclo di incontri, rispettivamente di 18 e 14 ore. Sono i numeri di «Press Start to Learn - Percorsi di alfabetizzazione videoludica nelle scuole», progetto per promuovere un uso consapevole del medium videoludico a scuola. La conclusione oggi a Bologna, dalle 16 alle 18 presso il Dipartimento di Scienze dell'Educazione «Bertin» di via Filippo Re 6. All'incontro, aperto a tutti ma disponibile anche online sul canale YouTube di Ivipro (Italian Videogame Program), prenderanno parte Andrea Dresseno, presidente di Ivipro, e Rosy Nardone dell'Università di Bologna. Insieme a loro alcuni referenti delle scuole coinvolte in Emilia-Romagna, l'Istituto Professionale Filippo Re, l'Istituto Superiore Blaise Pascal e l'Istituto Tecnico Scaruffi-Levi-Tricolore di Reggio Emilia.

[Home](#) / [News](#) / [Dettaglio News](#)

Condividi



VIDEOGIOCHI EMILIA-ROMAGNA

Videogiochi a scuola: alla scoperta del progetto "Press start to learn"

22-05-2023

Si conclude con l'evento di restituzione in programma il 24 maggio 2023 a Bologna il percorso di alfabetizzazione videoludica Press Start to Learn

Cinque mesi di attività didattiche, quattro diverse scuole secondarie di secondo grado, dieci classi dalle prime alle quarte. Più di **230 studenti e studentesse** e quasi **35 docenti** coinvolti in un doppio ciclo di incontri rispettivamente di 18 e 14 ore. Sono i numeri di **Press Start to Learn - Percorsi di alfabetizzazione videoludica nelle scuole**, progetto nato con l'obiettivo di promuovere un uso consapevole del medium videoludico a scuola, per scoprirne la complessità e le prospettive in ambito didattico e culturale.

A conclusione del percorso, si terra? mercoledì? **24 maggio a Bologna** dalle 16.00 alle 18.00, presso il Dipartimento di Scienze dell'Educazione "Giovanni Maria Bertin" di via Filippo Re 6, un **evento di restituzione** durante il quale verranno presentati i risultati raggiunti dal progetto e sara? possibile confrontarsi sulle prospettive educative dei videogiochi a scuola.

All'incontro, aperto gratuitamente al pubblico ma disponibile anche online sul [canale YouTube di IVIPRO](#), prenderanno parte **Andrea Dresseno** (IVIPRO) e **Rosy Nardone** (Universita? di Bologna). Insieme a loro alcuni dei referenti delle scuole coinvolte: l'Istituto Professionale Statale Filippo Re, l'Istituto Superiore Blaise Pascal e l'Istituto Tecnico Superiore Scaruffi-Levi-Tricolore di Reggio Emilia; il Liceo Artistico Vincenzo Foppa di Brescia.

L'iniziativa Press Start to Learn – proposta dall'Associazione **IVIPRO** in partnership con il **Dipartimento di Scienze dell'Educazione "Giovanni Maria Bertin" dell'Universita? di Bologna** – e? realizzata nell'ambito del [Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola](#) promosso da MiC- Ministero della Cultura e MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito.

Per maggiori info visita la [pagina ufficiale](#).

(Mo.Sa.)



Press Start to Learn

Impariamo videogiocando

Quest'anno nella classe prima del corso Digital Economy è stato portato avanti un progetto dedicato ai videogiochi, un argomento attuale quanto inusuale per una scuola, tanto da chiedersi cosa possano c'entrare questi con la solita didattica. Ebbene, ve lo spieghiamo noi. Pensate che si può imparare la storia videogiocando, o fare un salto nei regni raccontati da Dante, o ancora proiettarsi in un futuro lontano.

Siamo partiti dalle origini: grazie al prof. Dresseno, dell'Università di Bologna, che ci ha spiegato in alcune lezioni quali sono i vari tipi di videogiochi (sparatutto, horror survive, picchiaduro, simulator, puzzle, strategia..) e qual è la loro struttura, abbiamo scoperto che il gameplay rappresenta l'esperienza dell'interazione del giocatore con il gioco. Un altro ingrediente fondamentale è anche l'immersività per immergersi letteralmente nel luogo e nei panni del personaggio.

Abbiamo imparato che l'apprendimento non avviene solo attraverso i libri, ma si può imparare anche con i videogiochi. Prendiamo come esempio Assassin's Creed, composto da due giochi: il primo, ambientato in epoca ottocentesca nella città di Firenze; il secondo durante la Rivoluzione Francese. Il protagonista visita i luoghi e parla con personaggi che vivono in quell'epoca: chi non si è mai chiesto cosa avrà provato Robespierre durante la Rivoluzione francese? O, ancora, cosa avrà pensato Napoleone durante i suoi cento giorni prima dell'esilio a Sant'Elena? Abbiamo scoperto poi che anche i ragazzi possono ideare e pubblicare videogiochi e abbiamo provato a metterci in gioco.



Siamo partiti dall'esempio di alcuni studenti universitari, che, progettando un videogioco denominato "A Painter's Tale", ci hanno fatto viaggiare in un luogo reale, un villaggio ora sommerso presso il lago Resia in Val Venosta. Oggi ne resta solo un campanile. L'obiettivo del gioco è trovare un modo per evitare che il villaggio sia sommerso, facendo scoprire ai giocatori l'affascinante storia del sito.

Finalmente poi con la prof.ssa Nardone abbiamo avuto modo di videogiocare: da Lego star wars a Never Alone, da Papers Please fino a Florence e così via.

Infine nelle ultime lezioni siamo riusciti a creare un nostro videogioco, guidati dal prof. Toniolo, dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Abbiamo condiviso luoghi reggiani, ne abbiamo selezionati alcuni e via di fantasia per ambientare le avventure.

Ve ne diamo un piccolo assaggio. Quattro ragazzi di diverse nazionalità all'interno delle Reggiane si sfidano a "obbligo o verità": chi di loro perde, è costretto ad addentrarsi nei capannoni delle Reggiane per ispezionarne gli spazi, senza alcun dispositivo per comunicare con l'esterno: ha a disposizione 15 minuti. Superato il tempo massimo, gli amici preoccupati lo vanno a cercare e si accorgono che il capannone è infestato da fantasmi di soldati della II guerra mondiale. Insomma, una vera avventura che lascia col fiato sospeso. E ancora: Zombie alle Reggiane, avventure ai Petali o allo stadio Mapei.

Abbiamo scoperto che per creare un videogioco sono necessari un gran lavoro di squadra e una buona dose di idee e fantasia, per pensare al logo, inventarne la storia coerente, disegnarne la mappa e i comandi e chi più ne ha più ne metta, senza dare nulla per scontato.

Chissà che un giorno non vengano pubblicati e potrete provarli. Noi ci contiamo!



Italian Videogame Program

Publicato da Andrea Dresseno

22 maggio alle ore 11:02

PRESS START TO LEARN: UNA PRIMA ANALISI

Per monitorare i risultati del percorso di alfabetizzazione videoludica Press Start to Learn abbiamo sottoposto a studenti e docenti due diversi questionari, uno all'inizio e l'altro alla fine del corso. L'obiettivo è stato quello di sondare l'idea che si ha delle potenzialità culturali ed educative del videogioco, in modo da tracciare eventuali cambiamenti di prospettiva.

In attesa del report integrale, che verrà presentato mercoledì 24 maggio 2023 a Bologna presso il Dipartimento di Scienze dell'Educazione "Giovanni Maria Bertin" dell'Università di Bologna, abbiamo raccolto alcuni elementi provenienti in particolare dalle risposte aperte sia degli studenti che dei docenti.

Leggi l'articolo bit.ly/pstl_introanalisi

Vuoi saperne di più su Press Start to Learn?

bit.ly/press-start-to-learn

L'iniziativa – proposta da 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 (<http://cinemaperlascuola.istruzione.it>) promosso da MiC-Ministero della Cultura e MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito.

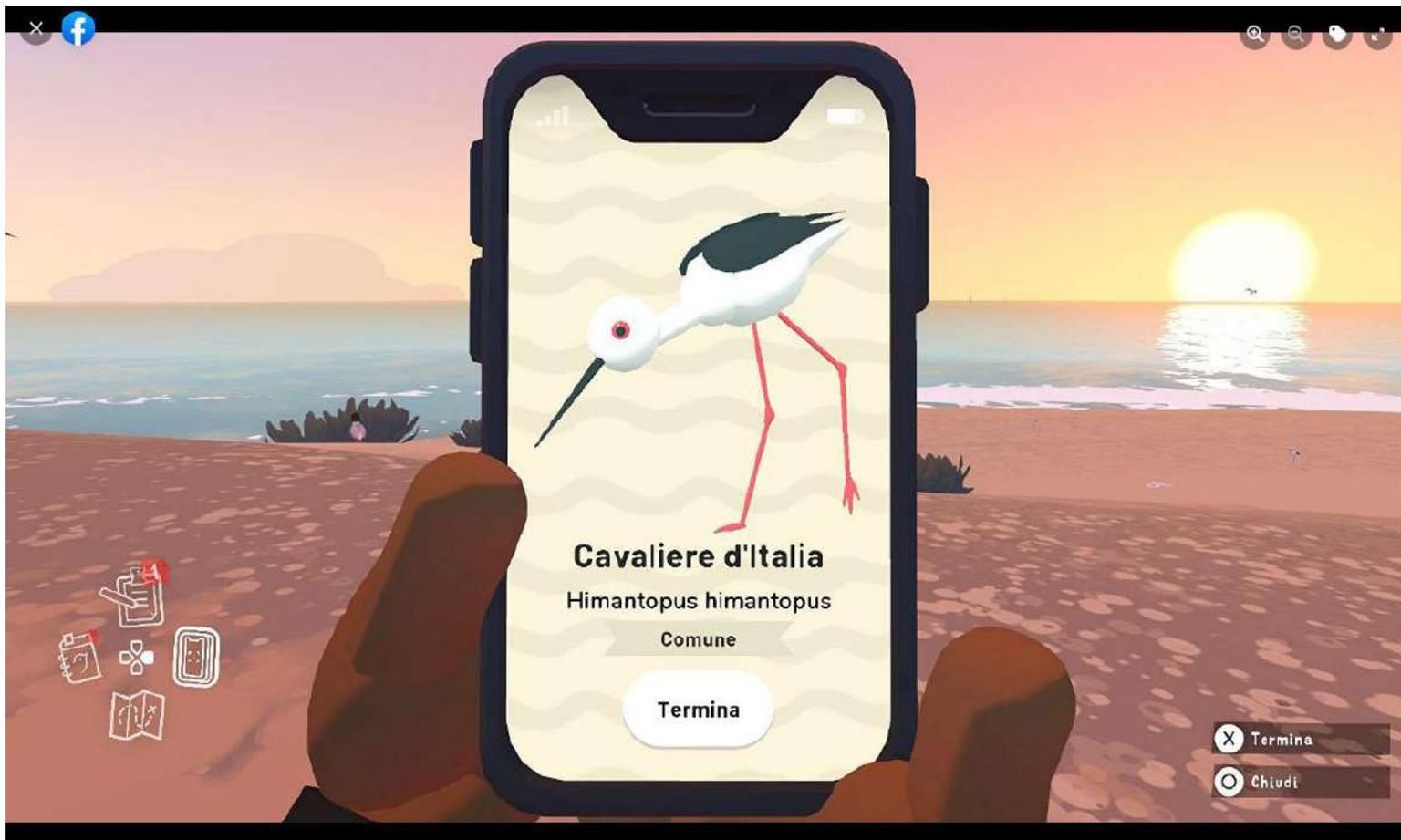
Ministero della Cultura Ministero dell'Istruzione e del Merito



Scrivi un commento...



Esempio post pubblicato sulla pagina Facebook di IVIPRO / 1



#videogiochi a #scuola
ALBA: A WILDLIFE ADVENTURE (ustvo games, 2020)

#AlbaAWildlifeAdventure è un'avventura open world a tematica ambientalista, nella lista dei titoli presentati nelle classi nell'ambito del progetto "#PressStarttoLearn - Percorsi di alfabetizzazione videoludica nelle scuole". Alba, una piccola inglese in viaggio verso un'immaginaria isola spagnola per fare visita ai nonni, formerà con l'amica Ines un team di salvaguardia della flora e della fauna locale, contro il sistema di sfruttamento territoriale che vorrebbe trasformare la riserva naturale nell'idilliaco sfondo di un hotel di lusso.

"È una storia ecologica, insomma, ma racconta anche la crescita di una bambina, mettendo in scena un esempio di empowerment che abbandona qualsiasi tono paternalistico, affidandosi semplicemente all'entusiasmo di due ragazze che vogliono difendere a tutti i costi la natura dell'isola, dando il via a una rivoluzione a passo saltellante".

Scopri di più su Multiplayer.it: bit.ly/3nuRVtB

#keywords: videogiochi > avventura > ambientalismo / consapevolezza

Vuoi saperne di più su Press Start to Learn?

bit.ly/press-start-to-learn

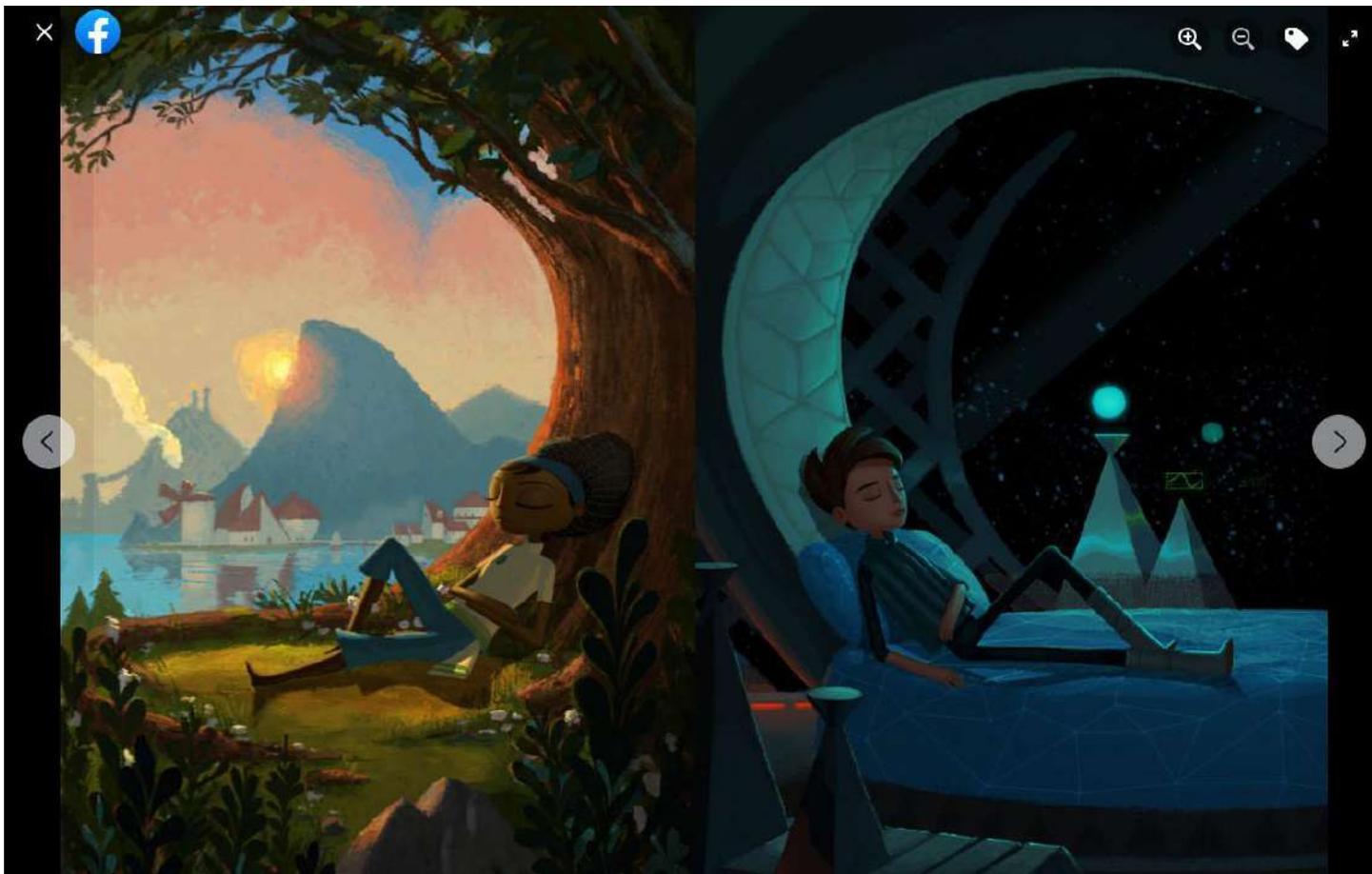
L'iniziativa - promossa da IVIPRO in partnership con il Dipartimento di Scienze dell'Educazione "Giovanni Maria Bertini" dell'Alma Mater Studiorum - Università di Bologna - è realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola

(<https://cinemaperlascuola.istruzione.it>) promosso da MiC-Ministero della Cultura e MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito.

Scrivi un commento...



Esempio post pubblicato sulla pagina Facebook di IVIPRO / 2



Italian Videogame Program
Pubblicato da Matteo Lolini · 22 marzo

#videogiochi a #scuola
BROKEN AGE (Double Fine Productions, 2014)

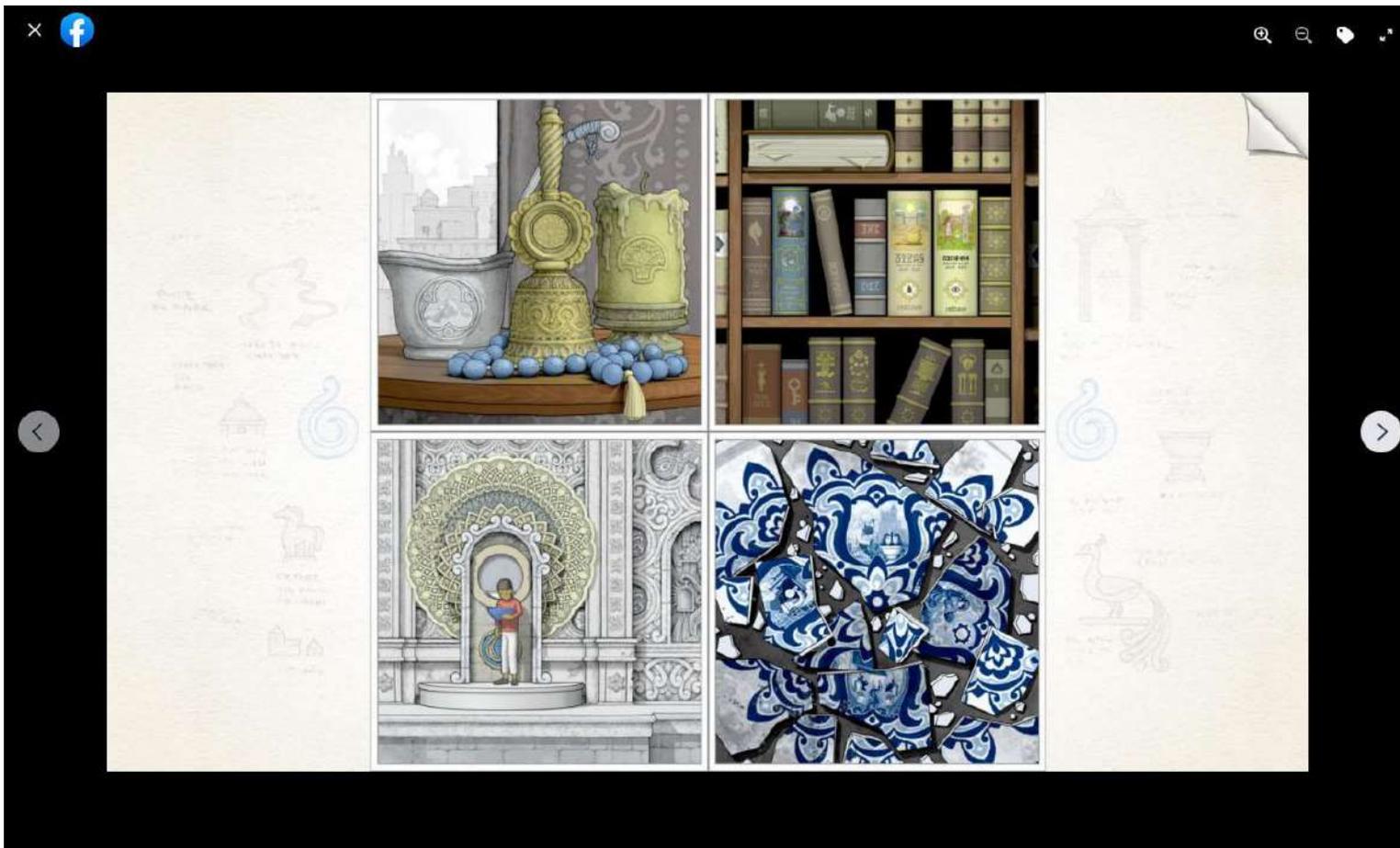
Cosa significa vivere le vite parallele - ma reciprocamente intangibili - di due adolescenti alla scoperta di due mondi diversi e irrimediabilmente separati?

Ce lo raccontano i due atti che compongono l'avventura punta e clicca #BrokenAge, nella lista di videogiochi proposti a studenti e studentesse durante il progetto "#PressStarttoLearn - Percorsi di alfabetizzazione videoludica nelle scuole". Da un lato, la giovane Vella Tartine, protagonista di un mondo tormentato da creature giganti provenienti da un territorio al di là della Barriera della Pestilenza; dall'altro, Shay Volta, solitario passeggero dell'astronave Nostranavis. ♦

Non c'è introduzione agli strani mondi abitati dai due protagonisti di Broken Age, e neppure serve. Le storie parallele di Shay e Vella, lontane (e nemmeno sappiamo quanto) eppure così simili, si fanno scoprire senza anticipare nulla. Il gusto della scoperta, così importante per un'avventura grafica, è sin da subito distillato nel migliore dei modi, lasciando al giocatore tutto lo spazio, e il tempo, necessari ad assaporare ogni

Scrivi un commento...

Esempio post pubblicato sulla pagina Facebook di IVIPRO / 3



Italian Videogame Program
Pubblicato da Matteo Lollini · 11 marzo

#videogiochi a #scuola
GOROGOA (Jason Roberts, 2017)

Tra le opere protagoniste del progetto "#PressStarttoLearn - Percorsi di alfabetizzazione videoludica nelle scuole", l'avventura grafica a enigmi #Gorogoa: il giocatore dovrà esplorare "un mondo meraviglioso", interagire, destrutturare, dislocare i tasselli di ogni immagine che gli viene proposta alla scoperta di una vita, dalle giovinezze all'anzianità.

"Descrivere Gorogoa a parole, cercare di spiegarne le meccaniche è difficile, se non impossibile: non esistono termini capaci di replicare ciò che si prova giocandoci, lo stupore e l'ammirazione che nascono spontaneamente e crescono sempre più ad ogni ulteriore passaggio, ad ogni momento in cui ci si ferma a contemplare il dettaglio e la cura con cui sono disegnate le centinaia di illustrazioni e come esse siano collegate tra loro".
Scopri di più su Multiplexer.it: bit.ly/3ZGGUhb
#keywords: videogiochi > un racconto (non lineare) per immagini > passato / presente

Vuoi saperne di più su Press Start to Learn?
bit.ly/press-start-to-learn
L'iniziativa - promossa da IIVPRO in partnership con il Dipartimento di Scienze dell'Educazione "Giovanni Maria Bertin" dell'Alma Mater Studiorum - Università di Bologna - è realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola (<https://cineimaperlascuola.istruzione.it>) promosso da MiC-Ministero della Cultura e MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito.
Ministero della Cultura Ministero dell'Istruzione

Scrivi un commento...

Esempio post pubblicato sulla pagina Facebook di IIVPRO / 4



Italian Videogame Program
Pubblicato da Andrea Dresseno ·
23 febbraio ·

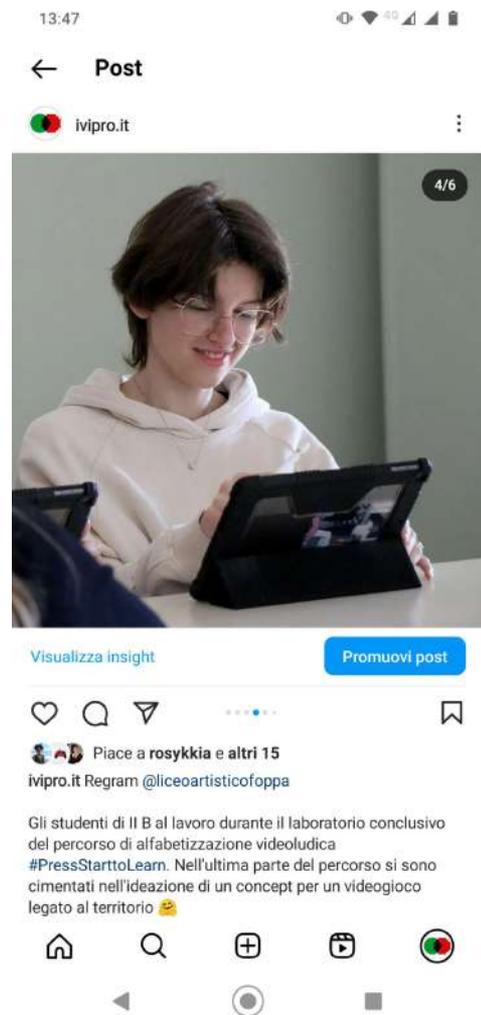
#videogiochi a #scuola
BEHOLDER (Warm Lamp Games, 2016)

Un adventure game sulla vita in un immaginario stato di polizia totalitario. #Beholder – nella lista dei videogame presentati durante le lezioni di #PressStarttoLearn - Percorsi di alfabetizzazione videoludica nelle scuole – si ispira agli universi dispotici di George Orwell, Aldous Huxley e Ray Bradbury.

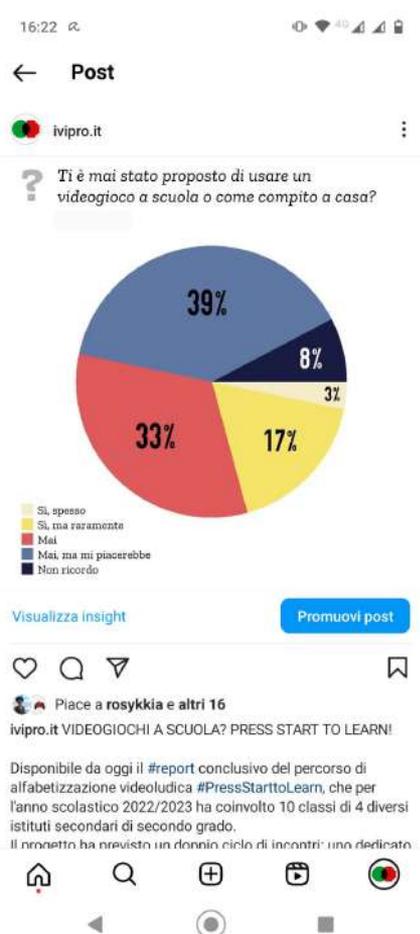
"Beholder takes place in a fictional, nameless totalitarian state in 1984 (not a coincidence, I'm sure). Coming from Russia, Warm Lamp Games knows totalitarianism through their nation's own history. In this way, they seek to present a window into such a society. [...] Arbitrary laws and taxes are imposed nearly every day, and new tenants provide opportunities to either help or defy your superiors and be taken away. There are multiple endpoints for Beholder (none of them positive). The game encourages you to play detective while showing you the repercussions of your action or inaction. It's the type of game that makes you think about that pit it leaves in your stomach".
Scopri di più su [Indiegamereviewer.com: bit.ly/3xdyh4M](https://indiegamereviewer.com/bit.ly/3xdyh4M)

Scrivi un commento...

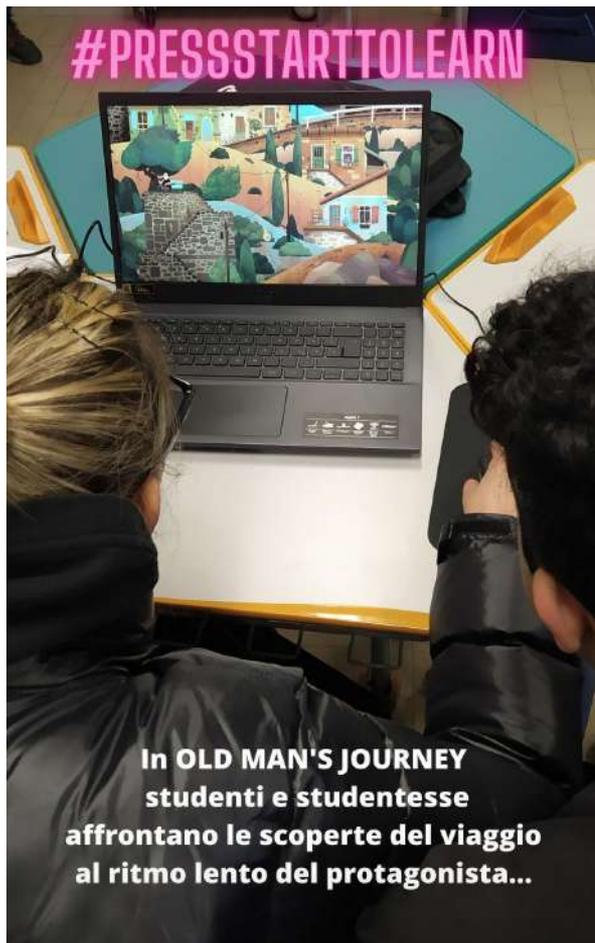
Esempio post pubblicato sulla pagina Facebook di IVIPRO / 5



Esempi di post pubblicati sul profilo Instagram di IVIPRO



Esempi di post pubblicati sul profilo Instagram di IVIPRO



Stories pubblicate sul profilo Instagram di IVIPRO

PRESS START TO LEARN

PERCORSI DI ALFABETIZZAZIONE
VIDEOLUDICA NELLE SCUOLE

ELENCO ARTICOLI PUBBLICATI SUL PORTALE DI IVIPRO

[PRESS START TO LEARN: DIARIO DI LAVORO #1](#)

pubblicato il 27/03/2023, a cura di Andrea Dresseno

[PRESS START TO LEARN: DIARIO DI LAVORO #2](#)

pubblicato il 18/04/2023, a cura di Rosy Nardone

[PRESS START TO LEARN: DIARIO DI LAVORO #3](#)

pubblicato il 27/04/2023, a cura di Francesco Toniolo

[PRESS START TO LEARN: DIARIO DI LAVORO #4](#)

pubblicato il 06/05/2023, a cura di Stefano Caselli

[PRESS START TO LEARN: UNA PRIMA ANALISI](#)

pubblicato il 22/05/2023, a cura di Andrea Dresseno



L'iniziativa Press Start to Learn – 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