



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

COME CONIUGARE ESPERIENZE DI ALTERNANZA SCUOLA/LAVORO CON I VIDEOGIOCHI

Future Game Hack

L'Hackathon sul Futuro dei Videogiochi

“**Hackathon**” è la combinazione di 2 parole :hacker(intesi come esperti) e marathon **Nasce negli Stati Uniti** 15 anni fa come format di lavoro in contesti aziendali per risolvere problemi aziendali.

Senza contattare un consulente esterno, i datori di multinazionali americane decidono di costituire gruppi di dipendenti di quella azienda che in uno stesso spazio x circa 24h trovano la soluzione del caso. Quindi, una nuova metodologia di lavoro, basata sulla combinazione di persone che appartengono a mondi diversi con una sfida comune.

Gli Americani, che vedono di buon occhio le contaminazioni tra mondi diversi, successivamente decidono di portare l' hackathon nel mondo delle università. Una maratona dove tutti gli studenti di diversi dipartimenti con percorsi formativi completamente diversi si mettono insieme per rispondere a delle sfide che la società sta vivendo.

Noi, italiani, siamo con orgoglio i primi a portare l'hackathon nel mondo della scuola da 2 anni in maniera strutturata.

In questi 2 anni, l'hackathon si è svolto in 13 città italiane, ha visto coinvolti più di 4000 studenti in oltre 30 progetti nazionali con 23 premi internazionali (per esempio viaggi a Dubai, in Nepal o New York).

Il 1^a hackathon della scuola italiana, “ACK SCHOOL” , si è svolto a Milano al Centro Congressi nel marzo 2015 e ha visto la partecipazione di 500 studenti organizzati in 70 team, 6 sfide assegnate, 6 team vincitori.

Che cos'è un hackathon nella realtà scolastica?

E' una maratona progettuale di 24h per **immaginare, costruire e sperimentare** nuove soluzioni in grado rispondere alle sfide della società.

Un progetto a squadre in cui gli studenti mettono in gioco le proprie **competenze**, i propri **talenti** e le proprie **passioni**. Viene ambientato in luoghi particolari e organizzato in occasione di grandi eventi di una città.

In occasione di **ROME VIDEO GAME LAB 2018**, organizzato negli **Studi di Cinecittà**, il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca ha promosso il **Future Game Hack, il primo Hackathon della scuola italiana interamente dedicato alla sperimentazione di nuove proposte sui videogiochi del futuro.**

Durante questo anno scolastico, nell'ambito dei progetti di Alternanza scuola/lavoro 4 classi del Liceo Linguistico "Giovanni Falcone" hanno fatto un tirocinio presso l'Associazione "Games Kingdom", che si occupa di eSports e del mondo digitale, e hanno analizzato la metodologia dell'hackathon.

Su consiglio del sig Ian Nava, fondatore dell'Associazione e tutor aziendale per il tirocinio, la prof.ssa Rossella Ferrito, Collaboratrice del Dirigente Scolastico, Gloria Farisé e Referente di Alternanza scuola/Lavoro, ha presentato il 27 aprile la candidatura per l'hackathon, riconoscendo nel progetto eSports l'occasione di sperimentare un'attività che già all'estero è seguita ed apprezzata. Il Liceo Falcone è rientrato tra le 18 scuole d'Italia selezionate.

Le delegazioni scolastiche sono state invitate a raggiungere Roma nella giornata di venerdì 4 maggio. L'evento è iniziato nella mattinata del 5 maggio.

60 studenti, provenienti da 14 città di 8 regioni d'Italia, da 18 scuole con 7 indirizzi scolastici, con l'aiuto di mentori, esperti e ricercatori, hanno lavorato con grande impegno ed entusiasmo per tutta la giornata di sabato in un'aula di Cinecittà, sino a notte fonda e ripreso i lavori la mattina seguente.

Tutti insieme con l'obiettivo di immaginare nuovi modelli e prototipi di un videogame, in grado di rispondere alle principali sfide del mondo dell'intrattenimento digitale. Questo il titolo:

" Videogame & Realtà virtuale al servizio del Patrimonio culturale " da sviluppare in modo formativo , narrativo, con solide basi di ricerca.

I lavori sono stati condotti dal rappresentante del MIUR, dott. Lorenzo Micheli, diretto collaboratore del Capo di Gabinetto e il suo team di Mentori, gli *Wayouther*, che hanno messo a disposizione degli studenti le proprie conoscenze e metodologie, supportando i *team* nello sviluppo delle idee progettuali.

Organizzati in 10 *team di gruppi eterogenei*, gli studenti hanno presentato una proposta finale durante la mattinata di chiusura dei lavori del 6 maggio 2018. I progetti sono stati analizzati da una giuria qualificata che ne ha valutato l'innovazione, l'impatto e la sostenibilità.

La giuria era rappresentata da rappresentanti istituzionali del MIUR, come il Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca, *Valeria Fedeli*, il Direttore Generale per l'Innovazione Digitale, *Simona Montesarchio* che credono fermamente in questa nuova modalità di lavoro applicabile anche nel campo dell'istruzione; da alcuni sviluppatori dell'industria dell'intrattenimento, come *Marco Saletta*, General Manager Sony Interactive Entertainment; *Tiziana Grasso*, PR Manager Sony Computer Entertainment e *Giorgio Catania*, PR Manager Associazioni Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani.

Con un intervento conclusivo , il ministro **Valeria Fedeli** ha proclamato il progetto vincitore.

Il team, con a capo **CHIARA BELOTTI** alunna della 4I del Liceo Linguistico “Giovanni Falcone” di Bergamo , ha vinto il 1^ Premio con il progetto intitolato “Hold on, keep looking”. La giuria di esperti offrirà in estate agli studenti un tirocinio presso la Sony, dove cercheranno di sviluppare il loro videogioco.

La studentessa Chiara, residente a Credaro, si è distinta per capacità di team-building e determinazione. Sua l’idea di far conoscere e valorizzare il patrimonio culturale della Valle Camonica con le sue incisioni rupestri segnalate su circa 2000 rocce, Patrimonio dell'umanità e dell'UNESCO. Chiara, in particolare, ha spiegato ai compagni del suo team che tra i segni più noti rinvenuti in Val Camonica spicca la cosiddetta *Rosa camuna*.

Infine il dott. Micheli ha premiato anche l’alunna **FERRARI AURORA** che entrerà a far parte della community dei mentori “WAYOUTH” , che si è distinta per essere stata un elemento catalizzatore del suo team, che li ha spronati sin dal primo momento a non scoraggiarsi e a perseverare tenendo a mente la sfida dell’hackathon.

Tutti gli altri alunni della 4I che hanno partecipato , BOUMCHITA MANAL, DUINA FLIPPO, MORZENTI LORENZO E LORENZELLI GIORGIO , hanno ricevuto i complimenti dal Ministro Fedeli, fotografata con la prof.ssa Rossella Ferrito, sempre pronta a sostenere i giovani in progetti innovativi. Il ministro ha elogiato gli studenti bergamaschi, meritevoli x protagonismo, team-working, volontà, determinazione, caparbietà e ottima conoscenza della lingua inglese.

Secondo la prof.ssa Ferrito, *Future Game Hack* è stata un’importante occasione per i nostri studenti 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.

Sin da quando l’anno scorso ha conosciuto il sig Ian Nava , la professoressa ha compreso che far entrare questo progetto di Alternanza nelle scuole è il primo passo per presentare l’aspetto formativo di questo mondo ai ragazzi e, soprattutto, ai genitori che guardano con scetticismo ai videogiochi. Ha cercato di far capire a tutti, colleghi compresi, che non si trattava di “giocare” ma di evidenziare le potenzialità degli eSport, visti come una nuova opportunità professionale dove lo studente-videogiocatore non si limita ad essere passivo, ma possa incanalare la voglia di giocare verso fini più costruttivi, scoprendo l’esistenza, per esempio, di nuove figure

professionali come quella del coach, del team manager e dell'allenatore dello Sport elettronico.

Con questo hackathon a Roma, la prof.ssa Ferrito ritiene, infine, che l'esperienza di formazione e di condivisione all'interno di ogni team abbia stimolato, attraverso una metodologia basata sul *learning by doing*, (voluta fortemente dall'Alternanza scuola/lavoro) l'apprendimento, l'intraprendenza, la creatività e il lavoro collaborativo tra gli studenti.

Bergamo, 07/05/2018

Prof.ssa Rossella Ferrito

