

IL PROGETTO

SETTANTA RAGAZZI DEL BIENNIO IMPARANO A PROMUOVERE VIDEOGIOCHI GRAZIE A SIMULAZIONI VIRTUALI

GLI SVILUPPI POSSIBILI

SI PARTE DAI CORSI FINO A FEBBRAIO POI CON L'ASSOCIAZIONE SVILUPPATORI UN PERCORSO DI STUDI E LAVORO

A lezione di videogame

Un esperimento di alternanza all'Itis Galilei

-MILANO-

L'OBIETTIVO: contrastare la dispersione scolastica e avvicinare i ragazzi al lavoro. Grazie ai videogiochi. «Ma non si gioca mica», specifica uno studente rivolto a un compagno che forse già pre-gustava partite virtuali impugnando il joystick davanti a uno schermo illuminato, lunedì pomeriggio, durante la prima lezione sperimentale di «e-sport» - che sta per sport elettronici - all'Istituto tecnico industriale statale Galileo Galilei di via Paravia 31.

«**GRAZIE** a delle simulazioni vogliamo far scoprire ai ragazzi come promuovere un videogioco. È il primo esperimento di questo tipo in una scuola superiore di Milano», spiega la dirigente Anna Borando, che ha stretto una collaborazione con Games Kingdom di Bergamo, associazione che punta a sviluppare lo sport elettronico italiano tramite un processo didattico. I protagonisti sono i ragazzi di tre classi del biennio di informatica ed elettronica, settanta studenti di 14 e 15 anni. «L'idea - sottolinea la dirigente - mi è venuta visitando il Campus Party (il fe-

stival dedicato a innovazione, creatività e tecnologia svoltosi a FieraMilano lo scorso luglio, ndr). Volevo conoscere il mondo dei videogiochi e dei principali sviluppatori e, dato che in Italia Milano è la capitale dei videogiochi, ho pensato di avvicinare i ragazzi al mondo del lavoro proprio

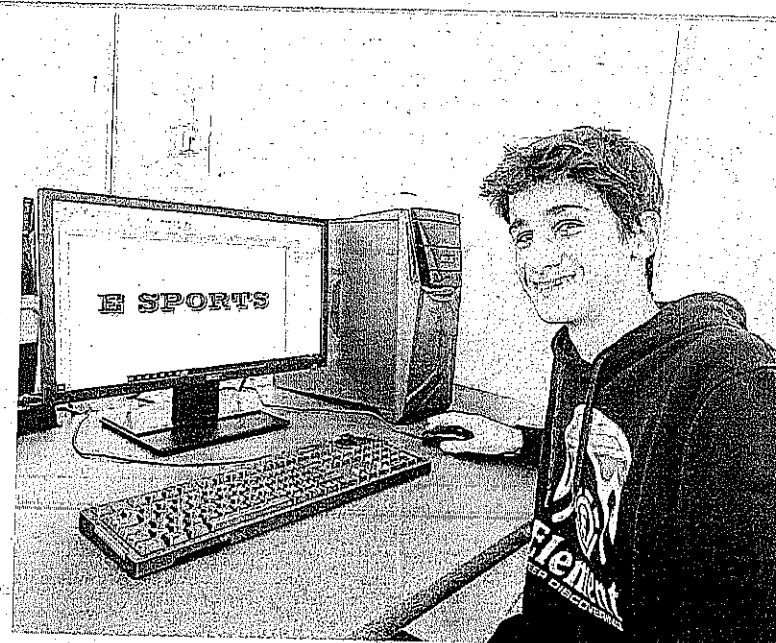
LA PRESIDE ANNA BORANDO

Ho avuto l'idea a una fiera Dato che Milano è capitale anche dei videogiochi vorrei avvicinare i ragazzi a questo mondo del lavoro

attraverso questo mondo». La scuola ha quindi finanziato il progetto e cercato un partner, individuandolo nella Games Kingdom di Bergamo, per dare il via all'esperimento. Lunedì, la prima lezione con i big dell'associazione Francesco Albanese, il fondatore, e il suo braccio destro Jan Nava. Ogni classe diventerà un team, una squadra all'interno della quale ognuno ricoprirà delle precise

E-SPORT

La prima lezione sull'e-sport (sport elettronici) si è tenuta lunedì pomeriggio all'Itis di via Paravia



AL COMPUTER Un momento della prima lezione lunedì al Galilei Sotto Anna Borando, dirigente del tecnico industriale di via Paravia



figure professionali: chi sarà il manager, chi il coach, chi si occuperà del marketing e non solo. Un'opportunità per gli studenti più piccoli, del biennio, «per motivare i ragazzi - continua la dirigente Borando - che all'inizio del loro percorso scolastico, "generalista", faticano più degli altri a vedere uno sbocco lavorativo pratico».

QUESTO ESPERIMENTO è un primo passo. «Quello dei videogiochi è un mondo ricco, interessante, promettente. Ora partiamo con questi corsi, che proseguiranno fino a febbraio. L'intenzione è poi quella di creare con l'Associazione degli sviluppatori italiani un programma da inserire nel percorso di studi al secondo anno e di continuare, al terzo anno, con l'alternanza scuola-lavoro».

Marianna Vazzana
© RIPRODUZIONE RISERVATA