



I.S.I.S. - "A. PONTI" - GALLARATE
Prot. 0013431 del 30/09/2021
04 (Uscita)

Ai docenti delle classi 3[^], 4[^] e 5[^]
Agli studenti delle classi 3[^], 4[^] e 5[^]

OGGETTO: Progetto-Concorso Game4Value.

Fondazione ANIA (Associazione Nazionale fra le Imprese Assicuratrici), attiva nel promuovere l'educazione alla prevenzione dei rischi ed alla sicurezza e protezione presso la popolazione giovanile, propone l'iniziativa educativa **Game4Value**.

Il progetto ha come finalità quella di coinvolgere attivamente gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado sui **temi della prevenzione e protezione attraverso la realizzazione di un videogioco**.

Si prevede che i team coinvolti costruiscano un **concept di gioco** in cui le variabili tempo, risorse economiche, rischio e cultura assicurativa sono declinabili su 4 ambienti:

- Stili di vita consapevole e salute
- Sport e movimento
- Educazione stradale (sicurezza in strada);
- Viaggi e spostamenti ("nuova" mobilità sostenibile)

Il progetto si inquadra nelle iniziative di Educazione Civica sul trasferimento delle competenze digitali e rappresenta una iniziativa di PCTO per gli **studenti del Triennio**.

Le attività di Game4Value si svolgeranno **dal 29 al 31 ottobre** nell'ambito della Settimana di Educazione finanziaria promossa dal Ministero dell'Istruzione. Al centro dell'iniziativa la realizzazione di una GAME JAM creativa della durata di tre giorni.

Gli studenti saranno preventivamente introdotti ai concetti base della probabilità di rischio e di valutazione degli impatti, alla possibilità di coprire con strumenti assicurativi i diversi scenari e all'utilizzo delle risorse finanziarie a loro disposizione in una logica non solo individuale ma anche di mutualità. L'iscrizione all'Evento è aperta agli studenti del Triennio, in team da minimo 3 a massimo 6 studenti (i "Team Partecipanti"). I Team Partecipanti possono appartenere alla stessa Istituzione Scolastica anche di sezioni diverse.

L'iscrizione dei Team, da effettuare entro il termine del **25 ottobre 2021**, avviene attraverso il link https://contenutiscuola.mykajabi.com/iscrizionescuola_game4value che rimanda anche ad informazioni più dettagliate sull'attività.

Il team vincitore avrà la possibilità di fare un'esperienza di alternanza scuola-lavoro affiancando il team di sviluppatori che trasformerà l'idea creativa in GIOCO-APP. Il team di sviluppatori proseguirà nella concretizzazione del gioco nei mesi successivi, stimando per giugno 2022 la pubblicazione dello stesso, riconoscendo la paternità creativa al team vincitore della GAME JAM.

La scuola del team vincitore, inoltre, riceverà un **premio dal valore di nominale di 1500 (millecinquecento) euro**, da investire in infrastrutture e materiali finalizzati all'apprendimento dei ragazzi. Al termine delle attività di sviluppo il GIOCO-APP sarà oggetto di una Campagna di comunicazione presso le scuole e comunque per il target giovanile per una sua diffusione.

Allegati: 1) scheda del progetto; 2) regolamento del progetto.

Il Dirigente Scolastico
Prof. Giuseppe Martino

Firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice
dell'Amministrazione digitale e norme ad esse connesse