

VIDEOGIOCHI: USO CONSAPEVOLE, PREMIATA SCUOLA CHIETI PER VIDEOCLIP

24 Maggio 2011

CHIETI – Spiegare e far conoscere il Pegi, il sistema di classificazione dei videogiochi, che tiene conto di età e contenuti, attraverso un video.

È la richiesta che l'associazione editori software videoludico italiana (Aesvi) e Adiconsum hanno rivolto a oltre mille studenti delle scuole medie inferiori, impegnati negli scorsi sei mesi in un percorso di approfondimento del tema durante le lezioni, attraverso simulazioni ed incontri con esperti. I vincitori del concorso 'Diventa protagonista, raccontaci il tuo Pegi', di cui oggi a Roma si sono tenute le premiazioni, sono gli studenti della II A della scuola media Chiarini – De Lollis – Vicentini di Chieti, che hanno realizzato un videomessaggio "capace di far emergere alcune criticità di adulti e ragazzi nel prendere coscienza di questo strumento".

Una menzione speciale per l'originalità è stata riconosciuta agli studenti della classe I-M della scuola media di Cecina (Livorno), che hanno raccontato l'utilizzo del sistema di classificazione creando un videoclip di musica rap.

Entrambe le classi sono state premiate con delle console, che verranno utilizzate per scopi didattici.

"La scuola rappresenta un luogo di elezione per divulgare la cultura dell'uso responsabile dei videogiochi – ha dichiarato Thalita Malagò, segretario generale di Aesvi – i lavori realizzati dalle scuole coinvolte nella campagna testimoniano l'importanza di dare ai ragazzi un ruolo attivo e propositivo che li stimoli a rapportarsi ai videogiochi in modo consapevole".