

## “LEVEL UP SCHOOL DAYS 2020” CHIUDE IN BELLEZZA

**AZZOLINA: “L'EDUCAZIONE AL DIGITALE È UN PILASTRO PER LA FORMAZIONE DEI NOSTRI RAGAZZI”**

**Roma, 30 settembre 2020.** Si è conclusa stamani - alla presenza della Ministra dell'Istruzione, **Lucia Azzolina** - la terza e ultima giornata di **LEVEL UP - School Days**, il primo e unico evento italiano di formazione interamente dedicato all'ideazione e allo sviluppo di videogiochi, ideato dall'**Accademia Italiana Videogiochi (AIV)**, in collaborazione con il **Polo Tecnico Professionale Galileo**. A dibattere sul tema “*Nuove tecnologie al servizio della scuola e della didattica del futuro*”: **Gianluca Vacca**, Commissione Istruzione, Scienza e Istruzione ed ex Sottosegretario al Mibact; **Paolo Lattanzio** Commissione Cultura, Scienza e Istruzione della Camera; **Paola Frassinetti**, Vice Presidente Commissione Cultura, Scienza e Istruzione della Camera; **Claudio Di Bernardino**, Assessore Lavoro, Formazione, Scuola e Diritto allo Studio Universitario della Regione Lazio; **Luca De Dominicis**, Founder e CEO di AIV, **Elisabetta Giustini**, Presidente Polo Tecnico Professionale Galileo; **Rocco Pinneri**, Direttore Generale, Ufficio Scolastico Regionale del Lazio; **Elisabetta Scala**, Vice Presidente del MOIGE; **Daniele Grassucci**, Co-founder di Skuola.net; **Francesca Medolago Albani**, Head of Strategy di ANICA e Vice Presidente del Consiglio Superiore del cinema e dell'audiovisivo del MIBACT; e **Mario Rusconi**, Presidente di ANP Lazio, Associazione Nazionale Dirigenti e Alte Professionalità della Scuola.

A chiudere i lavori - con un intervento in presenza - la Ministra dell'Istruzione, **Lucia Azzolina**, che ha voluto ricordare come: “L'educazione al digitale è un pilastro per la formazione dei nostri ragazzi. La pandemia ha accelerato un cambiamento che dobbiamo intercettare. Siamo di fronte ad una vera e propria rivoluzione. Questi mesi hanno cambiato tutto. Stiamo lavorando alla trasformazione digitale della Scuola e al potenziamento delle competenze digitali degli studenti e delle studentesse, ma anche di tutto il personale scolastico”.

Alla fine del suo speech la Ministra ha poi visitato la scuola e gli spazi di AIV, visionando le attività ideate dai ragazzi e provando in prima persona la tecnologia VR con i percorsi esperienziali progettati e realizzati dai ragazzi dell'Accademia Italiana Videogiochi.

“L'innovazione tecnologica - ha poi ribadito **Luca De Dominicis**, Founder e CEO di AIV - è alla base dei videogiochi e, conseguentemente, dei nostri corsi di formazione. Quando la Ministra parla di aule come ambienti per l'imprendimento innovativo, viene sposato appieno il nostro approccio. Un videogame rappresenta oggi una straordinaria possibilità per potenziare l'apprendimento, portandoci all'interno di mondi virtuali fedelmente riprodotti. Pensiamo ad una lezione di astronomia in VR in cui si vive in prima persona un allunaggio. Il limite è solo la fantasia. In AIV amiamo chiamare tutto questo: didattica immersiva.”

“Il ‘merito’ della pandemia in corso - ha aggiunto **Gianluca Vacca**, Commissione Istruzione, Scienza e Istruzione ed ex Sottosegretario al Mibact - è stato quello di aver portato al centro del dibattito le Scuole. La loro chiusura ha, infatti, aperto il tema del digitale e dell'innovazione proprio all'interno di queste ultime. Gli strumenti digitali per la didattica devono integrare e non sostituire gli strumenti tradizionali che la scuola offre. Il Governo ha stanziato molte risorse per fornire connessioni, computer e strumenti digitali negli istituti scolastici e sta continuando a farlo, attraverso l'inserimento nelle linee guida sull'utilizzo Recovery Fund del tema ‘scuole e innovazione.’”

# LEVEL UP

28-30 SETTEMBRE 2020  
SCHOOL DAYS

**Paolo Lattanzio**, membro della Commissione Cultura e Istruzione della Camera, ha sottolineato come: “La didattica digitale sperimentata durante il lockdown rappresenta una scintilla dalla quale partire. Negli ultimi anni, infatti, gli investimenti per lo sviluppo digitale della scuola si sono concentrati quasi esclusivamente nel comprare device e supporti per l’insegnamento senza pensare alle molteplici modalità di utilizzo. Il grande obiettivo che si devono dare tutte le scuole è quello di formare le nuove generazioni ad un consumo responsabile delle informazioni digitali. L’impegno della Commissione di cui faccio parte è quello di creare percorsi di alfabetizzazione digitale per fornire ai ragazzi la capacità di decodificare gli input che riceviamo in modo tale da poter sviluppare un pensiero critico che sappia convivere con la tecnologia e non subirla”.

Patrocinato da Ministero della Difesa, Regione Lazio, Comune di Roma, Roma Lazio Film Commission, ANICA, CORIS - Dipartimento "Sapienza", Associazione 100autori, Anitec-Assinform e Comune di Partanna; LEVEL UP School Days è stato realizzato grazie al supporto di ACER con il brand Predator dedicato al gaming e Canon, con la partecipazione dell’Aeronautica Militare V Rep.

L’Accademia Italiana Videogiochi (AIV) è stata fondata nel 2004 a Roma da Luca De Dominicis. È il primo istituto italiano di alta formazione nel settore videoludico. Nel 2006 AIV ha ottenuto la certificazione d’eccellenza nel settore del videogioco da parte dell’allora Ministro per l’Innovazione e le Tecnologie, Lucio Stanca. L’offerta formativa di AIV si compone di corsi Online e in Presenza di durata triennale (Grafica 3D, Programmazione e Game Design), seguiti da circa 800 studenti tra le sedi di Roma e Milano e i PCTO negli istituti tecnici superiori, e dai nuovi corsi biennali di Animazione e Rigging e Musica per videogiochi, cinema e televisione e Scrittura Multimediale. In Italia AIV collabora con l’Università di Roma La Sapienza, l’Università di Verona e l’Associazione Biblioteche di Roma ed è l’unico istituto di formazione a collaborare con il Games Career Fair. Dal 2017 si è aggiunto all’offerta formativa di AIV il Master di I Livello in Musica per videogiochi istituito a seguito della firma di un protocollo d’intesa con il Conservatorio di Santa Cecilia. Da gennaio 2019, in collaborazione con l’ITIS Galilei di Roma, l’Accademia ha avviato corsi PCTO (ex alternanza scuola lavoro) gratuiti che propongono un percorso triennale ad alta professionalizzazione al termine del quale gli studenti potranno accedere direttamente al secondo anno dell’Accademia. I docenti AIV provengono da aziende dell’intrattenimento, case editrici e compagnie di produzione tra le più importanti a livello mondiale. A conclusione del ciclo di studi, gli allievi AIV trovano lavoro nelle principali aziende e software house italiane ed estere. Nel 2019 amplia la sua presenza logistica sul territorio italiano aprendo la sede a Milano nella centralissima Bastioni di Porta Nuova e dal 2020 la nuova sede siciliana a Partanna (TP) presso il G55.

#### Per informazioni

UTOPIA – *Media relations e Relazioni istituzionali* AIV  
Gaia De Scalzi – Valentina Ricci  
Mob. +39 331 6781443 or +39 3280552297  
Ph. +39 0697790306  
Mailto. aiv@utopialab.it



POLO TECNICO PROFESSIONALE  
**GALILEO**  
INFORMATICA E MECCANICA