

## **Alcuni studenti contribuiranno alla realizzazione di un videogioco a tema sostenibilità**

### **L'Istituto di Merate ha avuto la meglio, insieme ad altri due, su 103 scuole italiane partecipanti alla competizione**

MERATE - C'è anche il **Liceo Agnesi di Merate** tra i vincitori della seconda edizione di **Game4Value**, competizione a livello nazionale che prevede la creazione di un videogioco partendo da un'idea. Quest'anno messa al centro la **sostenibilità**: il giocatore dovrà superare dei quiz legati al tema seguendo gli esempi di una 'super eroina', che lo guiderà in un percorso orientato all'apprendimento di abitudini e comportamenti virtuosi.

A realizzare il videogioco nei prossimi mesi saranno proprio i **3 gruppi composti da 15 studenti** appartenenti agli istituti superiori vincitori della Game Jam, promossa dalla **Fondazione ANIA**, nel corso di un periodo di alternanza scuola-lavoro svolto in una prestigiosa game factory italiana.

Game4Value ha coinvolto **oltre 1000 studenti provenienti da 103 scuole di tutta Italia**, divisi in oltre 300 team, che si sono sfidati lo scorso novembre lavorando sull'idea di un videogioco in cui predominassero i **fattori ESG (Environmental, Social e Governance)** e la presenza di un elemento assicurativo, teso a valorizzare il ruolo che hanno le assicurazioni in relazione alle tematiche di sostenibilità.

**Nella categoria Social ha trionfato proprio il team Pepe del Liceo Agnesi di Merate con il progetto 'Limbo-Appesi a un filo'**, in cui porta il giocatore all'interno di un format dove, agendo da 'giudice e giudicato', apprende nozioni valoriali per una presa di coscienza del proprio operato quotidiano. Vincitori nella categoria Environmental e nella categoria Governance, rispettivamente il team Climbarz dell'Istituto Tecnico Leonardo da Vinci di Firenze e il team Machalps dell'Istituto Giovanni Falcone di Gallarate con 'Save the Earth' e 'Consequences'.