

# *Un videogioco per educare ai media – Hamelin 2.0*

Bologna, 24 ottobre 2011

RASSEGNA STAMPA

## **Testate online**

- Notizie.me (25 ottobre)
- Gioconews.it (22 ottobre)
- Telesanterno.com (25 ottobre)

## **Agenzie stampa**

- Asca (21 ottobre)
- Ansa (25 ottobre)

## **Testate giornalistiche**

- Gazzetta di Modena – Reggio – Nuova Ferrara (25 ottobre)
- Corriere di Bologna (25 ottobre)


# Notizie.me

25 ottobre 2011

<http://www.notizie.me/intervista-ad-alessandra-falconi-hamelin-2-0-un-videogioco-per-educare-ai-media/>

Intervista ad Alessandra Falconi – "Hamelin 2.0. Un videogioco per educare ai media"


Il CORECOM Emilia-Romagna e il Centro di Educazione ai Media Zaffiria hanno realizzato un videogioco per sviluppare e approfondire i temi dell'educazione ai media e alla cittadinanza. Il progetto ha coinvolto gli studenti delle scuole secondarie di primo grado, gli insegnanti e i genitori. Intervista ad Alessandra Falconi, Presidente del Centro Zaffiria, nel corso della conferenza stampa di presentazione del videogioco. Per giocare: [www.zaffiria.it](http://www.zaffiria.it)

↓ **Clicca sull'immagine per visualizzare il VIDEO** 



Intervista a Roberto Corradi – "Hamelin 2.0. Un videogioco per educare ai media"

Intervista a Roberto Corradi, Consigliere Segretario dell'Ufficio di Presidenza dell'Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna. L'intervista si è tenuta il 24 ottobre 2011, durante la conferenza stampa del CORECOM Emilia-Romagna, "Hamelin 2.0. Un videogioco per educare ai media".

↓ **Clicca sull'immagine per visualizzare il VIDEO** 



22 ottobre 2011

<http://www.gioconews.it/generale/emilia-romagna-corecom-educare-ai-media-con-un-videogame-19346.html>

## Emilia Romagna: Corecom, educare ai media con un videogame

Scritto da Redazione GiocoNews

Sabato 22 Ottobre 2011 14:45



Un videogioco per educare ai media. Questo il progetto che presenterà il Corecom Emilia Romagna lunedì 24 ottobre, alle ore 11, nella Biblioteca dell'Assemblea legislativa a Bologna. Il Corecom, in collaborazione con il centro permanente di educazione ai media Zaffiria, ha cercato di sviluppare e approfondire il tema della cittadinanza e dell'educazione ai media attraverso la realizzazione di un videogioco.

Destinatari del progetto sono stati gli studenti delle scuole secondarie di primo grado dell'Emilia-Romagna, gli insegnanti e i genitori. Sono stati realizzati laboratori all'interno di nove classi, ognuna delle quali ha sviluppato un contenuto diverso (i social network, la navigazione online, la tutela della privacy, la storia dei media), che hanno poi costituito i vari livelli del gioco finale. L'obiettivo era quello di rendere consapevoli i ragazzi dei rischi e delle opportunità derivanti dai nuovi media, al fine di sensibilizzarli a un uso più critico e responsabile.

---

25 ottobre 2011

## Arriva Hamelin, il videogioco per educare ai media

lunedì, 24 ottobre 2011, 17:33

 Attualità

 Commenta

***Educare le nuove generazioni a un utilizzo corretto dei media. Questo l'intento di un nuovo videogioco promosso dal Corecom regionale e destinato agli studenti delle scuole secondarie di primo grado della Regione.***

Un videogioco per educare i ragazzi all'uso consapevole dei media, soprattutto internet. E' Hamelin 2.0, gioco interattivo realizzato dal Corecom Emilia-Romagna e sviluppato dagli stessi ragazzi nel corso di nove laboratori in altrettante classi. In ognuno è stato curato un aspetto (dai social network alla tutela della privacy, alla storia dei media) corrispondente a uno dei livelli del gioco.

La cornice scelta per il videogioco, che verrà distribuito in tutte le scuole della regione, è una rivisitazione postmoderna della favola tedesca del 'Pifferaio magico'.

*Nel video: interviste ad Alessandra Falconi, Pres. Centro permanente di educazione ai media Zaffiria; Arianna Alberici, Componente Corecom; Roberto Corradi, Cons. Segr. Ufficio di Presidenza dell'Assemblea Legislativa*





# Asca

21 ottobre 2011

21-10-2011

EMILIA R.: CORECOM PRESENTA LUNEDI' VIDEOGIOCO SU  
EDUCAZIONE AI MEDIA

(ASCA) - Bologna, 21 ott - Il Corecom [Emilia-Romagna](#) presentera' lunedì 24 ottobre, alle ore 11, nella Biblioteca dell'Assemblea legislativa, in viale Aldo Moro, 32 a Bologna, il progetto "Un [videogioco](#) per educare ai media - Hamelin 2.0". Lo riferisce una nota della Regione [Emilia-Romagna](#).

Il Corecom, in collaborazione con il centro permanente di educazione ai media Zaffiria, ha cercato di sviluppare e approfondire il tema della cittadinanza e dell'educazione ai media attraverso la realizzazione di un videogioco.

Destinatari del progetto sono stati gli studenti delle scuole secondarie di primo grado dell'Emilia-Romagna, gli insegnanti e i genitori. Sono stati realizzati laboratori all'interno di nove classi, ognuna delle quali ha sviluppato un contenuto diverso (i social network, la navigazione online, la tutela della privacy, la storia dei media), che hanno poi costituito i vari livelli del gioco finale. L'obiettivo era quello di rendere consapevoli i ragazzi dei rischi e delle opportunita' derivanti dai nuovi media, al fine di sensibilizzarli a un uso piu' critico e responsabile.

Durante la conferenza stampa di presentazione verra' illustrato il videogioco Hamelin 2.0. Oltre all'intervento di Roberto Corradi, consigliere segretario dell'Ufficio di Presidenza dell'Assemblea legislativa, la conferenza vedra' la partecipazione di Arianna Alberici, Componente del Corecom, Alessandra Falconi, presidente del Centro Zaffiria, e Paola Veronesi, insegnante della Scuola statale secondaria di primo grado "Galileo Ferraris" di Modena.

com-res

(Asca)

ANSA

MINORI: DA CORECOM EMILIA-R. VIDEOGIOCO PER EDUCARE A MEDIA  
CORRADI: 'DESTINATO ANCHE A GENITORI, PIU' INDIETRO DEI FIGLI'

(ANSA) - BOLOGNA, 24 OTT - Un videogioco per educare i ragazzi all'uso consapevole dei media. Uno su tutti, internet. E' Hamelin 2.0, gioco interattivo realizzato dal Corecom Emilia-Romagna in collaborazione con il Centro permanente di educazione ai media Zaffiria. Un progetto sviluppato dagli stessi ragazzi nel corso di nove laboratori in altrettante classi. In ognuno e' stato curato un aspetto (dai social network alla tutela della privacy, alla storia dei media) corrispondente a uno dei livelli del gioco.

"Il videogioco - ha detto **Roberto Corradi**, consigliere segretario dell'ufficio di presidenza dell'Assemblea legislativa, durante la presentazione - e' destinato sia ai ragazzi sia ai loro genitori. Spesso gli adulti fanno fatica a stare dietro ai figli soprattutto in un mondo in continua evoluzione come internet o quello dei videogame. Mondi con grandi risorse ma anche con molte insidie".

La cornice scelta per questa 'avventura grafica' (che verra' distribuita in tutte le scuole della regione) e' una rivisitazione postmoderna della favola tedesca del 'Pifferaio magico'. Un robot 'seduce' i giovanissimi abitanti di Hamelin trascinandoli in un'alta torre. Con l'aiuto di un ragazzo con difficolta' a muoversi (che non riesce ad arrampicarsi sulle scale), il giocatore dovra' liberare i bambini imprigionati superando i vari livelli. Livelli durante i quali i giocatori dovranno rispondere correttamente a domande su rischi e opportunita' della navigazione: si apre una finestra di pop up durante, come ti comporti? Quale foto e' meglio pubblicare su Facebook? Dove posso trovare un'informazione precisa e corretta? Quale videogioco e' adatto alla mia eta'?

"Un problema nell'acquisto dei videogame - ha detto **Alessandra Falconi**, presidente del centro Zaffira - e' che esistono delle classificazioni. Ma spesso le conoscono meglio i figli dei genitori. Che cosi' vengono facilmente, per cosi' dire, ingannati". (ANSA).

24-10-11 13:35:43



EMILIA-ROMAGNA

## Un videogioco insegna ad usare internet

► BOLOGNA

Un videogioco per educare i ragazzi all'uso consapevole dei media. Uno su tutti, internet. È Hamelin 2.0, gioco interattivo realizzato dal Corecom Emilia-Romagna in collaborazione con il Centro permanente di educazione ai media Zaffiria. Un progetto sviluppato dagli stessi ragazzi nel corso di nove laboratori in altrettante classi. In ognuno è stato curato un aspetto (dai social network alla tutela della privacy, alla storia dei media) corrispondente a uno dei livelli del gioco. «Il videogioco - ha detto Roberto Corradi, consigliere segretario dell'ufficio di presidenza dell'Assemblea legislativa, durante la presentazione - è destinato sia ai ragazzi sia ai loro genitori. Spesso gli adulti fanno fatica a stare dietro ai figli soprattutto in un mondo in continua evoluzione come internet o i videogame. Mondi con grandi risorse ma anche molte insidie». La cornice scelta per questa "avventura grafica" (che sarà distribuita in tutte le scuole della regione) è una rivisitazione postmoderna della favola tedesca del *Pifferaio magico*. Un robot "seduce" i giovanissimi abitanti di Hamelin trascinandoli in un'alta torre. Con l'aiuto di un ragazzo con difficoltà a muoversi (non riesce ad arrampicarsi sulle scale), il giocatore dovrà liberare i bambini imprigionati superando vari livelli, durante i quali i giocatori dovranno rispondere correttamente a domande su rischi e opportunità della navigazione: si apre una finestra di pop up, come ti comporti? Quale foto è meglio pubblicare su Facebook? Dove posso trovare un'informazione corretta? Che videogioco è adatto alla mia età? «Un problema nell'acquisto dei videogame - ha detto Alessandra Falconi, presidente di Zaffiria - è che esistono delle classificazioni. Ma spesso le conoscono meglio i figli dei genitori. Che vengono facilmente "ingannati"».



## Il progetto

# «Hamelin 2.0», il gioco educativo ideato dai bambini

«È la tua vita, sei tu che decidi, non il computer!». È questo l'ammonimento pronunciato da uno dei bambini protagonisti del nuovo videogioco *Hamelin 2.0*, per la cui realizzazione sono stati coinvolti i bambini di 9 classi dell'Emilia-Romagna, impegnati in un laboratorio di alcuni mesi. L'ispirazione, evocata sin dal titolo, è legata alla fiaba tradizionale del pifferaio magico di Hamelin, visto che sarà proprio lui uno dei protagonisti chiamati, attraverso 9 livelli di gioco, a liberare degli amici rimasti intrappolati. Il gioco si propone di educare i più piccoli a un utilizzo critico e consapevole di tv, cellulari e internet attraverso quiz, domande e giochi legati alla storia dei media o alla tutela della privacy. Tra gli inviti contenuti nel percorso videoludico, si segnalano quelli a non dare il numero della carta di credito dei genitori e a non fornire le proprie password. «È un videogioco educativo — ricorda Arianna Alberici del Corecom, il Comitato regionale per le Comunicazioni — un percorso nella modernità utilizzando una modalità antica come la favola, dove i ragazzi restano imprigionati in una torre, guardando anche il tema delle ricerche on line, per spingere i ragazzi a non limitarsi al copia e incolla quando fanno ricerche su Wikipedia, ma a qualcosa di più approfondito. Quanto all'acquisto di un videogioco, ricordiamo che esistono codici europei che indicano le fasce di età a cui vengono rivolti». Il gioco è disponibile online su [www.zaffria.it](http://www.zaffria.it), il centro romagnolo per l'educazione ai media, e sul sito del Corecom. «I nostri giovani — conclude **Roberta Corradi**, dell'Ufficio di Presidenza dell'Assemblea legislativa regionale — sono più maturi tecnologicamente rispetto agli adulti su questi temi. C'è una grande capacità di lettura della tecnologia da parte dei nostri ragazzi, ma questo prodotto è molto utile anche per adulti e scuole, non per insegnare come si accede alla rete, ma per fruirne in modo consapevole, prestando attenzione a trabocchetti e trappole presenti».

**Piero Di Domenico**

© 2011 ZAFFRIA

