

## PROGRAMMA:

GAME@SCHOOL – Olimpiade Nazionale del Videogioco applicato  
Bergamo, 14 Gennaio 2017 dalle 8.00 alle 18.30 alla Scuola Primaria “A. Locatelli”, Via Pradello 1, Bergamo.

## COMPETIZIONE TRA SQUADRE

Orario	Attività
8.00-9.00	Registrazione squadre e accompagnatori che partecipano al corso di formazione: nell’atrio di ingresso
9.00-9.30	Inizio gara: introduzione del tema di progetto in palestra da parte del Sindaco di Bergamo Giorgio Gori o un suo delegato.
9.30-10.00	Supporto/introduzione a cura degli accompagnatori alle squadre appartenenti alle Primarie e Secondarie di II grado.
10.00	Inizio Corso di Formazione.
18.30	Termine ultimo per la conclusione della gara e consegna lavori.

## CORSO DI FORMAZIONE

Orario	Attività
9.30	Registrazione partecipanti
10.00	<b>Saluti istituzionali:</b> Patrizia Graziani, Dirigente dell' Ufficio X - Ambito Territoriale di Bergamo, <b>Chairman:</b> Loredana Poli, Assessore all’istruzione, università, formazione e sport
10.20	<b>Il videogioco nella didattica per competenze</b> Dianora Bardi (Presidente Centro Studi ImparaDigitale)
10.40	<b>L’arte è in gioco!! Nuove frontiere fra cultura, videogame e società</b> Debora Ferrari (Musea_Game Art Gallery (R)) e Luca Traini
11.00	<b>Alla ricerca del videogioco perduto. Analisi storica di un medium atipicamente culturale</b> Marco Accordi Rickards (Direttore Vigamus Foundation)
11.20 – 11.40	<i>Coffee Break</i>
11.40	<b>Lavorare con/produrre i videogiochi: Quali competenze necessarie?</b> Matteo Palumbo (CEO MotorsportGaming)
12.00	<b>Videogiochi e competenze di cittadinanza</b> Manuela Cantoia (Preside della Facoltà di Psicologia, Università eCampus)
12.20	<b>Videogiocare è una cosa seria. Il videogioco in classe</b> Massimiliano Andreolotti (Università cattolica del sacro Cuore)
12.40	<b>Cosa rende attrattivo un videogioco?</b> Anna Ragosta (Università Cattolica del Sacro Cuore)

### COME RAGGIUNGERCI:

Per **raggiungere la sede dell'evento** abbiamo caricato una mappa della zona dove sono indicati alcuni riferimenti utili per orientarvi (nel sito, al link: [Convenzioni](#)). Ci sarà la possibilità di usufruire di una tariffa agevolata che il **Parcheggio** di Via Verdi ci ha fornito alla cifra di 10 euro dalle 8.00 alle 19.00. Sempre allo stesso link, per chi viene da fuori, si possono consultare delle tariffe agevolate per gli **hotel** in zona. **Dalla Stazione** dei treni e degli autobus sono 20' a piedi, per venire in pullman consultare il sito **www.atb.it**.

### PRANZO:

I partecipanti e gli accompagnatori, possono portare con sé il pranzo al sacco oppure ordinare il “**cestino pranzo**” (panino + acqua + dolce) al prezzo di 4 Euro, dell'enogastronomia Gallo, sita in Via Contrada dei Tre Passi n° 1, con la quale abbiamo stipulato una convenzione.

L'ordinazione del cestino pranzo è disponibile al seguente link:

<http://www.imparadigitale.it/olimpiade-videogioco-prenotazione-pranzo/> da effettuarsi tassativamente **entro e non oltre le ore 13:30 del 12 gennaio**.

### LA GARA:

Le squadre dovranno presentarsi al desk di accoglienza tra le ore 8:00 e le ore 9:00 per effettuare la registrazione. La registrazione della squadra dovrà essere effettuata a cura dell'accompagnatore.

Le squadre, dopo la registrazione, potranno recarsi nell'aula assegnata.

Successivamente i referenti e gli accompagnatori delle squadre si recheranno in palestra ad ascoltare la **presentazione del tema** della gara.

Entro le 9,30 rientreranno nelle classi e potranno iniziare a svolgere il lavoro.

Le squadre della Primaria e Secondaria di primo grado potranno, in una prima fase, **essere aiutati** dagli accompagnatori per essere introdotti al tema e all'impostazione del lavoro.

A partire dalle ore 10:00 gli **accompagnatori** dovranno rimanere fuori dalle aule e, quelli tra loro che si sono iscritti, parteciperanno al **Corso di Formazione** sull'uso del Videogioco nella didattica, che si svolgerà in contemporanea alla gara fino circa alle 13.00.

Dettagli sulle modalità di consegna saranno forniti prima della gara.

### COSA PORTARE:

Vi ricordiamo che ogni squadra dovrà essere autonoma per quanto riguarda la **dotazione hardware, software e materiali di supporto**. *E' importante che ogni squadra provveda all'eventuale download del software che vorrà utilizzare* prima del giorno della gara, per evitare di mandare in crash la rete internet per sovraccarico di download.

Vi esortiamo a rileggere bene il [bando](#), in particolare alla sezione **Condizioni e Divieti** alla pag.5.

Portare una **chiavetta USB** per squadra sulla quale caricare l'elaborato e da lasciare allo Staff.

Se le avete a disposizione, portate delle **prese**, delle **prolunghe** e dei **router** portatili.

### DOCUMENTI NECESSARI:

Ogni accompagnatore dovrà essere munito di **documento d'identità** proprio, delle **liberatorie** di ogni studente e delle **deleghe**.

Se l'accompagnatore sarà un docente e verrà inviato dalla Scuola, dovrà portare compilato il documento denominato “**Delega Scuola-Docente**”, opportunamente firmato.

Se l'accompagnatore sarà un genitore che accompagnerà altri studenti oltre al proprio figlio, dovrà fornire il documento denominato “**Delega genitori-genitori**”, opportunamente firmato.