

Il primo grande evento in Italia
dedicato all'utilizzo
dei videogiochi nella didattica

GAME  SCHOOL
OLIMPIADE NAZIONALE DEL VIDEOGIOCO NELLA DIDATTICA



**OLIMPIADE NAZIONALE
DEL VIDEOGIOCO NELLA DIDATTICA**
dedicato agli studenti della scuola italiana

una sfida emozionante
una gara da non perdere

BERGAMO, 14 Gennaio 2017

organizzato da

in collaborazione con:



per info e iscrizioni:

www.imparadigitale.it

1. INTRODUZIONE

Il Centro Studi ImparaDigitale ha da sempre promosso l'idea che un percorso didattico finalizzato all'acquisizione di competenze debba saper valorizzare la trasversalità tra gli ambiti disciplinari, l'apprendimento di conoscenze e di abilità e lo sviluppo di capacità di relazione e di autonomia. Fondamentale, dunque, il protagonismo degli studenti che, nel percorso didattico, si può tradurre anche in attività di tipo laboratoriale, favorendo lo spirito di condivisione (metto a disposizione dei compagni quello che so e che so fare), la capacità di collaborare e co-creare (mi confronto e lavoro con i compagni per un obiettivo comune) e la messa in pratica delle conoscenze (applico ciò che ho studiato).

In questo contesto capace di favorire il raggiungimento di obiettivi didattici, le tecnologie sono spesso strumenti essenziali di supporto. Non solo, le tecnologie sono oggi canali di accesso per nuovi ambienti di relazione e di apprendimento, familiari ai più giovani e meno noti ai più grandi.

ImparaDigitale, da sempre sensibile alle sfide della contemporaneità, oggi vuole coinvolgere la Scuola e gli Studenti nella sperimentazione di un nuovo approccio ad uno strumento tecnologico molto apprezzato, soprattutto dai giovani: il videogioco.

Questo strumento nel tempo si è diffuso a tal punto da divenire fenomeno culturale e, nella sua continua evoluzione, favorita anche dalla Rete, ha dato vita a quella che oggi viene definita "intelligenza connettiva", avvicinando il videogioco alla scuola in un progetto ambizioso. La tendenza del mondo adulto a considerare questi ambienti adatti esclusivamente allo svago, spesso associandoli solo ai rischi della virtualità, allontana giovani e adulti dalla riflessione sulle potenzialità e sulle opportunità offerte.

Perché invece non pensare al videogioco come il prodotto di un percorso didattico?

L'Olimpiade Nazionale del Videogioco nella Didattica è una manifestazione che vuole mettere in evidenza come il videogioco possa assumere valenze positive se inserito in una didattica quotidiana ispirata a metodologie attive, in cui lo studente acquisisce capacità riflessive e analitiche. L'idea di fondo è che il videogioco, oltre a rappresentare in modo molto efficace il mondo dell'immateriale in cui i ragazzi sono immersi, può essere valorizzato come strumento di comunicazione della propria creatività e della propria visione del mondo. Tutto ciò attraverso lo stimolo delle abilità manuali e percettive, oltre che di gestione delle emozioni e di *problem solving*.

Gli studenti, durante l'evento organizzato da ImparaDigitale, saranno chiamati a mettere in campo il proprio bagaglio di conoscenze e ad utilizzare le proprie tecnologie per trovare una soluzione possibile e originale al tema proposto.

Il videogame in questo contesto non è solo lo strumento da esplorare dal punto di vista tecnico ma è anche il pretesto attraverso il quale far lavorare gli studenti su contenuti didatticamente rilevanti e far sviluppare loro competenze in un modo e con linguaggi a loro familiari.

Questa è la sfida che ImparaDigitale lancia, nella convinzione che la riflessione, il protagonismo e l'azione sono elementi imprescindibili per preparare gli studenti ad essere i cittadini responsabili di domani.

2. MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

LA MANIFESTAZIONE

La gara è rivolta a tutti gli studenti della scuola italiana di ogni ordine e grado divisi in 3 categorie:

- o Primaria
- o Secondaria di primo grado
- o Secondaria di secondo grado

Prima della data dell'evento, l'Olimpiade sarà presentata attraverso un video, a cura del comitato scientifico di ImparaDigitale, che verrà pubblicato sulla pagina web dedicata alla manifestazione.

Alle ore 8,30 del 14 gennaio 2017 gli studenti dovranno trovarsi nella sede in cui svolgeranno la prova (la sede e tutte le modalità organizzative verranno comunicate al docente/genitore accompagnatore).

Durante la manifestazione i docenti/genitori accompagnatori potranno partecipare al corso di aggiornamento sull'uso del videogioco nella didattica (il programma e la sede del corso verranno comunicati in seguito).

PREMESSE E CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE

- o Sono ammessi a partecipare gli **studenti** della scuola italiana provenienti dai seguenti ordini e gradi: primaria, secondaria primo grado, secondaria secondo grado. Gli studenti devono essere organizzati in **squadre da 2 a 4 componenti**; ogni squadra dovrà iscriversi alla categoria di appartenenza (primaria, secondaria primo grado, secondaria secondo grado).
- o La partecipazione è completamente GRATUITA;
- o La manifestazione si **svolgerà Sabato 14 Gennaio 2017** e avrà una durata di 9 (nove) ore, dalle ore 09:30 fino alle ore 18:30; il programma dettagliato con orari, sedi ed attività sarà pubblicato in prossimità dell'evento sul sito di riferimento www.imparadigitale.it e comunicato agli accompagnatori;
- o La manifestazione verterà su un **tema** scelto dal comitato organizzatore che sarà reso noto solo all'inizio della prova (sabato 14 Gennaio 2017 ore 09.30).

FINALITÀ

Ogni squadra partecipante all'Olimpiade Nazionale del Videogioco nella Didattica avrà come obiettivo la realizzazione di un Prodotto e la descrizione del processo che ha portato alla realizzazione del prodotto.

REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO E DESCRIZIONE DEL PROCESSO

Ogni gruppo dovrà realizzare un Prodotto in uno tra i seguenti formati:

- o elaborato multimediale (animazione audio/video) della durata massima di 5 minuti;
- o presentazione (PPT) della lunghezza massima di 15 slide;
- o videogioco fruibile nelle scuole di ogni ordine e grado (PEGI 7¹ massimo);
- o rappresentazione della progettazione di un videogioco (schema, infografica, disegno, codice);
- o artefatto 3D;
- o ambiente di Realtà Virtuale o Realtà Aumentata;
- o guida strategica ("walkthrough") in formato video/presentazione o cartaceo;
- o screenshot dettagliati dell'attività (play) nel videogioco (game);

Il Prodotto dovrà rispettare il tema assegnato (che sarà comunicato ad inizio evento) e dovrà essere interamente realizzato durante la manifestazione.

Il Prodotto dovrà essere corredato da una **Scheda Prodotto** (fornita dagli organizzatori durante l'evento), ossia un documento testuale (*o grafico*) che contenga le seguenti informazioni:

- o la descrizione del Prodotto realizzato;
- o le modalità di realizzazione (mappa, storyboard ecc.);
- o il formato del Prodotto realizzato
- o gli strumenti/tecnologie utilizzati;
- o il grado scolastico di applicabilità/fruizione;
- o il collegamento con le discipline/materie scolastiche.

Per le scuole primarie il docente/genitore accompagnatore potrà interagire con gli studenti per spiegare il progetto da realizzare ed aiutarli nella comprensione delle modalità con cui compilare la Scheda Prodotto. Dopo questa fase non potrà più interagire con la squadra.

¹ Per maggiori informazioni sulla classificazione PEGI: <http://www.pegi.info/it/index/id/285/> .

CONDIZIONI

La squadra:

- o dovrà essere autonoma per quanto riguarda la dotazione hardware (computer, console, tablet, smartphone, tv/proiettori, stampante 3D, macchine fotografiche/videocamere, cavi e riduttori elettrici, ecc.), software (videogiochi, tools/ambienti di sviluppo ecc.) e materiali di supporto (carta, cartelloni, cartone, penne, matite, gomme, pennarelli, pastelli, colori, post-it, forbici, righelli, colla, spago, elastico ecc.);
- o potrà utilizzare qualsiasi tipologia di software adatto allo sviluppo del prodotto, purché sia regolarmente licenziato, freeware, shareware o in versione di prova (trial);
- o potrà accedere a banche dati pubbliche, presenti su Internet, per il reperimento delle informazioni necessarie allo svolgimento del tema;
- o potrà utilizzare qualunque prodotto intellettuale (video, immagini o riproduzioni sonore) ideato/creato/prodotto/distribuito da terzi purché non vengano violati i diritti di proprietà intellettuale e il copyright.

DIVIETI

Pena l'esclusione dall'Olimpiade, sarà vietato:

- o utilizzare software senza le regolari licenze di utilizzo;
- o utilizzare contenuti multimediali (audio, video, immagini, testo) senza le regolari licenze di utilizzo;
- o avvalersi della collaborazione di persone non appartenenti al gruppo (persone terze presenti alla manifestazione o contattate on-line, dell'eventuale docente accompagnatore) per lo sviluppo della prova;
- o utilizzare prodotti semilavorati realizzati in un momento precedente l'inizio della manifestazione (14 Gennaio 2017 ore 09.30), che andranno a costituire il prodotto finale.

RISORSE

L'organizzazione fornirà esclusivamente:

- o alimentazione elettrica;
- o wi-fi;
- o tavoli;
- o sedie.

VALUTAZIONE DEI PRODOTTI

La valutazione dei prodotti verrà effettuata dalla commissione giudicatrice composta da personalità di alto profilo nei diversi ambiti dei prodotti realizzati;

- o la commissione attribuirà i premi ai seguenti prodotti:
 - un primo assoluto;
 - un primo per ogni categoria (primaria, secondaria di I grado, secondaria di II grado);
- o la commissione si riserva il diritto di premiare uno o più prodotti fuori concorso (menzione speciale);
- o il giudizio della commissione è insindacabile.

PREMIAZIONE

La cerimonia di premiazione avverrà durante gli Stati Generali della Scuola Maggio 2017.

CORSO DI FORMAZIONE PER DOCENTI E ACCOMPAGNATORI

Durante la competizione, i docenti/genitori accompagnatori della squadra iscritta o altri docenti appartenenti all'Istituto di provenienza della squadra, potranno seguire un corso di formazione sui temi connessi all'uso didattico del videogioco.

La persona che compila il modulo di iscrizione di una squadra all'Olimpiade potrà indicare il numero complessivo di persone interessate a partecipare al corso. Il corso sarà svolto in contemporanea alle attività degli studenti.

Il corso di formazione è gratuito ed è valido per la formazione obbligatoria in servizio. È previsto il rilascio di un attestato di partecipazione valido come aggiornamento (il Centro Studi Impara Digitale è un ente accreditato per la formazione dal MIUR con protocollo AOODPIT 595 del 15/07/2014).

3. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

L'evento è aperto a tutti gli studenti provenienti dalla scuola primaria, secondaria primo grado, secondaria secondo grado.

I PARTECIPANTI DEVONO:

- Organizzarsi in una squadra composta da un minimo di 2 ad un massimo di 4 persone:
 - o la squadra deve essere costituita da studenti appartenenti al medesimo istituto scolastico e al medesimo ordine e grado;
 - o la costituzione della squadra è condizione necessaria per l'iscrizione;
 - o ogni squadra deve scegliere al suo interno un referente per le comunicazioni da e verso lo staff organizzatore (per gli studenti delle scuole primarie e secondarie di primo grado il referente sarà un docente o un genitore accompagnatore delegato);

MODALITÀ DI ISCRIZIONE:

- Iscrivere² la squadra tramite il portale www.imparadigitale.it **entro e non oltre il 22/12/2016**, indicando:
 - o nome della squadra;
 - o dati del referente³ della squadra (telefono ed e-mail per le comunicazioni);
 - o dati dei membri della squadra: nome, cognome, data di nascita;
 - o i dati dell'accompagnatore (nel caso in cui l'iscrizione sia effettuata dall'Istituto Scolastico, l'accompagnatore deve essere munito di delega dell'Istituto), che dovrà essere in possesso delle deleghe e delle liberatorie firmate dai genitori dei minori partecipanti (da consegnare all'atto della registrazione ad inizio evento) ed essere munito di documento di riconoscimento valido;

DOCUMENTI DA PRESENTARE AL DESK DI ACCOGLIENZA IL GIORNO DELL'EVENTO:

- 1) **Modello di Liberatoria (per minori o per maggiorenni)**, debitamente compilato e firmato (tutti i componenti di ogni squadra devono necessariamente consegnare la liberatoria);
- 2) **Documento/i di Delega** debitamente compilato/i e firmato/i:
 - a) della Scuola per gli accompagnatori/genitori in caso di iscrizione da parte dell'Istituto Scolastico
 - b) degli altri genitori in caso di iscrizione da parte di un genitore;
- 3) **Documento di riconoscimento** (da esibire al desk di accoglienza).

4. INFORMAZIONI

Per ulteriori informazioni, contattare lo staff organizzativo di Impara Digitale:

sede: via Malj Tabajani 4, Bergamo

tel: +39 035 0740 131

web: www.imparadigitale.it

email: olimpiadi@imparadigitale.it

² L'iscrizione può essere effettuata dalla Istituto Scolastico di appartenenza della squadra, da un genitore o da un insegnante.

³ Nel caso in cui la squadra sia costituita da studenti della primaria, le comunicazioni pre-manifestazione devono essere gestite dall'insegnante/genitore accompagnatore, che non avrà nessun ruolo all'interno della squadra durante lo svolgersi della gara.