



QUARTA EDIZIONE

15 FEBBRAIO 2020

REGOLAMENTO DELLA COMPETIZIONE

IMPARA
DIGITALE

Sommario

1)	INTRODUZIONE E DEFINIZIONI	3
	Obiettivi dell’evento	3
	Data dell’evento:	3
	Scadenza iscrizioni:	3
	Sito ufficiale dell’evento:	3
	Sedi dell’evento:	3
	Modulistica e documentazione:	3
	Integrazioni al regolamento:	3
	Variazioni al regolamento:	3
2)	CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE, FORMAZIONE SQUADRE E ISCRIZIONI	4
	Referente e Accompagnatore	4
	Documentazione da allegare al modulo	4
	Competizione e formazione squadre	4
3)	REFERENTI DELLE COMUNICAZIONI	5
4)	OGGETTO DELLA COMPETIZIONE	5
5)	SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE: ACCOGLIENZA E RITIRO KIT GARA	6
6)	STRUMENTI, RISORSE E DOTAZIONI	7
	Strumentazione (a carico delle squadre)	7
	Specifiche	8
	Dotazioni fornite dall’organizzazione	8
7)	CONSEGNA DEI PRODOTTI	8
	Modalità di consegna	8
8)	DIVIETI	9
9)	VALUTAZIONE DEI PRODOTTI	9
	Criteri di valutazione	9
10)	PREMIAZIONE	10
11)	INFORMAZIONI E CHIARIMENTI	10

1) INTRODUZIONE E DEFINIZIONI

“**GAME@SCHOOL - Olimpiade Nazionale del Videogioco nella Didattica**” è un evento organizzato dall’**Associazione Centro Studi ImparaDigitale**, con la collaborazione del **Comune di Bergamo**, e il supporto di partner e aziende che sostengono l’iniziativa in termini economici e/o in termini di fornitura di servizi, prodotti, premi.

GAME@SCHOOL, di seguito denominato “evento” o “manifestazione”, è una **competizione tra squadre di studenti** (di seguito denominata “competizione” oppure “gara”) che si sfideranno sulla realizzazione di un videogioco a scopo didattico su un tema che sarà comunicato il giorno dell’evento. Le squadre avranno a disposizione una giornata per ideare e sviluppare il prodotto sul tema dato.

Obiettivi dell’evento

Evidenziare, attraverso sperimentazione diretta, le valenze positive che il videogioco può assumere se inserito in una didattica ispirata a metodologie attive.

Data dell’evento:

15 FEBBRAIO 2020 dalle ore 8:30 (gli orari delle specifiche attività sono indicati al capitolo 2).

Scadenza iscrizioni:

Le iscrizioni delle squadre dovranno essere inviate, tramite apposito modulo on-line (vedi capitolo 2), entro e non oltre le **ore 23:59 del 2 Febbraio 2020**.

Sito ufficiale dell’evento:

<http://videogioco.imparadigitale.it>

Sedi dell’evento:

L’elenco delle sedi è consultabile alla pagina ufficiale dell’evento e può subire variazioni e aggiornamenti.

Modulistica e documentazione:

Moduli di iscrizione e documenti indispensabili ai fini della partecipazione alla gara sono disponibili nelle pagine web ufficiali dell’evento.

Integrazioni al regolamento:

Eventuali integrazioni, note, e chiarimenti sul presente regolamento saranno pubblicati sul sito ufficiale dell’evento, sotto la voce “integrazioni” e costituiranno integrazioni ufficiali e valide a tutti gli effetti. Si consiglia pertanto di controllare periodicamente il sito per essere sempre aggiornati.

Variazioni al regolamento:

Per motivi organizzativi ImparaDigitale si riserva il diritto di apportare modifiche che saranno comunicate su sito web sotto la voce “Variazioni” e/o a mezzo e-mail. Tali modifiche potranno riguardare qualsiasi aspetto del presente documento (a titolo esemplificativo: modalità di consegna, orari, ...).

2) CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE, FORMAZIONE SQUADRE E ISCRIZIONI

La partecipazione è completamente **gratuita**.

Non è previsto il rimborso per eventuali spese di viaggio e di soggiorno degli studenti partecipanti e degli accompagnatori.

Le **iscrizioni degli studenti, organizzati in squadre**, devono essere obbligatoriamente effettuate **on-line** da un **REFERENTE** tramite apposito **modulo** (disponibile sul sito ufficiale dell'evento).

Per ogni sede della manifestazione sarà disponibile un modulo di iscrizione specifico.

Referente e Accompagnatore

Il **REFERENTE** della squadra è la persona che effettua l'iscrizione della squadra ed è incaricata della gestione dell'iscrizione, del corretto invio della documentazione (liberatorie) e della gestione di tutte le comunicazioni ufficiali alla squadra. Il Referente può essere:

- A. un docente di uno o più componenti della squadra;
- B. un genitore di uno o più componenti della squadra;
- C. un componente della squadra, se maggiorenne.

Il Referente è il tramite ufficiale delle comunicazioni tra l'Organizzatore dell'evento e tutti i componenti della squadra.

Il Referente può essere persona diversa dall'Accompagnatore, ovvero colui che accompagnerà la squadra il giorno della competizione e che ne sarà il diretto responsabile.

L'**ACCOMPAGNATORE** può essere:

- A. un docente di uno o più componenti della squadra;
- B. un genitore di uno o più componenti della squadra;
- C. un componente della squadra, se maggiorenne.

Il Referente deve indicare nel modulo di iscrizione i dati dell'Accompagnatore.

Documentazione da allegare al modulo

Al modulo di iscrizione dovranno essere allegate le **LIBERATORIE** degli studenti e dell'accompagnatore, **indispensabili ai fini dell'iscrizione e partecipazione all'evento**. Le liberatorie devono essere stampate e debitamente compilate e firmate a cura dei genitori degli studenti oppure dagli stessi studenti, se maggiorenni, e allegate al modulo. I modelli di liberatoria per docenti e studenti sono disponibili sul sito. Una volta ottenute le liberatorie firmate, queste devono essere digitalizzate (attraverso scanner oppure fotografie chiare e complete) e allegate al modulo di iscrizione tramite apposito pulsante.

In caso di documentazione o compilazione non corretta, incompleta o mancante non sarà possibile partecipare all'evento e l'iscrizione sarà cancellata.

Competizione e formazione squadre

La competizione tra squadre di studenti si svolgerà **Sabato 15 Febbraio 2020** a partire **dalle ore 09:30 fino alle ore 18:30 (termine ultimo di consegna)**, presso la sede dell'istituto scelto in fase di iscrizione.

Le squadre e i rispettivi accompagnatori dovranno presentarsi alle ore **8:30** presso la sede scelta in fase di iscrizione per effettuare le procedure di accreditamento.

Gli studenti avranno a disposizione 9 ore per ideare, sviluppare e consegnare il videogioco (o la demo) sul tema dato. Gli studenti possono consegnare i prodotti anche prima delle ore 18:30 (termine ultimo).

Alla competizione sono ammessi a partecipare gli studenti delle scuole:

- Primarie
- Secondarie di primo grado
- Secondarie di secondo grado

Gli studenti devono essere organizzati in **squadre** formate da **minimo 2 (due) a massimo 4 (quattro) componenti**. La costituzione della squadra è condizione necessaria per l'iscrizione.

Si consiglia di lasciare libertà agli studenti nella composizione della squadra.

Le squadre possono essere composte da studenti appartenenti a classi diverse purché appartenenti al medesimo istituto scolastico e al medesimo ordine e grado di scuola.

Prima dell'iscrizione gli studenti dovranno:

- **Scegliere il nome della propria squadra*** che sarà quello (corredato da un codice univoco assegnato da ImparaDigitale) utilizzato in tutte le comunicazioni ufficiali;
- **Individuare e nominare un caposquadra** tra i componenti della squadra, che dovrà essere indicato nel modulo.

Le squadre devono essere autosufficienti per quanto riguarda il pranzo e la merenda: per tutta la durata della competizione è assolutamente vietato lasciare l'aula, ad eccezione degli studenti delle scuole primarie che potranno effettuare degli intervalli alla presenza dei propri accompagnatori e di un sorvegliante.

(Nel caso in cui più squadre dovessero scegliere lo stesso nome, questo sarà assegnato alla prima squadra iscritta in ordine cronologico e la/le successiva/e saranno invitate a scegliere un nome diverso.*

3) REFERENTI DELLE COMUNICAZIONI

ImparaDigitale invierà di volta in volta comunicazioni sull'evento (Es: aggiornamenti, modifiche, info pratiche, chiarimenti). Il **responsabile per tutte le comunicazioni** relative all'evento e alla squadra è il **REFERENTE**.

Le comunicazioni saranno inviate, per conoscenza, anche agli indirizzi e-mail di riferimento associati ad ogni componente della squadra ed inseriti nel modulo in fase di iscrizione. **È importante che il referente, responsabile per le comunicazioni, controlli periodicamente la propria casella di posta elettronica ed il sito ufficiale dell'evento per essere sempre aggiornato, e che informi tempestivamente la squadra e i genitori degli studenti su tutte le novità relative alla manifestazione.** *Potranno essere infatti inviati consigli, tutorial, chiarimenti sullo sulla realizzazione del videogioco, e così via.*

4) OGGETTO DELLA COMPETIZIONE

Le squadre saranno chiamate a realizzare un **VIDEOGIOCO** oppure una **DEMO del videogioco** su un **tema** che sarà svelato a inizio competizione.

Non è richiesta alcuna conoscenza o preparazione specifica degli studenti in ambito didattico. Gli studenti potranno avvalersi di ricerche in rete per approfondire il tema assegnato.

Ogni squadra partecipante alla competizione avrà come obiettivo la realizzazione dei seguenti “prodotti”:

- A. **VIDEOGIOCO:** realizzazione di un VIDEOGIOCO *oppure* di una DEMO DEL VIDEOGIOCO (per demo si intende una versione parziale del videogioco). Il videogioco dovrà essere fruibile nelle scuole dell’obbligo di ogni ordine e grado e dovrà rispettare la classificazione PEGI 7. Per un approfondimento sui requisiti PEGI 7 consultare il sito ufficiale www.pegi.info. Qualsiasi videogioco che non rispetti uno o più requisiti della classificazione PEGI 7 sarà escluso dalla valutazione. Ulteriori informazioni sono specificate al Capitolo 6 “Strumenti, Risorse e Dotazioni” del presente regolamento.
- B. **VIDEO DEL VIDEOGIOCO:** realizzazione di un breve VIDEO DEL VIDEOGIOCO, della durata massima di 3 minuti e di dimensione non superiore a 300 MB, che mostri in maniera esaustiva la grafica e gli elementi del videogioco (ambientazioni, personaggi, svolgimento, ecc ...), commentato dagli studenti. Gli studenti dovranno raccontare, attraverso voce narrante esterna, lo scopo e il funzionamento del gioco. **IMPORTANTE:** il soggetto del video è il videogioco. Il video dovrà riprendere esclusivamente lo schermo e NON i componenti della squadra. Il video sarà pubblicato in rete.
- C. **SCHEDA-PROGETTO:** compilazione di una “SCHEDA-PROGETTO”, esplicativa di tutte le fasi di progettazione del videogioco, che sarà fornita dagli organizzatori prima dell’inizio della gara. Segnaliamo la possibilità di poter integrare la scheda-progetto con ulteriori disegni, grafici o schemi prodotti dagli studenti.

5) SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE: ACCOGLIENZA E RITIRO KIT GARA

Alle ore 8:30 del 15 Febbraio 2020 l’Accompagnatore e gli studenti dovranno presentarsi presso il **desk di accoglienza** della sede scelta per effettuare la registrazione e ritirare il kit-gara contenente tutte le informazioni necessarie al corretto svolgimento della prova. La registrazione delle squadre deve essere effettuata dagli accompagnatori.

Ogni squadra dovrà portare una **chiavetta USB** (per motivi organizzativi la chiavetta non sarà restituita). *Si consiglia una chiavetta con capienza minima di 4 GB o superiore (la capienza è a discrezione della squadra sulle previsioni di dimensione del prodotto).*

Il **kit-gara** conterrà:

1. UNA BUSTA personalizzata con il codice e nome della propria squadra, che dovrà essere riconsegnata a fine gara, con tutti i prodotti richiesti, presso il desk di accoglienza;

2. Il foglio SCHEDA-PROGETTO da compilare (in alternativa alla compilazione manuale, la scheda potrà anche essere compilata in formato digitale e salvata sulla chiavetta);
3. Eventuali ISTRUZIONI utili allo svolgimento della prova;
4. Eventuali fogli aggiuntivi;
5. ETICHETTE recanti codice e nome della propria squadra da apporre sulla chiavetta USB.

Durante la competizione le squadre non potranno interagire con il proprio accompagnatore o altre persone, ad eccezione dei sorveglianti, unici autorizzati ad accedere alle aule in cui si svolge la competizione, che saranno incaricati di vigilare sul corretto svolgimento della gara.

Esclusivamente per le squadre delle scuole primarie: l'accompagnatore, dopo la consegna del tema del videogioco, potrà interagire con gli studenti per aiutarli nella comprensione del tema e delle modalità con cui compilare la scheda-progetto, ma **esclusivamente alla presenza di un sorvegliante e per non più di 10 minuti**.

Le squadre delle scuole primarie e delle scuole secondarie di primo grado potranno interagire con il proprio accompagnatore esclusivamente alla presenza di un sorvegliante.

Non saranno ammessi in alcun caso suggerimenti forniti alla squadra, che deve lavorare in completa autonomia, dall'insegnante o altre persone, pena l'esclusione dalla competizione.

Gli accompagnatori non potranno allontanarsi dalla sede in cui si svolge la gara e saranno gli unici responsabili degli studenti. ImparaDigitale declina ogni responsabilità in merito.

6) STRUMENTI, RISORSE E DOTAZIONI

Le squadre hanno piena libertà di scelta sulle piattaforme e/o software da utilizzare per lo sviluppo del videogioco, purché non violino i diritti e le licenze di utilizzo.

È consentito l'utilizzo di librerie di ambientazioni, elementi e personaggi precostituiti purché non violino le norme di legge e i diritti sulla privacy e copyright. Costituirà tuttavia elemento valorizzante l'originalità degli elementi inseriti e utilizzati all'interno del videogioco e sarà valutata positivamente la capacità di creazione autonoma dei contenuti.

Strumentazione (a carico delle squadre)

Le squadre dovranno:

- **Essere autonome per quanto riguarda la dotazione hardware** (computer, console, tablet, smartphone, tv/proiettori, macchine fotografiche/videocamere, cavi e riduttori elettrici, ecc.), **software** (videogiochi, tools/ambienti di sviluppo ecc.) e **materiali di supporto** (es. carta, cartelloni, cartone, penne, matite, gomme, pennarelli, pastelli, colori, post-it, forbici, righelli, colla, ecc.);
- **Portare una chiavetta USB** su cui caricare i prodotti realizzati. Sulla chiavetta dovranno apporre l'etichetta contenuta nel kit-gara e consegnarla in busta chiusa al desk di accoglienza della scuola a fine competizione (la chiavetta USB, per motivi organizzativi, non sarà restituita);
- Essere autonome per quanto riguarda vitto, eventuali trasferte, alloggi, ecc....

Specifiche

- Potranno utilizzare qualsiasi tipologia di software adatto allo sviluppo del prodotto, purché sia regolarmente licenziato, freeware, shareware o in versione di prova (trial);
- Potranno accedere a banche dati pubbliche, presenti su Internet, per il reperimento delle informazioni necessarie allo svolgimento del tema;
- Potranno 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.

Dotazioni fornite dall'organizzazione

L'organizzazione fornirà esclusivamente:

- Alimentazione elettrica;
- Wi-Fi;
- Tavoli;
- Sedie.

7) CONSEGNA DEI PRODOTTI

Al termine della competizione, l'accompagnatore e il capo-squadra dovranno recarsi presso il desk di accoglienza della scuola, **consegnare la busta (kit-gara) contenente tutti i prodotti (salvati su chiavetta USB), firmare la consegna e ritirare la ricevuta di consegna.**

Modalità di consegna

- A. Il **VIDEOGIOCO REALIZZATO**, oppure la **DEMO** (versione parziale del videogioco), deve essere salvato su chiavetta USB. **ECCEZIONE 1)** nel caso in cui la piattaforma o l'hardware utilizzati non consentano l'esportazione del videogioco in un formato salvabile, ma il videogioco sia esclusivamente fruibile online, è possibile inserire un documento PDF con i dettagli e i riferimenti alla consultazione del videogioco. **ECCEZIONE 2)** nel caso in cui la piattaforma o l'hardware utilizzati non consentano l'esportazione del videogioco in un formato salvabile e il videogioco non sia fruibile online, è sufficiente consegnare esclusivamente il video di presentazione del videogioco.
- B. Il **VIDEO DI PRESENTAZIONE DEL VIDEOGIOCO**, della durata massima di 2 minuti e di dimensione non superiore a 100 MB, deve essere salvato chiavetta USB.
- C. La **SCHEDA-PROGETTO** potrà essere compilata a mano e inserita nella busta *oppure* compilata digitalmente e salvata su chiavetta USB.
- D. **OPZIONALE:** nel caso in cui gli studenti vogliano allegare alla scheda-progetto disegni, grafici o schemi, possono inserirli nell'apposita busta (se realizzati manualmente) oppure salvarli su chiavetta USB (se realizzati digitalmente).

La busta dovrà essere chiusa e consegnata presso il desk di accoglienza dell'istituto in cui si svolge la competizione, **entro e non oltre le ore 18:30** del giorno dell'evento. Qualsiasi consegna effettuata dopo l'orario indicato non sarà accettata.

8) DIVIETI

Pena l'esclusione dalla competizione, è fatto divieto di:

- Adottare comportamenti che possano arrecare disturbo o danno alle cose o alle persone, ad altre squadre, al personale docente, al personale della scuola, al personale di sorveglianza. Qualora anche uno solo dei membri della squadra venga meno al suddetto comportamento, l'organizzazione, a proprio ed insindacabile giudizio, può disporre l'allontanamento immediato dell'intera squadra e del relativo accompagnatore dall'istituto e l'espulsione dalla gara con conseguente mancata valutazione della consegna eventualmente effettuata.
- Utilizzare software senza le regolari licenze di utilizzo;
- Utilizzare contenuti multimediali (audio, video, immagini, testo) senza le regolari licenze di utilizzo;
- Avvalersi della collaborazione di persone non appartenenti al proprio gruppo di studenti (persone terze presenti alla manifestazione o contattate on-line, dell'accompagnatore) per lo sviluppo del proprio videogioco;
- Inserire all'interno del proprio prodotto elementi offensivi, volgari, violenti, o che violino norme di legge e della privacy.

Gli accompagnatori non potranno allontanarsi dall'istituto e saranno gli unici responsabili degli studenti della squadra di cui sono accompagnatori.

9) VALUTAZIONE DEI PRODOTTI

La valutazione dei prodotti sarà effettuata da una giuria (di seguito denominata indistintamente "giuria" o "commissione") composta da esperti e personalità di alto profilo nei diversi ambiti dei prodotti realizzati. I membri della commissione saranno individuati da ImparaDigitale a proprio ed insindacabile giudizio. La commissione valuterà i progetti e sceglierà **tre squadre vincitrici**, una per ognuna delle seguenti categorie:

1. Scuola Primaria
2. Scuola Secondaria di primo grado
3. Scuola Secondaria di secondo grado

Criteria di valutazione

Tutti i prodotti saranno analizzati secondo le seguenti categorie generali:

- Idea;
- Estetica;
- Funzionalità;

- Efficacia.

Le decisioni della commissione sono insindacabili.

La commissione si riserva il diritto di assegnare menzioni e/o premi speciali per particolari meriti.

10) PREMIAZIONE

I premi saranno scelti dagli organizzatori.

I referenti delle comunicazioni di ogni squadra partecipante, appena sarà determinata la data e la sede della premiazione, riceveranno l'invito a mezzo e-mail.

11) INFORMAZIONI E CHIARIMENTI

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

tel: +39 035 0740 131 / web: <http://videogioco.imparadigitale.it> / email: olimpiadi@imparadigitale.it