



**GAME@SCHOOL**

OLIMPIADE NAZIONALE DEL VIDEOGIOCO NELLA DIDATTICA

EDIZIONE  
2018

**24 Febbraio 2018**

**REGOLAMENTO**

**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:.....	3
2.	CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE E ISCRIZIONI.....	4
	Documentazione da allegare al modulo .....	4
	COMPETIZIONE TRA SQUADRE DI STUDENTI.....	4
	CORSO DI FORMAZIONE PER ACCOMPAGNATORI.....	5
	Condizioni e modalità di rilascio ai docenti dell'attestato di partecipazione al corso .....	5
3.	REFERENTI DELLE COMUNICAZIONI.....	5
4.	OGGETTO DELLA COMPETIZIONE.....	5
5.	SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE: ACCOGLIENZA E RITIRO KIT GARA .....	6
6.	REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO.....	6
7.	STRUMENTI, RISORSE E DOTAZIONI .....	7
	Dotazioni fornite dall'organizzazione .....	7
8.	CONSEGNA DEL PRODOTTO.....	7
9.	DIVIETI.....	8
10.	VALUTAZIONE DEI PRODOTTI .....	9
11.	PREMIAZIONE .....	9
12.	INFORMAZIONI E CHIARIMENTI.....	9

## 1. INTRODUZIONE E DEFINIZIONI

**GAME@SCHOOL** è un evento organizzato dall'**Associazione Centro Studi ImparaDigitale**, con la collaborazione del **Comune di Bergamo** e di **AESVI** (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani), il supporto di aziende che sostengono l'iniziativa in termini economici e/o in termini di fornitura di servizi, prodotti, premi.

**GAME@SCHOOL** sarà di seguito denominato "evento" o "manifestazione".

L'evento ha ad oggetto due principali attività:

1. **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.
2. **Corso di formazione** (di seguito denominato "corso") **per docenti e genitori** accompagnatori delle squadre (di seguito denominati "accompagnatori"), **in presenza presso la sede di Bergamo e in diretta streaming in tutte le altre sedi.**

### 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:

**24 Febbraio 2018** dalle ore 8:30 (gli orari delle specifiche attività sono indicati al capitolo 2).

### Scadenza iscrizioni:

Le iscrizioni dovranno essere inviate entro e non oltre le **ore 23:59 del 6 Febbraio 2018.**

### 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, documenti utili e liberatorie da stampare e firmare 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 rimanere sempre aggiornati.

### Variazioni:

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 E ISCRIZIONI

La partecipazione, sia alla competizione sia al corso di formazione, 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 devono essere obbligatoriamente effettuate **on-line** da un docente referente tramite apposito modulo (disponibile sul sito ufficiale dell'evento). La squadra potrà essere accompagnata dal docente referente oppure da un genitore (da indicare nel modulo di iscrizione).

Per ogni sede sarà disponibile un modulo di iscrizione specifico.

L'accompagnatore potrà iscriversi al corso di formazione (nel modulo di iscrizione è presente l'opzione da spuntare per la partecipazione al corso).

### 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 TRA SQUADRE DI STUDENTI

La competizione tra squadre di studenti si svolgerà **Sabato 24 Febbraio 2018** a partire **dalle ore 09:30 fino alle ore 18:30**, presso la sede dell'istituto scelto in fase di iscrizione.

**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.

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.

*Si consiglia di lasciare autonomia agli studenti nella scelta sulla formazione della squadra, sul nome della stessa e nell'individuazione del caposquadra.*

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.*

## CORSO DI FORMAZIONE PER ACCOMPAGNATORI

Il corso di formazione sul videogioco e la didattica si svolgerà **Sabato 24 Febbraio 2018** a partire dalle ore **10:00 fino alle ore 13:00** presso la sede dell'istituto scelto in fase di iscrizione.

Il programma del corso è consultabile sul sito ufficiale dell'evento e potrà subire variazioni e aggiornamenti.

Al corso di formazione sono ammessi a partecipare gli insegnanti delle scuole:

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

Avranno precedenza di partecipazione, **previa iscrizione on-line al corso**, gli **accompagnatori** di squadre, fino a esaurimento disponibilità.

Non potranno partecipare al corso gli accompagnatori senza regolare iscrizione effettuata on-line.

Gli **insegnanti o genitori non accompagnatori** potranno compilare una lista di attesa di iscrizione al solo corso e saranno informati in caso di disponibilità di posti.

### **Condizioni e modalità di rilascio ai docenti dell'attestato di partecipazione al corso**

Il Centro Studi Impara Digitale è ente accreditato per la formazione dal MIUR con protocollo AOODPIT 595 del 15/07/2014.

La partecipazione al corso di formazione per i docenti **regolarmente iscritti** (*le modalità di iscrizione sono indicate al **capitolo 2***) al corso dà diritto all'ottenimento di **Attestato di Partecipazione** di ImparaDigitale valido ai fini dell'aggiornamento. Per ottenere il certificato è necessario **firmare** per conferma presenza. I docenti che non avranno firmato presso il desk di accoglienza non potranno ricevere l'attestato, anche se partecipanti al corso.

Gli attestati saranno inviati a mezzo e-mail agli indirizzi di posta elettronica forniti in fase di registrazione entro il 24 Marzo 2018.

## 3. REFERENTI DELLE COMUNICAZIONI

ImparaDigitale invierà di volta in volta comunicazioni sull'evento (Es: aggiornamenti, modifiche, info pratiche, chiarimenti). Il **referente per tutte le comunicazioni** relative all'evento e alla squadra è il **docente che effettua l'iscrizione** ed è incaricato delle comunicazioni ufficiali alla squadra e ai genitori nonché dell'acquisizione e trasmissione all'organizzatore delle liberatorie compilate e firmate. Le comunicazioni saranno inviate per conoscenza anche all'eventuale genitore accompagnatore e/o ad ulteriori indirizzi e-mail indicati nel modulo. In fase di iscrizione è possibile indicare indirizzi e-mail aggiuntivi ai quali si desidera che vengano inviate le comunicazioni. **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

Ogni squadra partecipante alla competizione avrà come obiettivo la realizzazione di un **VIDEOGIOCO** oppure di una **DEMO DEL VIDEOGIOCO** (per demo si intende una versione parziale del videogioco), di seguito denominati "prodotto", e la compilazione di una "scheda-progetto" che sarà fornita prima della gara.

## 5. SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE: ACCOGLIENZA E RITIRO KIT GARA

**Alle ore 8:30 del 24 febbraio 2018** l'accompagnatore e gli studenti dovranno presentarsi presso il **desk di accoglienza** della sede scelta per effettuare la registrazione (firma per presenza a cura del docente) e ritirare il kit-gara contenente tutte le informazioni necessarie al corretto svolgimento della prova. La registrazione delle squadre deve essere effettuata dagli accompagnatori, anche se questi non partecipano al corso di formazione. Gli accompagnatori iscritti anche al corso di formazione dovranno firmare, in aggiunta, il registro presenze del corso. 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 consegnata a fine gara 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. REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO

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 l'argomento.

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](http://www.pegi.info). Qualsiasi videogioco che non rispetti uno o più requisiti della classificazione PEGI 7 sarà escluso dalla valutazione.

## 7. 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.

Le squadre, in particolare:

- 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.);
- 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.
- Dovranno portare una chiavetta USB su cui caricare il Prodotto realizzato, un video che descriva i passi fondamentali del prodotto ed eventualmente, qualora non fosse possibile compilarla/trasmetterla on-line, la scheda-progetto. 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);
- Dovranno essere autonome per quanto riguarda vitto, eventuali trasferte, alloggi, ecc....

### Dotazioni fornite dall'organizzazione

L'organizzazione fornirà esclusivamente:

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

## 8. CONSEGNA DEL PRODOTTO

Sono previste due modalità alternative di consegna:

1. **Consegna manuale tramite chiavetta USB** (modalità consigliata al fine di evitare un sovraccarico della rete e rallentamenti nella trasmissione)
2. **Consegna on-line tramite piattaforma** (l'indirizzo web al quale collegarsi e relative istruzioni saranno forniti prima della competizione)

**In entrambi i casi**, al termine della competizione, l'accompagnatore e il capo-squadra dovranno recarsi presso il desk di accoglienza della scuola, **consegnare la busta, firmare la consegna e ritirare la ricevuta di consegna manuale oppure la ricevuta di consegna on-line** (in questo caso l'incaricato al desk di accoglienza verificherà la ricezione del materiale e consegnerà la ricevuta). **ALL'ESTERNO DELLA BUSTA DOVRANNO INDICARE QUALE MODALITÀ DI CONSEGNA È STATA SCELTA PER CIASCUN MATERIALE.**

La squadra dovrà consegnare, in una delle due modalità sopra esposte, il seguente materiale:

- A. Un **VIDEO DI PRESENTAZIONE DEL VIDEOGIOCO** della **durata massima di 2 minuti e di dimensione non superiore a 100 MB**, che mostri in maniera esaustiva la grafica e gli elementi del videogioco (ambientazioni, personaggi, svolgimento, scopo del gioco ecc ...). Il video sarà pubblicato in rete. Spuntare sull'esterno della busta l'opzione modalità di consegna on-line oppure consegna manuale su chiavetta.
- B. La **SCHEDA-PROGETTO**: scheda in cui si descrive il progetto del videogioco interamente compilata. Nel caso in cui gli studenti vogliano allegare alla scheda-progetto disegni, grafici o schemi creati manualmente, possono caricare foto dei materiali e caricarli on-line oppure consegnarli manualmente nell'apposita busta (apponendo su ogni foglio le etichette della propria squadra contenute nel kit-gara). Spuntare sull'esterno della busta l'opzione modalità di consegna on-line oppure consegna manuale su chiavetta.
- C. Il **VIDEOGIOCO REALIZZATO** oppure la **DEMO** (versione parziale del videogioco) **esaustiva che spieghi tutti gli step del videogioco**. **ECCEZIONE**: nel caso in cui la piattaforma o l'hardware utilizzati non consentano l'esportazione del videogioco in un formato salvabile, **è sufficiente consegnare esclusivamente il video** di presentazione del Prodotto. Spuntare sull'esterno della busta l'opzione modalità di consegna on-line oppure consegna manuale su chiavetta.

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 18:00** del giorno dell'evento. Qualsiasi consegna effettuata dopo l'orario indicato non sarà accettata.

## 9. 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.



## 10. 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 vincitori**, uno per ogni categoria:

1. Un vincitore per la categoria Scuola Primaria
2. Un vincitore per la categoria Scuola Secondaria di primo grado
3. Un vincitore per la categoria Scuola Secondaria di secondo grado

Le decisioni della commissione sono insindacabili.

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

## 11. 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.

## 12. INFORMAZIONI E CHIARIMENTI

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

tel: +39 035 0740 131 / web: [www.imparadigitale.it](http://www.imparadigitale.it) / email: [olimpiadi@imparadigitale.it](mailto:olimpiadi@imparadigitale.it)