



Game@School - Olimpiade Nazionale del Videogioco nella Didattica
QUARTA EDIZIONE
Sabato 15 Febbraio 2020

Videogioco e didattica: due mondi che si incontrano e si contaminano sempre di più.

Game@School nasce con l'obiettivo di far riflettere sulle potenzialità e le valenze positive del videogioco se inserito in una didattica quotidiana ispirata a metodologie attive, in cui lo studente acquisisce capacità riflessive e analitiche.

Il videogioco è un linguaggio molto utilizzato e conosciuto dai ragazzi e rappresenta chiaramente il mondo immateriale in cui sono immersi. Utilizzarlo nel contesto didattico significa avvicinarsi agli studenti: può essere valorizzato come strumento di comunicazione della propria creatività e della propria visione del mondo, possiede un forte valore motivazionale, accelera i processi di apprendimento, insegna a fare scelte, interagire, collaborare, risolvere problemi o situazioni complesse, stimola la competizione e ispira nuove idee.

Game@School: **competizione tra squadre di studenti** (da 2 a 4 componenti) in cui tutti i membri del team sono chiamati a mettere in gioco le loro abilità e competenze per realizzare un videogame sul tema proposto. Eventuali attività in parallelo per docenti e accompagnatori verranno definite successivamente.

La partecipazione alla manifestazione è completamente **gratuita**.

Visto il grande successo delle precedenti edizioni, desideriamo – anche per la quarta edizione - coinvolgere diverse sedi dislocate su tutto il territorio italiano.

L'organizzazione della manifestazione è a cura di ImparaDigitale con il supporto di Sponsor e Sedi Ospitanti.

PER OSPITARE LA COMPETIZIONE, L'ISTITUTO SCOLASTICO DOVRÀ SODDISFARE I SEGUENTI REQUISITI:

➤ **FASE PRE-EVENTO**

- Individuare un referente dell'istituto per il coordinamento con ImparaDigitale su tutti gli aspetti organizzativi e logistici;
- Adoperarsi nella comunicazione e diffusione dell'evento, con coinvolgimento degli Istituti Scolastici del territorio e degli enti istituzionali (USR, UST, etc.);
- Garantire buona capacità dell'impianto elettrico e affidabilità della connessione Internet (proporzionati al numero di partecipanti ospitabili) nell'area dedicata alla manifestazione;
- Disponibilità di almeno 7 aule e/o altri spazi da dedicare alla competizione e di aula magna/teatro/altro spazio da dedicare all'introduzione della competizione e/o ad altre attività in parallelo (es. corso di formazione);
- Disponibilità Staff per allestimento della struttura il giorno prima dell'evento (affissione locandine, predisposizione spazi, etc) e per controllo tecnico.

➤ **GIORNO DELL'EVENTO**

- Disponibilità Staff per le procedure di accoglienza e registrazione dei partecipanti;
- Disponibilità Staff per sorveglianza e supporto durante l'intera durata della competizione.

➤ **NON È RICHIESTO ALCUN CONTRIBUTO ECONOMICO PER OSPITARE LA MANIFESTAZIONE.** Si richiede che l'Istituto metta a disposizione, a titolo gratuito, sede e personale (per questioni organizzative, lo Staff di ImparaDigitale non potrà essere presente nelle diverse sedi).