



CITTADINANZA ATTIVA IN MINECRAFT

Il concorso indetto da WeSport Frosinone e dalla rete di soggetti proponenti il progetto “Dreamers – Play District Frosinone” (comprendente Coop. TrasCoop, Consorzio Parsifal, Coop. Altri Colori, Associazione Gottifredo, Comune di Frosinone, IIS “Luigi Angeloni” Frosinone, di seguito denominata “**Rete Dreamers**”) con il supporto organizzativo di Maker Camp s.r.l.s (“**Organizzatore**”) invita le scuole secondarie di secondo grado degli istituti pubblici e paritari con sede a Frosinone e nei comuni limitrofi (Alatri, Ceccano, Ferentino, Veroli) (congiuntamente, anche le “**Scuole**”) a favorire e rafforzare l’insegnamento scolastico dei fondamenti di cittadinanza attiva (il “**Tema**”).

BANDO E REGOLAMENTO

Il concorso intende unire l'impegno civico e la partecipazione sociale allo spirito competitivo e alla cooperazione tipici dello sport, utilizzando la piattaforma ludica di Minecraft (il “**Concorso**”). Gli studenti saranno invitati a creare progetti in Minecraft Education (“**Minecraft**”) che riflettano su temi concreti del loro territorio, legati sia alla cittadinanza attiva sia allo spirito sportivo, esplorando come questi elementi possano interagire e potenziarsi reciprocamente. Minecraft, in questa veste, diventa uno strumento dinamico per sviluppare il pensiero critico, la creatività e la collaborazione degli studenti, oltre a essere un mezzo per creare le proprie ambientazioni e narrazioni.

1. Finalità del Concorso

Le finalità del Concorso sono:

- Incoraggiare i partecipanti a esplorare e praticare la cittadinanza attiva, imparando a riconoscere e rispettare i propri diritti e doveri, così come le regole fondamentali per una convivenza civile, ispirandosi ai valori dello sport quali fair play, rispetto e collaborazione;
- Sottolineare l'importanza del rispetto e della cura del patrimonio culturale e dei beni pubblici, stimolando una consapevolezza collettiva sulla loro conservazione e valorizzazione;
- Utilizzare il videogioco come un mezzo innovativo e coinvolgente per l'apprendimento e la didattica creativa, enfatizzando il suo ruolo nel promuovere un pensiero critico e responsabile;
- Promuovere un approccio educativo che valorizzi la narrazione creativa e l'immaginazione, invitando i partecipanti a sviluppare progetti di storytelling che integrino i valori dell'educazione civica e dello sport, attraverso la costruzione di personaggi significativi, ambientazioni evocative e scenari che riflettano la dinamica e lo spirito sportivo.

2. Destinatari del Concorso

Possono richiedere di partecipare al Concorso le classi delle **scuole secondarie di secondo grado**, degli istituti pubblici e paritari con sede a Frosinone e nei comuni limitrofi (Alatri, Ceccano, Ferentino, Veroli).

Dopo aver ricevuto la conferma di essersi iscritti al Concorso, le classi e gli studenti saranno messi nelle condizioni di partecipare con la ricezione - all'indirizzo e-mail comunicato all'atto della richiesta d'iscrizione – di una e-mail nella quale saranno indicate le istruzioni, il supporto e il software¹ necessario per la partecipazione al Concorso.

Tutti gli studenti delle scuole partecipanti e loro amici sono invitati a prendere parte alle **attività sportive gratuite² che vengono messe a disposizione presso WeSport Frosinone**. La partecipazione a tali attività verrà riconosciuta come **punteggio di merito** nella fase di valutazione degli elaborati (fare riferimento al punto 10).

3. Tema del Concorso

Il Concorso nasce dalla progettualità di *WeSport Frosinone e della "Rete Dreamers"* come azione di risposta agli elementi **di cittadinanza attiva e ingaggio del territorio** previsti tra gli obiettivi generali dell'Avviso pubblico *"Spazi Civici di Comunità – Play District"*, promosso dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento per le Politiche giovanili e il Servizio civile universale in collaborazione con Sport e Salute S.p.A., nell'ambito del quale la progettualità è stata presentata e finanziata.

Le Scuole sono invitate a realizzare elaborati digitali (gli "**Elaborati**", ciascuno, singolarmente, l'**"Elaborato"**) che abbiano per oggetto storytelling e narrazioni, focalizzate sulla Cittadinanza Attiva, da realizzare con il videogioco Minecraft come ad esempio:

- Responsabilità civiche e legalità: esplorando la Costituzione, il Diritto (nazionale e internazionale), e promuovendo valori di legalità e solidarietà, con un parallelo ai principi di fair play e rispetto caratteristici dello sport
- Tutela ambientale e valorizzazione del territorio: focalizzandosi sull'educazione ambientale, la conoscenza e la cura del patrimonio e del territorio, ispirando gli studenti a considerare le similitudini tra la gestione responsabile dell'ambiente e gli aspetti di squadra e cooperazione presenti nello sport
- Cittadinanza digitale e inclusione: promuovendo una comprensione profonda della cittadinanza digitale, con un accento sull'inclusione e la partecipazione attiva, simili ai valori di inclusione e uguaglianza presenti nelle attività sportive

Si consiglia agli insegnanti, iscritti al concorso ed alla prima esperienza con Minecraft, di partecipare al webinar dettagliato nel punto 12 "Supporto tecnico e webinar" del presente bando per ulteriori chiarimenti riguardo al tema.

4. Elaborati ammessi

Gli Elaborati devono contenere il mondo Minecraft personalizzato, una relazione descrittiva e, eventualmente, possono essere integrati da immagini e/o da video tratti dall'utilizzo del videogioco Minecraft e dalle ambientazioni e opere ivi realizzate. I formati ammessi per gli Elaborati sono:

¹ Si rimanda al punto 14 del presente bando per conoscere i requisiti tecnici hardware e software

² La gratuità è garantita fino a concorrenza dell'ammontare massimo del budget disponibile e finanziato da DPGSCU e Sport e Salute SpA.

- Il mondo Minecraft di partenza opportunamente modificato in base alla propria narrazione (dimensione massima 100MB);
- Video ripresi dall'interno dell'ambiente Minecraft tramite screen recording effettuati da tool esterni tipo OBS Studio³ e poi ottimizzati con strumenti tipo HandBrake⁴ (dimensione massima del file: 500MB);
- Raccolte di immagini sotto forma di presentazioni o storyboard. Le immagini possono essere realizzate dall'interno dell'ambiente Minecraft tramite entità Fotocamera oppure tramite screenshot effettuati da tool esterni (dimensione massima del file: 100MB).

La classe partecipante dovrà allegare all'Elaborato una relazione che illustri e descriva il percorso seguito, il messaggio che s'intende trasmettere nonché ogni altro elemento che si ritenga necessario all'illustrazione e alla valorizzazione del lavoro svolto.

A titolo di esempio gli insegnanti possono utilizzare, per la propria relazione, il modello reso disponibile al seguente link: <https://bit.ly/modello-dreamers>

5. Quantità degli elaborati di restituzione presentabili

È ammessa la consegna di un singolo Elaborato per classe. Nel caso in cui una classe presentasse più di un Elaborato, sarà valutato esclusivamente quello inviato per ultimo.

6. Invio della richiesta di partecipazione

La richiesta di partecipazione al Concorso avviene mediante il completamento del form disponibile sul sito internet:

www.makercamp.it/contest-parsifal

La domanda di iscrizione deve essere presentata per ciascuna classe partecipante.

7. Distribuzione delle licenze

L'Organizzatore fornirà le licenze Minecraft alle classi che ne faranno esplicita richiesta in fase di iscrizione.

Gli istituti scolastici già in possesso di proprie licenze Minecraft possono utilizzarle per partecipare al concorso.

8. Scadenza dei termini di iscrizione

La richiesta di partecipazione al Concorso deve pervenire **entro e non oltre il 15 Dicembre 2023**. L'Organizzatore invierà, all'indirizzo e-mail comunicato all'atto della richiesta d'iscrizione, la conferma dell'avvenuta iscrizione con i dettagli tecnici e le indicazioni del setup del mondo di partenza.

³ <https://obsproject.com/>

⁴ <https://handbrake.fr/>

Solo a partire dal 18 Dicembre 2023, l'Organizzatore assegnerà alle Classi iscritte che ne hanno fatto richiesta, anche le licenze Minecraft.

9. Consegna degli Elaborati

A partire dal 15 Aprile 2024 l'Elaborato potrà essere caricato dall'apposita pagina del sito internet. L'indirizzo della pagina su cui caricare l'Elaborato verrà comunicato via e-mail a tutte le Classi partecipanti al Concorso il 15 Aprile 2024.

Tutti gli Elaborati, con le relative relazioni, devono essere consegnati, entro e non oltre il **10 Maggio 2024** (la "**Data di consegna**"), tramite upload dei file dall'apposita pagina del sito internet e non saranno accettati Elaborati consegnati oltre il suindicato termine.

10. Individuazione dei vincitori

Un'apposita giuria, nominata da WeSport Frosinone, dalla "Rete Dreamers" e dall'Organizzatore e composta dai rappresentanti di quest'ultimo e/o da esperti anche del settore del gaming (la "**Giuria**"), valuterà gli Elaborati sulla base di criteri che si rifanno all'attendibilità dello storytelling realizzato con il tema del contest, all'utilizzo creativo e didattico delle potenzialità del videogioco Minecraft.

Gli elaborati verranno valutati secondo una numerazione da 60 a 100. Gli elaborati delle classi di studenti e studentesse che avranno modo di partecipare anche alle attività sportive offerte gratuitamente⁵ dalla struttura WeSport (in particolare calcio a 5 e tennis) potranno beneficiare di un bonus nella valutazione finale del concorso. In base al numero di attività sportive gratuite frequentate, verranno assegnati fino a un massimo di 20 punti aggiuntivi alla loro valutazione complessiva. Questo bonus riconosce e valorizza l'importanza dell'attività fisica e dello sport come parte integrante dell'educazione alla cittadinanza attiva e responsabile. Per ottenere i punti aggiuntivi – così calcolati: 10 punti massimo per il calcio a 5 (2 punti per ogni ora), 10 punti massimo per il tennis (1 punto per ogni ora) – all'atto della prenotazione presso WeSport Frosinone ciascuno studente o studentessa dovrà dichiarare scuola e classe di appartenenza. L'obiettivo è incentivare la partecipazione degli studenti a esperienze formative complete, che abbracciano sia l'aspetto intellettuale sia quello fisico.

La Giuria selezionerà 3 (tre) vincitori (primo, secondo e terzo classificato) del Concorso (i "**Vincitori**"). In aggiunta ai 3 Vincitori, la Giuria potrà anche selezionare e premiare Elaborati particolarmente meritevoli.

Il giudizio della Giuria è insindacabile.

Ai Vincitori, **entro il 22 Maggio 2024**, verranno comunicate tramite e-mail le modalità con cui avverrà la premiazione che si svolgerà, emergenza sanitaria permettendo, a Frosinone presso la struttura WeSport in via Po il **1 Giugno 2024**.

Ai partecipanti al Concorso non vincitori verrà inviata un'opportuna comunicazione da parte degli Organizzatori.

⁵ La gratuità è garantita fino a concorrenza dell'ammontare massimo del budget disponibile e finanziato da DPGSCU e Sport e Salute SpA.

11. Premio per i Vincitori

I Vincitori saranno premiati con un buono per l'acquisto di materiale didattico e/o informatico

- (i) Euro 300,00 (trecento/00) ai primi classificati;
- (ii) Euro 200,00 (duecento/00) ai secondi classificati;
- (iii) Euro 100,00 (cento/00) ai terzi classificati.

Durante la premiazione saranno proiettati gli Elaborati dei Vincitori.

12. Supporto tecnico

Saranno messi a disposizione dei video a supporto delle Classi dove verrà spiegato come installare il software Minecraft, come avviare il mondo di partenza, come inserire i Personaggi Non Giocanti etc.

L' Organizzatore predispone per gli Iscritti al Concorso un webinar, il **19 Dicembre 2023 dalle ore 17 alle ore 18:30**, il cui obiettivo è quello di supportare le Classi nell'avvio del proprio progetto, prevedendo anche una sessione di domande e risposte. Il link del webinar verrà comunicato ai soli iscritti via e-mail l'11 Dicembre 2023. Tutti gli iscritti riceveranno il link della registrazione del webinar nei giorni immediatamente successivi.

Per altre informazioni e chiarimenti, durante l'intero periodo di svolgimento del Concorso, sarà possibile contattare la dott.ssa Michela Deriu all'indirizzo e-mail michela.deriu@makercamp.it o al numero telefonico 351 89 73 900 (dalle ore 9 alle ore 18)

13. Informativa sulla privacy

MakerCamp in qualità di Titolare del trattamento si impegna a raccogliere i dati personali forniti dai partecipanti al Concorso e ad operare in conformità con quanto disposto dal D.Lgs. 30 giugno 2003 n. 196 ss.mm.ii. (c.d. "Codice della Privacy") e dal Regolamento UE 2016/679 ed in generale dalle prescrizioni in materia di tutela dei dati personali.

I dati saranno trattati mediante supporto informatico e con mezzi strettamente correlati alle finalità sopra descritte e con l'impiego di misure di sicurezza idonee a garantire la riservatezza dei dati personali nonché ad evitare l'indebito accesso ai dati stessi da parte di soggetti terzi o di personale non autorizzato.

I dati personali raccolti saranno conservati per il tempo strettamente necessario allo scopo per il quale le informazioni sono state raccolte. Dei dati potranno venire a conoscenza dipendenti e collaboratori autorizzati al trattamento ai soli fini dello svolgimento del Concorso.

I partecipanti autorizzano la pubblicazione del nome dell'Istituto e delle classi partecipanti sul sito di MakerCamp e/o il loro annuncio nel corso di manifestazioni pubbliche. Fotografie, filmati e ogni altra immagine raffigurante le classi partecipanti al Concorso nonché di quelle vincitrici, potranno essere pubblicati da MakerCamp.

I soggetti interessati potranno esercitare nei confronti del Titolare del trattamento - MakerCamp - via Clementi 33, 04011 Aprilia (LT), e-mail makercamp@makercamp.it – il diritto di accesso ai dati personali, nonché gli altri diritti riconosciuti dalla legge, tra i quali sono compresi il diritto di ottenere

la rettifica o l'integrazione dei dati, nonché la cancellazione, la trasformazione in forma anonima o il blocco di quelli trattati in violazione di legge e il diritto di opporsi in tutto o in parte, per motivi legittimi, al trattamento.

L'interessato, qualora ritenga che il trattamento che lo riguarda sia effettuato in violazione di legge, può proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali.

14. Dichiarazioni e garanzie dei partecipanti

Ciascuna Scuola partecipante al Concorso con l'iscrizione dichiara di accettare il Regolamento e dichiara e garantisce altresì all'Organizzatori che:

- (1) l'Elaborato è originale;
- (2) l'Elaborato non contiene immagini, opere, materiali e/o elementi di qualsiasi genere di titolarità di soggetti terzi e che niente di quanto in esso contenuto ha carattere osceno, violento, diffamatorio, blasfemo, o idoneo a turbare i minori o viola i diritti, patrimoniali o personali, di terzi ovvero disposizioni di legge;
- (3) di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti ritratti nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- (4) di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti che hanno prestato la propria voce nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- (5) di aver ottenuto da parte dei genitori degli studenti minorenni tutte le autorizzazioni necessarie per la partecipazione al Concorso;
- (6) l'utilizzo e la diffusione, con qualsiasi mezzo e in qualsiasi modo, dell'Elaborato non violano diritti di terzi.

La Scuola si impegna a tenere indenni e manlevati il Consorzio e l'Organizzatore da ogni pretesa e/o azione fatta valere a qualsiasi titolo, ragione e/o causa, da terzi, per danni o altro che sia riconducibile alla non conformità al vero o alla incompletezza delle suindicate dichiarazioni e garanzie.

15. Requisiti tecnici

I requisiti tecnici minimi necessari all'installazione del software di Minecraft sono i seguenti:

Sistema Operativo	Requisiti Software	Requisiti Hardware
Windows	Windows 10	- CPU: Intel Core i3-3210 3.2 GHz / AMD A8-7600 APU 3.1 GHz o equivalente - RAM: 2GB
Mac	macOS Big Sur 11 e superiori	- GPU (Integrated) Intel HD Graphics 4000 (Ivy Bridge) o AMD Radeon R5 series (Kaveri line) con OpenGL 4.4
Chromebook	Chrome OS 83 e superiori	- GPU (Discrete): Nvidia GeForce 400 Series o AMD Radeon HD 7000 series con OpenGL 4.4 - HDD: Almeno 1GB per il gioco, le mappe ed altri file
iOS	iOS 11 / iPadOS 11 e superiori	- 1GB di memoria (raccomandato)

Android Phone / Tablet	Android 8 e superiori	- 1GB di memoria (raccomandato)
------------------------	-----------------------	---------------------------------

Si rimanda alla pagina seguente per ulteriori dettagli ed aggiornamenti dei requisiti tecnici:

<https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360047556591-Supported-platforms-for-Minecraft-Education-Edition>

16. Installazione di Minecraft Education Edition

Nei seguenti video viene indicato come installare ed avviare Minecraft Education Edition:

- COME INSTALLARE MEE (<https://youtu.be/EIXkHI4OnIY?t=125>)
- COME AVVIARE MEE (<https://youtu.be/3Pf6bhQ7uZQ?t=97>)

17. Indicazioni per la creazione del mondo di partenza

E' possibile usare un qualunque mondo di partenza da quello completamente piatto, ad uno casuale, ai biomi disponibili in VISUALIZZA BIBLIOTECA, MONDI INIZIALI, BIOMI.

18. Accettazione del regolamento e disposizioni finali

La partecipazione al Concorso implica l'accettazione da parte dei partecipanti di tutte le previsioni indicate nel presente regolamento, senza possibilità di successive contestazioni.

Con l'invio degli Elaborati, nei termini e nei modi di cui al presente regolamento, i Partecipanti:

- concedono al Consorzio e all'Organizzatore, in perpetuo, il diritto di utilizzare economicamente - anche in contemporanea - gli Elaborati, sia in Italia che all'estero (di seguito, il "**Diritto**"). Il Diritto comprende tra l'altro, anche la facoltà di: (i) riprodurre e/o trasferire su altri formati gli Elaborati e/o effettuarne la duplicazione in copie, in tutto o in parte, in qualunque modo e/o forma, con qualsiasi procedimento di riproduzione; (ii) elaborare o editare, in tutto o in parte, gli Elaborati con ogni mezzo e su qualsiasi supporto; (iii) comunicare, trasmettere e/o diffondere al pubblico, in tutto o in parte, gli Elaborati con qualsiasi mezzo, ivi comprese le piattaforme digitali e i social network;
- accettano che la cessione del Diritto è a titolo gratuito e dichiarano di non avere a pretendere alcun compenso dagli Organizzatori e/o da terzi a fronte della cessione del Diritto e prendono atto e accettano che l'effettivo sfruttamento e l'utilizzazione degli Elaborati da parte degli Organizzatori potrà avvenire anche singolarmente e/o attraverso terzi.

Frosinone, 21 Novembre 2023