ATS Comuni

Città di GAETA | **Città di Formia** | **Comune di Minturno**

Contest “La Riviera di Ulisse in Minecraft”

Concorso dedicato alle scuole primarie e secondarie di I e II grado nell’ambito del progetto “percorsi incantati tra mito e storie” dei Luoghi della Cultura della Riviera di Ulisse 2026: Cisternone Romano di Formia, Castello Baronale di Minturno, Palazzo San Giacomo di Gaeta, Bastione “Batteria la Favorita” di Gaeta

REGOLAMENTO

ART. 1 | Premessa

1.1 Il presente Regolamento disciplina il Contest dal titolo “**La Riviera di Ulisse in Minecraft**” (di seguito, anche il “**Contest**”) promosso da **Comune di Gaeta, Comune di Formia, Comune di Minturno** (di seguito, anche i “**Promotori**”) e realizzato con il supporto tecnico di **Maker Camp srl.**

Il Contest si inserisce nell’ambito della manifestazione di inaugurazione del percorso museale diffuso **Riviera di Ulisse 2026** (di seguito, anche la “**Manifestazione**”) e ha l’obiettivo di stimolare la creatività degli studenti, promuovendo un confronto educativo e culturale ispirato alle figure di **Ulisse e Cicerone.**

Attraverso l’uso del videogioco Minecraft Education, il Contest mira a valorizzare il pensiero critico, la cittadinanza attiva, il patrimonio letterario e la progettazione narrativa, con l’assegnazione di uno o più riconoscimenti (di seguito, anche “**Riconoscimento/i**”), come descritto all’art. 5.

ART. 2 | Indizione del Contest e finalità

2.1 Il Contest nasce dalla volontà del Promotore di proporre un'esperienza creativa e interdisciplinare che, attraverso l'utilizzo di Minecraft Education, inviti gli studenti a riflettere sugli eventi che caratterizzano la storia della Riviera di Ulisse dal I sec a.C. quando sul territorio dominavano gli antichi Romani, al XIX secolo con il Regno delle Due Sicilie retto dai Borbone, passando per le epoche dei Ducati del basso e alto Medioevo.

Due saranno le figure guida del progetto le quali hanno avuto un ruolo fondamentale nella storia e nella cultura del Mediterraneo e del territorio della Riviera di Ulisse: **Ulisse e Cicerone**.

Ulisse incarna il tema universale del viaggio, inteso non solo come spostamento fisico, ma come percorso di crescita, scoperta, superamento di ostacoli e confronto con l'ignoto. Ulisse è anche il collegamento e il contatto a tutti i miti che hanno avuto come sfondo la Riviera, a partire da quelli virgiliani fino alla narrazione dei culti arcaici. E ancora, Ulisse diventa il medium tra mito e storia, tra l'ancestrale e il presente, fra la natura e la morale atavica che caratterizza l'essere umano e la loro attualità e applicazione al giorno d'oggi.

Cicerone, invece, è il simbolo della parola, della filosofia, della responsabilità civile, della forza della cultura come strumento per orientarsi nel mondo. Cicerone ispira la narrazione, l'approfondimento, l'analisi per andare oltre al comune senso e farsi portatori di un'opinione, un punto di vista.

Attraverso la costruzione di mondi virtuali in Minecraft, gli studenti sono invitati a immaginare e rappresentare scenari che traggano ispirazione dai valori, dalle sfide e dalle idee legate a questi due personaggi, ma anche dalle vicende che hanno caratterizzato il territorio della Riviera di Ulisse, per secoli teatro di incontri e scontri tra culture, di innovazioni tecnologiche e sociali , reinterpretando il tutto in chiave contemporanea.

Le scuole sono libere di spaziare all'interno di una cornice valoriale ampia. Ecco alcuni spunti tematici:

- Il viaggio come percorso di crescita personale: trasformazioni, imprevisti, scelte, ritorni (Ulisse).
- La cultura come strumento per comprendere il presente: conoscenza, pensiero critico, parola, educazione (Cicerone).
- L'incontro con l'altro: diversità, accoglienza, dialogo, cittadinanza globale.
- Il senso del limite e della sfida: come affrontare ostacoli, pericoli, tentazioni e paure.
- La buona politica e l'etica pubblica: cosa significa oggi essere cittadini attivi e responsabili.
- Il rapporto tra uomo e natura: paesaggi interiori ed esteriori, rispetto dell'ambiente, equilibrio tra desiderio e misura.
- Il tempo dell'otium e della riflessione: il valore del silenzio, della lentezza, dello studio.
- Memoria e futuro: cosa possiamo imparare dal passato per costruire un domani più giusto.

- La tecnologia: l'avanzamento dei saperi che crea benessere condiviso; lo studio delle soluzioni del passato che ispirane le nuove idee per il futuro.

Ogni progetto diventa così un'opportunità per rileggere in chiave contemporanea due archetipi del nostro patrimonio culturale, stimolando nei partecipanti creatività, spirito critico, competenze narrative e digitali, e un forte senso di appartenenza alla comunità scolastica e al mondo.

2.2 Il Contest intende promuovere una riflessione ampia e trasversale sui temi dell'identità, della conoscenza, del viaggio e della cittadinanza, prendendo spunto dalle figure di Ulisse e Cicerone come simboli di trasformazione, ricerca e pensiero

Le finalità del Contest e possibili ambiti sono quindi:

- **Educazione alla cittadinanza attiva e consapevole:** favorire nei giovani la riflessione su temi come la responsabilità individuale, l'etica pubblica, il dialogo, la legalità e la cura della collettività.
- **Valorizzazione del patrimonio culturale e della memoria:** riscoprire e reinterpretare, anche in chiave contemporanea, le radici storiche, letterarie e filosofiche che uniscono il mondo antico con le sfide del presente.
- **Pensiero critico e cultura umanistica:** rafforzare il ruolo delle competenze letterarie, filosofiche e civiche nella formazione degli studenti, con particolare attenzione al valore della parola, del ragionamento, dell'ascolto e dell'argomentazione.
- **Il viaggio come metafora educativa:** promuovere percorsi di crescita personale e collettiva, intesi come esplorazione dell'ignoto, capacità di superare difficoltà, apertura all'altro, trasformazione e ritorno.
- **Sviluppo di competenze trasversali e narrative:** incoraggiare la progettazione creativa in Minecraft, lo storytelling, la collaborazione tra pari, l'organizzazione delle idee e la costruzione di scenari coerenti con il tema.
- **Uso del videogioco come strumento educativo:** utilizzare Minecraft Education per rendere i contenuti culturali, letterari e civici accessibili, coinvolgenti e attuali, stimolando un apprendimento attivo e significativo.
- **Sostenibilità e cura del territorio:** affrontare i grandi temi del nostro tempo come l'ambiente, la giustizia sociale, la pace e l'inclusione, partendo da modelli di pensiero e azione tramandati dalla cultura classica
- **Tecnologia e responsabilità storica:** promuovere una riflessione critica sull'evoluzione della tecnologia e sull'etica del suo utilizzo, analizzando l'eredità culturale e sociale delle innovazioni del passato per comprendere meglio le scelte del presente

2.3 Il Riconoscimento sarà assegnato a insindacabile giudizio del Comitato di Valutazione appositamente costituito dai Promotori e meglio descritto al successivo art. 4 (di seguito, il "**Comitato di Valutazione**").

2.4 Al fine di promuovere i risultati del Contest e di valorizzare le proposte progettuali ricevute, i Promotori potranno realizzare accordi di collaborazione con ulteriori Partner interessati al Contest (di seguito, anche i "**Partner**") che possano offrire servizi di supporto alle proposte progettuali ricevute.

ART. 3 | Partecipazione al Contest e aggiudicazione

3.1 La partecipazione al Contest è gratuita ed è rivolta alle classi delle scuole primarie (limitatamente alle classi quarte e quinte) e secondarie di primo e secondo grado, degli istituti pubblici e paritari italiani (di seguito anche "**Partecipanti**"). Sono ammesse più classi partecipanti in rappresentanza della singola scuola; la domanda di iscrizione dovrà essere presentata da ciascuna classe partecipante. Le classi dovranno individuare un insegnante in rappresentanza di ciascuna classe partecipante.

3.2 I Partecipanti saranno invitati a realizzare progetti digitali (di seguito anche "**Elaborati/o**") in Minecraft Education che esplorino, attraverso ambientazioni e narrazioni originali, i valori, i significati e le sfide evocati dalle figure di Ulisse e Cicerone, reinterpretandoli eventualmente anche in chiave contemporanea.

Gli Elaborati dovranno proporre mondi virtuali ispirati al viaggio, alla conoscenza, al confronto con l'altro, al pensiero critico, alla responsabilità individuale e collettiva, mettendo in luce il potenziale educativo e trasformativo di questi archetipi classici.

Alcuni scenari possibili, ma non esaustivi, includono:

- Il viaggio come crescita personale e scoperta del sé (Ulisse);
- La forza della parola e della cultura per orientarsi nel mondo (Cicerone);
- Il dialogo tra civiltà, l'accoglienza del diverso, la cittadinanza globale;
- La costruzione di città immaginarie fondate su etica, bellezza, sostenibilità e giustizia;
- L'uso del mito e della storia per ripensare il presente e immaginare il futuro;
- Riflessioni sul rapporto tra uomo e natura, desiderio e misura, imprevisto e destino.

I progetti dovranno dimostrare coesione narrativa, creatività progettuale e consapevolezza tematica, offrendo agli studenti un'opportunità per esprimersi attraverso le potenzialità didattiche di Minecraft e valorizzare le discipline umanistiche in dialogo con quelle STEAM.

3.3 Per partecipare al Contest i Partecipanti dovranno sottoporre la propria domanda di partecipazione, **dal 24 novembre 2025 ed entro e non oltre il 12 dicembre 2025** (ore 12.00) attraverso l'apposito modulo di registrazione disponibile sul sito internet:

Link per partecipare: www.makercamp.it/contest-la-riviera-di-ulisse-in-minecraft

Dopo aver sottoposto la domanda di partecipazione i Partecipanti riceveranno – all'indirizzo e-mail

comunicato all'atto dell'iscrizione – una e-mail nella quale saranno indicate le istruzioni per la presentazione degli Elaborati, il supporto e il software necessario per la partecipazione al Riconoscimento.

3.4 Gli Elaborati da produrre dovranno contenere **obbligatoriamente**

1. il mondo Minecraft personalizzato
2. la 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 potrà essere utilizzato il modello reso disponibile al seguente link: https://www.makercamp.it/relazione-riviera

e, eventualmente, potranno 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 saranno:

- 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 (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).

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

3.6 L'Organizzatore, attraverso il Partner tecnico dell'iniziativa, 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 potranno utilizzare le proprie.

3.7 A partire **dal 2 marzo 2026** l'Elaborato potrà essere caricato sull'apposita piattaforma internet:

Link per l'upload degli elaborati (attivo solo dal 2 marzo 2026):

www.makercampt.it/upload-contest-la-riviera-di-ulisse

Tutti gli Elaborati, con le relative relazioni ed eventuali materiali aggiuntivi, dovranno essere consegnati, **entro e non oltre il 20 marzo 2026 ore 12:00** ("**data di consegna**"), tramite upload dei file sull'apposita piattaforma internet indicata. Non saranno accettati Elaborati consegnati oltre il suindicato termine e con modalità di invio differenti.

3.8 Il Partner tecnico della manifestazione fornirà un supporto ai Partecipanti attraverso:

- Video tutorial 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.
- Un webinar per supportare le classi nell'avvio del proprio progetto che prevederà anche una sessione finale di domande e risposte. Il link del webinar verrà comunicato via e-mail ai soli Partecipanti.

Per altre informazioni e chiarimenti, durante l'intero periodo di svolgimento del Contest, sarà possibile contattare l'help desk messo a disposizione dal partner tecnico (tramite e-mail **supporto_riviera@makercamp.it**, **dalle ore 14.00 alle ore 18.00 dal lunedì al venerdì**). Tutte le comunicazioni degli organizzatori avverranno via e-mail e tramite il canale WhatsApp "Contest La Riviera di Ulisse in Minecraft":

Link: Canale WhatsApp

3.9 Successivamente alla data di consegna del Contest il Partner tecnico effettuerà una prima preselezione **fino ad un massimo di 25 (venticinque) progetti finalisti** da sottoporre al Comitato di Valutazione.

3.10 Il Comitato di Valutazione, dopo aver preso visione di ciascun progetto finalista, procederà alle operazioni di voto e, all'esito della votazione, decreterà i progetti vincitori di cui all'articolo 5. Ogni dettaglio sulle modalità della proclamazione dei vincitori, data e ora della stessa, (ivi inclusa la possibilità di realizzare un evento di premiazione dedicato in presenza fisica oppure on-line) sarà comunicato direttamente ai Partecipanti.

ART. 4 | Comitato di Valutazione, criteri di valutazione

4.1 Il Comitato di Valutazione sarà composto da un numero di almeno 3 membri individuati dai Promotori, di concerto con il partner tecnico. Tra questi, verrà indicato colui che svolgerà le funzioni di Presidente.

4.2 Entro il giorno 7 aprile 2026 il Comitato di Valutazione si riunirà e decreterà il nome del Partecipanti aggiudicatari del riconoscimento.

4.3 Il Comitato di Valutazione, valuterà ogni Elaborato ed esprimerà il proprio insindacabile giudizio sulla base dei seguenti criteri (ciascuno valutabile con un punteggio **da un minimo di 1 ad un massimo di 10**):

a. grado di originalità ed innovazione dell'Elaborato presentato;
b. attinenza dell'Elaborato con le finalità e i temi del Contest;
c. livello qualitativo complessivo dell'Elaborato presentato.

4.4 In caso di parità tra più proposte progettuali, prevarrà il voto del Presidente.

4.5 Non è previsto alcun compenso per i membri del Comitato di Valutazione, incluso il Presidente.

ART. 5 | Riconoscimenti e modalità di assegnazione

5.1 Il Comitato di Valutazione selezionerà **nr. 3 (tre) classi vincitrici** per ciascun ordine e grado di istruzione (categorie), **per un totale di nr. 9 (nove) classi riconosciute**, secondo la seguente tabella:

- **nr. 3 riconoscimenti per la scuola primaria** (limitatamente alle quarte e quinte classi);
- **nr. 3 riconoscimenti per la scuola secondaria di primo grado**;
- **nr. 3 riconoscimenti per la scuola secondaria di secondo grado**.

A ciascuna classe selezionata sarà conferito un **Diploma di Merito ufficiale** e saranno offerti biglietti di ingresso ai luoghi della cultura che compongono il Polo Museale della Riviera di Ulisse, come riconoscimento simbolico dell'impegno e occasione di approfondimento culturale.

I Promotori si riservano la possibilità di **aggiungere ulteriori riconoscimenti o materiali omaggio** (come gadget didattici o prodotti culturali), eventualmente messi a disposizione da partner istituzionali o sponsor del progetto.

Inoltre, la Giuria potrà assegnare **menzioni speciali** a elaborati particolarmente meritevoli per creatività, valore educativo o originalità.

Entro il 9 aprile 2026 sarà comunicato via e-mail l'elenco delle classi selezionate e le modalità di partecipazione all'evento di chiusura. A tutte le altre classi partecipanti verrà comunque inviato un **attestato di partecipazione** e un messaggio di ringraziamento.

5.2 Durante la premiazione saranno proiettati gli Elaborati dei partecipanti. All'insegnante della classe vincitrice, che prenderà parte alla premiazione, verrà inoltrata una liberatoria che dovrà essere restituita agli organizzatori, a pena di esclusione, con la quale ciascuno studente, insegnante e/o dirigente scolastico partecipante autorizza gli organizzatori e/o le società incaricate da questi ultimi, a:

- effettuare fotografie e riprese audio-video contenenti la propria immagine e la propria voce durante la manifestazione (congiuntamente, i "**Materiali**");
- utilizzare i materiali, anche singolarmente, sia in Italia che all'estero, per scopi promo pubblicitari degli organizzatori e delle attività da questi svolte.

5.3 I Partner dell'iniziativa potranno assegnare, a loro insindacabile giudizio ed indipendentemente dalla classifica finale, eventuali riconoscimenti aggiuntivi o menzioni speciali a progetti particolarmente meritevoli.

5.4 I Promotori si riservano il diritto di non assegnare i Riconoscimenti nel caso in cui le Candidature pervenute non siano, ad insindacabile giudizio del Comitato di Valutazione, all'altezza degli obiettivi e delle finalità del Contest. Inoltre, l'assegnazione del Riconoscimento e la sua erogazione sono subordinati alla positiva produzione da parte della scuola, di cui è parte la classe vincitrice, dei dati identificativi nei tempi indicati dai Promotori.

5.5 I conferimenti dei riconoscimenti agli autori delle opere prescelte hanno valore di mero riconoscimento del merito personale.

5.6 Estratti dei progetti realizzati dalle scuole partecipanti saranno inclusi nel Museo Virtuale 4.0 della Riviera di Ulisse, offrendo la possibilità ai visitatori dei luoghi della cultura di scoprire e interagire con le opere digitali realizzate dagli studenti.

ART. 6 | Proprietà intellettuale

6.1 I Promotori riconoscono e garantiscono che le conoscenze e il know-how per l'ideazione e progettazione dei lavori sono di esclusiva proprietà degli ideatori degli elaborati, i quali restano titolari dei diritti d'autore. I Partecipanti, infatti, sono e rimarranno titolari di ogni diritto di proprietà intellettuale, di proprietà e/o di immagine sulle proprie opere.

6.2 In particolare, con la partecipazione al Contest, ciascun Partecipante dichiara espressamente:

- il proprio Elaborato è originale e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora i Promotori da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo;
- il proprio Elaborato non viola altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti e licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela.
- 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;
- di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti ritratti nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- 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;
- di aver ottenuto da parte dei genitori degli studenti minorenni tutte le autorizzazioni necessarie per la partecipazione al Riconoscimento;
- l'utilizzo e la diffusione, con qualsiasi mezzo e in qualsiasi modo, dell'Elaborato non violano diritti di terzi.

ART. 7 | Varie

7.1 Il Contest in oggetto non è soggetto alla disciplina del DPR 430/2001 relativo alla disciplina per i concorsi e le operazioni a premi ai sensi di quanto disposto dall'art. 6 dello stesso.

7.2 Non ricorrono i presupposti giuridici per applicare la normativa di un'asta ad evidenza pubblica. Tutto ciò che concerne l'organizzazione della Manifestazione, la selezione dei Partecipanti, l'attribuzione dei riconoscimenti e, in generale, l'andamento del Contest, è da intendersi quale informazione riservata di esclusiva titolarità dei Promotori e dei Partner tecnici. Pertanto, non saranno fornite, né potranno essere divulgate senza previa autorizzazione dei Promotori, ulteriori informazioni oltre a quelle pubblicizzate durante la Manifestazione, né è consentita l'esibizione di atti che restano ad ogni effetto interni (dunque, a mero titolo esemplificativo, i membri del Comitato e/o i Promotori non sarà tenuto a comunicare ad alcuno i punteggi ottenuti dai Partecipanti in sede di votazione, né il posizionamento in classifica dei Partecipanti non vincitori).

7.3 I Promotori si riserva il diritto di cancellare, modificare o sospendere, in tutto o in parte ed in qualsiasi momento, il Contest, così come ogni suo contenuto. In caso di cancellazione del Contest per qualsiasi motivo, i Promotori ne darà tempestiva comunicazione tramite email. Ogni Partecipante rinuncia sin da ora a far valere qualsiasi diritto al risarcimento dei danni – compresi costi vivi sopportati per l'attività svolta nella predisposizione della Proposta Progettuale ed eventuali spese di viaggio ed alloggio etc. – connessi con la cancellazione del Contest, a prescindere dalle cause o dai motivi che l'avranno determinata.

7.4 I Promotori e il Partner tecnico non potranno in nessun caso essere ritenuti responsabili da parte dei Partecipanti della mancata ricezione e presa visione, da parte di questi ultimi, delle comunicazioni inviate, in qualsiasi modalità le stesse siano inviate (e-mail, canale WhatsApp, etc.), a prescindere dalle cause o dai motivi determinanti.

7.5 I Promotori si riservano il diritto, a propria esclusiva ed insindacabile discrezione, di escludere dal Contest qualsiasi Partecipante che:

- agisca in violazione del presente Regolamento;
- si comporti in modo inappropriato e/o contrario all'interesse di un sereno e corretto svolgimento del Contest.

7.6 Ciascun Partecipante manleverà e terrà indenne i Promotori da qualsiasi danno, pregiudizio, perdita, costo, spesa (anche legale), sanzione nel quale lo stesso dovesse incorrere per effetto della partecipazione stessa.

7.7 Resta inteso che il Partecipante, partecipando al Contest, accetta integralmente il contenuto del presente Regolamento.

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

- concedono a ciascun Organizzatore, in perpetuo, il diritto di utilizzare (anche economicamente), anche in contemporanea, gli elaborati, sia in Italia che all'estero (di seguito anche "**Diritto**"). Il diritto comprende tra l'altro, anche la facoltà di:

  – 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;

– elaborare o editare, in tutto o in parte, gli elaborati con ogni mezzo e su qualsiasi supporto;
– 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.

ART 8 | Requisiti tecnici

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

<table>
<tr><th>Sistema operativo</th><th>Requisiti software</th><th>Requisiti hardware</th></tr>
<tr><td>Windows</td><td>Windows 10
Windows 8
Windows 7</td><td rowspan="4">- CPU: Intel Core i3-3210 3.2 GHz / AMD A8-7600 APU 3.1 GHz o equivalente
- RAM: 2GB
- GPU (Integrated) Intel HD Graphics 4000 (Ivy Bridge) o AMD Radeon R5 series (Kaveri line) con OpenGL 4.4
- GPU (Discrete): Nvidia GeForce 400 Series o AMD Radeon HD 7000 series con OpenGL 4.4
- HDD: Almeno 1GB per il gioco, le mappe e altri file</td></tr>
<tr><td>Mac</td><td>macOS High Sierra 10.13 e superiori</td></tr>
<tr><td>Chromebook</td><td>Chrome OS 83 e superiori</td></tr>
<tr><td>iPhone / iPad</td><td>iOS 11 / iPadOS 11</td><td rowspan="2">- 1GB di memoria (raccomandato)</td></tr>
<tr><td>Android Phone / Tablet</td><td>Android 8.0</td></tr>
</table>

Ulteriore guida sui requisiti tecnici è disponibile alle pagine:

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

- https://youtu.be/EIXkHI4OnIY?t=125
- https://youtu.be/3Pf6bhQ7uZQ?t=97

Come mondo di partenza può essere utilizzato quello fornito dai Promotori disponibile a questo link: https://www.makercamp.it/mappa-riviera-ulisse

oppure un qualunque mondo Minecraft generato casualmente fino ad arrivare a quello completamente piatto. La scelta di quale mondo di partenza utilizzare dipende dalla progettualità della classe.

ART. 9 | Trattamento dei dati personali

9.1 I dati dei Partecipanti al Contest e alle attività correlate (ad es. comunicazione ai vincitori, attribuzione e consegna dei riconoscimenti, ecc.) saranno trattati dai Promotori in qualità di titolare del trattamento in conformità con la normativa vigente.

La presente informativa sul trattamento dei dati personali ai sensi dell'art. 13 del Reg. UE 2016/679 (Regolamento generale sulla protezione dei dati personali, di seguito anche "**GDPR**"), è resa da Maker Camp srl, in qualità di titolare del trattamento. Maker Camp srl ha nominato un Responsabile della protezione dei dati che può essere contattato all'indirizzo rpd @ makercamp.it.

9.2 Maker Camp srl tratterà i dati che i Partecipanti hanno conferito e li comunicherà ai Partner nominati Responsabili del trattamento per le attività strettamente connesse allo svolgimento del Contest (ad es. erogazione del riconoscimento; ricezione di comunicazioni relative all'organizzazione e alla partecipazione al Contest). Il trattamento dei dati dei Partecipanti è necessario ai fini della partecipazione degli stessi al contest e dunque si basa sull'esecuzione del contratto secondo quanto previsto dall'art. 6, par. 1, lett. b) del GDPR.

I dati personali raccolti (i "**Dati**") consisteranno in particolare:

- nei dati anagrafici, identificativi e di contatto (es. nome, cognome, e-mail, numero di telefono, immagine);
- altri dati inseriti nel form di presentazione della candidatura.

Gli indirizzi e-mail raccolti potranno altresì essere utilizzati in futuro dal Titolare per informare gli interessati circa altre analoghe iniziative sempre rientranti nell'ambito delle finalità istituzionali di Maker Camp srl.

9.3 I dati personali raccolti, saranno trattati per il tempo strettamente necessario al perseguimento delle finalità descritte e in conformità agli obblighi di legge, (partecipazione al Riconoscimento, realizzazione del progetto vincitore ed erogazione del Riconoscimento). I dati saranno cancellati dopo cinque anni dalla proclamazione del vincitore del Riconoscimento, fatti salvi eventuali obblighi di legge che impongono una conservazione ulteriore. Il nome, il cognome e l'indirizzo di posta elettronica inseriti nel

modulo di partecipazione verranno conservati ed utilizzati ai soli fini dell'invio di comunicazioni istituzionali da parte di Maker Camp srl, fino a richiesta di cancellazione degli interessati.

9.4 I dati raccolti potranno essere trattati direttamente dal Titolare o da fornitori e Partner nominati Responsabili del trattamento e potranno essere conservati in archivi informatici o avvalendosi di piattaforme cloud aventi server collocati nello spazio europeo.

9.5 I dati relativi alle proposte presentate dai Partecipanti (nome del partecipante, descrizione e contenuto della proposta progettuale, ecc.) potranno essere oggetto di divulgazione e di diffusione sul sito web della Manifestazione e/o comunicazioni alla stampa. In questo caso verranno conservati per finalità informative fino a richiesta di cancellazione degli interessati.

9.6 In qualità di Interessato, al ricorrere delle condizioni, il Partecipante al contest potrà esercitare in ogni momento i diritti di cui agli artt. 15 ss del GDPR tra i quali rientrano il diritto di accesso, di rettifica, di cancellazione, di limitazione del trattamento, di opposizione, di portabilità.
I predetti diritti potranno essere esercitati inviando una mail a privacy @ makercamp.it

Gli interessati, ricorrendone i presupposti, hanno, altresì, il diritto di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali quale autorità di controllo secondo le procedure previste.

9.7 Il conferimento dei Dati per il perseguimento delle finalità declinate nella presente informativa è facoltativo: non esiste, cioè, alcun obbligo legale di conferimento dei dati; tuttavia, poiché il loro trattamento è necessario per consentire la partecipazione al Contest, la mancata comunicazione dei dati comporterà l'impossibilità per l'interessato di parteciparvi.

ART. 10 | Legge applicabile e foro competente

10.1 Il presente Regolamento è soggetto alla legge italiana.

10.2 Per ogni e qualsiasi controversia concernente l'interpretazione o validità o esecuzione del medesimo sarà competente in via esclusiva il Foro di Roma.

Il presente Contest è parte integrante del progetto "RIVIERA DI ULISSE: Percorsi incantati... tra mito e leggenda", promosso nell'ambito delle attività di valorizzazione culturale e didattica legate al territorio e ammesso a sovvenzione a valere sull'Avviso Pubblico della Regione Lazio "Intervento 2 - Ricerca e Sviluppo di Tecnologie per la Valorizzazione del Patrimonio Culturale" – CUP F47F23000010002.

Unione europea

Regione Lazio

Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo

LAZIO INNOVA

Gli elaborati prodotti nell'ambito del Contest potranno essere valorizzati all'interno del progetto più ampio attraverso mostre, esposizioni o iniziative digitali e fisiche, compresa la loro possibile integrazione nel Museo Virtuale 4.0 della Riviera di Ulisse, quale strumento innovativo per la diffusione del patrimonio culturale e della partecipazione scolastica.

Gaeta, **05 novembre 2025**