



CITTADINANZA ATTIVA IN MINECRAFT

CONTEST

Il concorso indetto da Q Academy impresa sociale s.r.l. (di seguito denominato “**Q Academy**”) con il supporto organizzativo di Maker Camp s.r.l.s (“**MakerCamp**”) (“**Organizzatore**”) invita le scuole del secondo ciclo della scuola primaria, limitatamente alle classi quarta e quinta, nonché le scuole secondarie di primo e secondo grado degli istituti pubblici e paritari aventi sede nel territorio regionale laziale (congiuntamente, anche le “**Scuole**”) a favorire e rafforzare l’insegnamento scolastico dei fondamenti di educazione civica (il “**Tema**”).

Q Academy intende produrre un audiovisivo sul tema dei diritti civili rivolgendosi ai/alle bambini/e. A tale scopo promuove ed organizza il Concorso denominato “Cittadinanza attiva in Minecraft” per sostenere e diffondere l’insegnamento dell’educazione civica e per favorire riflessioni sulla Costituzione Italiana e la Cittadinanza Digitale nelle Scuole (il “**Concorso**”).

Il Concorso vuole coniugare la partecipazione dei cittadini all’organizzazione politica, economica e sociale con la cultura videoludica attraverso narrazioni (storytelling) ed ambientazioni tematiche realizzate con il videogioco Minecraft, versione “Education Edition” (“**Minecraft**”). Minecraft, infatti, si presta ad essere uno strumento attivo per lo sviluppo di capacità logiche e creative degli studenti e non soltanto un mero strumento di intrattenimento.

1. FINALITÀ DEL CONCORSO

Le finalità del concorso sono:

- Stimolare nei partecipanti quei comportamenti improntati ad una cittadinanza consapevole, dei diritti, dei doveri e delle regole di convivenza.
- Promuovere l’utilizzo dell’audiovisivo e del videogioco come strumento di didattica creativa e di stimolo della piena partecipazione e del protagonismo delle/dei bambine/i e delle/dei ragazze/i.
- Contribuire alla promozione della non-discriminazione, dell’equità e dell’inclusione sociale attraverso il lavoro di gruppo.
- Valorizzare l’esperienza educativa invitando i partecipanti a realizzare uno storytelling sui contenuti di educazione civica nei quali siano predominanti la fantasia, la creatività, il ruolo dei personaggi e l’importanza delle ambientazioni.
- Promuovere l’utilizzo delle nuove tecnologie, sia nella creazione di contenuti sia nell’attività di comunicazione, anche come strumento sostenibile in grado di ridurre gli impatti ambientali.

2. DESTINATARI DEL CONCORSO

Possono richiedere di partecipare al Concorso le classi del secondo ciclo della scuola primaria, limitatamente alle **classi quarta e quinta** nonché le classi delle **scuole secondarie di primo e secondo grado**, degli istituti pubblici e paritari laziali.

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 software necessario per la partecipazione al concorso.

3. TEMATICA DEL CONCORSO

Il Concorso trae ispirazione dalle “*Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica*”¹ emanate dal Ministero dell’Istruzione a Giugno 2020 sul nuovo insegnamento obbligatorio dell’Educazione civica.

Le Scuole sono invitate a realizzare elaborati digitali (gli “**Elaborati**”, ciascuno, singolarmente, l’“**Elaborato**”) che abbiano per oggetto storytelling e narrazioni ispirate ad almeno uno dei 3 assi del programma educativo da realizzare con il videogioco Minecraft:

- Costituzione, Diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà.
- Educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.
- Cittadinanza digitale.

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:

- 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 Studio*² e poi ottimizzati con strumenti tipo *HandBrake*³ (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_makercamp

5. QUANTITÀ DEGLI ELABORATI DI RESTITUZIONE PRESENTABILI

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.

6. INVIO DELLA RICHIESTA DI PARTECIPAZIONE

¹ https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/ALL.+Linee_guida_educazione_civica_dopoCSPI.pdf

² <https://obsproject.com/>

³ <https://handbrake.fr/>



La richiesta di partecipazione al concorso dovrà pervenire al seguente indirizzo di posta elettronica info@qacademy.it il cui oggetto dovrà riportare la dicitura: “PARTECIPAZIONE AL CONTEST CITTADINANZA ATTIVA IN MINECRAFT – NOME ISTITUTO SCOLASTICO”.

Nel corpo della mail dovranno essere indicati:

- la classe partecipante,
- il plesso di appartenenza
- nome e cognome del docente referente,
- contatto telefonico e indirizzo e.mail del docente referente.

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

7. DISTRIBUZIONE DELLE LICENZE

L'Organizzatore si occuperà di distribuire le licenze per ciascuna classe. Gli istituti scolastici già in possesso di proprie licenze Minecraft possono partecipare al concorso specificandolo nella richiesta di partecipazione.

8. SCADENZA DEI TERMINI DI ISCRIZIONE

La richiesta di partecipazione al concorso deve pervenire **entro e non oltre le ore 19:00 del 20 Febbraio 2023**.

Gli organizzatori invieranno, all'indirizzo e-mail comunicato all'atto della richiesta d'iscrizione come indirizzo del docente referente, la conferma dell'avvenuta iscrizione con i dettagli tecnici e le indicazioni del *setup* del mondo di partenza.

9. CONSEGNA DEGLI ELABORATI

A partire dal **6 Maggio 2023** 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 28 Aprile 2023.

Tutti gli Elaborati, con le relative relazioni, devono essere consegnati, entro e non oltre le ore 19:00 del **6 Giugno 2023 ore 19:00** (la “**Data di consegna**”), tramite upload dei file dall'apposita pagina del sito internet e non saranno accettati Elaborati consegnati oltre il suindicato termine e con modalità di invio differenti.

10. INDIVIDUAZIONE DEI VINCITORI

Un'apposita giuria, nominata dagli organizzatori e composta dai rappresentanti di questi ultimi e/o da esperti 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 dell'audiovisivo e del videogioco Minecraft. Il giudizio della giuria è insindacabile.

La giuria selezionerà una classe vincitrice per ciascun ordine e grado di istruzione, per un totale di tre vincitori.

Entro il **30 settembre 2023**, ai vincitori verrà comunicato tramite e-mail l'esito del concorso e le modalità con cui avverrà la premiazione.

Entro la stessa data ai partecipanti al concorso risultati non vincitori – tutti formalmente arrivati a pari merito al quarto posto - verrà inviata un'opportuna comunicazione da parte degli organizzatori.

11. SUPPORTO TECNICO



A partire del 6 marzo 2023, verranno messi a disposizione dei video a supporto delle classi dove è stato spiegato: come installare il software Minecraft, come avviare il mondo di partenza, come inserire i personaggi non giocanti, etc.

Gli organizzatori predispongono per gli iscritti al concorso un *webinar*, il **16 marzo 2023 dalle ore 17.00 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 via e-mail ai soli iscritti entro il **9 marzo 2023**.

Tutte le comunicazioni degli organizzatori avverranno via e-mail. Viene messo a disposizione anche il canale Telegram https://t.me/MakerCamp_News per ricevere le stesse comunicazioni direttamente sullo *smartphone*.

12. INFORMATIVA SULLA PRIVACY

Q Academy 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 sui siti di Q Academy e 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 Q Academy - via Salaria 174, 00198 Roma; e-mail info@qacademy.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.

13. DICHIARAZIONI E GARANZIE DEI PARTECIPANTI

Ciascuna scuola partecipante al concorso con l'iscrizione dichiara di accettare il Regolamento e dichiara e garantisce altresì agli 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 gli organizzatori 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.

14. 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 a ciascun 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 effettuare 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.

Roma, 1° febbraio 2023