

I LONGOBARDI IN MINECRAFT

Il concorso indetto dall'Associazione *Italia Langobardorum* (di seguito denominata **Associazione**) e con il supporto organizzativo di Maker Camp S.r.l.s ("**MakerCamp**") (di seguito, congiuntamente anche gli "**organizzatori**") è rivolto alle 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 italiani (congiuntamente, anche le "**scuole**").

BANDO E REGOLAMENTO

L'Associazione promuove ed organizza il concorso denominato "**I Longobardi in Italia**" per celebrare nelle scuole la presenza del popolo germanico nella nostra penisola e diffondere la conoscenza e la cultura delle tracce che hanno lasciato (il "**concorso**").

Il concorso vuole coinvolgere i partecipanti nella scoperta della dominazione longobarda in Italia e delle straordinarie architetture giunte fino ai nostri giorni, oggi tutelate dal sito UNESCO "I Longobardi in Italia. I luoghi del potere (568-774 d.C.)". I partecipanti vengono invitati allora a coniugare la bellezza di questi posti e delle loro storie 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:

- invitare i partecipanti alla realizzazione di uno *storytelling* sulla transizione sociale, culturale ed artistica avvenuta tra la storia antica ed il Medioevo;
- stimolare i partecipanti sulla ricerca e documentazione del popolo longobardo;
- valorizzare i sette gruppi di monumenti storici che compongono il sito UNESCO "I Longobardi in Italia";
- rafforzare il rispetto e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni;
- promuovere l'utilizzo del videogioco come strumento di didattica creativa.

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 italiani.

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.

3. Tematica del concorso

¹ Si rimanda al punto 15 del presente bando per conoscere i requisiti tecnici hardware e software

Il concorso trae ispirazione dalla valorizzazione dei monumenti storici e delle architetture realizzate dal popolo longobardo e raggruppate come sito UNESCO "I Longobardi in Italia".

Le Scuole sono invitate a realizzare elaborati digitali (gli "elaborati", ciascuno, singolarmente, l'"elaborato") che abbiano per oggetto *storytelling* - originali, verosimili o di fantasia - associati ai Longobardi e da realizzarsi con il videogioco Minecraft.

In ogni elaborato, le classi dovranno immaginare di essere i protagonisti della realizzazione di un racconto o di una favola, liberamente ispirata al mondo dei Longobardi. Non necessariamente dunque l'ambientazione ricostruita con i blocchi Minecraft deve fare riferimento al periodo storico tra la storia antica ed il Medioevo: le classi possono anche immaginare di ambientare la "loro" storia nell'attuale presente o in un prossimo futuro, dove magari un famoso Re Longobardo è stato catapultato per risolvere chissà quale enigma.

Le classi possono anche concentrarsi su determinati monumenti facenti parte del sito UNESCO, oppure valorizzare similitudini - o sostanziali differenze - del patrimonio artistico e culturale presente nel territorio in cui si trova la classe, oppure ancora soffermarsi anche sugli altri siti UNESCO della nostra penisola e, con gli strumenti narrativi messi a disposizione dal videogioco Minecraft, provare a raggiungere i confini della loro immaginazione e creatività.

Si consiglia agli insegnanti, iscritti al concorso, di partecipare al *webinar* dettagliato più avanti nel punto 12 "Supporto tecnico e webinar" del presente bando per ulteriori chiarimenti riguardo alla tematica.

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 (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_longobardi

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

La richiesta di partecipazione al concorso avviene mediante registrazione sul sito internet:

www.makercamp.it/contest-longobardi

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

7. Distribuzione delle licenze

L'Associazione garantisce la distribuzione di licenze per la partecipazione di un numero atteso di 120 istituti. Alle sette città su cui insiste il sito UNESCO (Cividale del Friuli, Brescia, Castelseprio, Gornate Olona, Campello sul Clitunno, Spoleto, Benevento e Monte Sant'Angelo) saranno garantite licenze per almeno 5 istituti di ciascuna città. Le restanti richieste saranno soddisfatte secondo l'ordine di arrivo delle domande. Nel caso in cui le domande eccedano di molto la disponibilità delle licenze messe a bando, l'Associazione si riserva di integrarle ulteriormente.

Gli istituti scolastici già in possesso di proprie licenze Minecraft possono partecipare al concorso specificandolo nell'apposita *form online* d'iscrizione.

8. Scadenza dei termini di iscrizione

La richiesta di partecipazione al concorso deve pervenire entro e non oltre il 31 ottobre 2021. Gli organizzatori invieranno, 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.

Solo a partire dal 2 Novembre 2021, gli organizzatori assegneranno, alle classi iscritte che ne hanno fatto richiesta, anche le licenze Minecraft sulla base delle scorte disponibili. terminate le licenze gli organizzatori comunicheranno entro l'11 novembre 2021 alle classi iscritte, rimaste senza licenza, l'impossibilità di fornire le licenze richieste.

9. Consegna degli Elaborati

A partire dal 14 marzo 2022 l'elaborato potrà essere caricato sull'apposita piattaforma internet il cui indirizzo sarà comunicato via email a tutte le classi partecipanti in tempo utile.

Tutti gli elaborati, con le relative relazioni, dovranno essere consegnati, entro e non oltre il 1° aprile 2022 (“**data di consegna**”), tramite *upload* dei file sull'apposita piattaforma *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 del videogioco Minecraft.

La giuria selezionerà 3 (tre) **classi vincitrici** (d'ora in poi indicate come **vincitori**): primo, secondo e terzo classificato del concorso per ciascun ordine e grado di istruzione, per un totale di 9 (nove) vincitori:

- (i) scuola primaria secondo ciclo (classi quarta e quinta);
- (ii) scuola secondaria di primo grado;
- (iii) scuola secondaria di secondo grado

In aggiunta ai 9 (nove) vincitori, la giuria potrà anche selezionare e premiare elaborati particolarmente meritevoli.

Il giudizio della giuria è insindacabile.

Entro il 18 aprile 2022 ai vincitori verrà comunicato tramite e-mail l'esito del concorso e le modalità con cui avverrà la premiazione che si svolgerà, emergenza sanitaria permettendo, a Roma presso una sede Ministeriale, sabato 14 maggio 2022. In caso contrario, la premiazione verrà trasmessa in modalità *streaming* attraverso i canali *social* degli organizzatori.

Ai partecipanti al concorso risultati non vincitori verrà inviata un'opportuna comunicazione da parte degli organizzatori.

11. Premio per i Vincitori

I vincitori saranno premiati con un contributo economico per l'acquisto di materiale scolastico e/o elettronico, il valore complessivo per ciascuna categoria vincitrice è il seguente:

- (i) euro 1.000,00 (mille/00) ai primi classificati;
- (ii) euro 750,00 (settecentocinquanta/00) ai secondi classificati;
- (iii) euro 500,00 (cinquecento/00) ai terzi classificati.

Per un totale di euro 6.750,00 per tutte le categorie.

Durante la premiazione saranno proiettati gli elaborati dei vincitori.

L'Associazione sosterrà parte delle spese di viaggio dei vincitori riconoscendo all'Istituto di appartenenza un contributo di trasferta quantificato in base alla distanza geografica da Roma, sede della premiazione. Le ulteriori spese di viaggio e di soggiorno per il ritiro del premio rimarranno a carico esclusivo della scuola.

L'insegnante della classe vincitrice, che prenderà parte alla premiazione, dovrà inviare agli organizzatori, a pena di esclusione, la liberatoria con la quale ciascuno studente, insegnante e/o dirigente scolastico autorizza gli organizzatori e/o le società incaricate da questi ultimi, a:

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

12. Supporto tecnico e webinar

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.

Gli organizzatori predispongono per gli iscritti al concorso un *webinar*, il 12 novembre 2021 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 il 9 novembre 2021.

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 351.8973900 (dalle ore 9.00 alle ore 18.00 dal lunedì al venerdì).

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*.

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 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.

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 Windows 8 Windows 7	- CPU: Intel Core i3-3210 3.2 GHz / AMD A8-7600 APU 3.1 GHz o equivalente - RAM: 2GB
Mac	macOS High Sierra 10.13 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 10 e superiori	- 1GB di memoria (raccomandato) - Non disponibile su iPhone

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

17. Indicazioni per la creazione del mondo di partenza

Un qualunque mondo a caso può essere usato come mondo di partenza. Una volta entrati in Minecraft con le proprie credenziali o con quelle fornite dagli organizzatori procedere con i passi seguenti per generare un mondo casuale:

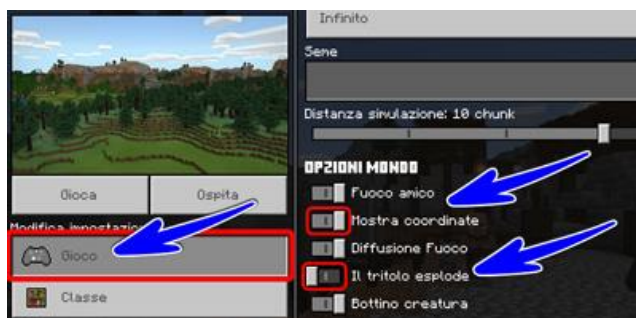
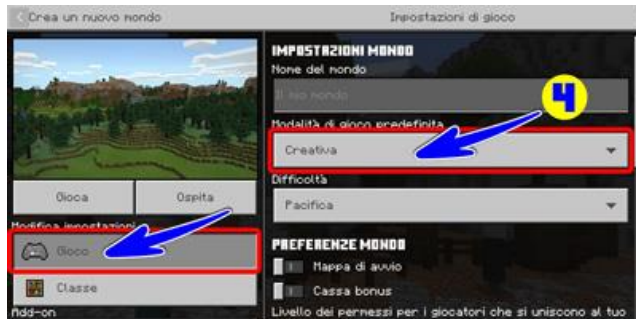
- Passo 1: Cliccare sul pulsante "GIOCA"



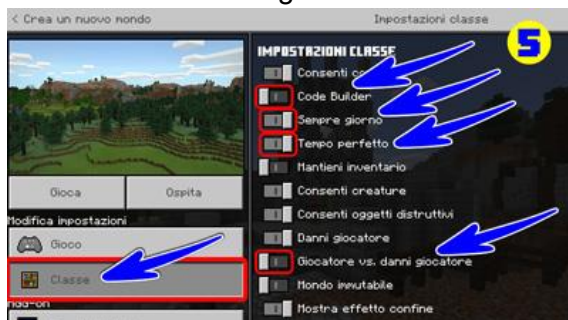
- Passo 2: Cliccare sul pulsante "CREA NUOVO"
- Passo 3: Cliccare sul pulsante "NUOVO"



- Passo 4: Nelle Impostazioni di GIOCO scegliere CREATIVA come modalità di gioco predefinita. Si suggerisce inoltre di abilitare la levetta “Mostra coordinate” e disabilitare la levetta “Il tritolo esplode”



- Passo 5: Nelle Impostazioni della CLASSE si suggerisce di disabilitare la levetta “Code Builder”, abilitare la levetta “Sempre giorno” e “Tempo perfetto” e disabilitare la levetta “Giocatore vs. danni giocatore”



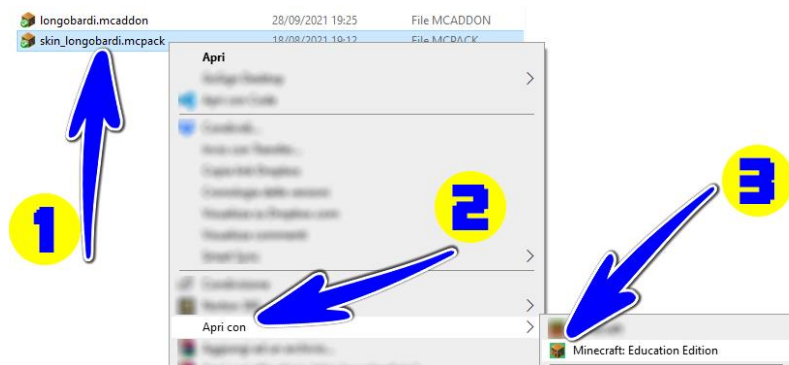
- Passo 6: Cliccare infine sul pulsante “GIOCA” ed attendere la generazione del mondo casuale.



18. Importare le skin dei Longobardi

E' possibile importare in Minecraft Education Edition una serie di skin a tema "I Longobardi" che possono essere di aiuto nella realizzazione del proprio *storytelling*. Le skin sono disponibili al seguente link: https://bit.ly/skin_longobardi

Una volta scaricato il file *skin_longobardi.mcpack* è sufficiente cliccarci sopra con il tasto destro del mouse, selezionare APRI CON e poi "Minecraft Education Edition". Tra le skin saranno ora disponibili quelle a tema "I Longobardi". Questa operazione deve essere fatta su tutti i dispositivi che vogliono utilizzare queste skin.



19. Importare l'addon dei Longobardi

Analogamente a quanto avvenuto per le skin, è possibile importare in Minecraft Education Edition un'addon a tema "I Longobardi" che introduce nel gioco dei personaggi non giocanti e dell'entità che possono essere di aiuto nella realizzazione del proprio *storytelling*. L'addon è disponibile al seguente link: https://bit.ly/addon_longobardi

Una volta scaricato il file *longobardi.mcaddon* è sufficiente cliccarci sopra con il tasto destro del mouse, selezionare APRI CON e poi "Minecraft Education Edition".

Per aggiungere l'addon al proprio mondo Minecraft è necessario eseguire solo una volta le seguenti istruzioni:

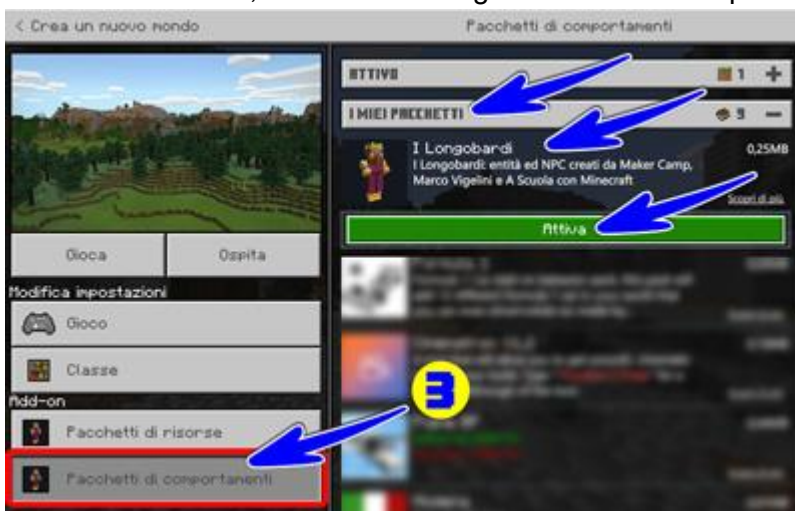
- PASSO 1: Individuare il proprio mondo dopo aver selezionato il pulsante "VISUALIZZA I MIEI MONDI"



- PASSO 2: Clicca sul tuo mondo e seleziona il pulsante "IMPOSTAZIONI"



- PASSO 3: Seleziona il pulsante "PACCHETTI DI COMPORTAMENTI", poi il pulsante "I MIEI PACCHETTI", seleziona "I Longobardi" ed infine il pulsante "ATTIVA"



Una volta avviato il mondo l'uovo di PNG permetterà di avere nuove skin per i personaggi non giocanti e saranno disponibili anche delle uova per nuove entità:



Ai giocatori che tentano di agganciarsi a questo mondo, dopo aver ricevuto i codici di condivisione per giocare in multiplayer, verrà chiesto, tramite finestra di dialogo Minecraft, di scaricare il pacchetto. Accettando la richiesta anche il giocatore appena connesso potrà utilizzare gli NPC e le nuove entità.

20. 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 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.