

EDUCAZIONE CIVICA IN MINECRAFT

ANNO SCOLASTICO 2022/2023

SOMMARIO

BANDO E REGOLAMENTO	2
1. FINALITÀ DEL CONCORSO.....	2
2. DESTINATARI DEL CONCORSO	2
3. TEMATICA DEL CONCORSO	3
4. ELABORATI AMMESSI	3
5. QUANTITÀ DEGLI ELABORATI DI RESTITUZIONE PRESENTABILI.....	4
6. INVIO DELLA RICHIESTA DI PARTECIPAZIONE	4
7. DISTRIBUZIONE DELLE LICENZE.....	4
8. SCADENZA DEI TERMINI DI ISCRIZIONE.....	4
9. CONSEGNA DEGLI ELABORATI	4
10. INDIVIDUAZIONE DEI VINCITORI	5
11. PREMIO PER I VINCITORI	5
12. SUPPORTO TECNICO E <i>WEBINAR</i>	6
13. INFORMATIVA SULLA PRIVACY	6
14. DICHIARAZIONI E GARANZIE DEI PARTECIPANTI	7
15. REQUISITI TECNICI	7
16. INSTALLAZIONE DI MINECRAFT EDUCATION EDITION	8
17. INDICAZIONI PER LA CREAZIONE DEL MONDO DI PARTENZA	8
18. ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO E DISPOSIZIONI FINALI	10

STEM IN MINECRAFT

Il concorso indetto da Cinecittà S.p.A (di seguito denominato “**Cinecittà**”) in collaborazione con Q Academy impresa sociale s.r.l. e 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 italiani (congiuntamente, anche le “**Scuole**”) a favorire e rafforzare l’insegnamento scolastico dei fondamenti di educazione civica (il “**Tema**”).

BANDO E REGOLAMENTO

Cinecittà intende produrre un audiovisivo sul tema dei diritti civili rivolgendosi ai bambini.

A tale scopo promuove ed organizza il Concorso denominato “Educazione Civica 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 e possibili spunti di elaborazione sono:

- Stimolare nei partecipanti quei comportamenti improntati a una cittadinanza consapevole, dei diritti, dei doveri e delle regole di convivenza
- Rafforzare il rispetto e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni
- Promuovere l’utilizzo del videogioco come strumento di didattica creativa
- 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

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

Il Concorso trae ispirazione dalle “*Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica*”² 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

Si consiglia agli insegnanti, iscritti al concorso e 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:

- 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*³ e poi ottimizzati con strumenti tipo *HandBrake*⁴ (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.

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

² https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/ALL.+Linee_guida_educuzione_civica_dopoCSPI.pdf

³ <https://obsproject.com/>

⁴ <https://handbrake.fr/>

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

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

www.makercamp.it/contest-ilc

La domanda di iscrizione deve essere presentata per ciascuna classe partecipante. Si ricorda che ogni classe può essere iscritta ad un unico contest avviato da Maker Camp nell'anno scolastico 2022/2023.

7. DISTRIBUZIONE DELLE LICENZE

L'Organizzatore, considerata l'ampia partecipazione delle passate edizioni, non garantisce al referente che sottometta la richiesta di partecipazione di ricevere automaticamente le licenze Minecraft per la propria classe. Le licenze Minecraft saranno distribuite fino ad esaurimento scorte.

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 19 Gennaio 2023 ore 19:00**.

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.

Solo a partire dal 23 Gennaio 2023, l'Organizzatore assegnerà alle Classi iscritte che ne hanno fatto richiesta, anche le licenze Minecraft sulla base delle scorte disponibili. terminate le licenze l'Organizzatore comunicherà entro il 30 Gennaio 2023 alle classi iscritte, rimaste senza licenza, l'impossibilità di fornire le licenze richieste.

9. CONSEGNA DEGLI ELABORATI

A partire dal **24 aprile 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 18 Aprile 2023.

Tutti gli Elaborati, con le relative relazioni, devono essere consegnati, entro e non oltre l'**18 Maggio 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.

*Per motivi organizzativi non saranno previste proroghe alla **data di consegna**.*

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. Il giudizio della giuria è insindacabile.

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.

Entro il 6 Giugno 2023 ore 13:00 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 gli Studi Cinematografici di Cinecittà o in altra sede in occasione dell'evento **Rome Videogame Lab**, in programma ad inizio Novembre 2023. In caso contrario, la premiazione verrà trasmessa in modalità streaming attraverso i canali social di Cinecittà e dell'Organizzatore.

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. PREMIO PER I VINCITORI

I vincitori saranno premiati con un contributo economico per l'acquisto di materiale scolastico. Il valore complessivo per ciascuna categoria vincitrice è il seguente:

- (i) euro 300 ai primi classificati;
- (ii) euro 200 ai secondi classificati;
- (iii) euro 100 ai terzi classificati.

Per un totale di euro 1.800 per tutte le categorie.

Durante la premiazione saranno proiettati gli Elaborati dei Vincitori. Emergenza sanitaria permettendo per il ritiro del premio è richiesta la presenza dei Vincitori alla Manifestazione, anche attraverso una delegazione formata da almeno un insegnante e/o dirigente scolastico e da un minimo di 2 (due) studenti appartenenti alla classe vincitrice del Concorso.

La partecipazione della delegazione della classe vincitrice è condizione essenziale per l'attribuzione del premio. Nel caso in cui la classe vincitrice non partecipi alla Manifestazione e/o non provveda al ritiro del premio, quest'ultimo si intenderà rinunciato e verrà assegnato alla classe qualificatasi nella posizione successiva e così man mano, secondo lo scorrimento della graduatoria dei Vincitori predisposta internamente dagli Organizzatori.

Le spese di viaggio e di soggiorno per il ritiro del premio saranno a carico esclusivo della scuola.

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 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 promo 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 **26 Gennaio 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 **24 Gennaio 2023**.

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 specificando nell'oggetto il contest di riferimento 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:

<i>Sistema operativo</i>	<i>Requisiti software</i>	<i>Requisiti hardware</i>
--------------------------	---------------------------	---------------------------

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	
Chromebook	Chrome OS 83 e superiori	- 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 ed altri file
iPhone / iPad	iOS 11 / iPadOS 11	- 1GB di memoria (raccomandato)
Android Phone / Tablet	Android 8.0	

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 su dispositivi PC:

- [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:

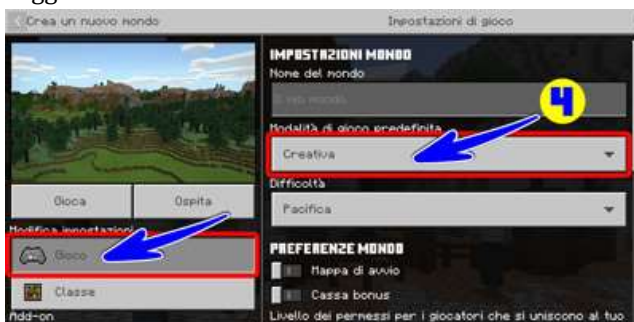
- Passo 1: Cliccare sul pulsante “GIOCA”



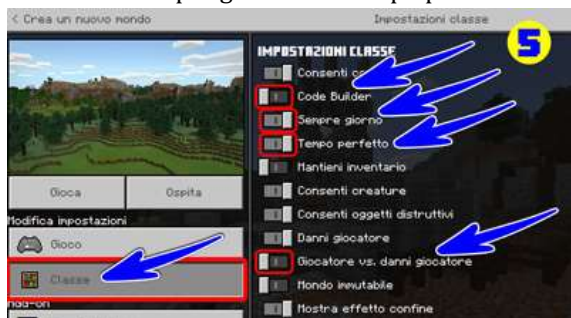
- Passo 2: Cliccare sul pulsante “CREA NUOVO”
- Passo 3: Cliccare sul pulsante “NUOVO”



- 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. 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.