

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

“UNA LUDOTECA DA SOGNO 2020”

Iniziativa premiale rientrante nelle esclusioni dalla disciplina dei concorsi a premio in base all'art. 6 c.1 Lett. e del DPR 430/2001 (riferimento nota Ministero dello Sviluppo Economico n. 205930 del 20/11/2014)

Art. 1 ORGANIZZATORI

Play - Festival del Gioco e MeMO Comune di Modena in collaborazione con Clementoni Spa e Game Science Research Center dell'Università di Modena e Reggio Emilia

Art. 2 AREA e DESTINATARI

Il concorso è rivolto a tutte le classi delle scuole primarie e secondarie delle province di Modena e Reggio Emilia, fino ad un massimo di 80 classi.

Verranno considerate valide alla partecipazione esclusivamente le prime 80 classi iscritte, in tempo cronologico, mediante l'invio di una email all'indirizzo info@play-modena.it avente come oggetto “Ludoteca da Sogno 2020”.

Ogni singola classe, coordinata da un docente di riferimento per la partecipazione della classe al concorso, potrà partecipare con un solo elaborato.

Art. 3 DURATA

- Invio domanda di partecipazione tramite email a info@play-modena.it avente come oggetto “Ludoteca da Sogno 2020” indicando la classe, la scuola e riferimenti-dell'insegnante (email e recapito telefonico) che dovrà pervenire entro le ore 23:59 del 19 gennaio 2020.
- partecipazione dell'insegnante di riferimento a una delle due giornate di formazione che si terranno il 23 e il 28 gennaio 2020 dalle 17:00 alle 18:30 presso MeMO, in Viale Jacopo Barozzi, 172 Modena.
- Invio degli elaborati presso MeMO in Viale Jacopo Barozzi, 172 a Modena dal 20 gennaio 2020 al 6 marzo 2020 entro le ore 13.00 o tramite email all'indirizzo memo@comune.modena.it avente come oggetto “Ludoteca da Sogno 2020”.
- Comunicazione delle 3 classi vincitrici: il 19 Marzo 2020.
- Premiazione delle 3 migliori classi: il 3 Aprile 2020 in occasione di Play-Festival del Gioco.

Art. 4 FINALITÀ DELL'INIZIATIVA

Il Valore didattico del gioco.

Le nuove indicazioni di curricolo e le linee guida per una didattica innovativa parlano di creatività, esperienza, collaborazione ed emozione prospettando strategie di insegnamento sempre più vicine ad un approccio laboratoriale ed esperienziale dove accanto ai saperi possano essere trasmesse anche competenze. L'attenzione quindi non solo ai prodotti ma anche ai processi alla base dell'apprendimento. Imparare ad imparare, comunicare in maniera efficace, spirito di iniziativa, consapevolezza di sé sono solo alcune delle competenze chiave che il gioco può insegnare a bambini e ragazzi. Col gioco si può lavorare in maniera naturale, in un ambiente fortemente motivazionale, sulla strategia, il problem-solving, la gestione dello stress, la collaborazione, l'interazione efficace e il pensiero divergente.

“**All'Avventura**” in specifico è un gioco da tavolo collaborativo con forti elementi tipici del gioco di ruolo che permette di lavorare sugli elementi tipici dello storytelling in un contesto ludico e divertente, con una particolare attenzione al problem-solving collaborativo.

Una partita dura 20-30 minuti e può coinvolgere fino a otto bambini ma il gioco può essere adattato ed utilizzato come strumento didattico con l'intero gruppo classe.

Art. 5 MODALITÀ di PARTECIPAZIONE

Ad ogni classe iscritta (rientrante nel numero massimo previsto di ottanta classi), coordinata da un solo docente, entro il 19 gennaio 2020 Clementoni regalerà una copia del gioco da tavolo “**All'Avventura**”.

Le copie del gioco da tavolo “**All'Avventura**” verranno consegnate alle classi partecipanti in occasione delle giornate di formazione che si terranno il 23 e il 28 gennaio 2020 dalle 17:00 alle 18:30 presso MeMO, in Viale Jacopo Barozzi, 172 Modena. Per l'occasione un esperto ludico parlerà del valore didattico e formativo dello strumento gioco in generale e del gioco “**All'Avventura**” in particolare. Inoltre verranno spiegate le regole del gioco, i dettagli del concorso e sarà possibile giocare con il gioco stesso.

In caso di impossibilità da parte delle classi iscritte aventi diritto a partecipare ai momenti formativi, le copie del gioco da tavolo **"All'Avventura"** potranno essere ritirate presso Memo a partire dal 29 gennaio 2020.

Gli elaborati partecipanti dovranno pervenire a MeMo in Viale Jacopo Barozzi, 172 Modena entro le ore 13:00 del 6 marzo 2020 e potranno essere, relativamente al gioco da tavolo **"All'Avventura"**:

- a) Un'avventura completa con nuova mappa, pedine e racconto
- b) Una variante di una avventura esistente (personalizzazione, modifica della storia, ...)
- c) Una generica personalizzazione del gioco (nuovo mazzo di carte evento o altre varianti)

Il formato in cui consegnare l'elaborato potrà essere cartaceo o digitale a discrezione dei concorrenti. Nel caso di elaborato digitale andrà inviata una email all'indirizzo memo@comune.modena.it avente per oggetto "Ludoteca da Sogno 2020". L'elaborato potrà essere, a titolo di esempio un cartellone, una serie di fotografie con testo, un video (durata massima 3 minuti).

Ogni classe potrà inviare un unico elaborato. Per ogni elaborato ricevuto Play - Festival del Gioco, in collaborazione con altri editori (la lista completa degli editori aderenti al progetto sarà pubblicata sulla pagina di MeMO dedicata al progetto e sulla pagina del progetto sul sito www.play-modena.it) regalerà un gioco alla Ludoteca di MeMo.

Art. 6 PREMIAZIONE

Gli organizzatori nomineranno una giuria esaminatrice formata da rappresentanti indicati da Play – Festival del Gioco, MeMo, il Game Science Research Center e Clementoni Spa.

I tre elaborati vincenti saranno esposti durante Play - Festival del Gioco presso lo stand Clementoni e verranno sottoposti al giudizio della Giuria esaminatrice.

La comunicazione delle tre classi vincitrici nominate verrà data il 19 marzo 2020 tramite email all'indirizzo del referente e verrà pubblicata sul sito ufficiale di Play – Festival del Gioco.

Uno dei tre premi sarà riservato alla migliore avventura completa (a) mentre gli altri due potranno essere assegnati, a discrezione della giuria, ad elaborati della categoria (a), (b) e (c).

La Giuria assegnerà i seguenti premi, quali segni di riconoscimento e apprezzamento degli elaborati presentati:

- Alla 1° classe classificata – "migliore avventura completa": una selezione di giochi Clementoni

- Alla 2° classe classificata – tra "migliore avventura completa" o "una variante di avventura esistente" o tra "una generica personalizzazione del gioco": una selezione di giochi Clementoni

-Alla 3° classe classificata – tra "migliore avventura completa" o "una variante di avventura esistente" o tra "una generica personalizzazione del gioco": una selezione di giochi Clementoni

Le classi risultate vincitrici saranno invitate a Play - Festival del Gioco gratuitamente nella mattina di Venerdì 3 aprile 2020 e riceveranno, presso lo stand Clementoni, il premio vinto.

Inoltre per ogni classe che ha partecipato al concorso "Una Ludoteca da Sogno 2020" Play - Festival del Gioco, in collaborazione con altri editori Italiani regaleranno un gioco da tavolo alla ludoteca di MeMO: giochi che saranno a disposizione per attività e laboratori per tutte le classi e scuole del Comune di Modena.

PRECISAZIONI

- Gli Organizzatori si riservano il diritto di modificare, anche parzialmente ed in qualunque momento le modalità di partecipazione all'iniziativa, dandone adeguata comunicazione, non introducendo modifiche peggiorative e salvaguardando i diritti già acquisiti dai partecipanti.

- Gli Organizzatori non si assumono alcuna responsabilità per gli elaborati persi o ricevuti danneggiati nell'ambito della spedizione, pervenuti oltre il tempo stabilito o con dati non corretti.

- Gli Organizzatori non si assumono responsabilità per qualsiasi problema di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento Internet che possa impedire l'iscrizione.

- Le classi risultate vincitrici non possono contestare quanto assegnato, né richiedere il valore corrispondente in denaro o il cambio/sostituzione per nessun motivo.

- L'iscrizione all'iniziativa comporta l'implicita accettazione della presente modalità di partecipazione in ogni sua parte e senza alcuna riserva.

- Il nome delle classi vincitrici potranno essere inserite sui canali digitali degli organizzatori.