

## PROGETTO "IO & IL VIDEOGIOCO"

### CONCORSO PER LE ISTITUZIONI SCOLASTICHE DI PRIMO E SECONDO GRADO

---

**Oggetto:** Proposta per la realizzazione di un concorso dal tema "Io & il Videogioco" - Anno scolastico 2007/2008 nelle istituzioni scolastiche di primo e secondo grado. Territorio nazionale.

**FINALITÀ DEL CONCORSO** - NetAddiction S.r.l., editore impegnato nel mercato dei videogiochi, vuole sensibilizzare le scuole, gli alunni, il personale docente ed i genitori all'educazione dei propri figli attraverso l'utilizzo del videogioco come strumento multimediale per ottenere benefici nell'apprendimento in occasione dell'uscita del libro "Mamma non rompere – Sto Imparando!".

Il concorso si rivolge agli educatori ed ai ragazzi con differenti finalità:

- far scoprire il mondo dei videogiochi agli educatori, puntando l'attenzione sugli effetti benefici degli stessi nel corso delle fasi di apprendimento dei ragazzi;
- arricchire la conoscenza degli educatori stessi riguardo un argomento contemporaneo ed oggetto di numerose discussioni da parte di diversi ambiti sociali;
- avvicinare i ragazzi ai propri educatori tramite il videogioco che solitamente viene considerato solo come un passatempo ed uno svago e non come un valido strumento di apprendimento;

#### 1- Premessa – Il Libro

"Mamma non rompere - Sto imparando", testo a cui è ispirato questo concorso, è un libro dedicato ad un bacino di utenza molto ampio che va oltre il videogiocatore, facendo riferimento ad un target che abbraccia la famiglia nella sua interezza, e le istituzioni scolastiche, chiamando in causa il ruolo di educatori a 360°, coinvolgendo la figura dei genitori, degli insegnanti all'interno di un meccanismo di apprendimento mediato dall'utilizzo di una tecnologia ludica ormai di massa: il videogioco.

L'autore Marc Prensky infatti vuole arrivare all'interno dei nuclei familiari e mettere a disposizione del genitore uno strumento in più per poter guidare la crescita dei ragazzi, offrire un punto di vista diverso dalla polemica comune costruita da persone che vedono nei videogiochi ed in alcuni film un potenziale pericolo per l'educazione.

Nel testo è evidenziato come l'influenza positiva dei videogiochi incrementi di alcune facoltà intellettuali importanti nella fase di apprendimento e dello sviluppo, tra cui:

- il problem solving,
- la capacità di analisi,
- il miglioramento dei riflessi condizionati,
- la capacità di team leadership
- la socializzazione
- etc etc...

## **2 – Destinatari del concorso e Premi**

Il concorso nazionale, per l'anno scolastico 2007/2008, è rivolto alle classi delle Istituzioni scolastiche di primo e secondo grado, per l'assegnazione di n. 2 premi (uno per la classe vincitrice della scuola di primo grado ed uno per la classe vincitrice della scuola di secondo grado) da attribuire ai due progetti migliori realizzati dalle classi di studenti in collaborazione con i propri insegnanti sul tema: "Io & Il Videogioco".

*I 2 premi consistono in:*

- *Un viaggio di istruzione organizzato per le classi vincitrici (con l'insegnante che ha partecipato al progetto) all'interno di due importanti aziende produttrici di videogiochi: Sony Computer Entertainment - Roma e/o Microsoft Corporation – Milano (o alternativa equivalente).*
- *Una copia del libro "Mamma non Rompere - Sto imparando!" ad ogni alunno ed insegnante delle classi vincitrici.*
- *Una console Sony Playstation 2 ad ognuna delle due classi vincitrici*

Alle Scuole di appartenenza delle classi risultate vincitrici sarà attribuito un riconoscimento in beni per la biblioteca (libri e dvd correlati all'argomento videogioco e videogiochi istruttivi).

All' insegnante che avrà partecipato, con la propria classe risultata vincitrice, alla realizzazione del progetto, sarà attribuito un computer portatile.

La partecipazione al Concorso ed il progetto finale conseguentemente realizzato, sono oggetto di valutazione, da parte dei competenti organi, ai fini del riconoscimento di crediti scolastici e sono presi in considerazione per la valutazione dei ragazzi da parte degli insegnanti.

## **3 - Descrizione e modalità di presentazione**

In considerazione delle varie esigenze formative e dei programmi scolastici delle singole

discipline, le scuole sono invitate a seguire iniziative didattiche strutturate in percorsi a carattere anche interdisciplinare, differenti per ordini, gradi e tipologie di scuole.

Nella realizzazione degli elaborati i partecipanti possono liberamente scegliere le tecniche e gli strumenti ritenuti adeguati allo scopo (stampa, manifesti, elaborati interattivi, sito internet, presentazioni ppt, supporti multimediali etc etc).

Si invitano le scuole a curare la rispondenza dei lavori presentati al tema del bando.

Si invita a partecipare al concorso con elaborati che siano espressione del lavoro collegiale, svolto da una classe sotto guida del proprio insegnante e ad impostare il lavoro con originalità ed autonomia espressiva ed operativa.

**Gli insegnanti che intendono partecipare al concorso "Io & il Videogioco" sono invitati a creare un elaborato insieme ai propri alunni, che sia integrato nel proprio programma didattico e nelle attività scolastiche della classe.**

I progetti elaborati dagli allievi, in forma collettiva (una classe intera di studenti) e sotto la guida degli insegnanti che hanno fatto domanda ed aderito all'iniziativa, dovranno sviluppare progetti riguardanti una delle seguenti tematiche:

- Il mio rapporto con il videogioco: cosa ho imparato, come mi ha aiutato
- Dai primi videogiochi ad oggi: i cambiamenti nelle tecnologie, nei contenuti e nelle logiche e processi di gioco
- Promozione-sensibilizzazione all'utilizzo dei videogiochi in modo positivo e costruttivo all'interno delle Scuole

Gli insegnanti che decideranno di aderire al bando del presente concorso devono richiedere copia del libro "Mamma non rompere – Sto imparando!", strumento che aiuterà l'insegnante stesso ad inserire il videogioco nel percorso formativo dei propri studenti.

Il libro deve essere richiesto via e-mail a [marketing@multiplayer.it](mailto:marketing@multiplayer.it) (comunicando i dati del richiedente) e sarà spedito gratuitamente con corriere espresso.

È lasciata la più ampia scelta in ordine ai mezzi e alle forme documentali ed espressive per la realizzazione del progetto (pagine web, supporti informatici - esclusi i floppy disk -, dvd, video, elaborati cartacei ...), fermo restando che l'elaborato definitivo deve essere comunque appartenente ad una di queste tre categorie:

- Una realizzazione (sia essa l'ideazione e la realizzazione di un videogioco vero e proprio, di un disegno, di un modellino in 3d, di un sito web, di un dvd multimediale etc etc)
- Un racconto breve (non inferiore a 15 cartelle)
- Un percorso di ricerca interdisciplinare

I progetti dovranno essere accompagnati da una relazione di presentazione a cura degli insegnanti, che ne hanno seguito le fasi di sviluppo, nella quale siano indicati la coerenza delle attività svolte e la loro integrazione nel curriculum e il percorso attraverso il quale gli allievi sono arrivati alla scelta dei contenuti e delle modalità espressive.

La partecipazione al concorso è gratuita.

#### **4 – Esempi di applicazione di videogiochi alla didattica**

Il videogioco è uno strumento multimediale che si presta molto bene all'insegnamento.

Sono numerosi gli esempi che si possono apportare, ne citiamo alcuni facilmente applicabili alla didattica:

*EDUCAZIONE CIVICA e TECNICA:* I videogiochi Sim City e City Life permettono di simulare una vita reale e di essere il sindaco di una città o di far parte della giunta comunale. Sviluppano il senso civico ed aiutano a capire le dinamiche della valorizzazione del territorio urbano.

*STORIA:* Il videogioco Great Battles of Rome è il primo prodotto nato dalla collaborazione fra The History Channel e l'industria del videogioco. In questo titolo, il giocatore potrà ripercorrere l'intera storia di Roma attraverso le più importanti battaglie che ne hanno plasmato sia l'ascesa che la caduta.

*INGLESE:* Con il videogioco English Training sarà possibile seguire un vero e proprio programma di "allenamento" per rinforzare la propria conoscenza della lingua inglese.

*MATEMATICA e LOGICA:* Brain Training è il videogioco che permette di aiutare la velocità di elaborazione mentale e di incrementare la memoria. C'è una miscela di aritmetica, logica, lettura veloce e test di memoria, e il programma calcola il punteggio sotto forma di "età mentale" tenendo conto della velocità e accuratezza con cui effettui semplici compiti.

*SCIENZE:* il videogioco Electroplancton permette di simulare i movimenti molecolari secondo i più moderni principi della fisica.

*ED.MUSICALE:* Sing Star e Guitar Heroes sono due videogiochi importanti che aiutano le discipline musicali: il primo con il canto, il secondo con l'uso di svariati strumenti musicali.

*ED. FISICA:* Tutti i videogiochi sportivi fanno vedere in modelli tridimensionali i giusti movimenti ed aiutano a migliorare la coordinazione ed il gioco di squadra.

In generale sono migliaia i videogiochi direttamente applicabili alla didattica all'interno delle scuole, i sopra menzionati sono solo alcuni degli esempi più conosciuti.

Ogni videogioco in se può essere comunque utilissimo nell'insegnamento, riferendosi sempre a situazioni di vita reale, replicate in digitale. Il libro proposto dal presente concorso offre moltissimi esempi pratici utili ad insegnanti e genitori.

## 5 - Termine di presentazione dei progetti

Gli insegnanti delle Istituzioni scolastiche di primo e secondo grado partecipanti al concorso insieme alle proprie classi dovranno far pervenire a NetAddiction s.r.l. Via Archimede 19 – 05100 Terni e-mail [marketing@multiplayer.it](mailto:marketing@multiplayer.it) (a mezzo raccomandata A.R., spedita entro il 20 dicembre 2007, o e-mail spedita entro le 24:00 del 20 dicembre 2007) la lettera di adesione al presente bando utilizzando l'allegato 1, il progetto nei formati elencati al punto 3, la relazione di presentazione al progetto utilizzando l'allegato 2.

Il mancato invio di detto progetto non consente la partecipazione al concorso finale.

Ogni scuola può partecipare con più progetti.

L'elaborato definitivo dovrà pervenire, con le stesse modalità sopra indicate, entro il 20 dicembre 2007.

## 5 - Commissione giudicatrice

La Commissione giudicatrice sarà istituita presso la società NetAddiction s.r.l. nel mese di gennaio 2008.

La commissione sarà formata da esperti di formazione, da uno psichiatra e psicologo, da importanti figure professionali che tutelano i minori, da professionisti nell'ambito videogioco.

I progetti presentati saranno sottoposti all'insindacabile valutazione della Commissione che esprimerà il giudizio con particolare riguardo ai seguenti elementi, in ordine:

- integrazione del progetto a tema nel programma didattico
- coerenza del prodotto realizzato con le finalità del concorso
- contenuti tecnici e sviluppo progettuale
- modalità documentali ed espressive utilizzate
- originalità del progetto
- efficacia della comunicazione e attitudine ad una sua 'esportabilità' generalizzata.

Gli elenchi delle classi vincitrici saranno altresì pubblicati sul sito Internet [www.mammanonrompere.com](http://www.mammanonrompere.com) previa comunicazione, a mezzo lettera raccomandata, alle Scuole di appartenenza ed agli insegnanti, entro maggio 2008.

## 6 - Diffusione dei progetti

I progetti presentati non saranno restituiti.

Per gli scopi e le finalità che si intendono perseguire con l'iniziativa di cui al presente bando si riserva di dare diffusione dei progetti presentati, anche se non vincitori, secondo le modalità che si riterrà di adottare per una maggiore efficacia e valorizzazione degli stessi.

Possibilmente alle compatibilità degli elaborati migliori e vincitori che perverranno a NetAddiction s.r.l., l'editore si riserva il diritto di pubblicare i progetti che riterrà opportuni allegandoli con

fascicolo a parte al libro *"Mamma non rompere – Sto Imparando!"*, previsto in uscita entro Dicembre 2007.

L'allegato con i lavori degli alunni verrà pubblicato nel 2008 e consegnato alle scuole che hanno aderito all'iniziativa.

### **7 - Trattamento dati personali**

Ai sensi dell'art.13, comma 1, del decreto legislativo 30 giugno 2003 n. 196, 'Codice in materia di dati personali' e successive integrazioni e modificazioni i dati personali forniti dai candidati sono registrati e trattati esclusivamente per le finalità di gestione delle procedure di selezione dei progetti. Titolari del trattamento dei dati personali sono ai sensi della richiamata normativa: NetAddiction s.r.l. Via Archimede 19 – 05100 Terni.

### **8 - Pubblicità del bando**

Il presente bando di concorso è reperibile presso il sito Internet [www.mammanonrompere.com](http://www.mammanonrompere.com) e presso gli Uffici Scolastici italiani.

Terni, 24/08/2007

Andrea Pucci –

Editore e CEO NetAddiction s.r.l.