

Startupper Tra i banchi di Scuola_Contest innovativo

“Heritage Games: un patrimonio da salva(gioca)re”

PREMESSA

L’Associazione Italiana Giovani per l’UNESCO (AIGU), con il supporto dell’Italian Videogame Program (IVIPRO), ha il piacere di lanciare, all’interno del Programma regionale **Startupper School Academy**, il nuovo progetto EDU per l’a.s. 2023/2024.

AIGU ha ideato la progettualità educativa triennale EDU FOR FUTURE, finalizzata a una forte sensibilizzazione di studenti e comunità educanti rispetto all’impatto della realtà contemporanea sul patrimonio culturale (materiale e immateriale), paesaggistico e ambientale.

Per la VII edizione del Programma nazionale EDU, il gruppo regionale AIGU Lazio ha scelto di trattare il tema del Patrimonio culturale e i relativi effetti della crisi climatica attraverso l’utilizzo del medium videoludico.

TARGET

Docenti, Studenti e Studentesse delle classi III, IV e V degli Istituti di Istruzione Secondaria Superiore del Lazio, in particolare quelli con indirizzo artistico e/o tecnico.

OBIETTIVO DEL CONTEST

L’obiettivo del contest è quello di sensibilizzare gli studenti e le studentesse ai programmi operativi sviluppati dall’UNESCO in ambito internazionale nei campi dell’educazione e della sostenibilità ambientale. Il progetto, che avrà un particolare focus sulla protezione delle risorse acquatiche e sulla tutela del Patrimonio e dei siti archeologici in pericolo, mira alla realizzazione di un game design document, un documento esplicativo che indica lo stile narrativo del videogame.

L’utilizzo del medium videoludico permetterà così di affrontare in maniera creativa e interattiva il tema della promozione e valorizzazione del patrimonio ambientale e paesaggistico del Lazio, mettendo in evidenza i pericoli causati dalla crisi climatica.

LA SFIDA

Gli studenti e le studentesse saranno supportati nella ideazione, progettazione e creazione di un game design document per una visual novel incentrata sulla valorizzazione del patrimonio culturale e paesaggistico della regione Lazio. Le scuole partecipanti saranno dotate di un vademecum realizzato appositamente da AIGU, con il supporto di IVIPRO, che indicherà come realizzare e cosa includere all’interno del game design document. I contenuti e le modalità per la realizzazione del design document verranno poi approfonditi durante le ore di workshop dedicate.

DESCRIZIONE DELL’ATTIVITA’

I Partner metteranno a disposizione materiale didattico-educativo per i docenti e gli studenti nell’ambiente moodle di Lazio Innova dedicato al progetto.

Durante la prima fase di formazione, gli studenti e i docenti saranno affiancati dal Team SSA di Lazio Innova e dai Partner attraverso una serie di iniziative come di seguito richiamato:

- **16 novembre 2023 10:00-12:00 Lancio del contest:** Presentazione della Sfida, del Partner e dei risultati del progetto EDU 2022/2023: Testimonianza Liceo Caravaggio di Roma. Il ruolo dell'UNESCO nella sostenibilità ambientale, a cura di AIGU.
- **18 dicembre 2023 10:00-12:00 Patrimoni in pericolo e cambiamento climatico,** a cura di AIGU
- **15 gennaio 2024 10:00-12:00 Videogiochi e racconto del territorio,** a cura di IVIPRO
- **5 febbraio 2024 10:00-13:00 Introduzione al game design,** a cura di IVIPRO
- **15 febbraio 2024 10:00-12:00 Pitch Training,** a cura di Lazio Innova

Alle scuole aderenti al programma sarà inviato il link per partecipare agli incontri.

Al termine della prima fase, sarà possibile seguire una sessione di tutoraggio tenuta da IVIPRO, della durata di due ore, nella quale gli studenti potranno chiarire i propri dubbi e confrontarsi con i formatori.

Ogni Istituto può candidare idee e progetti proposti dai team, composti da un minimo di 2 ad un massimo di 8 studenti, che lavoreranno in autonomia sulla produzione del game design document, per concorrere nella competizione regionale.

PREMI SPECIALI

I migliori due progetti, selezionati a insindacabile giudizio dei Partner, si aggiudicheranno:

- una Summer School di tre giorni, presso lo spazio attivo di Zagarolo di Lazio Innova, con l'obiettivo di approfondire le nozioni fondamentali del go-to-market e di insegnare loro le basi teoriche del software "Unity", utilizzato per la realizzazione di visual novel. In questo modo le classi vincitrici acquisiranno competenze e know-how per realizzare autonomamente la propria visual novel.

RICONOSCIMENTO ORE PCTO

Per il riconoscimento delle ore di PCTO, l'istituto può far riferimento indicativamente al seguente schema:

- Webinar/Meetup - le ore effettive di partecipazione (max. 10 ore).
- Ricerca attiva ed auto- apprendimento sull'argomento e consultazione materiale fornito (max ore 5 ore).
- Team working sul progetto 10 ore.

Per maggiori info

Mail ssa@lazioinnova.it

Sito <https://www.lazioinnova.it/spazioattivo/startupper-school-academy/>

Social <https://www.facebook.com/StartupperScuole>

in collaborazione con

