

GIO-CO-LORANDO VILLA ROSA!



istituto
comprensivo
pegli

ART.1 PREMESSE

Il concorso di idee promosso dall'ICPEGLI prevede l'ideazione, la progettazione e la realizzazione di 6 giochi da rappresentare sulla pavimentazione del parco di Villa Rosa e mira a coinvolgere gli studenti attraverso la ricerca storica sui giochi di strada in uso nelle epoche passate cercando insieme di sensibilizzarli alla tutela del nostro patrimonio artistico qui rappresentato dalla villa e dal suo parco.

ART.2 OBIETTIVI

Il concorso si prefigge di recuperare la memoria dei giochi che venivano disegnati in strada con i gessetti quali per esempio il pampano e di rivisitarli e attualizzarli. Lo studio e la progettazione stimoleranno la fantasia e la creatività degli studenti che potranno unire alla ricerca storica la realizzazione dei loro progetti originali attraverso la grafica.

ART.3 CARATTERISTICHE

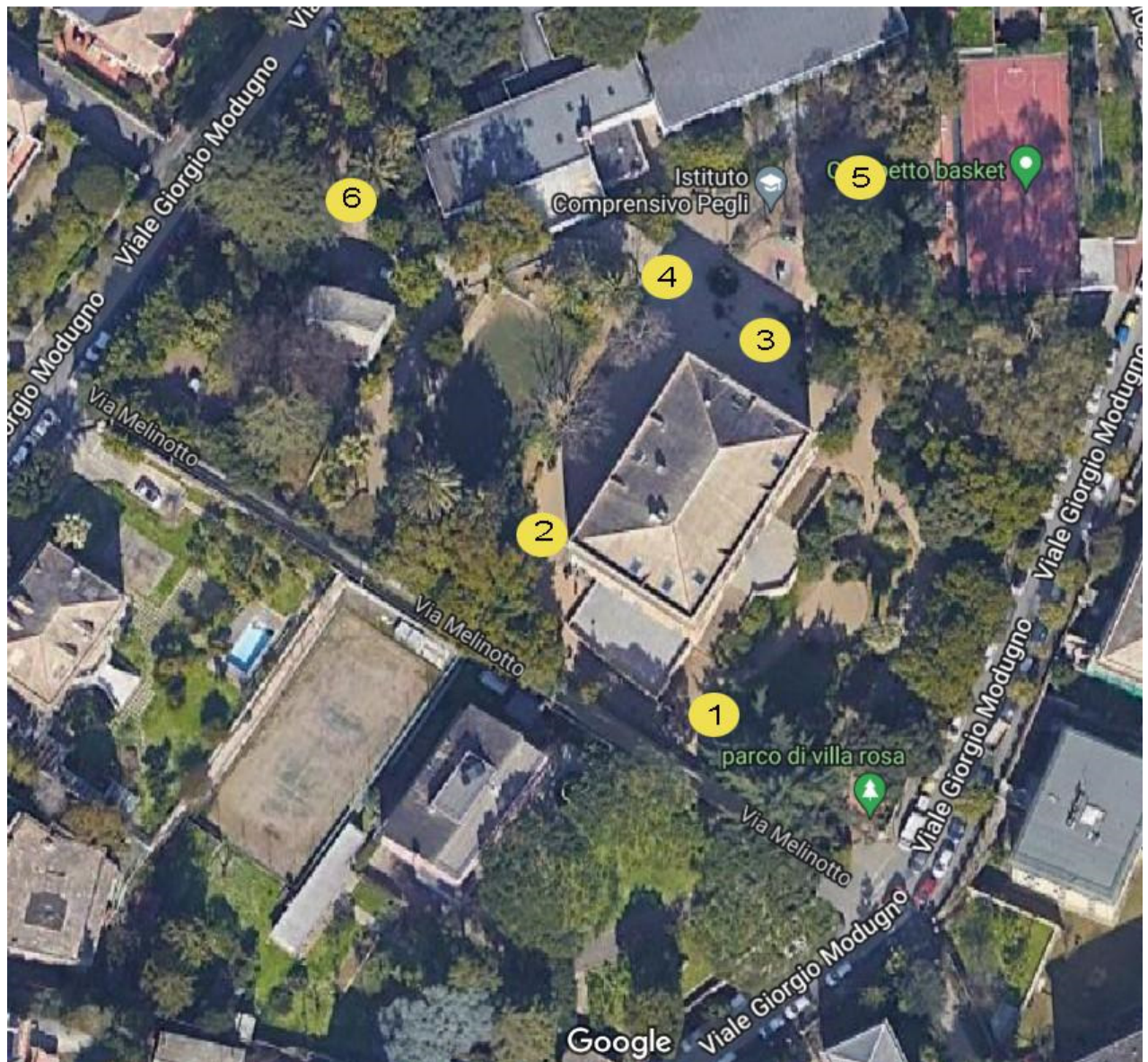
Per la proposta dei giochi potrà essere avanzata qualsiasi soluzione purchè vengano rispettati i seguenti criteri:

-il gioco deve poter essere svolto senza l'uso di accessori esterni;

-il gioco deve essere efficace, semplice e non appesantito da troppi dettagli che potrebbero complicarne la rappresentazione grafica;

-il gioco non deve violare diritti di terzi, incluso, ma non solo, copyright, marchi, brevetti e qualsiasi altro titolo di proprietà intellettuale;

-il gioco non deve contenere immagini, fotografie o elementi identificativi senza autorizzazione.



Nella foto dall'alto sono stati individuate le 6 zone dove progettare/pensare i giochi:

1. salita alla Villa Rosa da Viale Modugno (accesso viale della rimembranza)
2. area lato sinistro spalle alla Villa Rosa
3. area discesa ingresso del prefabbricato verso la Villa Rosa

4. area congiunzione delle tre vie pedonali

5. salita dal campo di basket (pensata propedeutica per l'infanzia)

6 area dall'accesso da Viale Modugno alta

ART.4 DESTINATARI

La partecipazione è volontaria e gratuita rivolta a tutte le classi dell'ICPEGLI.

ART.5 MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

La proposta potrà essere presentata inviandola in allegato al compito del corso Classroom dedicato che garantirà quindi la riservatezza degli elaborati in formato JPEG o PDF.

Ogni docente che vorrà partecipare dovrà iscriversi al corso Classroom inserendo il codice **fqy37xk**

Nello stream invece aperto a tutti potrà essere utilizzato per richiedere informazioni e chiarimenti utili a tutti. Alla consegna del materiale l'insegnante inserirà anche contatto telefonico classe e plesso di appartenenza. L'elaborato grafico dovrà essere in formato A4 e a colori. Sarà obbligatoria una breve ma esaustiva relazione che spieghi il percorso progettuale e le scelte fatte con un'indicazione di massima delle dimensioni del gioco.

Le proposte dovranno pervenire inderogabilmente entro **il 5 maggio 2023**.

ART.6 INCOMPATIBILITÀ E CONDIZIONI DI ESCLUSIONE

Sono motivo di esclusione alla partecipazione al Concorso:

- le proposte pervenute dopo la data di scadenza;
- le proposte non attinenti al bando del concorso;
- incompleta o mancata presentazione degli elaborati prescritti dal presente bando

ART.7 COMMISSIONE DI VALUTAZIONE

La valutazione delle proposte sarà effettuata da un'apposita Commissione composta da docenti dell'ICPEGLI e vedrà come Presidente la Dirigente Scolastica la Prof.ssa Marina Orselli.

La Commissione è deputata all'individuazione delle proposte che risulteranno vincitori del concorso, sulla base dei criteri di cui all'articolo 8. Il giudizio della Commissione è motivato, inappellabile e insindacabile. La Commissione potrà non proclamare alcun vincitore qualora nessuna proposta sia ritenuta idonea ovvero non corrisponda agli obiettivi del concorso.

ART.8 SELEZIONE DEI PROGETTI

La Commissione di cui all'articolo 7 valuterà le proposte presentate secondo i seguenti criteri e assegnando i punteggi indicati:

- Creatività e originalità, fino a 20 punti;
- Coerenza con le finalità del bando fino a 20 punti;
- Immediatezza e facilità comunicativa, fino a 20 punti;
- Esaustività della proposta, fino a 20 punti;
- Riproducibilità, fino a 20 punti.

Tutte le proposte che conterranno tutti i documenti previsti all'art. 5 saranno ritenute ammissibili e sottoposte all'insindacabile giudizio della Commissione che sulla base dei predetti criteri formerà una graduatoria (sulla base del punteggio ottenuto, dal più alto al più basso), individuando le sei proposte migliori.

ART.9 PREMIO

Alle sei classi risultanti vincitrici verrà dato come premio la realizzazione del gioco progettato all'interno di Villa Rosa, grazie all'affiancamento di un team di docenti che supporterà l'esecuzione grafica e fornirà i colori richiesti.

Questa attività verrà anche poi riportata sul giornalino dell'Ufficio scolastico della Liguria, quale attività di valorizzazione del patrimonio artistico sul nostro territorio.