



Ministero dell'Istruzione e del Merito



Art of GAME

*Laboratori residenziali sull'arte dei videogiochi
#playforskills*

Firenze | 13-16 Dicembre 2023

Termine ultimo per l'invio delle candidature: 14 novembre 2023 – ore 12.00

Art of GAME è un percorso innovativo di formazione dedicato agli studenti delle scuole primarie e quelle secondarie di primo e secondo grado **su metodologie didattiche-innovative**, ideato e promosso dall'Istituto d'Istruzione Superiore "Buontalenti" di Firenze (IPSSCOA Buontalenti).

Art of GAME è una proposta progettuale elaborata nell'ambito del Piano nazionale scuola digitale (PNSD) dall'IPSSCOA Buontalenti in risposta all'Avviso n.20769 del 19/05/2019 della Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei Fondi strutturali per l'istruzione e per la scuola digitale, con l'obiettivo di contribuire alla realizzazione di *azioni di potenziamento delle competenze degli studenti attraverso metodologie didattiche innovative*.

La finalità di **Art of GAME** è quella di far vivere ai partecipanti **un'esperienza di co-progettazione di un videogioco** nell'ambito artistico-museale, in grado di sviluppare in una modalità creativa e con l'ausilio di nuove tecnologie, nuove conoscenze e competenze di cittadinanza digitale.

Il format dei laboratori si articolerà principalmente su due modelli di apprendimento, che saranno utilizzati in tutte le loro applicazioni, fisiche e digitali, per favorire un ibridismo tra l'arte, la cultura e il mondo dei videogiochi:

- **Game Based Learning (GBL)** attraverso i format tipici dei **Future Game Hack**, laboratori per immaginare, sperimentare soluzioni creative nella co-progettazione di un videogioco che sia in grado di trasmettere un messaggio e una storia;
- **Outdoor Learning (OL)** attraverso il format del **MAB**, in particolare del **MAB-ART**, laboratorio di mappatura collettiva e partecipata, in cui gli studenti, partendo da luoghi fisici di interesse culturale e artistico di Firenze, saranno ispirati nella scelta e per la creazione della trama, della progettazione dei personaggi e dell'ambientazione virtuale del videogioco.

Art of GAME proporrà a tutti gli studenti selezionati di partecipare ad una vera e propria **maratona di co-progettazione studentesca**, della durata di 3-4 giorni, a Firenze, attraverso momenti



Ministero dell' Istruzione e del Merito



e spazi creativi dove entrare in contatto con esperienze, culture e modi differenti di fare arte, integrando didattica, tecnologia e nuovi linguaggi espressivi.

Durante gli Hackathon, gli studenti, divisi in gruppi di lavoro eterogenei, sia per provenienza che per indirizzo scolastico, avranno l'opportunità di apprendere strumenti e metodologie innovative, di condividere la loro visione di società e di futuro, di individuare soluzioni creative e di esporre le proprie idee dinanzi a esperti ed esponenti del mondo delle Istituzioni culturali.

Il percorso di formazione di **Art of GAME** si articolerà in n. 3 Hackathon, uno per ciascun grado di istruzione,

Come partecipare?

1. Ciascuna iniziativa formativa delle tre sopra elencate prevede la partecipazione di un massimo di n. 18 istituzioni scolastiche, così distribuite:
 - n. 4 scuole primarie;
 - n. 6 istituzioni scolastiche secondarie di primo grado;
 - n. 8 istituzioni scolastiche secondarie di secondo grado.
2. A ciascuna Istituzione scolastica è richiesto di partecipare con n. 1 delegazione composta da:
 - n. 6 persone (n.2 docenti accompagnatori, n.2 studentesse, n.2 studenti) per le scuole primarie;
 - n. 7 persone (n.1 docente accompagnatore, n.3 studentesse, n.3 studenti) per le istituzioni scolastiche secondarie di primo grado;
 - n. 7 persone (n.1 docente accompagnatore, n.3 studentesse, n.3 studenti) per le istituzioni scolastiche secondarie di secondo grado;
3. Gli istituti comprensivi potranno partecipare anche con due delegazioni, una per ciascun ordine di studi.
4. Per ciascun livello di istruzione, la selezione degli studenti dovrà avvenire all'interno dei seguenti anni di corso:
 - Quarto anno per le scuole primarie;
 - Secondo anno per le istituzioni scolastiche secondarie di primo grado;
 - Terzo e Quarto anno per le Istituzioni scolastiche secondarie di secondo grado.
5. Tutte le Istituzioni scolastiche candidate contribuiranno alla redazione di un Elenco di disponibilità, a cui la Scuola referente potrà fare riferimento per l'invito ai laboratori. L'Elenco così predisposto potrà essere pubblicato sul sito della Scuola, con valore di notifica a tutti gli effetti dell'avvenuto inserimento. L'inserimento nell'Elenco costituisce requisito



Ministero dell' Istruzione e del Merito



indispensabile per partecipare ai laboratori, ma non comporta alcun obbligo di chiamata da parte della Scuola referente.

6. Le Istituzioni scolastiche potranno essere invitate a partecipare ai laboratori sulla base dei seguenti criteri in ordine di priorità:
 - rappresentanza geografica (provenienza da regioni e province differenti);
 - istituzioni scolastiche che non abbiano ancora partecipato ad altre iniziative nazionali organizzate sul modello degli Hackathon;
 - ordine di presentazione delle stesse.

7. Le domande di partecipazione dovranno pervenire entro le **ore 12:00 del 14 novembre 2023**; a ciascuna scuola è richiesto di far pervenire all'indirizzo email: firh020009@istruzione.it :
 - nome, cognome, data di nascita, indirizzo email e contatto telefonico dei docenti accompagnatori;
 - l'elenco degli studenti (nome, cognome, data di nascita, anno di studio, eventuale indirizzo scolastico all'interno dell'Istituto);
 - dichiarazione del Dirigente scolastico:
 - di aver preso visione del presente invito;
 - che i partecipanti (docenti/studenti) sono coperti da assicurazione;
 - che, al momento della partecipazione, avrà acquisito autorizzazioni per le liberatorie per riprese video e/o foto, che verranno custodite agli atti dalla scuola partecipante.

8. Le spese di trasporto, vitto e alloggio per le delegazioni scolastiche durante le esperienze di **Art of GAME** sono a carico dell'IP.S.S.E.O.A Buontalenti.

9. Per ulteriori informazioni, si invitano tutti gli interessati a contattare la docente della Scuola Polo referente del progetto, Prof.ssa Sonia Bruno all'indirizzo email: soniabruno@buontalenti.edu.it