



GALLERIA
NAZIONALE
DELLE MARCHE
PALAZZO
DUCALE
DI VRBINO

RAFFAELLO IN MINECRAFT

Il concorso indetto dalla **Galleria Nazionale delle Marche** in collaborazione con [Microsoft](#) e con il supporto organizzativo di [Maker Camp srls](#) e [AppTripper srl](#) invita le scuole a riflettere sull'artista **Raffaello Sanzio** e sulle contaminazioni ricevute nel periodo urbinato a partire anche dall'importante ruolo di mecenate avuto da Federico da Montefeltro, duca di Urbino.

BANDO E REGOLAMENTO

La Galleria Nazionale della Marche promuove ed organizza il concorso denominato "**Raffaello in Minecraft**" con le modalità del presente regolamento:

1. Finalità del concorso

Le finalità del concorso sono:

- Stimolare i partecipanti sulla ricerca e documentazione della vita di Raffaello Sanzio
- Far acquisire ai partecipanti una consapevolezza diretta del valore artistico di Raffaello Sanzio
- Permettere ai partecipanti di immedesimarsi in un viaggio fatto in prima persona alla scoperta dei luoghi della culla del Rinascimento.
- Promuovere l'utilizzo del videogioco come strumento di trasmissione della propria creatività
- Valorizzare l'esperienza educativa invitando i partecipanti a mettere insieme le competenze acquisite di arte tradizionale con quelle messe a disposizione dalle nuove tecnologie

2. Destinatari del concorso

Tutte le **scuole di primaria e secondaria di primo grado** possono partecipare al concorso. Dopo essersi iscritti, secondo le modalità del punto 7, la scuola ed i suoi partecipanti saranno messi nelle condizioni di partecipare al concorso ricevendo istruzioni, supporto e software necessario.

3. Tematica del concorso

Il concorso trae ispirazione dalla vita del giovane Raffaello Sanzio nella sua città natale, Urbino e vuole mettere al centro della "storia" la vita di un personaggio di grande rilievo artistico come Raffaello.

Partendo dalla riproduzione verosimile della Città di Urbino, realizzata sfruttando l'elemento costruzionistico del videogioco Minecraft e che verrà pubblicata sul sito web www.gallerianazionalemarche.it/raffaello-in-minecraft, i partecipanti verranno coinvolti in sfide per permettere loro di contribuire alla narrazione della storia di Raffaello attraverso uno storytelling originale e "gamificato".



GALLERIA
NAZIONALE
DELLE MARCHE
PALAZZO
DUCALE
DI VRBINO

4. Sfide del concorso

Il concorso prevede tre sfide che vengono avviate in tre tempi diversi:

- il 3 dicembre 2018 si avvia la sfida numero 1: "Raffaello nella bottega Santi";
- il 21 Gennaio 2019 si avvia la sfida numero 2: "Raffaello nella città di Urbino"
- il 4 Marzo 2019 si avvia la sfida numero 3: "Raffaello a Palazzo Ducale"

L'avvio della nuova sfida sarà comunicata sia sul sito web della Galleria all'indirizzo www.gallerianazionalemarche.it/raffaello-in-minecraft che all'indirizzo email utilizzato dal referente scolastico del progetto per iscriversi al concorso (punto 7).

Ogni sfida prevede l'individuazione di un **vincitore distinto tra i due ordini di scuola.**

5. Elaborati di restituzione ammessi

Gli elaborati prodotti dai partecipanti ruotano intorno allo strumento didattico del videogioco Minecraft e saranno considerati ammissibili i seguenti formati:

- Esportazione di modello 3D in formato GLB tramite Blocco Strutture presente in Minecraft (dimensione massima 50MB)
- Immagini JPG realizzate dall'interno dell'ambiente Minecraft tramite entità Fotocamera ed esportate tramite oggetto Portfolio oppure tramite screenshot effettuati da tool esterni (dimensione massima 10MB)
- Video ripresi dall'interno dell'ambiente Minecraft tramite mod oppure tramite screen recording effettuati da tool esterni (formato compresso mp4, dimensione massima 200MB)

Sul sito web www.gallerianazionalemarche.it/raffaello-in-minecraft vengono messi a disposizione dei partecipanti dei videotutorial per la realizzazione degli elaborati nei formati indicati.

6. Quantità degli elaborati di restituzione presentabili

Ciascuna scuola può partecipare con più classi e gli Istituti Comprensivi possono partecipare con più plessi. Per ogni classe sono ammessi uno o più elaborati di gruppo. Non sono ammessi elaborati di singoli alunni.

7. Invio della richiesta di partecipazione

Per potersi iscrivere e partecipare al concorso è necessario inviare un'email all'indirizzo raffaelloinminecraft@gallerianazionalemarche.it specificando il seguente oggetto:

Domanda di partecipazione al concorso Raffaello in Minecraft



GALLERIA
NAZIONALE
DELLE MARCHE
PALAZZO
DUCALE
DI VRBINO

ed allegando **l'Allegato A** completo di tutti i dettagli che si riportano sommariamente:

- Ragione sociale/denominazione della scuola
- Indirizzo della scuola (via, cap, comune e provincia), numero di telefono, email e nominativo del dirigente scolastico
- I dettagli del referente del progetto per la classe partecipante
- I dettagli della classe partecipante: plesso, classe, sezione, ordine, nome del gruppo di lavoro (anche nel caso di gruppo unico comprendente l'intera classe), numero di bambini ed elenco dei bambini.

L'Allegato A è scaricabile (in formato xlsx e csv) dal sito web all'indirizzo www.gallerianazionalemarche.it/raffaello-in-minecraft.

Nel caso di più gruppi di lavoro all'interno della stessa classe il referente del progetto deve inviare l'email richiesta per ogni gruppo di lavoro. Nel caso il referente del progetto partecipa con più classi egli deve inviare l'email richiesta per ogni classe.

Nel testo dell'email deve essere riportata la seguente dicitura:

"La scuola [denominazione scuola] chiede di partecipare al Concorso Raffaello in Minecraft, organizzato dalla Galleria Nazionale delle Marche, e dichiara di aver preso visione del Bando pubblicato sul sito web www.gallerianazionalemarche.it e di accettarne integralmente e senza riserve i contenuti. Dichiara inoltre di consentire la pubblicazione degli elaborati prodotti nel contesto del nuovo allestimento permanente della Galleria Nazionale delle Marche".

8. Scadenda del concorso

La richiesta di partecipazione al concorso del precedente punto 7 deve pervenire all'email raffaelloinminecraft@gallerianazionalemarche.it entro e non oltre il **30 Novembre 2018**.

9. Invio degli elaborati

Tutti gli elaborati devono essere caricati tramite apposito modulo presente sul sito web www.gallerianazionalemarche.it/raffaello-in-minecraft

Nel corpo del modulo è necessario inserire:

- Il nominativo del referente del progetto come specificato nella domanda di partecipazione
- La denominazione della scuola, plesso, ordine, classe, sezione, nome del gruppo
- L'email utilizzata per la domanda di partecipazione

I file inviati devono riportare almeno il nome del gruppo.

Il buon esito di questa fase di invio dei propri elaborati consisterà nella ricezione di un messaggio all'indirizzo email utilizzato per la domanda di partecipazione.



GALLERIA
NAZIONALE
DELLE MARCHE
PALAZZO
DUCALE
DI VRBINO

Gli elaborati della sfida numero 1 dovranno essere caricati entro il 2 Febbraio 2019, quelli della sfida numero 2 entro il 23 Marzo 2019 e quelli della sfida numero 3 entro il 13 Aprile 2019.

Sarà anche cura degli organizzatori ricordare ai partecipanti la restituzione degli elaborati secondo le tempistiche indicate.

10. Individuazione dei vincitori

Per ciascuna sfida (3) saranno individuati 2 vincitori: uno per la categoria di scuola primaria ed uno per la categoria di scuola secondaria di primo grado. I vincitori saranno selezionati da un'apposita Giuria composta da 2 esperti della cultura dell'infanzia designati dalla Galleria Nazionale delle Marche, 2 esperti del videogioco Minecraft e presieduta dal direttore della Galleria Nazionale delle Marche. La Giuria potrà anche selezionare e premiare elaborati digitali particolarmente meritevoli.

11. Premio per i vincitori

Tutte le scuole iscritte ed i relativi alunni partecipanti sono premiati all'atto dell'iscrizione con un pacchetto di **licenze Minecraft** che potranno essere utilizzate anche al di fuori del presente concorso per l'intero **anno scolastico 2018/2019**.

Gli elaborati vincitori saranno esposti nel contesto del nuovo allestimento permanente della Galleria Nazionale delle Marche, oltreché pubblicati sul sito web e sui canali social della Galleria. I vincitori riceveranno inoltre in premio dei **gadget in stile Minecraft**.

12. Supporto tecnico alle scuole

Per tutte le informazioni a supporto delle scuole è possibile consultare il sito web della Galleria Nazionale delle Marche all'indirizzo www.gallerianazionalemarche.it/raffaello-in-minecraft, scrivere una mail all'indirizzo raffaelloinminecraft@gallerianazionalemarche.it oppure contattare telefonicamente Michela Deriu di www.makercamp.it al numero 3393263924.