



#DiCultHer

The Digital Cultural Heritage Arts and Humanities School



CROWDDREAMING

I GIOVANI CO-CREANO CULTURA DIGITALE

I EDIZIONE - ANNO SCOLASTICO 2015/16

Regolamento del Concorso



IMAGINE
A
DIGITAL
MONUMENT

*You may say I'm a dreamer
But I'm not the only one
I hope some day you'll join us
And the world will be as one*

“Immagina un mondo futuro la cui dimensione digitale sia abbellita da monumenti che affascineranno i posteri come noi oggi siamo affascinati dalla Cappella Sistina o dal Colosseo.

Immagina un mondo nel quale, interagendo con un monumento digitale, persone che vivranno fra 100 o 1.000 anni potranno comprendere i valori e le emozioni dei nostri tempi.”

1. FINALITÀ

- Promuovere l'accesso alla cultura attraverso mezzi digitali per un nuovo Rinascimento Digitale, come elemento essenziale nelle relazioni interculturali;
- Promuovere una comunità on-line, che funzioni come laboratorio permanente per la trasmissione generazionale di conoscenze e pratiche digitali verso i giovani;
- Diffondere la conoscenza e l'utilizzazione dei nuovi media e strumenti digitali attraverso la partecipazione pratica al concorso;
- Promuovere la progettualità giovanile, in termini utopici positivi e costruttivi di ideazione e creazione di una

società multiculturale intesa come fonte di valori, identità e senso di cittadinanza;

- Incrementare la consapevolezza dell'esistenza e del valore delle culture digitali come risorsa e bene comune da conservare come memoria del processo creativo nello spazio e nel tempo;
- Aiutare i giovani a orientarsi durante la navigazione nell'oceano di opportunità delle nuove culture digitali;
- Sostenere il digital cultural heritage declinato in digital culture, digital FOR cultural heritage, digital AS cultural heritage;
- Promuovere l'uso della lingua italiana, come lingua di cultura in ambito internazionale.

2. PARTECIPANTI

Il concorso è esteso ai giovani delle scuole elementari, medie e medie superiori italiane ed estere, che presentino le loro opere in lingua italiana.

Alle scuole partecipanti si richiede di:

1. Registrarsi presso il sito <http://diculther.eu>;
2. Interagire con i mentori online sul sito <http://crowddreaming.academy>;
3. Presentare una storia che esprima la loro risposta al seguente quesito: "Perché è ancora rilevante essere Italiani nella incombente società globale?"

Le migliori storie saranno inserite in un monumento digitale che sarà inaugurato a Ottobre 2016 come risultato del "The Imagine a Digital Monument Project".

3. NUMERO DEI PARTECIPANTI

I lavori possono essere presentati da gruppi di studenti appartenenti allo stesso Istituto. I gruppi devono essere composti da un minimo di 3 e un massimo di 12 partecipanti. Tale limite può essere superato esclusivamente se tutti i ragazzi appartengono alla medesima classe. I ragazzi devono tutti identificarsi nell'elaborato con nome e cognome e Circolo didattico/Istituto di provenienza. L'opera deve essere vista da un insegnante della scuola di appartenenza che ha effettuato l'iscrizione al concorso e ha seguito le fasi di esecuzione.

4. NATURA DELLE OPERE

L'elaborato deve essere coerente in tutti i suoi contenuti con i criteri che saranno definiti dal Comitato Scientifico composto da membri indicati dall'associazione Stati Generali dell'Innovazione e dalla Rete "Digital Cultural Heritage, Arts & Humanities School". La correttezza e la qualità dei contenuti costituiscono un criterio di giudizio dell'opera.

5. ORIGINALITÀ DELL'OPERA

L'originalità dell'elaborato costituisce altro criterio di giudizio dell'opera presentata. Vengono positivamente valutati i temi che esprimono il pensiero originale e creativo dei concorrenti. Il tema non deve contenere immagini o parti di testo protette da copyright o copiate o scaricate dal web senza opportuna citazione delle fonti. La citazione delle fonti deve avvenire

secondo le indicazione esplicite dei possessori dei diritti d'autore o, in assenza di queste, secondo le semplici regole adottate per le licenze Creative Commons. Tutti i materiali devono essere realizzati con licenza creative commons (<http://www.creativecommons.it/>) per dare la possibilità di riusare, condividere e rielaborare i materiali da parte di tutta la community.

6. PRESENTAZIONE DELL'OPERA

Il tema deve essere illustrato da storie originali narrate attraverso formati e media digitali liberamente scelti dagli autori, purché di facile condivisione. A mero titolo di esempio la narrazione potrà essere effettuata tramite video, canzoni, fumetti, infografiche, slide show, racconti brevi, poesie. Sono negativamente valutati materiali ricopiati da altre fonti senza alcuna rielaborazione originale. Una didascalia deve indicare chi ha prodotto i materiali originali contenuti nell'elaborato presentato. Esempio: "Illustrazioni di Antonella Rossi".

7. ESECUZIONE DELL'OPERA

I mentori on-line facenti parte della struttura organizzativa del concorso e gli insegnanti potranno assistere gli allievi negli aspetti tecnici riguardanti l'esecuzione dell'opera nel formato richiesto dal concorso.

L'elaborato, indipendentemente da formato e medium, dovrà essere fruibile in non più di 5 minuti. Esempio: un video di non più di 5 minuti di durata o un testo che richieda un tempo di lettura stimato di non più di 5 minuti.

8. MODALITÀ DI PRESENTAZIONE

I lavori ritenuti meritevoli dagli insegnanti che ne hanno seguito l'esecuzione dovranno essere caricati entro e non oltre le ore 23:59 del 18 Marzo 2016 nell'apposita sezione del sito <http://crowddreaming.academy> e saranno selezionati da una Giuria nominata dal Comitato organizzativo del premio.

9. ESPOSIZIONE DELLE OPERE

I concorrenti potranno montare ed esibire le loro opere in una "mostra virtuale" costituita presso il sito Internet <http://crowddreaming.academy>. Durante la Italian Week for Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities (4-10 Aprile 2016) saranno premiate le opere più significative, prodotte nell'ambito di vari livelli scolastici (elementari, medie e medie superiori).

Le opere premiate parteciperanno di diritto al 3D Digital_Lab Contest promosso in collaborazione con l'Università degli Studi di Bari, a Bari dal 10 al 12 Maggio 2016.

Gli autori di tutte le opere ritenute meritevoli dai mentori saranno invitati a far parte della community della Crowdreaming Academy e a integrare la loro opera all'interno del primo monumento digitale che sarà inaugurato a Ottobre 2016.

10. GIURIA

Tutti gli elaborati verranno preliminarmente valutati attraverso una griglia di analisi del contenuto a cura dei Mentori che seguiranno i vari progetti. I primi 50 saranno oggetto di una più attenta valutazione e riclassificazione da parte di una giuria

composta dal Comitato scientifico promosso dagli Stati Generali dell'Innovazione e dalla Digita& Humanities School.

11. PREMIAZIONI

Le premiazioni saranno costituite da diplomi di riconoscimento, medaglie e da oggetti offerti dai promotori e dagli sponsor che parteciperanno alla manifestazione.

12. ALTRE DISPOSIZIONI

Gli elaborati inviati per il Concorso potranno essere restituiti su motivata richiesta. La Giuria avrà facoltà, a suo giudizio, di utilizzarli e/o pubblicarli e/o esporli, sia parzialmente, sia totalmente, in qualunque forma ritenuta opportuna.

13. MODALITÀ DI REGISTRAZIONE

Tutte le scuole che parteciperanno potranno registrarsi esclusivamente online nell'apposita sezione del sito <http://diculther.eu> entro e non oltre le 23:59 del 29 Gennaio 2016. Nella medesima area sarà consultabile copia del presente regolamento, un archivio delle domande frequenti e un modulo di richiesta informazioni.