

# PLAYMONT

Game & Cartoon experience

## FESTIVAL MULTIMEDIALE PLAYMONT

### IDEATORI

Don Patrizio Coppola, meglio conosciuto in tal senso come “Padre Joystick”,

### ORGANIZZATORI

Il festival è organizzato dalla Fondazione CHILDREN MEDIA

### REGOLAMENTO

#### ART.1 – SCOPI

Progetto PlayMONT è un’iniziativa di carattere nazionale che persegue nelle sue molteplici attività l’obiettivo di educare i più giovani a un corretto utilizzo del multimediale e, nello specifico, del videogioco, uno dei più potenti mezzi di comunicazione di oggi. Una realtà che, nel corso della sua esperienza più che decennale, ha saputo ritagliarsi un ruolo di spicco all’interno del settore della formazione videoludica, alla pari delle attuali realtà internazionali.

Il progetto PlayMONT è presieduto dal sacerdote **Don Patrizio Coppola**, meglio conosciuto in tal senso come “**Padre Joystick**”, e ha come fulcro la realizzazione del Festival Internazionale del Multimediale, un percorso formativo che mira a portarli a conoscere tutte le sfaccettature del meraviglioso mondo dei videogame. Un panorama da sempre attento all’aspetto sociale, un modo efficace per trasmettere ai discenti la capacità di leggere il mondo di oggi.

**Le attività del percorso e le ore di PCTO, dedicate agli adolescenti, sono completamente gratuite**, e mirano a portarli a conoscere un settore pieno di grandi opportunità lavorative, e colmo di aspetti da approfondire, per una crescita non solo professionale, ma anche personale.

Stimolare i giovani studenti alla comunicazione e alla socializzazione mediante l’uso del linguaggio videoludico.

**La concretizzazione perfetta delle possibilità professionali riservate agli studenti è nelle numerose partnership di PlayMONT con importanti realtà del mondo del lavoro di oggi. Nelle attività formative, che si svolgeranno presso gli istituti scolastici, sono comprese le ore di alternanza scuola-lavoro.**

### **“Divertire riflettendo”**

Questo il fondamento di una realtà che, nel corso della sua  
Esperienza più che decennale, ha saputo ritagliarsi un ruolo di  
Spicco all'interno del settore  
Della formazione videoludica, alla pari delle attuali  
Realtà internazionali, e che ora arriva  
Nelle scuole, con un progetto davvero coinvolgente

### **ART.2 – DESTINATARI**

Il festival è riservato agli studenti delle scuole europee:

- 1) Istituti Superiori (indirizzato in modo specifico alle classi quinte)

### **ART.3 – DATE**

Le richieste di partecipazione dovranno pervenire presso la Segreteria Organizzativa entro e non oltre il **28 Febbraio 2022**, all'indirizzo [info@playmont.it](mailto:info@playmont.it)

Il festival avrà luogo a Solofra il 21-22 Maggio 2022.

- Presentazione del videogame in concorso
- Premiazione
- PARTENZA

**Nel caso in cui le normative vigenti in materia di Covid 19**

**Imponessero restrizioni adeguate all'emergenza, il festival si svolgerà online, non tradendo né i contenuti didattici né le modalità espressive.**

### **ART.4 – MODALITA' DI PARTECIPAZIONE**

Per l'iscrizione è necessario presentare domanda su apposito modello che troverete nell'apposito documento, inviandola all'indirizzo [info@playmont.it](mailto:info@playmont.it) allegandovi il Plot del videogioco ed eventuali materiali aggiuntivi

(v. ART.6).

## ART.5 – TEMATICHE

**Gli studenti avranno la possibilità di apprendere come realizzare un videogioco, passo dopo passo, grazie al supporto di esperti dalla comprovata esperienza nel settore videoludico.**

Tra le tematiche trattate ci saranno immigrazione, bullismo, criminalità minorile, devianza sociale, dipendenze, disagio, emarginazione, povertà.

## ART.6 – VALUTAZIONE - PUNTEGGIO E GRADUATORIA

In aggiunta al punteggio ottenuto dalle giurie, le scuole partecipanti potranno ottenere note di merito (BONUS) e note di demerito (MALUS):

<b>BONUS</b>	<b>MALUS</b>
- Comportamento durante l'esibizione di altri gruppi concorrenti	- Comportamento scurrile durante la presentazione dei videogame degli altri gruppi concorrenti
- Comportamento durante la formazione	- Comportamento scurrile durante la formazione
- bozzetti del progetto	
- Scrittura di "impressioni e pensieri" del gruppo di lavoro.	

I bonus possono essere sommati tra loro e ne verrà tenuto conto durante la valutazione.

N.B. Il materiale fornito non verrà restituito ma sarà custodito negli archivi del Festival.

## ART.7 – PREMI E CREDITI FORMATIVI

### ***Parametri di valutazione che verranno premiate con Lupo d'Argento:***

Miglior Videogame

Miglior sceneggiatura

Miglior Ambientazione

Miglior Colonna sonora

**Ciascun partecipante otterrà inoltre la certificazione delle ore di alternanza scuola-lavoro dedicate alle lezioni di formazione presso l'istituto scolastico di appartenenza.**

## **ART.8 – DIRITTI DI COPIA E DIFFUSIONE**

Si mettono a conoscenza i partecipanti che la notizia del Festival ed i suoi risvolti, verranno pubblicati su testate giornalistiche nazionali.

## **ART.9 – ACCETTAZIONE DI RESPONSABILITA' E DEL REGOLAMENTO**

La partecipazione al Festival comporta l'accettazione incondizionata del presente Regolamento, nel suo complesso e nei singoli articoli.

L'organizzazione declina ogni responsabilità per danni materiali o subiti da studenti durante lo svolgimento del Festival.

# DOMANDA DI PARTECIPAZIONE

Io sottoscritto/a.....

Quale Dirigente scolastico dell'Istituto ..... sito in

.....**alla via**.....

recapito telefonico della scuola o referente .....

CHIEDO

La partecipazione della scolaresca dell'istituto sopra indicato, al Progetto *FESTIVAL MULTIMEDIALE PLAYMONT*, proposto dalla Fondazione CHILDREN MEDIA, partner di segreteria organizzativa l'ACCADEMIA MAGNA GRAECIA e TEATRINEDITO AMG, accettando tutte le norme regolamentari del BANDO.

Indico il numero dei partecipanti all'iniziativa: \_\_\_\_\_

Allego alla presente, l'elenco nominativo degli studenti partecipanti e tutta la documentazione indicata nell'art. 4 del BANDO

Confermo la partecipazione con **“ L'OPZIONE FINALE ”**

SI

NO

In fede

\_\_\_\_\_