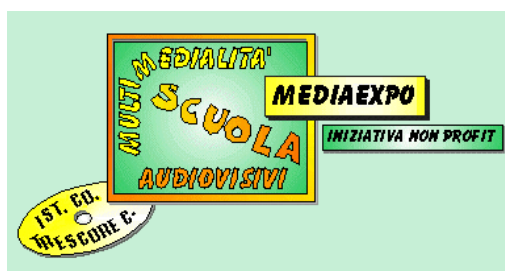


ISTITUTO COMPRENSIVO DI TRESORE CREMASCO

Via Marconi n. 5 - 26017 - Trescore Cremasco

Tel. 0373/273120 - Fax. 0373/291217

e-mail : ic.trescore@libero.it



MEDIAEXPO 2007
10[^] EDIZIONE

CONCORSO

UNA STORIA PER...

IL TAPPETO INTERATTIVO

In occasione della 10[^] edizione di Mediaexpo, rassegna di didattica e nuove tecnologie, si invitano gli insegnanti e gli studenti delle scuole di ogni ordine e grado a partecipare al concorso realizzando una storia per il tappeto interattivo.

Per chi non conoscesse il tappeto ed il suo funzionamento, può consultare il sito www.mediaexpo.it

Chi può concorrere:

- ❖ Classi di qualsiasi ordine di scuola
- ❖ Gruppi di qualsiasi ordine di scuola
- ❖ Studenti singoli di qualsiasi ordine di scuola
- ❖ Eventuali adulti interessati, disposti a partecipare anche "fuori concorso"

Che cosa si fa:

Si scrive una storia a bivi e/o scelte multiple.

Poi la si trasforma in story-board divisa in quadri.

Ogni quadro dovrà indicare:

- ✓ la descrizione grafica della "videata" con un'alta definizione della scena e dei suoi "oggetti"
- ✓ la descrizione dell'azione, che lì avviene

Tematiche: Sono indicati due filoni.

- **NARRATIVA STORICA:** Il tempo e l'area territoriale in cui si ambienta la storia sono a libera scelta dei concorrenti. Il fatto può essere realmente accaduto e ripreso, oppure può essere inventato, ma inserito in un contesto storico reale.
- **NARRATIVA FANTASTICA o PERCORSO:** Si può decidere per una fiaba, per una storia di genere (giallo, noir, avventura, ecc...), per un percorso di vario tipo, purchè siano rispettate le caratteristiche sotto elencate.

Caratteristiche:

- Si richiedono un minimo di 10 quadri ed una massimo di 20, a cui si devono aggiungere le articolazioni dovute ai bivi o alle scelte multiple.
- Indipendentemente dalla scelta operata dal giocatore, la storia deve continuare.
- E' necessaria una forte interattività per il coinvolgimento dei fruitori.
- Il contesto in cui si ambienta la proposta deve essere estremamente coerente e molto ricco di particolari.
- Le scelte proposte devono aver insite motivazioni rispondenti al contesto, alla situazione, ai personaggi.
- L'ambiente della storia non deve comunque presentare connotazioni diseducative o contrarie ai valori formativi.

Target a cui si rivolge la scuola:

- Gli autori individueranno una fascia di utenti fra 4-8 anni, 9-13 anni, da 14 anni in su.
- Non sono esclusi prodotti che possano investire più fasce, purchè la proposta sia costantemente corrispondente .
- Il gioco deve essere fruito sia da un singolo giocatore, sia da un gruppo.

Tempi (invio e selezione):

- ⇒ I prodotti possono essere inviati dal 20 agosto al 10 ottobre 2007 in forma cartacea, o su Cdrom, spediti a ISTITUTO COMPRENSIVO DI TRESORE CREMASCO, via Marconi n, 5 - 26017 TRESORE CREMASCO - CR. o via e.mail ic.trescore@libero.it
- ⇒ La selezione avverrà a cura di una giuria composta da esperti nei vari settori coinvolti, al di fuori degli organizzatori di Mediaexpo.
- ⇒ A Mediaexpo 2007 avverrà la proclamazione dell'opera vincitrice.

Premio:

L'opera "vincitrice" sarà realizzata come game per il tappeto interattivo di Mediaexpo 2008. Si precisa che il tappeto è presente a vari eventi significativi nel territorio nazionale. Per ulteriori informazioni visita www.mediaexpo.it o scrivi a Istituto Comprensivo di Trescore Cremasco - via Marconi n. 5 - 26017 Trescore Cremasco - Cr- o telefona a 0373/273120