



Ottobre 2019

CONCORSO EUROPEO

'SCHOOLS IN ACTION FOR DAYLIGHTING RIVERS'

ANNUNCIO

Le scuole secondarie dei [paesi ammissibili](#) al programma Erasmus+ **sono invitate a partecipare al concorso scientifico internazionale "Schools in action for Daylighting Rivers!"**

"Daylighting Rivers" identifica nello sviluppo urbano sfrenato la causa della trasformazione di molti fiumi, che spesso sono stati tombati o coperti a favore di infrastrutture urbane e nuovi progetti abitativi. Ciò ha aumentato i rischi di alluvione, portato alla perdita di biodiversità lungo i corsi d'acqua, all'aumento dell'inquinamento delle acque e ha compromesso altri tipi di servizi alla comunità collegati all'acqua e i fiumi. Il processo mediante il quale i fiumi sotterranei o coperti vengono riaperti e riesposti all'ambiente in inglese si dice "daylighting", parola che dà nome al progetto.

Nel nostro contesto educativo, "Daylighting Rivers" significa anche scoprire i nostri fiumi - sapere da dove e verso dove fluiscono, le loro caratteristiche, i problemi ma anche i servizi e i benefici che offrono. Allo stesso tempo, "Daylighting Rivers" vuole sensibilizzare i giovani, aumentando consapevolezza sui problemi ambientali legati all'antropizzazione dei fiumi e ispirando all'azione globale verso la sostenibilità coloro che determineranno il nostro futuro collettivo.

"Daylighting Rivers" lancia il concorso europeo per il miglior "Daylighting Rivers Design Project" presentato sotto forma di "Daylighting Rivers Location-Based Game". Il concorso è rivolto a classi di scuole secondarie (studenti di età compresa tra 11 e 19 anni) e si concentra su problematiche relative ai fiumi urbani, con un'enfasi speciale (anche se non esclusiva) su quei fiumi che sono stati coperti e possono essere candidati per essere riportati alla luce.

REQUISITI

Chi può partecipare al concorso di Daylighting Rivers?

Il concorso è aperto a gruppi di studenti e insegnanti delle scuole secondarie o altri adulti che agirebbero da referenti per il gruppo. **La partecipazione è gratuita.**

L'adulto (insegnante o altro supervisore) sarà responsabile della registrazione del gruppo e della partecipazione al concorso.

COME PARTICIPARE

Per partecipare deve essere compilato il [Registration form](#) entro il **20 Dicembre 2019** con le informazioni di contatto della persona di riferimento. <https://forms.gle/p9vnUuLq2r4txq8z7>

Poi, il gruppo partecipante dovrà **mandare** – tramite la persona di riferimento - **i materiali richiesti** entro il **30 Aprile 2020 utilizzando il [submission form](https://forms.gle/wpVKSPSBeNnHjbeS8)**. <https://forms.gle/wpVKSPSBeNnHjbeS8> (Questo è un form di Google, se riscontrate problemi ad accedere, è consigliato inviare i materiali via email a daylightingrivers@gmail.com)

QUALI MATERIALI INVIARE

La lingua ufficiale del concorso e dell'evento finale è **l'inglese**, pertanto il materiale deve essere presentato in inglese.

Materiali richiesti:

A. Schema del progetto di design (un documento che racconti le problematiche del fiume che scorre nella tua città o vicino) (preparato dal gruppo di studenti)

Istruzioni (1000-1500 parole di testo arricchito da mappe con foto e/o altri media):

1. Scegli un fiume (o torrente) della tua città (o vicino) su cui desideri basare il tuo progetto. Mostra il fiume e l'area circostante in una mappa (puoi utilizzare le mappe di Google o qualsiasi altro strumento / software di mappatura che preferisci).
2. Descrivi il problema relativo al fiume, e che in qualche modo incide sulla tua città, che vorresti affrontare, ad es. il fiume è coperto e causa seri problemi ambientali, oppure, il fiume verrà coperto, oppure, il fiume causa allagamenti e ci sono varie proposte per cambiare la direzione del suo letto o approfondire il letto del fiume, o qualsiasi altro problema che comporterà un intervento della forma naturale del fiume.
3. Descrivi le conseguenze positive e negative dei cambiamenti previsti o pianificati lungo il fiume. Visita il sito web del progetto Daylighting Rivers www.daylightingrivers.com e/o cerca bibliografia pertinente per saperne di più. Puoi chiedere assistenza al tuo insegnante / supervisore.
4. Metti insieme una proposta su come affrontare il problema lungo il fiume: cosa si dovrebbe fare e dove farlo. Fornisci quanti più dettagli possibile e indica le tue proposte sulla mappa.
5. Spiega perché la tua proposta sarà vantaggiosa per la tua città, il suo ambiente e la sua gente.
6. Nomina i principali "attori" nella tua proposta, ad es. esperti sull'ambiente fluviale, il sindaco locale e il consiglio comunale, la gente della città, la scuola, l'associazione ambientalista della città, i birdwatchers, i pescatori, gli urbanisti ecc.

B. Un Location-based game (LBG) (creato dal gruppo di studenti)

Costruisci un **Location Based Game (gioco basato sulla posizione)** per mostrare quali sono le opzioni nell'attuare la tua proposta e qual è il ruolo dei vari "attori" al suo interno. Consulta le [Guidelines of the Competition about LBGs](#) (linee guida) e cerca l'aiuto del tuo insegnante di informatica o di un esperto. Al momento dell'invio dei materiali al concorso, ricorda di fornire dettagli del **Location Based**

Game su come giocarci (e assicurati che il gioco sia pubblico, e che la funzione "giocabile da qualsiasi luogo" sia abilitata).

È possibile utilizzare l'Helpdesk per chiarimenti durante il processo di costruzione del gioco.

C. Un breve report che descriva il processo di apprendimento (preparato dal referente, insegnante o tutor)

Ti consigliamo di utilizzare le unità didattiche sviluppate nel progetto Daylighting Rivers. Ne puoi scegliere due in base al tema selezionato dagli studenti, per fornire loro le informazioni necessarie. Ad ogni modo, puoi sviluppare anche un'attività diversa, ma consigliamo di seguire una metodologia di *Inquiry Based Learning*. Nel tuo report, indica se hai utilizzato le unità didattiche di Daylighting Rivers, o se hai sviluppato un tuo materiale IBL.

Nel report includi informazioni su:

- *Coinvolgimento degli studenti da parte dell'insegnante / supervisore (metodo di comunicazione, contesto geografico e temi trattati)*
- *Ipotesi, domande sollevate*
- *Attività investigative / pratiche svolte (ad es. lavoro in campo, esperimenti di laboratorio, uso di strumenti specifici)*
- *Conclusioni e consapevolezza raggiunta*
- *Diffusione dei risultati (ad es. fiere scientifiche, eventi pubblici) e coinvolgimento delle istituzioni locali, se presenti.*

Dai un'occhiata al nostro sito web www.daylightingrivers.com per vedere le esperienze e i materiali sviluppati e testati dalle classi pilota durante l'anno scolastico 2018-19, ma ricorda che anche altre esperienze IBL sono benvenute! (per la metodologia IBL – vedi [quella di riferimento utilizzata nell'ambito di Daylighting Rivers](#)).

Il report dell'insegnante/tutor dovrebbe includere anche una **valutazione dei risultati del processo di apprendimento**. Alla fine di tutta l'attività, compila i questionari di autovalutazione per gli insegnanti e somministra quelli degli studenti (reperibili al link <http://www.daylightingrivers.com/evaluation/>) e di includi nel report i risultati.

Dopo aver compilato i questionari, contatta daylightingrivers@gmail.com (Francesca) per ricevere i dati e il resoconto dei risultati sotto forma di grafico di Google che puoi valutare e discutere.

Quale tipo di App puoi utilizzare per creare un LBG:

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di App per LBG ([TaleBlazer](#), [ARIS](#), [HUNTZZ](#), [EnigMap](#), o qualsiasi altra piattaforma LBG che preferisci, o semplicemente utilizzare i codici QR) sebbene l'Helpdesk online sia disponibile solo per ARIS e Taleblazer. Alla fine di questo documento, trovi un elenco di App facili e gratuite con le loro specifiche. Tieni presente che dal sito web di qualsiasi App puoi accedere a semplici tutorial ed esempi di giochi molto utili.

VALUTAZIONE & PREMIAZIONE

I materiali del concorso saranno valutati da una giuria di esperti, che selezionerà **tre squadre finaliste** i cui rappresentanti saranno **invitati* a Firenze, in Italia, per essere premiati ufficialmente durante il convegno finale del progetto.**

La giuria sarà composta da membri esterni al progetto che valuteranno i materiali con metodo obiettivo, con criteri e punteggi. I risultati della valutazione saranno annunciati approssimativamente il 15 maggio 2020. Vedi sotto i criteri per la valutazione di ogni categoria di prodotto.

* Le spese di viaggio per due o tre rappresentanti delle squadre finaliste saranno pagate dal progetto Daylighting Rivers. Gli organizzatori del progetto si riservano però il diritto di decidere quante persone per squadra saranno finanziate in base al prezzo finale di viaggio e alloggio.

Scadenze importanti e invio dei materiali:

Registrazione: 20 Dicembre 2019

Invio finale dei materiali: 30 Aprile 2020

Annuncio delle squadre finaliste: 15 Maggio 2020

Premiazione finale a Firenze: Estate 2020

CONTATTI

Per qualsiasi richiesta, contattare Francesca scrivendo a daylightingrivers@gmail.com o il referente nazionale del progetto:

Italia: Francesca: francesca.ugolini@ibe.cnr.it

Grecia: Demetris d.mylonas@prismanet.gr

Spagna: Gonzalo gbarbera@cebas.csic.es

CRITERI DI VALUTAZIONE

Quali sono i criteri con cui verranno valutati i vincitori del concorso Europeo di Daylighting Rivers?

Qui sotto viene indicato il punteggio per ogni criterio utilizzato per la valutazione di ciascun prodotto. Criteri, punteggio e peso sono indicati nelle tabelle.

Punteggio

Il numero dei punti si basa sulla media ponderata (valutazione iniziale in un range di valori x fattore di ponderazione (peso) = punteggio. *Esempio:* chiarezza - Valutazione 7 x fattore di ponderazione (peso) 1,5 = 10,5 punti).

Report del progetto di design sulla rigenerazione del fiume

Criteri		Range di valori	Peso
1	Chiarezza dell'obiettivo	0 -10	1,5
2	Complessità dell'attività di investigazione scientifica (lavoro in campo, esperienza di laboratorio, tecnologie utilizzate)	0 -10	1,3
3	Originalità	0 -10	1,3
4	Profondità degli argomenti presentati	0 -10	1,2
5	Chiarezza del report	0 -10	1,1
6	Fattibilità dell'azione proposta	0 -10	1,1
7	Comunicatività	0 -10	0,7
Totale		80	-

Location Based Game

Criteri		Point range	Weight
1	Creatività	0 -10	1,5
2	Valore appreso (sulla conservazione/rigenerazione del fiume)	0 -10	1,4
3	Originalità dello storytelling	0 -10	1,2
4	Chiarezza	0 -10	1,1
Total		40	-

*I Location Based Games sono giochi virtuali per dispositivi mobili giocabili in un ambiente reale. Questa è una lista di Apps e piattaforme per lo sviluppo di Location Based Games

ARIS (www.arisgames.org):

- Per sviluppare un gioco, devi accedere alla pagina web dal PC: <https://arisgames.org/editor/#login>
- Per giocare il gioco sul dispositivo mobile ci sono due modalità:
 - Per dispositivi IOs: scarica la App ARIS-GAMES dall'Apple Store
 - Per dispositivi Android: scarica la App ARISGAMES da questo link: <https://github.com/ARISGames/aris-android-client/releases/tag/2018032>

Actionbound (<https://en.actionbound.com/>)

- Per sviluppare un gioco, devi accedere alla pagina web dal PC: <https://en.actionbound.com/choose>
- Per giocare il gioco sul dispositivo mobile (IOs e Android): <https://en.actionbound.com/download/>

EnigmApp (<http://www.enigmapp.fr/>).

- Per sviluppare un gioco, devi accedere alla pagina web (solo per MAC): <http://www.enigmapp.fr/>
- Per giocare il gioco sul dispositivo mobile (IOs e Android): scarica l'App EnigmApp dal Play Store o l'Apple Store

Taleblazer (<http://www.taleblazer.org/>)

- Per sviluppare un gioco, devi accedere alla pagina web dal PC: <http://www.taleblazer.org/users/login>
- Per giocare il gioco sul dispositivo mobile (IOs e Android): scarica l'App TaleBlazer dal Play Store o l'Apple Store

App per creare database di informazioni georeferenziate (raccolta dati e visualizzazione)

SIFTR (<https://siftr.org/>)

- Per sviluppare il tuo database online dal PC, accedi alla pagina web: <https://siftr.org/login/>
- Per accedere al tuo database dal dispositivo mobile, scarica l'App SIFTR dal Play Store o l'Apple Store

Google Maps (<https://www.google.com/maps>)

- Per sviluppare la Tua Mappa, con foto e tags, vai su "I miei luoghi/Crea una nuova mappa. Puoi importare sulla nuova mappa le foto (devono essere inserite in un foto-album di Google-photo)

Relive (<https://www.relive.cc/>)

- Per la visualizzazione 3D di un vero percorso con una selezione di foto nei punti di interesse.

Geographic Information Systems per l'analisi geografica e cartografica

QGIS (<https://www.qgis.org/it/site/>)

- Scarica e installa la versione di QGIS3.2 – la versione adatta al tuo PC (32 bit vs. 64 bit). <https://qgis.org/en/site/forusers/download.html#>
- Per imparare a utilizzare QGIS, aiutati con i materiali sviluppati per gli insegnanti accessibili dal sito Daylighting Rivers www.daylightingrivers.com



LINEE GUIDA PER CREARE UN LOCATION-BASED GAME (LBG) PER IL CONCORSO

“SCHOOLS IN ACTION FOR DAYLIGHTING RIVERS”

Invio finale: 30 Aprile 2020

CREAZIONE DI UN LOCATION-BASED GAME (LBG) PER DAYLIGHTING RIVERS

Il processo di creazione di un LBG include tre fasi principali: il lavoro preparatorio, la progettazione effettiva del gioco, la prova finale con le correzioni e il perfezionamento.

Fase A. Lavoro preparatorio

STEP 1: SCRITTURA DELLA “SCENEGGIATURA”

Avere un'idea della storia complessiva aiuterà gli sviluppatori del LBG a creare una narrazione e, in seguito, i personaggi del gioco.

Il Report del progetto di rigenerazione preparato dai concorrenti verrà utilizzato come punto di partenza in quanto sarà fonte di ispirazione sul tema scelto, su cui gli sviluppatori del gioco potranno esercitare la propria immaginazione per dare forma alla storia.

STEP 2: INDIVIDUA LE POSIZIONI

Individua un minimo di dieci punti lungo il fiume/torrente scelto, dove si localizzano le azioni di gioco. Assicurati che queste posizioni siano sicure (ad esempio lontano dal traffico, in luoghi accessibili a tutti) e abbiano l'infrastruttura necessaria (ad es. copertura WIFI, ricezione GPS, e allo stesso tempo siano pertinenti alla narrazione).

STEP 3: CONFRONTO

La squadra che sviluppa il gioco dovrebbe riunirsi per fare brainstorming sulle idee del gioco di “Daylighting Rivers” e trovare corrispondenza tra le posizioni lungo il fiume e la narrazione creata durante la fase iniziale della preparazione del gioco.

STEP 4: SCELTA DEI PERSONAGGI (non-giocanti)

Alcuni personaggi, ossia gli "attori principali" della storia, dovrebbero essere individuati dalla squadra sulla base dei personaggi citati nel Report sul progetto di rigenerazione. Questi personaggi interagiranno con i giocatori e daranno consigli per superare le sfide del gioco.

STEP 5: SCELTA DELLA PIATTAFORMA

Raccomandiamo 3 piattaforme gratuite, semplici e adatte agli LBG:

- la piattaforma ARIS, <https://arisgames.org/>
- la piattaforma TaleBlazer, <http://taleblazer.org/>
- la piattaforma EnigmApp, <http://www.enigmapp.fr/>

I partecipanti al progetto possono utilizzare qualsiasi altra piattaforma per LBG o persino **codici QR**.

FASE B. Progettazione del Gioco

1. DESCRIZIONE DEL GIOCO

Un breve paragrafo descrittivo che i giocatori vedranno al momento di scegliere il gioco sulla piattaforma LBG selezionata.

2. ARCHITETTURA DEL GIOCO:

a) Scopo

L'architettura del gioco definisce l'obiettivo del gioco e i mezzi che i giocatori possono usare per vincere. A questo punto la squadra che progetta il LBG dovrebbe prendere in considerazione le varie possibilità offerte dalla piattaforma per rendere il gioco più interessante: ad esempio creare un gioco per singoli giocatori o per gruppi di 2+ giocatori; un gioco in cui giocatori possono competere tra loro, e le modalità di confronto dei punteggi per determinare il vincitore.

b) Ruoli

Definisci cosa possono e non possono fare i giocatori e, di conseguenza, come funziona il gioco. Le regole dovrebbero essere definite chiaramente, come se fossero istruzioni, e determineranno le opzioni che il giocatore avrà per iniziare e completare le sue "missioni".

c) Sfide

Ogni "missione" dovrebbe essere chiaramente descritta sulla base della sfida.

3. DIALOGHI CON I PERSONAGGI (ATTORI PRINCIPALI)

I dialoghi con gli attori principali (personaggi non giocanti) dovrebbero essere scritti o parlati, e hanno l'obiettivo di aiutare il giocatore a intraprendere e completare la missione. Una volta definiti i personaggi durante la fase preparatoria del gioco, dovrebbe essere definito il loro ruolo nello sbloccare e far completare ogni missione al giocatore. I dialoghi dovrebbero essere divertenti e informativi per stimolare i giocatori.

4. RISORSE DI GIOCO

Immagini e decorazioni artistiche del gioco sono risorse che contribuiscono notevolmente a rendere il gioco attraente. È possibile utilizzare diversi tipi di risorse (ad es. foto, video, disegni, cartoni animati ecc.).

FASE C. Test di funzionamento

Una volta che una prima versione del gioco è stata fatta, la squadra dovrebbe assicurarsi di provarla sul luogo effettivo anche coinvolgendo amici e compagni, per vedere cosa funziona e cosa no, e come migliorarla.

ALLEGATO PER GLI INSEGNANTI: UNA SEQUENZA DI PASSI DA SEGUIRE PER AIUTARE GLI STUDENTI A CREARE UN LOCATION BASED GAME

1. Introduci il concetto di progettazione di un gioco. L'insegnante / facilitatore guida gli studenti a giocare un semplice gioco di gruppo e a migliorarlo via via, per testare la versione finale e aumentare in loro interesse, competitività e complessità del gioco.
2. Gli studenti acquisiscono esperienza pratica nello sviluppo rapido di un gioco e nel testarlo.

3. Gli studenti imparano a riconoscere i meccanismi di un gioco e migliorare le proprie abilità per creare nuovi prototipi di gioco sempre migliori.
4. Gli studenti sono guidati a comprendere e praticare l'hacking di giochi in quanto è un meccanismo importante per sviluppare il proprio LBG.
5. Possono iniziare anche prendendo in considerazione altre tipologie di gioco come giochi di negoziazioni e sfide (ad es. Monopoli) e creare i propri prototipi "hackerando" dei giochi che conoscono.
6. Gli studenti devono cambiare le regole e i meccanismi del gioco, quindi definire gli elementi strutturali del gioco:
 - Nome
 - Scopo
 - Regole
 - Posizioni nell'ambiente reale
 - Numero di giocatori
 - Materiali utili
7. Sviluppo della "sceneggiatura"
 - Creare una storia come base per la "sceneggiatura"
 - Fornire le prime idee sulle "missioni" (mini-giochi / missioni) e i compiti che il giocatore svolge nella missione
 - Definire i personaggi non giocanti
 - Definire i passaggi logici della sceneggiatura
 - Collegare la sceneggiatura alla mappa del fiume e ai punti di interesse scelti
 - Sviluppare i contenuti definitivi: un compito importante che include la composizione di testi, la formulazione dei dialoghi, l'uso di foto, disegni, video; e magari anche qualche opera d'arte (disegni, schizzi, cartoni animati ecc.)
 - Introdurre il contenuto nella piattaforma di gioco selezionata
 - Preparare la bozza del prototipo del gioco. All'inizio è meglio preparare e testare una piccola "anteprima" del gioco (ad esempio con tre posizioni tra loro vicine in cui si testano diverse tipologie di attività di gioco) e poi continuare con la preparazione.
8. Il prototipo di gioco è pronto per essere testato
9. Dopo il test del funzionamento, scrivere tutte le osservazioni che riguardano il tempo necessario a svolgere le missioni, l'adeguatezza delle posizioni scelte lungo il corso del fiume, gli ostacoli presenti sia fisici sia tecnologici ecc.
10. Tornare in classe e correggere o modificare per apportare migliorie al gioco su:
 - Elementi strutturali del gioco, meccanismi di gioco
 - Aggiunta o rimozione di certi elementi
 - Aggiustamenti della missione in funzione dello spazio fisico