

Progetto a cura di:



Finanziato da:



REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI
CULTURALI, SPETTACOLO, SPORT E INFORMAZIONE

L.R. n 1/2018 - Art.8.comma 20



*scommettiamo su di **TE***

REGOLAMENTO CONTEST VIDEO

**rivolto agli studenti
degli istituti superiori di II grado
della Regione Sardegna**

Premessa

Azzardopatia – scommettiamo su di te è un progetto di sensibilizzazione sui rischi derivanti dal Gioco d’Azzardo Patologico con focus di approfondimento dedicati agli Enti Locali, agli Studenti delle scuole superiori ed ai Cittadini della Regione Sardegna.

I numeri dell’Organizzazione Mondiale della Sanità relativi al gioco d’azzardo patologico in Italia sono chiari: il 3% della popolazione ovvero un milione e mezzo di persone sono coinvolte in quella che la stessa OMS definisce “una forma morbosa che in assenza di misure idonee di informazione e prevenzione, può rappresentare, a causa della sua diffusione, un’autentica malattia sociale”.

La costante evoluzione ed espansione del mercato, in un periodo di forte crisi economico-finanziaria, porta ad un aumento dell’offerta di giochi e scommesse che risulta sempre più ampia e diversificata: il risultato conseguente è un accesso ai sistemi di gioco d’azzardo legale sempre più facile anche da parte di categorie sensibili quali, bambini, adolescenti, anziani, pensionati.

I dati ufficiali raccolti dall’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli relativi al territorio regionale indicano cifre allarmanti: oltre un miliardo e mezzo di euro spesi al gioco che attestano la Sardegna come una delle regioni in Italia nelle si spende di più per il *gambling*. Il 67% di tale spesa destinata alle videolottery mentre Sassari ha il triste primato di essere la capitale regionale del gioco d’azzardo. La Sardegna inoltre è una delle regioni in Italia che ancora non si è dotata di una Legge regionale che regolamenti il settore, con azioni di limitazione nell’installazione di slot machines o altri giochi d’azzardo nelle prossimità dei luoghi sensibili.

Nell’ambito delle misure di sensibilizzazione individuate nel progetto e rivolte agli studenti degli istituti di secondo grado, è stato bandito il concorso video dedicato a tutte le scuole superiori del territorio regionale e rivolto agli studenti delle classi III, IV e V.

Attraverso il contest video si intende sensibilizzare i più giovani nei confronti dell’azzardopatia e delle conseguenze che ricadono sui ragazzi e le loro famiglie. La campagna di comunicazione che accompagna il progetto si focalizza proprio sul rischio di perdere i propri affetti e sull’isolamento che consegue dalla dipendenza da gioco d’azzardo, anche in giovane età. Attraverso la realizzazione di un video – spot, i gruppi di studenti potranno, con l’aiuto degli insegnanti ed i consigli degli esperti video maker dell’Associazione Crew, entrare in contatto con il problema creando un elaborato in grado di arrivare, per immagini e linguaggio comunicativo ai propri coetanei.

Obiettivo del contest video

L'obiettivo del contest video è quello di sensibilizzare i giovani verso i rischi legati alla dipendenza dal gioco d'azzardo, rendendoli parte attiva nella comunicazione del problema verso le proprie famiglie, gli insegnanti ed i coetanei. Al tempo stesso, la realizzazione creativa di un elaborato di gruppo, offrirà ai partecipanti un valido momento di confronto anche con gli insegnanti sul tema dell'azzardopatia, mettendo in luce i diversi aspetti del problema e la percezione dello stesso da parte degli adolescenti.

Soggetti ammessi

Potranno partecipare al concorso studenti e studentesse delle classi II, III e IV, organizzati per gruppi-classe di minimo 5 alunni, che avranno inviato, entro i termini previsti dal presente Regolamento, il loro elaborato sul tema Azzardopatia.

Contenuti del contest

Gli studenti dovranno realizzare un elaborato multimediale della durata massima di 4 minuti, secondo una libera regia, che rispetti i requisiti del punto successivo del presente regolamento.

Il tema dell'azzardopatia potrà essere raccontato secondo la libera espressione degli studenti e studentesse, secondo differenti stili: reportage, cortometraggio, spot, intervista, tutorial. Il prodotto audiovisivo dovrà essere capace di comunicare in maniera moderna, empatica e coinvolgente il tema dell'azzardopatia mettendo in luce i pericoli e promuovendo la cultura della prevenzione per arginare il fenomeno. Saranno ammessi video che affrontano i diversi aspetti legati alla dipendenza dal gioco d'azzardo espressi secondo la libera creatività dei partecipanti. Saranno particolarmente apprezzati i video che si rivolgono ai coetanei, sia per linguaggio che per stile registico.

Indicazioni e spunti di ispirazione (non vincolanti):

- La tentazione del gioco d'azzardo e come non cadere in trappola
- L'isolamento e l'abbandono del giocatore d'azzardo
- Un amico ludopatico: cosa fare
- L'azzardopatia ti allontana da chi ti vuole bene
- Un rap contro la dipendenza dal gioco.

Elaborati ammessi

Gli studenti e le studentesse dei gruppi classe, con un insegnante di riferimento, dovranno presentare l'elaborato multimediale in formato .mov o .avi, della durata massima di 4 minuti, tramite invio digitale.

Il video potrà essere girato con videocamera ma anche con lo smartphone e montato con applicazioni per cellulare, secondo la volontà dei partecipanti.

Le classi interessate, potranno richiedere, attraverso l'istituto scolastico, l'organizzazione di un incontro con un professionista videomaker dell'Associazione CREW, in grado di fornire consigli e suggerimenti tecnici per la realizzazione ottimale dell'elaborato.

Il termine ultimo per l'invio digitale degli elaborati è fissato per il giorno 20/11/2018. Le opere inviate oltre tale termine non potranno essere ammesse al concorso. Saranno ammesse al concorso solo le produzioni audiovisive che contengano immagini e musiche originali e, comunque, libere da diritti.

Modalità di partecipazione ed invio elaborati

Gli elaborati dovranno pervenire entro e non oltre il termine di scadenza del 6 Novembre 2018 corredati di modulo di partecipazione debitamente compilato e firmato dal docente di riferimento e dal dirigente scolastico.

L'invio digitale dovrà essere effettuato tramite la piattaforma wetransfer il cui utilizzo è gratuito. Faranno fede la notifica di invio del file trasmessa via mail dal sistema al mittente e la contestuale notifica di ricezione del file trasmessa via mail dal sistema ai destinatari.

Modalità di invio digitale dell'elaborato (termine: 20/11/2018):

1. collegarsi alla pagina web www.wetransfer.com;
2. nella finestra che appare a sinistra dello schermo cliccare su "aggiungi file" e selezionare sul proprio pc il file corrispondente all'elaborato;
3. nel campo "your email" inserire l'indirizzo di posta elettronica dell'Istituto o della persona che effettua l'invio; 4. nel campo "friend's email" inserire tutti i seguenti indirizzi di posta elettronica: • contest@azzardopatia.it • crew@viaroma105.it • info@azzardopatia.it.
4. nel campo "messaggio" inserire: denominazione dell'Istituto e titolo dell'elaborato
5. cliccare su "trasferisci". Se il caricamento è andato a buon fine il sistema wetransfer invierà alla mail del mittente una notifica di invio del file e, contestualmente, una notifica di ricezione del file alla mail dei destinatari. Quando i destinatari avranno scaricato il file, il sistema wetransfer invierà alla mail del mittente una notifica di conferma di download.

Valutazione degli elaborati

Gli elaborati partecipanti verranno sottoposti al giudizio insindacabile della commissione valutatrice composta dai membri dell'Associazione CREW, in collaborazione con i rappresentanti dell'Associazione No Slot Sardegna.

I video verranno condivisi sulla pagina Facebook dell'Associazione CREW ed i migliori, verranno proiettati durante l'evento finale del progetto, previsto per il 4 dicembre 2018 a Sassari. Nella stessa serata, verrà anche proclamato il gruppo classe vincitore.

Premi

L'elaborato ritenuto più coerente e creativo dalla giuria, riceverà il primo premio, consistente in un voucher del valore di 500€ spendibili in attrezzatura elettronica.

Inoltre, qualora non venisse assegnato il premio di 3000 € stanziati nell'ambito del progetto Azzardopatia per il vincitore del contest video sezione PROFESSIONISTI E SEMIPROFESSIONISTI, tale somma verrà destinata all'istituto scolastico di provenienza del gruppo classe vincitore, per l'acquisto di materiali multimediali di supporto alla didattica.

Specifiche

Tutti gli elaborati devono essere inediti, pena l'esclusione o la revoca di eventuali riconoscimenti. Per inedito si intende un elaborato non pubblicato (in tutto o in parte). Con l'invio dell'elaborato, i partecipanti e i docenti referenti dichiarano la proprietà intellettuale dei propri elaborati e la condizione di inediti di essi; dichiarano altresì la veridicità dei propri dati personali e il consenso al trattamento degli stessi ai sensi del D. Lgs. 196/2003. Autorizzano inoltre l'Associazione CREW a disporre liberamente e gratuitamente degli stessi elaborati per iniziative di comunicazione e divulgazione, fermo restando il rispetto della versione originaria dei testi e ferma rimanendo l'esplicita indicazione del nome e del cognome degli autori degli stessi. I partecipanti possono visionare il Regolamento del concorso pubblicato nel sito www.azzardopatia.it.

Organizzazione e gestione

Il contest video è curato da Associazione CREW ed eventuali richieste o chiarimenti potranno essere indirizzati a
CREW – Via Roma n. 105 – 07100 Sassari - contest@azzardopatia.it – Tel. 393.6826522