

Olimpiadi della Stampa 2023 Regolamento

ARGI, Associazione Fornitori Industria Grafica, indice per il 2023 la terza edizione della competizione nazionale, inserita nel programma Progetto Scuole di valorizzazione giovani talenti, denominata Olimpiadi della Stampa che si svolgeranno il 13 e 14 maggio 2023 presso l'Hotel NH Milano2 a Segrate.

La competizione è rivolta agli istituti secondari di secondo grado, di indirizzo Grafico-Cartotecnico Comunicazione e New Media e Istituti Professionali. La manifestazione si svolge in collaborazione con ENIP-GCT, Ente Nazionale Istruzione Professionale Grafica, Cartotecnica e Trasformatrice.

Le Olimpiadi della Stampa si propongono di:

- incentivare e approfondire lo studio delle Arti Grafiche, elemento essenziale della formazione di ogni studente e base indispensabile per l'acquisizione e la crescita di tutte le conoscenze e le competenze necessarie per l'inserimento professionale nell'Industria Grafica
- sollecitare in tutti gli studenti l'interesse e la motivazione a migliorare la padronanza delle discipline inerenti il corso di studio affrontato
- promuovere e valorizzare il merito, tra gli studenti, nell'ambito delle competenze acquisite

Destinatari

Le Olimpiadi sono gare a squadre rivolte alle studentesse e agli studenti dei Centri di Formazione Professionale, degli Istituti Professionali e degli Istituti Tecnici, statali e paritari, con indirizzo Grafica, e Comunicazione, New Media.

Modalità di partecipazione

Lo svolgimento delle Olimpiadi si articolerà in un'unica fase durante due giorni di competizione, il 13 e 14 maggio 2023. Il giorno 14 maggio si svolgeranno le finali con tutte le squadre e le premiazioni.

Iscrizione delle scuole e degli studenti

Le scuole che intendono far partecipare alle Olimpiadi le proprie allieve e i propri allievi individuano tra i docenti un Referente d'Istituto che entro il 3 aprile 2023 iscriverà la propria scuola usando il modulo sul sito www.olimpiadidellastampa.it, indicando i 5 (cinque) componenti della squadra che rappresenterà l'Istituto e il nominativo dell'accompagnatore (docente). I nomi dei 5 componenti della squadra che rappresenterà l'Istituto, se non già individuati al momento della iscrizione della scuola, dovranno essere comunicati entro il 28 aprile.

Nel caso di partecipazione di persone con disabilità, il Referente di Istituto avrà cura di segnalarne la presenza attraverso il modulo di iscrizione.

Le iscrizioni che arriveranno dopo il 3 aprile saranno inserite in una eventuale lista di attesa.

Ogni Istituto può effettuare l'iscrizione di una sola squadra a rappresentarlo.

La scelta dei componenti per la formazione della squadra è demandata alle singole scuole, che attueranno una selezione con autonomi criteri di merito, finalizzata anche a sensibilizzare tutti gli studenti e i consigli di classe sull'importanza di una buona competenza nelle discipline grafiche. È possibile avere anche una riserva che deve essere già indicata nella lista e sarà tra il pubblico.

Svolgimento delle Gare e Programma di massima

Le squadre si sfideranno in una serie di prove che verificheranno le conoscenze e competenze secondo diverse aree:

- Attualità
- Cultura Generale
- Gossip
- Tecnologia (grafica, stampa e cartotecnica)
- Pratica (grafica e stampa)
- Abilità creativa
- Abilità ludico-sportiva

Le qualificazioni si svolgeranno a gironi con sfide che coinvolgeranno contemporaneamente un massimo di sei squadre. La consegna delle domande, la raccolta e la registrazione dei punteggi, la formazione delle graduatorie avverrà sotto la supervisione di una Giuria.

Le prove consistiranno in:

- 3 prove tipo QUIZ, a risposta multipla, sulle aree sopraindicate;
- 1 prova tecnica di tipo pratico (di grafica-stampa e abilità creativa), che si baserà su un brief assegnato;
- 1 o 2 prove ludico-sportive.

La gara presuppone la presenza di tutte le squadre durante i due giorni, la classifica finale sarà la somma dei punteggi ottenuti durante il primo giorno (sabato) e il secondo giorno (domenica).

È necessario attrezzarsi con un computer per lo svolgimento della prova tecnica. Il computer deve essere portato dai partecipanti, sui cui saranno installati le applicazioni o i software necessari allo svolgimento della prova tecnica.

I lavori dovranno essere presentati in formato A4, in un file .pdf la stampante sarà messa a disposizione dell'organizzazione. Sul bozzetto sarà inserito un codice e non ci dovranno essere elementi grafici riconducibili alla provenienza della scuola.

Per la prova ludico-sportiva sono consigliati indumenti comodi.

Programma di massima

Sabato 13 maggio

8:30 – 9:00 Arrivo e Registrazione scuole

9:30 Inizio Olimpiadi e Benvenuto ai partecipanti

10:00 – 12:15 Prove e Quiz

12:15 – 13:00 Pausa Pranzo

13:30 – 15:30 Prove e Quiz

15:30 – 16:00 Pausa

16:00 – 18:00 Prove e Quiz

18:00 Chiusura del primo giorno di Olimpiadi

Domenica 14 maggio

9:00 Inizio gare

12:05 – 12:40 Cerimonia di Premiazione

12:40 Fine Manifestazione

Nota Bene: essendo un programma di massima è passibile di modifiche che verranno comunicate per tempo alle scuole partecipanti.

Avvertenze sullo svolgimento delle gare

Non è consentito durante le gare, pena l'esclusione, l'utilizzo di telefoni cellulari o di altri dispositivi elettronici (fatto salvo per il computer nella prova tecnica), dizionari e manuali. Non è consentita la consultazione di alcun tipo di testo cartaceo o digitale. È consentito il solo uso del computer per lo svolgimento della prova tecnica.

Il Referente di Istituto (Coach) non può partecipare alle gare e deve sedere tra il pubblico.

Responsabili di gara

La Giuria ha la responsabilità della vigilanza nel corso delle gare. Può insindacabilmente decidere di escludere dalla gara un concorrente nel caso ritenga violate le norme di cui sopra. Al termine delle prove, la Giuria valuterà i risultati e compilerà la graduatoria finale.

In caso di controversia soltanto il Coach della squadra avrà diritto di contattare il Presidente della Giuria prima di passare alla prova successiva.

Premiazione

La cerimonia di premiazione si svolgerà nella giornata di domenica 14 maggio.

A tutte le scuole sarà assegnato un premio e una targa ricordo con indicato l'anno della manifestazione e il posizionamento finale al termine della manifestazione. Tutti i partecipanti alla manifestazione riceveranno un attestato di partecipazione.

Rimborsi

Hotel

Per gli istituti provenienti dalle regioni al di fuori della Lombardia, è previsto il pernottamento in hotel a carico della Segreteria Organizzativa delle Olimpiadi della Stampa per i cinque studenti partecipanti alle gare, una riserva (se prevista) e un docente.

Viaggi

- Per tutti gli istituti è previsto il rimborso del viaggio: Volo – Treno – Mezzi pubblici in Milano – Segrate
- Le prenotazioni dei voli e i relativi costi sono a carico della Segreteria Organizzativa. Sarà approvata la richiesta di biglietti aerei per gli Istituti provenienti da Sicilia e Sardegna e dalle regioni Campania, Puglia, Basilicata e Calabria, per le altre regioni si richiede il trasferimento ferroviario. Le richieste saranno concordate direttamente con gli Istituti.
- Le prenotazioni dei treni sono a carico degli Istituti e saranno rimborsati dalla Segreteria Organizzativa dietro presentazione del biglietto ferroviario acquistato.
- Rimborso chilometrico per viaggi in auto, sarà saldato dietro presentazione delle pezze giustificative (Biglietto pedaggio autostradale) e rimborso chilometrico massimo fissato a 0,38 euro a chilometro per un massimo di 2 (due) auto per squadra-scuola.

Pasti

Saranno offerti i seguenti pasti:

- 13 maggio: Lunch box pranzo (2 panini, 1 frutto, 1 acqua minerale da ½ litro)
- 14 maggio: prima colazione per i gruppi che pernosteranno in Hotel

Esempi di Prova

Cultura generale, attualità, gossip

Qual è il nome del Presidente della Repubblica?

Casini
Baldini
Mattarella
Meloni

Qual è la città più abitata d'Italia?

Roma
Milano
Napoli
Torino

I in London last Tuesday

Are
Was
Can
Where

Che sport gioca Paola Egonu?

Pallavolo
Calcio
Rugby
Hockey su prato

Chi ha vinto l'edizione 2022 del Festival di Sanremo?

Sergio Sylvestre
Soul System
Mahmood e Blanco
Eva

Tecnologia

Quale di questi componenti non esiste nella carta?

Cellulosa
Caolino
Pasta di legno
Carbonato di fluoruro

Quale delle seguenti non è una tecnica di stampa?

Planografia
Incavografia
Cartografia
Permeografia

Prova Pratica grafica e stampa/Abilità creativa

La prova grafica e di abilità creativa si baserà su un brief assegnato. Si chiederà ai candidati la produzione di un bozzetto di un biglietto da visita oppure di un poster o di un logo o di una campagna di comunicazione o di altro simile.

Prova Ludico-sportiva

I Champion saranno impegnati in giochi simili al Tiro con la fune, Caccia al Tesoro o Canestro.

Il Regolamento potrà essere soggetto a modifiche.