



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e formazione
Direzione generale per gli ordinamenti scolastici e la valutazione del sistema
nazionale di istruzione

webtrotter

Il giro del mondo in 80 minuti

Progetto e obiettivi

Di concerto con la Direzione Generale per gli ordinamenti scolastici e per la valutazione del sistema nazionale di istruzione del Ministero dell'Istruzione, AICA, Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico, con sede in Milano, piazzale Rodolfo Morandi 2, organizza la settima edizione nazionale di:

Webtrotter – Il giro del mondo in 80 minuti

una gara online¹ basata sulla ricerca intelligente di dati e informazioni in rete.

Il progetto riprende – nell'odierno straordinario contesto tecnologico – la classica "ricerca scolastica", che da sempre costituisce un fondamentale momento di formazione, si tratti delle discipline umanistiche o di quelle scientifiche.

Premesso dunque che l'obiettivo è di natura culturale, si è ritenuto utile conferire alle fasi conclusive di gara un carattere giocoso. L'iniziativa si presenta in forma di sfida, con quesiti assolutamente non banali, che possano destare curiosità e interesse nei ragazzi, e che guidino alla scoperta di strumenti e risorse informative disponibili attraverso un qualunque device connesso a internet.

Si vuole far leva sullo spirito competitivo proponendo un concorso online tra le scuole, che preveda l'attribuzione di premi agli istituti che si collocheranno ai vertici della classifica.

1

¹ Il concorso qui descritto non rientra nella casistica delle manifestazioni a premio disciplinate dal Dpr 26/10/2001 n. 430; i premi offerti sono infatti destinati alla scuola, che, per la sua finalità eminentemente sociale, risulta esclusa dalla normativa ai sensi dell'art. 6, lettera e).

Regolamento

La gara online associata al progetto Webtrotter è rivolta agli studenti regolarmente iscritti al primo, secondo e terzo anno degli Istituti di Istruzione Secondaria di 2° grado.

Le fasi di gara online sono articolate in due fasi:

1. una **prima prova di qualificazione**, aperta a tutte le squadre iscritte, che si terrà **giovedì 14 maggio 2020**;
2. una seconda prova, da intendersi come **gara finale** riservata alle squadre meglio qualificate, che si terrà **giovedì 28 maggio 2020**.

Il tema di questa edizione è:

“Il linguaggio e la comunicazione, la loro evoluzione nel tempo”

Le caratteristiche dei quesiti e le competenze richieste sono sinteticamente delineate sul sito web:

<http://www.aicanet.it/webtrotter>

Per partecipare al progetto, ogni scuola che intende aderire deve provvedere a:

- a. iscrivere l'Istituto al progetto e provvedere all'acquisto del relativo codice. Tale codice include l'iscrizione di un massimo di tre squadre; è comunque possibile iscrivere ulteriori squadre (indicazioni specifiche alla sezione "costi", punto 3 del presente regolamento, pag. 4);
- b. individuare un docente che funga da Referente del progetto per l'Istituto; (Referente d'Istituto);
- c. selezionare, tra gli studenti interessati, le squadre di 4 ragazzi che parteciperanno alle gare online; ogni squadra deve essere presentata e "allenata" da un docente (indicato nel seguito come referente di squadra);
- d. permettere la partecipazione dei ragazzi alle prove online nei giorni e negli orari previsti;

1. Referente d'Istituto

Ogni Istituto aderente deve individuare un docente interno (titolare di cattedra o supplente annuale) che fungerà da Referente d'Istituto per il progetto Webtrotter.

Pur non essendoci vincoli formali in questo senso, è consigliabile che il docente sia individuato fra quelli impegnati nella didattica del primo triennio.

Data la natura trasversale e interdisciplinare del progetto, non esiste alcuna limitazione riferita alle classi di concorso / discipline / dipartimenti di afferenza del docente di riferimento. È invece fortemente consigliato il coinvolgimento nel progetto di più docenti, fermo restando il ruolo di coordinamento interno del Referente d'Istituto.

2. Selezione delle squadre

Ogni squadra deve essere composta da 4 studenti preferibilmente 2 maschi e 2 femmine (di età massima 20 anni) regolarmente iscritti all'istituto stesso e, per il corrente anno scolastico, al primo, secondo o terzo anno.

In caso di indisponibilità personale nel giorno della prova nazionale, è ammessa la sostituzione di ogni componente della squadra da parte di un componente di riserva. I componenti dovranno formare un gruppo affiatato, in grado di interagire efficacemente e di trovare insieme – in tempi brevissimi – le risposte a quesiti riguardanti ambiti disciplinari diversi.

Qualora un Istituto avesse iscritto alla competizione più di una squadra, al fine di mantenere lo spirito competitivo del progetto Webtrotter, le singole squadre non dovranno assolutamente interagire tra di loro, bensì gareggiare individualmente.

AICA si riserva il diritto di annullare la prova qualora si manifestassero evidenti casi di collaborazione tra diverse squadre del medesimo Istituto.

Ogni squadra dovrà avere un proprio docente di riferimento: Referente di Squadra.

Uno stesso docente può svolgere il ruolo di Referente di Istituto e di Referente di Squadra; si raccomanda di individuare docenti diversi per ogni squadra.

Il Referente di Squadra è chiamato a:

- iscrivere la squadra (secondo quanto specificato al successivo punto 3);
- organizzare autonomamente attività didattiche ispirate ai contenuti suggeriti, prove preliminari ecc.;

È possibile rivedere la composizione definitiva della squadra anche il giorno stesso della prova online di qualificazione. Eventuali sostituzioni tra la gara di qualificazione e la gara finale possono essere effettuate dagli stessi Referenti accedendo allo step 3 del sito in “gestione squadre”.

3. Iscrizione al progetto Webtrotter

Per iscriversi al progetto è necessaria la registrazione sul sito:

<http://www.aicanet.it/webtrotter>.

Le iscrizioni chiuderanno alle ore 15:00 di mercoledì 29 aprile 2020.

È consentita la partecipazione di qualsiasi scuola secondaria di 2° grado, statale o paritaria, la cui identificazione avverrà mediante il suo **codice meccanografico**.

Possono aderire alla competizione anche le scuole serali, purché rispettino l'età e la classe di iscrizione (iscritti al primo, secondo e terzo anno scolastico, con età massima 20 anni) e siano in possesso di codice meccanografico.

Le scuole strutturate in un istituto principale e più istituti collegati hanno la possibilità di registrare la propria adesione tante volte quanti sono i codici meccanografici assegnati; eventuali istituti di formazione privi del codice meccanografico saranno invece esclusi dalla partecipazione al progetto.

COSTI

A seguito dell'iscrizione al Progetto, è necessario scaricare la Tracciabilità Flussi Finanziari <http://web.aicanet.it/tracc.pdf>. Il pagamento verrà effettuato secondo le modalità della Pubblica Amministrazione.

QUOTA DI ISCRIZIONE

61 € (IVA inclusa) che permette la partecipazione di massimo tre squadre.

Ulteriori squadre, oltre le tre incluse nella quota di iscrizione, potranno essere successivamente registrate singolarmente al costo di 20 € (IVA inclusa).

4. Fasi di qualificazione e gara

Sia la gara online di qualificazione (composta da 22 domande) sia la gara online finale (composta da 24 domande) avranno una durata pari a 80 minuti.

Entrambe le gare avranno inizio alle ore 16:30 e ciascuna squadra potrà utilizzare qualsiasi servizio di web conference a libera scelta per comunicare durante la prova online. Si precisa che solo un membro per squadra potrà collegarsi alla piattaforma di gara per inviare le risposte. Ogni Referente di Squadra dovrà supervisionare la propria squadra tramite collegamento webcam e assicurarsi che vengano rispettate le regole di gara.

I Referenti di Istituto riceveranno via email le credenziali di accesso alla piattaforma di gara la mattina stessa della prova, che si terrà nel pomeriggio. Ciascun Referente di Istituto invierà ai Referenti di Squadra i codici di accesso; a loro volta i Referenti di Squadra invieranno tali codici allo studente della squadra identificato per l'invio delle risposte durante la gara.

La competizione nazionale è articolata in tre fasi:

- **giovedì 7 maggio 2020** sessione demo per verificare la funzionalità della gara, aperta dalle ore **12:00 alle ore 17:00**;
- **giovedì 14 maggio 2020** dalle ore **16:30 alle 17:50** si svolgerà la prova online di qualificazione;
- **giovedì 28 maggio 2020** dalle ore **16:30 alle 17:50** si svolgerà la gara online finale nazionale, riservata alle squadre meglio qualificate.

La durata della gara è di 80 minuti.

Ogni squadra avrà a disposizione un solo accesso al sistema: tutti i componenti della squadra potranno usare vari dispositivi (PC, tablet, smartphone...) per collaborare alla ricerca delle risposte; tuttavia la "postazione di gara", attraverso la quale poter leggere le domande e inserire le risposte, sarà una sola.

La squadra dovrà rispondere collettivamente a una sola domanda per volta, poiché non è possibile tornare indietro. Le domande di ciascuna prova sono uguali per tutte le squadre.

A ogni domanda è associato esplicitamente un punteggio, variabile in base al livello di difficoltà.

- A ogni risposta esatta corrisponderanno:
 - + 5 punti (domanda facile);
 - + 10 punti (domanda media);
 - + 15 punti (domanda difficile).
- A ogni risposta errata corrisponderà invece un punteggio negativo: - 5 punti (indipendentemente dalla difficoltà della domanda);
- A ogni risposta non inserita: 0 punti (nessun punteggio negativo).

La gestione del tempo risulterà particolarmente critica: ogni squadra dovrà valutare quanto tempo dedicare alla ricerca di una soluzione. Le domande sono sequenziali e non sarà possibile ritornare alle domande precedenti. A tale proposito si suggerisce di verificare attentamente prima di passare alla domanda successiva. Allo scadere del tempo previsto, il sistema sospenderà la prova.

Ogni squadra dovrà svolgere la prova online in autonomia; AICA si riserva il diritto di annullare la prova alle squadre dello stesso Istituto che otterranno lo stesso punteggio a parità di tempo.

Le classifiche con i risultati saranno pubblicate entro i 7 giorni successivi alla prova online.

L'accesso alla gara online finale sarà riservato:

- alle prime 100 squadre della classifica risultante dalla prova di qualificazione;
- alla migliore squadra per ogni altro Istituto non rappresentato nelle prime 100 posizioni.

5. Riconoscimento dei risultati e premiazione

Come già descritto sopra, lo scopo primario del progetto è il coinvolgimento dei docenti e degli studenti in una sperimentazione didattica volta a stimolare un uso consapevole, critico e intelligente dei nuovi strumenti digitali; il tema proposto è in particolare la raccolta di informazioni, l'elaborazione e lo sviluppo di approfondimenti, che riprende in parte la classica "ricerca scolastica" riferita a discipline umanistiche e scientifiche.

Ai primi **3 istituti classificati**, che avranno ottenuto i risultati migliori in fase finale, si assegneranno in premio cinque **Altoparlanti intelligenti con integrazione Alexa**.

A ciascuno dei primi **10 istituti classificati** sarà consegnata una **targa di merito**; saranno inoltre offerte **5 Skills Card ICDL**, il programma di certificazione che dà accesso a tutti i moduli della gamma ICDL senza limiti di tempo.

La modalità di premiazione degli Istituti attualmente in fase di definizione sarà comunicata appena possibile.