

webtrotter

Il giro del mondo in 80 minuti

Progetto e obiettivi

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

Webtrotter – Il giro del mondo in 80 minuti

una gara¹ 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 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 associata al progetto Webtrotter è rivolta agli studenti regolarmente iscritti al primo, secondo, terzo e quarto anno degli Istituti di Istruzione Secondaria di 2° grado.

Le fasi di gara sono articolate in due momenti:

1. una **prima prova di qualificazione**, aperta a tutte le squadre iscritte, che si terrà **mercoledì 16 marzo 2022**;
2. una seconda prova, da intendersi come **gara finale** riservata alle squadre meglio qualificate, che si terrà **giovedì 31 marzo 2022**;

Il tema di questa edizione è:

“Ambiente e biodiversità: tutela, salvaguardia e sviluppo sostenibile”

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:

- a. iscrivere l'Istituto al progetto e provvedere all'acquisto del relativo codice per ciascuna squadra;
- b. individuare un docente Referente d'Istituto per il progetto;
- c. selezionare, tra gli studenti interessati, le squadre di 4 ragazzi che parteciperanno alle gare; 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 nei giorni e negli orari previsti;
- e. valutare la possibilità di partecipare alla premiazione degli Istituti che avranno ottenuto i risultati migliori, che potrà svolgersi nel corso di Didamatica² 2022 o in un altro momento dedicato in presenza o in remoto che AICA avrà cura di comunicare tempestivamente, in accordo con il Ministero dell'Istruzione.

1. Referente d'Istituto

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

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 2 ragazze e 2 ragazzi (di età massima 21 anni) regolarmente iscritti all'istituto stesso e, per il corrente anno scolastico, al primo, secondo, terzo o quarto anno.

2

Nata nel 1985 dalla collaborazione tra AICA, MIUR e singole Università, Didamatica è dedicata a tutti coloro che, nei vari contesti di apprendimento, si occupano di applicazioni didattiche realizzate con l'ausilio delle tecnologie informatiche e digitali.
Ulteriori informazioni sono disponibili sul sito AICA www.aicanet.it

Eventuali richieste **eccezionali** (per esempio per gli Istituti a prevalenza maschile o femminile) dovranno essere inviate via email all'indirizzo: webtrotter@ecdI.it. AICA si riserva di approvare la composizione delle squadre.

Per garantire una competizione equilibrata considerando la preparazione e l'esperienza degli studenti, il contenuto della gara sarà identico per tutti, ma saranno stilate due classifiche distinte:

- una per il primo biennio (classi prime e seconde)
- una per le classi terze e quarte.

Per questa ragione le squadre devono essere composte da studenti del primo e secondo oppure del terzo e quarto anno; non è consentito iscrivere squadre mischiando studenti di classe prima e seconda con studenti di classe terza e quarta (es: uno studente di classe seconda non può far parte della stessa squadra di uno studente di classe terza).

In caso di indisponibilità personale nei giorni di gara, è ammessa la sostituzione di ogni componente della squadra da parte di un componente di riserva; ogni componente di riserva deve comunque corrispondere, per genere e per classe, al componente "titolare" che si trova a sostituire.

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 iscrivesse più di una squadra a 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, ma – se necessario – un docente può essere il referente di più squadre fino a un massimo di tre.

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.;
- prevedere la partecipazione alla premiazione nel caso in cui la sua squadra si qualificasse tra le prime dieci (di ogni classifica) alla gara finale.

È possibile rivedere la composizione definitiva della squadra entro 2 giorni dalla prova di qualificazione (**entro lunedì 14 marzo 2022**). Eventuali sostituzioni tra la gara di qualificazione e la gara finale saranno considerate eccezioni e dovranno essere richieste e concordate con AICA scrivendo a: webtrotter@ecdI.it;

3. Iscrizione al progetto Webtrotter

Per iscriversi al progetto è necessaria la registrazione sul sito:

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

Le iscrizioni chiuderanno mercoledì 9 marzo 2022 alle ore 15:00.

È consentita la partecipazione di qualsiasi scuola secondaria di secondo 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, terzo e quarto anno scolastico, con età massima 21 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

20 € (IVA inclusa) per ciascuna squadra partecipante.

4. Fasi di qualificazione e gara

Sia la gara di qualificazione sia la gara finale avranno una durata pari a 80 minuti.

Entrambe le gare avranno inizio alle ore 11:00, salvo diverse indicazioni di AICA.

I Referenti di Squadra riceveranno via email indicazioni dettagliate nei giorni antecedenti le gare.

La partecipazione delle squadre potrà avvenire in presenza o da remoto, in funzione delle indicazioni normative in corso o delle esigenze di ciascun istituto rispetto alle classi e alle squadre coinvolte.

La competizione nazionale è articolata in tre fasi:

- **martedì 15 marzo 2022** sessione demo per verificare la funzionalità della gara, aperta dalle ore 11:00 alle ore 16:00;
- **mercoledì 16 marzo 2022** dalle ore 11:00 alle 12:20 si svolgerà la prova di qualificazione;
- **giovedì 31 marzo 2022** dalle ore 11:00 alle 12:20 si svolgerà la gara 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 a domande precedenti.

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 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, valutando attentamente le singole risposte.

Le due classifiche con i risultati saranno pubblicate entro i 10 giorni successivi alla prova.

L'accesso alla gara finale sarà riservato:

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

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 di ciascuna classifica**, che avranno quindi ottenuto i risultati migliori in fase finale, si assegneranno in premio cinque "24BOTTLES".

A ciascuno dei primi **10 istituti di ogni classifica** sarà consegnata una **targa di merito**; saranno inoltre offerte **5 Skills Card ICDL**, per accedere a tutti i moduli del programma di certificazione ICDL senza limiti di tempo.

Tutti i docenti registrati nel progetto Webtrotter come Referenti di Squadra o di Istituto (per scuole che abbiano effettivamente partecipato alla prova finale, con qualunque risultato) potranno accedere gratuitamente ai lavori di Didamatica 2022 (fermo restando che, in caso di evento in presenza, le spese di trasporto, vitto e alloggio restano a loro carico).