

# webtrotter

## Il giro del mondo in 80 minuti

### Progetto e obiettivi

Di concerto con il *Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca* (MIUR), in particolare con la *Direzione Generale per gli Ordinamenti Scolastici e per l'Autonomia Scolastica*, l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA), con sede in Milano, piazzale R. Morandi 2, organizza la terza edizione nazionale di

Webtrotter – Il giro del mondo in 80 minuti

una gara<sup>1</sup> basata sulla ricerca intelligente di dati e informazioni in rete.

Alla luce del gradimento riscontrato, anche per l'anno scolastico 2015/2016 è confermato il corso di formazione in e-learning co-finanziato dal MIUR: i destinatari di questa proposta sono gli insegnanti interessati a studiare le forme didattiche utili a stimolare un uso appropriato dei nuovi strumenti digitali, le cui potenzialità non vengono adeguatamente sfruttate senza un approccio sistematico, critico e consapevole da parte dell'utente. Tutti i Referenti di squadra possono iscriversi ad uno dei corsi in programma e saranno omaggiati con un e-book (in formato ePub) che raccoglie i materiali del corso e che potrà essere distribuito ai componenti delle squadre che si rappresentano.

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 (oggetto principale del presente regolamento) un carattere giocoso, presentando l'iniziativa 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 computer connesso ad internet. In questo senso si vuole far leva sullo spirito competitivo proponendo anche un concorso rivolto alle scuole, che preveda l'attribuzione di premi agli istituti che si collocheranno ai vertici della classifica.

---

<sup>1</sup>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 o terzo anno degli Istituti di Istruzione Secondaria di 2°; le fasi di gara sono articolate in due momenti:

1. una prima **prova di qualificazione**, aperta a tutte le squadre che vorranno iscriversi, si terrà giovedì 03 marzo 2016;
2. una seconda prova, da intendersi come **gara finale nazionale** riservata alle squadre meglio qualificate, si terrà giovedì 17 marzo 2016.

Il tema di questa edizione sono i “**Giochi Olimpici**” ed i relativi quesiti sono strutturati secondo un percorso ideale che tocca i 5 continenti.

Le caratteristiche dei quesiti e le competenze richieste sono sinteticamente delineate sul sito internet <http://www.aicanet.it/webtrotter>

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

1. individuare un docente che funga da referente del progetto per l'Istituto;
2. 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);
3. comunicare ad AICA l'adesione dell'Istituto al progetto e provvedere al pagamento della quota di iscrizione. **Si ricorda che con il pagamento di una quota, da quest'anno, è possibile iscrivere più squadre;**
4. favorire la partecipazione dei docenti referenti di squadra al corso di formazione, laddove questi siano interessati;
5. permettere la partecipazione dei ragazzi alle prove nei giorni e negli orari previsti;
6. valutare la possibilità di partecipare alla manifestazione Didamatica, all'interno della quale si terrà la premiazione degli istituti che avranno ottenuto i risultati migliori.

### 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 ed 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 regolarmente iscritti, nell'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; ogni componente di riserva deve comunque corrispondere, per sesso e per anno di frequenza, al componente "titolare" che si trova a sostituire.

Poiché le prove nazionali prevedono espressamente la massima collaborazione all'interno della singola squadra, è opportuno che i componenti formino un gruppo affiatato, in grado di interagire efficacemente e di trovare insieme – in tempi brevissimi – le risposte a quesiti riguardanti ambiti disciplinari diversi.

Ogni squadra dovrà avere un proprio docente di riferimento.

Uno stesso docente può fungere da referente di istituto e da referente di squadra; si raccomanda di individuare docenti diversi per squadre diverse, ma – se necessario – un docente può anche essere il referente di più squadre.

Il referente di squadra potrà:

- iscrivere la squadra (secondo quanto specificato al successivo punto 3);
- partecipare al corso "Webtrotter Educator" (punto 4) e ricevere un e-book (in formato ePub) con i contenuti del corso;
- organizzare autonomamente attività didattiche ispirate ai contenuti suggeriti, prove preliminari ecc.;
- rivedere/confermare la composizione definitiva della squadra nei giorni immediatamente precedenti la prima fase di gara (punto 5);
- partecipare ai lavori del convegno Didamatica 2016 (punto 6).

## **3. Adesione al progetto Webtrotter**

L'adesione formale avviene mediante la compilazione dei semplici moduli presenti all'indirizzo <http://www.aicanet.it/webtrotter>.

La scadenza ultima per tale adesione è fissata alle ore 24:00 del 28/2/2016.

Per permettere la partecipazione dei docenti al corso "Webtrotter Educator" valgono, invece, le seguenti scadenze per l'adesione:

- entro il 20/10/2015 per accedere al 1° corso, in programma dal 30/10/2015 al 30/12/2015;
- entro il 20/12/2015 per accedere al 2° corso, in programma dal 4/01/2016 al 4/03/2016.

È prevista la partecipazione di qualsiasi scuola secondaria di 2°, statale o paritaria, la cui identificazione avverrà mediante il suo 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, l'Istituto deve provvedere al versamento di una quota d'iscrizione di € 61 comprensivi di IVA; il versamento deve essere effettuato tramite bonifico (vedi Tracciabilità Flussi Finanziari <http://212.45.143.24/tracc.pdf> e DURC <http://domino.aicanet.it/aica/accredita.nsf/DURC.pdf>), al ricevimento di relativa fattura, indicando nella causale "Acquisto codice Webtrotter".

## **Da quest'anno, effettuando il pagamento di una quota di iscrizione, è possibile iscrivere un numero di squadre illimitato.**

L'accesso al corso di formazione previsto per i docenti (Webtrotter Educator) è gratuito ed è rivolto:

- ai docenti, i cui nomi risultano iscritti al progetto Webtrotter in qualità di referenti di squadra;
- a tutti i docenti degli Istituti che risultano iscritti con almeno una squadra.

Al di là del versamento della quota d'iscrizione, l'adesione al progetto Webtrotter non comporta obblighi formali: l'unico impegno assunto dall'istituto aderente consiste nel favorire la partecipazione delle proprie squadre alle prove nazionali organizzate da AICA; né i Referenti di Squadra / d'Istituto, né il Dirigente Scolastico, né l'Istituto in quanto tale saranno in alcun modo ritenuti responsabili se, per qualunque motivo, non fosse possibile l'effettiva partecipazione alle prove nel giorno stabilito.

## 4. Corso rivolto ai docenti

Come già descritto al precedente punto 3, sono in programma due edizioni del corso Webtrotter Educator, in periodi diversi ma con i medesimi contenuti.

Durante il corso sarà offerta la presenza di un tutor, che interverrà in modo asincrono per dare indicazioni generali e per rispondere a istanze specifiche.

Ogni modulo prevede esercizi liberi (che possono anche essere riproposti agli studenti) e schede di valutazione. Per coloro che avranno partecipato al corso e prodotto le schede di valutazione è previsto il rilascio da parte del MIUR di un attestato finale di frequenza con profitto, in cui sarà riportato il punteggio totale acquisito confrontato con il punteggio massimo ottenibile.

A prescindere dalle date del corso, la compilazione delle schede di valutazione potrà essere fatta anche in tempi successivi, purché entro il 30/6/2016.

Per ulteriori informazioni sul corso si rimanda a quanto pubblicato sul sito <http://www.aicanet.it/webtrotter>

## 5. Fasi di qualificazione e gara

Le prove nazionali sono articolate in due fasi:

- giovedì 3 marzo 2016 dalle ore 11:00 alle 12:20 si svolgerà la prova di qualificazione, aperta a tutte le squadre che vorranno iscriversi;
- giovedì 17 marzo 2016 dalle ore 11:00 alle 12:20 si svolgerà la gara finale nazionale, riservata alle squadre meglio qualificate.

AICA fornirà ad ogni referente di squadra le credenziali univoche di accesso al sistema automatico di erogazione

delle domande e di registrazione delle risposte.

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 lavorare collettivamente su una sola domanda per volta; prima di aver inserito una risposta definitiva al quesito corrente, non si potrà leggere il successivo.

Le domande che costituiscono ciascuna prova nazionale sono un insieme unico, uguale per tutte le squadre. Ad ogni domanda è associato esplicitamente un punteggio, variabile in base al livello di difficoltà.

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

La gestione del tempo risulterà particolarmente critica: ogni squadra dovrà valutare quanto tempo dedicare alla ricerca di una soluzione, tenendo presente la penalità in caso di errore; d'altra parte, prima di aver fornito una risposta (giusta o sbagliata che sia), la squadra non potrà procedere alla domanda successiva.

Allo scadere del tempo previsto, il sistema sospenderà la prova.

I risultati e la classifica nazionale saranno resi disponibili entro il terzo giorno successivo alla prova.

L'accesso alla gara finale sarà riservato:

- alle prime 100 squadre della classifica risultante dalla prova di qualificazione,

e inoltre

- ad una squadra per ogni altro istituto non rappresentato nelle prime 100 posizioni; in particolare avrà accesso la squadra che all'interno dello stesso istituto ha ottenuto il punteggio di qualificazione più alto.

## 6. 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.

Per dare un riconoscimento simbolico a chi avrà ottenuto i risultati migliori in fase finale, si assegnerà ai primi 3 istituti classificati una **targa di merito**.

A ciascuno dei primi 10 istituti classificati (compresi ovviamente i 3 precedenti) saranno inoltre offerte **5 iscrizioni gratuite alla Nuova ECDL**, il programma di certificazione che dà accesso a tutti i moduli della gamma

ECDL senza limiti di tempo.

Infine, a ciascun componente delle prime due squadre (4 ragazzi e 4 ragazze) ed ai relativi Docenti Referenti di squadra verrà consegnato un **Tablet**.

La premiazione degli istituti avverrà in occasione della conferenza annuale Didamatica<sup>2</sup>.

Le esperienze didattiche sviluppate, se ritenute interessanti dai docenti coinvolti, potranno eventualmente essere condivise attraverso la piattaforma collaborativa associata al corso Webtrotter Educator o fatte oggetto di testimonianze da presentare in occasione di Didamatica o di altre conferenze sull'innovazione didattica. 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 2016, fermo restando che le spese di trasporto, vitto e alloggio restano a loro carico.

---

<sup>2</sup>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](http://www.aicanet.it)