



AICA



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

# 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*, AICA, Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico, con sede in Milano, piazzale Rodolfo Morandi 2, organizza la quinta 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.

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 a internet.

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

Alla luce del gradimento riscontrato nelle edizioni precedenti, anche per l'anno scolastico 2017-2018, tutti i Referenti di squadra riceveranno in omaggio un e-book (in formato ePub) che raccoglie materiali del corso di alcune delle edizioni precedenti utili per la preparazione dei docenti e degli studenti e che potrà essere distribuito ai componenti delle squadre che essi rappresentano.

---

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 e terzo 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 7 marzo 2018**;
2. una seconda prova, da intendersi come **gara finale** riservata alle squadre meglio qualificate, che si terrà **giovedì 22 marzo 2018**.

Il tema di questa edizione è:

## **“CULTURE E CURIOSITA' DAL MONDO”.**

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. Procedere all'iscrizione dell'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" del regolamento);
- b. individuare un docente che funga da referente del progetto per l'Istituto;
- 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 manifestazione Didamatica 2018, 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 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 regolarmente iscritti all'istituto stesso e, per il corrente anno scolastico, al primo, secondo o terzo anno (di età massima 20 anni).

Nel caso di Istituti omogenei sarà possibile, mandando una email all'indirizzo: [webtrotter@ecdli.it](mailto:webtrotter@ecdli.it), su verifica di AICA, che la squadra sia composta da 4 ragazzi oppure 4 ragazze.

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 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.

Ai fini di mantenere lo spirito competitivo del progetto Webtrotter anche tra le singole squadre di una stessa scuola si rammenta che (qualora un Istituto avesse iscritto alla competizione più di una squadra) le singole squadre non dovranno assolutamente interagire tra di loro bensì gareggiare individualmente.

**AICA si riserva il diritto di annullare la prova nei casi in cui si manifestassero evidenti casi di collaborazione tra diverse squadre dello stesso istituto.**

Ogni squadra dovrà avere un proprio docente di riferimento (Referente di squadra).

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 essere il referente di massimo tre squadre.

Il referente di squadra potrà:

- iscrivere la squadra (secondo quanto specificato al successivo punto 3);
- ricevere al momento dell'iscrizione un e-book (in formato ePub) con materiali didattici utili alla preparazione degli studenti;
- organizzare autonomamente attività didattiche ispirate ai contenuti suggeriti, prove preliminari ecc.;
- rivedere/confermare la composizione definitiva della squadra fino a 2 giorni prima della prova di qualificazione (eventuali sostituzioni tra la gara di qualificazione e la gara finale saranno considerate eccezioni e dovranno essere richieste e concordate con AICA via mail all'indirizzo: [webtrotter@ecdli.it](mailto:webtrotter@ecdli.it));
- qualora la sua squadra si qualificasse alla gara finale, partecipare gratuitamente ai lavori del convegno Didamatica 2018.

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

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

**Le iscrizioni chiuderanno alle ore 24:00 di mercoledì 28 febbraio 2018.**

È prevista 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, l'Istituto deve provvedere al versamento della quota di iscrizione, che 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**".

## **QUOTA DI ISCRIZIONE:**

61,00 € (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 20,00 € (IVA inclusa).

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 alla fasi di gara 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. Fasi di qualificazione e gara**

Sia la gara di qualificazione sia la gara finale avranno durata pari a 80 minuti. Entrambe le gare avranno inizio indicativamente alle ore 11.00. Le squadre iscritte riceveranno via mail indicazioni dettagliate nei giorni antecedenti le gare.

### **La competizione nazionale è articolata in tre fasi:**

- **martedì 6 marzo 2018** sessione demo per verificare la funzionalità della gara, aperta dalle ore 11.00 alle ore 16.00;
- **mercoledì 7 marzo 2018** dalle ore 11:00 si svolgerà la prova di qualificazione;
- **giovedì 22 marzo 2018** dalle ore 11:00 si svolgerà la gara finale nazionale, riservata alle squadre meglio qualificate.

La durata della gara è di 80 minuti.

AICA si riserva la possibilità, qualora vi fosse un numero elevato di iscrizioni, di posticipare fino ad un massimo di 30 minuti l'avvio della prova. L'orario esatto di avvio gara verrà assegnato e comunicato via mail da AICA (mittente: [webtrotter@ecdli.it](mailto:webtrotter@ecdli.it)) a ogni referente di squadra, unitamente alle credenziali univoche di accesso al sistema automatico di erogazione delle domande e di registrazione delle risposte. Si rammenta alle squadre iscritte di tenersi comunque pronte a gareggiare dalle ore 11.00.

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 avere inserito una risposta definitiva al quesito corrente, non si potrà leggere il successivo.  
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.

Una volta passati alla domanda successiva (anche senza avere fornito una risposta) non sarà possibile ritornare alla domanda precedente.

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.**

Le classifiche con i risultati saranno pubblicate la settimana successiva alla prova.

L'accesso alla gara 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.

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 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.

La premiazione degli istituti avverrà in occasione della conferenza annuale Didamatica<sup>2</sup> 2018.

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 2018, fermo restando che le spese di trasporto, vitto e alloggio restano a loro carico.