



webtrotter
Il giro del mondo in 80 minuti



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

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), organizza la terza edizione nazionale di Webtrotter – Il giro del mondo in 80 minuti una gara 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.

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.

Per partecipare al progetto, ogni scuola deve provvedere a:

- Selezionare, tra gli studenti interessati, le squadre di **4 alunni (2 RAGAZZI E 2 RAGAZZE)** che parteciperanno alle gare; ogni squadra deve essere formata da iscritti nell'istituto per il corrente anno scolastico, al **primo, secondo o terzo anno**.

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.

Competenze richieste : I quesiti implicano differenti conoscenze, abilità e competenze digitali, che vanno dalla ricerca ipertestuale su web all'uso del foglio elettronico e dei programmi di scrittura. In particolare per la ricerca ipertestuale, si dettagliano nel seguito le competenze richieste:

- a) saper individuare le parole chiave
- b) saper usare i connettivi logici nelle stringhe di ricerca
- c) saper valutare e scegliere un sito a partire dall'abstract
- d) saper valutare le fonti
- e) saper scegliere un dato in base al contesto
- f) saper fare una ricerca per immagini
- g) saper usare un traduttore
- h) saper leggere le mappe di Google Maps o simili.

I docenti disponibili a svolgere il ruolo di referente di una squadra sono invitati a compilare la scheda allegata ed inviarla al prof. Antonio Lanza e-mail zanla@libero.it entro il 30 Novembre 2015.

i DOCENTI HANNO LA POSSIBILITA' DI PARTECIPARE AL CORSO ON-LINE.

S.Maria a Vico, 20-11-2015



Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Maria Giuseppa Sgambato

SCHEDA

REFERENTE SQUADRA

NOME	COGNOME	E-MAIL	TEL/CELL.

NOME SQUADRA * _____

(*Nome di fantasia che identifica la squadra all'interno della competizione)

Nominativi studenti in gara:

NOME	COGNOME	CODICE FISCALE	DATA DI NASCITA
1.			
2.			
3.			
4.			