



DIGITAL INFO HUNT

90 minuti di caccia in rete

Gara nazionale per studenti di scuole superiori di II grado

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, all'interno dell'Azione #15 del Piano Nazionale Scuola Digitale, il Liceo Scientifico e Classico statale "Peano-Pellico" di Cuneo organizza la prima edizione nazionale della competizione **"DIGITAL INFO HUNT – 90 minuti di caccia in rete"**, una gara basata sulla ricerca intelligente di dati e informazioni in rete, volta a sviluppare nuove competenze nel campo della verifica dell'attendibilità dei siti e della veridicità delle notizie.

Il progetto riprende la classica "ricerca scolastica", che da sempre costituisce un fondamentale momento di formazione.

L'obiettivo è di incrementare le capacità critiche in ordine alla ricerca culturale sulla rete, e si è ritenuto utile perseguirlo conferendo alle fasi conclusive la metodologia *Game Based Learning*. L'iniziativa si presenta dunque in forma di sfida, con quesiti 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. Questa fase di *Gamification* intende rappresentare la naturale conclusione "divertente", ma non obbligatoria, del progetto formativo a distanza "#Futura is Digital Information Literacy".

Si vuole far leva sul sano spirito competitivo proponendo un concorso tra le scuole, che prevede una finale nazionale tra le squadre che si saranno piazzate ai posti migliori della classifica.

Regolamento

La gara associata al progetto **"DIGITAL INFO HUNT"** è rivolta agli studenti regolarmente iscritti ai cinque anni degli istituti di istruzione secondaria di 2° grado, statali o paritari.

Le fasi di gara sono articolate in due fasi e quattro momenti:

1. una **gara di qualificazione**, aperta a tutte le squadre iscritte, costituita da

due prove distinte, al termine delle quali le squadre sommeranno i punteggi, che si terranno **mercoledì 14 ottobre 2020** e **mercoledì 21 ottobre 2020** (una **sessione di prova** non obbligatoria ma consigliata si svolgerà **martedì 6 ottobre 2020** e resterà poi a disposizione delle squadre dal 7 al 13 ottobre);

2. una **gara finale**, riservata alle squadre meglio classificate o a tutte, a seconda del numero di squadre iscritte alla competizione, che si terrà **mercoledì 28 ottobre 2020**.

3. un momento di conclusione e **premiazione** che si terrà **venerdì 30 ottobre 2020**.

Le caratteristiche dei quesiti e le competenze richieste rientrano nell'ambito della *Digital Information Literacy*, secondo i contenuti forniti, ad esempio, nel progetto formativo #Futura is digital information literacy.

Per le squadre costituisce un significativo aiuto aver partecipato al corso online sulla tematica indicata organizzato dal Liceo "Peano-Pellico" (<https://mooc.liceocuneo.it>); per coloro che intendono iscriversi alla competizione è possibile, se lo desiderano, essere forniti di account per poter visionare il materiale suddetto.

1. Composizione delle squadre

Ogni squadra deve essere composta da un numero massimo di 4 studenti (di età massima 21 anni) regolarmente iscritti all'istituto stesso ad un qualsiasi anno di corso.

In caso di indisponibilità personale nel giorno della gara finale, 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, le singole squadre non dovranno assolutamente interagire tra di loro, bensì gareggiare individualmente.

Il Liceo "Peano-Pellico" si riserva il diritto di annullare la prova qualora si manifestassero evidenti casi di collaborazione tra diverse squadre del medesimo Istituto.

È possibile rivedere la composizione definitiva della squadra entro 2 giorni da ciascuna prova.

La partecipazione alla competizione può avvenire, rispettando le normative per la prevenzione da contagio anti-Covid19, in diverse modalità: le squadre possono gareggiare da postazioni all'interno degli Istituti Scolastici. In

quest'ultimo caso i partecipanti possono lavorare insieme davanti alla postazione di collegamento oppure possono comunicare tra loro dai diversi domicili via piattaforma a scelta (meet, zoom, ...) e solo lo studente che avrà effettuato l'accesso a nome della squadra potrà fornire le risposte.

2. Iscrizione al progetto "DIGITAL INFO HUNT"

L'iscrizione al progetto "Digital Info Hunt" è automatica per i docenti referenti di classi che partecipano al percorso formativo online #Futura is digital information literacy: potranno accedere al sito <https://mooc.liceocuneo.it/gara.html>, recarsi su Login Docente e caricare la/e squadra/e che intendono costituire.

Gli istituti ed i docenti che non sono iscritti al progetto devono inviare una mail a teamdigitale@liceocuneo.it indicando Cognome, Nome, e-mail, Istituto, Città e Provincia del docente; saranno fornite loro le credenziali per accedere e procederanno come gli altri alla registrazione delle squadre sul sito.

Le iscrizioni chiuderanno alle ore 23:00 di **sabato 18 ottobre 2020** (domenica 4 ottobre se si desidera partecipare alla sessione di prova).

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 massima di 21 anni degli studenti partecipanti 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.

3. Quota di iscrizione

La partecipazione è totalmente gratuita.

4. Fasi di qualificazione e gara

Sia le gare di qualificazione che la gara finale avranno una durata pari a 90 minuti.

Entrambe le gare avranno inizio alle ore 14:30 per concludersi alle ore 16:00.

I docenti referenti di squadra e i componenti delle squadre riceveranno via email indicazioni dettagliate nei giorni antecedenti le gare.

La competizione è articolata in cinque momenti:

- martedì 6 ottobre 2020: sessione demo per verificare la funzionalità della gara e cimentarsi con alcune domande simili a quelle ufficiali, aperta dalle ore 14:30 alle ore 16:00 (non obbligatoria, ma vivamente consigliata per prendere confidenza con l'ambiente di gara); al termine della competizione, testo e simulazione resteranno disponibili per "allenamenti" dal 7 al 13 ottobre;

- mercoledì 14 ottobre 2020: dalle ore 14:30 alle ore 16:00 si svolgerà la prima gara d'istituto;

- mercoledì 21 ottobre 2020: dalle ore 14:30 alle ore 16:00 si svolgerà la seconda gara d'Istituto;

- mercoledì 28 ottobre 2020: dalle ore 14:30 alle ore 16:00 si svolgerà la gara finale nazionale;

-venerdì 30 ottobre 2020: si svolgerà il momento conclusivo con la premiazione.

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 sarà possibile tornare indietro. Le domande di ciascuna prova saranno uguali per tutte le squadre.

Le squadre potranno gareggiare da qualsiasi luogo, come specificato sopra.

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

Ad ogni risposta esatta saranno attribuiti:

- + 5 punti (domanda facile);
- + 10 punti (domanda media);
- + 15 punti (domanda difficile).

Ad ogni risposta errata sarà assegnato, invece, un punteggio negativo: - 5 punti (indipendentemente dalla difficoltà della domanda).

Ad ogni risposta non inserita saranno assegnati 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 saranno sequenziali e non sarà possibile ritornare alle domande precedenti. A

tale proposito si suggerisce fin d'ora 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; l'organizzazione 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 alcuni giorni dallo svolgimento della prova.

Per l'accesso alla gara finale si farà il possibile per garantire la partecipazione a tutte le squadre, compatibilmente con il numero di iscritti e le disponibilità della piattaforma.

La classifica sarà stilata sommando i punteggi ottenuti nelle due gare d'istituto.

5. Riconoscimento dei risultati e finale

Dopo la disputa della finale, è previsto un momento conclusivo di intrattenimento/approfondimento e premiazione a cui saranno invitate, su piattaforma online, le squadre finaliste.

Alle prime 3 squadre classificate sarà assegnato un Ebook-Reader a ciascuno studente ed al docente referente; alle squadre classificate dal 4° al 10° posto sarà consegnato un Micro:Bit per ciascun componente della squadra.

L'organizzazione si riserva di predisporre ulteriori premi in base al numero delle squadre partecipanti.

Per ulteriori informazioni rivolgersi alla mail: teamdigitale@liceocuneo.it

Buona *Digital Info Hunt!*

Cuneo, 20 settembre 2020

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

dott. Alessandro Parola

Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate, il quale sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa.