



Agenzia Regionale per la Prevenzione e Protezione Ambientale del Veneto



ANNO SCOLASTICO 2021/22 REGOLAMENTO DI GIOCO

ARPAV, Agenzia Regionale per la Prevenzione e Protezione Ambientale del Veneto, promuove il concorso regionale “QUALE idEA! QUIZ” (di seguito denominato “concorso”). Finalità dell’iniziativa è sensibilizzare i ragazzi sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS) dell’Agenda 2030 dell’ONU, sulla Strategia regionale per lo sviluppo sostenibile del Veneto ad essa collegata e promuovere le buone pratiche e i comportamenti da attuare nella vita di tutti i giorni, attraverso le attività educative sui temi della sostenibilità ambientale.

Il concorso prevede due fasi:

1. conoscenza e sensibilizzazione degli studenti sugli obiettivi dell’Agenda 2030 e della Strategia regionale per lo Sviluppo Sostenibile; questa fase sarà realizzata dagli insegnanti con materiale didattico di supporto messo a disposizione sulla piattaforma digitale;
2. gara/competizione on line attraverso la piattaforma digitale dedicata Arpav.Scuolapark.

Il primo momento comprenderà un percorso di conoscenza, analisi, discussione (attraverso strategie appropriate) degli obiettivi dell’Agenda 2030. Le attività realizzate saranno utili per condividere con i ragazzi i concetti chiave e la loro comprensione in modo da arrivare preparati alla gara da affrontare successivamente.

Il secondo momento consisterà nella gara vera e propria tra le classi che si cimenteranno in un quiz digitale, gareggiando tra di loro.

Destinatari

Potranno partecipare al concorso tutte le classi del secondo ciclo (4^a e 5^a) delle scuole primarie e tutte le classi delle scuole secondarie di I grado del Veneto.

Partecipazione al concorso

La partecipazione al concorso si svolgerà secondo le seguenti fasi:



Adesione al concorso_01

È possibile iscrivere una o più classi compilando il [presente modulo](#) entro il 23 dicembre p.v. Le richieste saranno accolte in ordine cronologico.

Webinar di formazione per insegnanti_02

Una riunione di presentazione verrà tenuta in **modalità on line a gennaio 2022** dall'equipe dedicata al progetto che durante l'incontro:

- presenterà il concorso nei contenuti e nei tempi;
- illustrerà la piattaforma, i materiali didattici disponibili e le modalità di utilizzo per i docenti;
- risponderà alle domande dei docenti.

Il webinar si svolgerà attraverso la piattaforma Google Meet con link privato accessibile solo ai docenti a cui, tramite mail, sarà inviato il collegamento qualche giorno prima dell'incontro.

La piattaforma educativa ARPAV.ScuolaPark.it_03

I docenti che iscriveranno le proprie classi riceveranno i codici necessari per l'accesso alla piattaforma educativa ARPAV.ScuolaPark.it. La piattaforma educativa sarà utile per la formazione degli studenti sui temi del progetto, gratuita e attiva fino al 30 giugno 2022. È possibile vedere un video di presentazione della piattaforma a [questo link](#).

La piattaforma educativa ARPAV.ScuolaPark.it è uno strumento didattico innovativo e flessibile, con contenuti digitali multimediali da poter fruire in classe e a casa senza vincoli organizzativi né di orario. La piattaforma comprende diversi contenuti sui temi di "Sviluppo sostenibile e Agenda 2030" ed "Economia circolare e filiere di riciclo" suddivisi in categorie:

- documentari e film selezionati in collaborazione con Cinemambiente, coerenti con il progetto didattico e adatti al target scolastico;
- video didattici;
- materiali didattici in formato pdf e powerpoint;
- test di verifica dell'apprendimento individuali realizzabili in classe o a casa, con risultati visionabili dal docente.

L'insegnante potrà scegliere in autonomia i contenuti da far fruire a ciascuna classe, scegliendo tempistiche e modalità.

La piattaforma comprende un pannello che il docente può utilizzare per controllare lo stato di avanzamento di ogni singolo alunno: si possono vedere, ad esempio, i punteggi dei test di autovalutazione o lo stato di fruizione dei contenuti. Uno strumento a disposizione dell'insegnante, quindi, per sostenere il progetto educativo in modo semplice e coordinato con il programma didattico, e per coinvolgere anche il circuito parentale nella visione dei contenuti digitali attraverso l'accesso da pc o da smart TV: un'occasione unica per entrare nelle famiglie, offrendo uno strumento di formazione ambientale anche agli adulti.

Sarà emessa una licenza di accesso per ciascuna classe iscritta, a disposizione di ogni docente e ogni studente per l'intero anno scolastico. Sarà, inoltre, attivo un servizio di customer care a supporto degli insegnanti.

Attenzione! La piattaforma sarà attiva da metà gennaio: al momento non è disponibile on line. I docenti iscritti saranno avvisati con un'apposita mail quando la piattaforma sarà a disposizione.

Gioco QUALEidEA! QUIZ_04

Presentazione del gioco

All'interno della piattaforma ARPAV.ScuolaPark.it è presente GiocaAmbiente: si può trovare facilmente il gioco nella pagina "Catalogo" selezionando nel menù di sinistra la voce "Giochi educativi" all'interno di "Tipo di risorsa".

Si può giocare:

- come classe, usando l'account docente;
- in gruppi di alunni, usando l'account di uno degli alunni di ogni gruppo;

Il punteggio che sarà considerato utile per il concorso è la media dei punteggi maturati da tutti gli account che avranno giocato. **La classifica di gioco è, quindi, una classifica di classe** e rimane quindi una libera scelta del docente decidere come far giocare i ragazzi. La classifica di gioco sarà sempre presente nella sezione dedicata del sito e sarà aggiornata automaticamente ogni volta che ci saranno nuove partite da parte delle classi.

Un'unica accortezza: è importante che gli account che accedono al gioco lo completino al fine di ottenere un punteggio dato da tutte le risposte. Diversamente, avviare il gioco e non completarlo, comporterà un punteggio basso che farà comunque media con gli altri.

Modalità di gioco

Dopo la schermata di benvenuto, in occasione del primo accesso, si accede ad una parte ludica che prevede la **creazione del loro avatar personale**, Gli alunni sceglieranno varie caratteristiche fisiche (occhi, capelli, ciglia, ecc.), il vestiario e infine... il nome! L'avatar diventerà la mascotte che accompagnerà l'alunno, il gruppo di alunni o la classe per tutta la durata del gioco.

A questo punto si **potrà entrare all'interno di 5 ambienti** frequentati o comunque conosciuti dagli alunni: la casa, la scuola, il parco, l'ecocentro, il supermercato. Si procederà quindi entrando in ognuno di essi, secondo l'ordine preferito. All'interno di ognuno gli alunni troveranno degli oggetti "attivi" (cioè che si evidenziano con un bordo rosso al passaggio del mouse su di essi) collegati a delle domande (a risposta chiusa) a cui dovranno rispondere. I punti vengono accumulati se si risponde esattamente alla domanda proposta. Il punteggio viene inoltre integrato con un punteggio extra variabile in funzione del tempo impiegato per dare la risposta, solo se la risposta data è corretta. Due ambienti ("scuola" e "casa") hanno inoltre dei "sottoambienti" (ad esempio camera e cucina per la casa; aula e palestra per la scuola), con relative domande specifiche. Una volta che il singolo giocatore avrà risposto (in modo corretto o sbagliato) a tutte le domande all'interno di ciascun ambiente, per lui le domande non saranno più accessibili. Quando il giocatore avrà completato, rispondendo alle relative domande di tutti gli ambienti, il gioco terminerà.

Per ogni livello scolastico sono previste 60 domande (una per ogni oggetto "attivo" all'interno dei diversi ambienti), ma la classe non è obbligata a rispondere in un'unica giornata! **Gli insegnanti possono decidere di procedere con le domande in più tranche**, "accedendo" ai diversi ambienti in giorni differenti, durante le ore scolastiche dedicate. Il punteggio verrà salvato ad ogni sezione di gioco e si ritroverà sempre l'avatar creato all'inizio in ogni nuova sessione di gioco. Ciò permetterà agli alunni di affrontare gradualmente la competizione e approfondendo bene i temi e agli insegnanti di realizzare il tutto in tempi consoni.

Scadenza del gioco

Sarà possibile giocare e guadagnare punti utili alla classifica **fino alle ore 16.00 del 13 aprile 2022**. È facoltà dell'organizzatore del gioco verificare eventuali anomalie nelle risposte e nei punti acquisiti, segnalando alle insegnanti le azioni intraprese per regolare la situazione.

Note tecniche

La partecipazione al gioco è obbligatoria per le classi aderenti al progetto.

Elaborato_05

Tema

L'elaborato intende offrire agli alunni l'occasione di esprimersi, attraverso la creatività propria dello strumento audiovisivo, sugli obiettivi di Agenda 2030 sensibilizzando i propri coetanei a scuola e promuovendo azioni concrete in coerenza con i principi di sviluppo sostenibile del programma mondiale. Si chiede di identificare uno degli obiettivi e svilupparlo nella produzione di un video.

Cosa elaborare

Si chiede di elaborare **un video della durata non superiore a 1 minuto** da fornire in formato .mp4 o idoneo formato video.

Modalità di consegna

L'elaborato andrà consegnato utilizzando l'apposito modulo presente sul sito ARPAV.ScuolaPark.it nella pagina "Progetto", sezione "Il concorso". Oltre al video vi sarà chiesto di compilare nel modulo alcune parti descrittive del prodotto, oltre a fornire i dati del docente di riferimento e della classe.

Scadenza di consegna dell'elaborato

Sarà possibile consegnare l'elaborato **entro le ore 16.00 del 13 aprile 2022**.

La valutazione degli elaborati sarà effettuata da un'apposita giuria nominata da ARPAV che si esprimerà secondo i seguenti criteri:

- **originalità del messaggio trasmesso;**
- **creatività nell'uso dello strumento audiovisivo;**
- **coerenza dei contenuti del video con gli obiettivi dell'Agenda 2030.**

Il giudizio della giuria è insindacabile.

Note tecniche

La presentazione di un elaborato non è obbligatoria per le classi aderenti al progetto, ma concorrerà al punteggio finale. Ai fini del concorso non potranno essere utilizzati materiali che violano diritti d'autore e/o diritti connessi e/o diritti di sfruttamento commerciale e/o industriale e intellettuale di qualsiasi persona o entità, pena l'esclusione dal concorso stesso. Inoltre, il docente dovrà fornire, al momento dell'invio dell'elaborato, la dichiarazione inerente l'originalità del materiale e il rispetto del diritto della proprietà intellettuale. Nel caso di invio foto/video che ritraggono gli studenti e/o il docente, l'insegnante, pena l'esclusione della classe dal concorso, è tenuto/a a consegnare le liberatorie per l'utilizzo di tali immagini debitamente sottoscritte rispettivamente dai soggetti esercenti la potestà genitoriale e/o dal docente medesimo. Le opere presentate entreranno a far parte del materiale di Educazione Ambientale di ARPAV e come tale l'Agenzia si riserva il diritto di utilizzarle, senza limiti di tempo, per le proprie finalità istituzionali e, in particolare, per la pubblicazione su web e su social media (Twitter, Facebook, Instagram, ecc.) per produrre materiale didattico – divulgativo

e per eventi o manifestazioni, senza corrispondere alcun compenso agli autori, assumendosi l'obbligo di citare coloro che le hanno realizzate.

Definizione dei vincitori_06

Le classi vincitrici saranno individuate tramite due criteri:

- punteggio di classe accumulato tramite il gioco on line;
- valutazione dell'elaborato presentato (video).

La classifica sarà composta dalla somma della posizione in graduatoria ottenuta per gioco ed elaborato: vinceranno quindi le classi che avranno ottenuto le posizioni migliori.

Premi

Saranno premiate tre classi per ciascun grado di scuola (primaria e secondaria di I grado), per un totale di sei classi vincitrici.

Gli istituti scolastici delle classi vincitrici riceveranno:

- primi classificati: un notebook;
- secondi classificati: un tablet;
- terzi classificati: un tablet.

La comunicazione delle classi vincitrici avverrà tramite e mail. Le classi selezionate saranno invitate all'evento conclusivo di premiazione, previsto a maggio 2022 in un luogo da definirsi (in caso di impossibilità ad organizzare l'evento in presenza, si realizzerà un evento on line).

Contatti

Per qualsiasi ulteriore informazione o chiarimento in merito al progetto è possibile contattare la segreteria:

dal lunedì al venerdì dalle ore 9.00 alle ore 16.00

qualeideaquiz.arpav@educazione.org

348-2410788

Privacy

Il Titolare del trattamento è ARPAV. Il Responsabile della Protezione dei dati è il Data Protection Officer (DPO) individuato dall'Agenzia (DDG n. 126/2018) e contattabile agli indirizzi di posta elettronica email: dpo@arpa.veneto.it; scarl@studiocavaggioni.it, Studio Cavaggioni Scarl - San Bonifacio (VR). La finalità del trattamento cui sono destinati i dati personali è l'esercizio di attività istituzionali di ARPAV di cui alla Legge Regionale n. 32/1996 articolo 3.

I dati raccolti potranno essere trattati da persone autorizzate ai fini dell'archiviazione (protocollo e conservazione documentale) e essere comunicati e diffusi limitatamente nell'ambito delle attività istituzionali dell'Agenzia e per il tempo necessario a raggiungere le suindicate finalità istituzionali. Competono ai partecipanti al Concorso i diritti previsti dal Regolamento 2016/679/UE e, in particolare, potrà essere richiesto ad ARPAV l'accesso ai dati personali, la rettifica, l'integrazione o, ricorrendone gli estremi, la cancellazione o la limitazione del trattamento, ovvero sarà possibile opporsi al loro trattamento. La scuola o il singolo partecipante ha, altresì, diritto di proporre reclamo, ai sensi dell'articolo 77 del Regolamento 2016/679/UE. Il conferimento dei dati è necessario per la partecipazione al Concorso.