Agenzia Regionale per la Prevenzione e Protezione Ambientale del Veneto

QUALe idEA! QUIZ
educare alla sostenibilità

ANNO SCOLASTICO 2022/23

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. Sarà inoltre richiesta la produzione di un **elaborato** per dare agli alunni l'occasione di esprimersi attraverso la creatività sugli obiettivi di Agenda 2030, sensibilizzando i propri coetanei e promuovendo azioni concrete in coerenza con i principi di sviluppo sostenibile del programma mondiale.

Destinatari

Potranno partecipare al concorso tutte le classi del secondo ciclo (3^ 4^ e 5^) 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 **31 ottobre 2022**. Le richieste saranno accolte in ordine cronologico.

Webinar di formazione per insegnanti_02

Una riunione di presentazione verrà tenuta in **modalità on line a novembre 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 e-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 2023. 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", "Cambiamenti climatici" e "Acqua oro blu" 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 novembre: al momento non è disponibile on line. I docenti iscritti saranno avvisati con un'apposita e-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 agilmente 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 15 marzo 2023**. 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

Contenuti

L'elaborato intende offrire agli alunni l'occasione di esprimersi, attraverso la creatività, sugli obiettivi di Agenda 2030 sensibilizzando i propri coetanei e promuovendo azioni concrete in coerenza con i principi di sviluppo sostenibile del programma mondiale. Le classi partecipanti, con l'aiuto degli insegnanti, racconteranno il percorso educativo su uno dei 17 Goals dell'Agenda 2030 e i comportamenti adottati per raggiungere l'obiettivo scelto, attraverso un **Libro/Diario di bordo**. Il Libro/Diario di bordo sarà realizzato dai ragazzi con un lavoro collettivo secondo le tecniche preferite e darà loro modo di esprimere e raccontare il percorso svolto e i comportamenti adottati o che intendono adottare. L'utilizzo di materiale di recupero è considerato elemento di valore (vedi criterio di valutazione n.3).

Caratteristiche

Caratteristiche del Libro/Diario di bordo che documenta le fasi di svolgimento del percorso:
- formato non più grande di un A3 (dimensioni 30 x 42 cm), fino a un massimo di 20 facciate, in carta o cartoncino, corredato da testi, foto, immagini, disegnate o realizzate con diverse tecniche artistiche.

L'invio alla giuria dell'elaborato cartaceo avverrà in formato digitale: le pagine del Libro/Diario saranno fotografate e inviate alla Giuria in formato file powerpoint.
Le classi selezionate per la giornata di premiazione porteranno il libro/diario in originale per raccontarne ideazione, contenuto e realizzazione ai partecipanti all'evento.

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 file in formato .ppt sarà chiesto ai docenti 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 e criteri di valutazione

Sarà possibile consegnare l'elaborato entro i**l 15 aprile 2023**.
La valutazione degli elaborati sarà effettuata da un'apposita giuria nominata da ARPAV che si esprimerà secondo i seguenti criteri:

1. **originalità del messaggio trasmesso e innovazione educativa;**
2. **creatività e utilizzo di materiale di recupero;**
3. **coerenza dei contenuti con il cambiamento individuale.**

Il giudizio della giuria è insindacabile.

Note tecniche

La presentazione dell'elaborato per le classi aderenti al progetto, concorrerà al punteggio finale. Ai fini del concorso non potranno essere utilizzati immagini e 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 di foto che ritraggono gli studenti e/o i docenti, l'insegnante, pena la non valutazione dell'elaborato, è tenuto/a a consegnare le liberatorie per l'utilizzo di tali immagini debitamente sottoscritte rispettivamente dai soggetti esercenti la potestà genitoriale. 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 (libro/diario).

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. Le scuole che non termineranno il quiz o non consegneranno l'elaborato entro i termini previsti otterranno la posizione più bassa nelle rispettive graduatorie.

Premi

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

In tutto n. 6 premi che consistono nell'assegnazione di un contributo da destinare alla realizzazione di una **visita/uscita in un Parco naturale o Area naturale protetta situati all'interno del territorio regionale**, con l'obiettivo di promuovere la qualità della vita in termini di benessere e salute e sensibilizzare le nuove generazioni sul valore e la necessità di cura del patrimonio ambientale e naturale del Veneto.

Il premio consiste nel rimborso delle spese sostenute e rendicontate per il trasporti degli studenti, la visita guidata e/o l'animazione con laboratori e attività all'aperto, fino a un importo massimo corrispondente al valore assegnato:

- 1° premio → € 800,00
- 2° premio → € 600,00
- 3° premio → € 450,00

Il Parco o Area naturale sarà scelta dalla scuola vincitrice tra quelle riportate nell'elenco reperibile sui seguenti siti web:

- http://www.parchiveneto.it/pages/i-parchi-del-veneto
- http://www.arpa.veneto.it/rete-ea/retedamb_aree.php

La comunicazione di assegnazione del premio alle classi vincitrici avverrà tramite e-mail. Le classi selezionate saranno invitate all'evento conclusivo di premiazione, previsto a maggio 2023 in un luogo da definirsi.
Il premio è usufruibile a partire dalla data di assegnazione con estensione nel corso dell'anno scolastico 2023/2024. In caso di impossibilità comprovata alla realizzazione di una visita/uscita in un Parco naturale o Area naturale protetta situati all'interno del territorio regionale, previo accordo con Arpav, è possibile richiedere la conversione del premio in un rimborso di equivalente valore per l'acquisto di beni e/o servizi didattici.

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
349-3702916 oppure 348-2410788

Privacy

Informativa sul trattamento dei dati personali ex artt.13 e 14 del Regolamento UE 2016/2019 (Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati)

In conformità alle disposizioni del Regolamento UE 679/2016 sulla "protezione delle persone fisiche, con riguardo al trattamento dei dati personali" (di seguito anche GDPR), ARPAV informa gli interessati di quanto segue, a norma degli artt. 13 e 14 del GDPR.

1. Finalità del trattamento

Il trattamento dei dati personali è effettuato dal Titolare per le finalità di seguito indicate:

a) raccolta dei dati di contatto per gestire l'attività istruttoria delle istanze presentate per partecipare alle iniziative indette da ARPAV, rivolte alle scuole e/o ai giovani, per la realizzazione di progetti finalizzati alla sensibilizzazione dei ragazzi sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS) dell'Agenda 2030 dell'ONU, sulla Strategia regionale per lo Sviluppo sostenibile del Veneto ad essa collegata, nonché per la promozione di buone pratiche e comportamenti, da attuare nella vita di tutti i giorni, attraverso le attività educative sui temi della sostenibilità ambientale;
b) gestione dei dati di contatto per la rilevazione aggregata delle presenze e delle attività previste nei progetti;
c) trattamento di dati personali consistenti in registrazioni audio, video, immagini, da cui si possa desumere l'identità dei partecipanti, per documentare le attività dei progetti e le eventuali cerimonie di premiazione o eventi finali, a mero scopo informativo, divulgativo, promozionale dell'attività istituzionale svolta.

2. Base giuridica del trattamento dei dati

Il trattamento dei dati personali di cui al punto 1, lett. a) e b), è necessario per l'esecuzione di compiti d'interesse pubblico (ex art. 6, par. 1, lett. e) del GDPR) e dei compiti previsti dall' art. 3, co. 2, lett.

v) della L.R. del Veneto, n. 32/1996 e dall'art 3, commi 1, lett. g) e 2 L. 132/1996, (ex art. 6, par. 1, lett. c) del GDPR).
Per le finalità del trattamento di cui al punto 1, lett. c), la base giuridica è il consenso (art. 6, co. 1 lett. a, GDPR) ed è richiesta specifica autorizzazione-liberatoria, ai sensi anche degli artt. 10 e 320 c.c. e degli artt. 96 e 97 della Legge sul diritto d'autore del 22.4.1941, n. 633, per l'utilizzo e/o riproduzione, a titolo gratuito, delle immagini degli interessati ripresi e per la ulteriore ed eventuale successiva diffusione delle immagini e degli audio video, nonché degli eventi e/o cerimonie di premiazione sui siti istituzionali e sui canali social, per finalità divulgative ed informative delle attività istituzionali svolte.
Il consenso prestato è comunque revocabile in qualunque momento e la revoca comporterà la rimozione delle immagini e audio dai siti internet e dai canali social ove sono pubblicati.

3. Tipologia e origine dei dati personali e conseguenze del mancato conferimento

I dati personali richiesti sono quelli strettamente necessari per le finalità di cui al punto 2. Di regola, vengono trattati dati personali di tipo comune, quali dati anagrafici e di contatto (nome, cognome, data di nascita, e-mail, recapito telefonico, indirizzo) ed eventuali foto, immagini, audio e video.
Il conferimento dei dati personali, quali foto, video e immagini, per successive finalità di divulgazione e di pubblicazione è meramente facoltativo.

4. Modalità di trattamento

Il trattamento è svolto dal Titolare e dai soggetti che agiscono sulla base di sue specifiche istruzioni, in ordine alle finalità e modalità del trattamento medesimo, in ottemperanza a quanto previsto dall'art. 29 del GDPR e dall'articolo 2-quaterdecies del D.lgs. 196/2003, ovvero da soggetti esterni nominati Responsabili del trattamento dal Titolare, ai sensi dell'art. 28 del GDPR, incaricati dell'organizzazione e gestione delle procedure concorsuali o che svolgono attività strumentali o accessorie agli stesse.
Il trattamento dei dati è effettuato in modo da garantirne sicurezza e riservatezza, mediante strumenti cartacei e informatici, adottando misure di sicurezza, tecniche e amministrative, atte a ridurre il rischio di perdita, uso non corretto, accesso non autorizzato.
Non sono utilizzati processi decisionali basati su elaborazioni automatiche, inclusa la profilazione.

5. Ambito di comunicazione e diffusione dei dati

I dati personali potranno essere comunicati anche ad altri soggetti pubblici, competenti a richiederli in esecuzione a quanto previsto dalla normativa vigente. Alcuni dati personali (nominativo e riprese audio-video) potranno essere resi pubblici e diffusi anche on line, nel rispetto di quanto previsto ai paragrafi precedenti.
I dati, di norma, non sono trasferiti in Paesi non appartenenti alla UE. Tuttavia, alcuni soggetti terzi, fornitori di servizi, potrebbero essere stabiliti in Paesi al di fuori dell'Unione Europea. In tali eventualità, il Titolare si assicurerà che siano adottate garanzie adeguate affinché il trasferimento avvenga in conformità a quanto previsto dal Capo V del GDPR.

6. Periodo di conservazione dei suoi dati

I dati personali raccolti per la partecipazione ai progetti in concorso, verranno conservati per il periodo necessario alla gestione della procedura concorsuale e di tutte le attività ad essa connesse o dipendenti, fatta salva l'instaurazione di eventuale contenzioso, nel qual caso il periodo di conservazione si prolungherà sino alla conclusione del contenzioso stesso.

7. Diritti dell'interessato

In relazione ai predetti trattamenti potranno essere da Lei esercitati i diritti di cui al Capo III del GDPR, agli art. 15 – 22, rivolgendosi al Dirigente Responsabile dell'Area Giuridica e Organizzativa, contattabile alla seguente e-mail aa@arpa.veneto.it

Qualora il trattamento dei dati personali non sia conforme al GDPR è possibile proporre reclamo al Garante per la Protezione dei Dati Personali, seguendo le indicazioni disponibili al sito web www.garanteprivacy.it

Si informa inoltre che:
Il Titolare del trattamento dei dati è ARPAV, contattabile ai seguenti recapiti:
Via Ospedale Civile n. 24, 35121 – Padova, e-mail: aa@arpa.veneto.it

Il Responsabile della Protezione dei Dati (DPO) di ARPAV, al quale rivolgersi per gli aspetti inerenti al trattamento dei propri dati personali, è contattabile al seguente indirizzo e-mail: dpo@arpa.veneto.it