

ARPAV e la rete per l'Informazione Formazione ed Educazione Ambientale della Regione del Veneto

Promuovono

Progetto *“Consumi sostenibili e alimentazione”* Gioco a premi *“Caccia al Consumo”*

REGOLAMENTO DEL GIOCO



progetto finanziato con fondi IN.F.E.A.
Ministero dell' Ambiente

PREMESSA

Il progetto **Consumi sostenibili e alimentazione**, promosso da ARPAV, dalla rete per l'Informazione Formazione ed Educazione Ambientale della Regione del Veneto e finanziato con fondi IN.F.E.A., nasce con l'obiettivo di sensibilizzare i cittadini della Regione sulle tematiche relative alla sostenibilità, ai consumi, all'alimentazione, alla biodiversità ed alle tematiche della riduzione degli sprechi alimentari.

Dalle indicazioni emerse dalla Settimana DESS 2012 e dalle indagini di ARPAV (www.arpa.veneto.it) sui cittadini del Veneto si evidenzia una crescente preoccupazione generale in merito alla gestione delle risorse naturali, alla riduzione degli sprechi, alla necessità di vivere secondo modelli di produzione e consumo equi e sostenibili, la riduzione degli imballaggi, il recupero delle tradizioni e dei saperi popolari.

Il gioco a premi *"Caccia al Consumo"* si propone come un'occasione ludico-didattica ed interattiva per portare all'attenzione degli studenti, delle scuole di ogni ordine e grado della Regione del Veneto, le tematiche collegate ai consumi, all'alimentazione ed agli sprechi.

ART. 1: Destinatari

Il gioco è rivolto agli studenti della Regione del Veneto, ed in particolare a:

- classi III, IV e V delle scuole primarie del Veneto, di seguito identificate come *elementari*
- tutte le classi delle scuole secondarie di primo grado del Veneto, di seguito identificate come *medie*
- tutte le classi delle scuole secondarie di secondo grado del Veneto, di seguito identificate come *superiori*.

ART. 2: Oggetto del Gioco a premi

Il gioco è creato secondo il modello dei quiz a risposta multipla. Saranno premiate le classi che riusciranno ad accumulare il maggior punteggio rispondendo correttamente a 25 domande inerenti alle seguenti tematiche: ALIMENTAZIONE, CONSUMI, SPRECHI, ENERGIA e BUONE PRATICHE¹.

Per ogni ordine di scuola (primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado) è previsto un quiz differente, che premierà le prime 3 classi che si classificheranno con il maggior punteggio ottenuto².

ART. 3: Come partecipare

Il gioco a premi verrà realizzato in 4 fasi distinte:

- A. registrazione al gioco per la classe
- B. gioco
- C. creazione della classifica finale
- D. premiazione delle classi vincitrici

Fase A: fase di registrazione al gioco per la classe

La fruizione del gioco è subordinata ad una iscrizione online, al seguente indirizzo: <http://www.sestantedivenezia.it/iscrizione> da parte dell'insegnante referente che seguirà la classe il giorno del gioco.³

L'iscrizione e la partecipazione al gioco è gratuita.

Le iscrizioni saranno aperte dal 7 MARZO 2014 al giorno 30 MARZO 2014 alle ore 13.00 termine oltre il quale non saranno accettate altre adesioni.

¹ La bibliografia di riferimento utilizzata per redigere le domande del concorso è disponibile sul sito del SESTANTE DI VENEZIA, al seguente link: <http://www.sestantedivenezia.it/bibliografie>

² Per i criteri di valutazione vedi ART. 4

³ Al momento dell'iscrizione l'insegnante dovrà inserire una mail di riferimento che potrà essere utilizzata solo per una classe, poiché la stessa verrà anche utilizzata come USER ID al momento del gioco. Nel caso in cui più classi della stessa scuola volessero partecipare al gioco dovrà essere cura di insegnanti differenti effettuare l'iscrizione per ogni singola classe (un insegnante per classe-una classe abbinata ad un insegnante)

Al momento della registrazione, l'insegnante dovrà inserire i seguenti dati⁴:

- nome e cognome dell'insegnante*
- e-mail che fungerà anche da USER ID*
- password*
- n° di cellulare*
- tipologia di scuola per cui si sta iscrivendo la classe (elementare, media o superiore)*
- nome della scuola *
- telefono della scuola*
- email della scuola
- nome del dirigente
- email del dirigente
- comune della scuola*
- provincia della scuola*
- classe che si sta iscrivendo*
- sezione della classe*

al termine della registrazione verrà inviata una email di conferma di avvenuta registrazione.

n.b. l'organizzazione non sarà responsabile degli eventuali errori di inserimento dati nella fase di registrazione anche nel caso in cui questi precludano alla partecipazione al gioco stesso.

Fase B: fase del gioco

il giorno in cui la classe giocherà, dovrà avere a disposizione un **pc, uno smartphone o un Tablet connessi ad internet**⁵. In caso contrario non sarà possibile giocare.

Il gioco avverrà in giornate diverse per ogni ordine di scuola. Ogni classe avrà un tempo massimo per concludere la prova. Nello specifico:

Data di gioco	Tempo massimo per conclusione	Orario di attivazione del gioco	Ora di disattivazione gioco
<i>Primarie (III^a, IV^a e V^a)</i>			
8 Aprile 2014	120 minuti	Ore 9,00	Ore 15,00
<i>Secondarie di primo grado (medie)</i>			
10 aprile 2014	120 minuti	Ore 9,00	ore 13,00
<i>Secondarie di secondo grado (superiori)</i>			
11 aprile 2014	120 minuti	Ore 9,00	ore 13,00

Fase C: creazione della classifica finale

Vedi art. 4

Fase D: premiazione delle classi vincitrici

Vedi art. 5

⁴ I dati con * sono obbligatori per iscriversi

⁵ Si richiede un collegamento ad internet e l'utilizzo di browser aggiornati per la navigazione. È possibile connettersi con qualunque browser che utilizza l'ultima versione scaricabile da internet.

ART. 4: Criteri di valutazione e premiazione

Per ogni ordine di scuola partecipante sono state predisposte delle domande per le quali ci sarà una sola risposta corretta.

Le domande potranno essere formulate secondo le seguenti modalità:

- scelte multiple
- abbinamento/correlazione
- ordinamento
- vero o falso /si o no

Ad ogni classe partecipante verranno sottoposte 25 domande che potranno avere diversi gradi di difficoltà.

Ogni risposta corretta varrà 4 punti.

In caso di risposta errata o mancante, il valore sarà 0 punti.

Nel caso in cui la classe non dovesse riuscire a terminare tutte le domande nel tempo a disposizione, verranno prese in carico solo le risposte effettivamente inviate.

Si considera la presenza degli insegnanti come un importante ed indispensabile supporto alla classe nello svolgimento del gioco e, per quanto possibile, alla piena partecipazione di tutti gli alunni.

L'insegnante dovrà, dunque, aver cura di stimolare la classe affinché si instauri un atteggiamento competitivo finalizzato anzitutto al raggiungimento dell'obiettivo didattico sotteso al gioco stesso.

Al termine del gioco la classe partecipante otterrà un punteggio che lo posizionerà nella classifica finale. A parità di punteggio vincerà la classe che avrà ottenuto il risultato nel minor tempo⁶.

In caso di ulteriore parità, vincerà la classe che si sarà iscritta per prima.

ART. 5: Premiazione delle classi vincitrici

Nei giorni seguenti alla realizzazione del gioco verrà redatta, da parte degli organizzatori, la classifica finale che sarà pubblicata sul sito di ARPAV www.arpa.veneto.it. I vincitori riceveranno inoltre comunicazione con e-mail.

La premiazione avverrà a Padova in data da definire.

ART. 6: Premi

Verranno premiate le prime 3 classi classificate, per ogni ordine di scuola (elementari, medie e superiori).

Le classi premiate riceveranno la possibilità di realizzare un laboratorio didattico presso la loro scuola, consistente in un gioco di ruolo sul tema della sostenibilità. Nelle classi vincitrici delle scuole elementari e medie il laboratorio durerà circa 2 ore. Per le classi superiori il laboratorio durerà circa 4 ore.

Un ulteriore premio verrà aggiudicato alla classe che si sarà classificata 1^a assoluta tra tutte le categorie (la classe che avrà ottenuto il più alto punteggio nel minor tempo), aggiudicandosi una escursione di 1 giornata in barca ecosostenibile, in Laguna di Venezia.

Il "ritiro" del premio verrà concordato tra gli organizzatori e l'insegnante referente della classe, una volta comunicata la classifica ufficiale.

ART. 7 trattamento dei dati personali

Si informa che i dati personali forniti dai concorrenti saranno utilizzati per le attività relative alle finalità istituzionali o promozionali di ARPAV, dell'ufficio Informambiente del Comune di PD e della società organizzatrice del gioco Sestante di Venezia Soc. Coop., secondo quanto previsto dalla normativa vigente in materia di privacy.

⁶ Il tempo decorrerà dal momento in cui si avrà a disposizione la prima domanda a cui rispondere. L'organizzazione declina ogni responsabilità per ritardi nei tempi dovuti a problemi di collegamento ad internet della classe partecipante.

L'iscrizione al concorso implica l'accettazione del regolamento in tutte le sue parti e autorizza il trattamento dei dati contenuti nella stessa da parte di ARPAV, dell'ufficio Informambiente del Comune di PD e della società organizzatrice del gioco Sestante di Venezia Soc. Coop., nel rispetto della normativa vigente in materia di privacy.

In caso di controversie il Foro competente sarà quello di Venezia.

Per qualsiasi ulteriore informazione riguardo all'iniziativa contattare la segreteria organizzativa del Sestante di Venezia Soc. Coop all'indirizzo info@sestantedivenezia.it o telefonicamente al 041 2413987 dalle ore 9 alle 13 (lun-ven).