



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Campania
Direzione Generale

Prot. MIURAOODRCA.UFF.8 – 15976/U

Napoli, 27 ottobre 2008

Ai Dirigenti Scolastici
delle scuole Secondarie di I grado
della regione Campania
Loro Sedi

Oggetto: Bando di concorso “*EcoLogicaCup*” – anno scolastico 2008/09

Si porta a conoscenza delle SS.LL. che con nota AOODGOSn.10783 del 13 ottobre 2008, il Dipartimento per l'Istruzione del MIUR ha comunicato che l'O.E.S.E.M. (Osservatorio su Ecologia e Salute degli Ecosistemi Mediterranei di Otranto) in collaborazione con Dida Lab., Di.S.Te.B.A. , DII dell'Università del Salento, Società Italiana di Ecologia (S.It.E.), WWF Oasi e Kataweb, organizzano la seconda edizione della competizione nazionale di ecologia a squadre su internet, denominata “*EcoLogicaCup*”.

La manifestazione è rivolta agli **alunni degli istituti di istruzione secondaria di primo grado** e vuole contribuire a rafforzare il ruolo che l'ecologia necessariamente deve avere, sia nell'insegnamento e nell'apprendimento delle discipline scientifiche, sia nei processi di acquisizione di valori di riferimento che concorrono alla formazione di ogni cittadino.

Qui di seguito si riporta il Bando di Concorso ma ulteriori informazioni relative alle modalità di iscrizione sono reperibili direttamente sul sito internet dedicato: <http://www.ecologicacup.unile.it> .

I

Le SS.LL. sono pregate di dare ampia diffusione alla presente nota.

L'occasione è gradita per porgere i più cordiali saluti.

Il Direttore Generale
F/to Alberto Bottino

(allegato Bando)

GDC

Regolamento EcologicaCup 2009

La modalità di partecipazione alla seconda edizione della competizione nazionale di ecologia a squadre su internet “*EcoLogicaCup*” è la seguente:

- ogni scuola secondaria di primo grado può iscrivere una o più squadre; ogni squadra può comprendere da 12 (min.) a 40 (max.) alunni ciascuna e un allenatore-insegnante della scuola;
- la squadra deve preferibilmente includere alunni di classe prima, di seconda e di terza e deve avere una struttura organizzata con compiti specifici: un capitano che organizza il lavoro del gruppo, un addetto al computer che è responsabile dell'inserimento delle risposte e i giocatori che concorrono assieme al capitano e all'addetto al computer alla risoluzione dei quesiti;
- ogni squadra è coordinata e allenata da un professore che fa da docente referente per la squadra;
- ogni squadra deve avere a disposizione un'aula, o un laboratorio, riservato esclusivamente alla competizione;
- l'iscrizione deve essere effettuata dal docente referente (l'allenatore della squadra) e avviene esclusivamente compilando un modulo disponibile on-line sul sito web www.ecologicacup.unile.it; **l'iscrizione deve pervenire entro il 31 marzo 2009**; non sono previste spese di partecipazione né per la scuola né per gli studenti. Successivamente all'iscrizione il docente referente e il dirigente scolastico ricevono un gruppo di 3 password, una per modificare i dati di iscrizione, una per gli allenamenti e una per la gara. La password per gli allenamenti può essere custodita dall'insegnante affinché la squadra si alleni sotto la sua supervisione oppure può essere comunicata a ogni studente, in modo che ciascuno possa allenarsi anche da casa; è importante però ricordare che ogni domanda può essere aperta, per dare la risposta, una sola volta; se un alunno risponde da casa a tutte le domande nessun altro potrà rispondere. La password per la gara è custodita dal docente-allenatore e resta segreta fino al giorno della gara;
- l'allenatore aiuta gli alunni nelle fasi di organizzazione, iscrizione e allenamento della squadra;
- gli allenamenti possono essere fatti in qualsiasi momento sia a scuola sia fuori dalla scuola. I quesiti sono analoghi a quelli della gara e i punteggi sono calcolati allo stesso modo;
- **la gara si svolgerà presumibilmente nel mese di aprile 2009** in un'unica sessione, dalle 9.00 alle 12.30, secondo il seguente programma:
9.00 - 9.30: i concorrenti prendono posto davanti al computer di gara e ciascuno con il proprio ruolo (capitano, operatore, risolutore). L'operatore inserisce il nome della squadra e la password di gara del proprio gruppo.
9.30 – 12.30: tutte le squadre iscritte hanno accesso ai quesiti;
- il docente allenatore durante la gara partecipa rimuovendo eventuali problemi di connessione o di malfunzionamento del computer. Il docente è responsabile della valenza didattica dell'iniziativa, sia nei confronti dei propri studenti sia nei confronti degli organizzatori della gara e si impegna ad evitare eventuali comportamenti antisportivi dei propri allievi. Durante la gara, l'allenatore può connettersi su un altro computer non utilizzato per la gara per visualizzare in tempo reale la classifica generale e incoraggiare la propria squadra ad ottenere la prestazione massima;
- ogni studente durante lo svolgimento della gara collabora con il proprio gruppo per cercare di risolvere correttamente nel minor tempo possibile il maggior numero di quiz. Può utilizzare, calcolatrici, software, libri e quanto altro ritiene necessario; non può comunicare né a voce, né al telefono, né in Chat, né per e-mail con persone che non fanno parte della propria squadra, non può chiedere aiuto al proprio allenatore per la risoluzione degli esercizi;
- genitori, parenti, amici e conoscenti possono connettersi via Internet alla pagina dei punteggi che sarà aggiornata in tempo reale e assistere allo svolgimento della gara;

- le risposte ai quesiti saranno sempre parole intere o lettere in modo da consentire la valutazione automatica delle risposte. La possibilità di vedere in tempo reale la classifica complessiva della gara e le singole classifiche per categorie renderà la competizione particolarmente interattiva e partecipativa;
- la valutazione dei quesiti sarà effettuata sia in base al livello di difficoltà del quesito sia in base al tempo impiegato per risolverlo. Per ciascun quiz verrà indicato il livello di difficoltà, da 1 a 5, espresso graficamente in stelline. Da quando il quiz verrà aperto ci saranno 2 minuti di tempo per leggerlo con attenzione e discuterlo con i compagni di squadra, in questo lasso di tempo il computer non accetterà risposte e se si cercherà di dare la risposta il quesito risulterà nullo. Ciò obbligherà gli studenti a leggere con cura il testo e a discutere con i compagni prima di rispondere. Dopo i 2 minuti di lettura e condivisione del quiz, partirà un cronometro che si fermerà quando l'addetto al computer inserirà e confermerà la risposta in maniera definitiva. Il tempo di risoluzione dell'esercizio e quindi il punteggio ottenuto non dipenderà dalla velocità di connessione del computer di gara ma esclusivamente dal tempo intercorso tra quando il computer della squadra riceverà il quesito e quando l'operatore premerà il bottone di conferma della soluzione. Il punteggio per ciascun quiz partirà dal livello di difficoltà del quesito (numero di stelline) e diminuirà con il trascorrere del tempo fino alla conferma della risposta. Il punteggio della squadra sarà dato dalla somma dei punteggi dei quiz risolti da ogni gruppo. La classifica sarà elaborata contemporaneamente alla prova e potrà essere visualizzata in qualsiasi momento della gara. Per evitare distrazioni sarà preferibile che la classifica sia visualizzata soltanto dall'allenatore e su un altro computer;
- la squadra vincitrice della gara sarà quella che avrà ottenuto il punteggio massimo. Sono stati previsti riconoscimenti alla: squadra prima classificata, alla squadra seconda classificata, alla squadra terza classificata, alla migliore scuola, (cioè la scuola che avrà ottenuto il punteggio massimo dato dalla somma dei punteggi di tutte le squadre presentate), alla squadra che si è allenata di più;
- la proclamazione dei vincitori avverrà alcuni giorni dopo lo svolgimento della gara. Per tutte le squadre che si qualificheranno ai primi posti, la giuria accerterà che l'iscrizione e lo svolgimento della gara siano state conformi alle regole.