



CONCORSO *APPRENDERE CON LA TECNOLOGIA* Prima edizione - a. s. 2014/2015

Premessa

I nostri alunni nascono, crescono ed apprendono in una società caratterizzata da una maggiore complessità comunicativa che si manifesta anche nella progressiva diminuzione della demarcazione tra confini fisici e mentali, tra residenze anagrafiche e residenze virtuali. Un ambiente complesso, nel quale convivono ricchezza di messaggi, varietà di culture, sviluppo delle conoscenze della tecnologia, dell'informazione e della ricerca scientifica.

Gli strumenti digitali, informatici e telematici rappresentano, indubbiamente, un valore aggiunto nella pratica didattica quotidiana che non può più essere ignorato.

Il progetto

La comunità Docenti Virtuali propone, la prima edizione del concorso *“Apprendere con la tecnologia”* con l'obiettivo di far emergere le esperienze di didattica digitale più significative e innovative sviluppate dalle scuole di tutto il territorio nazionale, promuovendone la messa in rete e favorendo la diffusione dell'innovazione tecnologica. Il concorso è rivolto agli studenti delle scuole primarie e secondarie di I e II grado.

Art.1 Oggetto

Per partecipare al concorso è richiesta la realizzazione di un prodotto multimediale. I progetti potranno riguardare diversi aspetti della didattica e differenti discipline e dovranno prevedere l'utilizzo di tecnologie varie, in maniera combinata o singola e dimostrare come l'utilizzo delle tecnologie abbia innovato e migliorato la didattica in classe.

Art.2 Gruppo partecipante

Ogni lavoro potrà essere presentato:

- dalla classe nella sua totalità;

- da un gruppo di studenti appartenenti ad una sola classe;
- da un gruppo di studenti appartenenti a classi diverse dello stesso istituto.

Gli studenti si dovranno coordinare e presentare l'elaborato con almeno un docente referente.

Art.3 Adesione al bando

Ogni gruppo partecipante deve effettuare l'adesione entro e non oltre **31 dicembre 2014**, attraverso la compilazione del modulo on-line disponibile sulla pagina Facebook di [Docenti Virtuali](#)

Entro una settimana dall'adesione i partecipanti riceveranno una e-mail di conferma dell'iscrizione e note tecniche relative ai formati e alle modalità di visualizzazione e fruizione dei prodotti realizzati.

Art.4 Termine ultimo di ricezione

I lavori dovranno pervenire all'indirizzo di posta elettronica apprendereconlatecnologia@gmail.com accompagnati da un abstract in formato word/odp o pdf (non saranno accettati altri formati), entro e non oltre il **31 Marzo 2015**.

Il nome del file dovrà essere così impostato: **Apprendereconlatecnologia.titoloelaborato.luogo** (nome della città).

Art.5 Documenti da inviare

- prodotto realizzato;
- abstract esplicativo del prodotto realizzato;
- denominazione, indirizzo completo, telefono, fax, e-mail della scuola;
- nome e cognome del docente referente;
- nome e cognome del dirigente dell'istituto;
- autorizzazione all'uso divulgativo gratuito dell'elaborato sottoscritta dall'insegnante referente e/o dal Dirigente Scolastico.

Art.6 Modalità di invio degli elaborati

Via posta elettronica a apprendereconlatecnologia@gmail.com. Nel caso le dimensioni dell'elaborato non permettano l'invio via e-mail possono essere utilizzati altri servizi (cloud) in grado di gestire file pesanti, indicando il link per effettuare il download (**per dettagli sui formati digitali accettati e sulle modalità di invio si rimanda alla mail indicata all'art. 3**)

Art.7 I progetti premiati dal concorso

Saranno selezionati e premiati:

- 3 progetti per la scuola primaria;
- 3 progetti per la scuola secondaria di primo grado;
- 3 progetti per la scuola secondaria di secondo grado.

I progetti saranno selezionati sulla base delle valutazioni di una giuria tecnica e delle votazioni dirette on-line sia parte degli studenti che dei docenti. Per votare on-line è necessario accedere al portale www.repositorymultimediale.com/

Indicatori di valutazione	Punteggio
Giuria tecnica	70/100
Numerosità di “Mi piace” ottenuti dagli utenti visitatori sul portale web http://www.repositorymultimediale.com/concorso-apprendere-con-la-tecnologia/	30/100

Una giuria tecnica selezionerà e valuterà gli elaborati vincitori delle rispettive categorie.

La giuria è composta da:

Prof. Fiorentino Di Ruggiero - INDIRE

Prof.ssa Lucia Abiuso - USR Calabria

Dirigente scolastico: Dott.ssa Laura Biancato - DS Istituto Comprensivo “G. Giardino” Mussolente (VI) - Presidente CTSS Bassano del Grappa - Asiago

Prof.ssa Anna Pietra Ferraro - Docente Scuola primaria

Prof.ssa Iolanda Caponata - Docente scuola secondaria di I grado

Prof. Gennaro Piro - Docente scuola secondaria di II grado

Prof. Panagiote Ligouras - Docente scuola secondaria di II grado

Art.8 Vincitori

Ad Aprile i lavori potranno essere sottoposti al giudizio del pubblico che potrà prenderne visione in un'apposita vetrina online. Durante il mese di Maggio i prodotti che avranno avuto un maggior indice di gradimento saranno sottoposti al giudizio insindacabile della Giuria Tecnica che li valuterà in base ai seguenti criteri:

- originalità;
- utilizzo di strumenti e/o didattiche innovative;
- coinvolgimento di più discipline curriculari;
- numero di docenti/classi/studenti coinvolti;
- utilizzo consapevole della rete e delle tecnologie;
- aspetti artistici.

Art.9 Giornata conclusiva e premiazione

Gli autori dei progetti selezionati quali vincitori (tre per ogni ordine di scuola) saranno invitati (viaggio e soggiorno a loro carico) ad esporre il proprio lavoro al III Meeting "*Docenti Virtuali*", previsto per il mese di giugno 2015.

A tutti gli studenti delle classi vincitrici verrà consegnato un **Attestato di Merito**.

Alla classe o al gruppo inserito nella graduatoria di merito sarà consegnato un dispositivo **Reader dotato di Ebook**.

Ai docenti referenti degli elaborati dichiarati vincitori, verrà data la possibilità di conseguire gratuitamente una **Certificazione** inerente le competenze digitali.

Durante il Meeting, ogni gruppo/classe avrà a disposizione uno spazio appositamente predisposto sia per la presentazione del progetto realizzato che per far conoscere la propria scuola.

Art.10 Comunicazione e diffusione

Il gruppo *Docenti Virtuali* si riserva il diritto di utilizzare tutte le opere pervenute **per finalità educative e didattiche** (come ad esempio pubblicazioni, CD Rom, etc.), senza richiedere ulteriori consensi ai realizzatori, rispettando comunque la normativa relativa alle citazioni delle fonti ed eventuali tipologie di licenze CC.

Il Gruppo

Docenti Virtuali