

MENSILE PER INSEGNANTI GENITORI E STUDENTI FONDATA DA ALFREDO VINCIGUERRA
GENNAIO 2017 - NUMERO 568 - ANNO XLII - EURO 5,00

TUTTOSCUOLA

SPECIALE
CARD DOCENTI
A CHI VA? PERCHÈ? LE NOVITÀ

LA SCUOLA
IN OSPEDALE
**E IL RUOLO DELLE TECNOLOGIE
NELLA DIDATTICA INCLUSIVA
DEGLI STUDENTI HOMEBOUND**

2017



→ PONTI
→ MOBILITÀ
→ CONCORSO

Poste Italiane Spa - Sped. Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Roma





.itContest: un concorso per le scuole dedicato al .it

di Giorgia Bassi e Beatrice Lami

La nuova iniziativa della Ludoteca del Registro .it (www.ludotecaregistro.it) si chiama .itContest, un concorso dedicato ai nomi a dominio .it che nel 2017 festeggeranno 30 anni. Era, infatti, il 23 dicembre 1987 quando a Pisa precisamente all'Istituto Cnuce del Cnr, veniva registrato il primo dominio internet italiano, cnr.it. *“Siamo davvero felici - spiega la responsabile del progetto Ludoteca, ing. Anna Vaccarelli - di festeggiare il .it con un concorso dedicato alle giovani generazioni che rappresenta il futuro della Rete, intesa soprattutto come una grande opportunità di crescita per l'intera società”*. Lo spirito che muove l'iniziativa è perfettamente in linea con la Ludoteca, la sezione educational del Registro .it, che dal 2012 è impegnata a portare nelle classi primarie di tutto il territorio nazionale la cultura digitale, nel senso di bagaglio di conoscenze e valori legati all'utilizzo “consapevole” della Rete, lavorando anche sui docenti, spesso non pronti ad affrontare in classe questi temi. Proprio pensando alle loro esigenze, la Ludoteca ha creato la web app Internetopoli (www.internetopoli.it), uno strumento didattico, strutturato come un gioco a livelli, che proponetutti gli argomenti

cruciali legati a Internet, dalle basi del funzionamento fino alla sua storia e alle regole per un utilizzo sicuro. L'app è stata anche inserita nel kit multimediale distribuito dal Miur in occasione dell'Internet Day il 29 aprile scorso e, ad oggi, è già stata utilizzata da oltre 6000 utenti, per la maggior parte insegnanti.

“Vorremmo che l'.itContest, aperto alle scuole primarie e al primo anno delle scuole medie, - continua l'ing. Vaccarelli - rappresentasse per i docenti un'ulteriore occasione per scoprire o approfondire il mondo di Internetopoli, un buon punto di partenza per mettere a fuoco i temi del concorso e trasmetterli alla classe. I bambini poi faranno la differenza, raccontandoci la loro idea di Rete o le loro esperienze legate al mondo dei domini e dei siti .it. Siamo sicuri che, ancora una volta, i piccoli internauti riusciranno a sorprenderci.” Per partecipare all'.itContest, gli insegnanti dovranno iscriversi sul sito www.contest.internetopoli.it e inviare gli elaborati di una classe o di un gruppo di alunni (in forma di testo scritto, elaborato grafico, progetto multimediale o fotografia) entro il 7 aprile 2017. La scuola che avrà realizzato il progetto più innovativo e originale sarà premiata con 1.000 euro da utilizzare per l'acquisto di materiale tecnologico utile alla didattica. Non resta che augurare in bocca al lupo a tutti i partecipanti!

.itContest: istruzioni per partecipare

DESTINATARI

Studenti di tutte le classi della scuola primaria e della prima classe della scuola secondaria di primo grado. I partecipanti potranno concorrere in qualità di gruppi di studenti, classi singole o gruppi di classi. In ogni caso il titolare del premio sarà sempre la scuola di riferimento. Ciascuna classe o gruppo dovrà essere obbligatoriamente rappresentato da un insegnante che potrà supportare gli studenti nella realizzazione dell'elaborato. Il Concorso è rivolto a tutte le scuole del territorio nazionale.

TIPOLOGIA ELABORATI DA INVIARE

Sono ammesse al Concorso quattro tipologie di elaborati:

- elaborato grafico: disegno, fumetto, infografica
- elaborato fotografico
- elaborato testuale: racconti, articoli
- elaborato multimediale: video, presentazione, visual.

Tutte le operazioni connesse alla procedura di iscrizione e di invio degli elaborati dovranno essere svolte obbligatoriamente dall'insegnante referente, tramite l'accesso all'apposita sezione dedicata al concorso presente sul sito www.contest.internetopoli.it.

Ogni referente potrà presentare uno o più progetti, a nome di una o più classi o di uno o più gruppi.

PREMIO

L'elaborato vincitore riceverà un premio in denaro del valore di 1000,00 (mille) euro che sarà destinato alla scuola di appartenenza degli autori per l'acquisto di materiale didattico e/o tecnologico. Sono inoltre previste menzioni speciali dedicate alle diverse tipologie di elaborati che saranno premiate con la consegna di un "Gadget kit" della Ludoteca del Registro .it.

CALENDARIO

- lancio 14 novembre 2016
- chiusura il 7 aprile 2017
- messa on line degli elaborati selezionati 20 aprile 2017
- valutazione elaborati da parte della Commissione entro 19 Aprile 2017
- pubblicazione e comunicazioni esiti entro 3 maggio 2017
- cerimonia di premiazione a maggio a Pisa in data da stabilire

Bando completo disponibile all'indirizzo: www.contest.internetopoli.it