

EcoLogicaCup: SCUOLE ITALIANE IN GARA ON-LINE

AL VIA LA PRIMA COMPETIZIONE NAZIONALE DI ECOLOGIA A SQUADRE SU INTERNET

"EcoLogicaCup", giunta alla terza edizione in fase di attuazione, è organizzata da O.E.S.E.M. (Osservatorio su Ecologia e Salute degli Ecosistemi Mediterranei – Otranto) in collaborazione con DIDA-Lab, Di.S.Te.B.A. dell'Università del Salento, S.it.e (Società Italiana di Ecologia) e Repubblica, del Gruppo editoriale L'Espresso.

È la prima gara nazionale di ecologia a squadre completamente on line, che nasce con lo scopo di rendere fruibili le tematiche ecologiche e di educazione ambientale al gruppo target “scuola”, poiché i giovani costituiscono la componente sociale più recettiva ai valori ambientali, più pronta a modificare di conseguenza i propri comportamenti e a promuovere un cambiamento in positivo anche dei comportamenti delle altre fasce generazionali.

L'idea della “gara” a squadre ha il fine di tentare, attraverso la competizione, di incentivare l'interesse e stimolare l'approfondimento dei ragazzi rispetto alle problematiche ecologiche che purtroppo, ad oggi, sono solo marginalmente affrontate dalle programmazioni curriculari. Strutturalmente, le attività di educazione ambientale condotte dalle università o istituti di ricerca con le scuole hanno l'obiettivo di tradurre l'attività di ricerca scientifica sui temi della salute degli

ecosistemi, della conservazione e della sostenibilità, in proposte didattiche per gli studenti più giovani della scuola, con lo scopo di diffondere la consapevolezza del valore che gli ecosistemi acquatici ricoprono nella biosfera e di rafforzare il legame tra i più giovani ed il loro territorio.

Attività di questo tipo presentano purtroppo dei limiti: sono generalmente puntiformi ed hanno confini ristretti. L'insegnamento, invece, non può più restare vincolato né alla sola interazione tra studenti e docenti, né alle sole aule scolastiche. Gli strumenti tecnologici permettono una più ampia interazione tra gruppi di persone, che può rendere l'insegnamento un'esperienza maggiormente formativa. Inoltre, l'uso di Internet, se guidato da un lato dagli insegnanti della classe e dall'altro da organizzazioni scientifico-culturali (università, associazioni di insegnanti, testate giornalistiche qualificate), permette di rendere l'apprendimento non un processo accidentale e casuale, ma guidato e finalizzato. Da qui l'idea di organizzare questa competizione online.

Anche quest'anno nel realizzare tale iniziativa abbiamo l'appoggio del Ministero dell'Istruzione, che sostiene l'intervento con una divulgazione nelle scuole attraverso apposite note ministeriali. Le scuole che hanno partecipato alla gara nelle passate edizioni hanno palesato coinvolgimento, entusiasmo e sensibilità verso l'iniziativa, sia da parte del corpo docente che da parte degli studenti coinvolti. Uno dei nostri propositi è che l'iniziativa cresca sempre più, divenendo davvero un'opportunità di crescita, sensibilizzazione ed arricchimento, non soltanto per le scuole, che, con nostro grande piacere, hanno già partecipato, ma anche per tutti gli altri istituti che vorranno unirsi a noi da questa edizione.

Aperta agli studenti di tutte le classi della scuola secondaria di primo grado (media inferiore), "**EcoLogicaCup**" ha l'obiettivo di stimolare l'interesse dei giovani nei confronti dell'ecologia, sviluppare la collaborazione in gruppo attraverso la rete Internet, incentivare l'uso consapevole e formativo delle tecnologie informatiche, favorire l'integrazione di conoscenze scientificamente corrette

sull'ecologia degli ecosistemi naturali e sulla educazione ambientale che rispondono alle esigenze di vita dei ragazzi, in quanto persone che esercitano nella società un ruolo costruttivo, basato sulla riflessione.

"EcoLogicaCup" vuole, inoltre, colmare una lacuna di contenuti per le attività di laboratorio, attività integrative e interdisciplinari. Per queste attività, infatti, l'insegnante può non avere molte proposte che provengano dai libri di testo o da altri materiali a sua disposizione. Inoltre le tecnologie informatiche (in primis Internet) non sono proposte come esperienze fini a se stesse, ma come strumenti di mediazione di contenuti disciplinari. Se si pensa poi che attualmente l'uso delle tecnologie e delle esperienze formative con tecnologie avanzate sembrano riguardare esclusivamente la scuola superiore, ormai dotata di diversi laboratori di informatica, connessioni a Internet e altro, mentre nella scuola secondaria di primo grado la cura dei laboratori e delle connessioni a Internet sono spesso lasciate a pochi volontari, è facile capire come questa gara può servire per tenere aggiornati e funzionanti i laboratori e le connessioni a Internet, spingendo a cercare di colmare il gap tecnologico con le scuole superiori. Infine, la gara, condotta con una modalità libera e aperta a tutti, permette agli studenti di orientarsi nella scelta della scuola di secondo grado in base alla propria passione e/o capacità per le materie scientifiche.

Gli argomenti che saranno affrontati in questa edizione come tematiche di approfondimento e su cui si alleneranno e successivamente "sfideranno" i ragazzi, saranno i cambiamenti climatici, le lagune mediterranee, la biodiversità e la competizione, sempre tenendo presente la linea guida scelta: dare una visione diversa dell'ecologia, 'dall'interno', partendo dall'osservazione che l'uomo è uno dei tanti organismi che popolano la Terra, al fine di spiegare i meccanismi, anche complessi, attraverso cui i nostri comportamenti sono collegati agli equilibri biologici su cui il pianeta si regge, influenzandoli più di qualsiasi altra specie. Inoltre, gli argomenti già trattati nelle scorse edizioni sono a disposizione sul sito di EcoLogicaCup (i rifiuti, l'energia, l'acqua, case nidi e tane, luci e ombre, aree marine protette), insieme a spunti per esperienze pratiche guidate.

Per gli studenti l'approccio all'ecologia diviene più semplice se viene letta nelle cose comuni, della vita di tutti i giorni di una delle specie animali presenti sulla terra. Perché il clima sta cambiando? Cosa significherà per le specie viventi? In che misura l'uomo con le sue azioni ne è responsabile? Cos'è la biodiversità e perché è così importante per preservare la salute del nostro pianeta?

REGOLAMENTO

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 30 (max.) alunni ciascuna e un allenatore-insegnante della scuola;
- la squadra può essere composta da alunni provenienti dalla stessa classe o da classi diverse;
- ogni squadra ha 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 ed i giocatori che concorrono assieme al capitano ed 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 che, da quest'anno può essere coadiuvato da un allenatore in seconda;
- l'allenatore in seconda è uno studente che ha partecipato a precedenti edizioni e che ha acquisito il 'patentino' superando la **selezione**;

- 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 online [a questo indirizzo](#)
- **L'iscrizione deve pervenire entro il 31 marzo 2010**; 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 e l'eventuale allenatore in seconda aiutano 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 novità di quest'anno sono le premiazioni intermedie previste per le squadre che si allenano di più: già 10 squadre il 9 febbraio hanno vinto la felpa di EcoLogicaCup. La seconda premiazione intermedia per altre 10 squadre è prevista per il 9 marzo. La classifica si aggiorna in tempo reale permettendo alle squadre di conoscere la propria posizione.

- ai fini della gara relativa alle scuole vengono sommati i punteggi ottenuti dalle tre migliori squadre tra tutte quelle iscritte dalla stessa scuola

Come si svolge la gara

Le modalità di svolgimento della gara saranno le seguenti:

- **la gara si svolgerà il 13 aprile 2009** in un'unica sessione, dalle 9.30 alle 12.30, secondo il seguente programma:
 - 9.30 - 10.00: 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.
 - 10.00 – 12.05: tutte le squadre iscritte hanno accesso ai quesiti suddivisi in tre blocchi da 10 quesiti l'uno;
 - 10.00-10.40 prime 10 domanda;
 - 10.40-10.55 pausa
 - 10.55-11.35 seconde 10 domande;
 - 11.35-11.50 pausa
 - 11.50-12.20 ultime 10 domande in sequenza (l'accesso ad una domanda viene ottenuto solo dopo aver dato una risposta alla domanda precedente);
- 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 delle tre squadre meglio classificate), 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.

Come partecipare alla gara

Partecipare ad EcoLogicaCup è molto semplice; basta organizzare una squadra e compilare il modulo di iscrizione entro il **31 marzo 2010**, seguendo i suggerimenti presenti sul regolamento. Una volta che la squadra è iscritta riceverà delle password

con le quali avrà accesso ai contenuti del sito. Pertanto più tardi ci si iscrive meno tempo si avrà a disposizione per allenarsi.

La competizione è articolata in tre fasi:

- **Prima fase** – dal 1 dicembre al 31 marzo saranno proposte sul sito dei temi di approfondimento che sia i professori sia gli studenti potranno utilizzare come spunti per lavori in classe e per esperienze pratiche in natura o in aula; essi saranno: “i cambiamenti climatici, la biodiversità, la competizione, le lagune mediterranee”.
- **Seconda fase** – dal 19 gennaio al 12 aprile saranno disponibili nella sezione “Allenamenti” domande di allenamento alla gara finale sui temi di approfondimento proposti in precedenza.
- **Terza fase** - il **13 aprile 2010** si svolgerà la competizione vera e propria, che prevede che ogni squadra risponda ai quiz proposti nel più breve tempo possibile.

La proclamazione dei vincitori avverrà il **14 maggio 2010**.

CALENDARIO

Quando	Cosa fa il professore	Cosa fa lo studente
3 novembre	Presenta l'iniziativa agli studenti	Presenta l'iniziativa al professore
Dal 1 dicembre al 31 marzo	<p>Forma una squadra</p> <p>Prepara il laboratorio</p> <p>Iscrive la squadra</p> <p>Consulta i temi di approfondimento sul sito</p> <p>Organizza le esperienze pratiche</p>	<p>Forma la squadra</p> <p>Consulta i temi di approfondimento sul sito</p> <p>Partecipa alle esperienze pratiche</p>
Dal 1 febbraio al 12 aprile	Programma gli allenamenti	<p>Partecipa agli allenamenti</p> <p>Si allena a casa e a scuola</p>
13 aprile	Giornata della gara	
dalle 9.30 alle 10.00	<p>Verifica la connessione di rete</p> <p>Controlla l'inserimento della password</p> <p>Risolve eventuali problemi d'uso dei computer</p>	<p>Si posiziona in base al proprio ruolo</p> <p>L'operatore accede al sito</p> <p>Inserisce la password del proprio gruppo</p> <p>Segnala all'allenatore eventuali difficoltà di accesso alla piattaforma e di uso dei computer</p>

dalle 10.00 alle 12.20	<p>Inizio gara</p> <p>Controlla i punteggi totalizzati dalla propria squadra</p> <p>Controlla la posizione in classifica della propria squadra</p>	<p>Legge con attenzione, discute e risolve i quiz di gara</p>
dalle 12.20	<p>Legge il punteggio e la classifica</p>	<p>Legge il punteggio raggiunto e la classifica</p>
14 maggio	<p>Proclamazione dei vincitori</p>	

–La gara on line "**EcoLogicaCup**" propone una modalità di partecipazione in rete alle gare di ecologia: da un lato per risolvere i problemi logistici di spostamento dei ragazzi (problema principale delle gare in presenza), dall'altra per diffondere l'uso delle nuove tecnologie, in particolare le modalità collaborative e partecipative di Internet.

L'organizzazione di "**EcoLogicaCup**" sarà seguita da un gruppo di lavoro così organizzato:

CHI SIAMO

Gruppo promotore	Alberto Basset
Comitato tecnico scientifico	Alberto Basset, Pierluigi Viaroli
Gruppo editoriale	Mariacarla Andriani, Aurelia Campanella, Daniela Dell'Acqua, Marialaura Fedele, Franca Sangiorgio
<i>Redattori dei testi</i>	
<i>Redattori dei quesiti</i>	Marialaura Fedele, Franca Sangiorgio
<i>Revisori dei testi e dei quesiti</i>	Alberto Basset
Illustratori	Simona Nuccio
Direzione sviluppo software	Nicola Fiore OESEM Università del Salento