

PoliCultura 2020

Un'iniziativa del Politecnico di Milano (HOC-LAB del Dipartimento di Elettronica, Informazione e Bioingegneria) per la scuola italiana

Siti di riferimento: www.policultura.it

REGOLAMENTO

NOTA BENE: questo regolamento intende essere aperto; gli organizzatori si riservano la facoltà di apportare estensioni e/o modifiche che ottimizzino la partecipazione del maggior numero di scuole e che rendano più efficace tale partecipazione.

PoliCultura 2020, iniziativa gratuita del Politecnico di Milano, invita ciascuna classe (o gruppo di studenti pluriclasse), coordinata dai suoi insegnanti, a **creare una narrazione multimediale** usando **1001Storia**, uno strumento di authoring creato da HOC-LAB.

A CHI SI RIVOLGE?

Possono partecipare tutte le scuole di ogni ordine e grado (infanzia, primaria, secondaria di primo grado, secondaria di secondo grado), **pubbliche o private, italiane o straniere**. Il contest è aperto anche ai Centri di formazione per adulti e alle scuole speciali (es. di ospedali o comunità particolari).

La partecipazione è riservata a classi intere o pluriclassi. Non sono ammessi singoli studenti o gruppi non coordinati da uno o più insegnanti. Unica eccezione è costituita da Laboratori organizzati dal corpo docente in orario curricolare o extra-curricolare.

Sono anche ammessi gruppi di studenti di scuole diverse che cooperano in rete.

Ogni scuola può partecipare con un numero di classi non limitato, ciascuna coordinata da uno o più docenti; uno stesso docente può partecipare con più di una classe.

La narrazione deve essere realizzata con il tool **1001storia**, strumento di authoring sviluppato da HocLab del Politecnico di Milano e messo a disposizione delle classi iscritte.

È possibile realizzare la narrazione in due diversi formati: *Compatta* o *Completa* (vedi le **istruzioni**).

Le narrazioni multimediali possono essere realizzate in lingua **Italiana** o **Inglese**.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Sarà possibile iscriversi a PoliCultura 2020 a partire **da lunedì 14 ottobre**.

Partecipare al concorso richiede i seguenti passaggi:

➤ **ISCRIZIONE**

Per completare la procedura di iscrizione è necessario:

- compilare il modulo di iscrizione online disponibile sul sito;
- rispondere al questionario sulle aspettative;
- inviare il modulo di autorizzazione firmato dal dirigente scolastico.

➤ **PIANIFICAZIONE DELLA NARRAZIONE e CONFEZIONAMENTO DEI CONTENUTI**

La narrazione deve essere opportunamente strutturata secondo le istruzioni, nel formato *Compatto* o *Completo*, e i contenuti (testi, immagini, audio) dovranno essere confezionati autonomamente.

➤ **CREAZIONE DELLA NARRAZIONE e CARICAMENTO DEI CONTENUTI**

Per creare una narrazione è necessario utilizzare **1001storia**, lo strumento online messo a disposizione da HocLab del Politecnico di Milano.

➤ **STESURA DEL “PROGETTO DIDATTICO”**

La narrazione deve essere corredata di un progetto didattico, ovvero la descrizione delle fasi di realizzazione dell’esperienza didattica e dei risultati e dei benefici ottenuti. Il progetto didattico dovrà essere redatto in due versioni:

1. **una descrizione estesa** dell’esperienza didattica (due pagine ca), compilando la *scheda progetto* disponibile in piattaforma.
2. **una descrizione sintetica (500 parole ca)** dell’esperienza didattica, in forma discorsiva. Questa descrizione deve essere inserita in una delle tre pagine testuali della narrazione (da rinominare “IL PROGETTO DIDATTICO”).

➤ **CHIUSURA e SOTTOMISSIONE**

Al termine dell’attività l’insegnante chiude la narrazione e la sottomette per la pubblicazione. Al momento della chiusura (qualora questa avvenga entro la scadenza prevista) l’insegnante avrà la facoltà di scegliere se partecipare al contest (in una delle opzioni disponibili) oppure restare fuori dalla competizione. Tutte le narrazioni sottomesse dopo la scadenza si intendono automaticamente “fuori gara”.

➤ **COMPILAZIONE DEI QUESTIONARI**

A tutti i docenti coinvolti è richiesta la compilazione di un questionario delle aspettative, al momento dell’iscrizione, e di un questionario conclusivo, dopo la sottomissione della narrazione al contest. Lo scopo è monitorare con attenzione e affidabilità l’efficacia e l’utilità del lavoro svolto con gli studenti (secondo l’opinione degli insegnanti coinvolti).

CONTEST

Il contest 2020 prevede la possibilità di realizzare **narrazioni a tema libero, in lingua italiana o inglese**.

Parteciperanno al concorso tutte le classi che chiuderanno la narrazione **entro il 23 marzo 2020** e che decideranno di sottomettere il proprio lavoro al giudizio della giuria.

TRACK SPECIALI

PoliCultura 2020 propone, quale **scelta opzionale** rispetto al tema libero, di sviluppare una narrazione in linea con uno dei temi proposti dal contest, detti **track speciali**:

1. SCUOLA DI INGEGNERIA INDUSTRIALE E DELL’INFORMAZIONE: MATEMATICA E ENERGIA

La prima track speciale del concorso, promossa dalla Scuola di ingegneria industriale e dell’informazione, propone l’approfondimento di argomenti tecnico-scientifici quali l’energia e la matematica, disciplina chiave di tutti i corsi di studio, con un fuoco particolare sulla multidisciplinarietà, l’interdisciplinarietà e l’utilizzo consapevole della tecnologia.

2. SCUOLA DI INGEGNERIA CIVILE, AMBIENTALE E TERRITORIALE: SVILUPPO SOSTENIBILE

La seconda track speciale, promossa dalla Scuola di ingegneria civile e ambientale, è dedicata all’analisi a tutto campo delle potenzialità e dei limiti delle risorse (acqua, aria, suolo, flora, fauna...) e soprattutto allo studio dei processi che governano la sostenibilità dello sfruttamento, il risanamento ed il mantenimento della qualità ambientale e la prevenzione di rischi futuri. Sono temi di interesse, inoltre, la concezione, la progettazione, la costruzione, l’esercizio e la manutenzione di edifici, di luoghi di riunione, di impianti industriali e di produzione dell’energia, di strade, gallerie, ponti, dighe e di sistemi di gestione delle acque.

3. ScaR - SCUOLA ATTIVA RISORSE - RICUCIRE IL PATRIMONIO DISPERSO DELLE PERIFERIE

Le periferie delle grandi e piccole città sono luoghi di solito poco conosciuti, poco esplorati, di certo non considerati dai flussi turistici. Ma spesso hanno storie estremamente interessanti da raccontare legate alle tradizioni, alla storia, ai mestieri, agli edifici recenti e

antichi, a coloro che vi abitano etc. Questo patrimonio diffuso è al centro dell'attenzione del progetto SCAR, Scuola Attiva Risorse, un progetto finanziato nell'ambito del concorso PoliSocial del Politecnico di Milano che destina i fondi del 5 per 1000 a progetti a sfondo sociale (<http://www.polisocial.polimi.it/it/progetti/>).

SCAR nasce a Milano, ma nell'allearsi con PoliCultura vuole invitare tutte le scuole d'Italia a riscoprire, raccontare e valorizzare il patrimonio diffuso delle proprie periferie dimenticate. Si può immaginare, ad esempio, di costruire uno "storytelling" per raccontare il proprio territorio a un nuovo compagno, magari straniero e di un'altra cultura, o a un turista, o a un concittadino che abiti in una zona diversa. L'obiettivo deve essere far scoprire il valore che si cela in luoghi non ovvii della propria realtà.

IMPORTANTE: è possibile effettuare la scelta di abbinare la propria narrazione ad una delle track speciali sino al momento della chiusura della narrazione, precedente all'invio definitivo a PoliCultura.

SVOLGIMENTO DEL CONTEST

Ciascuna narrazione sarà valutata in modo indipendente secondo 3 criteri:

- **Contenuti**

Si terrà conto della tematica scelta, di come è stata sviluppata, della qualità dei contenuti presentati.

- **Qualità della didattica svolta**

Si terrà conto della qualità della didattica svolta e quindi anche di eventuali difficoltà affrontate. L'impatto didattico dell'attività sugli studenti coinvolti verrà desunto dalla narrazione stessa e dal "progetto didattico" allegato alla narrazione.

- **Comunicazione Multimediale**

Si terrà conto dell'efficacia comunicativa della narrazione, inclusa la capacità di utilizzare la tecnologia multimediale, anche da un punto di vista tecnico.

Giuria e processo di valutazione

Il processo di valutazione coinvolgerà "gruppi di lettura", esperti dei vari ambiti (didattica, comunicazione multimediale), docenti e staff del Politecnico di Milano.

Il processo di valutazione si divide in tre fasi:

- a) Creazione di una short-list (per ciascun livello scolastico). Questa scelta sarà riservata agli organizzatori.
- b) Individuazione dei finalisti (per ciascun livello scolastico). Questa scelta sarà di pubblico dominio.
- c) Individuazione dei vincitori. Questa scelta verrà comunicata in occasione della cerimonia di premiazione, alla quale saranno invitati solo i finalisti (con modalità operative che verranno comunicate).

PREMI E PREMIAZIONE

I premi sono erogati come prodotti e/o servizi (non in denaro). Gli organizzatori si riservano la facoltà di decidere come distribuire i premi tra le varie articolazioni del concorso.

I vincitori saranno proclamati durante la **cerimonia di premiazione che si terrà presso il Politecnico di Milano il 5 giugno 2020.**

Le modalità operative e organizzative della cerimonia di premiazione, alla quale saranno invitati i finalisti, saranno comunicate con opportuno preavviso via email.

RICONOSCIMENTI

Vengono assegnati attestati, da parte del Politecnico di Milano, a classi, insegnanti e scuole. Ciascun attestato viene erogato sia in forma cartacea sia come badge digitale, secondo lo standard internazionale definito dalla Mozilla Foundation (<http://openbadges.org/>).

Ciascun attestato riconosce il tipo di partecipazione (es. fuori gara) e l'esito della partecipazione (es. finalista,

vincitore, menzione speciale, ecc).

VISIBILITÀ

Viene fornita la più ampia visibilità al materiale sottomesso. Tutte le narrazioni sottomesse, purché ritenute accettabili, saranno pubblicate sul sito www.policultura.it

Saranno considerate "non accettabili" le narrazioni gravemente carenti o incomplete, oppure offensive o discriminatorie. Gli organizzatori si riservano di individuare altre forme di visibilità, che verranno prontamente comunicate.

FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI E SUPPORTO

È organizzato un corso online gratuito (MOOC – Massive Open Online Courses) per supportare gli insegnanti nella partecipazione al progetto:

- **PoliCultura 2020 (partecipazione riservata esclusivamente agli iscritti al concorso):** un tutoring costante dedicato a quanti stanno realizzando una narrazione multimediale nell'ambito del concorso PoliCultura 2020.

RIASSUNTO SCADENZE

	DAL	AI
Apertura iscrizioni	14 ottobre 2019	13 gennaio 2020
Sottomissione delle narrazioni per il concorso	2 Marzo 2020	23 Marzo 2020
Invio delle narrazioni fuori concorso	2 Marzo 2020	18 Maggio 2020
Giornata di premiazione	Giugno 2020	

Gli organizzatori si riservano il diritto di stabilire eventuali proroghe, in caso di circostanze eccezionali e comunque a propria discrezione.

IMPORTANTE: *Tutte le narrazioni sottomesse dopo le scadenze per la sottomissione si intendono fuori gara. Il docente può comunque scegliere di partecipare "fuori gara" anche se sottomette la narrazione in tempo utile.*

PRIVACY e PROPRIETÀ DEGLI ELABORATI

Iscrivendosi a PoliCultura 2020 si acconsente al trattamento, alla divulgazione e alla pubblicazione delle informazioni che riguardano i partecipanti, ai sensi del D.lgs. n. 196/2003 "Codice in materia di protezione dei dati personali", e successive modificazioni intervenute. Ai sensi dell'art. 13 del D.lgs. 30.06.2003, n. 196, e successive modificazioni intervenute, La informiamo che i dati da Lei forniti verranno trattati al solo fine di organizzare la partecipazione a PoliCultura 2020, nonché nell'ambito dei fini istituzionali del Politecnico di Milano, nel rispetto dei requisiti minimi di sicurezza come indicati dallo stesso D.lgs. 30.06.2003, n. 196, e successive modificazioni intervenute. I dati potranno essere oggetto di trattamento da parte di soggetti incaricati dal Responsabile del trattamento dei dati nel rispetto dei requisiti minimi di sicurezza, come indicati dal D.lgs. 30.06.2003, n. 196, anche nell'ambito della promozione di eventi od iniziative del Politecnico di Milano, sia su supporto cartaceo che magnetico, manualmente e/o con strumenti elettronici o, comunque, automatizzati. I soggetti interessati potranno comunque avvalersi dei diritti di cui all'art. 7 del D.lgs. 30.06.2003, n. 196, e successive modificazioni intervenute. Titolare del trattamento dei dati è la Direzione Generale del Politecnico di Milano, Piazza Leonardo da Vinci 32, 20133 Milano. Responsabile del trattamento dei dati il Responsabile Gestionale del Dipartimento di Elettronica, Informazione e Bioingegneria del Politecnico di Milano, Via G. Ponzio 34/5, 20133 Milano.

Sottomettendo la propria narrazione (in gara o fuori gara):

- Si dichiara implicitamente che tutto il materiale sottomesso è libero da vincoli di copyright ed è riproducibile (in un contesto didattico e non per profitto).
- Si acconsente che tali narrazioni multimediali e/o trailer vengano (eventualmente) pubblicate dal Politecnico di Milano (e da tutti i suoi aventi causa) via Web e/o CD-ROM e/o PODACST senza alcuna limitazione e per qualsiasi scopo. Il Politecnico di Milano non contrae tuttavia alcun obbligo di pubblicazione. Il Politecnico di Milano si impegna, in caso di pubblicazione, a citare sempre e per esteso i nomi degli autori (scuola, classe e insegnanti) di ciascuna narrazione multimediale e/o trailer.
- A limitazione di quanto sopra, il Politecnico di Milano si impegna a non utilizzare il materiale ricevuto, e a non cederlo a terzi, per scopi promozionali o commerciali.
- Per il consenso circa il trattamento dei dati personali e all'utilizzo della propria immagine contenuta nei prodotti di comunicazione audio e video realizzati durante l'evento, secondo le finalità indicate nell'informativa consultabile alla pagina <https://www.polimi.it/privacy/>.

SUPPORTO TECNICO E ORGANIZZATIVO

Per un supporto tecnico e organizzativo in tutte le fasi di partecipazione:

- e-mail: policultura@polimi.it
- tel. 02 2399 9627/9607 (dal lunedì al venerdì, dalle ore 9,30 alle ore 18,00).
- fax 02 2399 9628