

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 esser 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 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 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 - DASTU - 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 –

2

DAStU, 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.

4. **Women in STEM - POLITECNICO DI MILANO**

Hanno gettato le basi della programmazione informatica e svelato la struttura del DNA. Il loro lavoro ha ispirato il rispetto per l'ambiente e ha contribuito enormemente all'ingegneria aeronautica e spaziale. Hanno rotto la barriera del suono – e insieme le barriere di genere. Sono le donne che hanno lasciato il segno nel campo STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). Grazie alla loro passione per la scienza e il loro coraggio di affrontare e vincere i pregiudizi sulle differenze in ambito lavorativo, si sono spese a favore della ricerca, delle pari opportunità e della diffusione della cultura intesa come base per costruire una società migliore.

La track speciale **Women in STEM**, promossa dal **Politecnico di Milano**, invita le classi partecipanti a raccontare storie ispirate a questo tema: personaggi storici, personaggi del presente, ma anche qualunque riflessione, proposta, episodio che sia legato al grande tema del genio femminile nella scienza.

5. **VENTO – DAStU - POLITECNICO DI MILANO**

Il [progetto VENTO](#) è dedicato alla costruzione di una via cicloturistica di oltre 700 km che collega Venezia a Torino, correndo lungo il corso del Po. Il progetto è ispirato dichiaratamente agli ideali dello slow tourism e del turismo sostenibile: inoltrandosi con lentezza nel paesaggio – a piedi o in bicicletta – è possibile fare una reale esperienza dei luoghi e dell'intreccio tra natura e cultura che li costituisce. Il turismo lento proposto da VENTO, inoltre, può aiutare la rigenerazione delle cosiddette "aree interne" – in sofferenza per il depopolamento e l'impovertimento delle risorse umane e ambientali – creando nuovi posti di lavoro e promuovendo un "racconto di territorio" che faccia da collante tra comunità locali, servizi e buone pratiche istituzionali. Questa track speciale vuole contribuire a VENTO affrontando il ricchissimo patrimonio naturale e culturale legato al corso Po, in cui si mescolano paesaggio naturale, architettura, arte, letteratura e tradizioni locali. Scegliendo di narrare un luogo, un paese, un'entità geografica o un particolare aspetto socio-culturale legato al tracciato di VENTO, è possibile riqualificare il territorio anche a livello dell'immaginario, valorizzando e diffondendo le sue storie e, perché no, inventandone di nuove.

6. **PROGETTA IL TUO SOGNO – THE BOSTON CONSULTING GROUP**

Se aveste un budget illimitato cosa fareste? Cosa vi motiverebbe? Avreste un pensiero anche per la società? Ricorrereste all'uso dell'IA nella progettazione delle vostre spese?

Questi gli interrogativi sottesi alla track speciale che il Boston Consulting Group propone alle classi di PoliCultura per affrontare un tema attuale come la responsabilizzazione sociale a tutto campo nell'epoca dell'etica di affermazione preminente dell'individuo non relato. Sono temi di interesse, negli ultimi tempi, la digitalizzazione del commercio, l'importanza radicale della soddisfazione delle risorse umane sul posto di lavoro e la tutela dell'ambiente. Tenendoli presente, ciascuna classe viene chiamata a pensarsi come un'azienda che ha a disposizione un budget illimitato: a quale progetto pensare? Come ottenere prestazioni superiori?

Per lasciare un impatto nella società, l'obiettivo dev'essere autentico e pianificato e le modalità per raggiungerlo stimolanti anche per tutti gli attori coinvolti: è fondamentale dare impulso al potenziale di ogni membro del team, pensando per ognuno un ruolo diverso a seconda delle sue capacità naturali; sfruttare le nuove tecnologie, scoprire le potenzialità dei propri compagni di classe e promuovere la collaborazione tra pari per ottimizzare il lavoro e raggiungere con certezza il proprio

7. SCUOLA DEL DESIGN – POLITECNICO DI MILANO

“L’Italia ha una consolidata tradizione nella disciplina del design, e negli studi critico-teorici ad essa connessi. Tale tradizione nasce a inizio del XX secolo dalla cultura materiale dell’artigianato e dell’industria italiana e che esplose con originalità e autorevolezza a partire dal dopoguerra. Il Disegno industriale è stato, per molti anni, la pratica professionale che sovrintendeva alla progettazione e valorizzazione, in senso estetico e di qualità d’uso, dei prodotti industriali (quali arredi, luci, complementi, mezzi di trasporto ecc.).

Oggi questa definizione appare limitata, poiché nell’orizzonte del Design si incontrano una pluralità di artefatti in parte o completamente immateriali che incarnano quei processi di smaterializzazione che caratterizzano la contemporaneità: artefatti digitali, spazi e prodotti interattivi, servizi intelligenti circondano la nostra quotidianità.

Le classi sono invitate a raccontare gli artefatti che li circondano (sia prodotti fisici che intangibili), scoprendo la loro storia e la storia di chi li ha creati, sottoponendo la loro opera mediante una narrazione multimediale, realizzata con la metodologia e lo strumento proposti da HOC-LAB nell’ambito del concorso di digital storytelling PoliCultura2020”.

8. LA CITTA’, L’ARCHITETTURA E I CAMBIAMENTI CLIMATICI

Le notizie sul cambiamento climatico spesso ci coinvolgono poco, anche se siamo convinti che l'emergenza sia reale. Questo perché, in genere, la reazione nei confronti di qualcosa apparentemente inevitabile è passiva e perché la distanza – sia temporale sia spaziale – delle conseguenze non ci permette di agire attivamente. Ma la Scuola di Architettura Urbanistica e Ingegneria delle Costruzioni, coniugando gli apporti delle scienze umane e delle arti con quelli delle scienze esatte e delle tecniche, si propone di sensibilizzare sulla reale possibilità di ridurre efficacemente l’impatto che la vita umana ha sul pianeta.

Sulla base del fatto che gli obiettivi dell’Agenda dell’Onu 2030 e dell’Accordo di Parigi (2015), che prorgono politiche ambientali di sviluppo sostenibile (SDG) allo scopo di contenere l’aumento delle temperature di 2 gradi entro il 2100, sono stati definiti pienamente raggiungibili, il Politecnico di Milano promuove una track dedicata ai mutamenti climatici: le scuole sono invitate a trovare e inventare nuovi modi per mitigarne gli effetti, soprattutto nei contesti locali, concentrandosi sulla fattibilità di questo obiettivo.

Osservando le trasformazioni dell’ambiente costruito e dei paesaggi contemporanei, le classi possono anche loro raccogliere la sfida dei cambiamenti climatici e contribuire a fornire un aiuto effettivo: seguendo gli studi della Scuola di Architettura Urbanistica e Ingegneria delle Costruzioni, secondo cui la salvaguardia di noi stessi e del nostro patrimonio naturale passa attraverso un ripensamento della città, la tua classe può raccontare la storia della possibilità di miglioramento della qualità ambientale dei nostri habitat; può suggerire soluzioni progettuali e vie originali e convincenti per sensibilizzare le persone circa il fatto che essere efficaci in questo senso è un obiettivo perseguibile. Ognuno di noi può giocare quotidianamente e in prima persona un ruolo fondamentale per rendere l’assetto delle città e la gestione della vita al loro interno pronti a far fronte ai diversi pericoli (meteorologici, climatici, geo-fisici e idrologici) che, con sempre maggior frequenza e intensità, rendono vulnerabile il sistema urbano. Racconta come, a partire da scelte su piccola scala e pratiche quotidiane, proponi di ridurre l’impatto che la vita umana ha sul pianeta.

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 comunemente 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

Ai sensi del Regolamento UE n. 679/2016 ("GDPR"), relativo "alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati", con l'iscrizione e la partecipazione a PoliCultura 2020, l'interessato dichiara di recepire le informazioni relative al trattamento dei propri dati personali, di cui agli articoli 13 e 14 del GDPR, ovvero circa le finalità perseguite, le basi legali del trattamento da rintracciarsi esattamente nel contratto fra le parti, le modalità e gli strumenti utilizzati, nonché i diritti e le modalità di esercizio degli stessi in relazione ai dati personali conferiti nell'ambito dell'esecuzione del Contratto (si precisa che il GDPR si applica solamente alle persone fisiche).

Il Politecnico di Milano, in qualità di Titolare del trattamento, nella figura del Direttore Generale su delega del Rettore pro-tempore, tratta i dati relativi al progetto PoliCultura ed alla sua esecuzione in ottemperanza ai principi indicati dal GDPR, in particolare, i dati personali sono: a) trattati in modo lecito, corretto e trasparente; b) raccolti e trattati per finalità determinate, esplicite e legittime così come definite nell'apposita Informativa relativa al progetto; c) adeguati, pertinenti e limitati a quanto necessario rispetto alle finalità per le quali sono trattati; d) esatti e, se necessario, aggiornati; e) conservati in una forma che consenta l'identificazione degli interessati per l'arco di tempo espresso nella relativa Informativa; f) trattati in maniera da garantire un'adeguata sicurezza dei dati personali.

Si comunica, inoltre, che per le Finalità del trattamento previste nell'ambito del progetto, l'interessato dichiara di manlevare il Politecnico di Milano da ogni responsabilità in relazione all'utilizzo, per qualsiasi scopo, dei contenuti multimediali afferenti al progetto, così come da ogni obbligazione di corrispondere compensi di qualunque genere a titolo di risarcimento danni a cose e/o persone, indennizzi, rimborsi o simili". I dati oggetto del trattamento, incluse le immagini, delle riprese e delle registrazioni audio/video (in seguito, le "Immagini"), anche in forma parziale e/o modificata o adattata, realizzate nel corso dell'evento verranno trattati, nel pieno rispetto del GDPR. I dati saranno trattati, anche con l'ausilio di mezzi elettronici, da soggetti specificatamente incaricati, per le attività di divulgazione e comunicazione.

Le Immagini raccolte saranno conservate, anche in forma elettronica e su qualsiasi supporto tecnologico per le finalità e nei limiti sopra definiti e potranno essere diffuse ai sensi della Legge n. 150/2000 sui siti istituzionali nonché attraverso canali social network (Facebook, Twitter, Youtube a titolo esemplificativo ma non esaustivo). L'uso delle immagini non dà diritto ad alcun compenso. Il Titolare del trattamento ha la facoltà di accedere o divulgare le Immagini dell'utente senza alcun consenso, in ragione dell'art. 97 della legge n.

633/1941. Tale autorizzazione implica la concessione di una licenza non esclusiva, senza limiti di durata e per tutto il mondo, trasferibile a terzi, per l'utilizzazione dei Materiali e include i diritti di cui agli artt. da 12 a 19 della legge 22 aprile 1941, n. 633, compresi a titolo esemplificativo e non esaustivo: diritto di pubblicazione; diritto di riproduzione in qualunque modo o forma; diritto di trascrizione, montaggio, adattamento, elaborazione e riduzione; diritto di comunicazione e distribuzione al pubblico, comprendente i diritti di proiezione, trasmissione e diffusione anche in versione riassuntiva e/o ridotta, con qualsiasi mezzo tecnico, diritto di conservare copia dei Materiali, anche in forma elettronica e su qualsiasi supporto tecnologico noto o di futura invenzione per le finalità e nei limiti sopra definiti. È in ogni caso esclusa ai sensi del citato articolo e ai sensi dell'art. 10 del Codice Civile qualunque utilizzazione delle Immagini che possa arrecare pregiudizio all'onore, alla reputazione o al decoro della persona ritratta, ripresa o registrata.

SUPPORTO TECNICO E ORGANIZZATIVO

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

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