

Il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e AICA promuovono la III edizione del concorso rivolto agli **studenti dei primi tre anni delle scuole secondarie di 2° grado**.

Scopo del gioco è potenziare la capacità di svolgere ricerche e rispondere a quesiti su varie materie attraverso l'uso di Internet e dei dispositivi digitali.

1



identificare

un docente dell'istituto come Referente del Progetto



selezionare

una o più squadre di 4 studenti (2 ragazzi e 2 ragazze)

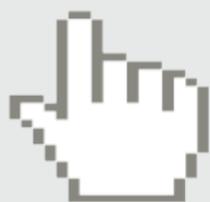


allenare

i ragazzi grazie a un docente Referente di Squadra



2



regolamento

il Referente di Squadra prenderà visione del regolamento e iscriverà la squadra entro il 28/02/2016 www.aicanet.it/webtrotter



girone di qualificazione

3 marzo 2016, online in contemporanea tra tutte le squadre iscritte



gara finale

17 marzo 2016, online in contemporanea tra le prime 100 squadre qualificate, oltre alla miglior squadra classificata di ogni istituto

3



LA PREMIAZIONE

le prime 10 scuole classificate saranno premiate in occasione del Convegno "Didamatica 2016"



la quota d'iscrizione è relativa alla scuola e non alle singole squadre: infatti, con una sola quota sarà possibile iscrivere più squadre dello stesso istituto

a tutti i Referenti di Squadra sarà consegnato gratuitamente un e-book che raccoglie il materiale del corso



- ✓ i docenti Referenti di Squadra possono partecipare a un percorso di formazione in e-learning gratuito, co-finanziato dal MIUR, sulle nuove forme didattiche utili per un uso appropriato dei nuovi strumenti digitali
- ✓ sono previste 2 sessioni:
dal 30 ottobre al 30 dicembre 2015
dal 4 gennaio al 4 marzo 2016
- ✓ per adesioni, date e programma dei corsi: www.aicanet.it/webtrotter

