

Caro dirigente, cari insegnanti,

per il 3° anno parte la competizione europea "Consumer Classroom", a cui vi vogliamo invitare a partecipare.

Consumer Classroom è una Community per insegnanti che riunisce una vasta biblioteca di risorse di Educazione al consumo di tutta l'UE, con strumenti interattivi e di collaborazione per aiutare a preparare e condividere le lezioni con studenti e altri insegnanti.

Il Concorso Interscolastico 2015 di Consumer Classroom

Vi invita a lavorare su un tema quanto mai attuale e amato dai giovani studenti:

Contenuti digitali

Occorre creare una lezione interattiva, un video o un gioco di ruolo sul tema dell'utilizzo dei "Contenuti digitali" da parte dei giovani

Il Concorso è aperto solo alle scuole secondarie (studenti dai 13 ai 18 anni) di tutta l'Unione Europea.

Il sito Consumer Classroom (consumerclassroom.eu/it), supportato dalla Commissione europea, presenta il suo terzo Concorso interscolastico.

Gli studenti di oggi sono circondati da contenuti digitali: possono accedervi in modo semplice e gratuito o acquistare prodotti online, in particolare musica, film, e-book e giochi. Ed è proprio per questo che occorre tutelarli mentre consultano o acquistano tali contenuti. Il tema offre diversi spunti da analizzare, quali: **la protezione dei dati personali, le conseguenze dell'utilizzo di contenuti digitali legali o illegali, la vulnerabilità dei giovani consumatori, le differenze di accesso nei diversi paesi europei e così via.**

L'interscolasticità del concorso vuole che prima di tutto sia **formato un team di progetto con un'altra scuola o classe europea individuata sul sito Web di Consumer Classroom**. Il team di progetto deve essere composto da almeno due classi o gruppi di studenti di diversi Paesi europei e **si deve eseguire la registrazione al concorso entro la mezzanotte del 24 aprile 2015!**

Senza almeno una scuola partner di uno Stato Membro dell'Unione Europea non si potrà essere ammessi a partecipare, perciò incominciate a cercare la scuola partner adesso!

Per aiutarvi a cercare una scuola partner in un altro paese, Consumer Classroom dispone di una lista di scuole desiderose di partecipare, menzionate sul forum e sulla pagina dei progetti interscolastici. Date un'occhiata alle richieste di partecipazione o createne una collegandovi al sito.

Per partecipare, basta sottoporre una lezione interattiva, una pagina Web, un video o un gioco di ruolo, creato insieme alla classe partner e dedicato al tema "utilizzo di contenuti digitali da parte dei giovani". Gli studenti potranno così scatenare la loro creatività!

Questo progetto li porterà oltre i confini della loro classe, collaborando con altre scuole europee! Usando gli strumenti del sito Consumer Classroom ci si potrà connettere con una scuola partner in Europa per creare e condividere un'esperienza didattica interculturale.

L'esercizio si divide in tre fasi:

- **1/ Dibattito sui contenuti digitali** : entrambe le classi devono comprendere il ruolo che i contenuti digitali rivestono per gli studenti e identificare i problemi che i ragazzi possono trovarsi ad affrontare
- **2/ Condivisione delle opinioni della classe con la scuola partner** : entrambe le

classi dovranno confrontare le proprie idee, individuare eventuali esperienze, conoscenze e problemi condivisi con l'aiuto di una discussione, e proporre soluzioni alle difficoltà legate ai contenuti digitali che hanno individuato.

- **3/ Presentazione del lavoro** : creare uno strumento o un supporto interattivo (una lezione interattiva, una pagina Web, un video o un gioco di ruolo registrato, e così via) presentando idee su come utilizzare in modo sicuro i contenuti digitali.

Quali sono i premi?

- **Primo premio**

Un viaggio a Bruxelles per il team di progetto per visitare la Capitale europea e le principali Istituzioni dell'Unione Europea. Il progetto vincente sarà presentato sul sito Consumer Classroom.

I Progetti selezionati riceveranno un oggetto selezionato a scelta per equipaggiare la propria classe/scuola.

Tutti i partecipanti riceveranno un Certificato onorario della Commissione europea per la partecipazione al concorso.

Quali sono le date importanti per il concorso interscolastico?

- Registrazione del team del progetto e presentazione del progetto interscolastico: entro il 24 aprile 2015
- Selezione dei progetti da parte di una giuria di esperti: dal 27 aprile al 4 maggio 2015
- Sessione di voto per il migliore progetto interscolastico: dall'11 maggio al 22 maggio 2015
- Annuncio del vincitore della competizione e risultati: 29 maggio 2015
- Partecipazione del team del progetto vincente al Summit europeo dei consumatori: 1 giugno 2015

Iniziate ora!

Vai su <http://www.consumerclassroom.eu/content/inter-school-competition-2015> e partecipa al concorso interscolastico!

Il coordinatore nazionale di Consumer Classroom, prof. Marino Melissano, ti augura buona fortuna!