



REGIONE DEL VENETO



**FEAMP**

PO 2014-2020  
Fondo europeo per gli  
affari marittimi e la pesca

**Gioco a Premi**  
**Alla scoperta della V.V.V.**  
*Concorso riservato alle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado della Città Metropolitana di Venezia*

**VONGOLA VERACE VENEZIANA**

**ISCRIVI LA TUA CLASSE** → **PLAY**

**progetto finanziato con fondi FEAMP**

REGOLAMENTO UE n 508/2014

PRIORITA' N. 5 – FAVORIRE LA COMMERCIALIZZAZIONE E LA TRASFORMAZIONE

MISURA 5.66 – MISURE A FAVORE DELLA COMMERCIALIZZAZIONE

PROGETTO N. 02/MCO/18/VE

INCENTIVAZIONE DELLA COMPETITIVITA' DEL SETTORE ITTICO IN LAGUNA DI VENEZIA ATTRAVERSO IL POTENZIAMENTO DELLA TRACCIABILITA' DELLA PRODUZIONE DELLE VONGOLE FILIPPINE IN LAGUNA DI VENEZIA ED IL RILANCIO DELL'IMMAGINE DEL PESCATORE PROFESSIONALE

IMPORTO SOSTEGNO FINANZIARIO DELL'UNIONE € 142.000,00

## PREMESSA

L'iniziativa **VONGOLA VERACE VENEZIANA V.V.V.** è inserita nel progetto FEAMP (Fondo Europeo per gli Affari Marittimi e la Pesca) finanziato dalla Regione del Veneto e nasce con l'obiettivo di sensibilizzare i cittadini della città metropolitana di Venezia sulle tematiche relative alla produzione in laguna delle vongole filippine e il rilancio dell'immagine del pescatore professionale che passa attraverso una corretta conoscenza delle procedure di coltivazione della vongola e dell'impegno professionale profuso dagli allevatori della stessa. Il titolare di questo progetto FEAMP è San Servolo srl società in house della Città metropolitana di Venezia.

Il gioco a premi "**Alla scoperta della V.V.V.**" si propone come un'occasione ludico-didattica ed interattiva per portare all'attenzione degli studenti, delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado della Città Metropolitana di Venezia, le tematiche collegate alla coltivazione, produzione, vendita e tutela della vongola *Ruditapes Philippinarum* presente in laguna.

### 1. Destinatari

Il gioco è rivolto alle scuole ubicate entro il territorio della Città Metropolitana di Venezia, così suddivise:

- classi III, IV e delle scuole primarie di seguito identificate come *elementari*
- classi I e II delle scuole secondarie di primo grado di seguito identificate come *medie*
- classi I, II, III e IV delle scuole secondarie di secondo grado di seguito identificate come *superiori*.

**La partecipazione al gioco è gratuita previa iscrizione.**

### 2. Oggetto del Gioco

Il gioco è creato secondo il modello dei quiz a risposta multipla ed è predisposto in modo che le classipartecipanti rispondendo positivamente alle domande accumulino il maggior punteggio. I quiz saranno 15 per ogni classe e riguarderanno le seguenti tematiche: AMBIENTE, VONGOLE E MOLLUSCHI, BIOLOGIA, ALLEVAMENTO DELLA VONGOLA, TRADIZIONI.

Il gioco viene predisposto con difficoltà modulare, proporzionato all'ordine di scuola, e porterà a 3 graduatorie diverse che premieranno la classe che si classificherà con il maggior punteggio ottenuto<sup>1</sup> per ogni ordine di studio.

### 3. Modalità di svolgimento

Il gioco a premi verrà realizzato attraverso le seguenti 5 fasi:

- A. registrazione al gioco da parte degli insegnanti referenti delle classi compilando l'apposito form sulla sezione News del sito [www.sestantedivenezia.it/it/news](http://www.sestantedivenezia.it/it/news). L'iscrizione al gioco implica l'accettazione del presente regolamento
- B. conferma da parte degli organizzatori della registrazione avvenuta con l'invio di una mail all'insegnante contenente istruzioni e il link per accedere al concorso per la sua classe; il link sarà attivo solo nel periodo di gioco stabilito
- C. svolgimento del gioco nella data stabilita con l'insegnante impiegando un tempo massimo per la conclusione fissato in 90 minuti per le elementari, 60 per le medie e 60 per le superiori
- D. creazione della classifica finale da parte degli organizzatori
- E. premiazione delle classi vincitrici

---

<sup>1</sup> Per i criteri che determinano i vincitori vedi punto 5

Sarà possibile iscriversi a partire dal 1 maggio 2021 fino alle ore 13,00 del 15 maggio 2021, oltre questo termine non saranno accettate ulteriori adesioni.

Al momento della registrazione, l'insegnante dovrà inserire i seguenti dati<sup>2</sup>:

- nome e cognome dell'insegnante\*
- e-mail dell'insegnante che fungerà anche da USER ID\*
- n° di cellulare\*
- nome della scuola \*
- tipologia di scuola per cui si sta iscrivendo la classe (elementare, media o superiore)\*
- Comune della scuola\*
- Mail della scuola\*
- classe che si sta iscrivendo\*
- provincia della scuola\*
- sezione della classe\*

L'organizzazione non sarà responsabile degli eventuali errori di inserimento dati.

Il giorno stabilito per il gioco (vedi sotto) la classe partecipante dovrà avere a disposizione un pc, uno smartphone o un Tablet connessi ad internet<sup>3</sup>. In caso contrario non sarà possibile giocare.

Tabella dei giorni e degli orari per giocare:

Data di gioco	Tempo massimo per la conclusione	Orario di attivazione del gioco	Ora di disattivazione gioco
<b><i>Primarie (III<sup>a</sup>, IV<sup>a</sup> e V<sup>a</sup>)</i></b>			
19 maggio 2021	90 minuti	Ore 8,00	Ore 17,00
<b><i>Secondarie di primo grado (medie)</i></b>			
20 maggio 2021	60 minuti	Ore 8,00	Ore 17,00
<b><i>Secondarie di secondo grado (superiori)</i></b>			
21 maggio 2020	60 minuti	Ore 8,00	Ore 17,00

Il tempo massimo indicato nella tabella parte dal momento in cui effettivamente si avvia la fase di risposte al quiz. Nella realtà il tempo necessario per rispondere alle domande del gioco è molto inferiore.

#### **4. Contenuti e informazioni tematiche**

Al fine di fornire agli studenti materiale informativo aggiornato sulle tematiche del gioco e poter quindi rispondere in modo corretto ai vari quiz si rendono disponibili vari video e interviste fatte a pescatori, allevatori, biologi ed operatori del settore pesca della laguna di Venezia da vedere precedentemente con la classe. I materiali video saranno disponibili a partire dal 15 maggio nella sezione NEWS del sito [www.sestantedivenezia.it](http://www.sestantedivenezia.it). I video contengono tutte le informazioni utili per rispondere in modo corretto alle domande del gioco. Tale supporto potrà essere scaricato gratuitamente dagli insegnanti per utilizzarlo anche per fini didattici.

<sup>2</sup> I dati con \* sono obbligatori per iscriversi

<sup>3</sup> Si richiede un collegamento ad internet e l'utilizzo di browser aggiornati per la navigazione. È possibile connettersi con qualunque browser che utilizza l'ultima versione scaricabile da internet.

Il coinvolgimento dell'insegnante è indispensabile per una corretta e proficua partecipazione della classe al gioco.

## 5. Criteri di valutazione

Per ogni categoria di partecipante sono state predisposte delle domande per le quali ci sarà una sola risposta corretta.

Le domande potranno essere formulate secondo le seguenti modalità:

- scelte multiple
- abbinamento/correlazione
- ordinamento
- vero o falso /si o no

Ad ogni classe partecipante verranno sottoposte 15 domande che il sistema sceglierà in modo casuale prendendole da un database di 250 domande diverse per ogni ordine di scuola.

Ogni risposta corretta varrà 4 punti, di conseguenza il punteggio massimo ottenibile è di 60/60 punti.

In caso di risposta errata o mancante, il valore della domanda sarà 0 punti.

Nel caso in cui la classe non dovesse riuscire a terminare tutte le domande nel tempo a disposizione, verranno considerate solo le risposte effettivamente inviate.

Nel caso in cui ci fossero, per ogni categoria, più classi con lo stesso punteggio, vincerà la classe che avrà ottenuto il risultato nel minor tempo<sup>4</sup>.

In caso di ulteriore parità, vincerà la classe che si sarà iscritta per prima al concorso.

Al termine del gioco la classe partecipante otterrà un punteggio che la posizionerà nella classifica finale.

## 6. Classifica e premiazione

Nei giorni seguenti alla realizzazione del gioco verrà redatta, da parte degli organizzatori, la classifica finale che sarà pubblicata sul sito [www.sestantedivenezia.it/it/news](http://www.sestantedivenezia.it/it/news). Le classi vincitrici riceveranno inoltre comunicazione tramite e-mail. La premiazione avverrà a Venezia, presso l'isola di San Servolo, in data da definire, previo il pieno rispetto delle procedure anti COVID.

Verranno premiate le classi prime classificate, per ogni ordine di scuola (elementari, medie e superiori) offrendo una escursione di 1 giornata in barca ecosostenibile, in Laguna di Venezia.

Il "ritiro e la fruizione" del premio verrà concordato tra gli organizzatori ed i vincitori, una volta comunicata la classifica ufficiale e considerate le disposizioni anti COVID in qual momento vigenti. La validità di ritiro del premio ha la durata di 1 anno, dal momento in cui saranno pubblicate le classifiche.

---

<sup>4</sup> Il tempo decorrerà dal momento in cui si avrà a disposizione la prima domanda a cui rispondere. E terminerà nel momento in cui la classe concluderà il gioco. L'organizzazione declina ogni responsabilità per ritardi nei tempi dovuti a problemi di collegamento ad internet della classe partecipante.

## **7. trattamento dei dati personali**

Si informa che i dati personali forniti dai concorrenti saranno utilizzati per le attività relative alle finalità istituzionali o promozionali di San Servolo srl e della società Il Sestante di Venezia, organizzatrice del gioco secondo quanto previsto dalla normativa vigente in materia di privacy. L'iscrizione al concorso implica l'accettazione del regolamento in tutte le sue parti

**Per qualsiasi ulteriore informazione riguardo all'iniziativa contattare la segreteria organizzativa del**

**Sestante di Venezia Soc. Coop**

**Mail: [info@sestantedivenezia.it](mailto:info@sestantedivenezia.it) o [bettysdv@gmail.com](mailto:bettysdv@gmail.com)**

**Telefono 041-2413987 dalle ore 9 alle 13 (lun-ven).**

**Whatsapp: 333-1566929**