



RoARR!

Risparmia, ricicla... ruggisci!

V edizione 2021/2022

Regolamento

Un progetto di



In collaborazione con



Benvenuto nel mondo di ROARR!

Il presente Regolamento descrive lo svolgimento di ROARR! Risparmia, ricicla...ruggisci!, progetto promosso da Estraspa, con sede in 59100 Prato Via U. Panziera n.16, in collaborazione con Straligut APS, con sede in Siena Via Villa Canina 63/a - 53014, Ponte a Tressa.

Per informazioni o chiarimenti scriveteci su info@roarr.it oppure telefonate al numero 351 88 31 886 (dal lun. al ven. 9:00-13:30 e 15:00-18:00).

Le fasi

CAMPAGNA ADESIONI	18 ottobre - 8 novembre 2021
GIURAMENTI DI ROARR!	gennaio 2022
LA GARA	1 febbraio - 22 marzo 2022
GEMELLAGGI DI ROARR!	1 febbraio - 22 marzo 2022
ESTRACLICK	1 febbraio - 22 marzo 2022
CONTROLLO ALBUM CON CLASSIFICA	23 marzo - 6 aprile 2022
CLASSIFICA UFFICIALE E PROCLAMAZIONE VINCITORI	7 aprile 2022
EROGAZIONE DEI PREMI	10 aprile - 10 giugno 2022

Destinatari

Il progetto ROARR! è rivolto agli alunni del primo, secondo e terzo anno della scuola primaria di tutte le province delle Regioni Toscana, Umbria e Marche, per un massimo di 200 classi aderenti.

La partecipazione al progetto è gratuita.

Modalità di iscrizione

È possibile iscriversi **dal 18 ottobre al 8 novembre 2021** sul sito www.roarr.it. Le iscrizioni sono accettate in base all'ordine di arrivo, fino ad un massimo di 200 classi. È possibile iscrivere più classi di una stessa scuola, indicando per ogni classe il nominativo di un docente referente. Nell'iscrizione è possibile indicare se la classe desidera partecipare in videochiamata al Giuramento di Roarr! e se è interessata al Gemellaggio virtuale tra classi.

Modalità di partecipazione

Ogni classe iscritta ha a disposizione un album on-line che raccoglie 50 "eco-azioni", ovvero buone azioni amiche dell'ambiente. I bambini, aiutati da insegnanti e genitori, cercano le eco-azioni, le fotografano e le incollano nel proprio album caricandole sul sito.

Al termine della gara, ogni foto caricata se corretta diventa una "eco-figurina" ed è convertita in punti, mentre quelle errate verranno segnalate.

I punti ottenuti danno vita ad una classifica regionale: le prime 3 classi di ogni territorio regionale vincono un premio teatrale digitale.

La gara dura 50 giorni, inizia alle 12:00 del 1 febbraio 2022 e finisce il 22 marzo 2022 ore 12:00.



Il giuramento di ROARR!

L'incontro virtuale dura circa 40 minuti e si svolge su piattaforma Google Meet nei mesi di dicembre e gennaio, in un giorno e orario concordato. Durante la videochiamata si spiegano le regole del gioco ai bambini che, con il "Giuramento di ROARR!", si impegnano infine a collaborare alla buona riuscita del progetto e a rispettare l'ambiente.

L'incontro virtuale non è obbligatorio ed è disponibile per le prime 100 classi che ne fanno richiesta nel modulo di iscrizione.

C'è la possibilità di visionare, in alternativa, sul sito www.roarr.it un video che riassume i temi dell'incontro e il Giuramento.

L'album di ROARR!

Gli album di ROARR! raccolgono le 50 eco-azioni da cercare.

Ci sono 3 album differenti, assegnati in base all'età dei bambini:

- Album Ippopotamo (per le classi prime)
- Album Tartaruga (per le classi seconde)
- Album Giraffa (per le classi terze)

L'album di ciascuna classe è visibile da tutti.



Le eco-azioni

Le eco-azioni sono azioni green, grandi o piccole, che ognuno può compiere nel quotidiano o scoprire intorno a sé: non servono grandi gesti per raggiungere grandi obiettivi, ma sono le azioni compiute ogni giorno da ciascuno o le soluzioni intelligenti presenti nel territorio a fare la differenza. Si tratta quindi di ecotips, pratiche ecologiche, gesti ispirati da una coscienza ecologica individuale o collettiva che dimostrano l'impegno che ognuno può mettere a frutto nel suo piccolo (o magari in grande) verso un futuro più sostenibile.

Le 50 eco-azioni sono raggruppate in aree tematiche, dette Eco-categorie:

- energia e risparmio
- mobilità sostenibile
- rifiuti
- mangiare sano
- insieme
- scegli tu

Le ecofigurine

Per ogni eco-azione si possono caricare 5 fotografie per un totale di 250 foto.

Le fotografie devono essere autentiche e raccontare la buona pratica ecologica richiesta dalla eco-azione. Rappresentano l'azione messa in atto o la scoperta del suo valore a favore della salvaguardia dell'ambiente nell'ottica dello sviluppo sostenibile.



Non valgono le foto scaricate da internet.

Al termine della gara ogni foto caricata se corretta diventa una "eco-figurina".

Per caricare le foto nell'album della propria classe è necessario:

- registrarsi utilizzando il codice di accesso della classe inviato per email all'insegnante in fase di iscrizione (in questo modo il proprio profilo sarà abbinato a quella classe)
- accedere al profilo della propria classe, scegliere l'eco-azione e incollare la foto utilizzando il pulsante «Aggiungi una foto/+».

Ogni eco-azione è corredata testo descrittivo di approfondimento "Scopri di più", condivisibile sui canali social.

Le ecoazioni ruggenti

Solamente l'insegnante, tramite il proprio profilo potrà accedere alla sezione dell'album dedicata alle seguenti eco-azioni:

- **Stemma classe ruggente:** la classe realizza il proprio stemma e, una volta concluso il disegno, l'insegnante lo fotografa e "incolla" sull'album on-line, nella sezione dedicata.
- **Cartelloni Ruggenti** (uno per categoria): la classe può realizzare per ogni categoria un cartellone/lavoro di gruppo ispirandosi alle eco-azioni contenute in quella categoria. Una volta concluso l'elaborato l'insegnante lo fotografa e lo "incolla" sull'album on-line, nella sezione dedicata.
- **Ruggiti per l'ambiente** (uno per categoria): la classe può realizzare per ogni categoria una poesia/componimento/filastrocca ispirandosi alle eco-azioni contenute in quella categoria. Una volta concluso l'elaborato l'insegnante lo fotografa e lo "incolla" sull'album on-line, nella sezione dedicata.

Per ogni eco-azione ruggente è possibile caricare 1 foto, per un totale di 13 (1 foto dello stemma e 6 foto di Cartelloni ruggenti e 6 Ruggiti per l'ambiente).

Completamento album

In tempo reale è possibile sapere la percentuale di completamento del proprio album.

Le classi che completano l'album delle eco-azioni in anticipo rispetto alla data di conclusione possono "consegnare" l'album on-line.

Verifica album e punteggi

A conclusione della fase di gara o dopo la consegna dell'album, lo staff controlla i materiali caricati:

- le foto corrette sono accettate e diventano eco-figurine
- le foto errate sono segnalate e accompagnate da motivazione (ad es. immagini scaricate da internet, foto "incollate" più volte, foto non corrispondenti all'eco-azione, foto inappropriate).

Al termine del controllo viene inviato alle insegnanti referenti un report con l'elenco delle foto segnalate. Le insegnanti hanno 10 giorni di tempo dalla consegna del report per richiedere chiarimenti e appellarsi alle decisioni dello staff.

Il punteggio è assegnato solo alle eco-figurine, ovvero alle foto accettate durante la verifica.

ECO-AZIONE	PUNTO ECOFIGRINA	PUNTEGGIO TOTALE
50 ECOAZIONI	1 punto	250 punti (50x5x1)
STEMMA CLASSE RUGGENTE	10 punti	10 punti
CARTELLONI RUGGENTI	5 punti	30 punti (5x6)
RUGGITI PER L'AMBIENTE	5 punti	30 punti (5x6)

PUNTEGGIO TOTALE: 320 PUNTI

Classifiche e premiazioni

La classifica è pubblicata alla fine della fase di verifica. Le classifiche sono 3, una per ogni regione. Ciascuna classifica regionale è redatta in base ai punteggi ottenuti dalle classi in gara.

In caso di ex-aequo la posizione in classifica sarà stabilita in base alla data di consegna dell'album on-line. Negli altri casi di pari merito l'ordine è definito attraverso lo svolgimento di uno spareggio.

Le prime tre classi di ciascuna classifica si aggiudicano un premio e lo ricevono nell'ambito di un evento (fisico o virtuale) di premiazione a cui partecipano gli enti promotori.



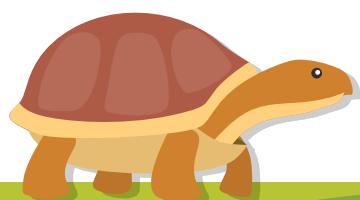
Riconoscimenti per tutte le classi attive

In fondo al Regolamento è presente l'ATTESTATO di CLASSE RUGGENTE che è possibile stampare e appendere in aula come ricordo dell'esperienza ruggente!

Tutte le classi che avranno partecipato attivamente al gioco, indipendentemente dal risultato in classifica potranno assistere gratuitamente ad una replica dell'opera interattiva Ozz, il primo esperimento di opera digitale della compagnia KanterStrasse e di Straligut Teatro.

Cos'è un'opera digitale?

Non un semplice spettacolo teatrale in video, ma un progetto multimediale che unisce tecniche e linguaggi tipici del teatro, del cinema e dell'illustrazione animata. Tanti linguaggi per raccontare uno dei classici dell'infanzia tra i più importanti della letteratura americana: Il meraviglioso mago di Oz di L. F. Baum. OZz è un percorso interattivo dove lo spettatore può incidere sulla storia, decidere cosa approfondire e scegliere cosa vedere. E proprio come nelle scelte che facciamo tutti i giorni, tutto ciò avrà delle conseguenze. Tutto è concesso, niente è sbagliato: si tratta semplicemente di scegliere.



I premi

PRIMO PREMIO

La classe vincitrice del primo premio, oltre ad assistere all'opera interattiva Ozz, realizza la sua versione de Il meraviglioso Mago di Oz in modo creativo e originale grazie al Kit del Mago di Ozz (scenografia, costumi, video tutorial, laboratorio teatrale digitale con realizzazione performance finale).

Il Kit del Mago di Ozz prevede:

- materiali per la costruzione di scenografie e costumi inviati alla classe vincitrice;
- video tutorial per costruire scene, pupazzi, oggetti, abiti, utilizzando gli elementi contenuti nel kit e, ove possibile, materiali di recupero.
- 10 ore di attività laboratoriale a distanza con un educatore teatrale per lavorare insieme alla messa in scena della rielaborazione dell'opera da parte dei bambini.



SECONDO E TERZO PREMIO

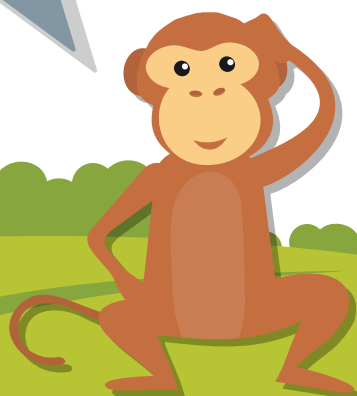
Laboratorio teatrale digitale (durata 6 ore).

L'attività proposta volge l'attenzione sulle diverse dinamiche relazionali che si instaurano all'interno del gruppo, tenendo conto delle attuali norme, che ci costringono al distanziamento fisico.

L'intento è approfondire, tramite le tecniche di comunicazione teatrale, tali dinamiche, con lo scopo di sviluppare il "senso" di empatia del bambino, rafforzare la gestione delle proprie emozioni, accrescere l'assertività nel dialogo e la collaborazione e l'interazione tra i membri del gruppo, con la conseguente acquisizione di elementi tecnici ed espressivi, che passino dal gioco e la creatività individuale.

Forti dell'esperienza maturata nel lungo periodo di lockdown, sappiamo che è possibile realizzare un laboratorio che, seppur tenuto online, preveda il coinvolgimento attivo e l'interazione tra i partecipanti, che saranno invitati a condividere pensieri, suggestioni, anche attraverso il mezzo digitale.

Le attività laboratoriali previste dai premi si svolgono in videoconferenza attraverso le piattaforme digitali scelte dalla scuola (es. Google Meet). Tutti gli esercizi proposti tengono conto delle attuali norme vigenti per il contenimento del contagio da COVID-19 e sono pensati per essere agiti dai bambini in totale sicurezza e senza modificare l'assetto della classe.



Gemellaggio di ROARR!

Durante la gara è possibile organizzare incontri sulla piattaforma Google Hangouts Meet, approvata dal Ministero dell'Istruzione, che permette di interagire in videoconferenza, tra le classi iscritte al progetto per conoscersi e confrontarsi sulle rispettive esperienze di sostenibilità ambientale. Le classi possono scambiarsi idee e suggerimenti "ecologici" e promuovere la diffusione di buone pratiche ambientali. Per farlo basta entrare nella apposita Sezione "**Roarr2Roarr**" presente solo nel profilo insegnante e seguire le istruzioni.

La partecipazione della classe ai gemellaggi non dà punteggio e non è obbligatoria per le classi partecipanti. È disponibile per le prime 50 classi che ne fanno richiesta nel modulo di iscrizione.

ESTRAclick - il contest social

Estraclick è il contest del progetto ROARR! nato per coinvolgere tutta la comunità nella diffusione di buone pratiche ecologiche. Durante lo svolgimento della gara, ogni settimana una giuria sceglie tra le foto pubblicate dagli utenti su Instagram con l'hashtag **#estraclick** quella più interessante e premia la classe indicata dall'utente vincitore.



Durante la gara di ROARR! è possibile pubblicare su Instagram una foto che rappresenti una eco-azione, ovvero un gesto ispirato da una coscienza ecologica e che dimostri il proprio impegno a favore dell'ambiente e del territorio, anche se non presente negli album di Roarr!. Le azioni potranno avere a che fare con svariati temi purché rappresentino un reale contributo a favore della salvaguardia dell'ambiente nell'ottica dello sviluppo sostenibile.

La foto dovrà essere corredata da:

- breve descrizione dell'eco-azione realizzata
- indicazione della classe che si sostiene
- hashtag #estraclick

Ogni settimana le foto pubblicate sono sottoposte al giudizio insindacabile di una giuria nominata dagli enti promotori del progetto ROARR!. La giuria può riservarsi il diritto di non assegnare uno o più premi settimanali qualora le foto non soddisfacessero i requisiti richiesti.

La Giuria nomina il vincitore della settimana basandosi sulla propria sensibilità e conoscenza professionale nel valutare la sostenibilità dell'eco-azione rappresentata. La foto vincitrice viene pubblicata sul profilo Instagram di ROARR! insieme all'indicazione della classe indicata dall'utente.

In palio buono acquisto materiale didattico dal valore di 50 euro per la classe indicata dall'utente vincitore.

La proprietà intellettuale rimane all'utente che, partecipando al contest, autorizza gli enti promotori a postare, pubblicare e utilizzare in altro modo le foto pervenute. La responsabilità dei materiali pubblicati è dei singoli utenti, che si impegnano ad escludere ogni responsabilità degli enti promotori nei confronti di terzi, compresi gli eventuali soggetti ritratti nelle fotografie.



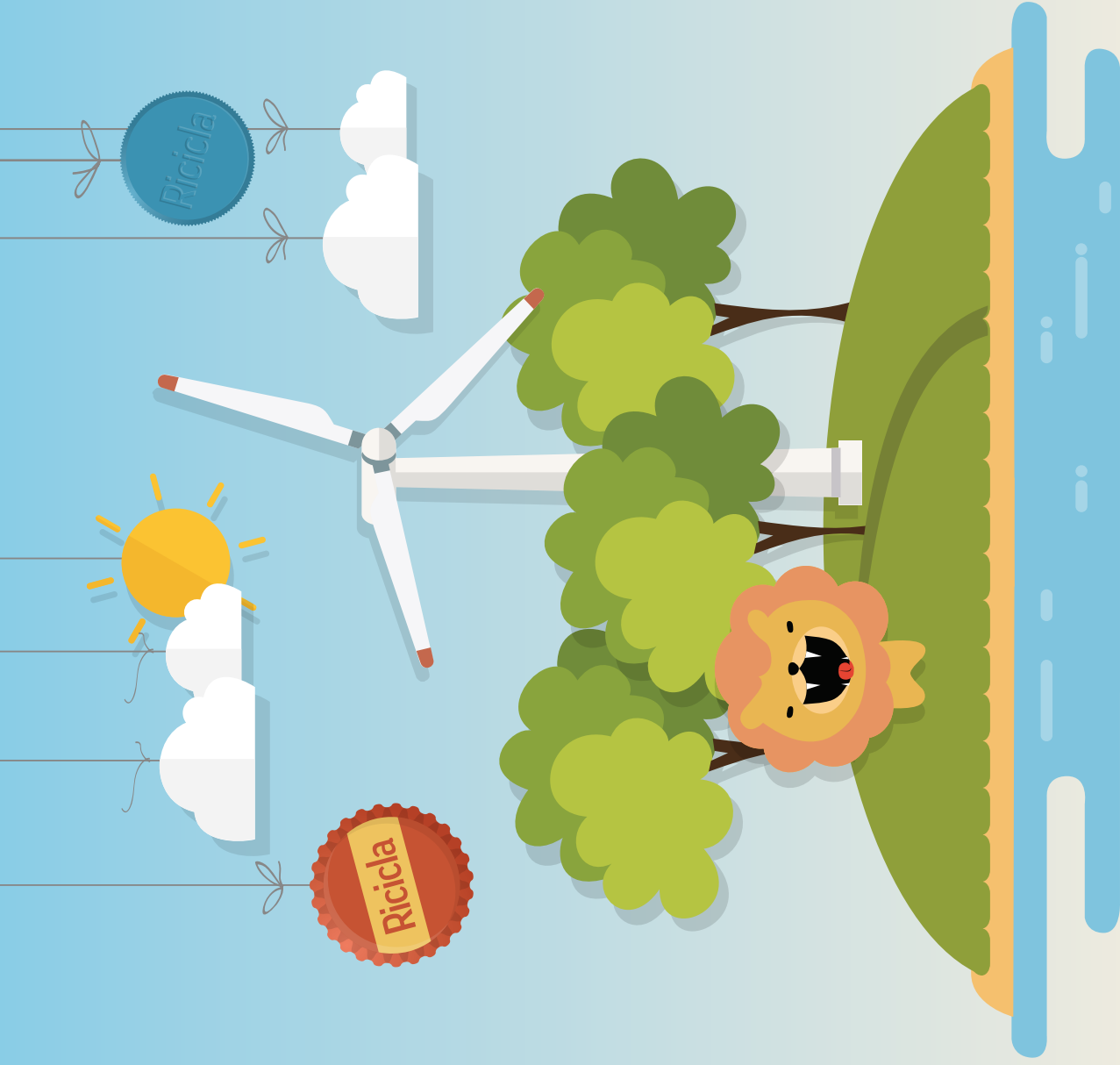
RoARR! 21 22

Risparmia, ricicla... ruggisci!

ATTESTATO RUGGENTE

Classe

Scuola



Un progetto di In collaborazione con

 cestra

