



BANDO DI CONCORSO USR Sicilia – AICA
per gli studenti delle Istituzioni scolastiche secondarie di I e II grado della Sicilia
a.s. 2023-2024

PROGETTI DIGITALI

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia (USR Sicilia) e l'Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico (AICA), nell'ambito delle iniziative previste dal Protocollo d'intesa sottoscritto in data 23.02.2023, indicano la decima edizione del concorso **"Progetti Digitali"** rivolto alle studentesse e agli studenti delle Istituzioni scolastiche secondarie di primo e di secondo grado della Sicilia.

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

Art. 1 - Finalità

Il concorso ha lo scopo di:

1. promuovere lo sviluppo di competenze informatiche e digitali;
2. favorire lo sviluppo di capacità critiche e creative delle studentesse e degli studenti attraverso esperienze di tipo laboratoriale che favoriscano l'emergere di competenze di cittadinanza digitale e la crescita del senso critico;
3. valorizzare l'approccio cooperativo e relazionale nello studio;
4. sostenere lo sviluppo del *Framework Europeo per le Competenze Digitali dei Cittadini*, noto come *Digcomp* e, in particolare:
 - [Area 5](#): valorizzazione delle potenzialità degli studenti: utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti;
 - [Area 6](#): favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti: aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.

Art. 2 - Destinatari

Destinatari del bando sono le studentesse e gli studenti, nell'anno scolastico 2023/2024, delle Istituzioni scolastiche secondarie di primo e secondo grado della Sicilia.

Ogni Istituzione scolastica potrà partecipare con una o più squadre. Ogni squadra dovrà presentare un solo progetto e prevedere, per quanto possibile, gruppi eterogenei di studentesse e studenti. Ogni studentessa e ogni studente potranno far parte di una sola squadra.

Art. 3 – Contenuti del progetto

Il progetto dovrà riguardare una o più delle seguenti tematiche:

1. **Percorsi alternativi di studi post diploma: ITS o università?**: analizzare e valutare l'importanza dell'istruzione e della formazione continua dopo il diploma di scuola secondaria di secondo grado. Esplorare in particolare il ruolo e il valore degli Istituti Tecnici Superiori (ITS) come alternativa all'università, mettendo in luce come questi istituti offrano percorsi formativi altamente specializzati e orientati al mondo del lavoro in settori tecnologici e innovativi.
2. **Intelligenza artificiale (IA)**: esplorare l'impatto dell'intelligenza artificiale sulla società, e le sue applicazioni, che include tra gli altri l'apprendimento automatico, la visione artificiale e l'elaborazione del linguaggio naturale (NLP) per creare sistemi informatici in grado di apprendere e prendere decisioni, valutando anche le sue implicazioni etiche, come ad esempio la privacy, la cybersecurity e le sue implicazioni sociali.
3. **Combattere le fake news**: analizzare l'impatto delle notizie false nella società digitale, i rischi per la democrazia e le strategie per riconoscere e contrastare le informazioni errate. Esplorare il ruolo dei media, dell'alfabetizzazione mediatica e delle piattaforme digitali nel promuovere una cultura dell'informazione basata sulla veridicità e sull'obiettività.

4. **Privacy e sicurezza dei dati**: analizzare le sfide e le soluzioni per proteggere i dati, da quelli personali, aziendali, alla gestione delle informazioni sensibili anche attraverso un uso consapevole dei social.
5. **Sviluppo sostenibile e tecnologie verdi**: esaminare come le tecnologie digitali possono contribuire alla sostenibilità ambientale, promuovendo l'efficienza energetica, la gestione intelligente delle risorse e lo sviluppo di soluzioni green.
6. **Inclusione digitale**: valutare l'importanza dell'accesso equo alle tecnologie digitali, l'alfabetizzazione informatica, la riduzione del divario digitale e migliorare la consapevolezza nell'uso delle tecnologie per favorire l'inclusione sociale e ridurre l'emarginazione, come ad esempio nei casi di cyberbullismo.

Art. 4 – Modalità di partecipazione

Le Istituzioni scolastiche che intendono partecipare al concorso dovranno:

1. individuare un docente referente che supporterà i docenti e gli studenti coinvolti nell'elaborazione del progetto e promuoverà l'opportunità di tutti (studenti e docenti) nell'accesso alla piattaforma di *assessment*;
2. effettuare l'iscrizione compilando il “**modulo di adesione**” al concorso, disponibile al *link* <https://concorsidigitali.org/usr>;
3. richiedere i codici individuali di accesso alla piattaforma di *assessment* all'indirizzo *e-mail* che verrà indicato all'atto dell'iscrizione e distribuirli ai docenti e agli studenti che partecipano al concorso;
4. trasmettere il progetto entro il **30 aprile 2024**, compilando il “**modulo invio progetto**” disponibile al *link* <https://concorsidigitali.org/usr>. Si evidenzia che il “modulo invio progetto” contiene, tra le altre, una sezione dedicata all'attestazione circa l'acquisizione, da parte del Dirigente Scolastico, della liberatoria all'uso delle immagini e dei dati personali ai sensi della normativa sulla *privacy*. Qualora un'istituzione scolastica aderisse al concorso con più progetti, sarà necessario compilare per ciascuno un modulo di progetto.
5. caricare il progetto multimediale su *cloud* (*Dropbox, Google Drive, ecc...*) con vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2024, indicando il *link* all'interno del modulo di progetto.

Art. 5 - Modalità di presentazione del progetto

Per le **Istituzioni scolastiche secondarie di primo grado** verranno valutati i progetti digitali presentati sotto forma di: presentazioni multimediali di massimo 30 *slide*, documenti di testo di massimo 5000 caratteri spazi inclusi, *e-book* di massimo 10 pagine, video illustrativi di massimo 20 minuti.

Per le **Istituzioni scolastiche secondarie di secondo grado** verranno valutati i lavori presentati sotto forma di: presentazioni multimediali di massimo 30 *slide*, documenti di testo di massimo 5000 caratteri spazi inclusi, *e-book* di massimo 10 pagine, video illustrativi di massimo 20 minuti, *app*.

I progetti e la loro presentazione, in formato *Word* o *PowerPoint*, dovranno essere caricati sul *cloud* dell'Istituzione scolastica, il cui *link* andrà indicato secondo le indicazioni di cui all'Art. 4.

Non saranno presi in considerazione i progetti che non rispondono ai requisiti sopra descritti. Non saranno ammesse opere che abbiano partecipato ad altri concorsi e prodotti già pubblicati.

Art. 6 - Materiale di supporto

Al fine di raggiungere gli obiettivi indicati all'art. 1 e fornire un supporto alla formazione didattica a docenti e studenti, AICA mette gratuitamente a disposizione una piattaforma *online* che contiene i materiali didattici digitali coerenti con il *Framework Digcomp* e con il sistema di certificazione ICDL e un sistema di autovalutazione delle competenze digitali (*assessment*).

Tali materiali presenti sulla piattaforma verranno resi disponibili alle sole Istituzioni scolastiche che partecipano al Concorso attraverso la *e-mail* del docente referente, che potrà fare richiesta dei codici di accesso da consegnare agli studenti e alle studentesse dell'Istituto. Pertanto, tutte le studentesse e gli studenti partecipanti al concorso avranno la possibilità di accedere alla piattaforma disponibile *online*, prendere visione dei materiali formativi e valutare la loro preparazione rispetto alle conoscenze informatiche di base più importanti relative ai moduli *ICDL Full Standard (ICDL Computer Essentials, ICDL On line Essentials, ICDL Spreadsheets, ICDL Word Processing, ICDL Online Collaboration, ICDL Presentation, ICDL Cybersecurity)*.

Per presentare i propri progetti, invece, i partecipanti delle squadre dovranno aver sostenuto l'*assessment* delle competenze inerenti almeno a un modulo ICDL.

I materiali formativi offerti da AICA rimarranno a disposizione delle studentesse e degli studenti per 12 mesi a partire dalla data di attivazione.

Art. 7 – Criteri di valutazione

I lavori pervenuti, composti dal progetto e dalla loro presentazione multimediale, saranno valutati da una Commissione istituita dall'USR Sicilia con la partecipazione di uno o due membri AICA.

La Commissione opererà autonomamente.

I progetti saranno valutati assegnando un punteggio in base ai seguenti criteri:

1. Originalità dell'idea;
2. Complessità e diversificazione degli strumenti utilizzati;
3. Chiarezza e completezza nella presentazione del tema proposto;
4. Livello di coinvolgimento degli studenti;
5. Grado di efficacia e replicabilità del progetto.

Ogni criterio riceverà una valutazione compresa tra 1 e 10.

Per ogni progetto, la somma dei punteggi assegnati a ciascun criterio di valutazione costituirà l'indicatore in base al quale stilare la classifica finale.

In caso di parità, la Commissione potrà disporre di ulteriori 5 punti complessivi, per ciascun componente, da assegnare discrezionalmente ai lavori in parità. Se anche in questo caso si mantenesse la parità, il primo posto verrà assegnato *ex aequo*, e il relativo premio sarà suddiviso tra i vincitori.

Potrà inoltre essere dato rilievo con **menzione speciale** a quei progetti che, in modo particolare, si distingueranno per uno dei criteri di valutazione sopra elencati.

Art. 8 – Premi

Verranno stilate due graduatorie finali:

- per le Istituzioni scolastiche secondarie di primo grado;
- per le Istituzioni scolastiche secondarie di secondo grado.

Per i **progetti vincitori** verrà prevista l'assegnazione complessiva di:

- **n. 60 skill card ICDL**, con ripartizione di 5 *skill card* massimo per ogni progetto, da attivare entro 12 mesi dalla data di consegna da parte di AICA;
- **codici di accesso al materiale didattico online per le certificazioni ICDL**. In particolare, verrà assegnato n. 1 codice per ogni studente che ha partecipato alla redazione del progetto vincitore.

Qualora non fosse possibile assegnare i premi sopra indicati per mancanza di progetti ammessi alla valutazione, la commissione si riserva la possibilità di redistribuire le *skill card* non assegnate tra gli altri partecipanti.

A ciascun docente referente di progetto delle classi prime, seconde classificate e di quelle con menzione speciale sarà assegnata una *skill card* omaggio e un esame ICDL.

Per i progetti vincitori e per quelli che verranno ritenuti meritevoli di menzione, AICA:

- darà visibilità nel proprio sito e/o attraverso altri canali di comunicazione dei video e delle foto sia dei progetti realizzati sia degli atti di presentazione che docenti e studenti effettueranno nel corso dell'evento di premiazione, previa liberatoria da parte del Dirigente scolastico dell'Istituto;
- pubblicherà sulla Rivista Bricks (www.rivistabricks.it) gli articoli che i docenti premiati (vincitori e menzionati) desiderano presentare;
- inviterà i docenti premiati (vincitori e menzionati) a partecipare ad appositi *webinar* che verranno organizzati da AICA nel corso dell'anno scolastico 2023-2024.

Art. 9 - Utilizzo dei Lavori e Responsabilità d'autore

Fatta salva la proprietà intellettuale delle opere, che rimane all'autore/agli autori, l'USR Sicilia e AICA si riservano il diritto all'utilizzo delle opere selezionate per attività istituzionali, pubblicizzazione sui rispettivi siti web e per tutte le attività di promozione dell'iniziativa.

Il Direttore Generale
Giuseppe Pierro