BANDO DI CONCORSO AICA - USR per la Sardegna

"Sardegn@Digitale25"

a.s.2024-2025

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA) – nel quadro del rapporto di collaborazione finalizzato alla promozione di iniziative destinate al raggiungimento degli obiettivi dell'Unione Europea in materia d'innovazione tecnologica, di istruzione e di formazione - indicono il concorso **"Sardegn@Digitale25",** rivolto alle studentesse e agli studenti delle Istituzioni scolastiche di I e II ciclo, statali e paritarie, della Regione Sardegna.

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

Art. 1 - Finalità

Il concorso ha lo scopo di promuovere lo sviluppo di competenze informatiche e digitali; di sostenere 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; di valorizzare l'approccio cooperativo e relazionale nello studio; di sostenere lo sviluppo del *Framework* Europeo per le Competenze Digitali dei Cittadini, noto come *DigCompEdu,* in particolare nelle seguenti aree di competenza:

- Area 5, valorizzare le 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 operare in modo creativo e responsabile con le tecnologie digitali in attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione di problemi.

Art. 2 - Destinatari del bando

Destinatari del bando sono le studentesse e gli studenti delle istituzioni scolastiche del I e del II ciclo, statali e paritarie, della Sardegna nell'anno scolastico 2024/2025.

Ogni Istituto può partecipare con una o più squadre. Ogni squadra deve presentare un solo progetto e deve, di norma, prevedere gruppi eterogenei di studentesse e studenti. Ogni studentessa e ogni studente possono far parte di una sola squadra.

Art. 3 – Temi e contenuti

Sarà cura delle singole istituzioni scolastiche, in piena autonomia, sviluppare percorsi didattici e formativi che, nell'ambito di una o più delle seguenti dieci tematiche, portino alla produzione di un elaborato digitale.

1. **Percorsi alternativi di studi post diploma, ITS Academy 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 Tecnologici Superiori (ITS Academy) 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, includendo 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 false notizie 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 network*.
5. **Realtà virtuale e aumentata**: esplorare le possibilità offerte dalla realtà virtuale e aumentata per l'istruzione, l'intrattenimento o l'industria, sviluppando progetti che coinvolgano l'uso di dispositivi VR/AR.
6. **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*.
7. **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.
8. **Internet delle cose (IOT)**: esaminare come l'interconnessione di dispositivi e oggetti può migliorare la vita quotidiana, l'efficienza energetica, la salute e l'industria, ma anche le sfide legate alla sicurezza e alla privacy.
9. ***Coding* e robotica**: esplorare il ruolo del *coding* e della robotica nella società digitale, l'importanza delle competenze di programmazione e della robotica nel mondo del lavoro e le applicazioni pratiche di queste tecnologie nel mondo della scuola, della ricerca e del lavoro.
10. **Altri temi inerenti alla *Digital Transformation*** che impattano la società e il mondo della scuola.

Art. 4 – Tipologia e caratteristiche dei prodotti finali

Gli Istituti scolastici sono invitati a presentare elaborati sulle tematiche di cui all'Art. 3, che rientrino nelle sopraccitate categorie.

Per le scuole primaria e secondaria di primo grado saranno ammessi progetti digitali presentati sotto forma di: presentazione multimediale fino a un massimo 30 slide, documento di

testo fino a un massimo 5000 caratteri (spazi compresi), e-book fino a un massimo 10 pagine, audio e/o video illustrativi di durata complessiva non superiore ai 20 minuti.

Per le scuole secondarie di secondo grado saranno ammessi elaborati presentati sotto forma di: presentazione multimediale di non oltre 30 slide, documenti di testo fino a un massimo di 5000 caratteri (spazi inclusi), foglio di calcolo, database, e-book di massimo 10 pagine, audio, video illustrativi di durata complessiva non superiore ai 20 minuti, applicazioni *software*, siti internet, blog.

Gli elaborati prodotti dovranno essere fruibili direttamente *online* o scaricabili da un *cloud* e visionabili attraverso strumenti software liberi e/o gratuiti. **Il prodotto e i materiali dovranno essere inediti (ovvero mai pubblicati, neppure in rete). Non sono ammessi prodotti che partecipino, o abbiano partecipato, ad altri concorsi.**

Non verranno presi in considerazione i progetti che non rispondono ai requisiti sopra descritti.

Art. 5 Materiali di supporto per i partecipanti

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 materiali didattici digitali coerenti con il *Framework Digcomp* e il sistema di certificazione ICDL unitamente a un sistema di autovalutazione delle competenze digitali (piattaforma di *assessment*). Tali materiali verranno resi disponibili, previa richiesta da parte del docente referente dell'Istituzione scolastica, alle studentesse, agli studenti e ai docenti che parteciperanno al concorso.

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

Art. 6 Modalità di partecipazione

Le Istituzioni scolastiche che intendono partecipare al concorso dovranno:

- Individuare un docente referente che supporterà le studentesse, gli studenti e i docenti coinvolti nell'elaborazione dei progetti didattici;
- effettuare l'iscrizione al concorso compilando entro il giorno **31/01/2025** il **modulo di adesione** disponibile al link https://concorsidigitali.org/usr
- richiedere i codici individuali di accesso alla piattaforma di *assessment* all'indirizzo *e-mail* del referente AICA Salvatore Garro salvatore.garro@aicanet.it e distribuirli a tutti i docenti e gli studenti che partecipano al concorso;
- compilare, in ogni sua parte, entro e non oltre il **30/04/2025** il **modulo di progetto** disponibile al link https://concorsidigitali.org/usr e contestualmente caricare il progetto multimediale sul *cloud* dell'istituzione scolastica, con vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2025.

- Attestare, nella sezione dedicata del modulo di progetto, l'acquisizione, da parte del Dirigente Scolastico, della liberatoria all'uso delle immagini e dei dati personali ai sensi della normativa sulla privacy.

Condizione necessaria per la presentazione del progetto è che tutti i componenti della squadra abbiano sostenuto l'*assessment* delle competenze inerenti almeno a due moduli ICDL sulla piattaforma menzionata all'art. 5.
Se una scuola intenderà aderire al concorso con più progetti, dovrà necessariamente compilare un distinto **modulo di progetto** per ciascun progetto.
Non saranno presi in considerazione elaborati privi dei requisiti richiesti o per i quali non è stato compilato il **modulo di progetto** in ogni sua parte.

Art. 7 Criteri di valutazione

I lavori pervenuti saranno valutati da una commissione appositamente istituita presso l'USR per la Sardegna, con Decreto del Direttore Generale.
Ciascun elaborato sarà esaminato dalla commissione al completo e valutato mediante attribuzione di un punteggio in base ai seguenti criteri:

1. Originalità dell'idea;
2. Chiarezza e completezza nell'illustrazione del tema proposto;
3. Complessità e diversificazione degli strumenti utilizzati;
4. Grado di efficacia e replicabilità del progetto digitale;
5. Rispetto dei tempi e delle modalità indicate nel bando;
6. Sostenimento da parte degli studenti della squadra dell'autoassessment rispetto ad almeno 2 moduli ICDL.

Per ogni criterio verrà attribuito un punteggio compreso tra 1 e 10. Sarà stilata una graduatoria finale per la scuola primaria, una per la scuola secondaria di primo grado e una per la scuola secondaria di secondo grado.
Ai progetti, utilmente collocati in graduatoria, dichiarati **vincitori,** saranno assegnati i premi come indicato nel successivo art. 8.
Sarà inoltre 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

Ai progetti vincitori verranno assegnati complessivamente n. 50 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.

A ciascun docente referente di progetto sia vincitore sia premiato con menzione speciale sarà assegnata una skills card omaggio e un esame ICDL.

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

- dare 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;
- pubblicare sulla Rivista Bricks (www.rivistabricks.it) gli articoli che i docenti premiati (vincitori e menzionati) desiderano presentare, previa accettazione da parte del Comitato di Redazione della rivista;
- invitare i docenti premiati (vincitori e menzionati) a partecipare ad appositi webinar che verranno organizzati da AICA nel corso dell'anno scolastico 2024-2025.

I vincitori e gli autori che avranno ricevuto menzioni speciali saranno premiati nel corso di un evento regionale organizzato dall'USR per la Sardegna. Sarà cura dell'Ufficio comunicare la data e le modalità dell'evento finale.

Art. 9 Utilizzo finale dei lavori e responsabilità dell'autore

Non saranno ammessi elaborati che utilizzino contenuti di cui gli autori non detengano i diritti d'uso. Qualsiasi obbligo legale connesso alla diffusione degli elaborati sarà di esclusiva responsabilità degli autori, a cui potrà essere richiesta prova del possesso dei diritti e delle relative autorizzazioni.

Fatta salva la proprietà intellettuale delle opere che rimane all'autore/agli autori, l'USR per la Sardegna e AICA si riservano il diritto all'utilizzo delle opere selezionate per attività istituzionali, pubblicizzazione sul sito web e per ogni attività di promozione dell'iniziativa.

Art. 10 Pubblicità

Il presente bando è pubblicato sul sito web dell'USR per la Sardegna: https://www.miur.gov.it/web/miur-usr-sardegna nella Sezione 'Concorsi alunni'. Tutte le successive comunicazioni, tra cui le graduatorie definitive, saranno pubblicate sul medesimo sito.

IL DIRETTORE GENERALE
Francesco FELIZIANI