m_pi.AOODRCA.REGISTRO
UFFICIALE.U.0004095.17-01-2025.h.13:04

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Ufficio Scolastico Regionale per la Campania
Direzione Generale
Ufficio III – *Politiche formative e progetti europei. Politiche giovanili*

Ai Dirigenti/Coordinatori delle Istituzioni scolastiche
statali e paritarie di I e II ciclo della Campania
e
p.c. al Dott. **Antonio Piva** (Presidente AICA)
al Dott. **Salvatore Garro** (Referente rapporti istituzionali AICA)

OGGETTO: Bando di Concorso AICA-USR Campania per la promozione delle competenze digitali tra le studentesse e gli studenti delle Istituzioni scolastiche statali e paritarie di I e II ciclo della Campania - a. s. 2024-25 – XI Edizione.

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Campania e l'Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico (AICA), nell'ambito delle iniziative previste dal protocollo d'Intesa sottoscritto tra le parti, indicono il concorso: "*La pratica del rispetto per una cittadinanza digitale consapevole*", rivolto alle studentesse e agli studenti delle istituzioni scolastiche del I e II ciclo di istruzione, statali e paritarie, della Campania.

La finalità è promuovere lo sviluppo dei Framework europei DigComp 2.2 e DigCompEdu, coinvolgendo studentesse e studenti della scuola primaria, della scuola secondaria di I grado e della scuola secondaria di II grado nell'acquisizione di competenze per l'utilizzo consapevole e responsabile degli strumenti digitali, incentivando le capacità critiche e creative utili ad uno sviluppo sociale sostenibile e democratico.

Gli studenti partecipanti avranno la possibilità di consultare materiali formativi propedeutici all'elaborazione del progetto digitale e di sperimentare un sistema di autovalutazione delle competenze acquisite.

Il concorso propone la realizzazione di un prodotto digitale – multimediale, come indicato nel Bando, allegato alla presente.

Per la realizzazione dei percorsi didattici e formativi inerenti alla tematica individuata: "*La pratica del rispetto per una cittadinanza consapevole*", forniranno spunti di riflessione:

- le Linee guida nazionali previste dal comma 16 art.1 della Legge 107/2015 per promuovere nelle scuole "l'educazione al rispetto: per la parità tra i sessi, la prevenzione della violenza di genere e di tutte le forme di discriminazione";

- le Linee di orientamento per la prevenzione e il contrasto del cyberbullismo.

Le Istituzioni scolastiche, che intendano partecipare al Concorso, dovranno rispettare i seguenti termini di scadenza:

- compilazione del modulo di adesione, entro e non oltre il **28 febbraio 2025,** al link: **https://concorsidigitali.org/usr**
- compilazione del modulo di progetto e caricamento del prodotto multimediale su cloud (Dropbox, Google Drive…), entro e non oltre il **10 maggio 2025**, al link: **https://concorsidigitali.org/usr**

Per eventuali e maggiori informazioni è possibile contattare la prof.ssa Filomena Petrone utilizzando la seguente e-mail: filomena.petrone6@scuola.istruzione.it

Si confida nella partecipazione da parte delle SS.LL. e nella massima collaborazione per la diffusione della presente nota agli studenti e a tutto il personale docente.

Allegato: Bando del Concorso

IL DIRIGENTE
Anna Maria Di Nocera

fp



Firmato digitalmente da DI NOCERA ANNA MARIA
C=IT
O=MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

MIM Ministero dell'Istruzione e del Merito

Ufficio Scolastico Regionale per la Campania

AICA ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'INFORMATICA E IL CALCOLO AUTOMATICO

BANDO DI CONCORSO
USR CAMPANIA – AICA 2024/2025

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Campania (USR CAMPANIA) e AICA (Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico), nell'ambito delle Intese tra le parti, indicono il Concorso "*La pratica del rispetto per una cittadinanza digitale consapevole*", rivolto alle studentesse e agli studenti delle Istituzioni Scolastiche del primo e del secondo ciclo, statali e paritarie, della regione Campania.

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 2.2 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 degli Istituti Scolastici, statali e paritari, primaria, secondaria di primo e secondo grado della CAMPANIA, anno scolastico 2023/2024, così divisi:

1. studentesse e studenti della scuola primaria;
2. studentesse e studenti del biennio delle scuole secondarie di I grado;
3. studentesse e studenti del triennio delle scuole secondarie di II grado.

Art. 3 – Partecipanti

Ogni Istituto può partecipare con una o più classi.

Ogni classe può presentare uno o più progetti.

Art. 4 – Contenuti del progetto

Ogni progetto, realizzato da una classe, riguarderà una o più dei seguenti ambiti:

1. **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.

2. **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.

3. **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.

4. **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.

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.

7. **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.

8. **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.

9. **Altri temi inerent i alla Digital Transformation** che impattano la società e nel mondo della scuola.

Art. 5 - Modalità di presentazione del progetto

Nel modulo di presentazione per ogni progetto dovranno essere indicati:

- titolo del progetto;

- descrizione e obiettivi del progetto;

- processo di realizzazione del progetto;

- presentazione dei componenti del gruppo;

- strumenti e metodologie utilizzati;

- risultati raggiunti e conclusioni

Verranno valutati i progetti digitali presentati sotto forma di presentazione multimediale di massimo 30 slide, audio e/o video illustrativi complessivamente di massimo 15 minuti, APP, e- book di massimo 10 pagine ,siti internet, blog, risorse realizzate attraverso il coding (Scracht, lego robotics) chatbot chatgpt ed esperienze realizzate con l'utilizzo dell'intelligenza artificiale ed altro, prodotti ofline oppure online, ecc.., fruibili dai principali player (VLC, Media player, ecc.…) o browser.
Le studentesse e gli studenti potranno scegliere liberamente gli strumenti per l'*editing* del video.

I progetti e la loro presentazione, in Word o Power Point, dovranno essere caricati nel drive della scuola il cui link andrà indicato secondo le indicazioni di cui all' Art. *7 Tempistica e modalità di partecipazione.*

Non saranno presi in considerazione i progetti che non rispondono ai requisiti sopra descritti. Non sono 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 **ai soli istituti che partecipano al Concorso** attraverso la e-mail del docente referente di Istituto, che potrà fare richiesta dei codici di accesso da consegnare agli studenti e alle studentesse dell'Istituto. Pertanto, tutti gli studenti e le studentesse **degli istituti che partecipano al concorso avranno la possibilità di accedere alla piattaforma** disponibile on-line, 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 degli studenti e delle studentesse che attiveranno la piattaforma per 12 mesi a partire dalla data di attivazione.

Art. 7 – Tempistica e modalità di partecipazione

Gli Istituti scolastici che intendono partecipare al concorso dovranno:

1. individuare un docente referente di Istituto 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. scaricare il **bando di concorso** disponibile sul sito della USR Campania;
3. effettuare l'iscrizione al concorso compilando, entro il **28 febbraio 2025,** il **modulo di adesione** al concorso, che **troveranno disponibile al link *https://concorsidigitali.org/usr***
4. possibilità di richiedere i codici individuali di accesso alla piattaforma, per la preparazione delle competenze utili al progetto, alla mail che verrà indicata all'atto di adesione e distribuirli a tutti i docenti e gli studenti degli **istituti partecipanti** che aderiscono al concorso;
5. identificare il docente e le classi che parteciperanno al progetto;
6. compilare, entro il **10 maggio 2025,** il **modulo di progetto** disponibile al link: ***https://concorsidigitali.org/usr***
7. Il modulo di progetto ha 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. Nel caso la scuola aderisca al concorso con più progetti, è necessario compilare per ciascun progetto un modulo di progetto.
8. 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. Non sono ammesse opere che abbiano partecipato ad altri Agenzia Formativa/codice meccanografico della scuola.

Art. 8 – Iter di svolgimento del Concorso e criteri di valutazione

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

La Commissione opererà autonomamente.

Per la qualificazione, i progetti saranno valutati assegnando un punteggio in base ai seguenti criteri:

1. Complessità e diversificazione degli strumenti utilizzati;
2. Rispetto dei tempi e delle modalità indicate nel bando;
3. Originalità dell'idea;
4. Chiarezza e completezza nella presentazione del tema proposto;
5. Grado di efficacia e replicabilità del progetto.

Ogni criterio avrà una valutazione compresa tra 1 e 10.

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

Sarà inoltre dato rilievo con **menzione speciale** a quei progetti che si distinguono in modo particolare per originalità dell'idea, e/o completezza nello sviluppo del progetto, e/o coinvolgimento e la partecipazione degli studenti e delle studentesse, e/o lavoro di gruppo, e/o collaborazione tra docente e studenti, e/o efficacia e la replicabilità del progetto digitale.

Art. 9 – Premi e menzioni

Verranno fatte tre graduatorie finali:

1. per gli Istituti scuola primaria;
2. per gli Istituti scuola secondaria di primo grado;
3. per gli Istituti scuola secondaria 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.
- I premi saranno così distribuiti: 4 premi alla scuola primaria, 4 premi alla scuola secondaria di I grado e 4 premi alla scuola secondaria di II grado;
- **codici di accesso al materiale didattico online per le certificazioni ICDL** In particolare, n. 1 codice per ogni studente che ha partecipato alla redazione del progetto vincitore.

Sarà inoltre dato rilievo con **menzione speciale** a quei progetti che si distinguono in modo particolare per originalità dell'idea e/o completezza nello sviluppo del progetto.

I vincitori e gli autori che avranno ricevuto menzioni speciali saranno premiati nel corso di un evento regionale organizzato dall'USR Campania.
La premiazione è a cura dell'associazione AICA.
La graduatoria definitiva sarà pubblicata sul sito USR Campania.

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.

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

Per i progetti premiati AICA potrà:

- dare visibilità nel proprio sito e/o attraverso altri canali di comunicazione del Concorso in ogni sua fase e dei video e delle foto di docenti e studenti nel corso dell'evento di premiazione, in caso siano state acquisite tutte le liberatorie da parte del Dirigente scolastico dell'Istituto;
- pubblicare sulla Rivista Bricks (www.rivistabricks.it) gli articoli che i docenti premiati (vincitori e menzionati) desidereranno 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.

Art. 10 - Utilizzo dei Lavori e Responsabilità d'autore

I progetti saranno detenuti da AICA e USR per la Campania ai soli fini della valutazione e dai singoli Istituti scolastici che li hanno realizzati, i quali potranno utilizzarli e diffonderli sui propri siti web in base alle liberatorie acquisite e alle proprie autonome valutazioni, in conformità con le norme relative ai diritti d'autore e con le finalità del bando.

AICA, in coerenza con le proprie finalità istituzionali e senza fini di lucro, potrà utilizzarli e diffonderli attraverso ogni canale, anche digitale.

Art. 11 – Contatti

Per informazioni scrivere o contattare Salvatore Garro (339.4978464; salvatore.garro@aicanet.it).