AICA
ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'INFORMATICA E IL CALCOLO AUTOMATICO

CONCORSO NAZIONALE

"PROGETTI DIGITALI IeFP"

anno scolastico 2024 - 2025

Premessa

Nel quadro del rapporto di collaborazione tra il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA) definito dal Protocollo d'Intesa tra Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali e AICA del 4 giugno 2024 *"Rafforzare il rapporto tra mondo del lavoro e formazione"* finalizzato al raggiungimento degli obiettivi dell'Unione Europea in materia d'innovazione tecnologica, d'istruzione e di formazione

si propone

alle Agenzie formative e agli Istituti scolastici che realizzano percorsi di Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) la partecipazione al concorso

"L'importanza delle competenze digitali nello studio e nel lavoro"

Regolamento del concorso

Art. 1 - Finalità

Il concorso ha lo scopo di:

- promuovere lo sviluppo di competenze informatiche e digitali, con un coinvolgimento degli studenti che consenta loro di passare da un ruolo solo ricettivo a un ruolo attivo nella costruzione della conoscenza, nell'esplorazione della realtà, nella riflessività e da questa a un saper agire consapevole e contestualizzato;
- favorire lo sviluppo di capacità critiche e creative delle studentesse e degli studenti attraverso esperienze di tipo laboratoriale che, attraverso il "fare esperienza del digitale", stimolino l'emergere e la capacità di mettere in pratica le competenze di

cittadinanza digitale necessarie alla vita contemporanea e la crescita del senso critico;

- 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 del bando

Destinatari del bando sono gli studenti e le studentesse delle Agenzie Formative e degli Istituti scolastici che realizzano percorsi IeFP anno scolastico 2024-2025.

Art. 3 – Partecipazione

Ogni Agenzia Formativa o Istituto scolastico può presentare uno o più progetti.
Ogni progetto può essere presentato da una o più classi oppure da una o più squadre, anche con gruppi eterogenei di studentesse e studenti, per rendere il progetto dinamico, innovativo e inclusivo.

Per ogni progetto presentato l'Agenzia Formativa avrà la facoltà di riconoscere una quantità di ore a propria discrezione valide per il Percorso per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (ex Alternanza Scuola Lavoro) degli studenti coinvolti.

Art. 4 – Contenuti del progetto

Ogni progetto riguarderà una o più delle seguenti tematiche:

1. Intelligenza artificiale: esplorare l'impatto dell'intelligenza artificiale sulla società, e le sue applicazioni in settori professionali, come ad esempio turismo alberghiero e ristorazione, informatico, tessile, abbigliamento, calzature e pelli, edilizia e impiantistica, produzioni metalmeccaniche, benessere, agricoltura, zootecnica, silvicoltura e pesca, distribuzione commerciale, logistica e trasporti;
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; Realtà virtuale e aumentata: esplorare le possibilità offerte dalla realtà virtuale e aumentata nell'educazione, nell'intrattenimento, nel turismo, nel commercio, ecc.;**
4. **Sviluppo sostenibile e tecnologie verdi: esaminare come le tecnologie digitalipossono contribuire alla sostenibilità ambientale, promuovendo l'efficienza energetica, la gestione intelligente delle risorse e lo sviluppo di soluzioni green;**
5. **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;**
6. 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;**
7. **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 nei settori di riferimento ad esempio la logistica, l'automazione, l'agricoltura e l'industria, ecc.;**
8. Attività formative del sistema duale svolte.

Art. 5 - Modalità di presentazione del progetto

Si invitano le Agenzie Formative e gli Istituti scolastici a incentivare gli studenti a sviluppare un progetto digitale. Verranno valutati i lavori presentati sotto forma di: presentazione multimediale, documenti di testo, e-book, audio, video illustrativi complessivamente di massimo 20 minuti, APP, siti internet, blog fruibili dai principali player (VLC, Media player) o browser.
I progetti e la descrizione degli stessi (in formato testuale o di presentazione) 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 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 iscritti 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 potranno accedere alla piattaforma disponibile on-line, prendere visione dei materiali formativi e valutare la loro preparazione rispetto alle conoscenze informatiche di base relative ai moduli ICDL più importanti.

Per presentare i progetti, tutti i partecipanti delle classi o squadre devono precedentemente sostenere 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 accederanno alla piattaforma con un codice personale per una durata di 12 mesi a partire dalla data di attivazione.
L'obiettivo principale è favorire una conoscenza approfondita della materia, che consenta ai giovani di formarsi e accrescere le proprie competenze digitali e di affrontare efficacemente la sfida dell'applicazione di competenze metodologiche digitali nell'ambito del progetto stesso.

Art. 7 – Tempistica e modalità di partecipazione

Le Agenzie Formative e gli Istituti scolastici che intendono partecipare al concorso dovranno:

1. individuare un docente referente che supporterà gli studenti ed i docenti coinvolti nell'elaborazione del progetto;
2. effettuare l'iscrizione al concorso compilando entro il 25 gennaio 2025 il modulo di adesione disponibile al link https://concorsidigitali.org/iefp/adesione;
3. richiedere i codici di accesso alla piattaforma per la preparazione delle competenze utili al progetto a Salvatore Garro [salvatore.garro@aicanet.it; 339.4978464] e distribuirli a tutti i docenti e gli studenti degli Istituti/Enti partecipanti che aderiscono al concorso;
4. identificare il docente o i docenti ed i componenti che parteciperanno al progetto;
5. compilare entro il 10 aprile 2025 il modulo di progetto disponibile al link https://concorsidigitali.org/iefp/progetto.

   Il modulo di progetto ha una sezione dedicata all'attestazione circa l'acquisizione, da parte del Dirigente Scolastico/Direttore dell'Ente, della liberatoria all'uso delle immagini e dei dati personali ai sensi della normativa sulla privacy. Nel caso l'Istituto scolastico\Ente di formazione aderisca al concorso con più progetti, è necessario compilare per ciascun progetto un

modulo di progetto;

6. caricare il progetto multimediale su cloud (Dropbox, Google Drive, ecc) con vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2025, indicando come oggetto "L'importanza delle competenze digitali, nello studio e al lavoro", titolo e Agenzia Formativa/codice meccanografico dell'Istituto scolastico.

   Non saranno prese in considerazione altre modalità di partecipazione oltre quelle sopra previste.

   Non sono ammesse opere che abbiano partecipato ad altri concorsi e prodotti già pubblicati;

7. Le Agenzie Formative e gli Istituti scolastici partecipanti avranno la possibilità di accreditarsi gratuitamente per diventare Test Center ICDL.

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

I lavori pervenuti saranno valutati da una Commissione istituita da AICA.
Per la qualificazione, i progetti saranno valutati assegnando un punteggio in base ai seguenti criteri:

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

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 o completezza nello sviluppo del progetto o coinvolgimento e partecipazione degli studenti e delle studentesse, o lavoro di gruppo, o collaborazione tra docente e studenti o efficacia e replicabilità del progetto digitale.

Art. 9 – Premi

Verranno assegnati complessivamente 100 premi.

I primi 40 vincitori riceveranno premi consistenti in 5 skill card ICDL ciascuno, attivabili entro un anno dall'emissione.
I successivi 60 vincitori riceveranno premi consistenti in 3 skill card ICDL ciascuno, attivabili entro un anno dall'emissione.

Il premio è destinato alla classe o alle classi partecipanti che presentano il progetto.

La Commissione assegnerà delle menzioni speciali come giusto riconoscimento simbolico agli autori che si saranno distinti per l'impegno e la creatività dimostrati.

Le Agenzie formative e gli Istituti scolastici vincitori e che riceveranno menzioni speciali saranno premiati in data da definire e con modalità che verranno comunicate successivamente.
I progetti premiati (vincitori e menzionati) ed i video e le foto degli eventi di premiazione verranno pubblicati sul sito di AICA, previa liberatoria del Direttore Agenzia Formativa/Dirigente scolastico.
I docenti premiati potranno pubblicare sulla rivista BRICKS (www.rivistabriks.it) articoli inerenti al progetto realizzato e potranno partecipare ad appositi webinar organizzati da AICA.

A ciascun docente referente dei progetti premiati e di quelli con menzione speciale sarà assegnata una skills card o un esame ICDL.

Le skills card ICDL dovranno essere attivate non oltre 12 mesi dal conferimento del premio, così come, nello stesso intervallo di tempo, dovranno essere sostenuti gli esami.
Per i progetti vincitori 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, previa acquisizione di tutte le liberatorie da parte del Dirigente scolastico dell'Istituto;**
- **potrà 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;**
- **potrà 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 ai soli fini della valutazione e dai singoli Enti di formazione o 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 prego contattare Salvatore Garro [salvatore.garro@aicanet.it, 339.4978464].

Milano,

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva



Firmato digitalmente da:
Antonio Piva
Firmato il 05/11/2024 17:45
Seriale Certificato: 3045999
Valido dal 01/12/2023 al 30/11/2025
InfoCamere Qualified Electronic Signature CA