m_pi.AOODRUM.REGISTRO
UFFICIALE.U.0000563.14-01-2025.h.10:50

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria

Ai Dirigenti Scolastici
delle scuole statali e paritarie
dell'Umbria
LORO SEDI

Al Presidente di AICA
presidente@aica.it

Al sito web

Oggetto: "Essere cittadini digitali oggi". Concorso AICA/USR Umbria per studenti XII edizione, a.s. 2024/2025.

Con riferimento al protocollo di intesa tra l'AICA (Associazione Italiana per il Calcolo Automatico) e questo Ufficio Scolastico, si comunica che è bandito il concorso rivolto agli studenti di tutte le scuole della regione, relativo all'anno scolastico 2024/2025.

L'iniziativa ha la finalità di sostenere lo sviluppo delle competenze digitali e la realizzazione di percorsi di apprendimento innovativi attraverso l'uso delle nuove tecnologie.

Le adesioni al concorso, presentate in modalità telematica come illustrato nel bando allegato, dovranno pervenire entro il giorno **8 marzo 2025**.

I lavori realizzati, descritti tramite apposita scheda progettuale scaricabile dal sito di AICA al seguente link: https://concorsidigitali.org/usr , dovranno essere resi disponibili entro il **24 maggio 2025.**

Si confida nella collaborazione per la diffusione dell'iniziativa agli studenti e a tutto il personale docente.

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto
Firma autografa sostituita a mezzo stampa,
ai sensi dell'art. 3, comma 2 del D.Lgs. n. 39/1993

Allegato:
Bando di Concorso "Essere cittadini digitali oggi"

Dirigente Tecnico: Francesco Mezzanotte *Documento: Nota Concorso USR-AICA 2024/2025*
Rif: Antonella Gambacorta – antonella.gambacorta2@scuola.istruzione.it

Viale C. Manuali s/n - Perugia - Tel. 075.58281 (centralino)
Web: www.istruzione.umbria.it - PEC: drum@postacert.istruzione.it - PEO: direzione-umbria@istruzione.it

BANDO DI CONCORSO 2024-2025

USR UMBRIA – AICA

Essere cittadini digitali oggi

BANDO DI CONCORSO
USR UMBRIA – AICA 2024-2025

L'Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria (USR Umbria) e AICA (Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico), nell'ambito delle Intese tra le parti, indicono il Concorso "**Essere cittadini digitali oggi**" rivolto alle studentesse e agli studenti delle scuole primarie e degli Istituti secondari di primo e di secondo grado della Regione Umbria.

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. permettere agli insegnanti di verificare il livello di competenze digitali dei propri studenti attraverso una innovativa piattaforma digitale di auto-assessment;
5. fornire a insegnanti e docenti materiale didattico digitale (videolezioni e ebook) coerenti con i contenuti delle certificazioni ICDL;
6. sostenere lo sviluppo della competenza digitale degli studenti, come definita nel Framework Europeo per le Competenze Digitali dei Cittadini.

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 Regione Umbria, anno scolastico 2024/2025, così divisi:

1. studenti delle scuole primarie;
2. studenti delle scuole secondarie di I grado;
3. studenti delle scuole secondarie di II grado

Art. 3 – Partecipanti

Ogni Istituto può partecipare con una o più classi o con gruppi di studenti.

Art. 4 – Contenuti del progetto

Ogni progetto deve trattare 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. **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 nel mondo della scuola.

Art. 5 – Modalità di presentazione del progetto

Nel modulo di presentazione per ogni progetto dovranno essere indicati:

- nome e cognome degli studenti delle squadre che hanno sostenuto l'assessment delle proprie competenze digitali ICDL attraverso la piattaforma on line di auto assessment e autoformazione che AICA mette a disposizione delle scuole;
- 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 lavori presentati sotto forma di presentazione multimediale audio, video, APP, siti internet, blog e altri formati eventualmente proposti coerenti con il concorso.

I progetti e la loro presentazione dovranno essere caricati nel drive della scuola il cui link andrà indicato secondo le istruzioni 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 come indicato nelle modalità di presentazione del progetto (Art. 5) AICA mette **gratuitamente** a disposizione delle squadre partecipanti al concorso una piattaforma online **che contiene i materiali didattici digitali coerenti con il sistema di certificazione ICDL oltre a un sistema online di autovalutazione delle competenze digitali (*auto-assessment*).**

Tale piattaforma verrà resa disponibile **ai soli Istituti che partecipano al Concorso** attraverso la e-mail del docente referente di Istituto, che farà avere le credenziali per l'accesso agli studenti e alle studentesse dell'Istituto che parteciperanno al concorso.

I partecipanti al concorso potranno sia prendere visione dei materiali formativi relativi ai moduli ICDL Full Standard (ICDL Computer Essentials, ICDL On line Essentials, ICDL Spreadsheets, ICDL Word Processing, ICDL Online Collaboration, ICDL Presentation, ICDL Cybersecurity) sia autovalutare (auto-assessment) la loro preparazione rispetto agli stessi contenuti.

Per presentare i propri progetti **i partecipanti delle squadre** dovranno **aver sostenuto l'***assessment* **delle competenze** inerenti almeno a 2 moduli ICDL a scelta presenti nella piattaforma.

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;
2. scaricare il **bando di concorso** disponibile sul sito USR Umbria;
3. effettuare l'iscrizione al concorso compilando entro il giorno 8 marzo 2025 il **modulo di adesione** al concorso, che **troveranno disponibile al link** ***https://concorsidigitali.org/usr***
4. richiedere i codici individuali di accesso alla piattaforma per la preparazione delle competenze utili al progetto e per l'auto-assessment a Salvatore Garro (mail

salvatore.garro@aicanet.it) e distribuirli a tutti i docenti e gli studenti degli **istituti partecipanti** che aderiscono al concorso;

5. identificare il docente e le squadre che parteciperanno al progetto;
6. compilare entro il 24 maggio 2025 il **modulo di progetto** disponibile al linK *https://concorsidigitali.org/usr*

   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;
7. caricare il progetto multimediale su cloud (Dropbox, Google Drive, ecc ...) con vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2025, indicando il link all'interno del modulo di progetto.

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;
6. Sostenimento da parte degli studenti della squadra dell'auto-assessment rispetto ad almeno 2 moduli ICDL

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

Art. 9 – Premi

Verranno fatte tre graduatorie finali:

1. per gli Istituti scuola primaria;
2. per gli Istituti di scuola secondaria di primo grado;

3. per gli Istituti di scuola secondaria di secondo grado.

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

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.

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

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

I progetti saranno detenuti da AICA 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).