Ministero dell'istruzione e del merito
Ufficio Scolastico Regionale per il Friuli Venezia Giulia – Direzione Generale
34123 TRIESTE - via Santi Martiri, 3 - tel. 040/4194111 – codice IPA NV8DB0 - C.F. 80016740328
e-mail: direzione-friuliveneziagiulia@istruzione.it – PEC: drfr@postacert.istruzione.it
sito web: www.usrfvg.gov.it

Protocollo (vedasi timbratura in alto) Trieste (vedasi timbratura in alto)

Ai Dirigenti e ai Coordinatori delle attività educative e didattiche delle Istituzioni scolastiche di I e II ciclo, statali e paritarie del FVG

Al Dott. Antonio Piva – Presidente AICA (presidente@aica.it)

Al Gen. Salvatore Garro -Rapporti Istituzionali AICA (salvatore.garro@aicanet.it)

Oggetto: **Bando di concorso USR Friuli Venezia Giulia – AICA 2024-2025 rivolto alle studentesse e agli studenti delle Istituzioni scolastiche di I e II ciclo, statali e paritarie, della Regione Friuli Venezia Giulia**

Con riferimento al Protocollo d'Intesa siglato tra USR del Friuli Venezia Giulia ed AICA, lo scrivente Ufficio comunica l'avvio del Concorso "***Giovani digit@li***" volto a promuovere lo sviluppo di competenze informatiche e digitali e a sostenere lo sviluppo dei Framework Europei *DigComp 2.2* e *DigiCompEdu*.

I destinatari del Concorso sono le studentesse e gli studenti degli Istituti scolastici statali e paritari di ogni ordine e grado del Friuli Venezia Giulia.

Il concorso propone la realizzazione di un progetto multimediale sulle tematiche digitali più attuali con l'obiettivo di sviluppare capacità critiche e creative attraverso esperienze laboratoriali. Tali attività mirano a promuovere competenze di cittadinanza digitale e a stimolare il senso critico. I progetti possono includere cortometraggi, storytelling, videogiochi, applicazioni sviluppate tramite coding (Scratch, Lego Robotics, ecc.), chatbot, esperienze basate sull'intelligenza artificiale e altre iniziative innovative.

Le Istituzioni scolastiche, che intendono partecipare al Concorso, dovranno accedere all'area del sito AICA ***https://concorsidigitali.org/usr***, sia per l'adesione sia per la successiva trasmissione del progetto, rispettando i seguenti termini di scadenza:

- compilazione del modulo di adesione, entro e non oltre il **28 febbraio 2025**;
- compilazione del modulo di progetto e caricamento del prodotto multimediale su *cloud* entro e non oltre il **10 maggio 2025**

Tutti gli studenti partecipanti e i loro docenti referenti riceveranno i materiali tecnici messi a disposizione da AICA per la preparazione. I componenti delle squadre vincitrici riceveranno la skill card ICDL per accedere ai percorsi di certificazione delle competenze digitali ICDL.

L'***Équipe Formativa Territoriale*** del Friuli Venezia Giulia è disponibile per offrire suggerimenti e supporto relativi a risorse e strumenti utili alla realizzazione del prodotto multimediale. Le istituzioni scolastiche interessate possono richiedere assistenza compilando il modulo seguente:

https://forms.gle/EbFPZSkz7J9SU31z8

Auspicando un'ampia partecipazione, l'occasione è gradita per porgere cordiali saluti.

Allegato: Bando del Concorso

Il Direttore Generale
Daniela Beltrame

gvg

Ministero dell'istruzione e del merito
Ufficio Scolastico Regionale per il Friuli Venezia Giulia – Direzione Generale
34123 TRIESTE - via Santi Martiri, 3 - tel. 040/4194111 – codice IPA NV8DB0 - C.F. 80016740328
e-mail: direzione-friuliveneziagiulia@istruzione.it – PEC: drfr@postacert.istruzione.it
sito web: www.usrfvg.gov.it

BANDO DI CONCORSO
USR FRIULI VENEZIA GIULIA– AICA 2024-2025

L'Ufficio Scolastico Regionale per il Friuli Venezia Giulia (USR FVG) e AICA (Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico), nell'ambito delle Intese tra le parti, indicono il Concorso "***Giovani digit@li***" rivolto alle studentesse e agli studenti delle scuole primarie e degli Istituti secondari di primo e di secondo grado della Regione Friuli Venezia Giulia.

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 del *Framework Europeo per le Competenze Digitali* dei docenti, noto come DigCompEdu, e dei cittadini, noto come DigiComp 2.2, 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 per l'anno scolastico 2024/2025 sono le studentesse e gli studenti degli Istituti Scolastici della Regione Friuli Venezia Giulia, così suddivisi:
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;
- *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.*

Gli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado devono sostenere **l'assesment delle proprie competenze digitali ICDL** inerenti almeno a 2 moduli ICDL a scelta attraverso la piattaforma on line di auto-assesment e autoformazione che AICA mette a disposizione (di cui all'Art. 6). Per gli studenti della scuola primaria non è obbligatorio sostenere l'assesment.
Per le scuole primarie e secondarie di primo grado verranno valutati i progetti digitali presentati sotto forma di presentazione multimediale di massimo 30 slide, audio e/o video illustrativi complessivamente di massimo 10 minuti.
Per le scuole secondarie di secondo grado verranno valutati i lavori presentati sotto forma di: presentazione multimediale di massimo 30 slide, audio e/o video illustrativi complessivamente di massimo 10minuti, APP, siti internet, blog.
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
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** delle scuole secondarie di primo e secondo grado dovranno **aver sostenuto l'*assessment* delle competenze** inerenti almeno a 2 moduli ICDL a

scelta presenti nella piattaforma. Per gli studenti della scuola primaria non è obbligatorio sostenere l'assesment.
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. **effettuare l'iscrizione al concorso** compilando **entro il 28 febbraio 2025** il modulo di adesione, che troveranno disponibile al link ***https://concorsidigitali.org/usr***;
2. **richiedere i codici individuali di accesso gratuito alla piattaforma online di AICA** per la preparazione delle competenze utili al progetto e per l'auto-assessment inviando una mail al referente del Bando **Salvatore Garro, (*salvatore.garro@aicanet.it*),** e distribuirli **a tutti i docenti e gli studenti** degli istituti partecipanti che aderiscono al concorso;
3. **identificare il docente e le classi** che parteciperanno al progetto;
4. **compilare entro il 10 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;
5. **caricare il progetto multimediale su cloud** (Dropbox, Google Drive, Onedrive, ecc ...) con vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2025, **indicando il link all'interno del modulo di progetto**. **Non sono ammesse opere che abbiano partecipato ad altri concorsi e prodotti già pubblicati.**

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 delle squadre della scuola secondaria di primo e secondo grado dell'auto-assesment 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 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. 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.
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.
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 (http://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 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 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 – Pubblicità
Il presente bando è pubblicato, unitamente ai suoi allegati sul sito web dell'USR per il Friuli Venezia Giulia: https://www.usrfvg.gov.it/. Tutte le successive comunicazioni saranno pubblicate sul medesimo sito.

Art. 12 – Contatti
Per informazioni scrivere o contattare Salvatore Garro (339.4978464; salvatore.garro@aicanet.it).