m_pi.AOODRBA.REGISTRO
UFFICIALE.U.0010694.02-12-2024.h.14:18

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

AI DIRIGENTI SCOLASTICI
delle istituzioni scolastiche statali e paritarie
di ogni ordine e grado
della Basilicata

AI DIRIGENTI DEGLI UFFICI AMBITI TERRITORIALI
PER LE PROVINCE DI POTENZA E MATERA

Sito WEB

E p.c.
Ing. Antonio PIVA
PRESIDENTE NAZIONALE AICA
presidente@aica.it

Dott. Gaetano di Bello
Vicepresidente AICA
gaedib@tiscali.it

AL Gen. Salvatore GARRO
AICA - Rapporti Istituzionali
salvatore.garro@aicanet.it

OGGETTO: BANDO DI CONCORSO AICA-USR per la promozione delle competenze digitali tra gli studenti – Progetti digitali a.s. 2024-25 – XI edizione, dal titolo "**Cittadini consapevoli nell'epoca della transizione digitale"** rivolto alle Istituzioni scolastiche primarie, secondarie di I e II grado Statali e Paritarie della Regione Basilicata.

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA), nell'ambito delle iniziative previste dal Protocollo d'intesa, indicono la undicesima edizione del concorso **"Cittadini consapevoli nell'epoca della transizione digitale"** per l'anno scolastico 2024/25, rivolto alle studentesse e agli studenti delle scuole primarie e secondarie, statali e paritarie, della Regione Basilicata.

Sono previste tre Sezioni: **scuola primaria, scuola secondaria di I e scuola secondaria di II grado.**

Gli istituti scolastici sono invitati a presentare progetti, idee, sperimentazioni ed esperienze multimediali, spot, attraverso la produzione di videoclip, cortometraggi, APP, siti WEB, prodotti offline oppure online, storytelling ecc.., fruibili dai principali player (VLC, Media player) sui seguenti temi:

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata

Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola

Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

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. **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;
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. **Altri temi inerenti alla Digital Transformation** che impattano la società e nel mondo della scuola.

riferiti ad attività svolte durante l'anno scolastico in corso.

Le scuole che intendono partecipare al concorso - le modalità sono indicate nel bando allegato - dovranno rispettare i seguenti termini di scadenza:

- entro **il 20 Dicembre** 2024 presentazione della candidatura
- entro **10 Marzo 2025** invio documentazione del progetto

Si confida nella partecipazione da parte delle SS.LL. e nella massima collaborazione per la diffusione della presente nota e dei suoi allegati agli studenti, ai docenti ed a tutto il personale interessato.

IL DIRIGENTE

Claudia DATENA

Firmato digitalmente da
DATENA CLAUDIA
C=IT
O=MINISTERO
DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

Allegati:
- Bando – AICA-USR a.s. 2023/24

Pec: drba@postacert.istruzione.it - e-mail: direzione-basilicata@istruzione.it -
Codice per la fatturazione elettronica:K2CT3W per la contabilità generale, C40FNK per quella ordinaria
Tel. 0971/ 449911 – C.F.:96013630767
Sito internet : www.basilicata.istruzione.it

BANDO DI CONCORSO

Progetti Digitali

PER GLI STUDENTI DEGLI ISTITUTI D'ISTRUZIONE PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO DELLA REGIONE BASILICATA

ANNO SCOLASTICO 2024/25

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA), nell'ambito delle Intese tra le parti, indicono la XI edizione del concorso 2024-25 **"Cittadini consapevoli nell'epoca della transizione digitale"** rivolto alle studentesse e agli studenti delle scuole primarie e secondarie, statali e paritarie, della Regione Basilicata.

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 inseganti di verificare il livello di competenze digitali dei propri studenti attraverso una innovativa piattaforma digitale di auto-assessment;
5. 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, per l'anno scolastico 2024/25, sono le studentesse e gli studenti delle scuole primarie e secondarie di Primo e Secondo Grado, statali e paritarie, della Regione Basilicata.
Sono previste tre Sezioni: scuola primaria, scuola secondaria di I grado e 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. **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. **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;
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. **Altri temi inerenti alla Digital Transformation** che impattano sulla società e sul mondo della scuola.

L'obiettivo è quello di sensibilizzare i giovani ad essere protagonisti nel processo di trasformazione digitale in atto nella scuola e nella società.

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 gratuito delle proprie competenze digitali ICDL attraverso la piattaforma on line di autoassessment 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.*

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 6 minuti.
Per le **scuole secondarie di secondo grado** verranno valutati i lavori presentati sotto forma di:

presentazione multimediale di massimo 30 slide, audio, video illustrativi complessivamente di massimo 6 minuti, 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, funzionante e accessibile, andrà indicato secondo le informazioni 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 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 (autoassessment) 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 Modalità di partecipazione e tempistica

Gli Istituti scolastici che intendono partecipare al concorso dovranno:

- **individuare un docente referente** di istituto che i docenti e gli studenti coinvolti nell'elaborazione del prodotto multimediale;
- **effettuare l'iscrizione al concorso** compilando **entro il 20 Dicembre** il modulo di adesione, che troveranno disponibile al link https://concorsidigitali.org/usr
- **richiedere i codici individuali di accesso gratuito alla piattaforma online di AICA,** per la preparazione delle competenze utili al progetto e per l'autoassessment, a Salvatore Garro (mail salvatore.garro@aicanet.it) e distribuirli a tutti i docenti e gli studenti degli istituti partecipanti che aderiscono al concorso;
- **identificare il docente e le classi** che parteciperanno al progetto;

j

- **compilare entro il 10 Marzo 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;

- **caricare il progetto multimediale su cloud** (Dropbox, Google Drive, ecc. ...) con vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2025, indicando il link accessibile all'interno del modulo di progetto. I progetti multimediali dovranno essere realizzati in un formato standard riconoscibile dai principali player (VLC, Media player...). **Il prodotto e i materiali presentati dovranno essere inediti (cioè, mai pubblicati, neppure in rete) e non devono risultare vincitori in altri concorsi**

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. *Livello di coinvolgimento degli studenti e della comunità;*

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

Per i progetti vincitori verranno assegnati complessivamente **50 skill card ICDL** da attivare entro 12 mesi dalla data di consegna da parte di AICA**,** così distribuite:

- **PER LA SCUOLA PRIMARIA:** verranno assegnati n.**2 premi** (primo premio 10 skill card – secondo premio 5 skill card);

- **PER LA SCUOLA SEC. DI I GRADO:** verranno assegnati n.**2 premi** (primo premio 10 skill card – secondo premio 5 skill card);

- **PER LA SCUOLA SEC. DI II GRADO:** verranno assegnati n.**2 premi** (primo premio 10 skill card – secondo premio 10 skill card);

Il premio è destinato al gruppo o alla classe partecipante che presenta il prodotto.
Le skill card, a cura di AICA, verranno consegnate sotto forma di voucher non nominativi al Dirigente scolastico, per essere destinate a docenti e/o studenti coinvolti nel progetto; le skill card andranno assegnate ed attivate entro un anno dall'emissione presso un istituto accreditato AICA quale sede d'esame.

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 (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.

La commissione pubblicherà la **graduatoria definitiva**, sulla base del proprio giudizio insindacabile.
I vincitori e gli autori che avranno ricevuto menzioni speciali saranno premiati nel corso di un evento regionale organizzato dall'USR, la cui data e luogo sono da definire. La premiazione sarà a cura di AICA.

Art. 10 Utilizzo finale dei lavori e responsabilità dell'autore

I progetti saranno detenuti da AICA e USR per la Basilicata 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 e USR Basilicata, in coerenza con le proprie finalità istituzionali e senza fini di lucro, potranno utilizzarli e diffonderli attraverso ogni canale, anche digitale.

Art. 11- Contatti

Per informazioni scrivere o contattare

- Salvatore Garro: cell. 339 4978464 - salvatore.garro@aicanet.it

IL DIRIGENTE TITOLARE
Claudia Datena

Firmato digitalmente da
DATENA CLAUDIA
C=IT
O=MINISTERO
DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO