Ministero dell'Istruzione e del Merito

Ufficio Scolastico Regionale per le Marche

Direzione Generale

BANDO DI CONCORSO

PROGETTI DIGITALI

PER GLI STUDENTI DEGLI ISTITUTI D'ISTRUZIONE PRIMARIA E SECONDARIA DELLA REGIONE MARCHE
ANNO SCOLASTICO 2024/2025

L'Ufficio Scolastico Regionale per le Marche e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA) – nel quadro del protocollo il cui rinnovo è stato trasmesso con propria nota m_pi.AOODRMA.REGISTRO UFFICIALE(U).0003276.11-02-2022, finalizzato a promuovere la cultura digitale – indicono il concorso **"Inclusione digitale: come possono le tecnologie favorire l'inclusione sociale e ridurre l'emarginazione"** rivolto agli studenti delle scuole primarie e secondarie, statali e paritarie, della Regione Marche.

Regolamento del concorso

Art. 1 – Finalità

Il concorso ha lo scopo di promuovere percorsi di apprendimento innovativi attraverso l'uso consapevole delle nuove tecnologie, favorendo lo sviluppo delle capacità critiche e creative dei giovani.

In particolare, si intende:

- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti;

- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti;

- Valorizzare pratiche di insegnamento e apprendimento.

Art. 2 – Destinatari del bando

Il presente bando è rivolto a tutti gli studenti delle scuole primarie e secondarie, statali e paritarie, del territorio marchigiano, secondo le modalità di seguito specificate per ciascun ordine di scuola.

Art. 3 – Prodotto da realizzare

Le scuole partecipanti dovranno realizzare un prodotto multimediale secondo quanto di seguito specificato in relazione a ciascun ordine di scuola. Sono disponibili tutorial per i docenti per la realizzazione dei prodotti richiesti ad opera della Equipe Formativa Territoriale che saranno accessibili su un corso gratuito aperto a tutti sulla piattaforma Scuola Futura: "Strumenti multimediali per la realizzazione di storie e videogiochi" di prossima pubblicazione. La scheda di detto corso facoltativo è la seguente:
ID Percorso: **311963** cod. reg. **#LAB-TD20 (***per il motore di ricerca)*
Titolo: **Strumenti multimediali per la realizzazione di storie e videogiochi**

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa
Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice iPA: m_pi
Pec: drma@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it
Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOUR0 per quella ordinaria
Tel.: 071/22951– CF: 80007610423
Sito internet: https://www.miur.gov.it/web/miur-usr-marche

Formatori EFT: L. BUCCI - L. DALL'ACQUA

Programma:

- I incontro (online): 22/01/2025 ore 15-17 - cartoon, fumetto, ebook; presentazioni dinamiche. Esercizi.
- II incontro (online): 29/01/2025 ore 15-17 - applicativi di IA generativa (chatbot); strumenti software per la creazione di narrativa interattiva tramite collegamenti ipertestuali. Esercizi.
- Consultazione materiali ed esercizi: 2 ore, a cura del corsista.

All'interno dell'ambiente di apprendimento è disponibile la prenotazione di un Help Desk personalizzato.

Iscrizioni dal: dal 16/12/2024 al 21/01/2025

PER LA SCUOLA PRIMARIA: Gioco di gruppo **"L'avventura dell'inclusione: raccontaci una storia con le tecnologie digitali!"**

Alternativa:

Il fine del gioco è quello di utilizzare strumenti per il Digital Storytelling per realizzare una storia che evidenzi l'importanza dell'accesso equo alle tecnologie digitali e dell'alfabetizzazione informatica per favorire l'inclusione sociale e ridurre l'emarginazione.
È possibile utilizzare una applicazione digitale (es. cartoon animato, fumetto, ebook, etc) per la realizzazione del racconto che andrà accompagnato da una presentazione che ne illustri il funzionamento (es. ppt, tools grafici dinamici, google slide). Prodotto e presentazione di spiegazione vanno resi disponibili tramite link aperti di condivisione.

La finalità didattica è quella di 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

PER LA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO: Realizzazione di una intervista simulata a un bullo e alla sua vittima utilizzando applicativi di IA generativa (chatbot) **Bullo, chi sei? Sei anche tu una vittima? Come posso includerti prima di escluderti.** Alternativa: **Bullo raccontati. Sei anche tu una vittima? Come posso includerti prima di escluderti**
Lo scopo è quello di vedere se l'intelligenza artificiale può aiutarci a comprendere alcuni aspetti del problema.

PER LA SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO: Progettazione di un videogioco **"Amico cercasi!"**

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa
Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice iPA: m_pi
Pec: drma@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it
Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOUR0 per quella ordinaria
Tel.: 071/22951– CF: 80007610423
Sito internet: https://www.miur.gov.it/web/miur-usr-marche

Lo scopo è quello di costruire un videogioco che siano al servizio di chi ha bisogno di aiuto per contrastare le azioni di bullismo e cyberbullismo, creando un clima di inclusione; il videogioco permette di sperimentare situazioni di difficoltà e modalità di soluzioni.

La realizzazione del videogioco può avvenire tramite applicativi gratuiti disponibili sul web (es. Scratch o altre app simili).

Art. 4 - 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 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 20 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 20 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 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. 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.

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa
Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice iPA: m_pi
Pec: drma@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it
Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOUR0 per quella ordinaria
Tel.: 071/22951– CF: 80007610423
Sito internet: https://www.miur.gov.it/web/miur-usr-marche

Art. 5 – Materiale di supporto

Al fine di raggiungere gli obiettivi 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. Per informazioni scrivere alla e-mail concorsidigitali@aica.it oppure chiamare Salvatore Garro al 339 4978464.

Art. 6 – 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 MARCHE;
3. **effettuare l'iscrizione al concorso compilando entro il 3 febbraio 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'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;
5. identificare il docente e le classi che parteciperanno al progetto;
6. **compilare entro il 4 aprile 2025 il modulo di progetto disponibile al linK** https://concorsidigitali.org/us
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. Non sono ammesse opere che abbiano partecipato ad altri concorsi.

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa
Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice iPA: m_pi
Pec: drma@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it
Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOUR0 per quella ordinaria
Tel.: 071/22951– CF: 80007610423
Sito internet: https://www.miur.gov.it/web/miur-usr-marche

Art. 7 – 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'autoassessment 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.

La Commissione per la valutazione dei progetti verrà presieduta da un rappresentante USR MARCHE. AICA verrà rappresentata da 1 o 2 componenti.

Art. 8 – 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. 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 (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.

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa
Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice iPA: m_pi
Pec: drma@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it
Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOUR0 per quella ordinaria
Tel.: 071/22951– CF: 80007610423
Sito internet: https://www.miur.gov.it/web/miur-usr-marche

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: a. 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; b. 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; c. invitare i docenti premiati (vincitori e menzionati) a partecipare ad appositi webinar che verranno organizzati da AICA nel corso dell'anno scolastico.

Art. 9 – 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.10 - Pubblicità

Il presente decreto è pubblicato sul sito web www.marche.istruzione.it di questa Direzione Generale e sulla piattaforma https://concorsidigitali.org/usr .

IL DIRETTORE GENERALE

Responsabili del progetto AICA: Prof. ssa Carmina Laura Giovanna Pinto - Prof.ssa Luisa Dall'Acqua

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa
Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice iPA: m_pi
Pec: drma@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it
Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOUR0 per quella ordinaria
Tel.: 071/22951– CF: 80007610423
Sito internet: https://www.miur.gov.it/web/miur-usr-marche