m_pi.AOODRER.REGISTRO
UFFICIALE.U.0041571.25-11-2024.h.08:32

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna
Ufficio III - Diritto allo studio. Europa e scuola.
Tecnologie per la didattica. Istruzione non statale

Ai Dirigenti Scolastici
delle scuole statali di I e II ciclo
dell'Emilia-Romagna

Ai Coordinatori Didattici
delle scuole paritarie di I e II ciclo
dell'Emilia-Romagna

e, p.c. Ai Dirigenti tecnici e amministrativi dell'Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

OGGETTO: Bando di concorso "Con il digitale in classe- II edizione" - USR ER - AICA - a.s. 2024/25.

In attuazione del Protocollo d'Intesa sottoscritto dal Ministero dell'Istruzione e del Merito e Aica, Associazione italiana per l'informatica e il calcolo automatico, l'Ufficio scolastico regionale per l'Emilia-Romagna invita le Istituzioni scolastiche primarie e secondarie di primo e secondo grado a partecipare al bando di concorso in oggetto, finalizzato alla promozione delle competenze digitali attraverso la valorizzazione di esperienze didattiche innovative.

Per partecipare all'iniziativa, le Istituzioni scolastiche interessate, tramite i docenti referenti di progetto, dovranno favorire la realizzazione, da parte di gruppi classe o interclasse, di elaborati multimediali che documentino un'esperienza didattica sulle tematiche specificate nel bando.

Le adesioni dovranno pervenire entro e non oltre la data del 28 febbraio 2025, attraverso la compilazione del modulo disponibile al link https://concorsidigitali.org/usr.

Per maggiori informazioni si invitano le SS. LL. a consultare il bando di concorso allegato.

Il Direttore Generale
Bruno Di Palma
Firma autografa sostituita ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993

Dirigente: Giuseppe Schena
Responsabile del procedimento: Nunzio Papapietro email: drer.ufficio3@istruzione.it

Via de' Castagnoli, 1 – 40126 – **BOLOGNA** - Tel: 051/37851 Fax: 051/4229721
e-mail: direzione-emiliaromagna@istruzione.it pec drer@postacert.istruzione.it Sito web: www.istruzioneer.gov.it

BANDO DI CONCORSO REGIONALE PER LE CLASSI DELLE SCUOLE PRIMARIE, SECONDARIE DI PRIMO E SECONDO GRADO DELL'EMILIA-ROMAGNA ANNO SCOLASTICO 2024/2025

CON IL DIGITALE, IN CLASSE - III edizione

L'Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA), in riferimento al Protocollo d'Intesa sottoscritto dal Ministero dell'istruzione e del merito e Aica nel 2023 e al Protocollo d'Intesa sottoscritto da USR ER e Aica nel 2023, propongono un concorso rivolto agli studenti e alle studentesse delle scuole del primo e del secondo ciclo dell'Emilia Romagna, per la promozione di iniziative rivolte alla diffusione delle conoscenze digitali. Il concorso ha lo scopo di selezionare e premiare esperienze didattiche innovative che abbiano introdotto nelle scuole attività di didattica digitale integrata.

FINALITA':

- promuovere lo sviluppo di competenze informatiche e digitali;
- 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;
- valorizzare l'approccio cooperativo e relazionale nello studio;
- 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.

Al concorso possono partecipare classi delle istituzioni scolastiche statali o paritarie primarie, secondarie di I grado e di II grado dell'Emilia-Romagna. Ciascuna classe può partecipare con un solo progetto.

Ogni progetto, realizzato da una classe, riguarderà 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.

Modalità di partecipazione.

Le candidature dovranno riportare:

- 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 seguito riportate.

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.

Tempistica.

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 ER www.istruzioneer.gov.it;
3. effettuare l'iscrizione al concorso compilando entro il **28 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 **30 aprile 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. Non sono ammesse opere che abbiano partecipato ad altri concorsi.

Materiali 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.

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 composta da membri dell'Ufficio Scolastico Regionale e di 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.

Verranno prodotte 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.

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.

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.

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