m_pi.AOODRPI.REGISTRO
UFFICIALE.U.0023138.10-12-2024.h.11:34

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte

AICA
ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'INFORMATICA E IL CALCOLO AUTOMATICO

Al DIRIGENTI SCOLASTICI DELLE ISTITUZIONI SCOLASTICHE
STATALI E PARITARIE SECONDARIE di I e II grado
DEL PIEMONTE
LORO SEDI

e p.c. Al Presidente AICA Ing. Antonio Piva

e Al Dott. Salvatore GARRO – AICA
salvatore.garro@aicanet.it

OGGETTO: Bando di concorso USR Piemonte - AICA per la promozione delle competenze digitali tra gli studenti *"Educazione alla salute a scuola: come le tecnologie digitali possono aiutare"* rivolto alle Istituzioni scolastiche secondarie di I e II grado statali e paritarie della regione Piemonte – a.s. 2024/25

L'Ufficio Scolastico Regionale (USR) per il Piemonte e l'Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico (AICA), nell'ambito delle iniziative previste dal protocollo d'intesa firmato da USR Piemonte e da AICA in data 9 aprile 2018 e rinnovato in data 21 dicembre 2021, indicono il concorso dal titolo "*Educazione alla salute a scuola: come le tecnologie digitali possono aiutare*" rivolto alle studentesse e agli studenti delle Istituzioni scolastiche statali e paritarie **secondarie di I e II grado** del Piemonte.

Il Bando per l'a.s. 2024/25, completamente aggiornato alla luce del Framework europeo Digcomp2.2, offre agli studenti partecipanti la possibilità di consultare materiali formativi propedeutici all'elaborazione del progetto digitale e di sperimentare un sistema di autovalutazione delle competenze acquisite.

Il concorso, nella cornice delle azioni definite dal Piano Nazionale della Scuola Digitale, *ex Lege* n. 107, art. 1 comma 58 del 23 luglio 2015, punta a far comprendere come le nuove tecnologie siano un mezzo primario di sensibilizzazione e divulgazione al fine di creare percorsi di conoscenza utili allo sviluppo armonico dei soggetti. A tale proposito, la tematica individuata è la seguente:

Educazione alla salute a scuola: come le tecnologie digitali possono aiutare"

In particolare, è possibile contestualizzare il tema all'interno dei seguenti documenti:

- Le "*Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica*" emanate con la Legge **183 del 07.09.2024** [a norma dell' art. 3 della legge 20 agosto 2019, n. 92, concernente "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica"] che prevedono uno stretto legame fra educazione alla salute e cittadinanza digitale. Esse, in maniera specifica per tali ambiti, prevedono che gli allievi sviluppino " *atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute*

e del benessere psicofisico e "*la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole*."

- Le "Linee guida per l'uso positivo delle tecnologie digitali e la prevenzione dei rischi nelle scuole" (2019), le quali sottolineano come l'uso di Internet, soprattutto per i bambini/e e adolescenti, rappresenti certamente un'opportunità di incremento delle capacità comunicative, di sviluppo delle competenze, di stimolo alla creatività, ma per contro possa esporre a situazioni di vulnerabilità che richiedono interventi specifici e immediati.
- Il Quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti, denominato "DigCompEdu", che individua due aree di interesse per il presente bando:
    - 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.

Il concorso propone la realizzazione di un elaborato digitale-multimediale, che sia frutto delle riflessioni sul tema proposto: cortometraggio, *storytelling*, *display wall*, video giochi, risorse realizzate attraverso il coding (*Scracht*, *Lego robotics*) *chatbot chatgpt* ed esperienze realizzate con l'utilizzo dell'intelligenza artificiale ed altro.

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 24 gennaio 2025;
- compilazione del modulo di progetto e caricamento del prodotto multimediale su *cloud* entro e non oltre il 15 maggio 2025

I premi assegnati saranno così distribuiti:

- 5 premi per le scuole secondarie di I grado
- 5 premi per le Scuole secondarie di II grado

La premiazione potrà avvenire con un evento online in data da destinarsi.

Si chiede alle SS.LL di considerare con interesse l'iniziativa favorendone la massima diffusione.

Il Direttore Generale
Stefano Suraniti

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione digitale e norme ad esso connesse

In allegato il regolamento del bando

STEFANO SURANITI
Ministero dell'Istruzione e del Merito
10.12.2024 00:22:00
GMT+01:00

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte

AICA
ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'INFORMATICA E IL CALCOLO AUTOMATICO

Allegato A

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

"Educazione alla salute a scuola: come le tecnologie digitali possono aiutare"

Art. 1 – Finalità

L'Ufficio Scolastico Regionale (USR) **per il Piemonte** e **l'Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico** (AICA) indicono il concorso **"*Educazione alla salute a scuola: come le tecnologie digitali possono aiutare*"**, rivolto alle studentesse e agli studenti delle Istituzioni scolastiche secondarie di I e II grado della regione Piemonte, statali e paritarie.

Tale concorso intende

- 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;
- permettere agli insegnanti di verificare il livello di competenze digitali dei propri studenti attraverso una innovativa piattaforma digitale di auto-*assessment*;
- fornire a insegnanti e docenti materiale didattico digitale (videolezioni ed ebook) coerenti con i contenuti delle certificazioni ICDL;
- sostenere lo sviluppo del *Framework* Europeo per le Competenze Digitali dei Cittadini, noto come "Digcomp", rispettivamente alle seguenti aree:
  - 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.
- facilitare percorsi didattici innovativi attraverso l'uso delle nuove tecnologie per favorire lo sviluppo di capacità critiche e creative nelle studentesse e negli studenti secondo quanto stabilito dalla legge n. 107

del 13 luglio 2015 art.1, comma 57 (adozione del Piano nazionale per la scuola digitale – PNSD) e comma 58 (obiettivi).

Art. 2 – Destinatari del bando

Destinatari del Bando sono le studentesse e gli studenti delle istituzioni scolastiche, statali e paritarie, secondarie di I e II grado della regione Piemonte, anno scolastico 2024/2025, così divisi:

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

Art. 3 – Modalità di partecipazione

Le Istituzioni scolastiche possono partecipare con una o più classi o con gruppi di studenti.

Art. 4 – Caratteristiche e tipologia dei prodotti

Il concorso premia gli elaborati presentati da gruppi di studenti (minimo 3, supportati dal docente referente) o da intere classi. La tematica da affrontare riguarda **"Educazione alla salute a scuola: come le tecnologie digitali possono aiutare**".

Gli elaborati dovranno trattare uno o più dei seguenti ambiti:

1. Intelligenza artificiale (IA): esplorare l'impatto dell'intelligenza artificiale e delle sue applicazioni sulla società e sulla salute; esplorarne le azioni, che includono 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 e sociali nel campo dell'educazione alla salute;
2. Combattere le *fake news*: analizzare l'impatto delle notizie false nella società digitale e i rischi ad esse connesse in relazione ai temi legati alla salute;
3. Realtà virtuale e aumentata: esplorare le possibilità offerte dalla realtà virtuale e aumentata per l'istruzione e la formazione, sviluppando progetti che coinvolgano l'uso di dispositivi VR/AR sui temi legati alla salute;
4. Inclusione digitale: valutare l'importanza dell'accesso equo alle tecnologie digitali, l'alfabetizzazione informatica, la riduzione del divario digitale al fine di migliorare la consapevolezza nell'uso delle tecnologie a favore dell'educazione alla salute;
5. Internet delle cose (IOT): esaminare come l'interconnessione di dispositivi e oggetti possa migliorare la vita quotidiana e in modo specifico la salute;
6. *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 legate al tema del bando;

7. Altri temi inerenti alla *Digital Transformation* che impattano sulla società e sul mondo della scuola relativamente al tema dell'educazione alla salute.

Art. 5 - Modalità di presentazione del progetto

Nel modulo di presentazione per ogni progetto dovranno essere indicati:

- 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 progetti digitali presentati sotto forma di presentazione multimediale di massimo 20 slide, audio e/o video illustrativi complessivamente di massimo 3 minuti, APP, siti internet, blog, risorse realizzate attraverso il coding (Scracht, lego robotics) chatbot chatgpt ed esperienze realizzate con l'utilizzo dell'intelligenza artificiale ed altro, prodotti offline oppure online, ecc.., fruibili dai principali player (VLC, Media player, ecc...) o browser.

Le studentesse e gli studenti potranno scegliere liberamente gli strumenti per l'*editing* del video, sulla base delle esigenze creative più efficaci.

I progetti e la loro presentazione, in *word* o *power point*, dovranno essere caricati sul *drive* della scuola, il cui *link* andrà indicato secondo quanto previsto dall'Art. 7 "*Tempistica e modalità di partecipazione*" del presente regolamento.

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.

In particolare, si avvisa che:

i materiali dovranno essere inediti autoprodotti e originali, oppure provenire da piattaforme digitali gratuite da cui è possibile scaricare video e foto di repertorio ovvero elementi videografici e/o termini di citazione.

Inoltre, se il video sarà integrato con musiche o voci, le tracce audio dovranno rientrare in una delle seguenti categorie:

- voci e brani inediti (non coperti da *copyright*);
- brani musicali estratti dalle librerie gratuite;

Non saranno ammessi alla premiazione prodotti in gara o già risultati vincitori di altri concorsi.

Nel caso in cui un prodotto abbia già partecipato ad altri concorsi, ma sia ritenuto di particolare valore da parte dell'Istituto, potrà comunque essere caricato sul drive della scuola, ma dovrà essere specificato che il

prodotto ha già partecipato ad altro concorso. In tale caso non è prevista l'assegnazione del premio, ma il progetto potrà concorrere all'assegnazione di una menzione speciale.

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* di un 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.

I materiali formativi offerti da AICA rimarranno a disposizione degli studenti e delle studentesse per 12 mesi, a partire dalla data in cui le studentesse e gli studenti attiveranno la piattaforma.

Art. 7 – Tempistica e modalità di partecipazione

Gli Istituti scolastici che intendono partecipare al concorso dovranno:

1. Identificare il docente e le classi che parteciperanno al progetto.
2. Effettuare l'iscrizione al concorso compilando entro il **24/01/2025** il **modulo di adesione** al concorso, che **troveranno disponibile al link *https://concorsidigitali.org/usr***
3. Richiedere, se ritenuto necessario, 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 agli studenti degli **istituti partecipanti** che aderiscono al concorso.
4. Compilare entro il **15/05/2025** 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,* 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.

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'USR per il Piemonte 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. Originalità dell'idea;
2. Chiarezza e completezza nella presentazione del tema proposto;
3. Grado di efficacia e replicabilità del progetto;
4. Complessità e diversificazione degli strumenti utilizzati;
5. Rispetto dei tempi e delle modalità indicate nel bando;

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.

In caso di parità il punteggio verrà assegnato ex aequo e il premio suddiviso in parti uguali tra le rispettive Istituzioni scolastiche.

Art. 9 – Premi

Verranno stilate due graduatorie finali:

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

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 – Accettazione del regolamento

La partecipazione al concorso è considerata quale accettazione integrale del presente regolamento.

Art. 12- Informativa Privacy

La presentazione della domanda di partecipazione alla presente procedura comporta il trattamento dei dati personali forniti nella domanda medesima, nel rispetto del Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE (regolamento generale sulla protezione dei dati, di seguito regolamento) e del decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196, come modificato dal decreto legislativo 10 agosto 2018, n. 101.

I dati personali raccolti con la domanda di partecipazione verranno utilizzati, anche con l'uso di procedure informatizzate, esclusivamente per finalità connesse all'espletamento della procedura di selezione e per lo svolgimento delle successive attività inerenti alla stessa, nei modi e limiti necessari per perseguire tali finalità e nel rispetto della normativa specifica.

I dati forniti per la partecipazione alla selezione pubblica saranno trattati e conservati, nel rispetto degli obblighi previsti dalla normativa vigente e per il tempo necessario alla gestione della procedura selettiva e allo svolgimento delle successive attività connesse alla stessa, in archivi informatici/cartacei anche per i necessari adempimenti che competono alla Commissione esaminatrice e alle Amministrazioni coinvolte nella procedura, nonché per adempiere a specifici obblighi imposti da leggi, regolamenti e dalla normativa comunitaria.

Il conferimento dei dati è obbligatorio e il rifiuto di fornire gli stessi comporterà l'impossibilità di dar corso alla valutazione della domanda di partecipazione alla selezione, nonché agli adempimenti conseguenti e inerenti alla procedura.
I dati personali in questione saranno trattati, nel rispetto delle disposizioni di legge, con l'impiego di misure di sicurezza atte a garantire la riservatezza dei soggetti interessati cui i dati si riferiscono.

Art. 13 – Contatti

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