AICA
ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'INFORMATICA
E IL CALCOLO AUTOMATICO

BANDO DI CONCORSO

"PROGETTI DIGIT@LI - SCUOLE ABRUZZO

anno scolastico 2024-2025

AICA (Associazione Italiana per l'Informatica ed l Calcolo Automatico) in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo (USR Abruzzo), nell'ambito delle Intese tra le parti, indice il Concorso "**Progetti digit@li – Scuole Abruzzo**" rivolto alle studentesse e agli studenti delle scuole primarie e degli istituti secondari di primo e di secondo grado della Regione Abruzzo.

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-assesment;
5. fornire a insegnanti e docenti materiale didattico digitale (videolezioni e e-book) 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

Art. 2 - Destinatari

Destinatari del bando sono, per l'anno scolastico 2024/2025, gli Istituti scolastici della Regione Abruzzo così suddivisi:

1. Studentesse e studenti delle scuole primarie, statali e paritarie;
2. Studentesse e studenti delle scuole secondarie di I grado, statali e paritarie;
3. Studentesse e studenti delle scuole secondarie di II grado, statali e paritarie.

Art. 3 - Partecipanti

Ogni Istituto può partecipare con una o più classi o con gruppi di studenti suddivisi in squadre di 5 componenti.

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 e 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. **Realta` 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 possa migliorare la vita quotidiana, l'efficienza energetica, la salute e l'industria, ma anche i rischi legati 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.**

Art. 5 - Modalità di presentazione del progetto

Nel modulo di presentazione per ogni progetto dovranno essere indicati:

- **nome e cognome degli studenti della classe o delle squadre partecipanti;**
- **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 attraverso la piattaforma on line di auto-assesment e autoformazione che AICA mette a disposizione. 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 10 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 e/o che siano stati inviati con modalità diverse da quelle indicate all'art.7.

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-assesment)*.

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-assesment) la loro preparazione rispetto agli stessi contenuti.

Per presentare i propri progetti i partecipanti delle squadre della scuola secondaria di primo e secondo grado dovranno aver sostenuto l'*assesment* delle competenze inerenti almeno a 2 moduli ICDL a scelta presenti nella piattaforma messa a disposizione da AICA.

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 21 febbraio 2025 il modulo diadesione disponibile al link https://concorsidigitali.org/usr**
2. **richiedere i codici individuali di accesso alla piattaforma per la preparazione delle competenze utili al progetto e per l'auto-assesment a AICA (e-mail del referente del bando salvatore.garro@aicanet.it) e distribuirli a tutti i docenti ed agli studenti degli Istituti partecipanti che aderiscono al concorso;**
3. **identificare il docente e le classi che parteciperanno al progetto;**
4. **compilare entro il 18 aprile 2025 il modulo di progetto disponibile al link https://concorsidigitali.org/usr**

   Il modulo di progetto ha una sezione dedicata all'attestazione dell'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 composta da tre membri rappresentanti 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 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 4.

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 replicabilità del progetto digitale.

Art. 9 – Premi

Verranno predisposte tre graduatorie finali:

1. **scuola primaria;**
2. **scuola secondaria di primo grado;**
3. **scuola secondaria di secondo grado.**

Verrà prevista l'assegnazione complessiva di n. 50 skill card ICDL, con ripartizione di 5 skill card massimo per ogni progetto vincitore da attivare entro 12 mesi dalla data di consegna da parte di AICA. Inoltre, i partecipanti della prima squadra classificata nelle categorie Scuola secondaria di primo e Scuola secondaria di secondo grado, assegnatari della skill card, potranno sostenere gratuitamente, entro 12 mesi dall'assegnazione della skill card, un esame ICDL a scelta.

Per ogni graduatoria i progetti vincitori saranno 2. Sarà inoltre dato rilievo con menzione speciale a 4 progetti che si distingueranno in modo particolare per originalità dell'idea e replicabilità 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, vincitore o premiato con menzione speciale, sarà assegnata una skill 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 win 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 – Contatti

Per informazioni scrivere o contattare il referente AICA Salvatore Garro all'indirizzo e-mail salvatore.garro@aicanet.it

Milano,

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva