Ministero dell'istruzione e del merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia
Direzione Generale
Via Polesine, 13 – 20139 Milano - Codice Ipa: m_pi

AVVISO

Oggetto: Bando di Concorso AICA-USR Lombardia per la promozione delle competenze digitali tra le studentesse e gli studenti delle Istituzioni scolastiche statali e paritarie di I e II ciclo - a.s. 2024-2025

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia e l'Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico (AICA), nell'ambito delle iniziative previste dal protocollo d'Intesa sottoscritto tra le parti, indicono il concorso: "*Progettare con la didattica digitale*" rivolto alle studentesse e agli studenti delle istituzioni scolastiche del I e II ciclo di istruzione, statali e paritarie, della Lombardia.

La finalità è promuovere lo sviluppo del Framework europeo Digcomp 2.2 coinvolgendo studentesse e studenti della scuola primaria, della scuola secondaria di I grado e della scuola secondaria di II grado nell'acquisizione di competenze per l'utilizzo consapevole e responsabile degli strumenti digitali, incentivando le capacità critiche e creative utili ad uno sviluppo sociale sostenibile e democratico.

Le modalità e la tempistica per la candidatura delle proposte progettuali da parte delle scuole sono dettagliate nel bando allegato alla presente.

IL DIRETTORE GENERALE
Luciana VOLTA

Luciana Volta
Ministero
dell'Istruzione
e del Merito
16.12.2024
11:36:37
GMT+02:00

All: Bando Concorso AICA 2024-25

Responsabile del Procedimento:

Referente: c/c
claudia.casavola@istruzione.it

BANDO DI CONCORSO A.S. 2024-2025

USR LOMBARDIA – AICA

BANDO DI CONCORSO

USR LOMBARDIA – AICA A.S. 2024-2025

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia (USR Lombardia) e AICA (Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico), nell'ambito delle Intese tra le parti, indicono il Concorso "Progettare con la didattica digitale", rivolto alle studentesse e agli studenti delle scuole primarie e degli Istituti secondari di primo e di secondo grado della Regione Lombardia.

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. **fornire a insegnanti e docenti materiale didattico digitale (videolezioni e ebook) coerenti con i contenuti delle certificazioni ICDL;**
6. **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

Destinatari del Bando sono le studentesse e gli studenti degli Istituti Scolastici, statali e paritari, primaria, secondaria di primo e secondo grado della Regione Lombardia, anno scolastico 2024/2025, così divisi:

1. **studenti delle scuole primarie;**

2. **studenti delle scuole secondarie di I grado;**
3. **studenti delle scuole secondarie 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. **L'innovazione tecnologica tra ricerca e applicazione: realizzare un prodotto didattico illustrandone le fasi del progetto, dall'ideazione alla realizzazione, ampliando la riflessione sul rapporto tra ricerca ed applicazione nel campo dell'innovazione tecnologica. Il progetto può essere svolto anche in collaborazione con Università o ITS, sottolineando l'importanza dello sviluppo di competenze innovative nella scuola per traguardarsi efficacemente al mondo del lavoro;**
2. **Intelligenza artificiale (IA): realizzare un prodotto didattico in cui i docenti e gli studenti, attraverso l'utilizzo attivo e consapevole di strumenti di intelligenza artificiale, abbiano raggiunto traguardi di apprendimento in una o più discipline in maniera innovativa;**
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, anche ad esempio attraverso casi di studio, role play o scenari elaborati dagli studenti, il ruolo dei media, dell'alfabetizzazione mediatica, delle piattaforme digitali, dei possibili "bias" nell'intelligenza artificiale, 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, ad esempio partendo da casi di studio, role play o scenari elaborati dagli studenti;**
5. **Realtà virtuale e aumentata: esplorare le possibilità offerte dalla realtà virtuale e aumentata per l'istruzione, l'intrattenimento, l'industria o la ricerca, sviluppando progetti didattici 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, ad esempio attraverso casi di studio, role play o scenari elaborati dagli studenti;**
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. Presentare progetto, un caso di studio, un role play o uno scenario elaborato dagli studenti;

8. **Internet delle cose (IOT): illustrare – attraverso la realizzazione di un prodotto o di un progetto didattico- 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 l'utilizzo del coding e della robotica nella didattica e nei processi di apprendimento, anche finalizzati all'inclusione ed al potenziamento delle STEM, evidenziando anche l'importanza delle competenze di programmazione e della robotica nel mondo del lavoro e le applicazioni pratiche e metodologiche – anche in termini di competenze trasversali potenziate - 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.**

Art. 5 - Modalità di presentazione del progetto

Nel modulo di presentazione per ogni progetto dovranno essere indicati:

- **N. 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 20 slide, audio e/o video illustrativi complessivamente di massimo 5 minuti.

Per le scuole secondarie di secondo grado verranno valutati i lavori presentati sotto forma di: presentazione multimediale di massimo 20 slide, audio, video illustrativi complessivamente di massimo 5 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.

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 – 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 https://usr.istruzionelombardia.gov.it/aree-tematiche/piano-nazionale-scuola-digitale/**
3. **effettuare l'iscrizione al concorso compilando entro il 15 gennaio 2024 , compilando il modulo di adesione al concorso 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 30/04/2025 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. **entro la stessa scadenza del 30/04/2025, 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'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. **Originalità dell'idea;**
3. **Chiarezza e completezza nella presentazione del tema proposto;**
4. **Grado di efficacia e replicabilità del progetto;**

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 e/o l'utilizzo degli ambienti realizzati con il Piano Scuola 4.0 del PNRR.

Art. 9 – Premi

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.**

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. 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 – Contatti

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