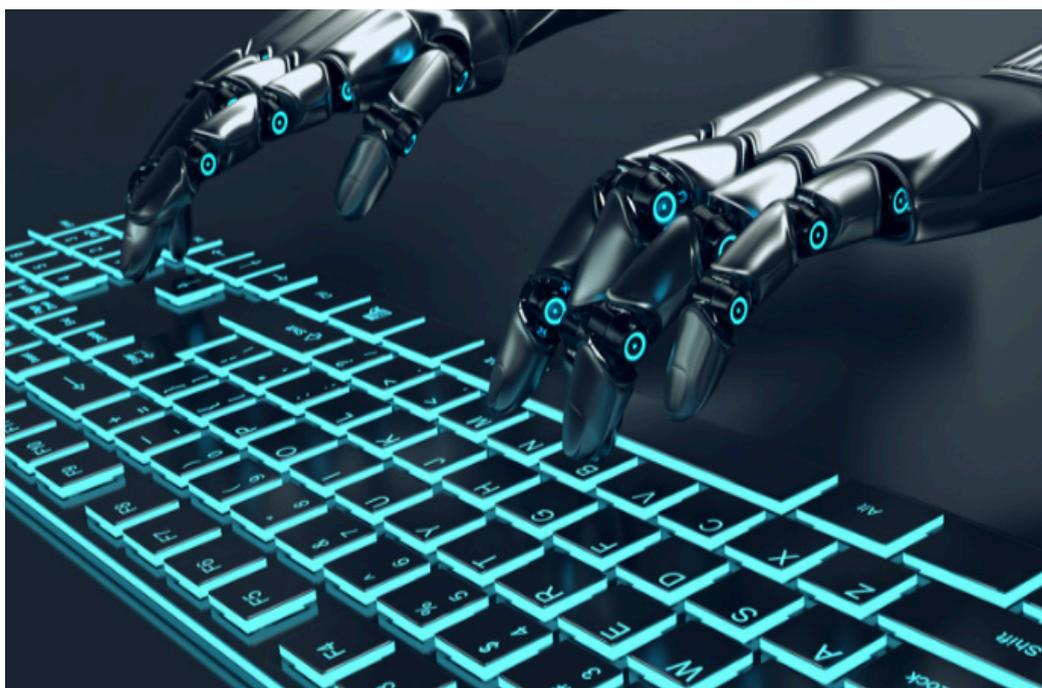




BANDO DI CONCORSO USR UMBRIA - AICA 2024-2025

“L’ I. A. VA A SCUOLA”



L’Ufficio Scolastico Regionale per l’Umbria (USR UMBRIA) e AICA (Associazione Italiana per l’Informatica ed il Calcolo Automatico), nell'ambito delle Intese tra le parti, indicano il Concorso “**L’I.A. va a scuola**” rivolto alle studentesse e agli studenti degli Istituti di ogni ordine e grado della Regione Umbria.

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. 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, della scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado dell'Umbria, anno scolastico 2023/2024, così divisi:

1. studentesse e studenti delle scuole primaria e secondarie di I grado;
2. studentesse e studenti del biennio delle scuole secondarie di II grado (I, II classe)
3. studentesse e studenti del triennio delle scuole secondarie di II grado (III, IV, V classe).

Art. 3 – Partecipanti

Ogni Istituto può partecipare con una o più classi. Ogni classe deve presentare un solo progetto.

Art. 4 – Contenuti del 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.

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.

Per le **scuole primaria e secondarie di primo grado** verranno valutati i progetti digitali presentati sotto forma di:

- presentazione multimediale di massimo 30 slide,
- documento di testo di massimo 5000 caratteri spazi inclusi,
- e-book di massimo 10 pagine,
- 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,
- documenti di testo di massimo 5000 caratteri spazi inclusi,
- foglio di calcolo, database,
- e-book di massimo 10 pagine,
- 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.

Art 6 - Materiale di supporto

Al fine di raggiungere gli obiettivi indicati all'art. 1 e fornire un supporto alla formazione didattica a docenti e studenti, AICA mette gratuitamente a disposizione una piattaforma online che contiene i materiali didattici digitali coerenti con il Framework Digcomp e con il sistema di certificazione ICDL e un sistema di autovalutazione delle competenze digitali (assessment).

Tali materiali presenti sulla piattaforma verranno resi disponibili **ai soli istituti che partecipano al Concorso** attraverso la e-mail del docente referente di Istituto, che potrà fare richiesta dei codici di accesso da consegnare agli studenti e alle studentesse dell'Istituto. Pertanto, tutti gli studenti e le studentesse degli istituti che partecipano al concorso avranno la possibilità di accedere alla piattaforma disponibile on-line, prendere visione dei materiali formativi e valutare la loro preparazione rispetto alle conoscenze informatiche di base più importanti relative ai moduli ICDL Full Standard (ICDL Computer Essentials, ICDL On line Essentials, ICDL Spreadsheets, ICDL Word Processing, ICDL Online Collaboration, ICDL Presentation, ICDL Cybersecurity).

Per presentare i propri progetti, invece, i partecipanti delle squadre dovranno aver sostenuto l'assessment delle competenze inerenti almeno a un modulo ICDL. 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 e promuoverà l'opportunità di tutti (studenti e docenti) nell'accesso alla piattaforma di assessment;
2. scaricare il bando di concorso disponibile sul sito dell'USR **Umbria**;
3. **effettuare l'iscrizione al concorso** compilando entro il **15 marzo 2024** 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 **alla mail che verrà indicata all'atto di adesione** 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 giugno 2024** **il modulo di progetto** disponibile al link: <https://concorsidigitali.org/usr>
7. 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.

8. **caricare il progetto multimediale su cloud** (Dropbox, Google Drive, ecc ...) con vincolo di permanenza fino al **31 dicembre 2024**, indicando il link all'interno del modulo di progetto. Non sono ammesse opere che abbiano partecipato ad altre Agenzia Formativa/codice meccanografico della scuola.

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. 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.

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 la partecipazione degli studenti e delle studentesse, e/o lavoro di gruppo, e/o collaborazione tra docente e studenti ed e/o efficacia e la replicabilità del progetto digitale.

Art. 9 – Premi

Verranno fatte due graduatorie finali:

1. per gli Istituti scuola primaria e secondaria di primo grado;
2. per gli Istituti secondari 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** validi da attivare entro 12 mesi dalla data di consegna da parte di AICA ;
- **codici di accesso al materiale didattico online** per le certificazioni ICDL In particolare, n. 1 codice per ogni studente che ha partecipato alla redazione del progetto vincitore.

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:

- darà 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 ;
- pubblicherà sulla Rivista Bricks (www.rivistabricks.it) gli articoli che i docenti premiati (vincitori e menzionati) desiderano presentare;
- inviterà 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 delle classi prime, seconde classificate e di quelle con menzione speciale sarà assegnata una skills card omaggio e un esame ICDL.

Per i progetti premiati AICA potrà:

- 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;
- 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;
- 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 dirette relative ad AICA scrivere alla e-mail : concorsidigitali@aica.it oppure chiamare il Dott. Salvatore Garro al : **339 497846**