

Ministero dell'istruzione e del merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna
Direzione Generale

BANDO DI CONCORSO AICA - USR per la Sardegna

“Sardegna@Digitale24”

a.s.2023-2024

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA) – nel quadro del rapporto di collaborazione finalizzato alla promozione di iniziative destinate al raggiungimento degli obiettivi dell'Unione Europea in materia d'innovazione tecnologica, di istruzione e di formazione - indicano il concorso “**Sardegna@Digitale24**”, rivolto alle studentesse e agli studenti delle Istituzioni scolastiche di I e II ciclo, statali e paritarie, della Regione Sardegna.

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

Art. 1 - Finalità

Il concorso ha lo scopo di promuovere lo sviluppo di competenze informatiche e digitali; di sostenere 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; di valorizzare l'approccio cooperativo e relazionale nello studio; di sostenere lo sviluppo del *Framework* Europeo per le Competenze Digitali dei Cittadini, noto come *DigCompEdu*, in particolare nelle seguenti aree di competenza:

- Area 5, valorizzare le 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 operare in modo creativo e responsabile con le tecnologie digitali in attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione di problemi.

Art. 2 - Destinatari del bando

Destinatari del bando sono le studentesse e gli studenti delle istituzioni scolastiche del I e del II ciclo, statali e paritarie, della Sardegna nell'anno scolastico 2023/2024.

Ogni Istituto può partecipare con una o più squadre. Ogni squadra deve presentare un solo progetto e deve, di norma, prevedere gruppi eterogenei di studentesse e studenti. Ogni studentessa e ogni studente possono far parte di una sola squadra.

Art. 3 – Temi e contenuti

Sarà cura delle singole istituzioni scolastiche, in piena autonomia, sviluppare percorsi didattici e formativi che, nell'ambito di una o più delle seguenti dieci tematiche, portino alla produzione di un elaborato digitale.

Ministero dell'istruzione e del merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna
Direzione Generale

1. **Percorsi alternativi di studi post diploma, ITS Academy 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 Tecnologici Superiori (ITS Academy) 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, includendo 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 false notizie 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 il mondo della scuola.

Art. 4 – Tipologia e caratteristiche dei prodotti finali

Gli Istituti scolastici sono invitati a presentare elaborati sulle tematiche di cui all'Art. 3, che rientrino nelle sopraccitate categorie.

Per le scuole primaria e secondaria di primo grado saranno ammessi progetti digitali presentati sotto forma di: presentazione multimediale fino a un massimo 30 slide, documento di

Ministero dell'istruzione e del merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna
Direzione Generale

testo fino a un massimo 5000 caratteri (spazi compresi), e-book fino a un massimo 10 pagine, audio e/o video illustrativi complessivamente di durata non superiore ai 20 minuti.

Per le scuole secondarie di secondo grado saranno ammessi elaborati presentati sotto forma di: presentazione multimediale di non oltre 30 slide, documenti di testo fino a un massimo di 5000 caratteri (spazi inclusi), foglio di calcolo, database, e-book di massimo 10 pagine, audio, video illustrativi complessivamente di durata non superiore ai 20 minuti, APP, siti internet, blog.

Gli elaborati prodotti dovranno essere fruibili direttamente *online* o scaricabili da un *cloud* e visionabili attraverso strumenti software liberi e/o gratuiti. **Il prodotto e i materiali dovranno essere inediti (ovvero mai pubblicati, neppure in rete). Non sono ammessi prodotti che partecipino, o abbiano partecipato, ad altri concorsi.**

Non verranno presi in considerazione i progetti che non rispondono ai requisiti sopra descritti.

Art. 5 Materiali di supporto per i partecipanti

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 materiali didattici digitali coerenti con il *Framework Digcomp* e il sistema di certificazione ICDL unitamente a un sistema di autovalutazione delle competenze digitali (piattaforma di *assessment*). Tali materiali verranno resi disponibili, previa richiesta da parte del docente referente dell'Istituzione scolastica, alle studentesse, agli studenti e ai docenti che sviluppano il progetto multimediale.

I materiali formativi offerti da AICA rimarranno a disposizione dei docenti, degli studenti e delle studentesse per 12 mesi a partire dalla data di attivazione.

Art. 6 Modalità di partecipazione

Le Istituzioni scolastiche che intendono partecipare al concorso dovranno:

- Individuare un docente referente che supporterà le studentesse, gli studenti e i docenti coinvolti nell'elaborazione dei progetti didattici;
- effettuare l'iscrizione al concorso compilando entro il giorno **8/04/2024** il modulo disponibile al link <https://concorsidigitali.org/sardegna>
- richiedere i codici individuali di accesso alla piattaforma di *assessment* all'indirizzo *e-mail* che verrà indicato all'atto dell'iscrizione e distribuirli a tutti i docenti e gli studenti che partecipano al concorso;
- compilare, in ogni sua parte, entro e non oltre il **20/05/2024** il modulo di progetto disponibile al link <https://concorsidigitali.org/sardegna> e contestualmente caricare il progetto multimediale sul *cloud* dell'istituzione scolastica, con vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2024
- Attestare l'acquisizione, da parte del Dirigente Scolastico, della liberatoria all'uso delle

Ministero dell'istruzione e del merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna
Direzione Generale

immagini e dei dati personali ai sensi della normativa sulla privacy.

Condizione necessaria per la presentazione del progetto è che tutti i componenti della squadra abbiano sostenuto l'assessment delle competenze inerenti almeno a un modulo ICDL sulla piattaforma menzionata all'art. 5.

Se una scuola intendesse aderire al concorso con più progetti, dovrà necessariamente compilare un distinto modulo per ciascun progetto.

Non saranno presi in considerazione elaborati privi dei requisiti richiesti o per i quali non è stato compilato il modulo di progetto in ogni sua parte.

Art. 7 Criteri di valutazione

I lavori pervenuti saranno valutati da una commissione appositamente istituita presso l'USR per la Sardegna, con Decreto del Direttore Generale.

Ciascun elaborato sarà esaminato dalla commissione al completo e valutato mediante attribuzione di un punteggio in base ai seguenti criteri:

1. Originalità dell'idea;
2. Chiarezza e completezza nell'illustrazione del tema proposto;
3. Livello di coinvolgimento degli studenti;
4. Complessità e diversificazione degli strumenti utilizzati;
5. Grado di efficacia e replicabilità del progetto digitale.

Per ogni criterio verrà attribuito un punteggio compreso tra 1 e 10. Sarà stilata una graduatoria finale per la scuola primaria, una per la scuola secondaria di primo grado e una per la scuola secondaria di secondo grado.

Ai progetti, utilmente collocati in graduatoria, dichiarati **vincitori**, saranno assegnati i premi come indicato nel successivo art. 8.

Sarà inoltre dato rilievo con **menzione speciale** a quei progetti che, in modo particolare, si distingueranno per uno dei criteri di valutazione sopra elencati.

Art. 8 Premi

Ai progetti vincitori verranno assegnati complessivamente:

- n. 50 skill card ICDL, con ripartizione di 5 skill card massimo per ogni progetto;
- n. 1 codice di accesso al materiale didattico online per le certificazioni ICDL sulla piattaforma "AICA formazione" per ogni studentessa o studente componente della squadra di ogni progetto vincitore.

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 vincitori e per quelli che verranno ritenuti meritevoli di menzione, AICA si impegna a:

- 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

Ministero dell'istruzione e del merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna
Direzione Generale

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 2023-2024.

I vincitori e gli autori che avranno ricevuto menzioni speciali saranno premiati nel corso di un evento regionale organizzato dall'USR per la Sardegna. Sarà cura dell'Ufficio comunicare la data e le modalità dell'evento finale.

Art. 9 Utilizzo finale dei lavori e responsabilità dell'autore

Non saranno ammessi elaborati che utilizzino contenuti di cui gli autori non detengano i diritti d'uso. Qualsiasi obbligo legale connesso alla diffusione degli elaborati sarà di esclusiva responsabilità degli autori, a cui potrà essere richiesta prova del possesso dei diritti e delle relative autorizzazioni.

Fatta salva la proprietà intellettuale delle opere che rimane all'autore/agli autori, l'USR per la Sardegna e AICA si riservano il diritto all'utilizzo delle opere selezionate per attività istituzionali, pubblicizzazione sul sito web e per ogni attività di promozione dell'iniziativa.

Art. 10 Pubblicità

Il presente bando è pubblicato, unitamente ai suoi allegati sul sito web dell'USR per la Sardegna: <https://www.miur.gov.it/web/miur-usr-sardegna> nella Sezione 'Concorsi alunni'. Tutte le successive comunicazioni, tra cui le graduatorie definitive, saranno pubblicate sul medesimo sito.

IL DIRETTORE GENERALE
Francesco FELIZIANI