

CON IL PATROCINIO
DEL MINISTERO DEL LAVORO E DELLE POLITICHE SOCIALI
(Nota MLPS n. 18145 - 11 ottobre 2023)

**CONCORSO NAZIONALE
PROGETTI DIGITALI IeFP
Anno scolastico 2023 - 2024**

Premessa

Nel quadro del rapporto di collaborazione tra il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA) definito dal Protocollo d'Intesa tra Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali e AICA del 15 ottobre 2020 *“Rafforzare il rapporto tra mondo del lavoro e formazione”* finalizzato al raggiungimento degli obiettivi dell'Unione Europea in materia d'innovazione tecnologica, d'istruzione e di formazione

si propone

alle Agenzie formative e agli Istituti scolastici che realizzano percorsi di Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) la partecipazione al concorso

“L'importanza delle competenze digitali nello studio e nel lavoro”

Regolamento del concorso

Art. 1 - Finalità

Il concorso ha lo scopo di:

- promuovere lo sviluppo di competenze informatiche e digitali, con un coinvolgimento degli studenti che consenta loro di passare da un ruolo solo ricettivo a un ruolo attivo nella costruzione della conoscenza, nell'esplorazione della realtà, nella riflessività e da questa a un saper agire consapevole e contestualizzato;
- favorire lo sviluppo di capacità critiche e creative delle studentesse e degli studenti attraverso esperienze di tipo laboratoriale che, attraverso il "fare esperienza del digitale", stimolino l'emergere e la capacità di mettere in pratica le competenze di cittadinanza digitale necessarie alla vita contemporanea e la crescita del senso critico;
- 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 del bando

Destinatari del bando sono gli studenti e le studentesse delle Agenzie Formative e degli Istituti scolastici che realizzano percorsi leFP anno scolastico 2023-2024.

Art. 3 – Composizione delle squadre

Ogni Agenzia Formativa o Istituto scolastico può partecipare con una o più squadre.

Ogni squadra può essere composta da studenti e studentesse della stessa classe o di classi diverse e può prevedere gruppi eterogenei di studentesse e studenti, per rendere il progetto dinamico, innovativo e inclusivo.

Ogni squadra può essere composta da massimo 6 studenti e studentesse.

Ogni squadra presenterà un solo progetto.

Art. 4 – Contenuti del progetto

Ogni progetto, realizzato da una squadra, riguarderà una o più delle seguenti tematiche:

1. **Intelligenza artificiale:** esplorare l'impatto dell'intelligenza artificiale sulla società, e le sue applicazioni in settori professionali, come ad esempio turismo alberghiero e ristorazione, informatico, tessile, abbigliamento, calzature e pelli, edilizia e impiantistica, produzioni metalmeccaniche, benessere, agricoltura, zootecnica, silvicoltura e pesca, distribuzione commerciale, logistica e trasporti.
2. **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.
3. **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.
4. **Realtà virtuale e aumentata:** esplorare le possibilità offerte dalla realtà virtuale e aumentata nell'educazione, nell'intrattenimento, nel turismo, nel commercio, ecc.
5. **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.
6. **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.
7. **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.
8. **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 nei settori di riferimento ad esempio la logistica, l'automazione, l'agricoltura e l'industria, ecc.
9. **Attività formative del sistema duale** svolte.

Art. 5 - Modalità di presentazione del progetto

Si invitano le Agenzie Formative e gli Istituti scolastici a incentivare gli studenti a sviluppare un progetto digitale. 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 fruibili dai principali player (VLC, Media player) o browser.

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 iscritti 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 potranno accedere alla piattaforma** disponibile on-line, prendere visione dei materiali formativi e valutare la loro preparazione rispetto alle conoscenze informatiche di base relative ai moduli ICDL più importanti.

Per presentare i progetti, invece, **tutti 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 accederanno alla piattaforma con un codice personale per una durata di 12 mesi a partire dalla data di attivazione.

L'obiettivo principale è favorire una conoscenza approfondita della materia, che consenta ai giovani di formarsi e accrescere le proprie competenze digitali e di affrontare efficacemente la sfida dell'applicazione di competenze metodologiche digitali nell'ambito del progetto stesso.

Art. 7 – Tempistica e modalità di partecipazione

Le Agenzie Formative e gli Istituti scolastici che intendono partecipare al concorso dovranno:

1. individuare un docente referente che supporterà gli studenti ed i docenti coinvolti nell'elaborazione del progetto
2. effettuare l'iscrizione al concorso compilando entro il **15 dicembre 2023** il **modulo di adesione** disponibile al link <https://concorsidigitali.org/iefp/adesione>
3. richiedere i codici 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
4. identificare il docente e la squadra di 6 persone che parteciperà al progetto
5. compilare entro il **10 aprile 2024** il **modulo di progetto** disponibile al link <https://concorsidigitali.org/iefp/progetto>.
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
6. caricare il progetto multimediale su cloud (Dropbox, Google Drive, ecc ...) con vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2024, indicando come oggetto "L'importanza delle competenze digitali, nello studio e al lavoro", titolo e Agenzia Formativa/codice meccanografico della scuola.
Non saranno prese in considerazione altre modalità di partecipazione oltre quelle sopra previste.
Non sono ammesse opere che abbiano partecipato ad altri concorsi e prodotti già pubblicati
7. Le Agenzie Formative e gli Istituti scolastici partecipanti avranno la possibilità di accreditarsi gratuitamente per diventare Test Center ICDL.

Art. 8 – Iter di svolgimento del Concorso e criteri di Valutazione

I lavori pervenuti saranno valutati da una Commissione istituita da AICA. 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.

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

Primo premio: a ognuno dei **6 studenti e studentesse delle 20 squadre** prime classificate in ogni regione sarà assegnata una skills card e un esame a scelta tra i 7 moduli che compongono il percorso di certificazione ICDL Full standard.

Secondo premio: a ognuno dei **6 studenti e studentesse delle 20 squadre** seconde classificate in ogni regione sarà assegnata una skills card o, nel caso ne possedessero già una, un esame a scelta tra i 7 moduli che compongono il percorso di certificazione ICDL Full standard.

Menzione speciale: agli studenti e studentesse che compongono le squadre che hanno ricevuto una **menzione speciale**, sarà consegnato un attestato di merito e saranno invitati all'evento di premiazione.

A ciascun docente referente di progetto delle squadre prime, seconde classificate e di quelle con menzione speciale sarà assegnata una skills card o un esame ICDL.

Le skills card ICDL dovranno essere attivate non oltre 12 mesi dal conferimento del premio, così come, nello stesso intervallo di tempo, dovranno essere sostenuti gli esami.

Per i progetti vincitori 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;
- potrà 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;
- potrà invitare i docenti premiati (vincitori e menzionati) a partecipare ad appositi webinar che verranno organizzati da AICA nel corso dell'anno scolastico.

Chi vincerà un esame ICDL potrà sostenerlo presso una un Test Center ICDL accreditato da AICA e si svolgeranno nella **modalità online** nei tempi che verranno comunicati al conferimento del premio.

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 è possibile scrivere alla e-mail concorsidigitali@aica.it oppure chiamando Salvatore Garro al 339 4978464.

Milano, 9 novembre 2023

Il Presidente AICA

Ing. Antonio Piva

