



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia
Direzione Generale

MPI.AOODRSI.REG.UFF. 2635/USC

Palermo, 20 febbraio 2015

Ufficio supporto per le decisioni

Bernardo Moschella

Ai Dirigenti delle scuole secondarie di I e II grado della Sicilia
Al Dott. Giulio Occhini - Direttore AICA
Al Dott. Salvatore Garro – Rapporti Istituzionali AICA

E, p.c.

Ai Dirigenti degli Uffici degli ambiti territoriali della Sicilia
Al sito web dell'USR Sicilia

Loro sedi

Oggetto: Concorso USR Sicilia - AICA per la promozione delle competenze digitali tra gli studenti. Anno scolastico 2014-15

Si trasmette in allegato la documentazione relativa al Concorso “Progetti Digitali”, promosso da questo Ufficio e da AICA, rivolto agli alunni delle scuole secondarie di 1° e 2° grado della Regione Sicilia.

L'iniziativa rientra nell'ambito delle attività prevista dal Protocollo d'Intesa tra l'USR Sicilia ed AICA del 13 giugno 2012.

Si ringrazia per la collaborazione.

IL DIRETTORE GENERALE

Maria Luisa Altomonte



AICA
Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

MIUR.AOODRSI Reg. Uff. prot. 2636/USC

BANDO DI CONCORSO USR Sicilia – AICA
per gli studenti degli Istituti Scolastici secondari di I e II grado della Sicilia
a.s. 2014-2015

PROGETTI DIGITALI

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA), nell'ambito delle iniziative previste dal Protocollo d'Intesa sottoscritto in data 13 giugno 2012, indicano la seconda edizione del concorso "**Progetti Digitali**" rivolto agli studenti degli istituti secondari di primo e di secondo grado della Sicilia.

Regolamento del concorso

Art. 1 - Finalità

Il concorso "**Progetti Digitali**" ha lo scopo di promuovere percorsi di formazione innovativi attraverso l'uso delle nuove tecnologie, che favoriscano le capacità critiche e creative dei giovani negli ambiti della cittadinanza europea e digitale, motivandoli a vivere la scuola come luogo di costruzione della conoscenza, in cui si sperimenta e si applica l'innovazione, sviluppando nuove forme di apprendimento.

Il tema della seconda edizione del concorso è quello di riflettere su quanto le tecnologie informatiche, incidendo sui processi di informazione, contribuiscono alla **valorizzazione globale del proprio territorio in termini sia di prodotti tipici sia di attrazioni turistiche locali**.

Le classi che intendono aderire all'iniziativa sono invitati a presentare brevi e creativi elaborati multimediali, anche sotto forma di spot pubblicitari.

Art. 2 Destinatari del bando

Destinatari del bando sono le classi degli Istituti Scolastici Secondari di Primo e Secondo grado della Sicilia, anno scolastico 2014/2015.

Art. 3 Modalità di partecipazione

Le scuole che intendono partecipare al concorso dovranno:

- inviare la scheda di adesione (allegato A) a redazione.web@usr.sicilia.it entro un mese dalla data di pubblicazione del bando;
- individuare un docente referente che supporterà gli studenti ed i docenti coinvolti nell'elaborazione del progetto.

Gli elaborati/prodotti finali dovranno essere accompagnati dalla scheda di progetto acclusa (allegato B) compilata a cura del docente referente. Non saranno presi in considerazione prodotti privi di tale scheda o privi dei requisiti richiesti.

Scheda di adesione e scheda progetto dovranno essere siglate anche dal Dirigente Scolastico.

Il prodotto e i materiali devono essere inediti (cioè mai pubblicati, neppure in Internet) e non saranno restituiti. Non sono ammesse opere che partecipino contemporaneamente ad altri concorsi.

Il termine ultimo per la presentazione dei prodotti è il **10 maggio 2015**.

La trasmissione degli elaborati all'USR Sicilia dovrà essere effettuata tramite uno strumento di tipo "cloud" (Google drive, One Drive, ecc.), dove detti elaborati dovranno essere resi temporaneamente disponibili.

La relativa modalità di scarico dovrà essere indicata all'indirizzo mail redazione.web@usr.sicilia.it.

Art. 4 Valutazione

I lavori pervenuti saranno valutati da una Commissione, appositamente istituita dall'USR.

La Commissione opererà autonomamente.

I materiali saranno valutati e sarà assegnato un punteggio in base ai seguenti criteri:

1. grado di innovazione nella didattica
2. grado di partecipazione/interazione degli studenti, con compiti in cui si richiede loro la produzione di materiali digitali, la consultazione di fonti diversificate in rete, la partecipazione a comunità di pratica online, la risoluzione di problemi autentici;
3. supporto dato dalle ICT al setting di apprendimento ed alla didattica;
4. eventuale collaborazione attivata tra i docenti della classe;
5. prodotto finale (significatività, creatività, trasferibilità)

Ogni criterio avrà una valutazione da 1 a 5, solo il criterio 3 vedrà raddoppiato il punteggio; in caso di parità, la Commissione potrà disporre di ulteriori 5 punti complessivi, per ciascun componente, da assegnare liberamente ai lavori in parità. Se anche in questo caso si raggiungesse la parità il primo premio verrà assegnato ex aequo (ex aequo) e il valore previsto suddiviso tra i vincitori.

Art. 5 Premi

Verranno assegnati complessivamente **6 premi** del valore di **€ 600,00 ciascuno**, *due* per la sezione della scuola secondaria di I grado, *due* per quella del primo biennio della secondaria di II grado e *due* per quella dell'ultimo triennio della secondaria di II grado.

Il premio è destinato alla classe partecipante che presenta il prodotto.

La Commissione assegnerà delle **menzioni speciali** come giusto riconoscimento simbolico agli autori che si saranno distinti per l'impegno e la creatività dimostrati.

I docenti referenti che hanno supportato le classi vincitrici potranno accedere gratuitamente all'esame di una delle certificazioni informatiche messe a disposizione dall'AICA e indicate nell'*allegato C* (Elenco Certificazioni AICA).

I vincitori e gli autori che avranno ricevuto menzioni speciali saranno premiati **nel corso di un evento in data e luogo da definire**. La premiazione è a cura di AICA.

Art. 5 Utilizzo finale dei lavori e responsabilità dell'autore

Fatta salva la proprietà intellettuale delle opere che rimane all'autore/agli autori, l'Ufficio Scolastico Regionale, Direzione Generale per la Sicilia e AICA si riservano il diritto all'utilizzo delle opere selezionate per attività istituzionali, pubblicizzazione sul sito web e per tutte le attività di promozione dell'iniziativa.

Palermo, 20 febbraio 2015

**Il Direttore Generale
Maria Luisa Altomonte**

BANDO DI CONCORSO – PROGETTI DIGITALI

Scheda di adesione

Da inviare a redazione.web@usr.sicilia.it entro un mese dalla pubblicazione del bando.

DATI SCUOLA

DENOMINAZIONE ISTITUTO

Città_____
Prov. _____
Indirizzo

Telefono _____ cell. _____
fax _____
e-mail (obbligatoria a stampatello)

Dirigente
scolastico _____
Referente
progetto _____

Data

Firma del Dirigente

BANDO DI CONCORSO – PROGETTI DIGITALI

SCHEMA PROGETTO

Dati dell'istituzione scolastica

Codice _____ Denominazione _____

Indirizzo _____ Città/Paese _____

Indirizzo posta elettronica _____

- 1. Descrizione dell'attività/progetto

Classe coinvolta	
Docente referente	
Altri docenti coinvolti	
Eventuali collaborazioni esterne	

Titolo dell'attività/progetto	
Descrizione dell'esperienza	
Tematica affrontata	
Traguardi di apprendimento	
Metodologia/e	

- 2. Ideazione - Descrivere sinteticamente la fase di ideazione del progetto

Il contesto della classe	
L'idea chiave	
La funzione delle ICT e dei Media	

- 3. Progettazione

Risorse e strumenti digitali utilizzati nel corso dell'attività	
Descrizione delle modalità di utilizzo delle risorse	

- 3.1 “Sceneggiatura” del progetto

Descrivere il progetto didattico per macrosequenze di azioni.

- Sequenza 1	
Descrizione della sequenza	
Risorse utilizzate e loro funzione nella sequenza	Cosa fa il docente
	Cosa fanno gli studenti

- Sequenza n. 2	
Descrizione della sequenza	
Risorse utilizzate e loro funzione nella sequenza	Cosa fa il docente
	Cosa fanno gli studenti
-	

- Sequenzan....	
Descrizione della sequenza	
Risorse utilizzate e loro funzione nella sequenza	Cosa fa il docente
	Cosa fanno gli studenti
-	

4. Documentazione del progetto

Tipologia prodotto realizzato	
Descrizione prodotto finale	
Materiali realizzati	
Condizioni di trasferibilità	
Reperibilità dei materiali	
Materiali inviati	

BANDO DI CONCORSO – PROGETTI DIGITALI

CERTIFICAZIONI INFORMATICHE EUROPEE GESTITE DA AICA PER L'ITALIA

Programmi	Certificazione
ECDL	ECDL “base” (quattro esami)
	ECDL “full standard” (sette esami)
	ECDL “Advanced”
	ECDL “CAD 2D”
	ECDL “CAD 3D”
	ECDL “Health”
	ECDL “GIS” (tre esami)
	ECDL “Imagediting”
	ECDL “Webediting”
	ECDL “Multimedia” (tre esami)