



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



**AICA**  
Associazione Italiana per l'Informatica  
ed il Calcolo Automatico

**BANDO DI CONCORSO PER GLI STUDENTI  
DEGLI ISTITUTI SCOLASTICI SECONDARI DI PRIMO E SECONDO GRADO  
*Booktrailer in School & Imprenditoria Digitale*  
ANNO SCOLASTICO 2016/2017**

L'AICA, in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria, indice il consueto concorso che a differenza delle precedenti annualità si suddivide in tre sezioni: la prima sezione che mantiene il titolo generale "***Booktrailer in School***" con due specifiche indicazioni - valorizzazione dei prodotti tipici territoriali; valorizzazione dei beni culturali e artistici territoriali rivolta esclusivamente alle scuole secondarie di primo grado; la seconda sezione che mantiene il titolo generale "***Booktrailer in School***" con due specifiche indicazioni - valorizzazione dei prodotti tipici territoriali; valorizzazione dei beni culturali e artistici territoriali rivolta esclusivamente alle scuole secondarie di secondo grado; la terza sezione, invece, è dedicata all'***Imprenditoria Digitale*** ed è rivolta esclusivamente alle scuole secondarie di secondo grado. Per quest'ultima sezione, infatti, sono ammessi lavori quali app, prototipi.

Il concorso ha lo scopo di promuovere percorsi di formazione particolarmente innovativi attraverso l'uso delle nuove tecnologie, che favoriscano le capacità critiche e creative dei giovani. Come sancito nel Protocollo di Intesa tra USR Calabria e AICA, finalizzato alla promozione "***della cultura dell'informatica e della Qualità, Ambiente e Sicurezza in termini di conoscenze, abilità e competenze - atteso quanto previsto dai Protocolli d'Intesa MIUR - AICA dell'1 aprile 2009 e MIUR - AICA del 23 novembre 2008 - anche favorendo lo sviluppo di progetti/iniziative finalizzati al conseguimento delle certificazioni informatiche, perseguendo gli obiettivi pubblici richiamati in premessa***" art. 2 comma 1, meglio esplicitato nella premessa dello stesso Protocollo di Intesa e in particolare al comma 3 "***USR Calabria uniforma la propria progettualità in aderenza a. agli obiettivi dell'Unione Europea in materia d'innovazione tecnologica, d'istruzione, di formazione e di mercato del lavoro, al fine di valorizzare le conoscenze e le abilità professionali certificate in aderenza alle direttive nazionali, favorendone la trasparenza e la spendibilità nel mondo del lavoro;***  
***b. alle indicazioni formulate dalla Legge 11 gennaio 2007 n. 1 art. 2 in particolare il comma 1, che prevede la possibilità di:***

- ***valorizzare la qualità dei risultati scolastici degli studenti ai fini dell'ammissione ai corsi di laurea universitari di cui alla legge 2 agosto 1999, n. 264;***



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



**AICA**  
Associazione Italiana per l'Informatica  
ed il Calcolo Automatico

- *incentivare l'eccellenza degli studenti, ottenuta a vario titolo sulla base dei percorsi di istruzione;*

Con il presente concorso si intende incentivare i giovani quali protagonisti del loro stesso percorso formativo, chiedendo loro di ritracciare tematiche di loro gradimento e oggetto di studio durante il corrente anno scolastico, secondo le indicazioni delle due sezioni. Per la prima sezione, **“Booktrailer in School”** si ricorda la metodologia del *digital storytelling*.

*“Lo storytelling è un'arte e uno strumento per ritrarre eventi reali o fittizi attraverso parole, immagini, suoni. È uno strumento naturale attraverso il quale può avvenire una forma di comunicazione efficace: coinvolge contenuti, emozioni, intenzionalità e i contesti. La storia raccontata ha una connotazione emotiva e internazionale perché coinvolge delle persone e cerchiamo spontaneamente di dare un significato di ogni atto che vi viene descritto.”* (wikipedia)

Gli studenti potranno produrre, con la supervisione del docente referente della scuola, singolarmente e/o in gruppo un booktrailer della durata dai due ai cinque minuti max, assimilabile al modello dei trailer cinematografici, in formato .mov; .mpeg4; .avi; .wmv; .flv; .mp4;

Risoluzione (in pixel): 604x480, 640x360, 1280x720, 1920x1080

frequenza: 30 fotogrammi al secondo

dimensione: non più grandi di 100Mb

Sono previste 3 sezioni: la prima sezione che mantiene il titolo generale **“Booktrailer in School”** con due specifiche indicazioni - valorizzazione dei prodotti tipici territoriali; valorizzazione dei beni culturali e artistici territoriali rivolta esclusivamente alle scuole secondarie di primo grado; la seconda sezione che mantiene il titolo generale **“Booktrailer in School”** con due specifiche indicazioni - valorizzazione dei prodotti tipici territoriali; valorizzazione dei beni culturali e artistici territoriali rivolta esclusivamente alle scuole secondarie di secondo grado; la terza sezione, invece, è dedicata all'**Imprenditoria Digitale** ed è rivolta esclusivamente alle scuole secondarie di secondo grado. Per quest'ultima sezione, infatti, sono ammessi lavori quali app, prototipi.

È opportuno, al fine di riconoscere i percorsi della elaborazione del Booktrailer da parte dei ragazzi, che il prodotto finale sia supportato da una breve relazione del docente referente (vedasi scheda allegata al presente bando) che possa così esplicitare la natura stessa del percorso formativo e delle peculiarità che lo hanno caratterizzato.



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



**AICA**  
Associazione Italiana per l'Informatica  
ed il Calcolo Automatico

Per la terza sezione (*Imprenditoria Digitale*), le scuole secondarie di secondo grado potranno realizzare un prototipo o un app per cui si chiede on ogni caso una relazione a cura del docente referente di progetto e si chiede di inviare un filmato che “narri” la procedura di “costruzione” del prototipo e la funzionalità dello stesso; il prodotto stesso, verrà poi esposto, invece, durante la giornata di premiazione.

### MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Gli studenti potranno partecipare in gruppi o singolarmente.

I progetti, corredati da Scheda Allegata al bando e firmata dal Dirigente Scolastico in formato .pdf, dovranno essere inviati entro il **14 APRILE 2017 (per il DVD fa fede il timbro postale)** all'Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria come di seguito specificato:

- LA SCHEDA RIASSUNTIVA per e-mail all'indirizzo di posta [giulio.benincasa@istruzione.it](mailto:giulio.benincasa@istruzione.it);
- IL VIDEO su DVD per posta all'indirizzo USR Calabria – Ufficio III via Lungomare, 259 – 88100 Catanzaro Lido (pregasi indicare sulla busta **CONCORSO AICA USR**)

I materiali devono essere inediti e non saranno restituiti.

### COMMISSIONE DI VALUTAZIONE

I lavori saranno valutati da una Commissione opportunamente costituita.

La Commissione esaminerà i materiali e assegnerà loro un punteggio in base a:

- produzione particolarmente innovativa;
- originalità del percorso tematico.

### LA PREMIAZIONE

I progetti, due per ogni sezione, selezionati saranno premiati ciascuno con un assegno di €. 350,00 per i secondi classificati e di €. 650,00 per i primi classificati.

Dell'evento in cui avverrà la premiazione si darà successiva notizia con data e luogo in opportuna comunicazione.

I lavori giudicati più interessanti saranno inoltre pubblicati sul sito [www.istruzione.calabria.it](http://www.istruzione.calabria.it).

Catanzaro, 27 gennaio 2017

**IL DIRIGENTE VICARIO**

**Giuseppe Mirarchi**



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



**AICA**  
Associazione Italiana per l'Informatica  
ed il Calcolo Automatico

**CONCORSO AICA-USR CALABRIA 2016/2017**  
***Booktrailer in School – Imprenditoria Digitale***  
**SCHEDA DEL PRODOTTO MULTIMEDIALE/ SCHEDA DEL PROTOTIPO O APP\***

<b>TITOLO (BOOKTRAILER) PRODOTTO (IMPRENDITORIA DIGITALE)*</b>	
<b>SCUOLA</b>	
<b>AUTORE/AUTORI</b>	
<b>DOCENTE REFERENTE</b>	
<b>ARGOMENTO/ AREA DISCIPLINARE</b>	
<b>TIPOLOGIA DEL PRODOTTO AUDIOVISIVO* TIPOLOGIA E FUNZIONALITÀ DEL PROTOTIPO –APP*</b>	
<b>STRUMENTAZIONE/DISPOSITIVI RICHIESTI</b>	
<b>DESCRIZIONE DEI CONTENUTI (ABSTRACT) FINALITÀ</b>	

\*Cancellare le parti che non interessano (a seconda la partecipazione è afferente alla sezione booktrailer o sezione imprenditoria digitale)

Data

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**



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



**AICA**  
Associazione Italiana per l'Informatica  
ed il Calcolo Automatico

**CONCORSO AICA-USR CALABRIA 2016/2017**  
*Booktrailer in School – Imprenditoria Digitale*

**RELAZIONE DOCENTE REFERENTE**

*Descrivere sinteticamente le fasi del progetto*

<b>IDEAZIONE</b>
<i>Contesto classe</i>
<i>Funzioni ICT</i>
<i>Altro</i>

<b>PROGETTAZIONE</b>
<i>Fasi</i>
<i>Altro</i>

<b>SVOLGIMENTO DEL PROGETTO</b>
<i>Fasi</i>
<i>Altro</i>