



Ministero dell'istruzione, dell'università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto
DIREZIONE GENERALE

Ufficio II - Ordinamenti scolastici. Politiche formative e orientamento. Rapporti con la Regione. Progetti europei. Esami di Stato.
Riva de Biasio – S. Croce 1299 - 30135 VENEZIA

MIUR.AOODRVE/n. 4096

Venezia, 4 marzo 2016

Ai Dirigenti Scolastici delle II. SS. secondarie di
1° e 2° grado statali e paritarie del Veneto
LORO SEDI

e p.c. Al Dirigente Scolastico dell'IC "R. Onor" di San
Donà di Piave – VE

Al dott. Salvatore Garro
AICA – Rapporti Istituzionali
P.le Morandi, 2 - 20121 Milano

Al Dirigente Tecnico
Antonio Leo

LORO SEDI

OGGETTO: 4° Concorso Associazione Italiana Calcolo Automatico (AICA) – Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto (USRV) per la promozione delle competenze digitali tra gli studenti.

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

L'iniziativa rientra nell'ambito delle attività prevista dal Protocollo d'Intesa siglato tra l' USRV e l'AICA il 24 aprile 2012.

Si segnala che il termine per la presentazione dell'adesione al Presidente della Commissione giudicatrice, dirigente scolastico dell' I.C. "Onor" di San Donà di Piave, Vincenzo Sabellico (indirizzo e-mail: dirigente@istitutoalberti.it), scadrà il quindicesimo giorno dalla pubblicazione dell'Avviso e il termine per la presentazione dei lavori scadrà al 30 maggio 2016.

IL DIRETTORE GENERALE
f.to Daniela Beltrame

Allegati: Bando del Concorso
Scheda adesione - Allegato A
Scheda Progetto - Allegato B

BANDO DI CONCORSO

DIGITAL MEDIA - 4^a edizione

**PER GLI STUDENTI DEGLI ISTITUTI D'ISTRUZIONE SECONDARIA DI PRIMO E
SECONDO GRADO DELLA REGIONE VENETO
ANNO SCOLASTICO 2015-2016**

L'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA) – nel quadro del rapporto di collaborazione in atto finalizzato alla promozione di iniziative destinate al raggiungimento degli obiettivi dell'Unione Europea in materia d'innovazione tecnologica, d'istruzione e di formazione - indicano il concorso “**DIGITAL MEDIA - 4^a edizione**” rivolto agli studenti degli Istituti d'istruzione secondaria di primo e secondo grado della Regione Veneto.

Regolamento del concorso

Art. 1 - Finalità

Il concorso ha lo scopo di promuovere percorsi di apprendimento basati su un appropriato uso delle tecnologie digitali, al fine di favorire lo sviluppo della creatività e delle capacità critiche degli studenti attraverso un'esperienza di tipo laboratoriale che favorisca l'emergere di competenze di cittadinanza digitale. Le attività dovranno aiutare a rendere l'esperienza di apprendimento più attraente attraverso l'attivazione di processi di insegnamento/apprendimento orientati a far vivere la scuola come luogo di costruzione condivisa della conoscenza; un luogo in cui conoscere sperimentando e in cui applicare a situazioni problematiche autentiche conoscenze e abilità, per fare emergere competenze.

Art. 2 - Destinatari del bando

Destinatari del bando sono gli studenti degli istituti d'istruzione secondaria di primo e secondo grado dell'anno scolastico 2015/2016.

Sono previste **due sezioni**:

- **Sezione 1** che prevede la presentazione di progetti volti a mettere in evidenza l'importanza che possono avere le tecnologie informatiche ai fini della **valorizzazione dei prodotti tipici del proprio territorio provinciale o comunale**;
- **Sezione 2** che ha come tema centrale l'argomento oggetto delle attività formative in **alternanza scuola – lavoro** effettuate nel corso dell'anno scolastico dagli studenti del secondo biennio e dell'ultimo anno delle superiori.

Le classi che si candidano sono invitate a presentare prodotti multimediali o *spot* sulle tematiche previste dalle due sezioni. In particolare potranno realizzare videoclip o comunicazioni multimediali; i prodotti potranno essere resi disponibili *offline* e resi leggibili tramite i principali software all'uopo dedicati (VLC, Media player) oppure *online*, navigabili tramite un normale browser.

Art. 3 - Modalità di partecipazione

Gli istituti scolastici che intendono partecipare al concorso dovranno:

- inviare la scheda di adesione (*allegato A*) a dirigente@istitutoalberti.it entro 15 giorni dalla pubblicazione del presente avviso;
- individuare un docente referente che supporterà gli studenti ed i docenti coinvolti nell'elaborazione del progetto .

Gli elaborati dovranno essere accompagnati da:

- scheda di progetto acclusa (*allegato B*). Non saranno presi in considerazione prodotti privi di tale scheda compilata a cura del docente referente o privi dei requisiti richiesti;

Sia la scheda di adesione sia la scheda di progetto dovranno essere siglate anche dal Dirigente Scolastico. **Non possono essere presentati prodotti che siano già risultati vincitori in altri concorsi nazionali o internazionali.**

Il termine ultimo per la presentazione dei prodotti è il **30 maggio 2016**.

I materiali dovranno essere inviati in formato digitale all'indirizzo: ITCS "L.B. ALBERTI" via Perugia,1 -30027 San Donà di Piave (VE); in alternativa potranno essere resi disponibili tramite un servizio di *cloud* (Dropbox; Google drive ecc.) o come sito web. In questi ultimi due casi, ai fini dell'accertamento della data di invio, farà fede la posta elettronica che comunica l'URL in cui sono reperibili i materiali. I materiali forniti con questa modalità dovranno permanere online fino al 31 dicembre 2016.

Art. 4 - Valutazione

I lavori pervenuti saranno valutati da una Commissione che sarà istituita dall'USR per il Veneto.

La Commissione opererà autonomamente con la supervisione di un rappresentante di AICA.

Ai materiali, in sede di valutazione, sarà assegnato un punteggio in base ai seguenti criteri:

1. grado di innovazione della didattica
2. grado di partecipazione degli studenti ad attività che prevedano compiti ben chiari in cui è richiesta 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 dagli strumenti tecnologici utilizzati all'allestimento del *setting* di apprendimento ed al processo didattico;
4. grado di collaborazione tra i docenti del consiglio di classe;
5. qualità del 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 per ciascun componente, da assegnare liberamente ai lavori che hanno riportato lo stesso punteggio. Se anche in questo caso si raggiungesse la parità il primo premio verrà assegnato *ex aequo* e il premio previsto sarà suddiviso tra i vincitori.

Art. 5 - Premi

Nella **Sezione 1** verranno assegnati complessivamente **5 premi** del valore di **400 euro ciascuno**: 2 per gli studenti della scuola secondaria di I grado, 2 per quelli del primo biennio della scuola secondaria di II grado e 1 per quelli dell'ultimo triennio della scuola secondaria di II grado.

Nella **Sezione 2** (Alternanza Scuola-Lavoro), verranno assegnati **2 premi** del valore di **500 euro ciascuno**.

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

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

I vincitori e gli autori che avranno ricevuto menzioni speciali saranno premiati, presumibilmente, **nel mese di novembre 2016**, le modalità verranno comunicate successivamente; la premiazione sarà a cura dell'AICA.

Art. 6 - Utilizzo finale dei lavori e responsabilità dell'autore

Fatta salva la proprietà intellettuale delle opere che rimane agli autori, l'Ufficio Scolastico Regionale, Direzione Generale per il Veneto e l'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.



Concorso DIGITAL MEDIA
4^a edizione

2016

Scheda di adesione

Da inviare a dirigente@istitutoalberti.it entro 15 giorni a partire 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

Allegato B

SCHEDA 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	
Descrivere la modalità di utilizzo delle risorse	

"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

Concorso DIGITAL MEDIA 4^a edizione

2016

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	
Reperibilità dei materiali	
Materiali allegati	

Ulteriori osservazioni

.....

.....

.....

FIRMA DEL REFERENTE DEL PROGETTO

FIRMA DEL DIRIGENTE SCOLASTICO