



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

DDG 2044 31 dicembre 2019

BANDO DI CONCORSO PROGETTI DIGITALI

**PER GLI STUDENTI DI SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA
DI PRIMO E SECONDO GRADO DELLA REGIONE MARCHE
ANNO SCOLASTICO 2019/2020**

L'Ufficio Scolastico Regionale per le Marche 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 nel campo dell'istruzione e della formazione - indicano il concorso **Progetto di Educazione Digitale: le competenze digitali al servizio del "Made in"**, rivolto agli studenti di scuole primaria e secondaria di primo e secondo grado statali e paritarie della Regione Marche.

Regolamento del concorso

Art. 1 - Finalità

Il concorso ha lo scopo di promuovere percorsi di apprendimento innovativi attraverso l'uso consapevole delle nuove tecnologie, che favoriscano le capacità critiche e creative dei giovani negli ambiti della cittadinanza 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.

Art. 2 - Destinatari del bando

Destinatari del bando per l'anno scolastico 2019/2020 sono gli studenti di scuole primaria e secondaria di primo e secondo grado statali e paritarie del territorio marchigiano.

Il concorso, nella cornice delle azioni definite dal Piano Nazionale della Scuola Digitale e dalla Raccomandazione del Consiglio europeo sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, punta a far comprendere come le nuove tecnologie siano un mezzo primario di sensibilizzazione e divulgazione al fine di creare percorsi di conoscenza utili allo sviluppo armonico dei soggetti e nel contempo siano da utilizzare in modo corretto e consapevole.

Art. 3 - Prodotto da realizzare

Le scuole partecipanti dovranno realizzare un prodotto multimediale (video, presentazione, sito web, app) a scelta tra quelli previsti nel segmento di riferimento, che:

- offra una riflessione sui valori relativi alle seguenti tematiche:
 - Contraffazione e Italian Sounding, la tracciabilità digitale;
 - Pirateria Digitale;



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

- “Made in”: livello di sicurezza per la protezione della proprietà intellettuale
- descriva, racconti e approfondisca le funzioni educative della scuola , in rapporto a una o più tematiche oggetto di studio;
- proponga una soluzione digitale per informare, formare e/o risolvere le problematiche ritenute dai bambini/ragazzi più vicine alla propria sensibilità.

Il prodotto multimediale da realizzare dovrà essere selezionato tra le seguenti opzioni:

a) PER LA SCUOLA PRIMARIA

Gioco a quiz “Vero o Contraffatto?”

Gli adulti troppo spesso acquistano oggetti contraffatti.

Rifletti sul valore del Made in Italy e collabora con i tuoi compagni all’ideazione di un gioco-quiz realizzato in formato digitale che sottoponga al concorrente di turno una serie di quesiti sul tema sopra esposto.

Nella fase di costruzione del tuo elaborato dovrai prevedere l’attribuzione di un premio o di un punteggio nel caso di risposta esatta ma anche la segnalazione dell’errore nel caso di risposta non corretta.

Il gioco-quiz, dunque, dovrà risultare dinamico, interattivo e adeguato ad un concorrente ideale della tua stessa età. Per realizzare l’elaborato potrai contare sulle competenze logiche e computazionali, potrai collaborare con i tuoi compagni di classe in modo creativo, efficiente e divertente utilizzando il programma Scratch o la piattaforma Kahoot.

Il gioco-quiz prodotto andrà accompagnato da una presentazione digitale realizzata con un programma di videoscrittura. La qualità della presentazione contribuirà alla valutazione complessiva del progetto.

b) PER LA SCUOLA SEC. DI I GRADO

Storytelling “Se io fossi un Parlamentare...”

Quale problema porteresti all’attenzione del Parlamento Italiano se tu ne facessi parte? A quale progetto daresti la precedenza? Prova a scegliere con i tuoi compagni di classe una tra le tematiche, ritenuta urgente e importante.

Studia con l’aiuto dei tuoi insegnanti il percorso che la proposta della tua classe dovrà seguire per diventare un vero e proprio provvedimento del Parlamento Italiano.

Per mezzo della strategia dello storytelling realizza insieme ai tuoi compagni un video o un e book che illustri la vostra proposta e l’iter che condurrà alla sua approvazione.

Il video o l’e-book prodotto andrà accompagnato da una presentazione multimediale. La qualità della presentazione contribuirà alla valutazione complessiva del progetto.

c) PER LA SCUOLA SEC. DI II GRADO

Sito Web “Tutto quello che devi sapere su.....”:

- Quale problema vorresti trattare? A quale progetto daresti la precedenza? Prova a scegliere con i tuoi compagni di classe una tematica ritenuta urgente e importante.

201912270830_ A4.2_PR1920_60_ Bando di Concorso_ Progetti Digitali USR Marche-AICA

Via XXV Aprile, 19 - ANCONA - tel. 071 22 951 – indirizzo posta elettronica certificata drma@postacert.istruzione.it

indirizzo posta elettronica ordinaria direzione-marche@istruzione.it – sito WEB <http://www.marche.istruzione.it>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

- Studia con l'aiuto dei tuoi insegnanti la costruzione di un sito web, le architetture dei link, i contenuti e la grafica. Utilizza la strategia dello storytelling e realizza insieme ai tuoi compagni - un sito web dinamico comprensivo di:

- un cortometraggio;
- una scheda grafica di presentazione dei dati statistici di un sondaggio appositamente realizzato;
- almeno un link collegato a fonti esterne pertinenti all'argomento trattato.

Nel sito dovrà essere illustrata in modo esaustivo la vostra proposta di approfondimento e di possibili soluzioni.

Il sito web prodotto andrà accompagnato da una presentazione multimediale. La qualità della presentazione contribuirà alla valutazione complessiva del progetto.

Un' App "Fatta App..osta per...."

Quale problema vorresti trattare? A quale progetto daresti la precedenza? Prova a scegliere con i tuoi compagni di classe una tematica ritenuta urgente e importante.

Studia con l'aiuto dei tuoi insegnanti la costruzione di un'App per provare a risolvere il problema a che utilizzando l'ambiente AppLab.

L'App prodotta andrà accompagnata da una presentazione multimediale. La qualità della presentazione contribuirà alla valutazione complessiva del progetto

Art. 4 - Modalità di partecipazione

Gli istituti scolastici che intendono partecipare al concorso dovranno:

individuare un docente referente che supporterà gli studenti e i docenti coinvolti nell'elaborazione e nella realizzazione del progetto;

entro il **4 febbraio 2020** inviare la scheda di adesione (*allegato A*) firmata dal DS all'indirizzo drma@postacert.istruzione.it e all'indirizzo concorsidigitalimr@gmail.com, indicando come oggetto "A4.2_PR1920_60 Progetti Digitali USR Marche-AICA";

entro il **30 aprile 2020** inviare la scheda progetto (*allegato B*) firmata dal DS all'indirizzo drma@postacert.istruzione.it e all'indirizzo concorsidigitalimr@gmail.com, indicando come oggetto "A4.2_PR1920_60 Progetti Digitali USR Marche-AICA"; la mail di accompagnamento dovrà, pena l'esclusione dalla selezione, **contenere il link** (attivo) che consenta di accedere ai materiali relativi al prodotto realizzato che l'Istituzione scolastica desidera sottoporre all'attenzione della commissione di valutazione.

Non saranno prese in considerazione le candidature mancanti della documentazione completa (*allegati A e B*), che non abbiano indicato il collegamento ipertestuale di cui sopra e/o che siano prive dei requisiti richiesti di cui all'art. 3.

I prodotti multimediali dovranno essere realizzati in un formato standard riconoscibile dai principali player (VLC, Media player...).

Non possono essere presentati lavori che siano già risultati vincitori in altri concorsi.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

Art. 5 - Valutazione

I lavori pervenuti saranno valutati da una commissione, nominata dal Direttore Generale dell'USR Marche, in base ai seguenti criteri:

Originalità dell'idea;

- Chiarezza nell'illustrazione del tema proposto;
- Livello di coinvolgimento degli studenti;
- Collaborazione tra il docente e gli studenti;
- Grado di efficacia e replicabilità del progetto digitale.

Per ogni criterio verrà attribuito un punteggio compreso tra 1 e 10.

Art. 6 – Premi e menzioni

Ai primi tre progetti classificati, da premiare quali vincitori, verranno assegnati n. 5 skill card ECDL ciascuno e relativi Attestati di merito per l'Istituto e per i docenti referenti dei progetti.

Agli altri progetti che verranno ritenuti meritevoli, verranno assegnati gli Attestati di merito per menzione speciale all'Istituto ed ai docenti referenti dei progetti.

I suddetti progetti premiati quali vincitori e quali meritevoli di menzione speciale, verranno ulteriormente valorizzati attraverso:

- visibilità nel sito di AICA di video e foto del progetto, previa liberatoria da parte del Dirigente Scolastico;
- pubblicazione sulla rivista Bricks (www.rivistabriks.it) di appositi articoli prodotti a cura dei docenti premiati;
- partecipazione dei docenti premiati ad appositi webinar organizzati da AICA.

La Commissione assegnerà delle **menzioni speciali** come riconoscimento alle classi che si saranno distinte per l'impegno e la creatività.

I vincitori e i destinatari delle menzioni speciali saranno premiati in data da definire e con modalità che verranno comunicate successivamente.

Art. 7 - 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 le Marche e AICA si riservano il diritto di utilizzo delle opere selezionate per attività istituzionali e di promozione dell'iniziativa.

Art. 8 - Pubblicità

Il presente decreto è pubblicato sul sito web www.marche.istruzione.it di questa Direzione Generale.

IL DIRETTORE GENERALE

Marco Ugo Filisetti

Allegati:

- Allegato A
- Allegato B

CONCORSO Progetto di Educazione Digitale: le competenze digitali al servizio del “Made in” 2019-2020

SCHEMA DI ADESIONE

NOTA

File da **denominare con il codice meccanografico dell’Istituto scolastico** e da inviare sia in formato world sia in formato pdf entro il **04 febbraio 2020** a drma@postacert.istruzione.it e concorsidigitalimr@gmail.com.

(ove l’Istituto scolastico presenta più progetti, la denominazione del file deve essere seguita da un numero che identifica altro progetto).

DATI ISTITUTO		
Denominazione Istituto (non usare abbreviazioni)		
Codice meccanografico		
Telefono		
mail istituzionale		
Dirigente Scolastico	nominativo	
	telefono	
	mail	

DATI PROGETTO		
Progetto	Titolo	
Docente referente	nominativo	
	cellulare	
	mail	
Altri Docenti referenti	nominativo	
	cellulare	
	mail	
Classe o classi		

Altri dati (eventuali):

Data,

Firma Dirigente Scolastico

(firma digitale)

Si assicura che i dati personali verranno trattati con la riservatezza prevista dalla Legge in vigore [Codice in materia di protezione dei dati personali “d.lgs. 196/2003” aggiornato con il nuovo decreto legislativo “101/2018” di adeguamento della disciplina italiana al regolamento europeo sulla privacy “Reg. UE n. 679/2016, GDPR”].

Su richiesta, tali dati potranno essere cancellati o rettificati.

CONCORSO “Progetto di Educazione Digitale: le competenze digitali al servizio del “Made in” 2019-2020 SCHEMA PROGETTO

NOTA

File da **denominare con il codice meccanografico dell’Istituto scolastico** e da inviare sia in formato world sia in formato pdf entro il **30 Aprile 2020** a drma@postacert.istruzione.it e concorsidigitalimr@gmail.com.

(ove l’Istituto scolastico presenta più progetti, la denominazione del file deve essere seguita da un numero che identifica altro progetto).

DATI ISTITUTO

Denominazione Istituto e sede (non usare abbreviazioni)		
Codice meccanografico		
Telefono		
mail istituzionale		
Dirigente Scolastico	nominativo	
	telefono	
	mail	

DATI PROGETTO

Progetto	Titolo	
Docente referente	nominativo	
	cellulare	
	mail	
Altri Docenti referenti	nominativo	
	cellulare	
	mail	
Classe o classi		
Numero studenti coinvolti		

DESCRIZIONE DEL PROGETTO	
Sintetica descrizione del progetto	
Il contesto della classe	
L'idea chiave	

LINK PER ACCESSO AL PROGETTO	
Link: (verificare l'accesso al progetto)	
NOTA	Prodotto multimediale: <ul style="list-style-type: none"> ▪ caricato su Google Drive a cura del docente referente, con il vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2020, con possibilità di inserimento anche sul sito di AICA; ▪ identificato con il codice meccanografico dell'Istituto scolastico

Si concede liberatoria alla diffusione del progetto realizzato ed a video e foto che verranno effettuati in sede di presentazione per la premiazione del progetto stesso.

Data

Firma del Dirigente Scolastico

(firma digitale)

Si assicura che i dati personali verranno trattati con la riservatezza prevista dalla Legge in vigore [Codice in materia di protezione dei dati personali "d.lgs. 196/2003" aggiornato con il nuovo decreto legislativo "101/2018" di adeguamento della disciplina italiana al regolamento europeo sulla privacy "Reg. UE n. 679/2016, GDPR"].

Su richiesta, tali dati potranno essere cancellati o rettificati.