m_pi.AOODRSI.REGISTRO
UFFICIALE.U.0007674.12-02-2026.h.13:03

BANDO DI CONCORSO USR Sicilia – AICA
per gli studenti delle istituzioni scolastiche primarie e secondarie di I e II grado della Sicilia
a.s. 2025-2026

PROGETTI DIGITALI

L'**Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia (USR Sicilia)** e **l'Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico (AICA)**, nell'ambito delle intese tra le parti, indicono la dodicesima edizione del concorso **"Progetti Digitali"** rivolto alle studentesse e agli studenti delle istituzioni scolastiche primarie e secondarie di primo e secondo grado della Sicilia, con l'obiettivo di sostenere lo sviluppo delle competenze digitali e la realizzazione di percorsi di apprendimento innovativi attraverso l'uso delle nuove tecnologie

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

Art. 1 - Finalità

Il concorso ha lo scopo di:

1. promuovere lo sviluppo di competenze informatiche e digitali;
2. sostenere lo sviluppo di capacità critiche e creative delle studentesse e degli studenti attraverso esperienze di tipo laboratoriale che favoriscano l'emergere di competenze di cittadinanza digitale e la crescita del senso critico;
3. valorizzare l'approccio cooperativo e relazionale nello studio;
4. permettere agli inseganti di verificare il livello di competenze digitali dei propri studenti attraverso una innovativa piattaforma digitale di *auto-assessment*;
5. fornire a insegnanti e docenti materiale didattico digitale (videolezioni ed *e-book*) coerenti con i contenuti delle certificazioni ICDL;
6. 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

Destinatari del bando sono le studentesse e gli studenti, nell'anno scolastico 2025/2026, delle istituzioni scolastiche primarie e secondarie di primo e secondo grado della Sicilia.

Ogni istituzione scolastica potrà partecipare con una o più squadre. Ogni squadra dovrà presentare un solo progetto e prevedere, per quanto possibile, gruppi eterogenei di studentesse e studenti. Ogni studentessa e ogni studente potranno far parte di una sola squadra.

Art. 3 - Contenuti del progetto

Il progetto dovrà riguardare una o più delle seguenti tematiche:

1. **Intelligenza artificiale (IA)**: esplorare l'impatto dell'intelligenza artificiale sulla società, e le sue applicazioni, valutando anche le sue implicazioni etiche, come ad esempio la *privacy*, la *cybersecurity* e le sue implicazioni sociali.
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 per l'istruzione, l'intrattenimento o l'industria, sviluppando progetti che coinvolgano l'uso di dispositivi *VR/AR*.

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 nel mondo della scuola, della ricerca e del lavoro.

9. **Altri temi inerenti alla *Digital Transformation*** che impattano la società e il mondo della scuola.

Art. 4 - Modalità di partecipazione

Le istituzioni scolastiche che intendono partecipare al concorso dovranno:

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

2. effettuare l'iscrizione entro il **7 marzo 2026**, compilando il **modulo di adesione** al concorso, disponibile al *link* https://concorsidigitali.org/usr;

3. richiedere i codici individuali di accesso alla piattaforma per la preparazione delle competenze utili al progetto e per l'*auto-assessment* ad AICA (*e-mail*: salvatore.garro@aicanet.it) e distribuirli a tutti i docenti e gli studenti degli istituti partecipanti che aderiscono al concorso;

4. trasmettere il progetto entro il **12 aprile 2026**, compilando il **modulo di invio progetto** disponibile al *link* https://concorsidigitali.org/usr. Si evidenzia che il modulo di progetto contiene, tra le altre, 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*. Qualora un'istituzione scolastica aderisse al concorso con più progetti, sarà necessario compilare per ciascuno un modulo di progetto.

5. caricare il progetto multimediale su *cloud* (*Dropbox*, *Google Drive*, etc...), con vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2026, indicando il *link* all'interno del modulo di progetto.

Art. 5 - Modalità di presentazione del progetto

Nel modulo di presentazione, per ogni progetto dovranno essere indicati:

- nome e cognome degli studenti delle classi partecipanti;
- titolo del progetto;
- descrizione e obiettivi del progetto;
- processo di realizzazione del progetto;
- presentazione dei componenti del gruppo;
- strumenti e metodologie utilizzati;
- risultati raggiunti e conclusioni.

Verranno valutati i lavori presentati sotto forma di: presentazioni multimediali di massimo 30 *slide*, audio e/o video illustrativi di massimo 20 minuti, *app*, siti internet.

I progetti e la loro presentazione, in formato *Word* o *PowerPoint*, dovranno essere caricati sul *cloud* dell'istituzione scolastica, il cui *link* andrà indicato secondo le indicazioni di cui all'art. 4.

Non saranno presi in considerazione i progetti che non rispondono ai requisiti sopra descritti. Non saranno 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 dei partecipanti al concorso una piattaforma *online* che contiene i materiali didattici digitali coerenti con il sistema di certificazione ICDL oltre a un sistema *online* di autovalutazione delle competenze digitali (*auto-assessment).*

Tale piattaforma verrà resa disponibile alle sole istituzioni scolastiche che partecipano al concorso attraverso la *e-mail* del docente referente, che trasmetterà le credenziali per l'accesso agli studenti e alle studentesse partecipanti.

I partecipanti al concorso potranno sia prendere visione dei materiali formativi relativi ai moduli *ICDL Full Standard* (*ICDL Computer Essentials, ICDL On line Essentials, ICDL Spreadsheets, ICDL Word Processing, ICDL Online Collaboration, ICDL Presentation, ICDL Cybersecurity*) sia autovalutare (*auto-assessment*) la propria preparazione rispetto agli stessi contenuti.

Per presentare i propri progetti, i partecipanti delle squadre dovranno aver sostenuto l'*assessment* delle competenze inerenti almeno a 2 moduli ICDL a scelta presenti nella piattaforma.

I materiali formativi offerti da AICA rimarranno a disposizione degli studenti e delle studentesse che attiveranno la piattaforma per 12 mesi a partire dalla data di attivazione.

Art. 7 - Criteri di valutazione

I lavori pervenuti, composti dai progetti e dalla loro presentazione multimediale, saranno valutati da una commissione istituita dall'USR Sicilia con la partecipazione di uno o due membri AICA.

La commissione opererà autonomamente.

I progetti saranno valutati assegnando un punteggio in base ai seguenti criteri:

1. originalità dell'idea;
2. complessità e diversificazione degli strumenti utilizzati;

3. chiarezza e completezza nella presentazione del tema proposto;
4. livello di coinvolgimento degli studenti;
5. grado di efficacia e replicabilità del progetto.

Ogni criterio riceverà una valutazione compresa tra 1 e 10.

Per ogni progetto, la somma dei punteggi assegnati a ciascun criterio di valutazione costituirà l'indicatore in base al quale stilare la classifica finale.

Potrà inoltre essere dato rilievo con **menzione speciale** a quei progetti che, in modo particolare, si distingueranno per uno dei criteri di valutazione sopra elencati.

Art. 8 – Premi

Verranno stilate due graduatorie finali:

- per le istituzioni scolastiche primarie e secondarie di primo grado;
- per le istituzioni scolastiche secondarie di secondo grado.

Per i **progetti vincitori** verrà prevista l'assegnazione complessiva di **n. 50 *skill card* ICDL**, con ripartizione di 5 *skill card* massimo per ogni progetto, da attivare entro 12 mesi dalla data di consegna da parte di AICA.

A ciascun docente referente dei progetti vincitori, nonché di quelli premiati con menzione speciale sarà assegnata una *skill card* omaggio e un esame ICDL.

Per i progetti vincitori e per quelli che verranno ritenuti meritevoli di menzione, AICA:
- darà visibilità nel proprio sito e/o attraverso altri canali di comunicazione dei video e delle foto sia dei progetti realizzati sia degli atti di presentazione che docenti e studenti effettueranno nel corso dell'evento di premiazione, previa liberatoria da parte del Dirigente scolastico dell'istituto;
- pubblicherà sulla Rivista Bricks (www.rivistabricks.it) gli articoli che i docenti premiati (vincitori e menzionati) desiderano presentare;
- inviterà i docenti premiati (vincitori e menzionati) a partecipare ad appositi *webinar* che verranno organizzati da AICA nel corso dell'anno scolastico 2025-2026.

Art. 9 - Utilizzo dei Lavori e Responsabilità d'autore

Fatta salva la proprietà intellettuale delle opere, che rimane all'autore/agli autori, l'USR Sicilia e AICA si riservano il diritto all'utilizzo delle opere selezionate per attività istituzionali, pubblicizzazione sui rispettivi siti web e per tutte le attività di promozione dell'iniziativa.

Il Direttore Generale
Filippo Serra

Firmato digitalmente da Filippo Serra
C = IT
O = Ministero dell'Istruzione e del Merito