MIUR – USR SICILIA
I.C. STATALE DI PETRALIA SOPRANA (PA)
con plessi di Blufi, Bompietro e Petralia Sottana
Via G.L. Sgadari 90026 Tel. 0921641202/0921680495
90026 PETRALIA SOPRANA (PA)
Cod. Ist.: PAIC83000N - C.F.: 83001030820
Email PAIC83000N@istruzione.it **PEC** PAIC83000N@pec.istruzione.it
sito web www.icpetraliasoprana.edu.it

SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO:
- AI DOCENTI

AGLI ATTI

AL SITO WEB

CIRCOLARE N. 359

Oggetto: Bando di concorso "*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, hanno indetto la dodicesima edizione del concorso "*Progetti Digitali*" rivolto, per quanto di interesse, alle studentesse e agli studenti delle istituzioni scolastiche primarie e secondarie di primo 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.

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.

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.

Per partecipare al concorso è necessario:

- individuare un docente referente che supporterà i docenti e gli studenti coinvolti nell'elaborazione del progetto;
- effettuare l'iscrizione entro il 7 marzo 2026, compilando il modulo di adesione al concorso, disponibile al *link* https://concorsidigitali.org/usr ;
- 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;
- trasmettere il progetto entro il 12 aprile 2026, compilando il modulo di invio progetto disponibile al link https://concorsidigitali.org/usr ;qualora un'istituzione scolastica aderisse al concorso con più progetti, sarà necessario compilare per ciascuno un modulo di progetto;
- 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.

Al fine di raggiungere gli obiettivi del concorso 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 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.

Si allega:

- *Bando Concorso "Progetti digitali".*

Petralia Soprana, 16 febbraio 2026

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
(Prof. Leonardo Amoroso)
firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3, D. Lgs. 12 febbraio 1993, n. 39