



Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale



AICA
Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

BANDO DI CONCORSO

Progetti Digitali

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

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, d'istruzione e di formazione - indicano il concorso “*Progetti Digitali*” rivolto agli studenti degli Istituti d'istruzione secondaria di primo e secondo grado della Regione Marche.

Regolamento del concorso

Art. 1 - Finalità

Il concorso ha lo scopo di promuovere percorsi di apprendimento innovativi attraverso l'uso 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 sono gli studenti degli Istituti d'istruzione secondaria di primo e secondo grado dell'anno scolastico 2015/2016.

Sono previste **due Sezioni**:

- Sezione **MAKERS** sulle tematiche di “Fabbricazione Digitale” dei FabLab. Il progetto/prodotto può essere realizzato tramite schede Arduino o simili e deve evidenziare la parte originale (hw e/o sw) sviluppata dagli studenti.
- Sezione **SCUOLA/LAVORO** su progetti svolti durante il periodo di **Alternanza Scuola-Lavoro** nell'anno scolastico in corso.

Art. 3 Modalità di partecipazione

Gli Istituti scolastici che intendono partecipare al concorso dovranno:

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

Gli elaborati/prodotti finali dovranno essere accompagnati dalla 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.

Per la sezione **MAKERS** si deve inviare lo schema di progetto del prodotto realizzato corredato di opportuna documentazione che ne spieghi il funzionamento.

Per il progetto aziendale della sezione **SCUOLA/LAVORO** si deve inviare la presentazione multimediale e/o spot e/o videoclip in formato standard riconoscibile dai principali player (VLC, Media player,...).

Scheda di adesione e scheda 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 progetti/prodotti è il **23 Aprile 2016**.

I materiali dovranno essere inviati in formato digitale all'indirizzo **domenico.consoli@istruzione.it** oppure essere reperibili su cloud (Dropbox, Google Drive) con vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2016.

Art. 4 Valutazione

I lavori pervenuti saranno valutati da una Commissione nominata dal Direttore Generale dell'USR Marche.

I materiali saranno valutati e sarà assegnato un punteggio in base ai seguenti criteri:

1. originalità dell'idea progettuale
2. grado di complessità della soluzione progettuale
3. chiarezza nell'esposizione ed elaborazione del progetto
4. grado di innovazione digitale del progetto/prodotto
5. grado di partecipazione/interazione degli studenti, con compiti in cui si richiede loro la produzione di materiali digitali, la consultazione di fonti diversificate in Rete, la partecipazione a comunità di pratica online, la risoluzione di problemi autentici;
6. eventuale collaborazione attivata tra i docenti della classe
7. Trasferibilità del progetto/prodotto finale

Ogni criterio avrà una valutazione da 1 a 5. In caso di parità, la Commissione potrà disporre di ulteriori 5 punti complessivi, per ciascun componente, da assegnare liberamente agli elaborati in parità. Se anche in questo caso si raggiungesse la parità il primo premio verrà assegnato ex aequo e il valore previsto suddiviso tra i vincitori.

Art. 5 Premi

Nella **Sezione MAKERS** verranno assegnati complessivamente **cinque premi** del valore di € 500 **ciascuno**, due per gli studenti della scuola secondaria di I grado, uno per quelli del primo biennio della

scuola secondaria di II grado e *due* per quella dell'ultimo triennio della scuola secondaria di II grado.

Nella **Sezione Alternanza Scuola-Lavoro**, verranno assegnati *due premi* del valore di € 500 ciascuno.

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

La Commissione assegnerà delle **menzioni speciali** come riconoscimento agli autori che si saranno distinti per l'impegno e la creatività dimostrati.

I vincitori e gli autori che avranno ricevuto menzioni speciali saranno premiati in data da definire e con le modalità che verranno comunicate successivamente.

Art. 6 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 all'utilizzo delle opere selezionate per attività istituzionali, pubblicizzazione sul sito web e per tutte le attività di promozione dell'iniziativa.

BANDO DI CONCORSO – PROGETTI DIGITALI

Scheda di adesione

Da inviare a domenico.consoli@istruzione.it entro un mese dalla pubblicazione del bando.

DATI SCUOLA

DENOMINAZIONE ISTITUTO
Città _____
prov _____
Indirizzo

Telefono _____ cell. _____
e-mail (obbligatoria a stampatello)

Dirigente scolastico _____
Referente progetto _____

Data

Firma del Dirigente

BANDO DI CONCORSO – PROGETTI DIGITALI

SCHEMA PROGETTO

Da inviare a domenico.consoli@istruzione.it entro il 23 Aprile 2016

Dati dell'istituzione scolastica

Codice _____ Denominazione _____

Indirizzo _____ Città _____

Indirizzo posta elettronica _____

1. Descrizione dell'attività/progetto

Classe partecipante	
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 tecnologie informatiche (hw/sw) e dei Media	

3. Progettazione

Risorse e strumenti digitali utilizzati nel corso dell'attività	
Descrizione delle modalità di utilizzo delle risorse	

4. Documentazione del progetto

Tipologia prodotto realizzato	
Descrizione prodotto finale	
Materiali realizzati	
Condizioni di trasferibilità	
Reperibilità dei materiali	
Materiali inviati	