

**BANDO DI CONCORSO USR Sicilia – AICA
(Prot. AOODRSI n. 4256 del 04-02-2019)
per gli studenti degli Istituti Scolastici secondari di I e II grado della Sicilia a. s. 2018-2019
PROGETTI DIGITALI**

Pubblicazione vincitori

In relazione ai risultati della Commissione esaminatrice, tenuto conto degli elaborati presentati dalle istituzioni scolastiche, sono dichiarati vincitori i seguenti progetti:

Titolo Progetto	Classe	Scuola	Comune	Referente
Coding	3 C	CTIC83900G - Istituto Comprensivo Statale "CARD. G. B. DUSMET"	Nicolosi	Maurizio D'Ali
La Piana in Festa	V B	CTPC070002 - Liceo Classico Statale "Nicola Spedalieri"	Catania	Agata Santangelo
Gioco e imparo le tabelline	3^A	AGIC84500D - Istituto Comprensivo "Mariano Rossi"	Sciacca	De Michele Stefania
La sicurezza delle opere d'arte nei Musei Vaticani	3AS e 3BS	MEIS02900X - I.I.S. "F. Maurolico"	Messina	Caneloro Franco Ragusa
Laboratorio di Coding	aperto a più classi	CTIC8AT00B - 1° Istituto Comprensivo Statale VIA MARCH. S.GIULIANO	Acireale	Pennisi Carmelina
L'Etna e Belpasso	1 A	CTMM10300P - Scuola secondaria di primo grado "Nino Martoglio"	Belpasso	Maria Saeli

**Il Dirigente dell'Ufficio I
Marco Anello**



AICA
Associazione Italiana per l'Informatica
ed il Calcolo Automatico

BANDO DI CONCORSO USR Sicilia – AICA
per gli studenti degli Istituti Scolastici secondari di I e II grado della Sicilia
a.s. 2018-2019

PROGETTI DIGITALI

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA), nell'ambito delle iniziative previste dal Protocollo d'Intesa sottoscritto in data 16 settembre 2015, indicano la sesta edizione del concorso "**Progetti Digitali**" rivolto agli studenti degli istituti secondari di primo e di secondo grado della Sicilia.

Regolamento del concorso

Art. 1 - Finalità

Il concorso "**Progetti Digitali**", nella cornice delle azioni definite dal Piano Nazionale Scuola Digitale, ha lo scopo di stimolare la riflessione sul cambiamento innescato dall'utilizzo delle tecnologie in classe, l'attitudine al lavoro di gruppo, la pratica di soluzioni informatiche di comunicazione e progettazione, il pensiero procedurale.

La sesta edizione del concorso propone di sviluppare una delle seguenti tematiche, oggetto di studio nel corso dell'a.s. 2018-2019:

1. **“Logica e pensiero computazionale”**, per lo sviluppo delle abilità di problem solving e la creatività degli studenti.
2. **“Internazionalizzazione del curriculum”**, attraverso iniziative ed esperienze finalizzate a preparare competenze, conoscenze e abilità degli studenti adatte ad un contesto internazionale e multiculturale.
3. **“Alternanza scuola-lavoro”**, per documentare esperienze di apprendimento basate sul lavoro.
4. **“Coding e pensiero computazionale”**: insegnare ai bambini della scuola primaria a programmare e abituarli anche a risolvere semplici problemi giocando.

Gli Istituti scolastici sono invitati a presentare prodotti multimediali, basati su una delle suddette tematiche, anche sotto forma di spot pubblicitari, fruibili dai principali player (VLC, Media player) o browser.

Art. 2 Destinatari del bando

Destinatari del bando sono le classi degli Istituti Scolastici Secondari di Primo e Secondo grado della Sicilia, anno scolastico 2018/2019.

(Omiss)

Art. 4 Valutazione

I lavori pervenuti saranno valutati da una Commissione, appositamente istituita dall'USR. La Commissione opererà autonomamente.

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

1. Originalità dell'idea;
2. Chiarezza nell'illustrazione del tema proposto;
3. Livello di coinvolgimento degli studenti;
4. Collaborazione tra il docente e gli studenti;
5. Grado di efficacia e replicabilità del progetto digitale.

Ogni criterio avrà una valutazione compresa tra 1 e 10; in caso di parità, la Commissione potrà disporre di ulteriori 5 punti complessivi, per ciascun componente, da assegnare liberamente ai lavori in parità. Se anche in questo caso si raggiungesse la parità il primo premio verrà assegnato ex aequo (ex aequo) e il valore previsto suddiviso tra i vincitori.

Art. 5 Premi

Verranno assegnati complessivamente **6 premi** del valore di **€ 200,00 + 6 skill card ciascuno**, *due* per la sezione della scuola secondaria di I grado, *due* per quella del primo biennio della secondaria di II grado e *due* per quella dell'ultimo triennio della secondaria di II grado.

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

Le skill card verranno consegnate, a cura di AICA, ad ogni Istituto scolastico vincitore. In particolare, l'Istituto riceverà un voucher (non nominativo) che consentirà di attivare la skill card entro un anno dall'emissione presso l'Istituto stesso qualora accreditato AICA quale sede d'esame o presso altro Istituto scolastico accreditato AICA quale sede d'esame.

(Omiss)