

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

**«Virtual is Real. La commistione fra
realtà virtuale e realtà reale nella
comunicazione in rete»**

anno scolastico 2022-2023

REALIZZAZIONE DI PRODOTTI MULTIMEDIALI

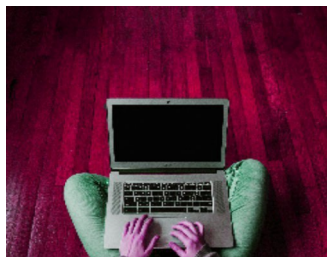
TEMI	Robotica
	Realtà Aumentata
	Realtà Virtuale
	Esperienze immersive

TECNOLOGIA A RITMO DIGITALE

CONCORSI DIGITALI LIBERA LA CREATIVITÀ

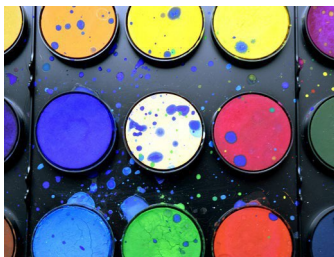
COSA SONO

Competizione per fare scoprire ai ragazze ai loro insegnanti il potenziale delle competenze digitali



COSA FANNO

Promozione di percorsi di formazione innovativi attraverso l'uso consapevole delle nuove tecnologie



IMPARARE

l'uso consapevole del web

REALIZZARE

portali web, videoclip e APP per dispositivi mobili

PREMIARE

la capacità di usare la tecnologia in modo creativo nello studio



Ministero dell'Istruzione e del Merito Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria

Ai Dirigenti Scolastici
delle scuole statali e paritarie
dell'Umbria
LORO SEDI

Al Presidente di AICA
Dott. Renato S. Marafioti
presidente@aica.it

Al sito web

Oggetto: Concorso AICA/USR Umbria a.s. 2022/2023 “Virtual is real”

Con riferimento al protocollo di intesa tra l'AICA (*Associazione Italiana per il Calcolo Automatico*) e questo Ufficio Scolastico, si comunica che è bandito il concorso rivolto agli studenti di tutte le scuole della regione, relativo all'anno scolastico 2022/2023.

L'iniziativa, giunta alla X edizione, vuole essere uno strumento per sostenere lo sviluppo delle competenze digitali e favorire la realizzazione di percorsi di apprendimento innovativi attraverso l'uso delle nuove tecnologie.

Come da bando allegato (all. 1), le candidature dovranno pervenire tramite PEC al seguente indirizzo e-mail: drum@postacert.istruzione.it **entro il 28 febbraio 2023** utilizzando l'apposito modello (all. A).

I lavori realizzati, corredati dalla scheda progettuale (all. B) saranno valutati da un'apposita commissione regionale e dovranno pervenire **entro il 15 maggio 2023**.

Con cortese preghiera di diffusione a tutti i docenti.

Cordiali saluti.

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa,
ai sensi dell'art. 3, comma 2 del D.Lgs. n. 39/1993*

Allegati:

- All. 1 Bando di concorso
- All. A Scheda di adesione
- All. B Scheda progettuale

Bando di concorso USR Umbria-AICA X edizione 2022/23

“VIRTUAL IS REAL”



**PER GLI STUDENTI DEGLI ISTITUTI SCOLASTICI DELLA REGIONE UMBRIA
A.S. 2022/23**

L'Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria 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 dal titolo : **“Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale e realtà reale nella comunicazione in rete”** rivolto agli studenti di **tutti gli istituti d'istruzione**, statali e paritari, della Regione Umbria.

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 frequentanti gli Istituti d'istruzione umbri statali e paritari del primo e del secondo ciclo nell'anno scolastico 2022/2023.

ART. 3 TEMATICA

Il ventunesimo secolo, con l'inarrestabile crescita di Internet e del World Wide Web, è caratterizzato un'estrema dipendenza dalle comunicazioni telematiche e dalla tecnologia dell'informazione, che rendono le relazioni umane, sociali ed economiche, non solo globalmente interconnesse, ma anche soggette a problematiche, opportunità e minacce mai conosciute prima. La frequentazione quotidiana dei media digitali, se da un lato facilita i rapporti tra le persone facendo superare le barriere geografiche dello spazio e abbattendo i tempi della comunicazione, rendendoli semplici ed immediati, conferisce ad essi una modalità ibrida in cui la fisicità e il digitale, il reale e il virtuale fluiscono e interagiscono, in cui le identità online e offline finiscono per sovrapporsi e intrecciarsi in una condizione denominata come "onlife" e di cui non si è ancora abbastanza consapevoli.

Uno degli scopi più urgenti dell'educazione alla cittadinanza digitale è proprio quello di aiutare i giovani a riflettere sulle implicazioni sociali della comunicazione mediata dagli strumenti digitali, sui vantaggi e le opportunità che essi offrono allo sviluppo della persona, ma al contempo dei rischi e delle implicazioni psicologiche e relazionali che sono spesso meno evidenti ai fruitori più giovani o inesperti.

La tematica del bando, come pratica ormai consolidata dei concorsi AICA-USR Umbria, intende porsi come stimolo a docenti e studenti per progettare e realizzare attività che, attraverso una varietà di strumenti e tecnologie, possano favorire la riflessione per sviluppare conoscenza e consapevolezza su tali aspetti.

ART. 4 TIPOLOGIA PRODOTTI

Gli Istituti scolastici sono invitati a presentare lavori di varia tipologia, raggruppabili nelle seguenti categorie che saranno valutati come specificato al successivo art. 6:

1. **Prodotti multimediali:** videoclip, ebook, podcast, tutorial, presentazioni Ppt, poster interattivi ecc. (durata max. 3 minuti;)
2. **Attività e prodotti di robotica,** Realtà Aumentata ed esperienze immersive in Realtà Virtuale;
3. **Applicativi,** App, blog, siti web e prodotti di coding.

ART. 5 MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Gli Istituti scolastici che intendono partecipare al concorso dovranno:

- inviare la scheda di adesione (*all. A*) a drum@postacert.istruzione.it e concorsidigitalimb@gmail.com entro il **28 febbraio 2023** in formato word e pdf;
- individuare un **docente referente** che supporterà gli studenti e i docenti coinvolti nell'elaborazione del progetto.

Gli elaborati/prodotti finali dovranno essere accompagnati dalla scheda di progetto allegata (*all. B*). Non saranno presi in considerazione prodotti privi di tale scheda compilata a cura del docente referente o privi dei requisiti richiesti. Scheda di adesione e scheda progetto dovranno essere siglate anche dal Dirigente Scolastico.

Il termine ultimo per la presentazione dei prodotti è il **14 maggio 2023.**

I materiali dovranno essere inviati all'indirizzo: drum@postacert.istruzione.it tramite link privato dal quale la commissione possa scaricare il prodotto, fruibile senza password di accesso.

ART. 6 VALUTAZIONE

Con decreto del Direttore dell'USR sarà nominata un'apposita commissione per la valutazione dei lavori pervenuti. I punteggi saranno assegnati in base ai seguenti criteri:

- Originalità dell'idea;
- Grado di innovazione nella didattica;
- Grado di partecipazione/interazione degli studenti;
- Eventuale collaborazione attivata tra i docenti della classe;
- Prodotto finale (significatività, grado di efficacia, trasferibilità).

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

ART. 7 PREMI

Saranno assegnati premi relativi agli ordini di scuola, dall'infanzia alla scuola secondaria di secondo grado.

Ogni lavoro prescelto riceverà un premio consistente in **n. 5 ICDL AICA Skills Cards**.

Qualora non risultino candidature o vincitori relativi ad un ordine di scuola, il premio non assegnato potrà essere ridistribuito a decisione della commissione di valutazione.

- n. 1 Premio Scuola dell'Infanzia
- n. 1 Premio Scuola Primaria
- n. 1 Premio Scuola Secondaria 1. grado
- n. 2 Premi Scuola Secondaria 2. grado

Inoltre, ogni studente della classe che ha partecipato alla realizzazione del progetto vincitore riceverà **un codice di accesso al materiale didattico online** sulla piattaforma "AICA formazione" per la preparazione all'esame di certificazione ICDL.

I progetti premiati come vincitori e quelli 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* (<http://www.rivistabricks.it/>) appositi articoli prodotti a cura dei docenti premiati;
- partecipazione dei docenti premiati ad appositi webinar organizzati da AICA.

La data e la collocazione della premiazione saranno rese note successivamente.

ART. 8 RESPONSABILITÀ DELL'AUTORE E UTILIZZO FINALE DEI LAVORI

Non saranno ammessi elaborati che utilizzino contenuti di cui gli autori non detengano i diritti d'uso. Qualsiasi obbligo legale connesso alla diffusione degli elaborati sarà di esclusiva responsabilità degli autori, a cui potrà essere richiesta prova del possesso dei diritti e delle relative autorizzazioni.

L'Ufficio Scolastico Regionale renderà note tramite i canali istituzionali le opere risultate vincitrici, che saranno rese visibili da ciascuna scuola per il tramite del proprio sito web.

Per procedere alla pubblicazione del materiale documentale (video, immagini, ecc.) la scuola dovrà aver acquisito l'autorizzazione alla pubblicazione del materiale, avendo specificato in quale contesto e per quali finalità l'operazione viene messa in atto. In ogni caso, dopo aver acquisito le dovute autorizzazioni, si potranno seguire anche le seguenti indicazioni per il rispetto della privacy:

- evitare di identificare l'alunno con nome e cognome (usando le iniziali oppure un nome fittizio);
- evitare di identificare la classe;
- evitare di riprendere dati sensibili (elementi che forniscano informazioni sulla persona in merito a stato di salute, religione ecc.).

Nel caso in cui non si abbia la liberatoria firmata dai genitori, il volto degli alunni dovrà essere oscurato. L'oscuramento del volto vale anche per gli adulti che non abbiano dato esplicito consenso alla pubblicazione della propria immagine.

ISTITUTI SCOLASTICI

VINCITORI

ISTITUTO Direzione Didattica 1° Circolo di Spoleto (PG)
ITOLO
PROGETTO *"ROB-ART" for AICA*
DOCENTE *Laura Andreini*
CLASSI *Tutte le sezioni dei bambini di 5 anni del circolo*

ISTITUTO Direzione Didattica Giuseppe Mazzini - Terni
TITOLO
PROGETTO *L'incontro di due mondi*
DOCENTE *Cinzia Ferracci*
CLASSE *1C Plesso Mazzini Primaria*

ISTITUTO Istituto Comprensivo Assisi 3 - Assisi (PG)
TITOLO
PROGETTO *Passeggiata virtuale nell'orto*
DOCENTI *Angela Bolis e Matteo Severini*
CLASSE *1 b*

ISTITUTO ITAS Giordano Bruno - Perugia
TITOLO
PROGETTO *Virtual GB. Net*
DOCENTI *Bruna Ribigini e Sabrina Manni*
CLASSE *3AS*

ISTITUTI SCOLASTICI

VINCITORI

ISTITUTO	I.I.S. Tecnico Economico e Professionale per i Servizi "Casagrande-Cesi" - Terni
TITOLO PROGETTO	<i>Count to 10</i>
DOCENTI	<i>Paolo Bernardi e Emanuele Austeri</i>
CLASSI	<i>1A, 3B</i>

ISTITUTO	Direzione Didattica di Bastia Umbra (PG)
TITOLO PROGETTO	<i>LA GENTILEZZA NON E' "UNA STORIA"</i>
DOCENTI	<i>Luisa Dicitore e Angelina Serino</i>
CLASSE	<i>III D</i>

ISTITUTO	Istituto Comprensivo "A. De Filis" - Terni
TITOLO PROGETTO	<i>#sopravvivoinrete</i>
DOCENTI	<i>Marco Viola, Antonella Pedacchioni, Michele Di Schino e Francesca Strozzini</i>
CLASSI	<i>2°B - 2°H - 3°E</i>

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

**"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale
e realtà reale nella comunicazione in rete"**

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

Direzione Didattica 1° Circolo di Spoleto (PG)

vincitore del concorso

per l'eccellente valore e l'originalità ed efficacia comunicativa del

progetto:

"ROB-ART" for AICA

Realizzazione

Classi **Tutte le sezioni dei bambini di 5 anni del
circolo**

Prof. **Laura Andreini**

Perugia, 19 giugno 2023

**Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto**

**Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva**

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale e realtà reale nella comunicazione in rete"

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

Alla prof. Laura Andreini

di Direzione Didattica 1° Circolo di Spoleto (PG)

per aver guidato in maniera eccellente e consapevole

< regia > didattica gli studenti dell'Istituto nella realizzazione

del progetto:

"ROB-ART" for AICA

vincitore del concorso

lodevole esempio di dedizione all'Istituzione di appartenenza per l'impegno profuso e per la prestazione fornita senza alcun compenso

Perugia, 19 giugno 2023

**Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto**

**Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva**

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

“ROB-ART “è un percorso di coding e robotica educativa che ha l’obiettivo di sensibilizzare all’Arte. Grazie ad un Progetto unitario, che ha coinvolto tutte le cinque Scuole dell’Infanzia del 1 Circolo Didattico di Spoleto, è stato possibile delineare un percorso educativo con un forte ricorso al digitale. Il Progetto vede l’interazione tra il mondo reale e quello virtuale in relazione alla tematica dell’Arte, in particolare della pittura. L’URLO di MUNCH, la GIOCONDA di LEONARDO, la NOTTE STELLATA di VAN GOGH, la CAMERETTA di VAN GOGH sono state le opere oggetto del nostro percorso di scoperta e di sensibilizzazione. Gli alunni di tutti i plessi sono stati accompagnati a conoscere le varie opere d’arte grazie alla tecnologia e mediante uno specifico percorso di coding e robotica trasversale ai vari Campi di esperienza. I bambini sono stati avvicinati alla tematica suddetta mediante l’individuazione di uno sfondo integratore di tipo narrativo, attraverso la lettura del libro “Il sogno di Matteo” di Leo Lionni, Editore “Babalibri”. Il protagonista della storia, un topolino trasformato in topo-robot, è diventata la “guida” del nostro viaggio nell’arte. Gli alunni di 5 anni, appartenenti a tutte le scuole dell’Infanzia del Circolo, sono stati suddivisi in altrettanti gruppi. Ognuno ha approfondito uno dei quadri famosi citati. Sono state pianificate attività educative mirate (di tipo espressivo, logico, ludico.....) volte alla scoperta delle opere d’arte. Punto di partenza per la progettazione sono stati i prerequisiti e le abilità dei bambini di questa fascia d’età legate al Coding Unplugged e all’utilizzo di robot quali BEEBOT e MTYNI. Il Circolo, da anni, ha introdotto l’utilizzo della Robotica educativa nelle sezioni e i piccoli alunni utilizzano, con regolarità, i robot adeguati alla loro età. Con l’uso di App quali GOOGLE ARTS, REALTA’ AUMENTATA e 3D, i piccoli sono stati guidati a conoscere e scoprire quadri di pittori famosi e, da ultimo, vedere un vero e proprio Museo d’arte moderna.

Il contesto della classe

Le sezioni dei diversi plessi del 1° Circolo didattico che hanno partecipato al concorso sono sezioni quasi tutte eterogenee tranne una. I Bambini nel percorso hanno:

- sperimentato attività espressive utilizzando diverse tecniche
- disegnato e costruito, con l’aiuto delle insegnanti, i fondali dei vari percorsi di coding e robotica.
- preso parte a percorsi di coding unplugged e robotica educativa appositamente predisposti
- fatto esperienze con immagini digitali e app di realtà aumentata
- collaborato in un contesto che ha favorito la comunicazione e lo scambio avvicinandosi all’arte.

Idea chiave

Tutti i bambini di 5 anni hanno interagito tra di loro attraverso l’utilizzo di strumenti digitali. I bambini hanno affrontato una Tematica particolare quale è l’arte. L’idea vincente è stata il collegamento tra arte, lettura e tecnologie. Tutti i bambini di 5 anni hanno collaborato e interagito attraverso l’utilizzo di tecnologie digitali multimediali che hanno favorito la creazione di un contesto immersivo ed interattivo, questo tipo di lavoro ha permesso, essendo molto motivante di approfondire una tematica complessa quale è l’arte con bambini piccoli.

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

**"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale
e realtà reale nella comunicazione in rete"**

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

Direzione Didattica Giuseppe Mazzini - Terni

vincitore del concorso

per l'eccellente valore e l'originalità ed efficacia comunicativa del

progetto:

L'incontro di due mondi

Realizzazione

Classi 1C Plesso Mazzini Primaria

Prof. Cinzia Ferracci

Perugia, 19 giugno 2023

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale e realtà reale nella comunicazione in rete"

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

Alla prof. Cinzia Ferracci

di Direzione Didattica Giuseppe Mazzini - Terni

*per aver guidato in maniera eccellente e consapevole
<regia> didattica gli studenti dell'Istituto nella realizzazione
del progetto:*

L'incontro di due mondi
vincitore del concorso

lodevole esempio di dedizione all'Istituzione di appartenenza per l'impegno profuso e per la prestazione fornita senza alcun compenso

Perugia, 19 giugno 2023

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

“L'incontro di due mondi: reale e virtuale” è un artefatto che rappresenta una casa parlante le cui stanze, realizzate con scatole di scarpe, contengono un elemento conduttivo che, toccato, chiude un circuito facendo partire un audio registrato dai bambini. Per ogni stanza è stata individuata la funzione, ma anche le emozioni ad essa collegate, per esempio la paura per la cantina, la rassicurazione per il lettone dei genitori, la felicità di avere ospiti per il soggiorno, ecc... ed è stata registrata una piccola filastrocca per ciascuna stanza. Con Scratch e con la scheda elettronica Makey Makey collegata a tutte le stanze, la casa diventa "parlante". All'esterno della casa è stato costruito su un verde cartellone, un reticolo che rappresenta il giardino della casa, ma anche la rete internet a cui anche i bambini accedono attraverso i loro genitori. Come il semaforo regola il traffico nelle strade così il "Manifesto della comunicazione non ostile" può regolare il nostro stare nella "rete". Con i 10 principi del Manifesto, usato nella versione semplificata per i più piccoli, abbiamo realizzato un gioco di CODING con il reticolo in cui far muovere il robot m-Tiny. Il gioco inizia pescando una delle 10 carte con un principio, dopo la lettura dello stesso si individua la partenza sul reticolo posizionandoci il robot. Ad ogni principio abbiamo associato un'emozione pertanto il robot dovrà essere programmato dai bambini per arrivare alla casella con l'emozione corrispondente.

Il contesto della classe

La classe 1C della scuola Primaria è costituita da 20 alunni di 6/7 anni, metà maschi e metà femmine, con una alunna con Certificazione.

Idea chiave

Come preparare i bambini di 6/7 anni ad imparare le regole per muoversi nella rete visto che loro la vivono più di riflesso che in prima persona? Dal primo circle-time effettuato sull'argomento è emerso che molti di loro non usano da soli il cellulare, ma sono molto informati sull'uso che ne fanno i genitori relativamente anche alle "buone regole" da seguire. Abbiamo perciò visto che si poteva lavorare sull'argomento ed abbiamo scelto di farlo attraverso un percorso trasversale sulle EMOZIONI in quanto la gestione delle stesse sarà poi alla base di un comportamento corretto sia nella vita reale che in quella virtuale. La buona gestione delle proprie emozioni rappresenta una conquista che inizia già da piccoli e che porterà poi i bambini a vivere la socialità in modo rispettoso, per diventare cittadini portatori di pace. Si utilizza a tal fine il Manifesto della Comunicazione non ostile nella versione per i più piccoli analizzando e riflettendo sui suoi 10 principi che sono alla base di una relazione sana e responsabile tra le persone. La progettazione di un gioco di Coding sollecita l'interesse e l'attività di robotica sviluppa le competenze relative al pensiero computazionale. La realizzazione invece della casa favorisce la creatività degli alunni che lavorano in gruppi di 2 o 3, renderla poi "parlante" con le varie stanze collegate a Scratch e Makey Makey diviene un momento di pura magia e stupore, analizzato in seguito grazie alla sperimentazione di semplici circuiti elettrici. Il semplice progetto su Scratch è creato in modo collettivo in classe in quanto i bambini già conoscono Scratch Junior. Il progetto è trasversale alle discipline di educazione civica, geografia, tecnologia, informatica, arte e scienze, adottando varie metodologie per la sua realizzazione: didattica laboratoriale, tinkering, coding, STEM, circle time, learning by doing, problem solving, gamification.

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

**"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale
e realtà reale nella comunicazione in rete"**

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

Istituto Comprensivo Assisi 3 – Assisi (PG)

vincitore del concorso

per l'eccellente valore e l'originalità ed efficacia comunicativa del

progetto:

Passeggiata virtuale nell'orto

Realizzazione

Classe **1 b**

Prof.ri **Angela Bolis e Matteo Severini**

Perugia, 19 giugno 2023

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale e realtà reale nella comunicazione in rete"

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

Ai Prof. Angela Bolis e Matteo Severini

di Istituto Comprensivo Assisi 3 – Assisi (PG)

*per aver guidato in maniera eccellente e consapevole
<regia> didattica gli studenti dell'Istituto nella realizzazione
del progetto:*

Passeggiata virtuale nell'orto
vincitore del concorso

lodevole esempio di dedizione all'Istituzione di appartenenza per l'impegno profuso e per la prestazione fornita senza alcun compenso

Perugia, 19 giugno 2023

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto rappresenta un viaggio immersivo all'interno dell'orto dell'area esterna dell'Istituto comprensivo Assisi 3, area che è stata riqualificata ed ampliata durante il corrente anno scolastico. I ragazzi sono stati suddivisi in gruppi di tre o quattro alunni per promuovere l'apprendimento cooperativo e favorire l'inclusione di tutti i componenti del gruppo classe attraverso le loro competenze digitali e scientifiche. Le tecnologie utilizzate hanno permesso di: - associare alle aree esterne, fotografate a 360° con ipad o smartphone, gli avatar parlanti. - registrare podcast da associare agli avatar tramite spotify for podcaster - realizzare lo storytelling con Cospaces; ogni gruppo ha raccontato una parte di orto esterno realizzando il proprio cospaces tramite un codice a blocchi a cui hanno abbinato suoni e parole.

Il contesto della classe

La classe è una classe prima della scuola secondaria di primo grado in cui sono presenti livelli eterogenei di competenza digitale e scientifica e gli alunni sono vivaci, occorre creare momenti di lavoro condiviso in gruppo per aumentare la socializzazione di tutti gli alunni.

Idea chiave

L'idea chiave è di collegare la scienza alla realtà aumentata dalla tecnologia con possibilità di utilizzare app per la realtà virtuale come cospaces e merge cube app per promuovere le competenze digitali dei ragazzi sviluppando le competenze scientifiche.

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

**"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale
e realtà reale nella comunicazione in rete"**

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

ITAS Giordano Bruno - Perugia

vincitore del concorso

per l'eccellente valore e l'originalità ed efficacia comunicativa del

progetto:

Virtual GB. Net

Realizzazione

Classe **3 AS**

Prof.ri **Bruna Ribigini e Sabrina Manni**

Perugia, 19 giugno 2023

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale e realtà reale nella comunicazione in rete"

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

Ai Prof. Bruna Ribigini e Sabrina Manni

di ITAS Giordano Bruno - Perugia

per aver guidato in maniera eccellente e consapevole

<regia> didattica gli studenti dell'Istituto nella realizzazione

del progetto:

Virtual GB. Net

vincitore del concorso

lodevole esempio di dedizione all'Istituzione di appartenenza per l'impegno profuso e per la prestazione fornita senza alcun compenso

Perugia, 19 giugno 2023

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

“Virtual GB. Net” nasce dalla contrapposizione tra mondo fisico “offline” e virtualità “online”, dall’esigenza di promuovere negli studenti l’acquisizione di competenze di cittadinanza digitale, come la capacità di avvalersi responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali, per poter usufruire di servizi in Rete, per poter “fare rete con coetanei di altre realtà”, senza trascurare la maturazione del pensiero critico. Un altro importante obiettivo formativo è la sensibilizzazione rispetto ai possibili rischi connessi alla navigazione in Internet. Attraverso l’ambiente CoSpacesEdu Pro utilizzando alcune immagini a 360° del nostro istituto, gli studenti hanno ricreato ambienti scolastici virtuali condivisi, in cui lavorare in maniera collaborativa. Sono stati caricati, nelle varie stanze progettate, molti materiali di tipo diverso, afferente alle varie esperienze di PCTO maturate durante l’anno scolastico. La classe ha lavorato utilizzando un account docente e una classe virtuale accessibile dai vari gruppi di lavoro. Il progetto è stato realizzato dagli studenti collaborando e costruendo, in parte a scuola e in parte da casa, monitorati dalle docenti, che tramite un ‘avatar’ intervenivano all’interno dello spazio 3D. A scuola abbiamo anche, condiviso e ragionato sullo stato dei lavori. Insieme abbiamo sperimentato quanto è importante imparare a ricercare delle informazioni attendibili e selezionare le fonti. Alla base di “Virtual GB. Net” c’è l’apprendimento di stampo costruttivista. I contenuti ricercati e rielaborati diventano il materiale con cui si costruisce il mondo virtuale, mentre le attività portano allo sviluppo di diverse competenze. L’esperienza della costruzione in realtà virtuale non allontana dalla ‘realtà’ bensì potrebbe aiutare a viverla con più consapevolezza. “Virtual GB. Net” è un pretesto per raccontare gli spazi scolastici attraverso spazi navigabili e la fruizione di contenuti originale e prodotti durante lo svolgimento delle varie attività curriculari ed extracurriculari.

Il contesto della classe

La classe 3AS si è mostrata motivata all’apprendimento e costante nella partecipazione mostrando una vivace curiosità cognitiva, ed affrontando con interesse l’attività loro proposta.

Idea chiave

Per effettuare una progettazione educativo-didattica è indispensabile partire da una lettura dei bisogni degli alunni tenendo conto dei continui cambiamenti a cui va incontro la società odierna, non più stabile come un tempo, e delle diverse forme dello stare insieme. L’idea chiave di “Virtual GB. Net” è realizzare un’interazione tra il reale e il virtuale. I due piani fluiscono e interagiscono tra loro. L’obiettivo di esplorare e consolidare le potenzialità in ambito educativo dei cosiddetti “mondi virtuali”. I mondi virtuali sono ambienti 3D online simulati dal computer nei quali gli studenti possono esplorare ambientazioni, contribuire a realizzarle, partecipare e progettare attività, comunicare con altri utenti. Negli ultimi anni, il virtuale in ambito educativo è stato riconosciuto come uno strumento potente ed efficace a supporto dell’insegnamento/apprendimento, in accordo con l’approccio costruttivista. In particolare, i mondi virtuali permettono di attivare compiti specifici all’interno di setting modellati come scenari finalizzati a obiettivi di apprendimento.

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

**"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale
e realtà reale nella comunicazione in rete"**

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

**I.I.S. Tecnico Economico e Professionale per i
Servizi "Casagrande-Cesi" - Terni**

vincitore del concorso

per l'eccellente valore e l'originalità ed efficacia comunicativa del

progetto:

Count to 10

Realizzazione

Classe **1A, 3B**

Prof.ri **Paolo Bernardi e Emanuele Austeri**

Perugia, 19 giugno 2023

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale e realtà reale nella comunicazione in rete"

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

**Ai Prof. Paolo Bernardi e Emanuele Austeri
di I.I.S. Tecnico Economico e Professionale per i
Servizi "Casagrande-Cesi" - Terni**

*per aver guidato in maniera eccellente e consapevole
<regia> didattica gli studenti dell'Istituto nella realizzazione
del progetto:*

Count to 10

vincitore del concorso

lodevole esempio di dedizione all'Istituzione di appartenenza per l'impegno profuso e per la prestazione fornita senza alcun compenso

Perugia, 19 giugno 2023

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

“Count to 10 è un’app per smartphone (sia Android che iOS) per analizzare preventivamente messaggi destinati a chat e social rilevando eventuali espressioni inappropriate.

Il contesto della classe

Le classi coinvolte appartengono all'Istituto Tecnico Economico “F. Cesi”: la 1A Amministrazione Finanza e Marketing e la 3B (classe articolata in Sistemi informativi Aziendali ed AFM). Durante l’anno scolastico entrambe le classi erano in cerca di un’unità a causa del passaggio dalla scuola media o dal biennio al triennio: riflettere sulla comunicazione online e di persona grazie a Count to 10 è stato quindi un esercizio particolarmente utile per rinsaldare questi nuovi gruppi classe. L’attività è stata studiata anche per essere integrata con altri momenti di riflessione sulle interazioni interpersonali e su bullismo e cyberbullismo che sono stati portati avanti nel corso dell’anno.

Idea chiave

Quasi sempre la comunicazione mediata da dispositivi digitali tende a favorire la rimozione di alcuni freni inibitori che sono invece presenti nelle interazioni di persona. Count to 10 si propone di far riflettere gli utenti su come invece sia necessario usare le medesime cautele in entrambi i contesti poiché, in ultima analisi, interagiamo sempre con delle persone.

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

**"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale
e realtà reale nella comunicazione in rete"**

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

Direzione Didattica di Bastia Umbra (PG)

menzione speciale

per l'eccellente valore e l'originalità ed efficacia comunicativa del

progetto:

LA GENTILEZZA NON E' "UNA STORIA"

Realizzazione

Classe

III D

Prof.ri

Luisa Dicitore e Angelina Serino

Perugia, 19 giugno 2023

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale e realtà reale nella comunicazione in rete"

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

**Ai Prof. Luisa Dicitore e Angelina Serino
di Direzione Didattica di Bastia Umbra (PG)**

*per aver guidato in maniera eccellente e consapevole
<regia> didattica gli studenti dell'Istituto nella realizzazione
del progetto:*

LA GENTILEZZA NON E' "UNA STORIA"
menzione speciale

lodevole esempio di dedizione all'Istituzione di appartenenza per l'impegno profuso e per la prestazione fornita senza alcun compenso

Perugia, 19 giugno 2023

**Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto**

**Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva**

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

“Gli alunni, penna alla mano e mille idee in testa, hanno preso spunto da alcuni suggerimenti offerti loro dalla Giornata Mondiale della Gentilezza, per poi organizzare, inventare e scrivere un racconto tutto nuovo. Hanno inventato una storia nella quale per qualche diversa particolarità ciascuno di loro si è rivisto almeno un po’. La classe si è divisa i compiti e grazie ad un perfetto lavoro di coordinamento – organizzato dagli stessi alunni – Tutti hanno lavorato allo storyboard, poi nelle ore dedicate a questo progetto sono stati divisi in due gruppi: Uno addetto alla realizzazione dello storytelling con CoSpacesEdu e l’altro alla realizzazione del Podcast con Podomatic. Obiettivi disciplinari e modalità formative

- Promuovere l’inclusione degli studenti con problemi di comportamento e difficoltà di apprendimento usando la tecnica del sociogramma e l’osservazione partecipata.
- Promuovere abilità narrative e collaborative attraverso storytelling a piccolo gruppo.
- Lavorare sulle emozioni, sul sociale e sull’inclusione a piccolo gruppo e con dibattito in classe
- Creazione di un ambiente di apprendimento che superi la didattica tradizionale ampliando i confini spazio temporali dove l’allievo è protagonista del processo di apprendimento e il docente svolge il ruolo di tutor.
- Attuazione della classe capovolta (flipped classroom) o di alcuni aspetti di questa metodologia didattica.

Attraverso il conseguimento di tali obiettivi gli alunni, nel rispetto dei loro tempi, sono stati motivati a esprimere il proprio pensiero, nel rispetto del pensiero altrui. Hanno compreso, attraverso il socializzare con l’altro, che la riflessione e la flessibilità di un pensiero sono alla base di un’esperienza quale quella vissuta durante le varie fasi di questo Progetto. Dopo quello che è stato messo in campo, sono riusciti a:

- individuare comportamenti corretti e scorretti;
- individuare regole di convivenza civile;
- concordare con i compagni la suddivisione dei compiti; prendere consapevolezza del proprio ruolo e di quello degli altri;
- conoscere le forme di comunicazione nei diversi contesti;
- utilizzare le forme di comunicazione adeguata per riferire quanto appreso;
- verificare ipotesi risolutive;
- riordinare in sequenze fatti ed eventi.

La tecnica della narrazione creativa multimediale ha consentito agli alunni di percepire la realtà in modo globale e profondo. Il ricorso alla tecnica del roleplay ha alimentato il processo di identificazione con i personaggi al fine di permettere agli stessi di coglierne la dimensione soggettiva nella registrazione dei videoclip di cui erano protagonisti.

L’attività presentata ha guidato gli alunni alla realizzazione, relativamente agli aspetti di scrittura e di registrazione, degli episodi di un podcast e la realizzazione della storia in Realtà Aumentata e Realtà Virtuale con un applicativo; la fase di montaggio audio e di pubblicazione dei contenuti online è invece stata realizzata dai docenti. Il titolo scelto “La gentilezza non è “UNA STORIA”” intende sottolineare la centralità degli studenti e del loro punto di vista all’interno del progetto. Dal punto di vista tecnico, la mancanza di attrezzature professionali come microfoni ad alta qualità o sale di registrazione non costituisce assolutamente un problema: si è sperimentato infatti come sia possibile utilizzare anche un semplice smartphone con ottimi risultati. Per il montaggio si è utilizzato il programma Anchor, mentre per la pubblicazione del podcast la piattaforma Podomatic, entrambi gratuiti. Per storia in Realtà Aumentata e Realtà Virtuale abbiamo utilizzato CoSpacesEdu.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

L'arricchimento culturale e il "farsi un'idea" costituiscono le premesse per un saper parlare e tenere una conversazione, ma anche una valida attività propedeutica per la vita. Coinvolgere gli studenti anche nella realizzazione tecnica ci ha permesso di sviluppare le competenze digitali relative al podcasting e alla realtà virtuale attraverso un prodotto multimediale.

Il contesto della classe

La classe 3D è composta da n 20 alunni, di cui n. 8 maschi e n. 12 femmine. All'interno del gruppo classe sono presenti n.2 alunni BES. La classe si mostra attiva, partecipe e disponibile al dialogo educativo.

Idea chiave

Creatività, capacità metacognitiva, media education

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

**"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale
e realtà reale nella comunicazione in rete"**

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

Istituto Comprensivo "A. De Filis" - Terni

menzione speciale

per l'eccellente valore e l'originalità ed efficacia comunicativa del

progetto:

#sopravvivoinrete

Realizzazione

Classi **2°B - 2°H - 3°E**

Prof.ri **Marco Viola, Antonella Pedacchioni,
Michele Di Schino e Francesca Strozzi**

Perugia, 19 giugno 2023

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva

Concorso U.S.R. per l'Umbria - AICA

"Virtual is Real. La commistione fra realtà virtuale e realtà reale nella comunicazione in rete"

anno scolastico 2022-2023

ATTESTATO DI MERITO

**Ai Prof. Marco Viola, Antonella Pedacchioni,
Michele Di Schino e Francesca Strozzi**

di Istituto Comprensivo "A. De Filis" - Terni

per aver guidato in maniera eccellente e consapevole

<regia> didattica gli studenti dell'Istituto nella realizzazione

del progetto:

#sopravvivo in rete

menzione speciale

lodevole esempio di dedizione all'Istituzione di appartenenza per l'impegno profuso e per la prestazione fornita senza alcun compenso

Perugia, 19 giugno 2023

Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto

Il Presidente AICA
Ing. Antonio Piva

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Classe 2°B: "I livelli della realtà". Gli studenti hanno scritto un soggetto, realizzato uno storyboard e infine il fumetto che racconta la storia di Mattia, un ragazzo ossessionato dai videogiochi e dal Web, che si perde nella realtà virtuale. Per uscirne, deve superare quattro livelli, ognuno dei quali rappresenta una sfida diversa: uso di videogiochi violenti e incontro di sconosciuti online; challenge di TikTok; chat di gruppo con contenuti negativi; gestione corretta di tecnologie e rete.

Con l'aiuto del ragionamento e dello studio, Mattia sconfigge il mostro del virtuale e torna alla realtà. I disegni sono stati realizzati con tavolette grafiche, ibisPaint, Paint 3D; il fumetto con Canva. Ogni studente ha curato una parte del lavoro. Classe 2°H: "Social Inferno". Gli studenti, prendendo ispirazione dall'Inferno della Divina Commedia, hanno rappresentato la città di Dite come regno dei social e della realtà virtuale: i cellulari sostituiscono le tombe degli eretici; Medusa rappresenta Tik Tok e il pericolo delle challenge; le tre Erinni incarnano Facebook, Instagram e Whatsapp; il Messo celeste, che nella Divina Commedia salva Dante e Virgilio, rappresenta la coscienza e il senso critico, infatti la sua testa è rappresentata come un cervello. Dante e Virgilio, infine, sono due moderni utenti della rete che devono districarsi nell'inferno social. La città è stata realizzata con il programma di progettazione 3D SketchUp, i disegni con Magma.com e ibisPaint e il montaggio video con CapCut. Ogni studente ha curato una parte del lavoro.

Classe 3°E: Il progetto "Virtual School" è consistito in una prima fase di riflessione personale e di gruppo sulle caratteristiche del virtuale e sull'individuazione di potenzialità e criticità. Gli studenti hanno individuato preliminarmente tre aspetti del virtuale: la realtà aumentata, il metaverso e l'intelligenza artificiale. Suddivisi in tre gruppi, hanno sistematizzato, con un compito on-line, aspetti, criticità e potenzialità dei tre ambiti, confrontandoli con le risposte fornite sui medesimi campi dall'AI. Si è quindi individuata la creazione di un sito internet come la modalità migliore per condividere insieme le riflessioni e gli argomenti, con pagine dedicate, costruito dagli studenti stessi. Nella seconda fase del progetto, si è definita l'idea progettuale nel suo aspetto innovativo come la possibilità di sperimentare, in un ambiente virtuale, le potenzialità e criticità emerse dalla discussione, in ottica didattica. Gli studenti hanno elaborato, in forma testuale o di bozzetto grafico, la classe ideale per l'insegnamento di una disciplina a loro scelta, inserendovi tutte le strumentazioni e la conformazione strutturale necessaria alla fruizione completa della disciplina stessa, confrontandosi con i singoli docenti per arrivare a un'idea progettuale riproducibile nella realtà virtuale. Si è quindi realizzato un ambiente di apprendimento virtuale (virtual-school) con stanze dedicate alle singole discipline (Umanistiche, Scientifiche, Tecnologiche, Musicali, Artistiche, Linguistiche) in cui l'utente/studente possa sperimentare lezioni interattive fruendo di strumentazioni ed opportunità economicamente, ad esempio, difficilmente percorribili nella realtà, ma anche andando ad individuare alcuni elementi di criticità delle lezioni virtuali stesse (ad es. differente manualità, interrelazionalità con docenti e studenti, minore libertà di interazione). Il sito internet è stato realizzato con Wix, gli ambienti virtuali con Mozilla Hubs e Cospaces, alcuni elementi degli ambienti virtuali in 3D sono stati realizzati con Blender. Il confronto tra studenti e docenti è avvenuto anche in remoto tramite la condivisione di progetti e link in Classroom.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il contesto della classe

Classe 2°B: la classe è formata da 15 alunni tra cui uno studente con disabilità e un BES per motivi linguistici. Ognuno ha dato il proprio contributo alla realizzazione del prodotto finale.

Classe 2°H: la classe è formata da 24 alunni tra cui uno studente con disabilità, tre DSA e tre BES. Il lavoro di gruppo è stato svolto con grande partecipazione; ognuno ha dato il proprio contributo alla realizzazione dell'elaborato finale.

Classe 3°E: La classe 3E si caratterizza per una spiccata propensione all'approfondimento, utilizzando differenti tecnologie digitali e realizzando prodotti multimediali di alto livello sia grafico che contenutistico. La classe, formata da 23 studenti, presenta un nutrito gruppo di elementi in grado di attestarsi su livelli alti in tutte le discipline, un terzo della classe su livelli medi e sufficienti e alcuni studenti che manifestano ancora difficoltà in determinate discipline. Nella classe sono presenti un alunno H, un DSA e tre ripetenti il terzo anno. L'approccio generalizzato della classe alle discipline di studio è fortemente caratterizzato dalla multidisciplinarietà e dall'integrazione dei contenuti, anche in dipendenza della spiccata propensione informatica della quasi totalità del gruppo classe.

Idea chiave

Classe 2°B: L'eccessiva esposizione a videogiochi e social può causare confusione tra realtà virtuale e non; come difendersi dai rischi della rete? Usando il pensiero critico e informandosi.

Classe 2°H: La città infernale di Dite corrisponde all'Inferno dei social in cui un Dante moderno deve districarsi tra i pericoli della rete con l'aiuto di Virgilio e della coscienza (Messo Celeste).

Classe 3°E: Idea chiave del prodotto finale è stata quella di concentrare in un unico portale, fruibile da chiunque e integrabile negli anni futuri con nuovi ambienti e pagine web, l'analisi prodotta dagli studenti su punti di forza e di debolezza del virtuale, proponendo un prodotto di "sperimentazione diretta" in classi virtuali elaborate dagli studenti stessi con programmi gratuiti insieme ai docenti, in cui l'utente può entrare e sperimentare il mondo virtuale come risorsa diretta, ma anche da affrontare in maniera critica, per la didattica.

Fin dalla sua prima edizione il concorso USR Umbria - AICA ha fatto propria la mission di sensibilizzare il mondo della scuola con le tendenze più attuali e innovative nell'uso educativo delle tecnologie digitali, fungendo da stimolo a docenti e studenti per progettare e realizzare attività didattiche che possano al tempo stesso sviluppare conoscenze e abilità ma anche consapevolezza.

Tra gli scopi principali dell'educazione alla cittadinanza digitale vi è proprio quello di aiutare i giovani a riflettere sulle implicazioni sociali della comunicazione mediata dagli strumenti digitali, sui vantaggi e sulle opportunità che essi offrono allo sviluppo della persona, e al contempo dei rischi e delle implicazioni psicologiche che sono spesso meno evidenti ai fruitori più giovani o inesperti.

In questa decima edizione dal titolo "Virtual is real" si è voluto porre l'attenzione sull'aspetto della pervasività dell'essere costantemente connessi alla rete, uno strumento che pur facilitando i rapporti interpersonali, porta con sé rischi e minacce. Nella comunicazione digitale la dimensione reale e quella virtuale si fondono, le identità online e offline finiscono per sovrapporsi e intrecciarsi in una condizione denominata come "onlife", di cui non si è ancora abbastanza consapevoli.

Si ringraziano tutte le persone coinvolte, docenti, studenti e dirigenti scolastici che hanno aderito alla proposta, dimostrando sensibilità alla tematica e spirito competitivo

**Il Dirigente Titolare dell'U.S.R. Umbria
Dr. Sergio Repetto**

Da quando è stata fondata, AICA si occupa di futuro.

All'inizio degli anni '60 ha promosso l'introduzione del computer e del calcolo automatico nelle università e nelle aziende, trent'anni dopo quello del Web e di tutto ciò che ha comportato in termini di innovazione per le Istituzioni, le imprese, il mondo della scuola e l'individuo.

Oggi è attivamente presente su temi che segneranno il futuro dell'umanità, della società e dell'ambiente come l'intelligenza artificiale (AI), il Web3, la sicurezza dei dati, l'arte e le valute digitali, il Metaverso e la realtà aumentata, per citarne solo alcuni.

In tale contesto, per sua natura caratterizzato da incertezza, il compito di AICA è sempre stato quello di essere al fianco delle Istituzioni - Ministeri, Regioni, Uffici scolastici regionali, Fondazioni – per favorire l'affermarsi della cittadinanza digitale, intesa come l'insieme di valori, conoscenze, competenze e comprensione critica di cui tutti abbiamo bisogno nell'era digitale. Li ringraziamo per la fiducia che ci hanno accordato.

Siamo stati anche accanto alle scuole - dai dirigenti scolastici, agli insegnanti e agli studenti di ogni età e indirizzo scolastico - per sostenerli nel difficile compito di insegnare e apprendere una disciplina nuova, trasversale, estremamente dinamica.

I Concorsi digitali sono un'iniziativa che testimonia questo impegno.

Dal 2012 vi partecipano ogni anno in media 15.000 studenti e oltre 600 Istituti, tra Istituti Scolastici e le Agenzie Formative che realizzano i percorsi IeFP, con l'obiettivo di valorizzare i progetti più innovativi nel campo digitale.

I Concorsi digitali rappresentano un modo per favorire l'apprendimento consapevole delle abilità digitali, la creatività, il rispetto delle diversità, ma anche il lavoro di squadra e il valore della collaborazione, per conseguire un risultato migliore di quanto ciascun partecipante non saprebbe fare individualmente. Questa iniziativa a carattere nazionale da oltre un decennio pone l'accento non soltanto sulla tecnologia, ma anche sulla valorizzazione dell'individuo e delle sue peculiarità per contribuire positivamente alla sua formazione e sviluppo.

Obiettivo di tutti noi è sostenere correttamente la crescita dei ragazzi, supportarne i talenti per favorirne l'inclusione, l'apprendimento e la futura professionalità.

I Concorsi digitali continueranno a evolversi, anche perché oggi non basta più acquisire competenze digitali: occorre avere una cultura digitale e questo va ben al di là dell'apprendere il funzionamento del computer o dell'uso di uno specifico applicativo.

L'introduzione del PNRR, il Piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027) e le azioni a livello internazionale che favoriscono la trasformazione digitale dell'Europa, pongono con decisione l'accento non solo sulle abilità strettamente tecnologiche, ma soprattutto sulla consapevolezza che il digitale riguarda ogni parte della nostra esistenza e coinvolge i nostri comportamenti anche su un piano etico.

Tutto questo rappresenta una grande sfida alla quale non possiamo sottrarci.

Stare accanto ai giovani vuol dire costruire l'Italia che sarà. Vuol dire immaginare con loro il futuro. AICA continua a farlo.

Antonio Piva, Presidente AICA