



Premiazione

Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA *anno scolastico 2020-2021*

REALIZZAZIONE DI PRODOTTI MULTIMEDIALI

TEMI	Logica e pensiero computazionale
	Internazionalizzazione del curriculum
	Coding e pensiero computazionale



I “Concorsi Digitali” promossi nel quadro della collaborazione in atto tra USR Sicilia ed AICA rappresentano un utile strumento per l’arricchimento non solo delle competenze digitali ma anche di quelle trasversali, poiché coniugano l’uso di piattaforme e di nuovi strumenti tecnici con la cooperazione e il lavoro di squadra degli studenti.

Esprimo i più vivi complimenti alle studentesse e agli studenti che, sotto la guida dei propri docenti, hanno espresso la loro creatività nella realizzazione di ottimi progetti digitali.

Stefano Suraniti,
Direttore Generale Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia

Il Consiglio d’Europa del 2018 ha chiarito bene il punto con la sua raccomandazione relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente: la competenza digitale presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

L’attuazione delle politiche di lifelong learning e di apprendimento permanente come diritto alla persona è definita da indicazioni nazionali ed internazionali.

AICA promuove presso le Scuole e le Agenzie Formative che realizzano i percorsi leFP iniziative che stimolano i ragazzi - e anche i loro insegnanti - a scoprire il potenziale delle competenze digitali. Attraverso i Concorsi Digitali favoriamo e stimoliamo all’uso della tecnologia digitale per esprimersi, confrontarsi, risolvere problemi e imparare.

La tecnologia ha il compito di stimolare 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 anche alla luce delle trasformazioni in atto nella Scuola stessa con l’introduzione dei provvedimenti normativi sulla Didattica Digitale Integrata.

Con l’essenziale collaborazione di Ministeri, Uffici Scolastici Regionali e delle Regioni abbiamo sperimentato diverse forme di collaborazione, legandoci il più possibile alla realtà dei territori, con l’obiettivo di valorizzare i benefici che una conoscenza informatica porta con sé soprattutto in un contesto di mercato del lavoro, in continua evoluzione anche alla luce degli eventi pandemici.

Giovanni Adorni, Presidente AICA

TECNOLOGIA A RITMO DIGITALE



CONCORSI DIGITALI LIBERA LA CREATIVITÀ

COSA SONO

Competizione per fare scoprire ai ragazzi e 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

PROGETTI AICA PER LA SCUOLA

Tra le numerose iniziative di AICA sono di grande interesse le attività dedicate alle Scuole ed alle Agenzie Formative che realizzano i percorsi leFP per sollecitare e far emergere vocazioni e talenti orientati al digitale, ma soprattutto per avvicinare i più giovani al digitale a tutti i livelli.

Concorsi Digitali

Con i Concorsi Digitali - che trovano valenza nelle Intese tra il Ministero dell'Istruzione ed AICA e tra il Ministero delle Politiche Sociali ed AICA e, di conseguenza, anche ai rispettivi livelli regionali: Uffici Scolastici Regionali e Assessorati alla Formazione delle Regioni - vengono organizzati ogni anno competizioni tra Istituti Scolastici e tra le Agenzie Formative che realizzano i percorsi leFP, volte a valorizzare i progetti più innovativi nel campo digitale. A dette competizioni nate nel 2012 partecipano ogni anno in media 21.000 studenti e oltre 900 Istituti.

Olimpiadi di Informatica

Dal 2002 AICA, in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione organizza le Olimpiadi di Informatica, una competizione che coinvolge centinaia di istituti scolastici e decine di migliaia di studenti delle scuole secondarie superiori. Tra i vincitori viene selezionata la squadra dei partecipanti alle Olimpiadi Internazionali di Informatica che si tengono ogni anno in uno degli oltre ottanta Paesi che aderiscono al programma. Grazie alla Banca d'Italia, gli studenti che si distinguono beneficiano di uno stage all'estero presso un centro di ricerca nelle discipline digitali.

Webtrotter

Con il progetto Webtrotter: il giro del mondo in 80 minuti, realizzato in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione, si sollecitano gli studenti delle scuole secondarie superiori a sfidarsi in rete in una competizione a squadre che premia le migliori capacità di fare ricerche utilizzando Internet come fonte informativa.

ECDL/ICDL

AICA è responsabile per l'Italia di ECDL/ICDL, la certificazione che ha dato e continua a dare un contributo fondamentale all'alfabetizzazione informatica del Paese e che è l'unica certificazione informatica che risponde pienamente alle norme italiane ed europee.

Oltre due milioni di Italiani hanno già partecipato a questo programma garantendone la diffusione in ambito privato, scolastico e istituzionale. ECDL Full Standard, parte integrante di ECDL/ICDL, ha ottenuto nel 2014 il riconoscimento di ACCREDIA, l'Ente Nazionale preposto a validare i processi di certificazione delle persone secondo la norma ISO 17024. ECDL/ICDL è in continuo aggiornamento in accordo con le nuove esigenze del settore e con la valorizzazione del concetto di life long learning.

ISTITUTI SCOLASTICI

vincitori

ISTITUTO Istituto Comprensivo ad indirizzo musicale "Vitaliano Brancati" di Favara (AG)

TITOLO PROGETTO **La domotica a sostegno della didattica digitale e dello star bene a casa e a scuola**

DOCENTI Antonio Sciortino

CLASSI alunni della scuola dell'infanzia /primaria/ secondaria primo grado

ISTITUTO Istituto d'Istruzione Secondaria I grado "Nino Martoglio" di Belpasso (CT)

TITOLO PROGETTO **Εστί η ώρα του μύθου – È l'ora del mito**

DOCENTI Chiara Billè e Mariarosaria Pianese

CLASSI 2^A A

ISTITUTO Istituto Comprensivo statale "Ercole Patti" di Trecastagni (CT)

TITOLO PROGETTO **Digital Storytelling in II C**

DOCENTI Marcello Marcellino e Maria Luigina Zanoboni

CLASSI 2^A C Secondaria I grado

ISTITUTI SCOLASTICI

vincitori

ISTITUTO Istituto d'Istruzione Superiore "Quintino Cataudella" di Scicli (RG)

TITOLO PROGETTO **S.P.Q.R. "Strani proprio questi romani"**

DOCENTI Tiziana Lorefica

CLASSI **2^A A Scientifico**

ISTITUTO Liceo classico "Giovanni Meli" di Palermo

TITOLO PROGETTO La nuova Commedia

DOCENTI **Diego Sutura e Donata Miceli**

CLASSI **3^A N MiT**

ISTITUTO Istituto d'Istruzione Superiore "F. Maurolico" di Spadafora (ME)

TITOLO PROGETTO **Sensore contapersone**

DOCENTI Franco Candeloro

CLASSI **5^A AS Liceo Scientifico**



Premiazione

Concorso
U.S.R. per la Sicilia - AICA
anno scolastico 2020-2021

ATTESTATI
DI
MERITO



Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA

" Progetti Digitali "

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

**A Istituto Comprensivo ad indirizzo musicale "Vitaliano
Brancati" di Favara (AG)**

vincitore del concorso

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

progetto:

La domotica a sostegno della didattica digitale e dello star bene a casa e a scuola

Realizzazione

Classe alunni della scuola dell'infanzia /primaria/
secondaria primo grado

Prof. **Antonio Sciortino**

Palermo, 22 luglio 2021

Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni

[RIF.: m_pi . AOODRSI . REGISTRO UFFICIALE . U . 0018659 . 22- 07-2021]

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto sperimentale **“La domotica a sostegno della didattica digitale e dello star bene a casa e a scuola”** promuove una didattica inclusiva e tende all’acquisizione di competenze digitali tramite l’utilizzo delle tecnologie informatiche integrate innovative.

Al fine di favorire il processo di inclusione scolastica degli alunni fragili e con disabilità vengono usati strumenti digitali e ausili multimodali, utilizzabili anche dagli alunni normodotati.

La domotica è quella disciplina che si occupa dello studio e dell'applicazione delle tecnologie volte a ottimizzare la qualità della vita nelle abitazioni rendendole più “smart” per mezzo di appositi sistemi di automazione domestica.

L'impianto domotico per uso abitativo **consente di azionare tramite il solo utilizzo della voce:**

- **Illuminazione:** possibilità di gestire accensione, spegnimento, regolazione delle luci;
- **Termoregolazione e riscaldamento dell’ambiente:** possibilità di regolare la temperatura in ogni parte dell'abitazione;
- **Diffusione sonora:** possibilità di gestire la diffusione dell'audio e le sorgenti sonore;
- **Videofonia:** possibilità di comunicare 24 ore su 24, con l'esterno dell'abitazione o effettuare chiamate intercomunicanti da una stanza all'altra;
- **Controllo di elettrodomestici:** è possibile controllare a distanza le funzioni di elettrodomestici come ad esempio **condizionatori, lampade, lavatrice, selezionare brani musicali tramite voce, ricercare informazione dai media.**

Inoltre, si può impostare un timer o aggiungere articoli ad una lista, ascoltare le ultime notizie, le previsioni del tempo, le informazioni sul traffico, i risultati sportivi, la programmazione cinematografica e altro.

L’uso consapevole di ausili domotici multimodali, aiutano in special modo gli alunni fragili o con disabilità, in molti aspetti della vita quotidiana, al fine di promuovere una didattica inclusiva alla ricerca di informazioni, la condivisione e la comunicazione.

Idea chiave

La tecnologia digitale impiegata in modo equo ed efficace dagli educatori, può sostenere pienamente un’istruzione e una formazione inclusiva e di elevata qualità per tutti i discenti.

La didattica digitale e l’uso della domotica come tecnologia innovativa, sono i veri protagonisti del progetto.

Un ruolo chiave è dato all’assistente vocale, che collegato alla rete internet, consente all’alunno non vedente e ai normodotati, di connettersi solamente con l’uso della voce con elettrodomestici di casa domotici e Personal Computer.

Ciò consente anche ai bambini di scuola dell’infanzia, anche se non sanno scrivere o leggere, di fare ricerche in rete e di ricevere la ripetizione delle stesse tramite l’assistente vocale automatico. Viene centrato così l’obiettivo di scuola inclusiva e la messa in atto parecchi obiettivi del PNSD.

La trasformazione digitale nel settore dell'istruzione, trainata dai progressi nella connettività, dall'uso diffuso di dispositivi e applicazioni digitali soddisfa l'esigenza di flessibilità individuale la crescente domanda di competenze digitali.

La pandemia causata da COVID-19, che ha pesantemente colpito l'istruzione e la formazione, ha accelerato il cambiamento e ha fornito un'occasione nuova di apprendimento.

Un aspetto chiave dell'istruzione digitale è la necessità di dotare tutti, docenti e discenti, delle competenze digitali per vivere, lavorare, apprendere e prosperare in un mondo sempre più mediato dalle tecnologie digitali.



Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA
" Progetti Digitali "

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

Al Prof. Antonio Sciortino
di Istituto Comprensivo ad indirizzo
musicale "Vitaliano Brancati" di
Favara (AG)

per aver guidato in maniera eccellente e con sapiente

< regia > didattica gli studenti dell'Istituto nella realizzazione

del progetto:

*La domotica a sostegno della didattica digitale e dello star bene a casa
e a scuola*

vincitore del concorso

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

Palermo, 22 luglio 2021

Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni



ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'INFORMATICA
E IL CALCOLO AUTOMATICO



Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA

" Progetti Digitali "

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

**A Istituto d'Istruzione Secondaria I grado "Nino Martoglio"
di Belpasso (CT)**

vincitore del concorso

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

progetto:

Εστὶ ἡ ὥρα του μύθου – È l'ora del mito

Realizzazione

Classe 2[^] A

Prof. Chiara Billè e Mariarosaria Pianese

Palermo, 22 luglio 2021

Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni

[RIF.: m_pi . AOODRSI . REGISTRO UFFICIALE . U . 0018659 . 22- 07-2021]

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Si tratta di un gioco le cui carte raffigurano personaggi della mitologia e si presenta come una sorta di “Indovina chi” ma a tema mitologico. È un gioco di squadra in cui si deve indovinare il personaggio scelto da un testimone che potrà rispondere alle domande solo con un sì o con un no. Il gioco è corredato dalle istruzioni che permetteranno il suo svolgimento.

Idea chiave

È nato tutto dall’amore per l’epica e dall’idea di trasformare un’attività scolastica in un gioco da tavolo, così da poter imparare la mitologia greca in forma ludica



Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA **" Progetti Digitali "**

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

Alla Prof.ssa Chiara Billè

di Istituto d'Istruzione Secondaria I grado
"Nino Martoglio" di Belpasso (CT)

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

Ἐστὶ ἡ ὥρα τοῦ μύθου – È l'ora del mito

vincitore del concorso

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

Palermo, 22 luglio 2021

Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni

[RIF.: m_pi . AOODRSI . REGISTRO UFFICIALE . U . 0018659 . 22- 07-2021]





Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA **" Progetti Digitali "**

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

Alla Prof.ssa Mariarosaria Pianese
di Istituto d'Istruzione Secondaria I grado
"Nino Martoglio" di Belpasso (CT)

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

Ἐστὶ ἡ ὥρα τοῦ μύθου – È l'ora del mito

vincitore del concorso

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

Palermo, 22 luglio 2021

Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni

[RIF.: m_pi . AOODRSI . REGISTRO UFFICIALE . U . 0018659 . 22- 07-2021]





Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA

" Progetti Digitali "

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

**A Istituto Comprensivo statale "Ercole Patti" di
Trecastagni (CT)
vincitore del concorso**

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

progetto:

Digital Storytelling in II C

Realizzazione

Classe 2[^] C Secondaria I grado

Prof. Marcello Marcellino e Maria Luigina Zanoboni

Palermo, 22 luglio 2021

Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni

[RIF.: m_pi . AOODRSI . REGISTRO UFFICIALE . U . 0018659 . 22- 07-2021]



DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Gli studenti della classe II sez. C, in riferimento al punto 2 del Bando, *“Internazionalizzazione del curricolo”*, hanno voluto sviluppare, guidati dai docenti, temi fondamentali del curricolo d’istituto e delle Indicazioni Nazionali per il curricolo 2021, quali l’Educazione Civica e l’Educazione alimentare, svolgendoli in una dimensione internazionale, al fine di sensibilizzare i loro coetanei verso i temi classici della prevenzione in termini di difesa della salute e, al contempo, di conoscenza e valorizzazione dei prodotti tipici siciliani con uno sguardo aperto alla storia, alla cultura e alle tradizioni dei popoli europei ed extra europei, anche di quelli che hanno invaso la Sicilia lasciando segni forti e ancora ben evidenti del loro passaggio nella realtà socio-culturale, ambientale, culinaria, e delle tradizioni tipiche da tramandare alle nuove generazioni per la loro salvaguardia futura.

Lo sviluppo mediato e guidato del pensiero computazionale consente di passare da una prima idea centrale al procedimento per la sua realizzazione e uno dei modi più interessanti per l’attuazione dei processi logici è certamente il ricorso alla programmazione informatica realizzata in un contesto di gioco mediante attività laboratoriali volte all’uso di software e tecniche multimediali.

L’impiego delle nuove tecnologie, da parte degli studenti, ha permesso non solo l’applicazione di modelli già internalizzati e ben consolidati ma anche la ricerca costante di strumenti moderni e metodologie aggiornate per apprendere e operare in situazioni nuove e contesti operativi alternativi.

Per la realizzazione del progetto e dei prodotti multimediali, sono state utilizzate principalmente le tecniche del Digital Storytelling.

Idea chiave

L’idea chiave origina dalla scelta di uno degli argomenti di Educazione civica previsti dalla progettazione della classe per questo periodo dell’anno scolastico e cioè *“L’ALIMENTAZIONE”*. Gli alunni hanno affrontato questo tema nelle varie discipline attivando procedimenti creativi, stimolando l’immaginario, giungendo alla produzione di lavori multimediali. Hanno utilizzato le tecniche espressive/narrative digitali del Digital Storytelling valorizzando le abilità già possedute ma al contempo sperimentando nuovi processi logici e creativi che li hanno condotti al possesso di nuove tecniche e procedure in termini informatici e tecnologici.

Si è cercato di ottenere un clima partecipato iniziando dall’uso del Brainstorming e poi del Cooperative Learning e consentendo agli studenti di svolgere le proprie attività in modo autonomo ma al contempo interrelato al gruppo; ognuno, attraverso il know-how, è stato in grado di portare a termine i propri compiti assumendo un ruolo attivo e responsabile. I lavori multimediali (o link) prodotti sono stati inseriti nella specifica area Cloud di condivisione e via via che verranno

ultimati, potranno essere migliorati dagli studenti prima della scadenza prevista per la presentazione degli elaborati.



Concorso **U.S.R. per la Sicilia - AICA** **" Progetti Digitali "**

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

Al Prof. Marcello Marcellino

**di Istituto Comprensivo statale "Ercole Patti"
di Trecastagni (CT)**

per aver guidato in maniera eccellente e con sapiente

< regia > didattica gli studenti dell'Istituto nella realizzazione

del progetto:

Digital Storytelling in II C

vincitore del concorso

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

Palermo, 22 luglio 2021

**Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia**
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni





Concorso **U.S.R. per la Sicilia - AICA** **" Progetti Digitali "**

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

Alla Prof.ssa Maria Luigia Zanoboni

**di Istituto Comprensivo statale "Ercole Patti"
di Trecastagni (CT)**

per aver guidato in maniera eccellente e con sapiente

< regia > didattica gli studenti dell'Istituto nella realizzazione

del progetto:

Digital Storytelling in II C

vincitore del concorso

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

Palermo, 22 luglio 2021

**Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia**
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni



Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA

" Progetti Digitali "

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

A Istituto d'Istruzione Superiore

"Quintino Cataudella" di Scicli (RG)

vincitore del concorso

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

progetto:

S.P.Q.R. "Strani proprio questi romani"

Realizzazione

Classe 2^ A Scientifico

Prof. Tiziana Lorefice

Palermo, 22 luglio 2021

Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Dopo aver diviso la classe in 10 coppie e aver assegnato a ciascuna coppia un imperatore con lo scopo di approfondire tutti gli aspetti della sua vita privata, invito gli studenti a ricercare nel web informazioni, video, articoli su riviste storiche, a leggere le fonti documentarie o numismatiche. Dopo aver tracciato la caratterizzazione fisica e comportamentale di ciascun imperatore, si è proceduto a rappresentare creativamente attraverso fumetti gli aspetti più intriganti della loro vita privata e i retroscena della loro attività politica.

Attraverso l'utilizzo dell'applicazione PIXTON (dove io mi sono registrata come educatore condividendone poi l'accesso con gli alunni su classroom in quanto la classe ha lavorato durante la DAD e simultaneamente è stata possibile la collaborazione sia tra loro sia con me che monitoravo la progressione delle attività), gli alunni hanno creato i personaggi sulla base delle informazioni raccolte, hanno cercato di riprodurre i caratteri somatici e comportamentali, hanno sviluppato sequenze narrative riproducendo ambienti, movimenti e costumi dell'epoca.

Successivamente con BOOK CREATOR, le diverse sequenze sono state raccolte in un audiolibro, strutturato a puntate e con una breve presentazione-promo per ogni puntata finalizzata a stimolare la curiosità nei possibili lettori. È stato creato anche un video promozionale del libro

Idea chiave

La storia non è solo a un racconto di singoli fatti isolati, ma a un concatenarsi di cause ed effetti, pertanto bisogna consolidare negli alunni l'attitudine a problematizzare, mettendo alla prova la loro capacità di costruire efficaci chiavi di lettura anche attraverso un pensiero creativo e divergente, in grado di generare idee nuove, indipendenti, originali e per nulla scontate.

Curiosità, intrighi di corte, costumi libertini li hanno stimolati ad indagare e conoscere a fondo tutti quei retroscena della Roma imperiale che spesso i libri di testo non raccontano.

Miscelando diversi tipi di media tra cui suono, foto, testo e grafica, ho cercato non solo di agevolare uno studio più coinvolgente ma anche di promuovere negli alunni un utilizzo corretto e attento delle nuove tecnologie



Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA
" Progetti Digitali "

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

Alla Prof.ssa Tiziana Lorefica
di Istituto d'Istruzione Superiore "Quintino
Cataudella" di Scicli (RG)

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

S.Q.P.R. "Strani proprio questi romani"

vincitore del concorso

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

Palermo, 22 luglio 2021

Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni



Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA

" Progetti Digitali "

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

A Liceo classico "Giovanni Meli" di Palermo

vincitore del concorso

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

progetto:

La nuova Commedia

Realizzazione

Classe 3[^] N MiT

Prof. Diego Sutera e Donata Miceli

Palermo, 22 luglio 2021

Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni

[RIF.: m_pi . AOODRSI . REGISTRO UFFICIALE . U . 0018659 . 22- 07-2021]



DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Una fase iniziale di brainstorming ha coinvolto tutti gli studenti, che sono stati organizzati in team trasversali strettamente correlati tra loro.

I gruppi stanno lavorando a tre differenti attività che completeranno entro la fine dell'a.s.:

“DanteBros” - Un videogioco di apprendimento scritto con Python, ispirato al famoso videogioco Mario Bros, all'interno del quale i ragazzi imparano i canti della Divina Commedia, giocando.

“Dantopoly” - Un videogioco di verifica sempre implementato con Python e PyGame. Il mitico Monopoli è stato modificato per accogliere quattro canti dell'Inferno e verificare quanto appreso con DanteBros.

“La Nuova Commedia” - Un libro multi-touch che raccoglie tutte le esperienze del percorso e introduce i lettori al mondo della programmazione.

Idea chiave

L'intento è stato quello di sviluppare un progetto trasversale tra due discipline appartenenti ad ambiti differenti, umanistico e scientifico, coinvolgendo i ragazzi in team di lavoro interscambiabili e in attività estremamente stimolanti e appassionanti.

La progettazione e realizzazione di due videogiochi, “Dantebros” di apprendimento e “Dantopoly” di verifica, relativi a quattro differenti canti dell'Inferno, stanno approfondendo e consolidando le conoscenze e le abilità degli studenti in entrambe le discipline, rendendo l'esperienza altamente formativa.



Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA
" Progetti Digitali "

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

Al Prof. Diego Sutera

di Liceo classico "Giovanni Meli" di Palermo

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

La nuova Commedia

vincitore del concorso

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

Palermo, 22 luglio 2021

**Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia**
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni



Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA
" Progetti Digitali "

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

Alla Prof.ssa Donata Miceli

di Liceo classico "Giovanni Meli" di Palermo

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

La nuova Commedia

vincitore del concorso

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

Palermo, 22 luglio 2021

**Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia**
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni

**USR
SICILIA**



ASSOCIAZIONE ITALIANA PER L'INFORMATICA
E IL CALCOLO AUTOMATICO

**CONCORSI
DIGITALI**

Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA

" Progetti Digitali "

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

A Istituto d'Istruzione Superiore

"F. Maurolico" di Spadafora (ME)

vincitore del concorso

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

progetto:

Sensore contapersone

Realizzazione

Classe 5[^] AS Liceo Scientifico

Prof. Franco Candeloro

Palermo, 22 luglio 2021

Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto “Quante persone in bagno” è un’innovativa apparecchiatura che permette, tramite appositi led e sensori, di regolare casi di assembramento, ormai divenuto problema all’ordine del giorno a fronte della situazione epidemiologica in cui ci troviamo.

L’impianto va collocato in ogni aula: esso funziona tramite sensori collegati al bagno che tengono sotto controllo il numero di ragazzi presenti all’interno dello stesso, curandosi di non superare un numero massimo indicato da chi elabora il progetto. Se è ancora possibile occupare il bagno senza superare questo limite, e quindi evitando una situazione di assembramento, verrà riprodotto un led a luce verde alla classe, in caso contrario il led avrà luce rossa che indicherebbe la folla presente e quindi l’impossibilità ad uscire dalla classe.

Idea chiave

L’idea nasce dalle difficoltà che questa pandemia mondiale, ha portato nel quotidiano di ognuno di noi.

La scuola è stata senza alcun dubbio, uno dei luoghi che ha più sofferto l’avvento di questo virus.

I professori, studenti e personale ATA, hanno provato sulla loro pelle le difficoltà, che queste corrette quanto esigenti normative anti-Covid, richiedono in ogni singola giornata scolastica.

Quest’ultime caratterizzate dalla costante paura di un possibile contagio, il quale come sappiamo, colpendo un individuo potrebbe mettere a rischio l’intera scuola. Da qui il via al progetto “quante persone in bagno”.

È stato constatato che nelle scuole italiane, uno dei luoghi con più alto rischio contagi, sembrano essere proprio i bagni utilizzati dagli studenti. Proprio qua prende forma l’idea di limitare ed evitare assembramenti in un ambiente comune come i bagni scolastici.

Grazie ad appositi sensori ed impianti collocati in ogni aula, ogni studente potrà utilizzare gli appositi servizi igienici con più sicurezza e tranquillità.



Concorso U.S.R. per la Sicilia - AICA
" Progetti Digitali "

anno scolastico 2020-2021

ATTESTATO DI MERITO

Al Prof. Franco Candeloro
di Istituto d'Istruzione Superiore
F. Maurolico di Spadafora (ME)

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

Sensore contapersone
vincitore del concorso

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

Palermo, 22 luglio 2021

Il Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico
Regionale per la Sicilia
Dott. Stefano Suraniti

Il Presidente AICA
Prof. Giovanni Adorni



BANDO

Concorso **U.S.R. per la Sicilia - AICA** *anno scolastico 2020-2021*

REALIZZAZIONE DI PRODOTTI MULTIMEDIALI

TEMI	Logica e pensiero computazionale
	Internazionalizzazione del curriculum
	Coding e pensiero computazionale



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. 2020-2021

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. 2020-2021:

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. **“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 2020/2021.

Art. 3 Modalità di partecipazione

- Le scuole che intendono partecipare al concorso, dovranno individuare un docente referente che supporterà gli studenti ed i docenti della classe coinvolta nell'elaborazione del progetto.
- La trasmissione dei prodotti all'USR Sicilia e ad AICA dovrà essere effettuata tramite uno strumento di tipo "cloud" (Google drive, One Drive, ecc.), dove detti elaborati dovranno essere resi temporaneamente disponibili. Completata la procedura concorsuale, AICA si riserva la possibilità di pubblicare i progetti ricevuti sul proprio sito web.
- Il prodotto e i tutti i materiali presentati devono essere inediti (cioè mai pubblicati, neppure in Internet) e non saranno restituiti. Non sono ammesse opere già vincitrici di altri concorsi.
- Il termine ultimo per la presentazione dei prodotti è il **15 maggio 2021**, entro il quale le istituzioni scolastiche dovranno trasmettere con PEO istituzionale alle caselle email drsi.staff@istruzione.it e concorsidigitalisc@gmail.com la Scheda descrittiva del progetto (allegato) indicando come oggetto della email "BANDO AICA 2020/21".
- Nella Scheda descrittiva del progetto, oltre alle altre informazioni richieste, nella sezione 4 (Documentazione del progetto), in corrispondenza della voce "Reperibilità dei materiali" dovranno essere indicate le modalità di accesso al prodotto ed eventuali link a cloud. La scheda descrittiva (sia in formato word che in formato pdf/A) e il "prodotto multimediale" dovranno essere denominati con il codice meccanografico dell'Istituto per una facile identificazione.

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 exaequo (ex aequo) e il valore previsto suddiviso tra i vincitori.

Art. 5 Premi

Verranno assegnati complessivamente **6 premi** per complessive **15 skill card** così distribuite:

- un premio da 3 skill card e un premio da 2 skill card per la sezione della scuola secondaria di I grado;
- un premio da 3 skill card e un premio da 2 skill card per quella del primo biennio della secondaria di II grado
- un premio da 3 skill card e un premio da 2 skill card 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.

La Commissione assegnerà delle **menzioni speciali** come giusto riconoscimento simbolico 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 **nel corso di un evento in data e luogo da definire**. La premiazione è a cura di AICA.

Per i progetti vincitori e per quelli 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 2020-2021.

Art. 5 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 la Sicilia 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.



Firmato digitalmente da
SURANITI STEFANO
C = IT
O = MINISTERO ISTRUZIONE
UNIVERSITA' E RICERCA

Il Direttore Generale
Stefano Suraniti

Documento firmato digitalmente ai sensi
del c.d. Codice dell'Amministrazione
digitale e norme ad esso connesse



USR Sicilia - AICA
Allegato al Bando di concorso “Progetti Digitali” a.s. 2020-2021

SCHEMA PROGETTO

NOTA

File da denominare con il codice meccanografico dell’Istituto scolastico e da inviare sia in formato world sia in formato pdf entro il 15 maggio 2021 a drsi.staff@istruzione.it e concorsidigitalise@gmail.com.

(ove l’Istituto scolastico presenta più progetti, la denominazione del file deve essere seguita da un numero progressivo per ciascun progetto).

DATI ISTITUTO

Denominazione Istituto e sede (non usare abbreviazioni)		
Codice meccanografico		
Città		
Provincia		
Telefono		
mail istituzionale		
Dirigente Scolastico	nominativo	
	telefono	
	mail	

DATI PROGETTO

Progetto	Titolo	
Docente referente	nominativo	
	cellulare	
	mail	
Altri Docenti referenti	nominativo	
	cellulare	
	mail	

Classe o classi	
Numero studenti coinvolti	

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Descrizione Sintetica del progetto	
Il contesto della classe	
L'idea chiave	

LINK PER ACCESSO AL PROGETTO

Link: (verificare l'accesso al progetto)	
NOTA	Prodotto multimediale: <ul style="list-style-type: none"> ▪ caricato su Google Drive a cura del docente referente, con il vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2021, con possibilità di inserimento anche sul sito di AICA; ▪ identificato con il codice meccanografico dell'Istituto scolastico

Altri dati

Data

Firma del Dirigente Scolastico

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione digitale e norme ad esso connesse.

Si assicura che i dati personali verranno trattati con la riservatezza prevista dalla Legge in vigore (196/03) ed utilizzati esclusivamente per lo svolgimento del progetto. Su richiesta, tali dati potranno essere cancellati o rettificati.