

Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e formazione

Direzione generale per gli ordinamenti scolastici e la valutazione del sistema nazionale di istruzione

Ai Direttori degli Uffici Scolastici Regionali
LORO SEDI

Ai Dirigenti Scolastici delle Istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado
LORO SEDI

Al Sovrintendente agli Studi della Valle d'Aosta
AOSTA

Al Dirigente del Dipartimento Istruzione per la Provincia Autonoma di TRENTO

All'Intendente Scolastico per le scuole delle località ladine di BOLZANO

All'Intendente Scolastico per la scuola in lingua tedesca di BOLZANO

Al Sovrintendente Scolastico della Provincia di BOLZANO

Oggetto : Concorso "Informatica per il bene comune 2020" - Iniziativa "Programma il Futuro"

Il MIUR, in collaborazione con il CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica), ha in corso l'iniziativa "Programma il Futuro", che fornisce alle scuole e agli studenti una serie di strumenti semplici, efficaci e facilmente accessibili per formare gli studenti alle basi scientifico-culturali dell'informatica.

Come previsto anche nel Piano Nazionale Scuola Digitale, tale formazione è fondamentale perché le nuove generazioni non si rapportino alle tecnologie digitali da consumatori passivi e inconsapevoli, ma come cittadini informati e dotati di senso critico, quindi partecipi di uno sviluppo sociale sostenibile e democratico.

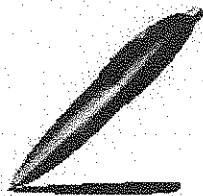
Ciò premesso, in vista di un sempre maggiore coinvolgimento in quest'iniziativa della comunità di studenti, questa Direzione Generale segnala agli Istituti scolastici di ogni ordine e grado il concorso "Informatica per il bene comune 2020" che prevede la realizzazione di un progetto informatico incentrato su tre obiettivi delle Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile: Salute e benessere, Istruzione di qualità e Lavoro dignitoso e crescita economica, la competizione è interamente on line sulla piattaforma del progetto "Programma il futuro".

La premiazione, come da regolamento, verrà effettuata o in presenza o in modalità streaming.

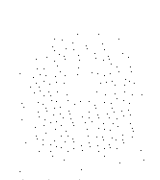
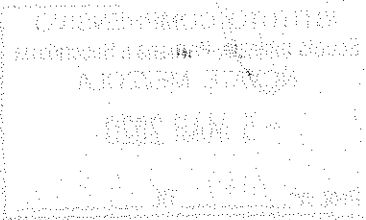
Si pregano le SS.LL. di voler fornire la consueta fattiva collaborazione nella diffusione della suddetta iniziativa tra i docenti e gli studenti.

In allegato alla presente è riportato il regolamento del concorso, contenente le informazioni necessarie per la partecipazione.

IL DIRETTORE GENERALE
Maria Assunta Palermo



Firmato digitalmente da
PALERMO MARIA ASSUNTA
C=IT
O=MINISTERO ISTRUZIONE
UNIVERSITA' E RICERCA



[The main body of the document contains several paragraphs of text that are extremely faint and illegible. The text appears to be a formal document or report, possibly related to the stamp in the top left corner.]

[Faint text at the bottom center of the page, possibly a signature or footer, which is illegible.]

Regolamento concorso “Informatica per il bene comune 2020”

Art. 1 Finalità

Lo scopo di questo concorso è di ispirare la creatività degli studenti sul tema dell'**informatica per il bene comune**.

Nel 2015 i governi di 193 Paesi membri dell'ONU hanno concordato 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (Sustainable Development Goals - SDGs) da raggiungere entro il 2030. Nessun Paese deve essere lasciato indietro lungo il cammino necessario per portare il mondo sulla strada della sostenibilità e l'informatica può essere determinante per affrontare sfide così importanti.

Usando l'ambiente di programmazione previsto per il proprio ordine e grado di scuola bisogna realizzare un progetto informatico in linea con uno degli obiettivi per lo sviluppo sostenibile indicati nell'Art. 4 del presente regolamento.

Art. 2 Destinatari

Il concorso è rivolto alle classi delle Scuole italiane dell'infanzia, primarie e secondarie di I e II grado statali e paritarie del territorio nazionale ed estero. Ogni **singola classe**, coordinata da un **docente di riferimento per la partecipazione della classe al concorso**, potrà partecipare **con un solo elaborato**.

Art. 3 Modalità di partecipazione

Il docente di riferimento per la partecipazione della classe al concorso dovrà essere un insegnante di scuola statale o paritaria italiana del territorio nazionale o estero iscritto a “Programma il Futuro” secondo quanto specificato alla pagina <https://programmairfuturo.it/chi/iscrizione-per-insegnanti>. La pagina dedicata al concorso con le informazioni di dettaglio per la partecipazione e l'invio degli elaborati è <https://programmairfuturo.it/progetto/concorso-2020>. Tale pagina è accessibile anche cliccando sulla voce “Progetto” del menu principale del sito di “Programma il Futuro” e poi sulla voce “Concorso Informatica per il bene comune 2020” del suo sotto-menu.

Mediante tale pagina sarà possibile inviare gli elaborati **entro il termine improrogabile del 6 maggio 2020**. Per effettuare l'invio l'insegnante dovrà accedere al sito attraverso le proprie credenziali. Per ognuna delle classi per le quali il docente è referente per la partecipazione al concorso, l'insegnante dovrà inserire sia le informazioni necessarie per la partecipazione sia i relativi elaborati di cui al successivo articolo.

Alla stessa pagina sono anche accessibili le informazioni di dettaglio sulla partecipazione. Gli elaborati inviati potranno essere modificati anche successivamente al primo invio. Sarà considerato valido solo l'ultimo invio effettuato prima della scadenza del termine ultimativo sopra indicato.

L'elaborato non dovrà più essere modificato successivamente a tale data: eventuali modifiche di questo tipo comporteranno l'esclusione dall'iniziativa.

Art. 4 Contenuto degli elaborati

Gli elaborati dovranno riferirsi ad uno dei seguenti obiettivi di sostenibilità:

- Obiettivo 3 - Salute e benessere
- Obiettivo 4 - Istruzione di qualità
- Obiettivo 8 - Lavoro dignitoso e crescita economica

Il seguente indirizzo può essere d'aiuto per approfondire i relativi argomenti:

<https://unric.org/it/agenda-2030/>

Art. 5 Tipologia degli elaborati

L'elaborato consiste in un programma informatico obbligatoriamente sviluppato utilizzando l'ambiente di programmazione secondo l'ordine e grado di scuola di appartenenza della classe che partecipa, in base alla seguente specifica:

- ❖ Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria (classi 1^a e 2^a): dovrà essere usato obbligatoriamente l'ambiente disponibile all'indirizzo
https://studio.code.org/projects/playlab_k1
- ❖ Scuola Primaria (classi 3^a, 4^a e 5^a): dovrà essere usato obbligatoriamente l'ambiente disponibile all'indirizzo
<https://studio.code.org/projects/playlab>
- ❖ Scuola Secondaria di I grado: dovrà essere usato obbligatoriamente l'ambiente disponibile all'indirizzo
<https://studio.code.org/projects/spritelab>
- ❖ Scuola Secondaria di II grado: dovrà essere usato obbligatoriamente l'ambiente disponibile all'indirizzo
<https://studio.code.org/projects/applab>

Le informazioni di dettaglio sulle modalità di produzione dell'elaborato e di invio al concorso sono disponibili alla pagina del progetto "Programma il Futuro" dedicata al concorso <https://programmailfuturo.it/progetto/concorso-2020>.

Art. 6 **Requisiti di ammissione**

Saranno presi in esame, e dunque ammessi alla selezione, gli elaborati che risulteranno idonei ai seguenti requisiti:

- elaborati che non si avvalgono dell'utilizzo di immagini offensive, volgari, discriminatorie, che incitino o esaltino la violenza o qualsiasi altra immagine giudicata lesiva del comune sentimento della morale e del buon costume;
- elaborati che non violano i diritti di proprietà intellettuale di terzi;
- elaborati che non violano i diritti di riservatezza (privacy) di terzi;
- elaborati coerenti con le finalità dell'iniziativa di cui all'art.1;
- elaborati inviati entro il termine ultimativo di cui all'art. 3;
- elaborati coerenti con i contenuti di cui all'art.4;
- elaborati coerenti con le tipologie di cui all'art. 5;
- elaborati conformi al presente Regolamento in ogni sua parte.

Art. 7 **Valutazione**

La Commissione di cui all'articolo 8 esaminerà tutti gli elaborati ricevuti entro la scadenza sopra indicata per determinare quelli ai quali assegnare le risorse messe a disposizione dai seguenti partner del progetto (ai quali potrebbero eventualmente aggiungersene altri successivamente alla data di pubblicazione di questo bando):

- ENI,
- Engineering,
- Seeweb.

La Commissione selezionerà per ogni grado di scuola i migliori progetti cui assegnare le risorse rese disponibili. L'elenco delle risorse disponibili verrà comunicato al più tardi entro la scadenza precedentemente indicata per l'invio degli elaborati.

La Commissione valuterà gli elaborati con un punteggio da 0 a 100 punti così suddiviso:

- fino a 20 punti per la pertinenza dell'elaborato al contesto scelto,
- fino a 40 punti per la creatività,
- fino a 40 punti per la realizzazione tecnica.

Art. 8
Commissione

La commissione esaminatrice sarà composta da membri del MIUR e del CINI e dei partner del progetto "Programma il Futuro" individuati in qualità di persone di comprovata qualificazione professionale nei settori dell'informatica, della comunicazione e dell'istruzione.

Art. 9
Premiazione

I migliori elaborati verranno premiati nel corso di una cerimonia-evento nazionale, in presenza o in modalità streaming, dedicata alla promozione dell'insegnamento nella scuola delle basi scientifico-culturali dell'informatica (*pensiero computazionale*). Alla cerimonia saranno invitati non solo le massime autorità del mondo dell'Istruzione, ma anche i rappresentanti di Parlamento e Governo ed i massimi esponenti dei partner del progetto "Programma il Futuro", che rendono disponibili le risorse assegnate agli elaborati premiati.

Art. 10
Comunicazione e diffusione

Il MIUR e il CINI si riservano il diritto di utilizzare le opere senza alcun onere ulteriore nei confronti dei vincitori e di pubblicarli anche in seguito, con altre modalità e su diverse piattaforme (pubblicazione cartacee e online, cd rom, ecc.).