



Istituto Comprensivo "Corrado Alvaro" Melito di Porto Salvo

Via Filippo Turati, 44 - Melito di Porto Salvo 89063 (RC)

cod. mecc: reic841003 - C.F. 92034530805

Telefax: 0965-781260 - e-mail reic841003@istruzione.it



Prot. n. 1666/V.4.1

Melito Porto Salvo, 03.03.2021

AI Docenti

Agli alunni

Sito WEB

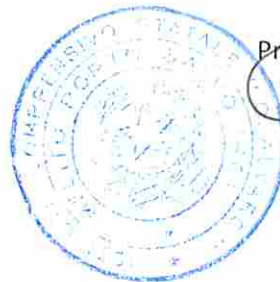
Comunicazione n. 143

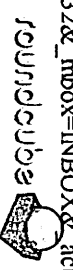
**OGGETTO:** Concorso informatica e responsabilità sociale 2021 – Iniziativa "Programma di futuro".

Si trasmette, per opportuna conoscenza, la nota M.I. prot.n. 4437 del 2 Marzo 2021 riguardante il concorso indicato in oggetto.

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Antonella BORRELLO





Roundcube Webmail :: Concorso "Informatica e responsabilità sociale 2021" - Iniziativa " Prog... [https://172.16.200.36/webmail/?\\_task=mail&\\_safe=0&\\_uid=7132&\\_mbox=INBOX&action=pr...](https://172.16.200.36/webmail/?_task=mail&_safe=0&_uid=7132&_mbox=INBOX&action=pr...)

Oggetto

Concorso "Informatica e responsabilità sociale 2021" - Iniziativa " Programma il Futuro"

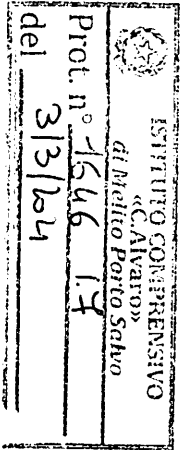
Mittente <noreply@istruzione.it>

Destinatario <Scuole-nazionale@istruzione.it>

Data 2021-03-02 17:32

- m\_pi.AOODGOSV.REGISTRO UFFICIALE(U).0004437.02-03-2021.pdf (~217 KB)
- Regolamento-MI-Concorso-Informatica-responsabilita-sociale-2021.pdf (~418 KB)

Lo scopo di questo concorso è di ispirare la creatività degli studenti sul tema della responsabilità sociale dell'informatica.





# Ministero dell'Istruzione

*Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e formazione*

*Direzione generale per gli ordinamenti scolastici la valutazione e  
l'internazionalizzazione 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 e responsabilità sociale 2021" - Iniziativa "Programma il Futuro"**

Il Ministero dell'Istruzione, 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.

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 e responsabilità sociale 2021" 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 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

## **Regolamento concorso “Informatica e responsabilità sociale 2021”**

### **Art. 1 Finalità**

Lo scopo di questo concorso è di ispirare la creatività degli studenti sul tema della **responsabilità sociale dell’informatica**.

La digitalizzazione apre opportunità senza precedenti alla società, ma pone anche serie preoccupazioni. Le tecnologie digitali stanno minando la società e mettendo in discussione la nostra comprensione di cosa significhi “essere umani”. La posta in gioco è alta e l’obiettivo di costruire una società giusta e democratica in cui le persone siano al centro del progresso tecnologico è una sfida da affrontare con determinazione e creatività. L’innovazione tecnologica richiede innovazione sociale e questa a sua volta richiede un vasto impegno sociale.

Usando l’ambiente di programmazione previsto per il proprio ordine e grado di scuola bisogna realizzare un progetto informatico in linea con le tematiche indicate a titolo di esempio 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://programmailfuturo.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://programmailfuturo.it/progetto/concorso-2021>. Tale pagina è accessibile anche cliccando sulla voce “Progetto” del menu principale del sito di “Programma il Futuro” e poi sulla voce “Concorso Informatica e responsabilità sociale 2021” del suo sotto-menu.

Mediante tale pagina sarà possibile inviare gli elaborati **entro il termine improrogabile del 5/mag/2021**. 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**

Come tutte le tecnologie, anche quelle digitali non emergono dal nulla. Sono modellate da scelte implicite ed esplicite e, quindi, incorporano un insieme di valori e interessi relativi al nostro mondo.

L'educazione all'informatica e la riflessione sul suo influsso sulla società devono iniziare il prima possibile. Gli studenti dovrebbero imparare a unire le competenze informatiche con la consapevolezza delle questioni etiche e sociali in gioco.

Dobbiamo progettare le tecnologie digitali in base ai valori e ai bisogni umani. A solo titolo esemplificativo, elenchiamo alcune parole chiave che li richiamano, che possono costituire, da sole o in relazione tra loro, lo spunto per lo sviluppo del progetto:

- Democrazia
- Inclusione
- Rispetto della Privacy
- Libertà di espressione
- Valorizzazione delle diversità
- Uguaglianza/Equità
- Responsabilità umana nelle decisioni
- Trasparenza

Come ulteriore approfondimento, si riporta il riferimento al sito del **Manifesto di Vienna sull'Umanesimo Digitale**:

<https://dighum.ec.tuwien.ac.at/>

ed in particolare alla relativa traduzione in italiano:

[https://dighum.ec.tuwien.ac.at/wp-content/uploads/2019/07/Vienna\\_Manifesto\\_on\\_Digital\\_Humanism\\_IT.pdf](https://dighum.ec.tuwien.ac.at/wp-content/uploads/2019/07/Vienna_Manifesto_on_Digital_Humanism_IT.pdf)

#### **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<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup>): dovrà essere usato obbligatoriamente l'ambiente disponibile all'indirizzo [https://studio.code.org/projects/playlab\\_k1](https://studio.code.org/projects/playlab_k1)
- ❖ Scuola Primaria (classi 3<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>): 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-2021>.

#### **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 utilizzano 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 ultimo 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 alle tematiche del concorso,
- 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 Ministero dell'Istruzione 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 prenderanno parte 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 Ministero dell'Istruzione e il CINI si riservano il diritto di utilizzare i progetti 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.).