



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE PERITO-LEVI

Via E. Perito, 20- 84025 EBOLI (SA)

C.M. SAIS059003 Cod. fiscale 91053310651 - Sito Web: www.iisperitolevi.edu.it

Con sezioni associate: Liceo Classico – Liceo Musicale - Liceo Classico Europeo

Via E. Perito, 20 EBOLI (SA) Tel. 0828-366586 – Fax. 0828 -369312

Liceo Artistico SASL05901A - Via Pescara, 10-EBOLI (SA) Tel. 0828-366793–Fax. 0828-367410

CODICE UNIVOCO UFFICIO: UF84TA

e-mail: sais059003@istruzione.it – Pec: sais059003@pec.istruzione.it

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE - "PERITO - LEVI" -EBOLI
Prot. 0012358 del 10/12/2022
IV (Uscita)

All' Animatore Digitale
Al Team PNSD
Ai Docenti ed agli Alunni
Al D.S.G.A.
ALBO
ATTI
SEDE

**OGGETTO: Concorso 2023 “Libertà e solidarietà nella società digitale” – Iniziativa
“Programma il Futuro”**

Si notifica quanto in oggetto.

Attesa la rilevanza dell'iniziativa, si auspica la più ampia collaborazione.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Laura M. Cestaro

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



Ministero dell'istruzione e del merito
Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e formazione
Direzione generale ordinamenti scolastici, valutazione e internazionalizzazione
del sistema nazionale di istruzione

Ai Direttori generali e ai dirigenti preposti
degli Uffici Scolastici Regionali
LORO SEDI

Ai Dirigenti Scolastici
delle Istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado
Statali e Paritarie
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 2023 "Libertà e solidarietà nella società digitale" - Iniziativa
"Programma il Futuro"**

Questa Direzione Generale, in collaborazione con il CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica), promuove l'iniziativa "Programma il Futuro", che fornisce alle scuole una serie di strumenti semplici, efficaci e facilmente accessibili, utili per dare agli studenti le 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, ovvero partecipi di uno sviluppo sociale sostenibile e democratico.

Ciò premesso, in vista di un sempre maggiore coinvolgimento in quest'iniziativa della comunità di studenti e studentesse, questa Direzione segnala agli Istituti scolastici di ogni ordine e grado il **concorso 2023 "Libertà e solidarietà nella società digitale"**, che prevede la realizzazione di un progetto informatico incentrato sul tema delle opportunità offerte dall'informatica per la costruzione di una società digitale libera e solidale.

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

Informazioni ulteriori e modalità di partecipazione sono riportate nel Regolamento, in allegato.

Si prega di voler fornire la consueta fattiva collaborazione nella diffusione dell'iniziativa.

IL DIRETTORE GENERALE
Fabrizio Manca



Firmato digitalmente da
MANCA FABRIZIO
C = IT
O = MINISTERO
DELL'ISTRUZIONE



Regolamento concorso 2023 “Libertà e solidarietà nella società digitale”

Art. 1 Finalità

Lo scopo di questo concorso è di stimolare la creatività degli studenti sul tema della **libertà e solidarietà nella società digitale**.

Nell'era digitale sembra che non vi siano più limitazioni fisiche alle nostre attività, dal momento che attraverso dispositivi e piattaforme digitali siamo in grado di superare i confini del tempo e dello spazio: ciò che facciamo può essere visto attraverso la Rete da chiunque nel mondo e rimanere visibile in eterno. Questo potere apparentemente illimitato deve comunque essere esercitato tenendo conto della necessità di non prevaricare la libertà degli altri e, anzi, costituisce un'eccellente opportunità, mai avuta prima nella storia, di **condividere e collaborare nell'interesse comune**, superando barriere spaziali e temporali.

Le iniziative di condivisione della conoscenza attuabili attraverso le piattaforme digitali alimentano un processo virtuoso di arricchimento culturale attraverso lo scambio di specifiche competenze. Non solo, favoriscono lo sviluppo di una **visione solidale della vita sociale** che è fondamentale per la crescita collettiva. Un proverbio africano molto diffuso in tutto il continente recita «serve un villaggio per far crescere un bambino»: recuperare il senso della solidarietà e la comprensione profonda dell'interdipendenza che ci lega è vitale per mantenere i valori umani in una società digitale che tende, attraverso la tecnologia, a farceli dimenticare.

A questo scopo, l'utilizzo degli **strumenti di software libero** consente alle persone di esprimere la loro creatività in tutti i campi, dalla parola all'immagine al suono, svincolando sia loro che gli utenti dall'obbligo di licenze commerciali che possono costituire, in alcuni casi, delle limitazioni eccessive alla libertà di espressione. L'utilizzo di **ambienti liberi di sviluppo del software** consente lo sviluppo in cooperazione di soluzioni digitali che possono consentire la crescita di comunità più rispettose dei diritti e della libertà di ciascuno, in cui la solidarietà e non solo il profitto diventa un valore essenziale per la crescita individuale e sociale.

Il possesso di una reale competenza informatica è quindi strumento essenziale per costruire una società digitale libera e solidale.

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-2023>. Tale pagina è accessibile anche cliccando sulla voce “Progetto” del menu principale del sito di “Programma il Futuro” e poi sulla voce “Concorso Libertà e solidarietà nella società digitale” del suo sotto-menu.

Mediante tale pagina sarà possibile inviare gli elaborati **entro il termine improrogabile del 30 aprile 2023**. Per effettuare l’invio, l’insegnante dovrà accedere al sito attraverso le proprie credenziali. Il docente, per ognuna delle classi per le quali è referente per la partecipazione al concorso, dovrà inserire sia le informazioni necessarie per la partecipazione sia il relativo elaborato 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

Usando l’ambiente di programmazione previsto per il proprio ordine e grado di scuola bisogna realizzare un progetto informatico rispondente alle finalità descritte nell’Art. 1 del presente regolamento.

In che modo la tecnologia informatica può costituire uno strumento di libertà e solidarietà? Gli elaborati devono rappresentare, anche se in forma semplificata, la proposta della classe su come si può usare la tecnologia informatica per realizzare liberamente applicazioni o sistemi che favoriscono la collaborazione e la solidarietà.

Seguono alcuni esempi da cui trarre ispirazione.

- Applicazioni didattiche, che tutti possono usare, di aiuto all’apprendimento di alcuni concetti di base di una disciplina (p.es., le divisioni a più cifre, l’uso degli avverbi, le date famose, le capitali straniere, ecc.)



INFORMATICA E SCUOLA

LABORATORIO NAZIONALE **ini**

- Partecipazione collaborativa alla creazione di contenuti di utilità comune, quali p.es. quelli di natura didattica descritti su https://it.wikibooks.org/wiki/Software_libero_a_scuola o quelli che descrivono tutti i personaggi di scenari relativi a romanzi o giochi
 - Creazione collaborativa di mappe geografiche aperta ai contributi di tutti quali, ad esempio, <https://www.openstreetmap.org/about>
 - Varie piattaforme dedicate allo scambio diretto tra persone di beni (p.es. cibo) e servizi, soprattutto in chiave di recupero e riutilizzo e in un'ottica di solidarietà
 - Una raccolta di iniziative che usano il digitale in modo efficace per migliorare la vita di tutti o di chi ha più bisogno, quali p.es. <https://www.economyup.it/tag/tecnologia-solidale>
 - Articoli che parlano del software libero:
 - <https://www.economiasolidaletrentina.it/il-software-libero-di-cosa-si-tratta>
 - <https://economiasolidale.net/tags/software-libero>
 - Applicazioni realizzate con un approccio di software libero per il mondo della scuola
 - <https://ladigitale.dev>
- e traduzione in italiano dei suoi contenuti
- https://it.wikibooks.org/wiki/La_Digitale
- e una raccolta di video che spiegano le varie app
- <https://www.youtube.com/playlist?list=PL2wELzxMQ7WjPq80ZkEw9ldxYwoGXxApf>
- Due webinar di Programma il Futuro
 - “Perché esiste l’Open Source, spiegato in poco tempo”: <https://youtu.be/npk0WC6dRzU>
 - “Il fediverso: un universo libero e diverso per i social network federati”: <https://youtu.be/0tBwHK3FZRI>

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://programmmailfuturo.it/progetto/concorso-2023>.

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, violente 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 partner del progetto.

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.



INFORMATICA E SCUOLA

LABORATORIO NAZIONALE **cini**

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 Merito 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 del Merito 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.).