

The Kids are All Right: SIC e-Safety Contest

Progetto Generazioni Connesse-SIC
a.s. 2022-23

Regolamento del Concorso

PREMESSA

Il progetto “**Safer Internet Centre – [Generazioni Connesse](#)**” (noto anche come SIC) si colloca tra le iniziative più significative del Ministero dell’Istruzione per l’educazione alla sicurezza in rete e la promozione di un uso consapevole di internet e delle tecnologie digitali. Il progetto è co-finanziato dalla Commissione Europea nell’ambito del programma Digital Europe, e fa parte di una rete promossa dalla Commissione Europea presente in rete nella piattaforma “Better Internet for Kids” gestita da European Schoolnet.

Il SIC è coordinato dal Ministero dell’Istruzione in partenariato con alcune delle principali realtà italiane che si occupano di sicurezza in Rete (Autorità Garante per l’Infanzia e l’Adolescenza, Polizia di Stato, gli Atenei di Firenze e ‘La Sapienza’ di Roma, Save the Children Italia, Telefono Azzurro, la cooperativa EDI onlus, Skuola net e l’Ente Autonomo Giffoni Experience). L’obiettivo generale dell’iniziativa è quello di sviluppare servizi dal contenuto innovativo e di più elevata qualità, al fine di garantire i giovani utenti la sicurezza “nell’ambiente” on line, considerando, al contempo, il connesso investimento come un’occasione virtuosa per una crescita sociale ed economica dell’intera collettività.

Il progetto, tra le diverse azioni, ha sviluppato un percorso e-learning rivolto ai docenti per la realizzazione di una [ePolicy interna d’istituto](#), un documento fondamentale per programmare e/o aggiornare azione volte sia a diffondere le nuove tecnologie attraverso un’ottica di educazione ai media sia a promuovere la competenza digitale, in particolare, l’aspetto di sicurezza in rete al fine di prevenire i rischi online, riconoscere, gestire, segnalare e monitorare episodi legati ad un utilizzo scorretto delle tecnologie digitali; strumento quello dell’ePolicy inoltre utile ad individuare azioni di prevenzione ai fenomeni di bullismo e cyberbullismo da inserire nel Piano triennale dell’ offerta formativa.

Articolo 1

Obiettivi e destinatari

The Kids are All Right: SIC e-Safety Contest è un concorso didattico aperto a tutte le scuole del primo e del secondo ciclo d’istruzione, con l’obiettivo di potenziare le conoscenze delle studentesse e degli studenti in relazione ai temi della cittadinanza digitale e sviluppare la competenza digitale negli aspetti di “creazione di contenuti digitali” e “sicurezza” favorendo la realizzazione di risorse sull’uso positivo della rete e dei suoi servizi anche al fine di valorizzare i percorsi di ePolicy scolastiche già posti in essere dalle scuole.

Gli obiettivi del Safety Contest sono quelli di:

- **Raccogliere** artefatti digitali (Articolo 2 “Tipologia e caratteristiche della risorsa ammessa al contest”) già realizzati dalle scuole di primo e secondo ciclo sui temi della cittadinanza digitale.
- **Stimolare** la creazione di nuove risorse digitali, partecipate da tutti gli attori della comunità scolastica, nel corso dell’anno scolastico 2022/2023 sui temi dell’ePolicy.
- **Sperimentare** modalità di apprendimento flessibili all’interno di una didattica per competenze.
- **Progettare** applicazioni e risorse utili a migliorare la qualità della vita dei più giovani sui temi dell’ePolicy e promuoverne la diffusione attraverso il sito di Generazioni Connesse.

Articolo 2

Tipologia e caratteristiche della risorsa ammessa al Contest

La risorsa oggetto della presente call deve essere **un artefatto digitale** originale e non presentato in altri concorsi o bandi e che abbia come caratteristiche quelle elencate di seguito.

L’artefatto digitale deve:

- prevedere **l’interazione** dell’utente con la risorsa digitale;
- offrire all’utente un **percorso logico esperienziale**, con un inizio (ON) e una fine (OFF);
- contenere una **presentazione dell’esperienza** e del tema (ad esempio un **tutorial**) per l’utente;

L’artefatto digitale potrà essere composto da elementi **analogici e digitali** integrati nelle funzioni.

A titolo di esempio può essere considerato un artefatto digitale con le precedenti caratteristiche:

- una applicazione per smartphone/tablet;
- una web app;
- una risorsa realizzata attraverso il coding (Scratch, Lego Robotics);
- una risorsa di gaming realizzata su piattaforme digitali educative quali Minecraft Education o Escape room didattiche;
- un progetto realizzato attraverso l’incrocio di analogico e digitale, ad esempio, con l’utilizzo di Arduino o Raspberry Pi;
- chatbot ed altre esperienze realizzate con l’utilizzo dell’Intelligenza Artificiale;
- ausili didattici o inclusivi digitali.

Non è necessario che l’artefatto sia “pubblico”, vale a dire pubblicato e liberamente accessibile sugli Store digitali o altre piattaforme.

Articolo 3

Tematiche delle proposte progettuali

I temi delle proposte progettuali devono essere coerenti con quelli del progetto [Generazioni Connesse -SIC](#) e con la strategia europea [Better Internet for Kids](#).

Nello specifico le proposte progettuali dovranno promuovere la consapevolezza e le dimensioni della competenza digitale relative alle seguenti aree:

1. Data Literacy: alfabetizzazione su informazioni e dati.

supportoscuole@generazioniconnesse.it

2. Sicurezza: protezione della privacy e dei dati personali.
3. Comunicazione e collaborazione: esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali: Fake news, Hate speech, Cyberbullismo, Sexting, Grooming.
4. Creazione di contenuti digitali: sviluppare contenuti digitali, programmazione, Copyright...

Articolo 4

Categorie e tempistiche delle proposte progettuali

La partecipazione al Contest è gratuita e aperta a tutte le Istituzioni scolastiche di primo e secondo ciclo d'istruzione ed è caratterizzata da **due categorie di proposte distinte e perseguibili sole o entrambe**. Per ogni categoria ogni Istituto può partecipare **con una sola proposta progettuale**.

1. **Categoria A: The Kids are All Right “L’ho già fatto!”**: presentazione di artefatti digitali realizzati alla data di pubblicazione della presente call o, in alternativa, durante gli anni scolastici precedenti.

Per i prodotti digitali appartenenti a questa categoria viene prevista esclusivamente una presentazione o un video che possa raccontare l’esperienza dell’utente nell’uso.

La scadenza per l’invio è il 22/12/2022.

2. **Categoria B: The Kids are All Right “Nuovo progetto”**: presentazione di artefatti digitali realizzati nel corso dell’anno scolastico 2022/23.

A questa categoria appartengono gli artefatti digitali che vengono ideati, progettati e realizzati nel corso del corrente anno scolastico. Per la categoria Artefatti digitali anno scolastico 2022/2023 è considerato quale elemento di preferenza la partecipazione e il coinvolgimento delle famiglie e/o delle realtà di comunità che compongono il contesto scolastico di riferimento quali a titolo di esempio: biblioteche, centri di aggregazione, centri educativi, teatri etc... **La scadenza per l’invio è il 27/03/2023.**

Articolo 5

Modalità di partecipazione e presentazione delle proposte

La modalità di partecipazione e presentazione delle proposte è la stessa per entrambi le categorie, in relazione alle diverse tempistiche, indicate all’articolo 4.

- a) Le scuole registrate già nella piattaforma di Generazioni connesse potranno accedere con le proprie credenziali alla propria area riservata, al link www.generazione.it, pagina ePolicy.
1. Dopo il login cliccare sul banner “Bando The Kids are All Right: SIC e-Safety Contest”
2. Compilare il form contenente le seguenti voci:
 - Allegare il logo della scuola
 - Titolo del progetto
 - Ordine di scuola
 - Target di riferimento
 - Tematiche delle proposte progettuali (art. 3 del Bando)
 - Tipologia prodotto
 - Descrizione dell’idea (Descrivere in poche righe il progetto)
 - Allegato di presentazione (formato Pdf o Ppt) di massimo 5 slide

- Allegare il progetto: caricare la proposta; se la proposta è raggiungibile e visionabile tramite link allegare un documento .pdf con i collegamenti ipertestuale.
- b) Le scuole **non ancora registrate** nella piattaforma di Generazioni connesse potranno effettuare la registrazione della scuola secondo la seguente procedura:
1. Accedere al sito www.generazione.it e cliccare sulla pagina ePolicy;
 2. Per richiedere la password di accesso è sufficiente inserire il proprio Codice Istituzione all'interno del campo "Richiedi Password";
 3. Verrà inviata un email sulla posta istituzionale con la procedura di registrazione;
 4. Dopo il login cliccare sul banner "Bando The Kids are All Right: SIC e-Safety Contest"

Una volta effettuata la registrazione seguire il percorso indicato:

3. Selezionare la voce "Bando The Kids are All Right: SIC e-Safety Contest"
4. Compilare il form contenente le seguenti voci:
 - Allegare il logo della scuola
 - Titolo del progetto
 - Ordine di scuola
 - Target di riferimento
 - Tematiche delle proposte progettuali (art. 3 del Bando)
 - Tipologia prodotto
 - Descrizione dell'idea (Descrivere in poche righe il progetto)
 - Allegato di presentazione (formato Pdf o PPT) di massimo 5 slide
 - Allegare il progetto: caricare la proposta; se la proposta è raggiungibile e visionabile tramite link allegare un documento .pdf con i collegamenti ipertestuale.

Articolo 6

Procedura di valutazione delle proposte progettuali (artefatti) presentate

Le proposte progettuali pervenute saranno valutate dal Consorzio del Progetto Generazioni Connesse, dallo Youth Panel e dal Teacher Panel del Progetto Generazioni Connesse in conformità ai criteri e ai punteggi indicati nella seguente tabella di valutazione:

– **Categoria A: The Kids are All Right "L'ho già fatto!":**

Criterio	Indicatore	Punteggio max
Rilevanza	L'artefatto digitale propone temi di cittadinanza digitale rilevanti per gli studenti	15
Innovatività	L'artefatto digitale propone contenuti innovativi in termini di coinvolgimento dell'utente e originalità	15
Replicabilità e usabilità	L'artefatto digitale propone contenuti adatti a contesti scolastici diversi (ordine e grado)	15

supportoscuole@generazioniconnesse.it

Coinvolgimento famiglie	La progettazione e realizzazione dell'artefatto digitale ha previsto il coinvolgimento delle famiglie	15
Completezza	L'artefatto digitale presenta una presentazione dell'esperienza e del tema comprensibile e utile	10
Accessibilità	L'artefatto digitale prevede specifiche funzioni di accessibilità	15
Attivazione di reti	Coinvolgimento di diversi soggetti nella progettazione, realizzazione, valutazione e diffusione dell'artefatto	15

La valutazione prevede l'assegnazione di un punteggio fino ad un **massimo di 100 punti**.
Il progetto vincitore di questa categoria risulterà quello che avrà ottenuto il punteggio più alto.

– **Categoria B: The Kids are All Right “Nuovo progetto” a.s. 2022/2023**

Criterio	Indicatore	Punteggio max
Rilevanza	L'artefatto digitale propone temi di cittadinanza digitale rilevanti per gli studenti	15
Innovatività	L'artefatto digitale propone contenuti innovativi in termini di coinvolgimento dell'utente e originalità	15
Replicabilità e usabilità	L'artefatto digitale propone contenuti adatti a contesti scolastici diversi (ordine e grado)	15
Coinvolgimento famiglie	La progettazione e realizzazione dell'artefatto digitale ha previsto il coinvolgimento delle famiglie	15
Completezza	L'artefatto digitale presenta una presentazione dell'esperienza e del tema comprensibile e utile	10
Accessibilità	L'artefatto digitale prevede specifiche funzioni di accessibilità	15
Attivazione di reti	Coinvolgimento di diversi soggetti nella progettazione, realizzazione, valutazione e diffusione dell'artefatto	15
Connessione con e-policy	L'artefatto digitale contiene una precisa connessione con l'ePolicy di Istituto	5

La valutazione prevede l'assegnazione di un punteggio fino ad un **massimo di 105 punti**.
Il progetto vincitore per questa categoria risulterà quello che avrà ottenuto il punteggio più alto.
Per gli artefatti digitali di questa categoria, realizzati in connessione con l'ePolicy di Istituto, è prevista una premialità di 5 punti.

Articolo 7

Premialità

- Premialità per la **Categoria A: The Kids are All Right “L’ho già fatto!”**

Alla Istituzione scolastica vincitrice della categoria A viene riconosciuto come premio la presentazione della propria proposta in modalità online durante l'evento annuale del Safer Internet Day che si terrà il 7 febbraio 2023 presso il Ministero dell'Istruzione.

La graduatoria dei classificati sarà pubblicata entro gennaio 2023 nel sito www.generazioniconnesse.it. Saranno consegnate alle scuole le certificazioni di eccellenza, per i classificati al primo, secondo e terzo posto e attestati di merito rispettivamente per le scuole, i dirigenti e i docenti referenti, entro la fine di febbraio 2023. Le proposte dei primi tre classificati verranno pubblicate nel sito del progetto www.generazioniconnesse.it.

- Premialità per la **Categoria B: The Kids are All Right “Nuovo progetto” a.s. 2022/23**

Alla Istituzione scolastica vincitrice della seconda categoria sarà offerto, per una delegazione di 15 studenti e due docenti accompagnatori, un percorso di formazione, sulla sicurezza online, a cura della Hewlett Packard Enterprise presso una delle due sedi (Roma o Cernusco).

La graduatoria dei classificati sarà pubblicata entro aprile 2023 nel sito www.generazioniconnesse.it. Saranno consegnati presso la scuola certificazioni di eccellenza, per i classificati al primo, secondo e terzo posto e attestati di merito rispettivamente per le scuole, i dirigenti e i docenti referenti. Le proposte dei primi tre classificati verranno pubblicate nel sito del progetto www.generazioniconnesse.it.

Articolo 8

Clausola di Responsabilità e Accettazione

I proponenti si assumono ogni responsabilità in merito all'originalità dei propri progetti. L'iscrizione al Concorso, tramite l'Istituzione scolastica di appartenenza, comporta l'accettazione incondizionata del presente regolamento.

§

Si rappresenta, in ultimo, che, ogni chiarimento o approfondimento ritenuto utile potrà essere rivolto al seguente indirizzo di posta elettronica di helpdesk:

supportoscuole@generazioniconnesse.it

supportoscuole@generazioniconnesse.it