

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://programmmailfuturo.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://programmmailfuturo.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

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-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 incitano 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.).