

CONCORSO CONFAP - AICA

PROGETTI DIGITALI - IFP CONFAP

La CONFAP e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico hanno sottoscritto un Protocollo d'Intesa finalizzato alla promozione di iniziative destinate al raggiungimento degli obiettivi dell'Unione Europea in materia d'innovazione tecnologica, d'istruzione e di formazione.

In tale ottica, la CONFAP e l'AICA indicano il concorso "**Progetti Digitali - IFP CONFAP**" rivolto agli studenti dei Centri di Formazione della CONFAP che realizzano i percorsi di Istruzione e Formazione Professionale (IeFP).

Regolamento del concorso

Art. 1 - Finalità

Finalità del concorso:

- favorire lo sviluppo di competenze per l'approccio alle ICT, puntando su un coinvolgimento degli studenti che permetta il passaggio da un ruolo solo ricettivo, ad un ruolo attivo nella costruzione della conoscenza, nell'esplorazione della realtà, nella riflessività e da questa ad un saper agire consapevole e contestualizzato nei confronti delle ICT;
- promuovere percorsi di formazione particolarmente innovativi attraverso l'uso delle nuove tecnologie, per favorire lo sviluppo di capacità critiche e creative dei giovani.

Si invitano pertanto i Centri di Formazione che realizzano percorsi IeFP a segnalare un lavoro particolarmente significativo, realizzato da una classe, su tematiche oggetto di studio nell'anno scolastico 2015/2016 o nell'anno scolastico in corso, attraverso la produzione di videoclip, percorsi multimediali, prodotti *offline* oppure *online*, ecc., fruibili dai principali player (VLC, Media player) o browser.

Art. 2 Destinatari del bando

Destinatari del bando sono le classi dei Centri di Formazione che realizzano percorsi IeFP degli anni formativi 2015/2016 e 2016/2017.

Art. 3 Modalità di partecipazione

I Centri di Formazione che intendono partecipare al concorso dovranno:

- inviare la scheda di adesione (*allegato A*) a info@confap.it entro il **31 marzo 2017**;
- individuare un docente referente che supporterà gli studenti ed i docenti coinvolti nell'elaborazione del progetto.

Gli elaborati/prodotti finali dovranno essere accompagnati dalla scheda di progetto allegata (*allegato B*). Non saranno presi in considerazione prodotti privi di tale scheda compilata a cura del docente referente o privi dei requisiti richiesti.

Scheda di adesione e scheda progetto dovranno essere siglate anche dal Dirigente.

Il prodotto e i materiali devono essere inediti (cioè mai pubblicati, neppure in internet) e non saranno restituiti. Non sono ammesse opere che partecipino contemporaneamente ad altri concorsi.

Il termine ultimo per la presentazione dei prodotti è il **31 maggio 2017**.

I materiali dovranno essere inviati in formato digitale all'indirizzo: info@confap.it oppure reperibili su cloud (Drop box; Google drive...).

Art. 4 Valutazione

I lavori pervenuti saranno valutati dalla Commissione, istituita dalla CONFAP che include anche un rappresentante AICA.

La Commissione opererà autonomamente, valutando, come da criteri indicati, non in base alla specificità del settore.

I lavori realizzati saranno valutati e sarà assegnato un punteggio in base ai seguenti criteri:

1. grado di innovazione nella didattica
2. grado di partecipazione/interazione degli studenti, con compiti in cui si richiede loro la produzione di materiali digitali, la consultazione di fonti diversificate in rete, la partecipazione a comunità di pratica online, la risoluzione di problemi autentici;
3. supporto dato dalle ICT al setting di apprendimento ed alla didattica;
4. eventuale collaborazione attivata tra i docenti della classe;
5. prodotto finale (significatività, creatività, trasferibilità)

Ogni criterio avrà una valutazione da 1 a 5, solo il criterio 3 vedrà raddoppiato il punteggio; in caso di parità, la Commissione potrà disporre di ulteriori 5 punti complessivi, per ciascun componente, da assegnare liberamente ai lavori in parità. Se anche in questo caso si raggiungesse la parità il primo premio verrà assegnato ex equo (ex aequo) e il valore previsto suddiviso tra i vincitori.

Art. 5 Premi

Verranno assegnati complessivamente **6 premi** costituiti da 4 *skill card* e da 30 esami ECDL ciascuno.

Il premio è destinato alla classe partecipante che presenta il prodotto.

La Commissione assegnerà delle **menzioni speciali** come giusto riconoscimento simbolico agli autori che si saranno distinti per l'impegno e la creatività dimostrati.

I vincitori e gli autori che avranno ricevuto menzioni speciali saranno premiati **nel corso di un evento in data e luogo da definire**. La premiazione è a cura di AICA.

Art. 6 Utilizzo finale dei lavori e responsabilità dell'autore

Fatta salva la proprietà intellettuale delle opere che rimane all'autore/agli autori, la CONFAP e AICA si riservano il diritto all'utilizzo delle opere selezionate per attività istituzionali, pubblicizzazione sul sito web e per tutte le attività di promozione dell'iniziativa.

Art. 7 Referenti

Il referente di CONFAP è MARIA IOLE SIMONETTI
Il referente AICA è SALVATORE GARRO

tel. 06.5593761 mail: info@confap.it
tel. 339.4978464 mail: salvatore.garro@aicanet.it

Roma, 28 febbraio 2017

CONCORSO CONFAP - AICA
PROGETTI DIGITALI – IFP CONFAP
2016 – 2017

Scheda di adesione

Da inviare a info@confap.it entro il **31 marzo 2017**.

DATI SCUOLA

DENOMINAZIONE ISTITUTO

Città _____ prov. _____
Indirizzo

Telefono _____ cell. _____
fax _____
e-mail (obbligatoria a stampatello)

Dirigente _____
Referente progetto _____

Data

Firma del Dirigente

CONCORSO CONFAP - AICA
PROGETTI DIGITALI – IFP CONFAP
2016 – 2017

SCHEDA PROGETTO

Dati del Centro di Formazione

Codice _____ Denominazione _____

Indirizzo _____ Città/Paese _____

Indirizzo posta elettronica _____

1. DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'/PROGETTO

Classe coinvolta	
Docente referente	
Altri docenti coinvolti	
Eventuali collaborazioni esterne	

Titolo dell'attività/progetto	
Descrizione dell'esperienza	
Tematica affrontata	
Traguardi di apprendimento	
Metodologia/e	

2. IDEAZIONE (descrivere sinteticamente la fase di ideazione del progetto)

Il contesto della classe	
L'idea chiave	
La funzione delle ICT e dei Media	

3. PROGETTAZIONE

Risorse e strumenti digitali utilizzati nel corso dell'attività	
Descrizione delle modalità di utilizzo delle risorse	

"SCENEGGIATURA" DEL PROGETTO

Descrivere il progetto didattico per macrosequenze di azioni.

Sequenza 1	
Descrizione della sequenza	
Risorse utilizzate e loro funzione nella sequenza	Cosa fa il docente
	Cosa fanno gli studenti

Sequenza n. 2	
Descrizione della sequenza	
Risorse utilizzate e loro funzione nella sequenza	Cosa fa il docente
	Cosa fanno gli studenti

Sequenzan....	
Descrizione della sequenza	
Risorse utilizzate e loro funzione nella sequenza	Cosa fa il docente
	Cosa fanno gli studenti

4. DOCUMENTAZIONE DEL PROGETTO

Tipologia prodotto realizzato	
Descrizione prodotto finale	
Materiali realizzati	
Condizioni di trasferibilità	
Reperibilità dei materiali	
Materiali inviati	