

Progetto Safer Internet Centre - Generazioni Connesse

2024 – 2025

The Kids are All Right 2: SIC e-Safety Contest

REGOLAMENTO

PREMESSA

Il progetto [Safer Internet Centre \(SIC\) – Generazioni Connesse](#) si colloca tra le iniziative più significative del Ministero dell’Istruzione e del Merito 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, ed è membro di un network di centri per l’educazione e la promozione della sicurezza in rete promossa dalla Commissione Europea).

Il SIC è coordinato dal Ministero dell’Istruzione in partenariato con alcune delle principali realtà italiane che si occupano di sicurezza in Rete: Agenzia per la Cyber sicurezza Nazionale, Autorità Garante per l’Infanzia e l’Adolescenza, Dipartimento per le Politiche della Famiglia, Garante per la Protezione dei Dati Personali, 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.

Obiettivo generale del progetto è quello di sviluppare servizi dal contenuto innovativo e di più elevata qualità, al fine di garantire ai giovani utenti la sicurezza “nell’ambiente” on line e maturare la giusta competenza e consapevolezza dei rischi e delle opportunità che internet e le nuove tecnologie possono offrire.

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 attività volte a promuovere le competenze di prevenzione dei rischi online, riconoscere, gestire, segnalare e monitorare episodi legati ad un utilizzo scorretto delle tecnologie digitali, oltre che utile ad individuare azioni di prevenzione ai fenomeni di bullismo e cyberbullismo da inserire nel Piano triennale dell’offerta formativa.

Agli Istituti che aderiscono al percorso di ePolicy, si propone, infatti, un ambiente di apprendimento online nel quale i docenti possono seguire percorsi di formazione e proposte di attività didattiche nell’ambito di un processo guidato. Al termine del corso, ogni Istituto si dota di una ePolicy interna che prevede:

- a) misure di prevenzione e di gestione di situazioni problematiche relative all'uso di Internet e delle tecnologie digitali;
- b) assunzione di misure atte a facilitare e promuovere l'utilizzo delle TIC nella didattica.

1. DEFINIZIONE E OBIETTIVI

The Kids are All Right: SIC e-Safety Contest è un contest didattico rivolto alle **Scuole Primarie e Secondarie di Secondo Grado** con l'obiettivo di potenziare le conoscenze di studentesse e studenti in relazione ai temi della cittadinanza digitale, sviluppare la competenza digitale negli aspetti di "creazione di contenuti digitali" e "sicurezza" favorendo la realizzazione di risorse digitali 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 e-Safety Contest sono:

- **Raccogliere** gli artefatti digitali (si vedano gli esempi presentati al punto 2 "Tipologia di risorsa") realizzati dalle scuole primarie e secondarie di secondo grado sui temi della cittadinanza digitale.
- **Stimolare** la creazione di nuove risorse digitali, partecipate da tutti gli attori della scuola, nel corso dell'anno scolastico 2024/2025 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.

2. CARATTERISTICA DELLA RISORSA AMMESSA AL CONTEST

La tipologia di risorsa oggetto della presente call è **un artefatto digitale** con le seguenti caratteristiche:

- Prevede **l'interazione** dell'utente con la risorsa digitale;
- Offre all'utente un **percorso di esperienza logico** ovvero con un inizio (ON) e una fine (OFF);
- Contiene una presentazione dell'esperienza e del tema (ad esempio un **tutorial**) per l'utente;
- Può essere composta da elementi **analogici e digitali** integrati nelle funzioni.

A titolo esplicativo non esaustivo, 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 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", ovvero pubblicato e liberamente accessibile sugli Store digitali o altre piattaforme.

3. TEMATICHE DELLE PROPOSTE

I temi delle proposte devono essere coerenti con quelli del progetto Generazioni Connesse 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.
2. Sicurezza: protezione della privacy e dei dati personali.
3. Comunicazione e collaborazione: esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali:
4. Fake news, Hate speech, Cyberbullismo, Sexting, Grooming.
5. Creazione di contenuti digitali: sviluppare contenuti digitali, programmazione, Copyright...

4. PARTECIPANTI

La partecipazione al Contest è gratuita e aperta a tutte le scuole primarie e secondarie di secondo grado. Ogni Istituto può partecipare con un'unica proposta.

Il contest prevede due diverse categorie:

1. PRIMA CATEGORIA: SCUOLE PRIMARIE
2. SECONDA CATEGORIA: SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO

4.1 Informazioni per le SCUOLE PRIMARIE

I Cinque anni della scuola primaria rappresentano un periodo cruciale per porre le basi educative e didattiche di un utilizzo sicuro, consapevole e funzionale di internet e delle tecnologie digitali.

Considerata la fascia d'età degli studenti, l'alleanza tra la scuola e la famiglia risulta fondamentale per incoraggiare un approccio coerente e condiviso da tutti gli adulti significativi che agiscono differenti ruoli e responsabilità nella crescita di bambine e bambini dai 6 agli 11 anni.

Per questi motivi è stata individuata una specifica categoria di concorso rivolta alle scuole primarie che si pone l'obiettivo, centrale anche nell'e-policy d'Istituto, di promuovere la condivisione di approcci e metodi per la cittadinanza digitale tra la scuola e le famiglie attraverso un loro coinvolgimento diretto nel processo di progettazione e/o produzione dell'artefatto digitale.

Per supportare il processo all'interno delle scuole, a mero titolo esemplificativo, si suggeriscono alcune risorse utili disponibili on line nella piattaforma di Generazioni Connesse:

- kit didattico Generazioni Connesse (sezione primaria)
- Programma il Futuro (sezione primaria)

A titolo esemplificativo si propongono anche alcuni dei metodi possibili per il coinvolgimento dei genitori:

- interviste ai genitori;
- raccolte e confronti di esperienze-abitudini nel digitale all'interno degli ambienti domestici
- utilizzare i compiti a casa;

5. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE E PRESENTAZIONE DELLE PROPOSTE

A) Le scuole registrate già nella piattaforma di Generazioni Connesse potranno accedere con le proprie credenziali alla propria area riservata. Dopo aver effettuato il login cliccare sul banner "Bando The Kids are All Right 2: SIC e-Safety Contest".

Compilare, quindi, 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 Regolamento)
 - Tipologia prodotto
 - Descrizione dell'idea (Descrivere in poche righe il progetto)
 - Allegare presentazione (formato Pdf o Ppt) di massimo 5 slide
 - Se la proposta è raggiungibile e visionabile tramite link inserire lo stesso.
- 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 <https://www.generazioniconnesse.it> e cliccare in alto a destra sulla dicitura Login Scuole;
 2. Per richiedere la password di accesso è sufficiente inserire il proprio Codice Istituzione all'interno del campo "Richiedi Password";

3. Verrà inviata un e-mail sulla posta istituzionale con la procedura di registrazione;
4. Dopo il login cliccare sul banner “Bando The Kids are All Right Reloaded: SIC e-Safety Contest”

Una volta effettuata la registrazione seguire il percorso indicato: cliccare sul banner “Bando The Kids are All Right Reloaded: SIC e-Safety Contest”.

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 Regolamento)
- Tipologia prodotto
- Descrizione dell’idea (Descrivere in poche righe il progetto)
- Allegare presentazione (formato Pdf o Ppt) di massimo 5 slide
- Se la proposta è raggiungibile e visionabile tramite link inserire lo stesso.

La domanda di partecipazione dovrà essere inviata entro e non oltre il 15.02.2025

6. CRITERI DI VALUTAZIONE DELLE PROPOSTE

SCUOLA PRIMARIA

La Commissione di valutazione per gli artefatti prodotti dalle scuole primarie sarà composta da professionisti di Save the Children nell’area educazione e didattica.

La valutazione della Commissione è insindacabile e verrà effettuata in conformità ai criteri e ai punteggi indicati nella tabella:

Criterio	Indicatore	Punteggio
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 facilmente replicabili e usabili <u>in altre scuole primarie</u>	15
Coinvolgimento famiglie	La progettazione e realizzazione dell'artefatto digitale ha previsto il coinvolgimento delle famiglie	20
Completezza	L'artefatto digitale propone 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	10
Connessione con e-policy	L'artefatto digitale contiene una precisa connessione con l'ePolicy di Istituto	Premialità di 5 punti

La valutazione prevede l'assegnazione di un punteggio fino ad un massimo di 100 punti.

Il progetto vincitore risulterà quello che avrà ottenuto il punteggio più alto.

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Le proposte pervenute saranno valutate dal Consorzio del Progetto Generazioni Connesse in conformità ai criteri e ai punteggi indicati nella tabella:

Criterio	Indicatore	Punteggio
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	Premialità di 5 punti

La valutazione prevede l'assegnazione di un punteggio fino ad un massimo di 100 punti.

Il progetto vincitore (per ciascuna categoria) risulterà quello che avrà ottenuto il punteggio più alto.

7. PREMIO

Per entrambe le categorie il premio sarà offerto grazie alla collaborazione con le aziende partner dell'Advisory Board del progetto SIC.

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.

9. TRATTAMENTO DEI DATI

I dati personali saranno trattati in conformità al REG UE 2016/679

10. RICHIESTE DI CHIARIMENTI E SUPPORTO

Per qualsiasi chiarimento relativo al bando o per problemi tecnici scrivere a supportoscuole@generazioniconnesse.it