

Ai Dirigenti Scolastici delle Istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado Statali e Paritarie
LORO SEDI

Oggetto: Concorso 2025 "La realtà che vorrei – Di chi fidarsi?" - Iniziativa "Programma il Futuro"

Anche per quest'anno il Laboratorio Nazionale "Informatica e Scuola" del CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica), ha attivato l'iniziativa "**Programma il Futuro**", che fornisce alle scuole e agli studenti 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 del Ministero dell'Istruzione e del Merito (con cui il CINI ha in corso il rinnovo del Protocollo d'Intesa), 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, quindi partecipi di uno sviluppo sociale sostenibile e democratico.

Ciò premesso, in vista di un sempre maggiore coinvolgimento in quest'iniziativa della comunità di studenti, si segnala agli Istituti scolastici di ogni ordine e grado il **concorso 2025 "La realtà che vorrei – Di chi fidarsi?"** che prevede la realizzazione di un progetto informatico incentrato su come l'informatica possa influenzare la percezione della realtà, al fine di stimolare il pensiero critico nell'analisi di informazioni ricavate attraverso strumenti digitali.

La premiazione verrà effettuata in presenza. Informazioni ulteriori e modalità di partecipazione sono riportate nel Regolamento allegato.

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

Cordiali saluti

Il Coordinatore del Progetto "Programma il Futuro"
e Direttore del Laboratorio Nazionale "Informatica e Scuola" del CINI

Prof. Enrico Nardelli



INFORMATICA E SCUOLA

LABORATORIO NAZIONALE **cini**

Regolamento concorso 2025 “La realtà che vorrei – Di chi fidarsi?”

Art. 1 Finalità

L'informatica ha un'enorme capacità di trasformare dati e quindi può essere usata non solo per aiutare a capire fenomeni e situazioni ma anche per influenzare come essi vengono percepiti. Pertanto, lo scopo di questo concorso è stimolare la riflessione degli studenti su come l'informatica, attraverso le tecnologie digitali, possa sia migliorare la comprensione di ciò che accade che distorcerla. È quindi necessario avere sempre un pensiero critico nell'analisi di informazioni ricavate attraverso strumenti digitali, verificandone l'attendibilità attraverso una molteplicità di fonti.

I dati sono infatti una rappresentazione di fatti del mondo e già la scelta di quali fatti rappresentare e di come rappresentarli influenza la percezione della realtà. Osservando i dati noi ricaviamo informazioni sul mondo e ci formiamo un'idea di quello che accade.

Ne deriva quindi che attraverso l'informatica si possono comunicare diverse visioni del mondo, a seconda di quali dati usiamo per le rappresentazioni. Consideriamo ad esempio l'idea di costruire una classifica delle scuole nelle quali gli studenti sono più soddisfatti. Si potrebbe pensare di usare a questo scopo la percentuale di bambini che vengono promossi ogni anno. Così facendo però, una scuola nella quale si valuta in modo rigoroso il lavoro svolto dai bambini potrebbe essere penalizzata rispetto a un'altra nella quale le valutazioni sono tutte ottimistiche.

Un ulteriore aspetto da tener presente deriva dalla sempre maggiore diffusione delle tecnologie dell'intelligenza artificiale generativa, che sono ormai arrivate al punto di produrre false immagini o video di persone reali che dicono cose o fanno azioni che in realtà non hanno mai pronunciato o commesso (*deep fake*) o, ancora, che producono informazioni (biografie, fatti e notizie, leggi, libri, ...) che possono non corrispondere alla realtà (*fake news*).

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-2025>. Tale pagina è accessibile anche cliccando sulla voce “Progetto” del menu principale del sito di “Programma il Futuro” e poi sulla voce “Concorso La realtà che vorrei – Di chi fidarsi?” del suo sotto-menu.

Mediante tale pagina sarà possibile inviare gli elaborati **entro il termine improrogabile del 30/apr/2025**. 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 uno degli ambienti previsti per il proprio ordine e grado di scuola bisogna realizzare un progetto informatico rispondente alle finalità descritte nell’Art. 1 del presente regolamento.

Gli elaborati devono rappresentare, anche se in forma semplificata, una riflessione della classe sul tema presentato nell’Articolo 1.

Ecco alcuni ulteriori riflessioni da cui trarre ispirazione, oltre a quanto già discusso nell’Articolo 1, che vengono presentate senza alcuna pretesa di esaustività.

- Consideriamo le foto digitali. A seconda del punto di vista dal quale viene scattata una foto o di come la foto viene “tagliata” e distribuita possono essere comunicate **diverse interpretazioni di uno stesso evento**. Ovviamente il problema è sempre esistito ma la natura digitale dei dati, grazie all’infinita possibilità di creare repliche e distribuirle ovunque, lo rende assai più rilevante e meritevole di riflessioni. Lo stesso discorso vale ovviamente anche per i video.



INFORMATICA E SCUOLA

LABORATORIO NAZIONALE 

- Un grande vantaggio che offre l'informatica per la comprensione di fenomeni naturali o artificiali è la possibilità di costruire **simulazioni visuali** che rappresentano ciò che sta succedendo. Si pensi ad esempio a video, costruiti appunto mediante l'informatica, che rappresentano la formazione di un uragano o l'effetto di un maremoto. Attraverso di essi si può capire meglio come tali fenomeni nascono e si sviluppano.
- Per rimanere su aspetti più attuali, si può costruire e visualizzare un modello di diffusione di epidemie (<https://studio.code.org/s/outbreak>) che aiuta ad illustrare come la reale diffusione del contagio dipende da vari parametri.
- Attraverso i modelli e le simulazioni dell'informatica si possono ricostruire e visualizzare edifici ormai distrutti e restituire quindi l'aspetto di città e luoghi dell'antichità (<https://youtu.be/Yg9dt7eQMhg> oppure <https://tinyurl.com/info3arch>). Inoltre, attraverso i visori e sensori della cosiddetta "realtà virtuale" è possibile costruire esperienze totalmente "immersive" in cui si ha l'impressione di essere presenti con tutto il corpo in altri mondi.

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 uno dei due seguenti ambienti:
<https://studio.code.org/projects/spritelab>
<https://studio.code.org/projects/gamelab>
- ❖ Scuola Secondaria di II grado: dovrà essere usato obbligatoriamente uno dei due seguenti ambienti
<https://studio.code.org/projects/applab>
<https://programmaitfuturo.it/proxy-2025>



INFORMATICA E SCUOLA

LABORATORIO NAZIONALE **ini**

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-2025>.

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 elaborati 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 

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 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, dedicata alla promozione dell’insegnamento nella scuola delle basi scientifico-culturali dell’informatica. Alla cerimonia prenderanno parte rappresentanti istituzionali ed esponenti qualificati dei partner del progetto “Programma il Futuro”, che rendono disponibili le risorse assegnate agli elaborati premiati.

Art. 10 Comunicazione e diffusione

Il CINI si riserva 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.).