



IA: giochIAmo 2023 gare on-line sull'Intelligenza Artificiale

Attività per studenti delle scuole di ogni ordine e grado statali e paritarie

Progetto e obiettivi

Il **Liceo Classico e Scientifico "S. Pellico - G. Peano" di Cuneo**, selezionato dal MIUR per le reti nazionali sulle Metodologie Didattiche Innovative con il progetto **#FUTURA IA AND DIGITAL CITIZENSHIP** avente l'obiettivo di calare le tematiche dell'intelligenza artificiale e della cittadinanza digitale all'interno dei curricoli, in collaborazione con **l'Ufficio I** – area 4 Scuola digitale dell'Ufficio scolastico regionale per il Piemonte, propone l'attività didattica: **"IA: giochIAmo"** che consiste in gare online a squadre, rivolte a gruppi di 4 studenti per sensibilizzarli all'impatto che l'intelligenza Artificiale ha e potrà avere nella nostra vita. La sfida sarà a carattere ludico, per destare curiosità e interesse negli studenti, sviluppando le loro capacità di lavorare in gruppo e le abilità di problem solving.

Regolamento

La gara **"IA: giochIAmo"** è rivolta agli studenti iscritti alla scuola secondaria di 2° grado, alla scuola secondaria di 1° grado, alle classi quarte e quinte della scuola primaria, ai CPIA.

Le fasi e le date delle gare saranno:

1. la **sessione di prova**, non obbligatoria ma consigliata, si svolgerà **giovedì 23 marzo 2023** (il materiale proposto resterà a disposizione delle squadre nelle settimane successive);
2. la **gara di qualificazione**, aperta a tutte le squadre iscritte, costituita da **due prove** distinte, si svolgeranno **mercoledì 29 marzo 2023** e **martedì 4 aprile 2023** (le squadre sommeranno i punteggi ottenuti nelle due prove);
3. la **gara finale** si svolgerà **giovedì 13 aprile 2023** (avrà più punti in palio che le squadre sommeranno a quelli ottenuti nelle qualificazioni).
4. un incontro conclusivo e di **premiazione** si svolgerà nei mesi di **aprile-maggio 2023**.

La gara farà riferimento a contenuti e software disponibili all'interno della piattaforma del progetto **#FUTURA IA AND DIGITAL CITIZENSHIP**, raggiungibili al link:

<https://mooc.liceocuneo.it/corsi/course/view.php?id=11>

La consultazione del materiale non è vincolante per lo svolgimento con esito positivo della gara



stessa, ma consigliato. Per poter visualizzare i materiali, è sufficiente che il docente si registri in piattaforma (con iscrizione spontanea e ruolo studente) e poi si iscriva al corso con password: **IACUNEO21** (tutorial presente alla pagina moodle).

Le scuole interessate a sviluppare percorsi didattici di approfondimento degli argomenti di gara potranno chiedere supporto all'Ufficio Scolastico Regionale e all'Équipe Formativa Territoriale del Piemonte, compilando il seguente form:

<https://eft.istruzioneepiemonte.it/helpdesk/richiesta-supporto>

I percorsi svolti dalle scuole per la preparazione della gara saranno pubblicati sulla piattaforma Moodle del progetto e sul sito dell'USR Piemonte.

1. Composizione delle squadre

Ogni squadra deve essere composta da un numero massimo di 4 studenti iscritti all'istituto stesso ad un qualsiasi anno di corso.

In caso di indisponibilità personale nel giorno della gara finale, è ammessa la sostituzione di ogni componente della squadra da parte di un componente di riserva.

I componenti dovranno formare un gruppo affiatato, in grado di interagire efficacemente e di trovare insieme – in tempi brevissimi – le risposte a quesiti riguardanti le tematiche dell'Intelligenza Artificiale.

Qualora un Istituto avesse iscritto alla competizione più di una squadra, al fine di mantenere lo spirito competitivo del progetto, le singole squadre non dovranno assolutamente interagire tra di loro, bensì gareggiare individualmente.

Il Liceo "Pellico-Peano" si riserva il diritto di annullare la prova qualora si manifestassero evidenti casi di collaborazione tra diverse squadre del medesimo Istituto.

È possibile rivedere la composizione definitiva della squadra entro 2 giorni dall'inizio di ciascuna prova.

La partecipazione alla competizione può avvenire in diverse modalità: le squadre possono gareggiare da postazioni all'interno degli Istituti Scolastici oppure da postazioni domestiche in cui i componenti si ritrovano oppure ciascun componente dalla propria abitazione. Nel caso si trovino a scuola i partecipanti possono lavorare insieme davanti alla postazione di collegamento e da essa fornire le risposte, mentre nel caso non si trovino a scuola possono comunicare tra loro dai diversi domicili via piattaforma a scelta (meet, zoom, ...) e solo lo studente che avrà effettuato l'accesso a nome della squadra potrà fornire le risposte.



*Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte*

2. Iscrizione alla gara "IA: giochIAmo"

L'iscrizione alla gara "IA: giochIAmo" deve avvenire previa registrazione di un docente referente al link: <https://forms.gle/Lm43o6ksbuaCEMzx9>

A seguito di tale registrazione al docente saranno fornite le credenziali per accedere alla piattaforma di gara e procedere alla registrazione delle squadre.

Le iscrizioni dei docenti referenti chiuderanno alle **ore 23:00 di martedì 21 marzo 2023**, mentre le iscrizioni delle squadre chiuderanno alle **ore 23:00 di martedì 28 marzo 2023**.

È consentita la partecipazione di qualsiasi scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado, statali o paritarie, la cui identificazione avverrà mediante il proprio codice meccanografico.

Possono aderire alla competizione anche le scuole serali e i CPIA, la cui identificazione avverrà mediante il proprio codice meccanografico.

Gli istituti comprensivi, che possono gareggiare sia con studenti della scuola primaria sia della secondaria di primo grado, possono registrare più di un docente referente associato al codice meccanografico principale della scuola.

3. Quota di iscrizione

La partecipazione è gratuita, in quanto finanziata nell'ambito dell'Azione #15 del PNSD inerente le Metodologie Didattiche Innovative.

4. Fasi di qualificazione e gara

Sia le gare di qualificazione che la gara finale avranno una durata pari a 90 minuti.

Tutte le gare avranno inizio alle ore 14:30 e si concluderanno alle ore 16:00.

I docenti referenti di squadra e i componenti delle squadre riceveranno via email indicazioni dettagliate nei giorni antecedenti le gare.

La competizione è articolata in cinque momenti:

- **giovedì 23 marzo 2023**: sessione di prova per verificare la funzionalità della gara e cimentarsi con alcune domande simili a quelle ufficiali, aperta dalle ore 14:30 alle ore 16:00 (non obbligatoria, ma vivamente consigliata per prendere confidenza con l'ambiente di gara); al termine della competizione, testo e simulazione resteranno disponibili per "allenamenti" nella settimana successiva;

- **mercoledì 29 marzo 2023**: dalle ore 14:30 alle ore 16:00 si svolgerà la prima gara di qualificazione;



*Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte*

- **martedì 4 aprile 2023**: dalle ore 14:30 alle ore 16:00 si svolgerà la seconda gara di qualificazione;
- **giovedì 13 aprile 2023**: dalle ore 14:30 alle ore 16:00 si svolgerà la gara finale nazionale;
- un incontro conclusivo e di **premiazione** si svolgerà nei mesi di **aprile-maggio 2023**.

Ogni squadra avrà a disposizione un solo accesso al sistema: tutti i componenti della squadra potranno usare vari dispositivi (PC, tablet, smartphone...) per collaborare alla ricerca delle risposte; tuttavia la "postazione di gara", attraverso la quale poter leggere le domande e inserire le risposte, sarà una sola.

La squadra dovrà rispondere collettivamente a una sola domanda per volta, poiché non sarà possibile tornare indietro. Le domande di ciascuna prova saranno uguali per tutte le squadre, ma saranno previste tre gare differenti in relazione ai tre ordini di scuola.

Le squadre potranno gareggiare da qualsiasi luogo, come specificato sopra.

A ogni domanda sarà associato esplicitamente un punteggio, variabile in base al livello di difficoltà.

Ad ogni risposta esatta saranno attribuiti:

- + 5 punti (domanda facile);
- + 10 punti (domanda media);
- + 15 punti (domanda difficile).

Ad ogni risposta errata sarà assegnato, invece, un punteggio negativo: - 5 punti (indipendentemente dalla difficoltà della domanda).

Ad ogni risposta non inserita saranno assegnati 0 punti (nessun punteggio negativo).

La gestione del tempo sarà un elemento fondamentale: ogni squadra dovrà valutare quanto tempo dedicare alla ricerca di una soluzione. Le domande saranno sequenziali e non sarà possibile ritornare alle domande precedenti, pertanto si suggerisce di verificare attentamente prima di passare alla domanda successiva.

Allo scadere del tempo previsto, il sistema sospenderà la prova.

Ogni squadra dovrà svolgere la prova in autonomia; l'organizzazione si riserva il diritto di annullare la prova alle squadre dello stesso istituto che presentino coincidenze evidenti nei risultati.

Le classifiche (una per ciascun ordine di scuola) con i risultati saranno pubblicate entro alcuni giorni dallo svolgimento di ciascuna prova.

La classifica sarà stilata sommando i punteggi ottenuti nelle tre gare ufficiali (qualificazioni e finale).



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte

5. Riconoscimento dei risultati e finale

Dopo la disputa della finale, è previsto un momento conclusivo di intrattenimento/approfondimento e premiazione alla quale saranno invitate le squadre finaliste.

Saranno stilate tre classifiche distinte, una per ciascun ordine di scuola.

Saranno previsti dei premi per le scuole partecipanti in relazione agli ordini:

Classifica gara Scuola Secondaria Secondo Grado

Primi classificati: per la scuola un kit MARRtino-ROBOTIC PLATFORM (robot assemblabile per lo studio dell'IA) + n° 4 Microbit per gli studenti

Secondi classificati: per la scuola n° 3 micro:Maqueen Plus with HUSKYLENS con IA + n° 4 MicroBit per gli studenti

Terzi classificati: per la scuola n° 3 micro:Maqueen Plus with HUSKYLENS con IA + n° 4 MicroBit per gli studenti

Classifica gara Scuola Secondaria Primo Grado

Primi classificati: per la scuola n° 3 micro:Maqueen Plus with HUSKYLENS con IA + n° 4 MicroBit per gli studenti

Secondi e terzi classificati: per la scuola un libro e n°4 MicroBit per gli studenti

Classifica gara Scuola Primaria

Primi classificati: per la scuola n° 3 micro:Maqueen Plus with HUSKYLENS con IA + n° 4 MicroBit per gli studenti

Secondi e terzi classificati: per la scuola un libro e n°4 MicroBit per gli studenti

A tutti i docenti referenti delle prime 10 squadre classificate sarà omaggiato il libro "Intelligenza Artificiale" di Stefano Quintarelli.

A tutti gli studenti componenti le prime 10 squadre classificate sarà omaggiato il Quaderno Umano-Digitale di Alessandro Bogliolo.

L'organizzazione si riserva di predisporre ulteriori premi in base al numero delle squadre partecipanti.

Per maggiori informazioni sulla gara è possibile rivolgersi alla mail: polosteam@liceocuneo.it

Buona IA:giochIAmo!

Cuneo, 3 marzo 2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
dott. Alessandro Parola

IL DIRETTORE GENERALE DELL'USR PIEMONTE
dott. Stefano Suraniti