

ALBO

A tutti i docenti

Oggetto: nota prot. n. 1448 del 30 marzo 2018 - Iniziativa nazionale per lo sviluppo delle competenze digitali - Concorso "LetsApp" - Seconda edizione

Mittente: noreply@istruzione.it

Data: 04/04/2018 09:32

A: elenco.superiori@istruzione.it

Si trasmette in allegato la Nota e il Regolamento del Concorso di cui all'oggetto, finalizzato allo sviluppo delle competenze digitali a livello nazionale. In considerazione del successo riscontrato nel corso della prima edizione, si invitano le SS. LL. ad assicurarne la massima diffusione.

Si ringrazia per la collaborazione

Cordiali saluti

—Allegati:—

Regolamento_LetsApp.pdf	239 kB
Iniziativa nazionale per lo sviluppo delle competenze digitali - Concorso LetsApp Seconda edizione.pdf	227 kB





Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione

Ai *Dirigenti Scolastici*
Istituzioni Scolastiche secondarie di II grado
LORO SEDI

Docenti Animatori Digitali
Istituzioni Scolastiche secondarie di II grado
LORO SEDI

E p.c.
Ai *Direttori Generali e ai Dirigenti*
degli Uffici Scolastici Regionali
LORO SEDI

Al *Sovrintendente Scolastico*
per la scuola in lingua italiana della Provincia di BOLZANO

Al *Dirigente*
del Dipartimento Istruzione della
Provincia di TRENTO

All' *Intendente Scolastico*
per la scuola in lingua tedesca
BOLZANO

All' *Intendente Scolastico*
per la scuola delle località ladine
BOLZANO

Al *Sovrintendente agli Studi*
della Regione Autonoma della Valle d' Aosta
AOSTA

Oggetto: Iniziativa nazionale per lo sviluppo delle competenze digitali - Concorso "LetsApp":
Seconda edizione

Nell'ambito delle attività di collaborazione sviluppate tra Samsung Electronics Italia e il progetto "IoStudio – la Carta dello Studente", la Scrivente Direzione lancia la **seconda edizione del concorso "LetsApp"** per offrire agli studenti delle scuole secondarie di II grado statali e paritarie la possibilità di esprimere la propria creatività digitale, acquisendo specifiche competenze tecniche e soft-skills spendibili nel proprio inserimento lavorativo grazie ai moduli di formazione della piattaforma www.letsapp.it.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione

Inoltre, si ritiene opportuno segnalare che per la seconda edizione di LetsApp, sono stati introdotti specifici moduli dedicati alla *cyber-education* e alla trasmissione di concetti e metodologie legati all'*imprenditorialità*, al fine di fornire agli studenti strumenti utili a orientare la propria progettualità e utilizzare con maggiore consapevolezza le risorse digitali.

I gruppi che realizzeranno i migliori progetti di app si aggiudicheranno i premi messi in palio da Samsung Electronics Italia e la possibilità di partecipare all'evento finale di premiazione alla presenza dei rappresentanti di Samsung e delle autorità istituzionali.

Inoltre, i componenti del primo gruppo classificato avranno la possibilità di partecipare ad ulteriori attività dedicate presso il *campus* Samsung in Corea.

In considerazione del diffuso successo riscontrato dalla prima Edizione, e del consueto impegno garantito da questo Ufficio scrivente nell'ambito delle iniziative di Partecipazione e di realizzazione di nuove partnership destinate alla crescita esperienziale dei giovani studenti, si prega la S.V. di volere assicurare la più ampia diffusione al Regolamento allegato alla presente, sensibilizzando il corpo docente, il personale scolastico e la comunità degli studenti verso la conoscenza e l'intrapresa dell'iniziativa.

Ogni ulteriore informazione potrà essere richiesta scrivendo alla casella di posta elettronica info@letsapp.it o iostudio@istruzione.it avendo cura di specificare nell'oggetto il Rif. "Concorso LetsApp".

Si ringrazia per la collaborazione.

IL DIRIGENTE
Giuseppe PIERRO



Firmato digitalmente da
PIERRO GIUSEPPE
C=IT
O=MINISTERO ISTRUZIONE
UNIVERSITA' E
RICERCA/80185250588

Accordo MIUR - Samsung Per l'Iniziativa "LetsApp"

Premessa

La Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione del MIUR, nell'ambito dell'iniziativa nazionale "IoStudio – la Carta dello Studente", in collaborazione con Samsung Electronics Italia, lanciano la seconda edizione del Concorso digitale "LetsApp", al fine di sensibilizzare gli studenti ad un diverso utilizzo del digitale trasformandosi da fruitori a *digital-makers* ed incentivandone la sensibilità creativa e le attitudini alla programmazione e al *problem-solving*.

Il concorso si inserisce nell'ambito del progetto sperimentale "IoStudioLAB", avviato da IoStudio – la Carta dello Studente con i partner della Carta, ed ha consentito di selezionare studenti da tutta Italia per far parte della @RedazioneJunior e promuovere nuove idee, percorsi creativi, laboratori ed esperienze progettuali, partecipare a workshop ed eventi nazionali, offrendo opportunità di crescita e di confronto per tutti gli studenti che frequentano una scuola secondaria di II grado statale o paritaria.

In particolare, il concorso "LetsApp" si propone di stimolare gli studenti a confrontarsi con le proprie capacità di programmazione e di *problem-solving* offrendo anche a coloro che non hanno familiarità con i linguaggi e le nozioni di programmazione, di cimentarsi in una sfida creativa e in un contesto stimolante e altamente qualificante.

La partecipazione a tale Concorso sarà anche un'occasione unica per acquisire competenze e maggiore consapevolezza delle proprie attitudini, cominciando a confrontarsi con i concetti di progettualità e di *learn by doing* e approcciando anche a moduli educativi dedicati all'imprenditorialità e alla *cyber-education*.

REGOLAMENTO

Art. 1 Finalità

Il Concorso si pone l'obiettivo di sensibilizzare la comunità scolastica e incentivare studenti e docenti verso le basi della programmazione e della digitalizzazione, attraverso la possibilità di fruire di una piattaforma di e-learning appositamente ideata, nell'ambito del framework di sviluppo AppInventor,

cosicché, al termine del percorso di partecipazione e formazione, abbiano acquisito competenze utili a realizzare un'applicazione per sistemi operativi Android.

Inoltre, obiettivo non secondario dell'iniziativa è quello di fornire agli studenti delle conoscenze di base sull'imprenditorialità, sul marketing e sulla comunicazione e di offrire una panoramica su come la tecnologia produca innovazione creativa.

A tale scopo, il concorso si avvarrà della collaborazione di Samsung Electronics Italia e dei suoi professionisti i quali saranno dei veri e propri mentori, curando i contenuti della piattaforma di formazione e coordinando i moduli erogabili della piattaforma.

Il percorso di formazione si rivolge, quindi, non solo a studenti già dotati di specifiche competenze tipicamente tecniche, ma a qualsiasi tipo di profilo, che, grazie ai contenuti curati dai professionisti Samsung, acquisirà sia competenze tecniche, assimilabili al coding e al pensiero computazionale, che competenze trasversali, applicabili a qualsiasi tipo di percorso lavorativo o formativo post-diploma deciderà di intraprendere.

La piattaforma consentirà anche di verificare i risultati degli studenti e di identificarne i migliori, grazie a test specifici che verranno somministrati durante il corso. Gli studenti che supereranno il test finale con un punteggio di almeno 14/20 riceveranno il titolo di "*LetsApp Champion*" e potranno - coordinati dal proprio docente - costituire un gruppo di massimo 5 studenti per applicare le nozioni acquisite durante il corso, sviluppare un'app e partecipare a un *hackathon*.

Art. 2 Destinatari

Il concorso è rivolto a tutti gli studenti frequentanti le Scuole Secondarie di II grado e anche ai docenti che intenderanno registrarsi alla piattaforma www.letsapp.it entro i termini stabiliti.

Art. 3 Modalità di partecipazione e svolgimento

Tutti i Partecipanti, sia studenti che docenti, potranno iscriversi alla piattaforma www.letsapp.it e completare il percorso formativo fino al giorno **13 giugno 2018**.

Dopo la scadenza dei termini di registrazione alla piattaforma LetsApp, ogni Istituto scolastico riceverà il report della partecipazione degli studenti e del corpo docente al corso, in modo da consentire alla scuola di individuare i docenti tutor che hanno svolto funzioni di coordinamento.

Agli studenti che ultimeranno il corso online verrà attribuito il titolo di "*LetsApp Champion*" da parte di Samsung Italia con relativo attestato di conclusione del corso sulla piattaforma.

Gli studenti e i docenti registrati sulla piattaforma potranno formare delle squadre composte fino a un massimo di 5 studenti con il fine di realizzare il progetto di una App di idea imprenditoriale e partecipare a un *hackathon* finale per lo sviluppo della propria app e la selezione tra le finaliste della squadra migliore.

Precisazioni:

- Almeno un componente del gruppo dovrà avere terminato con successo il percorso educativo della piattaforma www.letsapp.it
- Per ogni scuola possono essere composti anche più gruppi di progettazione.
- **I progetti dovranno essere inviati entro il giorno 13 giugno 2018** utilizzando l'apposito modulo che verrà reso disponibile all'interno del Portale dello Studente "IoStudio" al seguente link: <https://iostudio.pubblica.istruzione.it/web/guest/iostudiolab>, oppure spedendoli al seguente indirizzo di posta ordinaria:
 - Centro di Coordinamento LetsApp
Via Lanino 5, 20144 - Milano

Art. 4

Realizzazione dei progetti

Gli studenti e i docenti che hanno svolto il percorso online di formazione registrandosi alla piattaforma www.letsapp.it sono chiamati a costituire all'interno della propria scuola un gruppo formato da 5 studenti per la progettazione di una App che possa essere realizzata e trasformata in un progetto imprenditoriale concreto con il supporto della propria scuola.

Gli studenti e i docenti-tutor dovranno formare gli studenti selezionati per formare il proprio gruppo di lavoro e stabilire un piano di lavoro per la consegna del progetto nei tempi previsti da questo Regolamento.

Sarà fornito anche un apposito *Kit*, realizzato dagli esperti di Samsung Italia in collaborazione con il MIUR, di supporto alla realizzazione del proprio progetto imprenditoriale, scaricabile all'interno della piattaforma www.letsapp.it e sarà reso disponibile un contatto telefonico *call-center* per supportare gli iscritti della piattaforma nel corso dello svolgimento della formazione e della fase competitiva del Concorso.

Per la presentazione del progetto finale sarà necessario:

- Realizzare una presentazione (testuale o in Power Point) modellata secondo i canoni di un *business-plan*, che indichi le motivazioni della scelta progettuale, la finalità, i punti di forza

del progetto e i punti salienti di un ipotetico piano di comunicazione e di *digital-marketing*, realizzando la bozza di piano di comunicazione mirato alla diffusione della App.

- Sviluppare il prototipo della App in linguaggio Android o un MockUp funzionante (User Interface) che ne faccia comprendere il funzionamento attraverso immagini. E' possibile presentare anche un video illustrativo del funzionamento.

Art. 5

Requisiti di ammissione

Saranno presi in esame, e dunque ammessi alla selezione, gli elaborati che risulteranno idonei ai seguenti requisiti:

- elaborati che non si avvalgono dell'utilizzo di immagini coperte da copyright altrui;
 - elaborati che non si avvalgono dell'utilizzo di immagini offensive, volgari, discriminatorie, che incitino 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 inviati entro il termine ultimo;
 - elaborati conformi al presente Regolamento in ogni sua parte.
-
- Gli elaborati dovranno essere inviati attraverso l'apposito modulo che verrà reso disponibile all'interno del Portale dello Studente "IoStudio" al seguente link: <https://iostudio.pubblica.istruzione.it/web/guest/iostudiolab>, oppure spedendoli al seguente indirizzo di posta ordinaria:
 - ☞ Centro di Coordinamento LetsApp
 - Via Lanino 5, 20144 - Milano

Art. 6

Commissione esaminatrice

La commissione esaminatrice sarà composta da membri del MIUR e di Samsung Italia individuati in quanto persone di comprovata qualifica professionale ed esperienza nei settori dell'informazione, della comunicazione e dell'educazione.

Art. 7

Valutazione e Selezione

Tutti gli elaborati pervenuti saranno sottoposti all'insindacabile giudizio della Commissione, che ne valuterà il valore e selezionerà le migliori 5 squadre. Le migliori 5 squadre parteciperanno anche all'evento hackathon finale che vedrà la presenza delle autorità istituzionali e dei rappresentanti di Samsung e che stabilirà l'ordine finale delle squadre finaliste.

La Commissione valuterà le proposte sulla base della loro rispondenza alle finalità e agli obiettivi specificati nel presente Regolamento, in considerazione delle seguenti caratteristiche e criteri:

- Coerenza con le finalità dell'iniziativa di cui all'art.1 (incide per il 30%del giudizio);
- Originalità e Scalabilità dell'idea proposta (incide per il 20% del giudizio);
- Rispetto dei punti specificati all'art. 4 (incide per il 20% del giudizio);
- Utilità sociale del progetto (incide per il 10% del giudizio);
- Realizzazione del prototipo (incide per il 20% del giudizio)

I vincitori finali saranno informati tramite email. Le decisioni della giuria sono definitive e inappellabili relativamente ad ogni fase della Competizione.

Art. 8

Premi e Premiazione

Saranno premiati i migliori 5 gruppi al concorso così come segue:

- Il Primo gruppo classificato avrà la possibilità di visitare il campus Samsung in Corea e ricevere ulteriori 5 giorni di formazione a contatto con gli esperti *digital* di Samsung e confrontandosi con le metodologie educative e creative degli studenti coreani
- I gruppi secondi, terzi, quarti e quinti classificati, riceveranno rispettivamente le seguenti dotazioni tecnologiche Samsung:
 - Secondo classificato: Samsung A8;
 - Terzo classificato: Samsung Gear Sport;
 - Quarto classificato: Samsung Gear Fit2 pro;
 - Quinto classificato: Samsung Gear ICONx
- Le scuole dei 5 migliori progetti riceveranno da parte del MIUR e di Samsung Italia un attestato di eccellenza per la qualità dei progetti ideati e realizzati dai propri studenti.
- I docenti tutor dei gruppi vincitori riceveranno i medesimi premi disposti per gli studenti come già elencati sopra, oltre ad uno specifico attestato di premialità per il supporto fornito al lavoro svolto.

L'ordine finale di classifica tra i cinque progetti selezionati come finalisti verrà stabilito nel corso dell'evento nazionale di hackathon, organizzato da MIUR e Samsung Italia.

Art. 9
Comunicazione e diffusione

Il MIUR e Samsung Italia si riservano il diritto di utilizzare le opere senza alcun onere ulteriore nei confronti dei vincitori e di pubblicarli anche in seguito, con altre modalità e su diverse piattaforme.

Tutte le informazioni saranno reperibili sulla piattaforma LetsApp al sito www.letsapp.it e sul Portale dello Studente al sito www.istruzione.it/studenti nell'apposita sezione "IoStudioLAB".

Inoltre, ulteriori domande potranno essere inoltrate allo *Smart Team* di LetsApp raggiungibile al Numero Verde 800.28.66.69, attivo dal lunedì al venerdì negli orari 9-13 e 14-18, e alla casella Mail info@letsapp.it, oppure scrivendo alla *Redazione IoStudio – la Carta dello Studente* all'indirizzo iostudio@istruzione.it specificando "Concorso LetsApp" nell'oggetto.