

## **III Edizione Concorso “LetsApp” MIUR - Samsung “Solve for Tomorrow Edition”**

### *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 S.p.A., lanciano la terza 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*. La terza edizione del concorso, denominata “LetsApp - Solve For Tomorrow Edition”, punta a valorizzare i lavori di gruppo e stimolare maggiormente il pensiero critico e la creatività degli studenti. “Solve for Tomorrow”, traducibile con «soluzioni per il domani», sottolinea l’obiettivo del concorso: provare a rispondere alle sfide di oggi per cercare di migliorare il domani.

Il concorso si inserisce nell’ambito del laboratorio creativo studentesco “IoStudioLAB”, avviato da “IoStudio – la Carta dello Studente” con i partner della Carta, per promuovere nuove idee, percorsi creativi ed esperienze progettuali, partecipare a workshop ed eventi nazionali, ed offrire 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 - Solve For Tomorrow Edition” si propone di avvicinare gli studenti alle discipline STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) e di aiutarli a sviluppare l’attitudine creativa a risolvere problemi incoraggiandoli a elaborare, grazie alla tecnologia, idee e soluzioni che affrontino questioni sociali che li coinvolgono direttamente.

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* approcciando anche a moduli educativi dedicati all’imprenditorialità.

## **REGOLAMENTO**

### **Art. 1 Finalità**

Il Concorso si pone l’obiettivo di sensibilizzare la comunità scolastica e incentivare studenti e docenti verso le basi della digitalizzazione, attraverso la possibilità di fruire di una piattaforma di e-learning appositamente ideata con sette moduli dedicati all’uso degli strumenti digitali, alle principali tecnologie e alla costruzione di siti e app.

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.

Al termine del percorso formativo gli studenti avranno acquisito competenze utili a realizzare un progetto digitale comprensivo di sito web o di un'applicazione per sistemi operativi Android.

A tale scopo, il concorso si avvarrà della collaborazione di Samsung Electronics Italia S.p.A. (di seguito anche solo "Samsung") 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 anche a quegli studenti, che, grazie ai contenuti curati dai professionisti Samsung, acquisiranno sia competenze tecniche, assimilabili al coding ed al pensiero computazionale, che competenze trasversali, applicabili a qualsiasi tipo di percorso lavorativo o formativo post-diploma che decideranno di intraprendere.

Gli studenti verranno invitati a costituire dei gruppi di lavoro composti da un minimo di 2 e fino ad un massimo di 5 studenti - coordinati da un docente-tutor - per applicare le nozioni acquisite durante il percorso formativo e sviluppare una soluzione a un problema comunitario, raccontarlo attraverso un video e partecipare a un *hackathon*.

## Art. 2 Destinatari

Il concorso è rivolto a tutti gli studenti frequentanti le Scuole Secondarie di secondo grado statali e paritarie e anche ai docenti che intenderanno registrarsi alla piattaforma [www.letsapp.it](http://www.letsapp.it) entro i termini stabiliti.

## Art. 3 Modalità di partecipazione e svolgimento

### **Fase 1: e-learning**

Tutti i partecipanti, sia studenti che docenti, potranno iscriversi alla piattaforma [www.letsapp.it](http://www.letsapp.it), completare il percorso formativo e presentare la propria proposta di progetto fino al giorno **28 febbraio 2020**. **Gli studenti e i docenti registrati sulla piattaforma potranno formare dei gruppi di lavoro composti da un minimo di 2 e fino ad un massimo di 5 studenti.**

**I progetti dovranno essere inviati entro il 28 febbraio 2020** 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 inviandoli via posta ordinaria al seguente indirizzo:

- Centro di Coordinamento LetsApp, Via Lanino, 5, 20144 - Milano.

In detto caso, ai fini del termine di presentazione dei progetti, farà fede la data del timbro postale di spedizione.

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

### **Fase 2: School Labs**

**Entro il giorno 10 marzo 2020 la Commissione Esaminatrice, come definita al successivo art. 6 del presente Regolamento, selezionerà nove gruppi finalisti**, i quali, per accedere alla finale hackathon (Fase 3), saranno chiamati a **realizzare un video** con cui raccontare i rispettivi progetti.

**I gruppi finalisti dovranno consegnare il video entro il 30 aprile 2020 secondo le modalità che verranno successivamente comunicate dall’organizzazione ai gruppi coinvolti.**

Al fine di supportare i nove gruppi nella realizzazione del video, nei mesi di marzo e aprile 2020 i tutor di Samsung visiteranno le scuole finaliste e terranno in ciascuna di esse uno **School Lab**: una giornata di workshop che avrà l’obiettivo di aiutare gli studenti nello sviluppo dei loro progetti.

I workshop saranno suddivisi in tre fasi:

1. gli studenti presentano il problema che hanno deciso di affrontare e la soluzione proposta;
2. i tutor guidano una sessione di design thinking sul problema che gli studenti hanno identificato;
3. i tutor eseguono un’analisi della soluzione proposta e aiutano gli studenti a identificare il giusto storytelling per il video che dovranno realizzare.

**Entro il 7 maggio 2020 la Commissione Esaminatrice valuterà i video e selezionerà i tre gruppi finalisti che parteciperanno all’hackathon finale.**

### **Fase 3: Hackathon**

I migliori 3 gruppi selezionati parteciperanno all’hackathon finale che vedrà la presenza delle autorità istituzionali e dei rappresentanti di Samsung e che stabilirà la classifica dei gruppi finalisti. **L’hackathon finale si terrà nel mese di maggio 2020.**

#### Art. 4

#### **Realizzazione dei progetti**

Gli studenti e i docenti che hanno svolto il percorso online di formazione registrandosi alla piattaforma [www.letsapp.it](http://www.letsapp.it) sono chiamati a costituire all’interno della propria scuola un gruppo formato da un minimo di 2 e fino ad un massimo di 5 studenti per l’elaborazione di una soluzione innovativa a un problema relativo alla comunità in cui vivono, che possa essere realizzato e

trasformato in un progetto imprenditoriale concreto con il supporto della propria scuola e degli esperti di Samsung.

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

Per ogni scuola possono essere composti anche più gruppi di progettazione.

Sarà fornito anche un apposito *Kit*, realizzato dagli esperti di Samsung in collaborazione con il MIUR, di supporto alla realizzazione del proprio progetto imprenditoriale, scaricabile all'interno della piattaforma [www.letsapp.it](http://www.letsapp.it). Sarà inoltre 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 soluzione proposta.
- Sviluppare un prototipo della soluzione proposta.

Art. 5

**Requisiti di ammissione dei progetti**

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

- progetti che non si avvalgono dell'utilizzo di immagini coperte da copyright altrui;
- progetti 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;
- progetti che non violano i diritti di proprietà intellettuale di terzi;
- progetti inviati entro il termine ultimo;
- progetti conformi al presente Regolamento in ogni sua parte.

Art. 6

**Commissione Esaminatrice**

La Commissione Esaminatrice (la "Commissione Esaminatrice") sarà composta da membri del MIUR e di Samsung 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 i progetti regolarmente pervenuti saranno sottoposti all'insindacabile giudizio della Commissione Esaminatrice, che ne valuterà il valore e selezionerà i migliori 9 gruppi per lo svolgimento degli School Labs.

La Commissione Esaminatrice 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 20% del giudizio);
- realizzazione di uno o più prototipi (incide per il 10% del giudizio).

I migliori 9 gruppi selezionati saranno informati tramite email entro il 10 marzo 2020. Le decisioni della Commissione sono definitive e inappellabili relativamente ad ogni fase del Concorso.

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

- qualità ed efficacia della soluzione proposta (incide per il 40% del giudizio)
- qualità ed efficacia del video elaborato (incide per il 30% del giudizio)
- capacità di lavorare in gruppo (incide per il 30% del giudizio)

I 3 gruppi finalisti saranno informati tramite email entro il 7 maggio 2020. Le decisioni della Commissione Esaminatrice sono definitive e inappellabili relativamente ad ogni fase del Concorso.

## Art. 8

### **Premi e Premiazione**

Saranno premiati i migliori 3 gruppi del Concorso così come segue:

- il gruppo vincitore dell'hackathon finale verrà accompagnato in un viaggio a Dubai<sup>1</sup> entro il mese di dicembre 2020 in occasione di Expo 2020 dove riceverà ulteriori 5 giorni di formazione incentrati sul tema dell'Esposizione Universale «Connecting Minds, Creating the Future», declinato sui sotto-temi sostenibilità, mobilità e opportunità.

---

<sup>1</sup> Tutti i dettagli del viaggio saranno forniti ai componenti del gruppo vincitore per mezzo di apposite comunicazioni.

- I gruppi secondi e terzi classificati riceveranno rispettivamente i seguenti premi:
  - secondo classificato: Samsung Galaxy A50 128GB;
  - terzo classificato: Samsung Galaxy Watch Active.
- Le scuole dei 9 migliori progetti riceveranno da parte del MIUR e di Samsung un attestato di eccellenza per la qualità dei progetti ideati e realizzati dai propri studenti.
- I docenti tutor dei gruppi vincitori riceveranno uno specifico attestato di premialità per il supporto fornito al lavoro svolto.

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

#### Art. 9

#### **Comunicazione e diffusione**

Il MIUR e Samsung 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](http://www.letsapp.it) e sul Portale dello Studente al sito [www.istruzione.it/studenti](http://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 9-18, e alla casella Mail [info@letsapp.it](mailto:info@letsapp.it), oppure scrivendo alla *Redazione IoStudio – la Carta dello Studente* all'indirizzo [iostudio@istruzione.it](mailto:iostudio@istruzione.it) specificando "Concorso LetsApp" nell'oggetto.