

SOLVE FOR TOMORROW – CRESCERE

Samsung Electronics Italia S.p.A., in collaborazione con **la Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione del Ministero dell'Istruzione**, nell'ambito dell'iniziativa nazionale **“IoStudio – la Carta dello Studente”**, lancia il programma **“Solve For Tomorrow - CRESCERE”**, al fine di promuovere negli studenti una conoscenza più approfondita degli strumenti digitali, delle loro potenzialità e dei loro rischi, oltre che delle modalità di loro utilizzo, per trasformarsi da semplici utilizzatori a utenti consapevoli delle loro potenzialità, per diventare adulti digitalmente educati e capaci di utilizzare questi strumenti per il progresso personale, dei gruppi di appartenenza e della società in generale. Questo programma educativo valorizza il lavoro di gruppo e i progetti che portano i suoi contenuti a conoscenza della più vasta platea possibile, facendo leva sulla creatività e sullo spirito di iniziativa degli studenti stessi. Alla luce di queste premesse, questa iniziativa si pone pertanto l'obiettivo di supportare i giovani a crescere come **cittadini digitali più consapevoli**, in grado di **valorizzare al meglio la propria presenza in rete e sui social, restando attenti e coscienti sulle insidie che si nascondono nelle pieghe del web**. Il programma si collega ad un'iniziativa speciale, per promuovere lo sviluppo di nuove idee per diffondere queste conoscenze e premiare quelle più originali e innovative.

Lo stesso nome **“CRESCERE”** sottolinea da un lato che il processo esige uno sviluppo continuo; e dall'altro che è indispensabile condividere le proprie conoscenze con tutti gli altri cittadini, perché siamo tutti membri di una **“polis”** e abbiamo tutti gli stessi obblighi per assicurarne il progredire.

L'iniziativa 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 I grado statale o paritaria.

Per questa ragione, **“Solve For Tomorrow - CRESCERE”** si propone di incoraggiare i ragazzi a sviluppare idee e soluzioni per portare quanti più **“cittadini”** possibili alla conoscenza di queste tematiche.

Finalità del corso

Si parla di cittadinanza digitale perché l'ecosistema digitale è diventato uno dei luoghi che abitiamo nella nostra quotidianità, a cui accediamo per svolgere attività individuali e di relazione con altri individui.

L'ecosistema digitale è anche uno dei modi che abbiamo per relazionarci con lo Stato, attraverso l'identità digitale e tutti i servizi a cui questa ci permette di accedere.

Il concetto fondamentale da cui partire per intraprendere questo percorso è che Internet è non solo un mezzo, ma anche uno spazio che abitiamo e che utilizziamo quotidianamente per esercitare la nostra libertà di espressione e di pensiero. In quest'ottica, come la cittadinanza definisce la nostra appartenenza a uno Stato per permetterci di godere dei diritti e per ricordarci che siamo soggetti a dei doveri, allo stesso modo dobbiamo **“navigare”** nell'ecosistema digitale consapevoli che si tratta di un ambiente dove noi siamo presenti in quanto cittadini che si mettono in relazione con gli altri e con lo Stato secondo un sistema **“normato”**, e che questo stesso sistema ci tutela e ci fornisce delle garanzie.

In quanto cittadini digitali infatti abbiamo dei diritti come la privacy, la libertà di espressione e la tutela della persona, e siamo tenuti a rispettare delle buone norme comportamentali e ad osservare delle regole. Il mondo del digitale è diverso dal mondo reale, si basa su meccanismi differenti, che spesso disorientano, ed evolve molto in fretta. È difficile comportarsi da cittadini consapevoli e responsabili se non si conosce a fondo l'ecosistema in cui si agisce, se non ne si conoscono i limiti e le potenzialità.

Per poter vivere da cittadini digitali, dobbiamo conoscere innanzitutto il sistema di cui siamo parte, con le sue implicazioni in termini di diritti e doveri e intendendo il nostro ruolo di cittadini digitali sia come individui che si mettono in relazione con gli altri in uno spazio “normato”, sia come individui che hanno la possibilità di esprimere legalmente la propria individualità attraverso i mezzi digitali.

Tutti, giovani e adulti, nativi e immigrati digitali, dobbiamo acquisire piena consapevolezza di come funziona l’ecosistema digitale in tutte le sue sfumature. E i giovani, che più facilmente entrano in contatto con il mondo al di là dello schermo, hanno bisogno di una guida per poterlo navigare in sicurezza e per poterlo sfruttare al meglio.

Con questa serie di lezioni si vuole supportare i docenti affinché possano guidare gli studenti in un percorso formativo che li porti ad acquisire consapevolezza del funzionamento del web e delle implicazioni della presenza degli individui online e che li aiuti ad appropriarsi dei mezzi digitali e diventare fruitori di Internet critici e responsabili, allontanandosi dal ruolo di consumatori passivi che ne subiscono inconsapevolmente gli effetti.

I contenuti del corso

Modulo 1 - Identità digitale

Informazioni personali e dati immessi in Rete: vantaggi, opportunità, cautele e rischi; il cyberbullismo.

Modulo 2 - Galateo del digitale

Rendere consapevoli i giovani cittadini delle proprie azioni online: linguaggio, azioni e comportamenti.

Modulo 3 - Sicurezza digitale

Le conoscenze di base per muoversi in sicurezza sulle autostrade digitali.

Modulo 4 – Contenuti digitali

Contenuti online, reputazione dei siti e delle fonti, informazioni e fake news; il diritto d’autore.

Modulo 5 - Sostenibilità digitale

Il mondo digitale e il suo collegamento alla sostenibilità del moderno stile di vita; soluzioni per alleggerire l’impatto sull’ambiente, dematerializzazione e Intelligenza Artificiale.

REGOLAMENTO

Art. 1

Finalità

L’iniziativa si pone l’obiettivo di sensibilizzare la comunità scolastica e incentivare studenti e docenti verso le basi dell’educazione civica, attraverso la possibilità di fruire di una piattaforma di e-learning con moduli dedicati. Al termine del percorso formativo gli studenti avranno acquisito competenze utili a farsi portatori di tali conoscenze verso la comunità più ampia in cui vivono, composta da studenti, amici, familiari e altri cittadini. A tale scopo, l’iniziativa 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 a tutti gli studenti delle secondarie di primo grado. 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 proposta per portare altri studenti e adulti, appartenenti alle comunità più estesa, alla conoscenza degli argomenti trattati nei 5 moduli, raccontandola attraverso un video, una presentazione o un testo scritto.

Art. 2 Destinatari

L’iniziativa è rivolta a tutti gli studenti frequentanti le scuole secondarie di primo grado statali e paritarie e anche ai docenti che intenderanno registrarsi alla piattaforma www.brickslab.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.brickslab.it, completare il percorso formativo e inviare la propria candidatura, corredata da una scheda progettuale, entro il 27 marzo 2022. **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 utilizzando l’apposito modulo che verrà reso disponibile all’interno di una landing page dedicata collegata al sito www.samsung.com/it.

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

Fase 2: project evaluation

La Commissione Esaminatrice, come definita al successivo art. 6 del presente Regolamento, selezionerà tre gruppi finalisti. Entro il 16 aprile 2022 la Commissione Esaminatrice valuterà le schede progettuali raccolte per decretare a proprio insindacabile giudizio la migliore per originalità e impatto, che sarà premiata entro la fine del mese di maggio 2022.

Art. 4 Realizzazione dei progetti

Gli studenti e i docenti che hanno svolto il percorso online di formazione registrandosi alla piattaforma www.brickslab.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 per portare un pubblico di riferimento alla conoscenza dei principi della cittadinanza digitale con il supporto 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.

Per la presentazione del progetto finale sarà necessario:

- Realizzare una presentazione (testuale o in Power Point) che indichi le motivazioni della scelta progettuale, la finalità e i punti di forza del progetto.

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 incitano 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 di Samsung individuati in quanto persone di comprovata qualifica professionale ed esperienza nei settori dell'informazione, della comunicazione e dell'educazione.

Art. 7

Premi e Premiazione

I migliori gruppi saranno premiati come segue:

- il primo gruppo classificato riceverà in premio una lavagna elettronica Samsung FLIP! da 65" (completa di carrello da terra, spedizione e installazione) per la propria classe, e una licenza annuale BricksLab "classe"
- il secondo e il terzo gruppo classificato riceveranno ciascuno in premio una licenza annuale BricksLab "classe"

Art. 8

Comunicazione e diffusione

Samsung si riserva 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 BricksLab all'indirizzo www.brickslab.it.

Inoltre, ulteriori domande potranno essere inoltrate allo *Smart Team* di Crescere Cittadini Digitali alla casella mail crescere.samsung@brickslab.it, specificando "Crescere Cittadini Digitali" nell'oggetto.