

SOLVE FOR TOMORROW - PROGETTARE

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 - PROGETTARE", 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*. Questo programma educativo, giunto alla sua quarta edizione, punta a valorizzare i lavori di gruppo e stimolare maggiormente il pensiero critico e la creatività degli studenti. Questa edizione si pone inoltre 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.

"Solve for Tomorrow", traducibile con «soluzioni per il domani», sottolinea l'obiettivo dell'iniziativa: provare a rispondere alle sfide di oggi per cercare di migliorare il domani.

In particolare, il titolo "PROGETTARE" vuole ribadire il ruolo fattivo a cui i ragazzi giunti alle classi della scuola secondaria superiore sono chiamati nel loro percorso verso la vita adulta: progettare significa tradurre idee e valori in programmi concreti, delineando tempi, costi, scadenze, attività e obiettivi da raggiungere, perché ciò che si è appreso possa fornire spunti operativi a chi – nella società civile, politica, amministrativa ed economica – ha il mandato – ma anche l'interesse e la passione – di rendere migliore il contesto in cui viviamo. I ragazzi diventano così una componente veramente organica della società, e con la loro freschezza, entusiasmo e sensibilità per esigenze peculiari possono farsi promotori di un rinnovamento "dal basso".

Nella visione di Samsung, l'anno scolastico 2021-2022 getta le basi perché questo percorso parta dalla scuola primaria: dopo aver diffuso i semi della conoscenza nel progetto "Seminare" destinato appunto ai bambini da 6 a 10 anni, e quindi su un terreno estremamente fertile, e averli coltivati dotandosi delle competenze di base grazie al progetto "Crescere" nel corso dei 3 anni della scuola secondaria di primo grado, il testimone passa idealmente ai ragazzi più grandi, e così a seguire negli anni successivi, attivando in questo modo un circolo virtuoso.

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 II grado statale o paritaria.

In particolare, "Solve For Tomorrow - PROGETTARE" si propone di avvicinare gli studenti alle discipline STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, 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 iniziativa 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 moduli educativi dedicati all'imprenditorialità.

Le finalità del corso sono quelle di aiutare gli studenti a sviluppare le principali soft skills richieste dal mercato:

- Pensiero analitico e innovazione;
- Apprendimento attivo e strategie di apprendimento;

- Capacità di risolvere problemi complessi;
- Pensiero critico e capacità di analisi;
- Creatività, originalità e spirito d'iniziativa;
- Leadership e influenza sociale;
- Uso di tecnologie, monitoraggio e controllo;
- Progettazione e programmazione tecnologica;
- Resilienza, gestione dello stress e flessibilità;
- Ragionamento, problem solving e ideazione.

I contenuti del corso

Modulo 1 - Alla scoperta dell'innovazione

Cosa vuol dire innovazione e come può migliorare il nostro modo di vivere e di lavorare.

Modulo 2 - Dall'idea al progetto

Le metodologie e gli strumenti utili per definire e realizzare un'idea.

Modulo 3 - Usabilità e testing

Comprendere le esigenze dell'utente e l'importanza della User Experience.

Modulo 4 - Costruisci un'app

I software dedicati alla programmazione e i tutorial per utilizzarli.

Modulo 5 - Costruisci un sito web

Realizzare un sito web o un blog per promuovere la propria idea.

Modulo 6 - Racconta il tuo progetto

Sviluppare uno storytelling per raccontare e valorizzare il proprio progetto.

Modulo 7 - Lasciati ispirare!

Esempi e idee dai quali prendere spunto.

Modulo 8 - Identità digitale

Orme digitali e cookie; Dati e privacy; Cyberbullismo; Prospettiva legale.

Modulo 9 - Galateo del digitale

Rischi dei social media; Linguaggio corretto e rispetto dell'opinione altrui; Condividere contenuti.

Modulo 10 - Sicurezza digitale

Sicurezza dei device; Sicurezza online; Frode informatica; Pagamenti digitali.

Modulo 11 – Contenuti digitali

Reputazione di siti e fonti; Information Disorder e Fake News; Il diritto d'autore.

Modulo 12 - Sostenibilità digitale

Riciclo della tecnologia; Risparmio di energia e digitalizzazione.

REGOLAMENTO

Art. 1

Finalità

L'iniziativa 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 con 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, 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 corso prevede inoltre 5 moduli specificatamente dedicati ad educare gli studenti a un uso responsabile, sicuro, sostenibile e rispettoso dell'altro della tecnologia. E' infatti fondamentale che gli studenti siano consapevoli delle opportunità, ma anche delle insidie del web e che sappiano considerare questi aspetti nello sviluppo e nella generazione delle loro idee progettuali.

Il percorso di formazione si rivolge a tutti gli studenti delle secondarie di secondo grado e pone grande attenzione allo sviluppo delle 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

L'iniziativa è rivolta a tutti gli studenti frequentanti le scuole secondarie di secondo 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 31 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 ultimeranno il corso online verrà attribuito il titolo di *"Solve for Tomorrow Champion"* da parte di Samsung, con relativo attestato digitale di conclusione del corso sulla piattaforma.

Fase 2: School Lab

L'accesso alla fase è consentito solo a coloro che hanno portato a termine il percorso formativo di cui alla Fase 1.

Tra il 1° e il 16 aprile 2022 la Commissione Esaminatrice, come definita al successivo art. 6 del presente Regolamento, selezionerà dieci gruppi finalisti, i quali, per accedere alla finale hackathon (Fase 3), saranno chiamati a realizzare un video con cui raccontare i rispettivi progetti.

Dal 17 aprile al 14 maggio 2022, i gruppi finalisti dovranno consegnare il video secondo le modalità che verranno successivamente comunicate dall'organizzazione ai gruppi coinvolti.

Al fine di supportare i dieci gruppi nella realizzazione del video, nel periodo i tutor di Samsung coinvolgeranno le scuole finaliste in uno **School Lab**: una giornata di workshop che avrà l'obiettivo di aiutare gli studenti nello sviluppo dei loro progetti.

Nell'ambito dello School Lab, Samsung ha deciso di affidare una sessione di "Educazione civico-professionale", a Randstad, azienda leader nelle risorse umane. Questa scelta ha l'obiettivo di avvicinare gli studenti alle competenze e alle professioni legate alla sostenibilità, di cui il lavoro è un elemento fondante non solo in termini costituzionali, ma anche in termini di visione e opportunità.

Nel mese di maggio 2022 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 2022 e comunque entro la fine dell'anno scolastico 2021/2022.

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 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 reso disponibile un contatto telefonico *call-center* per supportare gli iscritti alla piattaforma nel corso dello svolgimento della formazione e della fase competitiva dell'iniziativa.

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.

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

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 10 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 concretezza dell'idea proposta (incide per il 30% 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).

I migliori 10 gruppi selezionati saranno informati tramite email. Le decisioni della Commissione sono definitive e inappellabili relativamente ad ogni fase dell'iniziativa.

La Commissione Esaminatrice valuterà i dieci 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 30 aprile 2022. Le decisioni della Commissione Esaminatrice sono definitive e inappellabili relativamente ad ogni fase dell'iniziativa.

Art. 8

Premi e Premiazione

Saranno premiati i migliori 3 gruppi dell'iniziativa così come segue:

- Primo posto: 1 smartphone Samsung Galaxy S21 5G modello SM-G991BZADEUE* per ogni studente (totale 5) + 1 licenza annuale BricksLab "Istituto superiore"
- Secondo posto: 1 smartphone Samsung Galaxy A32* per ogni studente (totale 5) + 1 licenza annuale BricksLab "Istituto superiore"
- Terzo posto: 1 set di auricolari Galaxy Buds Pro* (totale 5) + 1 licenza annuale BricksLab "Istituto superiore"

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

*In caso di indisponibilità dei prodotti identificati da questi codici, gli stessi verranno sostituiti da prodotti con caratteristiche identiche o superiori.

Art. 9

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 sul sito www.brickslab.it.

Inoltre, ulteriori domande potranno essere inoltrate allo *Smart Team* di SolveforTomorrow raggiungibile al Numero Verde 800.28.66.69, attivo dal lunedì al venerdì negli orari 9-18, e alla casella mail solvefortomorrow@lafabbrica.net, specificando "Iniziativa SolveforTomorrow - PROGETTARE" nell'oggetto.