SOLVE FOR TOMORROW – SEMINARE

Introduzione e finalità del corso

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 - SEMINARE**", al fine di promuovere negli studenti più giovani, frequentanti la scuola primaria, e sotto la guida dei loro insegnanti, la conoscenza del mondo digitale. Il programma si collega ad una specifica iniziativa, per promuovere lo sviluppo di nuove idee per diffondere queste conoscenze e offrire un riconoscimento a quelle più originali e innovative.

Negli ultimi anni, e segnatamente nel periodo della recente emergenza sanitaria, i giovani e i giovanissimi hanno aumentato la frequenza d'uso di dispositivi digitali, e la diffusione di strumenti portatili come il tablet e lo smartphone hanno reso la fruizione del mondo digitale quasi permanente, con un impatto anche sulla loro dimensione relazionale e sociale.

Se da un lato questi dispositivi hanno agevolato la comunicazione e permesso la frequenza scolastica, dall'altro molti bambini hanno iniziato a usarli per la prima volta, spesso senza una adeguata preparazione e la necessaria "educazione" per affrontare l'universo digitale. La didattica a distanza ha mostrato come siano cambiate le modalità di trasferimento e aquisizione di conoscenze e competenze; come gli strumenti digitali siano funzionali a questi impieghi; ma anche quanto sia di fondamentale importanza conoscere approfonditamente questa dimensione digitale per diventarne, in futuro, protagonisti attivi e consapevoli.

È questo il punto di partenza di una guida, chiamata "Ettore e il Labrinto del Vegotauro", che Samsung ha realizzato in collaborazione con un editore specializzato in narrativa per l'infanzia, poi adattata in una versione animata per parlare il linguaggio dei più piccoli, ma sempre con il supporto della versione cartacea per i docenti. "Seminare" ha l'obiettivo di creare o consolidare le conoscenze di base degli strumenti digitali, delle loro potenzialità e dei loro rischi, perché i bambini possano muovere in sicurezza i primi passi, per poi "Crescere" e "Progettare" nei cicli di studio successivi.

Il percorso si inserisce nell'ambito del laboratorio creativo studentesco "IoStudioLAB", avviato da "IoStudio – la Carta dello Studente" con i propri partner, 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 la scuola primaria.

I contenuti del corso

Il titolo del volume riprende il mito greco del Minotauro, che ben rappresenta le insidie nascoste dietro un uso inconsapevole del mondo digitale, e ogni capitolo affronta i temi della ricerca in Rete, della valutazione delle fonti e delle fake news, della sicurezza, della condivisione delle informazioni, del cyberbullismo, dell'esclusione, della digital netiquette e dell'uso proficuo degli strumenti di navigazione in questo mare, parlando il linguaggio dei bambini e usando similitudini a loro familiari.

Tutti i temi salienti del libro vengono affrontati e illustrati in brevi video dedicati, dove i protagonisti del racconto diventano le guide dei bambini e li introducono ai vari argomenti. Al termine di ogni video, un gioco interattivo permetterà di verificare il livello di comprensione di ciascun argomento.

L'opera si completa con un glossario snello, ma completo della terminologia, perché la conoscenza del linguaggio è la prima norma per esplorare un nuovo Paese. "Ettore e il Labrinto del Vegotauro" diviene così un compendio

introduttivo all'Educazione civica digitale, che i ragazzi affronteranno più compiutamente nei cicli scolastici successivi.

Disponibilità dei materiali

A partire da settembre 2021, e con cadenza mensile, in una pagina dedicata dell'applicazione BricksLab, liberamente accessibile dietro registrazione gratuita dei docenti, saranno pubblicati tutti i video oggetto del corso, corredati dai capitoli originali del volume e da una guida per gli insegnanti.

REGOLAMENTO

Art. 1
Finalità

L'iniziativa si pone l'obiettivo di sensibilizzare la comunità scolastica e incentivare studenti e docenti verso le basi della cittadinanza digitale, attraverso la possibilità di fruire di una piattaforma di e-learning con moduli dedicati. 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 scuole primarie. Gli studenti verranno invitati a costituire dei gruppi di lavoro – coordinati da un insegnante – per comprendere al meglio le nozioni acquisite durante il percorso formativo.

Art. 2
Destinatari

L'iniziativa è rivolta a tutti gli studenti frequentanti le scuole primarie di primo grado statali e paritarie e ai docenti che intenderanno registrarsi alla piattaforma www.brickslab.it entro i termini stabiliti.

Art. 3
Modalità di partecipazione e svolgimento

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 creativa, entro il 25 febbraio 2022. **Gli studenti e i docenti registrati sulla piattaforma potranno formare dei gruppi di lavoro composti da un minimo di 5 fino a comprendere tutta una classe.**

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.

La Commissione Esaminatrice, composta da membri di Samsung individuati in quanto persone di comprovata qualifica professionale ed esperienza nei settori dell'informazione, della comunicazione e dell'educazione, selezionerà entro il 31 marzo 2022 a proprio insindacabile giudizio la scheda creativa valutata migliore per originalità e innovatività**,** che sarà premiata entro il 15 aprile 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 dei gruppi formati da un minimo di 5 studenti fino a comprendere tutta una classe per l'elaborazione di una proposta creativa per completare le esperienze del protagonista del volume "Ettore e il labirinto del Vegotauro", inventare nuovi sviluppi della narrazione o suggerire altri temi di approfondimento, sempre nell'ambito della cittadinanza digitale. Per ogni scuola possono essere composti anche più gruppi di progettazione creativa.

Per la presentazione del progetto finale sarà necessario:

- Realizzare una presentazione (video, testuale o in Power Point) che indichi lo sviluppo narrativo, le motivazioni della scelta e i punti di forza dell'idea creativa.

Art. 5
Requisiti di ammissione delle proposte creative

Saranno prese in esame, e dunque ammesse alla selezione, le proposte creative che risulteranno idonee secondo i seguenti requisiti:

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

Art. 6
Premi e Premiazione

Il gruppo autore della migliore proposta creativa sarà premiato con n. 1 lavagna elettronica Samsung FLIP! da 65" (completa di carrello da terra, spedizione e installazione) per la propria classe e n. 1 licenza annuale BricksLab "istituto comprensivo"

Art. 7
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 Solve for Tomorrow alla casella mail **seminare.samsung@brickslab.it**, specificando "Ettore e il labirinto del Vegotauro" nell'oggetto.