

SITO  
Docenti  
Studenti

**Oggetto:** Iniziativa nazionale per lo sviluppo delle competenze digitali - Concorso LetsApp : seconda edizione  
**Mittente:** noreply@istruzione.it  
**Data:** 14/05/2018 15:40  
**A:** elenco.superiori@istruzione.it

Si trasmette in allegato la nota informativa di **aggiornamento** relativa al concorso di cui all'oggetto e il Regolamento integrato in particolare all'art. 3 con le indicazioni utili per la realizzazione degli elaborati finali. In considerazione del termine di scadenza previsto il giorno 13 giugno p.v. si invitano cortesemente le SS. LL. ad assicurarne la massima diffusione.

Si ringrazia per la collaborazione.

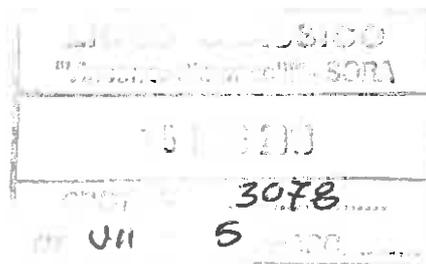
Cordiali saluti

**Redazione "IoStudio - la Carta dello Studente"**

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

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

[www.istruzione.it/studenti](http://www.istruzione.it/studenti)



Allegati:

LETSAPP RECAP 2212.11-05-2018.pdf	208 kB
Regolamento integrato_lets_app.pdf	378 kB



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*

*Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione*

*Direzione Generale per lo Scolarato, l'Integrazione e la Partecipazione*

UFF II

*Welfare dello studente, partecipazione scolastica, dispersione e orientamento*

Ai Dirigenti Scolastici  
Istituzioni Scolastiche secondarie di II grado  
LORO SEDI

Docenti Animatori Digitali  
Istituzioni Scolastiche secondarie di II grado  
LORO SEDI

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

Si fa seguito alla nota prot. n. 1448 del 30 marzo u.s. con la quale lo scrivente Ufficio lanciava in collaborazione con Samsung Electronics Italia la seconda edizione del concorso digitale "LetsApp", focalizzata per l'edizione 2018 sul tema della *sicurezza* allo scopo di offrire agli studenti 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](http://www.letsapp.it).

A tal proposito si ritiene opportuno rammentare alle SS.LL. che, in considerazione del valore educativo dell'iniziativa e al fine di massimizzare il coinvolgimento della comunità scolastica, resterà disponibile **fino al 13 giugno p.v.** la possibilità per studenti e docenti di registrarsi alla piattaforma e di completare il percorso educativo digitale.

Inoltre, ai fini della realizzazione dell'elaborato di concorso, si comunica che nella sezione **ASSOCIATI AB** del Portale dello Studente è stato pubblicato il kit del concorso contenente le indicazioni utili per impostare il lavoro di progettazione e il link di accesso al modulo online di caricamento degli elaborati.

Pertanto, si invitano le SS.LL. a favorire la più ampia diffusione della suddetta iniziativa e si coglie l'occasione anche per allegare il Regolamento del concorso integrato all'art. 3 con alcune indicazioni utili per l'impostazione dei progetti.

**Formazione delle squadre**

Ogni squadra potrà essere composta da un docente-tutor e un numero massimo di 5 studenti.

La composizione delle squadre sarà formalizzata dai partecipanti medesimi all'atto di presentazione del progetto da parte di un componente delegato, comunicando tutti i dati richiesti tramite le modalità già specificate nel Regolamento.

Si precisa che nel caso in cui all'interno di codesto Istituto scolastico vi siano più docenti che stiano finalizzando il percorso di formazione e di gara, è possibile la partecipazione di diverse squadre rispettivamente coordinate da un docente-tutor, che siano in grado di realizzare differenti progetti di gara.

Si ricorda che la scadenza per il caricamento degli elaborati è prevista per il giorno 13 giugno p.v.

Ogni ulteriore informazione potrà essere richiesta scrivendo alla casella di posta elettronica [info@istruzione.it](mailto:info@istruzione.it) o [concorsi@istruzione.it](mailto:concorsi@istruzione.it) avendo cura di specificare nell'oggetto il Rif. "Concorso LetsApp".

Si ringrazia per la collaborazione.



Firmato digitalmente da  
PIERRO GIUSEPPE  
C=IT  
O=MINISTERO ISTRUZIONE  
UNIVERSITA' E  
RICERCA#80485260588

IL DIRIGENTE  
Giuseppe PIERRO

## **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 avranno completato con successo il percorso 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 e partecipare a un *hackathon* per lo sviluppo di una propria app.

## 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](http://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](http://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.**

Per la realizzazione del progetto i Team dovranno scegliere un **ambiente di riferimento** (casa, città, rete, lavoro, mobilità, salute, viaggi, etc) identificandone **i rischi per la sicurezza e i bisogni delle persone** che ne fanno parte e a cui rispondere con l'obiettivo di **promuovere la prevenzione per una vita più sicura grazie all'uso del digitale.**

La progettazione della App dovrà quindi tenere conto delle **caratteristiche peculiari dell'ambiente di riferimento e delle situazioni considerate a "rischio sicurezza"** per il target di riferimento per poter prevenire possibili incidenti e **comportamenti pericolosi.**

#### **Precisazioni:**

- Almeno un componente del gruppo dovrà avere terminato con successo il percorso educativo della piattaforma [www.letsapp.it](http://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](http://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](http://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.
- Sviluppare e delineare 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.

#### 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 attraverso l'apposita form online saranno sottoposti all'insindacabile giudizio della Commissione, che ne valuterà il valore e selezionerà le migliori 5 squadre. I vincitori parteciperanno anche all'evento hackathon di premiazione 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

Inoltre, saranno invitati a partecipare all'evento nazionale di *hackathon* che verrà organizzato dal MIUR e da Samsung Italia;

- 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 Electronics 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](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 9-13 e 14-18, 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.