

BEST "A-B-C" 2015

APP - BOOKTRAILER - CODE



CONCORSO REGIONALE PER GLI STUDENTI DEGLI ISTITUTI SCOLASTICI DEL PRIMO E DEL SECONDO CICLO ANNO SCOLASTICO 2014/15

L'ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria e l'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA), facendo seguito al protocollo d'intesa sottoscritto in data 5 marzo 2012 per la promozione di iniziative rivolte alla diffusione delle conoscenze digitali, indicano un concorso rivolto agli studenti degli istituti scolastici di ogni ordine e grado dell'Umbria.

Il concorso ha lo scopo di promuovere percorsi di apprendimento innovativi attraverso l'uso delle nuove tecnologie, che favoriscano le capacità critiche e creative dei giovani negli ambiti della cittadinanza digitale, motivandoli a vivere la scuola come luogo di costruzione della conoscenza, in cui si sperimenta e si applica l'innovazione, sviluppando nuove forme di apprendimento.

REGOLAMENTO

Art. 1 FINALITÀ

- Promuovere lo sviluppo delle competenze logico-riflessive e delle capacità critiche e creative;
- Far riflettere sui vari aspetti che determinano il benessere e/o il disagio con se stessi e nelle interrelazioni con il proprio ambiente di vita;
- Favorire il pensiero sociale e lo spirito di cittadinanza attiva;
- Assumere il principio collaborativo come pratica di studio e di lavoro;

- Sensibilizzare ai problemi relazionali delle piccole e grandi collettività.
- Sviluppare un uso consapevole e critico delle tecnologie applicate ai bisogni reali delle persone;
- Promuovere lo sviluppo di un pensiero computazionale;
- Applicare le attività di coding in un percorso scolastico.

Art. 2 DESTINATARI

Destinatari del bando sono gli studenti degli Istituti Scolastici del primo e del secondo ciclo dell'anno scolastico 2014/15. Sono previste tre sezioni: la **Sezione Coding**, la **Sezione Booktrailer** e la **Sezione App**. E' possibile partecipare a tutte le sezioni.

Art. 3 SEZIONI

Nelle prime due **sezioni Coding e Booktrailer** saranno assegnati tre premi dell'importo di € 500 ciascuno relativi a :

1. scuola primaria
2. scuola secondaria di primo grado
3. scuola secondaria di secondo grado

Nella **sezione App** saranno assegnati due premi di € 500 ciascuno relativi a :

1. scuola secondaria di primo grado
2. scuola secondaria di secondo grado

Qualora i livelli scolastici previsti non siano rappresentati da sufficienti candidature, la Commissione di valutazione deciderà sulla destinazione del premio.

SEZIONE APP

Gli studenti delle scuole ogni ordine e grado possono partecipare, individualmente o in gruppo (max. 3 componenti), realizzando **un software applicativo**. Per fare ciò potranno servirsi di qualsiasi software reperibile a titolo gratuito per lo sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili. Le "APPS" dovranno rispondere alle tematiche della "democrazia digitale" con la finalità di migliorare o facilitare gli aspetti della convivenza, dell'accoglienza e del dialogo interculturale a scuola, oppure essere di supporto nell'organizzazione scolastica, nel lavoro dei docenti o nello studio. Le App candidate dovranno essere accessibili in maniera gratuita alla commissione di valutazione. Si potrà inviare un link ad un accesso testato oppure un file autoinstallante al seguente indirizzo e-mail : formazione@istruzione.umbria.it.

SEZIONE BOOKTRAILER

Possono partecipare a questa sezione studenti delle scuole ogni ordine e grado che realizzino **un booktrailer** (videoclip riferito ad un libro, sulla scia dei trailers cinematografici) su un libro di narrativa o su un argomento a scelta riferito ai tre assi culturali: matematico, scientifico-

tecnologico, e dei linguaggi. Il booktrailer dovrà avere una durata massima di 4 minuti e contenere immagini inedite. La base musicale potrà essere costituita da brani reperibili in commercio e puntualmente citati. Il formato dovrà essere un MP4 o un altro fra i più comuni in uso. Gli elaborati, accompagnati da una scheda contenente la descrizione del progetto compilata a cura del docente referente, saranno inviati su supporto digitale oppure tramite link ad un repository online privato, comunicato tramite e-mail al seguente indirizzo: formazione@istruzione.umbria.it.

SEZIONE CODING

Tematica: La mia Umbria

Gli alunni, in maniera collaborativa a piccoli gruppi o come intera classe, dovranno progettare e realizzare un'animazione o un videogioco riferito alla tematica indicata, mettendo in pratica quanto appreso nel progetto ministeriale "Ora del Codice" tramite il sito www.programmailfuturo.it, e dimostrare capacità di utilizzo creativo dell'attività di coding. A tal fine dovranno servirsi del software di programmazione visuale **Scratch** scaricabile gratuitamente a questo link: <http://scratch.mit.edu/scratch2download/>.

I nomi dei files contenenti i lavori degli alunni dovranno contenere "titolo_scuola_classe" ed essere inviati al seguente indirizzo email: formazione@istruzione.umbria.it.

L'Usr provvederà alla condivisione dei lavori pervenuti per la sezione **coding** pubblicandoli sul sito della comunità di Scratch, in apposita galleria, reperibile al seguente link: <http://scratch.mit.edu/studios/926266/activity/>. Ciò servirà da vetrina per tutte le realizzazioni candidate al concorso e per la diffusione dei lavori in modo da raccogliere le preferenze dei visitatori del sito.

Art. 4 MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Le scuole che intendono partecipare dovranno:

1. inviare la scheda di adesione vistata dal Dirigente Scolastico all'indirizzo e-mail: formazione@istruzione.umbria.it entro il **28 FEBBRAIO 2015**.
2. individuare un docente referente che supporterà gli studenti nella costruzione del prodotto.

Non sono ammesse opere che partecipino ad altri concorsi e prodotti già pubblicati in internet. Tutti i materiali inviati non saranno restituiti. Il termine ultimo per la presentazione dei prodotti di tutte le sezioni è il **30 APRILE 2015**.

Art. 5 VALUTAZIONE E PREMI

Un'apposita commissione costituita presso l'USR e composta da esperti valuterà i lavori pervenuti ed assegnerà complessivamente **8 premi del valore di 500 € ciascuno**, di cui sei destinati alle sezioni BOOKTRAILER e CODING e due alla Sezione APP.

La valutazione degli elaborati pervenuti si avvarrà dei seguenti criteri :

BOOKTRAILER

- attinenza alle finalità del bando;

- qualità della fotografia, degli effetti e della base musicale;
- coerenza delle fonti usate;
- fruibilità del prodotto finale.

APP

- coerenza con le finalità del bando;
- facilità di accesso e di utilizzo;
- creatività;
- utilità per l'organizzazione scolastica.

CODING

1. originalità
2. correttezza del programma
3. complessità del programma
4. sfondi e sprites
5. istruzioni
6. note e crediti
7. numero di preferenze ricevute (likes) dopo la pubblicazione sulla Community di Scratch.

Art. 6 PREMIAZIONE

La consegna dei premi avverrà durante una manifestazione con data da concordare entro la fine dell'anno scolastico 2014/15.

Art. 7 UTILIZZO FINALE DEI LAVORI E RESPONSABILITA' D'AUTORE

L'USR Umbria e AICA, fatta salva la proprietà intellettuale delle opere che rimane all'autore, si riservano il diritto all'utilizzo delle opere selezionate per attività istituzionali, pubblicizzazione sul sito web e per tutte le attività di promozione dell'iniziativa.