



Il concorso **"Let's App"** nato da **"IoStudio – la Carta dello Studente"**, in collaborazione con **Samsung Italia**.

"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 Italia, lancia il nuovo concorso digitale "Let's App", 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 configura nell'ambito del progetto sperimentale "IoStudioLAB", avviato dalla Redazione IoStudio – la Carta dello Studente con i partner dell'iniziativa, il quale ha consentito già con il successo del primo concorso **"Vita da Studente"**, di selezionare studenti da tutta Italia per far parte della @RedazioneJunior e promuovere nuove idee e iniziative progettuali creative, partecipando anche a workshop ed eventi nazionali, ed offrendo opportunità di confronto e strumenti di espressione per tutti gli studenti che frequentano una scuola secondaria di II grado statale o paritaria.*

*In particolare, il concorso **"Let's App"** si propone di stimolare gli studenti a confrontarsi con le proprie capacità programmatiche e di problem-solving offrendo anche a coloro che non hanno familiarità con il linguaggio digitale 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 making

Il Concorso si pone l'obiettivo di sensibilizzare la comunità studentesca e incentivare i ragazzi verso le basi della programmazione e della digitalizzazione, attraverso la possibilità di fruire anche di una piattaforma di e-learning appositamente ideata, nell'ambito del framework di sviluppo AppInventor, cosicché, alla fine del percorso di partecipazione e formazione, abbiano acquisito competenze utili a realizzare un'applicazione per smartphone su piattaforma Android.

Inoltre, obiettivo non secondario dell'iniziativa è quello di trasmettere soft-skills essenziali nel mondo dell'impresa, quali, ad esempio, nozioni di presentation-skill, di negoziazione di vendita, di marketing-communication e di digital-marketing.

A tale scopo, il concorso si avvarrà della collaborazione di Samsung 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 contesto lavorativo o formativo post-diploma decideranno 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.

I ragazzi che avranno completato con successo il percorso riceveranno il titolo di "Let's App Champion" e potranno, in collaborazione con la propria scuola, costituire un gruppo di massimo 5 studenti per trasmettere loro le nozioni acquisite durante il corso e partecipare a un hackathon per lo sviluppo di una propria app. "

Cronaca di una vittoria del "Maxwell".

Venuto a conoscenza del concorso **Let's App**, da una comunicazione e-mail del ministero, informavo i miei colleghi, in particolare il settore info-tele che decideva di partecipare in blocco all'evento. Dopo l'iscrizione on-line degli studenti, si accedeva ad una piattaforma digitale, creata da Samsung, che introduceva gli utenti nel mondo della programmazione di App Inventor2. Un potente strumento che consente di realizzare tutto on-line, senza dover scaricare nessun programma e che permette la programmazione di applicazioni funzionanti su dispositivi Android.

Unico requisito, un account g-mail ed una connessione ad internet.

Questa attività è stata anche utilizzata, per assegnare agli studenti delle ore di alternanza scuola/lavoro, proprio perché quest'ultima è stata ritenuta un'importante esperienza formativa.

Il giorno 17 Marzo, veniva organizzato nel nostro istituto, un incontro con un responsabile del progetto "**Let's App**", partecipavano a questo incontro le classi 3A, 4A, 3B e 4B informatica, alternandosi nel laboratorio INFO1. Tutte queste classi, che avevano terminato la prima parte del percorso ed avevano ricevuto on-line il titolo di "**Let's App Champion**", incontravano il Dott. Cosimo Veneziano, un esperto di comunicazione della "**fabbricaEdu**" che ci spiegava cosa occorresse fare per partecipare alla seconda fase del progetto. La richiesta era quella di sviluppare un'idea, in forma di App o di presentazione multimediale, la valenza di questa idea doveva avere un riscontro sociale, nascere da un'esigenza comune, non doveva essere fine a se stessa, ma gli ambiti di questa idea non erano collocabili necessariamente in un settore specifico.

Le classi dopo aver ricevuto gli stessi input, si apprestavano a lavorare, i progetti finali portati a termine dai nostri ragazzi erano ben cinque!

Quattro di questi progetti, erano della 3A informatica ed un progetto veniva realizzato dalla 4B informatica.

Un successivo incontro con il Dott. Cosimo Veneziano, veniva richiesto in data

5 maggio, questa volta abbiamo deciso che l'esperto di comunicazione avrebbe incontrato solo quei gruppi che erano riusciti a portare a termine il lavoro. Ogni gruppo ha così presentato il proprio progetto, ricevendo elogi e consigli. La scadenza delle domande da inviare era ormai prossima, ma l'aspetto positivo da sottolineare è che la nostra scuola ha realizzato ben cinque differenti progetti, ognuno dei quali è stato giudicato eccellente dal Dott. Cosimo Veneziano.

Progetti IIS “J. C. Maxwell” di Nichelino

Allievi	Classe	Progetto	Codice
Angeletti, Ceruti, Testa	3A informatica	Sonny	MIURIVD158
Altieri, Birritteri, Gaydou, Popa	3A informatica	EVEE	MIURIVD159
Bonato, Herman, Klim	3A informatica	Character Setup	MIURIVD164
Gasperini, Benajem	3A informatica	AGAty	MIURIVD178
Ampala, Criniti, Khattab, Rampulla	4B informatica	OmniaFlow	MIURIVD243

Le vicende ulteriori, sono storia recente. Il progetto “**AGAty**” è stato selezionato come una delle cinque App finaliste all'Hackathon nella smart Arena Samsung di Milano ed il 30 maggio si è disputata una gara finale tra le seguenti squadre:

1. SQUADRA BLU: **HAY** – How Are You Istituto Galdus (form, prof. Reg.) (MI)
2. SQUADRA ROSA: **QUESTIONMARK** Liceo Scientifico Alessandro Volta (MI)
3. SQUADRA GIALLA: **AGATY** IIS “J.C. Maxwell” di NICHELINO (TO)
4. SQUADRA VERDE: **PETSAPP** I.I.S.S Leonardo Da Vinci di Fasano (BR)
5. SQUADRA AZZURRA: **LET’S OFFERS** IIS “G. Marconi” Torre Annunziata (NA)

Conduttrice: Katia Follesa (showgirl, attrice, comica di Zelig)

GIURIA

Samsung - Anastasia Buda
 Samsung - Maria Gabriella Giardina
 Samsung – Marco Rivera
 MIUR – Giuseppe Pierro
 Accenture – Giuseppe Contaldo

COACH

PRIMA SFIDA: MIUR – Giuseppe Pierro

SECONDA SFIDA: Maria Gabriella Giardina o Marco Rivera

TERZA SFIDA: Anastasia Buda

QUARTA SFIDA: Katia Follesa - Youtubers (Dread, GoldenGiampy)

Scaletta:

11.30 – 11.40: Welcome MIUR

11.40 – 11.50: Welcome Samsung

11.50/11.55 I ragazzi raggiungono la postazione dove ricevono la maglietta del colore della loro squadra e eleggeranno un proprio capitano

11.55 - 12.00 – Presentazione giuria

12.00 – 12.40: Prima sfida – **“Presenta il tuo progetto”**

Ogni gruppo ha a disposizione 6 minuti per presentare il proprio progetto con slide/video: il capitano avrà un tablet collegato con la regia per far vedere la propria app su tutti gli schermi

12.40/13.38: Seconda sfida – **“Quanto sei capace di fare team building”**

13.38 – 14.30: Pausa pranzo

14.30– 15.01: Terza sfida – **“Quanto sei capace di analizzare e migliorare un progetto”**

I ragazzi avranno a disposizione 10 minuti per analizzare il progetto di un gruppo concorrente e 3 minuti per esporlo mettendo in evidenza punti di forza e criticità dello stesso.

15.01– 15.48: Quarta sfida – **“Quanto sei Digital?”**

Sfida riservata ai docenti.

La prima gara ha inizio, le squadre devono presentare il loro progetto. Hanno poco tempo a disposizione, l'ordine di presentazione è quello dato dalla scaletta. Benajem e Gasperini sono tranquilli, l'App è una loro creatura l'hanno vista nascere e crescere in queste settimane, sanno che non è ancora perfetta, si sono accorti di un piccolo “bugs”, ma sono consapevoli che saranno premiate le idee e loro ne hanno tante, anche in fase di promozione e diffusione dell'app stupiscono per le idee originali che presentano. Alla fine della prima gara c'è un ex equo tra la squadra azzurra e quella verde. Ma la presentazione di Giulia e Abdelbaset è piaciuta ed è solo seconda per una manciata di voti.

Nella seconda prova saranno messe alla prova le capacità di fare “team building” delle squadre. Sembra una gara fatta apposta per Giulia e Abdelbaset. La prova consiste nel risolvere un crivello, il cubo di “Soma” e poi creare un libretto di istruzioni, che spieghi ad altre persone come realizzarlo. In pochi minuti i ragazzi risolvono il crivello e poi hanno l'intuizione formidabile di colorare con i pennarelli le facce del cubo per identificare in maniera univoca i singoli blocchi di cui è composto. Quindi poter realizzare delle istruzioni molto semplici disegnando blocchi e posizioni occupate da questi all'interno del cubo stesso. I giudici apprezzano la soluzione e la squadra gialla vince la seconda prova.

Nella terza prova, i gruppi devono analizzare un'App concorrente ed

individuare punti di forza e di debolezza. Hanno solo dieci minuti per far questo e solo tre per esporre il loro giudizio. Ancora una volta sono state premiate le idee dei nostri ragazzi ed i loro consigli. L'App analizzata era quella dell'istituto Galdus di Milano. Un'App per contrastare il bullismo. Il consiglio di Giulia e Abdelbaset era di prevedere per l'APP la possibilità della denuncia di atti di bullismo in una modalità anonima, per proteggere le vittime dello stesso.

Anche nella terza prova la squadra gialla riceveva il maggior numero di voti.

I punti di vantaggio sono stati molti ed al termine delle tre gare, già i contendenti si congratulavano con i nostri vincitori. Lo spettacolo ha però le sue regole, un minimo di suspense finale viene introdotta con un siparietto di pseudo gara tra docenti che avrebbero dovuto cimentarsi nella soluzione di un test digitale. Ancora un ex equo, stavolta tra la squadra rosa e quella verde.

La giuria, alla fine, decide di tenere in considerazione solo le gare degli allievi... sono solo loro i protagonisti di questa bella giornata!

Bene, giusto, bravi così.

Brava Giulia e bravo Abdelbaset!

Sono molto orgoglioso di loro, felice della loro vittoria, perché hanno lavorato duro ed alla fine, le loro fatiche sono state premiate.

Loro hanno vinto, sono arrivati primi ad un concorso nazionale, ma sono anche molto orgoglioso di tutti gli altri nostri studenti, che ci hanno provato, che non sono arrivati primi, ma che si sono impegnati e si sono messi in gioco.

Per loro andrà meglio la prossima volta... Bravi lo stesso!

Bravi tutti, ma proprio tutti, gli studenti del Maxwell !!!

N.B.

Samsung ha deciso di far condividere l'esperienza formativa del viaggio a Seul ad un gruppo di studenti più numeroso. Gli allievi che sono stati selezionati e si aggiungono ai vincitori tutti provenienti dalla classe 3^A INFO e tutti partecipanti al concorso LETSAPP sono : -

Altieri	Marco Luca
Angeletti	Fabrizio
Birritteri	Andrea
Ceruti	Aurora
Klim	Monika Aleksandra
Popa	Vladut Stefanel
Testa	Alessio

Accompagnati dal nostro dirigente scolastico e dalla professoressa Alessandra Masante, scopriranno l'universo SAMSUNG, in particolare il centro ricerche e di produzione, sarà per loro un'esperienza formativa sicuramente entusiasmante. I nostri studenti saranno quindi gli ambasciatori del progetto LETSApp in Corea. Il viaggio aereo ed il soggiorno, nonché l'approfondimento della realtà tecnologica SAMSUNG verrà effettuata dal 21 al 25 di novembre. Attendiamo al ritorno i nostri ragazzi, sicuramente avranno molte cose da raccontarci.

Pasquale Macchiavelli