



# LetsApp

Solve for Tomorrow Edition

# LetsApp

## Solve for Tomorrow Edition

### Scheda introduttiva

#### Indice

- › Generazione Z, nuove tecnologie e digitale
- › Perché partecipare a LetsApp Solve for Tomorrow edition
- › Focus on: competenza in materia di cittadinanza attiva
- › Il concorso
- › Focus on: da STEM a STEAM, tecnologia e creatività
- › Ruoli
- › Metodologie
- › Come è composto il progetto

#### Collegamento alle lezioni e-learning

- › 00 — Solve for Tomorrow Edition
- › 01 — Alla scoperta dell'innovazione



## Generazione Z, nuove tecnologie e digitale

I Millennial (nati tra il 1980 e il 2000) e la Generazione Z (nati dopo il 2000) oggi rappresentano già il 24% della popolazione mondiale, costantemente connessi a Internet, conoscitori delle diverse tecnologie e dei codici della comunicazione digitale.

La **Generazione Z** in particolare è protagonista del futuro digitale. Nei prossimi anni rappresenterà la comunità capace di avere il maggiore impatto sulle strategie di marketing digitale. È la prima generazione cosiddetta “mobile first”, è a proprio agio nell’acquisire conoscenze in maniera autonoma (il 33% segue lezioni online, il 20% legge libri su tablet, il 32% collabora con i propri amici sul web). Comunica con molteplici dispositivi, partecipa ad attività di collaborazione con tecnologie di streaming live, condivide esperienze per sviluppare nuove competenze e segue con interesse cause sociali rilevanti.

*>>> Nell’aggiornamento delle Raccomandazioni del Parlamento europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relative alle competenze chiave per l’apprendimento permanente si specifica che: le persone dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l’inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. [...] Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione.*

## Perché partecipare a LetsApp Solve for Tomorrow Edition

La nuova edizione del progetto, LetsApp Solve for Tomorrow Edition, punta a valorizzazione il lavoro in team degli studenti, il confronto positivo tra pari, l’importanza della condivisione, attivando un percorso progettuale che mette a sistema le competenze in possesso dei giovani e ne implementa di nuove.

Scopo del progetto è far scoprire ai ragazzi nuove prospettive e usi del digitale, farli riflettere sul ruolo delle nuove tecnologie per rispondere ai bisogni delle persone, stimolarli a indagare la realtà che li circonda e l’interconnessione tra le sfide che ci pone il futuro.

Attraverso lo studio del potenziale delle nuove tecnologie, gli studenti potranno entrare in possesso degli strumenti di base per rafforzare le loro soft skills e anche avvicinarsi al mondo del lavoro.

### FOCUS ON

#### COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ATTIVA

L’aggiornamento delle Raccomandazioni del Parlamento europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 introduce esplicitamente tra le competenze chiave quella in materia di cittadinanza.

Da sempre la scuola lavora per promuovere la **cittadinanza attiva e consapevole** degli studenti e, a partire dall’anno scolastico 2020, verrà introdotto l’insegnamento dell’Educazione civica in tutti i gradi di scuola anche ai fini della valutazione conclusiva.

Si tratta di una finalità educativa trasversale che racchiude diversi ambiti di **competenze di cittadinanza**: scientifica, economica, europea, **digitale e globale**. Queste ultime due in particolare sono **protagoniste nel progetto LetsApp Solve for Tomorrow Edition**, per preparare i giovani a un mondo sempre più tecnologico, complesso e interconnesso.





## Il concorso

La prova educativa di LetsApp Solve For Tomorrow Edition chiede ai team di studenti di lavorare a un proprio progetto, sviluppando un'idea che impieghi le tecnologie in modo innovativo per rispondere a un bisogno, anche in ottica di evoluzione imprenditoriale.

Gli ambiti verso cui indirizzare le idee sono correlati a quelli di **EXPO Dubai 2020 - Connettere le menti, creare il futuro: sostenibilità, mobilità, opportunità**. Tematiche attuali con cui contribuire al raggiungimento dei 17 Sustainable Development Goals dell'ONU.

**Premio finale** per il team vincitore è proprio un viaggio a EXPO Dubai 2020, dove potrà partecipare da protagonista a questo importante evento internazionale.

Il **percorso** guida i partecipanti in tutte le fasi di progettazione, stimolando la riflessione su come realizzare e promuovere la propria idea.

### FOCUS ON

#### FOCUS ON: DA STEM A STEAM, TECNOLOGIA E CREATIVITÀ

STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) è un nuovo approccio interdisciplinare che passa da un aspetto tecnologico puro a una prospettiva più ampia che a scuola **coinvolge tutte le materie**.

Si crea un raccordo tra le **materie scientifiche** con la **cultura umanistica** e le **Arti** che per loro natura offrono l'opportunità di **risolvere in modo creativo problemi del mondo reale**.

Gli studenti possono così sviluppare un'idea, creare un prototipo, testarlo, revisionarlo e finalizzarlo, applicando uno **sguardo più ampio** che mette al centro il senso critico, l'indagine della realtà, la capacità di ideare e fare collegamenti astratti. Un contributo fondamentale per lo sviluppo di un **modello di lavoro creativo, innovativo e sostenibile**.

*>>> Nell'aggiornamento delle **Raccomandazioni del Parlamento europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018** relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente: si promuove l'acquisizione di competenze in scienza, tecnologia, ingegneria e matematica (STEM), tenendo conto dei collegamenti con le **arti, la creatività e l'innovazione**.*

# Ruoli

## Il docente

- presenta il progetto e motiva gli studenti;
- supporta nella partecipazione al corso per stimolare l'implementazione delle competenze digitali;
- indirizza la progettazione per valorizzare le competenze digitali degli studenti, metterle a sistema ed esercitare le competenze di cittadinanza attiva e imprenditorialità;
- incentiva la partecipazione al concorso;
- spiega le opportunità offerte dai premi.

## Gli studenti

- sono protagonisti del percorso;
- per tutte le fasi di preparazione possono lavorare singolarmente o formare gruppi variabili, il team di progetto sarà costituito nell'ultima fase di lavoro;
- ogni gruppo deve poter condividere, confrontarsi e vivere insieme le emozioni dell'ideazione creativa e dell'apprendimento di un metodo di lavoro;
- ogni studente è stimolato a valorizzare le proprie competenze nella progettazione di prodotti digitali e a implementarle.

Per la presentazione dell'idea gli studenti dovranno creare il loro **team** (uno o più di uno) di **massimo 5 componenti** che, coordinati dall'insegnante referente, si candidano alla prima fase del concorso che vedrà la selezione dei migliori progetti per accedere alle fasi successive fino al premio finale:



**ENTRO IL 31 GENNAIO 2020**

I team presentano  
la loro **idea o prototipo**.

I 9 team migliori classificati  
partecipano al **workshop School Lab**  
per **finalizzare l'idea/prototipo**  
e preparare il **video di presentazione**.

**DA INVIARE ENTRO IL 19 APRILE 2020**

### 3 TEAM MIGLIORI CLASSIFICATI

si sfidano in un esclusivo  
Hackathon presso  
il Samsung District  
di Milano.

MAGGIO 2020

### 1 TEAM VINCITORE ASSOLUTO

riceve in premio  
un viaggio didattico  
a Dubai in occasione  
di EXPO 2020.

OTTOBRE 2020



Learn for tomorrow

partecipazione, collaborazione, condivisione, confronto

# Metodologie

Gli studenti sono protagonisti del percorso con i loro interessi, le loro esperienze basate su aspetti reali del contesto di vita e il loro spirito d'iniziativa.

Il **lavoro di gruppo** e la **simulazione** (come richiesta di immedesimarsi in situazioni ad hoc e ipotizzare strategie d'azione) permettono a tutti un apprendimento più immediato, significativo ed efficace. Si impara insieme e si costruisce un pensiero critico grazie al confronto con i propri coetanei e con gli adulti di riferimento.

## > Team Working

Saper lavorare in gruppo è un'abilità chiave nella vita, per le proprie scelte future e per essere cittadini attivi, responsabili e inclusivi.

### LA COLLABORAZIONE PROMUOVE:

- un miglioramento delle relazioni interpersonali tra gli studenti, indipendentemente dalle differenze dovute alle capacità e alle caratteristiche di ciascuno;
- il rispetto e il riconoscimento di ciascuno come persona competente;
- una maggiore consapevolezza dei punti di vista e delle diverse prospettive;
- il pensiero creativo, perché facilita la comunicazione e la condivisione delle idee;
- il successo di tutti gli studenti del gruppo, in modo tale che ciascuno senta di aver dato il proprio contributo.

### REGOLE DI BASE:

- fissare e rendere noto l'obiettivo comune, ben definito e perseguibile da tutti;
- sviluppare la motivazione;
- creare una struttura che evidenzii, utilizzi, ottimizzi e integri al meglio le competenze, complementari, di ogni singolo membro del gruppo;
- stimolare un approccio operativo comune e condiviso, finalizzato agli obiettivi;
- favorire un atteggiamento di responsabilità condivisa nei confronti del percorso e degli obiettivi;
- agevolare lo scambio di informazioni, attraverso una comunicazione chiara e trasparente;
- favorire un ambiente aperto al confronto, coinvolgente, in cui sussista la fiducia reciproca.

**>>> Avere un obiettivo concreto da realizzare è il punto di partenza per far funzionare un team.**



# > Role Playing

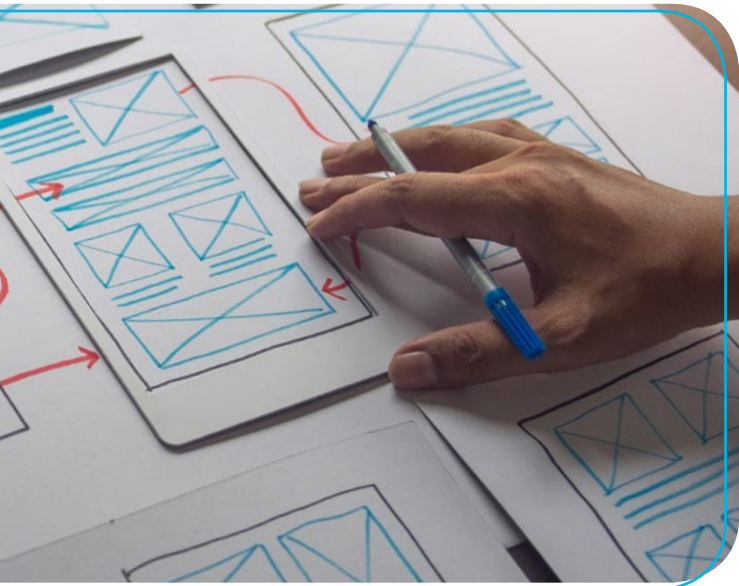
Il gioco di ruolo offre ai partecipanti l'opportunità di **sperimentare le proprie capacità** in una dimensione protetta dal "come se" della simulazione, di apprendere nuove competenze e identificare quegli aspetti personali che maggiormente influenzano, positivamente o negativamente, il lavoro, migliorando così le capacità comunicative e d'interazione.

I ruoli da proporre agli studenti sono diversi, suddivisi in due macro categorie:

## RUOLI "INTERNI"

Comprendono i soggetti coinvolti nella realizzazione del progetto e quindi hanno il compito creativo, organizzativo, esecutivo.

- Team leader
- Product manager
- Designer
- Sviluppatore
- Communication specialist
- Marketing specialist



*>>> La durata, la scansione in attività in orario scolastico e/o extrascolastico e il timing delle lezioni sono stabiliti dal docente referente del progetto secondo il programma concordato nel consiglio di classe.*



## RUOLI "ESTERNI"

I cosiddetti stakeholder, comprendono i soggetti che a vario titolo devono approvare, finanziare, usare l'idea/oggetto/servizio o che ne sono in qualche modo influenzati. Quindi hanno il compito di mettere alla prova la validità del progetto, ponendo dubbi e domande, verificando i punti di forza e di debolezza, introducendo variabili e imprevisti.

- Fornitori o collaboratori a cui viene commissionato un lavoro, un'attività o una parte del processo
- Enti/finanziatori/partner che devono decidere se investire economicamente nel progetto
- Rappresentanti delle istituzioni che commissionano o devono appoggiare il progetto
- Destinatari del progetto



# Creatività in azione

La creatività è una **competenza trasversale** a tutti gli ambiti dello scibile umano.

È un atteggiamento innato negli individui, una consuetudine mentale, un modo di osservare le situazioni e le problematiche del mondo che coinvolge diversi fattori: motivazioni, ruoli sociali, immagine del sé, esperienze, conoscenze e abilità.

A differenza della fantasia, la creatività combina le capacità logiche con un comportamento pragmatico, finalizzato al raggiungimento dell'obiettivo e dedicato a target specifici.

Regole di base per far scoccare la scintilla:

- Non censurare o giudicare
- Iniziare proponendo un numero elevato di idee
- Essere originali
- Combinare più idee

>>> Secondo il rapporto **The Future of Jobs** del World Economic Forum che analizza le **soft skills** più richieste nel 2020, tra le capacità che faranno la differenza in un mondo sempre più ipertecnologico c'è proprio la creatività, quell'abilità di innovare e proporre cambiamenti pensando fuori dagli schemi.

## FANTASIA, INVENZIONE, CREATIVITÀ, IMMAGINAZIONE

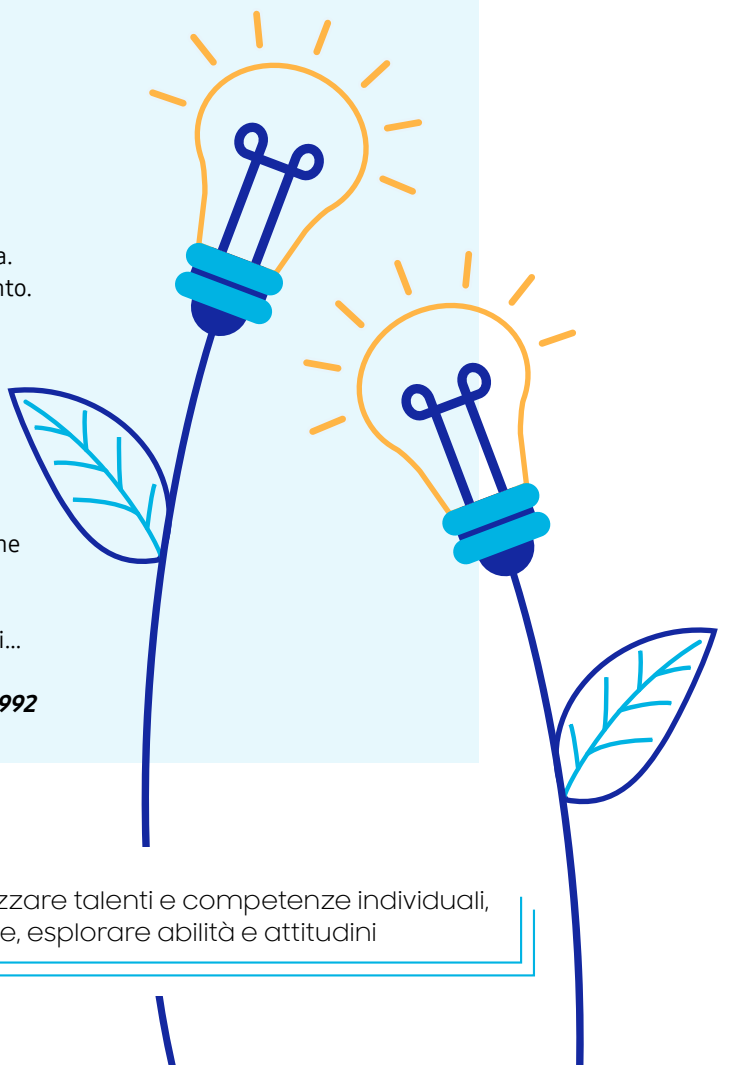
La **fantasia** permette di pensare qualcosa che prima non c'era. Non si pone nessun limite, perché si può pensare anche a delle cose non realizzabili praticamente.

L'**invenzione** produce qualcosa che prima non c'era. Non si pone limiti estetici, ma solo di funzionamento.

La **creatività** usa sia la fantasia che l'invenzione per produrre qualcosa che prima non c'era ma che sia praticamente realizzabile e funzionante.

L'**immaginazione** è la facoltà che permette di immaginare quello che la fantasia, l'invenzione e la creatività producono. Per far capire alle persone che cosa si ha in mente di creare e quindi aiutare la loro immaginazione, si preparano delle presentazioni, con disegni, bozzetti, prototipi...

**Bruno Munari, Venezia 1992**



### Learn for tomorrow

responsabilità, disponibilità all'ascolto, valorizzare talenti e competenze individuali, mettersi in gioco, improvvisare, sperimentare, esplorare abilità e attitudini



# Come è composto il progetto

## Schede per il docente

Le schede introducono al progetto e al percorso-concorso: gli obiettivi formativi, lo sviluppo del tema del concorso, come formare il team, raccogliere le idee e realizzare il progetto da presentare alla Giuria.

Si suddividono in:

- **SCHEDA INTRODUTTIVA**
- **SCHEDA A – CONTESTO PROGETTUALE:**  
Temi, scenari, ispirazioni
- **SCHEDA B – IL PERCORSO:**  
Indagare, condividere, progettare, presentare
- **SCHEDA C – SVILUPPARE COMPETENZE:**  
Apprendere, interagire, comunicare



## 8 lezioni in modalità e-learning per gli studenti

Il corso in 8 lezioni fornisce agli studenti le basi del coding e delle nuove tecnologie, gli elementi fondamentali del fare impresa, del marketing e della comunicazione.

Al docente referente non si richiedono particolari competenze nel campo delle tecnologie digitali, la metodologia didattica che fa da sfondo al progetto prevede infatti di **mettere a sistema le competenze digitali** già in possesso degli studenti e di stimolarli all'**autoapprendimento e-learning**.

Le lezioni si suddividono in:

- 00 Solve for Tomorrow Edition
- 01 Alla scoperta dell'innovazione
- 02 Dall'idea al progetto
- 03 Usabilità e testing
- 04 Costruisci un'App
- 05 Costruisci un sito
- 06 Racconta il tuo progetto
- 07 Lasciati ispirare!



Conclude il percorso un test di verifica a risposta chiusa. Con un punteggio minimo di 15/20 viene rilasciato l'**attestato LetsApp Champion**.

Per presentare l'idea e partecipare alla prima fase del concorso c'è tempo fino al **31 gennaio 2020**.