MNIC82200R - REGISTRO PROTOCOLLO - 0001278 - 05/03/2019 - D .04 .a - Concorsi e ga - E

Regolamento concorso "Programma una Storia 2019"

Art. 1
Finalità

Come raccontare una storia? L'informatica, con la sua incredibile capacità di creare mondi virtuali, rende possibile alla nostra creatività sia raccontare in modo originale un'opera nota che usarla come pretesto per reinventarla o variarla.

L'obiettivo di questo concorso è **coniugare la programmazione informatica (*coding*) e la narrazione creativa**. Usando l'ambiente di programmazione previsto per il proprio ordine e grado di scuola bisogna raccontare un'opera letteraria (un testo classico, una fiaba, un romanzo, etc.). La modalità narrativa viene scelta liberamente, con l'unico vincolo di poterla esprimere nell'ambiente di programmazione previsto. Ci si potrà attenere all'opera originale oppure ispirarsi ad essa ed eventualmente creare sviluppi o finali alternativi.

Art. 2
Destinatari

Il concorso è rivolto alle classi delle Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di I e II grado statali e paritarie del territorio nazionale ed estero. Ogni **singola classe**, coordinata da un **docente di riferimento per la partecipazione della classe al concorso**, potrà partecipare **con un solo elaborato**.

Art. 3
Modalità di partecipazione

Il docente di riferimento per la partecipazione della classe al concorso dovrà essere un insegnante di scuola statale o paritaria del territorio nazionale o estero iscritto a "Programma il Futuro" secondo quanto specificato alla pagina https://progra mmailfuturo.it/chi/iscrizione-per-insegnanti. La pagina dedicata al concorso con le informazioni di dettaglio per la partecipazione e l'invio degli elaborati è https://programmailfuturo.it/progetto/concorso-2019. Tale pagina è accessibile anche cliccando sulla voce "Progetto" del menu principale del sito di "Programma il Futuro" e poi sulla voce "Concorso *Programma un Storia* 2019" del suo sotto-menu.

Mediante tale pagina sarà possibile inviare gli elaborati **entro il termine improrogabile del 28 aprile 2019**. Per effettuare l'invio l'insegnante dovrà accedere al sito attraverso le proprie credenziali. Per ognuna delle classi per le quali il docente è referente per la partecipazione al concorso, l'insegnante dovrà inserire sia le informazioni necessarie per la partecipazione sia i relativi elaborati di cui al successivo articolo.

Alla stessa pagina sono anche accessibili le informazioni di dettaglio sulla partecipazione. Gli elaborati inviati potranno essere modificati anche successivamente al primo invio. Sarà considerato valido solo l'ultimo invio effettuato prima della scadenza del termine ultimativo sopra indicato.

Art. 4
Contenuto degli elaborati

Gli elaborati dovranno riferirsi ad una specifica opera letteraria liberamente scelta. La modalità narrativa scelta dovrà essere compatibile con lo specifico strumento previsto per il proprio ordine e grado di scuola, per esempio un'animazione, un quiz o un gioco. L'attinenza all'opera originale non è un requisito essenziale, si può anche prendere soltanto spunto da essa e sfruttare la propria creatività per dar vita, ad esempio, a sviluppi o finali alternativi.

Art. 5
Tipologia degli elaborati

L'elaborato consiste in un programma informatico che rappresenta la propria proposta narrativa dell'opera letteraria scelta. L'elaborato deve essere obbligatoriamente sviluppato utilizzando l'ambiente di programmazione secondo l'ordine e grado di scuola di appartenenza della classe che partecipa, in base alla seguente specifica:

- Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria (classi 1ª e 2ª): dovrà essere usato obbligatoriamente l'ambiente disponibile all'indirizzo https://studio.code.org/s/course1/stage/16/puzzle/6

- Scuola Primaria (classi 3ª, 4ª e 5ª): dovrà essere usato obbligatoriamente l'ambiente disponibile all'indirizzo https://studio.code.org/projects/playlab

- Scuola Secondaria di I grado: dovrà essere usato obbligatoriamente l'ambiente disponibile all'indirizzo https://studio.code.org/projects/spritelab

- Scuola Secondaria di II grado: dovrà essere usato obbligatoriamente l'ambiente disponibile all'indirizzo https://studio.code.org/projects/applab

Le informazioni di dettaglio sulle modalità di produzione dell'elaborato e di invio al concorso sono disponibili alla pagina del progetto "Programma il Futuro" dedicata al concorso https://programmailfuturo.it/progetto/concorso-2019.

Art. 6
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 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 che non violano i diritti di riservatezza (privacy) di terzi;
- elaborati coerenti con le finalità dell'iniziativa di cui all'art.1;
- elaborati inviati entro il termine ultimativo di cui all'art. 3;
- elaborati coerenti con i contenuti di cui all'art.4;
- elaborati coerenti con le tipologie di cui all'art. 5;
- elaborati conformi al presente Regolamento in ogni sua parte.

Art. 7
Valutazione

La Commissione di cui all'articolo 8 esaminerà tutti gli elaborati ricevuti entro la scadenza sopra indicata per determinare quelli ai quali assegnare le risorse messe a disposizione dai seguenti partner del progetto (ai quali potrebbero eventualmente aggiungersene altri successivamente alla data di pubblicazione di questo bando):

- ENI,
- Engineering,
- Seeweb.

La Commissione selezionerà per ogni grado di scuola i migliori progetti cui assegnare le risorse rese disponibili. L'elenco delle risorse disponibili verrà comunicato al più tardi entro la scadenza precedentemente indicata per l'invio degli elaborati.

La Commissione valuterà gli elaborati con un punteggio da 0 a 100 punti così suddiviso:

- 20 punti per la pertinenza dell'elaborato al contesto scelto,
- 40 punti per la creatività,
- 40 punti per la realizzazione tecnica.

Art. 8
Commissione

La commissione esaminatrice sarà composta da membri del MIUR e del CINI e dei partner del progetto "Programma il Futuro" individuati in qualità di persone di comprovata qualificazione professionale nei settori dell'informatica, della comunicazione e dell'istruzione.

Art. 9
Premiazione

I migliori elaborati verranno premiati nel corso di una cerimonia-evento nazionale dedicata alla promozione dell'insegnamento nella scuola delle basi-scientifico culturali dell'informatica (*pensiero computazionale*). Alla cerimonia prenderanno parte non solo le massime autorità del mondo dell'Istruzione, ma anche i rappresentanti di Parlamento e Governo ed i massimi esponenti dei partner del progetto "Programma il Futuro", che rendono disponibili le risorse assegnate agli elaborati premiati.

Art. 10
Comunicazione e diffusione

Il MIUR e il CINI 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 (pubblicazione cartacee e online, cd rom, ecc.).