

Italian Coding Festival 2022 –Nuove Date!

Dopo la pausa dovuta ai problemi legati all'emergenza sanitaria, Dschola ripropone il concorso nazionale di programmazione rivolto alle scuole di ogni ordine e grado ma con una grossa novità. L'Italian Scratch Festival cambia il suo nome e diventa **Italian Coding Festival (ICF)** e si ampliano gli strumenti a disposizione nella realizzazione dei progetti. L'associazione ha deciso che permetterà di partecipare con progetti sviluppati non solo in **Scratch** ma anche con **App Inventor**, due strumenti ideati e realizzati dal MIT (Massachusetts Institute of Technology) per introdurre gli studenti al pensiero computazionale fornendo loro, in modo amichevole, le conoscenze di base della programmazione.

Rimane invece del tutto inalterato l'intento dell'evento che è ancora quello di continuare ad incentivare l'insegnamento e l'apprendimento dell'Informatica avvicinando in modo creativo al **coding** gli studenti della scuola primaria, della secondaria di primo e secondo grado.

Al Festival possono partecipare:

- i progetti sviluppati in **Scratch** dagli studenti della **scuola primaria (classi terza, quarta e quinta) e della secondaria di primo grado**;
- le app sviluppate con **App Inventor** dagli studenti del **biennio della scuola secondaria di secondo grado**.

I progetti che verranno presentati per la selezione di quest'anno dovranno avere come tema_

l'obiettivo 12 consumo e produzione responsabile dell'Agenda ONU 2030:

OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE



Per iscriversi al concorso occorre leggere attentamente il regolamento e compilare il form on line sul sito <http://www.associazionedschola.it/icf/iscrizione-italian-coding-festival-2022/> entro il **-21 marzo 2022** -indicando il docente referente di istituto.

I progetti delle scuole partecipanti all'Italian Coding Festival andranno poi pubblicati dal referente di Istituto entro il **13 aprile** secondo le indicazioni che verranno indicate da Dschola.

Una giuria di esperti sceglierà i progetti sviluppati con Scratch e con App Inventor che parteciperanno alla finale del giorno **7 maggio** dove verranno assegnati i premi ai primi 3 classificati della scuola primaria, della scuola secondaria di primo grado e del biennio della secondaria di secondo grado.

Vi invitiamo a partecipare numerosi inviando i progetti e le app ludico-educative più significative ed originali sviluppate in Scratch ed App Inventor prodotte dai vostri studenti. E che vinca il migliore!

Regolamento

L'Associazione DSchola propone per il 2022 la prima edizione dell'**Italian Coding Festival (ICF)** a cui sarà possibile partecipare con progetti sviluppati non solo in **Scratch** ma anche con **App Inventor**. Rimane inalterato l'intento dell'evento che è ancora quello di incentivare l'insegnamento e l'apprendimento dell'informatica avvicinando in modo creativo al **coding** gli studenti.

Al Festival possono partecipare i progetti ludico-educativi sviluppati in **Scratch** dagli studenti della **scuola primaria (classi terze, quarte, quinte)** e della **secondaria di primo grado** e in **App Inventor** dagli studenti del **biennio della secondaria di secondo grado**.

Per iscriversi al festival occorre rispettare il regolamento e compilare il modulo on line sul sito dell'Associazione DSchola al link

<http://www.associazionedschola.it/icf/iscrizione-italian-coding-festival-2022/>

indicando il docente referente di Istituto. Sarà cura del referente di Istituto, pubblicare il lavoro prescelto secondo i tempi e le indicazioni fornite dalla Comitato Organizzatore del Festival.

I **tre** lavori migliori per ognuna delle categorie saranno invitati a partecipare alla finale che si svolgerà il giorno **7 maggio 2022**

In quell'occasione una giuria di esperti esterni valuterà i lavori selezionati per ogni categoria per poi premiarli.

Vi invitiamo a partecipare numerosi inviando i progetti ludico-educativi più significativi ed originali sviluppati in Scratch e App Inventor prodotti dai vostri studenti. E che vinca il migliore!

FINALITA'

L'Associazione Dschola promuove la prima edizione dell'Italian Coding Festival fine di incoraggiare l'insegnamento e l'apprendimento del coding in modo creativo e non addestrativo. I premi intendono evidenziare e promuovere l'eccellenza nella produzione e progettazione di applicazioni ludico-educative con i linguaggi Scratch e App Inventor.

TEMA ICF 2022

Il tema dei progetti che verranno presentati per la selezione di quest'anno dovrà essere uno a scelta tra quelli indicati dagli obiettivi dell'**Agenda 2030**:

Nel settembre 2015 più di 150 leader internazionali si sono incontrati alle Nazioni Unite per contribuire allo sviluppo globale, promuovere il benessere umano e proteggere l'ambiente con l'approvazione dell'Agenda 2030 per uno sviluppo sostenibile. L'Agenda 2030 è costituita da 17 obiettivi di sviluppo sostenibile (OSS/SDGs, Sustainable Development Goals) e 169 sotto-obiettivi, i quali mirano a porre fine alla povertà, a lottare contro l'ineguaglianza e allo sviluppo sociale ed economico. Gli OSS hanno validità universale, vale a dire che tutti i Paesi devono fornire un contributo per raggiungere gli obiettivi in base alle loro capacità.

OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE



Gli obiettivi fissati per lo sviluppo sostenibile hanno una **validità globale**, riguardano e coinvolgono tutti i Paesi e le componenti della società, dalle imprese private al settore pubblico, dalla società civile agli operatori dell'informazione e cultura.

I 17 *Goals* fanno riferimento ad un insieme di questioni importanti per lo sviluppo che prendono in considerazione in maniera equilibrata le **tre dimensioni dello sviluppo sostenibile** – economica, sociale ed ecologica – e mirano a porre fine alla **povertà**, a lottare contro l'**ineguaglianza**, ad affrontare i **cambiamenti climatici**, a costruire società pacifiche che rispettino i **diritti umani**.

Per informazioni sugli obiettivi dell'Agenda Sostenibile si veda il sito dell'ASVIS – Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile sul sito <http://asvis.it/>.

Le scuole sono invitate a realizzare progetti ludico-educativi (storytelling, giochi, ecc.) che abbiano attinenza all'obiettivo 12 - dell'Agenda 2030.

Come Partecipare

Prima di presentare un progetto si raccomanda un'attenta lettura dei Criteri di Valutazione per comprendere i criteri su cui i giudici si focalizzeranno per valutare le proposte, nonché i Termini e le Condizioni di invio, dove troverete le regole per partecipare. Si raccomanda di leggere attentamente le note informative sul Copyright per evitare di essere eliminati durante la selezione dei lavori.

Le scuole interessate a partecipare all'ICF 2022 possono presentare **un singolo progetto** attinente ad uno degli obiettivi dell'**Agenda 2030** sviluppato in **Scratch** da parte di uno studente o un gruppo di studenti:

- della **scuola primaria** – classi **3[^] – 4[^] – 5[^]**;
- della **secondaria di primo grado**.

Le scuole interessate a partecipare all'ICF 2022 possono presentare **un singolo progetto** attinente ad uno degli obiettivi dell'**Agenda 2030** sviluppato in **App Inventor** da parte di uno studente o un gruppo di studenti:

- del **biennio della secondaria di secondo grado**.

Le iscrizioni devono essere inviate compilando il modulo on-line e dovranno indicare il nome del docente referente di Istituto che presenta il progetto.

Il progetto dovrà poi essere pubblicato dal referente di Istituto secondo i tempi e le indicazioni che verranno successivamente indicate dal Comitato Organizzatore.

I finalisti selezionati dalla giuria degli esperti DSchola saranno informati ed invitati a partecipare alla Cerimonia di Premiazione che si svolgerà la mattina del **7 maggio 2022** dove i primi **tre progetti** classificati per ognuna delle tre categorie verranno premiati. Negli spazi della fiera i finalisti avranno a disposizione una postazione da allestire per presentare i loro progetti alla Giuria di Esperti.

In caso di impedimenti di forza maggiore, la premiazione verrà effettuata online.

Le spese di viaggio sono a carico dei partecipanti.

I partecipanti – singoli o in gruppo – avranno a disposizione una postazione e dovranno attrezzarsi con un PC e o altro dispositivo utile a presentare il proprio progetto.

Ulteriori dettagli saranno forniti ai finalisti.

Date Importanti

La partecipazione all'Italian Coding Festival è gratuita e avviene in due fasi:

- **iscrizione:** compilare il modulo on line presente sul sito all'indirizzo <http://www.associazionedschola.it/icf/iscrizione-italian-coding-festival-2022/> in cui il **docente referente** di Istituto deve indicare il proprio nome, la propria mail, il telefono e la scuola di appartenenza – entro il **21 marzo 2022**
- **sottomissione del progetto:** il docente referente presenta **UN SINGOLO progetto** che dev'essere caricato sull'apposito sito secondo le indicazioni che verranno successivamente indicate entro la **mezzanotte del 13 aprile 2022**
- verrà data comunicazione dei finalisti il giorno **18 aprile 2022** ~~28 Marzo 2022~~.

GIURIE

Una giuria composta da esperti dell'Associazione DSchola sceglierà fra tutti i progetti, quelli invitati a partecipare alla finale che si svolgerà il **7 maggio 2022 al mattino**.

Durante l'evento finale dell'ICF, una giuria di esperti provenienti dal mondo accademico e imprenditoriale valuterà i lavori presentati nelle tre categorie: scuola primaria, scuola secondaria di primo grado e scuola secondaria di secondo grado e assegnerà i premi.

Per ogni categoria è previsto un singolo premio assegnato al progetto, indipendentemente dal fatto che sia stato presentato da un singolo studente o da un gruppo di studenti ed un attestato di partecipazione.

L'Associazione si riserva il diritto di ammettere progetti fuori concorso e di assegnare ulteriori premi (es: Premio del Pubblico o Premio Speciale della Giuria).

Il giudizio delle giurie è insindacabile.

L'Associazione non copre le spese di viaggio per partecipare alla finale.

Criteri di Valutazione

I giudici che valuteranno le proposte per l'Italian Coding Festival riconoscono il ruolo primario di un progetto efficace ed innovativo per l'insegnamento dell'informatica attraverso l'uso dei linguaggi Scratch e App Inventor.

I giudici prenderanno in considerazione i seguenti criteri:

1. **Qualità tecnica:** l'applicazione utilizza particolari raffinatezze, tecniche, trucchi o soluzioni ingegnose?
2. **Usabilità:** l'applicazione è facile ed intuitiva da usare? L'utilizzo è divertente?
3. **Originalità:** l'applicazione è innovativa? Ripropone un classico in veste nuova?
4. **Qualità estetica:** lo stile e il design sono ben curati? La proposta è accattivante e piacevole da vedere e da usare?
5. **Aderenza al tema e valore educativo**

Ogni voce ha un peso del 20% sulla valutazione del progetto.

Si richiede inoltre, per facilitarne la valutazione, che ogni progetto sia accompagnato da un **documento/manuale che ne espliciti il funzionamento di base.**

Riepilogo dei **Termini e Condizioni**

1. Le candidature devono essere presentate dal referente di Istituto che sarà responsabile della scelta del progetto pubblicato. Ogni scuola può presentare **solo un progetto** realizzato:
 - con il linguaggio **Scratch** (per le classi 3^a-4^a-5^a della scuola primaria e per le classi della secondaria di primo grado)
 - con il linguaggio **App Inventor** (per le classi del biennio della secondaria di secondo grado).
2. Ogni progetto può essere realizzato da un singolo studente o da un gruppo di studenti frequentante una classe 3^a – 4^a – 5^a della scuola primaria o una classe della secondaria di primo grado o il biennio della secondaria di secondo grado.
3. L'applicazione deve essere originale e creata dopo il 1° gennaio 2020.
4. Il premio è riservato alle scuole italiane.
5. Le applicazioni dovranno essere pubblicate on line sul sito <http://www.associazionedschola.it/icf/>. Le istruzioni per il caricamento saranno comunicate al docente referente di Istituto dal Comitato Organizzatore.
6. È responsabilità del concorrente e del referente di Istituto assicurarsi che tutti i diritti di riproduzione (diritti di proprietà intellettuale) siano assolti per la proposta che si desidera inviare. Nel caso in cui ci siano evidenti violazioni dei diritti d'autore o altri diritti di proprietà intellettuale, la giuria escluderà la proposta da ogni ulteriore valutazione. Si raccomanda, al momento dell'iscrizione, che il proponente dichiari assolute le indicazioni riguardanti i diritti di autore.
7. I progetti devono essere pubblicati sul sito entro la mezzanotte (CET) del **13 aprile 2022**

Copyright

È responsabilità del concorrente e del referente di istituto assicurarsi che tutti i diritti di riproduzione di eventuali musiche, filmati, fotografie o altro materiale siano assolti per la proposta che desidera inviare. Ove ci siano evidenti violazioni del diritto d'autore o altri diritti di proprietà intellettuale, i



giudici escluderanno la proposta da ulteriori valutazioni. Il proponente al momento dell'iscrizione dovrà dichiarare assolte le dichiarazioni riguardanti i diritti di autore.

Tutti i lavori presentati al Festival devono essere rilasciati con licenza

Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo 3.0 Unported(CC BY-NC-SA 3.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.it>

Per informazioni, inviare mail a: info@associazionedschola.it

visitate il sito www.associazionedschola.it/icf

[Italian Coding Festival 2022 è organizzato dal Gruppo Ricerca e Sviluppo dell'Associazione Dschola](#)