



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione

UFF II

Welfare dello studente, partecipazione scolastica, dispersione e orientamento

IIS BORGHESE FARANDA PATTI
Prot. 0013004 del 20/11/2019
(Entrata)

Ai *Dirigenti Scolastici*
Istituzioni Scolastiche secondarie di II grado
LORO SEDI

Docenti Animatori Digitali
Istituzioni Scolastiche secondarie di II grado
LORO SEDI

E p.c.

Ai *Direttori Generali e ai Dirigenti*
degli Uffici Scolastici Regionali
LORO SEDI

Al *Sovrintendente Scolastico*
per la scuola in lingua italiana della Provincia di BOLZANO

Al *Dirigente*
del Dipartimento Istruzione della
Provincia di TRENTO

All'*Intendente Scolastico*
per la scuola in lingua tedesca
BOLZANO

All'*Intendente Scolastico*
per la scuola delle località ladine
BOLZANO

Al *Sovrintendente agli Studi*
della Regione Autonoma della Valle d'Aosta
AOSTA

Oggetto: Iniziativa nazionale per lo sviluppo delle competenze digitali – Terza edizione del Concorso “LetsApp - Solve for Tomorrow Edition”:

Nell'ambito delle attività del Protocollo d'Intesa tra MIUR e Samsung Electronics Italia per la realizzazione di azioni a supporto dell'innovazione digitale nella scuola italiana, la Scrivente Direzione lancia la **terza edizione del concorso “LetsApp”** per offrire agli studenti delle scuole secondarie di II grado statali e paritarie la possibilità di esprimere la propria creatività digitale, acquisendo specifiche competenze tecniche e soft-skills spendibili nel proprio inserimento lavorativo grazie ai moduli di formazione della piattaforma www.letsapp.it.

La terza edizione del progetto, denominata **“LetsApp - Solve For Tomorrow Edition”**,



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione

Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione

UFF II

Welfare dello studente, partecipazione scolastica, dispersione e orientamento

traducibile con «soluzioni per il domani», si propone di avvicinare gli studenti alle discipline STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) e di aiutarli a sviluppare l'attitudine creativa a risolvere problemi, incoraggiandoli a elaborare, grazie alla tecnologia, **idee e soluzioni innovative** che affrontino questioni sociali che li coinvolgono direttamente.

Pertanto, la partecipazione al suddetto Concorso sarà anche un'opportunità per acquisire competenze e maggiore consapevolezza delle proprie attitudini, cominciando a confrontarsi con i concetti di progettualità e di *learn by doing* approcciando anche a moduli educativi dedicati all'imprenditorialità.

I gruppi che realizzeranno i migliori progetti si aggiudicheranno i premi messi in palio da Samsung Electronics Italia e la possibilità di partecipare all'evento finale di premiazione alla presenza dei rappresentanti di Samsung e delle autorità istituzionali.

Inoltre, i componenti del primo gruppo classificato avranno la possibilità di partecipare ad ulteriori attività presso Expo Dubai 2020.

In considerazione del diffuso successo riscontrato nel corso delle precedenti edizioni, e del consueto impegno garantito da questo Ufficio scrivente nell'ambito delle iniziative di Partecipazione e di realizzazione di nuove partnership destinate alla crescita esperienziale dei giovani studenti, si prega la S.V. di volere assicurare la più ampia diffusione del Regolamento allegato alla presente, sensibilizzando il corpo docente e la comunità degli studenti verso la conoscenza e l'intrapresa dell'iniziativa.

Ogni ulteriore informazione potrà essere richiesta scrivendo alla casella di posta elettronica info@letsapp.it o iostudio@istruzione.it avendo cura di specificare nell'oggetto il Rif. "Concorso LetsApp".

Si ringrazia per la collaborazione.

IL DIRETTORE GENERALE
Giovanna BODA