



Olimpiadi della  
Creatività

## Premessa

In ambito professionale una serie di grandi cambiamenti – l’automazione in campo robotico, l’evoluzione dell’intelligenza artificiale, l’utilizzo massiccio delle nuove tecnologie etc – hanno già’ trasformato il nostro modo di vivere e lavorare. Le macchine hanno imparato a svolgere in modo più preciso e veloce certe operazioni, ma sarà sempre più necessario rivolgersi alla propria **creatività** quando verrà richiesto di trovare soluzioni innovative.

Dallo studio “Il futuro dei lavori” del World Economic Forum emerge infatti come dato interessante, che la creatività diventerà una delle competenze più rilevanti e richieste nel futuro. In particolare il rapporto del World Economic Forum ha identificato la risoluzione di problemi complessi, il pensiero critico e la creatività come le tre migliori competenze necessarie per l’immediato futuro. Sia la risoluzione di problemi complessi sia il pensiero critico richiedono immaginazione, innovazione e capacità di percepire molteplici prospettive. Questo rende la creatività l’elemento fondamentale per il “**podio delle capacità future**”.

## **OLIMPIADI DELLA CREATIVITÀ Edizione 2020**

Il concorso indetto dal Maker Camp S.r.l.s (“**MakerCamp**”) con il patrocinio dei comuni di **Allumiere, Civitavecchia e Tolfa** invita le scuole della scuola primaria nonché le scuole secondarie di primo grado degli istituti pubblici e paritari della regione Lazio a partecipare alla Terza Edizione delle Olimpiadi della Creatività.

Da quest’anno l’iniziativa “Olimpiadi della Creatività” è inoltre stata accettata tra quelle ammissibili ed aderenti al manifesto denominato “Repubblica Digitale” promosso dal **Team per la Trasformazione Digitale della Presidenza del Consiglio dei Ministri**.

A maggio i progetti finalisti “usciranno” fuori dalle rispettive scuole e saranno presentati presso i locali della Cittadella della Musica di Civitavecchia e il centro del Comune di Allumiere dove i giudici di gara, nell’arco della giornata, intervisteranno i ragazzi coinvolti. I ragazzi avranno dunque modo di mettersi in discussione nel momento in cui saranno chiamati a dettagliare il proprio progetto, motivare le scelte effettuate, l’obiettivo che si voleva raggiungere o raccontare le difficoltà incontrate.



Olimpiadi della  
Creatività

## BANDO E REGOLAMENTO

MakerCamp promuove ed organizza per il terzo anno il Concorso denominato "Olimpiadi della Creatività" per promuovere la cultura della sperimentazione creativa nelle Scuole (il "Concorso").

Il Concorso nasce con lo scopo di celebrare lo sviluppo del pensiero creativo ed incentivare l'atteggiamento ad esplorare soluzioni differenti, innovative e divergenti in tutte le discipline ed in tutti i contesti di insegnamento scolastici: musica, arte, tecnologie, scienze etc.

### 1. Finalità del Concorso

Le finalità del Concorso sono:

- promuovere la diffusione del pensiero creativo sviluppando possibili alternative o trovando idee originali a nuove sfide dando priorità assoluta all'esperienza pratica;
- far produrre ai partecipanti qualcosa di analogico e/o digitale che sia distintivo e speciale per loro e legato alla didattica svolta in classe favorendo la metodologia dell'imparare facendo;
- incoraggiare la capacità di mettere in discussione lo "status quo" rielaborando la tecnologia esistente per costruire nuovi sistemi che funzionano;
- favorire la capacità di analizzare situazioni problematiche sviluppando, valutando ed individuando la soluzione più idonea da mettere in atto (problem solving);
- stimolare la condivisione di idee tra i partecipanti della classe e dell'istituto stesso;
- valorizzare l'esperienza educativa invitando i bambini a mettere insieme le competenze acquisite di arte tradizionale, tinkering, coding e making sperimentando sulla scienza, la tecnologia, l'ingegneria, l'arte, la letteratura e la matematica;

### 2. Destinatari del Concorso



Olimpiadi della  
Creatività

Possono partecipare al Concorso le classi della Scuola Primaria, nonché le classi della Scuola Secondaria di I grado degli istituti pubblici e paritari della regione Lazio.

Dopo essersi iscritti al Concorso, le classi e gli studenti saranno messi nelle condizioni di partecipare con la ricezione - all'indirizzo e-mail comunicato all'atto della iscrizione - di una email nella quale saranno indicate le istruzioni di supporto del Concorso.

### 3. Tematica del Concorso

Come ogni anno viene lasciata ai partecipanti la possibilità di presentare progetti con contenuti a tema libero riguardanti **creatività e innovazione**. Nel caso dovesse servire, suggeriamo un tema che può suscitare riflessione e creatività nei ragazzi: **"L'intelligenza umana, la risorsa più importante che può salvare il nostro pianeta"**.

### 4. Elaborati ammessi

Ogni Classe che intende partecipare sviluppa un progetto in base alle proprie competenze e dando spazio alla creatività di bambini e ragazzi per il percorso didattico che si sta seguendo: quadri dipinti a mano, lavoretti fatti con il cartone, origami, disegni con acquerelli, storytelling digitale, progetti di coding etc.

Per permettere alla Giuria di individuare i progetti finalisti i partecipanti dovranno produrre una versione digitale (l'"**Elaborato**") del proprio progetto sotto forma di:

- Una o più serie di foto (dimensione massima del file: 100MB);
- Video montaggio (dimensione massima del file: 500MB);
- Presentazione PowerPoint o similari (dimensione massima del file: 100MB);
- Qualunque altro formato digitale che si ritenga valido per descrivere il proprio progetto (dimensione massima del file: 100MB);

La classe partecipante dovrà allegare all'Elaborato anche una relazione - un documento Word o similare - che illustri e descriva il percorso seguito, il messaggio



Olimpiadi della  
Creatività

che s'intende trasmettere nonché ogni altro elemento che si ritenga necessario all'illustrazione e alla valorizzazione del lavoro svolto.

L'Elaborato e la relativa relazione saranno l'oggetto di valutazione da parte della giuria e degli organizzatori per l'individuazione dei progetti finalisti.

## 5. Quantità degli elaborati di restituzione presentabili

E' ammessa la consegna di un singolo Elaborato per classe. Nel caso in cui una classe presentasse più di un Elaborato, sarà valutato esclusivamente quello inviato per ultimo.

## 6. Invio della richiesta di partecipazione

L'iscrizione al Concorso avviene mediante la compilazione della scheda di registrazione sul sito internet:

<http://www.olimpiadidellacreativita.it/iscriviti/>

La domanda di iscrizione deve essere presentata per ciascuna classe partecipante.

A seguito della compilazione della scheda l'insegnante riceve - nella email fornita - la conferma di avvenuta registrazione al Concorso.

## 7. Scadenza del Concorso

La richiesta di partecipazione al Concorso deve pervenire entro e non oltre il 31 Dicembre 2019.

## 8. Consegna degli Elaborati

Tutti gli Elaborati, con le relative relazioni, devono essere consegnati, entro e non oltre il **20 Marzo 2020** (la "**Data di consegna**"), tramite upload dei file dall'apposita pagina del sito internet e non saranno accettati Elaborati consegnati oltre il suindicato termine. L'indirizzo della pagina su cui caricare l'Elaborato e la relazione verrà comunicato via e-mail a tutti le Classi partecipanti al Concorso.



Olimpiadi della  
Creatività

## 9. Individuazione dei finalisti

Le classi selezionate per le finali riceveranno l'invito alla partecipazione e dovranno confermare la loro presenza entro il 9 Aprile 2020.

I finalisti della Scuola Secondaria di I grado parteciperanno alla finale che si svolgerà alla Cittadella della Musica di **Civitavecchia il 9 Maggio 2020**.

I finalisti della Scuola Primaria parteciperanno alla finale che si terrà nel centro del Comune di **Allumiere il 16 Maggio 2020**

Durante le finali le classi esporranno le proprie creazioni ed i ragazzi avranno modo di dettagliare il percorso creativo che ha portato alla realizzazione del progetto presentato. Potranno esporre sotto forma di elaborati scritti, raffigurazioni grafiche, modelli o scegliere la forma che reputano idonea per presentare i loro progetti durante la manifestazione.

Un'apposita giuria composta da insegnanti qualificate, dagli organizzatori e da **rappresentanti Istituzionali** (la "Giuria") valuterà gli Elaborati sulla base dell'esposizione effettuata dai ragazzi della classe e delle tematiche proposte nei loro elaborati.

Il giudizio della Giuria è insindacabile.

Per ulteriori dettagli consultare il sito, sessione FAQ:  
<http://www.olimpiadidellacreativita.it/domande-frequenti/>

## 10. Premio per i Vincitori

Vengono premiati 3 vincitori (I, II e III premio) per la Scuola Primaria e tre vincitori (I, II e III premio) per la Scuola Secondaria di I grado. I Vincitori saranno premiati con un buono per l'acquisto di materiale didattico e/o informatico del valore lordo di:

- Primo Premio: Euro 500,00 (cinquecento/00) ai primi classificati;
- Secondo Premio: Euro 300,00 (trecento/00) ai secondi classificati;
- Terzo Premio: Euro 200,00 (duecento/00) ai terzi classificati.

La Scuola che viene invitata a prendere parte alle finali deve inviare agli Organizzatori, a pena di esclusione, la liberatoria con la quale ciascuno studente, insegnante e/o dirigente scolastico autorizza gli Organizzatori e/o le società



Olimpiadi della  
Creatività

incaricate da questi ultimi, a: effettuare fotografie e riprese audio-video contenenti la propria immagine e la propria voce durante la Manifestazione (congiuntamente, i "Materiali"); e utilizzare i Materiali, anche singolarmente, sia in Italia che all'estero, per scopi promo pubblicitari degli Organizzatori e delle attività da questi svolte.

## 11. Supporto tecnico

Per altre informazioni e chiarimenti, durante l'intero periodo di svolgimento del Concorso, sarà possibile contattare la dott.ssa Michela Deriu all'indirizzo e-mail [michela.deriu@makercamp.it](mailto:michela.deriu@makercamp.it) o al numero telefonico 339 32 63 924 (dalle ore 9 alle ore 18)

## 12. Informativa sulla privacy

MakerCamp in qualità di Titolare del trattamento si impegna a raccogliere i dati personali forniti dai partecipanti al Concorso e ad operare in conformità con quanto disposto dal D.Lgs. 30 giugno 2003 n. 196 ss.mm.ii. (c.d. "Codice della Privacy") e dal Regolamento UE 2016/679 ed in generale dalle prescrizioni in materia di tutela dei dati personali.

I dati saranno trattati mediante supporto informatico e con mezzi strettamente correlati alle finalità sopra descritte e con l'impiego di misure di sicurezza idonee a garantire la riservatezza dei dati personali nonché ad evitare l'indebito accesso ai dati stessi da parte di soggetti terzi o di personale non autorizzato.

I dati personali raccolti saranno conservati per il tempo strettamente necessario allo scopo per il quale le informazioni sono state raccolte. Dei dati potranno venire a conoscenza dipendenti e collaboratori autorizzati al trattamento ai soli fini dello svolgimento del Concorso.

I partecipanti autorizzano la pubblicazione del nome dell'Istituto e delle classi partecipanti sul sito di MakerCamp e/o il loro annuncio nel corso di manifestazioni pubbliche. Fotografie, filmati e ogni altra immagine raffigurante le classi



Olimpiadi della  
Creatività

partecipanti al Concorso nonché di quelle vincitrici, potranno essere pubblicati da MakerCamp.

I soggetti interessati potranno esercitare nei confronti del Titolare del trattamento - MakerCamp - via Clementi 33, 04011 Aprilia (LT), e-mail makercamp@makercamp.it - il diritto di accesso ai dati personali, nonché gli altri diritti riconosciuti dalla legge, tra i quali sono compresi il diritto di ottenere la rettifica o l'integrazione dei dati, nonché la cancellazione, la trasformazione in forma anonima o il blocco di quelli trattati in violazione di legge e il diritto di opporsi in tutto o in parte, per motivi legittimi, al trattamento.

L'interessato, qualora ritenga che il trattamento che lo riguarda sia effettuato in violazione di legge, può proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali.

### **13. Dichiarazioni e garanzie dei partecipanti**

Ciascuna Scuola partecipante al Concorso con l'iscrizione dichiara di accettare il Regolamento e dichiara e garantisce altresì agli Organizzatori che:

- (1) l'Elaborato è originale;
- (2) l'Elaborato non contiene immagini, opere, materiali e/o elementi di qualsiasi genere di titolarità di soggetti terzi e che niente di quanto in esso contenuto ha carattere osceno, violento, diffamatorio, blasfemo, o idoneo a turbare i minori o viola i diritti, patrimoniali o personali, di terzi ovvero disposizioni di legge;
- (3) di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti ritratti nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- (4) di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti che hanno prestato la propria voce nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- (5) di aver ottenuto da parte dei genitori degli studenti minorenni tutte le autorizzazioni necessarie per la partecipazione al Concorso;
- (6) l'utilizzo e la diffusione, con qualsiasi mezzo e in qualsiasi modo, dell'Elaborato non violano diritti di terzi.



Olimpiadi della  
Creatività

La Scuola si impegna a tenere indenni e manlevati gli Organizzatori da ogni pretesa e/o azione fatta valere a qualsiasi titolo, ragione e/o causa, da terzi, per danni o altro che sia riconducibile alla non conformità al vero o alla incompletezza delle suindicate dichiarazioni e garanzie.

#### 14. Accettazione del regolamento e disposizioni finali

La partecipazione al Concorso implica l'accettazione da parte dei partecipanti di tutte le previsioni indicate nel presente regolamento, senza possibilità di successive contestazioni.

Con l'invio degli Elaborati, nei termini e nei modi di cui al presente regolamento, i Partecipanti:

- concedono a MakerCamp, in perpetuo, il diritto di utilizzare economicamente - anche in contemporanea - gli Elaborati, sia in Italia che all'estero (di seguito, il "**Diritto**"). Il Diritto comprende tra l'altro, anche la facoltà di: *(i)* riprodurre e/o trasferire su altri formati gli Elaborati e/o effettuarne la duplicazione in copie, in tutto o in parte, in qualunque modo e/o forma, con qualsiasi procedimento di riproduzione; *(ii)* elaborare o editare, in tutto o in parte, gli Elaborati con ogni mezzo e su qualsiasi supporto; *(iii)* comunicare, trasmettere e/o diffondere al pubblico, in tutto o in parte, gli Elaborati con qualsiasi mezzo, ivi comprese le piattaforme digitali e i social network; e
- accettano che la cessione del Diritto è a titolo gratuito e dichiarano di non avere a pretendere alcun compenso da MakerCamp e/o da terzi a fronte della cessione del Diritto e prendono atto e accettano che l'effettivo sfruttamento e l'utilizzazione degli Elaborati da parte degli Organizzatori potrà avvenire anche singolarmente e/o attraverso terzi.