

1. Introduzione

La finale di "Boats4schools" si svolgerà il 22 Gennaio al "Campus Studentesco della Provincia di Treviso (Veneto, Italia). Gli studenti, organizzati in gruppi, devono costruire una piccola barca (in miniatura) seguendo un Regolamento Tecnico messo a punto e predisposto dall'Organizzatore transnazionale di Italia, Portogallo e Spagna.

Durante la sfida di Boats4schools gli studenti entreranno in contatto con diverse tecnologie come il design 3D (Tinkercad, Blender), Additive Manufacturing, Cloud Manufacturing, Computer Aided Engineering (CAE), strumenti Computer Aided Design (CAD), High performance computing (HPC), Matematica, fisica, pensiero innovativo, creatività e tante altre abilità.

2. Obiettivi

- Aumentare la curiosità dei più giovani sui futuri percorsi di carriera in STEAM e promuovere un entusiasmo per queste opzioni di carriera.
- Offrire ai giovani studenti l'opportunità di avere contatti con i contenuti e le abilità pratiche STEAM in un approccio ludico ed educativo.
- Coinvolgere insegnanti ed esperti del mondo del lavoro per guidare i giovani studenti alle carriere STEAM evidenziando le opportunità disponibili nel mercato del lavoro.
- Affrontare il problema della scarsa scelta dei giovani, e soprattutto delle donne, degli indirizzi STEAM come matematica ingegneria e altri campi della scienza applicata attraverso metodi di insegnamento più innovativi.

3. Data e luogo

La finale di "Boats4schools" si svolgerà il 22 Gennaio 2020 in un'area appositamente attrezzata presso il Campus Studentesco di Lancenigo, provincia di Treviso (Treviso, Veneto, Italia).

4. Sezioni

Le Squadre, costituite da un massimo di 5 studenti ciascuna, dell'Istituto Planck e di altri Istituti italiani o europei di età compresa tra 13 e 19 anni progetteranno e costruiranno una "minibarca".

Saranno valutati:

- Il design della barca,
- il processo di esecuzione,
- la velocità della gara,
- la presentazione fatta dal team per fare vedere il progetto alla giuria (in inglese).

4.1 Categoria

Barche che usano tecniche robotiche avanzate (come mettere un micro-arduino e provare a sviluppare controlli di navigazione di base con un telecomando o qualsiasi altro dispositivo).

4.2 Sezioni

- A. Studenti dai 13 ai 15 anni (terzo anno sec. I° grado, e biennio sec. II° grado).
(Le regole 8.3 e 8.4 del "Regolamento Tecnico" non sono obbligatorie per questa Sezione)
- B. Studenti dai 16 ai 19 anni (triennio scuola sec. II° grado).
- C. Studenti dai 13 ai 19 anni (formazione sec. I° e II° grado)

5. Presentazione dei progetti

La registrazione alla Final race "Boats4schools" verrà effettuata online al seguente indirizzo: http://www.itisplanck.it/index.php?option=com_content&task=view&id=5477&Itemid=817 dove troverai le informazioni e i dati necessari per la registrazione. Per qualsiasi domanda, i partecipanti possono contattare tecnico@itisplanck.it

Il periodo di registrazione si aprirà il 02 settembre 2019 e terminerà il 26 settembre 2019.

5.1 Criteri di Selezione

Il massimo numero di squadre ammissibili è 5 per Sezione (ovvero fino ad un massimo di 10 complessivamente) selezionate in base alla cronologia di iscrizione.

5.2 Accompagnamento

Sono state individuate delle azioni formative per integrare le competenze dei Team tenendo conto di gruppi di partecipanti non superiore a 10-12 allievi:

- Modulo CAD: 20 ORE
 - Modulo inglese 20 ore diviso in due gruppi di partecipanti.
 - Modulo ELETTRONICA E Controllo Remoto: 20 ore
 - Modulo Disegno artistico e modellismo 6+6 ore
- Ogni team avrà a disposizione un Tutor.

6. Giuria e premi

- La giuria della finale "Boats4schools" sarà formata da insegnanti STEAM, insegnanti di lingue, comunicatori, ecc.

6.1 I Premi

Sezione A : Diploma e € 200,00
Sezione B : Diploma e € 250,00
Sezione C : Diploma e € 300,00

7. Accettazione delle Regole

La partecipazione implica l'accettazione totale delle regole. L'organizzatore della Final race "BOATS4SCHOOLS" si riserva il diritto di posticipare, sospendere o modificare l'evento.