

## BASES DEL CONCURS

### mSchools Student Awards – Scratch Challenge 2022-2023

## 1. OBJECTIU DEL CONCURS

L'objectiu del concurs “mSchools Student Awards - Scratch Challenge 2022-2023” (en endavant, el Concurs) és promoure l'aprenentatge del llenguatge de programació Scratch mitjançant la realització de projectes amb aquest llenguatge, fomentant així el desenvolupament del pensament computacional i de les competències digitals de l'alumnat.

Els docents i l'alumnat participant (en endavant, els participants) han de presentar un projecte desenvolupat amb Scratch de **temàtica lliure**.

## 2. PARTICIPANT

La convocatòria està oberta als docents i l'alumnat de cicle Mitjà i superior de primària (3r, 4t, 5è i 6è) i de 1r i 2n d'ESO dels centres educatius de Catalunya. Els centres han de presentar un projecte fruit del treball dels seus i les seves alumnes durant el curs en l'entorn de programació Scratch.

Per tal de facilitar la realització d'aquest projecte estan disponibles uns materials modulars de [Scratch Challenge](#)<sup>1</sup> i d'altres recursos per treballar amb Scratch a la pàgina de [Pensament Computacional](#).<sup>2</sup>

### 2.1 Categories de concursants

S'estableixen dues (2) categories de participació en el Concurs, corresponents als nivells educatius:

- Cicle mitjà i superior de primària (3r, 4t, 5è i 6è)
- ESO: 1r i 2n

### 2.2 Equips participants

Els grups han d'estar organitzats en grups d'entre dos (2) i tres (3) alumnes. Cal tenir en compte que tant la participació en el Concurs com els premis són en referència a un grup de màxim tres (3) alumnes.

---

<sup>1</sup> <https://projectes.xtec.cat/pensament-computacional/scratch/scratch-challenge/proposta-didactica-scratch-challenge/>

<sup>2</sup> <https://projectes.xtec.cat/pensament-computacional/>

Dins de cada categoria els centres podran presentar al Concurs fins a dos projectes per línia i nivell que participin en la proposta Scratch Challenge. Per exemple, si el centre té dues línies i dos nivells participant-hi, podrà presentar fins a 8 projectes diferents, encara que siguin de la mateixa classe.

### 3. CALENDARI

#### 3.1 Desenvolupament del projecte

Els projectes han de ser inèdits i desenvolupats durant el curs escolar 2022-2023

#### 3.2 Període d'inscripció i lliurament dels projectes

El període d'inscripció i de lliurament de projectes serà del **17 d'abril al 8 de maig de 2023 a les 14:00 hores**.

#### 3.3 Comunicació dels projectes finalistes

La notificació dels projectes finalistes serà comunicada abans del **26 de maig de 2023** als centres corresponents.

#### 3.4 Fase final i selecció dels guanyadors (Student Awards)

La fase de presentació dels projectes finalistes i selecció dels guanyadors/es per part del Jurat i el lliurament de premis es realitzarà en el marc dels mSchools Student Awards.

La data, el detall i el format de la jornada es comunicaran en un annex prèviament a l'inici de la inscripció del concurs.

## 4. INSCRIPCIÓ I PRESENTACIÓ DELS PROJECTES

### 4.1 Formulari d'Inscripció al Concurs i lliurament de projectes

La inscripció al Concurs es formalitzarà mitjançant el [formulari d'inscripció](https://forms.gle/o69NuepUvzpaMMQ7)<sup>3</sup> que s'habilitarà en el moment en què s'obri el període d'inscripció.

La inscripció de projectes al Concurs l'hauran de fer els docents en nom de llurs alumnes. No obstant l'anterior, els drets derivats de la presentació dels projectes seran de titularitat dels seus creadors i/o creadores.

Els docents seran responsables de donar a conèixer i explicar les instruccions i condicions del Concurs als alumnes.

---

<sup>3</sup><https://forms.gle/o69NuepUvzpaMMQ7>

## 4.2. Forma i contingut de presentació del projecte

La presentació del projecte s'haurà de realitzar tenint en compte les normes següents:

- Cada projecte haurà de presentar-se en una inscripció independent.
- El **fitxer del projecte** participant s'adjuntarà al formulari d'inscripció.
- El nom del fitxer i de la carpeta han de fer referència al centre de la forma següent: Nomdelcentre\_Númeroequip. Exemple: Escola Eixample\_Equip1 (en cas de presentar només un equip s'indicarà Equip1).
- El projecte pot ser qualsevol mena de proposta, realitzada íntegrament i exclusivament amb Scratch.
- Els projectes **no poden anar acompanyats** de **cap maquinari extern afegit** (Lego Wedo, Lego Spike, Makey-makey, micro: bit...).
- La **temàtica** del projecte a presentar és **lliure**.

Alguns possibles exemples de projectes:

- Fer una història.
- Fer una simulació.
- Fer un joc amb diferents nivells...(videojoc).
- Fer un joc de preguntes i respostes.
- Fer un escape room.
- ...

## 4.3 Condicions que ha de complir el projecte

- El projecte ha d'estar realitzat íntegrament pels participants sense intervenció directa del docent;
- El projecte ha de ser una creació original i inèdita;
- El projecte ha de demostrar que s'ha entès el funcionament de les principals estructures de programació i, per tant, ha d'incloure i fer un **ús adequat dels elements de decisió** (condicionals tals com *si...llavors.../si...llavors...si no...* o elements regits per

una condició com ara *repeteix fins.../espera fins...*) i dels **elements d'iteració** (bucles com ara *per sempre.../repeteix N .../repeteix fins...*);

- Així mateix, el projecte ha de demostrar que s'ha entès la finalitat dels **sensors i de les variables**. Ha d'incorporar-ne alguns i fer-ne un ús adequat ja sigui com a elements de comparació en les decisions, de personalització de l'execució o bé d'emmagatzematge de la informació.

Els projectes que no compleixin parcialment o totalment aquestes condicions, que depenguin d'elements de maquinari extern o bé, que no respectin els drets d'imatge, de sons, d'exploració i de propietat intel·lectual quedaran exclosos del Concurs.

En el següent [enllaç](#)<sup>4</sup> podeu veure una mostra dels projectes premiats en edicions anteriors.

## 5. FASE SELECTIVA: PROCÉS DE SELECCIÓ DELS PROJECTES FINALISTES

### 5.1 Selecció dels projectes finalistes

Es constituirà un jurat (en endavant, el Jurat) que iniciarà el procés de valoració dels projectes un cop esgotat el termini de lliurament indicat a l'article 3.2. i d'acord amb els criteris detallats en el següent punt. No es valoraran modificacions ni materials lliurats amb posterioritat a l'expressat termini.

Fruit d'aquesta valoració, el Jurat en seleccionarà els projectes finalistes dins de cada categoria.

El 26 maig de 2023 es comunicarà la decisió adoptada sobre la tria dels projectes finalistes. Els centres corresponents rebran la notificació, juntament amb les instruccions detallades sobre la fase final. La notificació serà enviada a l'adreça de correu electrònic indicada en el formulari d'inscripció.

### 5.2 Criteris de valoració per a la selecció dels projectes finalistes

Els criteris de valoració per a la selecció dels finalistes seran els següents:

---

<sup>4</sup>[https://xtec.gencat.cat/ca/centres/premis-i-concursos/concursos\\_mschools/mschools-student-awards/2022/scratch-challenge/](https://xtec.gencat.cat/ca/centres/premis-i-concursos/concursos_mschools/mschools-student-awards/2022/scratch-challenge/)

## Críteris de valoració per a la selecció dels projectes finalistes — Student Awards

mSchools   ScratchChallenge	★★★★	★★★	★★	★
<b>Funcionament del projecte 30%</b> <i>Ús adient dels conceptes computacionals bàsics: esdeveniment, seqüència, paral·lelisme, condicions, cicles, operadors, dades...</i>	El programa evidencia una comprensió de blocs avançats (blocs personalitzats, llistes extensions com el llapis, música, tradueix, del text a la parla i detecció de vídeo).	Utilitza una varietat de blocs de forma correcta.	Repeteix el mateix codi en diferents parts del projecte.	El programa no funciona de forma adequada.
<b>Originalitat de la proposta 20%</b> <i>Grau d'interactivitat assolit, jugabilitat i capacitat de transferir idees per presentar noves propostes.</i>	Hi ha diferents aspectes originals que milloren el projecte i es transfereixen coneixements previs que complementen la proposta.	Es presenta algun aspecte original que millora la proposta.	Es busquen aspectes originals, però aquests són molt bàsics o han perjudicat la jugabilitat, estètica del joc o la finalització de la proposta.	La tasca és limitada. Presenta els elements mínims sense proposar cap millora personal.
<b>Facilitat d'ús 20%</b> <i>Grau d'interacció i navegabilitat.</i>	Les instruccions del projecte són clares, l'usuari/ària sap com ha d'interactuar amb els personatges, objectes i escenaris del projecte.	Malgrat que les instruccions del projecte són clares, hi ha algun moment que no està clar que ha de fer l'usuari/ària.	Malgrat que hi ha instruccions en el projecte, no són suficients per a l'usuari/ària.	El projecte no presenta instruccions d'ús i l'usuari/ària no sap com avançar.
<b>Argument/història 15%</b> <i>Narració detallada i ordenada cronològicament</i>	La temàtica està ben definida (amb els escenaris, personatges...) i té una continuïtat al llarg del projecte. La proposta té en compte algun valor social.	La temàtica està ben definida (amb els escenaris, personatges...) i té una continuïtat al llarg del projecte.	La temàtica és confusa, les diferents parts del projecte no estan relacionades.	Hi ha una manca de fil argumental.
<b>Personatges 15%</b> <i>Utilització de personatges adients a la proposta. Edició d'aquests. Interacció, ubicació i reinici programa.</i>	Els personatges tenen una interacció entre ells i/o amb l'usuari/ària. Tenen un funcionament totalment correcte i han estat editats i/o són originals.	Els personatges mostren poca interacció. Són adients, tenen una bona ubicació i es reinicien correctament en prémer la bandera verda.	Els personatges són adequats però no interactuen. Presenten alguna mancança pel que fa a ubicació, interacció o reinici.	L'elecció dels personatges no és adequada per la temàtica del projecte.

## 6. FASE FINAL: PROCÉS DE SELECCIÓ DELS PROJECTES GUANYADORS

### 6.1. Desenvolupament de la fase final

La data, el detall i el format de la jornada es comunicaran en un annex prèviament a l'inici de la inscripció del concurs.

### 6.2. Nombre de guanyadors

Fruit de la valoració del Jurat en la fase final en sortiran seleccionats els següents guanyadors:

- **Quatre (4) equips** en la categoria de cicle mitjà i superior de primària.
- **Tres (3) equips** en la categoria d'ESO.

El Jurat podrà determinar atorgar alguna menció especial.

## 7. PREMIS

La comunicació dels guanyadors/es i el lliurament de premis tindrà lloc al final de la jornada dels mSchools Student Awards.

Els premis per als equips i centres dels equips guanyadors i mencions consistiran en:

- Un val per assistir un campus de programació per a cadascun dels alumnes membres de l'equip.
- Cadascun dels centres amb projectes guanyadors podrà escollir entre un dron amb càmera 4k o una tauleta d'altres prestacions per l'edició de vídeo.

Adicionalment, es podran repartir altres premis per part dels patrocinadors de mSchools.

Els premis als equips guanyadors als millors projectes són en referència a l'equip inscrit a l'hora de participar en el Concurs i assistents a la jornada dels mSchools Student Awards.

## CONDICIONS GENERALS

El programa **mSchools** és una iniciativa impulsada per **Mobile World Capital Barcelona** en col·laboració amb la **Generalitat de Catalunya**, l'**Ajuntament de Barcelona** i **GSMA**, amb l'objectiu d'ajudar a l'alumnat i docents a integrar les tecnologies mòbils a l'aula, el qual permet obrir noves vies d'ensenyament i aprenentatge que milloren el rendiment i l'ocupabilitat.

## Organització i entitats col·laboradores

GSMA, amb domicili a Avda. Reina Maria Cristina 5, 08004 Barcelona, a través del programa “mSchools”, és l’entitat convocant del Concurs (en endavant, GSMA).

En la convocatòria, organització i gestió del Concurs, GSMA compta amb la col·laboració del Departament d’Educació de la Generalitat de Catalunya i de la Fundació Barcelona Mobile World Capital Foundation (en endavant, referides conjuntament com les entitats col·laboradores).

## Publicació dels resultats

La llista de guanyadors podrà ser publicada als portals corporatius i canals digitals de GSMA així com als portals educatius del Departament d’Educació.

## El Jurat

El Jurat referit en els apartats 5 i 6 serà designat per GSMA i per les entitats col·laboradores i estarà format per professionals del món de les tecnologies, de l’educació i de la programació.

El Jurat seleccionarà els/les finalistes i guanyadors valorant els criteris i processos esmentats als apartats 5 i 6, respectivament.

El Jurat podrà declarar desert algun premi i/o proposar alguna menció especial. La seva decisió serà inapel·lable.

## Promoció

En el marc de la promoció i la comunicació, els i les participants autoritzen, a títol gratuït, a GSMA i a les entitats col·laboradores a publicar el nom, cognoms i la fotografia institucional dels guanyadors/es, així com els materials dels projectes seleccionats en tots els suports i en tots els canals (premsa, televisió, Internet) tant en l’àmbit nacional com internacional.

## Difusió

GSMA i les entitats col·laboradores queden autoritzades pels participants, a títol gratuït, a poder difondre la selecció de finalistes i de guanyadors/es, l’atorgament dels premis als projectes, juntament amb la identitat i imatge dels alumnes, dels docents i dels centres, als portals corporatius i canals digitals de GSMA i de les entitats col·laboradores.

Tot participant declara ser propietari del conjunt de drets de reproducció, representació i difusió del seu projecte i/o garanteix haver obtingut les autoritzacions necessàries per a la difusió que estableixen aquestes bases. GSMA recorda als participants que la utilització d’obres musicals preexistents, si són susceptibles de drets, requereix l’autorització dels qui en són propietaris o bé emprar una font de creació pròpia, o sota una llicència Creative Commons que permeti aquest ús.

Tot participant eximeix de responsabilitat a GSMA i a les entitats col·laboradores de tota reclamació que pogués sorgir dels projectes presentats, i es farà responsable de totes les reclamacions que poguessin ser formulades. En cas de reclamació d'un tercer, GSMA es reserva el dret de retirar el projecte del Concurs.

## Reserva de modificació o anul·lació

GSMA es reserva el dret de prorrogar, modificar o anul·lar el Concurs, o part dels seus apartats, categories o modalitats, si les circumstàncies ho exigeixen o en cas de força major.

Alguns aspectes addicionals que s'afegissin a aquestes bases poden ser publicats durant el termini del Concurs i seran considerats com a annex al present document.

## Protecció de dades

Totes les dades personals obtingudes a partir d'iniciatives realitzades dins el programa mSchools són gestionades per GSMA. Els i les participants poden consultar la política de privacitat de dades de mSchools en aquest enllaç:

<https://mschools.com/ca/politica-de-privacitat/>

## Autorització per a l'ús de la imatge

Els i les participants donen el seu consentiment per tal que GSMA i les entitats col·laboradores puguin exercir els següents drets respecte a la seva imatge:

- El dret de reproducció, total o parcial, de forma directa o per compte de tercers, de la seva imatge, entesa com la representació gràfica de la figura humana o de qualsevol dels elements que componen la personalitat (ex. nom, veu, "àlies", cara, etc.), fent ús de qualsevol tècnica o suport d'enregistrament que permeti que la representació sigui visible o susceptible d'ésser reconeguda.
- El dret de comunicació pública, total o parcial, de la seva imatge, inclosos la representació escènica, l'execució pública, la projecció, l'exposició o exhibició pública, la transmissió i retransmissió per radiodifusió, satèl·lit, cable o procediment anàleg, la posada a disposició interactiva (internet), portals corporatius, intranets o qualsevol altra modalitat de comunicació.
- El dret de transformació, que inclou el dret de traducció, adaptació i subtitulat de tot o part de les declaracions dels participants, en cas de ser reproduïdes i comunicades públicament.

Adicionalment, els centres hauran de comptar amb l'autorització de les famílies i/o tutors per a la utilització de la imatge de l'alumnat menor d'edat en aquest Concurs, tal com



estableixen totes les lleis i normes aplicables, així com per presentar els projectes en aquest Concurs en nom dels i les alumnes.

Els centres participants es faran dipositaris de les autoritzacions signades en la durada i temps requerits per les lleis i regulacions aplicables.

## **Propietat intel·lectual de les produccions**

Qualsevol dret de propietat intel·lectual relacionat amb els projectes presentats seguirà sent de propietat dels inventors o de tercers, en cas que s'utilitzi la propietat intel·lectual de terceres parts. GSMA i les entitats col·laboradores fan renúncia expressa a qualsevol dret o responsabilitat en relació amb o derivada de les presentacions i projectes.

## **Responsabilitat**

GSMA i les entitats col·laboradores no assumeixen cap tipus de responsabilitat en cas de reclamació per disconformitat amb les decisions del Jurat i la selecció de projectes guardonats.

GSMA i les entitats col·laboradores no es fan responsables de les disfuncions que puguin tenir els projectes, o els serveis de proveïdors externs, ni de les incidències tècniques o materials que puguin trobar-se els participants en l'hora de publicar els seus treballs.

GSMA i les entitats col·laboradores no es fan responsables de continguts que atemptin contra els drets de tercers, d'acord amb el que s'estableix en les lleis i normatives vigents, incloent-hi, però no limitat al Reial Decret Legislatiu 1/1996, de 12 d'abril, pel qual s'aprovà el text refós de la Llei de Propietat Intel·lectual, regularitzant, aclarint i harmonitzant les disposicions legals vigents sobre la matèria. En cas de reclamació judicial sobre aquest tipus de continguts, GSMA i/o els participants retiraran el contingut objecte de la disputa.

## **Acceptació de les Bases**

El fet de participar en aquest Concurs implica el coneixement i l'acceptació per part del participant de les presents bases en la seva integritat. Qualsevol incompliment donarà lloc a la desqualificació del participant i, per tant, a què aquest no pugui ser seleccionat com a finalista, guanyador/a o rebre una menció, ni a rebre cap dels premis establerts en aquestes bases.