

¡Felicitaciones, finalista de la Convención de Invención Estudiantil de Chicago!



¡Estamos orgullosos de invitarlo a participar en la competencia en línea!

Tabla de contenido

1. Carta de los padres
2. Fechas importantes
3. Nuestro compromiso con la equidad
4. Premios estudiantiles
5. Cómo registrarse para la competencia en línea
6. LumieLabs de Britannica: cómo iniciar session
7. Parte I: Video LumieLabs (“Tablero de pantalla digital”)
8. Parte II: Pitch Video
9. Parte III: Libro de registro (fotos)
10. Rúbrica de evaluación

ESTIMADOS PARIENTES,

La clase de su hijo/a ha participado en la Convención de los Inventores Estudiantiles en Chicago 2019-2020 (el programa que se llama CSIC). Su inventor(a) tuvo éxito identificando unos problemas en su vida e inventando soluciones a esos problemas. **Le elegimos al proyecto de su hijo/a para ser finalista!**

Estudiantes suelen presentar sus invenciones en la competencia regional en la universidad que se llama Illinois Institute of Technology. Pero en este año, a causa del brote de la enfermedad del coronavirus, las reglas nos prohíben de estar juntos en una convención pública.

Como nos toca aportar una solución como los inventadores que somos, queremos notificarles a los anuncios Buenos: su hijo/a todavía va a tener una oportunidad de participar en la convención porque se transformó **en un evento digital/en línea**. Las presentaciones están programadas a ser revisados por los jueces en **el 25 de Abril**.

Los alumnos que van a ganar en esta competencia pueden continuar a la competencia nacional (también es digital/en línea es este año).

¿Cómo puede participar mi hijo/a en la competencia digital?

Los alumnos van a crear videos para mostrar sus invenciones, utilizando el programa que se llama **LumieLabs por Encyclopedia Britannica**. LumieLabs es gratis para todos los inventadores estudiantiles para la duración del programa, gracias al apoyo generoso de Britannica Digital Learning. Los videos están programados para el 24 de Abril para ser parte de la competencia.

Por favor, revisen a este paquete de información para encontrar respuesta para cualquier pregunta. Si ustedes todavía tienen dudas, que se nos comuniquen por medio de la profesor/a, o por medio de este correo: **ally@chicagoinnovation.com**

Gracias por su apoyo!

Allison James

Fechas Importantes

<p>Marzo/Abril</p>	<p>Se publicarán artículos y videos de apoyo para invención y procedimientos en el sitio web de LumieLabs:</p> <p>http://chicagoinnovation.com/inventionconvention</p> <p>Los estudiantes refinarán sus prototipos de invención y crearán videos de LumieLabs.</p>
<p>24 de abril a las 6:00 p.m.</p>	<p>Los padres de los estudiantes deben registrarse para participar en la convención en línea. El registro es por internet. **</p> <p>(Si los estudiantes están inventando en un grupo de 2, un pariente de cada estudiante debe registrar a ese estudiante por separado).</p> <p>Todos los videos creados por los estudiantes deben enviarse en esta página</p> <p>http://chicagoinnovation.com/inventionconvention</p> <p>para consideración del juez. Solo 1 video enviado por cada invención.</p> <p>Hay que incluir:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) LumieLabs "Digital Display Board" 2) Pitch Video 3) Photos of Logbook
<p>25 de Abril*</p>	<p>Jueces voluntarios revisaran las presentaciones de videos de LumieLabs y premiarán a los estudiantes. Los estudiantes finalistas continuaran a la competición Nacional (también en línea/ por internet).</p>

** Si no tiene acceso a Internet o una computadora en casa, lea "Nuestro compromiso a la equidad"

* Tenga en cuenta que debido a la naturaleza cambiante de la respuesta de la comunidad a COVID-19, esta fecha puede cambiar a una fecha en mayo en respuesta a la cantidad de tiempo que los estudiantes pasen fuera de la escuela.

CSIC anunciará cualquier cambio de fecha. Al momento de escribir este artículo, la competencia en línea y la revisión de las presentaciones de videos es el 25 de abril.

Nuestro compromiso con la equidad

Mi escuela está cerrada. No tengo Internet en casa. ¿Qué debo hacer?

Nuestro programa no fue diseñado inicialmente para ser un evento solo en línea. Por lo tanto, muchos de los apoyos equitativos para garantizar que "la innovación sea para todos" son distintos en un modelo en línea.

Reconocemos las limitaciones de la brecha digital y cómo la falta de acceso a las computadoras e Internet puede afectar la capacidad de un estudiante para participar de manera remota en el programa CSIC. Expresamos nuestro compromiso con todos los socios y estudiantes del CSIC:

Nuestro compromiso

- 1) Reconocemos que debido a las restricciones cada vez mayores en respuesta a COVID-19, no está claro si los estudiantes tendrán acceso a su instructor y recursos ni cuándo lo harán.
- 2) Trabajaremos con nuestros socios para identificar a los estudiantes finalistas que quieran crear un video y competir, independientemente de su acceso a computadoras / internet en el hogar.
- 3) Trabajando con nuestros socios para identificar puntos de datos importantes sobre nuestros inventores estudiantiles, haremos adaptaciones para los plazos de la convención para que los estudiantes puedan ser incluidos en la evaluación de una línea de tiempo en la que tengan acceso a los recursos y la instrucción necesarios.
- 4) Los estudiantes siempre tienen acceso gratuito a LumieLabs y LaunchPacks de Britannica mientras dure el programa.

Lo que los estudiantes / los padres pueden hacer

Si usted es un estudiante **que ha sido elegido como finalista**, pero no tiene acceso a Internet ni a una computadora en casa, **informe a su maestro o comuníquese con nuestro gerente de programa. Aún estará incluido en la lista de proyectos finalistas y el CSIC estará al tanto de su intención de registrarse en la competencia.** Esperamos que la escuela se reanude a tiempo para que pueda recuperar el acceso a los recursos digitales en su aula o en el sitio del programa. De lo contrario, crearemos adaptaciones para los hitos programáticos para garantizar que los jueces del CSIC puedan ver su video antes de los Nacionales.

La información de contacto de tu maestro: _____

La información de contacto de la administradora del programa CSIC: (312) 988-1511 o ally@chicagoinnovation.com

Premios estudiantiles

Todavía estamos finalizando la lista de premios para la Convención de invención de estudiantes de Chicago 2020. Para darle una idea de los premios anteriores, esto es lo que otorgamos en 2019 que sigue siendo una buena indicación de qué esperar:



Clases de codificación gratis

Pases de museo

Pases de acuario

categorias de premios con 3 colocaciones:

- Grados K-2
- 3^{er} Grado
- 2^o Grado
- 3^{er} Grado
- 4^{to} Grado
- 5^o Grado

Categorías de premios con 1 colocación:

Thompson Coburn LLP asesorará al proyecto del estudiante ganador sobre la protección de la propiedad intelectual con respecto a su invención, incluida la presentación de una solicitud de patente de los Estados Unidos en nombre de los estudiantes, si corresponde.

- 6^o Grado
- 7^o Grado
- 8^o Grado
- Después del colegio
- Universal
- Premio de ciencias de la computación patrocinado por



Cómo registrarse para la competencia en línea

Para las 6 pm del 24 de abril, los estudiantes deben presentar lo siguiente:

1) Video LumieLabs (1-3 minutos)

o Propósito:

Un video creado con el programa de narración digital gratuito LumieLabs que actúa como una versión digital de un tablero de visualización / tablero de tres pliegues

2) Enlace de YouTube a Pitch Video (4-5 minutos)

o Propósito:

Un video de estudiantes hablando sobre su invención y el proceso de creación. Comparte toda la información importante sobre tu invención con los jueces.

3) Fotos de las páginas del libro de registro

o Propósito:

Comparte todo el Logbook con los jueces a través de imágenes.

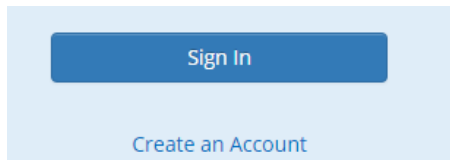
Subiendo tu video a YouTube

- Cargue los videos LumieLabs y Pitch como PUBLIC o UNLISTED.
- No configure videos como privados, ya que esto los dejará inaccesibles para sus jueces.
- Puedes crear un canal solo para tu video o subirlo al canal de un miembro de la familia.
- Copie y pegue los enlaces de video de YouTube en su registro en línea

LumieLabs de Britannica: cómo iniciar sesión

LumieLabs es un programa de audio y video que también provee a las estudiantes un archivo gratuito de historias, audio y video, y efectos para crear sus propios videos originales. Los estudiantes también pueden presentar y compartir sus videos originales a través de la plataforma LumieLabs.

Cómo iniciar sesión (solo usuarios por primera vez)

<p>STEP 1</p> <p>Visita a http://lumielabs.eb.com/</p>	<p>STEP 2</p> <p>Inicie sesión en la institución utilizando Access ID: Access ID: Chicago Password: innovations</p>
<p>STEP 3</p> <p>Crear cuenta personal “Bienvenido a LumieLabs. Hemos verificado su acceso desde su institución, pero también debe iniciar sesión en su cuenta personal”.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Haga clic en "create an account", complete la información solicitada haga click en "submit:.. Puede crear un nombre de usuario y contraseña únicos. * Esta es la cuenta que los estudiantes usarán para hacer videos. Asegúrese de escribir el NOMBRE DE USUARIO y la CONTRASEÑA para usarlo en el futuro.</p>	

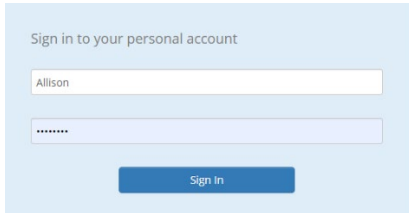
Cómo iniciar sesión en su cuenta personal

STEP 1

Después de crear su cuenta siguiendo los pasos anteriores, use esa información para iniciar su sesión y acceder al programa completo.

Video para explicar como utilizar a los productos de Britannica (incluye ambos LumieLabs y LaunchPacks): <https://zq8t9.app.goo.gl/KC5R>

Si tiene problemas para iniciar sesión, puede estar intentando utilizar las credenciales de su cuenta personal en la pantalla "ID de acceso"



Parte I: Tablero de pantalla digital, videos de LumieLabs

P: ¿Necesito crear un tablero de visualización?

R: No. Pero necesitas crear un video LumieLabs. Es un "Tablero de

pantalla digital", que utiliza LumieLabs  

Su video LumieLabs es su "Tablero de pantalla" o asistente visual para los jueces.



Ideas de contenido para "Tablero de pantalla digital" en LumieLabs

- Contenido investigado:
 - o Estadísticas o información sobre el problema que investigó
- Contenido de stock de LumieLabs
 - o Fotos o videos de LumieLabs sobre el problema que investigó
- Su contenido original
 - o Fotos de datos, gráficos, cuadros, información de prueba de su prototipo
 - o Fotos de dibujos de diseño, garabatos, bocetos de su prototipo
 - o Fotos de un diagrama etiquetado de su prototipo
 - o Fotos claras y legibles de sus notas, hojas de trabajo u otros escritos sobre su prototipo
 - o Fotos tuyas y de tu prototipo
 - o Testimonios y citas de personas que probaron su invento.
 - o Videoclips de personas que usan tu invento para verlo en acción
 - o Sus páginas o elementos favoritos de su libro de registro
- Música, transiciones, etc.



No use LumieLabs para grabar la presentació

- Su video Pitch es independiente y debe grabarse en un teléfono o cámara de video, cargarse en YouTube y enviarse como un archivo separado.

Reglas para la presentación del tablero de registro digital / libro de registro de LumieLabs:

- Los videos terminados de LumieLabs deben durar de 1 a 3 minutos

- Los videos siempre deben identificar el nombre del estudiante, el grado, la escuela, el nombre de la invención y una breve declaración de lo que hace la invención al comienzo del video.
- Los videos de LumieLabs deben proporcionar imágenes, videos y páginas del libro de registro para complementar el video Pitch (YouTube)
- Utilice la rúbrica de evaluación tanto para el Libro de registro como para el Tablero de visualización para la guía de contenido de LumieLabs

Tutoriales y ejemplos de LumieLabs:

Tutorial de entrenamiento de LumieLabs: <https://bit.ly/2IQXFEk>

- Ejemplos de capacidades de LumieLabs en diferentes niveles de grado en Youtube: <https://bit.ly/2xJyXDT>

o ¡Tu contenido será diferente ya que el tuyo es sobre invenciones!

Parte II: Video de lanzamiento de invención (YouTube)

P: ¿Cómo sabrán los jueces sobre mi invento?

R: Grabará un video de lanzamiento utilizando una cámara de teléfono celular o una cámara de video. Subirás este video de lanzamiento a

YouTube. 



Reglas para el video de lanzamiento de invención

- Los videos de lanzamiento terminados deben durar de 4 a 5 minutos
- Los videos deben ser una sola grabación (sin edición) realizada en una cámara de teléfono celular o cámara de video que comunique sucintamente el proceso de la invención y el impacto.

- **Aborda todos los elementos del proceso de invención de la rúbrica del juez**
- **Los videos siempre deben identificar el nombre del estudiante, el grado, la escuela, el nombre de la invención y una breve declaración de lo que hace la invención al comienzo del video.**

No use LumieLabs para grabar el video Pitch Your Pitch debe grabarse en un teléfono o cámara de video, cargarse en YouTube y enviarse como un archivo separado.

Use estas preguntas guía al crear su video de lanzamiento:

¡Responder estas preguntas en su video de presentación ayudará a los jueces a comprender su invención!

- ¿Cuál es su nombre? Cual es tu invento?
- Cuéntame sobre el problema que resuelve tu invención.
- ¿Por qué elegiste este problema?
- ¿Quién más tiene este problema?
- Cuéntame sobre la investigación que hiciste para ver cómo otras personas trataron de resolver este problema.
- Cuéntame sobre la investigación que hiciste para ver si esta invención ya existe. (Si algo ya existía, ¿cómo es tu diferencia?)
- ¿Qué soluciones diferentes se te ocurrieron para resolver tu problema?
- ¿Cómo elegiste inventar esta solución en particular?
- ¿Cuánto tardó en fabricar tu invento? ¿Cuánto tiempo llevó todo el proceso de invención?
- ¿Cómo funciona tu invento? Nos puedes mostrar
- ¿De qué está hecho tu invento?
- ¿Quién usaría tu invento?
- ¿Probaste tu invento? Como funciona
- ¿Tu invento funcionó la primera vez? Si no, ¿cómo lo mejoraron?

- ¿Qué es lo que más te gustó de tu invento?
- Si pudieras mejorar aún más tu invención, ¿qué harías?
- ¿Cuál fue la parte más divertida de inventar?
- ¿Cuáles fueron algunas de las reacciones que obtuviste de otras personas sobre tu invento?

Consejos útiles para filmar

- Grabe contenido original en un teléfono inteligente o cámara de video
- Planifique lo que va a decir. Si está en un equipo, decida quién hablará sobre qué temas antes de filmar.
- Exhiba y use su prototipo en el video. Recoge tu prototipo. Úsalo! ¡Muéstranos lo que puede hacer!
- Filme en un lugar tranquilo y bien iluminado. Evite filmar frente a una ventana.
- Use una voz alta y clara. Es posible que desee practicar esto varias veces.
- ¡Antes de grabar, respire profundamente y relájese! Recuerde, usted es el experto en su invención.
- Recuerde, no se necesita una tablilla de anuncios. Su video LumieLabs es su pizarra digital. ¡Cualquier cosa que normalmente pondrías en una pizarra, ponla en el video LumieLabs!
- Tu presentación eres solo tú y tu prototipo. ¡Comparta su invento en el video de la misma manera que lo haría con los jueces!

Examples of Pitches:

https://www.youtube.com/watch?v=z273H_CkE4I&feature=youtu.be

Fizzy Hand, Lenart Elementary, Kindergarten

<https://www.youtube.com/watch?v=h1XDpNqh40c&feature=youtu.be>

Portable Sink, Lenart Elementary, 1st Grade

<https://www.youtube.com/watch?v=9ziyXEvJqDY&feature=youtu.be>

ChargAir, Quest Academy, 7th Grade

<https://www.youtube.com/watch?v=rEREXoVPYtg&feature=youtu.be>

The Heat Sleeper, Pulaski Elementary, 4th Grade

<https://www.youtube.com/watch?v=-xWVQ3k3wU>

Shelf Dropping Locker, Jungman Elementary, 7th Grade

<https://www.youtube.com/watch?v=kGHTirmeiTk&feature=youtu.be>

The Master Caster, Nettelhorst, 8th Grade

<https://www.youtube.com/watch?v=h0eq8nFLB5M&feature=youtu.be>

Bring it App, Skinner West, 3rd Grade

Parte III: Libro de registro

P: ¿Necesito enviar mi libro de registro?

R: Sí, tomará fotos de su libro de registro para mostrar las partes principales.



Cuaderno

- Tome fotografías de las páginas de su libro de registro.

Las partes típicas de un libro de registro incluyen:

- 1) Una descripción del problema abordado por la invención; 2) Una descripción de ideas de solución;
- 3) Una descripción de la invención; 4) Una descripción de cómo la invención resuelve el problema; y
- 5) Una descripción de dónde investigó el alumno la originalidad de su idea.

- Guardar los archivos de fotos. Envíe sus fotos del Libro de registro junto con sus videos.

Guarde su libro de registro físico, ya que tendrá que proporcionar más pruebas de su contenido para los nacionales (que se llevará a cabo en línea este año).

Example: The Butterstick



No display board needed- visuals go into LumieLabs video!

Show the prototype in the Pitch Video (recorded on phone)

Component	Evaluation
1. Process	The students have brainstormed and tested multiple designs, different uses, and different audiences of their prototype. They provide evidence of extensive research, citing multiple resources. The students have also provided detailed description of development of invention. They have provided evidence of multiple attempts to create, develop, and improve invention. Finally, the students have extensive evidence of trial and error to develop and improve invention.
2. Prototype	The invention/prototype solves the problem it was intended to solve. The invention/prototype reflects original, creative thought. The invention/prototype shows much attention to detail and works. The students have provided evidence to show that invention does not exist. As a bonus, the product seems to be simple to use, economical, and easily scalable in production.
3. Impact	The invention is novel and addresses a practical problem in a creative way. The students concisely explain the problem the invention solves, giving the judge a <u>clear understanding of the problem</u> the invention solves and why the problem was chosen the invention would be used by targeted group.
4. Communication	The students concisely explain the invention, giving the judge a clear understanding of the invention and how the invention works. The journal is entirely completed and concise.

LumieLabs Videos: Judging Rubric

<u>Criterios de video</u>	<u>Calificación</u> 1 = de ningún modo 5 = extremadamente bien
Proceso de invención	
Paso 1: Identificar el problema: <i>Lo básico</i> ¿En qué medida el alumno identifica la invención y explica efectivamente el problema y la necesidad de una solución?	1 2 3 4 5
Paso 1: Identificar el problema: <i>La inversión</i> ¿En qué medida el estudiante descubrió este problema y se apasionó por este problema?	1 2 3 4 5
Paso 1: Identificar el problema: <i>La empatía</i> ¿En qué medida comprende el alumno quién más podría experimentar este mismo problema?	1 2 3 4 5
Paso 2: Comprender la solución: <i>La relevancia</i> ¿Cuán plenamente explorada fue la relevancia y el uso potencial de esta invención?	1 2 3 4 5
Paso 2: Comprender la solución: <i>La originalidad</i> ¿Es distinguible de invenciones anteriores? ¿En qué medida es la solución mediblemente novedosa, creativa y única de otras soluciones? Y si existe un producto similar, ¿el alumno lo sabía y explicaba cómo es diferente?	1 2 3 4 5
Paso 2: Comprender la solución: <i>La investigación</i> ¿Hubo evidencia de investigación y consulta apropiadas para cada grado de múltiples fuentes?	1 2 3 4 5
Paso 3: Idear: <i>El pensamiento crítico</i> ¿En qué medida el alumno demostró pensamiento crítico en el desarrollo de su solución / invención? (es decir, descripción detallada del desarrollo de la invención con múltiples conceptos de lluvia de ideas / explorados)?	1 2 3 4 5
Paso 3: Idear: <i>El público objetivo</i> ¿El alumno comprende claramente cómo su solución / invención satisface las necesidades de sus posibles usuarios y benefactores?	1 2 3 4 5
Pasos 4 y 5: El diseño y la construcción: <i>La visión</i> ¿En qué medida el inventor utilizó un proceso de diseño que refleja un diseño reflexivo y un pensamiento original y creativo?	1 2 3 4 5
Pasos 4 y 5: El diseño y la construcción: <i>La creación</i> ¿En qué medida el alumno eligió los materiales en función de su iteración, pensamiento crítico, creatividad o resolución de problemas?	1 2 3 4 5
Pasos 4 y 5: El diseño y la construcción: <i>El resultado</i> ¿En qué medida muestra el alumno un prototipo comprobable (o un prototipo que no funciona bien explicado) con sugerencias de mejora continua?	1 2 3 4 5

Paso 6: Comprobar: <i>Los desafíos</i> ¿En qué medida describe el inventor los desafíos que encontró en las pruebas y qué tan bien los superó?	1 2 3 4 5
Paso 6: Comprobar: <i>La mejora iterativa</i> ¿Qué tan bien proporciona el estudiante evidencia de múltiples intentos de desarrollar, probar y mejorar la invención?	1 2 3 4 5
Paso 6: Comprobar: <i>La funcionalidad</i> ¿En qué medida esta invención resuelve el problema originalmente identificado?	1 2 3 4 5

<u>Los criterios del libro de registro</u>	<u>Calificación</u> 1 = de ningún modo 5 = extremadamente bien
El libro de registro describe el proceso de invención y no solo el producto.	1 2 3 4 5
El libro de registro representa el viaje del estudiante desde el Paso 1 (identificación inicial del problema) hasta la Investigación e Ideación (Pasos 2 y 3) hasta la fase de creación de prototipos (Pasos 4, 5 y 6)	1 2 3 4 5
El libro de registro parece ser representativo de un documento en tiempo real creado mientras el estudiante estaba inventando, y no al final del proceso.	1 2 3 4 5
El libro de registro proporciona información valiosa para comprender el viaje de invención del estudiante.	1 2 3 4 5

<u>Los criterios de la comunicación</u>	<u>Calificación</u> 1 = de ningún modo 5 = extremadamente bien
¿La presentación oral es clara, detallada y efectiva?	1 2 3 4 5
Parece que el estudiante es la voz principal y el conocimiento que impulsa este proyecto (aunque la ayuda de los padres apropiada para la edad está bien).	1 2 3 4 5