

PREMIO "L'UMANESIMO CHE INNOVA"

III Edizione

promosso dal
Progetto sul distretto culturale evoluto "PlayMarche: un distretto regionale dei beni culturali 2.0" finanziato dalla Regione Marche
e dal **Laboratorio Umanistico per la Creatività e l'Innovazione LUCI**
dell'Università degli studi di Macerata

BANDO 2016/2017

L'Università degli studi di Macerata,
particolarmente sensibile all'integrazione degli studi umanistici e scientifici nell'era del 2.0

intende

- stimolare negli studenti degli Istituti Secondari Superiori, tecnici e linguistici, una propensione al pensiero interdisciplinare, creativo e innovativo;
- sensibilizzare il mondo scolastico all'importanza degli studi umanistici e alla necessità di recuperare la cultura e il pensiero filosofico che hanno caratterizzato la storia del nostro Paese e i suoi grandi autori, e di integrarla attivamente nell'era contemporanea tecnologica, materialista e principalmente incentrata sulla concretezza;
- diffondere negli studenti la necessità di riscoprire e aggiornare la cultura classica e le discipline che dovrebbero caratterizzare i leader del domani, in grado di essere autocritici e lungimiranti e di comprendere i fenomeni innovativi che caratterizzano l'attuale *knowledge society* in un'ottica di *Learning by doing*;
- stimolare la creatività degli studenti alla realizzazione di uno strumento educativo attrattivo per la generazione dei giovanissimi (dai 6 anni in su) che al momento dell'ingresso a scuola trovano una modalità di apprendimento molto diversa dal mondo digitale in cui sono immersi.

Pertanto

In collaborazione con
il Laboratorio Umanistico per la Creatività e l'Innovazione LUCI
dell'Università di Macerata

Bandisce la terza edizione del
PREMIO “L'UMANESIMO CHE INNOVA”
III EDIZIONE 2016

1. Requisiti di accesso

Possono partecipare al bando tutti gli studenti che nell'anno scolastico 2016-2017 frequentano gli Istituti di scuola secondaria superiore, gli Istituti Tecnici Superiori (ITS) e i corsi di istruzione e formazione tecnica superiore (IFTS) che abbiano:

- sede nella Regione Marche;
- oppure con sede in altra regione italiana purché l'Istituto abbia svolto attività in collaborazione con l'Università di Macerata ovvero sottoscritto con essa una specifica convenzione.

Gli studenti degli Istituti sopra citati dovranno partecipare non come singoli, ma in rappresentanza dell'Istituto, guidati da un docente tutor.

2. Modalità di partecipazione

Le domande di partecipazione dovranno essere presentate il **12 aprile 2017 ore 13.00**. Sarà compito del docente tutor effettuare la registrazione on line al sito del Premio.

3. Progetti ammessi

I progetti presentati dovranno riguardare lo sviluppo di applicazioni mobile, giochi virtuali o altri strumenti di apprendimento digitale incentrati sul seguente tema:

“Un personaggio marchigiano che ha segnato la storia”.

I candidati dovranno proporre applicazioni mobile, giochi virtuali o altri strumenti di apprendimento digitali riguardanti la presentazione e la promozione di un personaggio storico marchigiano, allo scopo di farlo conoscere e valorizzarlo in chiave culturale e commerciale, mostrando il rapporto tra “locale” e “globale”.

REGOLAMENTO PREMIO "L'UMANESIMO CHE INNOVA"

III Edizione BANDO 2016/2017

Articolo 1

Descrizione e finalità

Il Premio "l'Umanesimo che innova" ha la finalità di stimolare negli studenti una propensione al pensiero interdisciplinare, creativo e innovativo, riscoprendo i valori degli studi umanistici ed integrandoli attivamente nell'era contemporanea digitale e tecnologica.

Il Premio è rivolto agli studenti che nell'anno scolastico 2016-2017 frequentano gli Istituti di scuola secondaria superiore, gli Istituti Tecnici Superiori (ITS) e i corsi di istruzione e formazione tecnica superiore (IFTS) che abbiano:

- sede nella Regione Marche
- oppure con sede in altra regione italiana purché l'Istituto abbia svolto attività in collaborazione con l'Università di Macerata ovvero sottoscritto con essa una specifica convenzione.

Il concorso chiede agli studenti di realizzare uno strumento educativo attrattivo – App mobile, gioco interattivo, o altre piattaforme – dedicato alla generazione dei giovanissimi (over 6). A questi utenti, al momento dell'ingresso a scuola, si intende offrire una modalità di apprendimento molto diversa dal mondo digitale in cui sono immersi, e che li aiuti nello studio e nell'apprendimento delle materie umanistiche.

Articolo 2

Requisiti di ammissibilità

Sono ammessi a partecipare al Premio "l'Umanesimo che innova" gli studenti regolarmente iscritti e frequentanti, nell'anno scolastico 2016-2017, gli Istituti scolastici secondari superiori, gli Istituti Tecnici Superiori (ITS) e i corsi IFTS, come indicato all'art. 1.

I partecipanti devono essere organizzati in gruppi, formati da almeno 3 studenti, facenti parte di una o più classi dello stesso istituto; i gruppi devono essere coordinati da un **docente tutor** di riferimento e rappresenteranno l'istituto di appartenenza ai fini del premio finale.

Possono partecipare più gruppi di uno stesso istituto purché coordinati da docenti tutor differenti.



Il ruolo del docente di riferimento sarà quello di svolgere attività di assistenza e coordinamento. Lo stesso docente non potrà essere coordinatore di più gruppi.

I progetti devono riferirsi alle seguente tematica: **“Un personaggio marchigiano che ha segnato la storia”**.

I candidati dovranno proporre applicazioni mobile, giochi virtuali o altri strumenti di apprendimento digitali riguardanti la presentazione e la promozione di un personaggio storico marchigiano, allo scopo di farlo conoscere e valorizzarlo in chiave culturale e commerciale, mostrando il rapporto tra “locale” e “globale”.

I progetti dovranno essere assolutamente inediti ed originali, pena l’esclusione dal Premio.

Non sono ammessi progetti relativi a prodotti/servizi o design che al momento dell’iscrizione al Premio “l’Umanesimo che Innova” risultino già in produzione o vincitori di altri premi o concorsi.

Articolo 3

Iscrizione e modalità di partecipazione

Per partecipare al concorso è necessario procedere con:

- registrazione online al seguente link: premioumanesimocheinnova.unimc.it
- iscrizione al Premio da parte del docente tutor
- caricamento del progetto
- invio del progetto finale, completo in ogni sua parte e definitivo **entro le ore 13.00 del 12 aprile 2017**.

Registrazione online, iscrizione al Premio e caricamento del progetto

È compito del docente tutor, con l’avallo del Dirigente scolastico e dei competenti organi della scuola, effettuare la **registrazione on line al sito del Premio** e compilare - utilizzando esclusivamente la piattaforma online - la relativa domanda di iscrizione al seguente indirizzo: premioumanesimocheinnova.unimc.it

Oltre alla domanda di iscrizione, così come previsto nel format online, dovrà essere caricato anche il progetto vero e proprio. È quindi richiesto ai partecipanti di redigere le linee di sviluppo della propria idea progettuale nella maniera più dettagliata possibile.

È possibile caricare sul sistema anche allegati che siano da corredo all’idea progettuale.

Sarà possibile apportare al progetto tutte le modifiche, che saranno acquisite dal sistema online, finché il progetto sarà in modalità **BOZZA** (ossia prima della conferma di invio definitiva che avviene cliccando sul link "INVIA").

Una volta ultimato il progetto, e in ogni caso entro le ore 13.00 del 12 aprile 2017, **sarà necessario procedere all’INVIO definitivo del progetto** affinché venga ammesso a valutazione.

Quindi la domanda di iscrizione al Premio, unitamente alla versione definitiva del progetto, deve essere inviata in via definitiva **esclusivamente in formato elettronico**, con la conferma di invio che avviene cliccando nella sezione **“conferma invio definitivo del progetto”** spuntando il flag **“SI”** e cliccando sul **link "INVIA"**, entro il giorno **mercoledì 12 aprile 2017 alle ore 13.00**.

Dopo tale data il sistema online si chiuderà automaticamente considerando idonei alla fase di valutazione solo quei progetti che sono stati inviati in via definitiva attraverso l'apposita sezione **“conferma invio definitivo del progetto”**.

Articolo 4

Comitato Tecnico Scientifico di Valutazione

L'Università di Macerata, ai fini della valutazione dei progetti, nomina il Comitato tecnico-scientifico, costituito fino ad un massimo di 3 componenti individuati tra esperti di innovazione, docenti universitari e di scuole superiore, rappresentanti del mondo della scuola e delle imprese.

Il Comitato tecnico-scientifico, a suo insindacabile giudizio:

- qualora necessario, richiede approfondimenti e specificazioni sui progetti;
- valuta le presentazioni dei progetti trasmessi in via definitiva entro la scadenza;
- segnala con una menzione fino ad un massimo di quattro progetti;
- proclama il progetto vincitore.

Articolo 5

Criteri di valutazione e selezione

I progetti sono valutati e selezionati facendo riferimento ai seguenti criteri e relativi punteggi:

- creatività:	fino ad un massimo di 20 punti
- innovatività:	fino ad un massimo di 25 punti
- realizzabilità e funzionalità:	fino ad un massimo di 20 punti
- qualità della presentazione inviata e presentata:	fino ad un massimo di 10 punti
- interdisciplinarietà:	fino ad un massimo di 10 punti
- attinenza al tema “l'Umanesimo che innova”	fino ad un massimo di 15 punti

per un totale di 100 punti.

La fase di valutazione avverrà in due step:

1. nel primo step il Comitato valuterà, riunendosi in seduta plenaria in una data che sarà decisa dopo la scadenza suddetta, i progetti trasmessi in via definitiva assegnando loro un punteggio che peserà per il 60% della valutazione finale;
2. nel secondo step il Comitato valuterà i progetti trasmessi in via definitiva durante la Cerimonia di premiazione del Premio “l'Umanesimo che Innovo” che si terrà nel mese di maggio 2017 (la data sarà definita successivamente), assegnando ai progetti un punteggio che peserà per il 40% della valutazione finale.

Articolo 6

Cerimonia di premiazione

Durante la Cerimonia di premiazione, che si terrà in una data da definirsi nel mese di maggio 2017, ogni Istituto di Istruzione Superiore che ha aderito completando il progetto sarà chiamato a

presentare il proprio progetto. La valutazione finale da parte del Comitato terrà conto dell'efficacia e dei contenuti della presentazione finale, sulla base di quanto indicato al punto 5. È possibile presentare i progetti in una versione migliorata rispetto a quella trasmessa a chiusura del bando, ossia in data 12 aprile 2017. Sono ammesse integrazioni solo relative alla fase di implementazione del progetto, non alla sua architettura.

Non è assolutamente possibile presentare un progetto diverso.

Articolo 7

Diritti di proprietà industriale e intellettuale

La titolarità dei progetti presentati è dei soggetti che hanno contribuito a svilupparla e che sono invitati a tutelarla, ove ritenuto opportuno, secondo quanto disciplinato dal Codice sulla proprietà industriale (D. Lgs. 10 febbraio 2005, n. 30 e successive modificazioni) e dalla Legge sulla Protezione del diritto di autore (Legge 22 aprile 1941 n. 633, D. Lgs. 16 marzo 2006, n. 140 e successive modificazioni).

Articolo 8

Proclamazione dei vincitori

I vincitori del Premio sono proclamati nel corso dell'anno scolastico 2016/2017 durante la cerimonia di premiazione che si terrà in una data da definirsi nel mese di maggio 2017.

Articolo 9

Premi

Il Premio "l'Umanesimo che Innova" assegna ai progetti vincitori borse-premio volte a valorizzare il lavoro di gruppo degli studenti che hanno partecipato alla realizzazione dei progetti e il loro Istituto di appartenenza.

Le borse-premio sono riconosciute agli Istituti scolastici di appartenenza dei gruppi vincitori, che le destineranno a favore dei ragazzi che hanno partecipato al concorso e saranno così ripartite:

Primo progetto classificato:	€ 2.000,00
Secondo progetto classificato:	€ 1.000,00
Terzo progetto classificato:	€ 500,00
Quarto progetto classificato	€ 500,00

Articolo 10

Trattamento dei dati personali

Tutti i dati forniti, in qualunque forma, dai partecipanti a tale bando saranno trattati ai sensi del d.lgs. 30/06/2013 n. 196 (codice in materia di protezione dei dati personali) e saranno utilizzati per le attività istituzionali dell'ente. Ciascun soggetto può richiedere in qualunque momento il diniego all'utilizzo degli stessi per i suddetti fini.



Articolo 11

Responsabile del procedimento

Viene conferito mandato al Responsabile del Procedimento, dott.ssa Paola Bucceroni, responsabile dell'Ufficio Valorizzazione della Ricerca ILO e Placement, per la gestione di tutte la attività amministrative necessarie per l'implementazione del Premio stesso.

Informazioni

Per ulteriori informazioni e chiarimenti è possibile contattare la segreteria organizzativa del Premio, collocata presso l'Ufficio valorizzazione della Ricerca ILO ai seguenti recapiti:

T. 0733 258 2480 - 2657

E-mail ricerca.ilo@unimc.it

