

**Concorso a premi denominato:
DOCENTE DELL'ANNO edizione 2010 - Premio speciale Classe Digitale**

RIFERIMENTO 260/09

Concorso indetto da **MICROSOFT SRL** con sede in Via Rivoltana 13, 20090 Segrate (Mi)
In collaborazione con l'ANP - Associazione Nazionale dei dirigenti e delle alte professionalità della scuola.

**Periodo: dal 25 gennaio 2010 al 30 aprile 2010;
assegnazione entro il 20 maggio 2010**

Premessa:

la presente iniziativa è rivolta a tutti i docenti delle scuole primarie e secondarie di I° e II° grado sparse sul territorio nazionale con lo scopo di diffondere l'utilizzo della tecnologia informatica nell'insegnamento per una didattica innovativa, collaborativa e maggiormente efficace. Il progetto si prefigge, pertanto, di divulgare una nuova cultura informatica nell'ambito dell'insegnamento permettendo ai docenti di condividere i progetti educativi all'interno della piattaforma di scambio "Condividi e conosci" presente sul sito www.apprendereinrete.it. Con l'istituzione del Premio Speciale Classe Digitale, l'iniziativa mira altresì al coinvolgimento degli studenti stessi, con l'obiettivo di renderli attivamente partecipi di un processo di valorizzazione e utilizzazione della tecnologia al servizio della didattica.

Modalità A) – Premio DOCENTE DELL'ANNO (dal 25 gennaio 2010 al 30 aprile 2010)

1. Potranno partecipare alla presente modalità A) i docenti già registrati o che si registreranno nel periodo della presente iniziativa, al gruppo Autori della community virtuale di *Apprendere in rete* (indirizzo web: www.apprendereinrete.it)
2. I docenti dovranno iscriversi al gruppo Autori della community registrandosi completando l'apposito form a cui verranno indirizzati dal sito www.apprendereinrete.it
3. La registrazione è gratuita e il docente per effettuarla deve essere dotata di profilo Windows Live ID, il servizio gratuito che consente l'accesso ai servizi on line di Microsoft. Chi non dovesse essere dotato di tale profilo potrà ottenerlo seguendo la semplice procedura guidata a cui il sito del concorso rimanderà.
4. Tutti i docenti già registrati, o che si registreranno al gruppo Autori della community, secondo quanto sopra indicato, potranno caricare nel sito *Apprendere in rete*, nella sezione on line "*Condividi e conosci*", lavori originali da loro redatti appartenenti a scelta fra queste tre aree: TECNOLOGICA – UMANISTICA – SCIENTIFICA d'ora innanzi denominati "progetti".
5. I progetti dovranno consistere in materiali didattici utilizzabili in classe dal docente nello svolgimento di una lezione o utilizzabili autonomamente dall'alunno in attività di autoformazione individuale a casa.
6. I progetti, per poter essere validi ai fini della presente iniziativa, dovranno soddisfare i seguenti requisiti di:
 - POTENZIALITÀ TECNOLOGICHE E DIDATTICHE (nello specifico, soddisfare esigenze di interattività, utilizzo di strumenti innovativi, multimedialità, PBL (Problem Based Learning) e interazione con gli studenti)
 - VALENZA DEL CONTENUTO
7. I progetti, inoltre, dovranno essere caricati in formato zip, pdf o qualsiasi formato Microsoft Office.
8. Non saranno ritenuti validi progetti pervenuti al di fuori del periodo di validità della presente iniziativa e/o che non rispetteranno i requisiti sopra indicati e/o non attinenti con il tema proposto o, comunque, ritenuti non idonei a partecipare.
9. La redazione di *Apprendere in rete* fungerà da moderatore per la pubblicazione dei lavori prima della selezione dei lavori.

10. Ciascun docente potrà caricare uno o più progetti. Tutti i progetti caricati nel periodo dal 25 gennaio al 30 aprile 2010 potranno essere votati dai visitatori di *Apprendere in Rete*, cliccando sull'apposito pulsante virtuale "Vota questo progetto". Ciascun progetto potrà essere votato una sola volta da uno stesso visitatore.
11. Il comitato valutatore della presente iniziativa provvederà a preselezionare fra tutti i progetti pubblicati, quelli che, al termine dell'iniziativa, risulteranno essere stati maggiormente votati dalla community di *Apprendere in Rete* nel periodo suddetto fino ad un numero indicativo di n. 30 progetti complessivi. In caso di parità nelle ultime posizioni verranno ugualmente presi in considerazione ulteriori progetti.
12. I progetti individuati secondo quanto sopra descritto verranno sottoposti entro il **20 maggio 2010** alla presenza di un Funzionario Camerale/Notaio, alla valutazione di una apposita Giuria di esperti costituita fino ad un massimo di 8 membri autorevoli nel mondo dell'Istruzione. Ciascun membro della Giuria darà una votazione da 1 a 10 ad ogni progetto selezionato sulla base dei seguenti criteri di valutazione:
 - a) valenza didattica del progetto
 - b) multidisciplinarietà
 - c) multimedialità
 - d) interattività
 - e) innovazione intesa come capacità di utilizzare al meglio la tecnologia disponibile
13. Il Progetto che risulterà maggiormente votato dalla Giuria, indipendentemente dall'Area di appartenenza, farà aggiudicare al rispettivo docente il seguente premio:
 - n.1 stage (da concordare con il docente stesso) presso una prestigiosa Scuola all'estero del valore stimato di € 3.000

Il voucher è comprensivo di vitto, alloggio ed eventuali spese per raggiungere la Scuola e potrà essere usufruito entro il 31 Agosto 2011.
14. Valore complessivo premi modalità A) "Premio Docente Dell'anno": € 3.000

Clausole Generali modalità A)

- a) La manifestazione si svolgerà sotto il controllo del Funzionario della Camera di Commercio/Notaio
- b) L'Autore del progetto meglio classificato nell'ambito di Docente dell'Anno che si aggiudicherà lo stage verrà informato mediante messaggio di posta elettronica all'indirizzo segnalato in sede di registrazione. Sempre tramite il suddetto messaggio verranno forniti tutti i dettagli sulla struttura presso cui si svolgerà lo stage. Il docente dovrà rispondere alla comunicazione ricevuta entro i termini e le modalità in essa contenuti, al fine di poter usufruire e concordare la partenza. Il mancato invio della documentazione prevista entro i termini indicati nell'avviso comporterà il decadimento del premio.
- c) Una volta ricevuto riscontro dal docente secondo quanto sopra il Promotori provvederà all'organizzazione dello stage presso la Scuola nella località concordata.
- d) La presente iniziativa verrà resa nota mediante l'invio di newsletter agli iscritti alla community di *Apprendere in Rete* e news sul sito web
- e) Una copia del presente documento riportante le condizioni di partecipazione sarà consultabile sul sito www.apprendereinrete.it e sul sito www.anp.it
- f) Il Promotori si riserva di pubblicare il progetto vincente. A tale proposito, i partecipanti dovranno fornire, in sede di registrazione, esplicito consenso alla pubblicazione dei progetti inviati.
- g) I partecipanti alla presente iniziativa prendono atto ed accettano:
 - (I) che con l'invio di un progetto dichiarano al Promotori, sotto la propria responsabilità, di essere legittimi titolari di tutti i diritti relativi e/o connessi al progetto inviato e di poterne legittimamente disporre ai fini descritti nel presente documento ed autorizzano il Promotori a pubblicarlo nell'area dedicata anche allo scopo di presa visione ed eventuale download da parte di terzi;

(II) che il Promotori della presente iniziativa non sarà responsabile a nessun titolo dell'eventuale uso e/o abuso che terzi possano fare del progetto pubblicato

(III) di manlevare e tenere indenne il Promotore da qualsivoglia danno, costo e/o spesa, derivanti da/o connessi ad eventuali pretese e/o azioni di terzi che si fondino sul fatto che la pubblicazione e/o l'eventuale pubblicazione del progetto nell'area dedicata all'iniziativa violi qualsivoglia legge applicabile ovvero sia lesiva di diritti quali, a titolo meramente esemplificativo, diritti d'autore o connessi, testi, formule, citazioni, eventuali immagini o di altri diritti della personalità quale nome, onore, pudore, ecc.

- h) Il Promotore non si assume alcuna responsabilità per le iscrizioni e/o messaggi persi, ricevuti danneggiati nell'ambito della trasmissione on-line, pervenuti oltre il tempo stabilito o con dati non corretti.
- i) La partecipazione al presente progetto è assolutamente gratuita e non sarà applicata alcuna tariffa aggiuntiva oltre al normale canone di connessione stabilito dal proprio gestore telefonico.
- j) I premi non richiesti o non assegnati al termine della manifestazione - diversi da quelli rifiutati - saranno devoluti in beneficenza all'ONLUS Medici Senza Frontiere, ROMA.
- k) La società organizzatrice dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte di cui all'art. 30 D.P.R. n. 600 del 29.09.73 a favore dei vincitori.
- l) Ai sensi dell'art. 13 del Decreto Legislativo n. 196/2003 si informa che i dati personali:
 - 1. verranno raccolti il Promotore in qualità di Titolare del trattamento
 - 2. verranno trattati su supporto cartaceo e informatico
 - 3. comunicati a terzi ai soli fini dell'esecuzione della presente iniziativa
 - 4. In qualunque momento, tuttavia, gli interessati potranno esercitare i diritti di cui all'art. 7 del Decreto Legislativo sopra citato contattando direttamente il titolare del trattamento
- j) L'invio dei progetti ai fini della partecipazione alla presente iniziativa costituisce atto di accettazione integrale del presente documento recante le condizioni di partecipazione e il consenso al trattamento dei dati personali

MODALITA' B) - Premio CLASSE DIGITALE (dal 25 gennaio 2010 al 30 aprile 2010)

- 1. Possono partecipare alla presente modalità B) Premio Classe Digitale le "classi virtuali" formate da un insegnante iscritto al gruppo Autori della community di Apprendere in Rete (per le modalità di iscrizione vedi punti 3. e 4. della modalità A:) e da almeno 5 studenti scelti dall'insegnante stesso. Comunque, il numero massimo di ogni classe non dovrà superare il numero di 20 studenti.
- 2. Gli alunni saranno selezionati dall'insegnante in base a criteri di merito e di valutazione dell'interesse dimostrato dallo studente nei confronti del tema proposto dall'insegnante della classe virtuale.
- 3. Gli studenti partecipanti dovranno iscriversi su Apprendere in Rete attraverso un form di registrazione appositamente creato per loro e selezionare la/le classi virtuali d'interesse. La loro iscrizione a una classe virtuale sarà attiva solo al momento dell'accettazione da parte del docente.
- 4. Gli insegnanti potranno a propria discrezione scegliere anche alunni meritevoli della propria scuola/classe.
- 5. Il docente proporrà un tema di studio nell'ambito di una delle tre AREE: UMANISTICA, SCIENTIFICA, TECNOLOGICA, assegnando alla classe virtuale un progetto di cui l'insegnante sarà il coordinatore.
- 6. I progetti, per poter essere validi ai fini della presente iniziativa, dovranno soddisfare i seguenti requisiti di:
 - POTENZIALITÀ TECNOLOGICHE E DI APPRENDIMENTO (nello specifico, soddisfare esigenze di interattività, utilizzo di strumenti innovativi, multimedialità, interazione e coinvolgimento attivo degli studenti)
 - VALENZA DEL CONTENUTO
- 7. I progetti, inoltre, dovranno essere caricati in formato zip, pdf o qualsiasi formato Microsoft Office.
- 8. Non saranno ritenuti validi progetti pervenuti dopo il 30 aprile 2010. e/o che non rispetteranno i requisiti sopra indicati e/o non attinenti con il tema proposto o, comunque, ritenuti non idonei a partecipare.
- 9. La redazione di Apprendere in rete fungerà da moderatore per la pubblicazione dei lavori prima della selezione dei lavori.

10. Ogni classe virtuale potrà caricare uno o più progetti. Tutti i progetti caricati entro il 30 aprile 2010 potranno essere votati dai visitatori di *Apprendere in Rete* (anche se non iscritti alla community), cliccando sull'apposito pulsante virtuale "Vota questo progetto". Ciascun progetto potrà essere votato una sola volta da uno stesso visitatore.
11. Fra tutti i progetti pubblicati della presente iniziativa, nel periodo dal 25 gennaio al 30 aprile 2010, i n.10 progetti maggiormente votati verranno passati al vaglio di una Giuria di esperti.
12. I progetti individuati secondo quanto sopra descritto verranno sottoposti **entro il 20 maggio 2010** alla presenza di un Funzionario Camerale/Notaio alla valutazione da parte della medesima Giuria del Concorso dell'iniziativa DOCENTE DELL'ANNO della quale il Premio CLASSE DIGITALE costituisce Premio speciale. Ciascun membro della Giuria darà una votazione da 1 a 10 ad ogni progetto selezionato sulla base dei seguenti criteri di valutazione:
 - 1) valenza didattica del progetto finalizzata a nuove modalità di apprendimento e insegnamento
 - 2) multimedialità
 - 3) interattività e collaborazione
 - 4) innovazione intesa come capacità di utilizzare al meglio la tecnologia disponibile
13. Il progetto che risulterà essere maggiormente votato dalla Giuria farà aggiudicare alla classe di appartenenza del docente, indipendentemente dalla Area di appartenenza, il "Premio Speciale Classe Digitale" consistente in:
 - n.1 lavagna luminosa del valore di € 1.200 iva inclusa.
14. Nell'ambito del Premio Classe Digitale, verrà attribuito sempre dalla suddetta Giuria e sempre **entro il 20 maggio 2010** alla presenza di un Funzionario Camerale/Notaio anche un **Premio Speciale Emoticon Art** alla classe virtuale che avrà realizzato il proprio progetto attraverso nuove forme di linguaggio "creativo", basato sull'ideazione e la realizzazione di nuove icone digitali come strumenti di rappresentazione e comunicazione. Si rende noto che il set di Emoticon del progetto vincente avranno visibilità sul Network MSN e Windows Live.
15. Lo studio e la realizzazione delle nuove Emoticon deve costituire la modalità di sviluppo e realizzazione del progetto su un tema a libera scelta, purché appartenente alle aree UMANISTICA, TECNOLOGICA E SCIENTIFICA.
16. La Classe per la realizzazione del progetto dovrà utilizzare lo strumento gratuito Messenger Gruppi per l'utilizzo del quale trova maggiori spiegazioni e delucidazioni sul sito dell'iniziativa al link: http://www.apprendereinrete.it/progetti/Teacher_of_the_Year/Messenger_Gruppi_per_la_scuola.kl
17. Per quanto riguarda la selezione del progetto vincitore, valgono le medesime regole definite per il Premio Classe Digitale.
18. La classe virtuale vincente del Premio Speciale Emoticon Art (che potrà essere anche la classe già vincitrice del Premio Classe Digital) farà aggiudicare alla classe di appartenenza del rispettivo docente il seguente premio:
 - n.4 netbook Samsung per un valore complessivo di € 1.276 iva inclusa.
19. Valore complessivo premi modalità B) "Premio Classe digitale": Euro 2.476 iva inclusa salvo conguaglio

Clausole Generali B

- a) La manifestazione si svolgerà sotto il controllo del Funzionario della Camera di Commercio/Notaio
- b) Il docente responsabile e tutti gli studenti della classe virtuale vincitrice dell'iniziativa verranno informati dell'attribuzione del Premio mediante messaggio di posta elettronica all'indirizzo da loro segnalato in sede di registrazione.
- c) Il premio verrà spedito al docente responsabile entro 180 giorni, dopo aver ricevuto conferma dell'indirizzo dove spedire il premio.
- d) La presente iniziativa verrà resa nota mediante l'invio di newsletter agli iscritti alla community di *Apprendere in Rete* e news sul sito web
- e) Una copia del presente documento riportante le condizioni di partecipazione sarà consultabile sul sito www.apprendereinrete.it e sul sito www.anp.it

- f) Il comitato organizzatore si riserva di pubblicare il progetto vincente. A tale proposito, i partecipanti dovranno fornire, in sede di registrazione, esplicito consenso alla pubblicazione dei progetti inviati.
- g) I partecipanti alla presente iniziativa prendono atto ed accettano:
- (I) che con l'invio di un progetto dichiarano al Promotori, sotto la propria responsabilità, di essere legittimi titolari di tutti i diritti relativi e/o connessi al progetto inviato e di poterne legittimamente disporre ai fini descritti nel presente documento ed autorizzano il Promotori a pubblicarlo nell'area dedicata anche allo scopo di visione ed eventuale download da parte di terzi;
 - (II) che il Promotori della presente iniziativa non sarà responsabile a nessun titolo dell'eventuale uso e/o abuso che terzi possano fare del progetto pubblicato
 - (III) di manlevare e tenere indenne il Promotori da qualsivoglia danno, costo e/o spesa, derivanti da/o connessi ad eventuali pretese e/o azioni di terzi che si fondino sul fatto che la pubblicazione e/o l'eventuale pubblicazione del progetto nell'area dedicata all'iniziativa violi qualsivoglia legge applicabile ovvero sia lesiva di diritti quali, a titolo meramente esemplificativo, diritti d'autore o connessi, testi, formule, citazioni, eventuali immagini o di altri diritti della personalità quale nome, onore, pudore, ecc.
- h) Il Promotori non si assume alcuna responsabilità per le iscrizioni e/o messaggi persi, ricevuti danneggiati nell'ambito della trasmissione on-line, pervenuti oltre il tempo stabilito o con dati non corretti.
- i) La partecipazione al presente progetto è assolutamente gratuita e non sarà applicata alcuna tariffa aggiuntiva oltre al normale canone di connessione stabilito dal proprio gestore telefonico.
- j) I premi non richiesti o non assegnati al termine della manifestazione - diversi da quelli rifiutati - saranno devoluti in beneficenza all'ONLUS Medici Senza Frontiere, ROMA.
- k) La società organizzatrice dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte di cui all'art. 30 D.P.R. n. 600 del 29.09.73 a favore dei vincitori.
- l) Ai sensi dell'art. 13 del Decreto Legislativo n. 196/2003 si informa che i dati personali:
- 1. verranno raccolti dai Promotori in qualità di Titolari del trattamento
 - 2. verranno trattati su supporto cartaceo e informatico
 - 3. comunicati a terzi ai soli fini dell'esecuzione della presente iniziativa
 - 4. In qualunque momento, tuttavia, gli interessati potranno esercitare i diritti di cui all'art. 7 del Decreto Legislativo sopra citato contattando direttamente il titolare del trattamento
- l) L'invio dei progetti ai fini della partecipazione alla presente iniziativa costituisce atto di accettazione integrale del presente documento recante le condizioni di partecipazione e il consenso al trattamento dei dati personali

Valore complessivo montepremi modalità A) + modalità B) : euro 5.476,00 iva inclusa ove dovuta