

RQ/2024/9557
del 20/05/2024

All'Assessore alla Scuola Roma Capitale
Claudia Pratelli

Al Delegato alla Scuola della Città Metropolitana
Daniele Parrucci

Oggetto: Progetto **LEARNING ACCESSIBILE**.

Gentilissimi,

è con mia grande soddisfazione comunicarvi che l'Associazione culturale no profit "Olimpyus", avente come fine sociale la promozione dell'educazione anti-fragile delle Nexgen, ha indetto il premio denominato **LEARNING ACCESSIBILE**, il cui scopo è quello di valorizzare tutte quelle buone pratiche realizzate nel mondo educativo o formativo che abbiano permesso il superamento delle barriere di apprendimento e fruizione cognitiva, consapevole dei contenuti, grazie all'utilizzo delle tecnologie digitali o dell'intelligenza artificiale.

L'obiettivo dell'iniziativa è quello di raccogliere e far conoscere, a un più vasto pubblico, tutte quelle attività che abbiano permesso e agevolato l'inclusione e/o integrazione, la valorizzazione delle diversità o dei talenti, la parità di genere o il superamento delle discriminazioni, il contrasto al bullismo (anche cyber), al bodyshaming, all'emarginazione, alla violenza, promuovendo le tante realtà quotidiane che riescono a trasformare una fragilità in un punto di forza, la difficoltà in un'opportunità, e fornendo alle nuove generazioni una nuova e positiva prospettiva per affrontare il futuro, reso incerto dalle guerre, dal riscaldamento globale, dalla rivoluzione digitale e dei social network.

Il **Progetto "LEARNING ACCESSIBILE"** consiste nella produzione di **"progetti e/o esperienze"** concrete legate al mondo dell'apprendimento, formale o informale, nell'accezione più ampia che può essere data al vocabolo: dalla realizzazione di una app all'attivazione di un servizio, dall'ottenimento di un brevetto a un percorso didattico/formativo, come anche laboratori, ricerche o iniziative socioculturali, da caricare sul sito web dell'Associazione Olimpyus - www.olimpyus.it/contest-2024 - **entro il 30 Giugno 2024 ore 13,00**.

Possono partecipare al premio sia soggetti con personalità giuridica, pubblica o privata, che le singole persone fisiche:

- Imprese o start-up o loro aggregazioni
- Studi professionali o loro reti
- Istituzioni di ogni livello o soggetti a partecipazione pubblica
- Scuole di ogni grado o università o enti di ricerca
- Gli Enti del Terzo Settore (ETS) o i soggetti non profit in generale
- Rappresentanze datoriali, sindacali o di categoria
- Formatori (accreditati o non accreditati)
- Docenti (privati o pubblici)
- Specialisti o innovatori.

ROMA



I progetti presentati, nel loro contenuto, dovranno proporre il cambiamento nella strategia d'uso delle tecnologie digitali e dell'intelligenza artificiale soprattutto nei processi di formazione/educazione, innovare l'apprendimento attraverso l'abbattimento di barriere in termini di diversità e favorendo l'inclusione e la scalabilità con la finalità di allargamento della platea e degli utenti che ne possono usufruire.

Il contest proposto si articolerà in tre distinte fasi.

Nell'ultima fase, che si terrà all'interno di un evento nazionale, in cui personalità autorevoli del mondo del lavoro e delle istituzioni consegneranno ai vincitori, secondo la classifica stilata dalla "Giuria" multidisciplinare, composta da esperti di alto livello di vari ambiti (istituzionali, professionali, di mercato, socioeconomici, scientifici, culturali), dei tre progetti che avranno ottenuto il maggior punteggio, con il riconoscimento di un contributo in denaro.

Tutti i progetti presentati verranno promossi e valorizzati sui canali social dell'Associazione, inoltre, attraverso specifiche road-map, saranno presentati i vincitori a imprese e istituzioni di alto livello

Tutti i dettagli dello svolgimento del Contest sono visionabili nel Regolamento allegato alla presente.

In considerazione del carattere dell'iniziativa, di meritevole interesse comunale, di particolare rilievo sociale, culturale, umanitario per la cittadinanza e per l'immagine della città di Roma, si auspica il sostegno al progetto presso le istituzioni scolastiche di Roma Capitale e di Roma città Metropolitana.





Regolamento

Premio **LEARNING ACCESSIBILE**

Revisione v.2.3 WCAG del 15.05.2024

Abstract

Premio per l'uso innovativo dei linguaggi delle tecnologie digitali o dell'intelligenza artificiale per il **superamento delle barriere dell'apprendimento** nei programmi di learning o di formazione o educazione in generale, purché finalizzati alla valorizzazione dell'inclusione delle diversità e dei talenti.

Sommario

Regolamento Premio LEARNING ACCESSIBILE.....	1
Abstract	1
Sommario	1
Chi siamo	2
Indizione e scopo del Premio	2
Oggetto del Premio	3
Ammissibilità delle candidature.....	4
Tipologia delle candidature.....	4
Soggetti partecipanti	5
Svolgimento del Premio.....	5
Prima fase.....	6
Seconda fase	6
Terza Fase.....	6
Tempistica dello svolgimento del Premio	7
Socializzazione delle candidature partecipanti	7
Esonero delle responsabilità	8
Form di candidatura al Premio	8
Allegato – Elenco Giurati	9



Chi siamo

OLIMPYUS è una associazione culturale non profit, nata dall'aggregazione delle esperienze di manager, imprenditori e specialisti nel settore della formazione e dell'e-learning.

Ha tra i suoi scopi sociali statuari quello di promuovere la cultura dei linguaggi digitali e delle intelligenze artificiali. Utilizzando, in particolare, l'innovazione tecnologica quale strumento per il cambiamento socioeconomico, in termini di inclusione delle diversità e valorizzazione dei talenti.

L'associazione opera, principalmente, all'interno del tessuto produttivo e imprenditoriale del mondo del lavoro, come anche delle istituzioni scolastiche, delle professioni e del terzo settore.

Indizione e scopo del Premio

L'Associazione OLIMPYUS, per il raggiungimento dei suoi scopi sociali, anche nel 2024 ha scelto di indire il **Premio LEARNING ACCESSIBILE**.

Lo scopo è quello di valorizzare tutte quelle buone pratiche realizzate nel mondo educativo o formativo che abbiano permesso il **superamento delle barriere di apprendimento** e fruizione cognitiva consapevole dei contenuti grazie, soprattutto, all'utilizzo dei linguaggi delle tecnologie digitali o dell'intelligenza artificiale.

Il fine del premio è quello di raccogliere in modo sistematico e socializzare, nelle forme più ampie possibili, tutte quelle buone pratiche che abbiano reso:

- **Accessibili** i processi formativi e/o educativi alle persone con disabilità psicomotorie o sensoriali;
- Possibili i processi di **inclusione** e/o integrazione delle diversità;
- Un valore l'emersione delle **diversità** o dei talenti;
- Concreta la parità di genere o il superamento delle **discriminazioni**, di qualunque genere o tipologia;
- Effettivo il contrasto all'**emarginazione**, come bullismo (anche cyber), bodyshaming, violenza, alla solitudine, all'istigazione al suicidio o al rischio di autolesionismo;



- Concreto lo sviluppo di una cultura **antifragile**, soprattutto nelle nuove generazioni.

Oggetto del Premio

Verranno premiati “**progetti e/o esperienze e/o servizi**” concreti, legati al mondo dell’apprendimento, formale o informale, nell’accezione più ampia e non discriminatoria che può essere data ai termini utilizzati.

I candidati potranno presentare dalla realizzazione di una app all’attivazione di un servizio, dall’ottenimento di un brevetto a un percorso didattico/formativo, come anche laboratori, ricerche o iniziative socioculturali. Non sono posti limiti a come viene operativamente realizzato il processo di apprendimento e reso accessibile o inclusivo.

Non vi saranno limiti, analogamente, ai settori in cui i “progetti e/o esperienze e/o servizi” si sono concretizzati: dagli ambiti STEM a quelli umanistici, da quelli finanziari o sociali a quelli artistici.

Non verrà posto alcun limite alla creatività di ambito o di specializzazione per rendere accessibile e inclusivo il processo di apprendimento. Verranno però privilegiati tutti quegli ambiti “pluridisciplinari”, ossia frutto della contaminazione reciproca tra ambiti e discipline, o comunque interdisciplinari o multiambito.

La valutazione e i relativi punteggi saranno legati:

- all’**innovazione** nell’uso dei linguaggi delle tecnologie digitali o dell’intelligenza artificiale, soprattutto se applicati ai processi di apprendimento, educazione e formazione;
- al livello di **accessibilità e inclusione** effettivamente realizzato, come anche alla loro replicabilità in altri contesti, senza variazione di costi;
- al **cambiamento** degli ambienti di apprendimento, come anche del livello di fruizione cognitiva consapevole raggiunto.

A titolo puramente esemplificativo, non esaustivo, per tecnologie digitali applicate ai processi di apprendimento, educazione e formazione, si intende:

- E-learning sincrono o asincrono, webinar, streaming;
- Intelligenza Artificiale generativa o Machine Learning (anche Deep);
- Approcci di Gamification o di Coding;
- Realtà aumentata, virtuale o mista (AR/VR);
- Metaverso, nelle diverse accezioni o “luoghi” oggi possibili;
- Sensoristica indossabile o telemetria;
- Blockchain o NFT;
- Robotica o droni;
- Sviluppo di App o piattaforme di servizi.

Ammissibilità delle candidature

Al premio saranno ammessi i “progetti e/o esperienze e/o servizi” che si siano effettivamente **conclusi, attivati o entrati a regime**. Non saranno ammessi, invece, quelli che siano ancora in fase di progettazione, prototipazione o sperimentazione preliminare.

Saranno automaticamente esclusi, invece, quei “progetti e/o esperienze e/o servizi” che contengano:

- Componenti ritenuti offensivi o contrari alla morale pubblica o che promuovano l’uso di alcol, droghe o tabacco.
- Elementi offensivi o diffamatori per terze persone o terze società o enti pubblici.
- Marchi, loghi o altro materiale protetto da copyright, inclusi eventuali riferimenti a nomi o società note.
- Nomi, immagini, fotografie, video o altro utilizzati senza l’esplicito consenso firmato al loro utilizzo.

Tipologia delle candidature

I “progetti e/o esperienze e/o servizi” candidati potranno concorrere solo a una delle due categorie di Premio:

1. A finalità SOCIALI, ossia non profit;
2. A finalità BUSINESS, ossia profit.

In caso di incertezza, in fase di candidatura, a quale categoria concorrere, sarà poi la Giuria a determinare, in modo insindacabile, la categoria prevalente di appartenenza.

Soggetti partecipanti

Potranno partecipare al premio sia:

- **soggetti con personalità giuridica**, pubblica o privata o mista;
- **singole persone fisiche**.

A titolo puramente esemplificativo, e non esaustivo, potranno partecipare:

- Imprese o start-up o loro aggregazioni;
- Studi professionali o loro reti;
- Istituzioni di ogni livello o soggetti a partecipazione pubblica;
- Scuole di ogni grado o università o enti di ricerca;
- Gli Enti del Terzo Settore (ETS) o i soggetti non profit in generale;
- Rappresentanze datoriali, sindacali o di categoria;
- Formatori (accreditati o non accreditati);
- Docenti (privati o pubblici);
- Specialisti o innovatori.

Non saranno ammesse partecipazioni di partiti politici o loro estensioni (ad esempio: fondazioni di soggetti esposti politicamente).

Ogni soggetto, giuridico o persona fisica, potrà **presentare un solo “progetto e/o esperienza e/o servizio”** in qualità di “Referente di progetto”. Potrà, però, essere presente anche in altri progetti, in qualità di membro o partner.

Svolgimento del Premio

Il Premio LEARNING ACCESSIBILE si articolerà in tre fasi distinte.

Prima fase

Finalizzata a CONCORRERE al Premio, attraverso la compilazione del “[Form di candidatura](#)”, disponibile sul sito dell’Associazione Olimpyus, al seguente indirizzo web:

- www.olimpyus.it/contest-2024

Seconda fase

Mirata alla VALUTAZIONE dei “progetti e/o esperienze e/o servizi” concorrenti, che avverrà sulla base di un punteggio assegnato da una “Giuria” multidisciplinare, composta da esperti di alto livello di vari ambiti lavorativi e associativi. In allegato al presente Regolamento, l’[elenco dei nominativi dei Giurati](#) che valuteranno le candidature.

I Giurati valutatori esprimeranno il loro apprezzamento in base ai seguenti criteri-guida, elencati in ordine di importanza:

1. **Innovazione** nell’apprendimento, in termini di effettivo abbattimento delle barriere per accessibilità e inclusione;
2. **Cambiamento** nella strategia d’uso dei linguaggi delle tecnologie digitali in generale, e dell’intelligenza artificiale in particolare, nei processi di formazione/educazione;
3. **Originalità** delle ricadute operative, in termini d’inclusione e valorizzazione delle diversità e dei talenti;
4. **Scalabilità** in termini di allargamento della platea degli utenti o dei territori che ne possono fruire rispetto a quelli originari, senza aumento dei costi.

Terza Fase

Destinata alla PREMIAZIONE dei candidati vincitori, secondo la classifica stilata dalla Giuria - non opponibile e insindacabile - che verrà resa pubblica solo il giorno stesso della premiazione.

I candidati vincitori saranno così premiati:

- **Premio in denaro** per la categoria a finalità “SOCIALI”, pari a euro 3.000;



- **Premio in servizi**, di marketing e/o mentoring, per la categoria a finalità “BUSINESS”, pari a euro 5.000 (in valore nominale);
- **3 Menzioni speciali** della Giuria, e relativi servizi di mentoring, pari a euro 1.000 (in valore nominale).

I due candidati vincitori – uno per ognuna delle due categorie di premio – e i tre candidati che avranno ricevuto una menzione speciale da parte della Giuria, saranno premiati all’interno di un contest nazionale, in presenza e online, organizzato con gli sponsor e altri partner dell’evento. Appena pronto, il programma della premiazione sarà reso disponibile sulla [pagina del sito web dell’Associazione Olimpyus dedicata al Premio](#).

Tempistica dello svolgimento del Premio

Il Premio LEARNING ACCESSIBILE avrà la seguente tempistica e relative scadenze:

- **22 Marzo 2024**
 - **Inaugurazione** del Premio e **apertura** dell’arco temporale entro cui sarà possibile la candidatura dei “progetti e/o esperienze e/o servizi”;
- **30 Giugno 2024, ore 13:00**
 - Data e orario di **chiusura** ultimo entro cui è possibile effettuare la candidatura al Premio dei “progetti e/o esperienze e/o servizi”;
- **20 Settembre 2024**
 - **Premiazione** dei candidati vincitori, all’interno di un evento nazionale che si terrà a Roma, in presenza e online.

Socializzazione delle candidature partecipanti

Tutti i “progetti e/o esperienze e/o servizi” candidati al Premio LEARNING ACCESSIBILE verranno promossi e valorizzati anche dopo la conclusione della premiazione.

La promozione avverrà sia tramite i canali social dell’Associazione, sia attraverso l’organizzazione di specifiche presentazioni dei candidati vincitori a imprese e istituzioni di alto livello, anche in collaborazione o rete con altre associazioni ed enti.



Fermo restando il diritto d'autore, i soggetti partecipanti autorizzeranno l'Associazione Olimpyus a pubblicare e pubblicizzare i loro lavori con le modalità che verranno ritenute più opportune, senza pretesa di compensi.

Ai proponenti premiati, e a quelli partecipanti in generale, sarà consentita la pubblicazione del riconoscimento sui loro canali di comunicazione. Sarà possibile, inoltre, l'organizzazione in autonomia di specifici eventi per socializzare la partecipazione o il premio ricevuto.

Esonero delle responsabilità

Completando il [Form di candidatura al Premio LEARNING ACCESSIBILE](#), l'Associazione Olimpyus viene automaticamente esonerata da qualsiasi responsabilità per eventuali contestazioni che potessero insorgere circa l'originalità o la paternità dell'opera candidata, nel suo complesso o nelle parti che la costituiscono.

Form di candidatura al Premio

Per la partecipazione Premio "LEARNING ACCESSIBILE" 2024 e, quindi, la candidatura del "progetto e/o iniziativa e/o servizio", sarà necessario [compilare lo specifico Form di candidatura](#).

Per ogni altra informazione in merito al Premio LEARNING ACCESSIBILE, sarà possibile trovare i necessari riferimenti al sito web dell'Associazione Olimpyus, indicato sotto:

www.olimpyus.it/contest-2024



Allegato – Elenco Giurati

- DINOI MINO - AEPI, Presidente
- DI FUCCIO STEFANO - Uni Pegaso, Prof. Associato
- DI GRADO DANIELA - Randstad, Training Manager
- FERMARIELLO CONSUELO - Comune di Roma, Presidente XI C.C. Scuola
- GAMBARO VALENTINA - Work Wide Woman, Digital Project Manager
- GIANOLA DIONIGI - Fondazione Gi.Group, Vicepresidente
- GREA STEFANIA - Fondazione ManpowerGroup, Segretaria Generale
- LOMAGLIO BEATRICE - AIF, Presidente nazionale
- MARCHESE STEFANO - EFI Italia, Vicepresidente
- PIETRELLI MARTA - Fondazione “Il Mondo Digitale”, Projects Officer
- REALE FRANCESCO - Fondazione Adecco, Segretario Generale
- REGOLO DANIELE - OpenJobMetis, D&Y Ambassador
- STRATTA GUIDO - Accademia della Gentilezza, Presidente