

Progetto Lab4All

III Edizione – Anno Scolastico 2021/2022

Il Concorso di idee per le scuole secondarie di II grado

Il CivicLab – Laboratorio di educazione civica e divulgazione scientifica

Con il patrocinio di:



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization

Interdisciplinary
Chair
in Biotechnology
and Bioethics

A cura di

ORIZZONTE APS

sede legale: via Palermo, 8 – 00043 Ciampino (RM)

Tel. (+39) 328 378 7153

Email: orizzonte.aps@gmail.com

Web: <https://orizzonte-aps.it>

C.F. 90089900584

SEEDSCIENCE

sede legale: via delle Vigne di Morena, 71-00118 Roma (RM)

Tel (+39) 348 553 6807

Email: info@seedscience.it

Web: <https://seedscience.it>

CF. 96420640581

Immagini:© Pixabay

Versione attuale: settembre 2021

Questo documento è disponibile online all'indirizzo:

<https://lab4all.it/>

© 2021 Orizzonte APS | SeedScience.

Tutti i diritti riservati.

INDICE

IL PROGETTO

Premessa

Le associazioni promotrici

Orizzonte

SeedScience

L'attività nelle scuole

I dati sulla prima edizione (2019/20)

Sintesi del progetto

Il CivicLab

Obiettivi e Metodologie

Destinatari

Obiettivi generali

Obiettivi specifici

Metodologia e strumenti

Il progetto nel dettaglio

Motivazione

Riferimenti statistici

Rassegna della letteratura

Durata e Piano degli incontri

Concorso di idee

CivicLab

Organizzazione

Referenti

Modalità organizzative

Organizzazioni partner

Risorse e costi

Risorse umane

Risorse materiali

Costi del progetto

Valutazione e pubblicità

Risultati attesi

Valutazione degli stakeholder

Valutazione d'impatto

Pubblicità dei risultati

Ricaduta sulla didattica

Ricaduta sul territorio

REGOLAMENTO DEL CONCORSO DI IDEE

Finalità

[Destinatari del Concorso](#)

[Oggetto del Concorso](#)

[Tipologia e contenuto dell'elaborato](#)

[Prima fase – Eliminatoria](#)

[Seconda fase – Finale](#)

[Team di progetto](#)

[Modalità di partecipazione e scadenze](#)

[Iscrizione](#)

[Checkpoint](#)

[Prima fase – Eliminatoria](#)

[Seconda fase – Finale](#)

[Box: Tutte le date e le scadenze da ricordare](#)

[Timeline](#)

[Giuria e criteri valutativi](#)

[Premi e Attestati](#)

[Premiazione](#)

[Questioni etiche e legali](#)

[Proprietà](#)

[Contatti](#)

IL PROGETTO

Premessa

Le associazioni promotrici

Orizzonte

Orizzonte è un'Associazione di Promozione Sociale nata nel settembre 2018. Ci occupiamo di sostenibilità, in ogni sua declinazione: ambientale e urbana, sociale, economica, inter-generazionale. Orizzonte si propone come un motore di cambiamento e fonda la sua iniziativa su quattro pilastri:

- *Sostenibilità ambientale*, intesa come contrasto al cambiamento climatico e all'inquinamento, ma anche come cura del territorio e rigenerazione urbana;
- *Conoscenza*, ovvero un forte focus sul sistema d'istruzione, con progetti scolastici, sviluppo di best practices, e iniziative di collegamento tra scuole e università;
- *Protagonismo Sociale*, ovvero iniziative di divulgazione, condivisione e discussione su temi culturali e sociali d'attualità, al fine di promuovere la partecipazione e la piena cittadinanza dei più giovani;
- *Empowerment*, cioè lo sviluppo di servizi open access che possano migliorare la qualità della vita dei cittadini e siano di supporto agli enti della P.A. e del Terzo Settore.

Orizzonte è luogo aperto di scambio, d'incontro, di aggregazione, un luogo di ricerca con modalità d'azione e condivisione collettive, e che fa dell'innovazione il suo paradigma di riferimento.

SeedScience

SeedScience ONLUS è un'associazione non profit italiana che si occupa di formare insegnanti di scienze in Paesi africani. Operiamo attualmente in Ghana, Uganda e Tanzania con l'obiettivo di migliorare l'educazione delle materie scientifiche.

In ogni Paese portiamo avanti un percorso di formazione e progettuale a lungo termine che punta a:

- fornire a docenti locali delle nostre analoghe scuole medie e superiori i mezzi teorici e pratici per eseguire esperimenti di scienze nelle loro scuole
- far sì che gli studenti si divertano imparando e sviluppino creatività, logica, pensiero critico e consapevolezza delle tematiche e problematiche scientifiche a livello locale e globale. Questi studenti saranno in futuro in grado di contribuire in maniera positiva e determinante al miglioramento della qualità della vita nelle proprie comunità.
- sviluppare una rete di insegnanti di scienze di alto livello, in cui gli insegnanti formati ne formano a loro volta altri dando il via ad un'incredibile reazione a catena che raggiunge sempre più insegnanti, studenti e di conseguenza comunità.

Uno dei nostri punti chiave consiste nel proporre esperimenti di scienze collegati a tematiche della vita quotidiana e nell'eseguirli tramite materiali riciclati, a basso costo, localmente disponibili. Crediamo sia il modo migliore per far sì che un gran numero di scuole possano aderire al nostro progetto in modo sostenibile, ma anche per stimolare la creatività e la logica di insegnanti e studenti, che si divertono a modificare esperimenti esistenti ed a crearne di nuovi.

L'attività nelle scuole

Entrambe le associazioni hanno già svolto diverse attività con le scuole, sia sul territorio della provincia di Roma che, nel caso di SeedScience, all'estero.

SeedScience collabora con più di 30 scuole africane, beneficiando più di 40 insegnanti e quasi 4000 studenti tra i 10 e i 18 anni di età distribuiti tra Ghana, Kenya, Uganda e Tanzania. SeedScience lavora in maniera diretta con gli insegnanti e indiretta con le loro scuole che beneficiano delle abilità acquisite dai propri docenti e dalle attività di collaborazione, insegnamento e intrattenimento (es. eventi scientifici, scienze club) che hanno luogo come conseguenza della formazione degli insegnanti. SeedScience e suoi partner in Italia e in Paesi africani hanno ottenuto finanziamenti dalla National Geographic Society, dal Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale, dall'Università di Roma Tor Vergata, dall'Otto per Mille della Tavola Valdese e da donazioni private.

Già nel suo primo anno di attività, **Orizzonte** ha avuto modo di partecipare al tavolo di co-progettazione del Liceo Scientifico "Vito Volterra" di Ciampino, creando una rete di contatti con diverse scuole del quadrante sud-est della Città Metropolitana. A queste attività, Orizzonte ha poi affiancato attività di formazione e autoformazione, propedeutiche alla costruzione del progetto Lab4All e degli altri progetti dell'associazione (vedi [guj](#)). Diversi membri dell'associazione possono vantare esperienze pregresse nella promozione di progetti scolastici.

Lab4All – ora giunto alla terza edizione – rappresenta la prima significativa esperienza con le scuole italiane. Tuttavia, per entrambe quest'esperienza è molto strettamente legata alla mission sociale, che è fortemente incentrata sul tema della conoscenza. Promuovere un progetto assieme è stato il passo più naturale per due organizzazioni che fanno dell'approccio cooperativo un loro tratto distintivo.

Sintesi del progetto

Lab4All è un progetto di durata annuale rivolto alle classi delle scuole secondarie di II grado della Città Metropolitana di Roma, nato dalla collaborazione tra le associazioni [Orizzonte](#) e [SeedScience](#).

Il Concorso di idee

Oggetto del concorso è l'ideazione di semplici esperimenti scientifici, che siano riproducibili con materiali a basso costo, sostenibili e facilmente trasportabili in un piccolo kit.

Nelle prime due edizioni del concorso, “*La classe non è acqua*” e “*A scuola di igiene*”, le classi hanno realizzato esperimenti scientifici sui macro-temi riguardanti rispettivamente acqua ed igiene, trattandone le proprietà chimiche e fisiche e sfruttando i collegamenti con temi come l'inquinamento.

La terza edizione si intitola “*La crisi climatica*” ed è appunto incentrata sul tema dei cambiamenti climatici.

Il concorso prevede la realizzazione di un esperimento, illustrato tramite un video. L'esperimento dovrà rispettare alcuni criteri di sostenibilità. Una Giuria selezionata dai promotori valuta gli elaborati su sei aspetti – coerenza, sostenibilità, originalità, comunicabilità, partecipazione, rilevanza rispetto al programma scolastico –, e premia la classe prima classificata. Il migliore esperimento entra nel portfolio di attività proposte da [SeedScience](#), che lo utilizzerà nei percorsi di formazione di insegnanti e studenti nei Paesi in cui l'associazione opera.

La finalità del concorso è offrire alle scuole l'occasione di **potenziare le competenze scientifiche** degli studenti con un **approccio hands-on**, mantenendo un focus sui temi della **sostenibilità ambientale** e delle **disuguaglianze** globali.

Al termine del concorso, i promotori valuteranno l'impatto delle attività svolte, analizzando i dati messi a disposizione dalle scuole partecipanti.

Obiettivi e Metodologie

Destinatari

Il progetto si rivolge alle classi delle scuole secondarie di II grado della Città Metropolitana di Roma, statali e paritarie.

La partecipazione è sempre riservata alle singole classi, non alle scuole, né ai singoli studenti.

Il concorso prevede un numero minimo di classi partecipanti pari a **12** ed un numero massimo pari a **20**. Nel caso in cui si registrasse un numero di classi superiore a al numero massimo, sarà valida l'iscrizione delle prime venti classi che hanno effettuato la registrazione al Concorso in ordine temporale.

Obiettivi generali

Il progetto scolastico si pone i seguenti obiettivi generali:

1. potenziare le **competenze scientifiche** degli alunni con un approccio *hands-on*, esperienziale e laboratoriale;
2. sensibilizzare gli studenti sulle tematiche della **sostenibilità ambientale**, delle disuguaglianze e della sostenibilità sociale, e dell'uso responsabile delle risorse;
3. promuovere l'**istruzione** e la **conoscenza** come strumenti di progresso globale, costruendo un ponte ideale che leghi le scuole e gli studenti tra Italia e Africa;

4. fornire ai docenti uno strumento concreto di **supporto alla didattica curricolare**, al fine di potenziare le otto competenze trasversali chiave indicate dalla [Raccomandazione 2006/962/CE](#).

Obiettivi specifici

- 1 sviluppare negli studenti la **capacità di lavorare in squadra**, su elaborati con un carattere progettuale, applicando le conoscenze e le competenze acquisite in classe, e includendo tutto il gruppo classe nello sviluppo e nell'implementazione delle idee proposte
- 2 approfondire e divulgare tematiche di carattere scientifico e sociale quali **inquinamento, igiene, nutrizione, utilizzo delle risorse idriche e energetiche**, sempre nell'ottica di un uso responsabile e sostenibile delle risorse
- 3 porre gli alunni delle scuole a contatto con elementi progettuali che caratterizzeranno i loro percorsi futuri: l'utilizzo di **applicazioni digitali**; l'interazione con molteplici organizzazioni di natura eterogenea
- 4 familiarizzare con il ricorso a meccanismi di (sana) competizione per la raccolta di idee creative
- 5 creare una **rete territoriale** tra le scuole partecipanti, i docenti referenti, gli stakeholder del progetto (in particolare l'università) e le associazioni promotrici
- 6 raccogliere dagli studenti **nuove idee di esperimenti** scientifici, che entreranno a far parte del portfolio di esperienze laboratoriali proposte da SeedScience nelle sue attività di formazione ai docenti

Metodologia e strumenti

Il progetto utilizza i format del concorso e del laboratorio al fine di ampliare il più possibile la platea di studenti e studentesse raggiungibili. **Facendo leva sia su aspetti cooperativi che su aspetti competitivi**, ci si pone l'obiettivo di stimolare nei ragazzi e nelle ragazze l'interesse verso la pratica scientifica, e di avvicinarli ai temi della sostenibilità ambientale e delle disuguaglianze globali.

Strumenti essenziali di Lab4All sono il project work e le esperienze sperimentali. I lavori di gruppo su base progettuale e gli esperimenti scientifici sono infatti fondamentali affinché gli studenti e le studentesse sviluppino creatività, logica, pensiero critico e consapevolezza delle tematiche e problematiche affrontate, a livello locale e globale. Inoltre essi fungono da supporto per la didattica ordinaria, permettendo agli insegnanti di **affiancare, nel corso dell'anno, l'attività teorica con quella pratica e laboratoriale**. Lo stimolo alla creatività, alla sostenibilità e alla partecipazione consiste anche nel proporre esperimenti di scienze collegati a tematiche della vita quotidiana e nell'eseguirli tramite materiali riciclati, a basso costo, localmente disponibili.

Ulteriore caratteristica metodologica del progetto consiste nelle modalità di interazione tra promotori e partecipanti. **Il progetto farà uso esclusivamente del digitale**, ad eccezione eventualmente di singoli appuntamenti¹. [Il sito del progetto](#) sarà utilizzato sia per tutte le procedure del Concorso (registrazione, upload dei contenuti richiesti, comunicazioni formali), sia per proporre alle classi attività e contenuti formativi di approfondimento per il CivicLab. In questo modo, gli studenti potranno sviluppare le sempre più importanti competenze digitali (e scientifiche) in un contesto formale, interagendo coi promotori con le modalità che oggi costituiscono lo standard per partecipare a qualsiasi iniziativa o progetto.

¹ La possibilità di svolgere attività in presenza sarà valutata in base alle future disposizioni governative e al responso dei docenti referenti.

Il progetto nel dettaglio

Motivazione

Entrambe le associazioni promotrici sono animate da una profonda convinzione: **l'istruzione è la chiave per la reale crescita di un Paese**. Partiamo dalle scuole, quindi, ma anche dalla scienza e dalla questione ambientale. Crediamo che solo mettendo a frutto le migliori capacità umane e la tensione umana verso la conoscenza si possano affrontare le grandi sfide del nostro tempo: quella della sostenibilità ambientale e quella della sostenibilità economica e sociale, a partire dalle disuguaglianze globali e locali.

Lab4All nasce dal tentativo di tenere assieme tutto questo, facendo leva sia su aspetti competitivi che, soprattutto, su un approccio cooperativo per accompagnare gli studenti in un percorso di crescita e di apprendimento. Sulla scorta di tre parole chiave:

- **Hands-on** – vogliamo che i ragazzi e le ragazze mettano “le mani in pasta” e creino qualcosa in prima persona. Che imparino costruendo e potenziando un vasto ventaglio di competenze;
- **Inclusione** – vogliamo che questo percorso coinvolga le scuole di ogni indirizzo sparse sul territorio, stimolando la partecipazione di tutto il gruppo classe, e creando un ponte con gli studenti di un'altra parte del mondo;
- **Impatto** – vogliamo che questa iniziativa porti risultati tangibili e, soprattutto, misurabili. **Lab4All** è prima di tutto uno strumento al servizio delle scuole e dei docenti per arricchire la didattica curricolare.

Durata e Piano degli incontri

La struttura del Concorso di idee prevede diversi “eventi”, fruibili sempre da remoto, da svolgersi secondo il seguente calendario:

- **Settembre 2021:** si apre la fase di iscrizione delle classi partecipanti;
- **Ottobre 2021:** il Concorso viene presentato alle classi interessate tramite un webinar online, la cui registrazione verrà resa disponibile sul sito del progetto;
- **Fine Novembre 2021:** si chiude la fase di iscrizione dei partecipanti;
- **Dicembre 2021:** Primo evento online;
- **Gennaio/Febbraio 2022:** Secondo evento online;
- **Inizio Marzo 2022:** Terzo ed ultimo evento online
- **Marzo 2022:** finestra per l'upload dei video per la fase eliminatória;
- **Aprile-Maggio 2022:** valutazione da parte della Giuria e pubblicazione dei risultati sul profilo di ciascuna classe; nell'evento conclusivo del Concorso, gli esperimenti delle classi finaliste vengono presentati alla Giuria, e in seguito vengono premiate le classi vincitrici.
- **Maggio-giugno 2022:** si svolgono le attività di valutazione del progetto da parte degli stakeholder, inclusa la valutazione dell'impatto da svolgersi col supporto delle scuole;
- **Giugno-luglio 2022:** i risultati della valutazione vengono pubblicati sul sito del Concorso.



Organizzazione

Referenti

- **Responsabile del progetto:**
Andrea Bucciarelli
Email: abucciarelli@orizzonte-aps.it
Cellulare: 3393946750
- *Referente del progetto per l'associazione SeedScience:*
Michele Raggio
Email: michele.raggio@seedscience.it
Cellulare: 3485536807
- *Referente del progetto per l'associazione Orizzonte:*
Francesco Olivanti
Email: folivanti@orizzonte-aps.it
Cellulare: 3493362370

Modalità organizzative

- **Platea** – il progetto è rivolto alle scuole secondarie di II grado della Città Metropolitana di Roma. L'unità partecipante è la classe;
- **Modalità di interazione** – l'interazione tra le classi aderenti e le associazioni promotrici avverrà prevalentemente in via digitale, in primis tramite il sito del Concorso (www.lab4all.it), dove saranno disponibili tutte le informazioni e i contenuti di approfondimento, e poi tramite l'apposito indirizzo email

(info@lab4all.it). I referenti sopraindicati rimangono a disposizione delle scuole, delle Dirigenze, dei docenti, e delle classi partecipanti per qualsiasi informazione ulteriore che si rendesse necessaria.

Il progetto Lab4All ha anche [una pagina Facebook](#), un [canale Telegram](#) e un [gruppo Whatsapp](#) dedicati, per rimanere aggiornati su tutte le novità e contattare lo Staff in maniera tempestiva.

- **Alternanza scuola-lavoro (PCTO)** – il progetto è allineato, negli obiettivi e nei contenuti, ai requisiti richiesti dai Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento. Per attivare la convenzione con la scuola, è sufficiente farne richiesta all'indirizzo email info@lab4all.it, inviando un messaggio con oggetto "Attivazione convenzione PCTO".

CivicLab

A supporto del nuovo insegnamento dell'**educazione civica**, offerto dalle scuole di ogni ordine e grado a partire dall'a.s. 2020/21, le classi partecipanti al Concorso di idee possono richiedere di attivare gli incontri del **CivicLab**, integrato nel progetto Lab4All a partire dall'edizione 2020/21.

Gli incontri del CivicLab possono essere attivati **gratuitamente**, su richiesta delle classi partecipanti al Concorso ([fino a un massimo di 6 classi](#)), in fase di iscrizione.

Obiettivi e contenuti del CivicLab sono descritti nell'appendice a questo documento.

Organizzazioni partner

PATROCINANTE



**Interdisciplinary
Chair
in Biotechnology
and Bioethics**

La Cattedra UNESCO ha gli obiettivi di: promuovere attività interdisciplinari di ricerca, formazione, informazione e documentazione nelle biotecnologie; facilitare la collaborazione tra istituzioni nella regione europea, che lavorano in vari campi delle scienze naturali e sociali e umane, nonché con le industrie che potrebbero essere interessate.

PARTNER



Bioscienza Responsabile nasce dal progetto europeo "Starbios2" che mira a rafforzare le interazioni tra scienza e società attraverso la Ricerca e l'Innovazione Responsabile. L'associazione promuove la comunicazione scientifica e l'educazione alla ricerca attraverso campagne di informazione rivolte a bambini, ragazzi, famiglie ed educatori.

PARTNER



La Global Governance Alumni Association (GG Alumni) è stata fondata nel 2017 dai laureati del corso di Laurea in Global Governance dell'Università di Roma "Tor Vergata". I suoi obiettivi sono affiancare i suoi membri nel loro percorso di crescita personale e professionale e rafforzare il network di laureati in Global Governance nel mondo, anche attraverso workshop, eventi e un programma di mentorship.

SOSTENITORE



La ricerca condotta nel Dipartimento investe la maggior parte delle tematiche connesse alla chimica moderna, dalle problematiche ambientali e alimentari all'elettronica, la fotonica, l'energetica, etc. L'alto livello della qualità della ricerca è ampiamente documentato sia nei ranking nazionali che in quelli internazionali.



SeedScience

Risorse e costi

Risorse umane

Le risorse umane messe a disposizione dalle scuole per lo svolgimento del progetto consisteranno nei docenti referenti, che avranno la responsabilità di coordinare l'attività delle classi partecipanti e di fungere da accompagnatori per le attività dei Checkpoint e per l'evento conclusivo del Concorso.

Le risorse umane messe a disposizione dalle associazioni promotrici e dai partner prestano il loro contributo nell'ambito dell'attività ordinaria delle rispettive organizzazioni, e non è previsto alcun emolumento a retribuzione degli interventi programmati.

Risorse materiali

Le risorse materiali richieste per lo svolgimento del progetto consistono nei materiali e nelle attrezzature necessari per gli esperimenti relativi al Concorso di idee.

La fornitura di tali risorse è a totale carico delle scuole, inclusi i materiali e le attrezzature necessari per l'esecuzione dell'esperimento durante l'evento di premiazione. Si ricorda che, in quell'occasione, sarà fornito unicamente un tavolo di appoggio per l'esecuzione dell'esperimento e non sarà possibile richiedere materiali o attrezzature in prestito o in loco.

Costi del progetto

La partecipazione al Concorso di idee è **gratuita**.

Gli eventuali costi a carico delle scuole sono i seguenti:

- dispositivi digitali per la partecipazione agli incontri online;
- costi per la fornitura delle attrezzature e dei materiali per l'esecuzione degli esperimenti;
- costi di trasporto per la partecipazione all'eventuale incontro finale di premiazione.

Ogni altra voce di spesa relativa al progetto è a totale carico delle associazioni promotrici.

Valutazione e pubblicità

Risultati attesi

Globalmente, il progetto si propone di raccogliere la partecipazione di almeno **12** classi sul territorio della Città Metropolitana di Roma.

Relativamente a queste classi, il progetto si propone di raggiungere i seguenti risultati:

1. **miglioramento del rendimento scolastico** degli studenti, in particolare nelle materie scientifiche ma non limitato ad esse. Tale miglioramento sarà rispecchiato anche da una diminuzione dei debiti formativi accumulati dagli alunni al termine dell'anno scolastico;
2. **incremento della partecipazione degli alunni alle attività della classe**, rispecchiato anche da un calo dell'assenteismo e da un miglioramento del clima collaborativo all'interno della classe;
3. **aumento della partecipazione all'istruzione terziaria**, in particolare nelle facoltà scientifiche ma non limitato ad esse;
4. **aumento della consapevolezza** su tematiche quali la sostenibilità ambientale e le disuguaglianze globali, come rispecchiato anche da eventuali approfondimenti attivati dai docenti della classe non referenti del progetto.

Valutazione degli stakeholder

Gli stakeholder individuati nell'ambito del progetto scolastico sono:

- le scuole, rappresentate dai rispettivi Dirigenti Scolastici;

- i docenti referenti;
- gli studenti delle classi partecipanti;
- le organizzazioni partner.

Al termine del Concorso, tutti i soggetti sopraelencati saranno chiamati a fornire una valutazione qualitativa del lavoro svolto, focalizzata sulle seguenti dimensioni:

- contenuti del Concorso e delle attività formative proposte;
- struttura del Concorso, modalità organizzative ed efficienza dei processi;
- opportunità di networking tra scuole, docenti e organizzazioni partner;
- percezione dell'impatto sul rendimento scolastico degli alunni;
- percezione dell'impatto sulla partecipazione attiva degli studenti alle attività della classe;
- percezione dell'impatto sulle prospettive di prosecuzione degli studi in un percorso d'istruzione terziario;
- percezione della consapevolezza degli studenti sulle tematiche della sostenibilità ambientale e delle disuguaglianze globali.

Valutazione d'impatto

Al fine di valutare in maniera puntuale l'impatto sulle classi del Concorso e delle attività proposte, le associazioni promotrici si impegnano ad attivare strumenti di valutazione quantitativa dei risultati, focalizzata sulle seguenti dimensioni:

- rendimento scolastico e debiti formativi;
- partecipazione degli alunni e assenteismo;
- iscrizioni all'università o ad altri istituzioni di formazione terziaria.

Tale valutazione quantitativa si baserà principalmente su un confronto tra le classi partecipanti e altre classi all'interno della stessa scuola, e si concentrerà in maniera particolare anche sulle differenze di genere.

A tale scopo, ai docenti referenti e alle Dirigenze sarà richiesto, in fase di primo contatto e di registrazione delle classi, di garantire in forma volontaria la disponibilità a fornire dati utili per effettuare tale valutazione, anche in forma ripetuta o differita nel tempo.

Pubblicità dei risultati

Nel rispetto della normativa sulla privacy, le associazioni promotrici si assumono la responsabilità di pubblicare, nella piattaforma online predisposta per il Concorso:

- i risultati e le graduatorie di tutte le fasi del Concorso;
- un report dei risultati della valutazione effettuata dagli stakeholder;
- un report dei risultati della valutazione d'impatto condotta dall'associazione [Orizzonte](#).

Ricaduta sulla didattica

Le ricadute attese sulla didattica sono principalmente di due tipi. Innanzitutto, il Concorso vuole essere uno strumento operativo messo a disposizione dei docenti per **supportare l'attività curricolare**. Attraverso l'approccio applicato, il meccanismo competitivo, e l'uso di strumenti innovativi, il Concorso può infatti stimolare una partecipazione più attiva da parte di tutto il gruppo classe nell'attività didattica ordinaria.

In secondo luogo, facendo leva sulle capacità comunicative ed espositive, sul lavoro di squadra, sull'uso del digitale, sulla costruzione di un percorso progettuale, sull'uso della lingua inglese, e sulla tematica della sostenibilità, il Concorso permette di **integrare lo sviluppo e il potenziamento delle competenze trasversali** all'interno di un percorso a carattere scientifico.

Ricaduta sul territorio

La principale ricaduta attesa sul territorio del progetto e del Concorso in oggetto consiste nell'**effetto di rete** che essi si propongono di attivare e stimolare.

Tramite l'attività progettuale, infatti, le associazioni promotrici si pongono l'obiettivo di creare relazioni solide, costruttive ed efficaci tra le scuole partecipanti, i docenti referenti, gli stakeholder (in particolare l'università) e le associazioni stesse.

Inoltre, il territorio potrà beneficiare della **maggiore consapevolezza acquisita dagli studenti verso problematiche locali**, ad esempio di tipo ambientale. I ragazzi saranno infatti stimolati ad adottare azioni su piccola scala per la risoluzione di tali problemi, e allo stesso tempo avranno la possibilità di diffondere il messaggio ad amici e familiari.

IL REGOLAMENTO DEL CONCORSO DI IDEE

Le associazioni **Orizzonte** e **SeedScience** – d’ora in avanti “associazioni promotrici” – promuovono “**Lab4All** – Concorso di idee per le scuole secondarie di II grado”.²

Il Concorso unisce la promozione della cultura scientifica con la cooperazione internazionale e si articola come segue:

1. Finalità

Attraverso il Concorso le scuole, con il contributo principale ma non esclusivo degli insegnanti di scienze, fisica, e matematica, possono **potenziare le competenze scientifiche** degli alunni con un approccio *hands-on*, esperienziale e laboratoriale.

Il Concorso inoltre si qualifica come uno strumento didattico per il **potenziamento delle 8 competenze chiave** indicate dalla Raccomandazione 2006/962/CE, ovvero competenze trasversali di natura: alfabetico-funzionale; multilinguistica; matematica, scientifica, e tecnologica; digitale; personale e sociale, inclusa la capacità di “imparare ad imparare”; di cittadinanza; imprenditiva; di consapevolezza ed espressione culturale.

In particolare, il Concorso si propone di **sensibilizzare gli alunni sulle tematiche della sostenibilità ambientale**, delle disuguaglianze e della sostenibilità sociale, e dell’uso responsabile delle risorse.

Da ultimo, il Concorso costituisce un ponte tra le scuole e gli studenti italiani e le scuole e gli studenti dei Paesi africani ad oggetto dell’attività svolta da SeedScience. Come tale, il Concorso promuove **l’istruzione scolastica come strumento per il progresso globale**.

² Questa iniziativa non costituisce una manifestazione a premi ai sensi dell’art. 6 lett. a) D.P.R. n. 430/2001.

2. Destinatari del Concorso

Il Concorso è rivolto a tutte le scuole secondarie di II grado della provincia di Roma, statali e paritarie.

La partecipazione è sempre riservata alle singole classi, non alle scuole, né ai singoli studenti.

La partecipazione al Concorso è totalmente **gratuita**.

Il concorso prevede un numero minimo di classi partecipanti pari a **12** ed un numero massimo pari a **20**. Nel caso in cui si registrasse un numero di classi superiore a al numero massimo, sarà valida l’iscrizione delle prime 20 classi iscritte in ordine temporale.

3. Oggetto del Concorso

Le classi partecipanti sono invitate ad **elaborare un esperimento scientifico sul macrotema dei cambiamenti climatici**. Gli esperimenti proposti dovranno rispettare i seguenti requisiti:

- dovranno essere **facilmente replicabili** in contesti come quelli delle scuole dei Paesi a basso reddito. In particolare, non dovranno fare uso di corrente elettrica, se non in minime quantità generabili con dispositivi portatili;
- dovranno utilizzare materiali riciclabili e a basso costo, facilmente reperibili presso piccoli negozi o supermercati; il costo totale dei materiali utilizzati per singolo esperimento non dovrà superare i **5 €**. Le scuole dovranno mettere a disposizione gli scontrini di acquisto laddove richiesto dalle associazioni promotrici.

- c) dovranno limitare al minimo lo **spreco di risorse**, in particolare di acqua, cibi commestibili, ed elementi potenzialmente inquinanti.

L'esperimento sarà presentato in formato video (v. paragrafo 4).

L'esperimento vincitore entrerà a far parte del portfolio di esperimenti che **SeedScience** propone nelle sue attività di formazione nei Paesi africani. Per questo motivo, i giovani alunni saranno stimolati ad usare la creatività per impegnarsi a realizzare esperienze che si adattino al futuro destinatario, utilizzando sia le conoscenze e le competenze curriculari, sia altre *soft skills*.

Un'apposita piattaforma online è stata creata per il Concorso all'indirizzo: www.lab4all.it. Il sito contiene tutte le informazioni e gli aggiornamenti relativi al Concorso, e tutte le interazioni con le associazioni promotrici avvengono tramite questo canale o tramite i docenti di riferimento per il progetto.

4. Tipologia e contenuto dell'elaborato

Prima fase - Eliminatoria

In questa fase, ciascuna classe parteciperà a tre eventi formativi che si terranno tra Dicembre 2021 e Marzo 2022. Lo scopo degli eventi è fornire alle classi delle competenze e delle conoscenze utili alla realizzazione dell'esperimento. Al termine di ciascun evento le classi effettueranno una prova di verifica a punti. La somma dei punteggi ottenuti nelle tre prove determinerà il punteggio utile per l'accesso alla finale, a cui accederanno le prime 6 classi in ordine di punteggio.



Seconda fase - Finale

Le classi ancora in gara dovranno inviare, secondo le modalità descritte nel paragrafo 5, un **contributo video** che illustri l'esperimento proposto dalla classe.

La classe sarà libera di organizzare la struttura e i contenuti del video, che dovrà però rispettare i seguenti requisiti:

1. dovrà essere **sottotitolato in lingua inglese**;
2. dovrà avere durata massima di **5 minuti**. All'interno di questo limite dovrà rientrare ogni contenuto del file video, compresi eventuali introduzione, sigle, o credits.

Il video dovrà essere caricato online entro e non oltre i termini indicati nel paragrafo 5.

Questa fase sarà caratterizzata dall'evento conclusivo del Concorso durante il quale le classi proporranno i propri esperimenti e sarà premiato il migliore (v. paragrafi 6 e 7).

Nell'eventualità che l'evento finale si svolga dal vivo, tutti i materiali e le attrezzature necessari per l'esecuzione dell'esperimento dovranno essere reperiti e resi disponibili dalla classe finalista. **Non sarà possibile richiedere materiali o attrezzature in prestito o in loco.**

Team di progetto

Oltre al docente di riferimento, ogni classe partecipante dovrà indicare un Team di progetto costituito da **4 alunni**. Tali nominativi andranno indicati in fase di iscrizione (v. paragrafo 5). Ogni modifica dei nominativi dovrà essere tempestivamente comunicata alle associazioni promotrici aggiornando il profilo della classe sul sito web www.lab4all.it.

Il Team di progetto dovrà essere caratterizzato da **parità di genere**, ovvero dovrà essere tassativamente composto da due alunni di sesso maschile e da due di sesso femminile.³ Il mancato rispetto del requisito della parità di genere comporterà l'esclusione automatica dal Concorso.

Il Team di progetto svolge una funzione di coordinamento all'interno della classe, sebbene sia necessaria la partecipazione diretta del numero più ampio possibile di studenti della classe a tutte le attività del Concorso.

5. Modalità di partecipazione

Iscrizione

Le classi che intendano partecipare al Concorso dovranno iscriversi tramite l'apposito form disponibile sul sito www.lab4all.it, a partire dal **15 settembre 2021** ed **entro e non oltre le ore 23.59 del 30 novembre 2021**.

Per iscriversi:

- Il docente referente dovrà registrare un account della classe sul sito www.lab4all.it (tramite l'apposito link "ISCRIVITI" disponibile nella home page del portale);
- All'interno del form sarà richiesto di: 1) fornire tempestivamente i dati scolastici necessari a misurare l'impatto del progetto sulla classe; 2) effettuare l'upload delle liberatorie degli alunni relative ai video ad oggetto del Concorso;

³ Sono esentate da quest'obbligo solamente le classi in cui non è presente nessun alunno di sesso maschile o femminile, o è presente un solo alunno di sesso maschile o femminile.

- Una volta effettuata la registrazione, il docente potrà accedere all'area riservata, sempre tramite l'icona dell'user, nell'angolo in alto a destra della home page;
- Dalla pagina della classe, il docente potrà compilare il form d'iscrizione per le classi partecipanti;
- Il concorso prevede un numero minimo di classi partecipanti pari a dodici ed un numero massimo pari a venti. Nel caso in cui si registrasse un numero di classi superiore a al numero massimo, sarà valida l'iscrizione delle prime 20 classi in ordine temporale.

Evento finale

L'evento finale del Concorso si terrà entro la prima metà **di maggio 2022**. Sono previste tre possibili modalità di svolgimento dell'evento:

1. Evento dal vivo a cui possono partecipare tutti gli alunni di tutte le classi ammesse alla seconda fase del concorso;
2. Evento dal vivo a cui possono partecipare solo le classi partecipanti all'evento finale e di queste solo gli alunni addetti alla realizzazione dell'esperimento; per tutti gli altri studenti e per le classi non partecipanti all'evento finale ci sarà la possibilità di partecipare tramite video conferenza.
3. Evento online in cui gli studenti replicheranno l'esperimento proposto tramite video conferenza;

La modalità di svolgimento dell'evento finale sarà decisa dalle associazioni promotrici sulla base delle norme ministeriali prese per fronteggiare l'emergenza epidemiologica da COVID-19 e sulla base del responso degli insegnanti.

Box: Tutte le date e le scadenze da ricordare

15 Settembre 2021	»	Apertura delle iscrizioni
28 Ottobre 2021	»	Presentazione del Concorso tramite webinar online
30 Novembre 2021	»	Termine per l'iscrizione delle classi partecipanti, da effettuarsi sul sito web tramite il profilo di classe
Dicembre 2021	»	Primo evento online
Gennaio/ Febbraio 2022	»	Secondo evento online
1-21 Marzo 2022	»	Terzo evento online
21 Marzo 2022	»	Apertura fase di upload del video tramite il profilo della classe su www.lab4all.it
21 Aprile 2022	»	Deadline per l'upload del video tramite il profilo della classe su www.lab4all.it
Entro il 30 Aprile 2022	»	Pubblicazione graduatoria di accesso alla fase finale
Maggio 2022	»	Evento finale e premiazione della classe vincitrice
Giugno/Luglio 2022	»	Raccolta di feedback dalle classi partecipanti e attività di valutazione del progetto

6. Giuria e criteri valutativi

Gli elaborati saranno sottoposti alla insindacabile valutazione di una Giuria composta da 3 membri: un rappresentante per ogni associazione promotrice e un membro esterno

La Giuria valuterà gli elaborati video delle classi partecipanti sulla base dei seguenti criteri:

- a) **Coerenza**, ovvero quanto l'esperimento proposto risulta coerente con il macrotema igiene, oggetto di questa edizione del Concorso (max **10 punti**);
- b) **Sostenibilità**, ovvero quanto l'esperimento proposto rispetta i requisiti di replicabilità, costo e sostenibilità ambientale elencati nei paragrafi 3 e 4 (max **10 punti**);
- c) **Originalità**, ovvero quanto l'esperimento proposto risulta innovativo e stimolante per i potenziali destinatari (max **10 punti**);
- d) **Comunicabilità**, ovvero capacità degli alunni di esporre l'esperienza con chiarezza ed efficacia, e di creare contenuti video di qualità (max **10 punti**). Ciò riguarda anche la creazione dei sottotitoli in inglese al video dell'esperimento;
- e) **Inclusione**, ovvero grado di coinvolgimento del maggior numero possibile di alunni nell'attività progettuale (max **10 punti**). A tale fine, si richiede di inserire sia nel video che nel modulo online di caricamento del video stesso un elenco di "credits" che indichino in maniera puntuale come sono state suddivisi compiti e responsabilità all'interno della classe.
- f) **Rilevanza rispetto al programma scolastico**, ovvero quanto l'esperimento proposto risulta riconducibile ai programmi trattati in classe (max **10 punti**).

A seguito dell'upload del video le classi partecipanti riceveranno un feedback qualitativo sull'esperimento proposto, con indicazioni concrete sulle dimensioni su cui intervenire.

Nella Fase Finale, la Giuria valuterà l'esecuzione degli esperimenti da parte delle classi finaliste sulla base dei seguenti criteri:

- a) **Comunicabilità**, ovvero capacità degli alunni di esporre l'esperienza con chiarezza ed efficacia, e di creare contenuti di qualità.)
- b) **Miglioramento rispetto ai feedback ricevuti dopo la Prima Fase**, ovvero quanto e come siano state implementate modifiche all'esperimento proposto sulla base della valutazione qualitativa. Tali miglioramenti saranno di nuovo riferiti ai criteri della prima fase, ovvero:
 - i) **Coerenza**, con il macrotema ;
 - ii) **Sostenibilità** dell'esperimento ;
 - iii) **Originalità** dell'esperimento;
 - iv) **Rilevanza rispetto al programma scolastico**.

La valutazione finale, che andrà a determinare la graduatoria utile ai fini dell'assegnazione dei premi elencati al paragrafo 7, terrà conto anche del punteggio ottenuto nella Prima Fase. In particolare, il punteggio sarà così distribuito.

- **10%**, superamento della fase eliminatória;
- **75%**, valutazione dell'elaborato video;
- **15%**, valutazione della Seconda Fase (evento finale);

A parità di punteggio finale sarà data precedenza, nella graduatoria finale, alla classe che avrà ottenuto un punteggio più alto nella Prima Fase. Ogni decisione della Giuria è insindacabile.

7. Premi e Attestati

In Finale verrà premiata la singola classe che otterrà il punteggio più alto. La classe vincitrice otterrà un premio del corrispettivo di **500,00€ (cinquecento/00 euro)**.

I premi potranno consistere alternativamente in buoni spesa, biglietti per ingresso ai musei, in prodotti o in servizi dal valore pari all'ammontare indicato. L'indicazione puntuale dei premi in palio sarà fornita alle classi partecipanti prima dell'evento finale del Concorso.

Ogni alunno delle classi finaliste e delle classi vincitrici riceverà inoltre un **attestato individuale**. Per le classi partecipanti che non hanno acceduto alla fase finale, invece, sarà rilasciato un **attestato di classe**.

8. Premiazione

La Cerimonia di Premiazione della classe che si aggiudicherà i premi della Giuria avverrà contestualmente all'evento conclusivo della seconda fase del Concorso (Maggio 2022).

Data e luogo dell'evento finale e della contestuale premiazione saranno comunicati per tempo sul sito www.lab4all.it e direttamente all'indirizzo email indicato da ciascun docente.

9. Questioni etiche e legali

Le associazioni promotrici si riservano il diritto di modificare il presente Regolamento in qualsiasi momento. Qualsiasi comunicazione relativa ad eventuali variazioni sarà pubblicata sul sito www.lab4all.it e all'indirizzo email indicato da ciascun docente, e sarà immediatamente efficace.

Gli elaborati devono presentare un linguaggio corretto, privo di elementi anche solo potenzialmente offensivi o contrari al buon gusto e al pudore, o comunque in grado di offendere la sensibilità altrui.

Gli elaborati non devono contenere affermazioni, fatti, informazioni o citazioni che possano nuocere o danneggiare persone o gruppi di persone o che possano incoraggiare la persecuzione di individui per razza, opinione, nazionalità, sesso, professione o credo. Non devono altresì incoraggiare il crimine o incoraggiare a infrangere la legge.

Il mancato rispetto dei limiti indicati nei commi precedenti comporta l'immediata esclusione dal Concorso.

10. Proprietà

Tutti i materiali pervenuti si intendono di esclusiva proprietà delle associazioni promotrici, che potranno utilizzarli per la realizzazione di successive iniziative, dandone comunicazione agli autori interessati.

Il caricamento sul sito degli elaborati per la partecipazione al Concorso da parte della classe conferma l'accettazione di questa condizione e rappresenta nel contempo la liberatoria all'utilizzo degli elaborati, ferma restando la citata, preventiva comunicazione agli interessati.

Poiché nel video compariranno gli studenti, verrà richiesto ai genitori o tutori di firmare una liberatoria per l'autorizzazione al trattamento dei dati personali e delle immagini, ai soli fini del Concorso.

11. Contatti

Per informazioni o chiarimenti: info@lab4all.it.

Roma, settembre 2021

Informativa sulla Privacy

ai sensi del D.Lgs. 196/2003 e del GDPR 2016/679

Le associazioni Orizzonte e SeedScience, promotrici del Concorso “**Lab4All**” vogliono garantire la massima apertura e trasparenza riguardo ai trattamenti dei dati personali dei partecipanti. Di seguito si illustra come vengono elaborati e protetti i dati personali degli utenti, specificando fin da subito che, ai fini del Concorso, non verrà mai chiesto di fornire dati considerati “sensibili” (esempio: religione, condizioni di salute, appartenenza a gruppi politici, gusti personali, ecc.).

Ai sensi dell'art. 13 del D. Lgs.196/2003 (di seguito “Codice Privacy”) e dell'art. 13 del Regolamento UE n. 2016/679 (di seguito “GDPR 2016/679”), recante disposizioni a tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali, i dati personali forniti formeranno oggetto di trattamento nel rispetto della normativa sopra richiamata e degli obblighi di riservatezza cui sono tenute le associazioni promotrici.

Titolare del trattamento

Il Titolare del trattamento è l'associazione Orizzonte APS, C.F. 90089900584, nella persona del Presidente e legale rappresentante Francesco Olivanti, domiciliato per la carica in Ciampino (RM) in via Palermo 8.

Responsabile del trattamento

Il Responsabile del trattamento dei dati è Francesco Olivanti, reperibile all'indirizzo email folivanti@orizzonte-aps.it.

Finalità del trattamento

I dati personali forniti sono necessari esclusivamente per lo svolgimento del Concorso scolastico “**Lab4All**”.

Modalità di trattamento e conservazione

Il trattamento sarà svolto in forma automatizzata e/o manuale, nel rispetto di quanto previsto dall'art. 32 del GDPR 2016/679 e dall'Allegato B del D.Lgs. 196/2003 (artt. 33-36 del Codice) in materia di misure di sicurezza, ad opera di

soggetti appositamente incaricati e in ottemperanza a quanto previsto dagli art. 29 GDPR 2016/ 679.

Segnaliamo che, nel rispetto dei principi di liceità, limitazione delle finalità e minimizzazione dei dati, ai sensi dell'art. 5 GDPR 2016/679, previo consenso libero ed esplicito i dati personali saranno conservati per il periodo di tempo necessario per il conseguimento delle finalità per le quali sono raccolti e trattati.

Ambito di comunicazione e diffusione

Informiamo inoltre che i dati raccolti non saranno mai diffusi e non saranno oggetto di comunicazione senza esplicito consenso, salvo le comunicazioni necessarie che possono comportare il trasferimento di dati ad enti pubblici o ad altri soggetti per l'adempimento degli obblighi di legge e per le finalità espresse ovvero lo svolgimento del Concorso “**Lab4All**”. In nessun caso i dati saranno mai venduti, ceduti o scambiati a scopi di marketing.

Trasferimento dei dati personali

I dati non saranno trasferiti né in Stati membri dell'Unione Europea né in Paesi terzi non appartenenti all'Unione Europea.

Contatti

In merito ai propri dati forniti è possibile contattare il Titolare e Responsabile del trattamento dati all'indirizzo folivanti@orizzonte-aps.it o anche all'indirizzo email predisposto per il Concorso info@lab4all.it.

IL CIVICLAB

Laboratorio di educazione civica e divulgazione scientifica



Il CivicLab

Il CivicLab è un **laboratorio di educazione civica e divulgazione scientifica**, nato per supportare le scuole nel promuovere il nuovo insegnamento dell'educazione civica, disposto nelle scuole di ogni ordine e grado dalla [Legge 92/2019](#).

In ogni classe, questo insegnamento deve essere declinato ogni anno in minimo 33 ore di attività didattica, imperniata su tre pilastri tematici: Costituzione, Sviluppo sostenibile, e Cittadinanza digitale.

Il CivicLab è composto da **almeno 4 momenti formativi**, da concordare con le scuole e le classi aderenti:

1. Lo step iniziale del Laboratorio consiste in un **primo incontro (a distanza o in presenza)**, della durata di almeno un'ora, in cui i promotori si presentano alla classe e presentano i temi e l'approccio di Lab4All;
2. Dopo il primo incontro viene proposta **un'attività di gruppo, da svolgersi in orario extra-scolastico**: ai ragazzi verrà chiesto di individuare, all'interno del loro programma scolastico, dei temi che possono essere oggetto di un piccolo progetto di divulgazione scientifica;
3. In un **secondo incontro (a distanza o in presenza)**, della durata di almeno un'ora anche in questo caso, agli studenti e alle studentesse viene richiesto di presentare le riflessioni fatte in gruppo. Successivamente, il Team di Lab4All presenterà un approfondimento sul tema sostenibilità e disuguaglianze, lasciando ulteriore tempo ai gruppi per elaborare idee sul proprio mini-progetto;
4. Al termine del percorso, alla classe viene data la **possibilità di proseguire il percorso laboratoriale**, attraverso:

- a. la produzione di video o altri contenuti multimediali sul proprio progetto.
- b. la partecipazione al Concorso di idee.
- c. ulteriori incontri di approfondimento con il Team del progetto.

Tra le tematiche indicate dalla Legge 92/2019 e dalle linee guida ministeriali, il CivicLab si focalizza su:

- **Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile**
- **Educazione alla cittadinanza digitale**
- **Educazione ambientale, sviluppo eco-sostenibile e tutela del patrimonio ambientale**
- **Educazione alla salute e al benessere, educazione al volontariato e alla cittadinanza attiva**

Il laboratorio di educazione civica e divulgazione scientifica consiste, per ogni gruppo classe – **fino a un massimo di 6 classi in totale** –, in un minimo di 2 incontri da almeno un'ora, intervallati da attività in orario extra-scolastico e con la possibilità di richiedere ulteriori incontri di approfondimento.

Il calendario di dettaglio deve essere concordato classe per classe, ma i primi 2 incontri e le annesse attività di follow-up devono tenersi necessariamente **nel periodo gennaio-febbraio**. Ciò in modo da permettere alle classi di proseguire il percorso iniziato con il CivicLab con ulteriori incontri, anche confluendo nella partecipazione al Concorso di idee.

Gli incontri del CivicLab possono essere attivati **gratuitamente**, su richiesta delle classi partecipanti al Concorso, in fase di iscrizione.