



Manerelli⁹

Ue

Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e formazione

Direzione generale per gli ordinamenti scolastici la valutazione e

l'internazionalizzazione del sistema nazionale di istruzione

Ai Direttori generali e ai dirigenti preposti degli Uffici Scolastici Regionali
LORO SEDI

Ai Dirigenti Scolastici delle Istituzioni scolastiche di I e II grado Statali e Paritari
LORO SEDI

Al Sovrintendente agli Studi della Valle d'Aosta
AOSTA

Al Dirigente del Dipartimento Istruzione per la Provincia Autonoma di
TRENTO

All'Intendente Scolastico per le scuole delle località ladine di BOLZANO

All'Intendente Scolastico per la scuola in lingua tedesca di BOLZANO

Al Sovrintendente Scolastico della Provincia di BOLZANO

E p.c.
Al Capo Dipartimento per il sistema di istruzione e formazione.
SEDE

All'Ufficio stampa
SEDE

Oggetto: Concorso per i migliori progetti sul consumo digitale consapevole e responsabile – Progetto MISE-MI Saper(e)Consumare

Nell'ambito del protocollo di intesa MI- MISE (prot. 23085 del 14/12/2020), questa Direzione Generale promuove un concorso rivolto alle scuole di I e II grado di tutto il territorio nazionale, realizzato all'interno del progetto Saper(e)Consumare.

Il progetto Saper(e)Consumare è stato ideato in collaborazione con il Ministero dello Sviluppo Economico, con la finalità di accrescere e diffondere la consapevolezza e le competenze sul consumo sostenibile e responsabile con particolare riguardo al digitale, anche nell'ambito dell'insegnamento dell'educazione civica. Il progetto si collega, anche, alle azioni messe in atto dal Ministero dell'Istruzione per il programma "RIGENERAZIONE SCUOLA".



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e formazione

Direzione generale per gli ordinamenti scolastici, la valutazione e

l'internazionalizzazione del sistema nazionale di istruzione

L'obiettivo del concorso è quello di **stimolare l'elaborazione di una idea progettuale da parte delle scuole** al fine di rendere concrete ed utilizzabili, da parte degli studenti, le conoscenze e gli strumenti acquisiti dai docenti nell'ambito del percorso info/formativo realizzato con il progetto Saper(e)Consumare e liberamente disponibile ed accessibile su www.sapereconsumare.it

Le tematiche oggetto del concorso sono:

- **Educazione digitale:** diritti, opportunità, rischi del vivere connessi;
- **Diritti dei consumatori:** dalle etichette alla contraffazione, all'utilizzo dei dati, sapere per tutelarsi;
- **Consumo sostenibile:** economia circolare: evitare gli sprechi, gestire le risorse, fare scelte consapevoli;
- **Educazione finanziaria:** imparare a "leggere", confrontare e scegliere prodotti e servizi finanziari.

Possono partecipare tutte le scuole statali e paritarie secondarie di primo e di secondo grado presenti sul territorio nazionale. **Ogni scuola può presentare un solo progetto contenente almeno due delle tematiche su elencate.**

Le domande di partecipazione dovranno essere inoltrate **a partire dal giorno 15 marzo 2022 ore 8.00 e non oltre le ore 23.59 del giorno 30 aprile 2022**, esclusivamente mediante la compilazione, da parte del Dirigente Scolastico, del form on line presente nell'area dedicata sul sito del Ministero dell'istruzione al seguente indirizzo <http://www.istruzione.it/ProtocolliInRete/> (oppure accedendo dall'area SIDI), pena l'esclusione dalla procedura. Il progetto andrà trasmesso allegandolo tramite l'apposito spazio predisposto nel form on line, in un file .zip UNICO, denominato "CODMEC_SapereConsumare.zip" di dimensione massima pari a 5 Mbyte. **Il format per la redazione del progetto è predisposto in un file pdf editabile con campi definiti in numero di caratteri.** Non saranno prese in considerazione candidature pervenute dopo la scadenza, o inviate con altri mezzi di trasmissione e/o utilizzando procedure diverse da quelle indicate.

Le eventuali richieste di chiarimenti sulla compilazione della domanda di partecipazione potranno essere inviate al seguente indirizzo e-mail: anna.brancaccio@istruzione.it

Il regolamento del concorso e il format per la redazione del progetto, allegati alla presente nota, saranno resi disponibili sul sito "Protocolli in rete" e sul sito del progetto www.sapereconsumare.it

Nel ringraziare per la consueta e sempre proficua collaborazione, si invitano le SS.LL. a favorire la più ampia diffusione della presente presso gli istituti di I e II grado statali e paritari.

Il Direttore Generale
Maria Assunta Palermo



Firmato digitalmente da PALERMO
MARIA ASSUNTA
C=IT
O=MINISTERO DELL'ISTRUZIONE

**CONCORSO A PREMI PER I MIGLIORI PROGETTI SUL CONSUMO DIGITALE
CONSAPEVOLE E RESPONSABILE**

Regolamento

1. Cos'è il premio Saper(e)Consumare

È un bando per le scuole realizzato all'interno del progetto Saper(e)Consumare, promosso e finanziato dal Ministero dello Sviluppo Economico in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione con la finalità di accrescere e diffondere la consapevolezza e le competenze sul consumo sostenibile e responsabile con particolare riguardo al digitale, anche nell'ambito dell'insegnamento dell'educazione civica.

L'obiettivo del concorso è quello di stimolare l'elaborazione di una idea progettuale da parte della scuola al fine di rendere concrete ed utilizzabili da parte degli studenti le conoscenze e gli strumenti acquisiti dai docenti nell'ambito del percorso info/formativo realizzato con il progetto Saper(e)Consumare e liberamente disponibile ed accessibile su www.sapereconsumare.it.

Le tematiche oggetto del concorso sono:

- Educazione digitale: diritti, opportunità, rischi del vivere connessi;
- Diritti dei consumatori: dalle etichette alla contraffazione, all'utilizzo dei dati, sapere per tutelarsi;
- Consumo sostenibile: economia circolare: evitare gli sprechi, gestire le risorse, fare scelte consapevoli
- Educazione finanziaria: imparare a "leggere", confrontare e scegliere prodotti e servizi finanziari.

Il premio consiste in un sostegno economico ai migliori progetti.

I progetti vincitori dovranno essere pubblicati sui siti istituzionali delle scuole proponenti che saranno autorizzate all'utilizzo del logo Saper(e)consumare.

2. Chi può partecipare

Possono partecipare tutte le scuole statali e paritarie secondarie di primo e di secondo grado presenti sul territorio nazionale.

Ogni scuola può presentare un solo progetto. Qualora la scuola presentasse più di un progetto, sarà considerato formalmente trasmesso soltanto il primo pervenuto.

3. Requisiti dei progetti

Il progetto deve avere ad oggetto la realizzazione di una iniziativa, da inserire nel POF per l'anno scolastico 2022/23, di trasferimento agli studenti dei contenuti, degli strumenti e delle competenze relative alle quattro aree tematiche sviluppate nell'ambito del progetto Saper(e)Consumare (con particolare riferimento alle risorse messe a disposizione nell'area riservata del sito www.sapereconsumare.it).

Il progetto deve prevedere il fattivo coinvolgimento degli studenti nella realizzazione di specifiche iniziative generate dalla messa a disposizione del bagaglio info-formativo realizzato con il progetto Saper(e)Consumare.

Le aree tematiche oggetto del concorso sono:

- Educazione digitale: diritti, opportunità, rischi del vivere connessi;
- Diritti dei consumatori: dalle etichette alla contraffazione, all'utilizzo dei dati, sapere per tutelarsi;
- Consumo sostenibile: economia circolare: evitare gli sprechi, gestire le risorse, fare scelte consapevoli
- Educazione finanziaria: imparare a "leggere", confrontare e scegliere prodotti e servizi finanziari.

Il progetto dovrà riguardare **almeno 2 delle 4 aree tematiche** sopra indicate e dovrà essere presentato utilizzando il format (PDF editabile) scaricabile dal sito www.sapereconsumare.it.

4. Come candidarsi

Le domande di partecipazione con allegato il progetto elaborato dalla scuola, **dovranno essere inoltrate a partire dalle ore 8.00 del 15 marzo 2022 e non oltre le ore 23.59 del giorno 30 aprile 2022**, esclusivamente mediante la compilazione, da parte del Dirigente Scolastico, del form online presente nell'area dedicata sul sito del Ministero dell'istruzione al seguente indirizzo **<http://www.istruzione.it/ProtocolliInRete/>** (oppure accedendo dall'area SIDI). Il progetto salvato come file .zip UNICO, denominato *"CODMEC_SapereConsumare.zip"* di dimensione massima pari a 5 MB deve essere allegato e caricato nell'apposito spazio predisposto nel form online. Non saranno prese in considerazione candidature pervenute dopo la scadenza, o inviate con altri mezzi di trasmissione e/o utilizzando procedure diverse da quanto indicato nel presente articolo.

Il progetto deve contenere un piano finanziario che indichi modalità e finalità di utilizzo del Premio.

Potrà essere indicato come referente, su delega del dirigente scolastico, un docente, appartenente all'Istituto proponente.

5. Il Premio

Il premio consiste in un contributo complessivo di 10.000 euro (euro diecimila/00), al lordo di oneri e imposte.

Il contributo deve essere utilizzato dall'istituto scolastico per l'acquisto di beni e servizi per l'adeguamento tecnologico e l'innalzamento delle competenze digitali della scuola stessa.

A fronte del premio complessivo una quota parte pari al 10% del suo valore è riconosciuta, forfettariamente, a titolo di "spese generali e di coordinamento".

Le risorse complessivamente messe a disposizione ammontano ad **1,5 milioni di euro**, da ripartire al 50% tra le scuole vincitrici nella categoria scuole secondarie di primo grado e scuole vincitrici nella categoria scuole secondarie di secondo grado, per un totale di massimo **150 premi** complessivi per il I e per il II ordine di scuola.

Qualora, a conclusione delle valutazioni, le risorse assegnate ad una categoria di scuola non venissero interamente assegnate, per la corrispondente quota residua potrà essere disposta l'ampliamento dei vincitori dell'altra categoria.

6. Modalità di selezione

I progetti saranno sottoposti ad una valutazione di merito effettuata sulla base dei seguenti criteri:

Criteri di valutazione	Punteggio massimo
1. Coerenza con gli obiettivi, gli strumenti e gli ambiti tematici del concorso	20 punti
2. Elementi distintivi, innovativi e originali	20 punti
3. Numero di studenti coinvolti nel progetto	20 punti
4. Completezza del piano di lavoro	15 punti
5. Premialità aggiuntiva per la multidisciplinarietà dei temi trattati (più di 2 temi), coinvolgimento della comunità educante (es. famiglie e territorio)	10 punti
6. Coerenza tra la proposta progettuale e il piano finanziario	15 punti
Punteggio massimo conseguibile	100 punti

Saranno considerati idonei i progetti che raggiungono almeno il punteggio complessivo di 40 su 100.

Le attività istruttorie, unitamente alla valutazione dei progetti presentati, sono svolte dal soggetto attuatore Invitalia, che potrà avvalersi dell'attività consultiva del Comitato tecnico scientifico, previsto dal Protocollo Ministero dello sviluppo economico – Ministero dell'istruzione del 14 dicembre 2020.

Invitalia curerà, inoltre, la predisposizione della graduatoria, ordinata in ordine decrescente, sulla base dell'attribuzione dei punteggi, nonché l'erogazione del premio alle scuole che hanno presentato il progetto idoneo ed utilmente collocato in graduatoria.

Le graduatorie dei progetti, una per ogni grado scolastico, con i punteggi assegnati, saranno pubblicate sul sito www.sapereconsumare.it, **entro il 30 maggio 2022**.

7. Erogazione del premio

A seguito della pubblicazione della graduatoria dei progetti vincitori, il dirigente scolastico procede alla richiesta di erogazione del premio, specificando le coordinate bancarie della scuola, utilizzando l'apposita piattaforma messa a disposizione da Invitalia.

La richiesta di erogazione deve essere presentata entro e non oltre il **30 giugno 2022**. I premi non richiesti entro il termine verranno assegnati con scorrimento della graduatoria.

L'erogazione del premio avviene a seguito delle verifiche della regolarità della documentazione presentata.

I premi sono assegnati attraverso risorse del bilancio del Ministero dello sviluppo economico, ai sensi dell'art. 148 L. 388/2000 Fondo iniziativa a vantaggio dei consumatori, DM 10 agosto 2020.

Le spese sostenute dovranno essere congrue, coerenti e pertinenti rispetto al progetto presentato, e altresì, dimostrate con apposita valida documentazione contabile di spesa e relativa attestazione di avvenuto pagamento. La documentazione di spesa unitamente ad una relazione sulle attività realizzate nell'ambito del progetto presentato dovrà essere trasmessa utilizzando la piattaforma di Invitalia, entro il **1° dicembre 2022**, salvo proroga, che verrà prontamente ed adeguatamente comunicata.

8. Controlli a campione e dichiarazione di responsabilità

La domanda e la proposta progettuale sono sottoscritte dal dirigente scolastico nella forma di dichiarazione sostitutiva di atto notorio ai sensi degli articoli n.75 e 76 del Decreto del Presidente della Repubblica 28 dicembre 2000, n. 445 che sanziona le dichiarazioni mendaci, le falsità in atti e l'uso di atti falsi.

Secondo quanto previsto dalla normativa vigente saranno attivati dei controlli a campione da parte di Invitalia relativamente ai progetti premiati.

I controlli avranno ad oggetto, oltre che alla documentazione di spesa e relativa valida attestazione di bancaria/postale di avvenuto pagamento, anche le attività realizzate.

9. Revoca

Qualora a seguito dei controlli dovessero emergere irregolarità sia nella destinazione d'uso del premio che nella documentazione di spesa e/o pagamento presentata potrà essere disposta la revoca parziale o totale del contributo. In caso di revoca le somme dovranno essere restituite secondo le indicazioni che saranno opportunamente comunicate.

10. Accettazione termini e condizioni

Proprietà intellettuale – Codice etico

Con la presentazione della proposta, i partecipanti:

- accettano integralmente i contenuti del presente regolamento
- autorizzano espressamente il Ministero dello sviluppo economico e Invitalia a pubblicare la proposta presentata, inclusa la pubblicazione e diffusione su siti web e canali social del Ministero dello sviluppo economico, del Ministero dell'istruzione e/o di Invitalia
- si assumono ogni responsabilità conseguente all'utilizzo, nella proposta presentata, di soluzioni tecniche o di altra natura che violino diritti di brevetto, di autore e in genere diritti di terzi
- si obbligano a tenere manlevati e indenni il Ministero dello sviluppo economico, il Ministero dell'istruzione e Invitalia da qualsivoglia azione giudiziaria promossa contro di essi da parte di terzi che vantino diritti di proprietà intellettuale e di privativa sulla proposta, assumendo a proprio carico tutti gli oneri conseguenti, inclusi i danni verso terzi, gli oneri e le spese giudiziali e legali a loro carico

Pubblicazione dell'avviso

Il presente regolamento è pubblicato sui siti web

www.sapereconsumare.it,

www.istruzione.it/ProtocolliInRete e

www.mise.gov.it

Scuola proponente

Nome scuola

Titolo del progetto

Idea progettuale

Descrizione sintetica del progetto (massimo 1500 caratteri inclusi gli spazi)

(indicare le finalità, le attività, le modalità di realizzazione e di trasferimento agli studenti dei contenuti, degli strumenti e delle competenze relative ad almeno 2 delle 4 aree tematiche - Rif. punto 3 del Regolamento - sviluppate nell'ambito del progetto Saper(e)Consumare, nonché indicare l'inserimento dello stesso nel POF anno scolastico 2022-2023).



Ministero dello
sviluppo economico



Ministero
dell'Istruzione

|
INVITALIA
|

Obiettivi

Quali sono gli obiettivi e i risultati che si intende raggiungere e in che modo gli stessi sono coerenti con i contenuti di Saper(e)Consumare. (massimo 1000 caratteri inclusi gli spazi)

Destinatari

Indicare il numero degli studenti coinvolti nel progetto:

Descrivere quali sono i destinatari finali (studenti, comunità educante, etc.) e le modalità di coinvolgimento degli stessi. (massimo 400 caratteri inclusi gli spazi)



Ministero dello
sviluppo economico



Ministero
dell'istruzione

INVITALIA

Elementi distintivi, innovativi e originali

Indicare e descrivere gli elementi che maggiormente si ritengano innovativi e originali del progetto
(massimo 1000 caratteri inclusi gli spazi)

Gruppo di progetto

Indicare e descrivere i soggetti che verranno coinvolti nella ideazione e nella realizzazione del progetto.
(massimo 400 caratteri inclusi gli spazi)



Ministero dello
sviluppo economico



Ministero
dell'istruzione

INVITALIA

Modalità di realizzazione

Descrivere come il progetto verrà realizzato e gestito (fasi/ruoli/attività/output, cronoprogramma).

(massimo 1500 caratteri inclusi gli spazi)

Monitoraggio

Indicare le azioni che verranno intraprese per monitorare l'andamento, l'efficacia e il gradimento del progetto, e verificare il raggiungimento dei risultati, sia in termini di competenze acquisite sia in termini di output prodotti.

(massimo 1000 caratteri inclusi gli spazi)



Ministero dello
sviluppo economico



Ministero
dell'Istruzione

INVITALIA