

# BANDO FASTWEB4SCHOOL SPECIAL EDITION

## OBIETTIVI DELL'INIZIATIVA:

Fastweb4School Special Edition è un'iniziativa lanciata da Fastweb che ha come obiettivo quello di stimolare la realizzazione di progetti digitali nella scuola secondaria e di contribuire alla crescita delle competenze digitali fra i banchi di scuola. Fastweb è infatti convinta che il digitale stimoli la crescita dei giovani e lo sviluppo del nostro Paese.

Con l'edizione Special Edition di Fastweb4School, Fastweb non propone un tema specifico, ma lascia alle scuole la possibilità di proporre un progetto tecnologico, digitale ed innovativo per la scuola.

Volete imparare a utilizzare la stampante 3D per la classe o la scuola?

Partecipare a un corso di formazione digitale? Sviluppare un'App o realizzare un progetto culturale? Liberare la vostra fantasia e candidate la vostra idea!

## A CHI SI RIVOLGE E COME FUNZIONA:

Il bando si rivolge a tutte le scuole secondarie Italiane di primo e secondo grado.

Le istituzioni scolastiche e i ragazzi possono inviare idee progettuali unicamente attraverso il sito dedicato: [fastweb4schoolspecialedition.produzionidalbasso.com](http://fastweb4schoolspecialedition.produzionidalbasso.com) entro le ore 24 del giorno **04/03/2019** e caricandolo accettando il presente testo integrale di bando e la privacy policy.

I progetti scelti, secondo criteri come l'originalità, l'impatto sullo sviluppo delle competenze digitali, la fattibilità, la replicabilità, dovranno poi essere inseriti sulla piattaforma di crowdfunding Produzioni dal Basso, raggiungibile dal sito [Fastweb4School.it](http://Fastweb4School.it) alla pagina "Carica progetto" entro 15 giorni dalla data di comunicazione di ammissione alla fase di crowdfunding.

Il candidato dichiara inoltre che accetta sin d'ora incondizionatamente i risultati della selezione, espressamente dichiarati insindacabili.

A ogni istituto scolastico selezionato che raccoglierà con il crowdfunding il 50% del budget relativo all'iniziativa presentata, Fastweb erogherà il restante 50% (fino ad esaurimento del budget per l'iniziativa fissato a 30.000€ complessivi) e **fino a massimo 2500€ a progetto**.

Il finanziamento è a fondo perduto e la proprietà della realizzazione dell'idea rimarrà alla istituzione scolastica che l'ha proposta.

## GLI STEP DEL PROGETTO:

1. La vostra classe propone un progetto: se avete un progetto innovativo, tecnologico e digitale da portare nella vostra scuola candidate la vostra idea su [fastweb4schoolspecialedition.produzionidalbasso.com](http://fastweb4schoolspecialedition.produzionidalbasso.com);

2. La commissione di Fastweb e Produzioni dal Basso esaminano le idee arrivate e avvisa i partecipanti che hanno inviato il proprio progetto e che sono stati selezionati ad accedere alla fase di crowdfunding;
3. Se siete stati selezionati caricate il progetto sul sito Fastweb4School.it e cominciate a raccogliere fondi;
4. Se il vostro progetto raccoglie con il crowdfunding il 50% del budget previsto, Fastweb vi premierà con un co-finanziamento pari al restante 50%.

### **CRITERI DI SELEZIONE E PROGETTI NON AMMESSI:**

I criteri di selezione delle idee progettuali che potranno essere proposte per il crowdfunding e oggetto di co-finanziamento da parte di Fastweb sono i seguenti:

qualità e originalità dell'idea progettuale;

contenuto didattico e di apprendimento di metodologie didattiche innovative e digitali;

numero dei soggetti coinvolti (es. docenti, studenti di più classi e scuole);

possibilità di ricaduta su componenti sociali e produttive del territorio;

possibilità di sviluppo del progetto nel tempo e ripetibilità dello stesso nella medesima scuola e in altre scuole.

Le scuole garantiscono sotto la propria responsabilità che l'idea descritta è nuova ed originale, e che non contiene, in tutto o in parte, materiale proveniente da terzi o rielaborazioni di opere protette proprie o di terzi.

Le componenti di connettività (fissa e/o mobile) e quelle relative a hardware IT per uso individuale (es. personal computer, schermi per personal computer, tablet generici, smartphone, stampanti generiche, scanner generici, hard disk (HDD) e Network Attach Storage (NAS) non potranno superare il 50% del budget totale di ciascun progetto; non sussistono limiti sulle componenti hardware IT specialistiche (es. apparati di networking, stampanti 3D, control board, servo-meccanismi, e-reader...).