

Giochi Mondiali Universitari di Torino 2025 - Percorso scuole

Contest

“Dream Jobs: vivo lo Sport, sogno una professione”

Make School (and Sport) more sustainable

Vinci la partecipazione al nuovo grande evento nei siti olimpici del Piemonte

Sport Innovation Growth Camp

dal 16 al 19 gennaio 2025

ART.1 – FINALITA’

Come noto, dal 13 al 23 gennaio 2025, i siti olimpici del Piemonte saranno nuovamente protagonisti di un grande evento sportivo. Nel planning del Comitato Organizzatore dei Giochi Mondiali Universitari di Torino 2025 non potevano mancare **azioni strategiche per le Scuole** progettate con l’USR Piemonte, tra cui il **Contest** in oggetto, riservato alle **classi 3° e 4° delle scuole secondarie di II grado**.

Il **progetto nazionale di innovazione culturale** a cui è legato il Contest “**Dream Jobs**” è realizzato in collaborazione con **Sport Innovation Hub APS**, ente del terzo settore, e utilizza lo **Sport** come strumento per migliorare il coinvolgimento dei giovani nei processi di **apprendimento** e delle **relazioni sociali**, con particolare attenzione alla **salute**, all’**ambiente** e alle **tecnologie avanzate**.

I Giochi Mondiali Universitari di Torino 2025 saranno **senza barriere** per gli Atleti e un’occasione per riflettere a 360° su: **sostenibilità, cultura del movimento e orientamento professionale** finalizzato a ridurre il gap tra formazione e lavoro nell’**industria sportiva** e non solo.

Il **Contest** metterà in gioco e potenzierà alleanze già attive sugli obiettivi dell’**Agenda 2030** trasversali al tema della sostenibilità e lascerà come **eredità materiale** dei Giochi Mondiali di Torino 2025 i **contenuti educativi** co-progettati dalle scuole in **continuità verticale** con il mondo universitario e delle ITS Academy.

Saranno **20 Team scolastici** a vincere la **fase interregionale** del Contest con diritto a partecipare allo **Sport Innovation Growth Camp (16 -19 gennaio 2025)**. I loro elaborati saranno utilizzati in **campagne educative** sui temi del Contest.

Per saperne di più: <https://wugtorino2025.com/school/>;

ART.2 - OGGETTO

Il Contest ruota intorno alla **creazione di videolezioni** e prevede l’interconnessione di **3 azioni cardine**:

1. Ridisegnare gli ambienti

Contribuire a trasformare i propri ambienti di vita affinché diventino luoghi accessibili a tutti al fine di incentivare il movimento fisico come guadagno in termini di felicità, benessere, inclusione e salute.

2. Analizzare le nuove tecnologie

Ideare e comunicare soluzioni sostenibili e rispettose dell'ambiente basate su criteri di innovazione per migliorare la performance, il comfort e la sicurezza degli atleti e degli sportivi in generale.

3. Rapportarsi con le aziende

Co-design di azioni finalizzate all'acquisizione delle conoscenze di base e delle competenze necessarie per inserirsi nel mercato del lavoro dell'eco-sistema sportivo, valorizzando il pensiero creativo e la passione della maggior parte dei giovani per lo sport.

I lavori saranno realizzati nell'ambito di un **Percorso per Competenze Trasversali e Orientamento** (PCTO) così articolato:

- **costituire il Team di lavoro** composto da 3-4 studenti (anche appartenenti a classi diverse) coordinati da un docente, tutor o facilitatore;
- (2 ore) **identificare una disciplina sportiva;**
- (4 ore) **scegliere gli aspetti da analizzare** relativi alla sostenibilità sociale, economica, ambientale (ad esempio: tecnica sportiva, figure professionali, storia cultura e politica, inclusione, competenza e cittadinanza, nutrizione e salute, musica, luoghi e sostenibilità, abbigliamento e attrezzature, identità grafica);
- (18 ore) **costruire una videolezione per il contest** (flipped classroom) la competizione sportivo-culturale Dream Jobs è basata sulla realizzazione e condivisione di videolezioni sugli argomenti e le discipline sportive selezionate con contenuti specifici declinati per competenze trasversali;
- (8 ore) **incontrare aziende e professionisti**

Manager, tecnici e personale specializzato saranno a disposizione degli studenti per scoprire nuovi mestieri nel mondo dello sport in relazione a prodotti industriali e servizi innovativi;

- (8 ore) **pubblicare il lavoro**

a seguito della consegna, le videolezioni saranno caricate su un'App che le renderà visibili al pubblico per una votazione che sarà sommata al punteggio attribuito dal Comitato tecnico-scientifico;

- (2 ore) **costruire il curriculum**

grazie allo strumento innovativo delle "microcredenziali" saranno analizzate le competenze acquisite con il percorso educativo e le skills legate allo Sport che daranno una marcia in più non solo per il benessere e la salute, ma renderanno i praticanti capitale umano di pregio anche per il mondo del lavoro.

ART.3 – DESTINATARI

Il Contest è rivolto alle **scuole secondarie di II grado**. Gli elaborati (videolezioni) potranno essere presentati da **Team di 3-4 studenti** (anche appartenenti a classi diverse) coordinati da un docente, tutor o facilitatore.

ART.4 – CARATTERISTICHE DELL'ELABORATO E TEMPISTICHE DEL PROGETTO

Ogni istituto può candidare fino a 6 idee progetto. A livello nazionale 120 Team saranno ammessi alla fase esecutiva, con inizio dal 1 ottobre, sotto la guida della Segreteria Tecnica del contest, e dovranno essere coerenti con le finalità indicate nell'Art.1 del presente Contest.

I risultati dei Team di lavoro saranno **videolezioni** per le quali è possibile utilizzare la tecnica preferita, purché vengano rispettati i seguenti **requisiti**:

1. la videolezione dovrà essere realizzata in formato MP4 / dimensione: 16:9 orizzontale / pixel: FHD, 1080p, 1920x1080
2. dovrà essere originale e inedita;
3. potrà contenere un claim.

Si riassumono di seguito le **tempistiche del progetto**:

entro il 20/09/2024	Fase di Istituto	Candidature di idee progetto (procedura semplice) da parte dei singoli Istituti partecipanti entro il limite di n. 6 Team composti da 3-4 studenti anche appartenenti a classi diverse.
entro il 25/09/2024	Fase regionale: Esito di selezione e avvio dei lavori	Saranno comunicate le prime 120 idee progetto selezionate a livello nazionale che a partire dal 1 ottobre lavoreranno sotto la guida della Segreteria Tecnica del contest – Consegna in piattaforma dell'elaborato realizzato entro il 20/11/2024 .
25/11/2024		Proclamazione dei primi 3 Team vincitori (oro – argento-bronzo) per regione da parte della Commissione esaminatrice.
dal 06/12/2024	Fase interregionale	Avvio votazione del pubblico su n. 60 Team classificati (esercizio didattico di Marketing promozionale) ed eventuale rielaborazione dei punteggi e della graduatoria.
16/12/2024	Fase nazionale	Proclamazione della Commissione dei n. 20 Team (uno per regione) che vinceranno lo Sport Innovation Growth Camp, dal 16 al 19 gennaio 2025 , nella cornice dei Giochi Mondiali Universitari di Torino 2025.

entro il 23/01/2025		Proclamazione dei vincitori nazionali del Contest (oro, argento, bronzo) durante i Giochi Mondiali Universitari di Torino 2025
--------------------------------	--	---

ART.5 – MODALITA' DI PARTECIPAZIONE E TERMINI DI PRESENTAZIONE DEGLI ELABORATI

Le **Istituzioni scolastiche interessate** sono invitate a candidare le idee progetto utilizzando il seguente link

<https://www.sportinnovationhub.it/competizione-dreamjobs>

entro il 20 settembre 2024

PROROGATO AL 25 SETTEMBRE 2024

Con avviso successivo, i primi 120 team selezionati entro il 25 settembre 2024 saranno informati ed invitati ad eseguire le procedure di adesione formale per la registrazione dei partecipanti.

Nel corso della procedura di registrazione ed invio, pena l'esclusione dal Contest, sarà richiesta la compilazione dei **seguenti documenti**:

- **Scheda A - Trasmissione elaborati** firmata dal Dirigente scolastico;
- **Scheda B - Liberatoria** utilizzo immagini e diritti d'autore con **dichiarazione della scuola** di essere in possesso del **consenso scritto dei genitori alla partecipazione**.

ART.6 – REQUISITI DI AMMISSIONE

Saranno **ammessi al Contest** gli elaborati che risulteranno idonei ai seguenti requisiti:

- rispetto dei diritti di proprietà intellettuale e di riservatezza di terzi;
- coerenza con le finalità dell'iniziativa di cui all'Art.1;
- coerenza con i contenuti di cui all'Art.2 e con la tipologia di cui all'Art. 4;
- invio entro il termine e con le modalità di cui all'Art.5.

ART.7 – COMMISSIONE ESAMINATRICE, VALUTAZIONE E PREMI

Con atto del Direttore Generale USR Piemonte sarà istituita una **Commissione** che esaminerà i lavori candidati operando in remoto.

Per la valutazione delle opere, che avverrà con un **punteggio in base 20**, a cui saranno aggiunti i punti derivanti dalla votazione del pubblico (esercizio didattico di Marketing promozionale), si terrà conto dei seguenti **criteri**:

- Originalità del racconto - 10% (max 2 punti)
- Attualità dell'argomento, spunti d'innovazione e imprenditoria - 10% (max 2 punti)

- Creatività degli studenti nell'esposizione dell'argomento - 10% (max 2 punti)
- Coinvolgimento di figure esterne (atleti, figure sportive e aziendali, professionisti, startupper) - 25% (max 5 punti)
- Protagonismo degli studenti stessi - 10% (max 2 punti)
- Evidenza del lavoro di gruppo - 15% (max 3 punti)
- Qualità grafica e tecnica della presentazione - 20% (max 4 punti)

La Commissione di valutazione individuerà i **20 Team scolastici** regionali **vincitori del Contest** che parteciperanno allo **Sport Innovation Growth Camp** e avranno l'opportunità di vivere, **dal 16 al 19 gennaio 2025**, un'indimenticabile esperienza formativa internazionale legata ai Giochi Mondiali Universitari di Torino 2025.

Si riassumono di seguito le **tappe** del Contest:

- fino a **6 Team per Istituto**, candidati in base a idee progetto, parteciperanno alla sfida regionale e accederanno alla fase esecutiva della videolezione (max. 120 team italiani) ;
- **3 Team per regione** (oro-argento-bronzo) parteciperanno alla sfida interregionale;
- nella sfida interregionale **1 Team per regione sarà dichiarato vincitore con diritto di partecipazione** allo **Sport Innovation Growth Camp** nella cornice dei Giochi Mondiali Universitari di Torino 2025;
- durante il Camp **3 Team** tra i vincitori interregionali (oro-argento-bronzo) saranno proclamati **vincitori della sfida nazionale**.

Le spese di **vitto e alloggio** di ciascuno dei 20 team vincitori della **fase interregionale** (4 studenti + 1 accompagnatore per Team) saranno **a carico del Comitato Organizzatore**. Tutti i partecipanti saranno ospitati a Torino nelle residenze universitarie EDISU.

Per ciascuno dei Team il Comitato riserverà inoltre un contributo destinato alle **spese di viaggio**. Queste saranno rimborsate a ciascun istituto vincitore a fronte dei **giustificativi di spesa in classe economica** e nel limite dei **massimali stabiliti per regione** indicati nella tabella allegata.

L'USR Piemonte darà **comunicazione degli esiti** agli Istituti scolastici vincitori e pubblicherà sul proprio sito internet la graduatoria.

Le manifestazioni di interesse saranno valutate in base alla pertinenza dell'esperienza, alla qualità della proposta e alla compatibilità con le esigenze dell'evento e in ogni caso, ad **insindacabile giudizio** della Commissione che si riserva la facoltà di **riaprire/prorogare i termini** per la presentazione delle candidature, **revocare l'avviso** o **non procedere** con alcuna selezione. La Commissione si riserva inoltre il diritto di non procedere con la selezione nel caso in cui le manifestazioni di interesse ricevute **non soddisfino i requisiti richiesti**.

ART.8 – COMUNICAZIONE E DIFFUSIONE

I progetti vincitori saranno utilizzati esclusivamente per finalità promozionali e didattiche e comunque prive dello scopo di lucro. La **proprietà intellettuale** degli elaborati realizzati dalle scuole partecipanti rimane **tutelata dalla normativa vigente**. L'eventuale sfruttamento dell'immagine del progetto per finalità commerciali è subordinato a specifica autorizzazione.

ART.9 – ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

La partecipazione implica l'accettazione di tutte le condizioni specificate nel presente Contest.

ART.10 – CONDIZIONI E TUTELA DELLA PRIVACY

I titolari del trattamento sono: Sport Innovation Hub APS Ente del terzo settore, con sede legale in corso Dante 90, Torino (TO), e-mail: associazione@sportinnovationhub.it e Comitato organizzatore Giochi Mondiali Universitari Torino 2025, con sede legale in Via Braccini, n. 1, 10141 – Torino (TO), e-mail: info@wug torino2025.com ai sensi dell'art. 13-14 del Reg. UE 2016/679 ("GDPR").

I partecipanti dovranno allegare le liberatorie per il trattamento delle immagini dei partecipanti, in assenza di tali documenti l'iscrizione non sarà ritenuta valida.

ART. 11 – PUBBLICITA' DELL'AVVISO E INFORMAZIONI

Tutta la **documentazione** utile ai fini della partecipazione al presente Contest è disponibile sui siti internet del Comitato Organizzatore dei Giochi Mondiali Universitari di Torino 2025 <https://wug torino2025.com/school/>, dell'associazione di promozione sociale Sport Innovation Hub <https://www.sportinnovationhub.it/competizione-dreamjobs> e dell'USR Piemonte www.istruzioneepiemonte.it che ne darà diffusione anche con comunicazione diretta alle scuole.

Se si desiderano avere **altre informazioni sul Contest**:

Comitato Organizzatore dei Giochi Mondiali Universitari di Torino 2025	Referente Scuole: Fabiana Di Natale scuola@wug torino2025.com - Cell. 351.4808199
USR Piemonte - Conferenza EFS	Regionale: <ul style="list-style-type: none">• Stefano Moressa - stefano.moressa@scuola.istruzione.it• Anna Motta (Consulente) - anna.motta4@gmail.com

	<p>Territoriali:</p> <ul style="list-style-type: none">• e-mail/tel. del Referente EFS dell'Ambito territoriale della Scuola• Renzo Suppo (Consulente) - suppo.renzo@gmail.com
Sport Innovation Hub APS	<p>Segreteria tecnica: Alessandra Silvestri</p> <ul style="list-style-type: none">• associazione@sportinnovationhub.it