

Spett.le
Ministero dell'Istruzione, l'Università e la Ricerca
Direzione Generale per lo Studente e la Comunicazione

Spett.li
Direzioni Regionali MIUR

e, per conoscenza

Ai Comitati Regionali del Coni

a mezzo e-mail

Oggetto: Concorso Educativo "Learning@SocialSport "

Nell'ambito delle finalità comuni di codesto Ministero ed il Coni, descritte nel Protocollo d'Intesa vigente, abbiamo il piacere di presentare il Concorso Educativo "Learning@SocialSport", inserito nel più ampio contesto del Progetto omonimo che intende diffondere una cultura legata ad uno "sport socialmente responsabile" nell'ambito dei centri giovanili delle associazioni sportive riconosciute dal Coni. Learning@SocialSport è un progetto della Fondazione Italiana Accenture realizzato in collaborazione con il Master in Strategie per il Business dello Sport, VerdeSport (Gruppo Benetton), il Politecnico di Milano (HOC-LAB) ed il Coni, con il supporto di Sky.

Il Concorso Educativo, intende rivolgere agli alunni della scuola secondaria di 1° e 2° grado spunti di riflessione per l'approfondimento di aspetti etici, sociologici e psicologici legati alla pratica sportiva in età evolutiva, secondo le modalità descritte nel documento allegato.

Siamo certi che l'iniziativa possa trovare attenzione ed interesse presso le Istituzioni scolastiche e gli insegnanti sul territorio, e corrispondere ad uno stimolo partecipativo e di riflessione su temi che acquistano sempre crescente rilevanza in considerazione delle dirette ricadute sul benessere collettivo e sul tessuto sociale.

Confidiamo, pertanto, nella positiva valutazione del Concorso e nel Vostro attivo coinvolgimento nella diffusione del bando di concorso tra gli Uffici Scolastici di tutto il territorio.

Con i nostri più cordiali saluti,



Dott. Raffaele Pagnozzi
Segretario Generale

Allegati: Bando Concorso Educativo
Presentazione del Progetto Learning@SocialSport (Brochure)

La pratica dello sport, soprattutto agonistico, inizia e si sviluppa in età molto delicate per lo sviluppo fisico e psicologico dei ragazzi e, generalmente, si conclude in età ancora assai giovane, ponendo davanti agli sportivi una forte "discontinuità" per il proseguito della loro vita sia personale che professionale.

Gestire lo sport in modo "socialmente responsabile" significa promuovere le seguenti tematiche:

- **Ruolo educativo "profondo"**: i valori dello sport, quali la competizione sana, la correttezza, la gestione della vittoria, l'accettazione della sconfitta, la lealtà, lo spirito di squadra, ecc. sono in genere trascurati o comunque vengono messi in secondo piano rispetto agli aspetti tecnici, tattici, atletici.
- **Valore complessivo per la società**: sport come luogo di aggregazione sociale, costruzione di identità locali (quartiere, frazione, cittadina), integrazione di minoranze, luogo di incontro per giovani, parte della struttura di relazioni che rende salda una società.
- **Elemento importante nello sviluppo psico-fisico dei giovani**: se gestito bene (da famiglie, allenatori e ragazzi) può avere un ruolo molto importante; se gestito male può produrre danni in una età molto delicata, dalla pre-adolescenza all'adolescenza.



è un progetto della
**Fondazione
Italiana
Accenture**

in collaborazione con



LEARNING@SOCIALSPORT

con il supporto di:



Learning@SocialSport è un progetto della Fondazione Italiana Accenture in collaborazione con il Master SBS, il Politecnico di Milano e il Coni, con il supporto di Sky, volto a diffondere una cultura legata a "uno sport socialmente responsabile" nei diversi attori coinvolti.

Nell'anno 2006-07 è stata realizzata una prima edizione sperimentale del percorso educativo-didattico che ha coinvolto 100 ragazzi di 8 associazioni sportive ed è stato organizzato un Convegno Nazionale (a cui hanno partecipato giornalisti, Istituzioni e sportivi famosi) in cui sono stati presentati e discussi i risultati.

Nel 2008-09 l'obiettivo è proseguire nella diffusione di temi legati ad uno "sport socialmente responsabile" e di continuare a facilitare la discussione tra gli attori in gioco attraverso:

- Il percorso educativo-didattico di **Learning@SocialSport** su scala nazionale con il coinvolgimento di circa 1000 ragazzi appartenenti a 100 associazioni sportive.
- Il lancio di un **Concorso Educativo** rivolto a scuole e associazioni sportive.
- La realizzazione di iniziative di comunicazione e diffusione del progetto.
- L'organizzazione di un **Convegno Nazionale** nel 2009.

Lo sport ha un grande potenziale per favorire e stimolare la crescita psicofisica dei ragazzi, ma richiede una gestione "socialmente responsabile" - a tutti i livelli e da parte di tutti gli attori coinvolti - per evitare eccessi, forzature e distorsioni che possono anche renderlo rischioso se non addirittura dannoso.

Progetto **Learning@SocialSport**

**Uno sport socialmente
responsabile**



LEARNING@SOCIALSPORT

Contatti

Per maggiori informazioni visita il sito
www.learningatsocialsport.it

© 2008 Learning@socialsport
All rights reserved



Obiettivi

- Learning@SocialSport si propone i seguenti macro-obiettivi a fronte dello scenario descritto:
 - Costruire un percorso educativo-didattico, da svolgere in cooperazione tra mondo della scuola e associazioni sportive, che diventi parte integrante dei curricula scolastici nel prossimo futuro.
 - Stimolare le Istituzioni affinché introducano nei percorsi formativi di allenatori e insegnanti i temi legati ad uno "sport socialmente responsabile".
 - Stimolare le associazioni sportive – in continuità con l'anno 2006-07 – affinché inseriscano questi temi nella loro "offerta educativa" rivolta a ragazzi e famiglie.

Benefici attesi

- Aumento della visibilità delle associazioni e delle scuole partecipanti, sia nel "mercato locale" sia nel mondo dello sport in generale (stampa, Istituzioni).
- Rafforzamento dello spirito di squadra tra i ragazzi partecipanti.
- Aumento della consapevolezza rispetto al loro essere "sportivi"; dei ragazzi partecipanti, delle loro famiglie, dell'associazione sportiva e della scuola.
- Rafforzamento e consolidamento della relazione tra allenatore/società/insegnante e ragazzi.
- Aumento della motivazione dei ragazzi.

Destinatari del progetto

Associazioni sportive: team di ragazzi tra i 13 e i 16 anni supportati da un allenatore/dirigente.

Scuole: classi di ragazzi tra i 13 e i 16 anni (terza media, primi due anni delle superiori) supportati da uno o più insegnanti.

Famiglie: genitori dei ragazzi coinvolti.

Tutti coloro che desiderano individualmente approfondire la conoscenza di queste tematiche.

Il progetto

La partecipazione a Learning@SocialSport comporta diverse tipologie di attività:

PERCORSO EDUCATIVO-DIDATTICO

In questa edizione, grazie anche al supporto del Coni, l'obiettivo è di coinvolgere circa 1.000 ragazzi appartenenti a 100 associazioni sportive. Nei periodi Settembre-Dicembre 2008 e Gennaio-Marzo 2009 i partecipanti si incontreranno in esperienze virtuali (accessibili via web) composte da 3 appuntamenti in cui svolgeranno giochi di abilità e discussioni sui temi del progetto alla luce dei materiali forniti dal team di Learning@SocialSport (interviste a esperti e sportivi famosi). Ad ogni esperienza parteciperanno 4 associazioni contemporaneamente che si sfideranno in competizioni due contro due. Per lo svolgimento delle attività è richiesta l'identificazione di un allenatore/dirigente che coordini l'attività di ogni team e l'utilizzo di una stanza dotata di 2 pc collegati a internet.

CONCORSO

Una delle novità di quest'edizione è il lancio di un Concorso Educativo a premi rivolto a scuole e associazioni sportive che creeranno Team di 10/20 ragazzi (tra i 13 e i 16 anni). I Team saranno formati da ragazzi appartenenti ad una scuola secondaria di primo e secondo grado (di qualunque ordine), seguiti da uno o più docenti (di educazione fisica ma anche di altre materie) o da coetanei appartenenti ad

un'associazione sportiva seguiti da un allenatore o da un dirigente; eventualmente si potranno iscrivere team misti scuola/associazione sportiva, coordinati da un docente e da un allenatore. Ogni Team dovrà preparare (utilizzando una semplice piattaforma online) una "narrazione multimediale" (un documento web con testi, immagini e audio) su un caso di sport gestito in modo socialmente responsabile avvenuto nel territorio di riferimento. La valutazione dei lavori verrà svolta da un Comitato Scientifico composto da personalità appartenenti al mondo accademico e sportivo. Verranno selezionate le 20 narrazioni multimediali "finaliste", i cui Team saranno invitati ad un evento di una giornata, al termine del quale verranno premiati i Team delle 5 narrazioni "vincenti", con un premio all'insegnante o all'allenatore ed un premio per ognuno dei ragazze/le del Team stesso.

EVENTI DI COMUNICAZIONE

I Promotori del progetto attraverso canali quali stampa, televisione e comunicazioni sul sito di Learning@SocialSport daranno la maggior visibilità possibile alle attività e a tutti i partecipanti. Inoltre, si darà inizio ad una serie di eventi dedicati a Learning@SocialSport sul web (Second Life, siti dei Promotori), per promuovere la sensibilizzazione, la discussione e l'informazione. Ci sarà inoltre la possibilità di creare dei momenti specifici, in collaborazione con le Federazioni Nazionali o con i Promotori del progetto, dedicati ad uno sport in particolare, durante i quali verranno presentati la storia, i campioni e i valori della propria disciplina.

CONVEGNO NAZIONALE

Nel 2009 verrà organizzato un Convegno Nazionale in cui saranno presentati i risultati di quest'edizione di Learning@SocialSport e verranno premiati i vincitori del percorso educativo didattico.

In questa occasione saranno presenti numerosi rappresentanti del mondo sportivo, accademico e delle Istituzioni.

Al termine verrà preparato un comunicato stampa congiunto fra i vari Partner del progetto, e verrà data ampia visibilità all'evento attraverso la pubblicazione di articoli sulle principali testate nazionali e la realizzazione di alcuni servizi televisivi.



LEARNING@SOCIALSPORT

Learning@SocialSport Bando del Concorso Educativo riservato alle Istituzioni Scolastiche di 1° e 2° grado ed alle Associazioni Sportive Dilettantistiche

INTRODUZIONE:

Learning@SocialSport è un progetto della Fondazione Italiana Accenture realizzato in collaborazione con il Master in Strategie per il Business dello Sport, VerdeSport (Gruppo Benetton), il Politecnico di Milano (HOC-LAB) ed il Coni, con il supporto di Sky, volto a diffondere una cultura legata a “uno sport socialmente responsabile” (per maggiori dettagli sul progetto si visiti il sito www.learning@socialsport.it oppure www.coni.it/promozione).

Il Concorso Educativo è un’iniziativa della Fondazione Italiana Accenture (di seguito “il Promotore del Concorso Educativo”), in collaborazione con i sopra citati Partner del Progetto, rivolta a scuole e associazioni sportive, con l’obiettivo di facilitare la riflessione e l’approfondimento degli aspetti educativi dello sport legati alla pratica durante l’età evolutiva e, più in generale, del ruolo dello sport nella complessa società moderna.

CHI PARTECIPA

Il Concorso è rivolto a Team di 10-20 ragazzi di età compresa tra i 13 e i 16 anni:

- ✓ **nella scuola** (ultimo anno scuola secondaria di 1° grado e biennio scuola secondaria di 2° grado), la squadra si identifica con l’intera classe ed è seguita da uno o più docenti (di educazione fisica ma anche di altre materie);
- ✓ **nelle società sportive** (centri giovanili), la squadra è guidata dall’allenatore o dal dirigente sportivo.

COSA SI DEVE REALIZZARE

Ogni Team/Gruppo Classe deve realizzare, con lo strumento autore *1001storia* reso disponibile online dal Politecnico di Milano, una “narrazione multimediale”, raccontando e commentando contenuti legati all’etica, alla sociologia e alla psicologia dello sport basati su esempi reali o episodi di attualità riguardanti casi di sport gestiti in modo socialmente responsabile nel territorio di appartenenza.

L’uso dello strumento autore è semplice e non richiede requisiti tecnici. La narrazione dovrà essere legata ai temi del progetto (etica, sociologia e psicologia dello sport), visionabili al sito www.learning@socialsport.it.

Lo strumento autore *1001storia* consentirà di inserire facilmente i propri contenuti (file audio, testi e immagini) e quindi di “generare” automaticamente una versione per vari canali: web, podcast, CD-rom.

Per maggior chiarezza su quello che sarà il risultato finale dei lavori svolti, si possono trovare degli esempi visitando il sito www.policultura.it alla pagina “esempi”.

SELEZIONE E VALUTAZIONE

La valutazione dei lavori verrà svolta da un Comitato Scientifico così composto:

- Prof. Alberto Quadrio Curzio, Preside e Professore Ordinario di Economia Politica presso la Facoltà di Scienze Politiche dell’Università Cattolica del Sacro Cuore; Socio Nazionale dell’Accademia dei Lincei;

è un progetto della

**Fondazione
Italiana
Accenture**

in collaborazione con



con il supporto di



- Prof. Giorgio Nardone, Fondatore e Direttore Centro di Terapia Strategica (C.T.S.) in Arezzo; Direttore Scuola di Comunicazione e Problem Solving Strategico ad Arezzo e Milano; Docente di Tecnica di Psicoterapia Breve presso la Scuola di Specializzazione in Psicologia Clinica, Università di Siena;
- Prof. Alberto Martinelli, Professore ordinario presso la Facoltà di Scienze Politiche, Università degli Studi di Milano;
- Prof. Paolo Zeppilli, Direttore Centro di Medicina dello Sport, Policlinico Gemelli; Professore associato di medicina dello sport, Università Cattolica di Roma; Medico della Nazionale Italiana di calcio;
- Dott. Francesco Cuzzolin, Preparatore atletico Benetton Basket;
- Prof. Paolo Paolini, Professore Ordinario di Informatica, Politecnico di Milano;
- Dott. Maurizio Romano, Direttore Territorio e Promozione dello Sport del Coni;
- Dott. Leopoldo Ferrè, Project Leader Learning@SocialSport, Fondazione Italiana Accenture.

I criteri di valutazione saranno:

- ✓ l'efficacia comunicativa del risultato (la qualità della narrazione, in termini di capacità di coinvolgimento e di trasmissione del messaggio);
- ✓ l'efficacia didattica dell'uso dello strumento; in altre parole, verrà premiato lo sforzo del team in termini di ampiezza delle fonti e coinvolgimento di terzi;
- ✓ la significatività dei contenuti proposti (coerenza con i contenuti del progetto Learning@SocialSport, ricchezza e articolazione dei contenuti e dei messaggi proposti).

Sulla base di questi criteri verranno selezionate le 20 narrazioni multimediali "finaliste", i cui Team verranno invitati ad un evento di una giornata. Nel corso di questo evento verranno:

- presentati e commentati i risultati complessivi del Concorso Educativo (tipologia e caratteristiche dei Team partecipanti, dei lavori da loro svolti, ecc.)
- effettuati degli approfondimenti ulteriori sui temi del Progetto da parte di Esperti, "testimonial" sportivi famosi, ecc.
- introdotti i lavori dei Team "finalisti"
- premiati i Team delle 5 narrazioni "vincitori", con un premio all'insegnante o all'allenatore ed un premio per ognuno dei ragazzi/e del Team stesso.

A tutti i finalisti verrà offerto il vitto, l'eventuale alloggio per una notte (per i Team più distanti dal luogo dell'evento) e gadgets in ricordo della manifestazione. Il programma definitivo e le modalità di partecipazione verranno comunicati ai Team finalisti al termine della fase di selezione delle narrazioni.

COME SI PARTECIPA

Per partecipare al Concorso educativo è necessario:

1. **ISCRIVERSI** al Concorso Educativo compilando l'apposita scheda che troverete sul sito www.learningatsocialsport.it nella sezione dedicata al Concorso; l'iscrizione può essere fatta da un'associazione sportiva o da una scuola.
La scheda andrà quindi stampata, firmata (dal Dirigente Scolastico per le scuole e da un Dirigente per le associazioni sportive) e inviata via fax al numero 02 23999628 al fine di sancire l'adesione al regolamento del Concorso e poter accedere allo strumento autore *1001storia*.
Una volta effettuata l'iscrizione, i Team riceveranno una comunicazione di accettazione al Concorso.
2. **REALIZZARE I CONTENUTI** della narrazione multimediale (seguendo le istruzioni disponibili sul sito).
3. **INSERIRE I CONTENUTI** della narrazione multimediale usando il Software *1001storia* (disponibile sul sito solo dopo la comunicazione di accettazione al Concorso).

VISIBILITÀ

Il sito del Concorso menzionerà tutte le Associazioni sportive e le Scuole che sono iscritte. Verranno altresì segnalati in modo adeguato i vincitori del Concorso educativo, nel materiale di progetto, sul sito e nelle occasioni di comunicazione (convegno, eventi su Second Life, comunicati stampa, ecc.). Le iniziative di comunicazione saranno comunque puntualmente citate sul sito di Learning@SocialSport e del Coni.

PROPRIETÀ DEGLI ELABORATI

Ogni narrazione multimediale presentata a Learning@SocialSport rimane di proprietà sia dell'associazione sportiva o della scuola che l'ha realizzata, sia del promotore del Concorso Educativo.

Il promotore del Concorso si riserva il diritto di pubblicare, a suo insindacabile giudizio, via WEB, CD-ROM e PODCAST, senza alcuna limitazione di sorta, alcuni lavori individuati, sia che risultino finalisti o vincitori sia che non lo siano.

Partecipando al Concorso Educativo, le Associazioni e le Scuole acconsentono esplicitamente a che tali narrazioni multimediali vengano (eventualmente) pubblicate dal promotore del Concorso Educativo via Web e/o CD-ROM e/o Podcast senza alcuna limitazione e per qualsiasi scopo. Il Promotore del Concorso educativo non contrae tuttavia alcun obbligo di pubblicazione. Il promotore del Concorso si impegna, in caso di pubblicazione, a citare sempre e per esteso i nomi degli autori di ciascuna narrazione multimediale.

L'Associazione e/o la Scuola può utilizzare la narrazione multimediale "watermarked" (ovvero con soprascritto "Il promotore del Concorso Educativo") generata da *1001storia* senza alcuna limitazione e per qualsiasi scopo. È fatto obbligo all'Associazione e alla Scuola di citare, in modo appropriato, il promotore del Concorso Educativo per qualsiasi pubblicazione della narrazione multimediale o comunicazione a terzi ad essa relativa.

LICENZA SOFTWARE E SUO UTILIZZO

- Ogni Associazione e Scuola che abbia confermato la propria iscrizione può usare via web il software del motore *1001storia*.
- Il motore è utilizzabile in licenza gratuita fino al 28 Febbraio 2009.
- Il motore genera applicazioni "watermarked" dal promotore del Concorso.

SCADENZE

Apertura iscrizioni 15 Luglio 2008
Chiusura iscrizioni 30 Settembre 2008
Presentazione lavori 31 Gennaio 2009
Risultati del Concorso 31 Marzo 2009

SUPPORTO TECNICO E ORGANIZZATIVO

Per ulteriori informazioni circa la partecipazione e le modalità di adesione, le Scuole potranno rivolgersi ai Coordinatori Provinciali di Educazione Fisica presso gli Uffici Scolastici Provinciali, mentre le Società Sportive potranno fare riferimento ai Coordinatori Tecnici presso i Comitati Provinciali Coni.

Nella fase di svolgimento del Concorso, è anche possibile ottenere supporto tecnico e organizzativo da parte del Team di Learning@SocialSport:

- e-mail: concorso@learningatsocialsport.it
- tel. 02 2399 9627 (dal lunedì al venerdì, dalle ore 9,30 alle ore 17,00).
- fax 02 2399 9628

PRIVACY

Inviando la propria narrazione multimediale si acconsente al trattamento, alla divulgazione e alla pubblicazione delle informazioni che riguardano i partecipanti, ai sensi del D.lgs. n. 196/2003 (Codice in materia di protezione dei dati personali), che ha sostituito la legge n. 675/1996. Il trattamento delle informazioni sarà improntato ai principi di correttezza, liceità e trasparenza e di tutela della riservatezza e dei diritti dei partecipanti. I dati spontaneamente forniti verranno

trattati, nei limiti della normativa sulla privacy, attraverso modalità cartacee e/o informatizzate; il titolare del trattamento è il Politecnico di Milano - Piazza Leonardo da Vinci 32, 20133, Milano. In ogni momento si potranno esercitare i propri diritti nei confronti del titolare del trattamento, ai sensi dell'art. 7 del Codice della privacy (già art. 13 della legge n. 675/1996).