



Regolamento

Premio **LEARNING ACCESSIBILE**

Revisione v.2.3 WCAG del 15.05.2024

Abstract

Premio per l'uso innovativo dei linguaggi delle tecnologie digitali o dell'intelligenza artificiale per il **superamento delle barriere dell'apprendimento** nei programmi di learning o di formazione o educazione in generale, purché finalizzati alla valorizzazione dell'inclusione delle diversità e dei talenti.

Sommario

Regolamento Premio LEARNING ACCESSIBILE.....	1
Abstract	1
Sommario	1
Chi siamo	2
Indizione e scopo del Premio	2
Oggetto del Premio	3
Ammissibilità delle candidature	4
Tipologia delle candidature.....	4
Soggetti partecipanti	5
Svolgimento del Premio.....	5
Prima fase.....	6
Seconda fase	6
Terza Fase.....	6
Tempistica dello svolgimento del Premio	7
Socializzazione delle candidature partecipanti	7
Esonero delle responsabilità	8
Form di candidatura al Premio	8
Allegato – Elenco Giurati	9



Chi siamo

OLIMPYUS è una associazione culturale non profit, nata dall'aggregazione delle esperienze di manager, imprenditori e specialisti nel settore della formazione e dell'e-learning.

Ha tra i suoi scopi sociali statuari quello di promuovere la cultura dei linguaggi digitali e delle intelligenze artificiali. Utilizzando, in particolare, l'innovazione tecnologica quale strumento per il cambiamento socioeconomico, in termini di inclusione delle diversità e valorizzazione dei talenti.

L'associazione opera, principalmente, all'interno del tessuto produttivo e imprenditoriale del mondo del lavoro, come anche delle istituzioni scolastiche, delle professioni e del terzo settore.

Indizione e scopo del Premio

L'Associazione OLIMPYUS, per il raggiungimento dei suoi scopi sociali, anche nel 2024 ha scelto di indire il **Premio LEARNING ACCESSIBILE**.

Lo scopo è quello di valorizzare tutte quelle buone pratiche realizzate nel mondo educativo o formativo che abbiano permesso il **superamento delle barriere di apprendimento** e fruizione cognitiva consapevole dei contenuti grazie, soprattutto, all'utilizzo dei linguaggi delle tecnologie digitali o dell'intelligenza artificiale.

Il fine del premio è quello di raccogliere in modo sistematico e socializzare, nelle forme più ampie possibili, tutte quelle buone pratiche che abbiano reso:

- **Accessibili** i processi formativi e/o educativi alle persone con disabilità psico-motorie o sensoriali;
- Possibili i processi di **inclusione** e/o integrazione delle diversità;
- Un valore l'emersione delle **diversità** o dei talenti;
- Concreta la parità di genere o il superamento delle **discriminazioni**, di qualunque genere o tipologia;
- Effettivo il contrasto all'**emarginazione**, come bullismo (anche cyber), bodyshaming, violenza, alla solitudine, all'istigazione al suicidio o al rischio di autolesionismo;



- Concreto lo sviluppo di una cultura **antifragile**, soprattutto nelle nuove generazioni.

Oggetto del Premio

Verranno premiati “**progetti e/o esperienze e/o servizi**” concreti, legati al mondo dell’apprendimento, formale o informale, nell’accezione più ampia e non discriminatoria che può essere data ai termini utilizzati.

I candidati potranno presentare dalla realizzazione di una app all’attivazione di un servizio, dall’ottenimento di un brevetto a un percorso didattico/formativo, come anche laboratori, ricerche o iniziative socioculturali. Non sono posti limiti a come viene operativamente realizzato il processo di apprendimento e reso accessibile o inclusivo.

Non vi saranno limiti, analogamente, ai settori in cui i “progetti e/o esperienze e/o servizi” si sono concretizzati: dagli ambiti STEM a quelli umanistici, da quelli finanziari o sociali a quelli artistici.

Non verrà posto alcun limite alla creatività di ambito o di specializzazione per rendere accessibile e inclusivo il processo di apprendimento. Verranno però privilegiati tutti quegli ambiti “pluridisciplinari”, ossia frutto della contaminazione reciproca tra ambiti e discipline, o comunque interdisciplinari o multiambito.

La valutazione e i relativi punteggi saranno legati:

- all’**innovazione** nell’uso dei linguaggi delle tecnologie digitali o dell’intelligenza artificiale, soprattutto se applicati ai processi di apprendimento, educazione e formazione;
- al livello di **accessibilità e inclusione** effettivamente realizzato, come anche alla loro replicabilità in altri contesti, senza variazione di costi;
- al **cambiamento** degli ambienti di apprendimento, come anche del livello di fruizione cognitiva consapevole raggiunto.

A titolo puramente esemplificativo, non esaustivo, per tecnologie digitali applicate ai processi di apprendimento, educazione e formazione, si intende:

- E-learning sincrono o asincrono, webinar, streaming;
- Intelligenza Artificiale generativa o Machine Learning (anche Deep);
- Approcci di Gamification o di Coding;
- Realtà aumentata, virtuale o mista (AR/VR);
- Metaverso, nelle diverse accezioni o “luoghi” oggi possibili;
- Sensoristica indossabile o telemetria;
- Blockchain o NFT;
- Robotica o droni;
- Sviluppo di App o piattaforme di servizi.

Ammissibilità delle candidature

Al premio saranno ammessi i “progetti e/o esperienze e/o servizi” che si siano effettivamente **conclusi, attivati o entrati a regime**. Non saranno ammessi, invece, quelli che siano ancora in fase di progettazione, prototipazione o sperimentazione preliminare.

Saranno automaticamente esclusi, invece, quei “progetti e/o esperienze e/o servizi” che contengano:

- Componenti ritenuti offensivi o contrari alla morale pubblica o che promuovano l’uso di alcol, droghe o tabacco.
- Elementi offensivi o diffamatori per terze persone o terze società o enti pubblici.
- Marchi, loghi o altro materiale protetto da copyright, inclusi eventuali riferimenti a nomi o società note.
- Nomi, immagini, fotografie, video o altro utilizzati senza l’esplicito consenso firmato al loro utilizzo.

Tipologia delle candidature

I “progetti e/o esperienze e/o servizi” candidati potranno concorrere solo a una delle due categorie di Premio:

1. A finalità SOCIALI, ossia non profit;
2. A finalità BUSINESS, ossia profit.

In caso di incertezza, in fase di candidatura, a quale categoria concorrere, sarà poi la Giuria a determinare, in modo insindacabile, la categoria prevalente di appartenenza.

Soggetti partecipanti

Potranno partecipare al premio sia:

- **soggetti con personalità giuridica**, pubblica o privata o mista;
- **singole persone fisiche**.

A titolo puramente esemplificativo, e non esaustivo, potranno partecipare:

- Imprese o start-up o loro aggregazioni;
- Studi professionali o loro reti;
- Istituzioni di ogni livello o soggetti a partecipazione pubblica;
- Scuole di ogni grado o università o enti di ricerca;
- Gli Enti del Terzo Settore (ETS) o i soggetti non profit in generale;
- Rappresentanze datoriali, sindacali o di categoria;
- Formatori (accreditati o non accreditati);
- Docenti (privati o pubblici);
- Specialisti o innovatori.

Non saranno ammesse partecipazioni di partiti politici o loro estensioni (ad esempio: fondazioni di soggetti esposti politicamente).

Ogni soggetto, giuridico o persona fisica, potrà **presentare un solo “progetto e/o esperienza e/o servizio”** in qualità di “Referente di progetto”. Potrà, però, essere presente anche in altri progetti, in qualità di membro o partner.

Svolgimento del Premio

Il Premio LEARNING ACCESSIBILE si articolerà in tre fasi distinte.

Prima fase

Finalizzata a CONCORRERE al Premio, attraverso la compilazione del “[Form di candidatura](#)”, disponibile sul sito dell’Associazione Olimpyus, al seguente indirizzo web:

- www.olimpyus.it/contest-2024

Seconda fase

Mirata alla VALUTAZIONE dei “progetti e/o esperienze e/o servizi” concorrenti, che avverrà sulla base di un punteggio assegnato da una “Giuria” multidisciplinare, composta da esperti di alto livello di vari ambiti lavorativi e associativi. In allegato al presente Regolamento, l’[elenco dei nominativi dei Giurati](#) che valuteranno le candidature.

I Giurati valutatori esprimeranno il loro apprezzamento in base ai seguenti criteri-guida, elencati in ordine di importanza:

1. **Innovazione** nell’apprendimento, in termini di effettivo abbattimento delle barriere per accessibilità e inclusione;
2. **Cambiamento** nella strategia d’uso dei linguaggi delle tecnologie digitali in generale, e dell’intelligenza artificiale in particolare, nei processi di formazione/educazione;
3. **Originalità** delle ricadute operative, in termini d’inclusione e valorizzazione delle diversità e dei talenti;
4. **Scalabilità** in termini di allargamento della platea degli utenti o dei territori che ne possono fruire rispetto a quelli originali, senza aumento dei costi.

Terza Fase

Destinata alla PREMIAZIONE dei candidati vincitori, secondo la classifica stilata dalla Giuria - non opponibile e insindacabile - che verrà resa pubblica solo il giorno stesso della premiazione.

I candidati vincitori saranno così premiati:

- **Premio in denaro** per la categoria a finalit  “SOCIALI”, pari a euro 3.000;

- **Premio in servizi**, di marketing e/o mentoring, per la categoria a finalità “BUSINESS”, pari a euro 5.000 (in valore nominale);
- **3 Menzioni** speciali della Giuria, e relativi servizi di mentoring, pari a euro 1.000 (in valore nominale).

I due candidati vincitori – uno per ognuna delle due categorie di premio – e i tre candidati che avranno ricevuto una menzione speciale da parte della Giuria, saranno premiati all’interno di un contest nazionale, in presenza e online, organizzato con gli sponsor e altri partner dell’evento. Appena pronto, il programma della premiazione sarà reso disponibile sulla [pagina del sito web dell’Associazione Olimpyus dedicata al Premio](#).

Tempistica dello svolgimento del Premio

Il Premio LEARNING ACCESSIBILE avrà la seguente tempistica e relative scadenze:

- **22 Marzo 2024**
 - **Inaugurazione** del Premio e **apertura** dell’arco temporale entro cui sarà possibile la candidatura dei “progetti e/o esperienze e/o servizi”;
- **30 Giugno 2024, ore 13:00**
 - Data e orario di **chiusura** ultimo entro cui è possibile effettuare la candidatura al Premio dei “progetti e/o esperienze e/o servizi”;
- **20 Settembre 2024**
 - **Premiazione** dei candidati vincitori, all’interno di un evento nazionale che si terrà a Roma, in presenza e online.

Socializzazione delle candidature partecipanti

Tutti i “progetti e/o esperienze e/o servizi” candidati al Premio LEARNING ACCESSIBILE verranno promossi e valorizzati anche dopo la conclusione della premiazione.

La promozione avverrà sia tramite i canali social dell’Associazione, sia attraverso l’organizzazione di specifiche presentazione dei candidati vincitori a imprese e istituzioni di alto livello, anche in collaborazione o rete con altre associazioni ed enti.



Fermo restando il diritto d'autore, i soggetti partecipanti autorizzeranno l'Associazione Olimpyus a pubblicare e pubblicizzare i loro lavori con le modalità che verranno ritenute più opportune, senza pretesa di compensi.

Ai proponenti premiati, e a quelli partecipanti in generale, sarà consentita la pubblicazione del riconoscimento sui loro canali di comunicazione. Sarà possibile, inoltre, l'organizzazione in autonomia di specifici eventi per socializzare la partecipazione o il premio ricevuto.

Esonero delle responsabilità

Completando il [Form di candidatura al Premio LEARNING ACCESSIBILE](#), l'Associazione Olimpyus viene automaticamente esonerata da qualsiasi responsabilità per eventuali contestazioni che potessero insorgere circa l'originalità o la paternità dell'opera candidata, nel suo complesso o nelle parti che la costituiscono.

Form di candidatura al Premio

Per la partecipazione Premio "LEARNING ACCESSIBILE" 2024 e, quindi, la candidatura del "progetto e/o iniziativa e/o servizio", sarà necessario [compilare lo specifico Form di candidatura](#).

Per ogni altra informazione in merito al Premio LEARNING ACCESSIBILE, sarà possibile trovare i necessari riferimenti al sito web dell'Associazione Olimpyus, indicato sotto:

www.olimpyus.it/contest-2024

Allegato – Elenco Giurati

- DINOI MINO - AEPI, Presidente
- DI FUCCIO STEFANO - Uni Pegaso, Prof. Associato
- DI GRADO DANIELA - Randstad, Training Manager
- FERMARIELLO CONSUELO - Comune di Roma, Presidente XI C.C. Scuola
- GAMBARO VALENTINA - Work Wide Woman, Digital Project Manager
- GIANOLA DIONIGI - Fondazione Gi.Group, Vicepresidente
- GREA STEFANIA - Fondazione ManpowerGroup, Segretaria Generale
- LOMAGLIO BEATRICE - AIF, Presidente nazionale
- MARCHESE STEFANO - EFI Italia, Vicepresidente
- PIETRELLI MARTA - Fondazione “Il Mondo Digitale”, Projects Officer
- REALE FRANCESCO - Fondazione Adecco, Segretario Generale
- REGOLO DANIELE - OpenJobMetis, D&Y Ambassador
- STRATTA GUIDO - Accademia della Gentilezza, Presidente