



PREMIO UNIONCAMERE  
"SCUOLA, CREATIVITA' E INNOVAZIONE"

**VI Edizione**

**GUIDA ALLA PARTECIPAZIONE**





### **Premessa**

La Guida di seguito proposta ha la funzione di facilitare la partecipazione dei gruppi di lavoro al Premio, che prevede due sezioni - "Prodotti/Servizi" e "Design" - per la presentazione di progetti nell'ambito delle seguenti tematiche:

- *energia e ambiente*
- *beni culturali e territorio*
- *salute e sicurezza*

Il processo di partecipazione al premio prevede l'utilizzo continuativo di strumenti on line.

## **PERCORSO DI PARTECIPAZIONE AL PREMIO**

### **1. I TEMPI**

La partecipazione al Premio è scandita in tre fasi:

FASE 1 - registrazione e iscrizione on line	<i>entro il 29 aprile 2011</i>
FASE 2 - presentazione del progetto	<i>entro il 14 ottobre 2011</i>
FASE 3 - presentazione e upload del video e della presentazione del progetto	<i>entro il 31 gennaio 2012</i>

Ciascuna fase è descritta facendo riferimento ai macroelementi: "Obiettivo", "Chi", "Come", "Quando".

### **2. LE FASI**

#### ***FASE 1 - Registrazione e iscrizione on line***

##### **OBIETTIVO**

Effettuare la registrazione e l'iscrizione on line al premio.

##### **CHI**

Il docente tutor, in accordo con il Dirigente scolastico e i competenti organi della scuola, effettua la registrazione e redige la domanda di iscrizione on line al premio.

##### **COME**

La FASE 1 è composta da due passaggi: registrazione e iscrizione.

**a.** Il docente tutor compila la **form di registrazione** on line (all'indirizzo: [www.premioscuola.unioncamere.it](http://www.premioscuola.unioncamere.it)), avendo cura di fornire un indirizzo e-mail, correntemente utilizzato, perché la maggior parte delle comunicazioni passerà esclusivamente per posta elettronica. Nella form di registrazione è richiesto di indicare se si tratta di un *progetto singolo* (che sarà cioè realizzato da un gruppo di un'unica scuola) o se sarà realizzato *in partnership* (da studenti provenienti da più istituti scolastici). In quest'ultimo caso è richiesto di compilare correttamente gli appositi spazi.



#### NOTA BENE

E' comunque possibile **passare dallo stato di progetto singolo a progetto in partnership fino al "congelamento" della fase 2**. Per poter modificare l'anagrafica dei partecipanti da progetto singolo a progetto in partnership (dopo che l'iscrizione è avvenuta come progetto singolo) è necessario **contattare la segreteria tecnica del Premio Scuola** per ricevere le istruzioni necessarie inviando una e-mail a [premioscuola@unioncamere.it](mailto:premioscuola@unioncamere.it).

**b.** Quindi il docente tutor riceverà - via e-mail - la conferma della registrazione; da questo momento potrà procedere all'**iscrizione** del gruppo di studenti al Premio. La form di iscrizione online richiede di inserire dati sui partecipanti (gruppo degli studenti e docenti tutor di progetto. Si segnala che è possibile aggiungere qui anche più di un docente tutor per ciascun istituto scolastico partecipante, qualora se ne riscontri la necessità) e dati sul progetto che si intende realizzare (titolo e descrizione dei principali elementi caratterizzanti). Si consiglia di redigere il testo su un file di scrittura, verificare il numero dei caratteri utilizzati (non superiore a 1.000 complessivamente per la "descrizione dell'idea progettuale") e quindi incollare nella form on line e salvare il documento on line utilizzando il tasto "**inserisci**".

#### ATTENZIONE

Ogni sessione di collegamento al sito ha una durata massima di 10': per questo motivo è necessario salvare con il tasto "inserisci" frequentemente i contenuti digitati nei vari campi.

Concluso il processo di inserimento dei dati richiesti, la form di iscrizione viene "congelata" (ossia resa non più modificabile) attraverso uno specifico comando. A questo punto il sistema informatico genera un file, in formato .pdf, che contiene tutti i dati inseriti.

Nel caso di **progetto singolo** la domanda di iscrizione al Premio, deve essere stampata, firmata dal Docente tutor e dal Dirigente Scolastico, corredata del timbro della scuola.

Nel caso di **progetto in collaborazione/partnership tra più Istituti Scolastici**, la domanda di iscrizione al Premio deve contenere dettagliatamente tutti *i dati richiesti per ciascun Istituto*, come specificato nella apposita modulistica online; quindi deve essere stampata, firmata dal Docente tutor della scuola capofila e dai Dirigenti Scolastici di tutti gli Istituti coinvolti, nonché essere corredata dai relativi timbri delle scuole partecipanti.



La domanda di iscrizione, una volta perfezionata con tutte le firme necessarie, deve essere inviata al Premio Unioncamere "Scuola, Creatività e Innovazione", tenendo conto che dovrà pervenire entro **il 29 aprile 2011, alle ore 13 (ora italiana)**, come indicato di seguito e nel Regolamento.

La spedizione può essere effettuata con

- **raccomandata A/R**, utilizzando l'indirizzo:

Mittente:	Premio Unioncamere
[ <b>TITOLO del PROGETTO da iscrivere</b> ]	"Scuola, Creatività e Innovazione"
Istituto scolastico [capofila]	Unioncamere
	P.zza Sallustio 21
	00187 Roma

- o **con Posta Elettronica Certificata (PEC)** a **unioncamere@cert.legalmail.it**, allegando la domanda di iscrizione in formato .pdf (*completa delle firme del Docente tutor e Dirigente/i scolastico/i e del timbro Istituto/i partecipanti*) e indicando nell'oggetto della e-mail:

Premio Unioncamere "Scuola, Creatività e Innovazione"  
il "titolo del progetto da iscrivere",

Si ricorda ancora che tale domanda di iscrizione al Premio deve pervenire entro il giorno **venerdì 29 aprile 2011, alle ore 13.00 (ora italiana)**.

## **QUANDO**

Il termine dell'*Iscrizione e registrazione on line* è il **29 aprile 2011, alle ore 13 (ora italiana)**.

### ***FASE 2 - Presentazione del progetto***

#### **OBIETTIVO**

In questa FASE, l'idea progettuale - già delineata dal gruppo di studenti nella descrizione del progetto al momento dell'iscrizione - viene elaborata, articolata, meglio specificata, fino a prendere la forma di un **vero e proprio progetto**, utilizzando l'apposita modulistica on line.

E' prevista inoltre la realizzazione di **un breve filmato** (non superiore a 3 minuti) di presentazione del gruppo di lavoro, dedicato esclusivamente a descrivere le principali caratteristiche, competenze e funzioni di ciascun studente partecipante (chi è, che cosa sa fare e che funzione svolge all'interno del progetto).

#### **CHI**

Il Gruppo di Studenti, accompagnato da uno o più docenti tutor, come indicato nella form della precedente FASE, preparerà il progetto e il video di presentazione del gruppo di lavoro.

#### **COME**



Il progetto deve essere redatto utilizzando esclusivamente la form on line all'indirizzo [www.premioscuola.unioncamere.it](http://www.premioscuola.unioncamere.it), alla quale si accede utilizzando la password assegnata al momento della registrazione.

Il video di presentazione del gruppo di lavoro, una volta completato, deve essere caricato nella specifica sezione del sito, raggiungibile dall'indirizzo [www.premioscuola.unioncamere.it](http://www.premioscuola.unioncamere.it). Tutti i partecipanti coinvolti nei video a qualsiasi titolo, siano essi minorenni e maggiorenni, devono caricare on line l'apposita liberatoria (scaricabile dal sito) debitamente compilata e firmata. La mancanza anche soltanto di una singola liberatoria comporta l'esclusione del gruppo.

Data la specificità dei progetti, sono state appositamente create due form distinte: una relativa alla sezione "Prodotti/Servizi", l'altra relativa alla sezione "Design".

### **Sezione "Prodotti/Servizi"**

In particolare, le proposte dovranno contenere:

#### **1. IL TEAM DI PROGETTO**

In questa sezione si richiede di presentare, tramite la realizzazione di un VIDEO della durata massima di 3', il gruppo di studenti che compone il TEAM DI PROGETTO, evidenziandone le modalità di individuazione e i ruoli dei singoli componenti, le competenze specialistiche in funzione degli obiettivi da raggiungere; il metodo di lavoro prescelto e le modalità organizzative; i tempi previsti e gli strumenti tecnici e relazionali da utilizzare.

---

#### **2. L'IDEA PROGETTO IN SINTESI**

La sintesi per definire brevemente l'idea che si intende realizzare

In questa sezione si richiede di descrivere la propria idea e di tracciare le principali linee che caratterizzano l'innovatività dell'idea, indicando, in breve, se si tratta di un'innovazione "radicale", "incrementale" o "di contesto".

---

#### **3. IL PRODOTTO/SERVIZIO**

La contestualizzazione e descrizione del prodotto/servizio

In questa sezione si ha a disposizione un numero più ampio di caratteri per:

- spiegare il prodotto che si vorrebbe realizzare o il servizio che si vorrebbe fornire;
  - descrivere il contesto di riferimento nel quale si intende inserirlo;
  - analizzare i "bisogni" dei consumatori che si intende soddisfare con il prodotto/servizio proposto.
- 

#### **4. INNOVATIVITÀ**

La descrizione degli aspetti innovativi in dettaglio

In questa sezione si richiede di:

- fornire una descrizione accurata dei prodotti o servizi attualmente in commercio;
  - spiegare cosa si crede che questi non facciano o cosa si crede possa essere migliorato;
  - descrivere i punti di forza e di debolezza della propria idea rispetto a quel che offre il mercato;
  - spiegare se la propria idea ha caratteristiche di:
    - innovazione radicale* (ovvero non esistono prodotti attualmente in commercio paragonabili a quello che si propone e si introduce qualcosa di totalmente nuovo sia per l'azienda che li realizza che per il mercato);
    - innovazione incrementale* (ovvero esiste qualcosa simile ma lo si modifica e rendendolo più vicino ai bisogni degli utenti);
    - innovazione di contesto* (ovvero si propone qualcosa che è già utilizzato in un altro ambito, settore o mercato per un suo utilizzo in un contesto diverso da quello originale).
-



## **5. RISULTATI ATTESI**

La descrizione dei risultati che si intende ottenere

In questa sezione, definito il contesto di riferimento attuale e le caratteristiche innovative del prodotto/servizio da realizzare, si richiede di individuare i risultati che si prevede di ottenere una volta che l'idea progettuale si è trasformata in un prodotto /servizio messo in produzione/attivato.

---

## **6. REALIZZAZIONE**

La descrizione del progetto in termini operativi

In coerenza con l'idea progettuale elaborata nelle fasi precedenti e i risultati attesi indicati, so richiede di focalizzare l'attenzione sugli aspetti operativi per passare dall'idea alla sua realizzazione, e per valutare concretamente la cantierabilità, cioè la messa in pratica, dell'iniziativa.

Si tratta in pratica di definire i tempi e le risorse (economiche e umane) necessarie a:

- individuare gli strumenti che si crede di dover acquisire per poter procedere alla realizzazione del prodotto, alla fornitura del servizio o del design;
- definire quali saranno i tempi caratteristici della produzione;
- definire le quantità che intendiamo realizzare;
- definire il numero di persone da impegnare e i ruoli che queste dovranno avere.

Per questo risulta utile evidenziare anche quali sono gli operatori da contattare, in qualità di fornitori e distributori del prodotto/servizio.

Definite le necessità produttive, sarà possibile stimare i costi che si crede di dover sostenere per la realizzazione dell'idea e valutare le variazioni di costo a cui si crede di essere soggetti rispetto agli attuali operatori del mercato.

In base ai costi previsti (ed eventualmente allo scenario del mercato) sarà possibile stimare il prezzo al quale si pensa di poter offrire il proprio servizio/prodotto innovativo.

---

### **Sezione "Design"**

In particolare, le proposte dovranno contenere:

#### **1. IL TEAM DI PROGETTO**

In questa sezione si richiede di presentare, tramite la realizzazione di un VIDEO della durata massima di 3', il gruppo di studenti che compone il TEAM DI PROGETTO, evidenziando le modalità di individuazione e i ruoli dei singoli componenti, le competenze specialistiche in funzione degli obiettivi da raggiungere; il metodo di lavoro prescelto e le modalità organizzative; i tempi previsti e gli strumenti tecnici e relazionali da utilizzare.

---

#### **2. L'IDEA PROGETTO IN SINTESI**

La sintesi preliminare per definire brevemente l'idea che si intende realizzare

In questa sezione si descrive brevemente il contesto di riferimento nel quale si colloca l'idea di prodotto/servizio innovativo e si tracciano le principali linee che ne caratterizzano l'innovatività. In particolare è bene indicare se si tratta di un'innovazione nella forma, nei materiali, nelle funzioni e/o nel modo di comunicare i segni distintivi del prodotto/servizio o le esperienze di consumo ad esso riconducibili. Inoltre, occorre evidenziare se l'innovatività deriva dalla "contaminazione" con altri settori industriali, ossia se l'idea prende spunto o tenta di trasferire idee/applicazioni/soluzioni esistenti in altri settori o con altri scopi.

---



### **3. PRESENTAZIONE DELLA VISION**

Definizione dello scenario e del target di riferimento

In questa sezione si deve presentare il contesto e le tendenze evolutive, lette anche attraverso chiavi di lettura estetiche, emozionali, simboliche e comportamentali, all'interno dei quali si andrà a inserire il prodotto/servizio che si svilupperà.

La Vision, in altre parole, dovrà ben delineare le istanze di partenza, illustrare le caratteristiche degli utenti e i relativi bisogni, dando visibilità alle condizioni che possono favorire la creazione del bene proposto. In particolare è opportuno individuare, già da ora, l'emozione e l'esperienza che si intende indurre nel consumatore/utilizzatore.

---

### **4. SVILUPPO DEL CONCEPT E "MATERIALIZZAZIONE"**

Partendo dalla Vision elaborata, si dovrà effettuare l'attività di sviluppo del Concept fino alla materializzazione

In questa sezione si richiede di sviluppare, in coerenza con gli elementi forniti nella Vision, il nuovo prodotto/servizio, evidenziando gli aspetti innovativi e i risultati che si propone di raggiungere, avendo chiaro l'emozione e l'esperienza che si intende indurre nel consumatore/utilizzatore.

Ad esempio, potranno essere messe in evidenza le caratteristiche morfologiche, ergonomiche, sensoriali (articolate nelle differenti soglie estetico-percettiva, emozionale, simbolica e ostentativa) e di sicurezza dei prodotti, l'eventuale sperimentazione di nuovi materiali, nonché l'utilizzo di applicazioni/soluzioni esistenti in altri settori o con altri scopi.

Il nuovo prodotto/servizio potrà anche essere illustrato graficamente, corredandolo di una documentazione che faccia capire in maniera verosimile: colori, materiali, forme, consistenza, ecc.

---

### **5. RISULTATI ATTESI**

La descrizione dei risultati che si intende ottenere

In questa sezione, definito il contesto di riferimento attuale e le caratteristiche innovative del prodotto/servizio da realizzare, si richiede di individuare i risultati che si prevede di ottenere una volta che l'idea progettuale si è trasformata in un prodotto di design messo in produzione.

---

### **6. REALIZZAZIONE**

La descrizione del progetto in termini operativi

In coerenza con l'idea progettuale elaborata nelle fasi precedenti e i risultati attesi indicati, so richiede di focalizzare l'attenzione sugli aspetti operativi per passare dall'idea alla sua realizzazione, e per valutare concretamente la cantierabilità, cioè la messa in pratica, dell'iniziativa.

Si tratta in pratica di definire i tempi e le risorse (economiche e umane) necessarie a:

- individuare gli strumenti che si crede di dover acquisire per poter procedere alla realizzazione del prodotto, alla fornitura del servizio o del design;
- definire quali saranno i tempi caratteristici della produzione;
- definire le quantità che intendiamo realizzare;
- definire il numero di persone da impegnare e i ruoli che queste dovranno avere.

Per questo risulta utile evidenziare anche quali sono gli operatori da contattare, in qualità di fornitori e distributori del prodotto/servizio.

Definite le necessità produttive, sarà possibile stimare i costi che si crede di dover sostenere per la realizzazione dell'idea e valutare le variazioni di costo a cui si crede di essere soggetti rispetto agli attuali operatori del mercato.

---



In base ai costi previsti (ed eventualmente allo scenario del mercato) sarà possibile stimare il prezzo al quale si pensa di poter offrire il proprio servizio/prodotto innovativo.

## **QUANDO**

La ricezione dell'e-mail di conferma dell'iscrizione al Premio, indirizzata all'indirizzo di posta elettronica del Docente tutor referente del gruppo di studenti, apre **AUTOMATICAMENTE** la FASE 2 – Presentazione del progetto.

Nella FASE 2, il gruppo deve presentare il progetto, compilando i campi della form on line. **Completato l'inserimento, il progetto deve essere "congelato" (reso cioè non più modificabile), assumendo automaticamente lo stato di "presentato"**. Entro la scadenza di seguito segnalata, deve essere caricato on line, nella specifica sezione del sito [www.premioscuola.unioncamere.it](http://www.premioscuola.unioncamere.it), anche il **video di presentazione del gruppo di lavoro**.

Il termine per la presentazione on line dei progetti e dei relativi video è fissato al **14 ottobre 2011, alle ore 13 (ora italiana)**.

### ***FASE 3 – Video e Presentazione del Progetto***

#### **OBIETTIVO**

In questa FASE, al team progettuale si richiede un ulteriore impegno destinato a produrre un video (di massimo 5 minuti) e una presentazione (non più di 10 slides) finalizzati a illustrare il prodotto/servizio o design - valorizzandone in particolare quegli elementi di creatività, innovazione, funzionalità e realizzabilità che ne definiscono il suo principale appeal – a potenziali investitori che, ricevuto un impatto positivo e convinti della redditività dell'investimento, possano decidere di finanziare con propri capitali la realizzazione del progetto.

Il video dovrà avere una durata massima di 5 minuti, cioè, come dicono gli anglosassoni, il tempo di una corsa in ascensore (questa tecnica è detta usualmente "Elevator pitch"). Il numero delle diapositive/slides della presentazione invece non dovrà essere superiore a 10.

#### **CHI**

Il Gruppo di Studenti, accompagnato da uno o più docenti tutor, come indicato nella form della precedente FASE, preparerà video e presentazione, tenendo conto di eventuali indicazioni, circa i punti da approfondire, ricevute dal Comitato Tecnico Scientifico di Valutazione. Il team di progetto sarà supportato da uno o più docenti tutor come per la FASE 2.

#### **COME**

La ricezione della e-mail di conferma dell'ammissione del progetto allo step successivo apre la FASE 3 – Video e Presentazione (in 10 slides) del Progetto.

Il Gruppo di Studenti potrà utilizzare la specifica form disponibile on line all'indirizzo

[www.premioscuola.unioncamere.it](http://www.premioscuola.unioncamere.it)

alla quale si accede, utilizzando la password assegnata al momento della registrazione.



In particolare i contenuti di base da tenere presenti nella produzione dei materiali richiesti, senza necessariamente utilizzarli nell'ordine proposto, sono:

1. *In che cosa consiste il vostro prodotto/servizio o design?*  
Descrizione di sintesi che presenta solo gli elementi essenziali
2. *Qual è il vostro mercato? A chi è destinato il prodotto/servizio o design?*  
Chi e quanti potrebbero essere i consumatori/utilizzatori interessati?
3. *Il prodotto/servizio o design, che avete proposto, può diventare un'idea di impresa?*  
Potrebbe essere un'idea che produce reddito? In altri termini, una volta implementata, la vostra proposta è capace di produrre guadagni?
4. *Chi siamo?*  
Ricordatevi di presentarvi, accennando alla storia del vostro gruppo di lavoro, alle vostre competenze e caratteristiche personali oltretutto ai successi già ottenuti.
5. *Chi è con voi in questo percorso, oltre i vostri docenti/tutor?*  
Ad es., ci sono imprese/imprenditori interessati che vi stanno accompagnando in questo percorso? A chi vi siete rivolti per avere suggerimenti, indicazioni e consigli (esperti di settore; commercialisti; Servizio Nuove Imprese e/o Ufficio brevetti della Camera di Commercio)
6. *Avete dei concorrenti?*  
Se sì, in che cosa si differenzia il loro prodotto/servizio o design? C'è qualche elemento che fanno fare meglio o hanno migliorato, rispetto alla vostra idea?
7. *Qual è il vantaggio competitivo del vostro progetto?*  
In che cosa la vostra idea "fa la differenza"? e perché questa differenza dovrebbe essere un vantaggio nella competizione di mercato? Ad. es. speciali canali di distribuzione, partner strategici, tecnologie innovative ....
8. *In conclusione, perché un potenziale investitore dovrebbe essere interessato a finanziare il vostro progetto?*  
Indicate qui, un solo, ma eccellente, motivo di successo.

## **QUANDO**

La ricezione della e-mail di ammissione alla FASE 3, indirizzata alla posta elettronica del Docente tutor referente del gruppo di studenti, apre la FASE 3 - Video e Presentazione del progetto.

Alla data di scadenza di questa FASE, il gruppo deve aver consegnato/caricato on line entrambi i materiali: video e presentazione. Lo spazio di caricamento sarà automaticamente chiuso alla data di scadenza della FASE 3.

Il termine per la presentazione online dei progetti finali è prorogabilmente il **31 gennaio 2012, alle ore 13 (ora italiana)**.



### **3. LA VALUTAZIONE e LA SELEZIONE**

Il percorso progettuale prevede due step valutativi da parte del Comitato tecnico scientifico di Valutazione:

- nel corso del primo step il Comitato valuta i progetti (con i video di presentazione dei gruppi di lavoro) pervenuti da ammettere alla FASE 3, e ne seleziona fino ad un massimo di 50; per ognuno di essi fornisce una sintetica motivazione relativa all'ammissione ed eventuali indicazioni circa i punti da approfondire; ai gruppi non ammessi sarà inviata una apposita informativa individuale.
- il secondo step si riferisce alla valutazione degli elaborati della FASE 3 - composti da Video e presentazione dei progetti - e proclamazione dei vincitori per ognuna delle due sezioni del concorso; Unioncamere darà comunicazione immediata ai gruppi di lavoro vincitori della VI edizione del Premio.

Il processo selettivo e valutativo è svolto unicamente dal Comitato Tecnico Scientifico.

### **4. L'INNOVATION SOCIAL CLUB**

Per tutta la durata dell'iniziativa è disponibile l'Innovation Social Club (ISC), appositamente progettato per membri della community - gruppi di studenti e docenti tutor, registrati al Premio.

Si tratta di un servizio on line, che utilizza strumenti di social network, per facilitare gli scambi e le interazioni, anche relazionali, tra i gruppi partecipanti per:

- presentare e discutere le idee progettuali;
- scambiarsi metodologie e fonti informative;
- comunicare gli step di avanzamento e l'aggiornamento dei percorsi progettuali;
- richiedere informazioni e assistenza tecnica;
- ricercare esperti e specialisti;
- creare partnership.

Lo scopo principale è quello di creare un ambiente di condivisione e community, che favorisca lo sviluppo di una rete sociale oltreché professionale.

I membri della community devono partecipare attivamente all'animazione e allo sviluppo dei contenuti dell'Innovation Social Club, considerando inoltre che tale partecipazione peserà per il 20% della valutazione complessiva.

### **5. GLOSSARIO**

**Progetto Singolo**, indica un progetto presentato da un gruppo di lavoro composto da studenti e docenti tutor di un medesimo istituto scolastico.

**Progetto in collaborazione/partnership**, indica un progetto presentato da un gruppo di lavoro composto da studenti e docenti tutor provenienti da differenti



istituti scolastici con sede sul territorio nazionale o facenti parte delle scuole italiane statali all'estero (come da lista del Ministero degli Affari Esteri).

**Comitato tecnico scientifico di valutazione** è costituito fino ad un massimo di 11 componenti individuati tra esperti di innovazione, docenti universitari, rappresentanti del sistema camerale e del sistema dell'istruzione e della ricerca. Il Comitato tecnico-scientifico ha il compito di selezionare i progetti preliminari da ammettere alla FASE 3, fino ad un massimo di 50 progetti; qualora ritenuto necessario, richiedere approfondimenti e specificazioni relativamente ai progetti; valutare i progetti finali; proclamare i progetti vincitori per ognuna delle due sezioni del Premio.

**Docente tutor** è l'insegnante che registra e iscrive un gruppo di studenti al premio; è il referente principale del proprio gruppo di lavoro, che accompagna, guida, sollecita e sostiene. Ogni Docente Tutor può seguire un solo gruppo di lavoro, iscritto al Premio, cioè seguire un solo progetto. Ogni progetto può essere seguito da più docenti tutor.

**Form** indica la modulistica specifica da utilizzare per ogni sezione e fase di partecipazione al Premio.

**Gruppo di lavoro** è la denominazione che individua gli studenti partecipanti al premio, che appartengono alla medesima classe o a classi differenti dello stesso istituto. Ogni studente può partecipare ad un solo gruppo di lavoro.