

Regolamento del progetto educativo “Menti fresche” promosso da HAIER CONDIZIONATORI

Manifestazione da intendersi, ai sensi dell'art. 6 comma 1 lettera e) D.P.R. 430/2001,
“manifestazioni nelle quali i premi sono destinati a favore di enti o istituzioni di carattere pubblico
o che abbiano finalità eminentemente sociali o benefiche”,
ESCLUSA DALLA NORMATIVA SULLE MANIFESTAZIONI A PREMIO.

Le norme che regolano la partecipazione sono le seguenti:

Art. 1

SOGGETTO PROMOTORE

HAIER A/C (ITALY) TRADING S.P.A., Via Marconi, 96 - 31020 Revine Lago (TV), Codice Fiscale e Partita IVA 03702260260 (di seguito “Soggetto Promotore” oppure “Haier Condizionatori”).

Art. 2

FINALITÀ

Il percorso didattico “Menti fresche” (di seguito anche solo “Iniziativa”) che Haier Condizionatori offre alle scuole è finalizzato a far scoprire ai giovanissimi l'importanza dell'innovazione tecnologia applicata alla vita quotidiana.

Collaborazione, sostenibilità, curiosità, creatività: sono le parole chiave del percorso ludico e interattivo proposto alle scuole, l'intrigante gioco è basato sulle logiche dell'Escape Room, con enigmi da risolvere connessi a queste 4 parole chiave, che ispirano le più importanti innovazioni tecnologiche.

Art. 3

DESTINATARI E AMBITO TERRITORIALE

L'Iniziativa è rivolta alle **Classi IV e V delle Scuole PRIMARIE** ubicate nel territorio nazionale (di seguito “Classe” o al plurale “Classi” e “Scuola” o al plurale “Scuole”).

Ogni Scuola, tramite i Docenti referenti (di seguito “Docente o al plurale “Docenti”), può partecipare all'Iniziativa con più Classi.

Art. 4

DURATA

L'Iniziativa didattica “Menti fresche” **avrà inizio il 2 settembre 2024 e terminerà il 2 dicembre 2024.** Il contest terminerà con l'estrazione finale, dei n°6 premi in palio per le scuole, che avverrà **entro il 20 dicembre 2024.**

Art. 5

TIPOLOGIA DI PERCORSO

“Menti fresche” si sviluppa attraverso un **game interattivo** e un **contest**.

Il **game interattivo**, condotto in Classe dal Docente usando i contenuti messi a disposizione del progetto, ha come obiettivo quello di offrire un punto di vista sulla tecnologia come gioco collaborativo che connette con gli altri e con il futuro.

Le Classi potranno, inoltre, partecipare al **contest** che premia le Scuole, inviando almeno un contributo (fino a un massimo di 10 contributi per Classe) in forma testuale (vedi Caratteristiche del contributo).

I contributi approvati saranno tutti visibili nella sezione pubblica del sito chiamata "Gallery".

Art. 6

MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Il progetto è riservato solo alle Classi IV e V delle Scuole primarie.

Per iscriversi, il Docente referente dovrà collegarsi al sito del progetto www.mentifresche.it e andare alla sezione AREA DOCENTE dove troverà un modulo di registrazione da compilare con i dati richiesti.

Il Docente potrà indicare la Scuola a cui appartiene (selezionando il nome del Plesso, non del Comprensivo) e aggiungere la Classe o le Classi con cui intende partecipare al progetto (è obbligatorio inserire almeno una Classe ed è possibile inserirne altre successivamente in qualunque momento tramite l'apposita funzione "AGGIUNGI CLASSI" nell'area riservata).

Dopo aver compilato il modulo e cliccato su "CONFERMA E REGISTRATI", riceverà un'email all'indirizzo indicato, nella quale sarà richiesto di scegliere una password per completare la registrazione: solo dopo il salvataggio della password, il Docente risulterà regolarmente registrato e potrà subito entrare nell'area riservata dalla quale potrà accedere al game interattivo e partecipare al contest.

Si possono registrare più Docenti della stessa Scuola e ogni Docente può aggiungere più Classi.

L'iscrizione al progetto implica l'accettazione del Regolamento in ogni sua parte.

Tramite i Classici sistemi di comunicazione (e-mail, telefonate, Internet) le Scuole saranno invitate a iscriversi **dal 2 settembre 2024** e potranno farlo per tutto il periodo dell'Iniziativa **fino al 2 dicembre 2024**, tramite i Docenti referenti.

Art. 7

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE AL GAME INTERATTIVO

Utilizzando i materiali educativi messi a disposizione del Docente che ha iscritto la Classe, sarà possibile partecipare ad un gioco pensato come contenuto ludico, ispirato alla logica dell'Escape Room: gli alunni sono protagonisti di un racconto che li coinvolge nella soluzione di 4 enigmi, collegati ad altrettante parole chiave.

Dovranno trovare queste 4 misteriose chiavi per scoprire da dove nasce una grande innovazione tecnologica.

Ogni chiave permetterà di accedere all'enigma successivo.

Dopo aver scoperto tutte e 4 le misteriose chiavi si potrà arrivare alla conclusione del gioco interattivo.

Tutti i materiali educativi (come la Guida Docente che spiega passo dopo passo il progetto e i suoi contenuti e la scheda soluzioni con le risposte agli enigmi del gioco) sono disponibili sul sito del progetto, all'interno dell'area riservata al Docente, accessibile tramite registrazione.

Art. 8

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE AL CONTEST

Dopo aver svolto il percorso, le classi potranno accedere all'area "PARTECIPA AL CONTEST" in cui avranno a disposizione le parole chiave legate a concetti emersi nello svolgimento del game: collaborazione, sostenibilità, curiosità, creatività.

Utilizzando queste parole (una o tutte) dovranno scrivere una frase o un pensiero che descriva la loro idea di "mente fresca".

La Scuola partecipa al contest quando un Docente che in fase di registrazione si è associato a quella Scuola, dalla sua Area Riservata, carica almeno un contributo di Classe.

Il Docente referente potrà caricare fino a un massimo di 10 contributi per Classe.

Più contributi verranno caricati dalle Classi di una stessa Scuola, più presenze avrà la Scuola nel file destinato all'estrazione finale e di conseguenza avrà più probabilità di essere estratta e vincere uno dei premi in palio.

Sarà possibile vincere un solo premio ad estrazione finale per ogni singola Scuola.

Art. 9

STRUMENTI-MATERIALI EDUCATIVI DISPONIBILI

Nell'area riservata ogni Docente potrà disporre dei seguenti strumenti da utilizzare per svolgere al meglio il lavoro educativo in Classe:

- la Guida Docente che spiega passo dopo passo il progetto e tutti i suoi contenuti.
- la scheda soluzioni con le risposte agli enigmi del gioco.

Art. 10

CARATTERISTICHE DEL CONTRIBUTO RICHIESTO

Per partecipare al Contest, la Classe dovrà realizzare e caricare, tramite il Docente referente, da un minimo di 1 fino a un massimo di 10 Contributi.

Il contributo dovrà essere una frase o un testo frutto dell'attività in Classe della lunghezza di un massimo di 300 battute spazi inclusi (di seguito "Contributo" o al plurale "Contributi").

I contributi approvati saranno tutti visibili nella sezione pubblica del sito chiamata "Gallery".

Una Classe non potrà caricare più volte lo stesso Contributo. Non verranno altresì accettati Contributi identici caricati da Scuole/Classi diverse: farà fede la data di caricamento e verrà ritenuto valido solo il Contributo caricato per primo.

Art. 11

LIBERATORIA D'USO DEI CONTRIBUTI INVIATI

I Contributi dovranno essere realizzati in conformità alle indicazioni fornite nel sito del progetto.

Nei Contributi non dovranno essere presenti riferimenti come: nome della Scuola, degli alunni o della Classe.

Il Docente, con l'invio degli stessi, dichiara che i Contributi sono originali, non violano diritti di terzi e sono frutto esclusivo del lavoro della Classe partecipante. Il Promotore è pertanto sollevato da ogni eventuale contestazione, anche di terzi, che dovesse pervenire in relazione ai contributi ricevuti, usati e diffusi nei termini indicati nel presente regolamento.

Il Docente e la Scuola di appartenenza, in nome e per conto anche di tutti gli studenti, con la partecipazione al contest e pertanto con l'invio dei contributi, cede a titolo gratuito a Haier Condizionatori tutti i diritti comunque intesi di utilizzo degli stessi.

La suddetta cessione è da intendersi senza alcuna limitazione di carattere territoriale o temporale, per intero o in parte, singolarmente o unitamente ad altro materiale.

I Contributi saranno comunque sottoposti a moderazione da parte della Segreteria Organizzativa, che eliminerà, in qualsiasi momento e a proprio insindacabile giudizio, quelli ritenuti fuori tema o comunque non in linea con l'Iniziativa, che risultino contrari alla moralità pubblica, alla buona educazione, al buon costume oppure che violino in qualunque modo i diritti di terzi o che presentino un contenuto diffamatorio.

Tutti i Contributi caricati, dopo valutazione e approvazione da parte della Segreteria Organizzativa, saranno caricati e accessibili nella gallery del sito www.mentifresche.it, con riserva di una loro ulteriore pubblicazione su altri canali ritenuti idonei per la promozione dell'Iniziativa.

Art. 12

MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE PREMI

Entro il **20 dicembre 2024**, tra tutti i Contributi creati e caricati dalle Classi tramite i Docenti referenti, ne verranno estratti casualmente n° 6 che faranno vincere, alla Scuola di appartenenza, un buono da 500 euro (IVA esclusa) in materiale didattico più un kit composto da 25 origami a forma di condizionatori Haier.

In nessun caso i Docenti e/o i partecipanti che avranno realizzato e/o fornito i Contributi alla presente Iniziativa potranno avanzare pretese, a qualsivoglia ragione e/o titolo, nei confronti del Soggetto Promotore in relazione all'eventuale mancata estrazione del Contributo presentato.

Ogni Scuola partecipante potrà vincere solo uno dei premi in palio.

Art. 13

PREMI IN PALIO

Le n° 6 Scuole di appartenenza delle Classi autrici dei Contributi estratti si aggiudicheranno, ciascuna, un BUONO SPESA IN MATERIALE DIDATTICO pari a 500 euro (IVA esclusa) più un kit composto da 25 origami a forma di condizionatori Haier.

Art. 14

CARATTERISTICHE DEI PREMI IN PALIO

Il montepremi totale in buoni spesa in palio per le Scuole è pari a 3.000 euro (IVA esclusa).

Il **buono spesa in materiale didattico** del valore di euro 500 (IVA esclusa) ha le seguenti caratteristiche:

- è spendibile on-line;
- entro il 31 gennaio 2025, le Scuole riceveranno le informazioni utili alla richiesta del buono e all'utilizzo dello stesso;
- il buono spesa potrà essere utilizzato dalla Scuola per l'acquisto di materiale didattico entro il 31 dicembre 2025;
- il buono, laddove non esaurito, non dà diritto a resto.

I premi saranno consegnati alla segreteria dell'Istituto didattico di riferimento, senza alcun onere a carico della Scuola.

La Scuola vincente non può contestare il premio assegnato, né richiederne il valore corrispondente in denaro (o altri beni assimilabili al denaro) oppure la sostituzione per nessun motivo.

Tuttavia il Soggetto Promotore, nel caso in cui non sia in grado di consegnare il premio vinto, si riserva il diritto di sostituire i premi annunciati con premi di valore uguale oppure anche superiore, sempre relativo a materiale didattico.

Art. 15

MODALITÀ DI COMUNICAZIONE DELLA VINCITA

Le Scuole saranno avvisate della vincita tramite mail e/o telefonata al Docente referente, ai contatti inseriti in fase di registrazione. I Docenti contattati dovranno dare riscontro entro 10 giorni dalla data della comunicazione di vincita confermando l'accettazione del premio offerto.

I premi eventualmente non assegnati per mancanza di partecipazioni valide o di riscontro da parte delle Scuole vincitrici resteranno a disposizione del Soggetto Promotore.

I dati dei vincitori (Contributi vincenti e Classe/Scuola) potranno essere pubblicati sul sito www.mentifresche.it e anche su altri siti del Soggetto Promotore o su altri media.

Haier Condizionatori si riserva la possibilità di organizzare un incontro di premiazione e chiedere la disponibilità a partecipare alle scuole vincitrici, dandone comunicazione per tempo ai Docenti.

Art. 16

PRIVACY – GDPR

HAIER A/C (ITALY) TRADING S.P.A. riceverà i Contributi tramite d&f S.R.L., sita in Via Persicetana Vecchia 28, 40132 Bologna, della cui collaborazione si avvarrà nella gestione dell'Iniziativa, e li utilizzerà come Contenuti Generati dell'Utente, indicando come autore esclusivamente la Classe/Scuola da cui il contributo proviene secondo quanto sarà comunicato anche tramite d&f S.R.L.

Nessun'altra informazione è ricevuta o trattata da HAIER A/C (ITALY) TRADING S.P.A., la quale, quindi, nell'ambito di questa Iniziativa non tratta dati personali.

Le informazioni personali veicolate dai partecipanti caricando i Contributi sul sito www.mentifresche.it sono trattate esclusivamente da d&f S.R.L. come da Informativa presente sul sito www.mentifresche.it.

Art. 17

PROMOZIONE DELL'INIZIATIVA

Tramite i tradizionali sistemi di comunicazione (a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo: web, posta elettronica), i destinatari dell'Iniziativa riceveranno informazioni promozionali su "Menti fresche". I messaggi pubblicitari che comunicheranno l'Iniziativa saranno coerenti con il presente regolamento.

Il Soggetto Promotore si riserva la possibilità di comunicare l'Iniziativa attraverso tutti i mezzi che riterrà opportuni.

Art. 18

ESCLUSIONE, GARANZIE E ADEMPIMENTI

Ogni dichiarazione falsa o incompleta implica l'esclusione immediata del partecipante dall'Iniziativa. Saranno esclusi dalla selezione i Contributi non presentati entro i termini e le modalità previste, quelli presentati in forma parziale o comunque in contrasto con quanto indicato nel presente regolamento.

La partecipazione all'Iniziativa comporta per il Docente l'accettazione integrale delle regole e delle clausole contenute nel presente regolamento. Qualora un partecipante violi i termini del presente regolamento, sarà automaticamente escluso dall'Iniziativa.

Qualunque modifica e/o integrazione eventualmente apportata al regolamento da parte del Soggetto Promotore sarà portata a conoscenza degli interessati. Non saranno ritenute valide le partecipazioni prive dei requisiti previsti dal regolamento e/o con dati incompleti e/o non veritieri. I partecipanti che, secondo il giudizio insindacabile del Soggetto Promotore o di terze parti incaricate dallo stesso, aderiscano all'Iniziativa con mezzi e strumenti in grado di eludere le regole, o comunque giudicati in maniera sospetta, fraudolenta, o in violazione del normale svolgimento dell'Iniziativa, saranno esclusi dalla partecipazione e non potranno godere dell'eventuale premio vinto.

Il Soggetto Promotore si riserva comunque, prima di confermare e/o consegnare il premio, di effettuare dei controlli, al fine di verificare il corretto svolgimento dell'Iniziativa e l'assenza di condotte dei partecipanti in violazione delle disposizioni del presente regolamento.

Art. 19

MAGGIORI INFORMAZIONI

Per maggiori dettagli le Scuole potranno rivolgersi alla Segreteria Organizzativa d&f S.R.L., sita in Via Persicetana Vecchia 28, 40132 Bologna, chiamando il numero 051/6414705 attivo dal lunedì al venerdì, dalle 09:00 alle 13:00 oppure scrivendo un'email all'indirizzo di posta elettronica progettoscuola@mentifresche.it

Art. 20

FORO COMPETENTE

Ogni eventuale controversia dovesse insorgere in relazione al presente regolamento sarà di competenza esclusiva del foro di Treviso. Il Soggetto Promotore si riserva il diritto discrezionale di sospendere, modificare, terminare o cancellare una o più parti di meccaniche premiali e la relativa assegnazione dei premi qualora si dovessero verificare fatti e/o accadimenti, al di fuori del ragionevole controllo del Soggetto Promotore che rendano difficoltoso e/o impossibile il proseguimento dell'Iniziativa. In tali ipotesi non sarà dovuto ai partecipanti o aderenti alcun indennizzo o ristoro.

Art. 21

DICHIARAZIONI AGGIUNTIVE

Il Soggetto Promotore dichiara che:

1. La promozione è soggetta a tutte le leggi applicabili, ma costituisce manifestazione esclusa dall'ambito di applicazione dal D.P.R. 430 del 26 ottobre 2001, ai sensi dell'art. 6 comma 1, di conseguenza NON è da considerarsi concorso o operazione a premio ai fini dell'applicabilità della disciplina regolamentare dettata dal provvedimento citato.
2. Non è responsabile per qualsiasi problema di accesso, impedimento, disfunzioni o difficoltà riguardanti gli strumenti tecnici, il computer, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento internet, l'accessibilità al sito e la rete telefonica mobile e fissa che possano impedire o ostacolare la partecipazione all'attività premiale.



More Creation, More Possibilities

3. Richieste di ricevimento premi presentate con modalità diverse da quelle previste, non permetteranno di ricevere il premio.

Revine Lago, 13 giugno 2024

HAIER A/C (ITALY) TRADING S.P.A.

----- Nulla segue al presente regolamento -----