

## III

(Informazioni)

## COMMISSIONE

## INVITO A PRESENTARE PROPOSTE DG EAC/46/02

## Operazioni preparatorie e innovative 2002/b

## eLEARNING

(2002/C 179/07)

## 1. CONTESTO (INFORMAZIONI INTRODUTTIVE)

La Commissione ha adottato l'iniziativa eLearning per adeguare i sistemi educativi e formativi dell'Unione europea all'economia della conoscenza e alla cultura digitale.

Al Consiglio europeo di Lisbona del 23 e 24 marzo 2000, i Capi di stato e di governo hanno fissato l'obiettivo di fare dell'Unione «l'economia basata sulla conoscenza più competitiva e dinamica del mondo, in grado di realizzare una crescita economica sostenibile con nuovi e migliori posti di lavoro e una maggiore coesione sociale». L'Europa, pur possedendo uno tra i livelli d'istruzione più elevati al mondo e la necessaria capacità d'investimento, accusa ancora dei forti ritardi nell'uso delle nuove tecnologie dell'informazione e delle comunicazioni. Proprio per favorire il recupero da parte dell'Europa mediante un'intensificazione dei suoi sforzi in questo settore, è stata messa a punto l'iniziativa eLearning, che ha quattro campi d'azione: dotare le scuole di computer multimediali, addestrare formatori e insegnanti europei all'uso delle tecnologie digitali, elaborare servizi e software europei in materia d'istruzione, e accelerare lo sviluppo di reti fra scuole e fra insegnanti.

Il piano di azione eLearning, adottato dalla Commissione il 28 marzo 2001, presenta le modalità di attuazione dell'iniziativa eLearning, nell'intento di coinvolgere tutti coloro che operano nel campo dell'istruzione e della formazione (sia nel settore privato che in quello pubblico) perché partecipino alla realizzazione delle potenzialità insite nei metodi e nelle risorse dell'eLearning per l'apprendimento nell'intero arco della vita.

Il piano di azione eLearning opera attraverso la mobilitazione delle risorse esistenti, da individuare, secondo la Commissione europea, nell'ambito dei programmi e degli strumenti esistenti, che si prestano allo sviluppo di progetti eLearning. Tuttavia, la rapida evoluzione e la natura mutevole dell'eLearning rendono spesso difficile l'inserimento di questi progetti in un programma specifico o in una determinata linea di bilancio. Ad esempio, un progetto eLearning può coinvolgere varie discipline, teorie pedagogiche, sviluppi tecnologici e una nuova logistica, oltre a interessare una moltitudine di attori.

In considerazione di ciò, è stata introdotta una speciale linea di bilancio volta a esplorare in profondità alcuni temi specifici dell'eLearning. A tal fine saranno avviati dei progetti pilota relativi alle aree strategiche principali del piano d'azione eLearning. Il loro scopo è quello di fornire la base per un'ampia discussione a livello europeo e promuovere un maggiore coordinamento delle azioni correlate all'interno di ciascuno Stato membro e a livello intracomunitario. Tali progetti dovranno inoltre offrire informazioni importanti su cui basare azioni comunitarie future.

## 2. RISORSE DI BILANCIO

I fondi totali disponibili per il presente invito a presentare proposte sono pari a **2,75 milioni di EUR per il 2002**.

## 3. TEMI

I temi delle proposte sono quelli identificati come prioritari nel piano di azione eLearning e nella prospettiva di bilancio 2002. Il presente invito mira a sostenere idee e impostazioni innovative. I progetti proposti dovranno riguardare uno dei temi elencati di seguito.

Tutte le proposte devono avere una dimensione europea, contribuire alla creazione e/o al consolidamento di piattaforme di cooperazione e di reti a livello europeo, prevedere un'ampia diffusione dei risultati e promuovere lo scambio di esperienze e di pratiche corrette. Risulta pertanto essenziale una buona documentazione relativa a tutti i dati del progetto (descrizione dei contesti applicativi, profilo dei partecipanti, risultati positivi e negativi dei diversi strumenti e degli approcci pedagogici, ecc.).

I temi sono due:

1. Alfabetizzazione mediatica ed educazione alle immagini
2. Qualità.

### 3.1. Alfabetizzazione mediatica ed educazione alle immagini

L'applicazione dei metodi di eLearning, se coronata da successo, sfocia nell'acquisizione di un'alfabetizzazione digitale. Mentre quest'ultima riguarda la padronanza di nuovi strumenti, l'alfabetizzazione mediatica, come viene descritta più avanti, mette l'accento sull'uso di questi strumenti, ormai sempre più diffusi nella società e in tutti gli aspetti della vita (per esempio, l'istruzione, il lavoro, il tempo libero). L'alfabetizzazione digitale si concentra sull'acquisizione di abilità correlate alle nuove tecnologie e ormai richieste in un numero crescente di attività professionali. L'alfabetizzazione mediatica ha un carattere più generale in quanto mette in risalto l'influenza pervasiva delle immagini e delle informazioni, a cui queste nuove tecnologie hanno fornito un peso e un potere d'attrazione senza precedenti.

L'alfabetizzazione mediatica consiste quindi nella capacità di comunicare in modo competente servendosi di tutti i mezzi di comunicazione (vecchi e nuovi), oltre ad accedere, analizzare e valutare la forza delle immagini, delle parole e dei suoni, che ormai costituiscono elementi essenziali della cultura mediatica contemporanea. Si tratta di un'abilità molto importante, sempre più indispensabile per comprendere appieno la grande quantità di immagini e di messaggi con cui abbiamo a che fare ogni giorno. Benché la produzione di massa d'immagini e d'intrattenimento sia oggetto di critiche diffuse, l'evoluzione delle tecnologie mediatiche e la crescente diffusione di Internet in quanto canale di distribuzione sono viste invece come potenti fattori di democratizzazione nella società d'oggi. Sono sempre più numerosi gli europei in grado di creare e diffondere immagini, informazioni e contenuti. L'alfabetizzazione mediatica rappresenta pertanto uno dei principali strumenti nello sviluppo delle responsabilità dei cittadini.

La presente iniziativa mira ad assicurare che un numero crescente di europei, soprattutto giovani, abbia l'opportunità di comprendere meglio le differenze tra informazione e pubblicità, tra realtà e finzione, tra virtuale e reale. Per preparare l'Europa di domani, occorre che i giovani di oggi sviluppino un approccio ponderato e critico nei confronti dei media, attraverso l'acquisizione delle abilità di base necessarie all'uso delle strutture interattive offerte dai nuovi media e alla creazione di contenuti originali.

#### 3.1.1. Il dialogo interculturale come dimensione trasversale delle proposte

L'Europa è consapevole della necessità di istituire e consolidare un autentico dialogo interculturale con quelle culture che hanno tradizioni diverse. Si tratta di differenze storiche e geografiche, culturali e linguistiche, che ora sono messe in discussione dalla mole crescente di scambi commerciali e di flussi migratori. Inoltre, le TIC (tecnologie dell'informazione e delle comunicazioni) stanno producendo forme di cultura originali che influenzano il concetto stesso d'identità culturale. Le TIC sono un potente strumento di democratizzazione, di dialogo e di scambio sotto tutti i profili: scientifico, tecnico, commerciale, culturale, politico e religioso. Nell'ambito del dialogo interculturale, l'iniziativa eLearning intende promuovere questi scambi e accrescerne la qualità e la diversità.

Data la complessità del dialogo interculturale, e alla luce dei diversi ruoli svolti dalle TIC al riguardo, la Commissione europea sosterrà i progetti che ne fanno un uso pieno e creativo. Il dialogo interculturale può quindi essere inserito come elemento centrale o secondario nei progetti incentrati fondamentalmente sull'alfabetizzazione mediatica. Tali progetti dovrebbero proporre azioni concrete, migliorare e/o intensificare il dialogo interculturale e promuovere il rispetto e la comprensione reciproca, la pace e l'armonia sociale in Europa. In tutti i casi l'uso delle TIC dovrà essere pienamente integrato nel progetto.

#### 3.1.2. Campi d'applicazione dei progetti

La Commissione europea, con la sua iniziativa «Alfabetizzazione mediatica ed educazione alle immagini», intende promuovere progetti impegnati nei seguenti campi:

- analizzare e riflettere con spirito critico sui contenuti dei mezzi di comunicazione e su quelli da essi condizionati, oltre che sull'impatto della multimedialità, in un'opera di sensibilizzazione nei confronti di cliché, stereotipi, ecc.; le aree d'interesse potrebbero riguardare il dialogo interculturale e la migliore comprensione della diversità (di genere, razza, credo, valori, ecc.),
- migliorare l'accesso alle informazioni mediante un uso creativo delle nuove tecnologie allo scopo di produrre contenuti e metterli a disposizione di una comunità più ampia,
- produrre e/o diffondere metodi e contenuti mediatici in grado di stimolare la riflessione sul fascino e sui pericoli della violenza e di altri contenuti criticabili nel mondo delle immagini (cinema, televisione, siti Internet, fotografie, ecc.),
- avviare e/o consolidare il lavoro in rete al fine di creare legami più saldi tra comunità o individui isolati, come diasababili, minoranze, profughi e sfollati.

#### 3.1.3. Descrizione della realizzazione pratica dei progetti presi in considerazione ai fini del finanziamento

I progetti considerati ai fini del finanziamento potrebbero ad esempio:

- 1) analizzare le rappresentazioni e i valori mediatici (con particolare riguardo agli stereotipi di razza o genere e relative conseguenze) in una prospettiva multimediale,
- 2) promuovere la produzione e la distribuzione di contenuti relativi alla «Alfabetizzazione mediatica ed educazione alle immagini» attraverso l'uso di nuove tecnologie quali: siti Internet, riviste e forum Internet, videoconferenze, ecc.;

- 3) stimolare l'uso dei media per migliorare la partecipazione alla vita sociale e comunitaria;
- 4) intensificare il lavoro in rete su temi relativi alla cultura mediatica tra partner appartenenti a istituti d'insegnamento formale e non formale, fornitori e produttori di contenuti, organismi di ricerca, enti culturali e semplici individui operanti nel campo dell'alfabetizzazione mediatica;
- 5) concentrarsi sulla realizzazione di iniziative di alfabetizzazione mediatica per avvicinare il settore dei media e il mondo dell'istruzione, in un approccio pragmatico.

### 3.2. Qualità

La qualità dell'eLearning<sup>(1)</sup> sta diventando sempre più oggetto di attenzione da parte non solo di chi si occupa di istruzione/formazione e dei discenti, ma anche da parte dei fornitori commerciali di servizi eLearning e, ancor di più, da parte di chi decide delle politiche di istruzione e formazione. Sono tutti concordi nell'affermare che occorre migliorare la qualità perché le TIC possano veramente contribuire al riassetto dell'istruzione. Tuttavia, non esiste accordo su che cosa s'intenda per qualità, sia in termini di contenuti e servizi eLearning, sia in termini di modalità di elaborazione e attuazione dell'eLearning.

Le proposte relative a questa sezione serviranno a chiarire la nostra comune visione della qualità e forniranno un sostegno pratico per migliorarla.

#### Un quadro di qualità

L'apprendimento è legato al contesto e la qualità dell'esperienza formativa dipende da una serie di fattori, tra cui il contributo del docente/formatore. Tuttavia, sono in molti a ritenere che esistano determinati elementi generalmente in grado di accrescere la qualità dei contenuti e dei servizi di supporto all'eLearning: l'impiego di consulenti specifici (per esempio, nel campo dell'elaborazione di istruzioni o in quello pedagogico) in tutte le fasi di sviluppo dell'ambiente didattico, dei contenuti e dei servizi di supporto; la necessità di prendere in considerazione le istanze culturali e linguistiche, gli aspetti pedagogici e le caratteristiche dell'interazione con il discente durante l'elaborazione; l'applicazione di tecniche di controllo qualità nel processo e nell'utilizzazione di standard disponibili; la partecipazione degli utenti del mondo dell'istruzione fin dall'inizio; una formazione adeguata per i docenti/formatori; l'importanza della manutenzione; ecc. Tutti questi elementi contribuiscono a creare **un quadro complessivo di qualità**, che dovrebbe aiutare ad innalzare la qualità generale dei contenuti e dei servizi di supporto all'eLearning, portandola ad un livello in cui l'utente del mondo dell'istruzione sa di poterli utilizzare con fiducia e profitto ai fini dell'apprendimento.

<sup>(1)</sup> «L'utilizzo delle tecnologie multimediali e di internet per migliorare la qualità dell'apprendimento agevolando l'accesso a risorse e servizi nonché gli scambi e la collaborazione a distanza». È in questa accezione che verrà impiegato il termine eLearning nel presente testo.

Molti degli elementi necessari a un quadro di qualità esistono già o sono attualmente al centro di studi. La sfida principale consiste nel concordare un modo per inserirli in un quadro generale, da verificare in un ambiente didattico reale. Ad un'opera del genere dovrebbero partecipare tutte le componenti interessate allo sviluppo e all'applicazione dell'eLearning nell'istruzione e nella formazione, per uso formale e non formale, sia nell'ambito del sistema educativo sia per un più ampio uso nell'apprendimento permanente legato al lavoro o al tempo libero. Il partenariato dovrebbe comprendere il mondo accademico, l'industria, l'emittenza, l'editoria, ecc., ma soprattutto dovrebbe essere guidato dagli utenti del mondo dell'istruzione.

#### L'eLearning in pratica

Il concetto di qualità nell'eLearning in pratica dipende in buona misura dal tipo di applicazione impiegata, dal contesto e dalla natura dell'interazione che s'instaura fra l'allievo e il materiale, gli altri discenti o il docente/formatore. Di particolare importanza sono i temi linguistici e culturali, al pari della motivazione dell'allievo, i singoli stili di apprendimento e il senso di soddisfazione provocato dall'esperienza. La situazione dell'apprendimento è in effetti talmente complessa che sarebbe improponibile un'unica definizione di qualità per l'eLearning in pratica. È auspicabile invece che si giunga all'elaborazione di idee su cosa s'intende per *buone pratiche*<sup>(2)</sup> e *approcci innovativi*.

La valutazione dell'eLearning e della qualità si concentra spesso sull'analisi degli *input*, piuttosto che sui *risultati* (sia a breve che a lungo termine) dal punto di vista dell'efficienza dell'impostazione pedagogica e organizzativa, oltre ai benefici per il discente. Si tratta per lo più di una molteplicità di questionari ed elenchi, che tuttavia dicono ben poco sulla qualità di uno scenario pedagogico adeguato o sul piacere e la motivazione nell'apprendimento. Ai fini dell'identificazione di *buone pratiche*, occorre migliorare il nostro approccio in fase di elaborazione e di valutazione.

In Europa esiste già una notevole esperienza nell'uso dell'eLearning; ora si tratta fondamentalmente di sfruttare queste conoscenze e promuovere un'ulteriore analisi dei risultati, la condivisione delle esperienze e delle lezioni apprese, nonché la diffusione delle *buone pratiche e degli approcci innovativi*. Per esempio, l'uso delle TIC consente nuovi orientamenti incentrati sull'allievo in molti campi, quali la scienza, la cittadinanza e l'apprendimento delle lingue.

#### Campo d'applicazione dei progetti

Saranno presi in considerazione ai fini del finanziamento i progetti impegnati nei seguenti campi:

<sup>(2)</sup> La buona pratica (o prassi) richiede la comprensione di ciò che ha funzionato e di ciò che non ha funzionato, in determinate situazioni e per quale motivo. La buona pratica è un corpus dinamico di opinioni che si evolve con il tempo e con l'esperienza.

## 1. Controllo qualità:

- riunire le principali componenti attive nello sviluppo e nell'uso dell'eLearning per giungere ad una visione comune della **qualità** e proporre dei **criteri per la sua valutazione**,
- definire un **quadro di qualità** generale per l'eLearning che sia incentrato essenzialmente sulle tematiche di processo e sul controllo qualità,
- fornire **sostegno pratico** per il miglioramento generale della qualità: per esempio, guide, orientamenti, modelli, metodologie, ecc.

## 2. Valutazione delle pratiche e delle impostazioni attuali:

- sviluppare o trasporre metodi concreti, strumenti e orientamenti per gli utenti del mondo dell'istruzione ai fini di una **valutazione dell'eLearning in pratica**,
- **raccogliere e diffondere informazioni** sui diversi approcci impiegati negli Stati membri o verificati nei programmi di ricerca, allo scopo di valutare e valorizzare l'importanza pedagogica dell'eLearning, prendendo in considerazione aspetti come la diversità culturale e linguistica del contesto educativo.

## 3. Promozione di approcci di qualità:

- sostenere **l'identificazione, l'analisi e la diffusione** di *buone pratiche e approcci innovativi* nell'uso dell'eLearning. Potrebbe trattarsi dell'utilizzazione di nuovi dispositivi (per esempio, libri elettronici, dispositivi musicali); ambienti virtuali; simulazioni scientifiche; elaborazione di un apprendimento misto; sviluppo di servizi basati sulle necessità dei singoli e delle comunità discenti, ecc.,
- sostenere **gruppi di lavoro** impegnati su *temi specifici della qualità* (per esempio, la tutela del consumatore, «open source», programmazione educativa, questioni etiche, diversità culturale e linguistica, contesti interdisciplinari) e fare opera di sensibilizzazione su questi temi per l'eLearning e per l'acquisto di prodotti, contenuti e servizi di eLearning,
- sostenere **la revisione paritetica** («peer review») delle *impostazioni e delle pratiche di eLearning*, al fine d'individuare opportunità per il trasferimento di esperienze ed elaborare scenari evolutivi dell'eLearning nei sistemi educativi e formativi.

**Descrizione della realizzazione pratica dei progetti presi in considerazione ai fini del finanziamento**

Per essere ammessi a beneficiare di finanziamenti, i progetti dovranno:

- prevedere un **partenariato equilibrato**, che sia rappresentativo delle varie componenti e sia guidato da un utente del mondo dell'istruzione o da un organismo rappresentativo in possesso di una solida esperienza pedagogica nell'attività al centro del progetto,
- produrre **risultati tangibili** e cercare di dimostrarne il valore,
- **basarsi su risultati esistenti e riutilizzarli**, con particolare riferimento a quelli derivati da programmi educativi e formativi o da attività di ricerca e sviluppo tecnologico (la ricerca innovativa è esclusa dal presente invito a formulare proposte),
- **dimostrare il valore aggiunto europeo** del progetto e la necessità di un finanziamento a livello comunitario.

## 4. CARATTERISTICHE RICHIESTE DELLE PROPOSTE

Le proposte devono riguardare specificamente uno dei temi elencati; avere una dimensione europea per quanto riguarda il loro campo di applicazione, gli obiettivi e i partner; essere sufficientemente ampie da produrre risultati significativi e dimostrare chiaramente il potenziale dei metodi eLearning e delle risorse multimediali per migliorare l'attuale offerta in materia d'istruzione e di formazione.

Le proposte devono contenere un impegno esplicito a conseguire risultati sostenibili. Ciò può avvenire tramite una lettera d'intenti firmata da partner (ad esempio università), enti dell'amministrazione pubblica (ad esempio ministero dell'istruzione o organismi locali preposti all'istruzione), o da partnership pubblico-private (ad esempio autorità locali o regionali unitamente alle imprese).

## 5. CHI PUÒ PRESENTARE PROPOSTE?

Le proposte possono provenire da organizzazioni del settore pubblico e privato che hanno interessi, capacità e esperienza europea in materia di eLearning relativamente ad ognuno dei temi sopra elencati.

Le proposte devono essere presentate da un unico organismo (il richiedente) in rappresentanza di un consorzio formato da almeno tre partner (compreso il richiedente). Il consorzio deve comprendere **organizzazioni** di almeno **tre diversi paesi dell'Unione europea**. Possono partecipare anche i paesi dell'EFTA (Islanda, Liechtenstein e Norvegia). Almeno uno dei partner del consorzio deve provenire da uno Stato membro.

## 6. DURATA DEL PROGETTO

La durata di ciascun progetto sarà compresa tra 12 e 24 mesi. L'ammissibilità dei costi ai fini del finanziamento della Commissione sarà calcolata a partire dalla firma del contratto, prevista entro la fine del 2002.

## 7. CRITERI DI SELEZIONE

Saranno prese in considerazione unicamente le proposte debitamente compilate e ricevute entro i termini previsti (cfr. paragrafo 11).

### 7.1. Ammissibilità dei richiedenti

- I richiedenti possono essere istituzioni e/o organizzazioni con personalità giuridica provenienti da uno dei 15 Stati membri dell'Unione europea o da Islanda, Liechtenstein e Norvegia.
- Le proposte presentate devono garantire la partecipazione di partner europei nei modi sopra descritti (cfr. paragrafo 5).

### 7.2. Capacità tecnica e finanziaria dei richiedenti

La Commissione effettuerà la selezione anche sulla base della capacità finanziaria e tecnica dei richiedenti di portare a buon fine l'azione proposta. Questa capacità sarà valutata principalmente sulla base dei seguenti documenti:

- relazione di attività 2001,
- situazione contabile dell'esercizio 2001.

Si terrà anche conto dei curricula vitae di chi presenta la proposta, delle informazioni «ad hoc» su progetti passati e attuali nel campo dell'eLearning, nonché delle lettere d'intenti dei partner.

## 8. CRITERI DI AGGIUDICAZIONE

### Qualità generale della proposta

1. **Valore aggiunto europeo:** le proposte presentate devono comportare un valore aggiunto per l'Unione europea, oltre a un valore nazionale e/o regionale. A tal fine esse devono prevedere principalmente il trasferimento di esperienze e di conoscenze o devono identificare le condizioni per la generalizzazione dei risultati e/o delle attività o dei prodotti tramite, ad esempio, la loro integrazione in sistemi nazionali o a livello europeo. Occorre inoltre argomentare con chiarezza la necessità del sostegno finanziario comunitario.
2. **Attinenza:** le proposte devono dimostrare l'attinenza del progetto agli obiettivi del presente invito e all'area tematica.
3. **Stato dell'arte e innovazione:** le proposte presentate devono essere innovative nel loro approccio e aggiornate in relazione all'uso di teorie, modelli, standard e metodi.
4. **Verifica:** le proposte presentate devono cercare di verificare l'utilità dei risultati conseguiti rispetto agli obiettivi di partenza.

5. **Trasferibilità dei risultati:** le proposte presentate devono prestare particolare attenzione agli aspetti di trasferibilità, quali le informazioni relative al progetto e la diffusione dei risultati, la standardizzazione, gli aspetti pratici connessi ad un uso più ampio, o le questioni relative alla traduzione e alla localizzazione.

6. **Sostenibilità:** il principale obiettivo del presente invito è quello di sostenere iniziative potenzialmente in grado di trasformarsi in strutture stabili, reti, prodotti o servizi. Le proposte presentate devono tener conto di questa esigenza e fornire al riguardo garanzie adeguate.

7. **Dimensione culturale:** le proposte devono dimostrare di essere sensibili alle esigenze europee in ambito culturale e linguistico e di poter promuovere il dialogo interculturale.

### Aspetti organizzativi e di bilancio e altre condizioni amministrative

Le azioni previste nelle proposte presentate non devono promuovere direttamente o indirettamente messaggi contrari alle politiche dell'Unione europea né devono prestarsi ad essere associate ad un'immagine contraria a quella delle istituzioni.

Le proposte devono contenere precise informazioni sui seguenti punti:

- presentazione succinta del progetto (obiettivi, approcci e risultati previsti) (massimo una pagina),
- approcci e metodologia,
- piano di lavoro dettagliato (chiarezza e correlazione tra obiettivi dichiarati e mezzi proposti),
- descrizione degli elementi da fornire (cosa, quando, per chi),
- calendario previsto del progetto,
- distribuzione equilibrata delle attività tra i partner (compresa la loro partecipazione finanziaria),
- responsabilità e uso pianificato delle risorse.

## 9. CONDIZIONI FINANZIARIE

La Commissione finanzia solo in parte il progetto, dato che la sovvenzione della Comunità è complementare e sussidiaria ai contributi propri e/o alle sovvenzioni nazionali, regionali o locali dell'organismo richiedente. **Il finanziamento comunitario per i progetti selezionati non può superare un massimo del 60 % dei costi totali del progetto.**

Fatta eccezione per le proposte di entità e qualità tali da offrire eccellenti garanzie di efficienza in termini di costi (cfr. punto 9.1 a proposito dei criteri qualitativi per l'erogazione di sovvenzioni), la Commissione prevede che le proposte da essa selezionate richiederanno un finanziamento comunitario dell'ordine di 100 000 EUR per progetti relativi all'alfabetizzazione mediatica e di 500 000 EUR per progetti relativi alla qualità.

La domanda di sovvenzione deve comprendere un preventivo dettagliato (modello accluso in allegato), che specifichi in particolare i costi ammissibili ai quali il finanziamento della Commissione deve contribuire.

Il preventivo non deve comprendere spese precedenti o successive al periodo previsto di durata del progetto secondo quanto stabilito nel contratto.

### 9.1. Costi ammissibili

Sono ammissibili soltanto i costi diretti riportati qui di seguito. Deve trattarsi di costi necessari per l'esecuzione del progetto e conformi alle normali condizioni di mercato, oltre a dover essere contabilizzati, individuabili e controllabili:

- a) spese di personale, per il personale che collabora direttamente al progetto, equivalenti alla loro effettiva retribuzione, più oneri sociali;
- b) spese di viaggio e di soggiorno del personale;
- c) costi diretti indotti dall'azione:
  - spese per conferenze e seminari (organizzazione, spese di viaggio e di soggiorno per partecipanti e oratori, spese d'interpretazione, compensi),
  - costi di diffusione delle informazioni (pubblicazioni, libri, CD ROM, video, Internet, ecc.), spese di traduzione, diffusione e distribuzione,
  - altri costi diretti indotti dall'azione.

### 9.2. Costi non ammissibili

Non sono ammissibili i seguenti costi:

- a) spese correnti di esercizio, ammortamento e attrezzature
- b) costi fissi,
- c) articoli di consumo e forniture,
- d) spese in conto capitale,
- e) accantonamenti generali (per perdite, possibili passivi futuri ecc.),

- f) fondo perdite su crediti,
- g) debiti,
- h) interessi su debiti,
- i) oneri per servizi finanziari,
- j) perdite su crediti in sofferenza,
- k) perdite sul cambio, a meno che non siano specificamente previste in casi eccezionali,
- l) contributi in natura,
- m) spese per articoli di lusso.

I contributi in natura non sono costi ammissibili (terreni, immobili — interamente o in parte — beni d'investimento durevoli, materie prime, volontariato non retribuito da parte di singoli o enti), ma sono presi in considerazione in sede di calcolo del tasso di finanziamento concesso dalla Commissione per il progetto.

## 10. PROCEDURA DI PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE

### 10.1. Moduli

Le domande di sovvenzione devono essere redatte sul modulo ufficiale di domanda in una delle 11 lingue ufficiali dell'Unione europea. Saranno accettati unicamente moduli dattiloscritti. I moduli possono essere reperiti su Internet nelle 11 lingue ufficiali dell'Unione, al seguente indirizzo:

<http://europa.eu.int/comm/education/elearning.index.html>

inviando una richiesta per posta elettronica a [elarning@cec.eu.int](mailto:elarning@cec.eu.int)

o mediante richiesta scritta al seguente indirizzo:

Commissione europea — DG Istruzione e cultura  
«Invito alla presentazione di proposte eLearning»  
All'attenzione della Sig.ra Maruja Gutierrez-Diaz  
Ufficio: B-100 03/7  
B-1049 Bruxelles  
Tel. (32-2) 295 63 46  
Fax (32-2) 296 69 92.

### 10.2. Presentazione delle domande

Le domande devono essere trasmesse in cinque copie complete, redatte accuratamente e sinteticamente, e devono contenere informazioni esaurienti e verificabili in relazione ai criteri indicati ai paragrafi 8 e 9. Se necessario, potranno essere fornite ulteriori informazioni su schede separate.

L'organismo richiedente deve inoltre allegare una copia del suo statuto o atto costitutivo, a meno che non si tratti di un organismo pubblico o semi-pubblico. Tale documento dev'essere fornito in una delle 11 lingue ufficiali dell'Unione europea.

La domanda dev'essere debitamente compilata, datata e firmata, e deve essere corredata da una lettera ufficiale esplicita del richiedente.

Per agevolare lo spoglio delle domande, i richiedenti sono pregati di predisporre anche una descrizione sintetica del progetto (cfr. sopra) in inglese o in francese da inviare per posta elettronica a [elearning@cec.eu.int](mailto:elearning@cec.eu.int)

Le domande devono essere inviate all'indirizzo suindicato tramite corriere, posta semplice o raccomandata, entro e non oltre il 30 settembre 2002. Farà fede la data del timbro postale.

Non saranno accettate le domande presentate via Internet, per fax o per posta elettronica. Il richiedente deve indicare sulla busta:

«Invito a presentare proposte eLearning»  
Commissione europea — DG Istruzione e Cultura  
All'attenzione della Sig.ra Maruja Gutierrez-Diaz  
Ufficio: B-100 03/7  
B-1049 Bruxelles

#### 11. SPOGLIO DELLE DOMANDE

I richiedenti saranno informati del ricevimento delle loro domande entro dieci giorni lavorativi.

Ai fini del finanziamento saranno prese in considerazione unicamente le domande che soddisfino i criteri di selezione.

Tutti i richiedenti la cui domanda sia stata respinta saranno informati per iscritto.

I progetti selezionati saranno sottoposti ad una dettagliata procedura di approvazione, durante la quale la Commissione può chiedere ulteriori informazioni ai responsabili dei progetti.

Dopo che il progetto avrà ricevuto l'approvazione definitiva della Commissione, sarà conclusa tra la Comunità e il beneficiario un accordo di finanziamento, espresso in euro, specificante l'importo e le condizioni del finanziamento. Il beneficiario firmerà la copia originale di detto accordo e lo rispedirà immediatamente alla Commissione.

#### 12. PRESENTAZIONE DELLA RELAZIONE FINALE E DEL RENDICONTO FINANZIARIO CONCLUSIVO

Conformemente ai termini dell'accordo di finanziamento, il beneficiario è tenuto a presentare una relazione finale destinata ad essere diffusa pubblicamente. Tale relazione deve offrire una descrizione sintetica ma esauriente dei risultati del progetto ed essere corredata da copie dei materiali prodotti (opuscoli, sussidi didattici, videocassette, supporti multimediali, ritagli di giornali, ecc.), compresi gli indirizzi e la documentazione descrittiva di siti o risorse Internet.

In ogni pubblicazione riguardante il progetto, o in occasione di attività per le quali è utilizzata la sovvenzione, i beneficiari devono fare chiaramente menzione del sostegno fornito dall'Unione europea con le seguenti due frasi:

«Con il sostegno della Commissione europea — Direzione generale istruzione, formazione e gioventù — Iniziativa eLearning».

«Le informazioni contenute nella presente pubblicazione non riflettono necessariamente la posizione o il parere della Commissione europea».

Il rendiconto finanziario conclusivo, da allegare alla relazione, deve evidenziare le entrate e le uscite effettive. Il beneficiario deve tenere una contabilità del progetto cofinanziato e **deve conservare tutte le pezze d'appoggio originali per cinque anni** dopo il completamento del progetto, ai fini della revisione contabile.

Qualora i costi effettivi del progetto risultino inferiori ai costi totali stimati, la Commissione ridurrà in proporzione il suo contributo. È pertanto interesse dei richiedenti presentare un preventivo ragionevole.