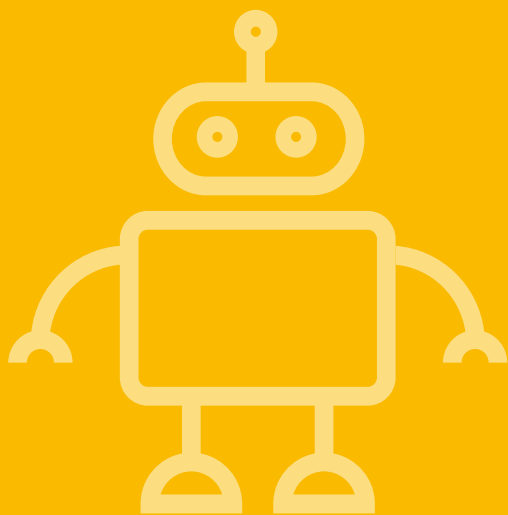




# A scuola di **crowdfunding**

Manuale per una campagna  
di successo



Un'iniziativa di

**FASTWEB**



In collaborazione con:

**produzionidalbasso.**



# Indice

Introduzione	04
Nozioni di crowdfunding e sharing economy	06
Il bando Fastweb4School	07
Caricare il progetto di Crowdfunding	10
Il laboratorio di crowdfunding	14
Assistenza e supporto	17



# Introduzione

Fastweb4School è un'iniziativa lanciata da Fastweb insieme al Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e ha come obiettivo quello di stimolare la realizzazione di progetti digitali nella scuola secondaria e di contribuire alla crescita delle competenze digitali fra i banchi di scuola.

Fastweb4School vuole sostenere progetti digitali nelle scuole secondarie di primo e secondo grado. A ogni istituto scolastico che proporrà un progetto e raccoglierà con il crowdfunding il 50% del budget relativo all'iniziativa presentata, Fastweb erogherà il restante 50%, fino ad un massimo di 10.000 euro per realizzare la propria idea. Il finanziamento è a fondo perduto e la proprietà della realizzazione dell'idea rimarrà alla istituzione scolastica che l'ha proposta.

Fastweb mette così a disposizione della scuola un'iniziativa dedicata:

- all'ecosistema scolastico perché finanzia progetti di tecnologia, innovazione e cultura digitale, supportando e integrando l'offerta formativa;
- agli studenti perché dà loro la possibilità di esprimersi su quello che immaginano per il loro futuro e il futuro della scuola.

**Se avete un'idea per la vostra classe, collegatevi al sito del Miur “Protocolli in rete” ([http://www.istruzione.it/ProtocolliInRete/Protocolli\\_Accordi.html](http://www.istruzione.it/ProtocolliInRete/Protocolli_Accordi.html)) e proponete il vostro progetto.**

*“ L'obiettivo principale della scuola è quello di creare uomini che sono capaci di fare cose nuove, e non semplicemente ripetere quello che altre generazioni hanno fatto. ”*

Jean Piaget

# Nozioni Base

## 1. COS'È LA SHARING ECONOMY

Il termine ha origine nel 1978 e fu coniato da Marcus Felson e Joe. L. Spaeth nel loro articolo "Community Structure and Collaborative Consumption: A routine activity approach" pubblicato in American Behavioral Scientist.

L'espressione "sharing economy" può essere tradotta letteralmente come "economia della condivisione" e definisce un modello economico basato su un insieme di pratiche di scambio e condivisione di beni materiali, servizi o conoscenze.

Riuso, riutilizzo, condivisione: sono queste le parole chiave delle "persone della sharing economy" che utilizzano le tecnologie (e internet) per un modello di economia circolare, all'interno della quale professionisti, consumatori e persone comuni mettono a disposizione competenze, tempo, beni e conoscenze per la creazione di legami virtuosi che si basano sull'utilizzo della tecnologia in modo relazionale e paritario.

Fanno parte di questo scenario terminologie e servizi che ad oggi sono diventate comuni: "home sharing" (un esempio è Airbnb), "car pooling" (es. BlaBlaCar), "bike e car sharing" (es. Enjoy, Ofo o Mobike), "taxi peer to peer" (es. Uber) o "social eating" (es. Gnammo).

All'interno del contesto della sharing economy sono nate nuove forme di economia collaborativa tra cui il crowdfunding.

## 2. COS'È IL CROWDFUNDING

Il crowdfunding, dall'inglese crowd (folla) e funding (finanziamento), è un processo collaborativo di un gruppo di persone che utilizza il proprio denaro in comune per sostenere gli sforzi di persone e organizzazioni. È una pratica di microfinanziamento dal basso che mobilita persone e risorse.

Il finanziamento collettivo si può riferire a iniziative di qualsiasi genere, dall'aiuto in occasione di tragedie umanitarie al sostegno all'arte e ai beni culturali, al giornalismo partecipativo, fino all'imprenditoria innovativa e alla ricerca scientifica.

In sostanza le persone decidono di partecipare (con una donazione economica che può partire anche da un solo euro) alla realizzazione di un progetto o di un'idea.

Generalmente le campagne di crowdfunding si sviluppano su piattaforme online che permettono diversi metodi di raccolta fondi (pagamento con bonifico, carta di credito e PayPal). Si contribuisce ad un progetto di crowdfunding molto spesso non per avere qualcosa in cambio, ma più frequentemente per sentirsi parte e partecipi del successo della realizzazione di quell'idea. La partecipazione ad un progetto di crowdfunding non è vista quindi solamente come una partecipazione economica in senso stretto, ma è anche una partecipazione "emotiva".



# Il bando Fastweb4School

## INFORMAZIONI BASE DEL BANDO

Fastweb co-finanzia i progetti digitali nelle scuole italiane. Per farlo, avvia periodicamente dei bandi verticali tematici che verranno pubblicati sul sito del Miur "Protocolli in rete".

Se il bando è coerente con l'idea che avete in mente e appartenete alla scuola di riferimento il procedimento è molto semplice:

**1. La vostra classe propone un progetto:** se avete un progetto innovativo, tecnologico e digitale da portare nella vostra scuola che si adatta bene al tema del bando potete inviare la vostra idea attraverso il form del sito ([http://www.istruzione.it/ProtocolliInRete/Protocolli\\_Accordi.html](http://www.istruzione.it/ProtocolliInRete/Protocolli_Accordi.html)).

**2. La commissione esamina le idee arrivate** e avvisa i partecipanti che hanno inviato il proprio progetto e che sono stati selezionati ad accedere alla fase di crowdfunding.

**3. Caricate il progetto sul sito Fastweb4School.** it e cominciate a raccogliere fondi.

4. Se il vostro progetto raccoglie con il crowdfunding il 50% del budget previsto, Fastweb vi premierà con un **co-finanziamento pari al restante 50% e comunque fino a 10.000 euro e la vostra idea potrà diventare realtà!**

## CANDIDARE IL PROPRIO PROGETTO

Le scuole devono candidare i propri progetti rispondendo ai bandi Fastweb4School sul sito del Miur "Protocolli in Rete". Le candidature da parte delle istituzioni scolastiche ed educative

sono effettuate esclusivamente, pena l'esclusione dalla presente procedura, mediante la compilazione del form on line presente nell'area dedicata a "Protocolli in Rete" sul sito internet del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca al seguente link: [http://www.istruzione.it/ProtocolliInRete/Protocolli\\_Accordi.html](http://www.istruzione.it/ProtocolliInRete/Protocolli_Accordi.html)

Le scuole dovranno indicare:

- il Titolo del progetto che vogliono proporre al crowdfunding
- una descrizione dell'idea progettuale (max 2000 caratteri)
- indicare il budget del progetto
- indicare come intendono utilizzare il budget raccolto
- la URL di un video di presentazione del progetto (facoltativo).

## QUANDO CI PARLATE DEL VOSTRO PROGETTO

Non dimenticate alcuni punti importanti:

- non prenderemo in considerazione progetti con un budget superiore a 20.000 euro;
- non prenderemo in considerazione progetti che prevedono l'acquisto di hardware generico o non specialistico per una somma superiore al 50% del budget totale;
- non prenderemo in considerazione progetti di connettività e infrastrutture di rete;
- non dimenticate che il co-finanziamento copre fino a massimo il 50% del budget.



# Il bando Fastweb4School

## CRITERI DI SELEZIONE

La commissione di Fastweb e del Miur valuterà attentamente tutti i progetti arrivati e ne valuterà in particolare:

- qualità e originalità dell'idea progettuale;
- contenuto didattico e di apprendimento di metodologie didattiche innovative e digitali;
- numero dei soggetti coinvolti (es. docenti, studenti di più classi e scuole);
- possibilità di ricaduta su componenti sociali e produttive del territorio;
- possibilità di sviluppo del progetto nel tempo e ripetibilità dello stesso nella medesima scuola e in altre scuole.

Le scuole dovranno garantire sotto la propria responsabilità che l'idea descritta è nuova ed originale, e che non contiene, in tutto o in parte, materiale proveniente da terzi o rielaborazioni di opere protette proprie o di terzi.

- Le componenti di connettività (fissa e/o mobile) e quelle relative a hardware IT per uso individuale (es. personal computer, schermi per personal computer, tablet generici, smartphone, stampanti generiche, scanner generici, hard disk (HDD) e Network Attach Storage (NAS) non potranno superare il 50% del budget totale di ciascun progetto; non sussistono limiti sulle componenti hardware IT specialistiche (es. apparati di networking, stampanti 3D, control board, servo-meccanismi, e-reader, ...)

Verrete ricontattati entro 30 giorni dalla data di

chiusura del bando e saprete così se siete stati selezionati alla fase di crowdfunding.

Vi ricordiamo che partecipando al bando accettate incondizionatamente i risultati della selezione, espressamente dichiarati insindacabili e che se sarete stati selezionati ad accedere alla fase di crowdfunding caricherete il progetto su Fastweb4School in modalità "raccogli tutto", questo significa che a prescindere dal budget raccolto (e dal co-finanziamento) avrete a disposizione i fondi raccolti in crowdfunding.

Resta inteso che, se non raggiungerete l'obiettivo e non beneficerete del co-finanziamento di Fastweb, utilizzerete comunque i fondi raccolti per il progetto proposto, ridimensionando.

Due esempi:

- obiettivo della raccolta: 10.000€, raccogliete in crowdfunding 5.000€, Fastweb vi premierà, a fine campagna, con un co-finanziamento di 5.000€ + i costi dei sistemi di pagamento.

- obiettivo della raccolta 10.000€, raccogliete in crowdfunding 4.000€, Fastweb vi rimborserà, a fine campagna, i costi dei sistemi di pagamento, non avrete diritto al co-finanziamento, ma realizzerete comunque il progetto ridimensionandolo a seconda del budget raccolto.



# Caricare un progetto su Fastweb4School e sistemi di pagamento

Se siete stati selezionati vi è sicuramente stato notificato per email.

Collegatevi al link che avete ricevuto o a [fastweb4school.it](http://fastweb4school.it) e caricate il vostro progetto di crowdfunding.

Per prima cosa dovete **registrarvi** a Produzioni dal Basso (piattaforma di crowdfunding). Compilate i dati obbligatori:

- il nome della vostra scuola;
- il nome e il cognome del rappresentante (il professore che si occuperà di aiutarvi con il crowdfunding);
- l' email (sarà l'indirizzo email che userete per fare la login su Produzioni dal Basso e l'indirizzo su cui riceverete le notifiche della piattaforma);
- Sito web della scuola;
- Scegliete la password e ripetetela uguale;
- Scrivete una breve descrizione della scuola (es. Liceo Scientifico).

## **Ora caricate il vostro progetto di crowdfunding indicando tutti i dati riferiti al vostro progetto:**

- Indicate il **budget** che avevate indicato in fase di bando.
- Selezionate PayPal e/o LemonWay (Carte di Credito/Bonifico) (consigliamo di attivare entrambi gli strumenti di

pagamento).

Se scegliete PayPal dovrete indicare l'email associata al vostro account PayPal (verificate di aver digitato correttamente l'indirizzo email).

- Indicate il titolo del progetto;
- Caricate scegliendo dal vostro computer un'immagine di copertina, oppure un video (il video deve essere stato precedentemente caricato su Youtube o Vimeo e impostato con Privacy pubblica).
- Descrivete il vostro progetto. Cercate di essere concisi ma allo stesso tempo esaurienti. Se volete potete intervallare il testo con immagini, grassetti o elenchi puntati;
- Indicate un contatto Social: il link della vostra pagina Facebook o di un account Twitter;
- Indicate l'email che sarà visibile sul progetto per domande o altro;
- Se volete potete aggiungere File & Media: in questa sezione potete caricare le PDF o immagini aggiuntive al progetto oppure altri video linkati direttamente da Youtube o Vimeo. Potete scegliere di rendere questi file visibili solo ai vostri sostenitori. In questo modo potreste condividere contenuti solo con coloro che hanno effettuato una donazione;
- Indicate almeno una ricompensa indicandone il valore della donazione corrispondente (es. 5€ grazie su Facebook). Vi ricordiamo che **le ricompense devono essere simboliche e "digitali"**.
- rileggete tutti i campi compilati verificando che sia tutto giusto;

# Caricare un progetto su Fastweb4School e sistemi di pagamento

- verificate di aver caricato il file excel "Modulo Anagrafica" (che potete scaricare dal sito) compilato dei dati richiesti;
- leggete le condizioni di utilizzo della piattaforma (e accettatele per continuare).
- Cliccate sul tasto "Invia il tuo progetto".

Il progetto verrà controllato dal nostro team, riceverete una notifica quando il vostro progetto sarà online. Da quel momento avrete **30 giorni** per raccogliere almeno il 50% del budget.

## I SISTEMI DI PAGAMENTO DEL PROGETTO

I progetti che partecipano a Fastweb4School possono ricevere fondi sia con LemonWay che con PayPal.

*N.B. I fondi raccolti sono al 100% nelle vostre disponibilità (questo significa che non ci sono commissioni per la piattaforma e che le commissioni del sistema di pagamento vi verranno rimborsate, a fine progetto, da Fastweb).*

### PAYPAL

PayPal è un sistema di pagamento sicuro.

Vi suggeriamo di informarvi se esiste un account PayPal dalla scuola che potete utilizzare per questa iniziativa oppure potreste creare un account nuovo per il progetto (o ancora chiedere al professore di utilizzare il suo account).

Vi consigliamo di verificare che l'account PayPal sia di tipo "verificato" (privo di limiti). Questo vi permetterà di raccogliere senza problemi più di 2500€.

Qui le istruzioni per rimuovere i limiti: <https://www.paypal.com/it/selfhelp/article/qual-è-il-mio-limite-di-riciczione-e-come-posso-rimuoverlo-faq2088>

### LEMONWAY

Lemonway è un'istituto di pagamento Francese autorizzato da Produzioni dal Basso. Con Lemonway è possibile pagare attraverso:

- Carta di Credito (Visa, Mastercard, PostePay, Maestro) oppure con:
- Bonifico Bancario.

**N.B. Se scegliete questo metodo dovrete fornire alcuni documenti per l'anti-riciclaggio che trovate esplicitati nel prossimo capitolo.**

Chi deciderà di sostenervi con Bonifico dovrà "prenotare" in piattaforma il bonifico.

Gli verrà generata una causale univoca legata alla prenotazione, all'importo e alla persona che ha prenotato.

Il bonifico potrà essere eseguito dall'homebanking, recandosi in Posta, in banca oppure online.

*Il bonifico verrà eseguito sul conto corrente di Lemonway e immediatamente allocato sul vostro Wallet virtuale. In nessun caso verrà reso visibile ai sostenitori l'iban della scuola.*

# Caricare un progetto su Fastweb4School e sistemi di pagamento

## VERIFICA DEL PROFILO CON LEMONWAY

Se avete scelto LemonWay tra i sistemi di pagamento **dovrete verificare al più presto il vostro profilo.**

Per completare la verifica sono necessari alcuni documenti per l'anti-riciclaggio di cui si dovrà munire il rappresentante del progetto.

- Documento d'identità in corso di validità fronte e retro a colori del rappresentante (Carta d'identità o Passaporto, NO patente);
- Documento d'identità in corso di validità fronte e retro a colori del preside (Carta d'identità o Passaporto, NO patente);
- Una fattura di un'utenza della scuola recente (max 3 mesi);
- Documento di "prova dell'iban" della scuola (un documento bancario in cui compaiano: intestatario del conto, ovvero la scuola, iban, logo della banca);
- Un documento ufficiale della scuola in cui si attesti che il responsabile ha il potere e l'autorità di gestire il progetto e i fondi (il documento deve essere timbrato, firmato e datato dal preside).
- Organigramma della scuola o documento ufficiale recente in cui si evidenzia che il preside è effettivamente lui e tuttora in carica.

Mandateci questi documenti per email:  
*infofastweb4school@fastweb.it.*

I documenti verranno controllati in 72 ore lavorative dal team di LemonWay.

Se qualche documento è inesatto o mancante vi verrà notificato.



# Il laboratorio di crowdfunding

Molto del successo della vostra campagna di crowdfunding dipenderà dal team che avete costituito dietro al vostro progetto.

La parola d'ordine dovrà essere: lavorare in gruppo e fare team!

Solo un team affiatato infatti è in grado di aiutarsi e supportarsi in tutte le fasi che si susseguiranno durante la campagna.

Una scelta strategica vincente potrebbe essere quella di prendere un secondo referente del progetto (oltre al/alla prof) che guidi e coordini il team "classe": il "capo classe" avrà il compito di coordinare gli altri membri del team e verificare che tutto proceda secondo i piani stabiliti.

Una volta che avete creato il vostro team potrete concentrarvi sul progetto.

Fate alcuni incontri di brainstorming: il brainstorming è una tecnica creativa di gruppo per far emergere idee.

Siete una classe, è probabile che avrete almeno 2/3 idee diverse.

Analizzatele ognuna e poi, valutata fattibilità e coerenza con il bando, mettetele a confronto, votandole eventualmente per alzata di mano.

Ricordate comunque che il progetto sarà della classe. Qualsiasi idea venga "scelta" sarà della classe e sarà importante lavorare insieme per l'obiettivo comune. Non potranno esserci persone "estrane" o "senza compiti".

Ci sarà chi si occuperà di scrivere il progetto per la fase di bando del Ministero, chi penserà alle ricompense (anche se simboliche), chi risponderà alle email, chi si occuperà dei social network, chi farà la traduzione e così via. Nessuno escluso!

Una volta che avrete definito la vostra idea dovrete caricarla sul sito del Ministero "Protocolli in rete" secondo un formulario pre-compilato (come spiegato nel capitolo "candidare il proprio progetto").

Quando esponete la vostra **idea** non dimenticate di verificare se state rispondendo a queste domande:

*Qual è l'obiettivo della nostra campagna di crowdfunding?*

*Cosa vogliamo realizzare?*

*Cosa faremo dei fondi raccolti e perché ci servono?*

*Perché le persone dovrebbero donare sulla nostra idea?*

Scrivete il progetto nel modo più dettagliato, ma anche conciso, possibile.

Per scrivere un bel testo per il vostro progetto potreste chiedere una mano all'insegnante di Italiano.

Se sarete selezionati alla fase di crowdfunding potreste magari chiedere un aiuto anche alla vostra/ il vostro insegnante di Inglese per realizzare una traduzione. Sarà una bella sfida confrontarsi con parole "nuove".

# Il laboratorio di crowdfunding

Quando poi pensate al **budget** non dimenticate di tener conto di questi parametri:

*Di quanti fondi avete bisogno per realizzare il progetto o acquistare alcuni materiali?  
Avete pensato a delle ricompense? Se sì, che valore avranno?*

*Quando pensate al budget potrebbe essere utile immaginare di quanti donatori avreste bisogno per raggiungere l'obiettivo considerata una donazione media "raggiungibile".*

*Quante persone potrebbero regalarvi la loro "colazione al bar"?*

Magari per questo potreste farvi aiutare dalla vostra insegnante di Matematica.

Mentre prosegue la fase di selezione dei progetti avrete il tempo per programmare alcune azioni importanti della vostra campagna di crowdfunding: **la comunicazione**.

Il pre-campagna sarà molto importante:

*Avete avvisato amici e parenti che il vostro progetto sta partecipando a Fastweb4School e potrebbe essere selezionato per andare al crowdfunding?*

I primi donatori dovranno essere proprio le persone a voi più vicine.

Avete già iniziato a fare storytelling sulla pagina Facebook per il progetto?

(Come spiegato nei capitoli precedenti, se non l'avete, aprite una pagina Facebook per il progetto o chiedete al preside la disponibilità ad usare la pagina FB della scuola.)

E quando la campagna è online?

Avrete un mese a disposizione per raccontare la vostra idea a tutta la rete e per "convincerla" a supportarvi.

Lo storytelling dovrà essere costante e "quotidiano". 30 giorni passano in fretta.

Ogni giorno raccontate un pezzettino del progetto, un pezzettino di voi:

Raccontate da chi è composto il team "classe".  
Raccontate il vostro progetto.  
Ringraziate i donatori.  
Rispondete quotidianamente alle email che vi arriveranno o ai messaggi su FB.

Create un piccolo piano editoriale e non sorprendetevi se a volte avrete ancora più cose da dire rispetto a quelle programmate.

Un progetto di crowdfunding sarà guidato da voi e dal vostro entusiasmo.

Se credete veramente nella vostra idea e riuscirete a trasmetterlo a tutte le persone che saranno intorno a voi: ce la farete!





# Assistenza e supporto

Fastweb ha pensato a voi.

Un **indirizzo email**: [infofastweb4school@fastweb.it](mailto:infofastweb4school@fastweb.it)

Sul sito di Fastweb4School sono presenti una serie di tool di supporto (Weekend e festivi esclusi):

Qualsiasi sia il supporto di cui hai bisogno potrai contare su di noi!

Una **live chat** a supporto di scuole, insegnanti, studenti, ma anche donatori dal Lunedì al Venerdì dalle 9 alle 19 per risolvere problemi di natura tecnica o domande sullo strumento, sul bando o sul caricamento di un progetto.



