

REGOLAMENTO HACKATHON DIFFUSO PER LE SCUOLE
“ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!” - Edizione 2023/24
(MANTOVA)

Art. 1 - Descrizione

I Comuni di **Rovereto, Cuneo e Mantova**, attraverso il progetto **“Lungo le vie dell’ACQUA: Ambiente, Cultura, QUALITÀ di Vita per Educare alla Cittadinanza Globale”**, promuovono la parallela attivazione sui tre territori dell’Hackathon **“Economia Circolare: Conosci, Comunica e Cambia!”**, coinvolgendo gli studenti delle scuole attivi nella diffusione territoriale e nella promozione di idee per il cambiamento.

FOR.MA, azienda speciale della Provincia di Mantova, e **LTO - Laboratorio Territoriale per l’Occupabilità**, grazie alla triennale sperimentazione promossa sul territorio mantovano da **Promolimpresa – Borsa Merci** e dalla **Rete Alternanza/PCTO** in sinergia con il **“Premio Futuro Sostenibile”**, coordineranno le attività e lo sviluppo della sinergia tra le scuole e i territori coinvolti.

L’iniziativa, oltre a prendere spunto dalla recente adozione da parte della Commissione europea del nuovo [Piano d’azione per l’economia circolare \(COM/2020/98 final\)](#) che costituisce uno dei principali elementi del [Green Deal europeo](#), il nuovo programma per la crescita sostenibile in Europa, si inserisce nella recentissima attivazione da parte della Commissione europea di **“GreenComp. The European sustainability competence framework”**. GreenComp, infatti, è il **primo framework di riferimento per le competenze sulla sostenibilità che fornisce un terreno comune agli studenti e una guida agli educatori**, definendo in modo contestuale cosa sia la sostenibilità e cosa comporta sulle competenze. **L’obiettivo di GreenComp è promuovere una mentalità sulla sostenibilità, aiutando gli utenti a sviluppare conoscenze, capacità e attitudini a pensare, pianificare e agire con empatia, responsabilità e cura per il nostro pianeta.**

Tale importante sfida ha la possibilità di investire sulle competenze trasversali oggetto dei **Percorsi per le Competenze Trasversali e l’Orientamento (PCTO)** che, come ricordano le nuove Linee Guida, consentono al cittadino, prima ancora che allo studente, di distinguersi, di influenzare il proprio modo di agire e di attivare strategie per affrontare le sfide di modelli organizzativi evoluti in contesti sempre più interconnessi e digitalizzati:

- **La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare** consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.
- **La competenza in materia di cittadinanza** si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell’evoluzione a livello globale e della sostenibilità.
- **La competenza imprenditoriale** si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull’iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

Oltre a inserirsi nei percorsi di crescita delle competenze trasversali oggetto dei PCTO attraverso le logiche proprie dei **Project Work**, le impostazioni connesse al **Service Learning** o i percorsi di **Cittadinanza**, l’investimento suggerito si connette alla nuova **“Introduzione dell’insegnamento scolastico dell’Educazione Civica”** che tra i nuclei concettuali che costituiscono i pilastri della Legge prevede lo **“SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio”**.

Art. 2 - Soggetti organizzatori

L’Hackathon, promosso da FOR.MA insieme al Comune di Mantova, è organizzato in stretta sinergia con LTO Mantova e Promolimpresa – Borsa Merci, al fine di valorizzare in rete la triennale esperienza sul territorio.

L’Hackathon si inserisce all’interno del progetto **“Lungo le vie dell’ACQUA: Ambiente, Cultura, QUALITÀ di vita per Educare alla Cittadinanza Globale”**, cofinanziato dall’Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo, identificato con il codice AID 012618/01/7.

Promosso da:



Gestito in collaborazione con:



Con il sostegno di



Art. 3 - Obiettivi

L'hackathon ha come oggetto lo svolgimento, tramite la piattaforma e-learning, di attività di approfondimento e di produzione dedicate al tema dell'Economia Circolare. Le attività saranno svolte dai partecipanti organizzati in gruppi di lavoro seguiti da un referente interno all'istituzione scolastica.

Ai partecipanti sarà chiesto di lavorare singolarmente e in team in tre aree d'attività:

- **“CONOSCI”**, finalizzata a condividere, anche attraverso la partecipazione attiva dei giovani, i caratteri rilevanti dell'Economia Circolare per una crescente consapevolezza delle nuove generazioni;
- **“COMUNICA”**, finalizzata ad acquisire competenze trasversali sulla comunicazione da agire per la promozione e diffusione dei temi propri dell'Economia Circolare;
- **“CAMBIA”**, finalizzata a raccogliere e diffondere le idee dei giovani promotori del cambiamento.

Art. 4 - Destinatari

L'Hackathon si rivolge agli studenti organizzati in team delle **Scuole Secondarie di II Grado e dei CFP della provincia di Mantova**.

Art. 5 - Articolazione temporale

L'hackathon si svolgerà in **modalità virtuale** attraverso la piattaforma E-learning <https://edu.ltomantova.it/> con avvio delle attività da novembre 2023 e termine a giugno 2024 con la presentazione finale.

La presentazione dei prodotti realizzati sarà inserita all'interno della Settimana Civica 2024, mentre la presentazione finale degli elaborati si terrà al termine dell'anno scolastico, preferibilmente il 5 giugno “Giornata Internazionale dell'Ambiente”.

Art. 6 - Regole di iscrizione

La partecipazione, totalmente **gratuita**, è **aperta preliminarmente a 10 gruppi di lavoro**, individuati in base all'ordine di arrivo, salvo quanto indicato di seguito rispetto alla possibilità di coinvolgere più Istituti.

Ogni scuola può aderire preliminarmente con due gruppi di lavoro, preferibilmente organizzati all'interno della stessa classe, composti da minimo 8 studenti ciascuno.

Ulteriori candidature rispetto alle due preventivate saranno valutate in base alla sostenibilità dell'iniziativa e alla possibilità di sostenere un'assistenza tecnica di qualità, utile ad agevolare il lavoro dei singoli gruppi partecipanti.

Ciascun team dovrà individuare un **docente tutor** che seguirà le attività e si coordinerà con lo staff tecnico.

I **tutor** delle scuole potranno fruire delle risorse dedicate per un valore, per ciascun gruppo, pari a 300,00€ (c.a. 12 ore di attività), assegnati alle scuole.

Per **partecipare** è necessario che il tutor invii **entro il 20 ottobre 2023 un'adesione per ciascun gruppo** tramite il seguente modulo Google <https://forms.gle/rGJvZoZsxKTsZ5dM8>, impegnandosi a trasmettere **per ciascun partecipante il modulo dedicato**, da compilare a cura di ciascuno studente partecipante o del genitore/tutore se minorenne, accettando il Regolamento e prendendo visione dell'Informativa Privacy.

Art. 7 - Regole di partecipazione

A seguito all'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante si vincola al rispetto delle regole di sicurezza e di condotta previste e rispondendo di eventuali danni causati a persone o cose.

La partecipazione è interamente a titolo gratuito e non sarà possibile richiedere compensi di alcun tipo o rimborsi di eventuali spese.

Art. 8 - Svolgimento dell'Hackathon

L'hackathon si svolgerà in **modalità virtuale** attraverso la piattaforma E-learning <https://edu.ltomantova.it/> con avvio delle attività da novembre 2023 e termine a giugno 2024 con la presentazione finale.

Promosso da:



Gestito in collaborazione con:



Con il sostegno di



Progetto ACQUA - CodiceAID 012618/01/7
Questo progetto è finanziato dall'Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo

**REGOLAMENTO HACKATHON DIFFUSO PER LE SCUOLE
"ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!"
Edizione 2023/24 - Mantova**

Nel caso in cui l'organizzazione dei gruppi e degli esperti lo renda possibile, si potrà attivare una formula mista accompagnando le attività a distanza con attività laboratoriali, realizzate preferibilmente in presenza grazie all'attivazione congiunta di più gruppi dello stesso Istituto, in cui esperti affiancheranno gli studenti nello sviluppo dei singoli prodotti previsti dai project work: video e idea di cambiamento.

L'Hackathon prevede l'articolazione di attività di studio, approfondimento, promozione e/o produzione da parte dei singoli componenti del team o dell'intero gruppo di lavoro, all'interno delle tre macroaree d'attività: **CONOSCI, COMUNICA e CAMBIA.**

Le attività consistono, a titolo esemplificativo,

- nell'approfondire i temi dell'Economia Circolare attraverso la frequenza di moduli formativi asincroni finalizzati a diffondere la conoscenza sul tema;
- nell'approcciare nuove competenze trasversali connesse alla comunicazione da utilizzare nella successiva produzione di video dedicate al tema dell'Economia Circolare;
- nell'acquisizione di competenze trasversali connesse alla progettazione da mettere in campo per lo sviluppo di idee di cambiamento da socializzare con il territorio.

In piattaforma saranno messe a disposizione le attività da svolgere per ciascuna delle tre aree "Conosci", "Comunica" e "Cambia".

Durante le attività laboratoriali dedicate alla produzione di output da parte dei team (video e idea di cambiamento, ...), **saranno attivati momenti di affiancamento/supporto tecnico**, in presenza e/o via webinar, con esperti del settore, al fine di indirizzare le attività e facilitare l'azione dei giovani coinvolti.

Rimandando alla successiva presentazione del dettaglio delle attività all'interno della piattaforma, si riporta di seguito una schematizzazione generale delle attività previste dal percorso:

Attività	Ore attività	
	E-learning	Project Work
CONOSCI		
Formazione e-learning "Economia Circolare ed Eco-design".	6	
Totale	6	
COMUNICA		
Competenze trasversali per comunicare. Formazione e-learning "video storytelling".	6	
Creazione di una video lezione di 3/5 minuti per gli studenti del I ciclo (pro Ed. Civica).		18
Totale	6	18
CAMBIA		
Laboratorio interno di coideazione: sviluppo di un'idea per il cambiamento".		16
Competenze trasversali per comunicare - Formazione e-learning "Elevator pitch".	2	
Preparazione e realizzazione del pitch finale di presentazione dell'idea		12
Totale	2	28
Totale complessivo	14	46

Art. 9 - La valutazione dei risultati

Il punteggio è attribuito in base allo svolgimento delle attività così come prospettato dal programma inserito all'interno della piattaforma E-learning.

Le soluzioni progettate dai team saranno valutate dalla Commissione nominata da FOR.MA e composta da rappresentanti dei Comuni promotori (Cuneo, Mantova e Rovereto).

La Commissione analizzerà e valuterà tutti i prodotti presentati e consegnati entro i tempi stabiliti durante il programma dei lavori.

Promosso da:



Gestito in collaborazione con:



Con il sostegno di



Progetto ACQUA - CodiceAID 012618/01/7
Questo progetto è finanziato dall'Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo

REGOLAMENTO HACKATHON DIFFUSO PER LE SCUOLE
“ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!”
 Edizione 2023/24 - Mantova

Per ciascuna area di attività (Conosci, Comunica e Cambia) saranno attribuiti per la realizzazione di quanto richiesto (fruizione dei moduli e-learning e, se presente, consegna del prodotto oggetto del project work), 100 punti per un totale massimo di 300 punti.

Secondo le indicazioni fornite in piattaforma i team aderenti potranno svolgere le attività che, una volta completate e convalidate, consentiranno di accumulare il punteggio dedicato. La convalida, infatti, comporterà l’assegnazione al team di un punteggio definito a priori in relazione all’impegno profuso.

All’interno dell’area “Comunica”, oltre al punteggio dedicato al completamento dell’attività, saranno assegnati punteggi aggiuntivi fino a un massimo di 40 punti in base alla qualità degli output intermedi (video); tali punteggi saranno attribuiti a insindacabile giudizio della Commissione tecnica.

Ulteriori punteggi, fino a un massimo di 60 punti, verranno assegnati dalla Commissione tecnica all’ultima fase del percorso, denominata “Cambia”, che prevede l’elaborazione e la presentazione pubblica di un’idea di cambiamento.

La valutazione della proposta finale prevista dall’area “Cambia” si baserà sui seguenti criteri di valutazione:

1. originalità, *fino ad un massimo di 20 punti*;
2. qualità generale, *fino ad un massimo di 20 punti*;
3. innovatività, *fino ad un massimo di 10 punti*;
4. impatto, *fino ad un massimo di 10 punti*.

Attività	Punti attribuiti	
	Verifica realizzazione	Valutazione qualitativa
CONOSCI		
Formazione e-learning "Economia Circolare ed Eco-design".	100	
Totale	100	
COMUNICA		
Competenze trasversali per comunicare. Formazione e-learning "video storytelling".	40	
Creazione di una video lezione di 3/5 minuti per gli studenti del I ciclo (pro Ed. Civica).	60	40
Totale	100	40
CAMBIA		
Laboratorio interno di coideazione: sviluppo di un’idea per il cambiamento".	40	
Competenze trasversali per comunicare - Formazione e-learning "Elevator pitch".	20	
Preparazione e realizzazione del pitch finale di presentazione dell’idea	40	60
Totale	100	60
Totale complessivo	300	100

Art. 10 - I Premi

I premi sono così articolati:

- 800,00 € al primo team classificato;
- 300,00 € al secondo team classificato;
- 150,00 € al terzo team classificato.

Sono previsti ulteriori premi di valore complessivo pari a 1.000,00 € da suddividere tra i primi classificati dei tre territori coinvolti (500,00 € al primo, 300,00 € al secondo e 200,00 € al terzo), scaturenti dalla valutazione trasversale promossa all’interno del progetto “Lungo le vie dell’ACQUA: Ambiente, Cultura, QUALità di vita per Educare alla Cittadinanza Globale”.

Promosso da:

Gestito in collaborazione con:

Con il sostegno di



Progetto ACQUA - CodiceAID 012618/01/7
 Questo progetto è finanziato dall’Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo

Art. 11 - Proprietà intellettuale, garanzie e diritti

Con il presente Regolamento, le realtà scolastiche aderenti e ciascun partecipante:

- accettano che la soluzione progettuale sviluppata dal proprio team di afferenza durante l’Hackathon sia rilasciata con licenza Creative Commons BY-SA-NC 4.0 in modo da favorirne l’adozione e l’implementazione, la messa a disposizione del territorio ed essere sottoposta ad attività di post-produzione e azioni di disseminazione dagli organizzatori, alle quali i partecipanti potranno chiedere di partecipare se disponibili;
- prendono atto che il rilascio della soluzione progettuale sviluppata dal proprio team di afferenza durante l’Hackathon sotto forma di licenza Creative Commons comporta la possibilità di alterazione del progetto originale e che gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o sviluppo da parte di esterni, rinunciando ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli organizzatori per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa;
- garantiscono che la soluzione progettuale sviluppata è originale e interamente ideata e studiata dal team di afferenza durante l’Hackathon, non è protetta dal diritto di proprietà industriale o dal diritto d’autore di proprietà di terzi, non viola le leggi in vigore e diritti di terzi (tra cui brevetti, segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela), non è oggetto di contratto con terzi, non contiene contenuti diffamatori e non oltraggia o danneggia gli enti organizzatori o qualunque altra persona o società, non contiene minacce o intimidazioni, molestie o maltrattamenti verso persone e non incoraggia comportamenti illeciti;
- garantiscono di aver ottenuto tutti i consensi e le liberatorie per l'utilizzo e la diffusione del materiale inviato e che pertanto la riproduzione e l'utilizzo non comporta alcuna violazione di diritti di terzi. Sarà pertanto responsabilità dell’istituzione scolastica aderente ottenere tutte le autorizzazioni da parte dei genitori/tutori legali dei partecipanti ai fini della partecipazione all’hackathon, oltre che le informative privacy e liberatorie all’utilizzo delle immagini/video firmate;
- garantiscono di aver ottenuto tutti i consensi e le liberatorie per l'utilizzo e la diffusione del materiale inviato da eventuali altre persone coinvolte e che pertanto la riproduzione non comporterà la violazione di diritti di terzi.

Art. 12 – Autorizzazioni e manleve

Ciascun partecipante autorizza a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633, l’acquisizione e il successivo trattamento dei dati, la conservazione, l’utilizzo e la pubblicazione degli elaborati consegnati, delle proprie immagini e riprese audio-visive da parte degli enti organizzatori.

Gli organizzatori assicurano che tali dati potranno essere utilizzati esclusivamente a scopo divulgativo per documentare e raccontare quanto emerso durante l’Hackathon e relativamente al progetto tramite i canali social e i siti internet dedicati all’iniziativa, seminari, convegni e altre iniziative presso le istituzioni scolastiche o promossi anche in collaborazione con altri enti per la disseminazione dei progetti sui siti internet dedicati, su carta stampata e/o su qualsiasi altro mezzo di diffusione.

L’autorizzazione non consente l’uso dell’immagine dei partecipanti in contesti che ne pregiudichino la dignità personale ed il decoro e comunque per usi e/o fini diversi da quelli sopra indicati.

Caricando i video, le foto, i documenti sul sito dedicato e accettando il presente Regolamento, i partecipanti manlevano tutti gli organizzatori da eventuali contestazioni da parte di terzi.

Art. 13 - Privacy e trattamento dei dati

FOR.MA con sede in Mantova, via Gandolfo 13, in qualità di Titolare del trattamento, informa che, ai sensi dell’art.13 del Reg. UE n. 679/2016, le informazioni acquisite ai fini della partecipazione alla presente Call verranno utilizzate per gli adempimenti relativi alla gestione e organizzazione dell’Hackathon Diffuso e per la

Promosso da:



Gestito in collaborazione con:



Con il sostegno di



Progetto ACQUA - CodiceAID 012618/01/7
Questo progetto è finanziato dall’Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo

**REGOLAMENTO HACKATHON DIFFUSO PER LE SCUOLE
"ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!"
Edizione 2023/24 - Mantova**

successiva promozione dei risultati all'interno del progetto "Lungo le vie dell'ACQUA: Ambiente, Cultura, QUALità di vita per Educare alla Cittadinanza Globale".

I dati personali così raccolti verranno conservati per tutta la durata del progetto suindicato più l'eventuale periodo previsto per i rendiconti dello stesso.

FOR.MA potrà a sua volta comunicare tali dati agli Enti finanziatori, gli Enti capofila e ai partners di progetto di cui all'art. 2 del presente Regolamento, che potranno essere titolari autonomi del trattamento, contitolari o incaricati responsabili esterni.

A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati personali.

Per avere piena chiarezza sulle operazioni sopra descritte e, in particolare, per ottenere la cancellazione, la trasformazione in forma anonima e il blocco dei dati se trattati in violazione della legge, chiedere l'aggiornamento o la rettifica o l'integrazione, opporsi al loro utilizzo, ottenere l'elenco aggiornato degli eventuali Responsabili del trattamento, ed esercitare gli altri diritti previsti dagli artt. 15 e seguenti del Regolamento UE n. 679/2016, è possibile rivolgersi direttamente al Titolare, scrivendo all'indirizzo privacy.info@formazionemantova.it

Qualora si ravvisasse una violazione dei propri diritti, è possibile rivolgersi all'autorità di controllo competente ai sensi dell'art. 77 del GDPR, fatta salva la possibilità di rivolgersi direttamente all'autorità giudiziaria.

Il responsabile del trattamento dei dati è il Direttore di FOR.MA – FORMAZIONE MANTOVA, con sede in Via L. Gandolfo 13, 46100 Mantova.

Ad essi ci si potrà rivolgere per il rispetto dei diritti così come previsti dal D. Lgs. 10 agosto 2018, n. 101.

Art. 14 - Rilascio dei premi

Il rilascio dei premi sarà a cura di FOR.MA MANTOVA, Azienda Speciale della Provincia di Mantova.

Il premio per ciascun team vincitore verrà erogato direttamente all'Istituto Scolastico di appartenenza che ha supportato la candidatura e lo sviluppo delle attività.

Art. 15 - Codice di comportamento

Gli organizzatori si riservano la facoltà di escludere e allontanare i partecipanti che non rispettino quanto previsto dal presente Regolamento, che ostacolino il corretto funzionamento della competizione, che danneggino i locali e le strumentazioni messe a disposizione dagli organizzatori, che adottino comportamenti offensivi, diffamatori o volgari verso gli organizzatori o qualunque altra persona o società coinvolta nell'Hackathon, che non rispettino quanto indicato nell'art. 11.

Art. 16 - Accettazione del Regolamento

La partecipazione all'Hackathon è subordinata al rispetto di quanto scritto nel presente Regolamento che ogni partecipante dichiara di accettare in ogni sua parte all'atto dell'iscrizione.

Art. 17 - Rinvio a norme vigenti, controversie

Per tutto quanto non previsto dal presente Regolamento si rinvia alle disposizioni del Codice Civile o ad altre leggi che risultino applicabili.

Eventuali controversie insorte in merito al presente Regolamento e alla competizione saranno di competenza in via esclusiva il Foro di Mantova.

Promosso da:



Gestito in collaborazione con:



Con il sostegno di



Progetto ACQUA - CodiceAID 012618/01/7
Questo progetto è finanziato dall'Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo