



Dopo il successo della [prima edizione](#) che, attraverso i significativi prodotti dei giovani studenti, ha permesso di mostrare l'impatto generato dal loro coinvolgimento attivo e dalle loro idee, l'iniziativa è proseguita con l'**edizione 2021/22**.

La **Rete Alternanza e PromolImpresa – Borsa Merci**, grazie al sostegno di **Fondazione Cariverona** attraverso il bando "FORMAT – FORMazione e AmbienTe", promuovono un hackathon sui temi dell'Economia Circolare, coinvolgendo gli studenti delle scuole mantovane nella diffusione territoriale e nella promozione di idee per il cambiamento. L'azione si sviluppa in stretta sinergia con l'investimento attivato dal **Gruppo TEA** all'interno del "Premio Futuro Sostenibile" finalizzato a contribuire alla diffusione a Mantova della cultura della Sostenibilità e dell'Economia Circolare.

L'iniziativa prende spunto dalla recente adozione, da parte della Commissione europea, del [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, che ha varato una strategia concertata per un'economia climaticamente neutra, efficiente sotto il profilo delle risorse e competitiva. Come emerge dall'introduzione del Piano riportato in calce alla call, numerose sono le motivazioni per investire in conoscenza, partecipazione e capacità ideativa dei giovani, fondamentali per accompagnare il cambiamento.

Quest'importante sfida ha la possibilità di investire nelle 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, d'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 se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, lavorare con gli altri in maniera costruttiva, mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.
- La **competenza in materia di cittadinanza** si riferisce alla capacità di comportarsi 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** è la capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda su creatività, pensiero critico e risoluzione di problemi, su iniziativa e 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 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".

## Obiettivi

L'hackathon consiste in attività di approfondimento e di produzione dedicate al tema dell'Economia Circolare tramite la piattaforma FAD LTO Mantova. Le attività sono state svolte dai partecipanti organizzati in gruppi di lavoro seguiti da un referente interno all'istituzione scolastica.

Ai partecipanti è stato 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.

L'hackathon si è svolto in modalità virtuale da novembre 2021 e a giugno 2022; la presentazione finale si è tenuta il 1° ottobre 2022.

La premiazione finale del primo classificato avverrà nell'ambito del "Premio Futuro Sostenibile", promosso dal Gruppo TEA e previsto il 25 novembre 2022.

## Premi

I premi sono così articolati:

- 1.200,00 € al primo team classificato;
- 800,00 € al secondo team classificato;
- 400,00 € al terzo team classificato;
- 100,00 € dal quarto al nono classificato.

## Risultati

Il percorso ha coinvolto ben 150 studenti e 14 docenti di otto scuole superiori di II grado della provincia di Mantova, con l'obiettivo di diffondere e promuovere idee per il cambiamento dedicate all'Economia Circolare.

---

## Prima fase: Conosci

Questa prima fase, svolta tra dicembre e gennaio 2022, era finalizzata a comprendere e condividere i caratteri rilevanti dell'Economia Circolare e ha permesso agli studenti di frequentare sulla piattaforma edu.ltomantova.it un percorso di formazione costruito con la Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa sul tema "Economia Circolare e Sostenibilità".

Grazie, inoltre, all'attività "Conoscenza condivisa", gli stessi studenti hanno promosso il percorso tra loro coetanei, amici e famiglie facendo sì che altre persone si registrassero allo stesso corso online dedicato alla sostenibilità.

## Seconda fase: Comunica

Gli studenti hanno prodotto 18 video e 19 graphic novel oggetto di un'ampia azione divulgativa grazie a un concorso social pubblicato online il 10 maggio 2022. Tutti i prodotti sono stati oggetto di votazione fino al 30 settembre 2022 e hanno raccolto in totale 5.744 "Mi Piace", 14.042 visualizzazioni e 8.571 persone raggiunte.

I 3 video e 3 graphic novel che hanno raggiunto il maggior numero di "Mi Piace" sono stati premiati in occasione dell'evento conclusivo del 1° ottobre 2022 (dettagli e prodotti sono riportati nella sezione dedicata al concorso).

## Terza fase: Cambia

Nell'ultima tappa dell'Hackathon gli studenti hanno elaborato 17 idee per il cambiamento. Queste sono state presentate durante l'evento del 1 ottobre 2022; la premiazione avverrà il 25 novembre in occasione dell'evento "Premio Futuro Sostenibile".

## Vincitori dell'hackathon

1. Primo premio di 1.200 €: gruppo GALILEI 1 dell'Istituto Galilei di Ostiglia con il Progetto "[Ris-ort](#)"
2. Secondo premio di 800 €: gruppo FERMI 1 dell'Istituto Fermi con il Progetto "[Inchiostro naturale](#)"
3. Terzi premi parimerito di 400 €: gruppi DAL PRATO 2 del Liceo artistico Dal Prato di Guidizzolo con il Progetto "[Car2 go to school](#)", GONZAGA 1 dell'Istituto Gonzaga di Castiglione delle Stiviere con il progetto "[Salviamo le farfalle](#)", STROZZI 4 dell'Istituto Strozzi di Mantova con il progetto "[Kit Home Made](#)"

- 
4. Premi di 100 €: gruppi BELFIORE 2 del Liceo Belfiore di Mantova con il Progetto "[Sparewater](#)", MANZONI 1 dell'Istituto Manzoni di Suzzara con il Progetto "[Costru-Ricicliamo](#)", PITENTINO 1 dell'Istituto Pitentino di Mantova con il Progetto "[Dove lo butto?](#)".

## Concorso video/graphic novel

Dal 10 maggio al 30 settembre 2022 tutti i video e le graphic novel prodotti dai team partecipanti all'Hackathon si potevano votare sui canali social di LTO Mantova. I 3 video e le 3 graphic novel con più "Mi Piace" hanno ottenuto i seguenti premi per ogni studente del team vincitore per ogni sezione (Video e Graphic Novel):

- Action Cam ai primi classificati;
- Zoom per cellulare ai secondi classificati;
- Microfono per cellulare ai terzi classificati.

Dal 10 maggio sono online:

- i video sul canale YouTube [Laboratorio Occupabilità Mantova](#) nella playlist "[ED. 2021/22 – Video – Conosci, Comunica e Cambia!](#)";
- le graphic novel sulla pagina Facebook [LTO Mantova](#) nell'album "[ED. 2021/22 – Graphic Novel – Conosci, Comunica e Cambia!](#)";

## Vincitori del concorso social

Per la sezione **Graphic novel** si sono aggiudicati il podio:

1. Primo posto con 304 "Mi piace": gruppo GONZAGA 1 con "[Il peccato originale dell'inquinamento](#)"
2. Secondo posto con 80 "Mi piace": gruppo GALILEI 1 con "[Orme d'inchiostro](#)"
3. Terzo posto con 48 "Mi piace": gruppo PITENTINO 1 con "[La surfista e la tartaruga](#)".

---

Per la sezione **Video** si sono aggiudicati il podio:

1. Primo posto con 2.498 “Mi piace”: gruppo GONZAGA 1 con “[L'inquinamento non è un mito](#)”
2. Secondo posto con 1.122 “Mi piace”: gruppo GALILEI 1 con “[Come Hoy](#)”
3. Terzo posto pari merito con 260 “Mi piace”: gruppo FERMI 1 con “[ECO-mpra](#)” e gruppo FERMI 2 con “[Allarme Greenwashing](#)”.

[Guarda tutte le foto della giornata conclusiva e i video](#)

Allegati

[Call Economia circolare Conosci Comunica Cambia](#)

[Regolamento Economia circolare Conosci Comunica Cambia](#)

[Allegato A - Scheda di adesione docente](#)

[Allegato B - Modulo partecipazione maggiorenni](#)

[Allegato B - Modulo partecipazione minorenni](#)

Ultima modifica

Mer 05 Ott, 2022

---

Condividi

Reti Sociali

Nessun voto

Aliquota