



Hackathon diffuso per le scuole mantovane

Promolmpresa – Borsa Merci ha promosso, grazie alla collaborazione con il Comune di Mantova all'interno dello sviluppo di "Mantova Hub", 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 è sviluppata 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. 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 è connesso 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 si è concretizzato in attività di approfondimento e di produzione dedicate al tema dell'Economia Circolare, sulla piattaforma FAD LTO Mantova, 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.

Destinatari

L'hackathon si è rivolto agli studenti delle Scuole Secondarie di II Grado e dei Centri di Formazione Professionali della provincia di Mantova organizzati in team di minimo 8 componenti con il sostegno nella candidatura dell'Istituzione scolastica di appartenenza.

Date e svolgimento

L'hackathon si è svolto in modalità virtuale sulla piattaforma E-learning <https://edu.ltomantova.it/> con avvio il 13 novembre 2020, in concomitanza con "Climathon 2020" (<https://climathon.climate-kic.org/>), e termine a agosto 2021 con la presentazione e premiazione finali.

I risultati

Grazie all'impegno e alla partecipazione di tutti, la prima edizione dell'hackathon ha generato importanti risultati riconosciuti a scala territoriale:

- 80 gruppi di lavoro con ben 782 giovani coinvolti;
- 65 docenti in affiancamento;
- 14 scuole superiori e CFP aderenti;
- 67 video e 63 graphic novel;
- 29 idee di cambiamento.

Vincitori della prima edizione dell'Hackathon

- **Primo premio € 1.800,00:** Studenti del Liceo Giulio Romano – Dal Prato con il Progetto "Riciclarte".
- **Secondo premio € 1.200,00:** Studenti dell'Istituto Mantegna con il Progetto "Ridò".
- **Terzo premio € 800,00:** Studenti dell'Istituto Gonzaga con il Progetto "Arbora".
- **Quarto premio € 200,00 a pari merito:**
 - Studenti del Liceo Belfiore con il Progetto "Pensiline fotovoltaiche"
 - Studenti dell'Istituto Manzoni con il Progetto "Junkfinder"
 - Studenti dell'Istituto Sanfelice con i Progetti "Quadernew" e "Il desiderio di cambiamento"
 - Studenti dell'Istituto Strozzi con il Progetto "Riutilizza la plastica"
 - Studenti del Liceo Virgilio con il Progetto "Green Snack".
- **Menzione speciale "Tecnologia e Prodotto":** Studenti dell'Istituto Fermi che hanno partecipato all'Hackathon con i Progetti "Caffè o pianta in giardino?", "Ink Cap" ed "Eco-Filter".

Visualizza e condividi il video di sintesi: <https://youtu.be/KDsu8S3wG1Q>

Concorso Social: esiti

Un ringraziamento a tutti i gruppi che hanno saputo valorizzare il lavoro svolto e socializzare sul territorio i loro prodotti, generando un **impatto particolarmente elevato: 4475 “Mi Piace”, 21.891 visualizzazioni e 36.623 persone raggiunte.**

Vincitori del Concorso Social

Sezione Graphic Novel:

- **Primo posto** con 224 “Mi piace” gruppo FERMI 06 con “Viaggio verso un futuro circolare”;
- **Secondo posto** con 70 “Mi piace” gruppo VIRGILIO 06 con “Un passo verso la sostenibilità”;
- **Terzo posto** con 67 “Mi piace” gruppo SANFELICE 14 con “Economia Circolare nei nostri piatti”.

Sezione Video:

- **Primo posto** con 249 “Mi piace” gruppo GROMANO 01 con “Un sonno rigenerante”;
- **Secondo posto** con con 238 “Mi piace” il gruppo SANFELICE 14 con “Economia Circolare nei nostri piatti”;
- **Terzo posto** con 230 “Mi piace” il gruppo VIRGILIO 06 con “Tele Virgilio”.

L'impatto generale e l'interesse per il lavoro svolto da tutti i gruppi è testimoniato dall'attenzione dimostrata dalla **Gazzetta di Mantova che ha avviato la pubblicazione e la diffusione dei video prodotti**. A breve continueranno le pubblicazioni sul sito: **rimanete sintonizzati!**

Grazie alla Gazzetta di Mantova per la visibilità offerta al lavoro di tutti!

Ultima modifica

Mar 27 Set, 2022

Condividi

Reti Sociali

Nessun voto

Aliquota