

ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!

Hackathon diffuso per le scuole mantovane

Edizione 2022/23

La Rete Alternanza/PCTO, grazie al sostegno di Fondazione Cariverona attraverso il bando "FORMAT – FORMazione e AmbienTe" e Promolimpresa – Borsa Merci, attraverso il progetto di incremento del 20% "Formazione lavoro", promuovono la terza edizione dell'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, 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**".

L'Hackathon si inserisce all'interno del progetto "Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità" sostenuto da Fondazione Cariverona e promosso/realizzato da Camera di commercio (Ente Capofila), Provincia e Comune di Mantova, Aziende Speciali Promolimpresa – Borsa Merci e FOR.MA, Università del polo mantovano e reti LTO e Alternanza Scuola lavoro della provincia di Mantova.

L'Hackathon si sviluppa, infine, in stretta sinergia con il progetto "Laboratori per le Transizioni e l'Occupabilità" promosso dalla Camera di commercio all'interno del Bando di Fondazione Cariplo "Emblematici Maggiori 2022".

Promosso e organizzato da:



Con il sostegno di



ECONOMIA CIRCOLARE

CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!

OBIETTIVI

L'Hackathon ha come oggetto lo svolgimento, tramite la piattaforma FAD LTO Mantova, 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, attraverso la produzione di video e graphic novel, 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 rivolge agli studenti organizzati in team delle Scuole Secondarie di II Grado e dei CFP della provincia di Mantova.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione è totalmente **gratuita**.

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 partner del progetto finanziato sul bando "FORMAT – FORMazione e AmbienTe" promosso da Fondazione Cariverona potranno fruire delle risorse dedicate, mentre quelli delle altre scuole potranno attivare, se di interesse, i voucher previsti dall'AVVISO "LTO DIFFUSO: LA SCUOLA PER L'INNOVAZIONE".

Per **partecipare** è necessario inviare **entro il 26 ottobre 2022** tramite email a promoimpresa@mn.camcom.it la seguente documentazione:

- il modulo "Allegato A" compilato in ogni sua parte e firmato dal docente tutor;
- il modulo "Allegato B", da compilare a cura di ciascuno studente partecipante o del genitore/tutore se minorenni, accettando il Regolamento parte integrante della presente call e prendendo visione dell'Informativa Privacy.

DATE E SVOLGIMENTO

L'Hackathon si svolgerà in **modalità mista (virtuale in piattaforma e-learning e in presenza con momenti laboratoriali con l'affiancamento di esperti)** con avvio delle attività da novembre 2022 e termine a giugno 2023 con la presentazione finale.

La premiazione finale del primo classificato sarà inserita all'interno del "**Premio Futuro Sostenibile**" promosso dal Gruppo TEA.

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.

Promosso e organizzato da:



Con il sostegno di



ECONOMIA CIRCOLARE

CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!

PROGRAMMA

La novità della terza edizione, dopo due anni di realizzazione in modalità virtuale a causa dell'emergenza covid, è la realizzazione in **modalità mista**:

- attraverso la piattaforma E-learning <https://edu.ltomantova.it/>, per la quale saranno fornite, all'atto dell'iscrizione, le credenziali d'accesso dedicate al team e una guida per la gestione del percorso, si prevede l'**erogazione dei moduli formativi** dedicati sia all'economia circolare, sia agli strumenti per costruire i prodotti di comunicazione e le idee di cambiamento;
- attraverso 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, graphic novel 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**.

Secondo le indicazioni fornite in piattaforma i team aderenti potranno svolgere le attività che, una volta completate e convalidate da PromolImpresa – Borsa Merci, 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.

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 e/o narrazioni grafiche 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 messi a disposizione:

- le attività da svolgere per ciascuna delle tre aree "Conosci", "Comunica" e "Cambia";
- il punteggio acquisito da ciascun gruppo di lavoro per il completamento delle attività previste in ogni area.

All'interno dell'area "Comunica", oltre al punteggio dedicato al completamento dell'attività, saranno assegnati punteggi aggiuntivi in base alla qualità degli output intermedi (video e *graphic novel*); tali punteggi saranno attribuiti a insindacabile giudizio della Commissione tecnica nominata da PromolImpresa – Borsa Merci.

Ulteriori punteggi verranno assegnati dalla Commissione tecnica a chi vorrà partecipare all'ultima fase del percorso, denominata "Cambia", che prevede l'elaborazione e la presentazione pubblica di un'idea di cambiamento. Tali punti, che si sommeranno a quelli acquisiti per il completamento delle attività previste nelle aree "Conosci" e "Comunica" oltre a quelli "qualitativi" attribuiti a insindacabile giudizio della Commissione tecnica, consentiranno di stilare una graduatoria definitiva per l'attribuzione dei premi dedicati alla qualità delle proposte.

Durante le attività laboratoriali dedicate alla produzione di output da parte dei team (video, graphic novel, idea di cambiamento, ...), **saranno messi a disposizione momenti di affiancamento, privilegiando in questa terza edizione post emergenza le attività in presenza**, ove possibile e nel caso in cui siano coinvolti almeno 2 gruppi della stessa scuola aggregabili nelle attività laboratoriali:

- **10h di attività laboratoriali in presenza per la produzione video da parte di due gruppi aggregati;**
- **4h di attività laboratoriali in presenza per la produzione delle graphic novel da parte di due gruppi aggregati;**
- **10h di attività laboratoriali per la produzione delle idee di cambiamento da parte di due gruppi aggregati.**

Promosso e organizzato da:



Con il sostegno di



ECONOMIA CIRCOLARE

CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!

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

Attività	Ore attività		Punti	
	E-learning	Project Work	Realizzazione	Qualità
CONOSCI				
Formazione e-learning "Economia Circolare".	8		100	
Totale	8		100	0
COMUNICA				
Competenze trasversali per comunicare. Formazione e-learning "video storytelling".	4		20	
Creazione di una video lezione di 5/10 minuti per gli studenti del I ciclo (pro Educazione Civica).		10	40	20
Competenze trasversali per comunicare. Formazione e-learning "Narrare con le immagini".	2		20	
Creazione di una breve <i>graphic novel</i> da diffondere attraverso canali web e social.		6	20	20
Totale	6	16	100	40
CAMBIA				
Laboratorio interno di coideazione: sviluppo di un'"idea per il cambiamento".		16	40	
Competenze trasversali per comunicare - Formazione e-learning " <i>Elevator pitch</i> ".	2		20	
Preparazione e realizzazione del pitch finale di presentazione dell'idea		12	40	60
Totale	2	28	100	60
Totale complessivo	16	44	300	100

* Le attività svolte in project work saranno accompagnate dalla presenza in piattaforma di materiali/strumenti dedicati e da momenti di supporto tecnico con esperti attivati in presenza e/o via webinar.

Per maggiori informazioni e per scaricare i moduli di adesione:

- <https://www.promoimpresaonline.it/> e <https://ltomantova.it/opportunita/>;
- email. info@edu.ltomantova.it.

I materiali e i prodotti della prima e della seconda edizione possono essere visualizzati sul sito di LTO Mantova.

Promosso e organizzato da:



Con il sostegno di



ECONOMIA CIRCOLARE

CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!

GREENCOMP: THE EUROPEAN SUSTAINABILITY COMPETENCE FRAMEWORK

GreenComp is a reference framework for sustainability competences. It provides a common ground to learners and guidance to educators, advancing a consensual definition of what sustainability as a competence entails. It responds to the growing need for people to improve and develop the knowledge, skills and attitudes to live, work and act in a sustainable manner. It is designed to support education and training programmes for lifelong learning. It is written for all learners, irrespective of their age and their education level and in any learning setting – formal, non-formal and informal.

Sustainability competences can help learners become systemic and critical thinkers, as well as develop agency, and form a knowledge basis for everyone who cares about our planet's present and future state.



Read the full report

[GreenComp. The European sustainability competence framework.](#)

Promosso e organizzato da:



Con il sostegno di

