

REGOLAMENTO HACKATHON DIFFUSO PER LE SCUOLE MANTOVANE “ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!” - Edizione 2022/23

Art. 1 - Descrizione

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"**.

Art. 2 - Soggetti organizzatori

L'Hackathon è organizzato da PromolImpresa – Borsa Merci con Rete Alternanza Mantova e LTO Mantova. 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



Art. 3 - 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 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 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.

Art. 6 - Regole di iscrizione

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.

Art. 7 - Regole di partecipazione

In seguito all'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante si vincola a un utilizzo consapevole e diligente dei materiali/strumentazioni messi a disposizione dagli organizzatori, impegnandosi 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

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 più 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 attività laboratoriali per la produzione delle idee di cambiamento da parte di due gruppi aggregati.**

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 PromolImpresa - Borsa Merci e composta da rappresentanti degli enti organizzatori.

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

Per ciascuna area di attività (Conosci, Comunica e Cambia) saranno attribuiti per la realizzazione di quanto richiesto 100 punti.

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 e *graphic novel*); tali punteggi saranno attribuiti a insindacabile giudizio della Commissione tecnica.

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*.

Art. 10 - I 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.

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;

Promosso e organizzato da:



Con il sostegno di



- 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

PromolImpresa - Borsa Merci con sede in Mantova, largo di Porta Pradella n. 1, 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 per le Scuole Mantovane e per la successiva promozione dei risultati all'interno dei progetti:

- “Mantova: Laboratorio territoriale diffuso per l'innovazione e l'occupabilità”;
- Progetto di rete “Economia circolare: conosci, comunica e cambia!” a valere sul bando “Format – Formazione e ambiente”;
- “Premio Futuro Sostenibile” promosso da TEA S.p.A.;
- “Formazione lavoro” di incremento del 20% del Sistema Camerale;
- “Laboratori per le Transizioni e l'Occupabilità”, all'interno del Bando “Emblematici Maggiori 2022”.

Le procedure interne del Titolare prevedono che i dati personali siano raccolti in archivi cartacei e informatici e trattati con le modalità strettamente necessarie alle indicate finalità.

I dati personali così raccolti verranno conservati per tutta la durata dei progetti suindicati più l'eventuale periodo previsto per i rendiconti degli stessi.

PromolImpresa - Borsa Merci 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.promoimpresa@mn.camcom.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 della Protezione dei Dati (DPO) di PromolImpresa - Borsa Merci può essere contattato all'indirizzo e-mail dpo@lom.camcom.it con oggetto: “All'attenzione del DPO di PromolImpresa - Borsa Merci – Azienda Speciale CCAA di Mantova”.

Promosso e organizzato da:



Con il sostegno di



Art. 14 - Rilascio dei premi

Il rilascio dei premi sarà a cura dell’Istituto Manzoni in quanto capofila della Rete Alternanza/PCTO.

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.

Tutte le controversie derivanti dalla partecipazione alla presente Call dovranno essere sottoposte, prima del ricorso all'autorità giurisdizionale ordinaria, su richiesta di una delle parti, al tentativo di conciliazione effettuato da un conciliatore che sarà nominato ed opererà secondo le procedure definite nel Regolamento di Conciliazione della Camera di commercio di Cremona, che le parti dichiarano fin d'ora di conoscere ed accettare.