



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia
Ufficio V – A.T. Como - Settore Regionale Ordinamenti e Politiche per gli Studenti
Via Polesine, 13 – 20139 Milano - Codice Ipa: m_pi

HACKING SUSTAINABILITY

Trasformare i problemi in progetti per le città di oggi e di domani

Hackathon Civico q-Hack4.0

Rivolto agli studenti delle classi IV delle Scuole Secondarie di II grado della Lombardia

BANDO DI PARTECIPAZIONE

Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia

1. Definizione dell'iniziativa

Nel 2015 le Nazioni Unite hanno approvato l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, individuando 17 obiettivi principali (Sustainable Development Goals – SDGs) che coinvolgono tutti i Paesi e tutti gli individui, senza alcuna esclusione, in un grande programma d'azione il cui obiettivo è guidare il mondo sulla strada della sostenibilità. Tali obiettivi rappresentano la direzione verso cui ogni organizzazione pubblica e privata dovrà orientare i propri sforzi per migliorare la propria responsabilità sociale e credibilità nei confronti degli *stakeholder* (istituzioni, imprese, cittadini, professionisti, educatori, studenti) sfruttando le potenzialità delle nuove tecnologie digitali in una logica sistemica di partecipazione e cittadinanza attiva.

Hacking Sustainability è una maratona progettuale di due giorni durante la quale 72 studenti, provenienti dalle Istituzioni scolastiche del secondo ciclo di tutte le province della Lombardia, con l'aiuto di mentori, esperti e ricercatori, lavoreranno insieme con l'obiettivo di contribuire alla crescita e al futuro sostenibile del territorio, attraverso l'innovazione tecnologica.

L'*hackathon* è una competizione che ha come scopo quello di portare alla luce nuove idee, di creare miglioramenti tangibili a livello tecnologico e, di conseguenza, stimolare l'innovazione. È una competizione di durata variabile che, a partire da un tema principale, propone delle sfide ai suoi partecipanti, i quali hanno il compito di affrontarle, ricercando e progettando nuove soluzioni, modelli, processi o servizi innovativi. Gli *hackathon civici* sono costruiti intorno a sfide, problemi e opportunità di sviluppo a livello sociale, urbano e/o territoriale. Il *q-Hack4.0* è una particolare forma di *hackathon* che prevede l'impiego di strumenti digitali dedicati, in grado di supportare i giovani nella conoscenza e nella comprensione delle condizioni di sostenibilità ambientale e sociale del territorio, nonché di supportarli nella progettazione condivisa di soluzioni innovative in attuazione degli SDGs dell'Agenda 2030.



Pec: drlo@postacert.istruzione.it
e-mail: DRLO.Ufficio5-Ordinamenti-PolitichePerGliStudenti@istruzione.it - Tel. 02574627308
Codice Univoco per la Fatturazione Elettronica: HKPE39 - C.F. 97254200153
Sito internet: usr.istruzione.lombardia.gov.it

L'acronimo *q-Hack4.0* nasce dall'unione di: "q" con cui si indica che il progetto prevede l'impiego di un modulo specifico di *q-City4.0*, ossia una piattaforma digitale di co-progettazione e gestione della sostenibilità delle *smart cities & communities* con il contributo di tutti gli *stakeholder*; "Hack" con cui si evidenzia l'obiettivo di mettere a confronto, come avviene in un hackathon, gruppi di studenti che dotati della piattaforma e di nuovi strumenti di osservazione e lettura del territorio, attivano percorsi di ricerca e co-progettazione di soluzioni smart per la propria città; "4.0" con cui si sottolinea che il progetto applica il concetto di informatizzazione e digitalizzazione dei processi industriali nei percorsi di educazione alla sostenibilità ambientale e di cittadinanza attiva, in quanto prevede l'impiego di strumenti IoT (Internet of Things) di *social engagement* a supporto di scelte sostenibili.

2. Finalità

Il progetto ha l'obiettivo di trasmettere agli studenti competenze e strumenti operativi di cittadinanza attiva, basati sull'impiego dell'intelligenza artificiale, per costruire una città effettivamente sostenibile per tutti gli *stakeholder*. Gli studenti si confronteranno nella co-progettazione territoriale di soluzioni smart per la città, con il supporto della piattaforma digitale *q-City4.0*, e avranno l'opportunità di presentare e condividere i progetti assieme agli *stakeholder* delle loro comunità di appartenenza, creando un legame virtuoso tra la scuola e il territorio.

Per gli studenti sarà un'esperienza di grande valore formativo in quanto avranno l'opportunità di apprendere nuovi strumenti di co-progettazione, di condividere la loro visione di società e di futuro lavorando in gruppi eterogenei sia per provenienza geografica che per indirizzo scolastico, e di esporre, al termine dei due giorni di gara, le proprie idee e soluzioni dinanzi a esperti ed esponenti del mondo delle istituzioni, dell'università e della ricerca, delle organizzazioni internazionali e dell'associazionismo.

3. Destinatari

Sono invitati a partecipare le studentesse e gli studenti delle classi quarte delle scuole secondarie di II grado, statali e paritarie, della Lombardia. Verranno ammessi all'hackathon 72 studenti suddivisi in 12 squadre. L'iscrizione all'evento è gratuita. I costi di vitto e alloggio sono a carico dell'organizzazione. Le spese di viaggio sono a carico delle scuole.

4. Svolgimento dell'evento

Hacking Sustainability si svolgerà nei giorni mercoledì 11 e giovedì 12 marzo 2020 presso il "Centro Paolo VI" (Via Calini Gezio n. 30, 25121 Brescia). Le delegazioni scolastiche partecipanti dovranno presentarsi sul luogo dell'evento entro le ore 9.15 dell'11 marzo per la registrazione e la presentazione dei temi e delle sfide in programma. Lo svolgimento dell'hackathon sarà gestito da esperti con specifiche competenze che offriranno supporto contenutistico e tecnico durante le due giornate. La gara avrà inizio alle ore 10:00 e proseguirà fino alle ore 18:00 per poi riprendere il giorno successivo dalle ore 9:00 alle ore 13:00. La presentazione dei progetti e la premiazione si svolgerà dalle ore 14:00 alle ore 16:00 del secondo giorno di gara. Tutti i lavori termineranno alle ore 16.00 di giovedì 12 marzo 2020.



5. Supporto fornito ai partecipanti

Gli studenti partecipanti e i docenti accompagnatori soggiorneranno per i due giorni di gara presso lo stesso “Centro Paolo VI”. Le spese di vitto e alloggio saranno a carico dell’organizzazione. Il soggiorno comprende: pranzo, cena e pernottamento per il primo giorno; prima colazione e pranzo per il secondo giorno. Nella sala riservata alla gara saranno predisposte le postazioni di lavoro con connessione Wi-Fi e il materiale utile allo svolgimento del lavoro ad esclusione dei PC. Per un proficuo svolgimento dell’hackathon, ogni delegazione scolastica dovrà munirsi di almeno 2 PC portatili completi di cavi e/o altra dotazione necessaria per il loro corretto funzionamento. Le spese di viaggio saranno a carico delle scuole partecipanti.

6. Modalità di presentazione delle candidature e termini di adesione

L’iscrizione all’evento è gratuita. Le scuole che intendono partecipare dovranno individuare **6 studenti**, preferibilmente 3 studentesse e 3 studenti, frequentanti il IV anno nell’a.s. 2019-2020 ed **esclusivamente 1 docente accompagnatore**. Le candidature potranno essere presentate compilando (digitalmente) e inviando il modulo di candidatura, unitamente alla scheda dati, a questo Ufficio Scolastico Regionale, all’indirizzo di posta elettronica certificata drlo@postacert.istruzione.it, **entro e non oltre le ore 10.00 del 4 marzo 2020**. Nell’oggetto dell’email dovrà essere indicato: “Ufficio V – Hacking Sustainability”. Non saranno prese in considerazione le domande di candidatura inviate oltre i termini indicati e quelle incomplete o prive della firma del Dirigente scolastico.

Le scuole dovranno provvedere ad acquisire e custodire agli atti le autorizzazioni dei genitori degli studenti per la partecipazione all’evento e le liberatorie/autorizzazioni per la conduzione di eventuali riprese video e/o foto.

7. Criteri di selezione delle candidature

Per favorire la partecipazione di scuole afferenti a tutte le province della regione, le domande di candidatura saranno inserite in graduatorie divise per provincia e classificate in base all’ordine di invio. Per ogni provincia verrà selezionata la scuola posizionata al primo posto fino a costituire 12 squadre rappresentanti le 12 province della Lombardia.

Nel caso in cui non pervenissero domande da tutte le province, i posti residui, corrispondenti alle province mancanti, verranno accantonati e assegnati alle scuole posizionate al secondo posto di ogni graduatoria provinciale, in base all’ordine di invio delle domande. Per garantire il raggiungimento di 12 squadre si prenderanno in considerazione, se necessario, le scuole rispettivamente posizionate ai posti successivi utilizzando il medesimo criterio dell’ordine di invio. Nei giorni successivi alla scadenza dei termini verranno pubblicate le graduatorie.

8. Giuria e valutazione

Una giuria composta da esperti ed esponenti del mondo delle istituzioni, dell’università e della ricerca, delle organizzazioni internazionali e dell’associazionismo, identificata con successivo decreto di



questo Ufficio Scolastico Regionale, valuterà i progetti e attribuirà un punteggio da 0 a 100 sulla base dei seguenti criteri di valutazione:

- Impatto: utilità e valore del progetto (da 0 a 30 punti);
- Fattibilità: possibilità di essere realizzato e implementato (da 0 a 30 punti);
- Creatività e innovatività del progetto (da 0 a 20 punti);
- Presentazione: chiarezza e completezza nella presentazione del progetto (da 0 a 20 punti).

La squadra che avrà totalizzato il punteggio più alto sarà proclamata vincitrice. Il giudizio della giuria è insindacabile. La partecipazione all'evento implica l'accettazione incondizionata dei criteri di valutazione, della composizione e della decisione della giuria.

9. Premio e riconoscimenti

All'Istituto scolastico della squadra vincitrice sarà assegnato un premio di € 3.600 che verrà messo a disposizione degli studenti della scuola. Tale somma potrà essere esclusivamente destinata, previa specifica delibera del Comitato Studentesco d'Istituto, alla realizzazione di attività legate al tema dell'hackathon: esperti, spettacoli, eventi, proiezioni, uscite didattiche e altro. A tutti gli studenti che avranno partecipato alla gara verrà consegnato un attestato di partecipazione.

Ai sensi dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l'evento non costituisce un concorso o un'operazione a premio, in quanto ha come oggetto la presentazione di progetti e idee per cui il conferimento del premio rappresenta il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un titolo di incoraggiamento nell'interesse della collettività.

10. Obblighi e responsabilità dei partecipanti

Ciascun partecipante utilizzerà i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché le attrezzature e i materiali eventualmente messi a disposizione dagli organizzatori e/o dai partecipanti stessi, con la massima cura e diligenza e si atterrà strettamente a qualsiasi indicazione fornita dagli organizzatori al fine di assicurare la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti. In nessun caso i locali potranno essere utilizzati per lo svolgimento di attività che possano rappresentare un pericolo per cose o persone presenti all'evento. I partecipanti si impegnano a rispettare gli altri partecipanti, a non usare espressioni e/o adottare comportamenti che incitino alla violenza e alla discriminazione, che siano offensivi e/o diffamatori ovvero che violino la legge o la privacy. Ciascun partecipante si obbliga a rispettare il regolamento ed è consapevole che qualsiasi azione volta a impedire e/o ostacolare il regolare svolgimento dell'evento è proibita e punita con l'esclusione.

11. Limitazione di responsabilità

I promotori non possono essere ritenuti responsabili di eventuali problemi riscontrati nell'accesso ad internet durante lo svolgimento della gara. Si ricorda che la rete internet può essere soggetta a problemi tecnici che possono causare rallentamenti o rendere impossibile la connessione. Ciascun partecipante è tenuto ad adottare le misure appropriate per salvaguardare dati e/o software del proprio PC contro eventuali virus e attacchi informatici. In nessun caso i promotori saranno ritenuti responsabili.



12. Proprietà intellettuale

Ai partecipanti sono riconosciuti, come previsto dalle vigenti normative, il diritto d'autore e il diritto di proprietà intellettuale dei concetti sviluppati e/o delle idee proposte. Ogni partecipante rimane pienamente responsabile della protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale del progetto da utilizzi indebiti e prende atto che la presentazione dei progetti nell'ambito dell'evento comporta la visibilità a tutte le altre squadre e alla community destinataria alle azioni di presentazione. A tale riguardo i partecipanti esonerano esplicitamente i promotori da qualsiasi responsabilità presente o futura in relazione ad un eventuale utilizzo illegittimo di detti contenuti.

13. Trattamento dei dati

Il trattamento dei dati personali forniti dalle scuole candidate sarà effettuato esclusivamente per le finalità inerenti la gestione della presente procedura ai sensi del Regolamento Europeo 2016/679.

14. Accettazione del regolamento

La partecipazione alla presente iniziativa presuppone l'accettazione integrale di tutte le clausole e indicazioni contenute nel presente bando, nonché il completo accoglimento del giudizio insindacabile della giuria.

15. Pubblicità del bando

Il presente bando di partecipazione è pubblicato sul sito web dell'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia.

Il Dirigente

Roberto Proietto

RP/ps

Referente: Piero Scarpelli

piero.scarpelli@istruzione.it



Pec: drlo@postacert.istruzione.it

e-mail: DRLO.Ufficio5-Ordinamenti-PolitichePerGliStudenti@istruzione.it - Tel. 02574627308

Codice Univoco per la Fatturazione Elettronica: HKPE39 - C.F. 97254200153

Sito internet: usr.istruzione.lombardia.gov.it