

ECONOMIA CIRCOLARE

CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!

Hackathon diffuso per le scuole mantovane

PromolImpresa – Borsa Merci, grazie alla sinergia con il **Comune di Mantova** all'interno dello sviluppo di "**Mantova Hub**", promuove 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 con l'intento di promuovere un modello economico circolare in cui le tradizioni e il territorio mantovano sposano innovazione, ricerca e qualità per uno sviluppo che tenga insieme competitività, valorizzazione del capitale umano e rispetto per l'ambiente, produttività e coesione sociale.

L'iniziativa prende 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, 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, sono molteplici le motivazioni per investire sulla conoscenza, partecipazione e capacità ideativa dei giovani, fondamentali per accompagnare il cambiamento.

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 la "Macroazione 3. - Adottare le idee dei giovani per l'innovazione e il placement" e la "Macroazione 4. Co-generare idee: un'alleanza tra giovani e imprese per l'innovazione e il placement" del progetto "Mantova: laboratorio diffuso per l'occupabilità", cofinanziato da Regione Lombardia all'interno del Bando "Emblematici Maggiori 2018" e coordinato dalla Provincia di Mantova all'interno di un ampio e diffuso partenariato territoriale.

All'interno del progetto



Organizzato da



Con il sostegno di



In collaborazione con



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 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 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.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione è totalmente **gratuita** e non prevede un numero massimo di adesioni.

Ciascun team delle Scuole Superiori di II Grado e dei Centri di Formazione Professionali aderenti dovrà, infatti, individuare **almeno un docente tutor** che seguirà le attività, potendo attivare, se di interesse, i voucher previsti dall'**AVVISO "LTO DIFFUSO: LA SCUOLA PER L'INNOVAZIONE"**¹.

Per **partecipare** è necessario inviare **entro il 30 novembre 2020** 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 virtuale** attraverso la piattaforma E-learning <https://edu.ltomantova.it/> con avvio delle attività dal 13 novembre 2020, in concomitanza con "Climathon 2020" (<https://climathon.climate-kic.org/>), e termine a maggio 2021 con la presentazione e premiazione finali.

L'hackathon si articolerà in due fasi temporali:

- dal 13 novembre 2020 al 30 aprile 2021, a distanza in piattaforma e-learning seguendo il percorso e le attività proposti;
- maggio 2021, presentazione finale delle idee per i finalisti individuati.

PREMI

I premi, messi a disposizione dal **Gruppo Tea** all'interno del "**Premio Sviluppo Sostenibile**", sono suddivisi in due quote:

- 5.000,00 €, da suddividere tra tutti i gruppi che, partecipando, raggiungeranno i 200 punti previsti nelle aree "Conosci" e "Comunica";

¹ Per informazioni: <https://www.manzoni.edu.it/avviso-lto-diffuso-la-scuola-l-innovazione>.

All'interno del progetto



Organizzato da



Con il sostegno di



In collaborazione con



ECONOMIA CIRCOLARE

CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!

- 5.000,00 €, suddivisi tra i sette progetti vincitori che, grazie alla qualità e al valore dei prodotti proposti, raggiungeranno un punteggio maggiore come di seguito indicato:
 - 1.800,00 € al primo team classificato;
 - 1.200,00 € al secondo team classificato;
 - 800,00 € al terzo team classificato;
 - 300,00 € dal quarto al settimo classificato.

PROGRAMMA

L'hackathon si svolgerà in **modalità virtuale** 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.

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 PromoImpresa – 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 PromoImpresa – Borsa Merci.

Il punteggio complessivo delle attività completate per le aree "Conosci" e "Comunica" determinerà il raggiungimento della soglia di 200 punti necessaria per ottenere il montepremi dedicato alla sola partecipazione.

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 dedicate alla produzione di output da parte dei team (video, idea di cambiamento, ...), grazie al progetto "Mantova: laboratorio diffuso per l'occupabilità", saranno messi a disposizione momenti di supporto tecnico, in presenza e/o via webinar, con esperti del settore, al fine di indirizzare le attività e facilitare l'azione dei giovani coinvolti.

All'interno del progetto



Organizzato da



Con il sostegno di



In collaborazione con



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".	6		80	
Conoscenza condivisa - Promozione dei moduli formativi all'interno della scuola.		4	20	
Totale	6	4	100	0
COMUNICA				
Competenze trasversali per comunicare. Formazione e-learning "video storytelling".	4		20	
Creazione di una video lezione di 10/15 minuti per gli studenti del I ciclo (pro Educazione Civica).		8	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	14	100	40
CAMBIA				
Laboratorio interno di coideazione: sviluppo di un'"idea per il cambiamento".		16	40	
Competenze trasversali per comunicare - Formazione e-learning "Elevator pitch".	2		20	
Preparazione e realizzazione del pitch finale di presentazione dell'idea - Forum sostenibilità 2021.		12	40	60
Totale	2	28	100	60
Totale complessivo	14	46	300	100

* Le attività svolte in project work saranno accompagnate dalla presenza in piattaforma di materiali/strumenti dedicati e da momenti di supporto tecnico, in presenza e/o via webinar, con esperti attivati grazie al progetto "Mantova: laboratorio diffuso per l'occupabilità".

Per maggiori informazioni e per scaricare i moduli di adesione:

- [https://www.promoimpresaonline.it/;](https://www.promoimpresaonline.it/)
- [https://ltomantova.it/opportunita/.](https://ltomantova.it/opportunita/)

All'interno del progetto



Organizzato da



Con il sostegno di



In collaborazione con



ECONOMIA CIRCOLARE

CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!

UN NUOVO PIANO D'AZIONE PER L'ECONOMIA CIRCOLARE PER UN'EUROPA PIÙ PULITA E PIÙ COMPETITIVA

Introduzione

Esiste un solo pianeta Terra, eppure da qui al 2050 il mondo consumerà risorse pari a tre pianeti. Si prevede che nei prossimi quarant'anni il consumo complessivo dei materiali come la biomassa, i combustibili fossili, i metalli e i minerali raddoppierà, e parallelamente la produzione annuale di rifiuti aumenterà del 70 % entro il 2050.

Visto che l'estrazione e la trasformazione delle risorse sono all'origine della metà delle emissioni totali di gas a effetto serra e di oltre il 90 % della perdita di biodiversità e dello stress idrico, il **Green Deal europeo** ha varato una strategia concertata per un'economia climaticamente neutra, efficiente sotto il profilo delle risorse e competitiva. **L'estensione dell'economia circolare dai precursori agli operatori economici tradizionali** contribuirà in modo significativo al conseguimento della **neutralità climatica entro il 2050** e alla **dissociazione della crescita economica dall'uso delle risorse**, garantendo nel contempo la competitività a lungo termine dell'UE senza lasciare indietro nessuno.

Per concretizzare questa ambizione, **l'UE deve accelerare la transizione verso un modello di crescita rigenerativo che restituisca al pianeta più di quanto prenda**, adoperandosi a favore del **mantenimento del consumo di risorse entro i limiti del pianeta**, e dunque deve fare il possibile per **ridurre la sua impronta dei consumi e raddoppiare la percentuale di utilizzo dei materiali circolari nel prossimo decennio**.

La collaborazione destinata a istituire un quadro per i prodotti sostenibili offrirà alle imprese nuove opportunità, nell'UE e altrove. Questa **transizione progressiva, ma irreversibile, verso un sistema economico sostenibile** è un elemento imprescindibile della **nuova strategia industriale dell'UE**. Secondo uno studio recente, l'applicazione dei principi dell'economia circolare nell'insieme dell'economia dell'UE potrebbe aumentarne il PIL di un ulteriore 0,5 % entro il 2030, creando circa 700 000 nuovi posti di lavoro. Esiste un chiaro vantaggio commerciale anche per le singole imprese: le imprese manifatturiere dell'UE destinano in media circa il 40 % della spesa all'acquisto di materiali, i modelli a ciclo chiuso possono pertanto incrementare la loro redditività, proteggendoli nel contempo dalle fluttuazioni dei prezzi delle risorse.

Facendo leva sul mercato unico e il potenziale delle tecnologie digitali, l'economia circolare può **rafforzare la base industriale dell'UE** e **favorire la creazione di imprese e l'imprenditorialità tra le PMI**. Modelli innovativi basati su una relazione più stretta con i clienti, la personalizzazione di massa e l'economia collaborativa e della partecipazione, e supportati dalle tecnologie digitali, come l'Internet delle cose, i big data, la blockchain e l'intelligenza artificiale, accelereranno non solo la circolarità ma anche la dematerializzazione della nostra economia, consentendo all'Europa di ridurre la dipendenza dalle materie prime.

Per quanto riguarda i **cittadini**, l'economia circolare fornirà **prodotti di elevata qualità, funzionali, sicuri, efficienti e economicamente accessibili**, che durano più a lungo e sono concepiti per essere riutilizzati, riparati o sottoposti a procedimenti di riciclaggio di elevata qualità. Un'intera **gamma di nuovi servizi sostenibili**, modelli di "prodotto come servizio" (*product-as-service*) e soluzioni digitali consentiranno di migliorare la qualità della vita, creare posti di lavoro innovativi e incrementare le conoscenze e le competenze.

Il presente piano d'azione per l'economia circolare stabilisce un programma orientato al futuro per costruire un'Europa più pulita e competitiva in co-creazione con gli operatori economici, i consumatori, i cittadini e le organizzazioni della società civile. Mira ad accelerare il profondo cambiamento richiesto dal Green Deal europeo, sulla base delle azioni in materia di economia circolare attuate dal sin dal 2015. Questo piano provvederà alla razionalizzazione del quadro normativo rendendolo adatto ad un futuro sostenibile, garantendo l'ottimizzazione delle nuove opportunità derivanti dalla transizione e riducendo al minimo gli oneri per le persone e le imprese. [...]

Fonte: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1583933814386&uri=COM:2020:98:FIN>

All'interno del progetto



Organizzato da



Con il sostegno di



In collaborazione con

