

# ECONOMIA CIRCOLARE CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!

## HACKATHON DIFFUSO PER LE SCUOLE MANTOVANE



L'Hackathon "**Economia Circolare: Conosci, Comunica e Cambia!**" è promosso da **PromoImpresa – Borsa Merci**, grazie alla sinergia con il **Comune di Mantova** all'interno dello sviluppo di "**Mantova Hub**".

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.

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**". Inoltre, 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 PromoImpresa – Borsa Merci e FOR.MA, Università del polo mantovano e reti LTO e Alternanza Scuola lavoro della provincia di Mantova.

Infine, l'hackathon si sviluppa 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.

Obiettivo dell'Hackathon è quello di coinvolgere gli **studenti delle Scuole Secondarie di II Grado e dei Centri di Formazione Professionali della provincia di Mantova** nella diffusione territoriale e nella promozione di idee per il cambiamento attraverso **attività di approfondimento e di produzione dedicate al tema dell'Economia Circolare**.

Lavorando singolarmente e in team di massimo 8 persone, i partecipanti è stato chiesto di cimentarsi 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.

Di seguito i tempi di svolgimento dell'hackathon:

- dal **13 novembre 2020 al 30 aprile 2021** (con avvio delle attività in concomitanza con **"Climathon 2020"**) in modalità virtuale tramite la **piattaforma e-learning EDU LTO Mantova** seguendo il percorso e le attività proposti;
- in **maggio 2021** la presentazione finale delle idee per i finalisti individuati e le premiazioni finali.

I premi messi a disposizione dal **Gruppo Tea** all'interno del **"Premio Sviluppo Sostenibile"** sono:

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



## I RISULTATI

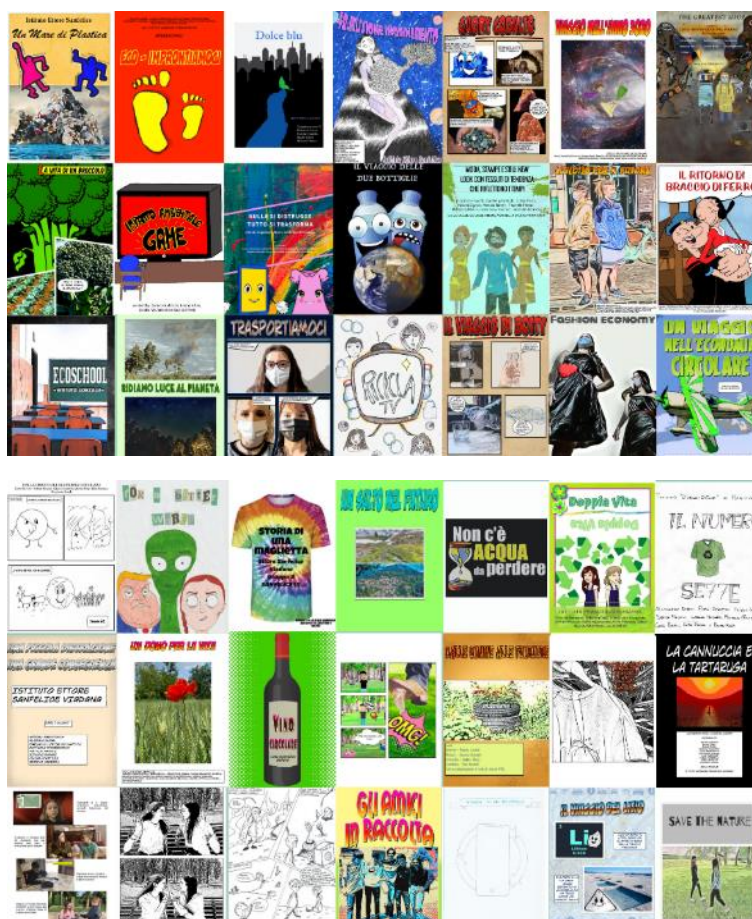
Il percorso ha visto **80 gruppi di lavoro con ben 782 giovani coinvolti, 14 scuole superiori e CFP aderenti anche grazie alla presenza di ben 65 docenti.**

### PRIMA FASE “CONOSCI”

- Questa prima fase, svoltasi tra dicembre e gennaio, ha permesso agli studenti di frequentare sulla piattaforma **edu.Itomantova.it** un percorso di formazione costruito con la Scuola Superiore Sant’Anna di Pisa sul tema “Economia Circolare e Sostenibilità”;
- Grazie ad un’attività denominata “**Conoscenza condivisa**” gli stessi studenti hanno promosso il percorso tra loro coetanei, amici e famiglie facendo sì che, ad oggi, ben **altre 678 persone si siano registrate allo stesso corso online dedicato alla sostenibilità.**

### SECONDA FASE “COMUNICA”

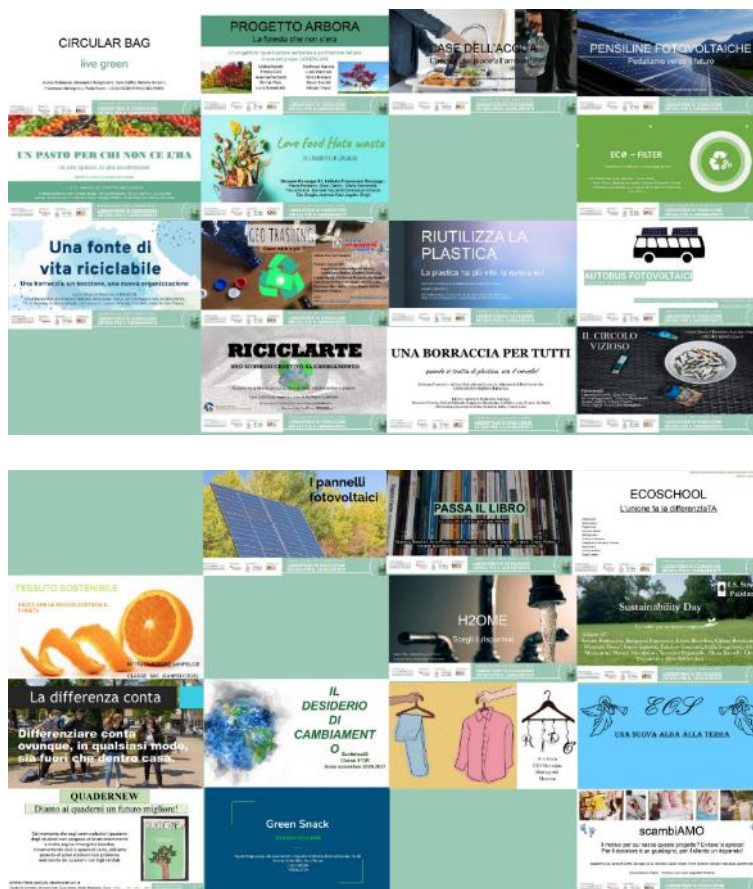
- All’interno di questa seconda fase gli studenti hanno prodotto **67 video e 63 graphic novel** oggetto di un’ampia azione divulgativa grazie all’attivazione di un **concorso social** con messa online il 5 giugno in occasione della Giornata Mondiale dell’Ambiente;
- Tutti i prodotti sono rimasti votabili fino al 25 settembre raccogliendo **in totale 4475 “Mi Piace”, 21.891 visualizzazioni e 36.623 persone raggiunte;**
- I 6 video e 3 graphic novel che hanno raggiunto il maggior numero di “Mi Piace” sono stati **premiati in occasione durante l’evento “Premio Futuro Sostenibile” del 1 Ottobre 2021** (i dettagli e i prodotti sono riportati di seguito nella sezione dedicata al concorso).





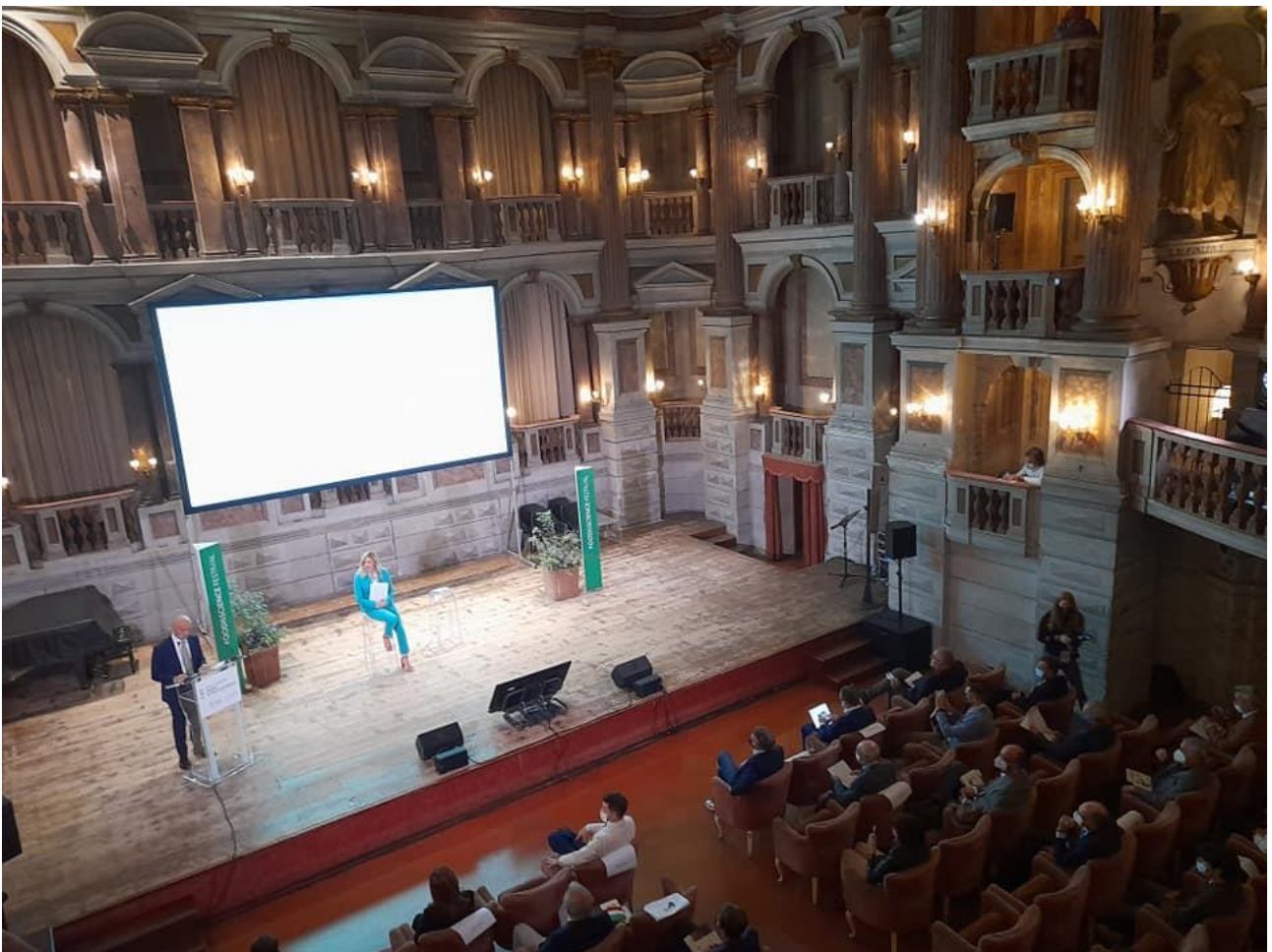
### TERZA FASE “CAMBIA”

- Nell’ultima tappa dell’Hackathon gli studenti hanno elaborato **29 idee per il cambiamento** che sono state presentate e premiate durante l’**evento del 27 settembre** trasmesso in diretta streaming sui canali di PromolImpresa e LTO;
- Inoltre il primo di ottobre si è tenuta la **premiazione finale** del team vincitore del premio all’interno del “Premio Futuro Sostenibile”.



## VINCITORI DELL'HACKATHON

1. **Primo premio di 1800 €:** Studenti del **Liceo Giulio Romano – Dal Prato** con il Progetto **“Riciclarte”** ([link](#)).
2. **Secondo premio di 1200 €:** Studenti dell’**Istituto Mantegna** con il Progetto **“Ridò”** ([link](#)).
3. **Terzo premio di 800 €:** Studenti dell’**Istituto Gonzaga** con il Progetto **“Arbora”** ([link](#)).
4. **Quarto premio di 200 €:**
  - Studenti del **Liceo Belfiore** con il Progetto **“Pensiline fotovoltaiche”** ([link](#));
  - Studenti dell’**Istituto Manzoni** con il Progetto **“Junkfinder”** ([link](#));
  - Studenti dell’**Istituto Sanfelice** con i Progetti **“Quadernew”** ([link](#)) e **“Il desiderio di cambiamento”** ([link](#));
  - Studenti dell’**Istituto Strozzi** con il Progetto **“Riutilizza la plastica”** ([link](#));
  - Studenti del **Liceo Virgilio** con il Progetto **“Green Snack”** ([link](#)).
5. **Menzione speciale “Tecnologia e Prodotto”:** Studenti dell’**Istituto Fermi** che hanno partecipato all’Hackathon con i Progetti **“Caffè o pianta in giardino?”** ([link](#)), **“Ink Cap”** ([link](#)) ed **“Eco-Filter”** ([link](#)).



## CONCORSO VIDEO/GRAPHIC NOVEL

Dal 5 giugno, in occasione della **Giornata Mondiale dell' Ambiente**, e fino al **25 settembre 2021** tutti i video e le graphic novel prodotti dai team partecipanti all' Hackathon erano votabili sui canali social di LTO Mantova.

**I 3 video e le 3 graphic novel con più "Mi Piace" sono stati premiati durante l' evento "Premio Futuro Sostenibile" del 1 Ottobre 2021.**

I **premi** sono i seguenti per ogni studente del team vincitore per ogni sezione (Video e Graphic Novel):

- Action Cam ai primi classificati;
- Zoom per cellulare ai secondi classificati;
- Microfono per cellulare ai terzi classificati.

La **locandina** con le istruzioni per dove votare e come condividere è disponibile al [link](#).

- I **VIDEO** partecipanti al concorso sono online su:
  - **YouTube** al canale "Laboratorio Occupabilità Mantova" ([link](#)) nella playlist "Video – Economia Circolare: Conosci, Comunica e Cambia!" ([link](#));
  - **Facebook** alla pagina "LTO Mantova" ([link](#)) nella playlist "Video – Conosci, Comunica e Cambia!" ([link](#));
  - **Instagram** al profilo "ltomantova" ([link](#)).
- Le **GRAPHIC NOVEL** partecipanti al concorso sono online su:
  - **Facebook** alla pagina "LTO Mantova" ([link](#)) nell'album "Graphic Novel – Conosci, Comunica e Cambia!" ([link](#));
  - **Instagram** al profilo "ltomantova" ([link](#)).

ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!

Vota dal 5 giugno al 25 settembre 2021 i video e le graphic novel prodotti dagli studenti nell' hackathon "Economia Circolare: Conosci, Comunica e Cambia!".

I 3 video e le 3 graphic novel che riceveranno più "Mi Piace" sui diversi social saranno premiati durante l'evento "Premio Futuro Sostenibile" del 1 ottobre 2021.

**CONCORSO VIDEO-GRAPHIC**

PUOI VOTARE SU

Canale YouTube Laboratorio Occupabilità Mantova	Pagina Facebook LTO Mantova	Profilo Instagram ltomantova

Dopo solo un mese dall'apertura del **CONCORSO** le **GRAPHIC NOVEL** degli studenti contano già

**847 Mi Piace**

**17989 Persone raggiunte**

**CONCORSO VIDEO-GRAPHIC** ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!

Dopo solo un mese dall'apertura del **CONCORSO** i **VIDEO** degli studenti contano già

**2571 Mi Piace**

**15417 visualizzazioni**

**CONCORSO VIDEO-GRAPHIC** ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!

## VINCITORI DEL CONCORSO SOCIAL

Per la sezione GRAPHIC NOVEL:

1. Al **primo posto** con 224 “Mi piace” il gruppo FERMI 06 con “**Viaggio verso un futuro circolare**” ([link](#));
2. Al **secondo posto** con 70 “Mi piace” il gruppo VIRGILIO 06 con “**Un passo verso la sostenibilità**” ([link](#));
3. Al **terzo posto** con 67 “Mi piace” il gruppo SANFELICE 14 con “**Economia Circolare nei nostri piatti**” ([link](#)).



Per la sezione VIDEO:

1. Al **primo posto** con 249 “Mi piace” il gruppo GROMANO 01 con “**Un sonno rigenerante**” ([link](#));
2. Al **secondo posto** con 238 “Mi piace” il gruppo SANFELICE 14 con “**Economia Circolare nei nostri piatti**” ([link](#));
3. Al **terzo posto** con 230 “Mi piace” il gruppo VIRGILIO 06 con “**Tele Virgilio**” ([link](#)).



## AREA LINK

Guarda i video dell'Hackathon sul canale YouTube di LTO Mantova ([link](#)).

## AREA DOWNLOAD

[Conosci, Comunica e Cambia!\\_Call](#)

[Conosci, Comunica e Cambia\\_Regolamento](#)

[Conosci, Comunica e Cambia\\_Locandina Concorso Social](#)

[Conosci, Comunica e Cambia\\_Locandina evento finale](#)

### **DOWNLOAD delle IDEE DI CAMBIAMENTO**

[BELFIORE 01\\_Pensiline Fotovoltaiche](#)

[BELFIORE 04 gruppo 01\\_Autobus Fotovoltaici](#)

[BELFIORE 04 gruppo 02\\_Casa dell'acqua](#)

[BELFIORE 05\\_Circular Bag](#)

[FERMI 02\\_H2OME](#)

[FERMI 04\\_Caffè o pianta in giardino](#)

[FERMI 05\\_Ink Cap](#)

[FERMI 06\\_Eco-Filter](#)

[GONZAGA 01\\_Love food Hate waste](#)

[GONZAGA 02\\_ECOSCHOOL](#)

[GONZAGA 03\\_Il circolo vizioso](#)

[GONZAGA 04\\_Una borraccia per tutti](#)

[GONZAGA 05\\_Progetto Arbora](#)

[GONZAGA 06\\_Una nuova alba alla Terra](#)

[GROMANO 01 E 03\\_Riciclarte](#)

[MANTEGNA 02\\_La differenza conta](#)

[MANTEGNA 03\\_Ridò](#)

[MANZONI 03\\_Junkfinder](#)

[SANFELICE 04\\_Un pasto per chi non lo ha](#)

[SANFELICE 11\\_Quadernew](#)

[SANFELICE 20\\_Tessuto sostenibile](#)

[SANFELICE 25\\_Il desiderio di cambiamento](#)

[STROZZI 01\\_Riutilizza la plastica](#)

[STROZZI 02\\_I pannelli fotovoltaici](#)

[STROZZI 03\\_Sustainability Day](#)

[VIRGILIO 02\\_Passa il libro](#)

[VIRGILIO 03\\_scambiAMO](#)

[VIRGILIO 04\\_Green Snack](#)

[VIRGILIO 06\\_Una fonte di vita riciclabile](#)

### **DOWNLOAD delle GRAPHIC NOVEL in versione estesa**

[ARCO ESTE 01\\_L'unione fa la forza...letteralmente.](#)

[ARCO ESTE 02\\_For a better world.](#)

[ARCO ESTE 04\\_Il numero se77e.](#)

[ARCO ESTE 05\\_Le avventure di FrancECO.](#)

[ARCO ESTE 06\\_Moda, stampe e stili.](#)

[BELFIORE 01\\_Vino Circolare.](#)

[BELFIORE 02\\_Impatto ambientale game.](#)

[BELFIORE 04\\_GR 1\\_LE 4 ERRE che salveranno il Pianeta.](#)

[BELFIORE 04\\_GR 2\\_Dalle origini all'economia circolare.](#)

[BELFIORE 05\\_La vita di un broccolo.](#)

[FERMI 06\\_Viaggio verso un futuro circolare.](#)

[GONZAGA 01\\_Un salto nel futuro.](#)

[GONZAGA 02\\_ECOSCHOOL.](#)

[GONZAGA 03\\_Il peso delle azioni.](#)

[GONZAGA 05\\_La cannuccia e la tartaruga.](#)

[GONZAGA 06\\_Panta Rei.](#)

[GREGGIATI 02\\_Ricicla TV.](#)

[GREGGIATI 03\\_Anche nel nostro piccolo contribuiamo.](#)

[GROMANO 01\\_Dolce Blu.](#)

[GROMANO 02\\_The Greatest Loop.](#)

[GROMANO 03\\_Eco-Story.](#)

[GROMANO 04\\_GR 1\\_L'Economia del Karma.](#)

[GROMANO 04\\_GR 2\\_Uno sguardo al mare.](#)

[MANTEGNA 01\\_La Rinascita.](#)

[MANTEGNA 02\\_La differenza conta.](#)

[MANTEGNA 03\\_Fashion Economy.](#)

[MANTEGNA 07\\_Trasportiamoci – Il Trailer.](#)

[MANZONI 01\\_Tra passato e futuro.](#)

[MANZONI 02\\_Il viaggio di Socrate.](#)

[MANZONI 03\\_Gli Amici In Raccolta.](#)

[MANZONI 04\\_Il gatto urbano.](#)

[MANZONI 06\\_Storia di un telefono.](#)

[MANZONI 08\\_Gabry Cobalto.](#)

[SANFELICE 01\\_4R: Missione Inquinamento.](#)

[SANFELICE 02\\_La moda delle 4R.](#)

[SANFELICE 03\\_Il ritorno di Braccio di Ferro.](#)



SANFELICE 04\_Un dono per la vita.  
SANFELICE 05\_Il viaggio delle due bottiglie.  
SANFELICE 06\_La carta rivoluzionaria.  
SANFELICE 08\_Il lungo viaggio dell'insalata.  
SANFELICE 09\_L'inganno del greenwashing.  
SANFELICE 10\_Storia di una maglietta.  
SANFELICE 11\_Viaggio nell'anno 3020.  
SANFELICE 13\_Nulli si distrugge, tutto si trasforma.  
SANFELICE 14\_Economia circolare nei nostri piatti.  
SANFELICE 15\_Un mare di plastica.  
SANFELICE 16\_Liti(gi)o per il Futuro.  
SANFELICE 17\_Una piccola distrazione, una grande conseguenza.  
SANFELICE 18\_Le 4R.  
SANFELICE 21\_Viaggio del piccolo Litio.

SANFELICE 22\_ECO-IMPRONTiamoci.  
SANFELICE 23\_La vita da chewing gum.  
SANFELICE 25\_A pesca di mascherine.  
STROZZI 01\_Salva l'acqua, salva la vita.  
STROZZI 02\_Paulownia.  
STROZZI 03\_Ridiamo luce al Pianeta.  
STROZZI 06\_Dalle ruote alle fioriere.  
VIRGILIO 01\_L'Era del No-Waste.  
VIRGILIO 02\_Un viaggio nell'Economia Circolare.  
VIRGILIO 03\_Spreco degli alimenti? Meglio stare attenti!  
VIRGILIO 04\_Il viaggio di Botty.  
VIRGILIO 05\_Save the Nature.  
VIRGILIO 06\_Un passo verso la sostenibilità.