



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per la programmazione e gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali

Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale

Soft Mobility Hack

Il primo hackathon della Scuola italiana dedicato al futuro della mobilità dolce nell'ambito dell'iniziativa nazionale "terr@dimezzo - #FuturaAvellino #PNSD"

Termine ultimo per l'invio delle candidature: **24 settembre 2018 – ore 15.00**

* * *

In occasione della tappa di #FuturaItalia e dell'iniziativa nazionale "terr@dimezzo" (Avellino, 3-5 ottobre 2018), il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca promuove "Soft Mobility Hack", il primo *hackathon* della Scuola italiana dedicato al futuro della mobilità nelle "terre di mezzo", dall'abbandono dei vecchi tracciati al ripristino delle ferrovie storiche.

L'Italia possiede migliaia di chilometri di ferrovie poco utilizzate o addirittura dismesse, che potrebbero essere importanti volani per un turismo lento e sostenibile. I contesti e gli scenari in cui scorrono i binari sono, infatti, spesso splendidi: dalle campagne toscane alle montagne sarde, passando per i laghi prealpini, gli Appennini. Sono moltissimi gli esempi in tutto il Paese.

Anche sulla scia dell'esperienza legata alla riapertura nel territorio irpino della Ferrovia Storica Avellino-Rocchetta Sant'Antonio, il "Soft Mobility Hack" sarà un'occasione unica per raccogliere il punto di vista e le idee dei più giovani su come le nuove tecnologie applicate alla "mobilità dolce" possano contribuire alla rigenerazione e riconnessione delle aree interne del nostro Paese, in un'ottica di sviluppo sostenibile.

Il "Soft Mobility Hack" si candida ad essere un momento di incontro e confronto ideale per tutte le realtà scolastiche nazionali che hanno vissuto o stanno vivendo nei loro territori di appartenenza processi di ripristino e rigenerazione di linee ferroviarie turistiche, in grado di attrarre nuovo turismo.

Le giornate di lavoro saranno animate anche dal contributo di enti ed esperti del settore.

I risultati del "Soft Mobility Hack" rappresenteranno un capitale prezioso di idee, proposte e suggestioni in vista degli appuntamenti della Scuola italiana per il 2019, dichiarato dal Ministero per i beni e per le attività culturali "Anno nazionale del turismo lento".

L'iniziativa si svolgerà dal 3 al 5 ottobre 2018 ad Avellino e coinvolgerà studentesse e studenti delle scuole secondarie di secondo grado italiane.

L'*hackathon* è parte integrante dell'evento nazionale "terr@dimezzo - #FuturaAvellino #PNSD", uno dei 24 appuntamenti nazionali di #FuturaItalia, promossi dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca nel 2018, dedicati alla Scuola digitale.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per la programmazione e gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali

Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale

L'HACKATHON

L'*hackathon* è una competizione di durata variabile che, a partire da una tema principale, propone delle sfide ai suoi partecipanti, i quali, organizzati in gruppi eterogenei, hanno il compito di affrontarle, ricercando e progettando nuove soluzioni, modelli, processi o servizi innovativi.

Per tutte le studentesse e studenti sarà un'esperienza di grande valore perché avranno l'opportunità di apprendere strumenti e metodologie innovative di co-progettazione, di condividere la loro visione di società e di futuro lavorando in gruppi di lavoro eterogenei, sia per provenienza che per indirizzo scolastico, di esporre le proprie idee e soluzioni dinanzi ad esperti ed esponenti del mondo delle Istituzioni, dell'Università, delle organizzazioni internazionali e dell'associazionismo.

Una Commissione di esperti proclamerà i vincitori. Alle squadre vincitrici dell'*hackathon* (i cui premi verranno comunicati al termine dell'evento), sarà data la possibilità, attraverso la partecipazione ad altre esperienze formative e laboratoriali, di acquisire nuove conoscenze e competenze partecipando ad altre iniziative di livello nazionale.

COME PARTECIPARE?

1. L'iniziativa prevede la partecipazione di 12 delegazioni delle scuole secondarie di secondo grado, che saranno selezionate sulla base di quanto previsto al successivo punto 3.
2. A ciascuna scuola è richiesto di individuare 6 persone, 3 studentesse e 3 studenti, frequentanti il IV anno nell'anno scolastico 2018-2019, ed esclusivamente un docente accompagnatore.
3. Le scuole saranno selezionate sulla base dei seguenti criteri in ordine di priorità:
 - a. rappresentanza geografica (provenienza da regioni e province differenti);
 - b. motivazione della presentazione della candidatura;
 - c. precedenza a istituzioni scolastiche che non abbiano ancora partecipato a iniziative di *hackathon* organizzate dal Ministero;
 - d. in caso di più candidature dalla stessa Regione, si terrà conto dell'ordine di presentazione delle stesse.
4. L'arrivo ad Avellino di tutte le delegazioni scolastiche è previsto alle ore 14.00 del giorno 3 ottobre 2018 per la partecipazione alla presentazione dei temi e delle sfide dell'*hackathon*. Tutti i lavori termineranno alle ore 19.30 del 5 ottobre 2018.
5. **Presentazione delle candidature.**
Entro le **ore 15.00** del **24 settembre 2018**, le istituzioni scolastiche interessate devono presentare la propria candidatura utilizzando l'applicativo "Protocolli in rete", accessibile dal