



PRESENTANO



PROGETTARE IL FUTURO **HACKATHON** NELLA SCUOLA 2021

FEBBRAIO - MAGGIO

IN COLLABORAZIONE CON



CON IL PATROCINIO DI
Rappresentanza in Italia





PRESENTANO



PROGETTARE IL FUTURO

HACKATHON NELLA SCUOLA 2021

"Progettare il futuro" è il tema di *Hackathon nella scuola 2021*, una **maratona virtuale** che vedrà coinvolti **ragazzi, docenti, esperti e mentori**, con background culturali e competenze differenti, lavorare insieme, e fare squadra per affrontare le grandi sfide, **risolvere un problema e costruire un'idea per il futuro**.

Alimentare l'ecosistema, imparare a lavorare in squadra, scoprire il valore nella diversità, prototipare-testare-validare-fallire-ripartire e creare idee che generino un impatto positivo sulla comunità è l'obiettivo finale!

Cos'è un Hackathon digitale?

Gli hackathon venivano commissionati da aziende per risolvere problematiche ad esse legate. Negli ultimi anni si sono trasformati in **strumenti efficaci anche dal punto di vista dell'apprendimento**, oltre che sociale, culturale e commerciale.

Un hackathon digitale è una maratona online per chi vuole **"hackerare"** un problema, un concetto, un prodotto, un sistema o un servizio. Una **modalità innovativa per apprendere** attraverso progetti concreti e sfide della vita reale. È una vera e propria palestra per lo **sviluppo del pensiero sistemico e il lavoro di squadra**.

A chi è rivolto?

Hackathon nella scuola 2021 è rivolto a tutti gli studenti e i docenti del triennio delle scuole superiori.

Come partecipare?

Ogni **team** composto da **4 o 5 studenti** del triennio accompagnati da un **docente-mentore**, si iscriverà a una delle **challenge** dedicate al tema "Progettare il futuro", lanciata da uno dei partner del progetto, e concorrerà presentando un **progetto-prototipo** per risolvere il problema. Il lavoro dei **team** sarà accompagnato da materiali informativi e l'incontro e il dialogo con **esperti e professionisti** del tema.

Durante l'hackathon ogni **team** preparerà...



Una **presentazione** da svolgere il 20 marzo di fronte a tutti i **team** della **challenge**



Un **video** di max. 3 minuti da consegnare entro il 28 marzo



Una **scheda** di presentazione da consegnare entro il 28 marzo

Time for action!

Le iscrizioni gratuite all'*Hackathon nella scuola 2021* sono aperte sul sito www.cosmopolites.it fino ad esaurimento posti disponibili.

REALIZZATO DA



FONDAZIONE
EUDUCATION

CON IL PATROCINIO DI



Rappresentanza in Italia



CULTURA

in collaborazione con



LA SFIDA

Come potremmo immaginare un museo in grado di coinvolgere sia a livello emotivo che esperienziale le nuove generazioni rendendolo parte della loro vita quotidiana?

Background

Tenuto conto della ratifica della Convenzione di Faro sul valore dell'Eredità Culturale per la Società da parte del Governo italiano che si focalizza sul diritto di tutte le persone all'eredità culturale, a un suo "utilizzo" sostenibile, integrando gli obiettivi dei musei inserendo, oltre alle finalità didattiche, formative e di studio, anche lo sviluppo umano e il miglioramento della qualità della vita delle persone (stile di vita condiviso) dell'oggi e del domani. L'intento è quello di sostenere un clima economico, sociale e ambientale che promuova la protezione e la fruizione dell'eredità culturale basata su:

- Sviluppo e pensiero sostenibile



CON IL PATROCINIO DI



Rappresentanza in Italia



PROGETTARE IL FUTURO

- Progettualità inclusiva
- Nuovi profili professionali all'interno dei musei

La Nuova Museologia si apre a nuove figure professionali in grado di rispondere alle inedite funzioni e ai bisogni dei musei connessi anche alle esigenze di un pubblico generico molto diverso da quello del 2019.

Alle tradizionali competenze legate alla museologia, museografia, conservazione, restauro, archeologia, storia dell'arte, storia della critica d'arte, archivistica e comunicazione, adesso ci sono altre discipline che entrano per completare board sempre più trasversali, interdisciplinari, internazionali, intergenerazionali e intergenere: pedagogia, sociologia, psicologia, psichiatria, informatica, tecnologia e innovazione, marketing non convenzionale, digital marketing, economia e project management. A una formazione specialistica verticale, si preferiscono figure più eclettiche, predisposte a lavorare in team, con una formazione orizzontale in grado di dialogare agilmente con professionisti di altri settori.

Intent scope

Ai vari team coinvolti, sarà chiesto di elaborare un'offerta culturale in grado di intercettare, profilare, coinvolgere e fidelizzare, in nome della MSR - Museum Social Responsibility e della Sostenibilità Ambientale, un segmento di pubblico particolarmente interessante per tutti i musei quale quello delle giovani generazioni (16-24 anni).

Alle offerte culturali personalizzate in grado di coinvolgere il segmento di interesse, dovranno corrispondere modalità di coinvolgimento emozionale ed esperienziale in grado di fidelizzare le persone conseguendo uno degli obiettivi principali del "nuovo museo": far entrare la cultura nella quotidianità di tante persone.



PROGETTARE IL FUTURO

CHI INCONTREREMO

Inspiring: MAURIZIO VANNI

Direttore generale Lu.C.C.A. - Lucca Center of Contemporary Art

Mentoring, venerdì pomeriggio: MATTEO GRANITI

Chief curator di Lu.C.C.A. - Lucca Center of Contemporary Art

Mentoring, sabato mattina: ANGELO ARGENTO

Avvocato dei beni culturali e Presidente di Cultura Italiae