



*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*

## **Leonardo Junior Hack**

**Il primo hackathon nazionale per la scuola secondaria di primo grado promosso nell'ambito dell'iniziativa per il cinquecentenario della morte di Leonardo da Vinci**

Termine ultimo per l'invio delle candidature: **12 aprile 2019 – ore 13,00**

\* \* \*

In occasione del cinquecentenario della morte di Leonardo da Vinci, il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca promuove il "Leonardo Junior Hack", il primo *hackathon* rivolto agli studenti delle scuole secondarie di primo grado.

L'esperienza proporrà agli studenti di immedesimarsi nei panni di Leonardo, nello stesso tempo artista, scienziato e ingegnere, e di riviverne l'approccio alla vita, la meraviglia e l'interesse che lo suscitava tutto ciò che lo circondava.

L'*hackathon* nazionale vuole essere un contributo alla conoscenza della genialità e della tenacia con cui Leonardo affrontava le più audaci sfide tecnologiche.

L'obiettivo è coinvolgere 80 studenti di 10 scuole secondarie di primo grado provenienti da tutta Italia per una sfida in gruppi (10 team) in un'attività di co-progettazione per far conoscere l'opera di Leonardo da un punto di vista storico, ma soprattutto per esplorare in prima persona il suo modo di lavorare, con l'obiettivo di stimolare in ognuno nuovi modi di pensare e di fare.

L'iniziativa si svolgerà a Roma dal 2 al 4 maggio 2019 e coinvolgerà studentesse e studenti delle scuole secondarie di primo grado italiane.

### **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.

Alle squadre vincitrici dell'*hackathon* sarà data la possibilità, attraverso la partecipazione ad altre esperienze formative e laboratoriali, di acquisire nuove conoscenze e competenze anche partecipando ad altre iniziative di livello nazionale.



# *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*

## **COME PARTECIPARE?**

1. L'iniziativa prevede la partecipazione di 10 delegazioni delle scuole secondarie di primo grado, che saranno selezionate sulla base di quanto previsto al successivo punto 3.
2. A ciascuna scuola è richiesto di individuare 8 persone, 4 studentesse e 4 studenti, frequentanti il secondo anno, e due docenti accompagnatori.
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. in caso di più candidature dalla stessa Regione, si terrà conto dell'ordine di presentazione delle stesse.
4. L'inizio dei lavori a Roma è previsto alle ore 9,30 del primo giorno (2 maggio 2019) per la partecipazione alla presentazione dei temi e delle sfide dell'*hackathon*. Tutti i lavori termineranno alle ore 13:30 del terzo giorno (4 maggio 2019).
5. **Presentazione delle candidature**

Entro le ore 13.00 del 12 aprile 2019, le istituzioni scolastiche interessate devono presentare la propria candidatura utilizzando l'applicativo "Protocolli in rete", accessibile dal SIDI con le credenziali del Dirigente scolastico, al seguente *link* <https://miurb4.pubblica.istruzione.it/protocolloIntesa>, indicando:

  - a. l'elenco degli 8 partecipanti (nome, cognome, anno di studio);
  - b. il nominativo dei docenti accompagnatori con indirizzo e-mail e numero di telefono;
  - c. motivazione della presentazione della candidatura;
6. Per un proficuo svolgimento dell'*hackathon* si invita ogni delegazione scolastica a dotarsi di almeno due pc portatili.
7. Le spese di trasporto, vitto e alloggio per le delegazioni scolastiche sono a carico del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca per il tramite di una scuola referente.
8. Ciascun partecipante utilizzerà i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte degli organizzatori e/o portati 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 ovvero recare intralcio o impedimento al regolare svolgimento dello stesso.
9. Si invita ogni delegazione scolastica a munirsi di liberatorie/autorizzazioni per la conduzione di riprese video e/o foto.
10. Responsabile del procedimento amministrativo è il prof. Andrea Bollini, dirigente dell'Ufficio VI presso la Direzione generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione



# *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*

dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale; indirizzo e-mail: [innovazionedigitale@istruzione.it](mailto:innovazionedigitale@istruzione.it); telefono: 06.5849.3408.

IL DIRETTORE GENERALE

*Simona Montesarchio*

*Documento firmato digitalmente*