

*Piano Nazionale*  
**SCUOLA digitale**

**WAY MODE - WAY HACK | ROUTES for cultural innovation**  
*La prima maratona progettuale studentesca sui cammini culturali del territorio italiano*

Termine ultimo per l'invio delle candidature: **23 settembre 2019 – ore 10:00**

**Scuola Polo organizzatrice**  
**Istituto di Istruzione Superiore "Leonardo da Vinci" di Umbertide (PG)**

\*\*\*

Nell'ambito dei progetti didattici per la realizzazione di percorsi competitivi per le studentesse e gli studenti del secondo ciclo su base territoriale, basati sull'approccio e sulla metodologia degli hackathon e delle simulazioni internazionali con oggetto le tematiche legate all'imprenditorialità digitale e alla cittadinanza globale (azione #19 del PNSD), è promossa l'iniziativa didattica innovativa **ROUTES for cultural innovation**, una maratona di co-progettazione studentesca sulla valorizzazione del patrimonio culturale italiano.

Il percorso formativo si articolerà in due competizioni distinte, ma estremamente interconnesse sulle tematiche affrontate, ognuna con un proprio approccio metodologico:

- il **WAY MODE | ROUTES for cultural innovation**
- il **WAY HACK | ROUTES for cultural innovation**

**L'intera iniziativa si svolgerà dal 9 all'11 ottobre 2019 nel centro storico di Assisi** e coinvolgerà le scuole secondarie di secondo grado del territorio umbro e di tutto il territorio nazionale.

Per tutte le studentesse e gli studenti sarà un'esperienza di grande valore formativo, perchè 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 nazionali e dell'associazionismo.

Una Commissione di esperti proclamerà i vincitori. Alle squadre vincitrici dell'Hackathon e del Mode (i cui premi verranno comunicati al termine dell'evento) sarà data la possibilità di acquisire nuove conoscenze e competenze partecipando ad altre iniziative formative.

### **Cos'è WAY MODE | ROUTES for cultural innovation?**

Si tratta di una competizione, in lingua italiana ed in lingua inglese, tesa a stimolare gli studenti partecipanti su tematiche e sfide d'attualità estremamente importanti e d'impatto per tutto il territorio nazionale legate a cammini culturali, percorsi di interesse culturale, storico, artistico, ambientale. Lo schema di lavoro ripropone parzialmente il format metodologico della Simulazione (role playing simulation) con una fase successiva ed integrativa di progettazione e prototipazione di soluzioni, sul modello di Hackathon e Debate. In entrambe le fasi, è centrale l'approccio didattico del problem solving, del public speaking, e del cooperative learning.

### **Cos'è WAY HACK | ROUTES for cultural innovation?**

Partendo dalla metodologia didattica-innovativa degli Hackathon, si prevede la divisione di tutti i partecipanti in gruppi di lavoro, al fine di elaborare un progetto, prodotto, modello o servizio innovativo. A tutti i team è richiesto di partire da un problema ben definito e circoscritto, condizione fondamentale per individuare valide soluzioni in grado di superarlo. **WAY HACK | ROUTES for cultural innovation** ha come obiettivo quello di pensare allo sviluppo di nuove attività imprenditoriali e lavorative al passo con i tempi e con l'esigenza di rinnovare le modalità di diffusione nei territori, per valorizzarne le risorse ambientali e culturali presenti.

### **COME PARTECIPARE?**

1. L'iniziativa **WAY MODE - Routes for cultural innovation** prevede la partecipazione delle istituzioni secondarie di secondo grado del territorio nazionale fino ad un massimo di 12. 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, con particolare riferimento alla descrizione della propria realtà territoriale, di cui si vogliono portare le principali istanze, necessità e potenzialità di intervento;
- c) in caso di più candidature dalla stessa Regione, si terrà conto dell'ordine di presentazione delle stesse.

A ciascuna scuola è richiesto di individuare **6 persone, 3 studentesse e 3 studenti**, con un'ottima conoscenza della lingua inglese, frequentanti il IV anno, ed esclusivamente un docente accompagnatore.

2. L'iniziativa **WAY HACK - Routes for cultural innovation** prevede la partecipazione delle istituzioni secondarie di secondo grado delle Province di Perugia e Terni fino ad un massimo di 9. In caso di un numero di candidature superiore, si terrà conto dell'ordine di presentazione delle stesse. In caso contrario, si richiederà a ciascuna scuola candidata di aumentare con alcune unità di studentesse e studenti i numeri della propria delegazione.

A ciascuna scuola è richiesto di individuare **8 persone, 4 studentesse e 4 studenti**, frequentanti il III o il IV anno, ed esclusivamente un docente accompagnatore.

3. L'arrivo ad Assisi delle delegazioni scolastiche è previsto alle ore 9:30 del giorno 9 ottobre 2019 per partecipare all'apertura dei lavori e alla presentazione delle due sfide: *Hackathon e Mode*. Tutti i lavori termineranno alle ore 13:30 del giorno 11 ottobre 2019. Le delegazioni scolastiche che rilevino particolari criticità logistiche potranno inviare una motivata richiesta straordinaria per l'arrivo ad Assisi nella serata del giorno 8 ottobre,

#### 4. **Presentazione delle candidature**

Entro le ore 10:00 del 23 settembre 2019, le istituzioni scolastiche interessate dovranno far pervenire la propria candidatura all'indirizzo PEC dell'I.I.S. "Leonardo da Vinci" di Umbertide [pgis014001@pec.istruzione.it](mailto:pgis014001@pec.istruzione.it), indicando:

- a) la sfida o le sfide a cui si intende partecipare: **WAY HACK** e/o **WAY MODE**;
- b) l'elenco dei partecipanti (nome, cognome, data di nascita, anno di studio, eventuale indirizzo scolastico all'interno dell'Istituto);
- c) il nominativo del docente accompagnatore comprensivo di indirizzo e-mail e telefono.

5. Per un proficuo svolgimento delle due sfide si invita ogni delegazione scolastica a dotarsi di almeno due pc portatili.

6. Eventuali spese di trasporto, vitto e alloggio per le delegazioni scolastiche, con esclusione di quelle del Comune di Assisi, sono a carico dell'I.I.S. "Leonardo da Vinci" di Umbertide.

7. 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.

8. Si invita ogni delegazione scolastica a munirsi di eventuali liberatorie/autorizzazioni per la conduzione di riprese video e/o foto.

9. Qualsiasi informazione può essere richiesta all'I.I.S. "Leonardo da Vinci" di Umbertide, tel. **075 9413357** chiedendo dei docenti:

Prof.ssa Silvana Fioravanti - *email* : *silvana.fioravanti@campusdavinci.edu.it*

Prof.ssa Marta Ciancabilla - *email* : *marta.ciancabilla@campusdavinci.edu.it*

Il Dirigente Scolastico  
*IIS "Leonardo da Vinci" Umbertide (PG)*

Prof.ssa Franca Burzigotti