



*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*

ROME SPORT TECH

Maratona Digitale della Scuola Italiana su Tecnologia & Sport

Roma, 6-7 aprile 2018

#RomeSportTech #MiurSocial

Termine ultimo per l'invio delle candidature: 29 marzo 2018

* * *

Gentile Dirigente scolastico,
in occasione della 24ma edizione della "Maratona di Roma" (<https://www.maratonadiroma.it/?!a/=home-it/>), il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca promuove "**ROME SPORT TECH**", l'*hackathon* della scuola italiana interamente dedicato allo sport e alla tecnologia.

"**ROME SPORT TECH**" sarà una vera e propria maratona progettuale durante la quale **80** studentesse e studenti, provenienti da tutte le regioni d'Italia, con l'aiuto di mentori ed esperti, lavoreranno insieme con l'obiettivo di contribuire alla crescita dell'innovazione digitale nel mondo dello sport.

L'iniziativa si svolgerà **dal 6 al 7 aprile 2018 a Roma**, presso il Roma Convention Center – "La Nuvola", che per l'occasione ospiterà lo *Sport Expo The Marathon Village*, la fiera espositiva ufficiale della Maratona di Roma. Il luogo di svolgimento dell'*hackathon* è allestito all'interno de "La Nuvola", una delle più imponenti strutture ricettive del polo congressuale di Roma, opera dallo straordinario valore artistico, caratterizzata da soluzioni logistiche innovative e dalla scelta di materiali tecnologicamente avanzati. Qui sarà possibile per tutti i partecipanti dell'*hackathon* e per i loro docenti accompagnatori visitare *stand*, assistere ad iniziative e convegni nell'area media, praticare sport e testare le ultime novità tecnologiche del settore sportivo.

L'edizione 2018 della Maratona di Roma, che prenderà il via dai Fori Imperiali, vedrà la partecipazione di oltre 16 mila atleti provenienti da 131 nazioni e di circa 60.000 partecipanti alla *Fun Run* di 4 chilometri.

Tra le diverse attività di orientamento e formazione per le studentesse e per gli studenti partecipanti, sono previsti incontri con esperti e rappresentanti di grandi aziende che operano nel settore dello sport e che stanno investendo importanti risorse sull'innovazione tecnologica.



*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. La descrizione delle sfide, i dati di partenza e il metodo di lavoro verranno condivisi con i partecipanti solo durante la presentazione iniziale dell'*hackathon*.

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 al termine della due giorni le proprie idee e soluzioni dinanzi ad esperti ed esponenti del mondo delle istituzioni, della ricerca, del mondo dello *sport* 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 **10 scuole secondarie di secondo grado**.
2. A ciascuna scuola è richiesto di individuare 8 persone, 4 studentesse e 4 studenti, frequentanti il IV anno, ed esclusivamente un docente accompagnatore.
3. Le scuole saranno selezionate sulla base dei seguenti criteri:
 - a. rappresentanza geografica (provenienza da regioni e province differenti);
 - b. motivazione della presentazione della candidatura e coerenza con il percorso formativo e/o con precedenti progetti formativi della scuola sui temi dello sport;
 - c. in caso di più candidature dalla stessa Regione, si terrà conto dell'ordine di presentazione delle stesse.
4. L'arrivo a "La Nuvola" di tutte le delegazioni scolastiche è previsto per il giorno 6 aprile 2018 alle ore 8.30. Tutti i lavori termineranno alle ore 14:00 del 7 aprile 2018. Le delegazioni scolastiche residenti fuori dalla Regione Lazio saranno autorizzate ad arrivare a Roma nel pomeriggio del 5 aprile 2018.
5. **Presentazione delle candidature:**
entro le ore **15.00** del **29 marzo 2018** tramite l'applicativo "Protocolli in rete", al seguente [link https://miurjb4.pubblica.istruzione.it/protocolloIntesa](https://miurjb4.pubblica.istruzione.it/protocolloIntesa), dovrà pervenire:
 - a. l'elenco degli 8 partecipanti (nome, cognome, data di nascita, anno di studio, indirizzo



*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*

scolastico all'interno dell'Istituto);

- b. il nominativo del docente accompagnatore comprensivo di indirizzo *e-mail* e/o numero di telefono;
 - c. motivazione della presentazione della candidatura con particolare riferimento ad eventuali esperienze e progetti pregressi promossi, seguiti o coordinati dall'istituzione scolastica sul tema oggetto dell'*hackathon*.
5. Per un proficuo svolgimento dell'*hackathon* si invita **ogni delegazione scolastica a dotarsi di almeno due pc portatili**.
 6. Le spese sono a carico del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, per il tramite di una scuola-polo di riferimento.
 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 il 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. Nel caso in cui, per sopraggiunti motivi, si rendesse necessaria la modifica dei nominativi dei partecipanti indicati in domanda dovrà pervenire comunicazione formale, completa di tutti i dati, all'indirizzo di posta elettronica indicato al successivo punto 10.
 10. Responsabile del procedimento amministrativo è la dott.ssa Tiziana Di Lascio, della Direzione generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale; indirizzo e-mail: dgefid.segreteria@istruzione.it; telefono: 065849.2778-3382.

Buon Hackathon a tutti!

IL DIRETTORE GENERALE
Simona Montesarchio