

ORIENTAMENTO IN RETE

L'HACKATHON DI UNIONCAMERE

PARTE 1. REGOLAMENTO GENERALE

1. OBIETTIVI

Unioncamere – l'Unione Nazionale delle Camere di commercio italiane lancia la sua prima edizione di "Orientamento in rete", il laboratorio di co-progettazione online che si svolgerà durante la manifestazione **Job & Orienta 2020 Digital Edition dal 25 al 27 novembre 2020**.

Il laboratorio è suddiviso in due "challenge". La prima rivolta ai **docenti** delle scuole secondarie di II grado e dell'IeFP (Licei, Istituti tecnici, Istituti professionali e CFP) e la seconda agli **studenti** delle scuole secondarie di II grado e dell'IeFP (Licei, Istituti tecnici, Istituti professionali e CFP).

Docenti e studenti, grazie a sessioni di lavoro parallele, saranno chiamati a trovare soluzioni digitali sulla base delle esigenze che verranno presentate durante le presentazioni introduttive di inizio giornata per la progettazione della nuova versione digitale ("a distanza") di **CameraORIENTA**, il nuovo format delle Camere di commercio sui temi dell'orientamento.

La partecipazione all'Hackathon è gratuita.

2. DATA E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'EVENTO

L'hackathon/laboratorio di coprogettazione si svolgerà online sulla **piattaforma ZOOM** gestita da Si.Camera (società in house partecipata da Unioncamere e dalle Camere di commercio italiane) dal 25 al 27 novembre.

Il **25 novembre 2020 dalle 09:00 alle 13:00** la partecipazione sarà **riservata ai docenti**.

Il **26 novembre 2020 dalle 09:00 alle 13:00** la partecipazione sarà **riservata agli studenti**.

Il **27 novembre 2020 dalle 15:00 alle 17:00** è prevista la **sessione finale per docenti e studenti**. Per eventuali esigenze tecniche e organizzative Unioncamere si riserva la facoltà di cambiare piattaforma e orari dell'evento dando comunicazione sul sito dell'evento.

Il sito ufficiale dell'evento sarà: <https://www.joborienta.info/unioncamere-2020/>.

3. DESTINATARI

L'Hackathon è aperto a docenti e studenti interessati a fornire il proprio contributo sui temi dell'orientamento.

È rivolto a:

- **docenti** delle scuole secondarie di II grado e dell'IeFP (Licei, Istituti tecnici, Istituti professionali e CFP);
- **studenti** delle scuole secondarie di II grado e dell'IeFP (Licei, Istituti tecnici, Istituti professionali e CFP), anche con età inferiore ai 18 anni (in questo caso è richiesta autorizzazione e liberatoria da parte dei genitori del minore).

ORIENTAMENTO IN RETE L'HACKATHON DI UNIONCAMERE

4. TEMI DA SVILUPPARE

L'orientamento alle scelte di studio e lavoro è un asse portante delle attività del sistema camerale, che esercita, in coerenza con la propria missione istituzionale, un ruolo di collegamento tra scuola e mondo del lavoro. Consiste in un insieme di servizi e attività volto ad aiutare le persone a prendere decisioni (sul piano educativo, professionale e personale) migliorando la conoscenza di sé stesse e delle caratteristiche/opportunità offerte dal sistema formativo e da quello produttivo.

Unioncamere supporta queste azioni con guide, manuali e altri strumenti informativi di sistema e, a livello statistico, attraverso la **valorizzazione e la diffusione dei risultati del Sistema informativo Excelsior**¹. Da Excelsior trae impulso l'attività delle strutture camerali che territorialmente integrano e arricchiscono la propria offerta con servizi e attività nel campo dell'informazione a supporto dell'orientamento scolastico, universitario e lavorativo.

Le Camere di commercio realizzano, inoltre, specifiche azioni a sostegno della transizione scuola-università-lavoro e a supporto dei processi di placement attraverso la creazione e gestione di network territoriali.

Con cadenza annuale vengono organizzati gli eventi territoriali «**CameraORIENTA**» dedicati all'**orientamento al lavoro, alle professioni e all'autoimprenditorialità rivolti ai giovani e in particolare agli studenti delle scuole superiori e dell'università**². Attraverso tali incontri vengono messi a disposizione dati e informazioni per conoscere il mondo del lavoro e i fabbisogni professionali delle imprese, testimonianze di esperti nei macro-ambiti dell'orientamento informativo (a partire dai dati del Sistema Informativo Excelsior), in situazione "on the job" (visite aziendali e tirocini di orientamento) e dell'orientamento alla cultura di impresa e autoimprenditorialità, anche attraverso gli sportelli territoriali dedicati (Servizi/Punti Nuova Impresa/Sportelli Genesi, ecc..).

Coniugando la necessità generata dalla situazione di emergenza che impone una ridefinizione "a distanza" degli eventi con la volontà di rendere tali momenti sempre più diffusi e di impatto sul territorio, si intende approfondire direttamente con i principali destinatari e interlocutori degli eventi «CameraORIENTA», studenti e docenti, l'opportunità di definire una versione digitale del format.

Grazie al laboratorio di co-progettazione i docenti e gli studenti coinvolti potranno elaborare la loro proposta/soluzione di "**orientamento a distanza**" che sarà oggetto di confronto e di valutazione da parte del sistema camerale per una successiva implementazione a favore delle scuole di tutto il territorio nazionale.

5. CRITERI DI AMMISSIONE E REGOLE DI PARTECIPAZIONE

5.1 La registrazione all'Hackathon è completamente gratuita. L'iscrizione è riservata a singoli individui, anche minorenni (in questo caso dovrà essere fornito il consenso dei genitori).

¹ <https://excelsior.unioncamere.net/>.

² <http://www.filo.unioncamere.it/P42A0C0S11990/CameraORIENTA---Gli-eventi-sul-territorio.htm>.

ORIENTAMENTO IN RETE

L'HACKATHON DI UNIONCAMERE

- 5.2 Per iscriversi all'Hackathon è necessario registrarsi compilando il modulo di iscrizione on-line secondo le indicazioni riportate al punto 9. Per partecipare all'iniziativa è necessario accettare il Regolamento e rilasciare il consenso al trattamento dei dati personali (consenso firmato dai genitori per gli studenti minorenni) e all'utilizzo delle immagini e dei video da parte di Unioncamere.
- 5.3 Ciascun iscritto è consapevole che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sono veritiere e che ogni decisione presa dall'organizzazione dell'Hackathon verrà accettata incondizionatamente. Per i partecipanti ammessi alla competizione si procederà, nella fase di accreditamento, alla verifica delle generalità dichiarate da ciascun componente.
- 5.4 L'incompletezza e/o non corrispondenza al vero delle informazioni inserite all'atto della registrazione comporterà l'esclusione del partecipante.
- 5.5 I team saranno composti da un minimo di 3 a un massimo di 5 persone e saranno definiti da Unioncamere. Eventuali preferenze sulla composizione dei team potranno essere specificate nel modulo d'iscrizione. L'ammissione all'Hackathon, tenendo conto della necessità di prevedere una presenza eterogena con riferimento sia all'ordine di studi che alla provenienza geografica, sarà connessa all'ordine temporale di iscrizione e riservata, compatibilmente alle esigenze organizzative di Unioncamere, ad un numero massimo di 45 persone per i docenti e 45 persone per gli studenti. Ogni Team sarà indentificato con un nome indicato da Unioncamere.
- 5.6 I partecipanti all'Hackathon prendono atto che la partecipazione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.
- 5.7 Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Hackathon, ciascun partecipante si impegna per tutta la durata del laboratorio di co-progettazione a lavorare online sulla piattaforma messa a disposizione da Unioncamere.

6. PROPRIETÀ INTELLETTUALE, MANLEVE E GARANZIE

- 6.1 Con la partecipazione all'Hackathon e l'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo o modello presentato è originale e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora Unioncamere e Si.Camera (partner tecnico) da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo.
- 6.2 Prende atto che l'eventuale pubblicazione da parte di Unioncamere e Si.Camera del prototipo o modello su siti web e social media comporterà la visibilità al pubblico e che Unioncamere non assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza attraverso l'accesso a siti

ORIENTAMENTO IN RETE L'HACKATHON DI UNIONCAMERE

web e social media, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Unioncamere e Si.Camera per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

7. GIURIA

I lavori realizzati dai Team saranno valutati da una giuria qualificata, individuata e nominata da Unioncamere.

La Giuria, individuata da Unioncamere per la prima fase, valuterà le soluzioni proposte, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri:

- Valorizzazione del patrimonio informativo emergente dal Sistema informativo Excelsior (20 punti);
- Fattibilità tecnico-operativa dell'evento in formato digitale (20 punti);
- Sostenibilità economica connessa ad una replicabilità diffusa della proposta (20 punti);
- Impatto in termini di potenziali ricadute sul target di riferimento (20 punti);
- Trasferibilità del modello proposto sia all'interno di diversi contesti territoriali che in differenti ordini/ambiti di studi (20 punti).

Le tre migliori proposte emergenti da ciascuna giornata di laboratorio (docenti e studenti) parteciperanno alla **sessione finale prevista per il 27 novembre 2020**.

La Giuria della sessione finale sarà composta dai **referenti della funzione "Orientamento al lavoro e alle professioni" delle Camere di commercio italiane** che valuteranno le proposte finaliste con gli stessi criteri adottati dalla Giuria della prima fase a cui si aggiungerà un ulteriore criterio (20 punti) dedicato all' "Coerenza tra gli obiettivi di orientamento e i bisogni dei destinatari", frutto di una lettura integrata delle proposte docenti/studenti finaliste.

8. PREMI E RICONOSCIMENTI

Tutti i team e i partecipanti saranno, inoltre, **coinvolti da Unioncamere in successi processi di implementazione delle proposte, con l'obiettivo di innescare potenziali opportunità di concretizzazione** mirate delle sperimentazioni con il coinvolgimento diretto dei soggetti proponenti.

A tutti i partecipanti sarà, inoltre, rilasciato **un attestato da parte di Unioncamere** con riferimento alla partecipazione all'evento e alle ore dedicate.

Ad ogni partecipante facente parte dei team finalisti (docenti e studenti) che avranno superato la prima fase sarà attribuita la possibilità di approfondire le tematiche di interesse grazie al riconoscimento di un buono del valore di € 25,00 per l'acquisto di e-book, incrementato sino a € 50,00 per i componenti dei due team (docenti e studenti) classificati al primo posto dopo la sessione finale.

ORIENTAMENTO IN RETE L'HACKATHON DI UNIONCAMERE

PARTE 2. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

9. REGISTRAZIONE

Per partecipare all'Hackathon è necessario iscriversi effettuando, da lunedì 2 novembre 2020 a lunedì 23 novembre ore 13:00, la registrazione attraverso i seguenti moduli di iscrizione:

- **docenti** delle scuole secondarie di II grado e dell'IeFP: <https://bit.ly/2I5WNyV>;
- **studenti** delle scuole secondarie di II grado e dell'IeFP **maggiorenni**: <https://bit.ly/2JDyZmB>;
- **studenti** delle scuole secondarie di II grado e dell'IeFP **minorenni** (è richiesta autorizzazione e liberatoria da parte dei genitori scaricabile all'interno del modulo): <https://bit.ly/3mWmyRj>

Per informazioni o necessità connesse all'iscrizione scrivere a: orientamento.lavoro@unioncamere.it.

Eventuali registrazioni giunte incomplete o contenenti dati non veritieri determineranno l'esclusione del Team dall'Hackathon. La registrazione non garantisce la partecipazione all'Hackathon.

10. CONFERMA DI PARTECIPAZIONE

I singoli individui selezionati secondo i criteri indicati nel Regolamento Generale riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione all'Hackathon all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione. Con la predetta comunicazione ufficiale verranno anche forniti tutti i dettagli dell'iniziativa e tutte le informazioni utili per la partecipazione.

PARTE 3. HACKATHON DURANTE JOB & ORIENTA

11. MODALITÀ DI ORGANIZZAZIONE DELL'INIZIATIVA

L'Hackathon/Laboratorio di co-progettazione per i **docenti** inizierà alle **ore 9:00 del 25 novembre 2020 e terminerà alle ore 13:00 del 25 novembre 2020**.

L'Hackathon/Laboratorio di co-progettazione per gli **studenti** inizierà alle **ore 9:00 del 26 novembre 2020 e terminerà alle ore 13:00 del 26 novembre 2020**.

Ogni partecipante dovrà essere munito del proprio pc/device per l'accesso alla piattaforma e di un'adeguata connessione internet utile a lavorare on line.

Ciascun team lavorerà in una "stanza" della piattaforma Zoom. L'accesso alla stanza è riservato ai membri del team, al coordinatore dell'Hackathon e agli eventuali mentor nominati da Unioncamere. In una sessione plenaria preliminare rispetto al lavoro dei team, saranno presentati il contesto di riferimento e il mandato del laboratorio di co-progettazione. Allo scadere delle sessioni private i team dovranno presentare il proprio progetto che sarà valutato dalla Giuria. **I vincitori saranno nominati dalla Giuria e avranno accesso alla sessione finale.**

ORIENTAMENTO IN RETE L'HACKATHON DI UNIONCAMERE

La **sessione finale** inizierà alle **ore 15:00 del 27 novembre 2020** e **terminerà alle ore 17:00 del 27 novembre 2020**.

Nel corso della sessione finale i team presenteranno il proprio progetto che sarà valutato dalla Giuria nominata da Unioncamere.

12. REGOLE DI COMPORTAMENTO

I partecipanti si impegnano a:

- rispettare gli altri partecipanti;
- non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- usare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che violano la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
- evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- rispettare le norme privacy.

Si evidenzia altresì che non sarà possibile richiedere supporto esterno tramite e-mail/chat e messagistica in genere.