

	ISTITUTO COMPRENSIVO 1° MARTINI Via V. Rapisardi - 31100 TREVISO - C. F. 94136050260 - C.M. TVIC870002 - Tel. 0422/300706 www.ic1martini.edu.it - e-mail: TVIC870002@ISTRUZIONE.IT - PEC: TVIC870002@pec.istruzione.it	
---	--	---

Scuola capofila del Festival dell'Innovazione Scolastica Trevigiana «Innov@Scuola»

I.C. N.1 - "MARTINI"-TREVISO
Prot. 0016813 del 07/09/2026
II (Uscita)

Alle Istituzioni Scolastiche statali e paritarie
secondarie di primo e secondo grado della provincia di Treviso

LORO SEDI

Alle studentesse e agli studenti e alle loro famiglie

LORO SEDI

e, p.c.

All'Ufficio Scolastico Territoriale di Treviso

Oggetto: Bando di partecipazione – Hackathon studentesco «Innov@Scuola Hackathon» rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo e secondo grado – Premiazione in occasione del Festival dell'Innovazione Scolastica «Innov@Scuola», 3-4 novembre 2026, Treviso.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO il D.Lgs. 16 aprile 1994, n. 297, recante il Testo Unico delle disposizioni in materia di istruzione;

VISTO il D.P.R. 8 marzo 1999, n. 275, «Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche»;

VISTO il D.Lgs. 30 giugno 2003, n. 196 e il Regolamento (UE) 2016/679, in materia di protezione dei dati personali, con particolare riguardo al trattamento dei dati di minori;

VISTA la delibera del 1/09/2026 del Comitato Tecnico-Scientifico Organizzativo del Festival «Innov@Scuola», costituito dall'Istituto Comprensivo n.1 di Treviso con la partecipazione di USR Veneto - Uff. VI Ambito Territoriale di Treviso, Università degli Studi di Padova, Università Ca' Foscari Venezia e Confindustria Veneto Est;

CONSIDERATO che tra le finalità del Festival «Innov@Scuola» rientra la promozione, fin dal primo ciclo, della cultura dell'innovazione e delle competenze di autoimprenditorialità degli studenti, anche attraverso la modalità dell'hackathon;

RITENUTO necessario avviare una procedura di iscrizione e valutazione delle idee progettuali elaborate dagli studenti, da presentare e premiare in occasione delle due giornate del Festival;

EMANA

il presente Bando di partecipazione, disciplinato dagli articoli che seguono.

Art. 1 – Finalità e Oggetto

Il presente Bando disciplina la partecipazione all'«Innov@Scuola Hackathon», iniziativa competitiva rivolta agli studenti della scuola secondaria di primo e secondo grado della provincia di Treviso, finalizzata a stimolare lo sviluppo di idee innovative su sei aree tematiche, a valorizzare le competenze trasversali, auto-imprenditoriali e di problem solving degli studenti e a promuovere la collaborazione tra scuola, università e mondo del lavoro. Le idee progettuali saranno presentate e premiate in occasione del Festival dell'Innovazione Scolastica «Innov@Scuola», che si terrà a Treviso nelle giornate del 3 e 4 novembre 2026, presso l'Auditorium della Provincia di Treviso.

Art. 2 – Destinatari e Composizione delle Squadre

Possono partecipare le studentesse e gli studenti regolarmente iscritti, per l'a.s. 2026/2027, a istituzioni scolastiche secondarie di primo e/o di secondo grado della provincia di Treviso, riuniti in squadre composte da un minimo di 3 e un massimo di 7 componenti di una o più istituzioni scolastiche o di uno o più indirizzi di studio.

Ogni squadra è supportata da un docente referente/tutor, individuato dall'istituto o dagli istituti di appartenenza, che garantisce la coerenza del percorso con l'attività didattica e la regolarità delle comunicazioni con l'organizzazione.

Sono ammesse squadre composte da studenti dello stesso istituto e dello stesso ordine di scuola, così come squadre miste, formate da studenti di più istituti e/o di ordini di scuola differenti (primo e secondo grado), a valorizzazione della verticalità del percorso educativo promossa dal Festival. Ogni studente può partecipare a una sola squadra.

Art. 3 – Aree Tematiche

Ogni squadra, al momento dell'iscrizione, sceglie una delle sei aree tematiche prevalente di seguito indicate, alla quale la propria idea progettuale dovrà essere riconducibile:

Area	Denominazione	Ambito di riferimento
Area 1	STEM	Scienza, tecnologia, ingegneria, matematica.
Area 2	Digitale e Robotica	Coding, intelligenza artificiale, automazione, robotica.
Area 3	Ambiente e Sostenibilità	Transizione ecologica, economia circolare, tutela del territorio.
Area 4	Architettura, Arte e Design	Rigenerazione di spazi, design di prodotto e di servizio.
Area 5	Valorizzazione Culturale del Territorio	Promozione del territorio trevigiano.
Area 6	Socio-Sanitario	Benessere, inclusione, salute e coesione sociale.

Non è consentito il cambio di area tematica dopo l'iscrizione.

Art. 4 – Fasi dell'Hackathon

- Fase 1 – Iscrizione: le squadre si iscrivono compilando la Scheda di Iscrizione presente al link <https://forms.gle/hTNTJTAsThUh9dvF6> corredata dalle liberatorie di cui all'Allegato 1, entro il termine indicato all'art. 5.
- Fase 2 – Sviluppo dell'idea progettuale, attraverso la realizzazione di un prodotto/servizio, di un prototipo, di un business plan, di un diagramma temporale dettagliato, di una proposta di realizzazione o di altro materiale (entro il 26 ottobre 2026): le squadre elaborano la propria proposta, potendo avvalersi di momenti di mentorship dei docenti tutor/referenti.
- Fase 3 – Presentazione pubblica (3-4 novembre 2026): le squadre ammesse presentano la propria idea progettuale (pitch) da 1 a 3 minuti, nell'ambito del programma del Festival.
- Fase 4 – Premiazione: proclamazione e premiazione delle squadre vincitrici, una per ciascuna area tematica, secondo il programma delle due giornate del Festival.

Art. 5 – Modalità e Termini di Iscrizione

La Scheda di Iscrizione, corredata delle liberatorie firmate dagli esercenti la responsabilità genitoriale degli studenti minorenni e/o le liberatorie firmate dagli studenti maggiorenni (Allegato 1), dovrà essere trasmessa tramite il modulo digitale raggiungibile al link <https://forms.gle/hTNTJTAsThUh9dvF6>.

Termine di iscrizione: entro e non oltre le ore 23:59 del 30 settembre 2026.

Le iscrizioni pervenute oltre tale termine, ovvero prive della documentazione richiesta, non saranno ammesse.

Art. 6 – Giuria e Criteri di Valutazione

La Giuria dell'Hackathon è composta da rappresentanti dell'Istituto Comprensivo n. 1 di Treviso, di Confindustria Veneto Est, dell'Università degli Studi di Padova e Università Ca' Foscari Venezia, dell'Ufficio Scolastico Territoriale di Treviso, già parte del Comitato Tecnico-Scientifico Organizzativo del Festival, ed è integrata, eventualmente, da professionisti ed esperti dei singoli settori afferenti alle sei aree tematiche.

La Giuria valuta le idee progettuali presentate in Fase 2 sulla base dei seguenti criteri:

- esposizione del problema che la proposta mira a risolvere;
- definizione dei destinatari a cui si rivolge (utenti, mercato, fruitori...) e multidisciplinarietà;
- differenziazione dalle soluzioni già esistenti (differenziazione dai competitor);
- originalità e grado di innovazione dell'idea;
- coerenza con l'area tematica scelta;
- fattibilità tecnica e sostenibilità economica della proposta;
- impatto sociale, ambientale o economico atteso;
- qualità della presentazione e capacità di lavoro in squadra (distinzione dei ruoli);
- grado di coinvolgimento di diversi ordini scolastici e/o di diversi indirizzi di studio;
- eventuale grado di sviluppo di un prototipo o di un dimostratore.

Il punteggio massimo per ogni criterio è pari a 10, per un totale raggiungibile pari a 100 punti.

Il giudizio della Giuria è insindacabile.

Art. 7 – Presentazione delle Idee Progettuali (Pitch)

Ciascuna squadra ammessa presenta la propria idea progettuale attraverso un pitch della durata massima di [1-3 minuti], eventualmente corredato da materiali di supporto (slide, poster, prototipo), secondo modalità e orari che saranno comunicati dall'organizzazione nell'ambito del programma definitivo delle due giornate del Festival.

Art. 8 – Premiazione

Per ciascuna delle sei aree tematiche la Giuria individua la squadra vincitrice, che riceverà il Premio «Innov@Scuola Hackathon», con buono acquisto del valore di 200€, nel corso delle cerimonie di premiazione previste nel programma delle due giornate del Festival (3-4 novembre 2026).

Art. 9 – Proprietà delle Idee e Utilizzo dei Materiali

Le idee progettuali presentate restano di proprietà delle squadre proponenti. Con la partecipazione all'Hackathon, le squadre autorizzano l'organizzazione all'utilizzo non commerciale dei materiali presentati (testi, immagini, elaborati, prototipi) per finalità di documentazione, comunicazione e promozione del Festival e delle sue edizioni successive.

Art. 10 – Trattamento dei Dati Personali e Tutela dei Minori

I dati personali raccolti in esecuzione del presente Bando sono trattati dall'IC 1 «A. Martini», in qualità di Titolare del trattamento, insieme alla giuria, esclusivamente per le finalità connesse all'organizzazione dell'Hackathon e del Festival, nel rispetto del Regolamento (UE) 2016/679 e della normativa nazionale vigente.

Per gli studenti minorenni, l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon, inclusa l'eventuale ripresa fotografica e video nel corso delle giornate del Festival, sono subordinate alla sottoscrizione della liberatoria da parte di chi esercita la responsabilità genitoriale, secondo il modello di cui all'Allegato 1, mentre per gli studenti maggiorenni la sottoscrizione della liberatoria è personale.

Art. 11 – Responsabile del Procedimento e Contatti

Responsabile del procedimento è la Dirigente Scolastica dell'Istituto Comprensivo n. 1 «A. Martini» di Treviso. Per informazioni e chiarimenti è possibile contattare la segreteria organizzativa del Festival all'indirizzo drve.politichesociali@istruzione.it.

Art. 12 – Disposizioni Finali

Il presente Bando è pubblicato sul sito web dell'IC 1 «A. Martini» e trasmesso, per opportuna diffusione, a tutte le istituzioni scolastiche secondarie di primo e secondo grado della provincia di Treviso a cura dell'Ufficio d'Ambito Territoriale Treviso. Per quanto non espressamente previsto si rinvia alle determinazioni del Comitato Tecnico-Scientifico Organizzativo del Festival.

La Dirigente Scolastica
Istituto Comprensivo n. 1 «A. Martini» di Treviso
Prof.ssa Luana Scarfi
(Firmato digitalmente ai sensi D.lgs n. 82/2005
e successivi aggiornamenti)

ALLEGATO 1 – SCHEDA DI ISCRIZIONE DELLA SQUADRA

Bando di partecipazione "Innov@Scuola Hackathon" – Premiazione 3-4 novembre 2026

LIBERATORIA PER LA PARTECIPAZIONE DI STUDENTI MINORENNI

Il/la sottoscritto/a _____, nato/a a _____
il _____,

e il/la sottoscritto/a _____, nato/a a _____
il _____, in qualità di esercenti la responsabilità genitoriale sulla/sul minore
_____, nato/a a _____ il _____
_____, frequentante la classe _____ dell'istituto _____,

AUTORIZZANO

- la/il propria/o figlia/o a partecipare all'«Innov@Scuola Hackathon» e alle relative attività di sviluppo dell'idea progettuale, dal titolo _____,
_____ e di presentazione pubblica presso il Festival dell'Innovazione Scolastica «Innov@Scuola» (3-4 novembre 2026 - Auditorium della Provincia di Treviso);
- l'Istituto Comprensivo n. 1 «A. Martini» al trattamento dei dati personali della/del minore per le finalità connesse all'organizzazione dell'Hackathon, nel rispetto del Regolamento (UE) 2016/679;
- l'Istituto Comprensivo n. 1 «A. Martini» all'utilizzo delle informazioni di progetto fornite per le finalità connesse all'organizzazione dell'Hackathon;
- l'Istituto Comprensivo n. 1 «A. Martini» alla ripresa fotografica e/o video della/del minore durante le fasi dell'Hackathon e del Festival e all'utilizzo delle relative immagini, in forma singola o di gruppo, per finalità di documentazione, comunicazione e promozione istituzionale, anche sui canali web e social del Festival e degli enti promotori, escludendo qualsiasi utilizzo commerciale o lesivo della dignità della/del minore.

La presente autorizzazione è revocabile in qualsiasi momento con comunicazione scritta all'Istituto Comprensivo n. 1 «A. Martini» all'indirizzo TVIC870002@istruzione.it.

Data _____

Firma di un esercente la responsabilità genitoriale _____

Firma dell'altro esercente la responsabilità genitoriale _____

ALLEGATO 1 – SCHEDA DI ISCRIZIONE DELLA SQUADRA

Bando di partecipazione "Innov@Scuola Hackathon" – Premiazione 3-4 novembre 2026

LIBERATORIA PER LA PARTECIPAZIONE DI STUDENTI MAGGIORENNI

Innov@Scuola Hackathon – Premiazione 3-4 novembre 2026

Il/la sottoscritto/a _____, nato/a a _____ il _____, in qualità di referente/membro del team del progetto intitolato _____

AUTORIZZA

- l'Istituto Comprensivo n. 1 «A. Martini» al trattamento dei dati personali per le finalità connesse all'organizzazione dell'Hackathon, nel rispetto del Regolamento (UE) 2016/679;
- l'Istituto Comprensivo n. 1 «A. Martini» all'utilizzo delle informazioni di progetto fornite per le finalità connesse all'organizzazione dell'Hackathon;
- l'Istituto Comprensivo n. 1 «A. Martini» alla ripresa fotografica e/o video della/del sottoscritta/o durante le fasi dell'Hackathon e del Festival e all'utilizzo delle relative immagini, in forma singola o di gruppo, per finalità di documentazione, comunicazione e promozione istituzionale, anche sui canali web e social del Festival e degli enti promotori, escludendo qualsiasi utilizzo commerciale o lesivo della dignità della/del stessa/o.

La presente autorizzazione è revocabile in qualsiasi momento con comunicazione scritta all'Istituto Comprensivo n. 1 «A. Martini» all'indirizzo TVIC870002@istruzione.it.

Data _____

Firma _____