

SLOW HACK CENTRO ITALIA

Le buone idee necessitano di tempo per crescere

Introduzione

Il progetto **Sentieri Connessi**, coordinato da Ashoka Italia Onlus nelle aree interne del Centro Italia, ha avuto fin dall'inizio l'obiettivo di creare un movimento del cambiamento in zone storicamente poco propense a collaborare, ad integrarsi, ad innovare. Il percorso di mappatura ed ascolto e quello successivo di co-creazione ci ha permesso di venire a contatto con un ecosistema ricco di energie, visioni, passioni e competenze, che abbiamo cercato di infrastrutturare per innescare processi di cambiamento sostenibili e d'impatto.

L'emergenza COVID-19 non ha permesso ad alcune delle attività di co-creazione previste di realizzarsi dal vivo, purtroppo, riducendo la capacità del progetto nel raggiungere i suoi obiettivi, soprattutto considerando le priorità per la creazione di legami di fiducia e la condivisione tra gli attori *changemaker* locali. Alla luce di queste considerazioni, abbiamo deciso di affrontare il tema **"innovazione digitale al servizio delle comunità decentrate"** (identificato dai partecipanti al progetto come cruciale per lo sviluppo territoriale) così da raccogliere e testare soluzioni tecnologiche e digitali. In tal senso, è maturata l'idea di organizzare un **hackathon** che coinvolga attivamente i partner di Sentieri Connessi e gli stakeholder del Centro Italia, adattandolo però alle esigenze di tutti, rendendolo **"slow"**: e per maturare delle buone idee in grado di produrre impatto sociale e potenzialmente cambiamenti duraturi serve tempo: per studiare, comprendere, confrontarsi, riflettere, sbagliare e correggersi.

Obiettivo

Generare *hacking solutions* in grado di rispondere alle sfide (challenge) proposte, relative a temi sociali di interesse generale.

Modalità di lavoro

Lo **Slow Hack** intende stimolare l'avvio di processi collettivi e generativi all'interno dei team partecipanti. Il lavoro verrà organizzato in differenti fasi, in modo da guidare i team nell'identificazione della migliore soluzione possibile per dare risposta alla challenge proposta.

In tal senso la tecnica, il digitale, le nuove tecnologie così come le piattaforme web possono risultare validi strumenti in grado di supportare il cambiamento sociale desiderato ma non risultano il fine ultimo del percorso proposto, in quanto ciascuna idea andrà poi validata e realizzata concretamente nel territorio selezionato.

Filoni di lavoro

I team potranno scegliere di concentrare il proprio lavoro in uno di questi 4 filoni:

1. Salute e benessere
2. Educazione
3. Nuove comunità rurali e aree interne
4. Connettività e interazione tra le persone

Per ciascun filone, sono state individuate diverse sotto-tematiche:

Filone	Sotto-tematiche	Descrizione
Salute e benessere	Stare bene, online	Telemedicina e teleassistenza: in quali casi si può sostituire una visita medica di persona? Quali device possono aiutare gli specialisti nella tempestiva identificazione di una patologia? E come possono aiutare tutti noi nei percorsi di prevenzione?
	Organizzarsi fa bene a tutti	Andare in ospedale per un'emergenza può essere difficile. Andare dal medico per un controllo può essere complicato. Reperire medicine può essere un'odissea. Come riuscire a organizzare al meglio le necessità sanitarie di tutti, ma in particolare dei più deboli, includendoli?
	Comunità del benessere	Nel Centro Italia esistono tantissime esperienze in cui il benessere personale si fonde con quello collettivo, in armonia con l'ambiente circostante. Come assicurare la loro connessione? Come coinvolgere nuovi utenti? Come integrare le attività presenti con altre, difficili da realizzare in maniera individuale?
Educazione	Dentro/fuori	Come valorizzare le esperienze di apprendimento che avvengono in luoghi/spazi/tempi diversi da quelli normali (es. sviluppo di competenze tramite esperienze di vita e non all'università)? Come valorizzare competenze "non accademiche"? Come saper leggere una mappa dei sentieri? Gli Open Badge sono una buona risposta?
	Youth in Charge	La scuola e molte esperienze di apprendimento sono generalmente top-down, in cui adulti insegnano ai giovani argomenti che non sempre sono ritenuti rilevanti. Le esperienze di apprendimento non formale con metodologie peer-to-peer riscontrano alle volte un problema di mancanza di

		modello di generazione del valore sostenibile o mancanza di valore educational (vedi challenge tiktok). Come assicurarsi che i contenuti dell'educazione siano rilevanti per i giovani o che esperienze peer-to-peer siano di valore educativo e siano sostenibili?
Nuove comunità rurali e aree interne	Produzione e consumo	Nuova agricoltura, stili di vita sostenibili, consumo responsabile, filiera corta: cosa manca a questo modello virtuoso per diventare un sistema, anzi IL sistema?
	Centro vs. Periferia	Come essere il proprio centro, senza bisogno di dipendere dal Centro? Semplificazione burocratica e dei processi, servizi alla persona porta a porta, economia della condivisione: si può fare a meno di andare in città?
	Una vita a misura di uomo	Decrescita, cura, rapporti umani, tempo: è necessario che questi elementi si combinino con la vita frenetica che li circonda per permettere alle comunità delle aree rurali o decentrate di vivere bene? Come attrarre nuove energie ed investimenti per lo sviluppo di comunità sostenibili?
Connettività, reti, interazioni	Essere vicini	Comunicazione, interazione, condivisione: la rivoluzione digitale accorcia davvero le distanze? Cosa manca per fare in modo che le persone in difficoltà e le comunità più isolate possano essere connesse con un mondo in grado di essergli vicino?
	Muoversi	Quali soluzioni per permettere a tutti di andare, venire, accogliere? Servono nuove infrastrutture o una ridefinizione funzionale dei servizi? Come rendere un limite strutturale delle aree interne un'opportunità di sviluppo economico e comunitario?
	Energie per il futuro	La povertà energetica è una nuova forma di discriminazione: come permettere a tutti di avere accesso a fonti di energia sicura e a costo giusto? Dove finisce l'interesse privato ed incomincia l'interesse collettivo? Come assicurare sostenibilità economica, ambientale e sociale a forme innovative di produzione e distribuzione?

Durata e modalità di svolgimento dello Slow Hack

Lo **Slow Hack** avrà luogo dal **6 al 17 luglio 2020** ed avverrà esclusivamente online.

Trattandosi di un hackathon “ragionato”, il lavoro di ciascun team sarà scandito secondo diverse fasi:

N.	Fase	Modalità
0	Lancio dello Slow Hack <i>dal 22 giugno al 5 luglio</i>	2 settimane prima dell’inizio dell’hackathon, si presenteranno all’interno della pagina web di riferimento dello Slow Hack le informazioni tecniche di svolgimento della competizione e verranno introdotte le diverse challenge. Inoltre, sarà presente una pagina di testimonianze video da parte di esperti dei vari filoni, in modo da permettere ai partecipanti di essere ispirati ed avere una visione più ampia delle questioni da affrontare. Infine, sarà possibile scaricare i file di riferimento e i materiali su cui lavoreranno i team durante lo Slow Hack.
1	Analisi del problema <i>dal 6 luglio al 8 luglio</i>	I singoli gruppi avranno a disposizione degli strumenti digitali, <i>canvas</i> che li guideranno nell’identificazione del problema, nella definizione delle cause che lo hanno generato e nell’analisi degli effetti che lo stesso produce su una specifica categoria di beneficiari. Questa fase termina con l’identificazione dell’obiettivo e quindi del risultato di impatto sociale che il team intende riuscire a raggiungere attraverso il proprio modello di intervento.
2	Ideazione <i>dal 8 luglio al 10 luglio</i>	I singoli gruppi verranno accompagnati nell’identificazione della migliore proposta di valore possibile per raggiungere l’obiettivo identificato. Attraverso specifici strumenti derivati dallo Human Centered Design, il gruppo potrà confrontarsi sulle famiglie di soluzioni possibili, identificando quelle che ritiene maggiormente efficaci. Questa fase termina con l’identificazione delle migliori idee sulla base delle quali costruire il modello di intervento.
3	Soluzione <i>dal 10 luglio al 12 luglio</i>	I singoli gruppi saranno supportati nella costruzione di una proposta di intervento organica, in grado di riunire e integrare, eliminando le eventuali criticità, le idee che sono scaturite dalla fase di ideazione. I gruppi ragioneranno su quale siano le attività, le risorse, le partnership chiave necessarie per avviare l’attività; verranno inoltre stimolati nell’identificazione di possibili modelli di vendita a mercato del servizio/prodotto proposto.

		La fase si conclude con la rappresentazione delle caratteristiche chiave del modello di intervento proposto all'interno di una scheda specifica appositamente fornita.
4	Presentazione finale <i>12 luglio</i>	<p>I singoli gruppi dovranno sistematizzare il loro lavoro all'interno di una presentazione che sarà da loro sviluppata seguendo una traccia precedentemente validata dai responsabili del progetto.</p> <p>La consegna sarà prevista per le ore 24:00 del 12 luglio. Questa fase si concluderà la domenica sera con l'invio delle presentazioni al cui interno sarà riassunto il lavoro svolto durante lo slow hackathon.</p>
5	Valutazione <i>dal 13 luglio</i> <i>al 16 luglio</i>	<p>La commissione valutatrice avrà una settimana di tempo per visionare il lavoro svolto dai singoli gruppi partecipanti. Per ogni challenge sarà costituito un panel di esperti che attraverso apposite scorecard potranno valutare la qualità del lavoro presentato da ciascun gruppo.</p> <p>La fase si conclude con una graduatoria dei progetti raccolti generale e con 4 graduatorie parziali, una per ciascuna challenge lanciata.</p>
6	Premiazione <i>17 luglio</i>	La domenica successiva all'invio dei progetti sarà organizzato un evento di restituzione dei risultati del lavoro svolto con conseguente premiazione dei migliori lavori.

Come partecipare

- A partire dal 24 giugno saranno aperte le iscrizioni per poter partecipare allo Slow Hack tramite il sito www.slowhack.org.
- Si potrà partecipare sia in forma individuale che con team già costituiti; al momento dell'iscrizione, si dovrà indicare la tematica della sfida sulla quale si vorrebbe lavorare.
- I partecipanti individuali verranno inseriti in team da parte dei responsabili di progetto, sulla base di parametri quali seniority, competenze, conoscenze, provenienza geografica.
- I team già costituiti dovranno iscriversi tramite il proprio rappresentante (team leader), il quale introdurrà ciascuno dei componenti del proprio gruppo di lavoro.
- I leader di tutti i team dovranno garantire la propria presenza in tutte le sessioni dell'hackathon nonché coordinare il lavoro del proprio gruppo. Essi saranno anche i referenti dei responsabili dello Slow Hack, che comunicheranno con loro per coordinare al meglio l'andamento e la prosecuzione del lavoro.
- Ogni team dovrà essere composto da un minimo di 3 ad un massimo di 7 componenti.

Modalità di fruizione dello Slow Hack

Ciascun filone prevede la presenza di un mentor di Ashoka, il quale sarà il punto di riferimento costante per i vari team di lavoro. Ciascuna sotto-tematica vedrà il coinvolgimento di un ispiratore, rappresentante del mondo dell'innovazione sociale e la cultura changemaker, in grado alimentare la visione dei gruppi per massimizzare l'impatto della loro azione.

Il giorno di lancio dell'hackathon, per ciascuna challenge si prevede il coinvolgimento di un coordinatore scientifico, esperto del settore, il quale effettuerà una sessione live di introduzione all'argomento (40'), seguita da una sessione di Q&A (20').

Le sessioni di lavoro dal vivo online saranno tutti i giorni, da lunedì 6 luglio a venerdì 10 luglio. Per l'introduzione dei vari step di lavoro (lunedì, mercoledì e venerdì) le sessioni saranno da 4 ore, mentre il martedì ed il giovedì saranno previste sessioni live più brevi (da 30' ciascuna) di confronto con tutor tecnici, i quali aiuteranno i gruppi, dal loro punto di vista neutro, a inquadrare meglio il problema ed essere più efficaci nelle attività che dovranno svolgere.

La commissione valutatrice sarà composta dai mentor, dai coordinatori scientifici e dagli ispiratori. I mentor valuteranno tutte le proposte pervenute, mentre i coordinatori scientifici e gli ispiratori valuteranno le proposte appartenenti al proprio filone di riferimento.

Premi

La giuria nominerà un vincitore per ciascuno dei 4 filoni dello Slow Hack. Ciascun vincitore riceverà un voucher di 500 euro (2 di questi offerti da Banca Etica), mentre uno solo di questi riceverà un premio speciale Lazio Innova di ulteriori 500 euro.