



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione
Direzione Generale per lo Studente, l'Inclusione e l'Orientamento scolastico

Agli Uffici Scolastici Regionali - LORO SEDI

Alla Provincia Autonoma di Trento Servizio istruzione – TRENTO

All'Intendenza scolastica per la lingua italiana – BOLZANO

All'Intendenza scolastica per la lingua tedesca – BOLZANO

All'Intendenza scolastica per la lingua ladina – BOLZANO

Al Sovrintendente Scolastico per la Regione Valle d'Aosta - AOSTA

e p.c. a tutti i dirigenti scolastici delle scuole secondarie di II grado

Oggetto: Concorso PlayEnergy a.s. 2020-21. Attività di sensibilizzazione al rispetto dell'Ambiente e alla promozione dell'economia circolare. Scuole Secondarie di Secondo Grado

PlayEnergy è un concorso internazionale promosso da Enel, in collaborazione con Campus Party. L'iniziativa si rivolge a ragazze e ragazzi dai 14 ai 20 anni, con l'obiettivo di renderli protagonisti di un percorso educativo dedicato all'economia circolare e di stimolarne la loro creatività e la loro sensibilità sull'uso consapevole dell'energia, per un futuro più sostenibile. Nel 2020, l'iniziativa ha coinvolto più di 10.000 studenti provenienti da 3 diversi paesi nel mondo (Italia, Brasile Grecia), e si è conclusa con l'evento finale internazionale "Campus Party Spotlight" che ha registrato più di 60.000 visitatori. Nel 2021, PlayEnergy coinvolgerà studenti anche dal Cile, l'Argentina, il Perù e la Colombia.

Quest'anno il concorso ruota attorno al concetto di "Circular City". Muovendo dalla consapevolezza che occorre contenere il riscaldamento climatico e, per raggiungere questo obiettivo, dovremo impegnarci tutti a raggiungere zero emissioni entro il 2050, il progetto ha per tema le nostre città, che si trasformano diventando città circolari. Le città sono globalmente i principali consumatori di risorse, con un impatto enorme sull'ambiente; PlayEnergy intende stimolare i giovani alla ricerca di soluzioni innovative che possano favorire lo sviluppo dell'economia circolare trasformando le città in ecosistemi in prima linea nella battaglia contro gli sprechi, le inefficienze e l'inquinamento in ottica di sostenibilità ambientale.

Ufficio II Dirigente: Leonardo Filippone	06/5849 2125 – 2126 dgsip.ufficio2@istruzione.it
---------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione
Direzione Generale per lo Studente, l'Inclusione e l'Orientamento scolastico

La challenge, completamente gratuita, avrà luogo su una piattaforma online a cui gli studenti potranno accedere autonomamente sia con i propri computer che con semplici smartphone o altri device digitali, per completare delle sfide mensili interattive sui temi dell'economia circolare e della Circular City. La scelta degli strumenti digitali è legata alla volontà di rivolgersi alle ragazze e i ragazzi della generazione Zeta, offrendo loro un'opportunità di crescita personale che stimola il pensiero critico, promuove il lavoro di gruppo e offre strumenti digitali innovativi per l'educazione ambientale.

Opportunità

- Per gli studenti PlayEnergy è un'occasione di partecipare ad un concorso internazionale gratuito e confrontarsi con coetanei di 7 paesi diversi, nonostante le difficoltà imposte dalla pandemia globale. Per loro è un modo divertente, creativo e inclusivo per affrontare i temi dell'Economia Circolare e dell'ambiente trovando spunti per la propria carriera facendo notare il proprio valore ad una azienda internazionale come Enel, sempre alla ricerca del talento. Inoltre, le squadre vincitrici si aggiudicheranno dei premi consistenti.
- Per i docenti PlayEnergy è un'opportunità per sensibilizzare gli studenti alla tutela dell'ambiente e la promozione dell'economia circolare, stimolando la loro curiosità usando gli strumenti digitali e il linguaggio tipico della generazione Zeta. Inoltre, grazie alla collaborazione con la community WeSchool, il progetto PlayEnergy aiuterà i docenti ad assolvere all'obbligo di insegnamento di educazione civica digitale e ambientale, fornendo materiali utili per un totale di almeno 16 ore di lezione.

Il Concorso

Il concorso è strutturato in due fasi principali fasi:

FASE 1 Sfide On Line

Dal 1° aprile al 31 Ottobre 2021, sul sito di PlayEnergy, dopo la registrazione, viene proposta mensilmente una challenge a tema per un totale di 7 prove. Ogni mese vengono decretati i vincitori della sfida a cui spettano dei premi in palio sotto forma di buoni Amazon (o piattaforma equivalente). Le sfide sono pensate per stimolare la creatività dei partecipanti in un'ottica "learning-by-doing", educando le nuove generazioni sui temi della sostenibilità dell'economia circolare e dei cambiamenti climatici. Al termine del percorso viene ufficializzata una classifica generale per eleggere i finalisti.

Ufficio II Dirigente: Leonardo Filippone	06/5849 2125 – 2126 dgsip.ufficio2@istruzione.it
---------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------



Ministero dell'Istruzione

Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione
Direzione Generale per lo Studente, l'Inclusione e l'Orientamento scolastico

FASE 2 Challenge finale

Si svolge durante l'evento internazionale **Campus Party Spotlight** organizzato da Campus Party in forma digitale a Gennaio 2022. Le 7 squadre finaliste gareggiano on line in una gara di innovazione di 2 giorni per presentare il miglior progetto su un tema selezionato da Enel legato all'Economia Circolare. La giuria, composta da un panel di tutor e importanti rappresentanti del mondo dell'innovazione decreta i vincitori, assegnando un considerevole premio finale alle prime 3 squadre.

Requisiti

Il concorso è destinato ai giovani dai 14 ai 20 anni (nati dal 01/01/2001 al 31/12/2007 e che abbiano almeno un account social attivo), che possono partecipare in tre modi:

- Team Leader: creano il loro team composto solo da loro stessi o fino a 3 membri complessivi
- Membri del team: si uniscono ad un team pre-esistente
- Votanti: non partecipano attivamente al concorso ma votano i contenuti degli altri partecipanti per far loro guadagnare punti

Anche i docenti hanno un ruolo nel concorso, possono dare un "endorsement" ad un gruppo in modo da fargli guadagnare punti per la classifica generale e/o la singola challenge.

Breve storia dei Campus Party

Campus Party è un format internazionale dedicato all'innovazione e creatività per under 30 e dal 2017 è a guida italiana. Nel nostro paese in questi anni ha raccolto sempre più adesioni, collaborando con oltre 500 speaker di forte risonanza mediatica, come Corrado Passera, Gino Strada e Roberto Burioni, e stringendo partnership e patrocini con la Commissione Europea, l'UNESCO, la Regione Lombardia, la Conferenza dei Rettori delle Università italiane (CRUI), l'Agenzia per l'Italia Digitale (AGID), diverse Università (tra cui l'Università Bocconi, Milano Bicocca, Roma Tor Vergata, Federico secondo di Napoli, Università di Firenze) e aziende del calibro di Enel, A2A, Visa, Nexi, AXA, RDS, Vodafone, Procter & Gamble e Accenture.

Campus Party Spotlight è l'evento digitale conclusivo di PlayEnergy dedicato all'Economia Circolare. Oltre alla Challenge finale, l'evento è ricco di contenuti a tema, di iniziative legate all'Open Innovation, di opportunità di networking ed è così strutturato:

- Plenary: dozzine di speaker internazionali di primo piano in Streaming interattivo su svariati palchi virtuali tematici. L'area in cui si trasmettono i momenti salienti della challenge finale
- Job Factory: un'area dedicata al lavoro in cui Enel e gli organizzatori condividono posizioni di lavoro e incontrano virtualmente i candidati
- Call4Ideas: l'open innovation aperta ai talenti delle nazioni partecipanti per immaginare l'innovazione su temi proposti da Enel.

Ufficio II Dirigente: Leonardo Filippone	06/5849 2125 – 2126 dgsip.ufficio2@istruzione.it
---------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------



Ministero dell'Istruzione

*Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione
Direzione Generale per lo Studente, l'Inclusione e l'Orientamento scolastico*

Contatti

Pietro Giacchetti

e-mail: pietro.giacchetti@campus-party.org - playenergy@campus-party.org

Siti web

- PlayEnergy: <https://playenergy.enel.com/it/>
- Community di PlayEnergy per docenti su WeSchool (educazione civica ambientale)
<https://www.weschool.com/corso/playenergy-attivita-estate/>

Data la rilevanza dell'iniziativa, si prega le SS.LL. di fornirne la più ampia diffusione, ringraziandoVi per la consueta collaborazione.

IL DIRIGENTE

Leonardo FILIPPONE

Ufficio II Dirigente: Leonardo Filippone	06/5849 2125 – 2126 dgsip.ufficio2@istruzione.it
---------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------