



in collaborazione con



Regione Umbria

in partnership con



Hackathon per il Clima 2025

Perugia 10/11 dicembre 2025

Abstract dei progetti presentati durante la sessione plenaria di chiusura dell'edizione 2025

Gruppo 1 - Perugia - Liceo Scientifico Statale Galileo Galilei

Nome progetto: Un Soffio nel Tempo - Progetto di Rigenerazione Climatica e Culturale del Parco Santa Margherita

Un Soffio nel Tempo nasce dall'obiettivo di trasformare il Parco Santa Margherita in un modello innovativo di adattamento climatico. Il parco si trova su un versante marnoso-arenario soggetto a erosione, frane superficiali e instabilità dopo precipitazioni intense. Il progetto integra scienza, natura e cultura per creare un'infrastruttura urbana resiliente, capace di affrontare in modo efficace tre criticità principali:

1. Dissesto idrogeologico dei versanti collinari.
2. Inquinamento atmosferico e peggioramento del microclima urbano.
3. Mancanza di spazi culturali ed educativi inclusivi.

Il progetto promuove educazione civica, consapevolezza climatica, partecipazione giovanile e tutela della salute. Offre ai ragazzi uno strumento concreto per comprendere e affrontare il cambiamento climatico, trasformando un parco cittadino in un laboratorio di innovazione ambientale aperto a tutti. Un Soffio nel Tempo rappresenta un modello replicabile, scalabile e profondamente radicato nella partecipazione studentesca, in linea con l'impegno di UNICEF per le nuove generazioni. La visione è quella di un parco che protegge, rigenera e educa, diventando un riferimento per la città di Perugia e un caso replicabile a livello nazionale.

Gruppo 2 - Terni - Liceo Renato Donatelli

Nome progetto: PasseggiAMO

Il gruppo di Terni ha lavorato sull'area della Passeggiata di Terni per trasformarla da zona percepita come insicura a spazio vissuto dai giovani. La proposta prevede nuova illuminazione smart, la riapertura dei bagni, e la piantumazione di alcuni alberi svolta in collettività dalle scuole.

L'obiettivo è il riappropriamento degli spazi pubblici da parte dei ragazzi, rendendoli più accoglienti, sicuri e inclusivi.

Gruppo 3 - Gualdo Tadino - I.I.S. Raffaele Casimiri

Nome progetto: GeoCycle, "Waldum" sorgente di sostenibilità

Il progetto di coprogettazione ecologica sviluppato dagli studenti dell'ISS "Casimiri" di Gualdo Tadino ha l'obiettivo di analizzare criticamente le vulnerabilità ambientali del territorio locale e di elaborare proposte di intervento fondate su criteri scientifici, sostenibili e partecipativi. Attraverso l'utilizzo della piattaforma digitale Q-Cumber, gli studenti hanno potuto mappare dati ambientali, condividere osservazioni e valutare scenari di rischio, operando in un ambiente collaborativo assistito dalle Tutor di UNICEF e da un ingegnere esperto in analisi territoriale.

L'indagine ha portato all'individuazione di alcune criticità legate in particolare al rischio idrogeologico e ai fenomeni franosi. Su questi temi sono state sviluppate proposte generali orientate alla prevenzione, alla gestione più attenta delle aree sensibili e alla promozione di comportamenti consapevoli all'interno della comunità, mantenendo un approccio aperto al confronto e alla collaborazione con il territorio.

Il percorso si è concluso con una sintesi condivisa delle idee emerse e con la definizione di azioni comunicative volte a valorizzare il lavoro svolto, favorire il dialogo tra i diversi attori locali e promuovere una maggiore attenzione collettiva verso la tutela, conservazione e ripristino del paesaggio.

Gruppo 4 - Città di Castello – Istituto Tecnico “Franchetti Salviani”

Nome progetto: “Futuro a pedali

Il progetto “Futuro A Pedali” è stato realizzato dagli studenti dell'Istituto Tecnico Franchetti Salviani di Città di Castello e riguarda la progettazione di un sistema innovativo di biciclette a noleggio dotato di colonnine di ricarica alimentate da pannelli solari, collocate in punti strategici della città.

L'attività è stata svolta in autonomia utilizzando con competenza e agilità la piattaforma Q-Cumber, che ha supportato l'analisi territoriale e la definizione delle scelte progettuali.

Gli studenti hanno individuato una soluzione efficace e migliorativa per una realtà urbana già fortemente orientata alla sostenibilità ambientale, dimostrando capacità di problem-solving, sensibilità ecologica e attenzione alla qualità della vita cittadina.

Gruppo 5 - Orvieto – Istituto Istruzione Superiore Artistica Classica e Professionale

Nome progetto: Ricettario Zero Spreco

I ragazzi di Orvieto declinano in chiave moderna uno degli obiettivi tradizionali di UNICEF: l'attenzione alle pratiche alimentari per realizzare la corretta gestione dei rifiuti organici, nell'ottica di un'economia del cibo circolare.

La soluzione proposta contro gli sprechi è la creazione di un app, chiamata "Ricettario zero spreco".

L'applicazione prevede un doppio sistema di registrazione, articolandosi al suo interno in un profilo riservato ai professionisti della ristorazione e in un profilo dedicato alle famiglie e ai privati cittadini.

A ciascuna tipologia di account corrispondono funzionalità e obiettivi diversi, nei modi che i ragazzi vi spiegheranno nel corso dell'esposizione.

Lo scopo è quello di creare una rete di scambio tra i commercianti nonché di sollecitare i cittadini all'utilizzo dei prodotti in scadenza attraverso un sistema di notifiche, che servono da promemoria e da ricettario al tempo stesso.

Nota di merito: i ragazzi hanno creato anche la grafica, realizzando con passione il logo dell'app.