

---

## Under 20 ripuliscono Roma

**Autore:** Miriana Dante

**Fonte:** Città Nuova

**Come il gioco può diventare un'occasione per avere un impatto sociale positivo, sensibilizzare e, perché no, per fare un lavoro concreto e utile alla comunità. L'hackathon "Women Empowerment", concluso lo scorso novembre, premia un gruppo di ragazzi under 20 per il loro progetto "Giochi da non rifiutare", all'insegna della pulizia di Roma e del Parco degli Acquadotti.**

**Primo obiettivo di "Giochi da non rifiutare": sensibilizzare la comunità di Roma sul problema rifiuti** attraverso la cosiddetta **gamification**, ovvero trasformare un'attività, che non fa parte di contesti ludici, in un gioco. L'efficacia di questa pratica è comprovata per il raggiungimento di obiettivi sociali: si perde infatti il lato faticoso di un'attività in genere poco piacevole come la raccolta rifiuti, affrontandola in gruppo, in modo volontario e come, appunto, un gioco.

Parco degli Acquadotti, Roma (Foto di Lapresse)

L'idea ha avuto origine dall'evidente **incuria di zone di Roma come il Parco degli Acquadotti, citato spesso anche dai media come luogo in cui i "cassonetti galleggiano sui rifiuti"**. Ecco che il gruppo, supportato dalla mentor **Sara Matassoni (classe '97)**, ha ipotizzato la collocazione di cassonetti interattivi in punti strategici del Parco e l'organizzazione di giornate dedicate alla sfida di raccolta rifiuti. Ma non ci si limiterebbe lì, la prospettiva è quella di attuare la sfida per le strade di Roma.

Il gioco è stato organizzato con precisione, con delle regole. Dieci squadre, massimo 7 persone ciascuna, 20 sacchetti e tre attrezzi di raccolta a squadra. Ogni sacchetto dovrà essere completamente pieno prima di essere gettato, essendo la sostenibilità alla base dell'iniziativa. **Come premio per chi raccoglierà più rifiuti, e quindi riceverà più punti, la MIC Card, una tessera per l'accesso gratuito a tutti i musei di Roma**, che include anche la possibilità di un accompagnatore a scelta.

Team vincitore

**La proposta ha convinto la giuria dell'hackathon a tal punto che è già stata discussa presso il Comune di Roma e ha ottenuto i primi finanziamenti.** Ai vincitori sono state riservate 5 borse di studio per [l'Aurora Experience](#), il programma di formazione digitale rivolto a 100 giovani under 23 l'anno e della durata di 6 mesi. In totale i partecipanti sono stati 30, divisi in 6 squadre.

L'hackathon **"Women Empowerment"** è stato organizzato da [GenQ](#) - associazione no profit impegnata nell'affermazione della gender equality e della consapevolezza in merito al tema Diversity and Inclusion (D&I) - in collaborazione con [Needs](#), community e incubatore associativo di idee innovative e brand. Diversi gli interventi dei professionisti durante la competizione, su **giovani come promotori di cambiamenti, la scarsa rappresentazione in ambito lavorativo, diversità come acceleratore sociale e aziendale, tecnologia e innovazione digitale.**

La domanda sorge spontanea: **che relazione sussiste tra questa iniziativa e il fine della squadra**

---

premiata?

**“La più grande forza dell’evento è stata il concetto di “diversità”:** diversità nel background della giuria, diversità nelle esperienze dei partecipanti e diversità dell’ambiente in cui si è svolto  
- **commenta Giulia Sironi, organizzatrice dell’hackathon** - Il nostro scopo è infatti quello di fornire opportunità concrete ai ragazzi, soprattutto per confrontarsi con la diversità stessa e quindi imparare ad accoglierla nelle loro vite”.

***Sostieni l’informazione libera di Città Nuova! Come? [Scopri le nostre riviste](#), [i corsi di formazione agile](#) e [i nostri progetti](#). Insieme possiamo fare la differenza! Per informazioni: [rete@cittanuova.it](mailto:rete@cittanuova.it)***