

CIVITACAMPOMARANO: TRA IDENTITÀ E INNOVAZIONE
PER GUARDARE AL FUTURO

FESTIVAL del RECUPERO

"CONTEST APP - Riuso Alimentare"



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Festival del Recupero – Lotta allo Spreco Alimentare

Progetto "Civitacampomarano: tra identità e futuro"

PNRR MIC3, Misura 2- Investimento 2.1

REGOLAMENTO DEL CONCORSO DI IDEE

"CONTEST APP – Riuso Alimentare"

1. Ente promotore

Il concorso di idee è promosso dal Gal Molise con sede legale in Via San Giovanni in Golfo, 205/E 86100 Campobasso Sede Operativa: Via Monsignor Bologna, 15 - 86100 Campobasso, nell'ambito dell'intervento: Festival del Recupero – lotta allo spreco alimentare, in riferimento al progetto "Civitacampomarano: tra identità e innovazione per guardare al futuro" (PNRR - Missione 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività e cultura - Componente 3 cultura 4.0 (MIC3), dell'investimento 2.1 Attrattività dei Borghi (MIC3) Linea di Azione B - Rigenerazione culturale e sociale dei Borghi storici, finanziato dall'Unione europea Next Generation.

L'intervento Festival del Recupero ha la finalità di avviare attività di sensibilizzazione inerenti ai temi della sostenibilità ambientale, dello spreco alimentare e dell'innovazione digitale.

2. Finalità del concorso

Il concorso ha l'obiettivo di raccogliere idee progettuali per la creazione di un'applicazione digitale che aiuti i cittadini a:

- monitorare la durata e la scadenza dei prodotti alimentari conservati nel frigorifero e nella dispensa;
- ridurre lo spreco alimentare;
- promuovere il riuso e il consumo consapevole degli alimenti;
- migliorare la gestione domestica del cibo.

Il contest si propone inoltre di:

- stimolare la creatività e le competenze digitali degli studenti;
- favorire la consapevolezza ambientale;
- avvicinare i giovani ai temi dell'economia circolare e dell'innovazione tecnologica.

3. Destinatari

Il concorso è rivolto a studenti delle scuole secondarie di secondo grado, organizzati in classi o gruppi di lavoro, coordinati da uno o più docenti referenti.

Ogni classe o gruppo potrà presentare un solo progetto.

4. Oggetto del concorso

I partecipanti dovranno ideare il concept di un'app dedicata al monitoraggio dei prodotti alimentari presenti in frigorifero e dispensa, con particolare attenzione ai tempi e alle modalità di conservazione, alle date di scadenza e possibili proposte per riutilizzare il cibo avanzato.

L'idea progettuale dovrà includere:

- descrizione delle funzionalità principali;
- modalità di utilizzo da parte dell'utente;
- benefici ambientali e sociali;
- eventuali elementi di gamification, notifiche intelligenti, suggerimenti di ricette o riuso.

Non è richiesta la realizzazione tecnica dell'app, ma la progettazione concettuale e funzionale con la divisione in possibili sezioni.

5. Modalità di partecipazione

La partecipazione è gratuita.

Per iscriversi al concorso, il docente referente dovrà compilare il modulo di iscrizione online disponibile sul sito <https://www.galmolise.it/>, indicando:

- dati della scuola;
- nominativo della docente referente;
- classe/gruppo partecipante;
- recapiti.

6. Elaborati richiesti

Ogni gruppo dovrà presentare:

- una scheda descrittiva del progetto (max 5 pagine);
- una presentazione grafica (slide, poster, storyboard o mockup);
- eventuali materiali multimediali (video, demo, prototipi grafici – facoltativi).

Formato di consegna: PDF e/o file multimediali.

7. Tempistiche

Pubblicazione del bando: [11/02/2026]

Nuovo termine iscrizioni: [06/03/2026]

Consegna elaborati: [10/04/2026]

Valutazione progetti: [11/04/2026 – 18/04/2026]

Giornata di premiazione del “Contest App”: [ultima settimana di aprile]

8. Commissione giudicatrice

I progetti saranno valutati da una Commissione composta da:

- rappresentanti del Gal Molise;

- esperti in sostenibilità ambientale;
- professionisti del settore digitale e dell'innovazione;

La decisione della giuria sarà inappellabile.

9. Criteri di valutazione

I progetti saranno valutati secondo i seguenti criteri:

- originalità e creatività dell'idea (0-8);
- coerenza con il tema del riuso e della riduzione dello spreco alimentare (0-10);
- funzionalità e usabilità dell'app (0-8);
- chiarezza espositiva (0-8);
- impatto ambientale e sociale (0-8);
- fattibilità tecnica (0-8).

10. Premi

Sono previsti:

- premi per i primi tre classificati;
- attestati di partecipazione per tutte le scuole aderenti.

I premi potranno consistere in: buoni acquisto, materiale didattico, strumenti digitali o altre dotazioni utili alla didattica.

11. Giornata di premiazione

La giornata di premiazione consisterà in un evento pubblico di presentazione dei progetti finalisti, durante il quale verranno illustrati i lavori e proclamati i vincitori.

12. Proprietà intellettuale

Gli autori mantengono la proprietà intellettuale delle idee presentate. La società promotrice si riserva il diritto di utilizzare i progetti a fini divulgativi, educativi e promozionali, citando sempre gli autori.

13. Trattamento dei dati personali

Ai sensi del Regolamento UE 2016/679 (GDPR), i dati personali saranno trattati esclusivamente per finalità connesse alla gestione del concorso.

14. Accettazione del regolamento

La partecipazione al concorso implica l'accettazione integrale del presente regolamento.

Per ulteriori richieste di chiarimenti è possibile contattare:

- Adolfo Fabrizio Colagiovanni – Direttore del GAL Molise

Telefono: 366 1963577

Email: adocolagio@yahoo.it

- Nicoletta Radatta - Referente attività didattiche

Telefono: 351 6296350

Email: nicoletta.radatta@gmail.com