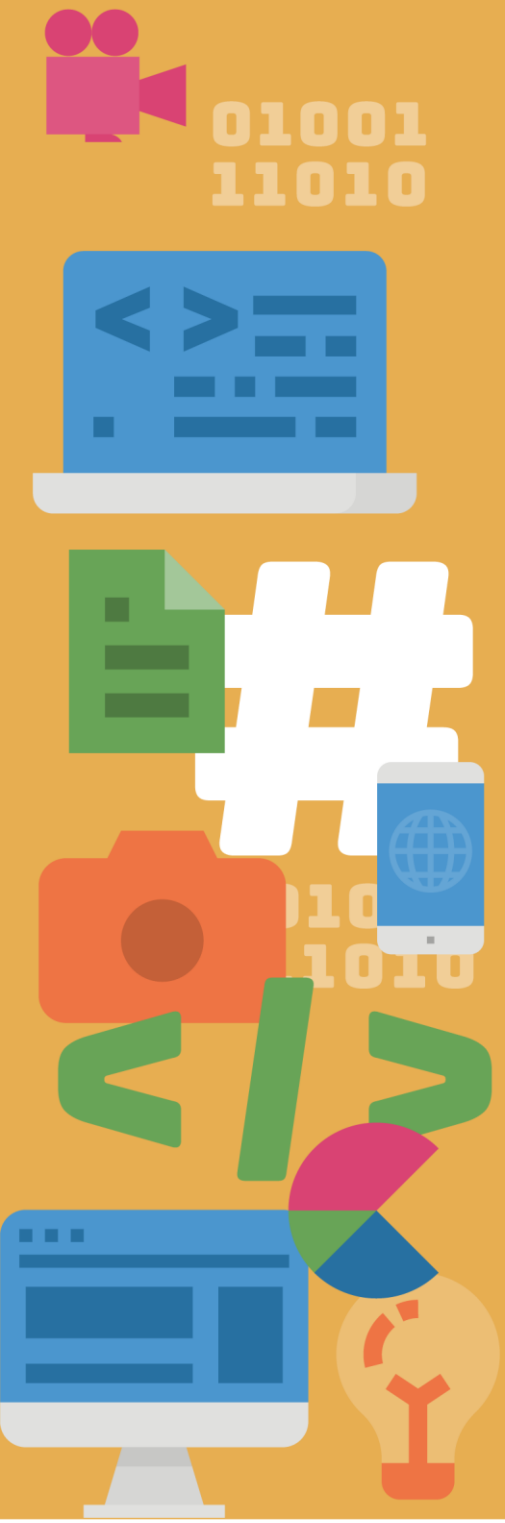
SOCIAL HACKADEMY
#HACKAD



Manuale per formatori

CTC Rijeka, EGInA, HOU

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Indice

Introduzione 1

Come erogare corsi di formazione 2

INSEGNARE A GIOVANI PROVENIENTI DA SITUAZIONI DI SVANTAGGIO 3

RISOLvere POSSIBILI CONFLITTI 5

CREARE UN AMBIENTE FAVOREVOLE E POSITIVO 5

creare delle sfide 8

i corsi di formazione e gli obiettivi dell'onu per lo sviluppo sostenibile 10

erogare la formazione 11

consigli generali 14

seguire le direttive del corso di formazione 14

COME UTILIZZARE LE RISORSE DIDATTICHE APERTE (OER) NELLA FORMAZIONE 24

Come valutare i progressi degli allievi durante il corso e l'Hackathon 26

Metodologia di Social Hackademy 31

Premessa 31

ispirato dA SOCIAL HACKATHON UMBRIA 32

UN'ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO PER TUTTI 32

UNA COMUNITÀ DI HACKER SOCIALI 33

Il Crowdhacking di un mondo nuovo! 36

CHIUSURA DEL DIVARIO TRA INNOVAZIONE SOCIALE E DIGITALE 36

MISSION E VALORI 36

PROPOSTA DI VALORE 38

PUBBLICO DESTINATARIO 40

Come organizzare un Social Hackathon 41

FASE 1 – PIANIFICAZIONE DELL'HACKATHON 42

FASE 2 – ATTIVITÀ FORMATIVE PREPARATORIE 49

FASE 3 – SELEZIONE DEI FORNITORI DI SOLUZIONI 50

FASE 4 – PROGRAMMA E REGOLAMENTO DELL'EVENTO 52

Progettazione concettuale della Piattaforma Online di Social Hackademy 61

descrizione generale 61

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

servizi OER dell'hackathon 62
servizi per il partecipante all'Hackathon 62
servizi per l'organizzatore dell'Hackathon 64

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Social Hackademy - #hackAD

612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Numero contratto:

Erasmus+ KA3 Inclusione Sociale

www.socialhackademy.eu

Partner:

ALL DIGITAL aisbl (Belgio), European Grants International Academy (Italia), Università Aperta Ellenica (Grecia), CTC Rijeka (Croazia), SIMPLON.co (Francia), Biblioteche pubbliche 2030 (Belgio)

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono il punto di vista dei soli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'utilizzo delle informazioni ivi contenute.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Acronimo Progetto	#hackAD
Titolo Progetto	Social Hackademy
Work Package	WP2 Adattamento alle migliori pratiche
Titolo Deliverable	Manuale per Formatori
Livello Disseminazione	Finale
Versione	V4
Data erogazione	01/10/2020
Sintesi	Questo documento fornisce alle organizzazioni e ai formatori una guida dettagliata su come implementare i Corsi di Formazione, come organizzare i Social Hackathon, e descrive la Piattaforma Online della Social Hackademy
Autore	CTC Rijeka, EGInA, HOU
Progetto n°	612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Contratto n°	2018 – 3186
Sito web	www.socialhackademy.eu

Questa pubblicazione è disponibile sotto la licenza

Attribuzione-Non commerciale-Non derivati 4. 0 Internazionale

(CC BY-NC-ND 4.0)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Introduzione

Lo scopo di questo manuale è quello di aiutare i formatori e le organizzazioni ad erogare corsi di formazione per giovani provenienti da ambienti svantaggiati, aiutarli ad organizzare Social Hackathon e far loro conoscere la Piattaforma Online di Social Hackademy, nonché trasmettere ai formatori i metodi di valutazione che utilizzeranno durante la formazione e gli hackathon.

La prima parte, su come erogare i Corsi di Formazione, si concentra sui metodi di formazione, su aiuti utili in classe e su come utilizzare le "risorse educative aperte" (OER) per erogare la formazione agli allievi. Dopodiché, ci sono linee guida e metodi per i formatori su come valutare le competenze e le conoscenze che gli allievi hanno acquisito durante la formazione e consolidato con le attività di progetto durante l'hackathon. La terza parte si concentra sulla Metodologia della Social Hackademy, l'arte di organizzare i Social Hackathon, mentre la parte finale è tutta incentrata sulla Piattaforma Online della Social Hackademy.

Lo scopo di questo Manuale è consentire ai formatori e alle organizzazioni di:

- Trasferire la conoscenza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) agli studenti
- Motivare gli studenti ad avere un ruolo attivo nel progetto
- Essere comunicatori tra gli studenti e le organizzazioni (comprendendo entrambe le parti)
- Essere di supporto agli studenti
- Valutare le conoscenze e le competenze che gli studenti acquisiranno
- Assistere nell'organizzazione degli Hackathon
- Fornire feedback

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Come erogare corsi di formazione

Per organizzare la formazione a giovani provenienti da un contesto svantaggiato, il formatore deve avere determinate competenze che definiscano il modo in cui interagisce con gli studenti, li coinvolge nell'apprendimento, li aiuta a superare gli ostacoli e li motiva a realizzarsi.

Per trasferire le competenze e le conoscenze digitali i formatori devono essere competenti ed esperti nei loro campi (Sviluppo di Applicazioni Mobili Native, Progettazione Visiva e Grafica, Web Design).

In qualità di formatore, ci si aspetta che tu abbia determinate qualità per essere in grado di svolgere la formazione con i tuoi allievi. Ecco alcune di queste qualità:

PAZIENZA - Ho imparato ad aspettare che gli altri facciano la loro esperienza! Posso osservare i processi di gruppo e aspettare il risultato che otterranno!

UMORISMO - Posso ridere con gli altri e a volte anche di me stesso! In situazioni difficili, ad es. se la motivazione nel gruppo rischia di scomparire, un po' di senso dell'umorismo al momento giusto può aiutare molto.

EMPATIA - Posso rispondere alle emozioni degli altri, come la rabbia, la paura, la preoccupazione o la vergogna senza essere spaventato! Cerco sempre di capire il punto di vista della persona che mi sta di fronte.

CAPACITÀ DI AUTORIFLESSIONE - Conosco i miei punti di forza e le mie debolezze! Conosco i miei limiti e sono in grado di farvi riferimento!

POSIZIONE PERSONALE - Ho entrambi i piedi per terra! Mi sento a mio agio nell'ambiente che mi circonda. Per questo motivo, ho persone con cui posso parlare se ho bisogno di riflettere sulla situazione in classe.

ATTEGGIAMENTO VERSO I CONFLITTI E LE RELAZIONI - Sono in grado di risolvere i conflitti e le situazioni critiche con gli altri in modo positivo e costruttivo!

CONOSCENZA DEI PROCESSI DI GRUPPO - Raccolgo esperienze e osservazioni su come i gruppi interagiscono e su quali processi utilizzano regolarmente! Questo mi aiuta a capire le emozioni e le reazioni degli studenti in ogni fase del procedimento.

TECNICHE DI COMUNICAZIONE - Conosco una o più tecniche di comunicazione, ad es. la consulenza individuale incentrata sulla persona! Questo mi aiuta a moderare la comunicazione di gruppo in situazioni difficili.

METODI DI INSEGNAMENTO - Conosco alcuni metodi creativi per visualizzare o moderare situazioni e processi! Questi possono essere utili per strutturare idee ed opinioni all'interno del gruppo e sostenere il processo decisionale.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

ESPERIENZA DI COACHING - Ho esperienza in coaching di gruppo o individuale! Pertanto conosco le diverse reazioni degli studenti in molteplici.

CONOSCENZE SPECIALISTICHE - Ho conoscenze specialistiche in alcuni settori particolari, che posso offrire ad altri!

CONTATTI PERSONALI CON ALTRI CONSIGLIERI - Ho già una rete di contatti con altri esperti che posso contattare per feedback e suggerimenti!

COMPETENZE PSICOLOGICHE E PEDAGOGICHE - Ho esperienza in attività di supporto psicologico o pedagogico!

Possiedi alcune di queste abilità o forse molte? Tienile a mente nel tuo lavoro e i tuoi risultati miglioreranno sicuramente!

INSEGNARE A GIOVANI PROVENIENTI DA SITUAZIONI DI SVANTAGGIO

Ci sono molti tipi diversi di svantaggi da cui possono provenire i giovani, ed in molti casi si sovrappongono. Affrontare questa situazione non è un compito facile, e può essere piuttosto impegnativo, ma con alcune considerazioni può essere un'esperienza molto soddisfacente e appagante.

I giovani provenienti da un ambiente svantaggiato possono in genere incontrare problemi di queste categorie:

1. Ostacoli sociali - discriminazione basata su diversi fattori sociali (sesso, etnia, orientamento sessuale, ecc.)
2. Ostacoli economici - basso tenore di vita, basso reddito, disoccupazione di lunga durata e altri problemi finanziari
3. Disabilità - disabilità mentali, fisiche o sensoriali
4. Difficoltà educative - giovani che abbandonano prematuramente l'istruzione, problemi di apprendimento, problemi a raggiungere risultati accademici appropriati
5. Differenze culturali - immigrati, rifugiati, minoranze, barriere linguistiche
6. Problemi di salute - giovani con malattie croniche e gravi, problemi psicologici e mentali
7. Ostacoli geografici - giovani provenienti da zone isolate o rurali e da aree con mancanza di servizi pubblici (trasporti pubblici, infrastrutture, ecc.) e giovani provenienti da aree urbane problematiche

È importante essere sensibili a questi problemi, e poiché non è possibile rispondere a questo problema in modo universale o a breve termine, ecco alcuni consigli su come avvicinarsi a questi giovani:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

- All'inizio del corso fai stabilire agli allievi le proprie regole di classe su come comunicare tra loro, cosa sarà permesso e cosa non sarà tollerato, ecc. Tu, in qualità di formatore, devi facilitare questo processo e guidare gli allievi a concordare le regole che si adattino a tutti loro e a garantire il rispetto reciproco, la comprensione e una buona atmosfera di lavoro. Le regole possono essere simili a queste: 1. Mentre una persona parla, gli altri ascoltano senza interruzioni; 2. Rispetterò tutti come desidero essere rispettato da tutti; 3. Non ci sono domande stupide; 4. Se preferisco ascoltare musica mentre lavoro, userò le cuffie; etc. Queste regole devono essere create dagli allievi stessi, ma guidati nella giusta direzione dal formatore.

- Non impegnare gli studenti a parlare della loro difficoltà, a meno che non siano loro ad iniziare la conversazione al riguardo. Alcuni di loro potrebbero essere imbarazzati o spaventati a menzionare o a parlare dei loro problemi, per cui poni l'accento sul lavoro in classe e sui loro punti di forza. Se qualcuno è disposto a parlare delle sue difficoltà e vuole parlare con te, sii di sostegno e di comprensione.

- Se possibile, offri agli studenti l'opportunità di studiare presso il tuo centro di apprendimento, poiché alcuni di loro potrebbero non avere l'attrezzatura necessaria per studiare di più a casa. Puoi anche consigliare agli studenti di farlo indipendentemente dalla loro situazione, poiché possono sfruttare il tempo per diventare amici e legare, il che è un vantaggio.

- Parla a voce alta e ripeti se pensi che qualcuno non ti abbia sentito o capito.

- Cerca di rendere i tuoi esempi più concreti, nel senso di non addentrarti in un gergo troppo complicato o scientifico, dato che non tutti gli studenti hanno lo stesso livello di istruzione.

- Se vedi che alcuni degli studenti soffrono a causa di qualche disturbo fisico o hanno difficoltà a seguirti a causa di qualche altro problema, dai agli studenti una pausa per rinfrescarsi, riposarsi per un po' dai compiti in classe e schiarirsi le idee.

- Se devi modificare qualcosa nella struttura delle classi (ad es. orario, ecc.), assicurati sempre che tutti i membri del gruppo siano d'accordo con questa decisione.

- Incoraggia gli studenti a dare il meglio di sé, e spiega loro che questa non è la scuola, che non saranno valutati e che sono qui per imparare qualcosa che useranno per creare.

- Tratta gli studenti svantaggiati come individui del tutto regolari, ma d'altra parte, sii sensibile alle loro esigenze.
- Se possibile, per coinvolgere il partecipante, cerca di creare delle conversazioni iniziali per comprendere le specifiche esigenze formative degli studenti e i possibili risultati personali che possono ottenere.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

RISOLVERE POSSIBILI CONFLITTI

Quando si lavora con i giovani c'è sempre la possibilità che sorgano dei conflitti tra loro. Per aiutarti ad affrontare questa situazione, ecco alcuni consigli su come prepararti e come gestire queste situazioni se si verificano:

- Imposta delle regole – è molto importante stabilire le regole di comportamento all'inizio, perché questo aiuterà tutti a sapere cosa è permesso e quale tipo di comportamento non è accettabile. Se tutti sono d'accordo con queste regole all'inizio, si sentiranno obbligati a seguirle.

- Attendi che le cose si calmino – non è mai bene risolvere i problemi quando gli animi non si sono ancora placati. Tranquillizza la situazione e parla con calma con le persone con cui devi risolvere il problema.

- Sii specifico e richiedi questo anche alle altre parti coinvolte - se qualcuno è in conflitto con qualcun altro, spingilo a parlare dell'esatta cosa che lo preoccupa. Le accuse generali sono difficili da accettare e non portano a una risoluzione positiva dei conflitti.

- Ascolta, ascolta, ascolta – Fai in modo che le parti in conflitto si ascoltino a vicenda senza interruzioni e che dicano quello che pensano. Nessuno può suggerire consigli prima di aver sentito tutta la storia.

- Accettare i disaccordi – Se il conflitto è così grave che parlare non aiuta, fai in modo che gli allievi accettino di non essere d'accordo e continuino a lavorare insieme in qualche modo alternativo, oppure separali. Non è la soluzione migliore, ma a volte è l'unica.

- Risolvi il problema individualmente - se il problema non coinvolge tutti, parla solo con le parti in conflitto.

- Perdonare e dimenticare – una volta che il conflitto è stato risolto, fai sì che le parti si scusino a vicenda per il comportamento scortese (se c'è stato) e si stringano la mano in segno di amicizia.

CREARE UN AMBIENTE FAVOREVOLE E POSITIVO

È molto importante creare un ambiente positivo e di supporto tra gli studenti, e questo conta soprattutto quando si insegna a giovani provenienti da ambienti svantaggiati. Molti di loro non hanno avuto o non hanno ancora le stesse opportunità, da qui la sensazione che il mondo non sia giusto, e che, nonostante gli sforzi, gli altri otterranno risultati migliori solo grazie alla loro posizione sociale. Il tuo compito, come formatore, è dimostrare loro che non è così; essi sono completamente in grado di ottenere grandi risultati, anche se hanno avuto un passato travagliato o pochissime opportunità. Per raggiungere questo obiettivo, tieni a mente queste linee guida:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Suscita un'impressione positiva

Devi dimostrare di essere una persona che vale la pena ascoltare

Risalta, cattura la loro attenzione e mantienila

Sii vocale - informativo, intelligente, senza paura di dire quello che pensi, NON arrogante ed egocentrico

Sii appassionato di quello che insegni - gli studenti tenderanno a ricordarti come una persona *genuina*

Sii energico - l'entusiasmo è contagioso

Impegnati nella cura del tuo aspetto

Supera i limiti

Fai *più* di quanto ci si aspetti che faccia l'insegnante medio

Sii attento - rispondi a tutte le domande e assicurati che gli studenti comprendano del tutto le tue azioni

Comprendi la differenza tra il superare i propri limiti e il lasciare che i tuoi studenti si approfittino di te

Offri ulteriori informazioni sulla tua materia

Se vuoi che gli studenti siano entusiasti di ciò che stai insegnando, allora dovrai andare al di là del programma di studio

Far sì che gli studenti siano interessati è compito tuo, non del materiale che presenti loro

Assegna esercizi che permettano agli studenti di pensare fuori dagli schemi

Fai in modo che gli studenti pensino a risolvere un problema al di fuori dei metodi convenzionali

Fornisci agli studenti esempi di ottime idee a cui la maggior parte della gente non penserebbe nemmeno

Abbi un buon senso dell'umorismo

Se rimani serio per il 100% del tempo, sarà molto più difficile per gli studenti prestare attenzione e collegarsi a te

Non essere sempre ridanciano

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Mostra di essere competente

Convinci gli studenti delle tue competenze per mezzo delle tue conoscenze e abilità, non di status e gerarchia

Esibisci i tuoi talenti

É quasi come se ti presentassi ad un colloquio di lavoro

Sii umile a riguardo, ma non nasconderli

Se i tuoi studenti pensano che tu ne sappia poco, allora avranno più probabilità di diventare pigri quando si passerà agli esercizi o di pensare che tu non ti accorga quando non leggono attentamente il materiale

Presta attenzione agli studenti che hanno bisogno di ulteriori rassicurazioni

Se qualcuno sembra depresso o giù di morale, trattienilo dopo la lezione e chiedigli se sta bene

Se qualcuno che ha problemi vede che ti preoccupi abbastanza da notarlo, allora questo motiverà l'allievo a lavorare di più

Considera di attenuare alcune regole se qualcuno si trova in un momento difficile

Devi riconoscere quando qualcosa non va

Chiedi agli allievi di condividere le loro opinioni

È meno probabile che i tuoi studenti siano motivati se ritengono che tu stia semplicemente dando loro una lezione e non ti interessi di ciò che pensano

Ricorda che c'è una differenza tra l'incoraggiare un sano dibattito e l'avere studenti che condividono le loro opinioni non comprovate

Incoraggia una discussione vivace in classe

Facilita discussioni significative in tutta la classe

Impara a conoscere gli studenti prima di lodarli

Per un buon formatore, ogni studente è diverso

Se lodi lo studente senza conoscerlo, sentirà che gli stai mentendo e non sarai in grado di lodarlo per le sue qualità individuali

Può essere utile organizzare colloqui individuali informali o spingere gli studenti a scrivere le loro aspettative e aspirazioni come parte del processo di candidatura, per conoscerli meglio e avere una visione d'insieme del gruppo.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Mostra agli studenti come il soggetto delle tue argomentazioni ha un impatto sul mondo

Se vedono applicazioni pratiche e reali all'argomento, saranno molto più inclini ad occuparsene

Esponili allo stimolo che stavano bloccando prima - questioni riguardanti le persone, la comunità, il Paese, il mondo

CREARE DELLE SFIDE

Per ottenere risultati migliori dai tuoi studenti è fondamentale creare alcune sfide per loro. Applica queste linee guida per raggiungere tali risultati.

Rendi gli studenti "esperti" su un argomento

Rimarrai stupito da come gli studenti sono motivati se chiedi loro di presentare un argomento in gruppo o individualmente

Assegna esercizi per ulteriori crediti

Degli esercizi per ulteriori crediti possono aiutare gli studenti a portare il materiale ad un nuovo livello

Puoi assegnare degli esercizi che dimostrano una maggiore applicazione del tuo materiale

Incoraggia il lavoro di gruppo

Aiuta gli studenti a conoscersi a vicenda, a vedere il materiale sotto una nuova luce, a sentirsi motivati a riuscire

Puoi incoraggiare una sana competizione tra i gruppi

Fornisci delle scelte

Gli studenti diventano più motivati quando viene data loro qualche scelta durante le loro attività del corso

Le scelte li aiutano a sentirsi come se avessero un certo controllo sul loro apprendimento e la loro motivazione

Puoi comunque fornire molta "struttura" anche mentre permetti agli allievi di fare delle scelte

Fornisci feedback utile

Il tuo feedback deve essere completo, chiaro e significativo

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Se vedono quali sono i loro punti di forza e dove possono migliorare, saranno molto più motivati ad imparare

Fai in modo che gli studenti notino che ti preoccupi del loro successo e che ti piacerebbe aiutarli a migliorare

Rendi chiare le tue aspettative

Dai agli studenti rubriche, istruzioni chiare e persino esempi di esercizi riusciti per mostrare loro cosa stai cercando

Indicazioni chiare ed un insegnante disposto a rispondere a qualsiasi domanda sull'esercizio può essere utile a motivarli a fare bene

Prenditi il tempo di rispondere alle domande dopo aver spiegato un esercizio

Rendi le cose meno prevedibili in classe

Rendere dinamico il programma delle lezioni manterrà gli studenti motivati ed attenti

Avere un'agenda per ciascuna lezione può essere utile anche per motivare gli studenti, che vogliono sapere cosa li aspetti.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

I CORSI DI FORMAZIONE E GLI OBIETTIVI DELL'ONU PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

Gli Obiettivi dello Sviluppo Sostenibile (OSS) dell'ONU sono il nucleo dell'Agenda delle Nazioni Unite per lo Sviluppo Sostenibile adottata nel 2015. Questi obiettivi rappresentano tendenze universali, trasformative ed inclusive che descrivono le principali sfide di sviluppo per l'umanità. Questi mirano a garantire una vita sostenibile, pacifica, prospera ed equa sulla Terra per tutti, ora e in futuro.

Fonte dell'immagine: ONU in collaborazione con il Progetto Everyone

Come dice il nome stesso del progetto, Social Hackademy, è necessario portare la componente sociale sul tavolo, e spiegare agli studenti che hanno le capacità e presto avranno le conoscenze per avere un impatto attraverso il loro lavoro. Gli OSS sono molto utili in questa parte perché possono essere utilizzati come quadro di riferimento quando si pensa di creare soluzioni digitali ai problemi che ci circondano. Sono importanti anche per fornire agli stakeholder esterni (ONG locali, organizzazioni umanitarie, ecc.) una direzione in cui possono focalizzare le loro esigenze per le soluzioni che gli studenti produrranno.

In qualità di formatore, dovrai facilitare il processo di co-creazione tra gli allievi e gli stakeholder esterni. Naturalmente, spetta al ricercatore di soluzioni raccontare le proprie esigenze e necessità, ma sarebbe bene guidarlo nella giusta direzione. Per aiutarti ad allineare questo procedimento con gli OSS, ecco alcuni esempi di come questo potrebbe funzionare:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

1. Diciamo che lo stakeholder che ha bisogno di una soluzione è una ONG che si concentra sul miglioramento della qualità della vita nella vostra comunità e sull'uguaglianza sociale dei suoi membri. Puoi guidare l'ONG suggerendo la creazione di un'applicazione mobile per lo scambio di beni e prodotti che non sono necessari a qualcuno, ma di cui qualcun altro ha molto bisogno. In questo modo, questa ONG può aiutare le persone con basso reddito ad ottenere alcune delle cose di cui hanno bisogno ad un prezzo più basso o addirittura gratis. Gli studenti, oltre alle competenze tecniche necessarie per sviluppare il progetto, miglioreranno naturalmente le loro conoscenze su come vivono le persone nella loro comunità, su come questo aiuta a ridurre la quantità di sprechi, ecc. Con una sola applicazione mobile è possibile influenzare diversi OSS.

2. Il secondo esempio è per un'organizzazione che si occupa di protezione ambientale. Tu e gli allievi potete lavorare con l'organizzazione per creare un sito web con una mappa virtuale dove gli utenti possono individuare i luoghi in cui incontrano rifiuti o altri agenti contaminanti. Ciò può essere utile in quanto ci sono diverse occasioni durante l'anno (Giornata del Pianeta Terra, ecc.) in cui i volontari raccolgono la spazzatura e questo può aiutarli a trovare i luoghi dove è più necessario il loro aiuto. Questo esempio può essere utile per raggiungere diversi OSS dell'Azione per la Vita sulla Terra e il Clima, ma anche di quella per la Buona Salute e il Benessere, poiché questo tipo di azione di solito coinvolge persone che passano il tempo a fare attività fisiche nella natura.

3. Un altro esempio può essere un progetto grafico per una campagna rivolta agli OSS di Parità di Genere e Riduzione delle Disuguaglianze. Gli allievi possono lavorare con organizzazioni che si occupano di uguaglianza per aiutarli a creare una campagna mediatica che includa grafica per vari scopi (dai post sui social media ai poster o anche dei cartelloni pubblicitari).

Questi esempi sono qui riportati per dare idee su come facilitare il processo di co-creazione tra gli allievi e le organizzazioni che hanno bisogno di soluzioni e includere la componente sociale in questo processo riguardante gli OSS delle Nazioni Unite.

EROGARE LA FORMAZIONE

I metodi di formazione dipendono molto dal tipo di formazione per cui vengono utilizzati e, nel caso dell'insegnamento di competenze e conoscenze digitali, l'approccio migliore è quello di concentrarsi su metodi di formazione pratica che coinvolgano maggiormente gli allievi e consentano loro di fare le cose da soli, naturalmente con un costante monitoraggio e supporto da parte dei formatori.

All'inizio, l'insegnante/formatore deve, naturalmente, fornire agli allievi qualche introduzione ed esempi di ciò che stanno imparando, ma ciò deve essere accompagnato da qualche esercizio pratico o breve compito che gli allievi svolgeranno individualmente o in un piccolo gruppo.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Alcuni dei metodi che possono essere utilizzati per la formazione sono:

- Lezione tradizionale (frontale)

È ciò a cui gli studenti sono più abituati nei sistemi di istruzione formale. Dovrebbe essere evitato, tranne che per alcune parti minori, come l'introduzione, ma anche in questo caso può essere sostituito da altri metodi come la discussione di gruppo o il brainstorming.

- Discussione di gruppo

È molto utile per la parte introduttiva della sessione di apprendimento quando, invece di limitarsi a dare lezioni agli studenti, il formatore può coinvolgerli in modo che insieme analizzino ciò che impareranno. Questo approccio è migliore per gli studenti, ma perché riesca è necessario stabilire un contatto con gli stessi attraverso qualche gioco rompighiaccio o attività simili, solo per far sì che gli studenti si rilassino e siano più coinvolti.

- Dimostrazione

Il formatore mostra come raggiungere alcuni obiettivi, come svolgere alcuni compiti o come utilizzare un certo strumento. In questo approccio, gli allievi sono impegnati in piccoli e semplici compiti che devono svolgere da soli dopo aver ripetuto ciò che il formatore ha dimostrato.

- Brainstorming

É un metodo molto noto, utilizzato soprattutto per risolvere i problemi o quando il compito da svolgere richiede creatività. Gli allievi, assieme al formatore, propongono soluzioni ad un determinato problema o compito. È molto importante stabilire le regole di base nel brainstorming, come "Non ci sono idee stupide", "Dovreste ascoltarvi attentamente l'un l'altro e non interrompere" e simili. Il formatore può sempre iniziare la sessione di brainstorming per invogliare gli altri a partecipare.

- Esercizi in piccoli gruppi

A volte il compito che gli studenti devono svolgere è semplicemente troppo ampio per una sola persona, per cui è saggio assegnare tali incarichi a piccoli gruppi di studenti. In questo modo si incoraggia il lavoro di squadra e si promuovono i migliori risultati perché due (o più) cervelli sono meglio di uno. Quando si fa questo è bene lasciare che siano i membri del gruppo a scegliere un caposquadra che cerchi di organizzare la squadra, ma bisogna spiegare al caposquadra che il suo compito non è quello di comandare, ma di essere un esempio per gli altri, cercare di organizzare il lavoro in modo efficiente e assicurarsi che tutti partecipino e siano soddisfatti del loro ruolo nell'incarico.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

- Lavoro individuale

Il lavoro individuale è per lo più auto-esplicativo, ma ci sono ancora alcune cose che devono essere prese in considerazione per ottenere i migliori risultati. La prima cosa da fare è fornire istruzioni chiare su cosa deve essere realizzato e come ottenerlo, dopodiché è importante dare un feedback e un supporto costante per qualsiasi problema che l'allievo possa avere, e, alla fine, aiutarlo a valutare il lavoro che ha prodotto. Questo metodo è particolarmente prezioso dopo che il partecipante ha imparato alcune conoscenze ed è pronto a mettere in pratica ciò che ha imparato.

- Giochi

I giochi possono essere un ottimo strumento per motivare gli studenti, spingerli a conoscersi e rompere il ghiaccio all'inizio della formazione. I giochi possono migliorare intensamente le dinamiche di gruppo, ma bisogna sempre fare attenzione all'adeguatezza di un certo gioco.

- Problem-solving

Il problem-solving può essere un ottimo strumento per insegnare e motivare gli studenti. Soprattutto se lo si rende competitivo. La risoluzione competitiva dei problemi può essere un ottimo strumento di apprendimento, ma per evitare che qualcuno vinca o perda si può far sì che la competizione sia incentrata sul battere il proprio miglior risultato o far sì che gli allievi risolvano problemi diversi.

- Casi di studio

Un caso di studio può essere un ottimo strumento di esempio. Perché parlare con gli studenti di come si può ottenere qualcosa, quando si può mostrare loro direttamente in che modo qualcuno ha risolto qualche problema? Questo può tracciare la linea di demarcazione tra ciò che stanno imparando ed il mondo reale, e quindi essere più interessante per loro. L'importante qui è prepararsi prima di presentare il caso agli studenti per dimostrare che si capisce il cosa, il perché e il come del caso di qualcuno.

- Prototipazione

La prototipazione è un altro ottimo metodo di formazione, poiché è correlata ai più alti valori di apprendimento. La prototipazione è, in breve, il processo di sperimentazione di un'idea. Si tratta di analizzare, progettare, pianificare, implementare, eseguire il debug e testare la soluzione in modo divertente e coinvolgente. Gli studenti creano qualcosa da zero, risolvono i possibili ostacoli nel percorso e cercano semplicemente di trovare la miglior soluzione possibile.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Ci sono molti altri metodi formativi per erogare la formazione, ed è compito di ogni formatore trovare quelli che meglio si adattano al suo stile. Molti dei metodi menzionati possono essere combinati con altri o con alcuni metodi non menzionati in questa sede. La cosa importante da tenere a mente è di essere sempre attenti agli studenti. Essi sono lo strumento migliore per valutare i metodi scelti per l'insegnamento. Se vedi che qualche metodo non si adatta bene ai tuoi studenti, cambialo. L'obiettivo è che tutti imparino qualcosa di nuovo e si divertano a farlo.

CONSIGLI GENERALI

- Sii amichevole, ma poni dei limiti!
- Imposta il canale di comunicazione per il tuo gruppo - Forum, Facebook, Viber, mailing list, qualsiasi cosa sembri logica.
- Se vedi del potenziale, sforzati per svilupparlo.
- Sii flessibile!
- Comprendi l'interesse dei tuoi studenti e prepara degli esempi per le lezioni in base a loro.
- Fai qualcosa in più!
- Sii creativo!
- Divertiti!
- Sii te stesso, tutti gli altri sono già "presi" ;-)

SEGUIRE LE DIRETTIVE DEL CORSO DI FORMAZIONE

I corsi di formazione dovrebbero essere tenuti secondo il piano descritto dalle Direttive del Corso di Social Hackademy, e gli studenti dovrebbero raggiungere i Risultati di Apprendimento ivi definiti. Ciò è importante perché questi Risultati di Apprendimento rappresentano i requisiti che gli studenti devono soddisfare per poter partecipare all'Hackathon. Le stime di tempo per ciascuno dei capitoli nelle Direttive del Corso sono state messe a punto per essere in linea con la difficoltà di alcuni argomenti o lezioni, ma sono accettabili anche piccole deviazioni durante la formazione, specialmente se gli allievi stanno procedendo molto bene oppure se hanno difficoltà su qualche argomento.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Di seguito sono riportate tre tabelle che presentano dei piani di sessione esemplificativi che possono aiutare a pianificare la realizzazione del Corso di Formazione con gli allievi. Questi esempi illustrano come realizzare sessioni formative per i tre Corsi di Formazione con la durata di 4 ore di una sessione. Vengono presentati solo alcuni piani di sessione, poiché le altre sessioni possono essere pianificate in modo simile. Le risorse (Strumenti/OER) elencate nelle tabelle non sono concrete perché i formatori devono utilizzare versioni localizzate delle OER ed esistono diverse OER in diverse lingue.

Piano di sessione esemplificativo per il corso di Sviluppo di applicazioni mobili native

Sessione	Orario	LO	Metodi di insegnamento	Strumenti / OER	Descrizione
1	9:00 9:05	/	Attività rompighiaccio e di costruzione del gruppo	Ball Orologio vuoto stampato su A4	Presentazione dei formatori e del gruppo. I partecipanti si conoscono attraverso un breve gioco di incontri. Trovano appuntamenti per 6 fasce orarie e hanno 3 minuti di tempo per parlare, presentarsi e spiegare perché hanno deciso di iscriversi al corso.
	9:05-9.50	1.1	Presentazione Lavoro di gruppo	PPT Video	Nella prima parte della sessione, il formatore utilizza la presentazione per fornire una panoramica del campo dello sviluppo di applicazioni mobili (tipi di applicazioni mobili con pro e contro, principali sistemi operativi, tecnologie e framework), e poi presenta un po' di più la tecnologia che sarà utilizzata durante il corso. Ciò può essere integrato da un video.
	9:50-10:10	1.2	Presentazione Lavoro individuale	PPT Strumento per Sviluppo App	Gli allievi scaricano ed installano gli strumenti per lo sviluppo delle app. Istruzioni importanti per i partecipanti: Devono scaricare l'app ed acquisire familiarità con l'interfaccia utente. I formatori

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

				sono disponibili ad aiutare gli allievi a superare eventuali ostacoli tecnici che potrebbero sorgere.
	10:10 10:55	1.3, 1.4	Dimostrazione	Strumento per Sviluppo App	Il formatore apre il software di sviluppo e spiega agli studenti le parti principali dello strumento software e la struttura di una tipica app creando una semplice app "Hello World".
	10:55 11:05				PAUSA
	11:05 11:35	1.5	Dimostrazione	Un dispositivo mobile, Strumento per Sviluppo App	Gli allievi impostano e testano l'applicazione in un simulatore e sui dispositivi sotto la guida del formatore.
	11:35 13:05	1.3, 1.4	Dimostrazione, lavoro individuale	Risorse per le app, Strumento per Sviluppo App	Il formatore mostra agli allievi 2-3 esempi di piccole app che programmeranno assieme.
	13:05 13:15	/	Discussione di gruppo	/	Sessione di Domande e Risposte
Fine della sessione					
2	9:00-11:00	3.1, 3.2	Dimostrazione	Risorse esterne Strumento per lo Sviluppo di App	Il formatore costruisce un layout, ad esempio un'app, con gli studenti, spiegando passo dopo passo come importare risorse esterne come immagini, font, ecc. dando consigli su dove trovare risorse gratuite.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

				Elenco di risorse web utili	
	11:00 11:15				PAUSA
	11:15 13:05	3.1, 3.2	Lavoro individuale	Esempio preparato con risorse Strumento per Sviluppo App	Agli allievi viene dato il compito di creare un layout dell'applicazione con la guida del formatore per un problema specifico (ad es. To-Do list con schermate multiple - visualizzazione della lista, aggiunta dell'elemento alla lista, ecc.) utilizzando semplici elementi di layout.
	13:05 13:15	/	Discussione di gruppo	/	Sessione di Domande e Risposte
Fine della sessione					
3	9:00-10:30	2.2, 2.3	Dimostrazione	Esempi preparati Strumento per Sviluppo App	Il formatore spiega ulteriormente ai partecipanti come perfezionare il progetto che hanno creato durante l'ultima sessione utilizzando biblioteche esterne e modificando le proprietà degli elementi.
	10:30 11:00	2.2	Discussione di gruppo	/	Gli studenti mostrano ciò che hanno creato e valutano i loro risultati tra loro e con il formatore.
	10:55 11:10				PAUSA
	11:15 13:05	2.1, 2.2, 2.3	Lavoro individuale	Strumento per Sviluppo App	Agli allievi viene dato il compito di creare un layout per l'app di loro scelta, che devono realizzare individualmente con la guida del formatore.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	13:05 / 13:15	Discussione di gruppo	/	Sessione di Domande e Risposte
Fine della sessione				
9	9:00- 13:00	5.1 Esercizio in piccoli gruppi, Lavoro individuale, Prototipazione	Strumento per Sviluppo App	I formatori dividono gli allievi in piccole squadre (2 - 3 persone per squadra) a seconda della complessità dell'esercizio finale e delle competenze acquisite dagli allievi. Agli allievi viene presentato il compito (sfida) che devono svolgere durante due sessioni ed iniziano a lavorare sull'esercizio. I formatori guidano i team nella creazione delle loro soluzioni. Gli esercizi possono essere un'app per fare la spesa, un'app di promemoria, un'app per giocare a giochi da tavolo - timer, dadi, ecc.

Piano di sessione esemplificativo per il corso di Web design

Sessione	Orario	LO	Metodi di insegnamento	Strumenti / OER	Descrizione
1	9:00 9:05	/	Attività rompighiaccio e di costruzione del gruppo		Presentazione dei formatori e del gruppo. I partecipanti si conoscono attraverso un breve gioco. Ogni partecipante deve presentarsi e raccontare 3 cose su sé stesso - una falsa e 2 vere. Gli altri partecipanti devono indovinare quale dichiarazione era falsa.
	9:05- 9.50	1.1	Presentazione	PPT, video, dispense	Il formatore tiene una breve lezione agli studenti su come funziona il web (HTTP). Ciò può essere accompagnato da un video

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

				e da un'infografica da distribuire agli studenti.
	9:50-10:30	1.2	Presentazione	Esempi di siti Web con programmazione, video	Il formatore spiega diversi esempi e diversi modi di creare un sito web e mostra diverse parti del sito web e i linguaggi utilizzati per creare queste parti (HTML, CSS, JS, linguaggi di back-end). Ciò può essere accompagnato da un breve video.
	10:30-11:00	1.3	Presentazione, Discussione di gruppo	PPT, video, quiz	Il formatore conduce una discussione guidata con gli studenti sul flusso di lavoro del web design, sottolineando momenti importanti e tappe del processo. Il formatore può utilizzare un breve video, all'inizio, per avviare la discussione. Alla fine, agli studenti può essere assegnato un breve quiz per riassumere ciò che hanno imparato. Un formatore può anche presentare un video o una presentazione sulle basi del design UI/UX.
	11:00-11:15		PAUSA		
	11:05-11:40	2.1	Discussione di gruppo	Esempi di mock-up di siti web, risorse web dove si possono trovare design di mock-up	L'insegnante/formatore presenta 3-4 mock-up per diversi tipi di siti web e discute con gli studenti su quali sono le caratteristiche dei mock-up, cosa è necessario e cosa è facoltativo, come andrebbero a creare il loro mock-up e perché c'è bisogno di mock-up per i siti web. Alla fine di questa parte,

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

					l'insegnante/formatore può chiedere ai partecipanti di cercare di trovare alcuni esempi di mock-up che a loro piacciono particolarmente.
	11:40-13:05	2.2	Dimostrazione Lavoro individuale	Strumenti per mock-up di siti web	Il formatore presenta agli studenti alcuni strumenti per il mock-up di siti web, sottolineando i pro e i contro di ciascuno, e ne sceglie uno con cui lavoreranno. Dopodiché il formatore mostra agli studenti le principali caratteristiche dell'interfaccia utente e mostra loro come creare un semplice wireframe per un sito web, discutendo i diversi strumenti utilizzati per crearlo. Alla fine, il formatore assegna agli studenti un breve esercizio in cui devono creare un wireframe di base per un sito web.
	13:05-13:15	/	Discussione di gruppo	/	Sessione di Domande e Risposte
Fine della sessione					
2	9:00-11:00	2.3	Dimostrazione	Strumento per creazione mock-up Esempi di utilizzo di diversi elementi	Il formatore dimostra come utilizzare e combinare diversi elementi di layout per creare un layout di una pagina. Dopo che il formatore ha spiegato ogni elemento di layout, agli allievi viene dato un breve esercizio in cui devono usare questo elemento per creare qualcosa.
	11:00-11:15			PAUSA	
	11:15-13:05	3.1, 3.2	Esercizio in piccoli gruppi	Esercizi preparati	Gli studenti sono divisi in piccoli gruppi (2-3 persone) e viene loro assegnato il compito di creare un

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

			Strumento per creazione mock-up	mock-up per un sito web che includa più pagine web (ad es. home page, pagina dei messaggi, pagina di login, ecc.). Gli studenti creano i loro progetti e alla fine presentano agli altri i loro risultati e la filosofia che sta dietro alla loro soluzione. Il gruppo vota per la soluzione migliore.
	13:05-13:15	/ Discussione di gruppo	/	Sessione di Domande e Risposte
Fine della sessione				

Piano di sessione esemplificativo per il corso di Progettazione visiva e grafica

Sessione	Orario	LO	Metodi di insegnamento	Strumenti / OER	Descrizione
1	9:00 9:05	/	Attività rompighiaccio e di costruzione del gruppo	Ball Orologio vuoto stampato su A4	Presentazione dei formatori e del gruppo. I partecipanti si conoscono attraverso un breve gioco. Ognuno dei giocatori deve dire il proprio nome e un aggettivo che inizi con la stessa lettera del proprio nome (ad es. Wonderful Wendy). Ogni giocatore che viene dopo deve ripetere il nome e l'aggettivo di tutti i giocatori precedenti e poi dire il

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

					proprio. L'ultimo giocatore deve ripetere tutti gli aggettivi e i nomi.
	9:05-9:30	1.1	Presentazione	PPT Video	Nella prima parte della sessione, il formatore usa la presentazione per dare un'introduzione alla progettazione grafica e alla terminologia utilizzata nella progettazione grafica (che cos'è la progettazione grafica e il design in generale, la terminologia più comunemente usata nella progettazione, ecc.).
	9:30-10:00	1.2, 1.3	Presentazione Discussione di gruppo	PPT, Esempi di materiale promozionale	Il formatore presenta il tema dell'identità visiva (o aziendale), il design del logo, il branding ed altri principi di progettazione primaria. Inoltre, è bene per la classe se il formatore prepara in anticipo esempi fisici di materiale promozionale aziendale (biglietti da visita, mappe, carta intestata, busta, ecc.) in modo che la classe possa commentare su come preparare buoni elementi grafici per i diversi media.
	10:00-10:55	1.4, 1.5	Dimostrazione, Presentazione, lavoro individuale	Strumento online, Esempi stampati di esercizi,	Il formatore spiega al gruppo le principali differenze tra la grafica raster e quella vettoriale - con esempi (anche un esempio di materiale stampato dei due tipi di grafica andrà bene). Il formatore spiega anche quando usare quale. Il formatore continua a spiegare la teoria dei colori, menzionando il contrasto complementare, i campioni, i Pantone e altre modalità di colore nella progettazione grafica.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

				Gli studenti fanno poi un breve esercizio in cui esplorano uno strumento online (come la Ruota dei Colori o il Color Picker) che facilita la scelta dei colori durante la creazione di un progetto.
	10:55-11:05		PAUSA	
	11:05-11:35	2.1 Dimostrazione	Software di progettazione grafica basato su raster, Ulteriori risorse di apprendimento	Gli studenti vengono introdotti al software di progettazione grafica basato su raster, alla sua interfaccia utente e ai suoi principali strumenti. È bene che il formatore fornisca anche informazioni su dove ottenere risorse aggiuntive per imparare ad utilizzare il software di progettazione grafica raster selezionato.
	11:35-13:10	2.2 Dimostrazione, lavoro individuale	Software di progettazione grafica basato su raster, esercizi	Il formatore prepara in anticipo gli esercizi nel software grafico raster scelto. È importante che durante il workshop tutti gli studenti provino gli esercizi sui loro computer - ogni studente deve imparare gli strumenti di progettazione di base del software. Gli esercizi dovrebbero includere azioni come tagliare, raddrizzare l'orizzonte, rimuovere macchie e imperfezioni, cambiare il colore degli oggetti nella fotografia, aggiungere nuove forme, usare filtri, salvare diversi tipi di file, ecc.
Fine della sessione				

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

COME UTILIZZARE LE RISORSE DIDATTICHE APERTE (OER) NELLA FORMAZIONE

Le OER sono state raccolte o create in lingua croata, francese, greca e italiana per ogni corso del progetto e per questo motivo si differenziano tra loro. Puoi trovare le OER nelle lingue nazionali sulla piattaforma online della Social Hackademy:

https://platform.socialhackademy.eu/category/oers/

Le OER servono a molteplici scopi. Alcune di esse possono essere utilizzate come risorse per i formatori per preparare la lezione, come contenuti di apprendimento diretto per gli studenti durante la lezione o come risorse per l'apprendimento aggiuntivo, o come esempi da utilizzare in classe durante lo studio.

Sono state raccolte anche delle OER speciali che fungono da linee guida e manuali su come lavorare con giovani provenienti da ambienti svantaggiati e sul contesto sociale del progetto.

All'inizio del Corso, il formatore può spiegare agli studenti cosa creeranno alla fine e poi lavorare per raggiungere questo obiettivo passo dopo passo durante le lezioni.

Ecco alcuni esempi di come organizzare le lezioni attorno alle OER:

1. La lezione di questo esempio è rivolta al Web Design Learning Outcome 1. 1 HTTP e alla comunicazione Client-Server. La lezione può iniziare con una breve discussione (5 minuti) per vedere se qualcuno degli studenti ha sentito parlare o conosce l'HTTP. Dopo questa parte, il formatore può mostrare agli allievi il seguente video sul ciclo HTTP e sulla richiesta di risposta (https://www.youtube.com/watch?v=eesqK59rhGA) (10 min). Dopo questo, il formatore dovrebbe spiegare un po' di più sulle parti importanti del video e rispondere a tutte le domande che gli studenti possono avere (15 min). Alla fine, il formatore può condividere questa infografica (https://0701.static.prezi.com/preview/v2/bjlpij3gtr7peg2c5in7lalldd6jc3sachvcdoaizecfr3dnitcq_3_0.png) perché serva da promemoria agli studenti e per raccomandare questo video su HTTP2 (https://www.youtube.com/watch?v=fVKPrDrEwTI) agli studenti che vogliono saperne di più a casa su questo argomento.

2. Questo esempio mostra come organizzare una lezione e un esercizio per il Native Mobile App Development Learning Outcome 2. 2 Creazione del Layout. La sessione può iniziare con il formatore che mostra agli studenti alcuni interessanti progetti di layout di applicazioni (ad es. https://search.muz.li/inspiration/mobile-app-design-inspiration/) e chiede agli studenti di presentare alcuni esempi di layout di applicazioni che a loro piacciono particolarmente. In questa fase, il formatore deve coinvolgere gli allievi nella discussione sul perché alcuni progetti sono buoni e quali sono i vantaggi e i limiti di alcuni progetti (15 min). Dopodiché, il formatore deve analizzare diversi esempi su come incorporare diversi elementi nel progetto. Utilizzando le OER (esempi qui riportati in due diverse piattaforme -

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/hourofcode/AppInventorTutorials.pdf per MIT App Inventor o https://flutter.dev/docs/development/ui/layout/tutorial per Flutter) i formatori possono analizzare degli esempi per creare un campione di layout con gli studenti che ripetono ogni passo per creare lo stesso layout (45 min). Dopodiché, il formatore può dare agli studenti un esercizio (https://blog.bitsrc.io/15-app-ideas-to-build-and-level-up-your-coding-skills-28612c72a3b1) – per creare un layout per alcune app (tutti gli studenti creano il design per la stessa app). Gli allievi possono poi lavorare individualmente sulla creazione di questo layout mentre il formatore li aiuta se rimangono bloccati. Questa parte si conclude con una valutazione dei diversi progetti (1 h e 15 min). L'ultima sezione consiste nella creazione da parte degli studenti di layout per la semplice applicazione di loro scelta e la vetrina dei disegni creati (2 h). Questo modo di apprendere permette agli studenti di fare gran parte del lavoro in prima persona e li coinvolge maggiormente nel processo creativo. Il ruolo del formatore è quello di spiegare cosa è necessario all'inizio e di esaminare gli esempi con gli allievi, oltre a fornire supporto nel lavoro degli allievi sull'esercizio. Al termine di questa sessione, il formatore può consigliare agli allievi la visione di questo video tutorial a casa se vogliono sapere di più sulla creazione di una buona interfaccia utente (https://www.youtube.com/watch?v=82_e4TOu13U&list=PL5eJgcQ87sgfTfa339_OSuAcdSyPSDSjJ).

3. Il terzo esempio riguarda il Learning Outcome 3. 1 Psicologia dei Colori del corso di Progettazione Visiva e Grafica. Il formatore può mostrare agli studenti diversi esempi di progetti e chiedere loro cosa ne pensano (15 min). Dopo questo, il formatore può spiegare agli studenti come i diversi colori influenzano il nostro umore, il nostro comportamento, ecc. utilizzando questo video (https://www.youtube.com/watch?v=x0smq5ljlf4), e discutere le implicazioni di ciò per quanto riguarda la creazione di un progetto (30 min). Nell'ultima parte, il formatore chiede ai partecipanti di colorare il modello (e.g. https://www.dummies.com/wp-content/uploads/348994.image0.jpg) utilizzando diversi colori (monocromatico, bicolore, contrasto complementare e altre armonie di colore) e di discutere i diversi risultati prodotti dai partecipanti (1h e 15 min).

Questi sono alcuni esempi per mostrarti come utilizzare le OER durante le lezioni o come risorse per saperne di più al di fuori delle lezioni e per la preparazione del corso. Puoi utilizzare anche altre OER che tu, come formatore, consideri adatte per raggiungere i Risultati di Apprendimento elencati nelle Direttive del Corso.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Come valutare i progressi degli allievi durante il corso e l'Hackathon

Poiché la Social Hackademy promuove un approccio inclusivo e produce risultati sia tangibili che intangibili, come le competenze digitali degli studenti e altre abilità imprenditoriali e sociali, oltre a progetti finiti e soluzioni per diversi enti pubblici e privati attivi a livello sociale, il modo migliore per affrontare la valutazione delle conoscenze e delle abilità degli studenti e la loro preparazione ad utilizzarle nel mondo reale è quello di monitorarle e osservarle durante l'intero processo.

All'inizio, durante i corsi di formazione faccia a faccia, i formatori devono monitorare i progressi degli allievi argomento per argomento per vedere se sono in difficoltà con alcuni concetti o se hanno bisogno di ulteriori chiarimenti. Il modo migliore per raggiungere questo obiettivo è quello di dare agli studenti alcuni piccoli compiti che devono svolgere da soli o in piccoli gruppi. Se riescono, allora il formatore può sapere che hanno raggiunto il risultato o i risultati di apprendimento relativi al compito assegnato. I progressi degli studenti devono essere annotati nella tabella modello (Appendice 1) per ciascuno dei risultati di apprendimento del corso. Il fatto che l'allievo abbia acquisito o meno un certo risultato di apprendimento è a discrezione del formatore. Il formatore deve seguire i progressi di ogni studente e dare ulteriori indicazioni o compiti aggiuntivi per assicurarsi che tutti gli studenti finiscano il corso con successo e acquisiscano tutti i risultati di apprendimento necessari.

Dopo questo, gli allievi entreranno in contatto con gli stakeholder esterni. Questa fase è molto importante perché permette agli studenti di ottenere gradualmente compiti semplici dal mondo reale. Il procedimento consiste nella registrazione di stakeholder esterni sulla piattaforma online e nell'inserimento di ticket per semplici attività di creazione di contenuti, dopodiché gli studenti scelgono quali ticket vogliono assumere in base alle loro preferenze. Il compito del formatore è quello di facilitare questo procedimento in modo che il processo di co-creazione tra gli allievi e le organizzazioni esterne si svolga senza intoppi e che si traduca in risultati di buona qualità. I formatori devono spiegare agli stakeholder esterni come funziona la piattaforma online di Social Hackademy, cosa possono aspettarsi e quali sono i limiti del lavoro che può essere prodotto dagli studenti (tempo, portata, tecnologia, competenza ed altri vincoli), cosa ci si aspetta da loro (disponibilità per incontri, informazioni e contenuti necessari agli studenti per produrre i risultati desiderati, ecc.). Questo è importante per non imporre richieste irrealistiche agli allievi, né rendere il loro lavoro inutilmente difficile. D'altra parte, il formatore deve anche preparare gli allievi e guidarli durante la comunicazione con le organizzazioni esterne, controllare come procede il loro lavoro e aiutare a risolvere eventuali problemi che possono sorgere. Questa attività avrà un duplice obiettivo: (1) creare una comunità intorno alla locale Social Hackademy, in modo da favorirne la sostenibilità anche dopo la fine del periodo di ammissibilità del progetto, e (2) preparare gli allievi ad utilizzare le loro competenze per il co-sviluppo di risultati concreti e socialmente utili.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

La terza parte della valutazione si svolge durante l'Hackathon, ed in questa parte il formatore deve prestare attenzione a ciò che le squadre stanno facendo, come stanno interagendo, se qualcuno mostra capacità di leadership o se è un grande giocatore di squadra, come è la comunicazione tra la squadra e il cliente, ecc. La tabella modello per questa valutazione è riportata nell'Appendice 2. È anche molto importante prestare attenzione alla divisione del lavoro all'interno delle squadre. Qualcuno sta facendo la maggior parte del lavoro o il carico di lavoro è distribuito in modo uniforme? Il formatore dovrebbe essere coinvolto in tutto questo processo e dare una guida ai team su tutti questi temi, in modo che tutti imparino cosa significa essere in un team, lavorare per qualcuno, rispettare i desideri e le scadenze, e partecipare e divertirsi in generale.

Se il formatore decide che l'allievo ha ottenuto buoni risultati, ha acquisito le competenze necessarie e ha partecipato all'Hackathon al meglio delle sue capacità, ha mostrato progressi ed entusiasmo, così come lavoro di squadra e spirito imprenditoriale, allora ha fatto parte con successo dell'esperienza di Social Hackademy e può essere premiato con il Certificato Finale.

Oltre a questo, il formatore può premiare alcuni studenti che si sono molto distinti in alcune aree specifiche con i badge sulla piattaforma online della Social Hackademy. Questo può essere di grande beneficio per tutto il corso faccia a faccia e per l'Hackathon, perché può risollevare il morale delle persone che svolgono un eccezionale lavoro, incoraggiando gli altri a dare il meglio di sé in modo da poter anche vincere i distintivi. Per contribuire all'assegnazione dei badge è possibile utilizzare la tabella di valutazione delle Competenze Trasversali (Appendice 2), che contiene le competenze che corrispondono ai badge.

I badge che possono essere assegnati agli studenti sono:

Grande Giocatore di Squadra

Questo badge corrisponde alla capacità di interazione con i membri del team (lavoro di squadra) e viene assegnato quando l'allievo ha una buona comunicazione e un buon rapporto con gli altri membri del team. Se cerca di calmare le possibili tensioni all'interno della squadra e mostra un atteggiamento amichevole e positivo verso gli altri.

Il Negoziatore

Il distintivo di Negoziatore viene dato quando un partecipante ha buone capacità di Interazione con il Cliente. Ciò può essere ottenuto se l'allievo mostra un atteggiamento paziente, positivo e gradevole nei confronti del cliente al cui progetto il team sta lavorando. L'allievo deve ascoltare i desideri del cliente e dare consigli professionali per contribuire a rendere il progetto il migliore possibile, ma anche conoscere i limiti tecnici e professionali che possono influenzare il completamento del progetto nei tempi previsti.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Leader Extraordinaire

Leader extraordinaire è un distintivo assegnato per la capacità di Leadership. Se un membro del team mostra capacità organizzative e una visione di come il progetto verrà realizzato, dà supporto agli altri membri e assume un ruolo importante (non prepotente) in tutti i segmenti della creazione del progetto, allora questo distintivo può essere assegnato. Un leader conosce anche le qualità di ogni membro del team e incoraggia i membri del team ad essere il meglio che possono essere.

Sempre Pronto ad Aiutare

Questo distintivo viene assegnato a chi è attento alle esigenze e ai problemi degli altri e dà sempre consigli e aiuta gli altri se si trovano in difficoltà in qualsiasi fase del progetto. È pronto a scrivere quella piccola porzione di codice con cui avete un problema, per mostrarvi la scorciatoia da tastiera per rendere più veloce il vostro lavoro, o semplicemente per farvi una tazza di caffè dopo che avete lavorato per ore. Questo distintivo corrisponde all'abilità di Supporto della Squadra.

Amplificatore di Entusiasmo

Un richiamo all'entusiasmo è un valore molto importante da avere in una squadra. Quando vedi che una squadra sta faticando, pensando che non sarà in grado di raggiungere i risultati o semplicemente si sente esausta questa persona racconterà una barzelletta, suonerà una canzone, farà un piccolo discorso di incoraggiamento, o qualcos'altro per ripristinare la fede della squadra e inietterà loro una dose di energia positiva. Questo distintivo è legato alle competenze di Attitudine Positiva ed Entusiasta.

Cercatore di Obiettivi

Il badge di Cercatore di Obiettivi corrisponde all'abilità di Orientamento agli Obiettivi e descrive una persona che ha sempre in mente i risultati. Questa persona aiuterà la squadra a rimanere sui binari se essa uscirà di strada. Cercherà anche di organizzare il lavoro in compiti più piccoli e realizzabili che i membri del team potranno comprendere e realizzare più facilmente.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Problem Solver Pro

Un risolutore di problemi è colui che è analitico e creativo. In primo luogo, dissolve il problema in parti più piccole e crea un modello del problema nella mente e poi suggerisce diverse soluzioni al problema con una spiegazione per ogni soluzione su come e perché qualcosa è migliore in certe situazioni. Il distintivo di problem-solver viene assegnato ad un allievo che dimostra buone capacità di problem-solving.

Campione delle Scadenze

Il distintivo di Campione delle Scadenze corrisponde alla capacità di Gestione del Tempo. La persona che è Campione delle Scadenze terrà sempre traccia del tempo e potrà stimare il tempo necessario per portare a termine alcuni compiti tenendo presente il progetto nel suo complesso.

Genio Creativo

La persona che è Genio Creativo può proporre idee innovative che rispondono a qualche problema o compito. Può creare soluzioni originali che siano funzionali ed esteticamente piacevoli per il Cliente, pensare fuori dagli schemi per dare originalità al progetto e utilizzare le risorse a disposizione per fare la differenza. Questo distintivo corrisponde alla capacità di Creatività.

Creatore di Cambiamenti

Il Creatore di Cambiamenti è il vero eroe. La sua devozione e la sua aspirazione ad aiutare gli altri e a creare un cambiamento nella società sono fonte di ispirazione per gli altri. Il Creatore di Cambiamenti investe nel fare la differenza, contribuire agli OSS e fare uno sforzo in più per ottenere un impatto positivo nella comunità. Questo distintivo corrisponde alla capacità di Impegno nelle Questioni Sociali.

Mago delle Applicazioni Mobili

Questo distintivo viene assegnato quando uno studente termina con successo il Corso di Formazione per lo Sviluppo di Applicazioni Mobili Native.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Guru del Graphic Design

Questo distintivo viene assegnato quando uno studente termina con successo il Corso di Formazione in Progettazione Visiva e Grafica.

Esperto di Web Design

Questo distintivo viene assegnato quando uno studente termina con successo il corso di Progettazione Web.

I Badge saranno assegnati agli studenti dai formatori attraverso la Piattaforma Online della Social Hackademy. La guida su come farlo è presentata nella parte relativa alla Piattaforma Online di Social Hackademy.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Metodologia di Social Hackademy

PREMESSA

Carta bianca sul futuro dell'Europa. Commissione Europea, COM(2017)2025 del 1° Marzo 2017

"*Molti dei posti di lavoro di oggi non esistevano dieci anni fa. Ne emergeranno molti altri negli anni a venire. È probabile che la maggior parte dei bambini che oggi entrano nella scuola elementare finisca per essere impegnato in nuovi tipi di lavoro che non esistono ancora. Le sfide di un maggiore utilizzo della tecnologia e dell'automazione influenzeranno tutti i posti di lavoro e le industrie. Sfruttare al meglio le nuove opportunità, attenuando al contempo gli eventuali impatti negativi, richiederà un massiccio investimento in competenze e un importante ripensamento dei sistemi di istruzione e di apprendimento permanente. Inoltre, richiederà l'introduzione di nuovi diritti sociali per accompagnare il mondo del lavoro che cambia.*"

La necessità di trasformare le popolazioni locali in talenti digitali. Commissione Europea, Controllo delle Trasformazioni Digitali – Maggio 2017

"*La crescita di talenti digitali sta diventando sempre più importante per lo sviluppo economico di regioni e città. Il talento digitale può incoraggiare l'imprenditorialità e il pensiero innovativo, aumentare la prosperità e portare alla diversificazione delle comunità locali. Incoraggiando lo sviluppo dei talenti digitali, le città possono ridurre la disoccupazione e preparare le loro comunità locali all'economia del futuro.*"

Ripensare l'educazione nell'era digitale. SRPE | Servizio di Ricerca Parlamentare Europeo, Unità per le Previsioni Scientifiche (STOA), PE 641.528 – March 2020

"*Solo l'istruzione può fornire i prerequisiti per l'inclusione sociale e la partecipazione paritaria dei cittadini europei in una democrazia digitalizzata. Ripensare l'educazione nell'era digitale, quindi, significa salvaguardare i valori europei come l'uguaglianza, la democrazia e lo stato di diritto.*"

I futuri posti di lavoro, i talenti digitali locali e i nuovi approcci educativi sono i tre pilastri principali della **Metodologia di Social Hackademy** proposta e promossa dal partenariato europeo #hackAD. Con questo documento vengono presentati gli elementi concettuali e operativi che hanno caratterizzato il consolidamento delle buone pratiche nel campo delle competenze digitali per l'innovazione sociale in un laboratorio permanente di iniziative di co-creazione digitale di base.

L'obiettivo principale del capitolo è quello di descrivere la metodologia per la creazione e lo sfruttamento di una Social Hackademy locale in modo dettagliato per supportare il suo trasferimento e la sua applicazione nei Paesi partner del progetto ed eventualmente a livello europeo.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

ISPIRATO DA SOCIAL HACKATHON UMBRIA

Nata come evento finale italiano del [progetto Generation0101], la prima edizione di [Social Hackathon Umbria], SHU2016, ha subito dimostrato di avere un impatto positivo e sostenibile su tutti gli attori coinvolti nel processo di co-creazione di soluzioni digitali alle sfide della società. L'iniziativa è stata realizzata negli ultimi quattro anni coinvolgendo un numero crescente di partecipanti (da 80 nel 2016 a più di 180 nel 2019) che hanno beneficiato di diverse attività di apprendimento realizzate in un arco di tempo di 3-4 mesi.

La metodologia di formazione SHU prevede il coinvolgimento di due gruppi target principali:

- **giovani studenti** che seguono un programma di formazione strutturato su una o più competenze digitali per migliorare il loro profilo professionale e mettere in pratica ciò che hanno imparato contribuendo allo sviluppo di soluzioni digitali che rispondono a specifiche sfide sociali (agendo come junior hacker durante l'hackathon finale);
- **rappresentanti di enti pubblici o private** che sono attivi a livello sociale e che hanno un interesse personale o istituzionale nell'identificare e sviluppare una soluzione digitale a una questione sociale (agendo come portatori di sfide e partecipando attivamente all'evento).

Il punto di forza principale di SHU è quello di basare l'intero processo sul potenziale educativo che un'esperienza di co-creazione può offrire a tutti i partecipanti, indipendentemente dal loro livello di competenza digitale e dal loro profilo professionale o personale. Pertanto, sulla base del focus annuale di ogni singola edizione di SHU, diversi gruppi aggiuntivi sono stati invitati a partecipare all'evento finale, che dura 48 ore e rappresenta la fase finale di un processo abbastanza a lungo termine in cui **tutti i partecipanti hanno finalmente la sensazione di aver vinto qualcosa**, anche se sono stati effettivamente premiati con una targa o un trofeo.

UN'ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO PER TUTTI

In altre parole, l'obiettivo pedagogico principale di SHU consiste nel **migliorare l'impatto che un intervento formativo ha sugli allievi al massimo grado possibile**, facendo loro sperimentare come:

- possono utilizzare le competenze acquisite durante la formazione per la realizzazione di un prodotto o servizio concreto, utile al resto della società;
- la cooperazione e il lavoro di squadra sono elementi chiave per la realizzazione di un progetto di successo; e
- rispondere ai bisogni di un certo gruppo target non può prescindere dal coinvolgimento di coloro che sono direttamente interessati da tali bisogni o, almeno, di qualche rappresentante delle organizzazioni interessate.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Infatti, il terzo aspetto di questo elenco può essere riconosciuto come il secondo elemento innovativo del formato SHU: **assicurarsi che i diretti beneficiari delle soluzioni che saranno sviluppate durante il concorso non solo parteciperanno attivamente alla definizione della sfida, ma faranno anche parte dei gruppi di co-creazione**, quindi:

- acquisire quelle competenze digitali di base (o forse avanzate) che garantiranno la sostenibilità delle soluzioni sviluppate, e
- influenzare lo sviluppo tecnico/digitale, così come il processo creativo, assicurando un immediato controllo di qualità in termini di fattibilità, rilevanza, usabilità, ecc...

Ultimo, ma non meno importante, il terzo aspetto cruciale dell'organizzazione di SHU è la selezione di team manager motivati e qualificati che monitorano e guidano il processo di co-creazione e garantiscono la finalizzazione degli output.

UNA COMUNITÀ DI HACKER SOCIALI

Negli ultimi quattro anni sono state raccolte diverse testimonianze degli effetti positivi a breve termine sui giovani partecipanti, come la **creazione di opportunità professionali ed educative per i NEET** che hanno finalmente capito quale direzione prendere in futuro, ma anche per i rifugiati che hanno avuto la possibilità di mostrare il loro talento e le loro competenze in campo digitale.

Inoltre, è ora possibile registrare l'impatto a lungo termine che le soluzioni digitali sviluppate grazie a SHU possono portare alla società in generale; ad esempio, il sito web di FuoriRiga (https://www.fuoririga.org/), gestito dall'omonima ONG, è stato riconosciuto dal governo italiano come l'unico sito web adeguato per consentire la comunicazione e lo scambio di lettere anonime tra adolescenti dentro e fuori dal carcere!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Ciò che è stato più importante per il consolidamento e la crescita dell'iniziativa, tuttavia, è stata l'offerta di opportunità di follow-up alla comunità di hacker sociali che hanno partecipato all'evento anno dopo anno. In particolare, sono state adottate tre diverse strategie per supportare gli hacker nella valorizzazione dei risultati ottenuti con la partecipazione al Social Hackathon.

Una più tradizionale consiste nel **partenariato con incubatori di idee ed imprese che offrono l'opportunità di seguire programmi di accelerazione** per migliorare il mercato e/o la prontezza tecnologica dei progetti sviluppati in collaborazione durante l'evento. È il caso, ad esempio, del premio speciale assegnato al team **Trekkify** nel 2019 da NExT – Nuova Economia per Tutti, un'associazione nazionale che ha sviluppato un approccio innovativo per valutare l'impatto sociale delle start-up e delle imprese rispetto alla loro capacità di sostenere il raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030 dell'ONU.

Una seconda strategia è quella di promuovere l'hackathon come un'**opportunità di sviluppo delle capacità e di networking** per tutti coloro che sono interessati a saperne di più sugli **approcci innovativi per l'apprendimento cooperativo ed inclusivo**. L'esperienza maturata con la partecipazione a SHU2019 ha infatti permesso a un'insegnante della scuola secondaria di primo grado del Sud Italia di coordinare, per conto della sua scuola, l'organizzazione di un evento locale in occasione del **DigiEduHack**, un Hackathon globale promosso dalla Commissione Europea per individuare le sfide chiave per l'educazione nell'era digitale e co-creare soluzioni innovative. Inoltre, una delle idee sviluppate dagli studenti è stata addirittura premiata come miglior progetto tra 130 soluzioni innovative provenienti da 21 Paesi.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

La terza, che rappresenta anche la principale ispirazione su cui si basa il progetto #hackAD, consiste nell'**evoluzione dell'evento Social Hackathon in una Social Hackademy locale permanente**. Una strategia possibile solo con un forte e attivo coinvolgimento degli stakeholder locali, che a Foligno (la città che ospita la buona pratica) si è concretizzata nell'inaugurazione di una nuova Associazione di Volontariato Giovanile chiamata [CrHack Lab Foligno 4D], supportata da un team multidisciplinare di mentori ispirati che condividono la passione nel guidare i giovani a sviluppare una dipendenza dal pensiero innovativo e ad acquisire una consapevole cultura digitale pratica, esponendoli in anticipo alle tecnologie più avanzate per prepararli ai nuovi lavori che nasceranno nel prossimo decennio.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

IL CROWDHACKING DI UN MONDO NUOVO!

CHIUSURA DEL DIVARIO TRA INNOVAZIONE SOCIALE E DIGITALE

Nell'Europa del 21° secolo, con tutte le sue sfide sociali e tensioni culturali, **l'*inclusione sociale* sta progressivamente diventando la risposta e la strategia comune per un futuro intelligente, sostenibile e non solo 'inclusivo' ma anche basato sulla comunità**.

Indipendentemente dal livello di consapevolezza sull'applicazione concreta di tale pratica olistica, l'*innovazione sociale* è integrata verticalmente nella maggior parte dell'agenda delle politiche locali europee, ed è stata certamente confermata come il "filo rosso" che collega le sette iniziative faro ufficiali della strategia EU2020.

Oggi, ci stiamo muovendo verso un nuovo periodo di programmazione che ha già dimostrato di essere altamente imprevedibile sia dal punto di vista sociale che economico. **Il ruolo principale di una Social Hackademy è quello di sostenere la realizzazione di azioni e progetti innovativi con l'obiettivo finale di dimostrare come l'innovazione *digitale* e quella *sociale* possano essere reciprocamente vantaggiose** per la realizzazione di un"Europa Digitale" fondata su valori ed investimenti sociali.

Infatti, se da un lato è importante affrontare l'agenda politica centralizzata della Commissione con documenti di posizione periodici, dall'altro l'*innovazione sociale* non deve rimanere una pratica intellettuale cosmetica. L'*innovazione sociale* non può esistere senza *soggettività sociale* ed un approccio *alla radice*.

Qual è dunque la mission di una Social Hackademy in questo scenario?

MISSION E VALORI

MISSION

Una Social Hackademy viene generata per **sostenere una più ampia comprensione dell'impatto della trasformazione digitale sulla società civile**.

Aumentare il numero di cittadini giovani e adulti in grado, almeno, di comprendere i principi di base della progettazione e della programmazione, genererebbe già un impatto enorme sulla velocità e sull'accettazione socio-culturale di molti processi in corso nell'era della trasformazione digitale, garantendo anche lo sviluppo di una visione più etica del mondo come spazio interattivo di processi materiali quadridimensionali da gestire in modo responsabile per rendere il pianeta Terra un posto migliore.

Vanno promosse iniziative per accelerare la maturazione di un "pensiero digitale" e la sua fusione con il "pensiero oggettuale", ripercorrendo un percorso simile a quello che ha portato dall'"Era della Stampa" al Rinascimento. In altre parole, tutti noi dovremmo mirare ad un processo di civilizzazione democratica e sostenibile della dimensione digitale del nostro pianeta, sviluppando così un nuovo sguardo capace di vedere e rendere disponibile a tutti la realtà completa del mondo che ci circonda.

Per realizzare una missione così rivoluzionaria, dobbiamo concordare su un insieme di valori specifici.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

VALORI

Imparare Hackerando

- Non didattica, ma educazione dei giovani attraverso l'offerta di uno spazio dove poter praticare esperienze che consentano di generare idee innovative da applicare nella vita di tutti i giorni, di inventare finalmente nuovi processi e di ampliare il nostro mondo.

Modello stigmergico

- Non un trasferimento pianificato di competenze, ma l'erogazione di stimoli che indirizzano i comportamenti individuali verso un risultato utile per l'intera comunità. Far emergere e proporre questi stimoli è compito dei maggiori membri dell'Hackademy

Approccio glocale

- Partendo dalle esigenze della comunità locale, ma potendo considerare la portata più ampia e il potenziale di scale-up delle soluzioni digitali sviluppate in collaborazione da tutti i partecipanti.

CrowdHacking

- Creare dipendenza dal pensiero creativo connettivo e dall'innovazione dirompente che permettono all'individuo di elaborare visioni generative di un futuro inimmaginabile prima dell'avvento delle tecnologie digitali.

Impegno sostenibile

- Assicurarsi che tutti coloro che sono direttamente o indirettamente interessati dal processo creativo digitale siano presi in considerazione e coinvolti personalmente (o, almeno, rappresentati) nelle attività di formazione e sviluppo.

A partire da questi valori, la Social Hackademy opera sulla base di **5 Pilastri –- Tecnologia & Talento, Tesori & Racconti, Tempo –** e **3 Percorsi principali – Esplorazione, Orientamento e Sperimentazione**.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Esplorazione

- Le tecnologie digitali sono molto giovani e i progressi che la velocità dell'informazione e la potenza di simulazione stanno generando in ogni campo si susseguono ad un ritmo mai visto prima. C'è molto da esplorare sia in termini di tecnologie che di metodi.
- La Social Hackademy facilita l'esplorazione partecipativa di pratiche, processi e prodotti promettenti e una non meno importante e costante cura in collaborazione di notizie, articoli e casi di studio.

Orientamento

- Dare un senso ai risultati dell'esplorazione è altrettanto importante perchè i "coloni" possano beneficiare delle attività degli "esploratori".
- **Diari di viaggio, tutorial e storie interattive sono necessari per mappare la nuova dimensione dello spazio dei processi e renderla fruibile**.

Sperimentazione

- Le scoperte e le mappe sono la base per sviluppare ipotesi su nuovi processi che possono essere creati. Le ipotesi devono essere convalidate o falsificate attraverso progetti sperimentali, che in ogni caso insegnano qualcosa e suggeriscono nuove direzioni di esplorazione.
- Inoltre, gli input esterni migliorano la percezione del mondo che ci circonda, dei suoi bisogni e desideri, rilanciando nuove esplorazioni che non avremmo mai intrapreso da soli.
- Gli esperimenti devono avere un limite di tempo specifico, di solito un anno. Dopo questo termine devono evolversi in qualcos'altro (un business? un progetto finanziato? un caso di studio? Dipende...). Nel caso della sperimentazione di nuovi servizi, quindi, **la Social Hackademy produce prototipi, senza scopo di lucro e possibilmente ad alto impatto sociale**.
- I modelli elaborati o le loro evoluzioni possono poi diventare un trampolino di lancio per altre attività più marcatamente imprenditoriali, gestite da gruppi di soci o altre organizzazioni (che possono quindi avere interesse a finanziare anche le attività dell'Hackademy).

PROPOSTA DI VALORE

SCOPRIRE SPIRITI CONGENIALI [MENTI CONNETTIVE]

Il mondo va troppo veloce per fare tutto da soli, ma non è sempre facile trovare compagni di viaggio. Soprattutto quando si vuole iniziare a scoprire l'ignoto. Trovare compagni per superare la "solitudine dell'esploratore/innovatore" è un grande lavoro in sé. **Social Hackademy agisce come aggregatore di persone con competenze e background diversi ma accomunate dalla passione per l'esplorazione della nuova dimensione digitale del mondo.**

L'azione di aggregazione si svolge sempre intorno a progetti con una ricaduta pratica immediata [Hacking], ma su due livelli. Alcuni progetti sono principalmente digitali e guidati dall'interesse per un tema condiviso, che vive principalmente in rete a livello internazionale ed è co-progettato e co-creato da diversi hub locali dell'Hackademy. Ci sono progetti in cui invece l'elemento territoriale prevale come causa di aggregazione ed è di competenza di uno specifico hub. Naturalmente, i due livelli possono intersecarsi.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

La Social Hackademy favorisce la formazione di Menti Connettive che si applicano alla risoluzione di problemi condivisi. Da questo punto di vista, si adopera anche per favorire la costituzione di gruppi di lavoro per progetti promossi dai Membri, che hanno incontrato l'interesse di altri.

SCOPRIRE NUOVE IDEE E STRUMENTI

La Social Hackademy permette di scoprire di continuo e sperimentare in pratica nuove tecnologie e metodi, soprattutto attraverso **Laboratori ed Unità (spazi fisicamente identificati dove sono disponibili tutor e strumenti)**.

Un Social Hackademy Lab è formalmente o informalmente istituito come un nuovo spazio collaborativo per rispondere digitalmente alle esigenze sociali di una comunità locale ed è gestito da un gruppo di persone con diversi background che si riuniscono per la prima volta come un originale team di mentoring.

Un'Unità di Social Hackademy nasce nell'ambito di un'organizzazione già esistente (es. una scuola, un centro giovanile, una biblioteca, ecc.) dove alcuni dei membri (personale o volontari) iniziano a collaborare per la progettazione e l'offerta di attività di formazione e cooperazione in linea con la mission e i valori della Social Hackademy.

La Social Hackademy si impegna costantemente a creare laboratori e unità locali e online, per garantire l'accesso condiviso a tecnologie e strumenti di difficile accesso per gli individui, soprattutto se giovani. Particolare attenzione è rivolta all'esposizione dei giovani alle tecnologie dell'immediato futuro per prepararli ad entrare nel mercato del lavoro e a vivere con maggiore consapevolezza delle opportunità e dei rischi di una società sempre più complessa.

PRATICA

L'eclettismo, l'orientamento verso la risoluzione dei problemi e la capacità di imparare bene e velocemente non si imparano sui libri. Essi derivano dalla pratica e dall'esperienza. **La Social Hackademy promuove esperienze di formazione a progetto, basate sulle 4D di Digital Distributed Didactic Dreamworks**. Si impara giocando, o comunque divertendosi, per far convergere la dimensione fattuale e digitale del mondo materiale, e non lo si fa in una classe, ma dove tale convergenza può avvenire. "*Tutto il mondo è un palcoscenico*".

CREAZIONE DI OPPORTUNITÀ LAVORATIVE

La capacità di creare un valore reale sostenibile è un requisito importante delle sperimentazioni della Social Hackademy. La creazione di opportunità di lavoro per i membri - soprattutto i giovani socialmente esclusi - è un indicatore primario di successo.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

PUBBLICO DESTINATARIO

Come si può facilmente comprendere interpretando la Vision e la Mission della Social Hackademy, i principali gruppi target diretti sono quelli più coinvolti nel plasmare il futuro. Pertanto, quando si allestisce un hub o un'unità locale, occorre prestare particolare attenzione a:

- **Chi sarà necessariamente coinvolto nel plasmare il futuro? [Giovani]**

  I giovani sono coloro sui quali un investimento nella capacità di innovazione è potenzialmente più redditizio. Particolare attenzione è rivolta al mondo dell'educazione formale e informale dei giovani, nonché all'inclusione di coloro che sono a rischio di esclusione sociale.

  I meccanismi di trasmissione intergenerazionale e di apprendimento tra pari, creando anche team "adolescenti" e "junior", sono strategie chiave per sviluppare le competenze trasversali dei più anziani, oltre che per garantire un processo di innovazione più genuino.

- **Chi si sente personalmente fortemente impegnato ad aiutare i giovani a costruire un futuro migliore? [Mentori]**

  Grande attenzione deve essere data ad educatori, formatori e operatori giovanili appassionati.

  La Social Hackademy si riserva una forte enfasi sulle tecnologie digitali, ma non con un approccio di "tecnologia per la tecnologia". Tecnici ed esperti digitali sono i benvenuti, ma avere come interesse primario l'aiutare le nuove generazioni ad affrontare la sfida epocale della creazione e della salvaguardia delle culture digitali è il fattore chiave per un coinvolgimento attivo.

- **Organizzazioni più attente al futuro, ai giovani, all'innovazione e allo sviluppo del mondo digitale in termini di mission e di storia. [Organizzazioni]**

  Queste organizzazioni sono ricercate sia come partner di progetto che come sponsor.

Due piattaforme principali sono utilizzate per facilitare la generazione, il monitoraggio e la valorizzazione delle attività di co-creazione digitale e l'interrelazione tra i diversi attori di hub e unità locali e internazionali. Si tratta del **(1) Social Hackathon**, che si ripete annualmente e rappresenta la fase finale dell'esperienza di apprendimento cooperativo, e della **(2) Piattaforma Online di Social Hackademy** che offre e-learning, mette in mostra i prodotti sviluppati dai giovani in diverse lingue, supporta una valutazione online delle competenze acquisite e l'assegnazione di badge e offre uno spazio di collaborazione per i giovani, i missionari e l'organizzazione in ogni Paese dove è presente un hub o un'unità.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Come organizzare un Social Hackathon

"Un hackathon (noto anche come hack day, hackfest o codefest) è un evento simile a uno sprint di progettazione in cui i programmatori di computer e altri soggetti coinvolti nello sviluppo di software, tra cui grafici, progettisti di interfacce, project manager e altri, spesso anche esperti di varie materie, collaborano intensamente a progetti di software."
Wikipedia: *https://en.wikipedia.org/wiki/Hackathon*

A differenza della maggior parte degli hackathon, che di solito si rivolgono agli esperti di TIC e basano la loro strategia di marketing sulla disponibilità di premi in denaro o sull'accesso a programmi di accelerazione dell'impresa, un Social Hackathon è caratterizzato da:

- un **processo partecipativo nell'individuazione delle sfide specifiche**, che riguardano il miglioramento di una o più tematiche sociali o l'empowerment digitale di quegli stakeholder che contribuiscono allo sviluppo sostenibile della società;
- **protagonismo e collaborazione di persone che hanno un basso livello di competenze digitali e partecipano all'hackathon con ruoli diversi**, ma tutti con l'aspettativa di apprendere nuove competenze divertendosi e contribuendo allo sviluppo di una soluzione digitale ad impatto sociale;
- un **periodo di preparazione** piuttosto esteso che comprende interventi di formazione mirati, pianificazione strategica dell'incubazione sociale, nonché la progettazione e realizzazione di una campagna promozionale ben strutturata che si concentra sull'apertura e la gratuità dell'evento per tutti.

Pertanto, sebbene l'Hackathon rappresenti l'evento più visibile di tutto il percorso formativo, la sua organizzazione dovrebbe iniziare con largo anticipo (almeno sei mesi) e comprende quattro fasi consecutive con attività parallele ed interconnesse in corso che interessano diversi attori chiave:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

GIOVANI	FORMATORI	ORGANIZZAZIONI	PARTNER
•Partecipanti ai corsi di formazione digitale per migliorare il loro profilo professionale e mettere in pratica ciò che hanno imparato contribuendo allo sviluppo di soluzioni digitali che rispondono a specifiche sfide sociali •**RUOLO NELL'HACKATHON** *Junior hacker* che si uniscono a team di co-sviluppo e sono guidati da un team manager esperto per tutta la durata dell'evento	•Seguono e coordinano l'intero processo di apprendimento, assicurando così coerenza e pertinenza tra tutte le attività formative svolte durante la fase preparatoria e lo stesso Hackathon. •**RUOLO NELL'HACKATHON** *Team manager* che facilitano la collaborazione tra *Junior Hackers* e *Solution Givers*, garantendo l'efficace co-design di un output digitale	•Selezionate attraverso un bando pubblico, sono attive a livello sociale e hanno un interesse personale o istituzionale nell'identificare e sviluppare una soluzione digitale ad una delle sfide proposte nell'edizione annuale •**RUOLO NELL'HACKATHON** *Solution givers* che garantiscono che la soluzione sviluppata risponda efficacemente all'esigenza individuate nel contesto della sfida	•Organizzazioni locali, nazionali ed internazionali che ci permettono non solo di evidenziare l'evento e garantire la partecipazione degli hacker e del pubblico, ma anche di offrire un follow-up per le soluzioni migliori •**RUOLO NELL'HACKATHON** *Sponsor tecnici ed economici, mentori* e *giudici*, fornitori di premi speciali con percorsi di incubazione delle idee vincitrici... ecc.

FASE 1 – PIANIFICAZIONE DELL'HACKATHON

Questa è la fase più lunga e la più critica per un'organizzazione e una realizzazione riuscita dell'evento. Saranno necessari un event manager esperto ed una segreteria efficace con collaboratori qualificati in grado di risolvere i problemi in modo rapido e indipendente, di comunicare e promuovere l'evento ai soggetti interessati in modo tempestivo e mirato, nonché di occuparsi di tutti gli aspetti logistici e di coordinare i fornitori esterni.

Qui di seguito vi presentiamo un elenco degli aspetti più importanti da prendere in considerazione nella pianificazione del proprio Hackathon. Per ogni aspetto verrà presentata una descrizione del processo sviluppato e affinato negli anni con la realizzazione del Social Hackathon Umbria, insieme a suggerimenti e al tema chiave a livello organizzativo e logistico.

DEFINIRE LE DATE E IL LUOGO D'INCONTRO

La decisione sulle date dell'evento e sul luogo dove organizzarlo è fondamentale e deve essere presa con almeno sei mesi di anticipo.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Consigli utili

- L'evento dovrebbe durare almeno 24 ore e includere una notte. Iniziative più brevi sono ovviamente possibili, ma dovrebbero essere limitate alla co-progettazione di sperimentazioni e idee innovative
- Quando si pianifica l'evento, porre il lato Social di fronte a quello Hackathon. Oltre ai contenuti digitali, è opportuno proporre diversi eventi collaterali rivolti sia ai partecipanti all'Hackathon che al pubblico in generale
- Ciò significa che il programma complessivo dell'iniziativa dovrebbe durare più a lungo dell'Hackathon stesso e che è necessario un luogo che fornisca tutte le facilitazioni necessarie per organizzare i diversi eventi in aree dedicate allo stesso tempo

Social Hackathon Umbria

- Il Social Hackathon Umbria si svolge ogni anno il primo fine settimana di luglio, quando non ci sono altri grandi eventi in corso a Foligno
- L'evento principale inizia il giovedì alle 20. 00 e dura 48 ore, fino al sabato alla stessa ora. La cerimonia di premiazione viene organizzata il giorno dopo di mattina
- Finora l'evento è sempre stato ospitato dall'Associazione Centro Studi Città di Foligno (CSF), che ha sede nel centro città presso la sede locale dell'Università degli Studi di Perugia
- Il CSF gestisce anche un DigiPass, un centro pubblico di competenze digitali che fornisce servizi di supporto, formazione e networking a tutti i cittadini nel campo delle competenze digitali

Questi sono due esempi di luoghi che possono ospitare un Social Hackathon. Il primo riproduce la mappa realizzata per il Social Hackathon Umbria 2019.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

La seconda è come l'organizzazione della quinta edizione di SHU è stata originariamente prevista nel 2020 a Colfiorito, un bellissimo villaggio di montagna a soli 10 minuti da Foligno, prima della decisione di annullare l'evento a causa della pandemia COVID-19.

4 AREE PRINCIPALI

Area 1 – Parco
Palestra: workshop per bambini e adulti
Area verde: droni e robot
Sentiero: concerti ed eventi

Area 2 – Scuola
Sede principale dell'Hackathon

Area 3 – Zona commerciale
Uffici di coordinamento e di volontariato
Zona di ristorazione
Capolinea navette per trasferimento da/per Foligno

Area 4 – Museo
Seminari, mostre, incontri ed evento finale

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

IDENTIFICARE L'ARGOMENTO PRINCIPALE E LE SFIDE SPECIFICHE

Assieme alle date e alla sede, l'individuazione del focus principale dell'Hackathon e l'elaborazione delle sfide specifiche che si vogliono proporre ai junior hackers e ai possibili fornitori di soluzioni è un altro elemento chiave che influenzerà notevolmente la fase di pianificazione in molti modi diversi. Questa decisione può dipendere da varie ragioni finanziarie e strategiche, ma deve sempre essere condivisa con i relativi stakeholder e la comunità locale.

Consigli utili

- Nella scelta del tema dell'Hackathon, valorizzare le attività che la propria organizzazione sta comunque svolgendo per garantire un'adeguata copertura finanziaria delle spese e per creare un'opportunità di contaminazione tra i diversi progetti e gruppi target
- É fondamentale co-progettare l'evento in collaborazione con il proprio team, la propria rete locale e gli altri stakeholder rilevanti. Assicurarsi che le sfide che identificate rispondano alle esigenze della comunità locale
- I partecipanti devono avere la sensazione di contribuire alla creazione di qualcosa di utile per la società, e dovrebbero essere in grado di vedere un prodotto concreto (non solo una presentazione PPT) alla fine dell'evento. Per questo motivo, richiedere la realizzazione di soluzioni digitali che siano in linea con i programmi di formazione che si stanno offrendo ai junior hackers ed assicurarsi di iscrivere team manager competenti e motivati

Social Hackathon Umbria

- Ogni edizione di SHU è stata focalizzata su una diversa sfida sociale (organizzazioni no-profit nel 2016, patrimonio culturale nel 2017, imprenditorialità e occupazione nel 2018, ambiente nel 2019)
- A partire dal 2017, ogni anno sono state elaborate tre sfide, ognuna focalizzata su una diversa sottoarea del tema principale e che necessitava della co-produzione di diverse soluzioni digitali
- La selezione delle sottoaree è sempre stata basata sulle politiche e priorità dell'UE e convalidata attraverso la consultazione degli stakeholder locali e nazionali in quell'area di interesse
- Un bando pubblico è stato poi pubblicato e promosso a livello UE per l'identificazione delle due migliori soluzioni per ciascuna sfida
- Il bando è rivolto ad organizzazioni private e pubbliche o (a partire dal 2019) a gruppi informali di giovani con competenze sul tema annuale (e non necessariamente sull'elemento digitale della sfida)

Per fornire un esempio concreto dell'intero procedimento da seguire per selezionare un argomento rilevante e le relative sfide seguendo un approccio partecipativo, abbiamo progettato una metodologia in sette step pensando all'organizzazione del Social Hackathon nell'ambito del progetto #hackAD.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Step 1 - Selezione dell'argomento principale

- Dato il quadro generale dell'Agenda 2030, già concordato dai partner durante la preparazione della proposta di progetto, abbiamo deciso di lavorare sull'Obiettivo di Sviluppo Sostenibile n. 1 "Porre fine alla povertà in tutte le sue forme ovunque", perché i dati mostrano che a causa della pandemia COVID-19 ci sarà un aumento della povertà in tutto il mondo con gravi conseguenze sociali (La selezione degli OSS si basa sugli interessi particolari, la struttura e la rete dell'organizzazione ospitante)

Step 2 - Identificazione dei principali stakeholder

- Considerando la scelta dell'argomento ci mettiamo in contatto con le ONG locali o nazionali che forniscono servizi e assistenza alle persone in difficoltà e chiediamo loro di patrocinare l'evento e sostenerci nella definizione di sfide pertinenti

Step 3 - Analisi e selezione degli obiettivi dell'OSS

- Assieme agli operatori delle nostre organizzazioni partner lanciamo una consultazione pubblica per selezionare i tre obiettivi più rilevanti dell'OSS n. 1 e raccogliere suggerimenti su possibili soluzioni digitali che possano contribuire al loro raggiungimento

Step 4 - Formulazione delle sfide #hackAD

- Dopo aver consultato i nostri formatori sul livello di competenza di cui devono essere dotati i giovani partecipanti ai corsi di Web Design, Graphic Design e Mobile App Development, formuliamo le tre sfide (una per ogni target dell'OSS) assicurandoci che tutti i partecipanti possano contribuire allo sviluppo delle soluzioni digitali proposte dalle organizzazioni esperte

Step 5 - Pubblicazione del bando per i fornitori di soluzioni

- Un bando pubblico per le organizzazioni locali e nazionali che operano nel campo della riduzione della povertà e per i gruppi non formali di giovani che hanno un'idea che risponde alle sfide identificate sarà pubblicato e ampiamente diffuso grazie anche al supporto del partner principale

Step 6 - Selezione delle soluzioni da co-creare durante l'Hackathon

- Per ogni sfida saranno selezionate due soluzioni da un comitato composto da membri del partner organizzatore, dal principale stakeholder di supporto e da altri partner pubblici di supporto e sponsor privati. Le soluzioni saranno selezionate in base ai seguenti criteri: Impatto, Innovazione, Fattibilità e Trasferibilità. Inoltre, solo le organizzazioni che garantiscono la presenza di due rappresentanti durante l'Hackathon saranno considerate eleggibili

Step 7 - Pianificazione dell'esperienza di co-creazione digitale

- Ogni soluzione selezionata sarà assegnata ad un team manager con un profilo adeguato per garantire lo sviluppo tecnico dello strumento o servizio digitale proposto. Il team manager si metterà in contatto con un rappresentante dell'organizzazione che ha proposto la soluzione (il fornitore di soluzioni) ed inizierà a pianificare il progetto finale da realizzare in occasione dell'Hackathon, oltre ad individuare le competenze digitali necessarie da inserire nel team per un'efficace e fruttuosa esperienza di co-creazione

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

COMUNICAZIONE E LOGISTICA

Una volta definite le date, il luogo, e le sfide del proprio Hackathon, si è pronti per iniziare a promuovere l'evento e pianificare tutti gli aspetti logistici che trasformeranno la propria maratona di co-creazione digitale in un'esperienza indimenticabile per il proprio team e per tutti i partecipanti!

Consigli utili

- Una buona strategia narrativa per promuovere l'evento consiste nel raccontare le storie e le aspettative di coloro che sono coinvolti nella pianificazione dell'evento, sfruttando così la dimensione di base dell'iniziativa fin dall'inizio
- Cercare di coinvolgere il maggior numero possibile di partner! Possono contribuire partecipando all'evento o organizzando attività collaterali a tema (partner), possono fornire servizi tecnici e digitali essenziali o gadget per i partecipanti (sponsor tecnici) o possono aumentare la rilevanza e l'impatto dell'Hackathon con supporto finanziario, patrocini o premi speciali (supporter)
- Fornire informazioni complete e chiare è la chiave per un evento di successo! Ciò si può ottenere: (1) classificando e raggruppando le informazioni disponibili sul sito web dell'evento in base al profilo dell'utente (ad es. partecipanti, curiosi, bambini); (2) distribuire con largo anticipo ai partecipanti un InfoPack e mettere a disposizione copie stampate portatili durante l'evento; (3) curare l'allestimento del locale con cartelli, manifesti e totem evidenti e informativi

Social Hackathon Umbria

- La campagna promozionale e il piano di divulgazione della SHU sono sempre condivisi con i *junior hackers* che partecipano alle attività formative preparatorie. Guidati da esperti e professionisti, contribuiscono alla creazione di contenuti digitali, nonché alla loro diffusione attraverso i canali di comunicazione ufficiali
- Operativamente parlando, SHU è realizzato da un team di 20-25 membri dello staff (retribuiti e volontari), alcuni dei quali si occupano della gestione e del coordinamento dell'evento (3 persone), un team di accreditamento e supporto (4 persone disponibili per tutto il giorno), un team di copertura mediatica (5-6 persone), un team di sicurezza (4 persone che supervisionano anche le attività notturne), alcuni esperti informatici e altri collaboratori specifici che si occupano di uno o più eventi collaterali, quali seminari, mostre, campus per bambini, ecc.
- SHU è organizzato e promosso come un evento che coinvolge la comunità locale, comprese le associazioni e le aziende che possono essere interessate a mostrare le loro iniziative nel campo dell'innovazione digitale, nonché i ristoranti ed alberghi locali dove i partecipanti possono utilizzare i voucher dell'evento

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Per quanto riguarda la logistica, qui sotto si trova una checklist visiva con tutte le questioni a cui SI DEVE pensare, indipendentemente dalla dimensione o dalla durata del proprio evento!

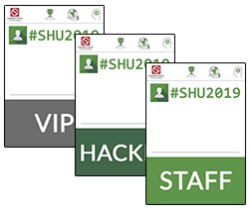
Alloggio

Assicurarsi che tutti i partecipanti provenienti da altre zone del proprio Paese o dall'estero sappiano dove andare a riposare e dormire. Fornire delle etichette adesive agli ostelli/alberghi partner

Ristorazione/Cibo

Fornire almeno 3 pasti al giorno. Se non si dispone di strutture di ristorazione, stipulare accordi con diversi ristoranti e distribuire buoni pasto ai partecipanti

Accreditamento



Stabilire un sistema di accreditamento per monitorare l'accesso all'area dedicata all'Hackathon e permettere ai partecipanti di riconoscere il ruolo l'uno dell'altro

TIC & Area di Lavoro

Creare/Affittare una connessione WiFi dedicata (ed eventualmente abilitata) per l'evento. Ogni team deve avere abbastanza spazio (e prese di corrente!) per cooperare senza disturbare gli altri

Agenda sociale

I Social Hackathon non possono funzionare se i partecipanti non si divertono mentre co-creano soluzioni digitali. Includere giochi, concerti, flash-mob ed altre attività sociali nel programma

Premi

Per ciascuna sfida, ci dovrebbe essere una squadra vincente da premiare in modi diversi! Tuttavia, cercare di assegnare diversi premi o menzioni speciali a chi ne è meritevole

Benessere

Acqua fresca, snack salutari, kit di pronto soccorso, temperatura adeguata, sorveglianza continua, piano di emergenza, sono tutti elementi essenziali per garantire il benessere dei partecipanti

Sostenibilità

Se si vuole davvero fare la differenza, assicurarsi che l'evento sia inclusivo, accessibile e rispettoso dell'ambiente. Inoltre, tutte le soluzioni devono essere rilasciate sotto licenza CC

Ultimo ma non meno importante, mentre si pianifica l'Hackathon, è una buona pratica pensare e iniziare ad attuare diverse strategie per garantire il follow-up e l'eventuale up-scaling delle soluzioni che saranno sviluppate dalle squadre partecipanti. A seconda della rete dei propri partner e delle risorse disponibili, possono essere proposte molte opportunità diverse alle persone che contribuiscono a rendere l'evento un'esperienza di co-creazione di successo: programmi di incubazione, test di applicazione sul campo, eventi di diffusione e valorizzazione, ecc… **In ogni caso, è fondamentale che tutti i partecipanti siano consapevoli dal momento in cui decidono di iscriversi di come e quando si intende valorizzare i loro sforzi.**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

FASE 2 – ATTIVITÀ FORMATIVE PREPARATORIE

Un Social Hackathon è organizzato per sviluppare le **competenze digitali di giovani e adulti** attraverso la partecipazione ad attività di formazione preparatorie che culminano in un Hackathon per la co-creazione di soluzioni digitali innovative per una o più sfide sociali.

APPROCCIO PEDAGOGICO

Qualunque tipo di formazione digitale può essere integrato con un Hackathon e beneficiare di un modo diverso ed efficace di valutare le competenze acquisite dagli allievi. Per questo motivo i centri di competenze digitali sono avvantaggiati, in quanto possono facilmente pianificare i loro programmi di formazione in modo da facilitare e promuovere lo scambio di esperienze e competenze tra i partecipanti ai diversi corsi.

Consigli utili

- I corsi di formazione devono essere pianificati con largo anticipo, tenendo conto delle esigenze specifiche dei destinatari finali (studenti delle scuole superiori o universitari, NEET, disoccupati o altri gruppi svantaggiati)
- Indipendentemente dagli argomenti su cui ci si concentra, si dovrebbero offrire almeno due percorsi formativi, in modo da attirare studenti con background, interessi e livello di competenza digitale diversi
- Per lo stesso motivo, è sempre una buona idea programmare corsi su diversi ambiti come la programmazione, la comunicazione, la creatività e la cooperazione
- L'approccio pedagogico dovrebbe essere il più possibile basato su progetti, pratico ed includere la cooperazione e le attività di peer-learning
- Cosa più importante... imparare DEVE essere divertente!

Social Hackathon Umbria

- Ogni anno cerchiamo prima di includere tutti i corsi di formazione in corso nell'ambito dello SHU, poi decidiamo se e quali corsi dobbiamo erogare di proposito per coprire tutte le competenze digitali necessarie a comporre team in grado di co-creare le soluzioni richieste
- I corsi dedicati allo SHU durano di solito tra le 30 e le 40 ore e sono programmati su un periodo di 3 mesi che si conclude esattamente con le date dell'Hackathon
- Tutti i corsi sono gratuiti e prevedono da 12 ad un max. di 24 partecipanti, garantendo così la formazione di un numero sufficiente di *junior hackers* che possono essere equamente divisi nelle sei squadre in gara
- Quando possibile, collaboriamo con formatori interni o esterni che sono disponibili a seguire l'intero programma di formazione, inclusa la facilitazione di un team durante lo SHU

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

FASE 3 – SELEZIONE DEI FORNITORI DI SOLUZIONI

Quando tutte le altre attività preparatorie saranno pronte, si potrà iniziare ad occuparsi di un altro aspetto fondamentale dell'Hackathon**: la selezione di *fornitori di soluzioni* competenti, coinvolti e disponibili!** Un *fornitore di soluzioni* in qualunque organizzazione pubblica o privata, o un gruppo informale di giovani, che può rivelarsi attivo nella sfida sociale affrontata dall'Hackathon e fornire una soluzione convincente ad una delle sfide proposte.

IL BANDO PUBBLICO

Sebbene sia meglio delimitare l'ambito geografico del Social Hackathon, coinvolgendo ad esempio organizzazioni che operano solo a livello locale, regionale o nazionale, è molto importante garantire un processo di selezione aperto pubblicando e diffondendo ampiamente un bando pubblico almeno due mesi prima dell'evento.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Consigli utili

- Assicurarsi che almeno due rappresentanti dell'organizzazione/gruppo che ha presentato l'idea siano disponibili e disposti a partecipare all'evento per tutta la sua durata e come membri del team di co-sviluppo
- Una volta selezionati, presentare le soluzioni e i loro "fornitori" pubblicamente in modo da catturare l'interesse di altri possibili stakeholder ed aumentare la rilevanza dell'evento
- Organizzare pre-eventi in cui i *junior hacker* possano porre domande ed ottenere una comprensione più approfondita delle soluzioni proposte, in modo da essere meglio orientati nella selezione del team con cui vogliono lavorare
- Chiedere ai formatori di coinvolgere gli allievi nello sviluppo di elementi che possano contribuire alla co-produzione delle soluzioni durante l'evento imminente

Social Hackathon Umbria

- SHU è un evento internazionale che ospita partecipanti provenienti da molti Paesi dell'Unione Europea
- Il bando viene lanciato due mesi prima dell'evento e le organizzazioni interessate hanno 30 giorni di tempo per proporre la loro soluzione attraverso un modulo online
- Per ogni sfida aperta sono selezionate due soluzioni in base alla valutazione dei seguenti criteri:
  - Rilevanza: la soluzione risponde alla sfida in modo chiaro e si inquadra nel tema principale dell'evento con competenza e consapevolezza
  - Fattibilità: è possibile sviluppare almeno un prototipo del prodotto/servizio digitale proposto nell'offerta per l'Hackathon
  - Potenziale di cambiamento sociale: la soluzione può generare molteplici cambiamenti benefici volti a migliorare la situazione reale

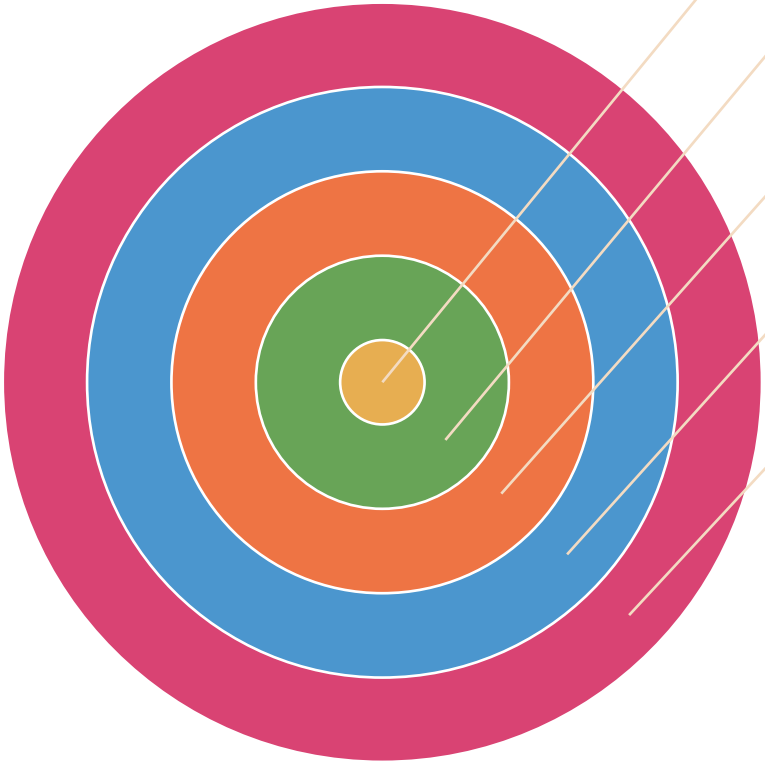
ORGANIZZAZIONE DEI TEAM... UNA VERA SFIDA!

Uno degli aspetti più difficili dell'organizzazione di un Social Hackathon è la capacità di creare team equilibrati e motivati, **cercando di non trascurare le aspettative di tutti coloro che sono coinvolti nell'evento**. Dopo aver sperimentato molti modelli diversi durante le varie edizioni del Social Hackathon Umbria (dal sorteggio alle mini-sfide pre-concorso, compresa l'assegnazione diretta da parte degli organizzatori o dei formatori), garantire **un approccio partecipativo si è rivelata la strategia più efficace**.

Durante il periodo che intercorre tra la selezione delle soluzioni finali e l'Hackathon, che di solito dura e dovrebbe durare almeno un mese, si dovrebbe supportare tutti gli attori (che dovrebbero partecipare ad uno dei team di co-creazione) perché interagiscano ed inizino a co-progettare la strategia operativa che vogliono mettere in atto durante l'Hackathon.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD



FASE 4 – PROGRAMMA E REGOLAMENTO DELL'EVENTO

L'ultimissima fase dell'organizzazione di un Social Hackathon inizia dopo la selezione dei *fornitori di soluzioni* e richiede l'attivazione di tutte le risorse pianificate per l'organizzazione finale e la realizzazione dell'evento. In questa fase **sono già stati avviati molti processi diversi (formazione, marketing, logistica, segreteria, ecc...) e bisogna essere in grado di coordinarli** per facilitare una collaborazione efficace tra tutte le persone (staff e volontari) coinvolte e garantire un continuo scambio di informazioni prima, durante e dopo l'evento! Ci sono due elementi principali che si devono pianificare e comunicare con attenzione e nel modo giusto: **il programma dell'evento e il regolamento dell'Hackathon**.

UN PROGRAMMA DOPPIO (O ANCHE TRIPLO)

Un Social Hackathon è un evento complesso e lungo che interessa non solo coloro che parteciperanno ai team di co-creazione digitale (ovvero i *junior hacker*, i *fornitori di soluzioni*, i *team*

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

manager e tutti gli altri stakeholder invitati a partecipare al concorso) ma anche la comunità locale, che dovrebbe essere coinvolta attraverso l'organizzazione di eventi collaterali dedicati e la partecipazione attiva nella selezione delle soluzioni migliori. Qui sotto si trova un esempio commentato dei programmi paralleli previsti per le ultime edizioni del Social Hackathon Umbria.

HACKATHON ***Con accreditamento***	**EVENTI COLLATERALI** ***Aperti al pubblico***
Giovedì	
Durante la giornata (prima delle 18:00) Tutti i partecipanti e le persone di supporto devono completare le procedure di accreditamento entro le 18:00. È una buona idea accreditare tutto lo staff locale i giorni prima dell'inizio dell'evento. Ogni partecipante garantisce che le informazioni personali fornite nella registrazione siano accurate e veritiere. La segreteria provvede a raccogliere un modulo di liberatoria firmato per l'utilizzo dei dati personali e delle immagini scattate durante l'evento. A coloro che hanno diritto al rimborso delle spese di viaggio verrà richiesto di fornire tutti i documenti e le informazioni necessarie, che saranno trasferite all'ufficio amministrativo che invierà una notifica quando il rimborso sarà stato elaborato o sarà pronto per essere ritirato presso lo sportello informazioni (in caso di contanti). Durante l'accreditamento, i partecipanti ricevono una copia cartacea dell'InfoPack, i buoni pasto, il badge per entrare nell'area Hackathon, eventuali gadget e tutto il materiale prodotto per l'evento. **18:00 – Presentazione dei progetti finali da sviluppare durante #SHU2019 e riscaldamento dei team** Questa è probabilmente la prima volta che si riesce ad avere tutti i partecipanti insieme nella stessa stanza! Cogliere l'occasione per presentare ancora una volta il regolamento dell'evento, rispondendo alle domande e presentando tutti i membri dello staff. Dare la parola ai coordinatori dei diversi team di supporto (es. Copertura mediatica, Amministrazione e segreteria, Sicurezza e TIC) per ripetere le informazioni già inserite nell'InfoPack. I team manager e le organizzazioni selezionate avranno 10 minuti per presentare la versione finale del progetto di sviluppo per #SHU2019. La mappa della sede sarà illustrata dagli organizzatori e tutti i team saranno indirizzati verso la loro area di lavoro. **20:00 – Inizio ufficiale del concorso** A partire da questo momento, l'accesso alla sede sarà regolato	**Durante la giornata** Il giorno di apertura dell'Hackathon è sempre molto impegnativo e gli aspetti logistici dovrebbero avere la priorità su quelli promozionali. È possibile organizzare una conferenza stampa al mattino e, se se ne ha la possibilità, chiedere al proprio team di comunicazione di organizzare un lancio di diffusione sulle radio locali e sui portali web. La segreteria può inviare sollecitazioni o chiamare coloro che si sono iscritti agli eventi collaterali in programma nei giorni successivi. **20:00 – Dopo l'inizio ufficiale del concorso** Se uno dei propri eventi collaterali è una mostra o un'area di gioco permanente dove altre organizzazioni sono state invitate per mostrare le loro attività e pratiche nel campo dell'Hackathon, si potrebbe inaugurarli con un lancio pubblico il primo giorno dell'evento, e perché non con un drink di benvenuto a cui invitare anche i partecipanti accreditati? Di seguito alcuni esempi di eventi permanenti organizzati per il Social Hackathon Umbria. *2016 – Mostra sulle arti del Social Computing*

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

da un sistema di accreditamento, che implica l'accettazione del regolamento dell'evento. Ci sono tre tipi di accreditamenti:

- **Staff**: tutti coloro che sono coinvolti nell'organizzazione dell'evento
- **Hacker**: partecipanti all'evento, indipendentemente dalla modalità di accesso e dalla selezione
- **VIP**: team manager, rappresentanti delle organizzazioni selezionate, membri della giuria, ecc.

Il locale rimarrà aperto 24/24 ore a partire dalle 20:00 del giovedì fino alle 20:00 del sabato. Dalle 24:00, se non ci sono partecipanti nell'edificio, questo sarà chiuso e riaperto la mattina dopo alle 6:00. Ogni squadra si autoregola in termini di orari di lavoro, rotazione e partecipazione agli eventi collaterali riservati o pubblici.

2018 – Zona ludica per bambini e adulti con AR e VR

Venerdì

Durante la giornata

Partecipare ad un Social Hackathon è un'ottima esperienza per imparare cose nuove ed entrare in contatto con nuove persone che condividono gli stessi interessi per l'innovazione digitale e/o il tema sociale dell'evento.

Se è stato chiesto a tutti i partecipanti di seguire le pagine sociali dell'Hackathon o di unirsi ad un gruppo dedicato su una piattaforma di comunicazione/App, sarà facile tenerli informati sugli eventi collaterali organizzati assieme all'evento principale.

Per quanto riguarda gli eventi sociali, si può usare la propria creatività e proporre tutte le attività immaginabili… ci sarà sempre qualcuno che ha bisogno di una pausa dalla maratona digitale e sarà felice di entrare in contatto con i membri delle altre squadre mangiando una fetta di anguria fresca o rappresentando la sua squadra in un mini-contest per l'assegnazione di gadget speciali e premi segreti!

9:30/17:30 – Campus Digitale/Laboratori per bambini e adolescenti

Il modo migliore per coinvolgere la comunità locale nell'evento è quello di organizzare programmi giornalieri per bambini (6-10 anni) e ragazzi (11-14 anni).

A seconda del periodo dell'anno, è possibile collaborare con scuole, club sportivi e giovanili, cooperative sociali che forniscono servizi quotidiani ai giovani e alle loro famiglie, attirando così un gran numero di giovani che porteranno i loro genitori e nonni all'evento.

Inoltre, è possibile collegarsi ai laboratori digitali alla scoperta del tema principale dell'Hackathon, contribuendo così allo sviluppo delle competenze civiche e sociali delle giovani generazioni!

15:00/17:00 – Workshop e seminari per insegnanti, appassionati di informatica, formatori, operatori giovanili ecc. sulle nuove opportunità digitali per l'istruzione

Indipendentemente dalla specifica dimensione sociale del proprio evento, uno degli obiettivi principali dell'Hackathon è quello di promuovere l'acquisizione di competenze digitali per tutti coloro che sono coinvolti come partecipanti. Questo aspetto può e deve essere amplificato attirando tutti i professionisti della formazione e gli operatori sociali che possono essere interessati ad acquisire nuove conoscenze nel campo dell'innovazione digitale e ad accrescere la loro capacità di sfruttare le opportunità offerte dalla trasformazione digitale.

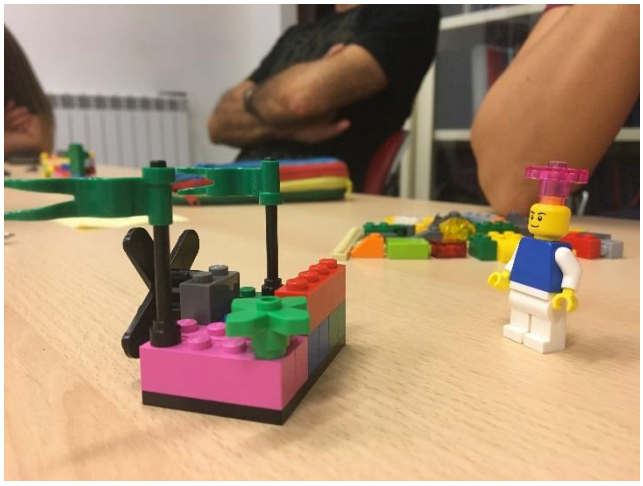
Nel corso degli anni abbiamo organizzato diversi eventi collaterali, cogliendo anche l'occasione per presentare i risultati

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

2018 – Cocomero e limonata non possono mancare a Luglio!

Inoltre, questa giornata è la più indicata per l'organizzazione di workshop e sessioni di formazione dove i team possono inviare alcuni rappresentanti per rafforzare le loro capacità di pensiero strategico o di comunicazione, entrambi aspetti fondamentali per migliorare la qualità del progetto su cui lavorano e per presentarlo in modo coinvolgente.



2018 – Workshop di Lego Serious Play

È possibile organizzare diversi tipi di formazione e attività di capacity building, ma sempre avendo cura che:

- Nessuno si senta costretto a partecipare (a tutti);
- I team possano decidere liberamente chi è il rappresentante più adatto a partecipare;
- La durata massima di una sessione sia di due ore;
- I formatori siano a conoscenza dei progetti realizzati dai team in modo da fornire esempi concreti e pertinenti raggiunti con la realizzazione di progetti locali e internazionali. Sebbene incluso nel programma generale del Social Hackathon, ogni evento dovrebbe essere divulgato separatamente e i partecipanti dovrebbero ricevere almeno un certificato di partecipazione che indichi i risultati di apprendimento e le metodologie sperimentate.

17:00/19:00 – Tour, visite ed attività culturali
La valorizzazione della città e della comunità che ospita il proprio Hackathon è un altro elemento importante per massimizzare l'impatto degli sforzi spesi nell'organizzazione complessiva dell'evento.

2019 – Ecotour con fuoristrada elettrico accessibile

Non si perda l'occasione di offrire sia ai partecipanti all'Hackathon che ai cittadini locali l'opportunità di scoprire i dintorni con una prospettiva nuova e socialmente più avanzata. Mettersi in contatto con tutti gli stakeholder locali attivi nelle aree sociali interessate dall'Hackathon e co-organizzare attività turistiche e culturali, visite in loco, ma anche attività di follow-up e quant'altro possa contribuire a generare una condivisione dell'evento a livello locale.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Sabato

2018 – Social Jury: delegati dell'Associazione Nazionale "Stati Generali dell'Innovazione" (General States of Innovation), una comunità di innovatori sociali di tutta Italia che fin dalla prima edizione ha sponsorizzato il Social Hackathon Umbria e che ora organizza il suo evento estivo in Umbria durante i giorni dell'Hackathon con un programma parallelo!

Durante la giornata
Il sabato è un'altra buona giornata per proseguire con le attività per i giovani, oltre che con i tour tematici e culturali, tenendo anche presente che la maggior parte dei propri partner e i membri della giuria saranno presenti a partire da oggi.

10:00/12:30 – Evento per le politiche
Un'altra tipologia di evento che è sempre bene includere nel programma prevede la partecipazione degli stakeholder delle politiche che hanno un patrocinio concesso all'Hackathon o possono contribuire al mainstreaming orizzontale e/o verticale delle soluzioni proposte dai team di co-sviluppo. Inoltre, se lo si organizza verso la fine del concorso, si può probabilmente approfittare della presenza della maggioranza dei delegati della Giuria che saranno lieti di condividere le loro esperienze e conoscenze sul tema affrontato dall'Hackathon. L'evento deve essere aperto al pubblico che deve essere in grado di interagire con i relatori sia durante una tavola rotonda sia assumendo un ruolo attivo in attività di discorso generativo come, ad esempio, il world-cafe, i circoli di coaching o la tecnologia open space.

SOCIAL JURY – 15:00/17:00

Chiunque sia interessato a scoprire come funziona un Hackathon e come i sei team stanno lavorando per lo sviluppo di soluzioni digitali avrà la possibilità di entrare nell'area riservata all'Hackathon, fare domande, osservare e compilare una scheda di valutazione. Le squadre devono essere preparate ad accogliere i visitatori e delegare uno o due rappresentanti che presenteranno brevemente i principali elementi delle soluzioni che si stanno sviluppando e risponderanno alle domande. Per ottimizzare il processo, ogni gruppo di *giudici sociali* sarà composto da 10-15 partecipanti e sarà guidato da un membro dello staff che fornirà loro una scheda di valutazione dove potranno prendere appunti ed infine assegnare un voto ad ogni team visitato. Nel complesso, il tour non dovrebbe durare più di 1 ora con un tempo medio di presentazione di 10 minuti per ogni squadra. È possibile invitare esperti e professionisti a partecipare all'evento in qualità di giudici sociali, compresi i membri della giuria ufficiale che inizieranno a farsi un'idea della soluzione e potranno fornire utili suggerimenti per miglioramenti dell'ultimo minuto. Allo stesso tempo, è molto importante assicurare la partecipazione della comunità locale che potrebbe essere attratta anche promuovendo una lotteria o altre strategie gratificanti.

20:00 – Scadenza per la presentazione dei progetti
Tutti i team manager devono garantire la presentazione della versione finale della soluzione prodotta dal proprio team entro 48 ore dall'inizio del concorso, compreso l'eventuale materiale di supporto e di presentazione che intendono utilizzare il giorno successivo durante l'evento di premiazione.

Dalle 22:00 in poi – Evento Sociale (Misterioso)
Concerti, flash mob, eventi tematici sono solo esempi di eventi sociali finali che si possono organizzare per celebrare la conclusione di un'esperienza estenuante ma incredibilmente gratificante! E se si vuole aumentare le aspettative di tutti i partecipanti, mantenere il segreto con loro ed invitare quanti più amici possibile!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Domenica

PRESENTAZIONE UFFICIALE & CERIMONIA DI PREMIAZIONE – 9:30/13:30

Dopo aver assistito alla presentazione delle soluzioni finali, per le quali i team avranno a disposizione un massimo di 10 minuti, i membri della giuria si riuniscono per la valutazione finale. I risultati ottenuti con le schede di valutazione raccolte il giorno precedente saranno riassunti e messi a disposizione dei giudici, pari al 25% del valore totale per la definizione della graduatoria di valutazione (2,5 punti). La giuria può quindi procedere all'assegnazione dei punti nelle tre aree di valutazione:

Impatto: Quale impatto avrà una soluzione digitale per la strategia di sviluppo dell'organizzazione beneficiaria? Garantirà anche un impatto positivo sui gruppi target beneficiari? (Max. 3 punti)

Innovazione: Quali cambiamenti porterà la soluzione digitale per gli utenti di riferimento? Il prodotto può definire una nuova risposta alle esigenze della comunità? Questo migliorerà l'efficienza nel raggiungimento degli obiettivi istituzionali? (Max. 2,5 punti)

Trasferibilità: La soluzione può essere utilizzata in altre organizzazioni, anche per migliorare il loro lavoro? (Max. 2 punti)

Mentre i giudici valutano le soluzioni e si accordano sui vincitori di ogni sfida e su un premio speciale disponibile, si possono invitare tutti i partecipanti all'evento a partecipare ad un ricevimento d'addio e cogliere l'occasione per fare una bella foto di gruppo come quelle allegate qui sotto! L'evento si concluderà con la cerimonia di premiazione, l'anticipazione del tema e delle date dell'edizione dell'anno seguente e una sessione di ringraziamento aperta a tutti i partecipanti che vorranno contribuire con il loro pensiero positivo.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

IL REGOLAMENTO DELL'EVENTO

Nonostante la sua evidente dimensione sociale, l'Hackathon è comunque una competizione e richiede un insieme di regole chiare che devono essere condivise con largo anticipo con tutti i partecipanti. Qui di seguito si trova un elenco non esaustivo, ma abbastanza dettagliato, di argomenti e suggerimenti da prendere in considerazione nella stesura del regolamento del proprio evento.

Argomenti	Suggerimenti e testo esemplificativo
Obiettivi	Descrivere il contesto e le sfide specifiche del proprio Hackathon. Cosa si vuole ottenere e perché partecipare alla co-creazione della soluzione digitale è vantaggioso per tutti gli interessati e per la società in generale?
Partecipanti	Elencare tutti i criteri di idoneità e i diversi profili delle persone che collaboreranno nei team di co-creazione o che sono disposti a sostenere volontariamente la realizzazione dell'evento. Specificare le scadenze e le modalità di iscrizione.
Persone di supporto	Spiegare quali altre persone saranno accreditate per entrare nella sede dell'Hackathon e con quale ruolo.
Regole per la partecipazione	Fornire tutte le informazioni rilevanti sul programma, sui comportamenti non accettabili, sull'utilizzo delle risorse disponibili. In qualità di organizzatore dell'evento, si dovrebbe garantire la presenza di posizioni adeguate al lavoro del team: tavolo, sedie, prese di corrente, e l'accesso alla rete dedicata al max. di 10 persone. **I partecipanti devono provvedere a procurarsi qualsiasi altra attrezzatura necessaria per la realizzazione dei progetti.**
Sede	Fornire istruzioni chiare per l'accesso e l'utilizzo della sede, comprese le specifiche di accreditamento e limitazione. Pur offrendo un servizio di apertura 24 ore su 24, suggeriamo di chiarire che a partire dalle 24:00, se non ci sono partecipanti nell'edificio, questo sarà chiuso e riaperto la mattina successiva alle 6:00.
Responsabilità ed obblighi	Ogni Partecipante utilizzerà i locali dove si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature che potranno essere messi a disposizione dagli organizzatori e/o portati dai partecipanti stessi, con la massima cura e diligenza, e si atterrà scrupolosamente ad ogni istruzione impartita dagli organizzatori per garantire l'incolumità e la sicurezza di tutti i partecipanti. In nessun caso è consentito l'utilizzo dei locali per: • Svolgere attività vietate dalla legge o comunque contrarie all'ordine pubblico o al buon costume; • Svolgere attività che possono essere pericolose per le persone o le cose in occasione dell'evento o che possono causare ostacoli o impedimenti al regolare svolgimento dell'evento;

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	• Svolgere attività in violazione dei diritti di terzi, in considerazione, tra l'altro, ma non solo, di marchi, brevetti, diritti d'autore, ecc. È convenuto tra le parti che i partecipanti sono tenuti ad utilizzare gli spazi seguendo le istruzioni e le direttive impartite dall'organizzatore, nonché ogni altra norma applicabile - norme di sicurezza, norme antincendio, ecc. In ogni caso, il Partecipante è tenuto a conoscere e rispettare le disposizioni relative all'utilizzo dello spazio a sua disposizione durante la presentazione dei progetti. In caso di dubbi sul corretto utilizzo degli spazi, il Partecipante è tenuto a contattare l'Organizzatore, che si riserva il potere di vietare lo svolgimento di qualunque attività in violazione delle disposizioni del presente Articolo, senza che ciò comporti per il Partecipante il diritto al risarcimento delle somme investite o ad altri oneri per la partecipazione all'evento. Inoltre, il Partecipante riconosce il luogo dell'evento e lo considera un luogo sicuro e adatto allo svolgimento delle attività dell'Hackathon. L'Organizzatore non sarà responsabile di eventuali danni subiti dal Partecipante a causa di furti, rapine, incendi, terremoti, indisponibilità di servizi (elettricità, Internet, ecc.), e qualunque altro incidente, salvo il caso in cui il danno sia direttamente imputabile a dolo e/o negligenza grave dell'Organizzatore stesso. I partecipanti sono tenuti a supervisionare i materiali utilizzati per l'Hackathon per tutta la durata dell'Evento.
Garanzie	Durante la partecipazione all'Hackathon, ogni partecipante garantisce che il prodotto sviluppato: • È stato creato durante l'Hackathon ed è un'opera originale del Partecipante; • Non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto da un diritto di proprietà industriale o copyright di proprietà di terzi, o, in presenza di diritti di terzi, il Partecipante ha ottenuto in precedenza tutti i permessi e le licenze necessarie dal proprietario; • Non viola altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, brevetti, segreti commerciali, diritti derivanti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti di privacy, diritti morali, o qualunque altro diritto degno di protezione; • Non è soggetto a contratti con terze parti; • Non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che possa danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'organizzazione che rappresenta l'idea di qualunque altra persona o società; • Non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene contenuti che incoraggiano comportamenti illegali.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Giuria, criteri e procedure di valutazione	Elencare tutti i membri della Giuria di esperti, specificando le loro qualifiche ed aree di competenza. Fornire tutte le informazioni necessarie affinché le squadre si preparino in modo tempestivo e adeguato alle diverse fasi della valutazione.
Consegna dei premi	Indicare quando e come verranno comunicate le soluzioni selezionate, compresi i dettagli sui premi disponibili ed eventuali premi speciali.
Proprietà intellettuale e menzioni	Tutti i prodotti digitali realizzati durante il Social Hackathon saranno pubblicati online e concessi in licenza sotto *l'Attribuzione Creative* Commons - *Non-commerciale 3.0* ***(CC BY-NC 3.0 GB).*** I team di sviluppo sono responsabili dell'attribuzione di tale licenza entro il termine previsto per la presentazione dei prodotti. Tutti i prodotti dell'Hackathon devono riportare una menzione specifica della loro realizzazione nell'ambito dell'evento specifico (*includere il titolo*), organizzato da xxxxxxxxxxx (*includere il nome dell'organizzatore*) dal xx al xx xx/xxxx (*includere i giorni dell'evento*).
Dati personali	I dati personali raccolti attraverso la registrazione all'Hackathon saranno trattati per consentire il completamento dell'Hackathon e, in particolare, per l'invio di comunicazioni relative all'esecuzione delle operazioni collegate, nonché per adempiere agli obblighi di legge. Il trattamento dei dati personali avverrà mediante l'utilizzo di strumenti manuali, informatici e telematici e/o sistemi automatizzati di comunicazione, con finalità strettamente correlate alle predette finalità e sempre nel pieno rispetto delle esigenze di riservatezza e di sicurezza dei dati. Il titolare del trattamento dei dati è (*includere il nome dell'organizzatore*). Tali dati potranno essere comunicati per le finalità di cui sopra a (*includere il nome dell'organizzatore*) società controllate e/o collegate ai sensi dell'art. 13-14 del **GDPR 2016/679 (Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati)**. Fermo restando quanto sopra, si esclude qualsiasi forma di comunicazione o diffusione dei dati personali a terzi che non sia prevista dalla legge. Ciascun individuo può esercitare, in qualunque momento, i diritti di cui dall'art. 15 all'art. 22 del Regolamento UE n. 2016/679, scrivendo a (*includere la mail di contatto dell'organizzatore*)**.**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Progettazione concettuale della Piattaforma Online di Social Hackademy

DESCRIZIONE GENERALE

La Piattaforma Online di Social Hackademy rappresenta uno spazio online per l'educazione, la valutazione, lo scambio e la costruzione di comunità tra giovani, formatori, esperti esterni di tutti i settori e altri stakeholder. Fornirà servizi di eLearning e peer learning, sosterrà la valutazione delle competenze acquisite e consegnerà i distintivi, metterà in mostra i risultati e i prodotti dell'Hackathon e sosterrà la creazione di comunità virtuali online. La piattaforma includerà strumenti per offrire un'esperienza personalizzata agli utenti registrati e per supportare gruppi di interesse speciali, un archivio di documenti e OER, una galleria dei risultati dell'Hackathon, messaggistica istantanea, forum e blog, teleconferenze, indicizzazione e ricerca, ecc. La registrazione alla piattaforma sarà gratuita.

La Piattaforma Online di Social Hackademy supporta l'implementazione della metodologia di Social Hackademy e le comunità online che si formano attorno ad essa. La piattaforma verrà sviluppata come un ambiente aperto e fornirà:

- servizi di eLearning che comprenderanno le linee guida del corso, il materiale formativo (OER) e i manuali,
- valutazione online basata su esercizi online per valutare le competenze acquisite dagli allievi che portano alla consegna di badge
- presentazione degli esiti dell'Hackathon, consentendo alle squadre partecipanti di caricare i risultati dell'Hackathon
- sviluppo della comunità virtuale, sostenendo la collaborazione sincrona e asincrona dei membri delle squadre di Hackathon tra di loro e con esperti esterni, lo scambio di commenti, conoscenze ed esperienze, e la promozione dei risultati dell'Hackathon alla comunità
- indicizzazione avanzata e strumenti di ricerca basati sul tagging delle risorse

La piattaforma includerà strumenti per fornire servizi di formazione e collaborazione agli utenti registrati, inclusi servizi come:

- autenticazione utente a più livelli
- gruppi di interesse speciali
- dashboard personalizzata, incluso il profilo utente
- un archivio di documenti e OER
- galleria dei risultati dell'Hackathon

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

- messaggistica istantanea
- forum e blog
- wiki
- teleconferenze
- notizie e annunci
- tag cloud
- ricerca (in profili, gruppi, archivio, blog, ecc.)
- badge online
- interfaccia con strumenti social

Si tratta di uno strumento molto importante per utilizzare e diffondere ampiamente la metodologia del progetto. La piattaforma sarà dotata di un sistema di valutazione, con l'obiettivo di mettere in grado chiunque partecipi agli hackathon di implementare con successo la creazione di conoscenza, la cooperazione, l'apprendimento e le attività di valutazione nell'ambito degli obiettivi del progetto. La piattaforma mira anche a promuovere la comunicazione interattiva tra gli stakeholder. A tal fine, la piattaforma consentirà lo scambio di esperienze tra i partecipanti all'hackathon ed adotterà essa stessa un approccio cooperativo per favorire la motivazione e il coinvolgimento.

Inoltre, la piattaforma può includere servizi aggiuntivi come i servizi per il Partecipante all'Hackathon e per l'Organizzatore dell'Hackathon, progettati intorno a popolari soluzioni e servizi open source.

Queste serie di servizi sono descritte qui di seguito presentando una funzionalità indicativa.

SERVIZI OER DELL'HACKATHON

Servizio	Descrizione
Archivio OER	Raccolte di oggetti didattici ricercabili
Collaborazione	Collaborazione online e offline tra studenti e tutor
Valutazione	Valutazione sotto forma di quiz, progetti ed esperimenti

SERVIZI PER IL PARTECIPANTE ALL'HACKATHON

Servizio	Descrizione
Registrazione	I partecipanti devono iscriversi alla piattaforma e poi possono visualizzare gli hackathon e commentare o postare sulla Discussion Board, ma non potranno presentarsi ad un hackathon fino a quando non si saranno registrati ad esso.
Profilo	Il profilo pubblico mostra i progetti nel portfolio dell'utente, i progetti presentati agli hackathon e le informazioni personali che sono state

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	inserite al momento dell'iscrizione, come la foto, la posizione, la biografia, la gestione di Twitter, il sito web, le competenze, ecc.
Portfolio	Il servizio di portfolio è la pagina del profilo dove gli utenti possono mostrare i progetti che hanno realizzato. I progetti aggiunti al portfolio possono includere progetti di hackathon che sono stati presentati o qualsiasi altra cosa su cui gli utenti potrebbero lavorare. Si possono creare pagine di progetto che includono dettagli sul progetto e condividerle con il mondo. Chiunque può accedere al portfolio visitando l'URL di un portfolio. Il portfolio mostra anche gli hackathon a cui l'utente ha partecipato presentando i progetti in modo che i follower possano accedere alle relative informazioni.
Registrazione per un evento hackathon	È possibile navigare tra gli eventi hackathon disponibili. Gli utenti possono scegliere di registrarsi ad un hackathon o di disiscriversi da uno per cui hanno già espresso interesse.
Creazione e gestione di progetti	Quando gli utenti creano un progetto, stanno creando la pagina del progetto che ospiterà i dettagli di ciò su cui stanno lavorando. Utilizzando una dashboard, l'utente può gestire i propri progetti (modifica, caricamento file, invio).
Presentazioni di Progetti	I partecipanti possono accedere e lavorare ai progetti del loro portfolio in qualsiasi momento. Quando un utente vuole inserire quel progetto come presentazione ad un hackathon, è allora che viene considerato una submission. I contributi possono essere modificati in qualsiasi momento.
Notizie	Le notizie vengono presentate per data o in base alle impostazioni del filtro di notifica.
Discussioni	I partecipanti possono postare una domanda o un commento su una scheda di discussione dell'hackathon. Quest'area può essere utilizzata frequentemente per inviare una domanda pubblica ai responsabili dell'hackathon. Gli utenti possono scegliere di ricevere un'e-mail quando vengono aggiunti nuovi argomenti di discussione o commenti. Per impostazione predefinita, ogni utente che inserisce un argomento o un commento riceverà avvisi e-mail futuri su quel thread.
Formazione del Team	Un servizio in cui un utente registrato per un hackathon può indicare se sta cercando compagni di squadra o meno attraverso un'opzione

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	di checkbox e una casella di testo per presentarsi, e le idee che ha, o che tipo di compagni di squadra sta cercando. Team-up è disponibile attraverso le opzioni di richiesta di team che compongono un messaggio ed inviano una email.
Servizio feed	Un utente può visualizzare i portfolio di altri utenti e seguire/non seguire e mettere mi piace/non mi piace ai loro progetti.

SERVIZI PER L'ORGANIZZATORE DELL'HACKATHON

Servizio	Descrizione
Creazione e gestione dell'hackathon	Gli hackathon vengono creati definendo le informazioni essenziali come titolo, ambito, durata, tipologia, ecc. Si può creare un sito di hackathon che fornisce una panoramica dell'hackathon e risponde a domande come chi conduce l'hackathon, qual è l'obiettivo dell'hackathon, cosa devono presentare i partecipanti, ecc. Possono essere aggiunti video, regole e linee guida per la presentazione. Gli hackathon sono accessibili e modificabili attraverso una galleria di hackathon.
Regole	Servizio per creare regole specificamente progettate per un hackathon. Queste regole proteggono gli organizzatori e i partecipanti, garantendo al contempo che l'hackathon sia completamente equo e regolato dalle leggi corrette. Ogni hackathon ha regole diverse ed ogni hackathon manager applicherà le regole in modo diverso, ma generalmente includeranno le date importanti, l'idoneità (chi può partecipare, l'età minima, i limiti sulle dimensioni del team o dell'organizzazione, i requisiti di residenza e di ubicazione, ecc,) i requisiti di presentazione, premi e selezione dei vincitori, ecc.
Gestione delle registrazioni	Le nuove presentazioni sono impostate come visibili automaticamente. Se la galleria è attiva, saranno visibili al pubblico a meno che non siano nascoste.
Servizio per to-do	Può essere utilizzata una funzione "To-do" per indirizzare i partecipanti a svolgere compiti realizzabili che a loro volta li guideranno attraverso l'hackathon.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Giudizi e punteggi	Ad hackathon specifici possono essere assegnati sia giudici che criteri di premiazione. I giudici hanno accesso alle proposte di hackathon e possono assegnare punteggi e scrivere recensioni. Opzione di voto pubblico: premio "Scelta popolare" assegnato attraverso il voto pubblico. I criteri di giudizio possono essere aggiunti includendo elementi come: • Qualità dell'idea (incluse creatività, originalità e compatibilità con il pubblico target) • Implementazione dell'idea (inclusi esperienza dell'utente, design ed integrazione) • Impatto potenziale sul pubblico target I giudici che utilizzano la piattaforma di giudizio online sono invitati a valutare ciascun criterio su una scala da 1 a 5. Modalità di giudizio offline: il giudizio offline viene utilizzato quando i giudici esaminano i progetti tramite demo o presentazioni.
Comunicazione con i partecipanti	La comunicazione con tutti i partecipanti a un hackathon o con un team è possibile attraverso questo servizio.
Esibizione dei Risultati	I risultati finali sono visibili sul sito web dell'hackathon.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD