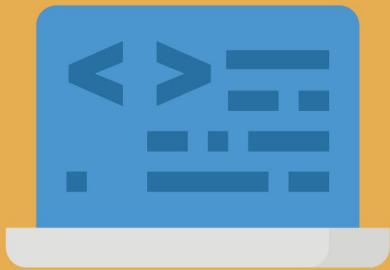


01001
11010



010
1010



POLICY RECOMMENDATIONS

ALL DIGITAL

30 November 2021



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



Contenuti

Abstract.....	3
Descrizione del progetto.....	4
Rafforzare le competenze digitali e trasversali dei giovani e promuovere l'inclusione sociale dei giovani - contesto politico dell'UE.....	8
Raccomandazioni per la trasferibilità e l'implementazione della metodologia Social Hackademy....	12
Raccomandazioni per l' upscaling e la trasferibilità.....	13
Raccomandazioni per gli organizzatori dei Social Hackademy Labs.....	15





Abstract

Queste raccomandazioni di policy si basano sulle esperienze, le analisi e le valutazioni del progetto e contribuiscono alla trasferibilità e allo sfruttamento della metodologia di Social Hackademy in tutta Europa.

Nello specifico, il documento presenta il progetto ed i risultati del Social Hackademy, i documenti programmatici rilevanti e, in più, offre due serie di raccomandazioni a sostegno della trasferibilità e dell'ulteriore diffusione della metodologia e dell'organizzazione dei Social Hackademy Labs.

Le raccomandazioni sono state create in collaborazione con gli stakeholders del progetto (formatori, organizzazioni della società civile, giovani e partner del progetto) e spaziano dalla metodologia specifica alle raccomandazioni strutturali che si rivolgono ai diversi ruoli dei gruppi target.

I partners del progetto Social Hackademy concordano sul fatto che il trasferimento e l'implementazione della metodologia in diversi contesti può seguire la stessa impostazione, ma deve essere adattata alle realtà nazionali, regionali e locali per ottenere il massimo impatto. In ogni caso, i principi fondamentali della metodologia Social Hackademy di co-creazione che sono usati per sviluppare soluzioni digitali alle sfide sociali e per dare ai giovani, specialmente a quelli provenienti da ambienti svantaggiati, le competenze digitali, si possono applicare a una serie di realtà diverse in tutta Europa e non solo.

Le raccomandazioni di policy in oggetto sono tradotte in lingua croata, francese, greca e italiana. Le versioni tradotte del documento sono disponibili nel [project website](#).





Descrizione del progetto

Durata del progetto: 24 mesi

Data di inizio: 15 Gennaio 2020

Data di fine: 15 Gennaio 2022

Paesi partner: Belgio, Croazia, Francia, Grecia, Italia

Co-finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea nel quadro dell'azione KA3 Inclusion sociale.

Diverse iniziative politiche dell'UE sottolineano che l'inclusione sociale dei giovani dipende dal loro accesso alle ICT e dalla loro acquisizione delle competenze digitali e trasversali necessarie per partecipare alla società moderna. Per affrontare queste sfide, il progetto Social Hackademy (HackAD) **mira a promuovere le abilità e le competenze digitali** dei giovani provenienti da ambienti svantaggiati attraverso l'**implementazione di attività educative collaborative** basate sulla metodologia di co-creazione Social Hackademy.

Social Hackademy si basa sulla metodologia del Social Hackathon Umbria (#SHU), una buona pratica realizzata in Italia a partire dal 2016. Il progetto ha incrementato la buona pratica basandosi su tre elementi/principi fondamentali. I principi fondamentali della metodologia Social Hackademy sono:

- **Il potenziamento dell'impatto che l'attività di formazione ha sui discenti** facendo loro scoprire come: (1) possano spendere le competenze acquisite durante la formazione nella realizzazione di un prodotto o servizio concreto, che sia utile al resto della società, (2) la cooperazione e il lavoro di squadra siano elementi chiave per il successo della realizzazione di un progetto, e (3) rispondere ai bisogni di un certo gruppo target non può prescindere dal coinvolgimento di coloro che sono direttamente interessati o, almeno, di qualche rappresentante di organizzazioni rilevanti.
- **L'acquisizione di competenze digitali di base (e/o avanzate)** garantendo la sostenibilità delle soluzioni sviluppate e influenzando lo sviluppo tecnico/digitale, così come



il processo creativo, assicurando un immediato controllo di qualità in termini di fattibilità, pertinenza, usabilità, ecc.

- **team manager motivati e competenti** che controllano e guidano il processo di co-creazione e garantiscono la finalizzazione degli output. Questi risultano fondamentali per il successo dell'implementazione della metodologia.

La trasformazione della buona pratica di Social Hackademy Umbria in una metodologia di Social Hackademy è caratterizzata dall'evoluzione di un approccio basato su eventi a un'iniziativa permanente di base, che opera sotto forma di Social Hackademy Lab. La transizione è caratterizzata dal passaggio da un'attività orientata al prodotto (come i classici hackathon) a un'esperienza di apprendimento progettata e facilitata da formatori in collaborazione con le organizzazioni della società civile e altri stakeholder.

Pertanto, il ruolo principale della Metodologia Social Hackademy è quello di supportare l'implementazione di azioni e progetti innovativi con l'obiettivo finale di dimostrare come l'innovazione digitale e sociale possano beneficiare reciprocamente per la realizzazione di prodotti e output basati sul valore sociale e sugli investimenti sociali, fornendo al contempo opportunità di crescita professionale e personale ai giovani.

Il progetto Social Hackademy si basa su una metodologia che si caratterizza per un insieme concreto di attività che consistono in corsi di formazione sulle competenze digitali per i giovani e in Social Hackathons, entrambi organizzati nel quadro dei Social Hackademy Labs.

I risultati chiave del progetto Social Hackademy sono:

- La **Metodologia Social Hackademy** che delinea le caratteristiche chiave della buona pratica trasferita e ne stabilisce il quadro di riferimento per il trasferimento e l'implementazione. Essa è integrata da documenti didattici che supportano la preparazione e l'organizzazione di Social Hackathons
- Le **linee guida dei corsi di formazione** rivolte agli educatori che costituiscono un punto di riferimento essenziale per l'educazione non formale dei giovani. I corsi di formazione sono fondamentali per fornire ai giovani tirocinanti le competenze digitali che permetteranno loro di partecipare in modo significativo ai Social hackathon. Sono disponibili tre schemi di corso:



Visual e Graphic Design, Web Design e Native Mobile App Development. Tutti i corsi sono corredati da risorse educative aperte (OERs) e da un manuale per i formatori.

- **Social Hackademy Online Platform** che supporta la realizzazione dei Social Hackademy Labs e facilita lo sviluppo delle comunità online formatesi intorno ad essi. La piattaforma agisce come un hub ospitando i contenuti della formazione, mostrando i risultati delle attività di co-creazione prodotte nei corsi di formazione e nei Social Hackathons e facilitando il networking e la comunicazione tra i giovani, i formatori, i rappresentanti delle organizzazioni della società civile e altri soggetti coinvolti nella co-creazione o nelle attività di formazione.
- **Raccomandazioni di policy** basate sui risultati delle attività di formazione e di sperimentazione, per un'ulteriore trasferibilità e diffusione dei risultati del progetto

Durante il progetto, i partners hanno realizzato dei Social Hackademy Labs in 4 paesi europei (Italia, Grecia, Croazia e Francia) e, attraverso corsi di formazione sulle competenze digitali della durata totale di 100 ore, hanno formato più di 120 giovani dai 16 ai 29 anni (un terzo dei quali provenienti da ambienti svantaggiati) su tre argomenti: Sviluppo di App Mobile Native, Web Design e Visual e Graphic Design. Come parte del percorso di apprendimento, sono stati organizzati quattro Social Hackathon in ogni paese, durante i quali i giovani partecipanti hanno avuto l'opportunità di mettere in pratica le competenze digitali appena acquisite. Per affrontare eventuali carenze di conoscenze e competenze, e favorire l'apprendimento dell'importanza del lavoro di squadra e della collaborazione, sono stati affiancati da rappresentanti ed esperti di organizzazioni della società civile nello sviluppo di soluzioni digitali a sfide sociali legate a uno o più dei 17 obiettivi delle Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile. Informazioni più dettagliate sui risultati delle attività di Social Hackademy Labs sono disponibili nel rapporto Comprehensive Piloting pubblicato sul sito web del progetto.

I **risultati principali** del progetto sono disponibili in **inglese, croato, greco, italiano e lettone** nel sito web del progetto: <https://socialhackademy.eu/>.

Partners del progetto Social Hackademy:

- [ALL DIGITAL](#), Belgio - coordinatore del progetto
- [EGInA Srl](#), Italia
- [Centre of Technical Culture Rijeka](#), Croazia
- [Hellenic Open University](#), Grecia



- [Simplon.co](#), Francia
- [Public Libraries 2030](#), Belgio





Rafforzare le competenze digitali e trasversali dei giovani e promuovere l'inclusione sociale dei giovani - contesto politico dell'UE

Dobbiamo fare di tutto per responsabilizzare, sostenere e ispirare i giovani. Per garantire che abbiano le opportunità di lavoro, istruzione e formazione che meritano. - Ursula Von der Leyen, Presidente della Commissione Europea, 1 luglio 2020

La Commissione Europea ha evidenziato già nel 2016¹ che l'Europa ha bisogno di persone digitalmente esperte per una trasformazione digitale di successo. Allo stesso tempo, le realtà plasmate dalla digitalizzazione richiedono anche un quadro politico che permetta di sfruttare al meglio le opportunità e regolare i rischi. Ci sono due dimensioni della politica dell'UE in questo settore: l'agenda della digitalizzazione che, a volte, si riferisce ai giovani, ma non attraverso un'agenda separata per tutti i suoi cittadini, e l'agenda delle politiche giovanili che è attualmente incentrata sulla promozione degli strumenti digitali.²

È frequente l'idea errata che l'agenda della digitalizzazione sia iniziata dopo le pandemie del 2020 COVID-19, ma la verità è che dal 2010 molti paesi europei si sono impegnati a sviluppare politiche e quadri che affrontano il processo di digitalizzazione delle loro società. In questo contesto, l'Unione europea ha assunto la responsabilità di armonizzare e coordinare questi sforzi. Nella prima metà degli anni 2010, l'attenzione maggiore in termini di priorità e finanziamenti è stata data alla connettività o all'infrastruttura internet. Negli ultimi anni, è stata data più visibilità all'istruzione e all'inclusione, dato che solo il 56%³ dei cittadini dell'UE ha almeno delle competenze digitali di base.

A partire dal 2020, la Commissione Europea ha introdotto una nuova strategia digitale dell'UE intitolata Un'Europa adatta all'era digitale⁴. Uno dei tre pilastri è incentrato su " La tecnologia che funziona per le persone ", comprese le azioni che riguardano gli investimenti in competenze digitali e lo sviluppo di AI.

¹ <https://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2016/EN/1-2016-381-EN-F1-1.PDF>

² <https://pip-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/053120+Study+on+SID+Web.pdf/0057379c-2180-dd3e-7537-71c468f3cf9d>

³ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/digital-economy-and-society-index-2021>

⁴ https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age_en





Una delle priorità del Mercato Unico Digitale per l'Europa 2014-2020 è "Una e-society inclusiva - La Commissione mira a sostenere un mercato unico digitale inclusivo in cui i cittadini e le imprese abbiano le competenze necessarie e possano beneficiare di servizi elettronici interconnessi e multilingue, da e-government, e-justice, e-health, e-energy o e-transport." In questo contesto, l'inclusione digitale europea si concentra principalmente sul rendere le ICT più accessibili e utilizzarle per ridurre la marginalizzazione, il che ha portato all'inclusione dello sviluppo delle competenze necessarie in questa nuova era digitale come una priorità specifica all'interno dei finanziamenti UE (Fondo sociale europeo, fondi regionali o Erasmus+). Per monitorare e valutare i progressi digitali negli stati membri, la Commissione Europea lavora nel quadro del Semestre Europeo⁵, pubblicando rapporti nazionali e raccomandazioni specifiche per paese, così come attraverso l'EU Digital and Economy Index (DESI)⁶ – uno strumento creato per misurare varie dimensioni digitali, raggruppate in cinque categorie principali: connettività, capitale umano, uso dei servizi internet, integrazione della tecnologia digitale e servizi pubblici digitali.

Nel 2016, la Commissione Europea ha istituito il gruppo di esperti su "Rischi, opportunità e implicazioni della digitalizzazione per i giovani, il lavoro e le politiche giovanili" coordinato dalla Direzione Generale per l'Istruzione e la Cultura - Unità C.1: Politiche giovanili, per affrontare, tra gli altri, il tema del divario digitale.

L'Agenda europea delle competenze⁷ mira ad aiutare gli individui e le imprese a sviluppare maggiori e migliori competenze e a metterle in pratica, rafforzando la competitività sostenibile, come stabilito dall'European Green Deal, garantendo l'equità sociale, mettendo in pratica il primo principio del Pilastro europeo dei diritti sociali: accesso all'istruzione, alla formazione e all'apprendimento permanente per tutti, ovunque nell'UE e costruendo la resilienza per reagire alle crisi, sulla base delle esperienze fatte durante la pandemia COVID-19.

Il divario digitale per i giovani provenienti da ambienti svantaggiati in termini di accesso a Internet e ai media sociali porta anche al "voice divide" per le piattaforme digitali. La comunicazione della Commissione europea: Dare forma al futuro digitale dell'Europa (febbraio 2020) stabilisce una nuova visione per i cittadini digitali europei, riconoscendo che "il bisogno di competenze digitali va oltre i

⁵ https://ec.europa.eu/info/business-economy-euro/economic-and-fiscal-policy-coordination/eu-economic-governance-monitoring-prevention-correction/european-semester_en

⁶ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi>

⁷ <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1223&langId=en>





mercati del lavoro", ed è strettamente connesso con tutti gli aspetti della vita professionale e privata. Quindi, le competenze digitali di base sono una necessità per la partecipazione in una società in rapido cambiamento e nel mercato del lavoro.

Uno dei punti fondamentali di questo approccio è il Piano di Educazione Digitale 2021-2027 (DEAP)⁸ che la Commissione Europea ha introdotto nel settembre 2020. Il DEAP ha due priorità strategiche: (1) Promuovere un ecosistema di istruzione digitale ad alte prestazioni; e (2) Migliorare le abilità e le competenze digitali per l'era digitale. La crisi indotta dal COVID-19 ha rafforzato la necessità di promuovere una solida comprensione del mondo digitale e di sostenere lo sviluppo delle competenze digitali dei cittadini e degli studenti di tutte le età. L'azione 10 nell'ambito della Priorità 2 - Migliorare le abilità e le competenze digitali per la trasformazione digitale mira a mettere in grado i giovani europei fin dalla prima età di sviluppare competenze digitali di base e avanzate attraverso l'istruzione e la formazione.

Nel febbraio 2021 il Consiglio ha adottato la Risoluzione concernente un quadro strategico per la cooperazione europea nel settore dell'istruzione e della formazione verso lo Spazio europeo dell'istruzione e non solo (2021-2030)⁹ che si basa sulle precedenti strategie di istruzione e formazione, vale a dire Istruzione e Formazione 2010 e Il quadro strategico per la cooperazione europea in materia di istruzione e formazione (ET 2020). L'ET2030. In particolare, durante il prossimo decennio, il quadro strategico affronterà le seguenti cinque priorità:

- Migliorare la qualità, l'equità, l'inclusione e il successo per tutti nell'istruzione e nella formazione;
- Rendere l'apprendimento permanente e la mobilità una realtà per tutti;
- Migliorare le competenze e la motivazione nella professione di educatore;
- Rafforzare l'istruzione superiore europea;
- Sostenere le transizioni verdi e digitali nell'istruzione e nella formazione.

Il progetto Social Hackademy ha contribuito agli obiettivi delle politiche dell'UE nel campo dell'istruzione e della formazione, in particolare aumentando le competenze digitali dei giovani e

⁸ https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en

⁹ [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32021G0226\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX:32021G0226(01))



migliorando l'accessibilità a questi tipi di educazione non formale per i giovani con meno opportunità.





Raccomandazioni per la trasferibilità e l'implementazione della metodologia Social Hackademy

Il piloting della metodologia ha mostrato che il trasferimento e l'upscaling hanno avuto successo, come indicato dalle valutazioni estremamente positive degli stakeholder coinvolti (formatori, giovani, organizzazioni della società civile e loro rappresentanti).

Ciononostante, l'impatto del COVID-19 sulla realizzazione delle attività è stato significativo. La metodologia Social Hackademy è implementata attraverso i Social Hackademy Labs e presenta due tipi di attività. Corsi di formazione sulle competenze digitali e Social Hackathons. Entrambe le attività erano inizialmente previste per essere organizzate come attività faccia a faccia, ma il piano di piloting è stato adeguato per adattarsi alle restrizioni COVID-19 in vigore tra marzo e maggio 2021. Questo ha significato che tutti i corsi di formazione siano stati organizzati online invece che faccia a faccia. Questo imprevisto organizzativo si è rivelato impegnativo a causa della difficoltà legata alle attività online, con meno possibilità di apprendimento tra pari e ha limitato la portata delle interazioni tra formatori e tirocinanti. Oltre a questo ha anche diminuito l'efficacia dell'inclusione dei partecipanti con meno opportunità perché il supporto che i formatori potevano fornire loro attraverso l'interazione online è risultato limitato.

I partners del progetto hanno elaborato due serie di raccomandazioni che riguardano la trasferibilità e l'ulteriore ampliamento della metodologia, e l'implementazione delle attività previste dalla metodologia.

Le raccomandazioni sono rivolte a più tipi di stakeholders:

- le autorità a livello locale, regionale, nazionale ed europeo
- i fornitori di istruzione (principalmente) nell'istruzione non formale e formale
- i responsabili politici nel campo delle politiche giovanili, dello sviluppo delle competenze, della digitalizzazione e della partecipazione.

Le raccomandazioni dovrebbero essere usate insieme agli altri prodotti e rapporti del progetto Social Hackademy: Guida alla Metodologia di Social Hackademy, Schemi dei Corsi di Formazione, Manuale per i Formatori e Rapporto Completo di Piloting.



Le seguenti raccomandazioni si basano sulle esperienze dei partners e sulle esperienze vissute durante lo sviluppo e il piloting della Metodologia Social Hackademy, sulle valutazioni dettagliate fornite dai giovani, dai formatori e dai rappresentanti delle organizzazioni della società civile che hanno partecipato alle attività di pilotaggio dei Social Hackademy Labs e presentate nel Comprehensive Piloting Report.

Upscaling and transferability recommendations

- Il carattere della **metodologia Social Hackademy è multidimensionale**. La combinazione di esperienze in molteplici contesti e le sinergie tra i diversi stakeholders (fornitori di istruzione e formazione formale e non formale, società civile e organizzazioni di base, esperti, professionisti e responsabili politici) dovrebbero essere incoraggiate per coprire ampiamente tutti gli aspetti e raggiungere processi di co-creazione di alta qualità.
- **L'impatto potenziale dei risultati della metodologia Social Hackademy è grande**, ma per essere realizzato dipende molto dall'impegno delle parti interessate. È necessario uno sforzo sistematico e continuo per mantenere tutti informati sugli sviluppi delle attività pianificate e sul loro possibile impatto.
- **La co-creazione (processo centrale costruito nella metodologia Social Hackademy) può essere un fattore di cambiamento** e l'educazione e la formazione giocano un ruolo chiave. Tra tutti gli stakeholder, i giovani sono i responsabili del cambiamento e quindi devono essere i primi destinatari delle attività di formazione. Il progetto Social Hackademy si rivolge principalmente proprio a loro, offrendo un arsenale di possibilità di formazione: corsi di formazione sulle competenze digitali, Social Hackathon, comunità e piattaforma online di hacker.
- **Una comunità ben accompagnata è necessaria per assicurare un alto impatto e la sostenibilità a lungo termine dei risultati**. L'approccio della Social Hackademy (formare i formatori che formeranno gli insegnanti/formatori che formeranno e lavoreranno con i



giovani) assicura la possibilità di modulare l'impatto. Il supporto continuo dei formatori attraverso piattaforme online porta ad un aumento dei numeri e della partecipazione. I formatori (e gli insegnanti) formati e gli studenti stessi agiscono come agenti di moltiplicazione

- **Le attività pratiche che portano a risultati tangibili sono una componente chiave dei corsi di formazione per le competenze digitali.** Questo aumenta l'interesse per le attività di co-creazione. L'interesse e la partecipazione aumentano l'impatto e la sostenibilità. I corsi di formazione e gli hackathons di Social Hackademy si concentrano su problemi sociali quotidiani e trovano soluzioni digitali per essi. Alla fine, le soluzioni sviluppate risolvono i problemi della vita reale.
- **I processi di co-creazione hanno un grande potenziale per un impatto positivo sull'inclusione sociale dei giovani** e li motivano per una partecipazione attiva nella società
- **Identificare i bisogni dei formatori e affrontarli attraverso attività di formazione è fondamentale per un'implementazione di successo della metodologia.** I formatori sono al centro della metodologia Social Hackademy. Non solo danno energia ai giovani fornendo loro una formazione sulle competenze digitali, ma agiscono come un ponte tra loro, le organizzazioni della società civile e gli esperti partecipanti. Per essere in grado di adempiere con successo a questo ruolo hanno bisogno di essere equipaggiati con competenze. Occorre fornire un adeguato supporto ai formatori e ai facilitatori.
- **Costruire relazioni con le organizzazioni della società civile nelle fasi di pianificazione delle attività della Metodologia Social Hackademy.** Le organizzazioni della società civile rappresentano uno stakeholder fondamentale nella preparazione e nella realizzazione delle attività della Metodologia Social Hackademy. Creare un momento di scambio guidato, di discussione tra le organizzazioni della società civile e i formatori prima dell'inizio delle attività di Social Hackademy facilita la comprensione degli obiettivi da parte delle persone, anche per quelle completamente nuove al processo di co-creazione e all'uso della tecnologia digitale nel settore sociale.



- **Includere e lavorare con i giovani nella realizzazione delle attività della Social Hackademy il più presto possibile.** E' molto importante creare un momento di scambio, di discussione prima dell'evento per informare i partecipanti e i diversi attori sulla complessità del progetto. Iniziare con un brainstorming tra i membri del team potrebbe facilitare e accelerare il processo volto a produrre soluzioni più complete.
- **Sostenere i giovani con minori opportunità per aumentare la loro partecipazione alle attività di Social Hackademy.** La metodologia di Social Hackademy non prevede una formazione specifica per gli educatori sull'inclusione sociale dei giovani. Ci sono molte risorse e attività di formazione disponibili che dovrebbero essere sfruttate da formatori e insegnanti per fornire il giusto supporto ai giovani con meno opportunità che permetta loro una partecipazione eguale e completa.
- **La metodologia Social Hackademy dovrebbe essere sfruttata per migliorare la cooperazione tra l'educazione formale e non formale.** A livello locale, la cooperazione con l'università e le scuole di formazione professionale potrebbe essere utile per utilizzare alcune parti della metodologia o l'intera metodologia. La metodologia sviluppata potrebbe essere adattata in modo che gli studenti sviluppino soluzioni con le organizzazioni della società civile come parte del loro lavoro pratico o dell'apprendimento basato sul servizio/comunità.

Raccomandazioni per gli organizzatori dei Social Hackademy Labs

- **I corsi di formazione e i social hackathons dovrebbero essere organizzati in un formato faccia a faccia** per avere successo in qualsiasi contesto educativo, poiché l'apprendimento tra pari e lo scambio di idee e feedback che avviene in un ambiente faccia a faccia hanno un grande impatto sulla qualità dell'apprendimento, portando così a risultati migliori.
- **La durata dei corsi di formazione deve essere adeguata** all'apprendimento degli argomenti del corso di formazione e deve essere integrata esercitazioni. Questo permetterà



agli studenti di essere più efficienti durante l'Hackathon ed essere preparati a gestire progetti più complessi.

- **Organizzare una breve sessione di lavoro di una settimana**, durante la quale i partecipanti di tutti i corsi di formazione saranno divisi in squadre e lavoreranno su compiti definiti dal formatore. Questo permetterà loro di conoscersi, sviluppare relazioni e conoscere le competenze, le conoscenze e gli interessi dei membri del team. Questo porterà a migliori risultati durante l'Hackathon.
- **La cooperazione con le organizzazioni della società civile deve essere formalizzata.** Formalizzare la cooperazione fornisce una chiara panoramica degli impegni e delle aspettative nei confronti delle organizzazioni della società civile partecipanti in termini di compiti, disponibilità durante i corsi di formazione e il Social Hackathon.
- **Esplorare le possibilità di collaborare con un sistema educativo formale.** La metodologia del Social Hackathon può essere facilmente integrata nel sistema educativo formale in una forma di competizione tra scuole, di apprendimento basato sulla comunità, di volontariato, ma nella nostra esperienza, una competizione dovrebbe sempre essere una parte di esso in quanto aumenta l'impegno e la motivazione degli studenti, ha un tempo molto chiaro e permette la pratica di utili e necessarie competenze trasversali e sociali. Inoltre, fare un progetto con una forte componente sociale e civica, così come i progetti che sono poi utilizzati da organizzazioni o dal pubblico in generale, hanno un impatto maggiore sull'ulteriore impegno degli studenti nella comunità locale.
- **Quando si trasferisce la metodologia al proprio contesto, si dovrebbe considerare una certa localizzazione dei corsi di formazione.** La localizzazione può variare a seconda dell'età del gruppo target o degli strumenti specifici e degli esperti disponibili. L'upscaling delle particolarità della metodologia dovrebbe dipendere dalle risorse delle organizzazioni che implementeranno la metodologia. Il numero di corsi di formazione può essere maggiore o minore, fornendo una maggiore o minore flessibilità per creare soluzioni digitali.
- **Fornire ulteriore tempo e spazio** ai giovani partecipanti e alle organizzazioni della società civile dopo il Social Hackathon per rivedere le loro soluzioni in base al feedback iniziale della



giuria e finalizzarle dopo il Social Hackathons. Queste soluzioni riviste potrebbero anche essere presentate in una serie di eventi pubblici, dove i giovani potrebbero avere la possibilità di parlare con esperti, attivisti e membri della comunità più interessati dalle loro soluzioni.

- **Il background dei giovani partecipanti dovrebbe essere ben documentato** per tener conto delle loro aspettative, capacità, esigenze di formazione e di sostegno. Questo permette agli organizzatori delle attività di ideare e attuare misure specifiche che consentano a tutti i giovani partecipanti una partecipazione equilibrata e significativa.
- Una **sessione di benvenuto dovrebbe essere tenuta il primo giorno del Social Hackathon** per permettere ai partecipanti di familiarizzare con le rispettive squadre e le sfide proposte. Tutti gli attori coinvolti dovrebbero partecipare in una stanza e poter dialogare apertamente su ciò che costituisce una soluzione fattibile e sostenibile.

