



01001  
11010

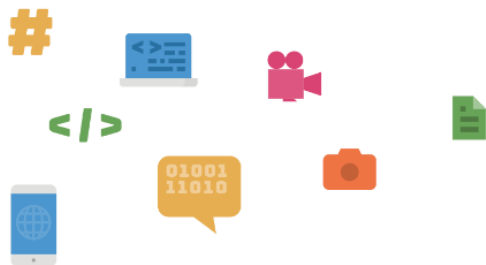


010  
1010



# Sintesi Esecutiva del Rapporto di Pilotaggio





# Sintesi esecutiva del Rapporto di Pilotaggio

## SUL PROGETTO

La fase pilota #hackAD rappresenta la fase finale di un progetto Erasmus+ KA3 finanziato nel 2019 nell'ambito del bando "Social inclusion and common values: the contribution in the field of education and training".

Il progetto mirava a trasferire e potenziare una buona pratica, il Social Hackathon Umbria, implementato da uno dei partner dal 2016, che promuove lo sviluppo delle competenze digitali per i giovani e il loro coinvolgimento in attività progettuali per la co-creazione di soluzioni digitali alle sfide della società.

In particolare, i partner di #hackAD hanno collaborato alla progettazione di tre corsi su Web Design, Graphic and Visual design e Sviluppo di Mobile App, oltre a linee guida e toolkit per i formatori utili ad adattare e implementare la buona pratica a livello locale.

Tutti i formatori impegnati nella realizzazione dei tre corsi hanno preso parte a tre workshop preparatori online dove hanno discusso in merito alle migliori strategie per raggiungere i giovani svantaggiati e coinvolgerli attivamente nei laboratori di co-creazione e negli hackathon, come utilizzare la piattaforma e il toolkit sviluppato dai partner del progetto e come pianificare e attuare i corsi di formazione in modo efficace assicurando il coinvolgimento attivo delle organizzazioni della società civile.

Ogni paese ha scelto una durata diversa per il corso, in base ai suggerimenti e alla metodologia dei formatori selezionati e agli studenti target. Considerando tutti e tre i corsi l'Italia ha svolto in totale 68 ore di formazione, mentre Croazia 105, Grecia 80 e Francia 188.

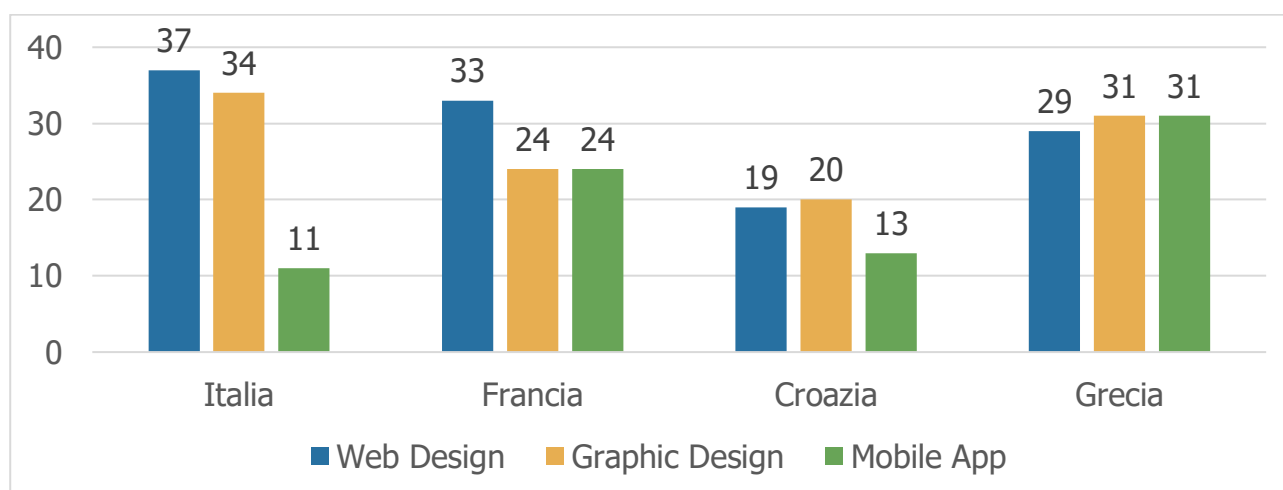
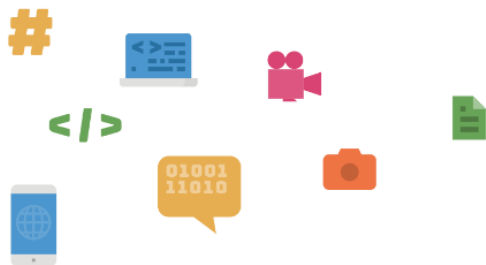


Grafico 1 - N. dei partecipanti iscritti a corsi di formazione nei paesi partner





## PUNTANDO AI GIOVANI SVANTAGGIATI

I partecipanti sono stati selezionati attraverso una promozione mirata realizzata a diversi livelli. Ciascun paese ha progettato e lanciato una campagna per attrarre due target diversi: giovani studenti tra i 16 ei 30 anni provenienti da contesti svantaggiati e OSC interessate a proporre una sfida per i lavori del progetto.

I partecipanti sono stati raggiunti attraverso social media, promozioni televisive e radiofoniche, dai post sul sito Web e dal contatto diretto con potenziali partecipanti o organizzazioni che avrebbero potuto inviarli. Tutti i partecipanti hanno dovuto compilare il modulo di domanda in cui indicare il tipo di svantaggio posseduto, se presente, come definito nella [Strategia di Inclusione e Diversità](#) di Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà e, sulla base di ciò, sono state attribuite eventuali priorità rispetto a quelli che non ne avevano.

Una parte degli studenti ha partecipato a più corsi, supportando lo sviluppo di *project work* interdisciplinari. Soprattutto per i corsi di grafica e web design è stato possibile allineare i lavori del progetto e raggiungere un risultato co-creato. Il carattere transgenerazionale, trasversale e multidisciplinare di questo processo di co-creazione ha prodotto un ottimo impatto sia sui giovani studenti che sui partecipanti adulti delle OSC, stimolando un approccio più ampio e aperto al mondo che li circonda, migliorando la comprensione dei processi, la sostenibilità e apprendimento reciproco.

## IL SUCCESSO DEGLI HACKATHON SOCIALI

A rappresentare la fase conclusiva e di celebrazione del percorso formativo seguito dai giovani iscritti ai Social Hackademy Labs, nel periodo compreso tra il 31 maggio e l'8 settembre sono stati organizzati quattro Social Hackathon in Italia, Francia, Croazia e Grecia.

In tutti e quattro i paesi, i partner del progetto, gli organizzatori e i partecipanti hanno dichiarato che il Social Hackathon non riguardava solo le soluzioni sviluppate, ma soprattutto le persone. Fare rete, incontrare amici con passioni uguali o diverse e imparare a sfruttare al meglio le competenze di ognuno, è stato il vero valore acquisito. Alcune soluzioni sono state progettate per essere ampliate o trasferite a contesti diversi, come piccole comunità o organizzazioni simili a quelle per cui sono state create. Alcuni sono stati creati appositamente per le esigenze delle organizzazioni rappresentate nei team e non è molto probabile che vengano sfruttati da altre organizzazioni. Alcune soluzioni sono state presentate sotto forma di progetto strutturato, completo di analisi dei bisogni e degli obiettivi, piano finanziario e di sostenibilità, descrizione dello strumento e delle sue funzioni. La maggior parte dei team ha sviluppato alcuni degli strumenti digitali inclusi nel progetto: la home page di una piattaforma web, l'identità visiva del prodotto, le pagine dei social network, l'App mobile o i prototipi grafici di un gioco.

La metodologia di formazione Social Hackademy e il Social Hackathon, insieme, hanno dimostrato che promuovere la collaborazione, la co-creazione e le abilità trasversali, mettendo insieme persone con esperienze, passioni e competenze diverse, permette di raggiungere ottimi risultati. Inoltre, il progetto ha fornito ai giovani partecipanti e ai rappresentanti delle OSC strumenti importanti per il loro autosviluppo, sia professionale che personale.

