



# ISTITUTO COMPRENSIVO "GIAN TESEO CASOPERO"

SCUOLA DELL'INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA I  
GRADO

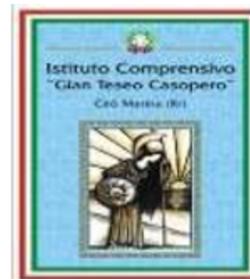
Via Pirainetto s.n.c. 88811 - Cirò Marina (KR)

Tel./Fax 0962.35185 - Cod. Fisc.: 91021410799

E-mail: [Kric82400D@istruzione.it](mailto:Kric82400D@istruzione.it) - PEC:

[kric82400d@pec.istruzione.it](mailto:kric82400d@pec.istruzione.it)

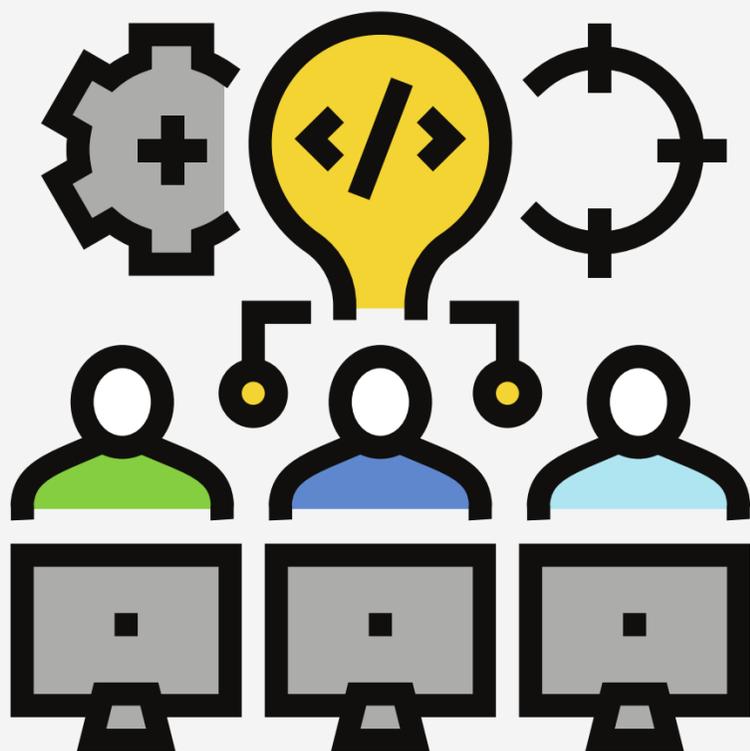
<http://ic2casopero.edu.it>



## AZIONI DI COINVOLGIMENTO DEGLI ANIMATORI DIGITALI FORMAZIONE INTERNA D'ISTITUTO

### DIGITAL TRAINING

## Elementi base dell'Hackathon



# IMPARARE IN SQUADRA



PROBLEMA

VIDEO PITCH  
E PREMIAZIONE



REGOLE E  
SQUADRE IN  
SFIDA

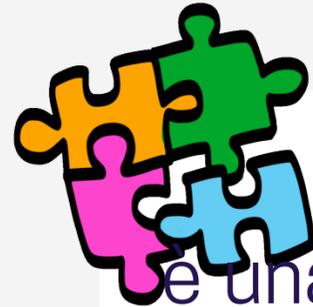


IDEE E  
LAVORO

# Che cos'è l'Hackathon?



# HACKATHON

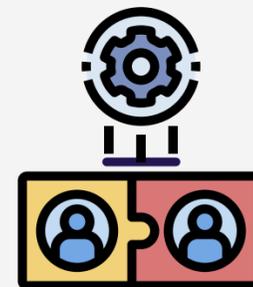


## HACKATHON

è una parola che deriva da: “hacker” e “marathon”. Significa “maratona di esperti informatici”, ma il significato è molto più ampio: “risolvere problemi in modo creativo e originale”. L’hackathon si sviluppa inizialmente tra gruppi di programmatori e poi ben presto si estende a diversi settori.



# ELEMENTI DELL' HACKATHON



SFIDA

1

**Presenta il problema**



TEAM

2

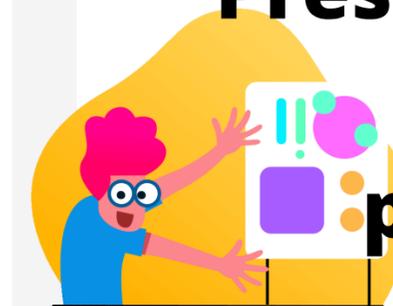
**Definisci i gruppi**



PITCH

4

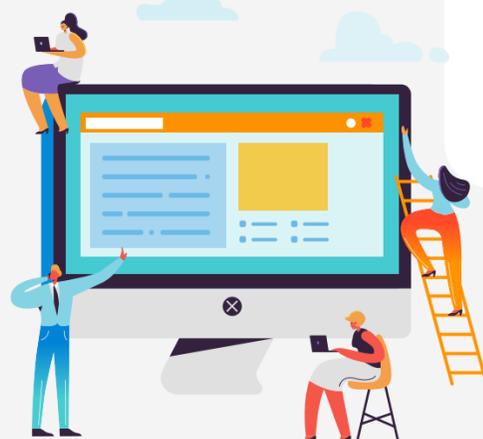
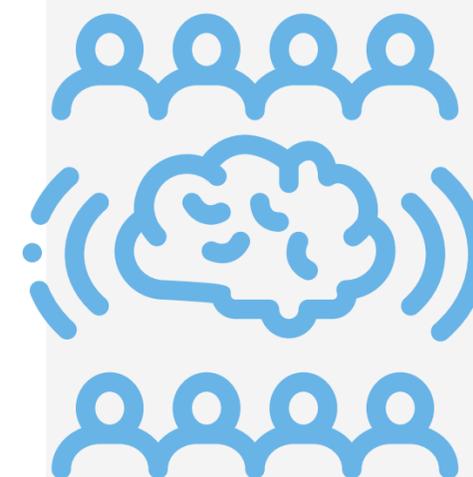
**Presentazione delle soluzioni e premiazione**



HACK

3

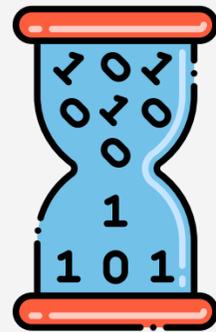
**Ideazione, progettazione, prototipazione**



PHP

# Principi Metodologici

La ricerca educativa  
specificamente su questa  
metodologia è ancora in  
fase iniziale



CHANGED BASED  
LEARNING

**Sfida autentica**



INQUIRY BASED  
LEARNING

**Investigazione**



COOPERATIVE  
LEARNING



VISIBLE LEARNING

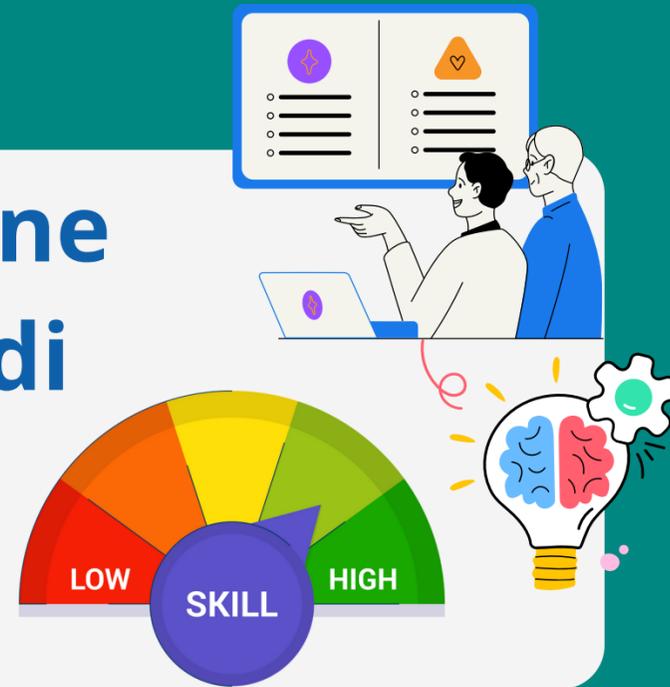
**Rappresentazioni  
attraverso  
presentazioni vive**



# Perché l'hackathon nella Didattica



**Sana competizione  
per lo sviluppo di  
competenze**



**Promozione di eventi  
culturali**



**INNOVAZIONE  
DIDATTICA**



**INNOVATION**



# SETTING D'AULA



AULA

TEAL



Teatro della sfida



Spazio collegiale



# IL RUOLO DEL DOCENTE



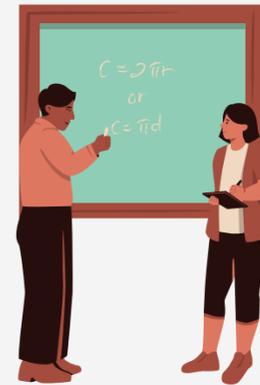
## Organizzatore

**Dà vita alla sfida**



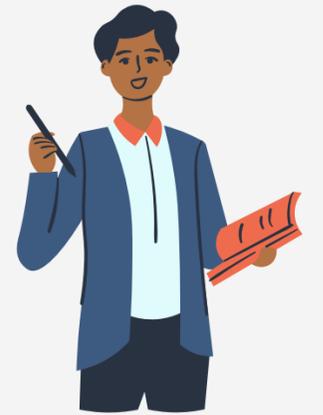
## Conduttore

**Coordina i vari attori**



## Esperto

**Offre il supporto di conoscenze**



## Tutor

**Supporta le squadre**



## Giuria

**Proclama la squadra  
vincitrice sulla base di criteri  
stabiliti**

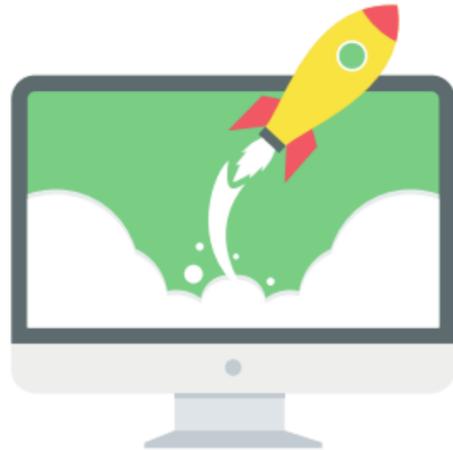


# STEP by STEP

## HACKATHON

1

FASE  
PREPARATORIA



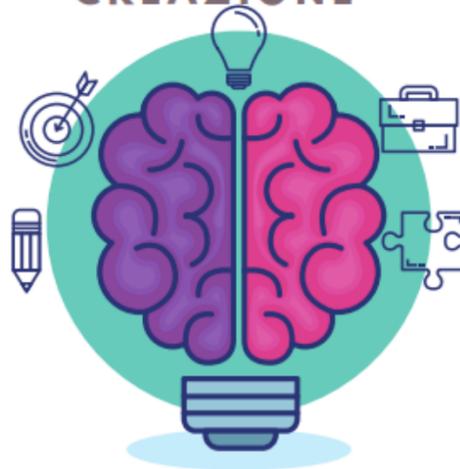
2

ESPLORAZIONE



3

CREAZIONE



4

PRESENTAZIONE



5

PREMIAZIONE



## COSA FA IL DOCENTE?



### DETTAGLI

- Individua lo spazio oggetto di sfida
- Lancia la sfida
- Fornisce i materiali
- Organizza i gruppi
- Guida i gruppi nel raggiungimento degli obiettivi
- Prende contatti con eventuali esperti
- Organizza gli spazi di lavoro
- Esplicita le regole e i criteri di valutazione
- Prende contatti e organizza la giuria e le premiazioni



### CONSIGLI

La sfida non deve essere banale, deve lasciare aperti spazi di soluzioni reali. I premi possono essere esperienze e non solo oggetti



## COSA FANNO GLI ALUNNI ?



### DETTAGLI

- Fanno domande su sfida/organizzazione/regole
- Si inseriscono nei gruppi
- Si inseriscono nei ruoli
- Propongono/richiedono materiale utile per portare a termine la sfida.
- Propongono soluzioni
- Costruiscono prototipi
- Realizzano il pitch



### CONSIGLI

Vigilare che nei gruppi ognuno abbia un ruolo e lo svolga  
Sostenere i gruppi che non cooperano  
Intervenire solo se necessario (il meno possibile)

## VERSO LA META : IL PITCH



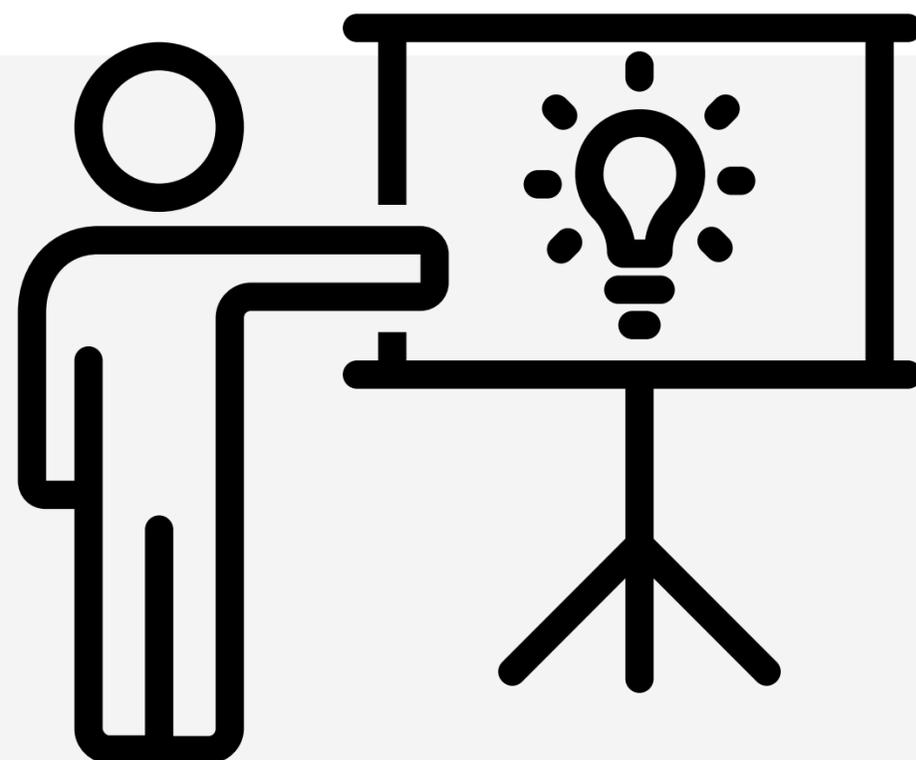
### DETTAGLI

Di breve durata: 3 minuti circa.  
Deve spiegare la propria idea per convincere la giuria che è quella vincente



### CONSIGLI

Deve catturare l'attenzione della giuria spiegando bene perchè il problema affrontato è importante per tutti, perchè la soluzione proposta è la migliore possibile, cosa si è già iniziato a fare per realizzarla e il valore del lavoro in team

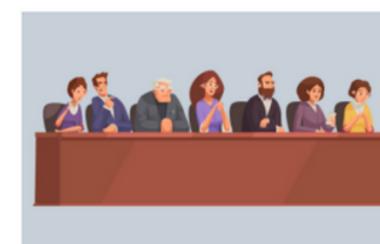


## LA GIURIA e LA PREMIAZIONE



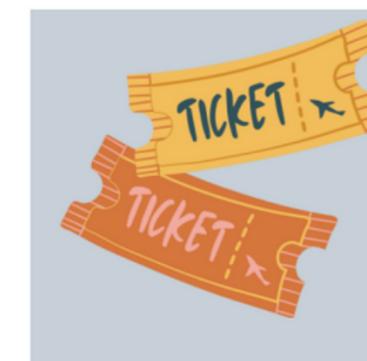
**STUDIA I CRITERI  
E GLI INDICATORI  
DI VALUTAZIONE**

stabiliti dalla scuola



**PRENDE VISIONE  
DI TUTTI LE  
PRESENTAZIONI  
E PITCH  
REALIZZATI**

anche in tempi precedenti la  
giornata di sfida, se forniti  
dall'organizzazione



**ASSEGNA I PREMI  
STABILITI**

che possono  
prevedere anche  
diverse categorie

# RIFLETTI SULL'ESPERIENZA



**SMART FEEDBACK**

**MOLTISSIMO**



**MOLTO**



**ABBASTANZA**



**POCO**



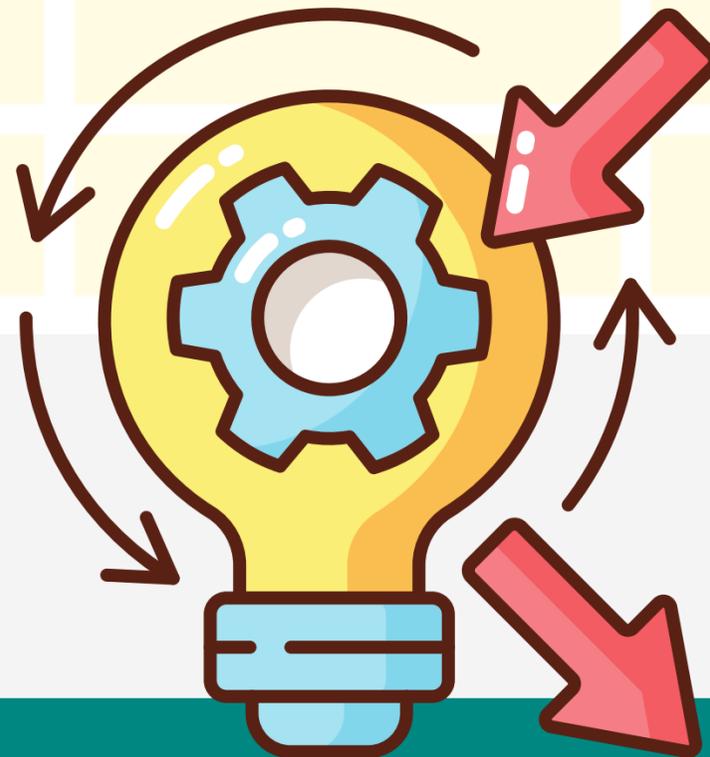
L'attività mi è piaciuta

Ho partecipato

Ho collaborato con i compagni

Mi sono impegnato

Sono soddisfatto del mio lavoro



# Come creare?

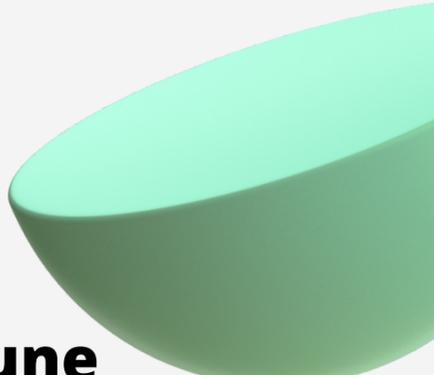


**VIDEO PITCH**



# DIGITALE

Servizi gratuiti per l'istruzione

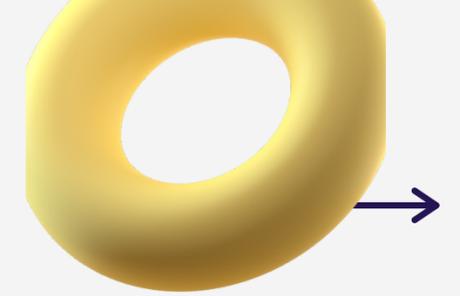


**La Digitale è una piattaforma francese, in alcune parti accessibili in altre lingue, che raccoglie diversi tool utili per la gestione di lezioni interattive. Per accedere a La Digitale è sufficiente digitare sul browser e collegarsi al link <https://ladigitale.dev/>**

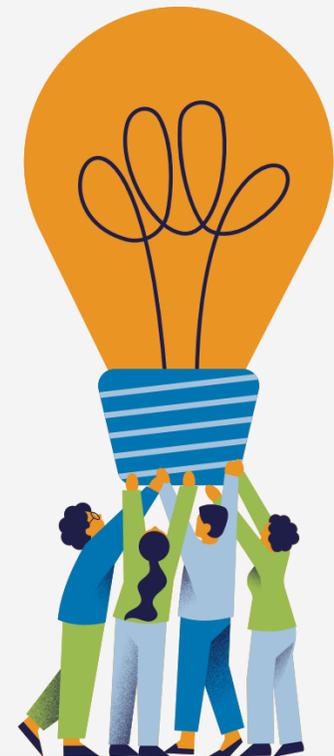




# MINI WORKSHOP



E ora tocca a voi...



# COSA FARE?



Immaginiamo di dover lanciare una sfida Hackathon su un problema a nostra scelta e, in qualità di docenti organizzatori, organizziamo la sfida:

- Definiamo il problema e l'obiettivo
- Presentiamo il compito attraverso un breve video, un poster, un'infografica;
- Creiamo nuvole di parole
- Definiamo le regole
- Definiamo mappe di lavoro o mini giochi
- Definiamo i gruppi

Il tutto sarà inglobato in un DIGIPAD



Grazie per  
l'attenzione!

