



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 - PEC:

kric82400d@pec.istruzione.it

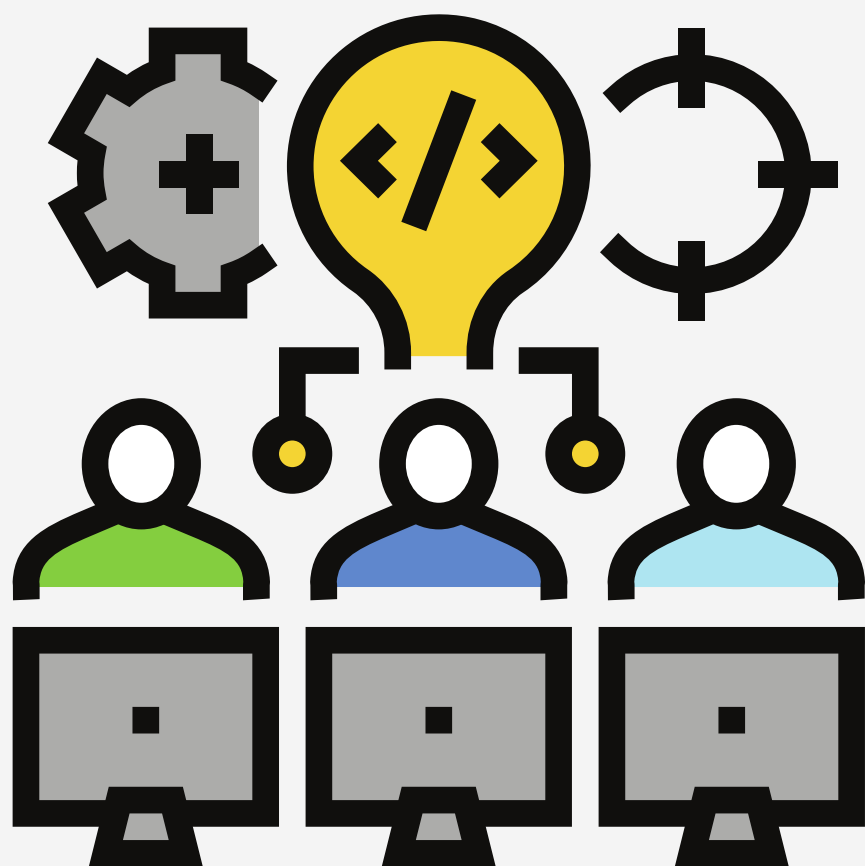
<http://ic2casopero.edu.it>



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?

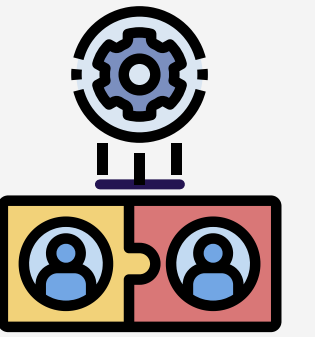


HACKATHON

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

Presenta il problema



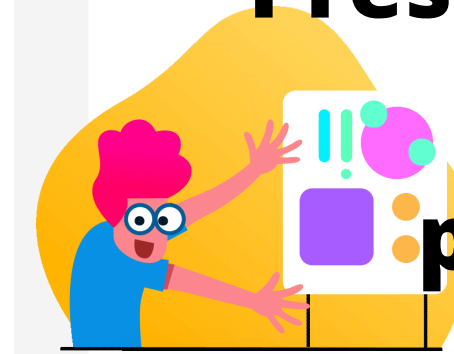
TEAM

Definisci i gruppi



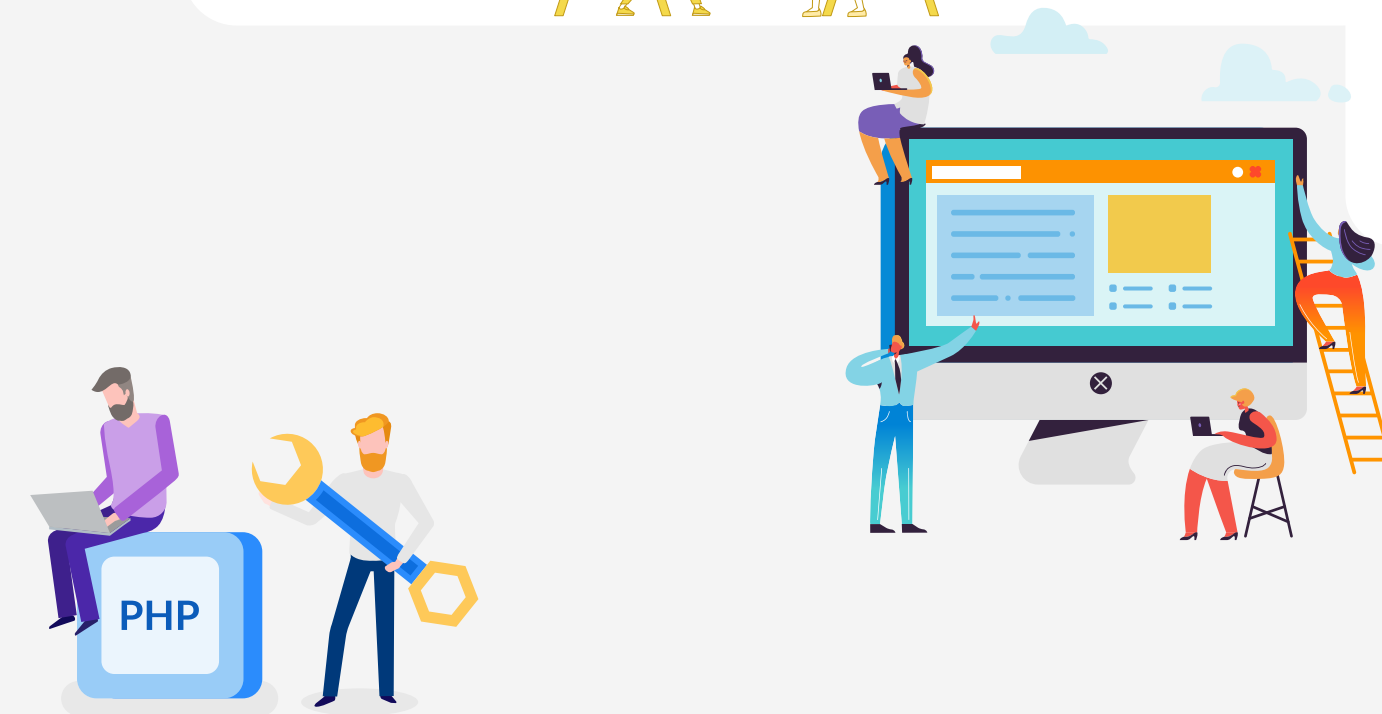
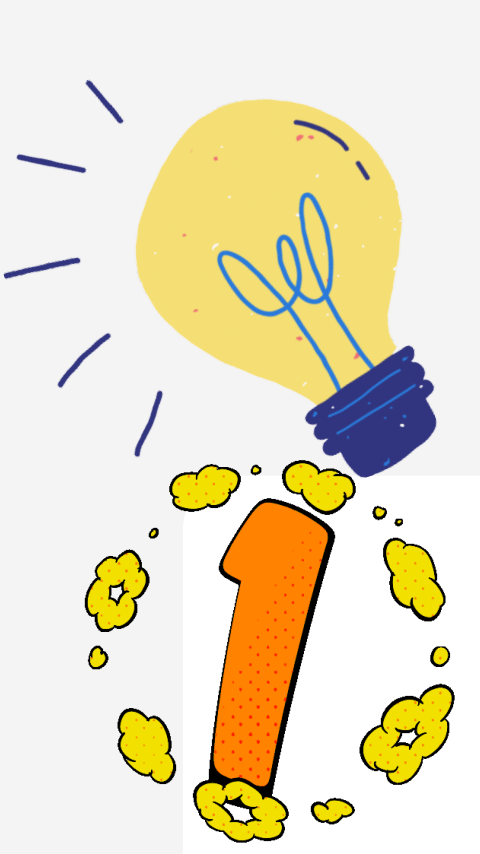
PITCH

Presentazione delle soluzioni e premiazione



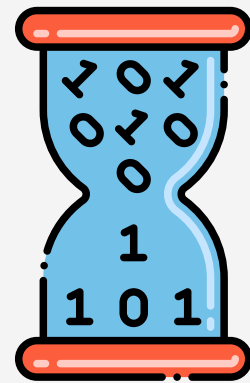
HACK

Ideazione, progettazione, prototipazione



Principi Metodologici

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



CHANGED BASED
LEARNING

Sfida autentica

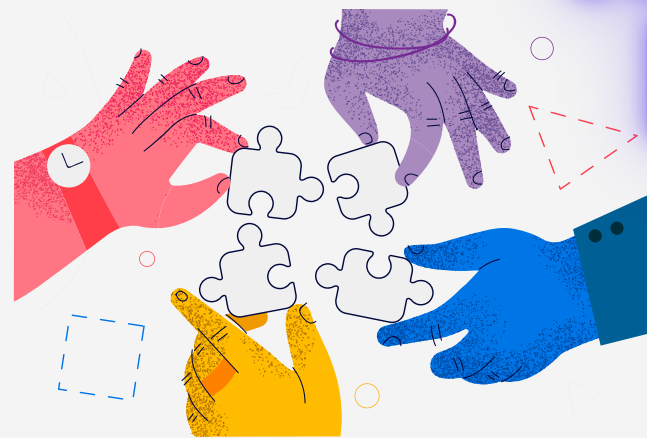


INQUIRY BASED
LEARNING

Investigazione



COOPERATIVE
LEARNING



VISIBLE LEARNING

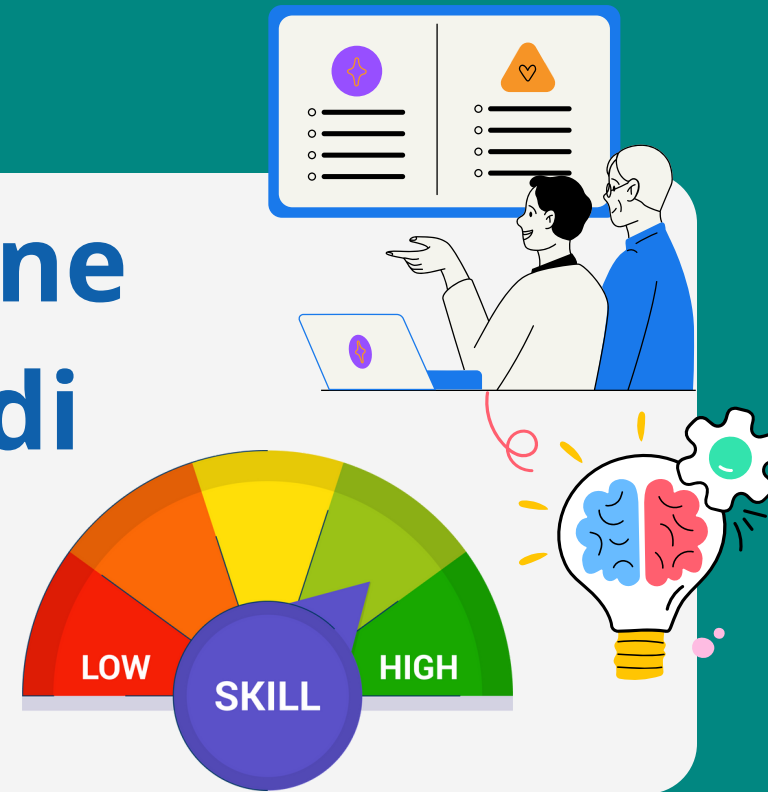
**Rappresentazioni
attraverso
presentazioni vive**



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



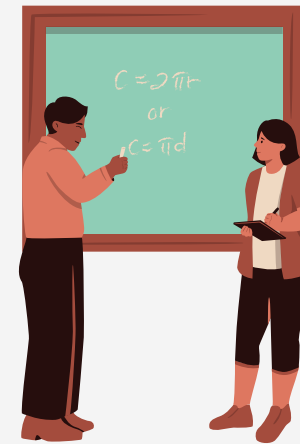
Organizzatore

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



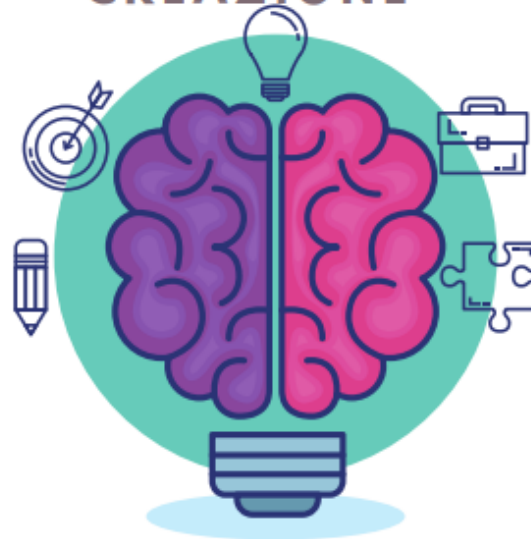
2

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



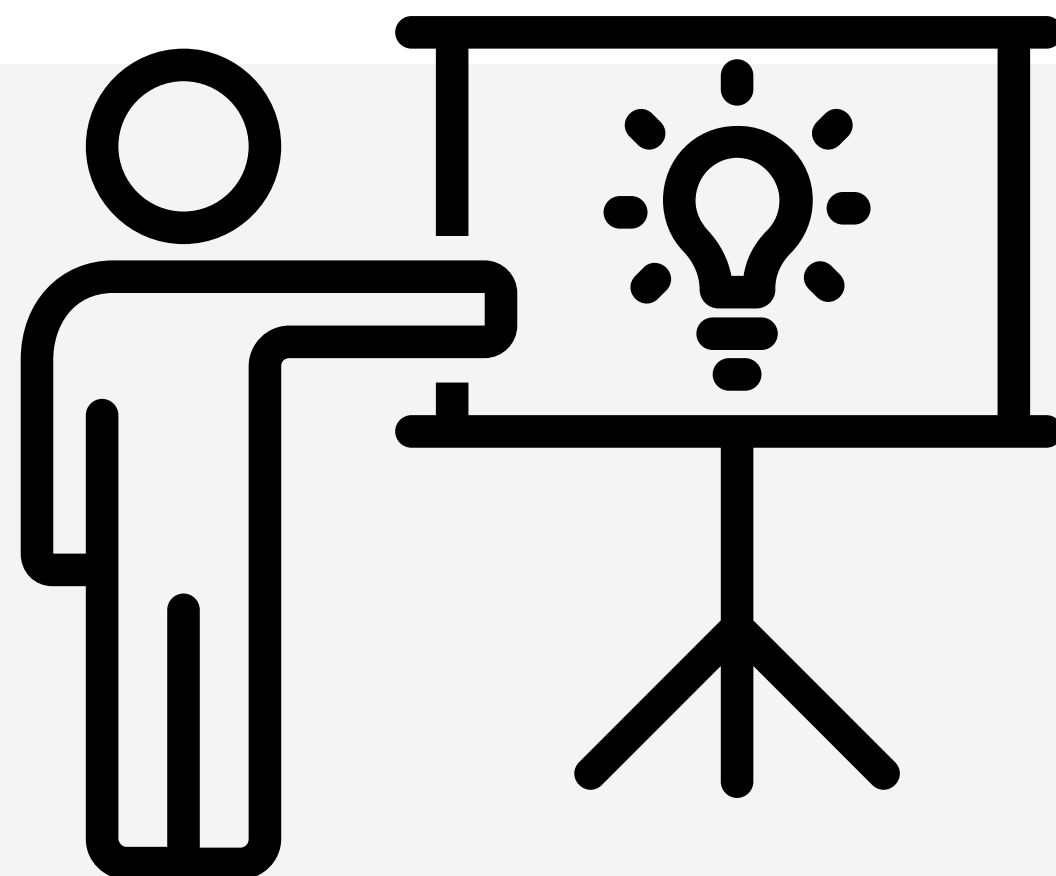
DETTAGLI

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

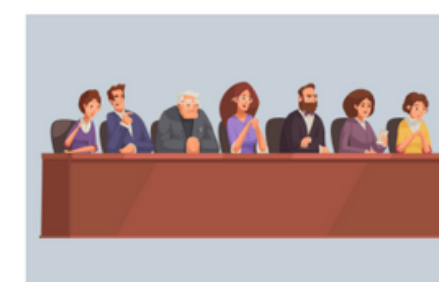


LA GIURIA e LA PREMIAZIONE



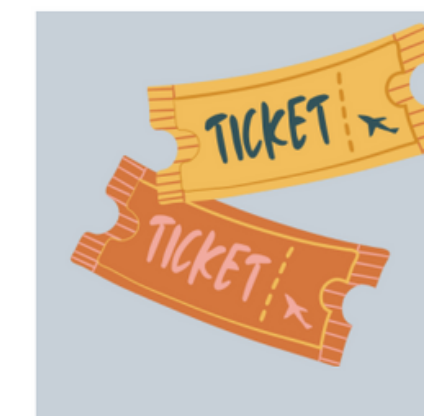
**STUDIA I CRITERI
E GLI INDICATORI
DI VALUTAZIONE**

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



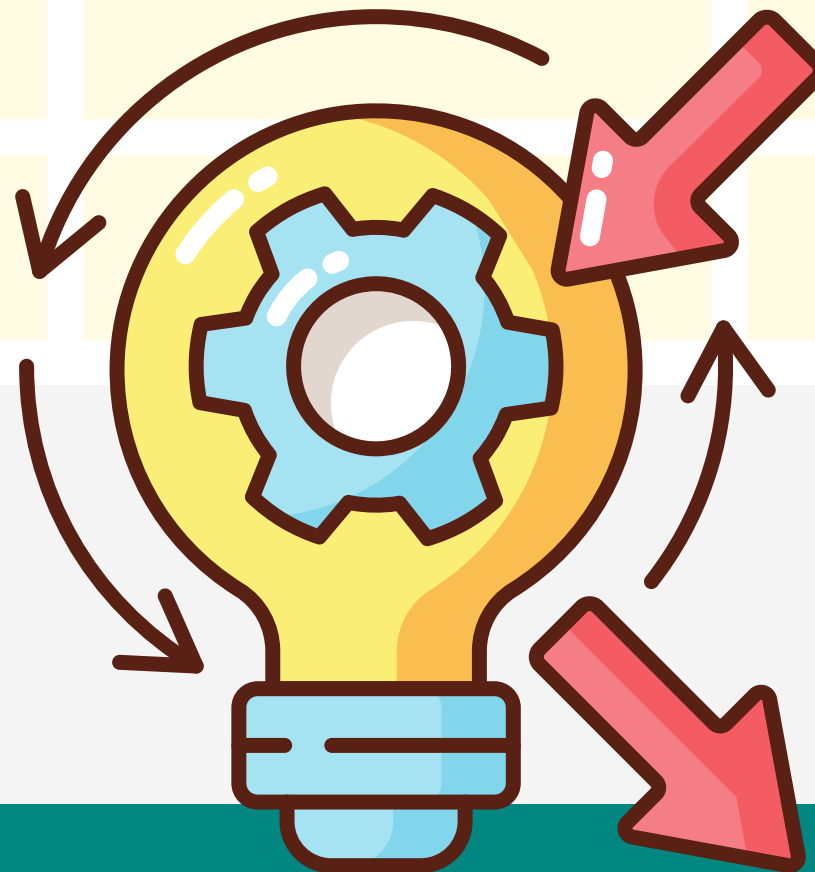
L'attività mi è piaciuta

Ho partecipato

Ho collaborato con i compagni

Mi sono impegnato

Sono soddisfatto del mio lavoro



Come creare?

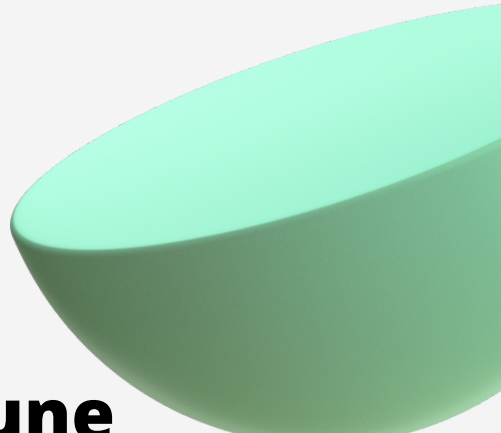


VIDEO PITCH



DIGITALE

Servizi gratuiti per l'istruzione

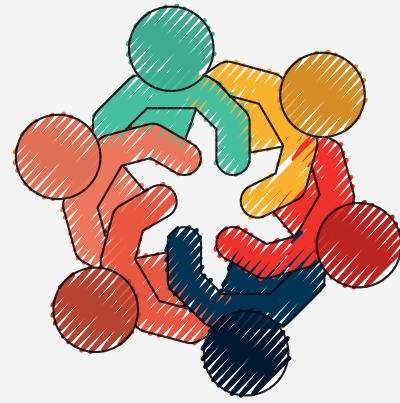
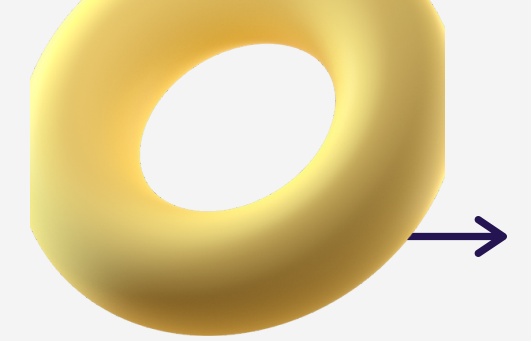


La Digitale è una piattaforma francese, in alcune parti accessibili in altre lingue, che raccoglie diversi tool utili per la gestione di lezioni interattive. Per accedere a La Digitale è sufficiente digitare sul browser e collegarsi al link <https://ladigitale.dev/>

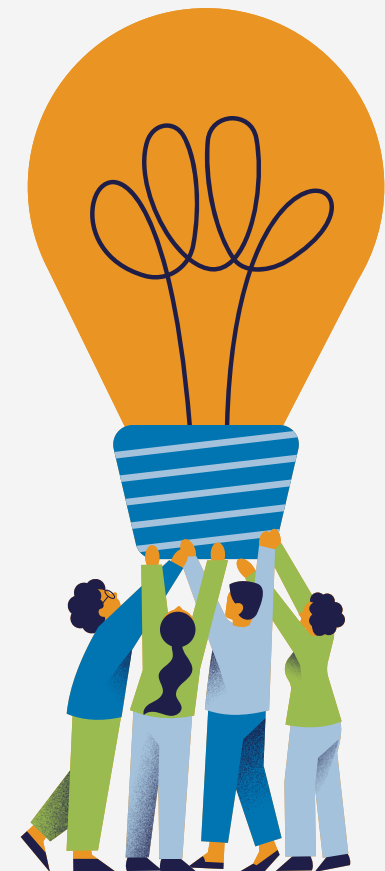




MINI WORKSHOP



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!

