

НАСКАТНОН

.

**risolvere
problemi in modo creativo e originale**

ID 301955

Équipe
Formativa
Campania



Simona Pinto



HACK & MARATHON

Un HACKATHON è un evento collaborativo, di solito di breve durata, in cui gruppi di persone si riuniscono per risolvere problemi o sviluppare nuove idee attraverso l'uso intensivo di tecnologie, programmazione e creatività. La parola "hackathon" deriva dalla combinazione di "hack" (inteso come soluzione creativa a un problema) e "marathon" (maratona), sottolineando l'idea di un impegno prolungato e concentrato.



CBL

(CHALLENGE BASED LEARNING)

Framework di apprendimento basato sulla sfida

- **gli studenti protagonisti**
- **sfide globali e soluzioni locali**
- **flessibile**
- **uso autentico della tecnologia**
- **sviluppo competenze XXI secolo**

HACKATHON & SCUOLA

Implementare un hackathon nella scuole può trasformare l'esperienza educativa, rendendola più pratica, dinamica e in linea con le esigenze del mondo moderno



FINALITA'

- **Promuovere il pensiero critico e la risoluzione dei problemi**
- **Favorire la collaborazione e il lavoro di squadra**
- **Incoraggiare la creatività e l'innovazione**
- **Sviluppare competenze tecniche e digitali**
- **Promuovere l'apprendimento autonomo e proattivo**
- **Valorizzare il lavoro interdisciplinare**
- **Rendere l'apprendimento più coinvolgente e motivante**
- **Incoraggiare l'empowerment e la leadership**
- **Fornire opportunità di networking e mentoring**



10 PASSI

1**PRESENTIAMO LA SFIDA**

Individuiamo un problema da far risolvere in una gara tra squadre.
Coinvolgiamo degli esperti sul tema, scelti anche nella comunità scolastica.

2**CONDIVIDIAMO LE REGOLE**

Presentiamo l'organizzazione:

- le squadre e la giuria; la presentazione finale (pitch); i criteri per i punteggi

3**ORGANIZZIAMO LE SQUADRE**

Stabiliamo spazi, strumenti, materiali e compiti.

I docenti nel ruolo di tutor supportano i gruppi nelle varie fasi della gara.

10 PASSI

4**INFORMIAMOCI**

Le squadre raccolgono informazioni per approfondire in modo oggettivo la conoscenza del problema

5**CONFRONTIAMO LE IDEE**

Il gruppo si confronta sulle possibili soluzioni al problema, da elaborare poi in un progetto.

6**ANALIZZIAMO IL PROGETTO**

I tutor supportano i gruppi nella revisione della sua fattibilità, secondo la matrice SWOT: punti di forza/debolezza, opportunità/minacce

7**REALIZZIAMO UN PRODOTTO**

I gruppi rielaborano il progetto dettagliandone gli aspetti operativi, se possibile in forma di prototipo

10 PASSI

8

PREPARIAMO LA PRESENTAZIONE

I gruppi lavorano al pitch: la presentazione del progetto da sottoporre alla giuria

9

CONCLUDIAMO LA SFIDA

La giuria valuta sia i progetti che i pitch e procede con la premiazione.

10

RIFLETTIAMO SULL'ESPERIENZA

Proponiamo un momento di confronto sulle competenze disciplinari e trasversali messe in gioco

METTIAMOCI IN GIOCO

- **Partecipanti: gruppi da 6 membri**
- **Prodotto finale: 1 slide da presentare con un pitch di 2 min**
- **Tempo per realizzazione prodotto 30 min**
- **Valutazione: in base alla griglia adottata dalla giuria**
- **Giuria: valutazione in base alla griglia di valutazione prodotto**
- **Mentor: a supporto dell'attività dei gruppi**

METTIAMOCI IN GIOCO

**lavoriamo in
gruppo**



tempo



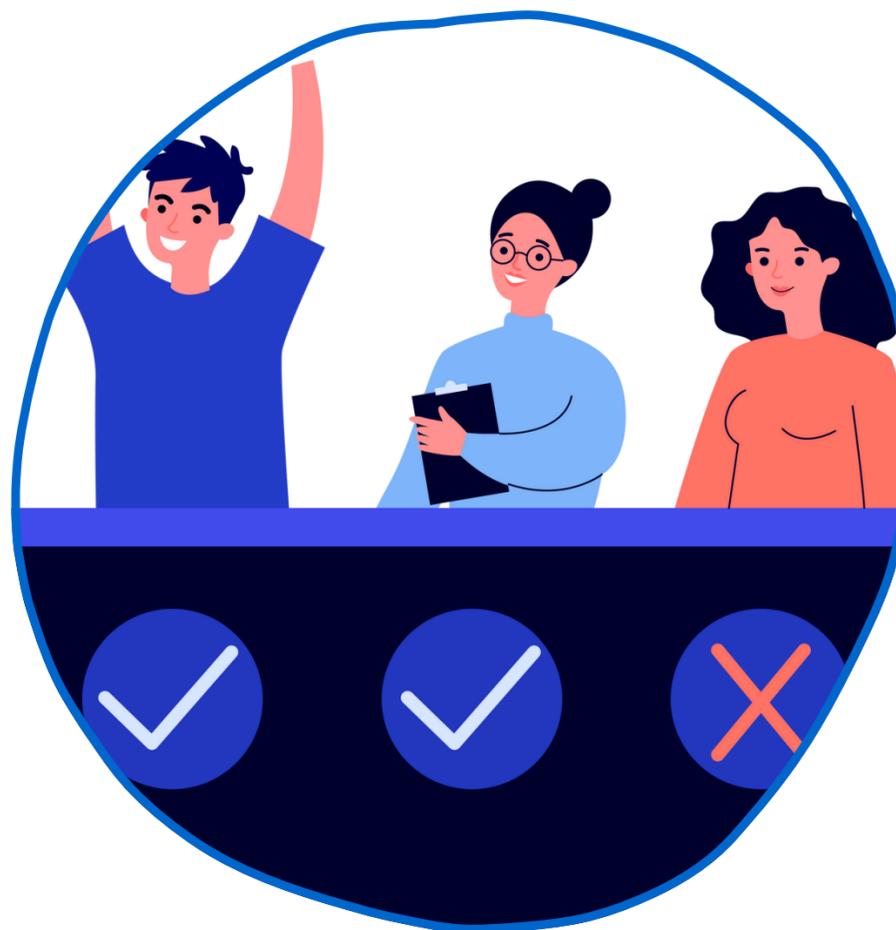
Mentor



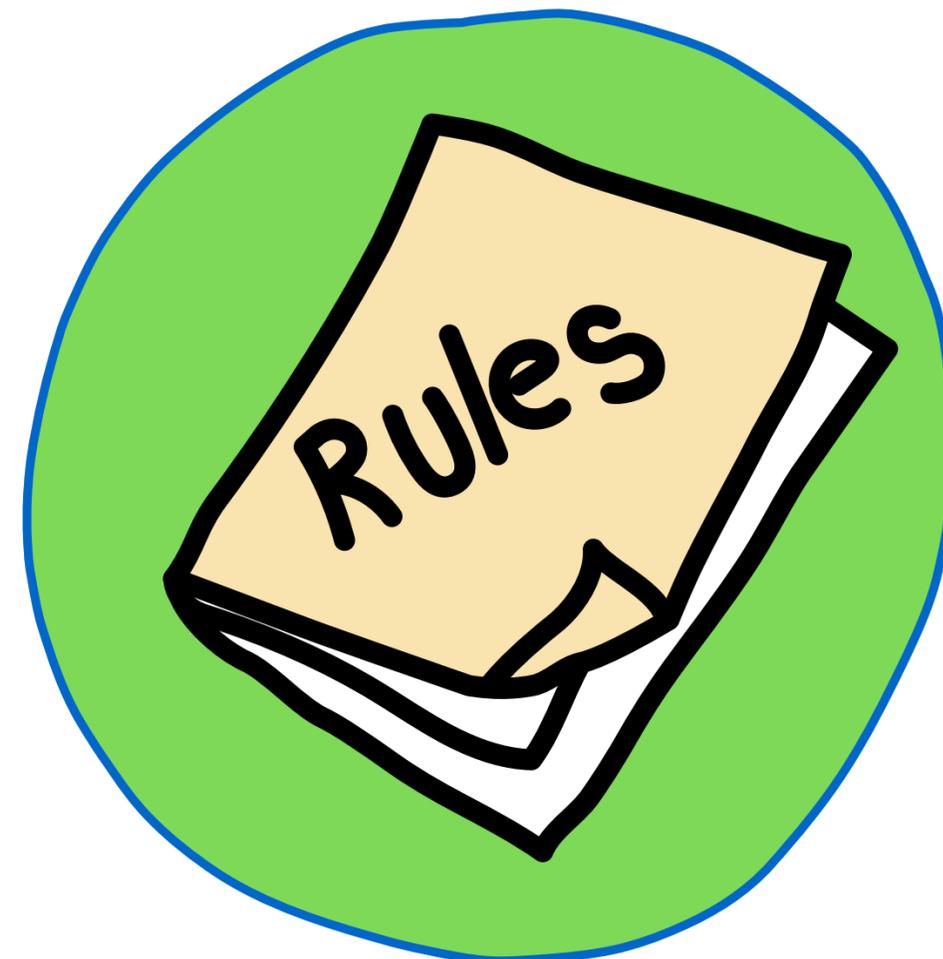
METTIAMOCI IN GIOCO

Giuria

Pitch



Regolamento



GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLA GIURIA

Coerenza del prodotto con la tematica proposta	max 4 punti
Fattibilità, scalabilità e sostenibilità del prodotto in termini di realizzazione	max 4 punti
Qualità del prodotto in termini di innovazione	max 4 punti
Qualità del prodotto in termini di vision	max 4 punti
Qualità e quantità della presentazione, rispetto dei tempi e chiarezza espositiva	max 4 punti

LA SFIDA

COME
APPLICHERESTI
NELLA DIDATTICA
LA AI?

