

Terzo Hackathon

“progettiamo la scuola del futuro”

INTRODUZIONE

L'Associazione Centro Studi ImparaDigitale organizza l'**hackathon “progettiamo la scuola del futuro”** all'interno di ogni tappa della manifestazione itinerante Tablet School.

Un'esperienza coinvolgente per incontrare persone che condividano la stessa passione e voglia di innovare la scuola, scoprendo le potenzialità offerte dal digitale in ambito didattico.

L'hackathon vuole essere un'occasione per tutti i partecipanti di poter collaborare con altri soggetti e sviluppare le proprie idee in un processo condiviso di progettazione, grazie anche al supporto di *business mentor* ed *esperti* che saranno presenti durante l'iniziativa.

In ogni hackathon verranno affrontate tematiche specifiche, che saranno comunicate in sede il giorno dell'evento durante un breve momento introduttivo.

A conclusione di ogni hackathon, tutti i progetti realizzati verranno caricati sul sito di ImparaDigitale (www.imparadigitale.it) e resi pubblici. Il progetto più votato dalla Rete e giudicato migliore dalla Giuria sarà presentato agli Stati Generali della Scuola Digitale che si terrà a Maggio 2017 a Bergamo.

REGOLAMENTO GENERALE

(Parte I)

1. Obiettivi dell'hackathon

Discutere, stimolare riflessioni e nuove idee, proporre soluzioni a problematiche e questioni di diverso genere.

Dalla collaborazione di tutti i partecipanti coinvolti, divisi in gruppi misti di **massimo 8 persone**, nasceranno e verranno sviluppati progetti, relativamente al tema generale “progettiamo la scuola del futuro”.

2. Data e luogo dell'evento

Il terzo hackathon avrà luogo durante la manifestazione Tablet School 16, che si terrà il 21 Gennaio 2017 presso l'Istituto Scolastico *Istituto Gonzaga - CEI*, Via P. Mattarella, Palermo.

Al seguente link, il sito ufficiale dell'evento : <http://www.imparadigitale.it/eventi/tablet-school-palermo-2017-2/> .

3. Destinatari

L'hackathon è aperto a tutti coloro che sono interessati al cambiamento in atto nel mondo scuola. Per partecipare è sufficiente aver compilato il modulo di iscrizione alla manifestazione Tablet School ed aver indicato la propria adesione all'hackathon.

I destinatari del Tablet School sono:

- Docenti
- Studenti
- Dirigenti Scolastici
- Animatori Digitali
- DSGA
- Assistenti Tecnici
- Rappresentanti di istituto
- Genitori
- Cittadini interessati al cambiamento

Associazione Centro Studi **ImparaDigitale**

Via Malj Tabajani, 4 - 24121 Bergamo

Web: www.imparadigitale.it | Email: segreteria@imparadigitale.it | Tel: +39 035.0740130

4. Criteri di ammissione e regole di partecipazione

- La partecipazione all'hackathon è completamente gratuita.
- Per prendervi parte non sono necessari prerequisiti o competenze tecniche specifiche, è sufficiente prenotare la propria partecipazione all'atto della compilazione del modulo di iscrizione alla manifestazione Tablet School effettuabile dalla pagina ufficiale dell'evento. Tutti gli iscritti al Tablet School possono liberamente partecipare.
- Il giorno dell'evento verranno formati dei gruppi eterogenei, di massimo 8 persone, a cui verrà comunicato un obiettivo specifico da raggiungere in un tempo massimo di 4 ore, pertinente alla macro-tematica "progettiamo la scuola del futuro".
- Per partecipare all'iniziativa è necessario che ciascun componente accetti il seguente Regolamento e consegni in loco la **Liberatoria per l'utilizzo di materiali, immagini e nominativi - HACKATHON** (mandata via mail dall'Associazione).
- I componenti di ciascun gruppo, sono consapevoli che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sul Sito sono veritiere e che ogni decisione presa dall'organizzazione dell'hackathon verrà accettata incondizionatamente.
- L'ammissione dei singoli partecipanti alla competizione avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di iscrizione e sarà riservata ad un numero massimo di 150 persone e comunque sarà gestita compatibilmente alle esigenze logistiche ed organizzative dell'Associazione.
- Ogni gruppo verrà identificato con un "codice gruppo" comunicato in loco dagli organizzatori. Il codice è necessario per caricare sulla piattaforma dedicata il progetto realizzato.
- I gruppi non potranno essere modificati durante la competizione.
- I componenti di ciascun gruppo si impegnano a non presentare progetti già candidati a iniziative diverse dall'hackathon.
- Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'hackathon, ciascun partecipante si impegna a utilizzare i locali in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messe a disposizione da parte dell'Istituto Scolastico ospitante e dall'Associazione o dai partner tecnici dell'Associazione, con la massima cura e diligenza e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose.
- I partecipanti all'hackathon, prendono atto che la partecipazione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.
- I partecipanti dovranno evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che violano la privacy o che siano contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso.
- I partecipanti dovranno evitare di sviluppare progetti con contenuto chiaramente fuori tema.
- I partecipanti non potranno richiedere supporto esterno tramite e-mail/chat e messaggistica in genere.

5. Tema da sviluppare

Il tema specifico dell'hackathon verrà comunicato in sede il giorno stesso della manifestazione.

I gruppi ammessi dovranno sviluppare, nell'arco delle quattro ore previste, un progetto da presentare in una delle seguenti modalità:

- Presentazione multimediale
- Formato testuale
- Mappa concettuale

Si richiede inoltre una SCHEDA DESCRITTIVA (descrizione testuale) del progetto.

6. Valutazione dei progetti e la giuria

Tutti i progetti realizzati dai gruppi partecipanti saranno caricati sul sito dell'Associazione (www.imparadigitale.it) e saranno resi pubblici.

I progetti verranno:

- votati dalla Rete;
- valutati da una Giuria qualificata composta da membri dell'Associazione ed esperti.

La Giuria valuterà i progetti, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, sulla base dei seguenti criteri: qualità, originalità, fattibilità e replicabilità.

La Giuria assegnerà per ciascun criterio un punteggio che concorrerà a determinare il posizionamento del gruppo nella classifica.

Per ogni hackathon risulterà vincitore il primo gruppo che:

- avrà totalizzato il maggior punteggio assegnato dalla Giuria;
- avrà ricevuto più voti dalla rete.

7. Premiazione

Per ogni hackathon svolto nelle diverse tappe della manifestazione Tablet School sarà premiato un progetto vincitore.

La premiazione avverrà durante la manifestazione Stati Generali della Scuola Digitale, che si terrà a Bergamo (Maggio 2017).

8. Proprietà intellettuale, manleve e garanzie

Con la partecipazione all'hackathon e l'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante:

- dichiara espressamente che ogni progetto presentato è originale e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora l'Associazione da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo;
- prende atto che la pubblicazione da parte dell'Associazione del progetto sul proprio sito internet e sui social network comporterà la visibilità al pubblico e che l'Associazione non assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza attraverso l'accesso a siti internet e social network, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti dell'Associazione per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

FASI DI PARTECIPAZIONE

(Parte II)

9. REGISTRAZIONE e CONFERMA DI PARTECIPAZIONE

Per partecipare all'hackathon è necessario iscriversi alla manifestazione Tablet School, compilando il modulo online di iscrizione sul sito <http://www.imparadigitale.it/eventi/tablet-school-palermo-2017-2/>, inserendo tutti i dati richiesti e confermando la propria partecipazione all'attività "hackathon". I singoli partecipanti all'atto della compilazione del modulo di cui sopra ricevono una conferma ufficiale di iscrizione e di partecipazione all'hackathon all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione.

10. HACKATHON: L'EVENTO

L'hackathon inizierà con una breve introduzione presso il teatro all'orario che verrà successivamente indicato.

Tutti i partecipanti dovranno presentarsi presso il teatro per svolgere una **procedura di accreditamento** presso il desk predisposto in prossimità dell'ingresso del teatro.

Questa procedura di accreditamento NON è la stessa per la partecipazione all'intera manifestazione Tablet School: la registrazione alla manifestazione inizia alle ore 8:30 presso il desk di accoglienza predisposto in prossimità dell'ingresso dell'Istituto.

Per i MINORENNI:

I minorenni non dovranno accreditarsi. Il docente responsabile confermerà il numero dei suoi studenti partecipanti (il numero - massimo 2 studenti - è stato indicato in fase di registrazione).

In teatro si terrà una breve introduzione e spiegazione della tematica da affrontare, con presentazione dei *business mentor* (esperti di innovazione e tecnologia) e dei *supervisor*, che potranno assistere i gruppi durante la durata dell'hackathon.

Dopo l'introduzione verranno creati i gruppi di lavoro misti - massimo 8 componenti per gruppo: ciascun gruppo dovrà scegliere un capogruppo che si occuperà, al termine dell'hackathon, di caricare il progetto finale sulla piattaforma predisposta da ImparaDigitale. Ogni gruppo riceverà una cartellina con un "codice gruppo" identificativo utile per il caricamento del progetto.

I gruppi di lavoro creati dovranno recarsi presso le aule indicate e potranno iniziare ufficialmente il lavoro. Tutti i componenti dovranno inserire la propria liberatoria compilata e firmata all'interno della cartellina e una persona dello staff di ImparaDigitale passerà a ritirarle.

Tutti i gruppi dovranno, in prossimità del termine all'orario prestabilito, recarsi in teatro per presentare brevemente il progetto (massimo 5 minuti) e caricarlo sulla piattaforma realizzata dall'Associazione.

L'organizzazione dell'hackathon provvederà a fornire gratuitamente a tutti i partecipanti la connessione Wi-Fi.

Ogni partecipante dovrà essere munito del proprio pc/device per lo sviluppo dell'elaborato.

11. PUBBLICAZIONE DEI PROGETTI

Tutti i progetti, dopo esser stati caricati, saranno visibili sul sito di ImparaDigitale (www.imparadigitale.it).

Procedura di caricamento dei progetti: ciascun capogruppo, dopo aver presentato in teatro il proprio progetto, provvederà al caricamento dello stesso in loco con il supporto di un componente dello staff dell'Associazione.

Buon hackathon!

Associazione Centro Studi ImparaDigitale
Il Presidente
Dianora Bardi