

Benvenuti!

Inizieremo alle ore 16.30

Nell'attesa: una domanda ... di riscaldamento!



Mentimeter

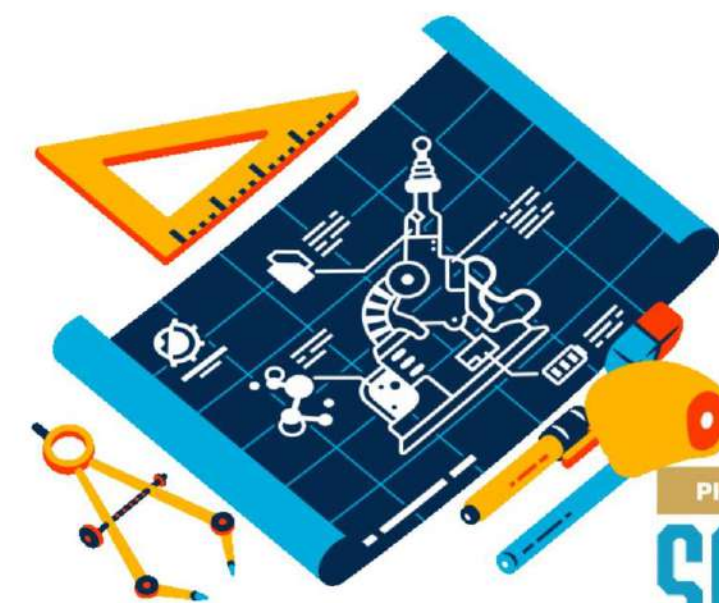


<https://www.menti.com/39dvqq26fq>



Per partecipare ai momenti interattivi e per eventuali domande in **chat**

- Équipe
- Formative
- Territoriali





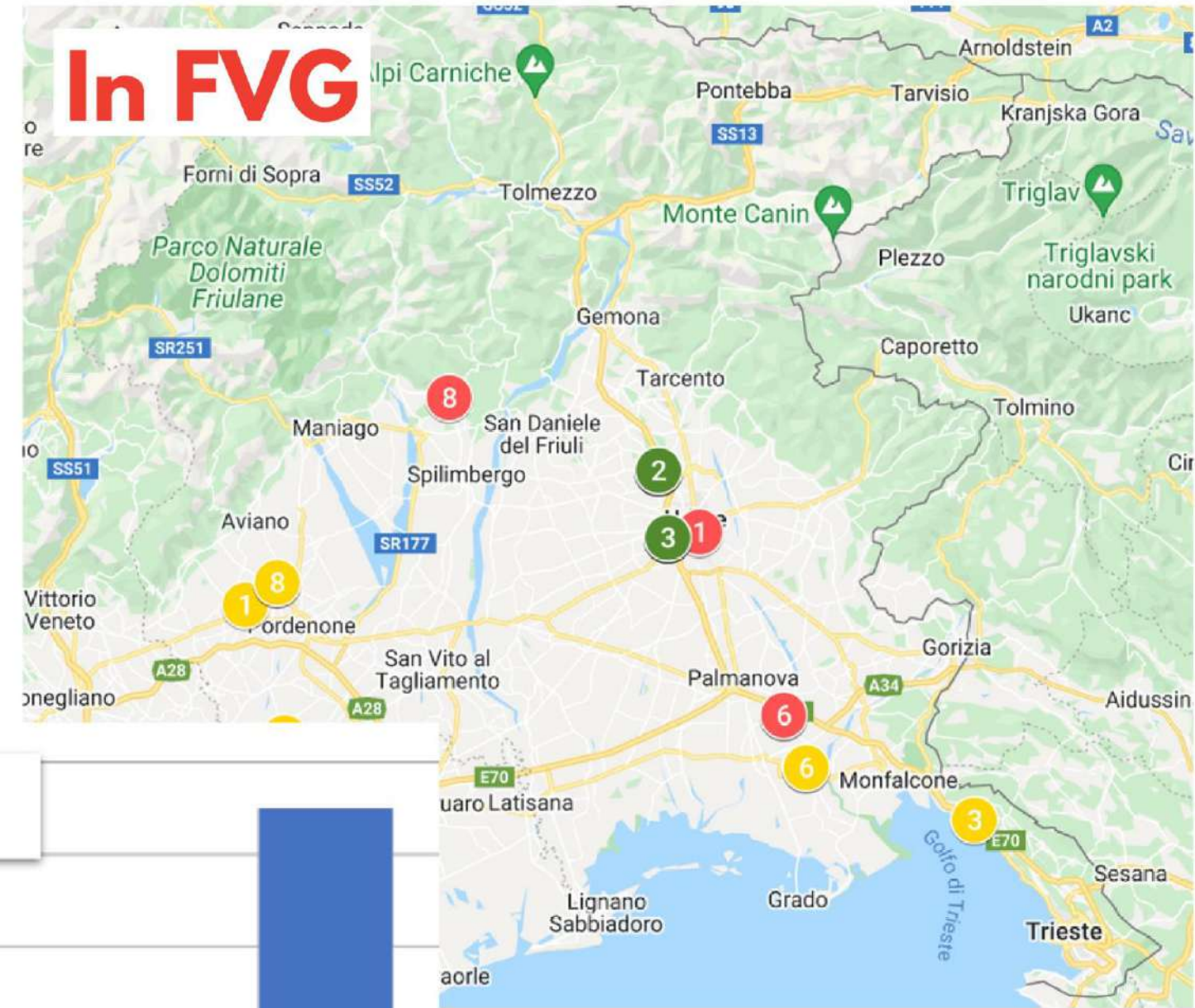
Kahoot!

[HTTPS://KAHOOT.IT](https://kahoot.it)

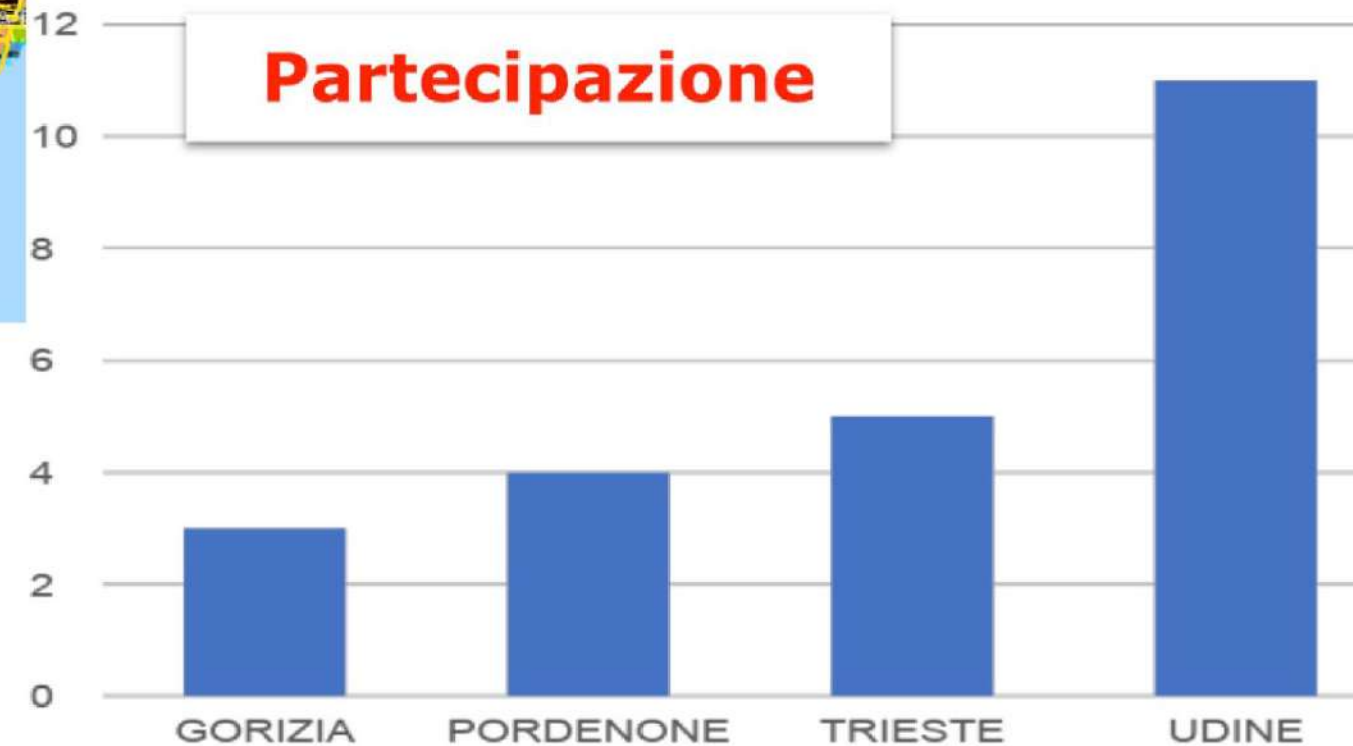


- Équipe
- Formative
- Territoriali

La mappa dei badge!



Partecipazione



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Innovamenti

- 1 <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/innovamenti>
- 2 i docenti interessati individuano un docente referente
- 3 DS/DSGA procedono con l'iscrizione

4 il docente sceglie la sfida dal calendario



5 richiede il kit alla EFT - compila il modulo e riceve il kit

- Équipe
- Formative
- Territoriali

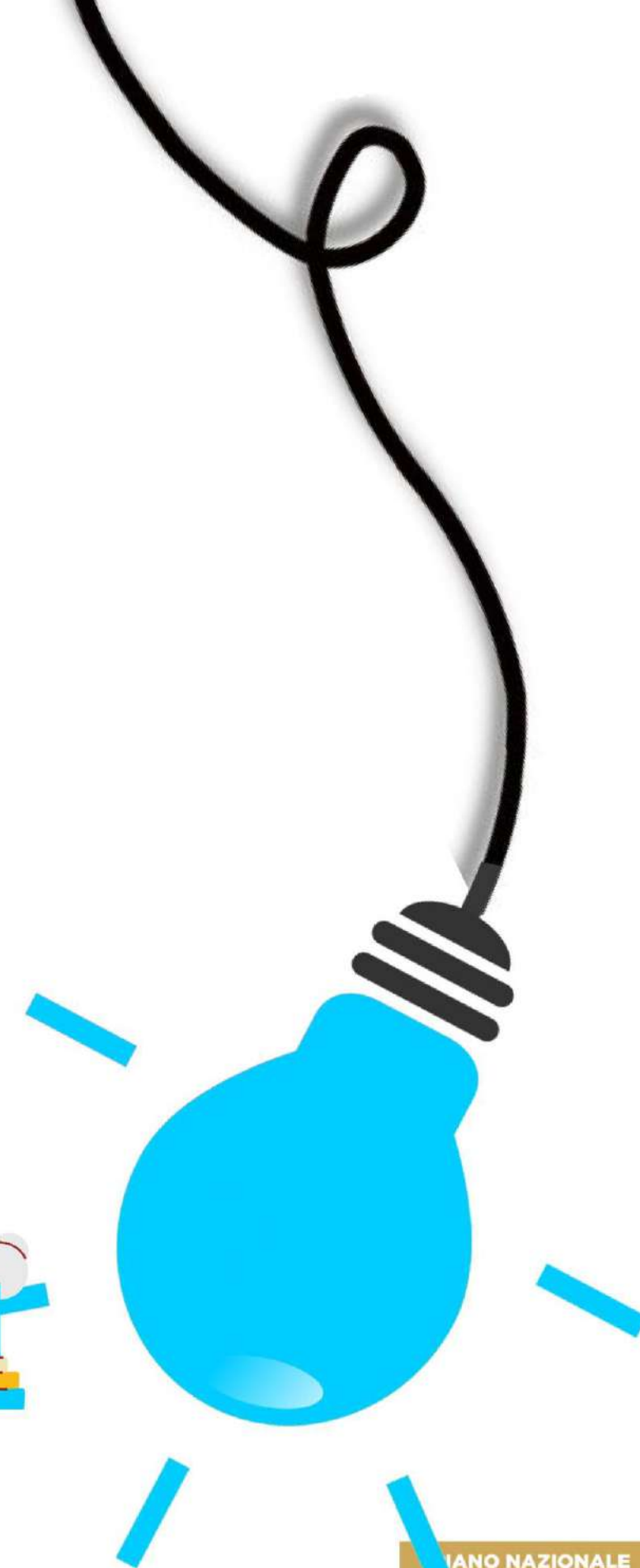
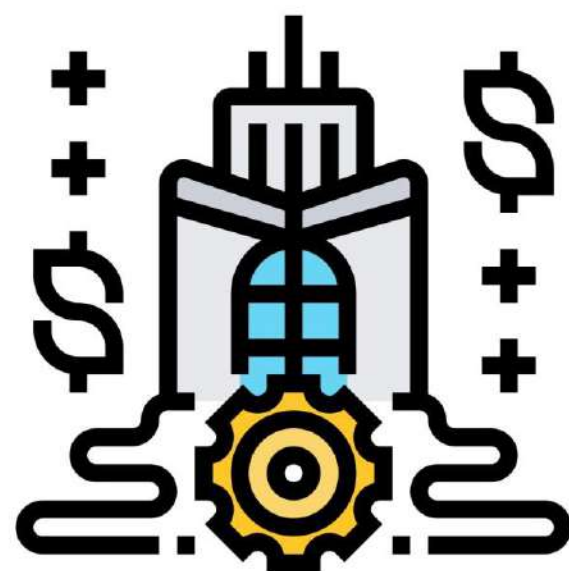
SUPPORTO/KIT/BADGE

Innovamenti

HACKATHON ... cos'è?

Una metodologia didattica attiva, centrata sullo studente.

Azienda--> Università--> Scuola



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Innovamenti

Hackathon come?

SFIDA

autentica da risolvere in modo creativo

TEAM

gli studenti lavorando in piccoli gruppi sperimentano la corresponsabilità rispetto all'obiettivo

PITCH

la qualità del progetto viene comunicata e sottoposta a giudizio

GIURIA

Imparziale
Composta da Genitori, DS, DSGA, rappresentanti d'istituto

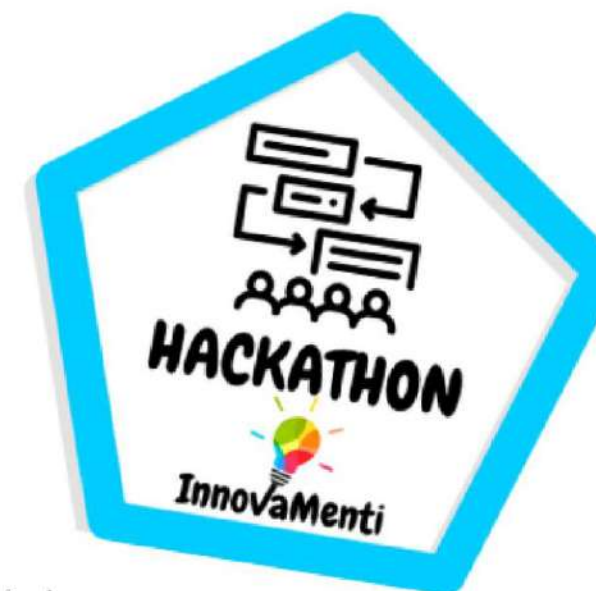
- Équipe
- Formative
- Territoriali

IMPARIAMO IN SQUADRA



HACKATHON

passo passo



Questa infografica è disponibile anche in versione video pillola

1

PRESENTAZIONE DELL'EVENTO DA PARTE DEGLI ESPERTI

Scegli un argomento di interesse concreto per gli studenti, poi presenta l'evento e la tematica oggetto dell' hackathon

2

CONDIVISIONE DELLE REGOLE

Esplicita le regole di lavoro e le regole di gara (come si lavora, requisiti del pitch, criteri per aggiudicare i punteggi)

3

GRUPPI DI LAVORO

Crea dei gruppi di lavoro e assegna loro dei tutor; distribuisce strumenti e materiali; assegna uno spazio di lavoro per ogni gruppo

4

APPROFONDIRE LA CONOSCENZA DEL PROBLEMA

I gruppi approfondiscono la conoscenza del problema: esplorano la storia, le origini (come si è creato), ricercano dati, individuano i soggetti che vivono la problematica

5

BRAINSTORMING

I gruppi individuano l'obiettivo del proprio intervento progettuale (In che modo la loro azione contribuisce a risolvere un certo aspetto del problema/tema dell' hackathon?)

6

SWOT ANALISI

Il tutor supporta il gruppo nella revisione e messa a terra. Il tutor aiuta a capire le implicazioni e le ricadute della soluzione individuata dal gruppo

7

REVISIONE E PROTOTIPAZIONE

I gruppi, alla luce della revisione critica con il tutor, rielaborano l'idea per confrontarla con gli obiettivi scelti e renderla attuabile

8

ELABORAZIONE DEL PITCH

I gruppi elaborano il proprio pitch per la presentazione del lavoro di gruppo con l'eventuale aiuto di supporti digitali

9

PRESENTAZIONE DEI PITCH

I gruppi presentano il proprio progetto attraverso una rapida esposizione con l'eventuale aiuto di supporti digitali

10

VALUTAZIONE E PREMIAZIONE

La giuria valuta i vari progetti, premiazione e condivisione della motivazione

Innovamenti

Hackathon perché?

- Favorisce la conoscenza autentica
- Rende gli studenti protagonisti dell'apprendimento
- È altamente inclusivo e permette l'acquisizione di soft skill

Innovamenti

Quale posto della **vostra scuola** vorreste rinnovare?



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Innovamenti

Challenge

Rinnovare/Reinterpretare
Rendere Social
la Biblioteca d'Istituto



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Innovamenti

BIBLIOTECA PERCHÉ?



e.book

documentazione



memoria

studio

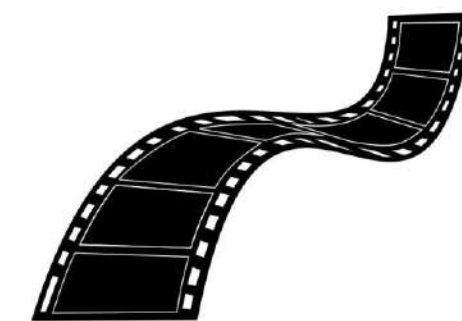
cultura

luogo d'incontro

socializzazione



musica/ film streaming



prestito digitale

- Équipe
- Formative
- Territoriali

Innovamenti



1 docente di classe

I docenti



organizzatore

presentatore



team tutor

team esperti



team giuria



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Innovamenti

gli studenti

Timoniere



Project Manager



Specialista



Implementatore



Storyteller



*** il PITCHER



Chiarezza

Completezza

Sintesi

- Équipe
- Formative
- Territoriali

Innovamenti

setting

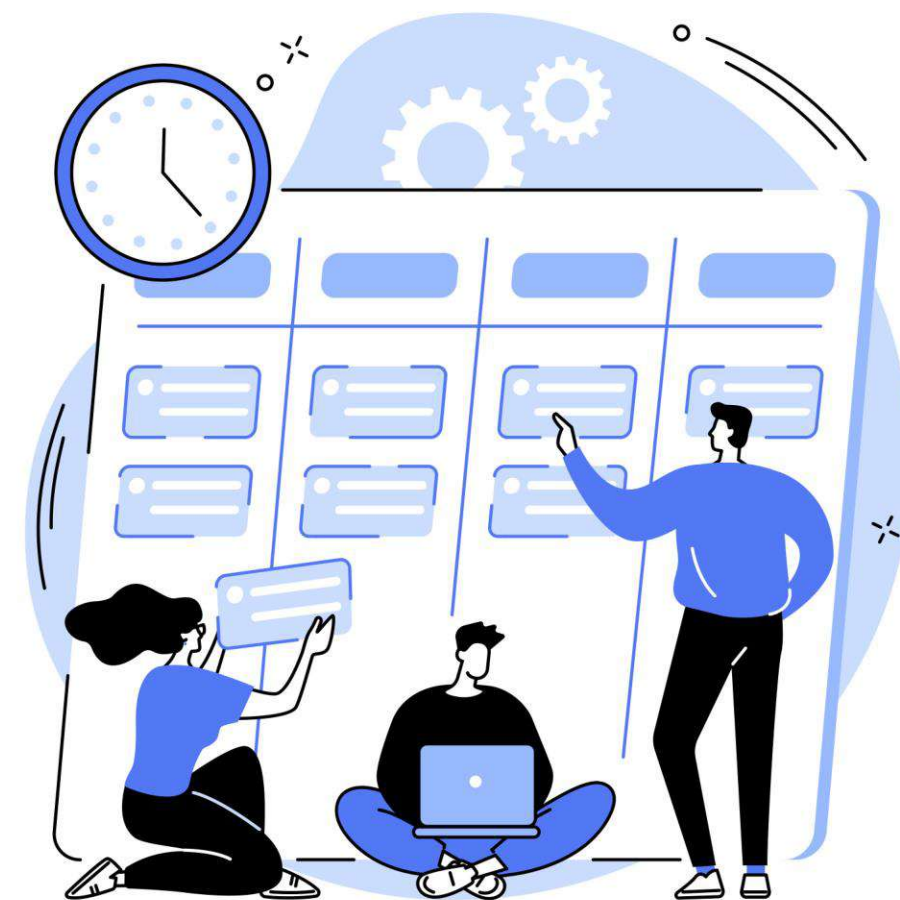


spazio collegiale

tempo



suddivisione
dei compiti



- Équipe
- Formative
- Territoriali



aule con postazioni ad isola

Innovamenti

Partenza

PIANO NAZIONALE
**SCUOLA
digitale**

#24

#Piano Nazionale d'azione
per la promozione lettura
scuole

#Coordinamento Reti scolastiche

- Equipe
- Formative
- Territoriali



DIGCOMP 2.2

Area 1 Alfabetizzazione su informazione e dati

Area 2 Comunicazione e collaborazione

Area 3 Creazione contenuti digitali

InnovaMenti

Activity Plan



ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA HACKATHON

#hackathon/game

BiblioHack

- Équipe
- Formative
- Territoriali

TEEN
SECONDARIA
DI 2° GRADO E
CPIA



materiali

INFOGRAFICHE

repository

CHECKLIST FEEDBACK

RUBRICHE DI VALUTAZIONE

- Équipe
- Formative
- Territoriali



Innovamenti

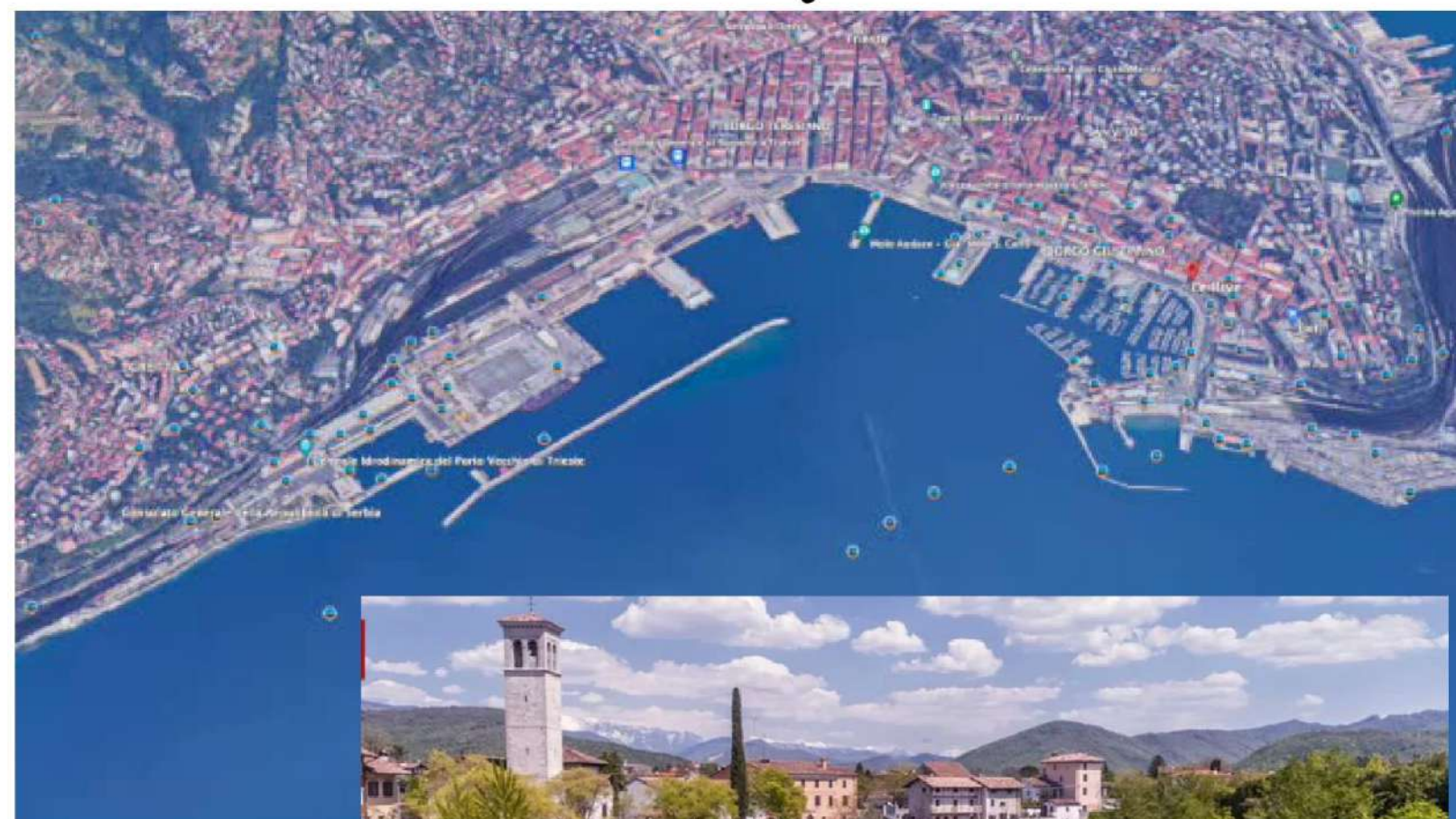
"La città è una stupenda emozione dell'uomo.
La città è un'invenzione, anzi: è l'invenzione dell'uomo."

- Renzo Piano -



Innovamenti

Quale angolo del **vostro paese, cittadina, città** riesce a donarvi una **emozione speciale?**



InnovaMenti Activity Plan

“RE-GENERATION: LA CITTÀ RITROVATA”

Obiettivo 11 mira a **ridurre** l'**inquinamento** pro capite prodotto dalle città, in particolare per qualità **aria** e **gestione dei rifiuti**.

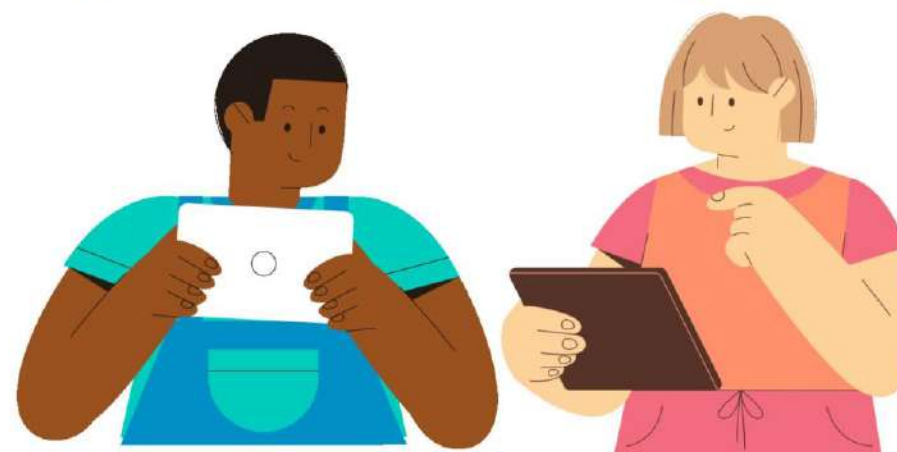
Lo sviluppo urbano più **inclusivo** e sostenibile, grazie a una pianificazione **partecipativa**, integrata e sostenibile. Garanzia d'accesso di tutti a superfici verdi e **spazi pubblici** sicuri e inclusivi, soprattutto per donne e bambini, anziani e persone con disabilità.

Dovrà infine essere assicurato anche l'accesso a spazi abitativi e sistemi di trasporti sicuri ed economici.

Rendere le città e gli insediamenti umani **inclusivi, sicuri, resilienti e sostenibili**

- Agenda 2030 - Obiettivo 11
- Cittadinanza Digitale

- Équipe
- Formative
- Territoriali



Innovamenti



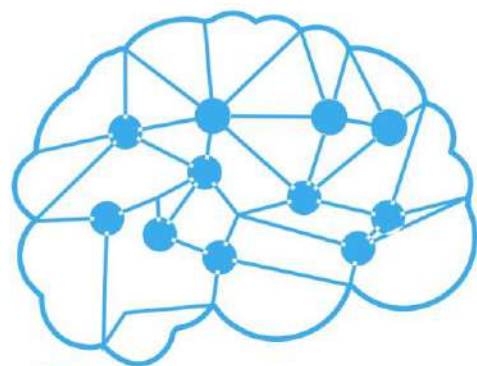
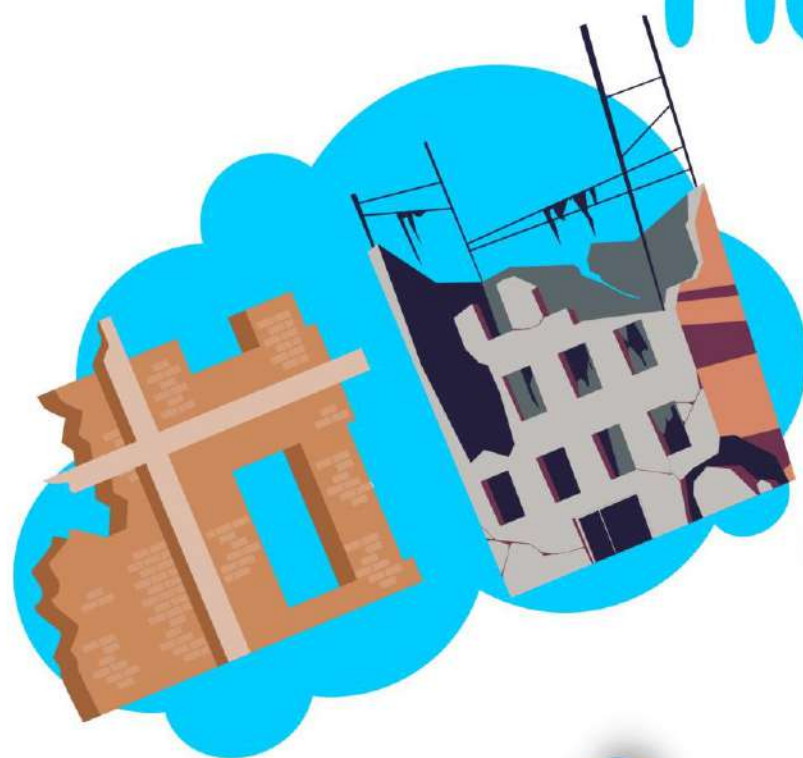
come articolare la sfida?



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Innovamenti

Quale area della tua città vorresti
riqualificare e come?

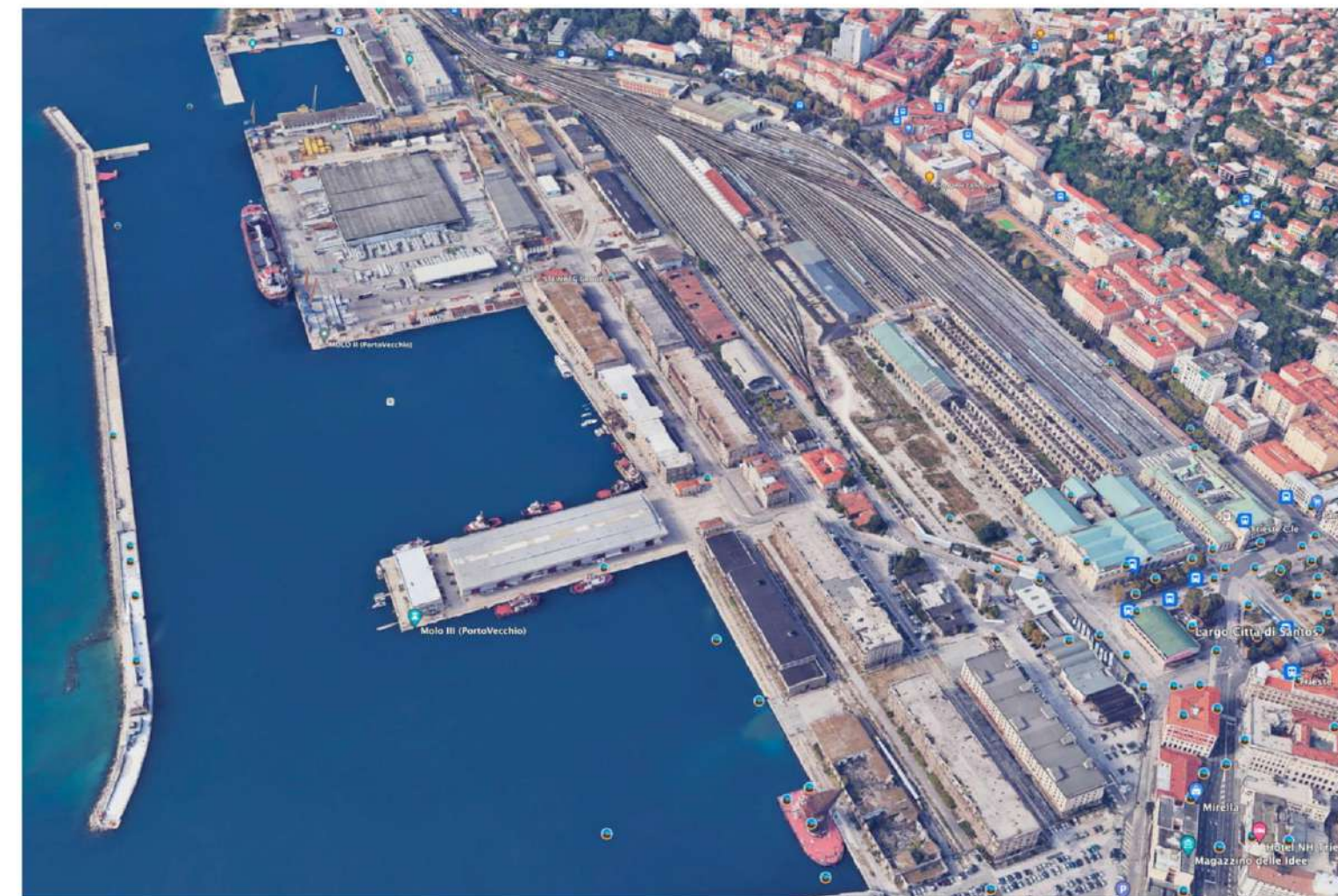
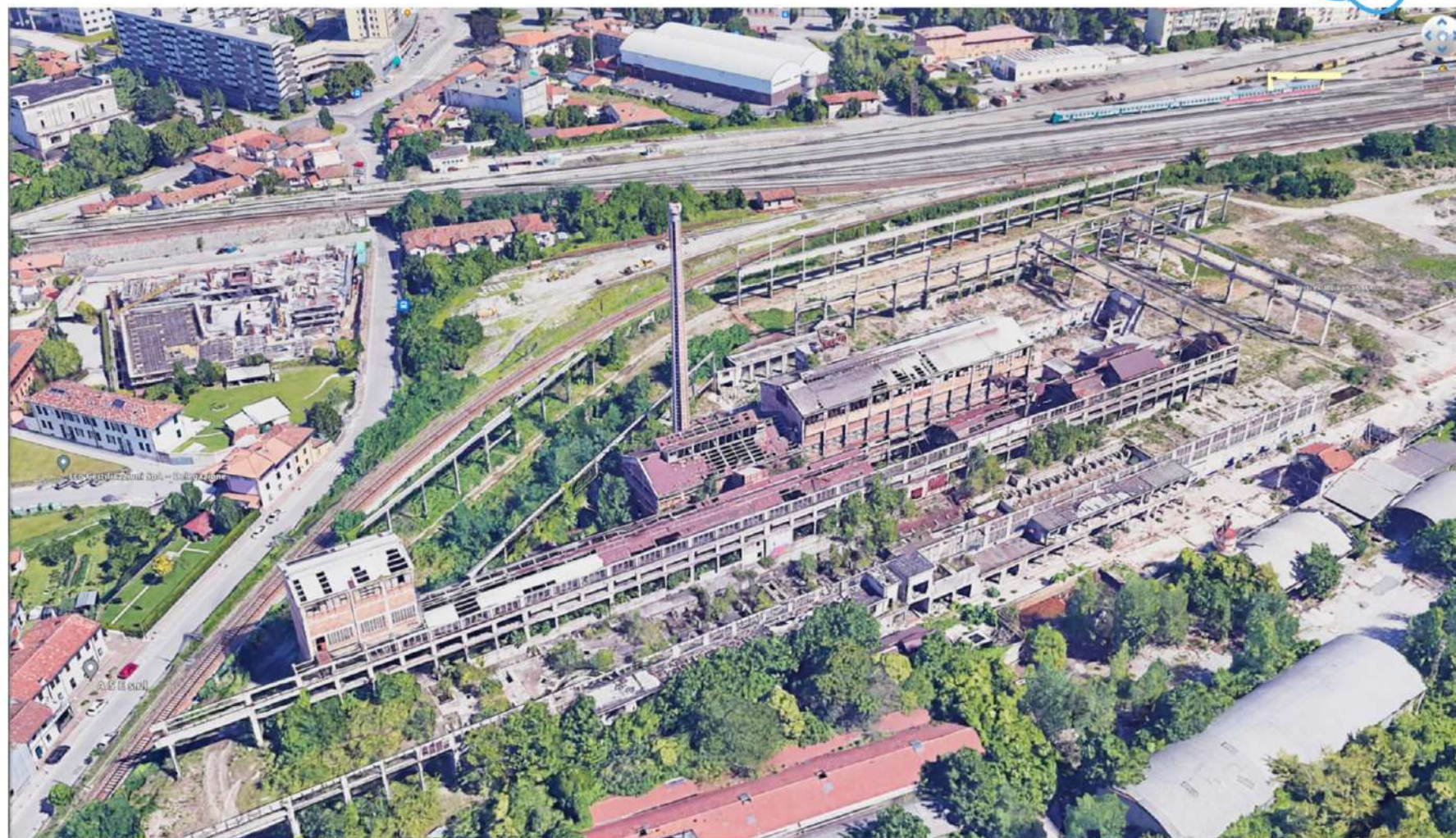
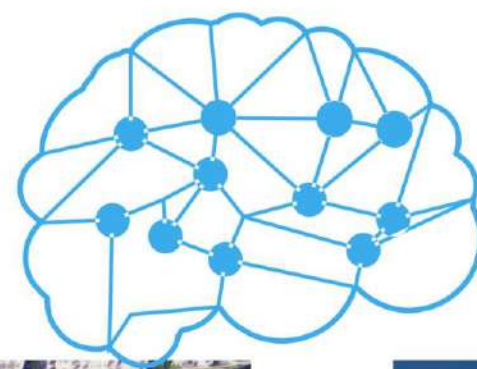
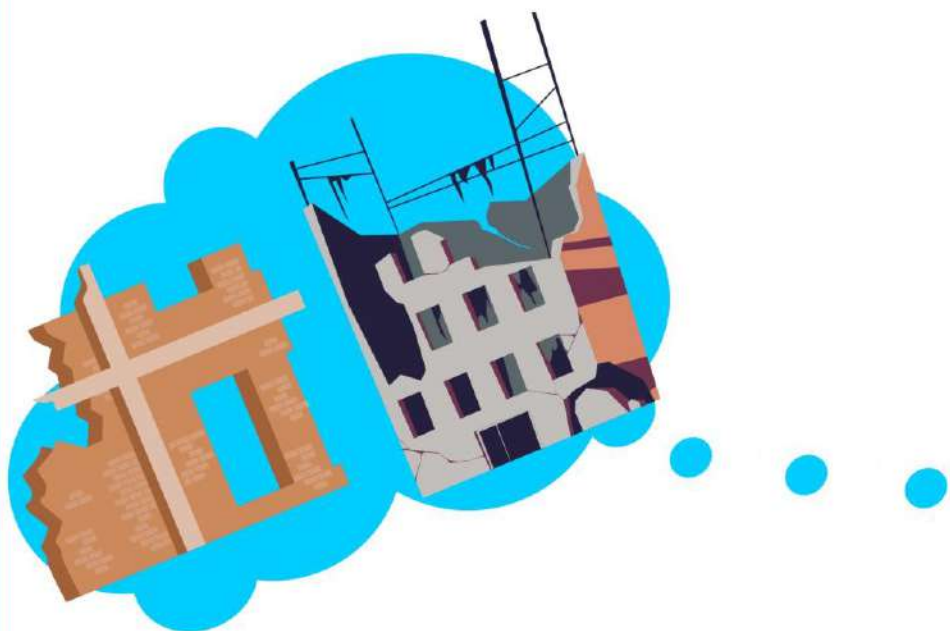


- Équipe
- Formative
- Territoriali

Innovamenti

Quale area della tua città vorresti riqualificare e

come?



Innovamenti

Gli studenti...

RIUNITI UN GRUPPO ELABORANO UNA PROPOSTA PROGETTUALE MOTIVANDO LA SCELTA E INDIVIDUANDO LE FASI (FOTOMONTAGGI/VIDEO, PRESENTAZIONE, TOUR/MAPPA VIRTUALE)



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Innovamenti

Gli studenti...

PRESENTANO IL PITCH ALLA GIURIA



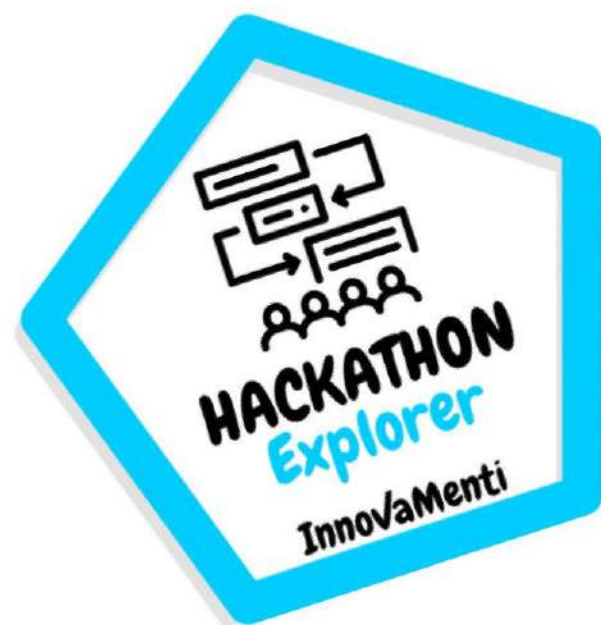
- Équipe
- Formative
- Territoriali

Innovamenti

la giuria



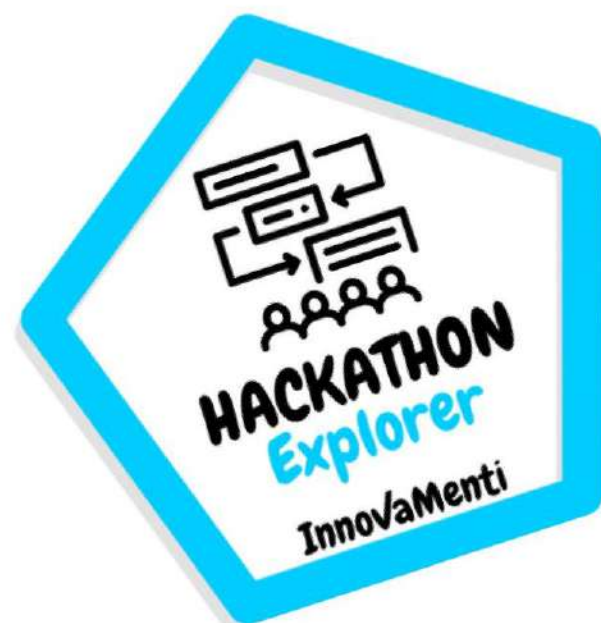
VALUTA LE ATTIVITÀ ED ASSEGNA I
BADGE E I TROFEI.



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Activity Plan (Sec. I grado + CPIA)

PER TUTTI I DETTAGLI CONSULTARE I MATERIALI NEL KIT



ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA HACKATHON

#hackathon/game

Re-generation: la città ritrovata

Tema |

- Cittadinanza Digitale
- Costituzione
- Agenda europea 2030-
Sostenibilità ambientale

- Classe singola
- Più classi
- Solo gruppo/i alunni

- Équipe
- Formative
- Territoriali

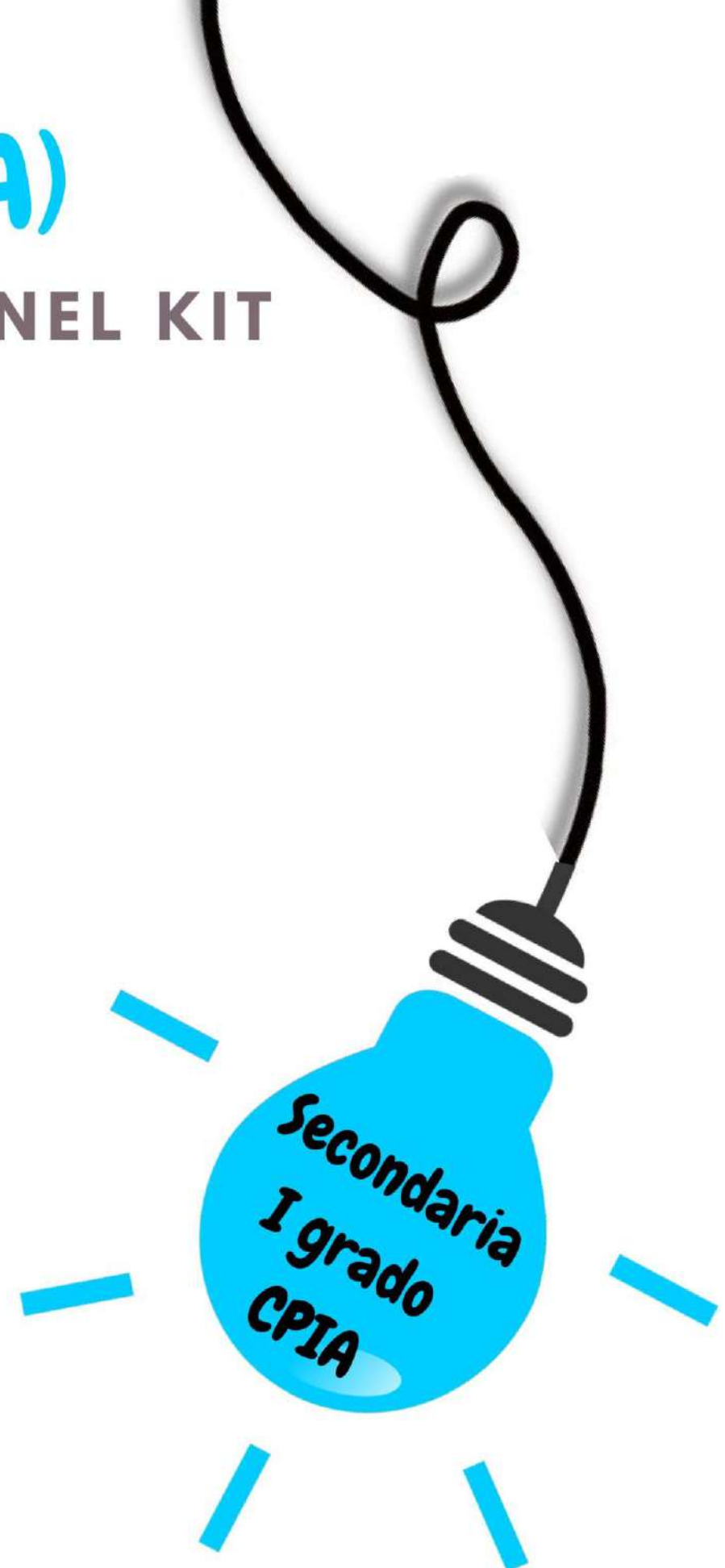
TEEN
SECONDARIA
DI 1° GRADO
E CPIA

Protagonisti della sfida

PERCHÉ?

Perché proporre in classe questa sfida, ispirata alla metodologia dello hackathon

- ✓ facilita l'apprendimento
- ✓ stimola la creatività e la partecipazione
- ✓ aumenta l'autostima e la motivazione
- ✓ favorisce l'inclusione
- ✓ consente di segmentare il contenuto in vari livelli
- ✓ agisce sulla competenza emotiva



Innovamenti

Migliorare uno spazio condiviso
dell'edificio scolastico lavorando insieme,
progettando "per" l'insieme.



17

Goal 17

Strengthen the means of implementation and revitalize the global partnership for sustainable development.

- Équipe
- Formative
- Territoriali



Come il docente organizza l'attività?

**Individua uno spazio condiviso dell'edificio scolastico
che diventerà oggetto della sfida**



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Come il docente organizza l'attività?

① Organizza incontro con eventuale esperto/a del tema



② Identifica gruppi, assegna ruoli, esplicita le regole



③ Consegna materiali utili



④ Lancia la sfida

- Équipe
- Formative
- Territoriali

"Come possiamo migliorare questo spazio?"

Durante la sfida...

Gli alunni lavorano in Cooperative Learning



**Il docente guida i gruppi
nella individuazione degli obiettivi.
Quali aspetti dello spazio verranno migliorati?**

**Il docente aiuta i gruppi
a individuare le "idee forti"**



- Équipe
- Formative
- Territoriali



Verso la meta...

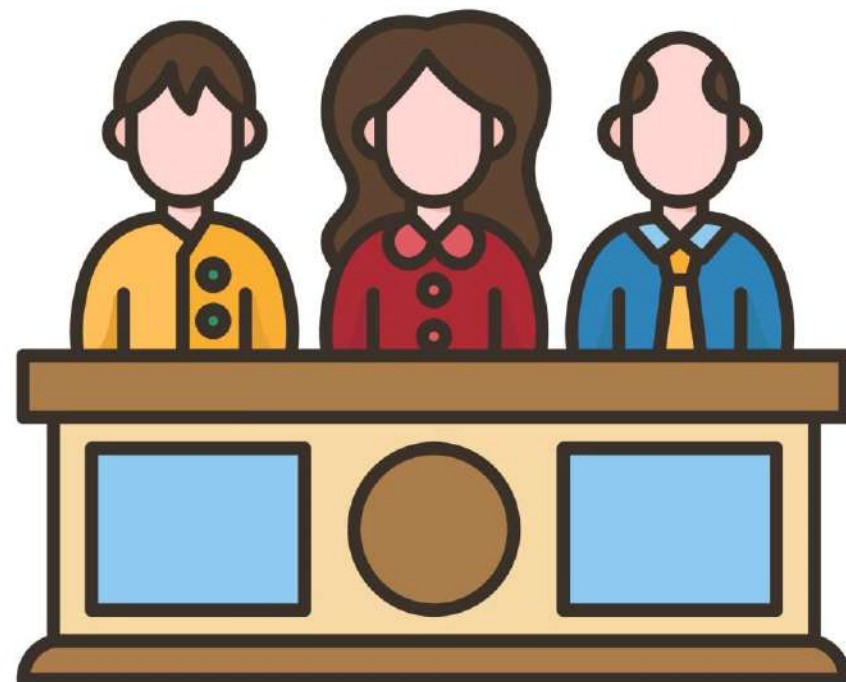
Il lavoro dei gruppi si focalizza sulla preparazione del pitch per spiegare la propria idea e "convincere" la giuria che è quella vincente!



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Verso la meta...

**Il docente individua i membri della giuria:
altri docenti, genitori, rapp. enti ...**

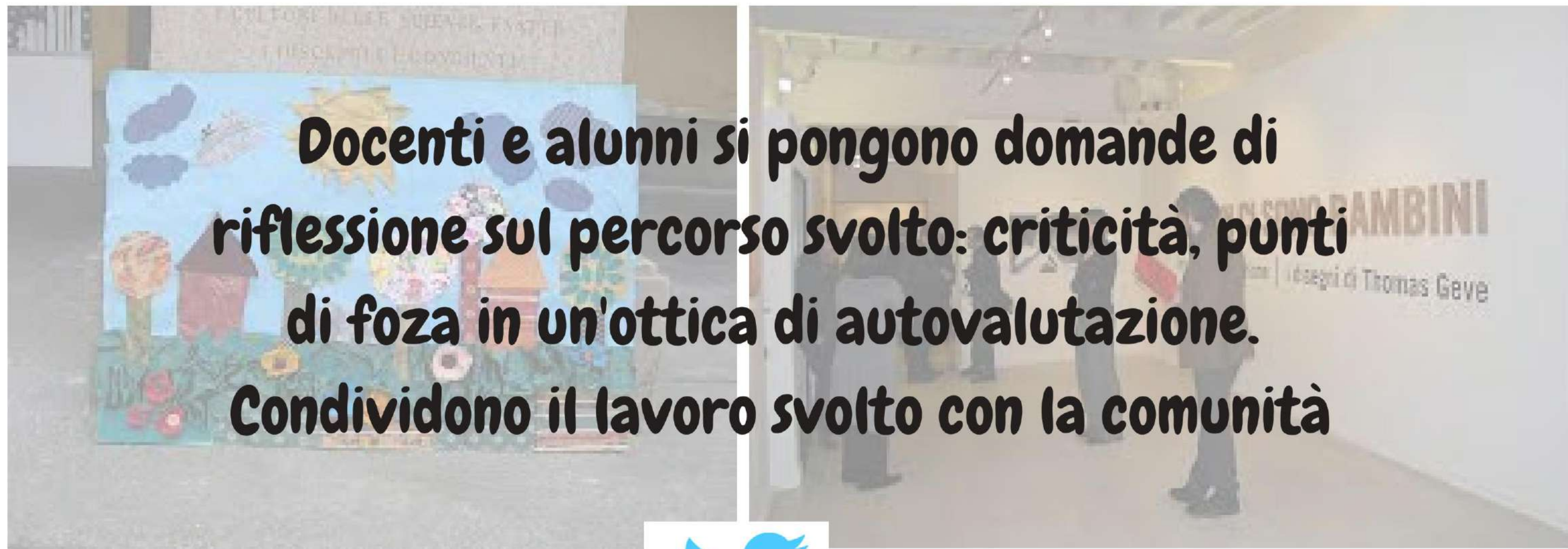


...e organizza la premiazione finale

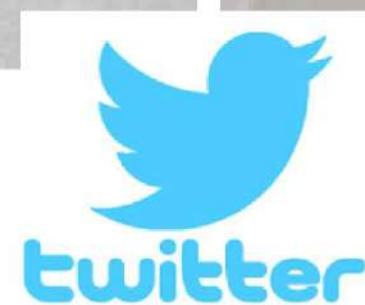


- Équipe
- Formative
- Territoriali

Al termine...



Docenti e alunni si pongono domande di riflessione sul percorso svolto: criticità, punti di forza in un'ottica di autovalutazione. Condividono il lavoro svolto con la comunità



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Activity Plan scuola primaria

PER TUTTI I DETTAGLI CONSULTARE I MATERIALI NEL KIT

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA HACKATHON

#hackathon/game

**"VOLIAMO ALTO POI...
GIU' PER TERRA!"**



Tema

- Agenda europea 2030-
Sostenibilità ambientale

Protagonisti della sfida

- Classe singola
- Più classi

PERCHE'?

Perché proporre in classe questa sfida, ispirata alla metodologia dello hackathon

- ✓ facilita l'apprendimento
- ✓ stimola la creatività e la partecipazione
- ✓ aumenta l'autostima e la motivazione
- ✓ favorisce l'inclusione
- ✓ consente di segmentare il contenuto in vari livelli
- ✓ agisce sulla competenza emotiva

DESCRIZIONE

Migliorare uno spazio condiviso dell'edificio scolastico è una sfida che ben si adatta alle finalità cooperative della metodologia Hackathon. I bambini infatti devono non solo lavorare insieme, ma anche progettare "per" l'insieme.

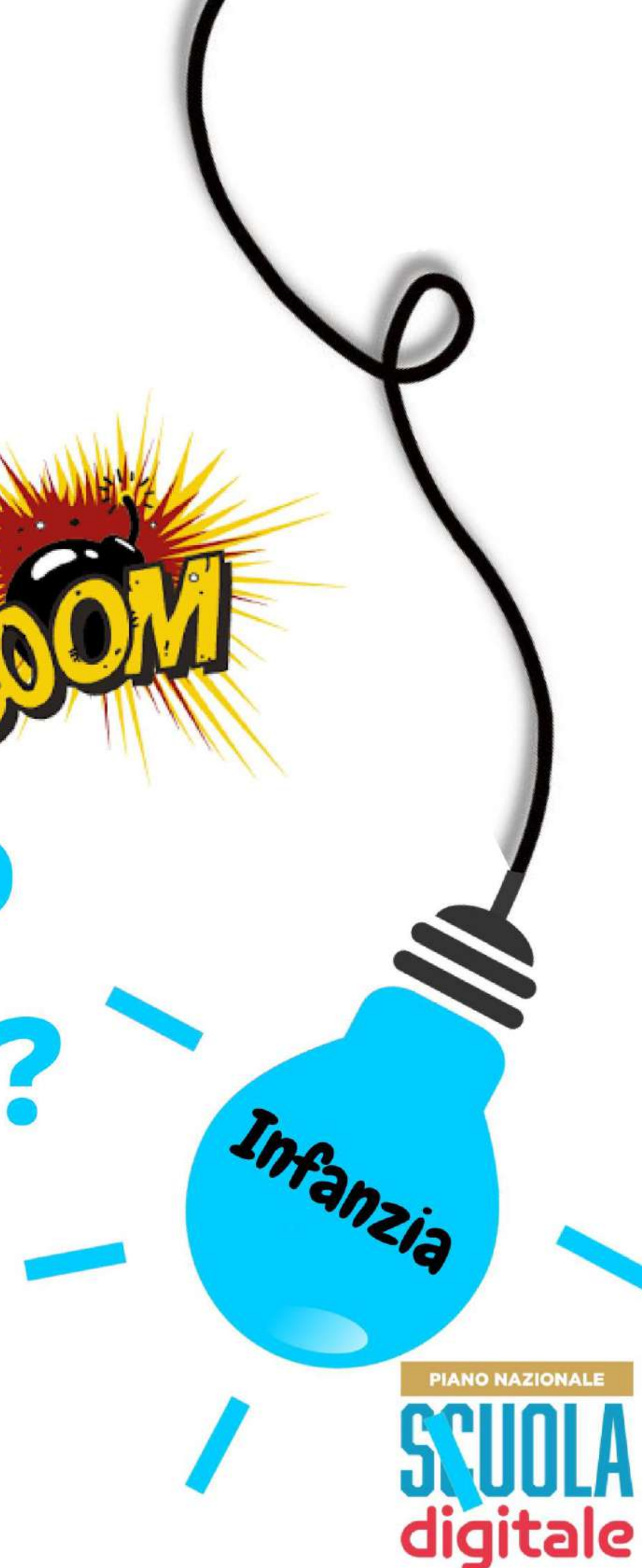
Innovamenti



Quale
onomatopea



associamo al suono
dell'acqua in natura?



- Équipe
- Formative
- Territoriali



**Un modo per
risparmiare acqua
Facciamo una
esperienza:
Il miscelatore
rompigetto**

La sfida:

Come funziona il miscelatore/rompigetto?

Perchè si risparmia acqua?



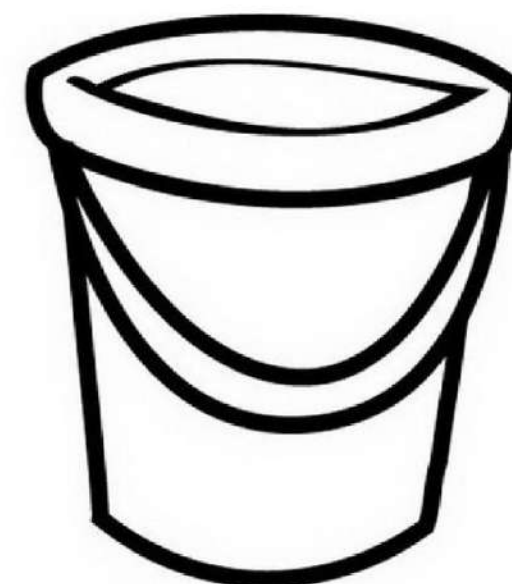
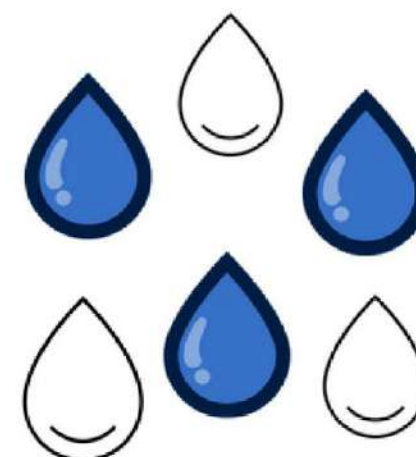
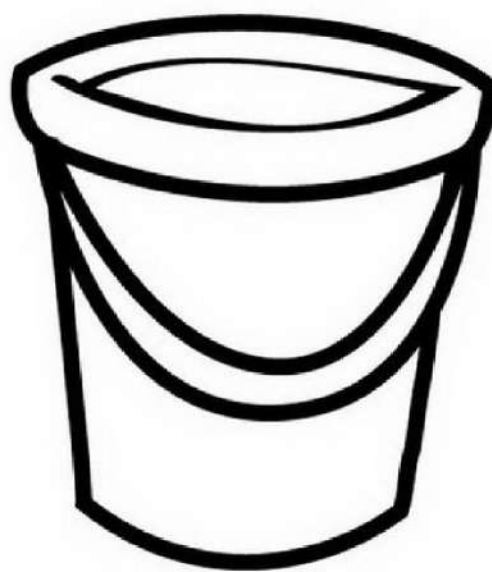
- Équipe
- Formative
- Territoriali



 Acqua

 Aria

Equipe
 Formative
 Territoriali



E la premialità?

Un premio per tutti!!!



- Équipe
- Formative
- Territoriali

Activity Plan scuola infanzia

PER TUTTI I DETTAGLI CONSULTARE I MATERIALI NEL KIT



InnovaMenti

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA HACKATHON

#hackathon/game

ACQUA ... L'ORO DEL FUTURO!

Tema

- Cittadinanza Digitale
- Costituzione
- Agenda europea 2030-
Sostenibilità ambientale
- Altro

- Équipe
- Formative
- Territoriali



- Classe singola
- Più classi
- Solo gruppo/i alunni

PERCHE'?

Perché proporre in classe questa sfida, ispirata alla metodologia dello hackathon

- ✓ facilita l'apprendimento
- ✓ stimola la creatività e la partecipazione
- ✓ aumenta l'autostima e la motivazione
- ✓ favorisce l'inclusione
- ✓ consente di segmentare il contenuto in vari livelli

- Équipe
- Formative
- Territoriali