



## **Specifiche tecniche per gli eventi Hackathon (PR1 Compito 3)**

Responsabile dell'attività e collaboratori:

BK-Con (P3) + P1(FORTES), P2(AKMI), P4 (Innovation Hive)

### **Obiettivi generali del progetto**

**(In linea con il Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027)**

HACK4Society mira a migliorare le abilità e le competenze digitali per la trasformazione digitale attraverso l'erogazione di formazione avanzata sulle competenze digitali, nell'ambito del DigiComp 2 Framework, sviluppando linee guida comuni per gli insegnanti e il personale per promuovere l'alfabetizzazione digitale e affrontando la disinformazione attraverso l'educazione e la formazione, lavorando con la società civile.

Enfasi sul sistema di istruzione e formazione professionale: HACK4Society sta contribuendo all'innovazione nell'istruzione e nella formazione professionale e sta aumentando l'attrattiva dell'IFP in tutta Europa. Da un lato, si stanno compiendo passi per migliorare i curricula dell'istruzione e della formazione professionale, adeguandoli alle esigenze del mercato del lavoro; dall'altro, si stanno adattando i curricula per aumentare l'attenzione nei confronti dell'istruzione e della formazione professionale, in modo da renderla più rispondente alle esigenze e alle aspettative sociali delle giovani generazioni.

### **Obiettivo (PR1)**

L'obiettivo del primo risultato del progetto è la progettazione di un kit di formazione per eventi di hackathon online (gare di abilità) per gli educatori dell'istruzione e della formazione professionale nel mondo post COVID-19, contenente materiali di formazione per gli insegnanti e i formatori dell'istruzione e della formazione professionale che hanno bisogno di potenziare le loro competenze digitali e trasversali allo scopo di sostenere meglio gli studenti dell'istruzione e della formazione professionale, addestrandoli a svolgere hackathon online in team con altri studenti dell'istruzione e della formazione professionale provenienti da altre discipline. Questo risultato aiuterà gli insegnanti a fornire il prossimo risultato (PR2) in modo efficace e informato. I partecipanti ai nostri eventi Hackathon avranno la possibilità di beneficiare del toolkit e del curriculum didattico che sarà progettato durante l'implementazione di



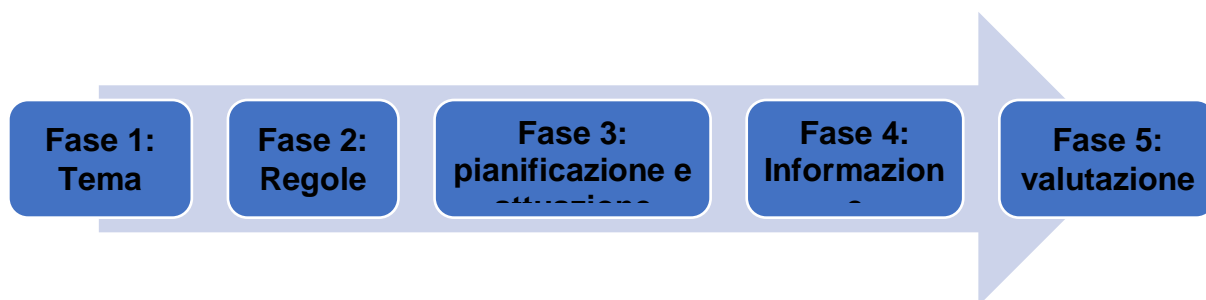
questo progetto, soddisfacendo il loro bisogno di innovazioni nell'istruzione. Gli stakeholder del progetto, come le reti e i partner associati, avranno la possibilità di formarsi sul tema degli hackathon online e di prepararsi a organizzare eventi simili in futuro.

## Obiettivo (PR1 Compito 3)

L'obiettivo del terzo compito nell'ambito del PR1 è quello di fornire informazioni di base (criteri tecnologici/amministrativi di base) agli educatori IFP per l'implementazione di eventi hackathon.

## Fasi

Le fasi di un hackathon sono la base delle specifiche tecniche.



## Fase 1: Tema

Sulla base del feedback del PR1Task1, sotto la supervisione del P3, prepareremo le **specifiche dei 15 moduli (livello EQF 3-5)** che saranno prodotti nell'ambito del PR2 e identificati e maturati, attraverso la preparazione delle **specifiche per i contenuti e i metodi di erogazione**. I requisiti tecnici comprenderanno - **per quanto riguarda i temi**:

**Campi tematici che verranno trattati (15 Moduli/campi tematici (+/-3 Moduli per categoria DigiComp2 quando viene creato il syllabus)**

1. Alfabetizzazione all'informazione e ai dati (insegnanti/formatori)
2. Comunicazione e collaborazione (tutti i gruppi target)
3. Creazione di contenuti digitali (tutti i gruppi target)
4. Sicurezza (insegnanti/formatori e tutor IFP)
5. Risoluzione di problemi in ambienti digitali (tutti i gruppi target)



## Fase 2: Regole

È molto importante definire in anticipo requisiti di accesso chiari:

### 1. Criteri di ammissibilità (Studenti e personale in base alla proposta)

Tenendo in considerazione la necessità di soddisfare i numeri tangibili prefissati, selezioneremo gli allievi dell'IFP sulla base di:

- La nostra intenzione è quella di coinvolgere studenti dell'istruzione e della formazione professionale di tutti gli anni (quindi senza restrizioni di età e di genere), che saranno quindi in grado di fornire diversi spunti personali per migliorare il processo di insegnamento in un ambiente online. L'assenza di restrizioni di età e di genere rafforza l'inclusività del nostro progetto.
- Il loro coinvolgimento e interesse generale nel processo di apprendimento della classe, secondo la prospettiva dei loro insegnanti/formatori, per ottenere un livello più alto di coinvolgimento nell'Hackathon. Tuttavia, poiché non esiste un modo affidabile di misurare il coinvolgimento e l'interesse, questo dovrebbe essere usato solo in modo complementare.
- Durante il processo di selezione verranno applicate clausole di non discriminazione che coprono tutte le possibili discriminazioni.

### 2. Criteri di idoneità Personale VET

Concorderemo una descrizione generale dei requisiti minimi per la selezione di questo gruppo, basata su:

- L'esperienza professionale e le conoscenze che potrebbero condividere con gli altri, tenendo conto della precedente esperienza nell'uso delle piattaforme di e-learning, sia per uso personale che per l'orientamento dei loro studenti IFP.
- Impegno personale, in cui chiederemo agli insegnanti di fornire una breve lettera formale che spieghi le ragioni per cui desiderano partecipare alla formazione.
- Diversità: soprattutto in termini di genere, età, anzianità, settori, regione/paese/regione/locale, tipo di esperienza, poiché la diversità comporta anche dibattiti più interessanti ed equilibrati e un più ampio scambio di conoscenze.
- Disponibilità a contribuire in qualche modo alla progettazione e all'erogazione dei moduli formativi, almeno attraverso la partecipazione al processo di peer review. Il fattore disponibilità e interesse può essere coperto e dedotto anche



dalla breve lettera formale, poiché non esiste un altro modo affidabile per dimostrarlo.

- Capacità e volontà di fornire supporto ad almeno 20 studenti IFP per il miglioramento della qualità della loro esperienza di e-learning, dopo il completamento della loro formazione. Poiché i nostri eventi di hackathon hanno carattere volontario, tale disponibilità potrebbe costituire un valore aggiunto per il partecipante, e non un obbligo.

### **3. Specifiche dettagliate della proposta per gli studenti dell'IFP:**

- Essere attualmente studente in un istituto di formazione professionale dei paesi partecipanti al consorzio (Italia, Grecia, Germania, Cipro).
- frequentare almeno un corso di studi in un ambiente online
- essere in grado di utilizzare correntemente la lingua inglese (per motivi di inclusione sociale, potrebbero essere fornite traduzioni anche di bassa qualità). Il presente invito prevede la selezione di un totale di 20 partecipanti per partner.

### **4. Documenti necessari per la candidatura (Studenti)**

- Prova di volontariato o di lavoro sociale o di impegno/ lettera di raccomandazione.  
(questi documenti non sono obbligatori da portare, poiché il consorzio riconosce la difficoltà di alcuni studenti ad acquisirli)

### **5. Requisiti linguistici**

- B1 Inglese - Capacità di comunicazione verbale e scritta in inglese (è richiesta una certificazione rilasciata da un'autorità nazionale o internazionale)

### **6. Requisiti per l'applicazione**

- Curriculum vitae
- Lettera di motivazione aggiunta da domande aperte per ottenere le ragioni della partecipazione e la conoscenza delle esperienze.



## 7. Premi o opportunità

**Rilasciato e fornito alla soluzione più innovativa e ben argomentata ad un vincitore per paese, dato che gli eventi dell'Hackathon saranno basati sul paese.**

- Micro credenziali/badge del nostro coordinatore di progetto
- Certificati per: 1. Partecipazione 2. Vincere
- Possibilità di corsi online

## 8. Problemi di copyright

- Dichiarazione di ogni partecipante per il rispetto del diritto d'autore

### Fase 3: pianificazione e attuazione

Un hackathon è una forma di competizione. Regole chiare anche nell'esecuzione sono di grande importanza.

Elementi di pianificazione da tenere in considerazione:

#### 1. Durata:

- Quante ore sono previste o quanto durerà l'hackathon?  
Si prevede che l'hackathon si svolga in un giorno, con una partecipazione ibrida, sia di partecipanti faccia a faccia che online.

#### 2. Numero di partecipanti per ogni hackathon

- **20 partecipanti per partner**

#### 3. Luogo di attuazione:

- Qual è il luogo più adatto?  
Locali delle organizzazioni partecipanti/ scuole di formazione professionale/  
Online per l'ibrido
- Vengono forniti cibo e bevande?  
Spuntini/bevande per i partecipanti faccia a faccia



#### **4. Quale piattaforma di collaborazione viene selezionata?**

La piattaforma utilizzata per la collaborazione sarà Slack.

#### **5. Il contatto per l'assistenza tecnica è necessario/significativo?**

- Sì o
- No

Le organizzazioni partner forniranno assistenza tecnica quando necessario e applicabile.

#### **6. Determinazione del/i moderatore/i online prima dell'inizio del lavoro**

**Un rappresentante di ciascuna organizzazione partner.**

#### **7. Criteri per gli organizzatori per garantire l'inclusione sociale**

- Si prevede che gli eventi siano ibridi, per facilitare la partecipazione delle parti interessate che hanno difficoltà economiche a partecipare altrimenti.
- Possibilità di utilizzare applicazioni online (ad esempio, BeMyEyes), per l'inclusione di persone non vedenti.

#### **8. Informare i partecipanti sul programma.**

- Indipendentemente dalla durata dell'hackathon, informate i partecipanti sul programma e sulle pause previste.

#### **9. Registrazione dei risultati:**

- Quali sono i risultati attesi?

Il tema degli Hackathon sarà l'identificazione/progettazione di un uso efficace delle tecniche e degli strumenti per la progettazione e l'erogazione di esperienze di e-learning online efficaci. Il risultato atteso dagli Hackathon è l'acquisizione delle conoscenze necessarie per la preparazione dei 15 moduli di formazione e-learning, che saranno incorporati nel funzionamento dell'EVBB (la principale organizzazione ombrello per l'istruzione e la formazione professionale), offrendoli a tutti i fornitori di istruzione e formazione professionale in tutta l'UE, con particolare attenzione alle istituzioni più piccole.



Il principale risultato atteso dagli Hackathon è quello di proporre moduli di e-learning, metodologie e tecniche di formazione, che creeranno una migliore esperienza di apprendimento, creando un migliore ambiente di e-learning.

- Come verrà documentato il risultato? Chi creerà la documentazione, il team o il facilitatore?

La documentazione effettiva del risultato sarà lo sviluppo dei 15 moduli di formazione e-learning. Per lo sviluppo degli Hackathon, le organizzazioni partner sono responsabili della fornitura dei materiali e dei mezzi necessari ai partecipanti e dell'assistenza alla documentazione.

#### Fase 4: Informazione

Annunciate il vostro hackathon in anticipo e utilizzate tutti i canali disponibili per dare ai partecipanti il tempo necessario per pianificare la giornata e iscriversi.

Pianificate in anticipo come annunciare l'evento e stabilite come farlo:

- Per posta
- Volantino
- Pubblicare gli avvisi sul sito web del progetto
- Pubblicare avvisi sul sito web organizzativo di ciascun partner.
- Preparate diversi post per i vostri canali di social media.
- Aprire subito un gruppo su Facebook

#### Fase 5: valutazione

La valutazione dell'evento fa parte del compito ed è garantita da un sondaggio tra tutti i partecipanti.

- Verrà preparato un sondaggio online che verrà condiviso con i partecipanti.
- Prendete nota delle domande che sorgono durante l'attività, in modo da potervi rispondere e includerle nella valutazione.
- Esprimete la vostra gratitudine ai partecipanti per la partecipazione e lo sviluppo di materiale prezioso.



## DIGITAL HACKATHON TRAINING EVENTS IN THE SERVICE OF E-LEARNING SOLUTIONS FOR THE POST COVID-19 SOCIETY



## Esempi di Hackathon nazionali

### GRECIA

- ATECHUP © INTERNET OF THINGS ENTREPRENEURSHIP™ CERTIFICAZIONE ATHENS - 2021 Link: <https://www.eventbrite.com/e/develop-a-successful-internet-of-things-startup-business-today-tickets-137412688049>
- ATECHUP © AUGMENTED REALITY ENTREPRENEURSHIP™ CERTIFICAZIONE ATHENS - 2021 Link: <https://www.eventbrite.com/e/develop-a-successful-augmented-reality-tech-startup-business-today-tickets-137412680025>
- ATECHUP © WEARABLE ENTREPRENEURSHIP™ CERTIFICAZIONE ATHENS - 2021 Link: <https://www.hackathon.com/event/atechup-wearable-entrepreneurship-certification-athens-137412669995>
- Hackathon Copernico ad Atene 2020 - Edizione online - 2020 Link: <https://www.eventora.com/en/Events/copernicus-hackathon-athens-2020>
- St.Cats Hacks 2019 - Hackathon studentesco - 2019 Link: <https://www.eventbrite.com/e/stcats-hacks-2019-student-hackathon-registration-77978687353>
- TADHack Atene 2017 - 2017 Link: <https://tadhack.com/2017/global/>
- Hack the Camp -2016 Link: <https://www.eventbrite.com/e/hack-the-camp-registration-27881747056>





- Hacking Health Athens Hackathon Link: <https://hacking-health.org/el/hackathon-athens-2019/>
- Giorno dell'Hackathon Blu Pireo Link: <https://www.bluegrowthpiraeus.gr/en/blue-hackathon-day>
- Link al progetto DisinfoHacks: <http://disinfohacks.com/disinfohackathonen>
- Hackathon sui dati aperti Link: <https://crowdhackathon.com/open-data/>
- Hackathon della sostenibilità Link: <https://crowdhackathon.com/sustainability/>
- Link per l'Hackathon Infinitech: <https://crowdhackathon.com/infinitech/>

## CIPRO

- #HackTheCrisisCyprus - un hackathon digitale - Aprile 2020 Link: <https://hackthecrisis.hackcyprus.com/>
- #HACKHEUREKA - Un hackathon per migliorare la preparazione della comunità - 21 ottobre-22 gennaio Link: <https://cerides.euc.ac.cy/general/hackheureka-a-hackathon-to-improve-community-preparedness/>
- Hackadtech Hackathon - Nov 2022 Link: <https://hackathon22.adtechholding.com/>
- Hackathon della democrazia digitale - aprile 2022 Link: <https://www.cyprusdemocracyforum.com/%CE%B3%CE%B5%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AD%CF%82%CF%80%CE%BB%CE%B7%CF%81%CE%BF%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B5%CF%82-hackathon>
- Hackathon HPC - Maggio 2021 Link: <https://castorc.cyi.ac.cy/events/hpc-hackathon-05-2021>
- AngelHack Cyprus Hackathon - luglio 2018 Link: <https://cyprusinno.com/event/angelhack-cyprus-hackathon-2018/>



## DIGITAL HACKATHON TRAINING EVENTS IN THE SERVICE OF E-LEARNING SOLUTIONS FOR THE POST COVID-19 SOCIETY



### ITALIA

- Italia di domani: <https://garagerasmus.org/project/italy-of-tomorrow/>
- <https://www.hackathon.com/country/italy/2021>
- <https://www.crea.gov.it/web/politiche-e-bioeconomia/-/hackathon-camp-2022>
- <https://www.cosmopolites.it/2021-22/hackathon/>
- "She Hacks" Link: <https://www.jobcentre.it/annunci/corsi-esauriti/elevator-camp-she-hacks/#1632816236565-a35929a7-5179>