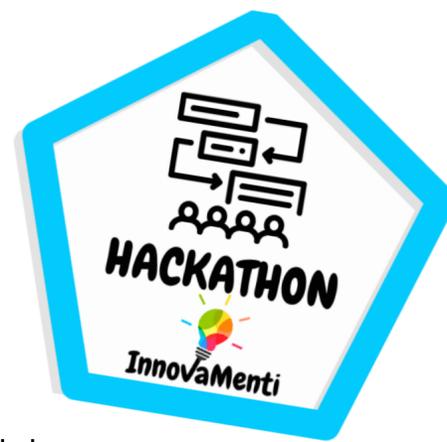


HACKATHON

passo passo



Questa infografica è disponibile anche in versione video pillola

NB Proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva, di un'attività ispirata all'hackathon

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.

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

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