

---

# WAYouthack

24/25 Ottobre 2019

---



*Per restituire alle nostre città e ai nostri territori di appartenenza quel bagaglio di conoscenze e competenze che stiamo acquisendo grazie a WAYouth abbiamo deciso, di promuovere ed organizzare momenti di confronto, declinando a livello locale alcune progettualità che ci hanno visto protagonisti a livello nazionale.*

*Nell'ottobre 2019, WAYouth porterà l'hackathon nelle scuole e nelle università italiane.*

*Un hackathon contemporaneo in **10 università** e **38 scuole** che conetterà da nord a sud il Paese.*

*L'obiettivo di ciascun hackathon sarà quello di stimolare l'attitudine alla **partecipazione attiva** dei nostri coetanei, generare in loro **maggiore fiducia** nelle*

---

*proprie capacità e idee, ma anche misurarli su sfide legate alla progettazione scolastica, diventando **protagonisti** nella costruzione ed evoluzione della scuola in cui devono agire, studiare, produrre.*

## Cos'è un HACKATHON?

L'hackathon come **metodologia di brainstorming** e **problem solving** nasce alla fine degli anni '90 oltreoceano, negli Stati Uniti all'interno di grandi realtà imprenditoriali affermate, nell'ambito dell'innovation technology, con lo scopo di riunire nello stesso posto (di solito all'interno dell'azienda stessa) e per un periodo prolungato di tempo (dalle 48 alle 168 ore) tutte le diverse unità aziendali. Lo scopo era quello di immaginare, sperimentare, costruire soluzioni innovative a problemi che affliggevano l'azienda attraverso una prolungata **contaminazione di esperienze** e **competenze** diverse.

Un hackathon, brevemente, è quindi una strategia proposta dal PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale), che prevede, a livello locale o nazionale, la presenza di più studenti provenienti da diverse scuole d'Italia che vengono raggruppati in modo casuale e che interagiscono con il proprio gruppo con il fine di produrre delle idee innovative per risolvere problematiche sociali e/o ambientali che affliggono il nostro pianeta.

## Cos'è WAYouth?

WAYouth è la prima **community** nazionale di **giovani** della scuola italiana che aggrega al proprio interno le vincitrici e i vincitori degli hackathon, delle simulazioni e delle principali competizioni promosse dal MIUR negli ultimi anni.

---

## Date di svolgimento

- Sono state identificate tre date che coincidono con i giorni 24/25 ottobre 2019;
- WAYouthack 2019, ha una durata che va da un minimo di 15h ad un massimo di 24h lavorative da spalmare nell'arco di due giornate.
- Le date e gli orari di svolgimento saranno giovedì 24 ottobre dalle ore 08:05 alle 16:05 e venerdì 25 ottobre dalle ore 08:05 alle ore 09:05 (saranno ovviamente presenti delle pause)

## Presentazione delle candidature

La presentazione della candidatura avviene tramite la compilazione delle seguenti voci informative su documento Google che deve essere poi caricato nella cartella Drive messa a disposizione per il WAYouthack:

1. Scuola (nome Istituto, comune, provincia);
2. WAYother Head della Scuola (nome, cognome);
3. Numero studenti partecipanti che si sta pensando di coinvolgere ;
5. Date ed orari scelti all'interno della finestra temporale;

## Presentazione della premialità e sfide

Le sfide e le premialità sono ancora in fase di decisione e verranno comunicate successivamente.

## Numeri e selezione dei partecipanti a WAYouthack 2019

- Il numero massimo di partecipanti consentito è 120, il numero minimo è 48;
- Si potrà andare in deroga a tale numero a fronte di particolari esigenze o richieste;
- Il numero proposto per il nostro liceo è di 50 persone
- **WAYouthack sarà a partecipazione volontaria;**

## Spazio e fabbisogno tecnico

- **Ogni scuola si impegna a mettere a disposizione un'aula adeguata per il numero dei partecipanti stabilito;**
- **Tutti i team partecipanti devono essere collocati fisicamente all'interno delle stessa area di lavoro (per quanto riguarda il nostro liceo la proposta era di utilizzare lo spazio della biblioteca)**
- **Ad ogni team deve corrispondere un'area adeguata di lavoro, autonoma e modulabile (tavoli e sedie mobili);**

- 
- L'area di lavoro deve comprendere prese, ciabatte e prolunghe elettriche;
  - L'area di lavoro deve essere dotata di una copertura wi-fi ottimale; la copertura wi-fi deve essere in grado di supportare un collegamento video con altre università e/o scuole che stanno svolgendo la medesima attività;
  - Materiali di cancelleria da distribuire: almeno 3 fogli A0 per ciascun team; pennarelli, post-it, cartoleria varia;
  - L'aula dove sono collocati gli studenti deve essere dotata di una parete per la proiezione e di un video proiettore;
  - L'aula deve essere dotata di un sistema audio con microfonaione adeguata (si consiglia la presenza di almeno un microfono "gelato");
  - Si raccomanda l'utilizzo di un unico computer per la regia, dove caricare tutte le presentazioni finali dei team partecipanti;
  - Tutte le presentazioni finali dei team dovranno essere esclusivamente in formato Pdf e dovranno essere caricate nella Cartella Drive messa a disposizione del Team WY;
  - Per quanto riguarda il nostro liceo la proposta era di utilizzare lo spazio della palestra

## Team management & staff

Ogni hackathon deve essere presieduto da un Head WAYouth che svolge funzioni di raccordo con, il docente referente (e gli uffici interessati) e gli altri Head Nazionali;

## Teaming up (creazione dei team)

- Ogni team può essere composto da un minimo di 6 fino ad un massimo di 8 partecipanti;
- All'interno del team deve essere garantita piena equità numerica di genere;
- All'interno dello stesso team non potranno esserci più di due studentesse o studenti appartenenti allo stesso corso di studi;
- Nella creazione dei team si invitano tutti a garantire, dove possibile, la più ampia eterogeneità sul dato anagrafico;
  - scuole: classi 2<sup>^</sup>,3<sup>^</sup>,4<sup>^</sup>

## Formazione e metodologia Hackathon

- Gli hackathon WAYouth sono costruiti sulle premesse teoriche della **Co-Creation Methodology**, per la quale i membri di WAYouth hanno già acquisito alcuni strumenti di lavoro;
- Tutti gli Heads WAYouth devono organizzare **almeno un pomeriggio** nel quale dovranno formare ed allineare lo staff e i **mentor** sulla Co-Creation Methodology, sulla programmazione e sulla logistica del WAYouthack ;

---

## I temi e le sfide

**(da rivedere una volta chiara la sfida)**

Per cambiare e migliorare le condizioni ambientali e sociali dei nostri istituti di formazione, non basta averne voglia. Serve costruire un vero e proprio processo di coinvolgimento e mobilitazione di tutte le studentesse e gli studenti. È questa la macro-sfida di WAYouthack 2019, che verrà rivolta a tutti i team partecipanti:

- Ogni team wy è autonomo (in accordo con le referenze nell'università) nel definire fino ad un massimo di tre “sotto-sfide” sulle quali ingaggiare almeno 5 team di lavoro (es. ambienti di apprendimento, tirocinio, competenze informali, rapporto università/città; cibo in università, sport a scuola, orientamento, ecc.);
- La descrizione/presentazione della singola sotto-sfida dovrà essere contenuta all'interno di massimo 3 slide;

## Composizione della Giuria

Per ogni competizione dovrà essere individuata una commissione composta da un **minimo di 3 e un massimo di 5 componenti**:

- Un docente interno alla scuola (non il docente referente del progetto);
- Un rappresentante scolastico (tecnico, amministrativo o personale ATA);
- Il Dirigente Scolastico;
- Un ex studente della scuola;
- Una persona esterna alla scuola rappresentante della società civile cittadina, la quale ha delle competenze/conoscenze inerenti alle sfide proposte;

## Criteri di selezione

Per rendere la valutazione degli elaborati il più possibile oggettiva, ad ogni membro della giuria è consegnata una scheda di valutazione con l'indicazione dei criteri e il punteggio minimo/massimo da assegnare

Da 1 a 5 punti per ognuno dei seguenti criteri:

1. Fattibilità/sostenibilità (tecnica, temporale ed economica);
2. Coerenza (aderenza) al contenuto della sfida assegnata;
3. Livello di innovazione e ambizione del progetto;
4. Valore di comunità / coinvolgimento altri soggetti;
5. Qualità e completezza della presentazione;
6. Offerta e sostenibilità ambientale.

---

## Premio per i vincitori

- Ogni istituzione è autonoma nella scelta ed individuazione dei premi dietro approvazione degli Heads WAYouth che si coordineranno con gli Heads Nazionali;
- Tutti i premi vanno annunciati al termine dell'hackathon dopo la conclusione di tutte le presentazioni e prima dell'annuncio dei team vincitori

## Raccolta feedback Hackathon

Occorre sollecitare la compilazione di un google form di valutazione dell'hackathon, che verrà poi esaminato dai coordinatori e dagli organizzatori per trarne suggerimenti utili a migliorare modalità organizzative e strategiche per il prossimo Hackathon WAYouth;

## Scaletta dell'evento

Ogni hackathon inizia con l'intervento di presentazione del progetto da parte dell'Head, contenente:

- Presentazione di tutto lo Staff;
- Breve presentazione di WAYouth (presentazione standard);
- Introduzione a "che cos'è un hackathon";
- Esposizione delle ragioni per le quali ha senso ospitare e partecipare ad un hackathon ;
- Presentazione delle sfide;
- Presentazione della metodologia di lavoro: "come lavoriamo insieme con la Co-Creation Methodology";
- Timeline generale delle varie fasi di lavoro e informazioni di servizio;
- Note sulla comunicazione (lancio dell'instagram wayouth contest);
- Ulteriori interventi di speaker esterni che potranno collocarsi in vari momenti durante le due giornate.
- Intervento in video conferenza di Lorenzo Micheli, founder WAYouth ed esperto nella conduzione di hackathon, in ciascuna di luoghi che ospiteranno WAYouthack 2019 e collegamento ad un altro luogo che sta ospitando un'altro hackathon;
- gli interventi di speaker (interni o esterni alla scuola) inerenti alle sfide in oggetto;

---

## Contest nazionale Scuola

**Tema:** Stranger Things in my school

**Durata:** 2 giorni. Il contest vivrà in parallelo ai vari Hackathon.

**Hashtag:**

- #Wayouthack
- #StrangerThingsInMySchool - #wayouth
- #actglobal

**Regole:**

- Il contest sarà aperto a tutti i partecipanti dell'Hackathon, si svolgerà sulla piattaforma di Instagram.
- La partecipazione all'attività consiste nel pubblicare una foto inerente al tema "Stranger things in my school".
- I partecipanti dovranno immortalare le stranezze della propria scuola tramite una foto/video.