

REGOLAMENTO EPale EDU HACK 2025

Epale Edu Hack nasce dalla collaborazione di Epale Italia con EGINA Foligno e la Rete di scopo nazionale ICT IdA della Ridap, e nell'edizione del 2021 ha preso parte agli eventi ufficiali del DigiEduHack, la manifestazione internazionale promossa dalla Commissione europea che ogni anno mobilita la comunità educante a tutti i livelli per valorizzare l'educazione digitale.

Anche quest'anno le squadre di docenti e studenti saranno chiamate a progettare insieme una soluzione per una sfida che li coinvolge direttamente, una sfida che riguarda il territorio in cui vivono e operano, che riflette il livello culturale e civile della collettività e che si indirizza a più ambienti: la scuola, la famiglia, il luogo di lavoro, le associazioni, gli enti pubblici, le realtà del volontariato.

Il titolo dell'edizione di quest'anno è "EPale Edu Hack 2025. Percorsi di cittadinanza per facilitare l'accesso ai servizi del territorio". L'alfabetizzazione digitale è fondamentale per esercitare la cittadinanza attiva e per accedere e utilizzare i servizi online del territorio e della Pubblica Amministrazione come la gestione dell'identità digitale (SPID, CIE), la navigazione sicura su internet, l'utilizzo di email, App e messaggistica istantanea, i pagamenti digitali (PagoPA), l'accesso a servizi sanitari e anagrafici online, il monitoraggio della vita scolastica dei figli in tempo reale, la visione dei voti, dei compiti, delle assenze e delle circolari, oltre alla prenotazione dei colloqui con i docenti (ClasseViva). Esercitare la cittadinanza digitale significa inoltre insegnare a valutare criticamente le informazioni trovate online, distinguere tra notizie vere e false e identificare le fonti affidabili. Fornire strumenti per adottare forme di comunicazione appropriate e rispettose per i diversi contesti digitali, educare infine a proteggere i propri dati personali e la propria immagine online. Una sfida attuale di fondamentale importanza per la scuola degli adulti.

La progettazione dovrà assicurare la **sostenibilità** delle attività proposte, porre attenzione all'**inclusività**, alla **socialità** e al **senso di appartenenza alla comunità**.

L'evento vedrà **due incontri di formazione** (12 e 20 novembre dalle 10 alle 13 on line) propedeutici sui temi della sfida e un **evento di lancio aperto a tutti** il giorno **23 settembre** che si svolgerà in **streaming live sulla piattaforma Epale**.

Le formazioni del 12 e del 20 novembre sono rivolte **ai soli docenti delle squadre iscritte**. La formazione è necessaria per poter partecipare con successo all'hackathon che si svolgerà nei giorni 1-2-3 dicembre 2025 in presenza a Napoli presso lo Starhotels Terminus Napoli, Piazza Garibaldi 91. Le **sessioni di mentoring**, previste nella prima giornata di formazione, hanno lo scopo di monitorare lo stato di avanzamento dei progetti e ricevere supporto dai mentori. Sono previste inoltre delle sessioni online nel periodo 20 novembre – 1 dicembre durante le quali i partecipanti potranno confrontarsi, condividere idee e ricevere ulteriori informazioni dai mentori.

Il 1 e 2 dicembre saranno presenti i mentori a Roma per supportare le squadre nella progettazione finale.

PARTECIPANTI

L'hackathon di EPale si rivolge al sistema di istruzione degli adulti in Italia e prevede la partecipazione e la collaborazione di tre gruppi di partecipanti:

- **Educatori degli adulti in ambito formale:** possono comporre la squadra sia i docenti delle sedi del CPIA dove si realizzano i percorsi di primo livello e i percorsi di alfabetizzazione della

lingua italiana, che i docenti delle istituzioni scolastiche di secondo grado che erogano percorsi di istruzione di secondo livello. (2 docenti max).

- **Adulti iscritti in un percorso di formazione formale:** 4 discenti regolarmente iscritti ad uno dei corsi di formazione erogati dall'ente iscritto all'Hackathon.
- **Rappresentanti del territorio:** 1 rappresentante di enti pubblici o privati territoriali (enti locali, associazioni, fab-lab, ecc.) con i quali gli istituti aderenti intendono co-progettare la soluzione digitale alla sfida proposta da EPALE Edu Hack.

A sostegno delle squadre ci saranno i **Mentori EPALE**: durante l'evento i partecipanti saranno seguiti nella realizzazione dei singoli progetti da mentori esperti nel settore, innovatori digitali, professionisti IT e tecnici. Le modalità di fruizione, la calendarizzazione delle sessioni di mentoring e le disponibilità dei mentori stessi saranno comunicate direttamente ai partecipanti. Ogni mentore potrebbe supportare più squadre.

Totale squadre previste: n. 12, composte da un max di 7 persone:

- 2 docenti
- 1 rappresentante del territorio
- 4 discenti

REGOLE DI PARTECIPAZIONE

La procedura d'iscrizione all'EPALE EDU HACK è suddivisa in due fasi:

- **Prima fase: candidatura dell'Istituto partecipante**

Per partecipare è necessario **compilare la scheda di iscrizione** disponibile a questo link <https://it.surveymonkey.com/r/eduhack25> **entro e non oltre il 31 ottobre 2025**.

Nella scheda di candidatura all'evento ogni istituto dovrà indicare:

- il nominativo e l'indirizzo mail del Dirigente Scolastico;
- di n. 2 docenti referenti della squadra;
- di n. 1 rappresentante del territorio di appartenenza.

La squadra dovrà essere composta per un **massimo di 7 persone**. I nominativi degli studenti che insieme ai docenti parteciperanno all'hackathon dovranno essere inviati via mail all'indirizzo epale@indire.it entro e non oltre l'8 novembre 2025.

CRITERI DI SELEZIONE DELLE SQUADRE

Saranno accettate un massimo di **12 squadre**. Qualora il numero di domande di partecipazione superino i posti disponibili saranno adottati i seguenti criteri:

1. sarà data priorità alle squadre che non hanno mai partecipato a Epale Edu Hack;
2. sarà tenuta in conto la data di iscrizione della squadra
3. sarà data priorità agli istituti che faranno partecipare studenti/esse della stessa classe (inviando una dichiarazione del DS).

Per garantire una copertura territoriale omogenea verrà data priorità alle scuole provenienti da regioni in cui, in fase di candidatura, risulta iscritta una sola squadra.

Nella scheda di iscrizione si richiede anche di descrivere in linea generale l'idea progettuale, l'impostazione del lavoro e le modalità di coinvolgimento degli studenti in questo percorso.

Questo abstract dovrà comprendere anche un titolo (non importa sia il definitivo) e potrà essere utilizzato come criterio per un'eventuale selezione delle squadre.

- Seconda fase: ricevere la conferma di partecipazione

L'Unità EPALE Italia una volta terminato il periodo di iscrizione all'evento (31 ottobre 2025) procederà ad un'eventuale selezione, qualora il numero delle squadre superi il numero di posti disponibili ed invierà conferma di partecipazione al docente referente al contatto mail fornito in fase di candidatura entro lunedì 3 novembre 2025. Sarà comunicata anche eventuale esclusione alle squadre che nell'edizione 2025 non potranno partecipare.

SEDE DI SVOLGIMENTO

Ogni istituto iscritto all'EPALE Edu Hack gestirà in autonomia l'organizzazione logistica per il coinvolgimento e la partecipazione attiva dei membri del team all'attività proposte dai partner dell'iniziativa per le giornate preliminari di formazione on line (13 e 20 novembre).

In particolare, il docente coordinatore di ogni squadra dovrà assicurare:

- la predisposizione di spazi fisici e/o virtuali che permettano la collaborazione sincrona tra tutti i membri della squadra;
- di notificare la squadra in merito a tutte le comunicazioni e le informazioni ricevute prima, durante e dopo l'evento del 1 – 2 – 3 dicembre;
- di facilitare la partecipazione alle sessioni di formazione, così come definito nel programma dell'evento online organizzato dal team EPALE Italia (il link a Webex sarà fornito in seguito).

Il 1 – 2 – 3 dicembre 2025 le squadre si ritroveranno a Napoli presso lo Starhotels Terminus Napoli, Piazza Garibaldi 91, sede dell'evento finale, per lavorare insieme nelle ultime due giornate di gara, presentare i progetti e partecipare alla premiazione.

Gli orari saranno comunicati nell'invito ufficiale una volta confermata la partecipazione della squadra. Indicativamente saranno dalle 12 alle 19 del 1 dicembre, il 2 dicembre dalle 9 alle 22 compresa l'attività in esterno dalle ore 17,30 fino alle 22, il 3 dicembre dalle 9 alle 14.

Per ogni partecipante è previsto il rimborso delle spese di viaggio che potranno essere anticipate direttamente dall'Istituto. Il pernottamento del 1 e 2 dicembre per i componenti del team sarà gestito dall'Unità EPALE. Per ogni partecipante della squadra è previsto un pernottamento nella struttura alberghiera Starhotels Terminus Napoli, dove si svolgerà l'evento o nell'adiacente UnaHotels, entrambi in P.zza Garibaldi, senza il bisogno di alcun anticipo da parte dell'Istituto partecipante. La rooming list verrà inviata la settimana prima dell'evento.

I pasti (pranzo e cena del 1 e 2 dicembre e pranzo del 3 dicembre) saranno a carico dell'Unità EPALE.

GARANZIE

Durante la partecipazione all'hackathon ogni partecipante garantisce che il prodotto sviluppato rispetti quanto segue:

- è stato creato durante l'hackathon ed è un lavoro originale del partecipante;
- non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto da un diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di proprietà di terzi, oppure, in presenza di diritti di terzi, il

- partecipante ha preventivamente ottenuto tutti i permessi e le licenze necessarie dal proprietario;
- non viola altri diritti di terzi, compresi, tra l'altro, brevetti, segreti commerciali, diritti derivanti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti di privacy, diritti morali o qualsiasi altro diritto meritevole di tutela;
- non sottopone a contratti con terzi;
- non contiene contenuti diffamatori, rappresentazioni, considerazioni oltraggiose o qualsiasi altro contenuto che possa danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'organizzazione che rappresenta l'idea o di qualsiasi altra persona o azienda;
- non costituisce una violazione delle leggi vigenti e non contiene contenuti che incoraggino comportamenti illegali.

La valutazione dei progetti avverrà in due fasi:

1) Martedì 2 dicembre 2025 – Dalle 14.00 alle 16.00 – SOCIAL JURY

Dalle ore 14 una giuria popolare raggiungerà la sede dell'evento e darà una prima valutazione dei progetti che le squadre stanno sviluppando. Questo voto inciderà per il 20%.

2) Mercoledì 3 dicembre 2025 – Dalle 10.30 alle 11.30 – GIURIA ESPERTA

Nel rispetto delle regole sopra elencate, ogni tipologia di prodotto digitale inviato tramite le modalità esposte durante l'evento sarà accettata quale elaborato finale della squadra, a prescindere dal livello di sviluppo tecnologico. Pertanto, ogni squadra sarà libera di decidere se presentare una semplice presentazione del proprio progetto, un prototipo o un prodotto potenzialmente già utilizzabile.

GIURIA, CRITERI E PROCEDURE DI VALUTAZIONE

La giuria esperta per la valutazione delle opere sarà composta da un rappresentante di:

- INDIRE, Istituto Nazionale di Documentazione Innovazione e Ricerca Educativa
- Repubblica Digitale
- Stati Generali dell'Innovazione
- Ambasciatori ERASMUS/EPALE
- EPALE Central Support Service
- DS Cpia Napoli Città 2
- RIDAP
- Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile (ASviS)

Dopo aver assistito alla presentazione dei prodotti finali, i membri della giuria si riuniscono per la valutazione finale e la selezione del progetto più meritevole. Ogni membro della giuria riceve una scheda di valutazione per ogni progetto in concorso, mentre il presidente della giuria riceve anche una scheda riassuntiva per la verifica e la convalida dei criteri di valutazione. Il voto della giuria esperta andrà sommato a quello della Social Jury.

Inoltre **dalle ore 18 del 2 dicembre alle ore 10 del 3 dicembre tutti i progetti saranno visibili e consultabili on line e potranno raccogliere le preferenze**. Il progetto che riceverà più voti riceverà il riconoscimento di "Social Media Champion" determinato da una giuria popolare on line. Tutti i progetti saranno caricati on line e chiunque potrà assegnare un voto al progetto preferito.

La giuria può quindi procedere con l'assegnazione dei punti nelle quattro aree di valutazione:

- **Sostenibilità:** il servizio / prodotto / strumento digitale può essere utilizzato in altre organizzazioni, in modo da migliorare anche il loro lavoro? Come sono stati utilizzati gli Open Data? Come sarà possibile per terzi accedere, elaborare o integrare i contenuti? Qual è il grado di flessibilità e trasferibilità delle soluzioni tecnologiche e informatiche proposte? Qual è il livello di progresso raggiunto nell'implementazione del progetto digitale creativo? Quanto è immediatamente applicabile e quali e quante risorse sono necessarie per renderla pienamente operativa? (Max. 2 punti)
- **Impatto:** quali cambiamenti porterà la soluzione digitale per gli utenti di riferimento? Il prodotto può definire una nuova risposta ai bisogni dei discenti e della comunità locale anche in ottica multiculturale? In alternativa, andrà a vantaggio di un processo più efficiente per raggiungere gli obiettivi istituzionali? Come si inserisce il progetto nel quadro delle politiche e delle azioni di inclusione e innovazione locali, regionali, nazionali ed europee? (Max. 2 punti)
- **Senso di appartenenza alla comunità:** come si integra la soluzione proposta con i servizi per adulti e le attività di formazione non formale proposte dagli enti del territorio? In che modo contribuisce a suscitare o supportare processi di rafforzamento della coesione sociale e di proposte territoriali di innovazione digitale per l'occupabilità? (Max. 2 punti)
- **Creatività:** la soluzione digitale introduce elementi innovativi rispetto alle pratiche esistenti, valorizzando linguaggi, strumenti o approcci originali. Favorisce la sperimentazione di nuovi modelli d'interazione e apprendimento, stimolando la partecipazione attiva e generando valore aggiunto per la comunità e gli utenti di riferimento. (Max. 2 punti).

PREMIAZIONE

- ❖ 1° classificato: 1000,00 € di voucher per acquisto di materiale scolastico tecnologico
- ❖ 2° classificato: 600,00 € di voucher per acquisto di materiale scolastico tecnologico
- ❖ 3° classificato: 400,00 € di voucher per acquisto di materiale scolastico tecnologico
- ❖ Special Award EGINA: partecipazione a Social Hackathon Umbria 2026 #SHU2026
- ❖ Social Media Champion: Kit di gadget EPALE

Tutte le squadre partecipanti riceveranno una targa ricordo personalizzata.

DATI PERSONALI

I dati personali raccolti attraverso l'iscrizione all'Hackathon saranno trattati al fine di consentire l'espletamento dell'Hackathon e, in particolare, per inviare comunicazioni relative all'esecuzione delle operazioni connesse, nonché per adempiere agli obblighi previsti dalla legge.

Iscrivendosi all'evento si autorizza a titolo gratuito l'Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa (INDIRE), nell'ambito del Programma Erasmus+ 2021-2027:

- a realizzare, registrare e utilizzare fotografie, video e/o altri materiali audiovisivi su qualsiasi supporto contenenti la mia immagine, il mio nome e la mia voce;

- a conservare le foto, i video e i dati come sopra raccolti su supporto informatico o cartaceo negli archivi informatici e cartacei di INDIRE.

In particolare, l'autorizzazione alla raccolta, conservazione e utilizzo ed eventuale diffusione delle immagini, delle riprese audio-video e dei dati personali è finalizzata a documentare e divulgare le attività oggetto dell'INDIRE tramite il sito internet, le pagine facebook e altri canali social ufficiali di INDIRE, dell'Agenzia Erasmus+ INDIRE, eTwinning Italia, EPALE Italia.

In ogni caso le immagini, le riprese audio-video e i dati personali saranno utilizzati esclusivamente per scopi documentativi, formativi e informativi connessi esclusivamente alle attività di ricerca scientifica, educativa e didattica previste dal Progetto indicato in epigrafe e/o per le finalità educative e istituzionali dell'Istituto Nazionale di Documentazione Innovazione e Ricerca Educativa e del Programma Erasmus+.