

**HACKFORINCLUSION
CIVIC HACKATHON IN ITALIA
PROGETTO IN-EDU
REGOLAMENTO**

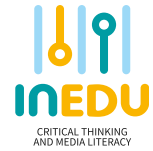


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

604670-EPP-1-2018-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



HACKFORINCLUSION - CIVIC HACKATHON IN ITALIA - PROGETTO IN-EDU REGOLAMENTO

L'istituto secondario superiore ITET Capitini di Perugia, scuola polo per l'inclusione sociale della regione Umbria e FORMA.Azione, agenzia formativa e punto di contatto regionale del movimento No Hate Speech promosso dal Consiglio d'Europa, invitano gli studenti e le studentesse delle scuole secondarie superiori a partecipare ad HackForInclusion, l'Hackathon civico sui temi dell'alfabetizzazione mediatica e informativa (media and information literacy).

QUANDO?

8-9 gennaio 2021

DOVE?

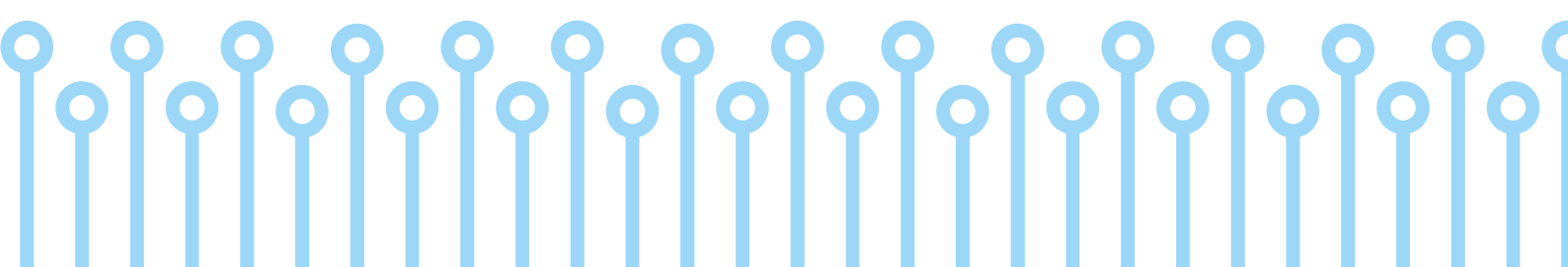
Online

CHI?

Squadre di ragazzi e ragazze con idee creative e innovative per aumentare la consapevolezza delle proprie comunità rispetto all'utilizzo dei nuovi media, con le opportunità ed i rischi ad essi connessi.

COSA?

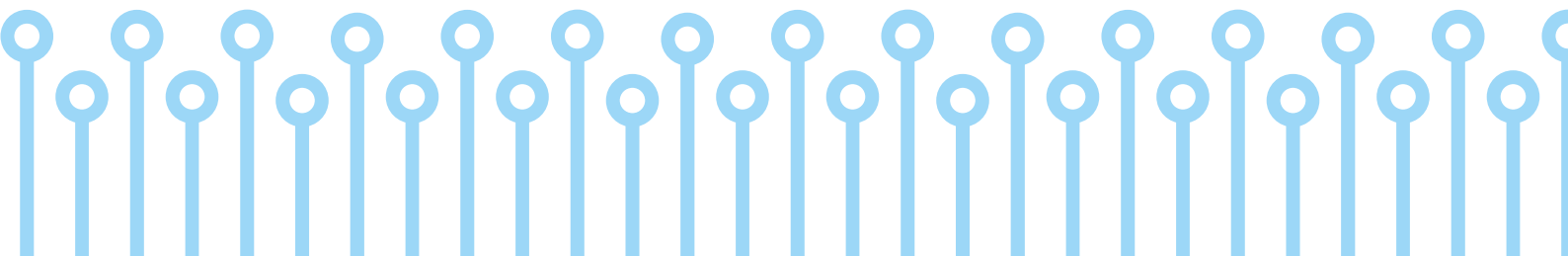
Competizione online per sviluppare idee creative che promuovano il pensiero critico e un uso consapevole delle informazioni e dei media, per contrastare insieme le sempre più frequenti e violente manifestazioni di odio e discriminazione verso la diversità (online e offline).





LA PARTECIPAZIONE ALL'HACKATHON CIVICO È REGOLATA COME SEGUE:

1. L'hackathon civico viene organizzato online attraverso la piattaforma Zoom e ha durata di 48 ore.
2. Ciascuna squadra deve essere composta da 2 a 5 ragazzi e ragazze che frequentano dal 1° al 4° anno delle scuole secondarie superiori in Italia. Raccomandiamo di attenersi a principi di inclusione e diversità nel comporre le squadre. Ciascuna squadra può essere composta da ragazzi/e di età diverse ma tutti/e devono frequentare la stessa scuola.
3. Ciascuna squadra deve essere accompagnata da un tutor, un(a) insegnante e/o un genitore, che si impegna a supportare i/le ragazzi/e dal punto di vista organizzativo.
4. La partecipazione è consentita ad un massimo di 16 squadre. In caso si ricevano più iscrizioni, si terrà conto dell'ordine di arrivo delle stesse e solo in caso di rinuncia da parte di una o più delle squadre registratesi tra le prime 16 sarà data la possibilità di partecipare alle successive, sempre garantendo che venga rispettato l'ordine di arrivo delle iscrizioni.
5. Il termine per l'iscrizione delle squadre è fissato per il 08/12/2020. La registrazione deve essere effettuata dal tutor della squadra tramite il modulo online nel sito di progetto www.in-eduproject.eu e deve già indicare l'ordine di preferenza rispetto alle sfide su cui competere (si veda art. 6).
6. Le squadre partecipanti sono chiamate a ideare e pianificare campagne online e/o offline per la promozione della media e information literacy e del pensiero critico, che rispondano ad una delle seguenti sfide (challenge). Le campagne dovranno utilizzare al massimo e al loro miglior potenziale le risorse digitali (inclusi video, audio, podcast, ...) e/o una combinazione tra queste e le risorse offline (manifesti, flashmob) in modo





da evidenziare un livello di creatività e innovazione specifico:

CHALLENGE 1 – come usiamo le parole online? Stare in rete da protagonisti capaci e creativi per contrastare gli attacchi di odio

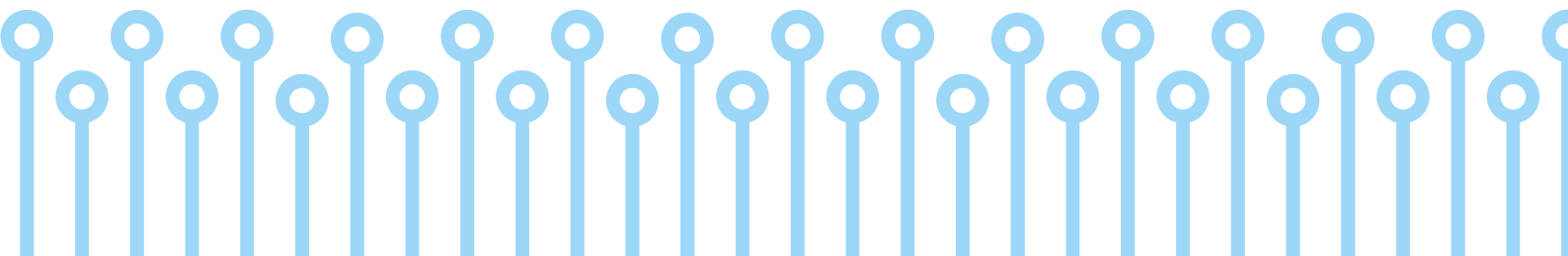
CHALLENGE 2 – chi lo ha detto? come aumentare la consapevolezza rispetto alla fonte delle informazioni e riconoscere i contenuti falsi o verosimili

CHALLENGE 3 – cosa diciamo di noi online? come difendere la nostra identità digitale e il diritto alla privacy

CHALLENGE 4 – come ci vedono online? Come ribaltare l'uso che viene fatto di corpi e immagini e arginare il linguaggio offensivo e sessista.

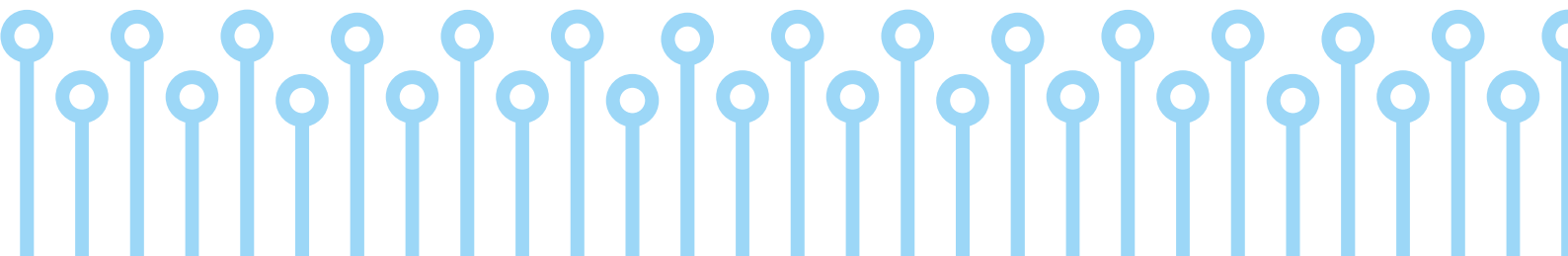
Ciascuna challenge vedrà sfidarsi 4 squadre. A ciascuna squadra sarà assegnata una delle challenge sulla base dell'ordine di arrivo delle iscrizioni e delle preferenze espresse nell'iscrizione stessa.

7. Al fine di garantire l'inclusione di tutti/e gli/le studenti/esse interessati/e, i soggetti promotori mettono a disposizione di chi dovesse averne bisogno computer portatili e/o tablet gratuitamente – attraverso un contratto di Comodato di Bene Mobile – per le 48 ore del CH.
8. La valutazione delle campagne ideate sarà condotta dalla giuria sulla base dei seguenti criteri:
 - **Fattibilità della campagna:** chi può beneficiare delle azioni e in che modo? Contribuisce a risolvere la sfida identificata? Il tema è attuale e rilevante? I bisogni dei beneficiari della campagna sono ben giustificati?





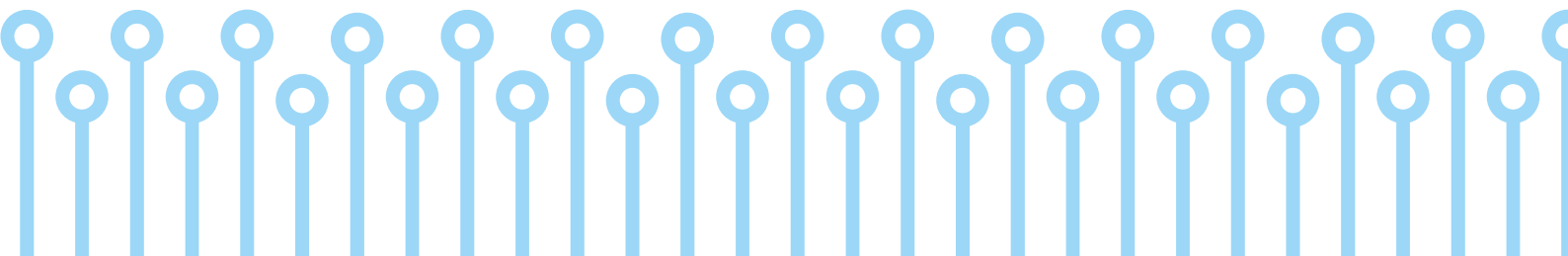
- **Contenuto della campagna:** è utile e interessante? è interattivo? È innovativo o duplica risorse già esistenti? I testi, le illustrazioni e altri elementi multimediali proposti sono affidabili e di qualità? Le regole di copyright, ove presenti, sono adeguatamente riconosciute e seguite?
 - **Realizzazione tecnica:** le tecnologie sono utilizzate in maniera appropriata? Le risorse proposte/sviluppate sono user-friendly e intuitive? La struttura delle risorse proposte è ben organizzata, sia dal punto di vista tecnico che grafico?
 - **Impatto del progetto:** il gruppo di beneficiari della campagna è chiaramente definito? Include soggetti svantaggiati e/o a rischio di esclusione sociale? Il numero di beneficiari che si intende raggiungere è realistico? L'impatto atteso sul gruppo dei beneficiari è adeguatamente spiegato e realistico?
 - **Pitching:** la presentazione della campagna alla giuria è stata efficace e convincente?
9. Il premio complessivo in palio è di 9.000,00 Euro. Nello specifico, verrà assegnato un premio di Euro 2.250,00 alla squadra risultata vincitrice per ciascuna delle quattro sfide individuate.
10. La premiazione delle squadre vincitrici avverrà nel corso di un evento in presenza organizzato a Perugia nella giornata del 23/01/2021. Laddove non fosse possibile organizzare l'evento in presenza a causa delle disposizioni di contrasto al covid-19, lo stesso avverrà online tramite la piattaforma Zoom e trasmesso in diretta tramite i canali social del progetto (Facebook e Instagram).
11. Una volta assegnati i premi, le squadre vincitrici si impegnano a realizzare le proprie campagne di sensibilizzazione create in risposta alle diverse challenge nel periodo che va dal 01/02/2021 al 30/04/2021.





12. Ai sensi del Decreto Legislativo n.196 del 2003 (Codice in materia di protezione dei dati personali) e sue successive modifiche e integrazioni, nonché del Regolamento UE 679/2016 (Regolamento Generale sulla Protezione dei dati o, più brevemente, RGDP) sarà rispettato il carattere riservato delle informazioni fornite dai partecipanti: tutti i dati forniti saranno trattati solo per le finalità connesse e strumentali all'evento e all'eventuale gestione del rapporto con gli organizzatori, nel rispetto delle disposizioni vigenti. Titolare del trattamento dati personali è FORMA.Azione srl. Fatto salvo quanto sopra indicato, è esclusa qualsiasi forma di comunicazione o diffusione dei dati personali a terzi che non sia prevista come obbligo dalla legge. Ciascun interessato potrà esercitare, in qualunque momento, i diritti di cui agli articoli 7, 8 e 9 del D. Lgs. n. 196/2003, e chiedere, tra l'altro, la correzione, l'aggiornamento dei dati o la loro cancellazione, indirizzando la relativa richiesta per iscritto a FORMA.Azione srl, all'attenzione del legale rappresentante.
13. Al momento dell'iscrizione alle squadre sarà inoltre richiesta, previa sottoscrizione della Privacy Policy, la disponibilità a essere soggetti di foto e video per mere finalità di comunicazione dell'Evento anche sui siti e canali social dei promotori.

Per ulteriori informazioni e/o chiarimenti in merito all'evento e alle condizioni di partecipazione, contattare gli organizzatori nella persona di **Chiara Palazzetti** al seguente indirizzo email palazzetti@azione.com o allo **075-5997340**.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ATTIVITÀ PROMOSSA DA



PARTNERS

