



In prima persona, al plurale.



VAI AI CORSI →



HOME

CONSULENZA IN DIRETTA

A DOMANDA RISPONDE

SOS DIRIGENTI SCOLASTICI

I NOSTRI CORSI

ARCHIVIO

RINNOVO CONTRATTO SCUOLA CARTA DEL DOCENTE EDUCAZIONE CIVICA CORSI **INDIRE** INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Home > Attualità > Percorsi di cittadinanza e servizi territoriali: a Napoli i premi del Social Hackathon

ATTUALITÀ

Percorsi di cittadinanza e servizi territoriali: a Napoli i premi del Social Hackathon **Epale** per l'educazione degli adulti

Di Redazione - 03/12/2025

CONDIVIDI



Facebook



Twitter

Breaking News

Si è conclusa oggi a Napoli la sesta edizione del Social Hackathon di **Epale**.

L'appuntamento, scrive in una nota

l'**Agenzia nazionale Erasmus+ INDIRE**,

ha messo al centro la creatività delle scuole dell'istruzione degli adulti. La competizione, ospitata dallo Starhotels Terminus, ha visto

docenti e discenti dei Centri Provinciali di Istruzione degli Adulti CPIA e degli istituti

scolastici che erogano percorsi per adulti che offrono percorsi dedicati impegnati nella consueta sfida "giocosa".

Gli hackathon, ricorda l'agenzia, sono **"competizioni di durata limitata in cui i partecipanti, suddivisi in squadre, lavorano per progettare e sviluppare una"**



soluzione innovativa – sotto forma di idea o prodotto – ad uno specifico

problema". L'iniziativa è nata nel 2020 dall'Unità **Epale** Italia, responsabile della gestione nazionale della piattaforma europea **EPAL**, e viene organizzata con EGINA Foligno e la Rete di scopo nazionale ICT IdA della RIDAP.

Per l'edizione 2025 hanno gareggiato 84 persone tra studenti, docenti ed educatori, suddivise in 12 squadre provenienti da tutta Italia. L'obiettivo, ricorda **INDIRE**, era elaborare la proposta digitale più convincente legata al tema della quinta edizione:

"Facilitare l'accesso ai servizi del territorio, promuovendo l'alfabetizzazione digitale per esercitare la cittadinanza attiva". Il lavoro preparatorio si è svolto a distanza, tracciando l'idea progettuale prima della realizzazione durante la gara.

Accanto alla sfida principale, i partecipanti hanno preso parte a momenti formativi sul public speaking, per affinare la presentazione del progetto. Inoltre si è svolta una caccia al tesoro dedicata alla scoperta di Napoli. L'apertura della manifestazione è stata caratterizzata dal concerto partecipativo di Rossella Rizzaro e Mario Musetta, che ha coinvolto i presenti creando musica con **strumenti semplici**, **"fogli di carta, pezzi di legno e materiali poveri"**.

Questa mattina la giuria di esperti ha ascoltato i 12 progetti finali. A valutarli sono stati rappresentanti di **INDIRE** – con la ricercatrice Annalisa Buffardi –, Repubblica Digitale, Stati Generali dell'Innovazione, **EPAL** Central Support Service, RIDAP e Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile. L'evento si è chiuso con la **cerimonia di premiazione**, che ha celebrato l'impegno collettivo e la qualità delle soluzioni proposte, confermando il Social Hackathon di **Epale** come uno spazio di sperimentazione, collaborazione e crescita per l'intera comunità dell'istruzione degli adulti.

I progetti vincitori 2025

1° premio "Digitale in Strada" del CPIA BAT "Gino Strada", Andria (BT) – Premio: voucher di 1000 euro per acquisto di materiale scolastico tecnologico.

Il progetto "Digitale in Strada" ha proposto una piattaforma semplice e intuitiva per aiutare chiunque a usare il digitale senza paura. Gli studenti sono usciti dalle aule e sono andati per le strade di Andria, incontrando le persone nei luoghi in cui vivono e ascoltando i loro bisogni reali, con l'idea di seguire l'esempio di Gino Strada: stare accanto ai più fragili. In questo caso assistendo chi si sente perso tra SPID, CIE, ASL e le tante procedure digitali del territorio. Tutto questo per realizzare un digitale che non esclude, ma che diventa un alleato.

2° premio "PAwer – Gioca il tuo potere civico!" del CPIA 9 Latina – Premio: voucher 600 euro

La squadra di Latina ha proposto un gioco da tavolo per rendere più accessibile il linguaggio della PA e la comprensione delle procedure amministrative anche a chi non parla bene la lingua italiana. In Italia le persone straniere devono affrontare fin da subito pratiche della pubblica amministrazione (PA) e del digitale. Senza competenze linguistiche e digitali sufficienti, queste attività generano barriere, incertezza, dipendenza da altri e rischio di esclusione. Unire l'apprendimento della lingua italiana L2 e familiarizzare con i contesti reali di uso dell'e-government può trasformare le difficoltà in autonomia. PAwer risponde in maniera inclusiva e concreta a questa esigenza: un gioco da tavolo per rendere accessibile il linguaggio della PA, trasformando procedure reali e digitali in sfide semplici e collaborative. Pensato come strumento educativo per i CPIA, nell'immaginaria città di CivItalia, riprende le dinamiche del gioco dell'oca, combinando carte prova sulla lingua italiana (A1-B1) combinate con imprevisti e situazioni pratiche sui servizi pubblici digitali. In tal modo, le persone possono apprendere e rafforzare autonomia, partecipazione civica e



PROSSIMI WEBINAR

**Prossimi Webinar**

25 Nov Steam-box: il laboratorio Steam in valigetta

25 Nov Italiano e matematica nella primaria: consolidare le strutture di base

26 Nov Filiera 4+2: cosa cambia.

Indicazioni pratiche

01 Dic Mi fido di te. Giochi cooperativi per una classe inclusiva

03 Dic L'attenzione e la concentrazione degli studenti a scuola e nello studio

04 Dic La lezione attiva

11 Dic Sostegno: corso intensivo per docenti incaricati senza titolo

11 Dic Strategie per creare ambienti di apprendimento accoglienti ed efficaci

15 Dic Giochiamo con il calcolo mentale

16 Dic Le responsabilità del docente: penale, civile e disciplinare

> SCOPRI TUTTI I NOSTRI CORSI

cittadinanza digitale.

3° premio "LIBER@solitUDINE" del CPIA Udine – Premio: 400 euro di voucher

Il progetto "LIBER@solitUDINE" ha creato un'app per trasformare l'isolamento in integrazione e pratica linguistica attraverso match basati sull'azione. L'obiettivo dell'app è di far incontrare studenti stranieri, persone con disabilità e giovani NEET, ovvero chi più di altri rischia di sentirsi solo. L'incontro avviene attraverso gli interessi che gli utenti dell'app hanno in comune. Facile, leggibile, con una grafica e un linguaggio accessibili davvero per tutti. L'app ha una netiquette e la possibilità di segnalare chi ne fa un uso improprio. L'attenzione alla privacy è garantita.

Il Premio speciale EgiNa. Due scuole hanno vinto la partecipazione allo SHU 2026 (Social Hackathon Umbria):

"WeConnect Volturmo" dell' IIS "Vincenzo Corrado" di Castelvolturmo (CE). Nel territorio di Castel Volturmo, caratterizzato da forte multiculturalità e fragilità socio-economiche, ci sono tante persone che non sono in grado di accedere e/o sfruttare i servizi digitali, indispensabili per vivere a pieno la cittadinanza. Il progetto mira alla realizzazione di uno "Sportello Digitale di Comunità", che sfrutti una sezione dedicata all'interno del sito della Pro Loco Castel Volturmo APS, per aumentare l'alfabetizzazione digitale e stimolare lo sviluppo di una cittadinanza digitale attiva tra la popolazione, seguendo anche i dettami del DIGCOMP.

"Sapori e Cittadinanza" dell'IPSEOA Pietro Piazza di Palermo. Il progetto promuove l'accesso ai servizi del territorio attraverso la valorizzazione delle pratiche enogastronomiche locali e l'uso innovativo della tecnologia digitale. Rivolto agli studenti del II livello indirizzo Enogastronomia, integra tre dimensioni: civica, con laboratori che favoriscono accoglienza e coesione sociale tramite il cibo; CLIL, con attività in inglese su sostenibilità alimentare e cittadinanza globale; digitale e imprenditoriale, con digital storytelling. Il risultato finale è una web app interattiva, "Cibus – cibo e cittadinanza", che facilita l'incontro tra domanda e offerta di lavoro, con attenzione alle persone fragili.



TAGS DOCENTI SCUOLA STUDENTI

CONDIVIDI



Facebook



Twitter

Articoli correlati

Di più dello stesso autore

