



HACKATHON

AGRICOLTURA 4.0

ISTITUTO AGRARIO EMILIO SERENI ROMA

REPORT PROGETTO



METODOLOGIE
DIDATTICHE
INNOVATIVE
PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

HACKATHON

La didattica ha la necessità di rimanere al passo con i tempi, avendo la capacità di utilizzare metodologie innovative, mutuare eventualmente da settori diversi.

Ne è un esempio l'"hackathon", (composizione da "hacking" + "marathon"), che si concretizza in un'attività partecipativa di breve durata, in cui le persone si riuniscono per risolvere alcuni particolari problemi della vita reale (sfide), in una competizione amichevole e leale.

Questa metodologia fornisce uno spazio (anche eventualmente virtuale) e un tempo ai partecipanti per progredire sui problemi, partendo da una prima definizione dell'ambito tematico e da una focalizzazione su una specifica sfida da risolvere in tale contesto.

"Hacking" è un problem solving creativo, concentrato in poco tempo ma molto intenso

Il campo problematico è individuato in relazione all'obiettivo dell'innovazione e non necessariamente coinvolgere la tecnologia (ma nella maggior parte dei casi la tecnologia è uno dei fattori abilitanti per i partecipanti).

L'attività viene generalmente svolta attraverso il coinvolgimento, fisicamente e/o virtualmente, di molti partecipanti motivati ("hacker") che potrebbero essere studenti, professionisti, ricercatori.

HACKATHON

Questo tipo di attività è perfetta per stimolare la creatività, generando uno slancio attorno alle risorse di innovazione disponibili, per lo sviluppo rapido e la dimostrazione reale di servizi / idee di prodotto.

Traslato in ambito didattico può essere un sistema per stimolare il pensiero laterale degli studenti, lo spirito critico e la capacità di lavorare in team rispettando scadenze generalmente molto brevi.

L'ATTIVITÀ POSTA IN ESSERE

L'Hackathon è stato realizzato in un orizzonte temporale di 3 giorni: 21, 22 e 23 aprile.

PRIMA GIORNATA

I partecipanti, come prima cosa, sono stati guidati da Andrea Geremicca, Direttore di EIS, ha introdotto il concetto di STEM, alla scoperta del valore creativo e didattico dell'hackathon.

In seguito Luca Di Leo, esperto di Comunicazione in ambito Sostenibilità, ha approfondito i temi e le implicazioni del rapporto tra cibo e sostenibilità, arrivando a sottolineare come l'innovazione in ambito agricoltura sarà sicuramente essenziale per garantire il futuro del nostro pianeta.

Al termine della giornata è stata lanciata la sfida ai partecipanti, ovvero ipotizzare un corso innovativo in ambito CIBO E SOSTENIBILITÀ, focalizzato sul digitale e in grado di garantire ai partecipanti un veloce ingresso nel mondo del lavoro.

SECONDA GIORNATA

Ogni gruppo si è riunito in una stanza virtuale a loro assegnata. I tutor del corso sono passati nelle varie stanze per fornire supporto in caso di necessità.

TERZA GIORNATA

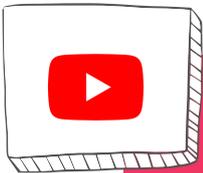
Revisione dei lavori-incontro plenario.

Ogni rappresentante di gruppo è intervenuto per presentare a tutti il risultato del lavoro.

Al termine di ogni intervento è stato fornito un feedback su quanto prodotto dai gruppi e una giuria, della quale faceva parte il Dirigente Scolastico Patrizia Marini, ha valutato il progetto migliore

I TOOLS

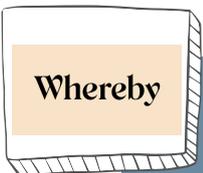
BROADCASTING



YouTube

Per seguire le lezioni live

VIRTUAL MEETING



Whereby

Per gli incontri di lavoro dei gruppi e per i check point con i formatori

