



Format per un mini-hackathon

Durata: 1 ora circa (in un incontro di 2 ore complessive)

Obiettivo: far vivere in breve l'esperienza di un hackathon ai potenziali partecipanti di Hack4Health, invogliando così alla partecipazione

Materiali da stampare: Workflow da distribuire ai partecipanti

Introduzione e teaming (10 minuti):

- **Benvenuto** e breve spiegazione dell'**obiettivo del mini-hackathon**, (ovvero: introduzione all'esperienza di un hackathon, 2 parole per dire cos'è Hack4Health es. usando [le prime 3 slide](#))
- Condivisione del **funzionamento e delle aspettative** di questa ora (**passaggi e tempi**):
 1. **Scelta della sfida e composizione dei team (5 minuti)**
 2. **Analisi del problema (15 minuti)**
 3. **Ideazione / Brainstorming (10 minuti)**
 4. **Sviluppo e prototipazione (15 minuti)**
 5. **Presentazione e condivisione (10 minuti)**
 6. **Valutazione e premiazione (5 minuti)**
- Presentazione delle **sfide** da scegliere (metteranno una spunta sul canovaccio):
 - **Comportamenti sostenibili**
 - Come possiamo fare una **merenda** più sana e sostenibile?
 - Come possiamo ridurre gli **sprechi di plastica** nella vita di tutti i giorni?
 - Come possiamo **promuovere comportamenti sostenibili** tra gli adulti e i coetanei nelle abitudini quotidiane?
 - **Inclusione e diversità / Interculturalità e intergenerazionalità**
 - Come possiamo facilitare la connessione tra giovani di **diverse culture**?
 - Come possiamo facilitare la **connessione tra giovani e anziani**?
 - Come possiamo rendere **più inclusiva la nostra scuola**?
- Divisione dei partecipanti in **in gruppi da 4 (minimo gruppo da 2)** e distribuzione del **workflow da compilare** (ovvero un documento stampato che riporta il flusso di lavoro da seguire, che i partecipanti usano come linee guida e per elaborare la loro soluzione)





1. Scelta della sfida e composizione dei team (5 minuti)

In questa prima fase i partecipanti si raggruppano autonomamente in team da minimo 2 massimo 4 partecipanti, in base alla sfida di interesse comune o in base ad altre dinamiche personali (il gruppo si concentrerà comunque su 1 sola tra sfide proposte)

2. Analisi del problema (15 minuti)

In questa seconda fase i partecipanti si dividono i seguenti compiti:

- **2 partecipanti si fanno interviste tra loro e discutono a partire da 3 domande per capire meglio il problema che sottende la sfida:**
 - 1. qual è il problema dietro la sfida? di chi è il problema? perché esiste il problema?
 - 2. ci sono altri problemi dietro questo problema?
 - 3. chi è coinvolto nel problema? a chi importa di questo problema? c'è qualcuno che beneficia di questo problema?
- **1 partecipante si occupa di ricercare dati online**
- **1 partecipante si occupa di cercare l'ispirazione** in progetti già esistenti, buone pratiche che rispondono alla sfida (ovvero come altri hanno risposto già alla sfida): ricerca online + suggerimenti idee da parte nostra [sul canovaccio]

ESEMPI DI IDEE

- l'orto della scuola (merenda)
- collaborazione con le cooperative agricole e/o sociali del territorio (merenda)
- un app / un app scolastica che incoraggi uno stile di vita sostenibile a scuola, che aiuta a sviluppare nuovi comportamenti e abitudini
- un book club virtuale e/o fisico per condividere i libri preferiti che hanno a che fare con il tema della sfida
- una campagna di sensibilizzazione sui social media. es. creazione di contenuti coinvolgenti, l'uso di hashtag specifici e l'incoraggiamento della partecipazione attiva.
- storie interattive coinvolgenti che hanno come tema centrale quello della sfida, su piattaforme come Instagram o TikTok, permettendo agli utenti di prendere decisioni che influenzano l'evoluzione della trama
- una Piattaforma di Scambio di Esperienze che ha al centro i temi della sfida in cui si possano condividere le proprie esperienze, storie di successo e sfide personali, per creare un senso di comunità e ispirazione reciproca





- una Piattaforma di Collaborazione Creativa che consenta di collaborare in progetti creativi come la musica, l'arte, la scrittura etc. che ha al centro il tema della sfida, incoraggiando la condivisione di talenti e la co-creazione.
- ...

Se il gruppo è composto da meno di 4 partecipanti, autonomamente decidono di cosa occuparsi per l'analisi del problema

3. Ideazione / Brainstorming (10 minuti):

In questa fase i partecipanti generano idee e soluzioni in risposta alla sfida, sulla base delle esperienze e conoscenze, vengono incoraggiati a pensare in modo creativo (out of the box, idee pazzes), a esplorare diverse prospettive e generare il maggior numero possibile di idee

4. Sviluppo e prototipazione (15 minuti):

Nella quarta fase i partecipanti selezionano una delle loro idee e iniziano a svilupparla ulteriormente, aiutati da alcune domande chiave:

- Perché pensiamo sia una soluzione per la sfida? In che modo risolve il problema?
- In che modo potrebbe funzionare la soluzione? Descrivetela o disegnate uno schema
- Da cosa potremmo partire se dovessimo realizzarla domani?
- Come potremmo testare la soluzione velocemente e a basso costo per capire se funziona veramente?
- Come capiremo che la soluzione è davvero efficace per rispondere alla sfida? Cosa dovremo verificare per capire che la nostra soluzione avrà funzionato?

5. Presentazioni e Condivisione (10 minuti):

Questa è la fase in cui ogni gruppo condivide brevemente (1/2 minuti) la loro soluzione, in maniera semplice, cercando di spiegare il più possibile e convincere gli altri che la loro idea funzionerà

6. Votazione e Conclusione (5 minuti):

In quest'ultima fase, tutti i partecipanti e gli adulti presenti votano, per alzata di mano, le idee che sono piaciute di più tra quelle presentate, per selezionare le soluzioni più interessanti e innovative. Il mini-hackathon si conclude con l'annuncio dell'idea vincitrice.

