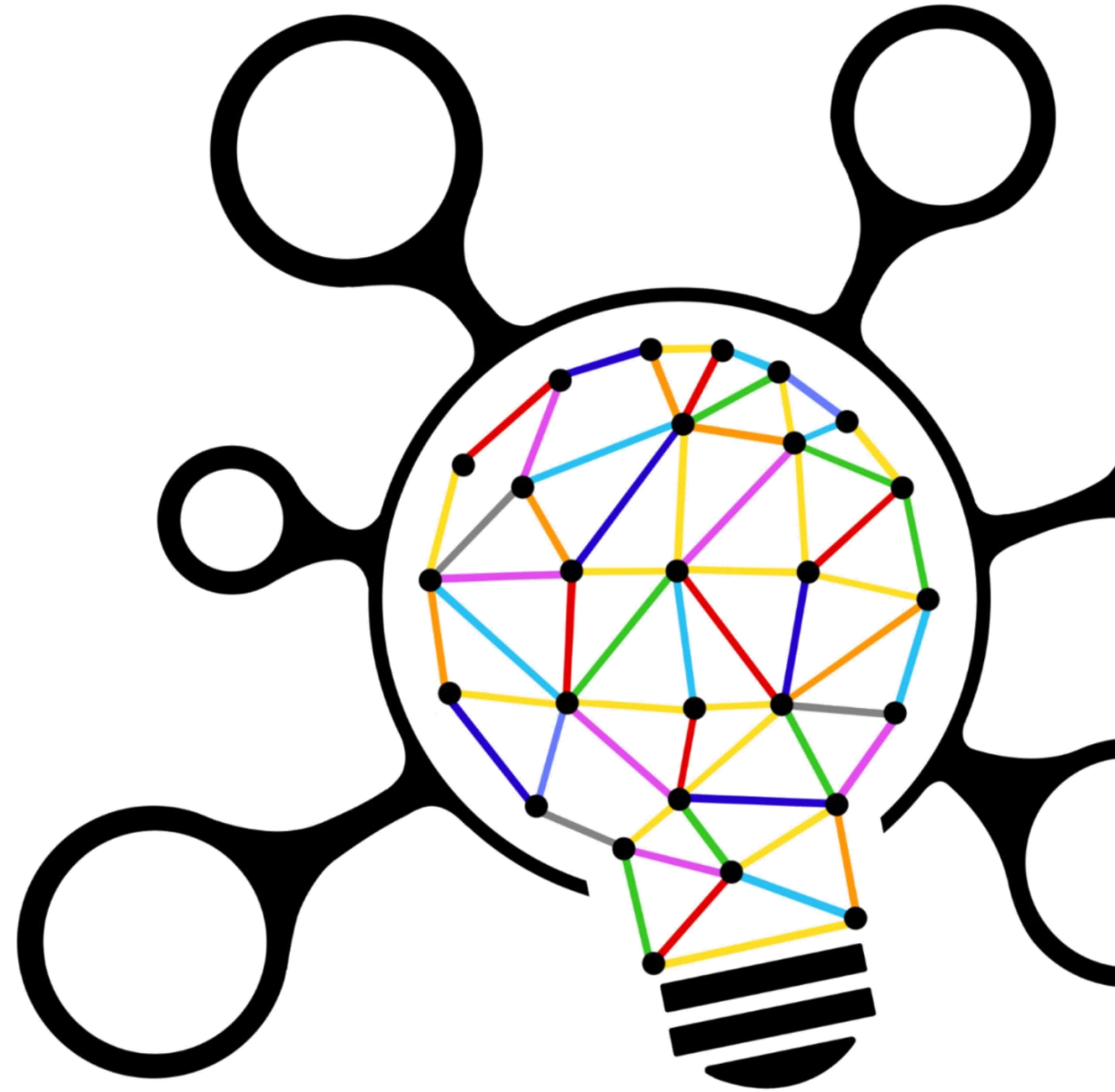


Hackathon 2023

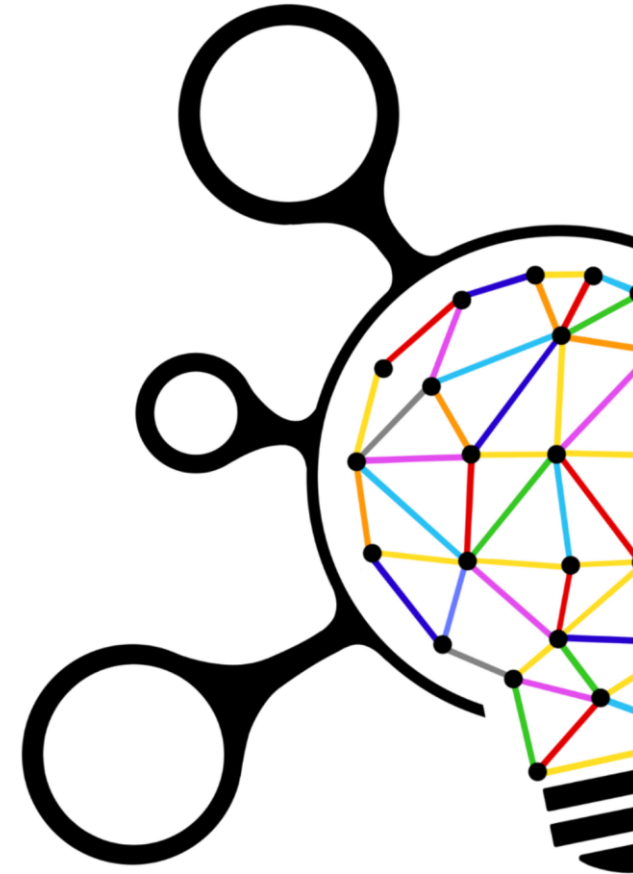
La scuola del futuro

Politics Hub



INDICE

- 01 Chi siamo
- 02 Cos'è un Hackathon?
- 03 L'evento
- 04 I nostri ospiti
- 05 Agenda





CHI SIAMO

La nostra presentazione



DOVE

Politics Hub nasce a fine **2019** nella città di **Legnano (MI)**, dalla necessità di ridare valore all'idea di politica.



QUANTI

Contiamo al momento più di **60 associati**, attivamente impegnati nella realizzazione dei progetti, oltre che **100+** di ragazzi coinvolti nel progetto e **5000+** partecipanti ai nostri eventi.



OBIETTIVO

Il nostro obiettivo è **creare spazi di dialogo** tra ragazzi che hanno il desiderio di approcciarsi criticamente alle sfide odierne, lontano da ogni logica partitica ed elettorale, approfondendo tematiche politiche, economiche, sociali.



CHI SIAMO

I nostri eventi





CHI SIAMO

I nostri eventi

*In tre anni di attività abbiamo organizzato con successo **più di 15 eventi** aperti al pubblico che complessivamente hanno attirato **oltre 5000 persone**. Di cui già 2 edizioni di Hackathon:*

Hackathon 2021

Tema: redarre un modello di **Costituzione Europea** che delinei una forma di stato e di governo includendo **principi, doveri e diritti dei cittadini**.



Hackathon 2022

Tema: pensare ad un nuovo **sistema di pena detentiva e ad un modello di struttura carceraria** in grado di risolvere i problemi di sovraffollamento e di recidiva, nel rispetto del senso di umanità e della funzione rieducativa della pena.





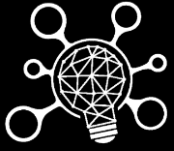
COSA E' UN HACKATHON?

La sfida

Un Hackathon è una **SFIDA PROGETTUALE** nella quale i partecipanti, divisi in squadre, cercano di trovare una soluzione concreta a un problema proposto.

Alla fine della sfida ogni gruppo presenta il proprio lavoro e una giuria **DECRETA IL VINCITORE.**





L'EVENTO

Alcune regole di base

1

L'evento
avrà una
durata di **4**
GIORNI

2

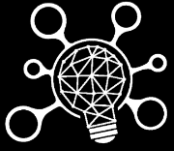
I partecipanti
saranno divisi in
squadre
composte da **10**
STUDENTI
provenienti da
SCUOLE
DIVERSE

3

Sarà possibile
costituire anche
una **SQUADRA DI**
DOCENTI
provenienti da
scuole diverse

4

I partecipanti
avranno
l'opportunità di
incontrare **ESPERTI**
DEL SETTORE per
migliorare la
conoscenza
sull'argomento
oggetto della sfida



L'EVENTO

Quale sarà la sfida?

L'obiettivo del lavoro sarà quello di **PENSARE ALLA SCUOLA DEL FUTURO**, immaginando l'introduzione dell'**INTELLIGENZA ARTIFICIALE** quale materia d'insegnamento e a supporto della didattica.

Si richiede di elaborare una nuova organizzazione dell'orario scolastico inserendo **NUOVE MATERIE** che sviluppino competenze tali da fronteggiare le dinamiche tecnologiche del futuro e **METODI DI APPRENDIMENTO/INSEGNAMENTO** alternativi anche per materie già presenti nel programma odierno.



L'EVENTO

Gli output della sfida

Ai partecipanti sarà richiesto di consegnare:

- Un REPORT che renda ragione di tutte le scelte compiute
- Una PRESENTAZIONE a supporto della discussione orale del progetto, che contenga una TIMETABLE del programma scolastico
- Un VIDEO che metta in luce una problematica insita nell'ambito scolastico e che l'introduzione dell'AI potrebbe migliorare

REPORT

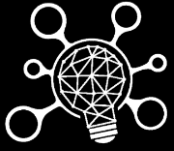


PRESENTAZIONE



VIDEO





L'EVENTO

Dove e quando

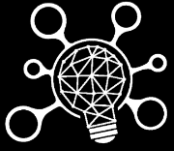
QUANDO?

Tra 16 e 19 ottobre 2023 (4 giorni)

DOVE?

Museo del Tessile – Busto Arsizio (VA)





I NOSTRI OSPITI

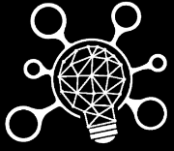
Ambito tecnologico

RETI S.P.A.



Società benefit costituita nel 1994, B Corp italiana quotata sul mercato AIM di Borsa Italiana tra i principali player italiani nel settore dell'IT Consulting, specializzata nei servizi di System Integration.

Supporta aziende nella trasformazione digitale di IT Solutions, Business Consulting e Managed Service Provider realizzati attraverso le principali Key Enabling Technologies (KET): Cyber Security, Big Data & Analytics e AI, IoT, Cloud



I NOSTRI OSPITI

Ambito etico

ANDREA GAGGIOLI



Professore Ordinario del corso di Psicologia Generale presso la facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università Cattolica di Milano.

La sua attività di ricerca si inquadra nel campo della Psicologia Generale negli ambiti della psicologia dell'esperienza, dello studio della creatività individuale e di gruppo e dell'impatto che le nuove tecnologie hanno sull'esperienza umana.



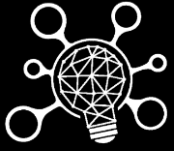
AGENDA 1/2

GIORNO 1

- 8:00 ritrovo presso Museo del Tessile, accoglienza e divisione nelle squadre
- 9:30 presentazione associazione, progetto
- 10:00 trasferimento presso Reti S.p.A.
- 10:30 visita presso l'azienda e incontro
- 12:30 interruzione dei lavori e pausa pranzo
- 14:00 ripresa delle attività presso Museo del Tessile
- 14:30 team building
- 15:00 lavori in gruppo
- 18.00 fine lavori

GIORNO 2

- 8:00 ritrovo presso Museo del Tessile
- 8:30 presentazione di un case study
- 10:00 lavori in gruppo
- 12:30 interruzione dei lavori e pausa pranzo
- 14:00 ripresa dei lavori in gruppo presso Museo del Tessile
- 18.00 fine lavori



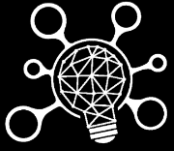
AGENDA 2/2

GIORNO 3

- 8:00 ritrovo presso Museo del Tessile
- 8:30 presentazione del secondo ospite: Andrea Gaggioli, figura del mondo accademico che si occupa di tecnologie digitali e del loro impatto psicologico
- 10:00 lavori di gruppo
- 12:30 interruzione dei lavori e pausa pranzo
- 14:00 ripresa dei lavori in gruppo presso Museo del Tessile
- 18.00 fine lavori

GIORNO 4

- 8:00 ritrovo presso Museo del Tessile
- 8:30 lavori in gruppo
- 10:30 inizio dell'esposizione degli elaborati
- 12:30 interruzione dei lavori e pausa pranzo
- 14:00 ripresa delle attività
- 14:30 esposizione degli elaborati
- 17:00 premiazione squadra vincitrice e 2 best hackers
- 17:30 ringraziamenti delle autorità e degli ospiti
- 18.00 fine Hackathon 2023



Contatti



info@politicshub.it



[Politicshub_](https://www.instagram.com/Politicshub_)



[Politics Hub 20025](https://www.facebook.com/PoliticsHub20025)