

SCHEDA SINTETICA DI PROGETTO

AVVISO IMPORTANTE — SCENARIO DIDATTICO SIMULATO:

L'Hackathon si sviluppa attorno a un compito di realtà basato su uno scenario narrativo ipotetico ambientato nel 2027. Non esiste né verrà applicato alcun sistema o algoritmo reale di tracciamento e profilazione degli studenti. Il progetto non raccoglie né tratta dati personali sensibili, ma utilizza il dilemma etico simulato per sviluppare il pensiero critico e la consapevolezza digitale.

IDENTIKIT DEL PROGETTO

Tipologia: Hackathon di progettazione ed etica digitale per la Scuola Secondaria di II Grado.

Quadro Normativo di Riferimento: l'iniziativa si colloca nell'ambito della Convenzione triennale (2026/2028) tra Regione Lombardia e USR per la Lombardia per la realizzazione di progetti in materia di sicurezza (D.G.R. 27 aprile 2026, n. 6079), in attuazione della L.R. 7 febbraio 2017, n. 1 (come da ultimo modificata dalla L.R. 3 giugno 2026, n. 12, "Disciplina degli interventi regionali in materia di diffusione dell'educazione digitale e di prevenzione e contrasto al fenomeno delle baby gang, del bullismo e del cyberbullismo") e della Legge 29 maggio 2017, n. 71 integrata dalla Legge 17 maggio 2024, n. 70.

Tema centrale: uso consapevole degli strumenti informatici e della Rete, con un focus specifico sulla prevenzione ed il contrasto del bullismo e del cyberbullismo, sull'etica dell'Intelligenza Artificiale, la profilazione algoritmica, la tutela della privacy (GDPR - Reg. UE 2016/679) e la protezione dei diritti dei minori in ambiente digitale.

Metodologia Didattica: compito di realtà su scenario simulato. Gli studenti analizzano e risolvono le criticità etiche, legali e tecniche di un caso di studio ipotetico ("*EdGuard AI*") incentrato sul monitoraggio delle interazioni digitali a scuola, coniugando l'innovazione tecnologica con la prevenzione del cyberbullismo, la tutela della privacy e la promozione della cittadinanza digitale.

Organizzatore: I.I.S. "C.E. Gadda" di Paderno Dugnano (MI).

Partner istituzionali: Regione Lombardia e Ufficio Scolastico Regionale (USR) per la Lombardia.

Inquadramento didattico: Percorso riconosciuto per l'Educazione Civica (Cittadinanza Digitale) e accreditabile come FSL.

Framework pedagogico: Allineato al Quadro europeo delle competenze digitali DigComp 3.0.

A CHI È RIVOLTO

Target: Studenti delle Scuole Secondarie di II grado (licei, istituti tecnici e

professionali) della Lombardia

Composizione dei team: Squadre composte da **5 studenti** dello stesso Istituto (anche di classi o indirizzi diversi) affiancate da un Docente Tutor

Ruoli standardizzati nei team: *Team Leader & Strategist | Research & Content Specialist | Visual & Media Designer | Ethics & Policy Expert | Pitcher & Communicator*

LE 3 TRACCE DI GARA (AMBITI DI SFIDA)

Ambito A – Tech & Product: progettazione di interfacce o mockup *Privacy-by-Design* (dashboard di trasparenza, assistenti etici anonimi)

Ambito B – Media & Campaign: creazione di kit di comunicazione multimediale *peer-to-peer* (spot video, podcast, campagne social) con un “messaggio di rottura”

Ambito C – Policy & Governance: redazione di un Regolamento Etico d'Istituto illustrato sull'IA e creazione di un gioco educativo sui diritti digitali

CALENDARIO E DATE CHIAVE

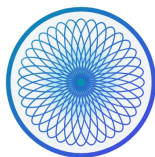
- **15 – 30 Ottobre 2026:** apertura ufficiale delle iscrizioni online per le scuole lombarde
- **3 e 6 Novembre 2026:** webinar con esperti del settore e docenti specializzati
- **22 Novembre 2026 (ore 23:59):** scadenza *Qualifying Challenge* (invio online di Concept Brief e Video/Storyboard)
- **01 Dicembre 2026:** Nomina finalisti sul sito dedicato
- **15 Dicembre 2026:** Consegna per i finalisti della *presentazione Pitch*
- **14 Gennaio 2027:** Pitch dal vivo, valutazione della Giuria e Premiazione nella sede di Regione Lombardia

PREMI IN PALIO

Primi 3 team classificati: Voucher e dotazioni individuali di materiale didattico di consumo e risorse digitali per gli studenti componenti delle squadre vincitrici.

Scuole di appartenenza: Buoni valore finalizzati all'acquisto di licenze software educative, pubblicazioni e materiale didattico/di consumo non inventariabile per l'istituto.

Menzioni Speciali: Riconoscimenti di merito della Giuria per i singoli ambiti (*Tech, Media, Policy*).



The Digital Mirror
HACKATHON 2026 · IIS CE GADDA

CONTATTI E CANALI UFFICIALI

Sito Ufficiale e Iscrizioni: www.thedigitalmirror.it

Email Segreteria/Referenti: MIIS04100T@istruzione.it |
hackathon.thedigitalmirror@cegadda.com

Telefono Segreteria Organizzativa: 02 9183246 (I.I.S. "C.E. Gadda")