

BANDO E REGOLAMENTO UFFICIALE
HACKATHON LOMBARDIA 2026 – "THE DIGITAL MIRROR"
L'Intelligenza Artificiale e l'Etica nella Scuola del Futuro

ART. 1 – INQUADRAMENTO E FINALITÀ

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"*), della Legge 29 maggio 2017, n. 71 integrata dalla Legge 17 maggio 2024, n. 70, e 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), l'I.I.S. "C.E. Gadda" di Paderno Dugnano promuove e organizza il Torneo Regionale Hackathon 2026/2027 *"The Digital Mirror"*.

L'iniziativa si inserisce nel quadro delle azioni territoriali volte alla tutela della privacy, alla promozione dell'uso etico dell'Intelligenza Artificiale e allo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale attiva negli studenti della scuola secondaria di secondo grado.

ART. 2 – TEMA DELLA SFIDA (*"The Digital Mirror": L'Intelligenza Artificiale e l'Etica nella Scuola del Futuro*)

La sfida è strutturata come un compito di realtà basato su uno scenario didattico simulato, ambientato nel prossimo 2027:

"Siamo nel 2027: un algoritmo di intelligenza artificiale integrato nel registro elettronico delle scuole lombarde segnala in automatico i profili degli studenti a rischio isolamento o violenza verbale. Sta a voi decidere se difendere questo sistema in nome della sicurezza o riprogettarlo da capo per tutelare la privacy, il libero arbitrio e la dignità dei vostri compagni."

I progetti dovranno posizionarsi chiaramente rispetto a questo dilemma etico e proporre soluzioni concrete rientranti in uno dei seguenti tre ambiti di sviluppo:

1. **Ambito Tech & Product:** Progettazione di soluzioni informatiche *Privacy-by-Design* o interfacce di tutela.
2. **Ambito Media & Campaign:** Ideazione di campagne di comunicazione e

sensibilizzazione *peer-to-peer*.

3. **Ambito Policy & Governance:** Elaborazione di regolamenti, linee guida o Carte dei Diritti Digitali degli Studenti.

ART. 3 – REQUISITI DI PARTECIPAZIONE E STRUTTURA DEI TEAM

La partecipazione è aperta a tutte le Scuole Secondarie di II Grado e CFP della Regione Lombardia.

Ogni Istituto può candidare una o più squadre.

Ciascun **Team** deve essere composto da **5 studenti** ed essere coordinato da un **Docente Tutor**.

All'interno di ciascun team, gli studenti dovranno autocandidarsi nei seguenti ruoli operativi:

Team Leader & Strategist/Facilitatore

Cosa fa: coordina il gruppo, tiene le fila del progetto, gestisce i tempi e assicura che la visione d'insieme sia coesa.

Research & Content Specialist/Ricercatore e Curatore dei Contenuti

Cosa fa: analizza il contesto, raccoglie le fonti, cura la documentazione e scrive i testi, dando profondità e rigore ai contenuti.

Creative & Visual Designer/Progettista Visivo e Creativo

Cosa fa: cura la direzione artistica, l'impatto visivo, i wireframe e la veste grafica del progetto (senza bisogno di saper programmare).

Ethics & Policy Expert/Esperto di Etica e Normativa

Cosa fa: analizza i dilemmi etici, la tutela della privacy, le regole e l'impatto sociale della proposta in relazione allo scenario e al Quadro europeo di riferimento.

Pitcher & Communicator/Portavoce e Comunicatore

Cosa fa: trasforma l'idea in una narrazione efficace e guida la presentazione finale (il pitch) per convincere la giuria.

ART. 4 – REQUISITI DEI TEAM E TRASVERSALITÀ

Ogni squadra deve essere composta da **5 studenti** regolarmente iscritti all'istituto scolastico partecipante. È caldamente incoraggiata la formazione di **team trasversali**, composti da studenti provenienti da **classi, annualità o indirizzi di studio differenti** (es. liceo e tecnico, classi terze e quinte). La varietà e l'ibridazione delle competenze (tecniche, creative, etico-sociali e comunicative) costituiscono un valore aggiunto primario nella valutazione dei progetti.

ART. 5 - SOSTITUZIONI DI UN COMPONENTE DEL TEAM

In caso di assenza o impedimento di un componente, la squadra può proseguire e consegnare i lavori, purché sia garantita la presenza di **almeno 4 componenti**.

Qualora un componente non possa più partecipare per giustificati motivi di salute o forza maggiore, prima della consegna o della fase finale, il Docente Tutor può richiedere la sostituzione straordinaria di un membro, inviando una comunicazione formale via email a hackathon.thedigitalmirror@cegadda.com. Alla richiesta vanno allegati i dati anagrafici completi del nuovo studente subentrante (nome, cognome, codice fiscale, ruolo nel team) e la liberatoria di iscrizione.

In caso di assenza temporanea o definitiva di un membro, la squadra può riassegnare i ruoli al proprio interno senza alcuna penalizzazione.

Non è in alcun caso consentita la sostituzione con persone non registrate in sede di iscrizione, se non previo esplicito consenso della Segreteria Organizzativa di "The Digital Mirror".

ART. 6 – ARTICOLAZIONE DEL TORNEO E CALENDARIO SCADENZE

Il Torneo si sviluppa in **nelle seguenti fasi**:

Fase	Data/Scadenza	Descrizione e Modalità
Iscrizione Scuole	Entro il 30 Ottobre 2026	Compilazione del modulo di adesione da parte del Docente Tutor
Webinar Formativi	Inizio Novembre 2026	2 Webinar online (2 ore ciascuno) per studenti e docenti
Qualifying Challenge	22 Novembre 2026 (ore 23:59)	Termine ultimo per l'invio telematico del Concept Brief e dello Storyboard/ Video
Proclamazione Finalisti	01 Dicembre 2026	Pubblicazione dell'elenco dei Team ammessi al

		rush finale
Invio progetto finale	15 Dicembre 2026 (entro ore 23:59)	Scadenza consegna Elaborati Finali (presentazione Pitch)
Premiazione Finale	14 Gennaio 2026	Pitch finale e premiazione presso Regione Lombardia

ART. 7 – FASE 1: FORMAZIONE E QUALIFYING CHALLENGE (SELEZIONE ONLINE)

La prima fase del progetto si articola in due momenti sequenziali: le sessioni formative propedeutiche e l'elaborazione del pacchetto di candidatura.

7.1 Webinar Formativi Orientativi

Per fornire ai team partecipanti il quadro di riferimento etico, normativo e tecnico dello scenario *The Digital Mirror*, sono previsti due webinar online per tutti gli studenti registrati:

WEBINAR 1: I 3 Sguardi sul Digitale (Lancio e Cornice Etica)

Contenuti: inquadramento generale dello scenario di gara, analisi del dilemma etico e interventi degli esperti dei vari ambiti coinvolti (profilo legale/privacy, psicologico e tecnologico).

Obiettivo: riconoscere le implicazioni sociali e giuridiche dell'IA predittiva a scuola e stimolare l'analisi critica del contesto.

WEBINAR 2: Dall'Idea al Prototipo (Guida Operativa alla Gara)

Contenuti: linee guida tecniche sui tre ambiti di gara (*Tech & Product, Media & Campaign, Policy & Governance*), indicazioni pratiche su *Pitching* e *Time Management*.

Obiettivo: trasferire gli strumenti operativi per la redazione del *Concept Brief* e la strutturazione degli elaborati finali.

7.2 Modalità di Selezione e Pacchetto Candidatura

A seguito dei webinar, per accedere alla selezione e concorrere alla fase finale, ciascun team dovrà elaborare e inviare entro la scadenza fissata all'**Art. 6** il seguente **Pacchetto Candidatura**:

1. **Concept Brief (PDF)** redatto obbligatoriamente utilizzando il modello pre-impaginato ufficiale fornito dalla scuola capofila (lunghezza massima: 1-2 pagine A4);
2. **Elaborato Visivo (a scelta tra A o B):**
 - **Opzione A – Storyboard Grafico (PDF):** da 4 a 6 vignette/slide che illustrano il funzionamento e la soluzione elaborata
 - **Opzione B – Concept Video (Link Google Drive):** video amatoriale della durata compresa tra 60 e 90 secondi che presenti l'idea.

Modalità di Invio dei File:

I materiali dovranno essere caricati dal Team Leader tramite il Google Form Ufficiale inviato alle scuole partecipanti. Il file PDF del Concept Brief dovrà essere rinominato tassativamente come segue: **Brief_NomeScuola_NomeTeam.pdf**.

ART. 8 – FASE 2: SVILUPPO ELABORATI FINALI E PITCH DAY IN PRESENZA (DICEMBRE 2026 – GENNAIO 2027)

I team selezionati accederanno alla fase finale dell'Hackathon, articolata come segue:

Sviluppo Progetti e Consegna (entro il 15 Dicembre 2026):

Ciascun team finalista perfezionerà il proprio progetto/prototipo (nelle categorie *Tech*, *Media* o *Policy*) e realizzerà la presentazione ufficiale (Pitch Deck). Tutti i materiali definitivi, unitamente alle liberatorie e ai contenuti multimediali richiesti, dovranno essere caricati tramite l'apposito Modulo Google entro e non oltre le ore 23:59 del **15 Dicembre 2026**.

Pitch Day e Cerimonia di Premiazione (14 Gennaio 2027):

I team saranno ospitati presso la sede di **Regione Lombardia** nella mattinata del **14 Gennaio 2027** per l'evento conclusivo, che si svolgerà secondo le seguenti modalità:

- **Esposizione dei Pitch finalisti:** presentazione dal vivo di ciascun progetto della durata massima e tassativa di **3 minuti**, seguita da 2 minuti di domande e risposte (Q&A) con la Giuria. La sessione sarà articolata in due blocchi da 8 squadre con una pausa intermedia.

- **Valutazione e Premiazione:** la Giuria Valutatrice integrerà il punteggio degli elaborati inviati a dicembre con la valutazione della presentazione orale, decretando e premiando i vincitori di ciascuna categoria e il vincitore assoluto dell'edizione 2026.

ART. 9 – CRITERI DI VALUTAZIONE E SELEZIONE

La valutazione dei progetti avverrà in due fasi distinte secondo le seguenti griglie analitiche:

9.1 Fase Online – Qualifying Challenge (Valutazione Commissione Interna – Max 40 Punti)

Aderenza al Tema e Analisi Etica (Max 10 pt): comprensione del dilemma etico proposto nella traccia di scenario 2027, coerenza con i temi della sicurezza e prevenzione digitale.

Originalità del Messaggio di Rottura (Max 10 pt): capacità di superare gli approcci moralistici convenzionali, proponendo un punto di vista innovativo peer-to-peer.

Fattibilità e Scalabilità (Max 10 pt): realizzabilità concreta dell'idea e potenziale di sviluppo in un prototipo/elaborato durante la maratona finale.

Efficacia Comunicativa (Max 10 pt): chiarezza, impatto visivo e sintesi dello Storyboard/Video e del Concept Brief.

(I primi 16 team della graduatoria generale accederanno alla Maratona Finale).

9.2 Fase Finale – Maratona e Pitch Live (Valutazione Giuria d'Eccellenza – Max 100 Punti)

Valore della Soluzione ed Impatto Etico (Max 25 pt): profondità dell'analisi, risposta critica al dilemma e originalità complessiva della soluzione.

Qualità del Prototipo/Elaborato (Max 25 pt): funzionalità, cura grafica, completezza tecnica o della regolamentazione prodotta nei laboratori.

Efficacia del Pitch e Comunicazione (Max 25 pt): capacità persuasiva del Pitcher, chiarezza dell'esposizione, rispetto tassativo dei 3 minuti e qualità dei supporti visivi.

Metodologia, Lavoro di Squadra e Q&A (Max 25 pt): coesione del team,

coinvolgimento effettivo dei 5 ruoli e qualità delle risposte durante la sessione di domande della Giuria.

ART. 10 – PREMI E RICONOSCIMENTI

Ai team vincitori della **Pitch Day Finale di Gennaio 2027** saranno assegnati i seguenti premi:

1° Classificato – Vincitore Hackathon 2026/2027

Per i 5 Studenti del Team: 1.000 € complessivi in Buoni Valore / Gift Card (200 € a testa) finalizzati all'acquisto di risorse didattiche digitali, libri e materiale scolastico di consumo.

Per la Scuola di appartenenza: 500 € in Buono Valore per l'acquisto di licenze software educative, risorse librerie d'istituto o materiale didattico non inventariabile.

2° Classificato

Per i 5 Studenti del Team: 600 € complessivi in Buoni Valore / Gift Card (120 € a testa) finalizzati all'acquisto di risorse didattiche digitali, libri e materiale scolastico di consumo.

Per la Scuola di appartenenza: 300 € in Buono Valore per l'acquisto di licenze software educative, risorse librerie d'istituto o materiale didattico non inventariabile.

3° Classificato

Per i 5 Studenti del Team: 400 € complessivi in Buoni Valore / Gift Card (80 € a testa) finalizzati all'acquisto di risorse didattiche digitali, libri e materiale scolastico di consumo.

Per la Scuola di appartenenza: 200 € in Buono Valore per l'acquisto di licenze software educative, risorse librerie d'istituto o materiale didattico non inventariabile.

Menzioni Speciali di Ambito (Tech, Media, Policy)

Per premiare i team che si sono distinti in uno dei tre percorsi di sviluppo:

Per gli Studenti: Buoni Valore / Gift Card dal valore di 30 € a testa per l'acquisto di libri, risorse digitali e materiale scolastico di consumo.

Per la Scuola: Targa di eccellenza e Attestato di merito dell'USR / Regione Lombardia.

Attestati

A tutti gli studenti e ai Docenti Tutor partecipanti verrà rilasciato l'attestato formale valido ai fini del riconoscimento delle ore **FSL (fino a 8 ore complessive)**.

ART. 11 – ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO E PRIVACY

La partecipazione all'Hackathon implica l'accettazione incondizionata di tutte le norme contenute nel presente Bando. I dati personali dei partecipanti saranno trattati nel rispetto del Regolamento UE 2016/679 (GDPR) ed esclusivamente per le finalità legate allo svolgimento del concorso.

Art. 12 – Responsabile del Procedimento e Contatti

Per chiarimenti di natura amministrativa o tecnica relativi al presente Bando, i Docenti Tutor potranno inviare una comunicazione all'indirizzo e-mail dedicato: hackathon.thedigitalmirror@cegadda.com

Responsabile del Procedimento: il Dirigente Scolastico.

Paderno Dugnano, 15 Ottobre 2026

Il Dirigente Scolastico



DARIO
MONTAGNA
16.10.2026
10:00:14
GMT+02:00