HACKATHON SOCIALE

Attraverso la discussione facilitata, i partecipanti trovano una soluzione condivisa a un problema specifico da un macro problema iniziale.

INFORMAZIONI

UTILE PER
- Dirigenti e formatori di volontari, organizzazioni che lavorano con i volontari
- Volontari e operatori nelle organizzazioni

TIPO DI STRUMENTO
Sessione di co-creazione

DURATA
Da 2 a 3 ore. La durata dipende dall'intensità del dibattito.

PRINCIPALI CAMPI D'AZIONE
Promozione delle idee
Commercio equo e solidale

SDG CORRELATO
12 - Consumo e produzione responsabili

DESCRIZIONE (parte 1)

Il termine "hackathon" integra i concetti di "maratona" e "hacker" e definisce una forma creativa di risoluzione dei problemi in cui un gruppo di persone lavora insieme per trovare una soluzione in un breve lasso di tempo.

L'hackathon è una metodologia che può essere utilizzata come strumento di co-creazione, in cui diversi stakeholder (del settore pubblico, privato e non-profit) lavorano insieme per scomporre questioni complesse in micro-problemi da affrontare uno alla volta, generando pensieri e potenziali soluzioni con il supporto di un facilitatore.

Ad esempio, le organizzazioni del commercio equo e solidale potrebbero organizzare un hackathon sociale per identificare in modo cooperativo i miglioramenti da apportare per quanto riguarda il reclutamento di nuovi volontari o la loro formazione.

Qualunque sia il problema di partenza a cui si vuole trovare una soluzione attraverso l'hackathon sociale, la procedura da seguire è la seguente:

- *Formulazione della sfida*: partendo dai dati disponibili, viene definita chiaramente la sfida che sarà oggetto del processo di co-creazione. La sfida deve essere chiara e concisa, concreta e formulata in un linguaggio accessibile a tutte le persone che partecipano all'hackathon.
- *Generazione di idee*: si tratta di una fase di brainstorming che porta a generare una molteplicità di idee sulla sfida. Il ruolo del facilitatore è importante nel favorire lo sviluppo di idee da parte dei partecipanti e garantire la sospensione del giudizio rispetto alle idee degli altri.

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711

HACKATHON SOCIALE

Attraverso la discussione facilitata, i partecipanti trovano una soluzione condivisa a un problema specifico da un macro problema iniziale.

INFORMAZIONI

UTILE PER
- Dirigenti e formatori di volontari, organizzazioni che lavorano con i volontari
- Volontari e operatori nelle organizzazioni

TIPO DI STRUMENTO
Sessione di co-creazione

DURATA
Da 2 a 3 ore. La durata dipende dall'intensità del dibattito.

PRINCIPALI CAMPI D'AZIONE
Promozione delle idee
Commercio equo e solidale

SDG CORRELATO
12 - Consumo e produzione responsabili

DESCRIZIONE (parte 2)

- Selezione e definizione delle priorità delle idee: tutte le idee generate in precedenza vengono discusse e definite in base alle priorità . Alla fine di questa fase i partecipanti avranno una classifica delle idee.
- Concettualizzazione: in questa fase, le idee più promettenti vengono rese più specifiche per garantire la concretezza delle soluzioni proposte.
- Infine, il gruppo sceglie la soluzione che appare più convincente nel rispondere alla sfida iniziale e che può poi essere testata e implementata sul campo.
- Il ruolo del facilitatore è fondamentale per il successo dell'attività.

MATERIALE DI SUPPORTO

Il metodo dell'hackathon sociale come strategia di co-creazione è stato sviluppato e implementato da DECIDO – eviDEnce e Cloud per politiche più InformeD ed efficaci Partner del progetto Horizon2020 . Nel libro pubblicato alla fine del progetto - disponibile Qui - la metodologia dell'hackathon sociale è descritta in dettaglio.

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711