



Fondazione
per la
Scuola

**Social Hackathon per giovani ricercatori - Bando di
selezione e form di candidatura**

#Hack4BetterLives

**#Hack4BetterLives: digitally enhanced solutions for
the analysis and visualization of the OCSE data on
social and emotional skills.**



Sommario

INFORMAZIONI DI CONTESTO	3
LA SFIDA DI #HACK4BETTERLIVES	4
DATE E LUOGO DI SVOLGIMENTO	5
CRITERI DI AMMISSIBILITÀ.....	5
MODALITÀ E TERMINI PER LA PRESENTAZIONE DELLA CANDIDATURA	6
CRITERI DI SELEZIONE E FORMAZIONE DELLE SQUADRE.....	6
SUPPORTO TECNICO	7
SUPPORTO ECONOMICO.....	7
PREMI E RICONOSCIMENTI.....	7
CRITERI DI VALUTAZIONE DEI PROGETTI	8
PROPRIETÀ INTELLETTUALE E MENZIONI	9
TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI	9
INFORMAZIONI	9



INFORMAZIONI DI CONTESTO

L'Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico (OCSE) - in inglese *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* - gestisce una **indagine internazionale sulle competenze socio-emotive** ([Survey on Social and Emotional Skills - SSES](#)) che ha la finalità di:

- Osservare tali competenze tra bambini e ragazzi in età scolare;
- Raccogliere informazioni sui fattori che agevolano o ostacolano lo sviluppo di tali competenze all'interno dei contesti individuali, come quello familiare e scolastico;
- Studiare l'effetto che le competenze socio-emotive hanno su dimensioni importanti come il successo scolastico, le prospettive occupazionali, o il benessere della persona.

Sono coinvolti nell'indagine studenti di 15 anni e i docenti e dirigenti delle scuole che frequentano. Opzionalmente è possibile coinvolgere anche i genitori e gli studenti di 10 anni. Il primo round dell'indagine si è tenuto nel 2019, il secondo nel 2023, e il terzo è in fase di progettazione con la raccolta dati prevista nel 2026.

L'Italia ha partecipato al secondo round della ricerca che ha coinvolto complessivamente 16 siti, tra cui 6 Paesi e 10 entità subnazionali, per un totale di 18.000 studenti di 10 anni e 52.000 studenti di 15 anni.

La rilevazione condotta in Italia nel 2023, realizzata da **Fondazione per la Scuola** con il sostegno della **Fondazione Compagnia di San Paolo** e in collaborazione con gli **Uffici Scolastici Regionali per il Piemonte e per l'Emilia-Romagna**, ha coinvolto un campione di scuole in Piemonte nell'area urbana di Torino e in Emilia-Romagna nelle aree di Bologna, Modena e Reggio Emilia. L'indagine, che ha previsto una fase di test nella primavera del 2022, si è svolta a marzo 2023 e ha visto la partecipazione di 110 scuole attraverso il coinvolgimento dei rispettivi dirigenti, una selezione di docenti, e circa 6.000 studenti di 15 anni.

I risultati sono illustrati in un **report dal titolo** *'[Social and emotional skills for better lives](#)'* che focalizza l'attenzione sull'impatto che le competenze socio-emotive hanno sul benessere, la salute, il successo scolastico e le prospettive occupazionali degli studenti. Un **secondo report** con i risultati della ricerca sarà pubblicato dall'OCSE ad Ottobre 2024 prendendo in analisi **le competenze socio emotive come 'outcomes of students' environments'** - focalizzando quindi l'attenzione sul ruolo della scuola, della famiglia e della società nel favorire lo sviluppo delle competenze socio-emotive.

Per maggiori informazioni sull'iniziativa e sui risultati in Italia invitiamo a consultare la relativa pagina sul sito web di Fondazione per la Scuola:

<https://www.fondazione scuola.it/attivita/oced-survey-on-socio-emotional-skills-la-rilevazione-in-italia/>



LA SFIDA DI #HACK4BETTERLIVES

L'importanza delle competenze socio-emotive è sempre più riconosciuta nei sistemi educativi a livello internazionale. Questa crescente rilevanza si manifesta tanto nell'inclusione di tali competenze nei curriculum scolastici, quanto nella riflessione espressa in progetti di ricerca di natura diversa.

In questo contesto, l'indagine sulle competenze socio-emotive promossa dall'OCSE a livello internazionale sin dal 2019 fornisce un **bacino di dati dal valore straordinario** che può essere utilizzato per rispondere a specifiche domande di ricerca, spiegare come promuovere lo sviluppo di tali competenze in età scolare, e mostrare l'impatto e la relazione che esse hanno con diversi aspetti della nostra vita.

Al fine di valorizzare l'indagine condotta dall'OCSE, Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo collabora con [EGInA - European Grants International Academy](#) nell'organizzazione di un **Social Hackathon** rivolto a giovani ricercatori e finalizzato a **identificare e promuovere nuovi modi di analizzare, visualizzare e raccontare i dati del secondo round dell'indagine OCSE sulle competenze socio-emotive**.

A livello sia europeo che nazionale la metodologia del *social hacking* è ormai riconosciuta come un modello formativo inclusivo e sostenibile. Il suo principale punto di forza risiede nel basare l'intero processo sul potenziale formativo che un'esperienza di co-creazione può offrire ai partecipanti, spingendoli a utilizzare le loro competenze per la progettazione e realizzazione collegiale di un progetto, prodotto o servizio che utilizzi le tecnologie per rispondere a un bisogno o obiettivo.

L'obiettivo dell'iniziativa promossa da Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo in collegamento con l'indagine OCSE sulle competenze socio-emotive è quello di utilizzare la metodologia del social hacking per **promuovere collaborazione e sviluppo di competenze orientate all'innovazione nel campo della ricerca**, generando al tempo stesso consapevolezza circa l'importanza delle competenze-socio emotive in campo educativo e scolastico.

A tal fine i partecipanti, divisi in squadre, saranno coinvolti in una **maratona di idee e progetti** elaborati utilizzando i dati dell'indagine OCSE, a livello nazionale e/o internazionale, che saranno messi a disposizione dei partecipanti in maniera sicura e protetta, insieme ad altro materiale e strumenti utili per la progettazione, realizzazione e presentazione del loro progetto di analisi e valorizzazione digitale dei dati OCSE. Durante l'iniziativa sono inoltre previste sessioni di formazione e attività sociali che arricchiranno l'esperienza complessiva dei partecipanti.



DATE E LUOGO DI SVOLGIMENTO

L'Hackathon avrà una durata di 48 ore e si terrà a Torino, presso la Fondazione Collegio Carlo Alberto, in occasione di un evento della durata di 4 giorni: dalle ore 17:00-18.00 di giovedì 28 novembre alle ore 14.00 di domenica 1 dicembre. Il programma dettagliato dell'iniziativa sarà comunicato ai partecipanti selezionati a fine ottobre-inizio novembre.

CRITERI DI AMMISSIBILITÀ

Possono candidarsi a #Hack4BetterLives:

- **Ricercatori e ricercatrici** di qualsiasi area disciplinare che si trovino **nei primi quattro-cinque anni della loro carriera accademica** (con o senza il titolo di dottore di ricerca) provenienti da qualsiasi università e/o centro di ricerca con sede in Italia.
- **Studenti e studentesse regolarmente iscritti ad un percorso di laurea magistrale** presso qualsiasi università con sede in Italia.

La candidatura può essere effettuata in **forma individuale** o **come team composto da massimo 5 componenti**.

Nel primo caso, il/la candidato/a può iscriversi proponendo una idea di progetto che risponda alla sfida dell'Hackathon o semplicemente dichiarando la propria disponibilità a contribuire

allo sviluppo di una idea di progetto presentato da altri. Nel caso di iscrizione di un team già esistente, sarà necessario fornire i dettagli dell'idea di progetto di analisi e valorizzazione digitale dei dati OCSE che si intende proporre.

Tutte le proposte di progetto presentate da singoli o da team precostituiti verranno analizzate da Fondazione per la Scuola ed EGInA alla luce dei criteri di **coerenza con le finalità dell'iniziativa e la sfida di #Hack4BetterLives, originalità della soluzione proposta** e di **fattibilità tecnico-digitale**. I migliori progetti saranno selezionati come *'Possibile Solutions4Better Lives'* ed entreranno ufficialmente in gara, rappresentate dai candidati che le hanno proposte e dagli altri participantiselezionati.

Si precisa che tutte le candidature verranno prese in esame. A seguito della selezione dei partecipanti, i team verranno creati e/o confermati da Fondazione per la Scuola ed EGInA al fine di garantire quel mix di competenze ed esperienza che sono necessari a un buon lavoro di gruppo. Per maggiori dettagli si invita a consultare la sezione **'CRITERI DI SELEZIONE E FORMAZIONE DELLE SQUADRE'**.



MODALITÀ E TERMINI PER LA PRESENTAZIONE DELLA CANDIDATURA

La candidatura dovrà essere presentata, entro e non oltre **le ore 00.00 del giorno lunedì 14 ottobre 2024**, compilando il modulo online disponibile al seguente link:

<https://form.jotform.com/242372109122042>

Nel modulo di candidatura, oltre a rispondere alle domande, sarà necessario allegare CV in formato europeo e copia del documento di identità del singolo candidato o di tutti i componenti del team. Le candidature inviate per email o per posta cartacea non verranno considerate ammissibili.

CRITERI DI SELEZIONE E FORMAZIONE DELLE SQUADRE

L'Hackathon è aperto a un massimo di 50 partecipanti. In seguito alla data di scadenza per la presentazione delle candidature, Fondazione per la Scuola ed EGIInA, verificato il possesso dei requisiti di ammissibilità, procederanno alla valutazione delle domande e alla selezione di partecipanti, sulla base dei seguenti criteri:

- **Esperienza:** percorso di studio e specializzazione seguito e progetti e/o articoli ai quali si ha contribuito per l'analisi e/o la valorizzazione digitale di 'large scale data' e 'open dataset' raccolti con tecniche di ricerca sociale (da 0 a 5 punti).
- **Motivazione:** interesse a sviluppare una propria idea di progetto o a mettere a disposizione le proprie competenze per contribuire allo sviluppo di una idea di progetto di analisi e valorizzazione digitale dei dati OCSE (da 0 a 5 punti).
- **Conoscenza della lingua inglese:** sia parlata che scritta, livello minimo B2.

In situazione di parità, saranno considerate condizioni di preferenzialità (in ordine di importanza):

- La provenienza da un ambito di studi necessario per la realizzazione dei progetti ritenuti ammissibili.
- Coerenza, originalità e fattibilità dell'idea di progetto (quando presente).
- Il rispetto dei principi di equità, differenza e inclusione.
- La data di presentazione della candidatura.

Una volta definita la graduatoria finale, Fondazione per la Scuola ed EGIInA provvederanno alla composizione di 8-10 team interdisciplinari con massimo 5-8 partecipanti ciascuno in rappresentanza di aree disciplinari diverse (per esempio scienze dell'educazione, pedagogia, sociologia, statistica, economia, etc.) e con expertise variegata relativa tanto all'analisi (per esempio uno statistico/a) quanto alla visualizzazione e al racconto dei dati attraverso l'uso delle tecnologie (per esempio un ingegnere o tecnologo/a).

La composizione delle squadre verrà comunicata durante l'evento lancio di giovedì 28 novembre alle ore 17:00-18:00, prima dell'avvio ufficiale dell'Hackathon alle ore 20.00.



SUPPORTO TECNICO

Ciascun team potrà contare sul supporto di un team leader e una squadra di mentor costituita da esperti di metodologia della ricerca ed esperti digitali.

I **team leader** avranno l'obiettivo di introdurre i team alla metodologia di lavoro dell'hackathon, supportarli nell'identificazione ed elaborazione dell'idea progettuale (*design thinking*) e nel lavoro di squadra, indirizzarli verso l'uso delle metodologie di analisi e degli strumenti tecnologici migliori per la presentazione e implementazione della loro idea progettuale.

I **mentor** copriranno aree tematiche differenti e saranno a disposizione dei team per l'intera durata dell'hackathon, attraverso sessioni prenotabili, al fine di fornire suggerimenti puntuali su tecniche di analisi statistica e sull'utilizzo delle tecnologie per la visualizzazione e il racconto dei dati (Visual/Graphic Design, Web Design/Development, Data Visualization Strategies, etc.).

SUPPORTO ECONOMICO

A tutti i partecipanti selezionati verrà garantita la **copertura diretta dei costi di viaggio (A/R) e alloggio** (per 3 notti in stanza doppia condivisa con partecipante dello stesso genere - colazione inclusa) da parte degli organizzatori. Gli organizzatori copriranno **parte delle spese connesse al vitto**, con modalità che saranno chiarite in fase di comunicazione del programma dettagliato dell'iniziativa. Eventuali altri costi sono a carico dei partecipanti (es. supplemento per camera singola, utilizzo mezzo proprio, etc.).

Al fine di garantire il rispetto dell'impegno a partecipare, i candidati selezionati saranno tenuti a sottoscrivere una **conferma di adesione** con la dichiarazione di disponibilità, in caso di rinuncia, al rimborso di tutte le spese sostenute dagli organizzatori prima della partenza in nome e per conto del/lacandidato/a (ad es. acquisto biglietto aereo, prenotazione alloggio, ecc.).

Si precisa inoltre che tutti i partecipanti dovranno necessariamente firmare prima dell'inizio dell'iniziativa un '**data access agreement**' che stabilisce le condizioni da rispettare per avere accesso e utilizzare i dati e le informazioni connesse all'indagine OCSE durante l'Hackathon.

PREMI E RICONOSCIMENTI

#Hack4BetterLives prevede il riconoscimento di tre premi che saranno attribuiti da una giuria esperta sulla base delle presentazioni effettuate dai team nella mattina di domenica 1 dicembre.

La composizione precisa della giuria e le modalità di presentazione e valutazione dei progetti verranno dettagliate nel Regolamento dell'Hackathon, condiviso con i partecipanti selezionati tra la fine di ottobre e l'inizio di novembre. Si segnala tuttavia quanto segue:



- I team potranno lavorare in italiano ma il progetto elaborato dovrà essere sottomesso e presentato alla giuria in inglese.
- I membri della giuria prevedono la partecipazione di un rappresentante dell'OCSE e delle organizzazioni coinvolte (come ad esempio Fondazione per la Scuola e Fondazione Compagnia di San Paolo) ed esperti del mondo dell'educazione e della ricerca.

I premi di #Hack4BetterLives sono:

- **Winner:** i componenti del team vincitore dell'hackathon riceveranno ciascuno un premio di 600 euro (assimilati a una borsa di studio).
- **Winner, second and third runner up:** i primi tre team valutati positivamente dalla giuria avranno la possibilità di presentare il proprio progetto e i risultati dell'attività all'interno di un capitolo di uno dei prossimi volumi della collana editoriale di Fondazione per la Scuola previsto per il 2025.
- **Special Social Innovation Award:** si prevede infine un premio speciale *su social innovation* con la possibilità per uno dei team di partecipare all'edizione 2025 del [Social Hackathon Umbria \(#SHU2025\)](#) organizzato da EGInA con l'obiettivo di promuovere la co-creazione di soluzioni digitali innovative a supporto degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) delle Nazioni Unite Agenda 2030. Il premio consiste nella copertura dei costi di viaggio, vitto e alloggio per la partecipazione all'evento (luglio 2025) di tutti i componenti del team vincitore di questo premio.

Inoltre, al termine dell'Hackathon, a tutti i partecipanti verrà rilasciato un attestato di partecipazione.

CRITERI DI VALUTAZIONE DEL PROGETTI

I progetti presentati dai team verranno valutati dalla giuria secondo i seguenti criteri:

- **Coerenza e rigore metodologico:** il progetto/soluzione digitale è conforme agli obiettivi dell'Hackathon in termini tanto di analisi quanto di visualizzazione digitale dei dati? È rigoroso dal punto di vista scientifico?
- **Innovazione, originalità e rilevanza:** il progetto/soluzione digitale presenta caratteri di innovazione e originalità? Risponde a un chiaro bisogno? Quali cambiamenti porterà per gli utenti di riferimento?
- **Status e fattibilità:** Qual è il livello di progresso raggiunto nell'implementazione del progetto/soluzione digitale? Quanto è immediatamente applicabile e quali e quante risorse sono necessarie per renderlo pienamente operativo?
- **Trasferibilità e Openness:** Come sono stati utilizzati i dati? Come sarà possibile per terzi accedere, elaborare o integrare i contenuti? Qual è il grado di flessibilità e trasferibilità delle soluzioni tecnologiche e informatiche proposte e utilizzate?



PROPRIETÀ INTELLETTUALE E MENZIONI

La proprietà intellettuale delle proposte e dei progetti presentati è riconosciuta a tutti i partecipanti del team di riferimento. I progetti di analisi e visualizzazione digitale dei dati OCSE realizzati durante l'Hackathon dovranno riportare in modo chiaro e inequivocabile la licenza *Creative Commons Attribuzione - Non commerciale 4.0 Internazionale* ([CC BY-NC 4.0 GB](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)). Ciascun team è responsabile dell'attribuzione di tale licenza entro il termine di presentazione dei progetti, pena l'esclusione dallavalutazione.

Tutti i progetti esito del lavoro svolto durante l'Hackathon dovranno riportare la specifica menzione della loro realizzazione nell'ambito di *#Hack4BetterLives: digitally enhanced solutions for the analysis and visualization of the OCSE data on social and emotional skills*, organizzato da Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo in collaborazione con EGIInA - European Grants International Academy dal 28 novembre al 1 dicembre 2024 a Torino.

Entrambe le organizzazioni si riservano il diritto di pubblicare gli stessi mediante articoli, mostre, convegni, cataloghi o in qualunque forma ritenuta opportuna, senza per questo dover corrispondere ulteriori compensi ai partecipanti.

TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

I dati forniti dai partecipanti saranno trattati nel rispetto dell'art. 13 D.Lgs. 30.6.2003 n. 196 "Codice Privacy") e dell'art. 13 Regolamento UE n. 2016/679 ("GDPR") secondo le modalità e per le finalità esplicitate nell'informativa di Fondazione per la Scuola disponibile online al seguenti link: <https://www.fondazione scuola.it/privacy-policy/>

INFORMAZIONI

Per ogni informazione connessa all'iniziativa è possibile rivolgersi a ricerca@fondazione scuola.it specificando nell'oggetto della mail 'Hackathon dati OCSE' o 'Hack4BetterLives'