

L'iniziativa **Hackathon "Rispetto in Rete"** nasce dalla sinergia tra Ufficio Scolastico Regionale e Regione Lombardia, DG Sicurezza, sancita nell'Atto Aggiuntivo alla Convenzione, sottoscritta nel 2017 tra i due enti in attuazione della l.r.1/2017 "Disciplina degli interventi regionali in materia di prevenzione e contrasto al fenomeno del bullismo e del cyberbullismo". Ideato e promosso sul territorio da IS Ponti di Gallarate, in stretta collaborazione con USR e Regione Lombardia, ha voluto sensibilizzare al rispetto in rete nella Scuola secondaria di secondo grado. **Oltre 300 studenti lombardi, dai 14 anni**, si sono messi in gioco per creare un pittogramma "aumentato" con slogan e/o video sul tema scelto del rispetto in rete.

Il coinvolgimento delle Istituzioni scolastiche regionali è avvenuto attraverso il contatto dei referenti del cyberbullismo e gli animatori digitali di tutte le scuole secondarie di secondo grado, compresi i CFP e le Scuole paritarie, immediatamente reclutati per partecipare ad un *webinar* di presentazione e sensibilizzazione sui rischi connessi alla tematica del bando.

Sullo stesso sito è stata attivata una pagina di presentazione dell'Hackathon ed un modulo di iscrizione online.

Su questa piattaforma sono individuate le sei aree della competizione. Queste aree sono:

- I Social
- Youtube
- Videogiochi
- Web Reputation
- Hate Speech
- Fake News

Ogni Scuola ha potuto partecipare con un massimo di sei squadre, una per ogni ambito. Ogni squadra composta da un massimo di quattro partecipanti, anche di classi ed indirizzi differenti. Ogni squadra con un Docente a svolgere il ruolo di Dream Coach a supporto.

La sfida è stata quella di creare un pittogramma associato all'area scelta, rispondente a caratteristiche grafiche precise. Lo stesso pittogramma è stato poi "aumentato" con un contenuto multimediale creato dai ragazzi, coerente con l'idea della sicurezza rispetto all'uso della rete.

Sono stati premiati i sei migliori prodotti (uno per categoria), diventati un kit di centocinquanta adesivi con i sei pittogrammi vincitori a disposizione degli Istituti partecipanti per condurre campagne di sensibilizzazione sull'uso consapevole della rete. Inoltre, alle Scuole partecipanti, sono stati distribuiti cinque poster "aumentati" con riferimento alla piattaforma ufficiale, da appendere nelle sedi.

Per lo svolgimento della maratona è stata individuata una Scuola per provincia che ha raccolto e ospitato gli altri partecipanti delle Scuole limitrofe.

La valutazione degli elaborati è stata gestita da una Giuria costituita da Docenti, esperti di comunicazione e alunni di Scuole non coinvolte nel progetto.

I dodici migliori elaborati (due per ogni categoria) si sono sfidati davanti ai rappresentanti delle varie Scuole che hanno partecipato alla maratona durante un evento finale in cui i presenti hanno potuto votare, tramite smartphone in tempo reale, i sei vincitori finali.

È possibile seguire la pagina web ufficiale

<https://sites.google.com/view/hackathoncyberbullismo2018/home>

