

## COMUNICATO

### Occupabilità e cittadinanza: un gioco digitale per tutte le età

*Epale lancia nuova sfida all'educazione degli adulti*

Roma, 27 novembre 2023 - Torna per il terzo anno il **Social Hackathon di Epale**. Da **giovedì 30 novembre a venerdì 1° dicembre a Roma** docenti e discenti dei Centri Provinciali di Istruzione degli Adulti CPIA e degli istituti scolastici che erogano percorsi per adulti parteciperanno alla consueta sfida “giocosa”. Gli hackathon sono competizioni di durata limitata in cui i partecipanti, suddivisi in squadre, lavorano per progettare e sviluppare una soluzione – sotto forma di idea o prodotto – ad uno specifico problema. L’iniziativa è nata nel 2021 dall’**Unità Epale Italia**, responsabile a livello nazionale della gestione della piattaforma elettronica europea per l’educazione degli adulti EPALE, che la promuove in collaborazione con [EGInA Foligno](#) e la [Rete di scopo nazionale ICT IdA della Ridap](#).

La nuova edizione si svolgerà presso lo Starhotels Metropole, in Via Principe Amedeo a Roma e si intitola **Percorsi di cittadinanza: esperienze innovative per la comunità e l’occupabilità**. Ogni squadra partecipante sarà chiamata a realizzare, con l’aiuto degli strumenti digitali, un **progetto a favore della cittadinanza, dell’occupabilità, del rafforzamento delle competenze**.

Sono **16 le squadre in gara**, dalla Liguria alla Calabria, dal Friuli-Venezia Giulia alla Sicilia, che, dopo aver completato la formazione tecnica, si sfideranno con le idee, la creatività e le tecnologie digitali per aggiudicarsi il primo premio. I progetti saranno valutati da una giuria di esperti ma anche dal pubblico: la presentazione avverrà infatti in **diretta facebook**.

L’iniziativa si svolge nell’Anno Europeo delle competenze e si ricollega ai [Percorsi di Garanzia delle Competenze](#) (PdGC) previsti dal Piano Nazionale di garanzia delle competenze della popolazione adulta, che si compone di azioni strategiche volte a favorire ed implementare il raggiungimento delle competenze di livello base o avanzato, digitali e trasversali per tutti gli apprendenti adulti nella più ampia prospettiva dell’“Agenda 2030”, della “Nuova Agenda europea delle competenze” e delle Agende digitali europea e nazionale. Come per le precedenti edizioni, l’elemento **multiculturale**, che rappresenta una risorsa di cui le scuole degli adulti dispongono, grazie alle differenze di origine dei loro studenti, porterà valore aggiunto al progetto in gara.

Ogni squadra dovrà **individuare un bisogno del proprio territorio** afferente alla cittadinanza attiva e un’iniziativa che, in qualche misura, sia già in atto. Il Social Hackathon sarà, quindi, finalizzato a sviluppare soluzioni innovative per implementare l’iniziativa prevista o già in corso, ad esempio progetti

di assistenza a categorie fragili, progetti legati a temi sociali, economici, della sicurezza, di partecipazione democratica, di apprendimento delle lingue straniere. Possono essere creati anche collegamenti con progetti Erasmus+.

Info:

<https://epale.ec.europa.eu/it/blog/epaleeduhack-si-avvicina-le-scuole-partecipanti-la-giuria-e-tutti-i-dettagli-seguire-la-terza>