

COMUNICATO

Percorsi di cittadinanza per facilitare l'accesso ai servizi del territorio: una nuova sfida digitale per tutte le età

Oggi a Napoli la premiazione del Social Hackathon Epale per l'educazione degli adulti

Napoli, 3 dicembre 2025 – Si chiude oggi a Napoli la sesta edizione del **Social Hackathon di Epale**. La gara tra scuole dell'istruzione degli adulti si è svolta da lunedì 1° dicembre all'interno dello Starhotels Terminus, con docenti e discenti dei Centri Provinciali di Istruzione degli Adulti CPIA e degli istituti scolastici che erogano percorsi per adulti impegnati nella consueta sfida "giocosa". Gli hackathon sono competizioni di durata limitata in cui i partecipanti, suddivisi in squadre, lavorano per progettare e sviluppare una soluzione innovativa – sotto forma di idea o prodotto – ad uno specifico problema. L'iniziativa è nata nel 2020 dall'**Unità Epale Italia**, responsabile a livello nazionale della gestione della piattaforma elettronica europea per l'educazione degli adulti EPALE, che la organizza in collaborazione con [EGInA Foligno](#) e la [Rete di scopo nazionale ICT IdA della Ridap](#).

Nell'edizione 2025 si sono sfidate 84 persone tra studenti, docenti ed educatori suddivise in 12 **squadre** provenienti da tutta l'Italia, per realizzare la proposta digitale più convincente sul tema della quinta edizione: **facilitare l'accesso ai servizi del territorio, promuovendo l'alfabetizzazione digitale per esercitare la cittadinanza attiva**. Per farlo hanno lavorato a distanza tracciando l'idea progettuale per poi prepararsi a mettere in atto, durante la gara vera e propria, i diversi elementi che concorrono alla buona riuscita del progetto. Oltre al lavoro di squadra i partecipanti sono stati coinvolti in una **formazione di public speaking** per presentare i progetti e una **caccia al tesoro** alla scoperta di Napoli. In apertura della gara, si sono esibiti Rossella Rizzaro e Mario Musetta in un **concerto partecipativo**, che ha accolto e coinvolto i partecipanti creando musica ed emozioni con strumenti semplici, come fogli di carta, pezzi di legno e materiali poveri. I 12 progetti in gara sono stati presentati stamattina alla giuria di esperti provenienti da INDIRE- con la ricercatrice Annalisa Buffardi -, Repubblica Digitale, Stati Generali dell'Innovazione, EPALE Central Support Service, RIDAP Rete Italiana dell'Apprendimento Permanente e Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile (ASviS). L'evento si è concluso con la cerimonia di premiazione finale.

I progetti vincitori 2025

INDIRE - Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa - Con 100 anni di storia è il più antico istituto di ricerca del Ministero dell'Istruzione. L'Istituto è il punto di riferimento per la ricerca educativa. È impegnato nella promozione dei processi di innovazione nella scuola: sviluppando nuovi modelli didattici, sperimentando l'utilizzo delle nuove tecnologie nei percorsi formativi, ridefinendo il rapporto tra spazi e tempi dell'apprendimento e dell'insegnamento. Inoltre, INDIRE è l'Agenzia italiana del programma Erasmus+ per gli ambiti Scuola, Università ed Educazione degli adulti.

Contatti: comunicazione@indire.it - Elena Maddalena e.maddalena@indire.it tel. 055 23.80.444

1° premio "Digitale in Strada" del CPIA BAT "Gino Strada", Andria (BT) – Premio: voucher di 1000 euro per acquisto di materiale scolastico tecnologico.

Il progetto "Digitale in Strada" ha proposto una piattaforma semplice e intuitiva per aiutare chiunque a usare il digitale senza paura. Gli studenti sono usciti dalle aule e sono andati per le strade di Andria, incontrando le persone nei luoghi in cui vivono e ascoltando i loro bisogni reali, con l'idea di seguire l'esempio di Gino Strada: stare accanto ai più fragili. In questo caso assistendo chi si sente perso tra SPID, CIE, ASL e le tante procedure digitali del territorio. Tutto questo per realizzare un digitale che non esclude, ma che diventa un alleato.

2° premio "PAwer- Gioca il tuo potere civico!" del CPIA 9 Latina - Premio: voucher 600 euro

La squadra di Latina ha proposto un gioco da tavolo per rendere più accessibile il linguaggio della PA e la comprensione delle procedure amministrative anche a chi non parla bene la lingua italiana. In Italia le persone straniere devono affrontare fin da subito pratiche della pubblica amministrazione (PA) e del digitale. Senza competenze linguistiche e digitali sufficienti, queste attività generano barriere, incertezza, dipendenza da altri e rischio di esclusione. Unire l'apprendimento della lingua italiana L2 e familiarizzare con i contesti reali di uso dell'e-government può trasformare le difficoltà in autonomia. PAwer risponde in maniera inclusiva e concreta a questa esigenza: un gioco da tavolo per rendere accessibile il linguaggio della PA, trasformando procedure reali e digitali in sfide semplici e collaborative. Pensato come strumento educativo per i CPIA, nell'immaginaria città di CivItalia, riprende le dinamiche del gioco dell'oca, combinando carte prova sulla lingua italiana (A1-B1) combinate con imprevisti e situazioni pratiche sui servizi pubblici digitali. In tal modo, le persone possono apprendere e rafforzare autonomia, partecipazione civica e cittadinanza digitale.

3° premio "LIBER@solitUDINE" del CPIA Udine - Premio: 400 euro di voucher

Il progetto "LIBER@solitUDINE" ha creato un'app per trasformare l'isolamento in integrazione e pratica linguistica attraverso match basati sull'azione. L'obiettivo dell'app è di far incontrare studenti stranieri, persone con disabilità e giovani NEET, ovvero chi più di altri rischia di sentirsi solo. L'incontro avviene attraverso gli interessi che gli utenti dell'app hanno in comune. Facile,

leggibile, con una grafica e un linguaggio accessibili davvero per tutti, L'app ha una netiquette e la possibilità di segnalare chi ne fa un uso improprio. L'attenzione alla privacy è garantita.

Il Premio speciale EgiNa. Due scuole hanno vinto la partecipazione allo SHU 2026 (Social Hackathon Umbria):

"WeConnect Volturno" dell' IIS "Vincenzo Corrado" di Castelvolturno (CE). Nel territorio di Castel Volturno, caratterizzato da forte multiculturalità e fragilità socio- economiche, ci sono tante persone che non sono in grado di accedere e/o sfruttare i servizi digitali, indispensabili per vivere a pieno la cittadinanza. Il progetto mira alla realizzazione di uno "Sportello Digitale di Comunità", che sfrutti una sezione dedicata all'interno del sito della Pro Loco Castel Volturno APS, per aumentare l'alfabetizzazione digitale e stimolare lo sviluppo di una cittadinanza digitale attiva tra la popolazione, seguendo anche i dettami del DIGCOMP.

"Sapori e Cittadinanza" dell'IPSEOA Pietro Piazza di Palermo. Il progetto promuove l'accesso ai servizi del territorio attraverso la valorizzazione delle pratiche enogastronomiche locali e l'uso innovativo della tecnologia digitale. Rivolto agli studenti del II livello indirizzo Enogastronomia, integra tre dimensioni: civica, con laboratori che favoriscono accoglienza e coesione sociale tramite il cibo; CLIL, con attività in inglese su sostenibilità alimentare e cittadinanza globale; digitale e imprenditoriale, con digital storytelling. Il risultato finale è una web app interattiva, "Cibus- cibo e cittadinanza", che facilita l'incontro tra domanda e offerta di lavoro, con attenzione alle persone fragili.