Margherita Hack
ISTITUTO STATALE ISTRUZIONE SUPERIORE
Codice Meccanografico: SAIS044009 – Codice Fiscale: 95140540659
Via M. Galdi, 26 - 84081 Baronissi (SA) Tel. 089/956078 - Tel./Fax955487
sais044009@pec.istruzione.it - sais044009@istruzione.it - www.iismargheritahackbaronissi.edu.it
Istituto Tecnico Tecnologico indirizzo Informatica e Telecomunicazioni - Liceo Scientifico - Liceo Scienze Applicate

Oggetto: Quarta edizione del progetto "Game Jam HACKathon junior" con corso di stampa 3D

Si comunica che l'Istituto di Istruzione Superiore "Margherita Hack" propone la quarta edizione del progetto didattico "HACKathon junior 2.0", una challenge rivolta agli studenti delle Scuole Secondarie di primo grado delle province di Salerno e Avellino, con l'obiettivo di favorire l'orientamento scolastico e stimolare l'interesse verso le discipline STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica).

Il progetto prevede un corso online di 15 ore, erogato tramite piattaforma Moodle, con lezioni on demand e tutoraggio dedicato per accompagnare gli studenti nella realizzazione di un progetto finale davvero innovativo: "Stampa 3D: inventa gadget smart per la vita di tutti i giorni". Gli studenti potranno esplorare il mondo della prototipazione digitale, dando forma concreta alle proprie idee grazie alla stampa 3D. Un'opportunità unica per sviluppare competenze pratiche, creatività e capacità di problem solving, trasformando concetti astratti in oggetti reali e utili nella vita quotidiana.

Inoltre, è prevista una caccia al tesoro digitale interdisciplinare, organizzata in modalità mista (online e in presenza), che coinvolgerà gli studenti, suddivisi in team, in prove di enigmi, quesiti logici e sfide collegate a scienze, matematica e tecnologia. Ogni prova superata permetterà di collezionare indizi digitali che condurranno alla tappa finale della caccia. Alcuni step di questa attività saranno integrati con lo sviluppo del progetto, mantenendo alta la motivazione e favorendo la collaborazione di gruppo attraverso la valorizzazione delle diverse competenze e talenti di ciascun partecipante.

Al termine del percorso, gli studenti potranno sviluppare talenti in modellazione digitale, prototipazione e progettazione con la stampa 3D. L'esperienza pratica favorisce creatività, problem solving e collaborazione, fornendo competenze trasversali utili per affrontare con successo le sfide future nel campo dell'innovazione tecnologica

Modalità di iscrizione

- Possono partecipare studenti delle classi terze della Scuola Secondaria di primo grado delle province indicate.
- L'iscrizione avviene tramite modulo da compilare entro il 10 Novembre 2025.
- Gli studenti si iscriveranno singolarmente o, preferibilmente, in team di massimo 5 componenti.
- L'iscrizione sarà confermata tramite mail di accettazione e accesso al corso Moodle.

Criteri di valutazione

La valutazione dei progetti finali sarà effettuata da una commissione composta da: Dirigente Scolastico, docenti referenti STEM, referenti per l'Orientamento ed esperti esterni. I criteri di valutazione comprenderanno:

- Creatività e originalità del progetto stampato in 3D (30 punti)

- Applicazione delle competenze STEM, inclusa la progettazione, modellazione e prototipazione digitale (30 punti)
- Collaborazione e contributo individuale all'interno del team (20 punti)
- Qualità tecnica e funzionale del prototipo finale, valutando accuratezza, funzionalità e presentazione (20 punti)

Programma dettagliato del corso e attività

- Settimana 1-3: Lezioni introduttive sulle basi della stampa 3D
- Settimana 4-6: Tutoraggio guidato per la progettazione dei modelli 3D e progettazione digitale
- Settimana 7-8: Laboratorio pratico di stampa 3D e sviluppo continuo dei modelli
- Settimana 9: Caccia al tesoro digitale con prove interdisciplinari (logica, matematica, scienze)
- Settimana 10: Presentazione finale dei progetti, feedback e premiazione

Materiali e fabbisogno

- Accesso a computer con connessione internet e programma di modellazione 3D (es. Tinkercad)
- Stampanti 3D operative e materiali di stampa (filamenti PLA o eco-compatibili)
- Piattaforma Moodle per erogazione corso e gestione tutoraggio
- Spazi attrezzati per laboratorio in presenza (per la stampa e attività di gruppo)

Personale coinvolto

- Docenti STEM per supporto didattico e sviluppo contenuti.
- Referenti per l'Orientamento per la gestione delle iscrizioni e coordinamento.
- Tutor tecnici per assistenza nella modellazione 3D e stampa.
- Membri della Commissione di valutazione per selezione vincitori e premiazione.

Consegna

I prodotti dovranno essere consegnati entro il 28 Febbraio 2026 all'indirizzo email concorso@iismargheritahackbaronissi.edu.it oppure ai referenti del progetto

Premiazione

- I primi tre classificati (gruppo o singolo) riceveranno un Premio durante la giornata finale dell'evento Hackathon Phaser GameJam 2026
- Tutti i lavori saranno esposti in una mostra presso l'Istituto di Istruzione Superiore e pubblicati sui canali social dell'Istituto.

Per ulteriori informazioni e dettagli organizzativi si invita a contattare la segreteria del progetto all'indirizzo email: concorso@iismargheritahackbaronissi.edu.it

Al Dirigente Scolastico
dell'Istituto di Istruzione Superiore
"Margherita Hack" di Baronissi

AUTORIZZAZIONE E CONSENSO AL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI FAMIGLIE-ALUNNI (RIF. ex art. 6, par. 1, lett. a REG. UE 206/679)

Il/la sottoscritt_ _____ nato/a a _____ il_____

Il/la sottoscritt_ _____ nato/a a _____ il_____

genitore/tutore dell'alunno _____ frequentante la classe _____ plesso _____ dell'Istituto _____ di _____.

genitore ☐ genitori ☐ tutore ☐ allievo maggiorenne ☐

AUTORIZZA/NO

- La partecipazione del proprio figlio/della propria figlia al progetto ***Quarta edizione del progetto "Game Jam HACKathon junior" con corso di stampa 3D*** realizzato dall'IIS "M. Hack" – Baronissi

AUTORIZZA/NO

ai sensi e per gli effetti dell'articolo ex art. 6, par. 1, lett. a del Regolamento UE/679/2016 e del D. Lgs 196/2003 (Codice Privacy) e s.m.i.i. **e con la presente ESPRIME/MONO ESPLICITO CONSENSO**:

- al trattamento dei dati personali, ex art. 6, par. 1, lett. a) del GDPR, per i trattamenti basati su tale base giuridica (per l'utilizzo e/o riproduzione, a titolo gratuito, delle immagini di tutti gli interessati ripresi e per la ulteriore ed eventuale successiva diffusione per finalità divulgative, promozionali sulle attività istituzionali dell'Istituto anche mediante diffusione nei propri siti internet istituzionali e nei propri canali di comunicazione ufficiali.);
- ai sensi degli artt. 10 e 320 c.c. e degli artt. 96 e 97 della legge 22.4.1941, n. 633 sul diritto d'autore, per l'utilizzo, la riproduzione, la pubblicazione e/o la diffusione in qualsiasi forma, a titolo gratuito, delle immagini dei soggetti audio e video ripresi, per la ulteriore ed eventuale successiva diffusione delle immagini dei video racconti e delle cerimonie di premiazione per finalità divulgative, promozionali e/o per la creazione di materiale divulgativo sulle attività istituzionali dell'Istituto;
- al trattamento e alla diffusione dei prodotti audio/video realizzati per la partecipazione al progetto "***Quarta edizione del progetto "Game Jam HACKathon junior" con corso di stampa 3D***" realizzato dall'IIS "M. Hack" – Baronissi

AUTORIZZA/NO l'utilizzo delle immagini audiovisive del minore rappresentato, contenute nelle riprese fotografiche audio/video effettuate dal personale della Scuola il cui legale rappresentante è il Dirigente Scolastico, prof.ssa Roberta Masi, o da altro operatore da essa incaricato. Le immagini audiovisive saranno destinate alla realizzazione di materiale multimediale che verrà realizzato gratuitamente e sarà diffuso in Internet, sul sito WEB della Scuola, sui canali social dell'Istituto scolastico, sui giornali e su carta stampata e/o su qualsiasi altro mezzo di diffusione, con esplicite finalità di carattere culturale, educativo, informativo e promozionale. Potranno altresì essere diffuse pubblicamente durante proiezioni, trasmissioni televisive o pubblicate su giornali o riviste in contesti riguardanti le attività didattiche svolte nella e dalla scuola stessa.

AUTORIZZA/NO l'inserimento del nome e cognome del minore rappresentato esclusivamente nel contesto relativo all'immagine, come sopra specificato, o negli articoli, trasmissioni radio televisive riguardanti i progetti oggetto della presente liberatoria. Tutti gli altri dati forniti non saranno divulgati.

La posa e l'uso di immagini sono da considerarsi effettuate in forma gratuita.

Diritti degli interessati

Le ricordiamo, ai sensi della vigente normativa ed in particolare degli articoli 15-22 e 77 del RGPD UE 2016/679, che lei ha sempre il diritto di esercitare la richiesta di accesso e di rettifica dei suoi dati personali, che ha il diritto a richiedere l'oblio e la limitazione del trattamento, ove applicabili, e che ha sempre il diritto di revocare il consenso e proporre reclamo all'Autorità Garante.

Genitore/Tutore_____

Genitore/Tutore_____

In caso di assenza dell'altro genitore: Il sottoscritto, consapevole delle conseguenze amministrative e penali per chi rilasci dichiarazioni non corrispondenti a verità, ai sensi del DPR 445/2000, dichiara di aver effettuato la scelta/richiesta in osservanza delle disposizioni sulla responsabilità genitoriale di cui agli artt. 316, 337 ter e 337 quater del codice civile, che richiedono il consenso di entrambi i genitori.

Genitore/Tutore_____