

# Proposta hackathon

# “My AI-driven Learning Resources”

7-15 novembre 2025

DigiEduHack 2025

<https://digieduhack.com/>



European  
Commission

DigiEduHack is an initiative under the Digital Education  
Action Plan (2021-2027) of the European Commission

# TABLE OF CONTENTS

---



- 01 – Cosa è DigiEduHack**
- 02 – «My AI-driven learning materials»**
- 03 – La struttura dell'hackathon**
- 04 – La tempistica dell'hackathon**
- 05 – L'organizzazione dell'hackathon**
- 06 – Il supporto di DigiEduHack**
- 07 – I possibili vantaggi**

# 01

## Cosa è DigiEduHack



**DigiEduHack** è un'iniziativa dell'Unione Europea volta a promuovere sulla trasformazione attraverso l'organizzazione di una serie di hackathon su tematiche legate a digital education.

- Gli hackathon si svolgono tutti in contemporanea dal **7 al 15 novembre** e all'interno di questa settimana i partecipanti devono essere ingaggiati attivamente per 24 ore (concentrate in un paio di giornate o distribuite lungo l'intera settimana).
- I partecipanti possono essere studenti, docenti e professionisti edutech.
- Gli hackathon sono organizzati localmente in maniera autonoma, su un tema liberamente scelto all'interno di una lista molto ampia di argomenti quali:
  - The learning experience
  - Well-being in digital education
  - AI and emerging technologies for education.

La lista completa è disponibile su: <https://digieduhack.com/about>



Nell'ambito della tematica AI and emerging technologies for education (anche faciendo leva sul tavolo di lavoro con le case editrici) SIMA potrebbe proporre un hackathon incentrato sulla sfida di:

«Come utilizzare l'AI per creare materiali didattici personalizzati e adattivi, in linea con le esigenze specifiche di diversi corsi, docenti e studenti».

I risultati potrebbero prevedere:

- adattare le risorse didattiche e i contenuti (ad esempio, livelli di difficoltà o formati) in base al corso e alle priorità del docente.
- immaginare come le risorse didattiche basate sull'IA possano adattarsi in tempo reale in base al coinvolgimento dell'utente, alle prestazioni e al ritmo di apprendimento.
- supportare la creazione di contenuti collaborativi, consentendo a docenti e studenti di co-progettare materiali didattici adattivi.
- integrare nei contenuti forniti degli strumenti di autovalutazione che permettano allo studente (ed eventualmente al docente) di monitorare il percorso di apprendimento.



Per gli studenti che parteciperanno, l'hackathon si strutturerà su quattro momenti:

1. seguire una formazione iniziale sulle tematiche dell'hackathon [i webinar saranno in inglese]
2. sviluppare in gruppo della proposta alla «sfida» dell'hackathon [dove saranno supportati da mentori]
3. presentare la loro proposta ad una giuria di esperti
4. ricevere una valutazione della loro proposta con la proclamazione di un vincitore

Le proposte potranno essere sviluppate e presentate in italiano o in inglese, con una sintesi in inglese.

Il gruppo che vincerà l'hackathon «locale» sarà segnalato alla struttura centrale di DigiEduHack e potrà partecipare ad un hackathon su digital education organizzato su scala europea.

# 04

## La tempistica dell'hackathon



Nel rispetto dei requisiti di DigiEduHack, questa è la tempistica di riferimento:

- due webinar tematici:
  - “AI agents: features and potential” [Venerdì 9/11 – 16:00-19:00 – in inglese]
  - “AI and its impact on education” [Sabato 10/11 – 10:00-13:00 – in inglese]
- un webinar interattivo metodologico di avvio del lavoro di gruppo:
  - “Design Thinking for meaningful innovations” [Sabato 10/11 – 14:00-17:00 – in inglese]
- quattro incontri di gruppo per la messa a punto della proposta, seguendo l'approccio del Design Thinking [Lunedì 12, Martedì 12, Giovedì 14 e Venerdì 15/11 dalle 16:00 alle 19:00 – con la partecipazione dei mentori]
- un incontro finale per la messa a punto dell'idea e la sua presentazione, cui segue la valutazione della giuria e la scelta del gruppo «vincitore» [Sabato 10/11 – 10:00-13:00 – con la partecipazione della giuria dalle 11:30]



L'organizzazione dell'hackathon prevede:

1. La preparazione della domanda di partecipazione
2. L'identificazione delle università interessate e il coinvolgimento dei loro studenti [già Catanzaro Magna Graecia, Roma Tor Vergata e Urbino si sono dichiarate interessate]
3. L'identificazione di mentori che seguano i gruppi nello sviluppo delle proposte
4. La scelta della giuria [potrebbero essere invitati anche i rappresentanti di alcune case editrici]

Elementi importanti da considerare:

- realizzare un pacchetto di comunicazione per promuovere l'iniziativa presso le diverse sedi
- validare nelle diverse sedi l'attribuzione di 3 crediti per una partecipazione attiva e presentazione efficace della proposta



L'iniziativa DigiEduHack è supportata dall'Unione Europea in tre modi:

- A. L'attività di promozione dell'iniziativa (attraverso sito, social e iniziative)
- B. Un team dedicato che aiuta i diversi organizzatori locali nelle diverse attività
- C. L'organizzazione della fase «europea» della competizione (cui partecipano i vincitori degli hackathon locali)

Non è previsto nessun finanziamento a supporto dell'organizzazione dei diversi hackathon locali ... per questo gli hackathon locali si devono «autofinanziare» trovando chi è interessato a lavorare volontariamente all'iniziativa.

In questa logica, ogni università interessata a partecipare deve coinvolgere almeno un gruppo di 4-5 studenti e almeno 1 mentore per seguire i lavori di gruppo.



La partecipazione a DigiEduHack potrebbe portare i seguenti vantaggi:

Per SIMA:

- offrire alle università l'opportunità di partecipare ad un'iniziativa innovativa con un minimo sforzo organizzativo
- ottenere visibilità a livello europeo, con un'iniziativa che l'anno prossimo potrebbe coinvolgere anche associazioni di altre nazioni
- supportare una sperimentazione in tema di innovazione nella didattica

Per le università partecipanti:

- dare ai propri studenti l'opportunità di partecipare ad un'iniziativa innovativa, con una possibile finestra sull'Europa
- ottenere visibilità a livello nazionale ed europeo sul tema della digital education