



ISTITUTO OMNICOMPRENSIVO STATALE
"San Tommaso D'Aquino"



Scuola dell'Infanzia, Primaria, Secondaria di 1° grado ad Indirizzo Musicale e secondaria di
II grado ad indirizzo I.T.I. - I.T.E - L.A

Via A. De Gasperi, 21 - 83035 GROTTAMINARDA (AV) ☎ 0825/441008

con sezioni associate di scuola dell'Infanzia, Primaria e

Secondaria di 1° grado di Melito Irpino (AV) e secondaria di II grado

Codice Scuola AVIC88200P - C.F. 90015560643 - Codice Univoco UF6P6L

Sito Web: www.icgrottaminarda.it

e-mail: avic88200p@istruzione.it - Pec. avic88200p@pec.istruzione.it

Al Personale Docente

Alle Studentesse e agli Studenti del Terzo, Quarto e Quinto anno

della Scuola Secondaria di Secondo Grado

ISTITUTO OMNICOMPRENSIVO GROTTAMINARDA
Prot. 0006197 del 20/05/2026
IV-1 (Uscita)

Al D.S.G.A

Al Personale ATA

Bacheca R.E. /sito WEB

Oggetto: HACKATHON 2026 (21 e 22 MAGGIO 2026). Indicazioni operative.

Si comunica che nei giorni 21 e 22 maggio 2026 si svolgerà, presso la sede della Secondaria di Secondo Grado dell'Istituto Omnicomprensivo San Tommaso d'Aquino di Grottaminarda, la fase preliminare dell'**Hackathon Grottaminarda 2026** avente lo scopo di lanciare una sfida creativa a tutti gli studenti del triennio della Secondaria di Secondo Grado.

Gli allievi delle classi terze, quarte e quinte di tutti i corsi di studi, opportunamente organizzati in gruppi, saranno coinvolti in un *problem solving* creativo allo scopo di ideare e realizzare un progetto innovativo utilizzando le discipline **STEAM** (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica).

Il tema del progetto è inerente l'**Art Technology**, con l'obiettivo di integrare arte, tecnologia, creatività e innovazione per ideare un prodotto, servizio, installazione, esperienza digitale o soluzione tecnologico-artistica capace di generare valore culturale, sociale, educativo o funzionale.

La fase finale dell'iniziativa sarà organizzata con modalità che saranno oggetto di un successivo avviso.

OBIETTIVO: Ogni squadra dovrà ideare un progetto innovativo inerente l'ART TECHNOLOGY utilizzando le discipline STEAM.

RISULTATO ATTESO: Un *Proof of Concept* per presentare l'idea progettuale

Calendario delle attività

Fase#1 – 21 MAGGIO 2026 dalle 8:15 alle 13:15

SVOLGIMENTO:

- gli alunni e i docenti entreranno nelle proprie classi come da orario scolastico;
- alle 8:15 il docente farà l'appello;
- alle 8:45 ogni studente raggiungerà ordinatamente la classe assegnata al TEAM (vedi allegato) dove si svolgeranno le attività di seguito elencate sotto la stretta vigilanza dei docenti assegnati.

Timeline della giornata

- FASE 1 — Team Building
- FASE 2 — Brainstorming
- FASE 3 — Selezione Idea Migliore
- FASE 4 — Definizione del Concept
- FASE 5 — Prima Revisione con Tutor
- FASE 6 — Pianificazione del Secondo Incontro

- alle ore 13:10 tutti gli studenti rientreranno nelle proprie classi, dove i docenti in orario effettueranno l'appello dei presenti, e le lezioni continueranno secondo il consueto orario.

NB: tutti i docenti svolgeranno il ruolo di coach dei team durante il loro orario di servizio secondo una articolazione che sarà successivamente comunicata, garantendo il loro supporto professionale nelle attività programmate.

Fase#2 – 22 MAGGIO 2026 dalle 8:15 alle 13:15

SVOLGIMENTO:

- gli alunni e i docenti entreranno nelle proprie classi come da orario scolastico;
- alle 8:15 il docente farà l'appello;
- alle 8:45 ogni studente raggiungerà ordinatamente la classe assegnata al TEAM dove si svolgeranno le attività di seguito elencate sotto la stretta vigilanza dei docenti assegnati.

Timeline della giornata

- FASE 1 — Ripresa Lavori
- FASE 2 — Sviluppo Proof of Concept
- FASE 3 — Preparazione della presentazione del progetto
- FASE 4 — Consegna Finale

- alle ore 13:10 tutti gli studenti rientreranno nelle proprie classi, dove i docenti in orario effettueranno l'appello dei presenti, e le lezioni continueranno secondo il consueto orario.

Tutte le FASI di svolgimento dell'Hackathon saranno dettagliate e tempificate dai docenti in servizio.

Una apposita commissione valuterà la presentazione dei progetti definendo i tre Team che passeranno alla fase finale.

NB: tutti i docenti svolgeranno l'orario di servizio secondo una articolazione che sarà successivamente comunicata.

A tutti gli studenti partecipanti saranno riconosciute n. 10 ore quale attività PCTO/ORIENTAMENTO.

Si confida nella più ampia partecipazione.

Li, 20 maggio 2026

Il Referente FSL / Orientatore
prof. Enrico IADAROLA



ASSEGNAZIONE TEAM ALLE CLASSI

TEAM 1	3 B
TEAM 2	4 B
TEAM 3	5 B
TEAM 4	3 LA
TEAM 5	4 LA
TEAM 6	5 LA
TEAM 7	4 C
TEAM 8	5 C
TEAM 9	3 D
TEAM 10	4 D
TEAM 11	5 D