



Social SPARKS

Un percorso per obiettivi ed un Hackathon d'Istituto sulla comunicazione pubblicitaria in ambito sociale ed etico.





PROGETTO D'ISTITUTO

• Per coinvolgere le classi quarte
• dell'Istituto Professionale Ruffilli

In co-progettazione con
PUBLIONE, agenzia di comunicazione





SOCIAL SPARKS!

Scintille di futuro possibile in un percorso per obiettivi ed un Hackathon
d'Istituto sulla comunicazione pubblicitaria in ambito sociale





SOCIAL SPARKS cos'è

Social Sparks è la prima edizione di un percorso a tappe che si conclude con un **hackathon di educazione alla comunicazione etica a squadre miste per le classi quarte**, organizzato dall' Istituto Professionale Ruffilli insieme all'agenzia di comunicazione PubliOne, co-progettato con Laboratorio Aperto Forlì con il coinvolgimento di mentor dell'associazione Alumni di UNIBO - Campus di Forlì.

Un apprendimento dinamico e multidisciplinare in una location esterna alla scuola che si realizza in una originale e coinvolgente maratona progettuale della durata totale di una giornata.





TABLE OF CONTENTS



01

OBIETTIVI

Competenze didattiche
e trasversali

03

TIMELINE

Sviluppo del progetto
e attività

02

STAKEHOLDER

Classi coinvolte
e partnership sul territorio

04

PROGRAMMA HACKATHON

Programma della
giornata





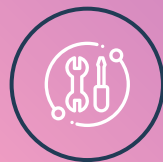
01

OBIETTIVI

Perchè realizzare un percorso PCTO in
collaborazione con un'azienda madrina



SOCIAL SPARKS



DIDATTICA

Potenziare abilità e competenze degli studenti



ORIENTAMENTO

Favorire l'Orientamento in uscita degli studenti



COMUNITÀ

Favorire il senso di appartenenza alla comunità scolastica e del territorio



INNOVAZIONE

Introdurre una nuova metodologia didattica, offrendo ai partecipanti un ambiente di apprendimento innovativo e sfidante

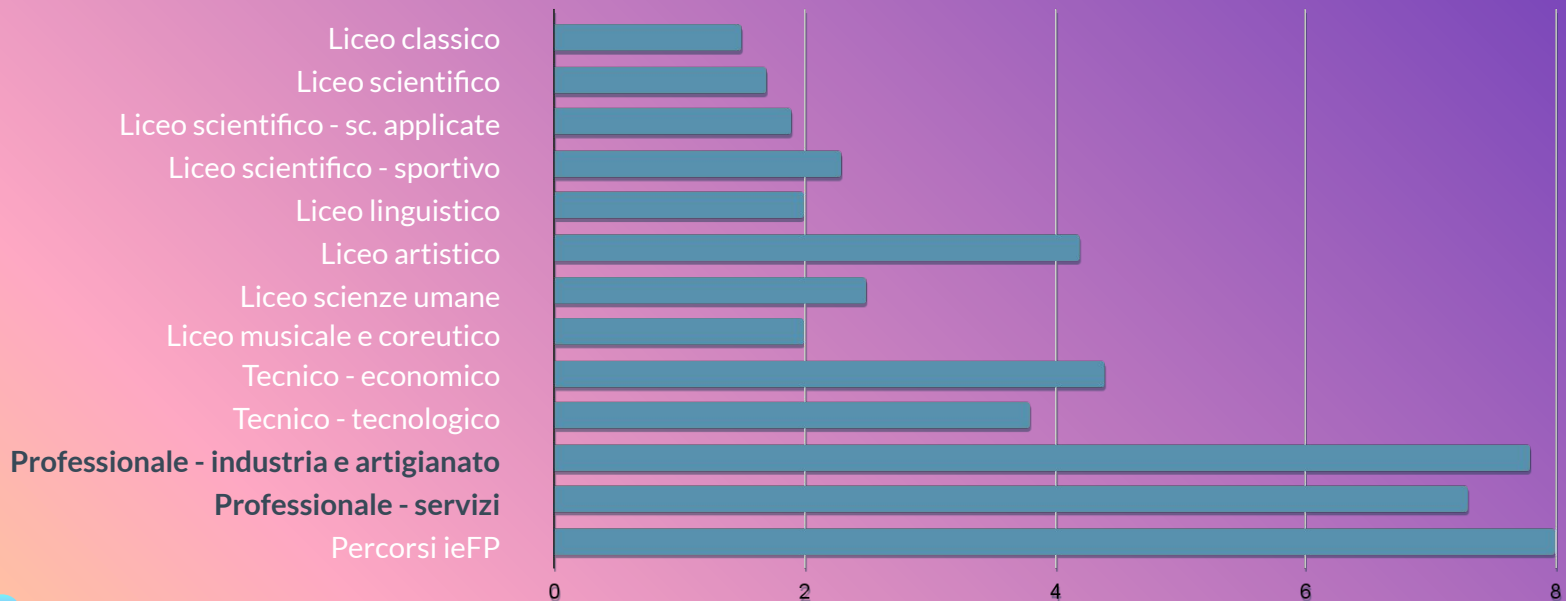


IMPATTO SOCIALE

Coinvolgere le nuove generazioni nella risoluzione di sfide di grande impatto sociale

Tasso di abbandono per indirizzi della scuola secondaria di secondo grado a.s. 2018 - 2020

FONTE: MI - DGSIS in Garante infanzia, La dispersione scolastica



Su cosa poggia il successo scolastico ?



50%



Interesse

15%



Realizzazione

25%



Autonomia

10%



Competenze

Dati indicativi estratti da teorie cognitive e studi di settore che hanno portato ai progetti ministeriali PNRR - azioni di prevenzione e contrasto alla dispersione scolastica



02

STAKEHOLDER

Perchè realizzare un percorso PCTO in
collaborazione con un'azienda madrina






Chi abbiamo coinvolto nel progetto

01

SCUOLA

- Workshops: classi 4A - 4B
 - Hackathon: Tutte le classi quarte in modo trasversale agli indirizzi
- 

02

AZIENDE

- PUBLIONE capofila del progetto
- LABORATORIO APERTO Forlì per location
- Varie ed eventuali per logistica

03

UNIVERSITÀ

Mentorship nell'evento hackathon a cura di Alumni UNIBO - campus di Forlì



04

ISTITUZIONI

Coinvolgimento del Comune di Forlì





03

TIMELINE

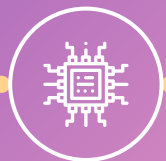
Perchè realizzare un percorso PCTO in
collaborazione con un'azienda madrina



ATTIVITÀ

MARZO

APRILE



4A-4B

Workshop
Con PUBLIONE

4A-4B

Workshop
Con PUBLIONE

4A-4B

Workshop
Con PUBLIONE

4A-4B

Workshop
Con PUBLIONE

opzionale

**SOCIAL
SPARKS**

Hackathon



WORKSHOPS a cura di PUBLIONE

Incontri operativi che uniscono conoscenze e applicazione sul campo attraverso analisi e utilizzo di strumenti professionali.

1. BRIEF

Introduzione e la creazione di un brief strutturato (SWOT A., benchmark)

Case history

2. NAMING & COPY STRATEGY

La costruzione di una brand image attraverso l'uso del testo

Case history

3. MEDIA STRATEGY

Content strategy, Social Media Management. Pianificazione e AI

Case history

4. BUDGET & ANALISI

Costruzione del budget e misurazione dei risultati.

Case history





04

PROGRAMMA HACKATHON

Perchè realizzare un percorso PCTO in
collaborazione con un'azienda madrina



63 studenti

Divisi in 7 squadre e seguiti da mentor universitari

5 indirizzi di studio

Grafico, Commerciale, Socio-Sanitario,
Odontotecnico e Agrario

1 challenge

Da risolvere in una giornata di lavoro

PROGRAMMA Hackathon

8.15 - 8.45	Accredito e accoglienza studenti	Gli studenti si siedono insieme alle loro squadre
8.45 - 9.15	Opening session - Mentors & Sponsors Saluti istituzionali	Saluti istituzionali a cura delle istituzioni (sindaco, assessore) breve talk degli organizzatori.
9.15 - 9.45	Presentazione challenge	A cura di PubliOne
9.45 - 10.10	Presentazione metodologia di lavoro e mentorship	A cura di IP Ruffilli
10.10 - 10.20	Pausa /coffee break	Individuare sponsor
10.20 - 13.00	Lavori in TEAM	Applicazione metodologia insieme ai mentor
13.00 - 14.00	Pranzo libero	Oppure individuare sponsor

14.00 - 16.15	Lavori in TEAM	Applicazione metodologia insieme ai mentor
16.15 - 16.45	Pitch gym	Da valutarsi
16.45 - 17.30	Lavori in TEAM	Applicazione metodologia insieme ai mentor
17.35 - 18.10	PITCH BATTLE	7 TEAM da 9 studenti
18.10. - 18.30	Aperitivo	Individuare sponsor
18.35 - 19.00	Premiazione e saluti finali	



Let's Hack!

Referente del progetto per IP Ruffilli

ALESSANDRA CASADEI
alessandra.casadei@ipruffilli.eu
+39 339 78 20 321