

ΙΔΈΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΌΤΗΤΑ
HACKATHON ΓΙΑ SDG
ΦΟΙΤΗΤΈΣ ΤΡΙΤΟΒΆΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΊΔΕΥΣΗΣ

Cofunded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein


SYNEPTATES

INDEX

1. Εισαγωγή ..... Σελίδα 04
2. Τι είναι ο HACKATHON;..... Σελίδα 06
3. Το HACKATHON ως καινοτόμο εκπαιδευτικό εργαλείο ..... Σελίδα 16
4. Νικηφόρα έργα HACKATHON ..... Σελίδα 17

Τι είναι το Erasmus + KA2 Projects;

Το ERASMUS είναι ένα πρόγραμμα της Ευρωπαϊκής Ενωσης που προσφέρει ευκαιρίες για την εκπαίδευση, την κατάρτιση, τη νεολαία και τον αθλητισμό. Στόχος είναι η βελτίωση των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων των ανθρώπων στην Ευρώπη, καθώς και η προώθηση της κινητικότητας και της διακρατικής συνεργασίας.

Ενα έργο KA2 είναι ένα έργο μαθησιακής συνεργασίας που αποσκοπεί στην ανάπτυξη, μεταφορά και εφαρμογή νέων εκπαιδευτικών μεθόδων και πρακτικών και έχει σχεδιαστεί για τη βελτίωση της ποιότητας και της αποτελεσματικότητας της εκπαίδευσης.

Τα έργα KA2 μπορούν να περιλαμβάνουν ποικίλες δραστηριότητες, όπως πρακτική άσκηση, κατάρτιση εκπαιδευτών, ανάπτυξη εκπαιδευτικού και επιμορφωτικού υλικού, έρευνα και αξιολόγηση. Τα έργα KA2 μπορούν επίσης να περιλαμβάνουν ποικίλους οργανισμούς, όπως σχολεία, πανεπιστήμια, μη κυβερνητικές οργανώσεις, επιχειρήσεις και οργανώσεις της κοινωνίας των πολιτών.

Το σχέδιό μας εντάσσεται στο πλαίσιο αυτής της γραμμής δράσης και αποτελεί μια στρατηγική σύμπραξη που σχηματίζεται από διάφορους οργανισμούς από την Τουρκία, την Ισπανία, την Ιταλία και την Ελλάδα. Ο γενικός στόχος του έργου μας ήταν η ανάπτυξη της επιχειρηματικότητας και των ψηφιακών δεξιοτήτων των φοιτητών της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης μεταξύ των πλαισίων ENTRECOMP και DIGCOMP.

Παρουσίαση του HACKATHON για την τριτοβάθμια εκπαίδευση

Στόχος της δραστηριότητας HACKATHON ήταν ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη πρωτοτύπων βασισμένων στην τεχνολογία για την επίλυση οποιουδήποτε προβλήματος που σχετίζεται με έναν στόχο βιώσιμης ανάπτυξης (SDG).

Οι εκδηλώσεις αυτές δυναμοποιήθηκαν από μια ομάδα εμπειρογνωμόνων σε εκδηλώσεις HACKATHON και από τους εκπαιδευτικούς που συνεργάστηκαν για την υλοποίηση του εκπαιδευτικού τους έργου με βάση τα πλαίσια ENTRECOMP και DIGCOMP.

Οι μαθητές κατασκεύασαν τα πρωτότυπά τους χρησιμοποιώντας ρομποτική, ηλεκτρονικά, λογισμικό, καθώς και πιο κοινά στοιχεία όπως χαρτί, κόλλα, ξύλο, σημειώσεις post-it κ.λπ. Για να τους δώσουν κίνητρο και να τους προσφέρουν συμβουλές, έλαβαν εκπαιδευτικά χάπια καθ' όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης: δημιουργική σκέψη, εργαλεία δημιουργίας πρωτοτύπων έργων, κοινωνική επιχειρηματικότητα κ.λπ. Η μορφή είναι ένας εντατικός διαγωνισμός και τα τελικά πρωτότυπα που δημιούργησαν οι ομάδες των μαθητών διαγωνίστηκαν μεταξύ τους, αξιολογούμενα από κριτική επιτροπή εμπειρογνωμόνων με βάση προκαθορισμένα κριτήρια όπως: πρωτοτυπία, αντίκτυπος, βιωσιμότητα κ.λπ.

Η συμμετοχή σε μια εκδήλωση HACKATHON αποτελεί πολύτιμη μαθησιακή εμπειρία για τους φοιτητές της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, παρέχοντάς τους πρακτική εμπειρία, δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, διεπιστημονική συνεργασία, καινοτομία, επιχειρηματικότητα, δικτύωση και έκθεση σε νέες τεχνολογίες.



Από το τεχνολογικό HACKATHON στο HACKATHON HIGH EDUCATION, μια κοινωνική άποψη.

Ενα HACKATHON είναι μια εντατική και καθηλωτική εμπειρία ευέλικτης πρωτοτυποποίησης και τεχνολογικών λύσεων σε μορφή διαγωνισμού και σε περιορισμένο χρονικό διάστημα. Ταυτόχρονα, είναι επίσης μια εκδήλωση στην οποία ομάδες ατόμων που ενδιαφέρονται για ένα πρόβλημα ή ζήτημα που τίθεται, το οποίο λειτουργεί ως κοινός άξονας, προτείνουν και σχεδιάζουν πρωτότυπα που παρέχουν λύσεις στις υποθέσεις που τίθενται, ανταλλάσσουν γνώσεις και παρακολουθούν εργαστήρια καινοτομίας που σχετίζονται με το θέμα του HACKATHON.

Ο όρος HACKATHON προέρχεται από την ανάμειξη των όρων “hack” και “marathon”. Οι ρίζες του στον όρο “hack” οφείλονται στο γεγονός ότι στην αρχή ήταν συναντήσεις σχεδιασμένες για ειδικούς στην τεχνολογική ανάπτυξη. Και η συγχώνευσή του με τον όρο “μαραθώνιος” οφείλεται στο γεγονός ότι αυτές οι συναντήσεις σχεδιάστηκαν με την παιγνιώδη πτυχή της απόκτησης ενός πρωτοτύπου ή ενός “hack” σε περιορισμένο χρόνο. Σε ένα HACKATHON, μπορείτε να πάτε για να συμμετάσχετε στον διαγωνισμό, για τον οποίο πρέπει να είστε πρόθυμοι να συμμετάσχετε σε μία από τις ομάδες που θα δημιουργηθούν στην ίδια την εκδήλωση.

Οι συμμετέχοντες θα ενσωματωθούν στις ομάδες και θα αναλάβουν τους απαραίτητους ρόλους για την ανάπτυξη της ιδέας και την επίδειξη του πρωτοτύπου της στον προβλεπόμενο χρόνο. Στο τέλος της εκδήλωσης, οι ομάδες παρουσιάζουν τις ιδέες, τα πρωτότυπα και τις εξελίξεις τους σε κριτική επιτροπή.

Αλλοι τρόποι συμμετοχής μπορεί να είναι να πάτε για να μάθετε από τους υπόλοιπους συμμετέχοντες, να διδάξετε στους υπόλοιπους τι μπορείτε να συνεισφέρετε περισσότερο ή απλώς να δώσετε ιδέες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες του επιλεγμένου θέματος.

Τελικά, το HACKATHON θα είναι επίσης ένα σημείο συνάντησης για σχεδιαστές, επιχειρηματίες, ακτιβιστές, δημιουργούς, ειδικούς στο μάρκετινγκ και την επικοινωνία, επιχειρηματίες και γενικά πολίτες με περιέργεια για μάθηση, συμμετοχή και εκμάθηση νέων πραγμάτων, πάντα με την υποστήριξη ειδικών στην ανάπτυξη και την τεχνολογία.

Σε αυτό το ανοιχτό και συνεργατικό κλίμα, προκύπτουν ισχυρές συνέργειες που οδηγούν από τη δημιουργία εφαρμογών για κινητά στη δημιουργία του εμβρύου μιας μελλοντικής τεχνολογικής νεοφυούς επιχείρησης. Και σε κάθε περίπτωση, χρησιμεύουν ως εκπαιδευτική εμπειρία σε πολλές πτυχές για όλους τους συμμετέχοντες, καθώς και για τη δημιουργία και την ανταλλαγή εμπειριών, η οποία συνήθως καταλήγει στη δημιουργία νέων (ή την ενίσχυση των ήδη υπαρχόντων) δικτύων γνώσης και ανθρώπων.

Διοργάνωση ενός HACKATHON

Το HACKATHON ακολουθεί μια διαδικασία:

1. **Εισαγωγή και πεδίο εφαρμογής των εργασιών:** οι συμμετέχοντες λαμβάνουν πληροφορίες σχετικά με τα χρονοδιαγράμματα και τις δραστηριότητες, για να τις λάβουν αργότερα σχετικά με το θέμα και τη διατύπωση του προβλήματος. Οι ομάδες θα πρέπει να αρχίσουν να εργάζονται μετά από αυτό.
2. **Εντοπισμός αναγκών και προβλημάτων:** το πεδίο αναζήτησης πρέπει να αναλυθεί για να βρεθούν τα προβλήματα και οι ανάγκες που έχουν ήδη αντιληφθεί οι χρήστες σχετικά με το θέμα.
3. **Συνέδρια:** πραγματοποιούνται ομαδικά εργαστήρια στα οποία συζητείται το θέμα της εκδήλωσης για να προσφερθούν χρήσιμες πληροφορίες στις ομάδες.
4. **Περίπτερα πληροφοριών:** Οι εταιρείες προωθούν αυτές τις εκδηλώσεις για να παρουσιαστούν ως εργοδότες και να βρουν νέα ταλέντα.
5. **Pitches:** αυτή είναι η στιγμή κατά την οποία οι συμμετέχοντες προτείνουν ιδέες για έργα στα οποία θα ήθελαν να εργαστούν.
6. **Ομαδική εργασία:** οι ομάδες είναι συνήθως αυθόρμητες, οπότε θα υπάρχουν συμμετέχοντες με διαφορετικά επίπεδα γνώσεων σχετικά με το θέμα.Αυτό θα κάνει τις προσεγγίσεις πολύ διαφορετικές μεταξύ τους και ένα έργο μπορεί να προωθηθεί γρήγορα.
7. **Εργασία ανάπτυξης:** γίνεται καταιγισμός ιδεών για τη συλλογή στρατηγικών και λύσεων για το πρόβλημα. Ηρθε η ώρα να ξεκινήσουμε με το πρωτότυπο.
8. **Παρουσίαση:** είναι η στιγμή κατά την οποία παρουσιάζεται η λύση που έχουν βρει στο πρόβλημα, δεν είναι μια τελική παρουσίαση, αλλά μια ενδιάμεση κατά την οποία ανακοινώνουν την κατάσταση του πρωτοτύπου- με αυτόν τον τρόπο μπορούν να λάβουν συμβουλές από τους άλλους συμμετέχοντες.
9. **Τελετή:** παρουσιάζονται οι ιδέες και το τελικό πρωτότυπο και αποφασίζεται η νικήτρια ομάδα.

Είναι ένας καλός τρόπος για να γνωρίσετε ανθρώπους με τα ίδια ενδιαφέροντα και να μοιραστείτε εμπειρίες- ενθαρρύνεται η ομαδική εργασία και ανακαλύπτονται δεξιότητες προγραμματισμού. Επιπλέον, είναι μια ευκαιρία να μοιραστείτε παρουσιάσεις με επαγγελματίες από τον κόσμο των νέων τεχνολογιών, γεγονός που σας επιτρέπει να μάθετε από αυτούς και να εκτεθείτε σε νέες ευκαιρίες απασχόλησης. Σας επιτρέπει να μάθετε, να καινοτομήσετε και να επιδείξετε δεξιότητες- σας επιτρέπει να μάθετε να παραμένετε ήρεμοι, όντας όσο το δυνατόν πιο παραγωγικοί. Σας επιτρέπει να ανακαλύψετε το επίτευγμα, όχι μόνο σε μια ομάδα, αλλά και ατομικά.

Τι χρειαζόμαστε για να κάνουμε έναν HACKATHON;

Προηγούμενο stepes

1. Καθορίστε τον στόχο του HACKATHON.
2. Σύσταση μιας τεχνικής επιτροπής εμπειρογνωμόνων που θα αναλάβει διάφορες δράσεις κατά τη διάρκεια του HACKATHON.
3. Σχέδιο διάδοσης: Καθορισμός της στρατηγικής διάδοσης της εκδήλωσης. Γραφικό υλικό: λογότυπο, αφίσα, φυλλάδιο, ρολό κ.λπ.
4. Καθορισμός του προφίλ των συμμετεχόντων.
5. Εύρεση χορηγών.
6. Εύρεση χώρου για τη διεξαγωγή του HACKATHON: με αρκετό χώρο, σύνδεση στο διαδίκτυο, τραπέζια και καρέκλες για να εργαστούν σε ομάδες, τηλεόραση ή βιντεοπροβολέα, ηχητικό εξοπλισμό κ.λπ.

Υλικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν

- **ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΜΑΤΑ:** αυτοκόλλητα, χρώματα, στυλό, αφίσες, χαρτόκουτα, χαρτί, ψαλίδι, κόλλα, κολλητική ταινία κ.λπ.
- **ΗΛΕΚΤΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ:** Ηλεκτρικά καλώδια, διακόπτες, λαμπτήρες κ.λπ.
- **ΧΕΙΡΟΤΕΧΝΙΚΑ ΕΡΓΑ:** Κορδόνια, κομμάτια Lego, ξύλινες βάσεις, μικρά καρφιά, υφάσματα, κλωστή ραπτικής, εκτυπωτής.

Τα βραβεία

Σε ένα HACKATHON, τα βραβεία απονέμονται συνήθως στις ομάδες ή τα άτομα που δημιουργούν τις πιο καινοτόμες, αποτελεσματικές και βιώσιμες λύσεις στο πρόβλημα ή την πρόκληση που αντιμετωπίζουν. Τα βραβεία μπορεί να διαφέρουν ανάλογα με τον οργανισμό ή τον χορηγό της εκδήλωσης, αλλά συχνά περιλαμβάνουν χρηματικά βραβεία, υποτροφίες, θέσεις πρακτικής άσκησης ή ευκαιρίες καθοδήγησης. Επιπλέον, πολλά HACKATHONs έχουν επίσης συνεργασίες με εταιρείες και οργανισμούς που προσφέρουν βραβεία σε είδος, όπως άδειες λογισμικού, πρόσβαση σε χώρους συνεργασίας ή άλλους πόρους για τη στήριξη της συνεχούς ανάπτυξης των νικηφόρων έργων.

Ενα άλλο κοινό βραβείο που μπορεί να δοθεί είναι η "Επιλογή του Λαού", όπου το κοινό ή οι συμμετέχοντες στην εκδήλωση έχουν την ευκαιρία να ψηφίσουν το αγαπημένο τους έργο. Αυτό το βραβείο συμβάλλει στην αύξηση της προβολής και της αναγνώρισης της νικήτριας ομάδας.

Επιπλέον, ορισμένοι HACKATHONS έχουν επίσης ειδική αναγνώριση για τις ομάδες που ασχολούνται και ευθυγραμμίζονται με τους SDGs (Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης) στους οποίους επικεντρώνεται η εκδήλωση.

Εν ολίγοις, τα βραβεία που απονέμονται σε ένα HACKATHON αποσκοπούν στην αναγνώριση και επιβράβευση των πιο υποσχόμενων και αποτελεσματικών λύσεων και στην παροχή πόρων και υποστήριξης στις νικήτριες ομάδες για την περαιτέρω ανάπτυξη των ιδεών τους.

Στην περίπτωσή μας και προκειμένου να δοθεί κίνητρο στους μαθητές, όλοι οι συμμετέχοντες έλαβαν ένα βραβείο και αναζητήθηκαν χορηγοί από διάφορες εταιρείες και επιχειρήσεις που βρίσκονται κοντά στα σχολεία, όπως:

- Εισιτήρια για θεατρικές παραστάσεις, ταινίες, συναυλίες
- Εισιτήρια για σπα, κέντρα ομορφιάς, κομμωτήρια
- Μαθήματα ή/και αθλητικές δραστηριότητες
- Διάφορα δώρα: βιβλία, γραφική ύλη, καλλυντικά, λουλούδια, φυτά, παιχνίδια κ.λπ.
- Τεχνολογίες: Ηχεία, ακουστικά, ταμπλέτες, smartphones κ.λπ.
- Ενα γεύμα / δείπνο / σνακ σε καφετέρια / εστιατόριο. Ενα κουπόνι ξενοδοχείου.
- Κουπόνια για καταστήματα ένδυσης και διακόσμησης.

Οι χορηγοί

Είναι ένα από τα πιο σημαντικά πράγματα για την πραγματοποίηση ενός καλού HACKATHON για δύο βασικούς λόγους. Αφενός, για οικονομικό λόγο. Ενας σωστός Hackathon χρειάζεται πολλούς πόρους, συμπεριλαμβανομένων των βραβείων για τους συμμετέχοντες, ενός μεγάλου χώρου, φαγητού... Κάθε συμμετέχων θα λάβει ένα βραβείο το οποίο πρέπει να είναι ενδιαφέρον και ελκυστικό, τόσο από την άποψη της συνάφειας του με τα ενδιαφέροντά του όσο και από την άποψη του γεγονότος ότι πρόκειται για ένα πολύτιμο βραβείο. Επομένως, η προσπάθεια κάλυψης όλων αυτών των εξόδων από την οργάνωση και μόνο καθιστά το οικονομικό κόστος της δραστηριότητας πολύ υψηλό.

Ωστόσο, οι χορηγοί μπορούν να βοηθήσουν τον οργανισμό με ορισμένους από αυτούς τους πόρους ή ακόμη και με όλους. Από την άλλη πλευρά, Είναι επίσης πολύ σημαντικό από την άποψη της παρακίνησης των συμμετεχόντων. Πρόκειται για μια δραστηριότητα που απαιτεί μεγάλη δέσμευση, προσπάθεια και αφοσίωση για αρκετές ημέρες. Παρόλο που ο κύριος λόγος για τον οποίο κάνουν τη δραστηριότητα είναι εγγενής στο Hackathon και θα τους επιτρέψει να αποκτήσουν πολλές γνώσεις και δεξιότητες, η λήψη ενός βραβείου που τους ενδιαφέρει θα συμβάλει επίσης σε υψηλό επίπεδο κινήτρων.

Αλλά, τι προσφέρουμε σε αντάλλαγμα; Πρώτα απ' όλα, έναν χώρο για συμμετοχή στην εκδήλωση HACKATHON, με δυνατότητα απονομής των βραβείων της εταιρείας. Αυτό σημαίνει προβολή για την εταιρεία μέσω διαφημιστικού χώρου γι' αυτήν στο HACKATHON EVENT, διαφήμιση στα Κοινωνικά Δίκτυα, ενσωμάτωση του λογότυπου της εταιρείας σε όλο το προωθητικό υλικό του έργου (αφίσα, banner και roller), ενσωμάτωση του λογότυπου στην ιστοσελίδα του έργου...

Ετσι, ο κύριος τρόπος για την εξεύρεση χορηγών είναι ο τρόπος "win-win": και εμείς μπορούμε να τους προσφέρουμε δημοσιότητα και διάδοση της επιχείρησής τους. Αλλά για να προσελκύσουμε χορηγούς σε ένα HACKATHON, υπάρχουν διάφορες στρατηγικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν:

1. Εντοπίστε εταιρείες που θα επωφεληθούν από τις λύσεις που αναπτύσσονται στο HACKATHON: Για παράδειγμα, εάν το HACKATHON επικεντρώνεται σε λύσεις πράσινης τεχνολογίας, θα μπορούσε να αναζητήσει χορηγούς στον τομέα των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας.
2. Χρησιμοποιήστε τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τις προσωπικές σχέσεις: Προωθήστε την εκδήλωση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και στα δίκτυα των διοργανωτών. Μπορείτε επίσης να στείλετε μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε πιθανές εταιρείες για να τις ενημερώσετε για την εκδήλωση και πώς μπορούν να επωφεληθούν από τη χορηγία.
3. Προσφέρετε στους χορηγούς σχετική παρουσία στην εκδήλωση: οι χορηγοί μπορούν να αναφερθούν στην ιστοσελίδα της εκδήλωσης, στις ανακοινώσεις της εκδήλωσης, στις παρουσιάσεις και στο διαφημιστικό υλικό.
4. Παρέχετε στους χορηγούς σχετική παρουσία στην εκδήλωση: Οι χορηγοί μπορούν να αναφερθούν στην ιστοσελίδα της εκδήλωσης, στις ανακοινώσεις της εκδήλωσης, στις παρουσιάσεις και στο διαφημιστικό υλικό. ή στους συμμετέχοντες: Οι χορηγοί μπορεί να έχουν την ευκαιρία να συναντήσουν τους συμμετέχοντες στην εκδήλωση και μπορεί ακόμη και να είναι σε θέση να συμβουλεύσουν τις ομάδες ή να παράσχουν πρόσθετους πόρους για να τις βοηθήσουν να αναπτύξουν τα έργα τους.
5. Προσφέρετε στους χορηγούς την ευκαιρία να παρουσιάσουν τις δικές τους προκλήσεις: Οι χορηγοί μπορούν να παρέχουν συγκεκριμένες προκλήσεις για τις ομάδες που θα πρέπει να εργαστούν κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης.
6. Προσφέρετε στους χορηγούς την ευκαιρία να αποκτήσουν τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας των λύσεων που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης.

Κατά τη διάρκεια του HACKATHON: φάσεις

1. Τι είναι ο HACKATHON; Το πρώτο μέρος του Hackathon είναι κάτι παρόμοιο με ένα Team building. Είναι απαραίτητο να δημιουργηθεί ένα περιβάλλον εργασίας και μια καλή συνεργασία μεταξύ των διαφόρων συμμετεχόντων και ομάδων. Για την επίτευξη αυτού του στόχου υπάρχουν πάρα πολλές δυναμικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Με αυτές τις δραστηριότητες οι συμμετέχοντες μπορούν να αρχίσουν να γνωρίζουν ο ένας τον άλλον καθώς και τη δραστηριότητα: τον ορισμό των στόχων του ΣΔΑΕ, την παρουσίαση της μεθοδολογίας εργασίας, τους κανόνες του διαγωνισμού...
2. Από το πρόβλημα στην ιδέα και από την ιδέα στο προϊόν: ανάπτυξη έργου. Αυτό είναι το κέντρο του Hackathon και το μεγαλύτερο μέρος, πρέπει να ορίσουν το πρόβλημα, τη λύση, την ιδέα που έχουν...
3. Δείξτε την ιδέα σας: δημιουργία πρωτοτύπων των έργων. Αυτό είναι το μέρος που σχετίζεται με την επικοινωνία και τη σύνδεση με το εξωτερικό μέρος του έργου. Πρέπει να είναι ρεαλιστές και για να δημιουργήσουν ένα πραγματικό πρωτότυπο, πρέπει να λάβουν υπόψη τους το κομμάτι του μάρκετινγκ και του merchandising του έργου.
4. Να δημιουργήσουμε μια νεοφυή επιχείρηση; Το τελευταίο μέρος είναι η παρουσίαση των πρωτοτύπων και στη συνέχεια η αξιολόγηση και η επιλογή του νικητή. Τέλος, η τελετή λήξης και η απονομή των βραβείων.

Μετά το HACKATHON: αποτελέσματα και αξιολόγηση

1. Καθορισμός των έργων που κερδίζουν. Οι νικητές θα αναγνωριστούν μέσω μιας κριτικής επιτροπής που θα συσταθεί προηγουμένως από τον οργανισμό της χώρας. Ολες οι ομάδες πρέπει να παρουσιάσουν τις ιδέες και τα πρωτότυπα και η Τεχνική Επιτροπή θα επιλέξει τον νικητή αξιολογώντας την παρουσίαση της ιδέας/του έργου με βάση τους κανόνες του διαγωνισμού που έχουν καθοριστεί προηγουμένως:
   - Ο καινοτόμος χαρακτήρας του έργου.
   - Η σκοπιμότητα της ιδέας/του έργου.
   - Ο αντίκτυπος στην κοινωνία σε σχέση με τους ΣΒΑ και σε σχέση με τους δυνητικούς δικαιούχους.
2. Αξιολόγηση του HACKATHON. Υπάρχουν δύο σημαντικές πτυχές που πρέπει να αξιολογηθούν: η οργάνωση και η υλικοτεχνική υποδομή και το περιεχόμενο. Μια προτεινόμενη αξιολόγηση και των δύο πτυχών έχει ως εξής:
   - **Οργάνωση και υλικοτεχνική υποδομή του HACKATHON (τιμή από 1 έως 5):**
     - Πληροφορίες που λαμβάνονται πριν από την εκδήλωση για την άφιξη στον τόπο.
     - Το πρόγραμμα της εκδήλωσης
     - Διάρκεια και χρονοδιάγραμμα
     - Εξοπλισμός και μέσα
     - Συνθήκες εργασίας
     - Διαχείριση και ανάπτυξη των εργασιών
     - Διαλείμματα καφέ
   - **Περιεχόμενο του HACKATHON (τιμή από 1 έως 5)**
     - Οι πληροφορίες που λάβατε πριν από τη συνάντηση σχετικά με την εργασία που πρέπει να κάνετε
     - Εναρξη του έργου (ομιλία καλωσορίσματος, παρουσίαση...)
     - Εκπαιδευτές
     - Παρατηρητές
     - Θέματα της εκδήλωσης
     - Ποιότητα των δραστηριοτήτων που αναπτύχθηκαν.
3. Διάδοση (συλλογή όλων των έργων, δημιουργία ιστολογίων με τους νικητές, αναφορά του HACKATHON...)

Πρότυπο για τα έργα

Προκειμένου να συλλεχθούν οι επιχειρηματικές ιδέες των έργων που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια των εκδηλώσεων HACKATHON, είναι σημαντικό να δοθεί στις συμμετέχουσες ομάδες ένα πρότυπο στο οποίο τίθενται μια σειρά βασικών ερωτήσεων που θα βοηθήσουν στον καθορισμό της επιχειρηματικής ιδέας. Στόχος αυτού του προτύπου είναι να δημοσιοποιηθούν οι ιδέες που παρουσιάστηκαν στην εκδήλωση, τόσο για τους πιθανούς χρηματοδότες όσο και για τη διάδοση των αποτελεσμάτων του ίδιου του έργου.

Πρότυπες ερωτήσεις:

1. Ονομα του έργου/του προϊόντος/της υπηρεσίας
2. Ομάδα εργασίας
3. Σύντομη περιγραφή του έργου
4. Τι θέλετε να επιτύχετε; Ποια προβλήματα επιλύει; Γιατί είναι καινοτόμο;
5. Ποιοι θα είναι οι δικαιούχοι του έργου;
6. Σε ποιους ΣΒΑ (στόχους βιώσιμης ανάπτυξης) πρόκειται να εργαστείτε;
7. Ποιες μέθοδοι/εργαλεία θα χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη του αναμενόμενου αποτελέσματος; Πώς θα εργαστείτε για την επίτευξή του;
8. Ποιους πόρους θα χρειαστεί το έργο σας και πώς και από πού θα τους αποκτήσετε

Συμπεράσματα

Ενα από τα πιο σημαντικά πράγματα είναι η επιλογή του θέματος του hackathon, καθώς πρέπει να είναι ένα ελκυστικό θέμα για τους συμμετέχοντες και να σχετίζεται με τις ικανότητες και το περιεχόμενο που θέλουμε να επεξεργαστούμε κατά τη διάρκεια του hackathon.

Η επιλογή των μαθητών είναι ένα άλλο βασικό στοιχείο. Είναι σημαντικό να βρεθούν μαθητές με υψηλό επίπεδο υπευθυνότητας, συμβιβασμού και κινήτρων. Επίσης, η διάρκεια της εκδήλωσης είναι σημαντική. Πρέπει να είναι μια καθηλωτική δραστηριότητα, οπότε θα πρέπει να διαρκεί περισσότερο από μία ημέρα, αλλά όχι περισσότερο από 2-3 ημέρες, διότι τα κίνητρα και η ικανότητα εργασίας μειώνονται σημαντικά μετά την τρίτη ημέρα και η μορφή της δραστηριότητας πρέπει να είναι τύπου διαγωνισμού.

Καθώς πρόκειται για διαγωνισμό, είναι σημαντικό να καθοριστούν σαφείς και ακριβείς προϋποθέσεις συμμετοχής, οι οποίες περιλαμβάνουν τη γνώση του προγράμματος, τα κριτήρια αξιολόγησης, τη διαδικασία δραστηριότητας, μεταξύ άλλων σχετικών πτυχών. Η επιλογή του χώρου διεξαγωγής και η διαθεσιμότητα των πόρων είναι εξίσου σημαντικές, καθώς οι μαθητές πρέπει να αισθάνονται ότι συμμετέχουν σε μια επαγγελματική δραστηριότητα υψηλής ποιότητας και αριστείας, γεγονός που θα συμβάλει στην αύξηση της συμμετοχής τους. Ολα τα παραπάνω θα είναι δυνατά μόνο με την υποστήριξη των χορηγών, οι οποίοι θα παρέχουν τα βραβεία, τον χώρο και όλους τους απαραίτητους πόρους για την επιτυχή διεξαγωγή της εκδήλωσης.

Ισως το πιο σημαντικό πράγμα, μαζί με τους χορηγούς, είναι η Τεχνική Επιτροπή για τη δυναμική της εκδήλωσης, με μια καλή επιλογή εκπαιδευτικών χαπιών. Τέλος, πρέπει να υπάρχει καλή διάδοση της δραστηριότητας (πριν, κατά τη διάρκεια και μετά την εκδήλωση): ιστοσελίδες όλων των συμμετεχόντων, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, λογότυπο, φυλλάδιο, αφίσα, ρολό, κ.λπ.

Εφαρμοστέες τεχνικές, εργαλεία και μεθοδολογίες

Υπάρχουν πολλά πολύτιμα εργαλεία και μεθοδολογίες που προέρχονται από τα Hackathons. Το Hackathon εντάσσεται στο πλαίσιο των μεθοδολογιών που ονομάζονται Gamification και οι οποίες βασίζονται στη χρήση ορισμένων χαρακτηριστικών του παιχνιδιού με στόχο την αύξηση του ενδιαφέροντος, της συμμετοχής, της προσοχής και των κινήτρων των μαθητών.

Μερικά από αυτά τα χαρακτηριστικά είναι ο ανταγωνισμός, η βαθμολογία, η ομαδική εργασία... Χάρη σε αυτά τα χαρακτηριστικά είναι πολύ συνηθισμένο οι συμμετέχοντες να αισθάνονται πιο χαλαροί και να έχουν κίνητρα, με αυτόν τον τρόπο μαθαίνουν με πιο παιχνιδιάρικο και ευχάριστο τρόπο και μπορούν να εργαστούν μειώνοντας τα επίπεδα άγχους και τα αρνητικά συναισθήματα.

Από την άλλη πλευρά, οι μεθοδολογίες επίλυσης προβλημάτων και μάθησης βάσει σχεδίων είναι επίσης πολύ χρήσιμες γι' αυτούς στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση. Μπορούν να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους και τις επιχειρηματικές τους δεξιότητες, δύο πτυχές απολύτως απαραίτητες στην πραγματική αγορά εργασίας.



Μια εκδήλωση HACKATHON για τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) είναι ένα καινοτόμο εκπαιδευτικό εργαλείο για διάφορους λόγους:

1. Ενθαρρύνει τη συνεργατική μάθηση: οι συμμετέχοντες εργάζονται σε ομάδες για να αναπτύξουν καινοτόμες λύσεις σε προκλήσεις που σχετίζονται με τους ΣΒΑ, επιτρέποντάς τους να μάθουν από τους συναδέλφους τους και να συνεργαστούν για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.
2. Ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων: οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να εφαρμόσουν όσα έμαθαν στην τάξη σε πραγματικά προβλήματα, γεγονός που τους βοηθά να αναπτύξουν πρακτικές δεξιότητες και να κατανοήσουν καλύτερα πώς η εκπαίδευσή τους σχετίζεται με τον πραγματικό κόσμο.
3. Ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα και την καινοτομία: οι συμμετέχοντες έχουν την ελευθερία να σκεφτούν έξω από το κουτί και να βρουν νέες λύσεις, γεγονός που τους βοηθά να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και την καινοτομία τους.
4. Συμβάλλει στη βιώσιμη ανάπτυξη: οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να συμβάλουν στη βιώσιμη ανάπτυξη δημιουργώντας λύσεις που αντιμετωπίζουν τις προκλήσεις που σχετίζονται με τους ΣΒΑ.

Συνοψίζοντας, μια εκδήλωση HACKATHON για τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης είναι ένα καινοτόμο εκπαιδευτικό εργαλείο στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, καθώς προωθεί τη συνεργασία, την ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων, τη δημιουργικότητα και την καινοτομία και συμβάλλει στη βιώσιμη ανάπτυξη.

HACKATHON FOR SDG
Vasto, Ιταλία
Από 20 έως 22 Ιουνίου 2022



1. Όνομα έργου/προϊόντος/υπηρεσίας
APP4PARK

2. Ομάδα εργασίας
Angela Leopardi, Rossano Torino e Monica Conti

3. Σύντομη περιγραφή του έργου
Για να δημιουργήσετε μια εφαρμογή που διευκολύνει την εκ νέου αναζήτηση δωρεάν πάρκων.

4. Τι θέλετε να επιτύχετε; Ποια προβλήματα επιλύει; Γιατί είναι καινοτόμο;
Θέλουμε να μειώσουμε την αστική ρύπανση εστιάζοντας στο πρόβλημα της κυκλοφορίας.

5. Ποιοι θα είναι οι δικαιούχοι του έργου;
Οι δικαιούχοι του έργου είναι πρώτα απ' όλα οι οδηγοί που πρέπει να σπαταλούν πολύ χρόνο για να ψάχνουν για χώρο στάθμευσης, αλλά όλοι οι άνθρωποι μπορούν να επωφεληθούν αν καταφέρουμε να μειώσουμε την αστική ρύπανση.

6. Σε ποιους ΣΒΑ (Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης) θα εργαστείτε;
Το έργο μας ασχολείται με τον αριθμό 13: Δράση για το κλίμα

7. Ποιες μέθοδοι/εργαλεία θα χρησιμοποιηθούν για να επιτευχθεί το αναμενόμενο αποτέλεσμα; Πώς θα εργαστείτε για την επίτευξή του;

Χρησιμοποιήστε εφαρμογές που παρέχουν λεπτομερή χάρτη της πόλης και υποδεικνύουν τη θέση των διαθέσιμων χώρων στάθμευσης, μειώνοντας έτσι το χρόνο που δαπανάτε για την εύρεση πάρκινγκ και μειώνοντας κατά συνέπεια την αστική ρύπανση. Πρέπει να προωθήσουμε την εφαρμογή χρησιμοποιώντας διαφημιστικές πινακίδες ραδιοφωνικές διαφημίσεις,

προσεγγίζοντας ευκολότερα τους οδηγούς

8. Τι πόρους θα χρειαστεί το έργο σας και πώς και πού θα τους βρείτε;

Οι πόροι που απαιτούνται για την ανάπτυξη αυτού του έργου είναι η ανάπτυξη μιας εφαρμογής για κινητά και ενός ιστότοπου. Αυτοί οι πόροι θα αποκτηθούν μέσω διαφόρων επενδυτών, όπως χορηγοί, δωρεές και crowdfunding



HACKATHON FOR SDG
Άγκυρα, Τουρκία
Από 1 έως 3 Ιουνίου 2022



1. Όνομα έργου/προϊόντος/υπηρεσίας
BREATHEFREE

2. Ομάδα εργασίας
Syed Ibrahim Bilal

3. Σύντομη περιγραφή του έργου
Στόχος μας είναι να κατασκευάσουμε ένα νέο μονωτικό υλικό από τον πιο άφθονο ρύπο (ΚΑΡΒΟΝΙΟ) που συλλέγεται από τα υπολείμματα που απομένουν, τα οποία είναι η ιπτάμενη τέφρα των εργοστασίων ηλεκτροπαραγωγής με καύση άνθρακα και βαγάσσης.

4. Τι θέλετε να επιτύχετε; Ποια προβλήματα επιλύει; Γιατί είναι καινοτόμο?
Στόχος μας είναι να χρησιμοποιήσουμε τα πιο άφθονα απόβλητα για να λύσουμε το πρόβλημα της υπερθέρμανσης του πλανήτη και να παρέχουμε καθαρότερο αέρα για να αναπνέουν όλοι ελεύθερα, εξ ου και το BREATHEFREEE.

Το προϊόν μας λύνει το πρόβλημα της μόνωσης, το οποίο οδηγεί σε λιγότερες απαιτήσεις ενέργειας και τελικά καίγονται λιγότερα ορυκτά καύσιμα και, τέλος, χρησιμοποιούμε τον ίδιο τον κύριο ρύπο για την παραγωγή μας.

Είναι καινοτόμο, διότι ένα τέτοιο προϊόν δεν υπάρχει στη σημερινή αγορά. Επιπλέον, επιλύει ταυτόχρονα το ζήτημα της ρύπανσης και της υπερθέρμανσης του πλανήτη.

5. Ποιοι θα είναι οι δικαιούχοι του έργου;

Θεωρούμε ότι οι ιδιοκτήτες κτιρίων και οι κυβερνήσεις θα είναι οι κύριοι αποδέκτες αυτού του προϊόντος.

Οι ΙΔΙΟΚΤΗΤΕΣ ΚΤΙΡΙΩΝ μπορούν να εξοικονομήσουν ένα αξιοσημείωτο ενεργειακό κόστος με τη χρήση του αποδοτικού μονωτικού υλικού.
ΟΙ ΚΥΒΕΡΝΗΣΕΙΣ θα βοηθήσουν την ανάπτυξη του βιομηχανικού τους τομέα να αναπτυχθεί με λιγότερες βλαβερές συνέπειες.



6. Σε ποιους ΣΒΑ (Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης) θα εργαστείτε;

Το BREATHEFREE θα στοχεύσει στα ακόλουθα SGDs
1. Καλή υγεία και ευεξία.
2. Υπεύθυνη κατανάλωση και παραγωγή
3. Δράση για το κλίμα.
4. Προστασία του περιβάλλοντος

7. Ποιες μέθοδοι/εργαλεία θα χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη του αναμενόμενου αποτελέσματος; Πώς θα εργαστείτε για την επίτευξή του;

- Χρειάζεται εκτεταμένη έρευνα για να βρεθούν οι απαιτούμενες ιδιότητες της τέφρας και του γύψου ώστε να επιτευχθεί το απαιτούμενο αποτέλεσμα.
- Αυτή τη στιγμή βρισκόμαστε σε επαφή με την ανώτατη διοίκηση των εργοστασίων ηλεκτροπαραγωγής με καύση άνθρακα και βαγάσσης για να λάβουμε τη συναίνεσή τους για την τακτική προμήθεια του υλικού καθ' όλη τη διάρκεια του έτους.
- Είναι αξιοσημείωτο ότι ο χειρισμός και η αποθήκευση της ιπτάμενης τέφρας είναι μια συνεχής πρόκληση, επομένως οι τιμές είναι πολύ ονομαστικές, σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να χρειαστεί να πληρώσουμε μόνο τα έξοδα μεταφοράς.

8. Ποιους πόρους θα χρειαστεί το έργο σας και πώς και πού θα τους προμηθευτείτε;

Η ιπτάμενη τέφρα θα προέρχεται από

1. Σταθμοί ηλεκτροπαραγωγής με καύση άνθρακα
2. Λέβητες με καύση μπαγάσσης από εργοστάσια ζάχαρης

Αυτή η τέφρα παράγεται σε εκατομμύρια τόνους σε όλο τον κόσμο από σταθμούς ηλεκτροπαραγωγής με καύση άνθρακα και βαγάσσης. Είναι ενδιαφέρον ότι είναι πολύ φθηνή και η αποθήκευση και ο χειρισμός της αποτελεί πρόκληση για τον παραγωγό.

Η BREATHEFREE θα χρειαστεί μια ομάδα χημικών και ειδικών σε υλικά για να βρει την ακριβή αναλογία που απαιτείται για την καλύτερη μόνωση μετά την ανάμιξη γύψου και τέφρας.

HACKATHON FOR SDG
Πάτρα, Ελλάδα
Από 19 έως 20 Μαΐου 2022



1. Όνομα έργου/προϊόντος/υπηρεσίας
DR. ROBOT

2. Ομάδα εργασίας
Anna-Maria Vlachogianni, **Manager,**
Anthi Mavrika, **IT and Production/product development manager**
Irini-Hrysovalantou Bourgoudi, **Financial**
Marvina Petsani, **HR**
Pavlina-Christina Frangogoula, **Marketing**

3. Σύντομη περιγραφή του έργου Ρομπότ
(ή/και σε συνδυασμό με drone) για την παροχή βασικών ιατρικών υπηρεσιών και βοήθειας σε κατοίκους απομακρυσμένων περιοχών.

4. Τι θέλετε να επιτύχετε; Ποια προβλήματα επιλύει; Γιατί είναι καινοτόμο;
Παροχή ιατρικών υπηρεσιών όπου χρειάζεται για να σωθούν ζωές. Να δημιουργήσουμε μια καλύτερη και ασφαλέστερη καθημερινή ζωή για τους ανθρώπους στα απομακρυσμένα νησιά.

Είναι καινοτόμο, διότι οι άνθρωποι που ζουν σε απομακρυσμένα νησιά έχουν πολλές δυσκολίες πρόσβασης σε ιατρική βοήθεια και υλικά.

5. Ποιοι θα είναι οι δικαιούχοι του έργου;

Ανθρωποι που ζουν σε απομακρυσμένα νησιά

6. Σε ποιους ΣΒΑ (Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης) πρόκειται να εργαστείτε;

Αναφέρεται στον στόχο 3:-Καλή υγεία και ευημερία (3.8) σύμφωνα με άλλους στόχους (καινοτομία, επιχειρηματικότητα κ.λπ.)

7. Ποιες μέθοδοι/εργαλεία θα χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη του αναμενόμενου αποτελέσματος; Πώς θα εργαστείτε για την επίτευξή του;

Με βάση την υπάρχουσα τεχνολογία -επιλογή/προσαρμόσιμα χαρακτηριστικά, Τηλεϊατρική (σε επαφή με δημόσια/ιδιωτικά νοσοκομεία και δομές υγείας), Τηλεϊατρική (σε επαφή με δημόσια/ιδιωτικά νοσοκομεία και δομές υγείας).

Θα έρθουμε σε επαφή με εταιρείες ή φορείς που μπορούν να παρέχουν τις απαραίτητες υπάρχουσες τεχνολογίες που θα βοηθήσουν το έργο να επιτύχει τους στόχους του.

Επίσης, θα προσπαθήσουμε να πείσουμε την κυβέρνηση/τοπικές αρχές, θα συμμετάσχουμε σε φόρουμ, εκθέσεις, ολοκληρώσεις βραβείων κ.λπ.

8. Τι πόρους θα χρειαστεί το έργο σας και πώς και πού θα τους βρείτε;

Ενα εκατομμύριο ευρώ με την ακόλουθη επενδυτική δομή:

- Προσωπικές/οικογενειακές αποταμιεύσεις
- Δυνατότητες χρηματοδότησης (60% της αρχικής επένδυσης):
  - Η διευκόλυνση ανάκαμψης και ανθεκτικότητας
  - Το πλαίσιο στήριξης της ΕΕ



HACKATHON FOR SDG
Μαδρίτη - Ισπανία
Από 10 έως 12 Δεκεμβρίου 2021



SPAIN PROJECT

1. Όνομα έργου/προϊόντος/υπηρεσίας
THIS IS MY BUSH

2. Ομάδα εργασίας
Adrián Pérez, Vanesa Solamillos, Sandra Vaquero, María Gómez

3. Σύντομη περιγραφή του έργου
Αποτελείται από μια απλή αλυσίδα από χάρες, όπου έχουμε πείσει περισσότερα από 20 άτομα να αγοράσουν/φυτέψουν ένα λουλούδι ή φυτό και θα πείσουν τουλάχιστον ένα άλλο άτομο να φυτέψει άλλο ένα.

4. Τι θέλετε να επιτύχετε; Ποια προβλήματα επιλύει; Γιατί είναι καινοτόμο;
Στόχος είναι η επίτευξη ενός πιο πράσινου, ευτυχισμένου και υγιούς κόσμου. Ο στόχος του "this is my bush" είναι να διασφαλιστεί ότι όλοι έχουν ένα φυτό στη βεράντα τους, δημιουργώντας ένα μεγάλο κοινωνικό αντίκτυπο. Είναι καινοτόμο επειδή η απλότητα και το κόστος του είναι προσιτά για όλους.

5. Ποιοι θα είναι οι δικαιούχοι του έργου;
Οι ωφελούμενοι αυτού του έργου είναι τόσο νέοι όσο και ηλικιωμένοι, στην πραγματικότητα, ο στόχος είναι να συμμετέχουν όσο το δυνατόν περισσότεροι άνθρωποι, επομένως, οι ωφελούμενοι είναι το σύνολο της κοινωνίας.

6. Σε ποιους SDG (Sustainable Development Goals) πρόκειται να εργαστείτε;

Ο SDG στον οποίο στοχεύει να εργαστεί αυτό το έργο είναι ο αριθμός 13: δράση για το κλίμα.

7. Ποιες μέθοδοι/εργαλεία θα χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη του αναμενόμενου αποτελέσματος; Πώς θα εργαστείτε για την επίτευξή του;

Οι πόροι που χρησιμοποιούνται για αυτό το έργο είναι δωρεάν, προωθώντας το έργο μας μέσω των κοινωνικών δικτύων, ώστε να έχει μεγάλη εμβέλεια. Θα εργαστούμε άμεσα με την αναδημοσίευση των βίντεο των ανθρώπων που συμμετέχουν στο έργο.

8. Τι πόρους θα χρειαστεί το έργο σας και πώς και πού θα τους βρείτε;

Το έργο βρίσκεται ήδη σε εξέλιξη και χρειάζεται πολύ λίγους πόρους. Οι μόνοι πόροι που απαιτούνται είναι οι σπόροι που θα αποφασίσει να φυτέψει ο καθένας (τους οποίους μπορεί να προμηθευτεί από πολλά καταστήματα), καθώς και μια γλάστρα, λίγο χώμα, νερό και ηλιακό φως. Οι πόροι αυτοί ποικίλλουν ανάλογα με το φυτό που θέλετε να φυτέψετε. Σε αυτή την πρώτη φάση, οι πόροι θα αποκτηθούν από κάθε άτομο που συμμετέχει στο έργο, αλλά στη δεύτερη φάση θα αναζητηθεί χρηματοδότηση για τον προϋπολογισμό που έχει καταρτιστεί μέσω crowdfunding.

