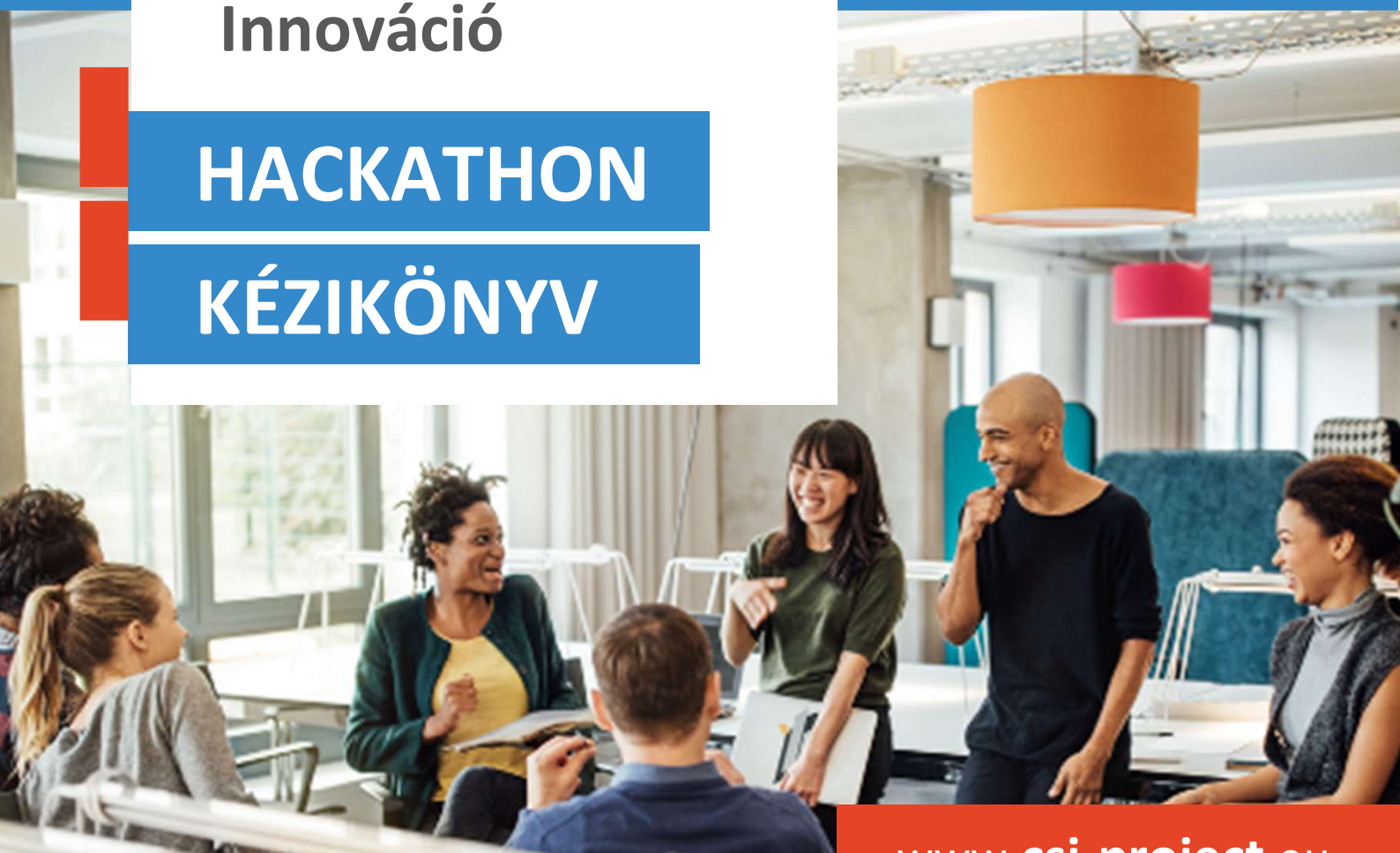




Kulturális Társadalmi Innováció

HACKATHON

KÉZIKÖNYV

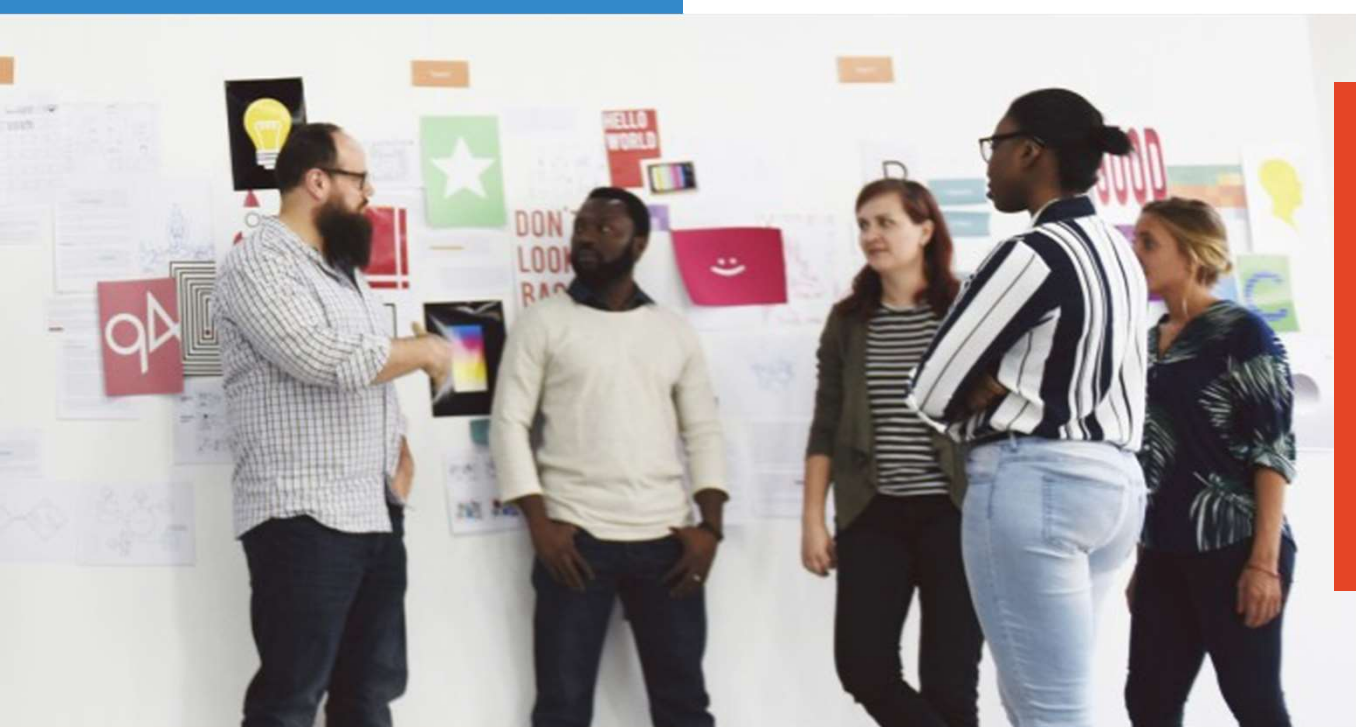


www.csi-project.eu

KÖSZÖNT A KULTURÁLIS TÁRSADALMI INNOVÁCIÓS HACKATHON KÉZIKÖNYV

Ez a kézikönyv **ifjúságsegítőknek és felnőtt oktatóknak** készült, hogy megismerkedhessenek a **Hackathon koncepcióval** a **társadalmi innovációs technikák és eszközök** vonatkozásában.

Útmutatást nyújt a hackathon módszertan megvalósításához, különösen a CSI partnerség hat országában helyi szinten tapasztalható sajátosságokról: **Olaszország, Görögország, Írország, Magyarország, Dánia és az Egyesült Királyság**. Reméljük, hogy ebben az útmutatóban megtalálod, amire szükség lehet ahhoz, hogy innovatív, nagy hatású kulturális projekteket valósíthass meg.



tartalom

01	Bevezetés a „hackathon” koncepcióba	<u>4</u>
02	Hackathon lépésről lépésre	<u>7</u>
03	Résztevői profil	<u>10</u>
04	A személyes hackathon logisztikája	<u>16</u>
05	Az alapproblémák kiválasztása és kidolgozásának lépései	<u>21</u>
06	A mentorok szerepe	<u>26</u>
07	Ösztönzők és jutalmak	<u>29</u>
08	A résztvevők tanulásának értékelése a hackathon módszertanán keresztül	<u>34</u>
09	Virtuális vs. személyes hackathonsok	<u>37</u>
10	Ajánlások a hackathonon használható digitális eszközökre	<u>41</u>
11	Beszámolók	<u>46</u>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein
2020-1-UK01-KA227-ADU-094497

01

Bevezetés a “hackathon” koncepcióba



Bevezetés a “hackathon” koncepcióba

01

A “hackathon” eredete

Az eredetileg „data-hackathon”-nak nevezett hackathon a technológiai és digitális szféra szakértőit tömörítő esemény, amelynek célja egy adatprobléma megoldása és a megoldás prototípusának kidolgozása. A hackathon a "hack" (itt a probléma kódolási megoldásainak feltárása) és a "maraton" szavak kombinálásával olyan intenzív formátumot jelent, amelynek során a különböző háttérű résztvevők összeállnak, és szűk időhatárok között, általában egy nap és egy hét között kell megoldást találniuk.

A hackathon fogalma egy 1999-es kanadai kriptográfiai fejlesztési eseményen született, és azóta a nagy technológiai vállalatok, például a Google és a Facebook népszerű eszköze, hogy gyorsan új ötleteket és funkciókat hozzanak létre termékeikhez. A rendezvény végén a techcég kiválasztja a legjobb megoldási javaslatot, és a prototípust szabadalmaztatni kívánja, amelyet a rendezvény "díjának" tekint.

Hackathon fejlődés

Az elmúlt húsz évben a hackathon formátum egyre népszerűbbé vált a problémamegoldás innovatív megközelítése miatt, és ma már a digitális technológián kívül más ágazatokban is alkalmazzák. A hackathonok céljai és témái eltérőek lehetnek. Digitális eszközök, például alkalmazások vagy videojátékok létrehozására, ill. a termékfejlesztésen kívül más célokra is felhasználhatók, például altruista célokra, hogy megoldásokat találjanak egy közösséget érintő problémákra, vagy egyszerűen oktatási eszközként.

Miért hackathon?

A hackathon formátum számos jellemzője miatt vált nagyon népszerűvé. Először is, mivel ez egy olyan esemény, amely különböző háttérű és helyről érkező embereket tömörít, egyszerű példája a befogadásnak, mivel teret teremt a különböző emberek számára, hogy együtt dolgozzanak egy közös cél érdekében. Mivel mindenféle ember részt vehet rajta, a hackathonok elérhetővé válnak, és a világ minden táján vagy kis létszámú csoportokban, akár digitálisan, akár személyesen tarthatók, és mindenféle témával foglalkozhatnak.

A maratoni formátum időbeli korlátot szab a bemutatott probléma megoldására, ami intenzív ötletelésre ösztönöz és kreatív gondolkodásra serkenti a résztvevőket. Ezek a jellemzők elősegítik a megoldásközpontúságot, amely megszünteti a kreativitás útjában álló akadályokat, és elindítja a vállalkozói gondolkodásmódot, szabadságot adva a résztvevőknek, hogy „out of box” gondolkodjanak, és ötleteik alapján cselekedjenek is.

Hackathonok a kulturális társadalmi innovációért

A hackathonok pozitív kulturális változásokat indítanak el, és azt az elképzelést népszerűsítik, hogy mindenki hozzájárulhat az innovációhoz, részt vehet a változásban és a megoldások létrehozásában. A hackathonok elősegítik az együttműködést, a befogadást, a kreatív gondolkodást, de a társadalmi és kulturális ügyek iránti felhatalmazást és elkötelezettséget is. A hackathonok nagyszerű eszközök arra, hogy a felnőtteket és a fiatalokat képessé tegyék arra, hogy magabiztos kulturális társadalmi innovátorokká váljanak, és innovatív megoldásokat tervezzenek az aktuális kihívásokra azáltal, hogy sikerélményt és csapatmunkát nyújtanak, valamint új, közös érdeklődésű emberekkel találkoznak. A felnőttek és a fiatalok számára is nagyszerű lehetőség egy modern, digitális formátum kipróbálására, amely új készségeket serkent, miközben megerősíti a transzverzális készségeket. A világhátrány rávilágított a kulturális és szociális ágazat törekenységére és értékére, valamint arra, hogy a digitalizációval és a modern trendekkel lépést tartva kapcsolatot kell tartania az emberekkel. Az ágazatnak állandóan szüksége van az átalakulásra, és a hackathon-rendezvények kiváló eszközt jelentenek a fiatalok és felnőttek bevonására a szociális és kulturális szempontból innovatív projektek kidolgozásába. A hackathonok a tudatosság növelésének, valamint a helyi közösségeken belüli szolidaritás és ellenálló képesség kialakításának is remek eszközei.

Hackathonok és a CSI projekt

A CSI-projekt célja az ifjúsági és felnőttoktatási tantervek és gyakorlat korszerűsítése.

Ebben az összefüggésben a hackathonokat ígéretes oktatási módszerként mutatjuk be, olyan környezetben, amely hasonlít a valós helyzetekhez, és a diákok valós problémákat oldanak meg, miközben biztonságos tanulási környezetben vannak. A hackathonok a pedagógusok számára is hasznosak lehetnek abban, hogy a tanulási folyamatokat új szemszögből szemléljék, amelyben a tanulók szembesülnek a valósággal, tudásukat tesztelhetik, és a tanulási folyamaton keresztül értékelhetik magukat.

Dióhéjban összefoglalva, a kézikönyv és a hackathonok fejlesztése révén a CSI projekt céljai a következők:

- A felnőttoktatók és a fiatalok tudatosságának, szerepvállalásának és integrációjának növelése és hozzájárulás kompetenciáik fejlesztéséhez.
- A felnőttek és a fiatalok ismereteinek és digitális készségeinek megerősítése



02

Hackathon Lépésről Lépésre



Hackathon

Lépésről Lépésre 02

A **hackathonok** népszerűek a **rugalmasságuk és szabadságuk** miatt, ami a formátumukat és a **struktúrájukat** illeti.

A hackathonok alapelveinek - rövid időkeret és intenzív formátum - tiszteletben tartására, és a sikeres eredmény biztosítására, a hackathonok szervezésére vonatkozóan néhány iránymutatás került kidolgozásra.

Ezek az iránymutatások a világ legtöbb hackathonjánál közősek, függetlenül azok témájától, céljától vagy célcsoportjától.

Általában egy hackathon szervezésekor **három különböző fázison** kell végigmenni:



● **01 A hackathon előtt -**
Az előkészítő szakasz



● **02 Hackathon -**
A megvalósítási szakasz



● **03 A hackathon után -**
Az utánkövető szakasz



01 • A hackathon előtt -

Az előkészítő szakasz

A sikeres rendezvény előkészítése érdekében végig kell menni néhány lépésen. E lépések közül néhány egyszerű, míg mások összetettebbek. Ezek az útmutató következő részeiben részletesebben is bemutatásra kerülnek.

- Lépés 1:** a hackathon tematikájának/témájának és kiválasztása, résztvevők profiljának megalkotása
- Lépés 2:** a hackathon formátumának kiválasztása: online vagy személyes
- Lépés 3:** a helyszín, szükséges anyagok és a jutalom előkészítése
- Lépés 4:** a hackathon népszerűsítése, a részletek bejelentése
- Lépés 5:** résztvevők toborzása
- Lépés 6:** bírák toborzása



02 • Hackathon -

A megvalósítási szakasz

Egy kétnapos esemény példája:

Első nap - délelőtt: bevezetés a hackathon formátumba, témájába, szabályaiba, anyagaiba és helyszínébe, valamint a csapatok kialakítása. A résztvevők elkötelezettségének és motivációjának növelése érdekében ajánlott jégtörő tevékenységeket és némi bevezetést beiktatni a témába.

Első nap - délután: a csapatok összeállítása, a résztvevők elkezdnek dolgozni a projektjükön. A szervezők dönthetnek úgy, hogy felügyelik ezt a foglalkozást, vagy teljes szabadságot hagynak a résztvevőknek. Ajánlatos a csapatok számára teret és időkeretet biztosítani a munkavégzéshez.

Második nap - délelőtt: a csapatok véglegesítik projektjüket. Ajánlatos a csapatok számára teret és időkeretet biztosítani a munkavégzéshez.

Második nap - délután: a csapatok bemutatják projektjüket a zsűri előtt; a zsűritagok mérlegelnek és odaítélik a jutalom(oka)t.



03 • A hackathon után -

Az utánkövető szakasz

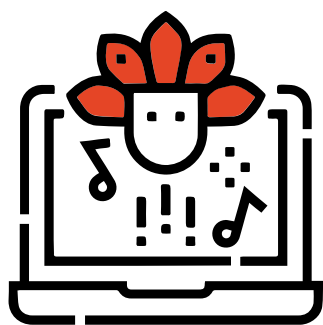
Ebben a fázisban a szervezők gondoskodnak arról, hogy a jutalom a győztes csapathoz kerüljön. Emellett bátorítják az utólagos kommunikációt is, a fotók, az eredmények és a hackathon összefoglalójának megosztásával, valamint a résztvevőket esetleg érdeklő jövőbeli események népszerűsítésével.

03

Résztevői profil



Résztevők



A Hackathonok
célközönségének
meghatározásához 3
különböző profilra
osztottuk őket:

01

Felnőttképzők

02

Ifjúságsegítők

03

Fiatal felnőttek



Ezek a fő célcsoportok, a felnőttképzők és ifjúságsegítők új pedagógiai megközelítésként bevonhatják a fiatalokat hasonló projektek magvalósításába. A Hackathon a CSI témájában egy képzési programot ad, amely a felnőttek és a fiatalok empátiával, együttműködéssel, problémamegoldással és digitális képességekkel kapcsolatos készségeire épít. Célja, hogy pozitív változásokat eredményezzen mind az ismeretekben, mind a hozzáállásban, valamint közvetlen javulást a képzők, oktatók és a szervezetek képességeiben. A partnerség révén ez biztosítja a tudományos hitelességet és a gyakorlati relevanciát a jó gyakorlatnak számító oktatási technikák alkalmazásával, hogy a tudás optimális megtartása, alkalmazása és a tanulási folyamat iránti felelősségvállalás biztosított legyen.

Kompetenciák

Társas kompetenciák

- Szociális készségek
- Érzelmi készségek
- Társas készségek
- A sikeres társas érintkezéshez szükséges viselkedés készsége

Kulturális kompetenciák

- Nyitott hozzáállás
- Önismeret
- Mások megértése
- Kulturális ismeretek
- Kulturális készségek

Tudás

A képzők általában tisztában vannak a kulturális és társadalmi szempontokkal, valamint azzal, hogy az egyes kompetenciák hogyan működnek. Különböző ágazatokban, például a művészeti ágazatban dolgozó háttérrel rendelkeznek, és képesnek kell lenniük arra, hogy segítsék a különböző kultúrák integrációját.

Szakértelem

Szakképzés, felsőoktatás

Háttér

Jöhetnek a művészeti ágazatból vagy különböző társadalmi csoportokból. A szakképzésben szerzett háttérrel is rendelkezhetnek. Segítenek a szemléletváltás kialakításában, mivel a *kulturális társadalmi innovációt* a felnőttek és a fiatalok készségfejlesztésének értékes részeként, nem pedig hiányszakmaként fogják fel.

Érdeklődés

A jelölteket érdeklik a különböző kultúrák, és rendelkeznek a különböző kultúrákon belüli kommunikációhoz szükséges készségekkel, hogy segítsék az együttműködést, és fejlesszék a felnőttek és a fiatalok olyan készségeit, mint az aktív hallgatás, az empátia és a kapcsolatépítés. Továbbá segíti őket olyan készségeik fejlesztésében, mint a kreativitás, az ellenálló képesség és a vállalkozói gondolkodásmód, hogy a COVID 19 által a helyi közösségekre rótt nehézségeket és kudarokat le tudják küzdeni.

02 Ifjúságsegítők

Kompetenciák

Társas kompetenciák

- Szociális készségek
- Érzelmi készségek
- Társas készségek
- A sikeres társas érintkezéshez szükséges viselkedés készsége

Kulturális kompetenciák

- Nyitott hozzáállás
- Önismeret
- Mások megértése
- Kulturális ismeretek
- Kulturális készségek

Tudás

Jó ismeretekkel rendelkeznek a fiatalokkal való munkáról és arról, hogyan lehet velük kapcsolatot teremteni, hogy részt vehessenek különböző társadalmi tevékenységekben. Ideális esetben ismerik a hátrányos helyzetű fiatalokkal való munkát egy adott társadalmi környezetben.

Szakértelem

A közösségi szervezetek, sportszervezetek, iskolák és iskolán kívüli csoportok fiataljaival foglalkoznak.

Háttér

Tapasztalattal rendelkeznek különböző háttérű és különböző társadalmi környezetben élő fiatalokkal való munkában. Képesek fejleszteni a felnőttek és a fiatalok olyan készségeit, mint az aktív hallgatás, az empátia és a kapcsolatépítés. Továbbá segítik őket olyan készségeik fejlesztésében, mint a kreativitás, az ellenálló képesség és a vállalkozói gondolkodásmód, hogy a COVID 19 által a helyi közösségekre rótt nehézségeket és kudarokat le tudják küzdeni.

Érdeklődés

Érdeklődnek a fiatalok iránt, és hogyan integrálhatóak a társadalmi és kulturális tevékenységekkel. Érdeklődnek a fiatalok fejlesztése iránt, hogy segítsék őket a különböző társadalmi és kulturális kihívásokkal való szembenézésben, segítve őket abban, hogy egy terv felállítása után lépésről lépésre haladjanak céljuk elérése felé.

03 Fiatal felnőttek

Kompetenciák

Társas kompetenciák

- Szociális készségek
- Érzelmi készségek
- Társas készségek
- A sikeres társas érintkezéshez szükséges viselkedés készsége

Kulturális kompetenciák

- Nyitott hozzáállás
- Önismeret
- Mások megértése
- Kulturális ismeretek
- Kulturális készségek

Tudás

Jól ismerik szociális és kulturális kompetenciáikat, és ezeket felhasználva segítik fejlődésüket.

Szakértelem

Iskoláskorú vagy diák / közösségi önkéntes

Háttér

Kreatív háttérrel rendelkeznek, képesek alkalmazkodni, változni, hogy a helyi közösségeikben társadalmi szerepvállalókká váljanak, majd képesek lesznek segíteni a változások előmozdítását. Megszilárdítják társadalmi tudatosságukat a társadalmi kérdések tanulmányozásával, valamint társaikkal való interakciók révén növelik elkötelezettségüket helyi közösségük iránt. Idővel a résztvevő fiatalok elkötelezettebbé, kötődőbbé válnak, és innovátorokként aktív állampolgárokká válnak.

Érdeklődés

A résztvevők érdeklődnek a kreativitás, az empátia, a problémamegoldás, az emberközpontú tervezés, az erőforrások mozgósítása, a csapatmunka stb. iránt. A hackathon erősebb digitális készségeket fog eredményezni, a digitális írástudáson túl a digitális alkotás és a technológia alkalmazott használata felé haladva.

Nemcsak személyes és szakmai fejlődésük biztosított, hanem a körülöttük lévő társadalomban is pozitív változást idézhetnek elő a résztvevők. Segít a célcsoportnak olyan készségek javításában, mint az aktív hallgatás, az empátia és a kapcsolatépítés, továbbá kreativitásuk, ellenálló képességük és a vállalkozói gondolkodásmódjuk is fejlődik, hogy a COVID-19 által a helyi közösségekre rótt nehézségeket és kudarokat le tudják küzdeni.

A résztvevők toborzása

Javasoljuk a saját szervezeti hálózatok partnerhálózatok felhasználását, ill. keressünk meg helyi iskolákat, közösségi szervezeteket, különösen a művészeti ágazaton belül. Azáltal, hogy kapcsolatba lépünk ezekkel a csoportokkal, iskolákkal vagy szervezetekkel, több témát is kínálhatunk nekik, amelyek közül választhatnak, azaz olyan digitális témákat vagy kihívásokat, amelyekkel már szembesültek vagy érdekli őket. Lehetővé tehetjük a csoport számára, hogy kiválassza, melyik téma érinti őket leginkább, melyet használhatnak kiindulópontként. A CSI:EU által létrehozott anyagok és digitális eszközök segítségével kidolgozhatják a problémájuk megoldását.

Javasoljuk, hogy a Hackathon esemény előtt tartsatok egy megbeszélést a csoporttal vagy csoportokkal, segíteni nekik meghatározni a témát vagy a problémát, amelyen a Hackathon során dolgozni fognak. Ez lehetőséget ad a résztvevőknek arra, hogy a választott témában kutatást végezzenek, és megismerkedjenek a CSI:EU projekt keretében létrehozott digitális eszközökkel. A hackathon napján aztán minden csoport vagy csapat a CSI:EU Digitális Eszköztárának segítségével dolgozhatja fel a problémát.



04

A személyes hackathon logisztikája



A személyes hackathon logisztikája

04

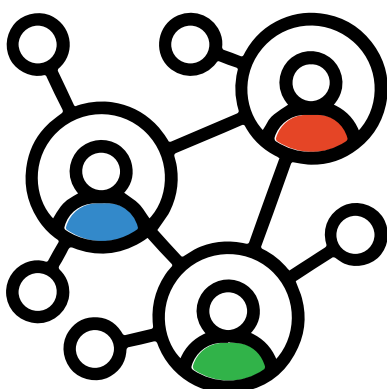
Az operatív logisztika fontos részét képezi az előkészítési fázisnak, és döntő fontosságú a hackathon esemény megfelelő lebonyolítása szempontjából.

A hackathon logisztikája magában foglalja a megfelelő helyszín kiválasztását és annak biztosítását, hogy az minden résztvevő számára elérhető legyen. Fontos, hogy a helyszín megfeleljen a rendezvény igényeinek, például a munkához és alkotáshoz szükséges hely, az anyagok és eszközök, valamint a megfelelő létesítmények tekintetében.

Az esemény helyszínén kívül egyes hackathon-rendezvények a résztvevők olyan igényeiről is gondoskodhatnak, mint a közlekedés és a szállás, ami másfajta előkészületeket igényel. Ha a szervezés folyamata minden hackathon-rendezvény esetében hasonló is, néhány szempont a társadalmi, politikai, földrajzi, gazdasági és kulturális kontextustól függően változhat. Egy hackathon operatív logisztikája valóban különböző sajátosságokkal rendelkezhet, és különböző kihívásokkal találkozhat attól függően, hogy melyik országban kerül megrendezésre..

Az operatív logisztika sajátosságai és kihívásai:

1. Írország
2. Görögország
3. Magyarország
4. Olaszország
5. Egyesült Királyság
6. Dánia



Az operatív logisztika sajátosságai és kihívásai:

1

Írország



Bár Írország feloldotta a Covidhoz kapcsolódó korlátozásokat, a betegség terjedésének lehetősége továbbra is akadály a nagyszabású hackathon-rendezvények szervezésének, különösen a gyermekek és tizenéves diákok esetében. Írországban a hackathon fogalma még mindig erősen kötődik a technológiához, a programozáshoz vagy az informatikához. A múltban ez azt eredményezte, hogy számos iskolai és egyetemi szintű hackathon az Írországban, főként Dublinban működő nagy technológiai vállalatok szponzorálásából vagy adományaiból került finanszírozásra. Ez megköveteli, hogy más potenciális résztvevők, mentorok vagy zsűritagok Dublinba utazzanak a nagyobb hackathon-rendezvényekre. A fővároson kívül, különösen a vidéki területeken élők számára ez nehézkes. A technológiai vállalatoktól való függés a hackathonok finanszírozását is befolyásolhatja, hogy a hackathonok mennyi támogatást kapnak a magas színvonalú rendezvények megszervezésére, a megfelelő terek bérlésére és a méltó díjazásra. A jelenlegi tendencia, hogy a dublini tech vállalatok a gazdasági helyzet miatt csökkentik a dolgozók számát és kiadásait. Így az olyan kiegészítő tevékenységek, mint a hackathon-rendezvények szponzorálása és finanszírozása a közeljövőben háttérbe szorulhatnak. Emellett a kulturális és társadalmi problémákra összpontosító hackathonok gyakran a skálázhatósággal kapcsolatos problémákkal küzdenek. A hackathon során létrehozott megoldások nem feltétlenül méretezhetők át nagyobb népességre vagy kulturális környezetekre, ami korlátozza hatásukat. Egy másik probléma az erőforrások hiánya. Sok társadalmi innovációs hackathont közösségek vagy nonprofit szervezetek szerveznek, amelyek nem feltétlenül rendelkeznek a szükséges támogatás és mentorálás biztosításához szükséges erőforrásokkal a résztvevők számára. Ez megnehezítheti, hogy a résztvevők teljes mértékben kifejlesszék ötleteiket, és hogy az eseménynek tartós hatása legyen. Emellett a fenntarthatóság biztosítása is problémát jelent. Sok társadalmi innováción vagy kultúrán alapuló hackathon-projekt hosszú távon nem fenntartható, mivel a kultúrák és a társadalom változik, ami megnehezítheti, hogy az esemény során született ötletek tartós hatást gyakoroljanak.

2

Görögország



A személyes hackathonok legnagyobb kihívása Görögországban a résztvevők jelenléte és aktív részvétele lehet a hackathon teljes időtartama alatt.

A helyszín nagy kihívást jelent - különösen, ha az Égei- és Jón-tengeri szigeteken élő és dolgozó embereket szeretnénk megnyerni. És tekintettel arra, hogy Görögország fő iparága a turizmus, az időpontot is nagyon nehéz lehet meghatározni - különösen a nyári turisztikai szezonban, amely minden évben áprilistól-májusától szeptemberig-októberig tart. A "hol" és "mikor" meghatározásához jó gyakorlat lehet egy rövid, a rendezvényt megelőző felmérés elküldése a (potenciális) hackathon-közönségnek, amely különböző időpontok és helyszínek közül választhat néhányat. Mindenesetre komolyan figyelembe kell venni a (további) utazási és szállásköltségeket, amelyek egyrészt növelhetik a hackathon költségvetését, másrészt pedig elriaszthatják a célközönséget a rendezvényen való részvételtől. Egy másik fontos sajátosság a helyszín és annak berendezése, amelynek nagynak, kreatívnak, hangulatosnak, de ugyanakkor a munkára ösztönzőnek is kell lennie. A kávézásnak és a büfének folyamatosan elérhetőnek kell lennie a hackathon tevékenységei alatt. Az energiaáramlás magas szinten tartása is nagy kihívás.

Az operatív logisztika sajátosságai és kihívásai:

3

Magyarország



A szociális hackathon szervezésének operatív logisztikáját illetően nem tudunk konkrét magyarországi problémákat azonosítani. Ezek a helyszíntől és a feldolgozandó problémától függően változhat. Ha Budapesten szervezünk Hackathont egy országos szociális problémával, és vidéki, az ország más részeiről szeretnénk bevonni fiatalokat, akkor gondolnunk kell a résztvevők szállítására. Az eseményt kezdhethetjük később az első napon, hogy reggel utazhassanak, vagy már előző nap szállást biztosítunk nekik. Ez lehetővé teszi számukra, hogy szabadon és aktívan részt vegyenek és bekapcsolódjanak a kezdetektől fogva.

Másrészt, ha a Hackathon témája egy helyi probléma, egyfajta közösségi tervezési tevékenység, akkor ügyelnünk kell arra, hogy a sikeres és intenzív munka és ötletcsere érdekében meghívjuk és bevonjuk a különböző érdekelt feleket és a helyi közösség valamennyi csoportját, valamint a döntéshozókat. A helyi alapú Hackathonoknál a helyi erőforrásokra is építhetünk a rendezvény szervezése során (pl. a helyszín lehet egy helyi iskola, az étkeztetést helyi gazdák és éttermek biztosíthatják stb.) Mindenki számára előnyös. A társadalmi hackathonokat Magyarországon többnyire civil szereplők szervezik, és sajnos kevesebb anyagi forrással rendelkeznek, mint a vállalati hackathonok.

Magyarországon a hackathonokat leginkább technológiai rendezvényként ismerik. A kulturális társadalmi innovációra fókuszáló társadalmi Hackathon megszervezése és a résztvevők megnyerése kihívást jelenthet, mivel elsősorban félreérthetik a koncepciót. Ez egy jó marketing- és kommunikációs stratégiával megoldható, Partnerek, intézmények és más szervezetek bevonása mindig jó ötlet, hogy könnyen elérjük a célcsoportot.

4

Olaszország



Egy olaszországi személyes hackathon esetében fontos a kényelmes helyszín kialakítása, ahol a résztvevők megpihenhetnek a hosszú ötletmaraton után. Biztosítsunk inspiráló tereket, és teremtsünk megfelelő légkört minden résztvevő számára, biztosítsunk elektronikus eszközöket, Wi-Fi-kapcsolatot és természetesen kávészüneteket, ebédet és vacsorát. Olaszországban fontosak a közös étkezések, és a legjobb ötletek az ebéd vagy a vacsora során születnek. Személyes Hackathon esetén figyelembe kell venni a közlekedési és a szállásköltségeket, ha a résztvevők az ország más részeiből érkeznek. A helyszín is nagy kihívást jelenthet, ha Matera városközpontjára és az elmúlt évek árnövekedésére gondolunk. A fent említett okok miatt kedvezőbb lehet egy virtuális Hackathon szervezése.

A kommunikációs tervezés kritikus fontosságú a résztvevők összefogása és az esemény körüli lendület kialakítása szempontjából. Az esemény előtt legalább 1 hónappal a kihívások/feladatok tervezetét minden egyéb szervezési információval együtt fel kell tenni a hackathon weboldalára, hogy a potenciális résztvevőknek elegendő idő álljon rendelkezésre a következők értékeléséhez.

Az operatív logisztika sajátosságai és kihívásai:

5

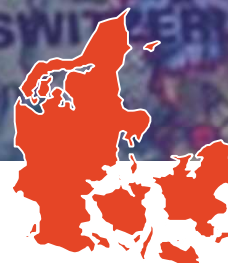
Egyesült Királyság



Az Egyesült Királyságban belül nem jelent nagy problémát egy hackathon megrendezése a logisztika szempontjából. Észak-Írországból számos városban számos különböző helyszín áll rendelkezésre. Iskolai keretek között is vannak olyan létesítmények, amelyek elég nagyok ahhoz, hogy több gyermeket fogadjanak, például iskolai aulák vagy sportcsarnokok. A hackathon résztvevőinek teljesítménye szempontjából létfontosságú, hogy a hackathon teljes időtartama alatt biztosítva legyen az étkezési lehetőség és a mosdóhoz való hozzáférés. A logisztika nagyon fontos része a hackathon lebonyolításának. Biztosítani kell, hogy a résztvevők el tudjanak utazni a hackathon helyszínére. Például, ha iskolákkal dolgozik, és a diákok részt vesznek a hackathonon, biztosítani kell, hogy képesek legyenek utazni, így vagy az iskola tud buszos szállítást biztosítani, ha a helyszín olyan távolságra van az iskolától, ahová a gyerekek nem tudnak gyalogolni. Fordítva, a hackathonon részt vevő felnőttek számára biztosítani kell, hogy legyen közlekedési módjuk, akár saját autóval, busszal vagy vonattal. Ideális lenne, ha a hackathonok olyan kiemelt helyszíneken lennének, ahol könnyen megközelíthetőek, azaz városokban, bár Észak-Írországból sok vidéki terület van, és a résztvevők számára a közlekedés biztosítása busz- vagy taxiszolgáltatást jelenthet.

6

Dánia



Dánián belül az operatív logisztikával kapcsolatban nehéz országspecifikus problémákat azonosítani. Általánosságban elmondható, hogy bármely szervezet vagy intézmény, amely szervezett már személyes hackathont, azt tapasztalja, hogy ez meglehetősen költséges feladat, és sok időt vesz igénybe az előkészítés. Még ha egy szervezet a saját létesítményeit használja is a hackathonhoz, akkor is aggódnia kell az étkezés, a közlekedési problémák, az internetkapcsolat stb. miatt. Az általunk Koppenhágán belül vizsgált hackathonok alapján a kihívások és problémák elkerülésének módja, ha jól felkészülnek, és a résztvevőket a lehető legtöbb információval látják el. A Koppenhágai Informatikai Egyetem a "Refugee Hackathon" elnevezésű rendezvénye azt találta a legjobb megoldásnak, hogy az esemény minden részletét közzétette a weboldalán, hogy a vendégek jól informáltak legyenek.

05

Az alapproblémák kiválasztása és kidolgozásnak lépései



Az alapproblémák kiválasztása és kidolgozásának lépései

05

A hackathon rendezvények célja, hogy **megoldást találjanak egy problémára vagy megoldjanak egy kihívást**. Ezért a megfelelő probléma vagy kihívás kiválasztása elengedhetetlen a sikeres hackathon-rendezvényhez.

Egy hackathon szervezésekor kétféleképpen lehet meghatározni az esemény célját. Az egyik lehetőség, hogy kiválasztjuk a hackathon témáját, de tágabb körben hagyjuk lehetőség adva a résztvevőknek, hogy kiválasszák saját problémájukat vagy kihívásukat, amely szerintük illeszkedik a témához és releváns. A résztvevők által választott témának azonban bizonyos szabályokat kell követnie ahhoz, hogy megfeleljen a hackathon céljának, például konkrét és mérhető megoldást kell bemutatniuk. Egy másik lehetőség, hogy a szervezők adnak egy konkrét témát, kérdést, kihívást vagy problémát. Fontos, hogy a hackathon problémája minden résztvevőt érintsen, és hogy az innovációs és megoldási folyamat mindenki számára elérhető legyen. A kulturális és társadalmi innovációval foglalkozó hackathonok esetében különösen fontos szem előtt tartani, hogy a hackathon milyen kontextusban, milyen célcsoport számára kerül megrendezésre. Társadalmi és kulturális témák esetén ugyanis a kulturális, geopolitikai, vallási, nyelvi, sőt, gazdasági kontextus is szerepet játszhat. Ebben a szakaszban megvizsgáljuk az egyes országok sajátosságait.

Az alapproblémák
kiválasztása és
kidolgozásának
lépései:

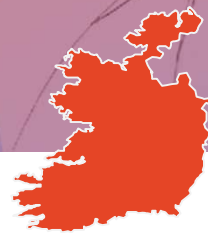
1. Írország
2. Görögország
3. Magyarország
4. Olaszország
5. Egyesült Királyság
6. Dánia



Az alapproblémák kiválasztása és kidolgozásának lépései

1

Írország



Az írországi fiatalok előtt álló kulturális és társadalmi kérdések jelenlegi helyzetének megértéséhez kezdünk egy széles körű kutatással, beleértve a szakirodalmi szemlét, helyszíni kutatást és interjúkat fiatalokkal, hpgy legyen személyes tapasztalatunk. Írországban a kulturális és társadalmi kérdések olyan országos problémáktól kezdve, mint a lakhatási válság (beleértve a magas bérleti díjakat és a hajléktalanságot) és a marginalizált közösségekkel, például a roma közösséggel és az új bevándorlókkal való bánásmód. Helyi szinten Észak-Írországban és néhány határ menti közösségben továbbra is fennáll a szektarianizmus. A nagyvárosokon kívül, mint például Dublin, a vidéki egyenlőtlenség és az elnéptelenedés is társadalmi problémává vált. A kutatás során azonosíthatjuk a legfontosabb témákat, és összeállíthatjuk az írországi fiatalok előtt álló problémák és lehetőségek listáját a kulturális és társadalmi szférában. Ezt követően ezeket problémamegállapítások vagy "Hogyan tehetnénk mi" kijelentések formájában fogalmazzuk meg, hogy az egyének és szervezetek útmutatást kapjanak e kérdések azonosításához és kezeléséhez. Ezen eredmények alapján válasszon ki egy vagy több problémát, amelyet megoszthat a fiatalokkal a hackathonon, lehetőséget adva nekik, hogy kiválasszák, melyik problémára összpontosítanak, vagy hogy együtt dolgozzanak egy közös kihíváson.

A folyamat megértéséhez hasznos forrás: [Hackathon-Report.pdf \(inspiringthefuture.ie\)](https://inspiringthefuture.ie/Hackathon-Report.pdf)

2

Görögország



A helytől (pl. szárazföld vs. szigetek, városi vs. vidéki területek) és az időszaktól (pl. tél vs. nyár) függően az emberek figyelmét felkeltő kihívások és problémák jelentősen eltérhetnek. Például Athénban (ahol Görögország lakosságának mintegy fele él és dolgozik) a lakosok problémái teljesen mások, mint az égei-tengeri vagy a Jón-tengeri szigetek lakosaié. A görögországi hackathon témájának kiválasztásához tehát fontos, hogy feltárjuk a helyi igényeket, különös tekintettel az egyes területekre, (a) az országos és a helyi újságok olvasásával, hogy az országos trendek mellett a helyi sajátosságokat is megértsük, (b) megismerjük a bevonni kívánt közönség gondolatait, ötleteit és véleményét, de a hackathonon keresztül kiszolgálni kívánt célközönség véleményének és véleményének megismerése felmérések, fókuszcsoportok és akár informális beszélgetések segítségével, valamint (c) a politikai döntéshozók és a kapcsolódó érdekelt felek (önkormányzatok, intézmények, szövetségek, nonprofit szervezetek stb.) által készített kapcsolódó statisztikák, szakirodalmi források, szakpolitikák, ajánlások és jelentések átböngészésével.

Az alapproblémák kiválasztása és kidolgozásának lépései

3

Magyarország



A Magyar Közösségfejlesztő Egyesület (<https://kofe.hu/en/>) évek óta alkalmazza a társadalmi hackathon megközelítést a helyi közösségfejlesztés, a helyi társadalom megerősítése, az aktív részvétel és az állampolgári szerepvállalás elősegítése érdekében. Mindig helyi fókusszal dolgoznak, a helyi sajátosságokra és erőforrásokra építve, és olyan problémát választanak ki, amelyet közösségi megoldásokkal lehet megoldani, magas segélyek vagy támogatások nélkül, ill. magas szintű döntéshozók bevonása nélkül. Ez az elv határozza meg a hackathon végrehajtásának, tervezésének és nyomon követésének lépéseit is. Ez teszi a rendezvényeiket hatásossá, a nagy potenciállal rendelkező ötleteket pedig könnyen megvalósíthatóvá.

Mielőtt kiválasztanád a hackathon témáját / alapproblémáját:

- Határozd meg a szintet, ahol dolgozni szeretnél (helyi közösség/város/megye/nemzeti)
- Végezz háttérkutatót, szükségfelmérést, beszélj a célcsoport fiataljaival/oktatóival
- Tervezd meg az erőforrásaidat. Dönts el, hogy a hackathon után tudsz-e dolgozni tovább a csapatokkal és ötletekkel
- Legyél reális!
- Kövesd a "Think Globally, Act Locally" elvet

A résztvevők értékelni fogják a tudatos tervezést. Motiváltabbak lesznek a tevékenység során, ha úgy érzik, hogy elképzeléseik megvalósíthatók, és valódi változást és hatást válthatnak ki maguk körül.

4

Olaszország



A témák meghatározása előtt végezzünk kutatást, hiszen a témák földrajzilag (észak/dél/központi terület/szigetek) és célcsoportonként eltérőek. Ahogy Sergio Mattarella olasz köztársasági elnök minden beszédében ismételteti: *"Olaszország par excellence a szépség, a művészet és a kultúra országa. Ezért a világ többi része - joggal – figyel minket. A kultúra nem felesleges: az olasz identitás egyik alkotóeleme. Gondoskodjunk arról, hogy a találékonyság és az eredmények ezen öröksége - amelyet meg kell őrizni és fenn kell tartani - még inkább olyan erőforrássá váljon, amely képes tudást, erkölcsi növekedést és a gazdasági fejlődés tényezőjét generálni."* Elnökünk e bevezetőjét figyelembe véve határozottan kijelenthetjük, hogy az olasz kormány igyekszik nagyobb hangsúlyt fektetni a kulturális és társadalmi innovációs ágazatra, segítve e terület szereplőit készségeik és tudásuk fejlesztésében. A Symbola-jelentésben olyan vonásokat határoztak meg, amelyek minden egyes területre (Észak-, Közép- és Dél-Olaszország) és különböző csoportokra, például diákokra, munkavállalókra vagy pedagógusokra vonatkoznak. Vannak hasonló problémák, de különböző megoldások vezetnek célra.

[Hack for Italy](#)

[Hack for Fake](#)

Érdekes [jelentés](#) az olaszországi kulturális – társadalmi szektorra vonatkozóan.

Az alapproblémák kiválasztása és kidolgozásának lépései

5

Egyesült Királyság



Ha a Covid-19 hatása miatt felmerülő problémákkal kapcsolatban kutatást végzünk helyi szinten, akkor láthatjuk, hogy az emberek milyen kihívásokkal próbálnak megküzdeni. Az iskolák, képzési szolgáltatók bevonása lehetővé teszi, hogy a hatást a fiatalok szintjén és a pedagógusok, mint szakemberek szemszögéből is lássuk. A Covid-19 során az észak-írországi iskolák elég sokat szenvedtek az online átállással, és azzal, hogy minden gyermek számára biztosítani kellett a mobiltelefonhoz, táblagéphez vagy számítógéphez való hozzáférést, valamint az internet-hozzáférést a vidéki területeken. Ezért a tanárokkal és a tanulókkal való beszélgetés segíthet abban, hogy ötleteket vagy problémákat dolgozzunk ki, és azokra megpróbáljunk megoldást találni. Különböző szervezeteket vagy embereket is megkérdezhetünk, hogy megtudjuk véleményüket, vagy feltérképezzük, hogy milyen kihívásokkal szembesültek a világjárvány miatt. Ezek segíthetnek a témák vagy ötletek széles körének kialakításában. Miután a forrásokból rengeteg információt összegyűjtöttünk, állíthatsunk össze egy listát és kategóriákat. Ez segíteni fog különböző témákat vagy forgatókönyveket összeállítani, amelyeken a hackathon során dolgozhatunk. Ez lehet egy konkrét téma, vagy választhatunk néhányat, amelyek együtt dolgozhatunk, ez teljesen a hackathon résztvevőin múlik.

6

Dánia



A tematikus hackathonon a projektek egy adott problémára korlátozódnak: például az élelmiszer-fenntarthatóságra, a bevándorlásra vagy a befogadásra. A tematikus hackathonok képesek arra, hogy szakértőket vonzzanak (ami a nyílt végű hackathonok esetében nem jellemző), és a projektek jellemzően olyan problémák körül forognak, amelyeket a szakértők kezdeményeznek. Dániában a legtöbb hackathon-szervező a saját szakterületéhez kapcsolódó problémákat kínál. Például a Lunar, egy dániai székhelyű szoftvercég, akik otthont adtak a RHoK szervezet első dániai hackathon-rendezvényének, amelynek címe "Hacking for kindness". A hackathonon a résztvevők jótékonyági és non-profit szervezeteknek segíthetnek megoldani olyan technológiai és informatikai problémáikat, amelyek megoldásához ezeknek a civil szervezeteknek nincs meg a szükséges készségük vagy kapacitásuk.

Egy másik hasznos módszer, ha kutatást végzünk a helyi régió aktuális problémáiról és szükségleteiről, és kideríti, hogy vannak-e olyan speciális csoportok (pl. hátrányos helyzetű fiatalok, menekültek, idősek), akiknek kihívásokkal kell szembenézniük. Ezután végezhetünk néhány interjút, felmérést, hívást vagy találkozót szervezhetünk a célcsoport érintett szereplőivel, hogy megtudjuk, melyek a valódi problémák. Ebből kiindulva összeállíthatunk egy listát a témákról és a problémamegoldásokról, amelyeket felhasználhat a hackathonon. A kutatás valószínűleg felkelti majd az érintett érdekelt felek érdeklődését, akik szívesen részt vesznek majd az eseményen.

06

A mentorok szerepe





A mentorok szerepe

06

Kik a mentorok egy hackathonon?

A hackathon mentorok olyan önkéntesek, akik a hackathon során segítik a résztvevő csapatokat (hackereket). Tapasztalattal rendelkeznek a hackathonok mentorálásában vagy a hackathonokon való részvételben, és szakértelemmel rendelkeznek annak témájában. A mentorok segítenek a résztvevőknek abban, hogy ötleteiket kézzelfogható megoldásokká alakítsák, és felügyelik a csoportokat a rendezvény alatt, hogy biztosítsák a csapatok hatékony előrehaladását. A mentorok elengedhetetlenek a hackathonok zökkenőmentes lebonyolításához.

Mi a szerepük?

A mentorok a hackathonokon döntő szerepet játszanak a résztvevők ösztönzésében és bátorításában, az ötletelés és a csapatmunka előmozdításában. Egyes hackathonokon a mentorok technikai támogatást is nyújthatnak. Három kulcsszerepük van abban, hogy sikeresen irányítsák a csapatot az esemény során.

A Győztes

A hackathon során a mentorok feladata, hogy összegyűjtsék és segítsék a csapataikat az ötletek kialakításában és az időhatáron belüli munkában. Már a kezdetekben lendületet kell adniuk, és az esemény során folyamatosan motiválniuk és erkölcsi támogatást kell nyújtaniuk, különösen az új résztvevők számára. Az időzítés fontos, és a mentoroknak képesnek kell lenniük felismerni, hogy mikor van szüksége a csapatuknak egy löketre és bátorításra. A rendszeres, de nem túlzó dicséret hatására a résztvevők jobban érzik magukat, és szívesebben tesznek fel kérdéseket a mentornak.

A Kapocs

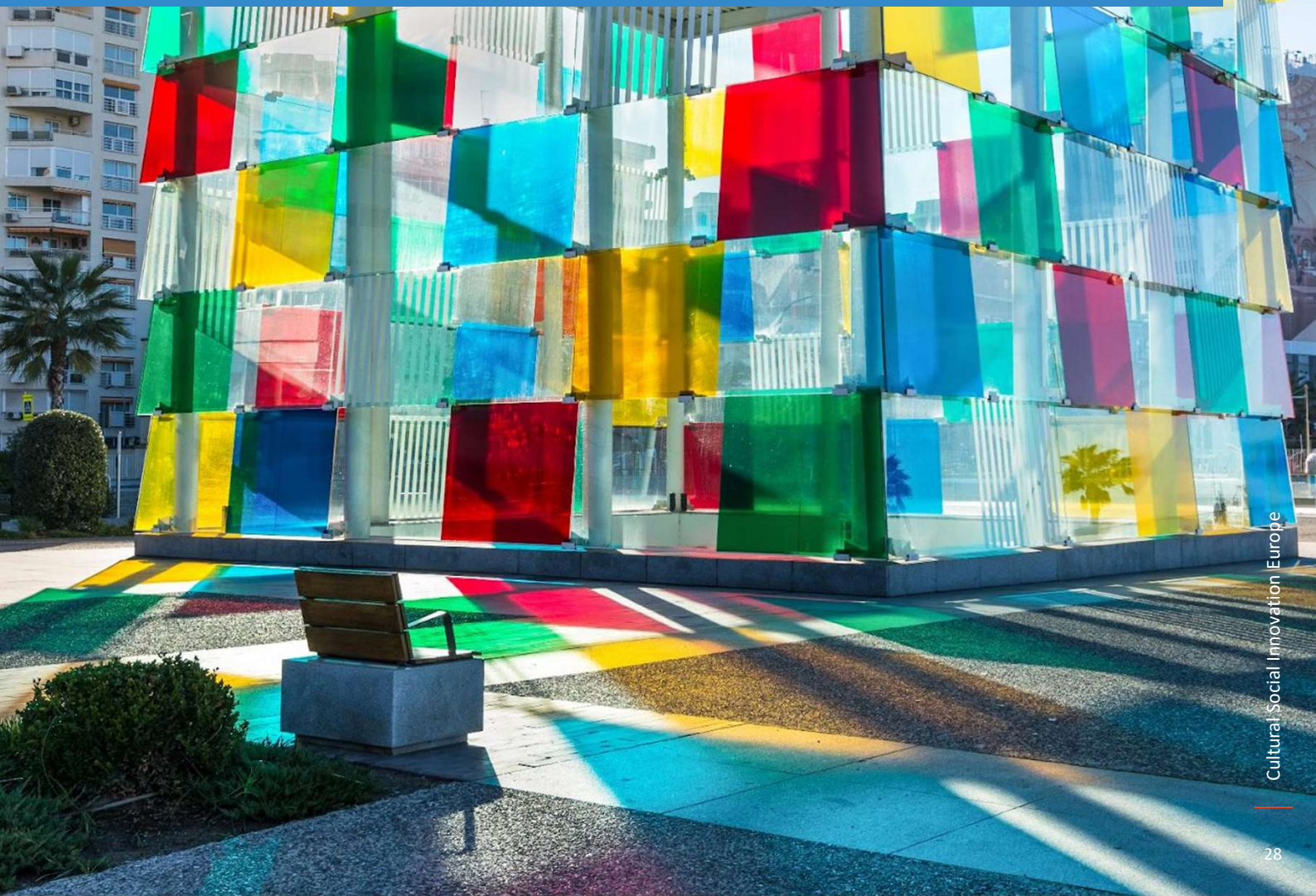
A mentor szerepe a hackathonon többek között az, hogy a résztvevőket konkrét problémákhoz vagy érdeklődési körükbe tartozó témákhoz kapcsolja, hogy irányítsa a megoldási folyamatot. A kutatás és az ötletelés megkönnyítése érdekében biztosíthatnak anyagokat, például webhelyeket, folyóiratokat vagy blogokat, de a résztvevőkön múlik, hogy milyen területeket választanak. Ez segít a csapatnak rangsorolni a fókusz a hackathon időigényes kihívása során. A mentor szerepének mértéke a hackathon időbeli korlátaitól függ, a több idő nagyobb részvételt és befolyást tesz lehetővé ebben a minőségben.

A Támogató

A hackathon során előfordulhat, hogy a mentoroknak közvetlen támogatást kell nyújtaniuk a résztvevőknek, különösen a személyes rendezvényeken. A csapatok gyakran szembesülnek kihívásokkal, és a mentorok segíthetnek a hackathon feladataiban, a csapatmunkában vagy az érzelmi támogatásban. Fontos, hogy a mentorok kerüljék az ötletekkel kapcsolatos negatív visszajelzéseket, amelyek árthatnak a csapat önbizalmának. Ehelyett a mentoroknak kérdéseket kell feltenniük, hogy jobban megértsék az ötletet, és pozitív visszajelzést kell adniuk az erős elemekre. A hasonló ötletekkel való összehasonlítás ösztönzése szintén segíthet a résztvevőknek továbbgondolni és többet tanulni.

Miért nélkülözhetetlen a szerepük egy hackathon felépítésében?

A mentorok kritikus szerepet játszanak a hackathonokban, mivel ösztönzik és bátorítják a résztvevőket, technikai támogatást nyújtanak, és végigvezetik a csapatokat az eseményen. A mentorok a csapataik bajnokaiként működnek, motivációt és erkölcsi támogatást nyújtanak, valamint összekötik a résztvevőket a problémákkal vagy az érdeklődési körükbe tartozó témákkal, amelyek a megoldási folyamatot irányítják. A mentorok szükség esetén közvetlen támogatást is nyújtanak, kérdésekkel segítik a résztvevőket ötleteik finomításában és a továbblépésben. Segítenek abban, hogy a csapatok koncentráltan és időben haladjanak, emlékeztetik őket a végső céljukra, és biztosítják, hogy minden tag felfedezze, mit akar elérni. A mentorok a csapatok kommunikációjának segítségével és annak biztosításában is nélkülözhetetlenek, hogy a különböző készségek és erősségek a lehető legjobban hasznosuljanak. Végül a mentorok ösztönzik a résztvevőket arra, hogy olyan kérdéseket tegyenek fel, amelyek saját feltételezéseikhez, ítéleteikhez és döntéseikhez vezetnek.



07

Ösztönzők és jutalmak



Ösztönzők és jutalmak 07



"A nagyszerű ösztönzők nagyszerű hackathon eredményekhez vezetnek"

A hackathon esemény jutalmának kiválasztása trükkös lehet, mivel a jutalomnak tükröznie kell a hackathon célját és témáját, ugyanakkor értékesnek kell lennie a győztes csapat számára. A kulturális és kreatív ágazatban a befogadás alapvető érték, ezért a hackathon résztvevői különböző háttérrel, különböző szakmákból, korosztályból stb. érkeznek. A hackathon jutalmának kiválasztásakor elengedhetetlen, hogy figyelembe vegyük a hackathon résztvevőinek sokszínűségét, és olyan jutalmat szabjunk, amely minden résztvevő számára hasznos és vonzó.

A hackathon-probléma kiválasztásához hasonlóan a kulturális, geopolitikai, vallási, nyelvi és gazdasági kontextus figyelembevétele is befolyásolhatja a jutalom kiválasztását. Ebben a szakaszban hat partnerországunk sajátosságait mutatjuk be, amelyek potenciálisan befolyásolhatják a jutalom kiválasztását, és amelyeket figyelembe kell venni a hackathon szervezésekor.

Ösztönzők és jutalmak megválasztása

...

1. Írország
2. Görögország
3. Magyarország
4. Olaszország
5. Egyesült Királyság
6. Dánia



Az ösztönzők és jutalmak megválasztása...

... ír kontextusban

A hackathon győztesek díjazásának kritériumai a következő kulcskérdéseken alapulnak.

- **Van-e üzleti értéke?**

Ez talán a legkevésbé fontos kritérium, mivel elsődleges célunk a hackathon megoldások kulturális és társadalmi oldalára összpontosítani. Azonban még a társadalmi innováció és a kulturális fejlesztés esetében is szükség van egy életképes üzleti vagy gazdasági megoldásra.

- **Lesz-e hatása?**

Ez fontos kritérium a nyertes megoldások odaítélése során. Azt szeretnénk, ha résztvevőink optimisták és ambiciózusak, fantáziadúsak és szenvedélyesek legyenek a megoldásukkal kapcsolatban. Végül soron egy megoldás csak akkor méltó győztes, ha hatással van az emberekre és a társadalomra.

- **Reális?**

Nagyon fontos. Bár az ambíció és a képzelőerő fontos, a reális célok és célkitűzések azt is mutatják, hogy a győztes csapat átgondolta a megoldást. Ha nincs reális megoldás, akkor valószínű, hogy a megoldás nem rendelkezik elegendő üzleti értékkel, és messzemenően túlbecsülte a lehetséges hatását. Ezért az ebben a szakaszban elért gyenge pontszám gyakran az előző kritériumoknál is gyenge pontszámot jelent.

- **A csapat újított a megoldás megalkotása érdekében?**

Ez a tényező döntheti el, hogy egy megoldás a hackathon legjobb vagy legrosszabb megoldása lesz-e. A győztes ötleteket könnyű lemásolni, sokkal nehezebb ötleteket kombinálni, megoldásokat módosítani vagy teljesen újakat létrehozni. Az eredetiség előrébb vihet egy ötletet, és azt is mutatja, hogy a csapat jól dolgozott együtt.

A hackathon győztesek díjazásának kritériumai a következő kulcskérdéseken alapulnak.

... görög kontextusban

A megfelelő ösztönzők és díjak kiválasztása a résztvevői célcsoportok tematikus fókuszát illetően elvégzett előzetes igényelemzésen kell alapulnia. Görögországban a fiatalok számára a legfontosabb ösztönző a részvételi tanúsítvány. A pénzjutalmak is fontosak, ugyanakkor a fiatalok részéről megfigyelhető az a tendencia, hogy a megszerzett tapasztalatokra és a bizonyított teljesítményre összpontosítanak. A felnőttek és a kulturális és kreatív ágazatokban dolgozó szakemberek számára a pénzjutalmak (különösen azok, amelyek összhangban vannak az erőfeszítéseikkel) fontosabbak, mivel szükségük van arra, hogy projektjüket megvalósítsák, miközben olyan nemzeti környezetben dolgoznak, ahol a kulturális és kreatív ágazatok általában alulfinanszírozottak.

Görögországban a fiatalok számára a legfontosabb ösztönző a Részvételi Oklevél.

Az ösztönzők és jutalmak megválasztása...

... magyar kontextusban

Magyarországon a társadalmi-gazdasági különbségek viszonylag jelentősek. Sok fiatal számára a kézzelfogható és értékes nyeremények nem fontosak, de ha hátrányos helyzetű résztvevőket szeretnénk bevonni, akkor a díjak (pl. okostelefonok, elektronikai cikkek) olyan résztvevőket vonzhatnak, akik csak a nyereményért csatlakoznak, nem pedig az élményszerzés, az önfejlesztés céljából. Ebben az esetben a résztvevők kevésbé koncentrálnak a tanulási folyamatra, és könnyen stresszessé, unottá, motiválatlanná válhatnak a Hackathon során.

Magyarországon az oklevelek kevésbé érdekesek és értékesek a fiatalok számára, azonban a szervezők által kiállított elektronikus vagy fizikai részvételi tanúsítványok szép gesztusnak számítanak. A témát tekintve a legjobb ösztönző lehet a mentorálás, inkubálás a legjobb csapatoknak, ami eléggé elterjedt gyakorlat. A fiatalok támogatást kaphatnak abban, hogyan keltsék életre ötleteiket, hogyan tudják hatékonyan finanszírozást találni kezdeményezéseikhez, és hogyan tegyék hosszú távon fenntarthatóvá azokat.

Magyarországon a társadalmi-gazdasági különbségek viszonylag jelentősek.

...olasz kontextusban

A megfelelő ösztönzők és díjak kiválasztásához, amelyek több résztvevőt vonzanak az olaszországi Hackathonra, természetesen elemeznünk kell a célcsoportot, és a résztvevők életkora, munkája és tanulmányi háttere alapján kell döntenünk. Az azonban biztos, hogy az első dolog, ami igazán hasznos lehet a Hackathon végén (mind a diákok, mind a vállalkozók számára), az a nyertes ötletek nyomán követése. Gondolkodhatnánk 1-1 ülésen valamelyik Start up szakértőnkkel, hogy tanácsot adjon a résztvevőknek, hogyan folytassák az ötletüket, és hogyan fejlesszék azt, amíg valóra nem válik. A hack egy lehetőség, hogy másképp gondolkodjanak a célzott kihívásról/problémáról, így a nyeremények lehetnek olyan hitelesített képzések is, amelyek segítenek a résztvevőknek fejleszteni készségeiket (hogyan gondolkodjanak „out of the box”, hogyan skálázzák ötletüket stb.), vagy akár nyereményutalvány, voucher pl. digitális eszközökre. Gondolkodhatunk speciális tanácsadáson és projekt támogató találkozókra is egy-egy szakértővel a tudományos vagy üzleti világból.

A megfelelő ösztönzők és díjak kiválasztásához, amelyek több résztvevőt hoznak az olaszországi Hackathonra, elemezni kell a célcsoportot, és a résztvevők kora, munkája és tanulmányi háttere alapján kell döntenünk.

Az ösztönzők és jutalmak megválasztása...

... brit kontextusban

Észak-Írországból, amikor fiatalokból álló csoportokkal dolgozunk, különösen iskolai csoportokkal, általában ösztönzőt kínálunk a résztvevőknek és jutalmat a győztes csapatnak. Felajánlhatunk egy részvételi tanúsítványt, hogy megmutassuk, hogy sikeresen részt vettek a hackathonon. Ha van rá keret, akkor felajánlhatna például egy tervezett kapucnis pulóvert vagy melegítőfelsőt a csapatok minden résztvevő tagjának, ami lehetővé teszi számukra, hogy visszaemlékezzenek a hackathonra, és így másoknak is meséljenek róla. Ez segít bemutatni a hackathonokat, és jó vonzerőt ad azoknak, akik esetleg érdeklődnek egy saját hackathon megrendezése iránt.

A győztes csapat a kihívás vagy probléma megoldására kidolgozott megoldása alapján kerül ki: figyelembevéve a jó csapatmunkát, a csoporton belül mindenki bevonását, a probléma logikus és megvalósítható megoldását, a megoldáson belüli innovációt, valamint azt, hogy az általuk kidolgozott megoldás hatással lesz-e a célcsoportra. Ha a győztes csapat képes a fenti tulajdonságokat felmutatni a megoldásában, akkor pénzjutalomban, például utalványban részesül. Lehetőség van trófeát, például kupát vagy pajzsot is felajánlani. A kihívástól és az adott megoldástól függően esetleg segíthetünk a résztvevőknek abban is, hogy megoldásukat valós forgatókönyvvé fejlesszék.

Észak-Írországból, amikor fiatalokból álló csoportokkal dolgozunk, különösen iskolai csoportokkal, általában ösztönzőt kínálunk a résztvevőknek és jutalmat a győztes csapatnak.

... dán kontextusban

Dániában a hackathonok keretében a díjak vagy ösztönzők felajánlása szokásos megközelítés. Ahhoz, hogy a résztvevők feláldozzák idejüket, elengedhetetlen a díj vagy az ösztönzés. A pénzjutalmak jól működnek, és remekül vonzzák a fiatalokat a hackathonokba, mivel szívesebben áldozzák fel szabadidejüket a kézzelfogható jutalomért. A dániai hackathonok kutatásai során találtunk egy inspiráló példát arra, hogy egy ösztönző/jutalom sikeresen vonzotta a résztvevőket: a Techrefugees Denmark által szervezett "Google x Techfugees Denmark hack for social inclusion" esetében a sikeres csapat számára a jutalom egy egyéves inkubációs program volt a Koppenhágai Informatikai Egyetemen az ötletük fejlesztésére.

Dániában a díjazás vagy ösztönzők felajánlása a hackathonok esetében bevett módszer.

08

A résztvevők tanulásának értékelése a hackathon módszertanán keresztül



A résztvevők tanulásának értékelése a hackathon módszertanán keresztül

08

A hackathon eseményalapú és **élményalapú** tanulási lehetőségek keverékének tekinthető, ahol a résztvevők intenzíven dolgoznak együtt egy-egy probléma megoldásán a legtöbb esetben digitális eszközökkel. A hackathonok során a résztvevők olyan készségeket fejleszthetnek, mint a **problémamegoldás, a csapatmunka, az együttműködés, az empátia, a kreativitás**, új ismereteket szerezhetnek bizonyos társadalmi kérdésekben, megismerkedhetnek a különböző **technológiákkal és digitális eszközökkel**. Időnyomás vagy egy nagyon specifikus idővonal jellemző a hackathonokra, amely motivációt, adrenalinlöketet ad, és **egy intenzív tanulási élményhez** vezet.

A hackathonok **oktatási rendszerekbe** való beillesztése leginkább a felnőttoktatás és az egyetemek számára javasolt. A diákok számára a hackathon lehetőséget ad a tanult anyag és személyes készségeik alkalmazására a való világ problémáira, és kézzelfogható közösségi hatást fejt ki. Segíti a civil részvétel és elkötelezettség kultúrájának kialakítását, a szociális és állampolgári kompetenciák fejlesztését.

Ezenkívül a hackathon egy speciális platformot biztosít a **peer-to-peer tanuláshoz**, és jó eszköznek tekinthető a közösségek építésére és a diákok összefogására, hogy elmélyülten összpontosítsanak a témára. Egyes egyetemeken a módszertant már alkalmazzák projektmunka vagy szimuláció részeként, de főleg tanórán kívüli tevékenységként, mivel a tevékenységben való önkéntes részvétel a sikeres megvalósítás sarokköve.

Kvantitatív módszerek a résztvevőkre és a közösségre

gyakorolt hatások mérésére

A hackathon rendezvények hatékonyságát többféleképpen mérhetjük. Nagyon fontos, hogy bármelyik mérési módszert is választjuk, azokat a rendezvény előtt válasszuk ki, és ragaszkodjunk az előre meghatározott mutatókhoz.

Egy rövid kérdőív szolgálhat fő mérési módszerként annak elemzéséhez, hogy a résztvevők hogyan értékelik tanulásukat és képességeik fejlődését, amelyek például a digitális kompetenciához, az IKT-készségekhez, valamint a szociális és állampolgári kompetenciához kapcsolódhatnak egy hackathon esemény során. A rendezvény után egy online kérdőívet küldhetünk nekik, amely nemcsak a rendezvényünk eredményeinek elemzését segíti elő, hanem a kérdések a tanulók önreflexióját is elősegítik.

További rövid távú mutatók a közösségi hatás és az esemény sikerének értékelésére a következők lehetnek:

- a résztvevők száma és diverzitása
- a hackathon során bemutatott ötletek és projektek száma
- minőségdíjazott projektek száma

A mentoroknak fontos szerepük van a hackathon rendezvényen: az adott területen jártas csapatokat a kihíváshoz irányítani, munkájukat felügyelni, a felmerülő kihívásokat leküzdeni. A rendezvény kereteitől és céljaitól függően a mentorok is elősegíthetik a résztvevők tanulási folyamatát. A rendezvény végén (vagy utána) tervezhetünk többletidőt, hogy minden csapat tartson csoportos reflexiót a mentor vezetésével. Ez tükrözheti a tanulási folyamatot, a személyes tapasztalatokat, valamint a csoportmunka dinamikáját. A gondolkodási idő összevonható az egyes csapatok végső munkájához kapcsolódó értékeléssel.



Ajánlások és lehetőségek az esemény hivatalos tanulási programba való integrálására vonatkozóan

A hackathonok oktatási rendszerekbe való bevonása leginkább a felnőttoktatásban és az egyetemeken ajánlott. A diákok számára a hackathon lehetőséget nyújt arra, hogy a tanulást és a készségeket a valós világ problémáira alkalmazzák, és kézzelfogható közösségi hatást érjenek el.

Egyes egyetemeken a módszertant már alkalmazzák a projekt munka vagy a szimuláció részeként, azonban elsősorban tanórán kívüli tevékenységként, a motivált és elkötelezett, önmotivált tanulók számára. Ez elősegítheti az érdeklődésen alapuló tevékenységet, hogy mélyebben megismerjék a témát, miközben egy "gyakorlatiasabb" megközelítést alkalmaznak. Több valós tapasztalatot nyújt, mint az elméleti fogalmakkal teli, de a gyakorlati megvalósítást nélkülöző könyvek.

09

Virtuális vs. Személyes Hackathonok



Virtuális Vs. Személyes Hackathonok

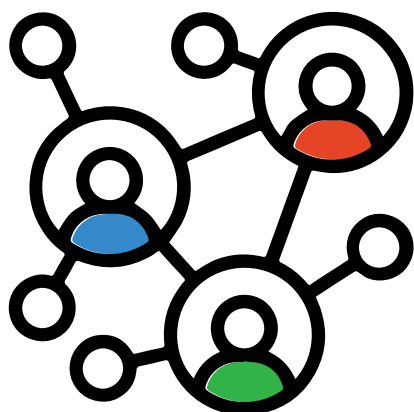
09

A hackathon a helyzettől függően sokféle formát ölthet.

A hackathon programja, a célközönség és annak sajátos körülményei és igényei, a hackathon témája, céljai és konkrét célkitűzései.

Mielőtt virtuális vagy személyes hackatont szerveznél, figyelembe kell vened az egyes formák főbb sajátosságait, és tisztázni, melyik illik legjobban a csapathoz, a célközönséghez, ahhoz, amit el akartok érni és tervezni. Nincs olyan hackathon-formátum, amely minden célnak megfelelné.

A virtuális vagy személyes hackathon sikere leginkább rajtad múlik. Tudatosítanod kell, mit szeretnél kihozni az eseményből, jól fel kell készülnöd, össze kell hoznia a megfelelő készségekkel rendelkező embereket, inspiráló és szórakoztató programot kell összeállítania, együtt kell működnie és meg kell osztania az eredményeket. Az alábbiakban megosztjuk a két formátum fő előnyeit és lehetséges kihívásait, és tippet adunk, amelyek segítségével megszervezheti saját sikeres hackathonját.





A személyes hackathonok sajátosságai

Előnyök:

- kis és nagyméretű közönség bevonása
- egy adott helyszínen élő és dolgozó emberek bevonása, akik ismerik a helyi összefüggéseket, lehetőségeket, kihívásokat és igényeket
- a virtuális hackathonokhoz képest sokkal interaktívabbak - a résztvevők könnyebben megoszthatják saját tudásukat, tapasztalataikat és kérdéseiket.

Kihívások:

- az időpont, az idő és a helyszín nagy kihívást jelent - különösen akkor, ha különböző helyeken élő és dolgozó közönséget szeretnénk bevonni
- a költségvetés magasabb, mint egy virtuális hackathon esetében: közlekedési és szállásköltségek, a helyszín bérleti díja és az étkezés miatt

Tippek:

Az esemény előtt felmérhetjük a közönség igényeit - néhány különböző időpont és helyszín megadásával. Az eredmény befolyásolhatja a hackathon szervezését.

A virtuális/digitális hackathonok sajátosságai

Előnyök:

- kis és közepes méretű közönség bevonása
- később forrásként használható, ha felvesszük az eseményt
- lehetővé teszi a világ bármely pontjáról érkező résztvevők bevonását, és heterogén csapatok létrehozását különböző, de egymást kiegészítő készségekkel és érdeklődési körrel
- számos különböző funkciókkal rendelkező online rendezvényplatformon kerülhet megrendezésre, a résztvevők interakcióját számos online eszközzel segíthető elő

Kihívások:

- Az időmérés és a szünetek nagyon fontosak a közös élmény megteremtéséhez és a digitális fáradtság elkerülése érdekében (a visszaszámláló órák hasznos eszközök lehetnek a közönség tájékoztatására a menetrendről).
- A közönség interakciója elengedhetetlen a sikeres virtuális hackathonhoz. Szinte minden online rendezvényplatform rendelkezik chatfunkcióval, hogy a résztvevők kommunikálhassanak egymással és a hackatont támogató csapatokkal. A csevegést azonban folyamatosan figyelnie kell a hackathon-csapat egyik tagjának.
- A közönség interakciója összehangolt és egyértelmű kommunikációt igényel a hackathon csapat tagjai között

Tippek:

- Gondoskodj stabil internetkapcsolatról, elkerülendő az instabil wi-fi-kapcsolat okozta problémákat, amelyek befolyásolhatják a hangminőséget és a résztvevők általános élményét.
- Teszteld a platformot a hackathon előtt. Néhány nappal korábban mindenképpen állíts össze legalább 1 tesztlést, hogy legyen idő megoldani az esetleges problémákat.
- Minimalizáld a háttérzajt az online hackathon csendes helyen történő megrendezésével. Ha hangos környezetben kell lenned, a mikrofonnal ellátott fejhallgató használata gyakran csökkenti a háttérzajt.
- Kezdődjön a rendezvény időben: legalább öt perccel korábban jelentkezz be, hogy a résztvevők még a kezdés előtt csatlakozhassanak. A házigazdának tájékoztatnia kell a résztvevőket arról, hogy mikor kezdődik az esemény, és hogy lesz-e róla felvétel, amelyet később megosztanak.
- Add meg az alaphangot: üdvözlőld a résztvevőket, amint csatlakoznak az eseményhez, és ha lehetséges, kezd egy jégtörő kérdéssel, amelyre az emberek személyesen vagy a chaten válaszolnak.
- Amikor előadást tartasz, képeket, fájlokat vagy videót osztasz meg, adj a hallgatóságnak egy pillanatot, hogy megnyissa vagy befogadja a megosztott anyagot.
- A szünetek potenciális pillanatok a technikai problémák megoldására és ötletek gyűjtésére, hogyan lehetne még jobbá tenni az eseményt.

10

Ajánlások a hackathonon használható digitális eszközökre



Ajánlások a hackathonon használható digitális eszközökre

10

A virtuális hackathonok olyan online események, ahol az emberek azért gyűlnek össze, hogy együtt dolgozzanak a projekteken.

A projekteknek általában hasonló a tematikájuk, de a céljuk eltérő lehet. Egy online hackathon megrendezésének számos előnye van, pl. sokkal kényelmesebb és költséghatékonyabb egy virtuális eseményt megszervezni. Emellett sokkal diverzebb lehet, hiszen a világ minden tájáról érkehetnek résztvevők, ha nem kell ugyanazon a helyszínen tartózkodniuk.



Mi kell egy virtuális hackathonhoz?

Az online hackathonoknak nincs szükségük ugyanolyan felszerelésre, mint a személyes hackathonoknak, de az eredmény sikeressége érdekében érdemes különféle eszközöket használni. Mivel a virtuális hackathonok teljes egészében online zajlanak, a szoftverek az esemény egyik legfontosabb összetevője.

Felsoroljuk a programok típusait a sikeres hackathon megrendezéséhez az alábbiakban:

Kategória

Digitális együttműködést segítő eszközök:

Az eszmecsere során a csapattársaknak néha mutatniuk kell, nem pedig mondaniuk. Az online résztvevők nem firkálhatnak egy szalvéta hátuljára vagy egy táblára, hogy jobban szemléltessenek egy ötletet vagy folyamatot csapattársaiknak. A távoli résztvevőknek biztosítani kell a digitális együttműködési eszközökhöz való hozzáférést.

Info sessions:

A hackathonok során a résztvevők tájékoztatást kapnak arról, hogy mi történik, pl. az esemény kezdetén egy "kick off" során.

Interaktív elköteleződés:

Biztosítani kell, hogy a résztvevők teljes mértékben részt vegyenek az eseményen, és az érdeklődés fokozása a Hackathon teljes időtartama alatt.

Javaslat

Online tábla eszközök:

A **Miro** egy online platform, amely lehetővé teszi a megosztott csapatok számára a hatékony közös munkát, a digitális jegyzetekkel történő ötleteléstől az agilis munkafolyamatok tervezéséig és irányításáig.

A **Google Jamboard** egy digitális interaktív tábla, amelyet a Google fejlesztett ki a Google Workspace, korábbi nevén G Suite rendszerrel való együttműködésre.

Google Hangouts:

Könnyű csatlakozni, ha Google Suite-et használsz.

Zoom:

Beengedheted a résztvevőket a Zoom szobába, megoszthatod a képernyőd és rögzítheted a sessiont.

Meni:

Egyszerű, vizuális és meggyőző. Rengeteg funkciója van, beleértve a rangsorolást, kvízeket, szavazásokat, szöveghőket stb.

Slido:

A résztvevők kérdéseket tehetnek fel és szavazhatnak a kérdésekre, hozzászólásokra. Minél több szavazatot kap, annál feljebb kerül a rangsorban.

Mi kell egy virtuális hackathonhoz?

Kategória:

Javaslatok:

Központi Erőforrás Hub:

A virtuális rendezvények gyakran figyelmen kívül hagyott szempontja a központi erőforrásközpont. Ideális esetben a résztvevőknek könnyen hozzá kell férniük az eseményspecifikus információkhoz. A résztvevőknek hozzáférést biztosítva egy megosztott fájlrendszerhez, a csapatok közötti együttműködés jól szervezhető.

Registration Trackers:

Ensuring participants register to the event so you have their contact details and stay connected with them.

Csapat regisztráció és szavazás:

A csapatok és a szervezők használhatják ezeket az eszközöket regisztrációra, szavazásra.

Videohívás:

A virtuális konferencia szoftver egy alapvető távmunkaeszköz. Néha az írásbeli kommunikáció nem hatékony egy ötlet hatékony közlésére. Hozzáférést kell biztosítanunk egy megfelelő videokonferencia-platfomhoz, hogy a résztvevők interakcióba léphessenek a csapattársakkal és más résztvevőkkel.

GoogleDoc

Online dokumentumok létrehozására használható, melyek megosztással, valós időben együtt is szerkeszthetők, bármilyen eszközről, ingyenesen.

DropBox

Fájlmegosztó szoftver, amely lehetővé teszi az együttműködést. Tartalmak egy biztonságos helyen tárolhatók és könnyedén megoszthatók bárkivel.

Humantix

Ausztrál startup, ahol minden egyes jegyeladás egy százalékát társadalmi célokra fordítják.

Eventbrite

Rendezvényszervezési rendszer, amely nagy eléréssel rendelkezik és segíthet az esemény marketingjében.

DevPost

A résztvevők regisztrálhatnak az eseményre, begyűjthetjük elérhetőségeiket, mely segít a kapcsolattartásban.

Google Forms

Megoszthatjuk a csapatok által létrehozott anyagok linkjeit. A zsűritagok rangsorolhatják vagy pontozhatják őket.

Zoom

Az egyik legnépszerűbb választás az online megbeszélésekhez, a Zoom csúcscsomagja jelenleg legfeljebb 1000 résztvevőt tud fogadni.

GoToWebinar's

A végső terv elképesztő, 3000 résztvevő számára biztosít lehetőséget. A GoToWebinar a nagy közönséggel rendelkező, kiterjedt rendezvényekhez hasznos.

Mi kell egy virtuális hackathonhoz?

Kategória

Megbeszélés:

A webalapú hackathonok során a résztvevők nem fordulhatnak oda egyszerűen egy csapattársukhoz, hogy feltegyenek egy kérdést vagy megosszák véleményüket. A távolság miatt kritikus fontosságú egy egyszerű, instant szöveges alapú online kommunikációs eszköz. Az együttműködés a hackathon szerves része, ezért le kell küzdeni a fizikai távolságot, és új módokat kell találni arra, hogy a csapatok kicserélhessék ötleteiket.

Prezentáció:

Minden hackathon fontos szakasza a prezentációs rész. A virtuális hackathon egyik legfontosabb eleme, hogy a résztvevők hogyan fogják bemutatni a kész termékeket. A termék jellege meghatározhatja a prezentáció módját és eszközét.

Javaslatok

WhatsApp

Egy jól ismert ingyenes eszköz, acsoporton együtt dolgozó felhasználók csoportos beszélgetéseket folytathatnak.

Monday

Nagyon egyszerű, vizuális eszköz táblázatok, tennivalólisták összeállítására és feladatok delegálására.

Trello

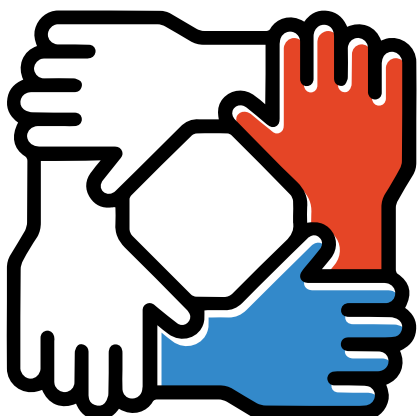
A táblákon egyszerű nyomonkövetni, hogy mit kell elvégezni, és milyen feladatok várnak még.

Canva

Ausztrál grafikai tervezési platform, amely közösségi média grafikák, prezentációk, posztterek, dokumentumok és egyéb vizuális tartalmak létrehozására használható.

Thinglink

Egy díjnyertes oktatási technológiai platform, amely megkönnyíti a képek, videók és virtuális túrák további információkkal és linkekkel való kiegészítését. Több mint 4 millió tanár és diák használja a ThingLinket hozzáférhető, vizuális tanulási élmények létrehozására.



11

Beszámolók



Olaszország

Profil

a Volunteer
2019 Egyesület tagja

Tapasztalat

hackathonokkal:

Először vesz részt
hackathonon

Milyen tapasztalataid vannak a hackathonok szervezésében, és mért tartod érdekesnek, relevánsnak azokat?

Úgy gondolom, hogy a hackathon eszköz hasznos lehet csoportokon, közösségeken, iskolákon, egyesületeken belül. A csoportmunka lehetővé teszi a különböző ötletek szembesítését és egy olyan projekt kidolgozását, amely különböző nézőpontokat egyesít egy kérdés megoldása érdekében. Ez a konstruktív diskurzus lehetővé teszi a csapatépítést, és megtanít arra, hogyan lehet egy problémát különböző aspektusból szemlélni.

A Hackathon szervezési támogatásában kezdetben nehéz volt megértetnem az emberekkel a csoportban végezhető munka értékét, de aztán megnyugtattak a kiváló eredmények és a résztvevők elégedettsége. Sok múlik azon is, hogy kiegyensúlyozott csoportok jöjjenek létre, amelyekben az affinitások és a készségek egyenletesen oszlanak meg. Ez egészséges és konstruktív vitákat generált. A csoportos tevékenység megszilárdításához kiváló képzési eszköznek tartom, a fő probléma továbbra is az, hogy vonzóvá és érdekessé tegyük a bemutatását.

Görögország

Profil

Hackathon szakértő

Tapasztalat

hackathonokkal:

Számos hackathont
szervezett és facilitált

Milyen tapasztalataid vannak egy hackathon szervezésében, és miért tartod érdekesnek/relevánsnak a hackathonok szervezését?

Három hackathont szerveztem már, két online és egy fizikai hackathont, mindegyiket görög résztvevők számára. Véleményem szerint a hackathonok a különböző érzések és gondolatok teljes élményét nyújtják a résztvevők és a szervezők számára. Az előkészítő fázisban a hackathon szakértő aktív szerepet kap a tartalom és az elméleti keretek meghatározásával és a hackathon napirendjének összeállításával. A sikeres megvalósításhoz elengedhetetlen a megfelelő facilitátorok, mentorok és bírák megtalálása, akik képesek segíteni és hozzáadott értéket teremteni az eseményhez. Ami a fő eseményt illeti, a résztvevők különböző érzések sorozatán mennek keresztül: zavarodottság, adrenalin, az ötletek robbanása, és végül büszkeség a megoldásukért. A hackathon egy olyan eseménytípus, amely kis idő alatt nagy hatással van a résztvevőkre, akik tanulnak, kapcsolatot teremtenek más fiatalokkal, együttműködnek egy közös cél érdekében, és kilépnek a komfortzónájukból. Számomra mindig egyedülálló élményt jelent minden résztvevő számára. A trénerok és mentorok eligazítanak, és választ adnak a résztvevők számos bizonytalanságára. Ezért szükséges, hogy tisztában legyenek a hackathon céljával, tartalmával és az elméleti keretekkel is. Ez a résztvevőknek az eseménybe való bevonása szempontjából is fontos.

Egyesült Királyság

Profil

Hackathon szakértő és felnőttoktató

Tapasztalat

hackathonokkal:

Számtalan hackathont szervezett és facilitált

Szerinted használható-e a hackathon módszertan tanulási eszközként a hivatalos tanulmányi kontextusban? Hogyan, és milyen előnyökkel járna?

Teljes mértékben. A formális oktatási környezetben bármelyik tantárgyi terület integrálhatja ezt a módszert a diákok tanulásának támogatására. A pedagógusnak először is tisztában kell lennie a témakörrel, amelyre összpontosítani szeretne, hogy a Hackathon jól integrálható legyen, és kiegészítse a szükséges tantervet. A formális tanulmányi kontextusban tartott hackathon valóban hozzáadott értéket jelenthet az egyes tantárgyakhoz, ami önmagában is innovatív.

Jó példa arra, amikor a hackathonokat hivatalos tanulmányi kontextusban használják, amikor a tantervben kulturális és társadalmi témák elemei szerepelnek, mint például vallás oktatás, történelem, földrajz. A környezetvédelmi témákról tanuló diákok részt vehetnek egy olyan hackathonon, amely arra ösztönzi őket, hogy ilyen témák köré társadalmi innovációkat dolgozzanak ki. Ennek előnyei közé tartozik a résztvevők önbizalmának erősítése, a tanulók társadalmi részvételének fokozása és a résztvevők hatékony bevonása a témakörbe. Tanúja voltam annak, hogy olyan tanulók, akik általában nem szoktak közreműködni az osztályteremben, egy Hackathon során felvirágoztak, amikor egy sokszínű csoport vette őket körül és támogatta őket.

Törökország

Profil

Természettudományi tanár és projekt koordinátor a Samsun Kormányzóságnál

Tapasztalat

Hackathonsokkal:

Először szervez személyes hackathont.

Mi a 3 top tipped a sikeres hackathonhoz?

Tippjeink valószínűleg a következők lennének:

1. Nagyon fontos, hogy milyen helyszínt választasz, annak elérhetőnek kell lennie az emberek számára. Ha pedig csökkenteni szeretnéd a költségeidet, megkereshess helyi vállalkozásokat vagy önkormányzatokat, amelyek esetleg ingyenesen használatba adják a helyszínt.
2. Számunkra hasznosnak bizonyult, hogy volt egy tábla a Hackathon kérdéseivel, így a résztvevők a feladatra tudtak koncentrálni, és szükség esetén vissza tudtak térni rá.
3. A jégtörők és az energizálók nagyon hatásosak. Fontos, hogy a résztvevők jól érezzék magukat, és kötődjenek a csapathoz. A kétnapos esemény során főelőadókat vagy vendégelőadókat is bevontunk, akiket arra kértünk, hogy a hackathon résztvevői számára releváns témákról beszéljenek, pl. "Hogyan tartsunk jó prezentációt".

Észtország

Profil

Hackathon szervező, a 'Hacking Education' Erasmus+ projekt koordinátora

Tapasztalat

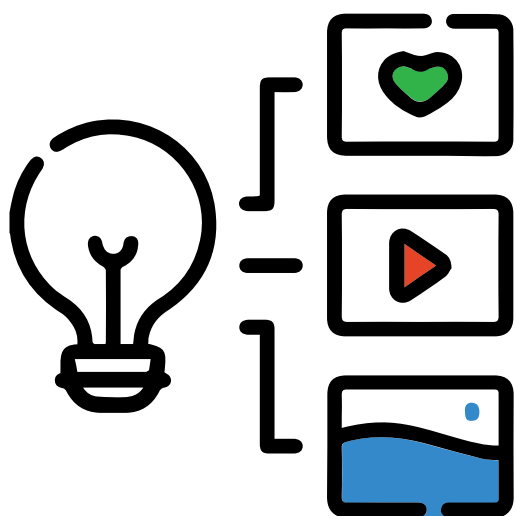
hackathonokkal:

Egy oktatási innovációs hackathont szervezett 2022 tavaszán

Milyen 3 dolgot kerüljünk el?

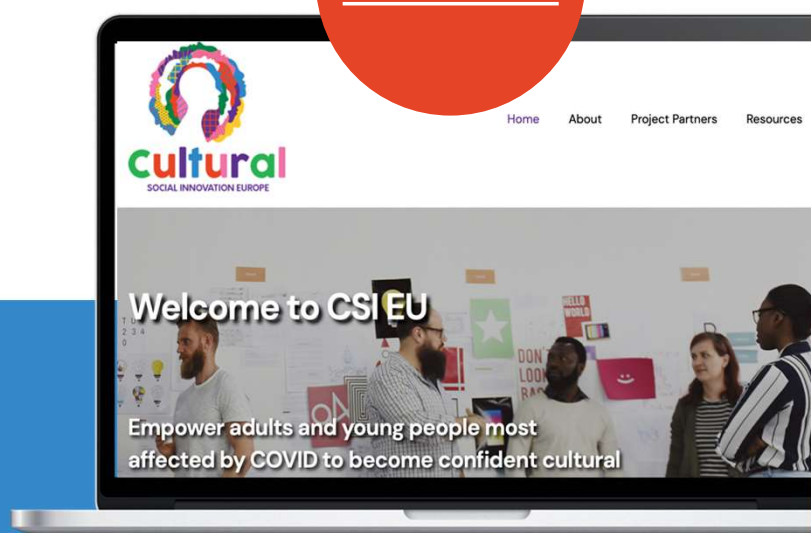
Ha újra szervezhetném a hackathonunkat, ezeket nem tenném:

- Ne osztozzon több csapat egy helyiségen az egyéni csapatmunkák során. Biztosítanám, hogy minden csapatnak legyen saját kijelölt helye.
- Nem várnám el, hogy minden csapat gyorsan rájöjjön, hogyan kell pitchelni. Több pitchelési gyakorlat mindig megéri!
- Nem engedélyezném, hogy a regisztrált csapatok a rendezvény előtt kevesebb mint 24 órával következmények nélkül lemondhassák a regisztrációjukat.





KATTINTS



Kövess minket!



www.csi-project.eu



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein 2020-1-UK01-KA227-ADU-094497