



ΟΔΗΓΟΣ

HACKATHON

Για την
Πολιτιστική
Κοινωνική
Καινοτομία



www.csi-project.eu

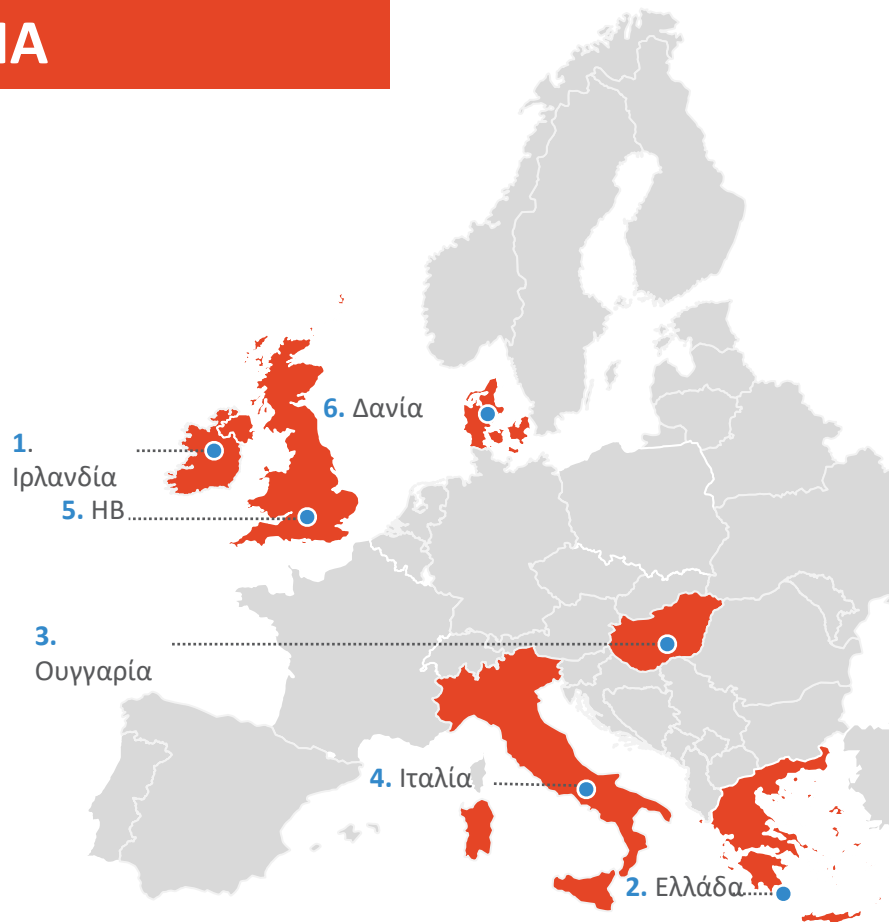


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΚΑΛΩΣ ΗΛΘΑΤΕ ΣΤΟΝ ΟΔΗΓΟ HACKATHON ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ

Αυτός ο οδηγός έχει ως στόχο να εισάγει το **hackathon** ως τεχνική και ως εργαλείο κοινωνικής καινοτομίας για τους εργαζόμενους σε **θέματα νεολαίας** και τους **εκπαιδευτές ενηλίκων**.

Ο Οδηγός παρέχει κατευθυντήριες οδηγίες για τον τρόπο εφαρμογής του hackathon ως μεθοδολογίας, με έμφαση στις τοπικές ιδιαιτερότητες που εντοπίζονται στις έξι χώρες του έργου Cultural Social Innovation Europe: **Ιταλία, Ελλάδα, Ιρλανδία, Ουγγαρία, Δανία και Ηνωμένο Βασίλειο**. Ελπίζουμε, σε αυτόν τον Οδηγό, να βρείτε ό,τι χρειάζεστε, ώστε να ηγηθείτε σε πολιτιστικά, καινοτόμα και αποτελεσματικά έργα.



Περιεχόμενα

01	Εισαγωγή στο Hackathon	4
02	Hackathon Βήμα προς Βήμα	7
03	Προφίλ Συμμετεχόντων/ουσών	10
04	Οργανωτικά ζητήματα ενός δια ζώσης hackathon	16
05	Επιλογή προβλημάτων και ανάπτυξη πρότζεκτ	21
06	Οι μέντορες	26
07	Κίνητρα και βραβεία	29
08	Αξιολόγηση της μάθησης μέσω της μεθοδολογίας του hackathon	34
09	Ψηφιακά και δια ζώσης hackathons	37
10	Προτάσεις εργαλείων για hackathons	41
11	Μαρτυρίες	46



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

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ' ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.
2020-1-UK01-KA227-ADU-094497

01

Εισαγωγή στο Hackathon



Πρόελευση του hackathon

Αρχικά, ονομαζόταν "hackathon δεδομένων", και ήταν μια εκδήλωση που συγκέντρωνε μόνον ειδικούς και επαγγελματίες από τον τεχνολογικό και ψηφιακό τομέα με στόχο την αντιμετώπιση συγκεκριμένων προβλημάτων, και την εξεύρεση λύσεων με τη μορφή πρωτοτύπων. Συνδυάζοντας τις λέξεις "hack" (με την έννοια της εξερεύνησης λύσεων σε ένα πρόβλημα μέσω του προγραμματισμού) και "marathon", ένα hackathon είναι εντατικό, καθώς, κατά τη διάρκειά του, οι συμμετέχοντες/ουσες από διαφορετικά υπόβαθρα συγκεντρώνονται και πρέπει να βρουν μια λύση σε στενά χρονικά όρια, συνήθως μεταξύ μιας ημέρας και μιας εβδομάδας.

Η έννοια του hackathon γεννήθηκε από μια εκδήλωση κρυπτογραφικής ανάπτυξης στον Καναδά το 1999 και έκτοτε αποτελεί ένα δημοφιλές εργαλείο για μεγάλες εταιρείες τεχνολογίας, όπως η Google και το Facebook, προκειμένου να δημιουργήσουν νέες ιδέες και χαρακτηριστικά στα προϊόντα τους με γρήγορο τρόπο. Στο τέλος της εκδήλωσης, η τεχνολογική εταιρεία επιλέγει την καλύτερη πρόταση-λύση και σκοπεύει να κατοχυρώσει με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας το πρωτότυπο, το οποίο θεωρείται το "βραβείο" της εκδήλωσης.

Εξέλιξη του hackathon

Τα τελευταία είκοσι χρόνια, το hackathon γίνεται ολοένα και πιο δημοφιλές ως καινοτόμος προσέγγιση στην επίλυση προβλημάτων, και χρησιμοποιείται πλέον και σε άλλους τομείς εκτός από τον τομέα της ψηφιακής τεχνολογίας. Τα hackathons ποικίλλουν ως προς τους στόχους και τις θεματικές τους. Και, από τη στιγμή που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία ψηφιακών εργαλείων (π.χ. εφαρμογές, βιντεοπαιχνίδια κ.λπ.), τότε μπορούν να χρησιμοποιηθούν και για άλλους σκοπούς πέρα από την ανάπτυξη προϊόντων — π.χ. για αλτρουιστικούς σκοπούς (δηλ. για την εξεύρεση λύσεων σε προβλήματα που απασχολούν μια κοινότητα), ή απλώς ως εκπαιδευτικό εργαλείο.

Το hackathon έχει γίνει πολύ δημοφιλές για διάφορα χαρακτηριστικά. Πρώτον, ως εκδήλωση που συγκεντρώνει ανθρώπους με διαφορετικά υπόβαθρα και από διαφορετικούς τομείς, το hackathon είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα ενσωμάτωσης, καθώς δημιουργεί ένα πλαίσιο για διαφορετικούς ανθρώπους να συνεργαστούν για τον ίδιο στόχο. Από τη στιγμή που σε ένα hackathon μπορούν να συμμετέχουν όλες και όλοι, καθίσταται μια προσίτη εκδήλωση που μπορεί να πραγματοποιηθεί οπουδήποτε (είτε ψηφιακά είτε με φυσική παρουσία), με τη συμμετοχή μικρών ή μεγάλων ομάδων, και μπορεί να συμβάλει στην αντιμετώπιση κάθε είδους θεματικής πρόκλησης.

Γιατί ένα hackathon

Η μορφή του μαραθωνίου θέτει χρονικούς περιορισμούς στην εξεύρεση λύσεων στα προβλήματα που παρουσιάζονται, γεγονός που ενθαρρύνει την εντατική παραγωγή ιδεών, και τονώνει τη δημιουργική σκέψη. Αυτά τα χαρακτηριστικά του hackathon συμβάλλουν στην εστίαση στη λύση, ενισχύουν τη δημιουργικότητα, πυροδοτούν μια επιχειρησιακή νοοτροπία, παρέχουν την ελευθερία σε όλους/ες τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να σκεφτούν έξω από τη πεπατημένη και να αναλάβουν δράση με βάση τις ιδέες τους.

Τα Hackathons με στόχο την πολιτιστική κοινωνική καινοτομία

Τα hackathons συμβάλλουν σε θετικές πολιτιστικές αλλαγές, και προωθούν την ιδέα ότι όλες και όλοι μπορούν να συμμετέχουν στην εξεύρεση καινοτόμων λύσεων. Επιπλέον, τα hackathons προωθούν τη συνεργασία, την ένταξη, και τη δημιουργική σκέψη, καθώς και τη δέσμευση για κοινωνικούς και πολιτιστικούς σκοπούς. Γι' αυτό και αποτελούν χρήσιμα εργαλεία για την ενδυνάμωση νέων και ενηλίκων, ώστε να σχεδιάσουν -πολιτιστικά και κοινωνικά- καινοτόμες λύσεις σε τρέχουσες προκλήσεις, παρέχοντας τους το αίσθημα της επίτευξης, της ομαδικής εργασίας και της κοινότητας ανθρώπων με κοινά ενδιαφέροντα. Είναι επίσης μια εξαιρετική ευκαιρία για νέους και ενήλικες να δοκιμάσουν μια σύγχρονη, ψηφιακή μέθοδο που καλλιεργεί νέες και ενισχύει ήδη υπάρχουσες εγκάρσιες δεξιότητες.

Η πανδημία ανέδειξε τον εύθραυστο χαρακτήρα, αλλά και την αξία του πολιτιστικού και κοινωνικού τομέα, καθώς και την ανάγκη ο συγκεκριμένος τομέας να συμβαδίζει με τον ψηφιακό μετασχηματισμό και τις σύγχρονες τάσεις. Ο πολιτιστικός και κοινωνικός τομέας πρέπει συνεχώς να μετασχηματίζεται, και τα hackathons είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για την ενεργό συμμετοχή νέων και ενηλίκων στην ανάπτυξη κοινωνικά και πολιτιστικά καινοτόμων έργων. Όπως είναι επίσης και ένας πολύ καλός τρόπος για την ευαισθητοποίηση και την οικοδόμηση αλληλεγγύης και ανθεκτικότητας στις τοπικές κοινότητες.

Τα hackathons ως μέρος του έργου CSI:EU

Το έργο **CSI:EU** στοχεύει στον εκσυγχρονισμό των προγραμμάτων σπουδών και της εκπαίδευσης νέων και ενηλίκων.

Σε αυτό το πλαίσιο, τα hackathons συνιστούν μια πολλά υποσχόμενη μέθοδο διδασκαλίας, με τους/τις εκπαιδευόμενους/ες να αντιμετωπίζουν πραγματικά προβλήματα, ενώ βρίσκονται σε ένα ασφαλές περιβάλλον μάθησης. Επιπλέον, τα hackathons μπορούν να ωφελήσουν τους/τις εκπαιδευτικούς στην αξιολόγηση των μαθησιακών διαδικασιών από μια νέα οπτική γωνία, καθώς οι εκπαιδευόμενοι/ες έρχονται αντιμέτωποι με την κοινωνική πραγματικότητα, δοκιμάζουν τις γνώσεις τους, και αξιολογήσουν τους εαυτούς τους μέσω της μαθησιακής διαδικασίας.

Εν συντομία, μέσω αυτού του οδηγού, το έργο CSI:EU στοχεύει στο να:

- Ευαισθητοποιήσει, αλλά και να συμβάλει στην ενδυνάμωση, την ενσωμάτωση, και την καλλιέργεια δεξιοτήτων τόσο των εκπαιδευτών, όσο και των νέων και ενηλίκων.
- Ενισχύσει τις γνώσεις και τις ψηφιακές δεξιότητες νέων και ενηλίκων.

02

Hackathon Βήμα-προς-Βήμα



Τα hackathons είναι δημοφιλή για την ευελιξία και την ελευθερία που παρέχουν ως προς τη μορφή και τη δομή τους.

Προκειμένου τα hackathons να είναι σύντομα και εντατικά, και ταυτόχρονα να οδηγούν σε επιτυχή αποτελέσματα, έχουν διαμορφωθεί ορισμένες κατευθυντήριες οδηγίες σχετικά με τη διοργάνωση τους.

Αυτές οι οδηγίες είναι κοινές για τα περισσότερα hackathons σε όλο τον κόσμο, ανεξάρτητα από το θέμα, τον σκοπό ή την ομάδα-στόχο τους.

Γενικά, κατά τη διοργάνωση ενός hackathon, υπάρχουν **τρεις διαφορετικές φάσεις** που πρέπει να ακολουθήσετε:



01 Πριν το hackathon -
Φάση προετοιμασίας



02 Hackathon -
Φάση υλοποίησης



03 Μετά το hackathon -
Επακόλουθη φάση



01 • Πριν το hackathon - Φάση προετοιμασίας

Υπάρχουν μερικά βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε προκειμένου να προετοιμάσετε μια επιτυχημένη εκδήλωση. Ορισμένα από αυτά είναι απλά, ενώ κάποια άλλα πιο σύνθετα, και παρουσιάζονται αναλυτικά στις επόμενες ενότητες του παρόντος οδηγού.

Βήμα 1: Επιλογή του θέματος και του προφίλ των συμμετεχόντων/ουσών.

Βήμα 2: Επιλογή της μορφής του hackathon: ψηφιακά ή διά ζώσης.

Βήμα 3: Προετοιμασία του χώρου, απαιτούμενου εξοπλισμού/απαιτούμενων υλικών και ανταμοιβών.

Βήμα 4: Προώθηση του hackathon: Ανακοίνωση ημερομηνίας, τοποθεσίας, θέματος, προφίλ συμμετεχόντων/ουσών και ανταμοιβών.

Βήμα 5: Επιλογή συμμετεχόντων.

Βήμα 6: Επιλογή κριτών.



02 • Hackathon - Φάση υλοποίησης

Παράδειγμα ενός διήμερου hackathon:

Πρώτη ημέρα - πρωινή συνεδρία: Εισαγωγή στη μορφή του hackathon, το θέμα, τους κανόνες, τον εξοπλισμό/τα υλικά και τον τόπο διεξαγωγής, καθώς και σχηματισμός ομάδων. Συνιστάται να συμπεριληφθούν δραστηριότητες για να σπάσει ο πάγος και μια εισαγωγή στο θέμα με στόχο τη δέσμευση και παρακίνηση των συμμετεχόντων/ουσών.

Πρώτη ημέρα - απογευματινή συνεδρία: Οι συμμετέχοντες/ουσες σχηματίζουν τις ομάδες τους και αρχίζουν να εργάζονται. Οι διοργανωτές/τριες μπορούν να παρακολουθούν αυτή τη συνεδρία ή να αφήσουν πλήρη ελευθερία στους συμμετέχοντες/ουσες. Συνιστάται να παρέχεται ένας χώρος για να εργαστούν οι ομάδες, καθώς και ένα χρονοδιάγραμμα.

Δεύτερη ημέρα - πρωινή συνεδρία: Οι ομάδες οριστικοποιούν το έργο τους. Συνιστάται να προβλεφθεί ένας χώρος για να εργαστούν οι ομάδες, καθώς και ένα χρονοδιάγραμμα.

Δεύτερη ημέρα - απογευματινή συνεδρία: Οι ομάδες παρουσιάζουν το έργο τους ενώπιον της κριτικής επιτροπής. Οι κριτές συσκέπτονται και απονέμουν τα βραβεία.



03 • Μετά το hackathon - Επακόλουθη φάση

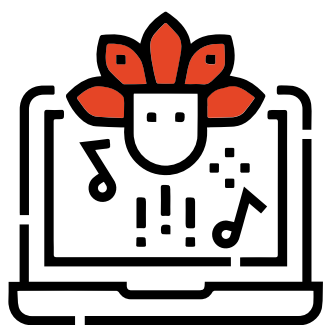
Οι διοργανωτές/τριες φροντίζουν ώστε τα βραβεία να δοθούν στις νικήτριες ομάδες. Ενθαρρύνεται επίσης η -μετά το hackathon- επικοινωνία με την ανταλλαγή φωτογραφιών, αποτελεσμάτων, περίληψης του hackathon και με την προώθηση μελλοντικών εκδηλώσεων που μπορεί να ενδιαφέρουν τους/τις συμμετέχοντες/ουσες.

03

Προφίλ Συμμετεχόντων/ουσών



Προφίλ Συμμετεχόντων/ουσων



Ο παρών Οδηγός Hackathon αφορά σε **3 διαφορετικά** προφίλ:

01

Εκπαιδευτές/τριες ενηλίκων

02

Εκπαιδευτές/τριες νέων

03

Νέοι/νέες ενήλικες



Αυτές είναι οι κύριες ομάδες, στις οποίες αφορά ο παρών Οδηγός, καθώς οι εκπαιδευτές/τριες νέων και ενηλίκων μπορούν να υιοθετήσουν το hackathon ως μια νέα παιδαγωγική προσέγγιση προκειμένου να κινητοποιήσουν νέες/νέους ενήλικες να σχεδιάσουν και να αναλάβουν δράσεις Πολιτιστικής Κοινωνικής Καινοτομίας. Το Hackathon μπορεί να λειτουργήσει ως ένα εκπαιδευτικό σχέδιο για την Πολιτιστική Κοινωνική Καινοτομία, αξιοποιώντας τις δεξιότητες νέων και ενηλίκων όπως η ενσυναίσθηση, η συνεργασία, η επίλυση προβλημάτων και οι ψηφιακές ικανότητες.

Το hackathon μπορεί να συμβάλει στην απόκτηση νέων γνώσεων και να προωθήσει θετικές αλλαγές στις στάσεις και τις αντιλήψεις, καθώς και να βελτιώσει τις δεξιότητες τόσο των εκπαιδευτών/τριών νέων και ενηλίκων, όσο και των οργανισμών στους οποίους εργάζονται. Με τη χρήση νέων και βέλτιστων παιδαγωγικών μεθόδων και τεχνικών, αφενός θα ενισχυθεί η εκπαιδευτική αξιοπιστία και η πρακτική συνάφεια, και αφετέρου θα εξασφαλιστεί η καλλιέργεια της γνώσης, η εφαρμογή και η αίσθηση του ανήκειν της μαθησιακής διαδικασίας.

Δεξιότητες

Κοινωνικές δεξιότητες

- Κοινωνικές δεξιότητες
- Συναισθηματικές δεξιότητες
- Γνωστικές δεξιότητες
- Συμπεριφορικές δεξιότητες για επιτυχή κοινωνική προσαρμογή

Πολιτισμικές δεξιότητες

- Ανοικτή στάση
- Αυτογνωσία
- Επίγνωση των άλλων
- Πολιτιστικές γνώσεις
- Πολιτιστικές δεξιότητες

Γνώση

Οι εκπαιδευτές/τριες ενηλίκων έχουν σαφή κατανόηση των πολιτισμικών και κοινωνικών πτυχών, και του τρόπου με τον οποίο κάθε δεξιότητα μπορεί να συνδυαστεί με μια άλλη. Επίσης, έχουν πολύπλευρες γνώσεις, και μπορούν να συμβάλουν στην ενσωμάτωση διαφορετικών πολιτισμών.

Επάγγελμα

Εκπαιδευτικοί Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης

Υπόβαθρο

Οι εν λόγω εκπαιδευτές/τριες μπορεί να προέρχονται από τον καλλιτεχνικό/πολιτιστικό τομέα, ή από διάφορες επαγγελματικές ομάδες. Μπορούν να βοηθήσουν στην αλλαγή αντιλήψεων και στάσεων, καθώς η Πολιτιστική Κοινωνική Καινοτομία γίνεται πλέον αντιληπτή ως μέρος της καλλιέργειας δεξιοτήτων και όχι ως ένας εξειδικευμένος τομέας.

Ενδιαφέρον

Οι εν λόγω εκπαιδευτές/τριες θα πρέπει να ενδιαφέρονται για διαφορετικούς πολιτισμούς, και να έχουν τις αναγκαίες επικοινωνιακές δεξιότητες, ώστε να συμβάλουν στη συνεργασία και την καλλιέργεια δεξιοτήτων σε νέους και ενήλικες, όπως η ενεργός ακρόαση, η ενσυναίσθηση, η οικοδόμηση σχέσεων, η δημιουργικότητα, η ανθεκτικότητα και η επιχειρηματική νοοτροπία — δηλ. δεξιότητες, οι οποίες είναι απαραίτητες για να ξεπεραστούν οι δυσκολίες και προκλήσεις της πανδημίας COVID-19 στις τοπικές κοινότητες.

Δεξιότητες

Κοινωνικές δεξιότητες

- Κοινωνικές δεξιότητες
- Συναισθηματικές δεξιότητες
- Γνωστικές δεξιότητες
- Συμπεριφορικές δεξιότητες για επιτυχή κοινωνική προσαρμογή

Πολιτιστικές δεξιότητες

- Ανοικτή στάση
- Αυτογνωσία
- Επίγνωση των άλλων
- Πολιτιστικές γνώσεις
- Πολιτιστικές δεξιότητες

Γνώση

Οι εν λόγω εκπαιδευτές/τριες γνωρίζουν πώς να συνδέονται με τους/τις νέους/νέες, ώστε να μπορούν να συμμετέχουν σε διάφορες κοινωνικές δραστηριότητες. Ιδανικά, έχουν γνώση της εργασίας με ευάλωτες/μειονεκτούσες κοινωνικές ομάδες εντός ενός κοινωνικο-πολιτισμικού πλαισίου.

Επάγγελμα

Οποιαδήποτε ενασχόληση με τη νεολαία σε κοινοτικές οργανώσεις, αθλητικές οργανώσεις, σχολεία και εξωσχολικές ομάδες.

Υπόβαθρο

Οι εν λόγω εκπαιδευτές/τριες μπορούν να συνεργάζονται με νέους/νέες με διαφορετικό υπόβαθρο και από διαφορετικά κοινωνικά πλαίσια, και να τους/τις βοηθούν να καλλιεργήσουν δεξιότητες όπως η ενεργητική ακρόαση, η ενσυναίσθηση, η δημιουργία σχέσεων, η δημιουργικότητα, η ανθεκτικότητα και η επιχειρηματική νοοτροπία, προκειμένου να μπορούν να ξεπεράσουν τις δυσκολίες και τις προκλήσεις της πανδημίας COVID-19.

Ενδιαφέρον

Οι εν λόγω εκπαιδευτές/τριες θα πρέπει να ενδιαφέρονται για τους/τις νέους/νέες και το πώς ενσωματώνουν διάφορες κοινωνικές και πολιτιστικές δεξιότητες, ώστε να τους/τις βοηθήσουν να αντιμετωπίσουν διάφορες κοινωνικές και πολιτιστικές προκλήσεις, θέτοντας σε εφαρμογή ένα δομικό σχέδιο και μια βήμα-προς-βήμα διαδικασία προκειμένου να επιτύχουν τους στόχους τους.

Δεξιότητες

Κοινωνικές δεξιότητες

- Κοινωνικές δεξιότητες
- Συναισθηματικές δεξιότητες
- Γνωστικές δεξιότητες
- Συμπεριφορικές δεξιότητες για επιτυχή κοινωνική προσαρμογή

Πολιτιστικές δεξιότητες

- Ανοικτή στάση
- Αυτογνωσία
- Επίγνωση των άλλων
- Πολιτιστικές γνώσεις
- Πολιτιστικές δεξιότητες

Γνώση

Νέοι/νέες ενήλικες με καλή κατανόηση των κοινωνικών και πολιτισμικών τους δεξιοτήτων, τις οποίες μπορούν να αξιοποιήσουν για την περαιτέρω προσωπική και επαγγελματική τους εξέλιξη.

Επάγγελμα

Μαθητές/τριες, φοιτητές/τριες, εθελοντές/τριες.

Υπόβαθρο

Οι νέοι/νέες ενήλικες είναι δημιουργικοί/ές και έχουν την ικανότητα να προσαρμόζονται, να αλλάζουν και να γίνονται φορείς αλλαγής στις τοπικές κοινότητές τους. Μπορούν να καλλιεργήσουν την κοινωνική τους συνείδηση και να εμπλακούν ενεργά στην τοπική τους κοινότητα, μελετώντας κοινωνικά θέματα και αλληλεπιδρώντας με άλλους πολίτες και δημόσιους υπαλλήλους. Με την πάροδο του χρόνου, οι νέοι/νέες θα είναι περισσότερο αφοσιωμένοι, συνδεδεμένοι και ενδυναμωμένοι ως καινοτόμοι, φορείς αλλαγής και ενεργοί πολίτες.

Ενδιαφέρον

Οι νέοι/νέες ενήλικες θα πρέπει να ενδιαφέρονται για την επίλυση προβλημάτων, τον ανθρωποκεντρικό σχεδιασμό, την κινητοποίηση πόρων, την ομαδική εργασία κ.λπ. Μέσω του hackathon, μπορούν να καλλιεργήσουν και να ενισχύσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες, τη δημιουργικότητα και την ενσυναίσθηση, προχωρώντας πέρα από τον ψηφιακό αλφαριθμητισμό — στην ψηφιακή δημιουργία και την εφαρμοσμένη χρήση της τεχνολογίας.

Προσέλκυση

Συμμετεχόντων/ουσών

Προκειμένου να προσελκύσετε συμμετέχοντες/ουσες, μπορείτε να αξιοποιήσετε τα δίκτυα του δικού σας οργανισμού και των συνεργατών σας, τα τοπικά σχολεία, καθώς και τις κοινοτικές οργανώσεις, ιδίως στον τομέα του πολιτισμού και των τεχνών. Επικοινωνώντας με αυτές τις ομάδες, τις οργανώσεις ή τα σχολεία, μπορείτε να προτείνετε διάφορες θεματικές ή προκλήσεις που έχουν ήδη αντιμετωπίσει ή αντιμετωπίζουν. Μπορείτε να επιτρέψετε στις ομάδες συμμετεχόντων/ουσών να επιλέξουν τη θεματική ή την πρόκληση που τις αφορά περισσότερο και να τη χρησιμοποιήσουν ως σημείο εκκίνησης. Μπορούν, επίσης, να αξιοποιήσουν τα αποτελέσματα του έργου CSI:EU, και να χρησιμοποιήσουν εκείνα τα ψηφιακά εργαλεία που θα τις βοηθήσουν περισσότερο να επιλύσουν το πρόβλημά τους.

Προτείνουμε να διοργανώσετε μια συνάντηση με τις ομάδες συμμετεχόντων/ουσών πριν από το hackathon και να καθορίσετε από κοινού τις θεματικές ή τις προκλήσεις πάνω στις οποίες θα εργαστούν κατά τη διάρκειά του. Έτσι, οι συμμετέχοντες/ουσες θα έχουν την ευκαιρία να ερευνήσουν τη θεματική ή την πρόκληση της επιλογής τους, και να εξοικειωθούν με τα αποτελέσματα του έργου CSI:EU. Στη συνέχεια, την ημέρα του hackathon, κάθε ομάδα θα μπορεί να επεξεργαστεί το πρόβλημά της χρησιμοποιώντας την εργαλειοθήκη ψηφιακού μετασχηματισμού του CSI:EU, και να αξιολογήσει ποια ψηφιακά εργαλεία μπορεί να χρησιμοποιήσει για την επίλυση του προβλήματος.



04

Οργανωτικά Ζητήματα ενός Διά Ζώσης Hackathon



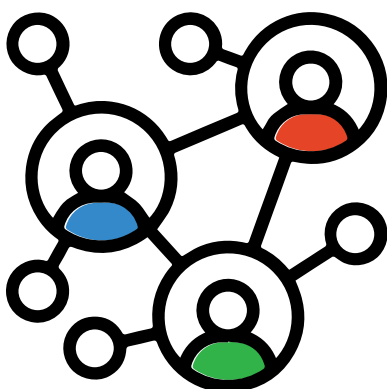
Τα οργανωτικά ζητήματα ενός hackathon αποτελούν σημαντικό μέρος της φάσης προετοιμασίας και είναι ζωτικής σημασίας για την ομαλή εξέλιξη της εκδήλωσης.

Η διοργάνωση ενός hackathon προϋποθέτει την εύρεση της κατάλληλης τοποθεσίας για την εκδήλωση και τη διασφάλιση της προσβασιμότητάς της από όλους/ες τους/τις συμμετέχοντες/ουσες. Για την εύρεση της κατάλληλης τοποθεσίας πρέπει να διερευνηθεί εάν και πώς εξυπηρετεί τις ανάγκες της εκδήλωσης, τόσο ως προς την δημιουργικότητα και τη συνεργασία των συμμετεχόντων/ουσών, όσο και ως προς την απαραίτητη υλικοτεχνική υποδομή.

Βέβαια, πέρα από την υλικοτεχνική υποδομή του τόπου διεξαγωγής, ορισμένα hackathons μπορούν επίσης να καλύπτουν τις ανάγκες μετακίνησης και διαμονής των συμμετεχόντων/ουσών, οι οποίες απαιτούν επιπλέον προετοιμασία. Αλλά ακόμη και όταν η υλικοτεχνική υποδομή είναι κοινή για όλα τα hackathons, ορισμένες πτυχές τους μπορεί να διαφέρουν σημαντικά ανάλογα με το κοινωνικό, πολιτικό, γεωγραφικό, οικονομικό και πολιτιστικό πλαίσιο εντός του οποίου διεξάγονται. Πράγματι, τα οργανωτικά ζητήματα ενός hackathon μπορεί να παρουσιάζουν ιδιαιτερότητες και διαφορετικές προκλήσεις ανάλογα με τη χώρα διεξαγωγής και φιλοξενίας.

Ιδιαιτερότητες και προκλήσεις ανά χώρα:

1. Ιρλανδία
2. Ελλάδα
3. Ουγγαρία
4. Ιταλία
5. Ηνωμένο Βασίλειο
6. Δανία



Ιδιαιτερότητες και προκλήσεις σε....

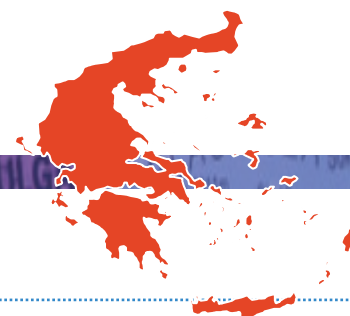
1 Ιρλανδία



Στην Ιρλανδία, το hackathon εξακολουθεί να συνδέεται σε μεγάλο βαθμό με την τεχνολογία, τον προγραμματισμό και την επιστήμη των υπολογιστών. Στο παρελθόν, αυτό είχε ως αποτέλεσμα πολλά hackathons σε σχολικό και πανεπιστημιακό επίπεδο να χρηματοδοτούνται από χορηγίες ή δωρεές μεγάλων εταιρειών τεχνολογίας που βρίσκονται στην Ιρλανδία, και κυρίως στο Δουβλίνο. Αυτό απαιτεί από τους πιθανούς/ες συμμετέχοντες/ες, μέντορες ή κριτές να ταξιδέψουν στο Δουβλίνο για πολλά hackathons. Για όσους/ες βρίσκονται εκτός της πρωτεύουσας, ιδίως σε αγροτικές περιοχές, αυτό δεν αποτελεί επιλογή. Η εξάρτηση από τις εταιρείες τεχνολογίας μπορεί επίσης να επηρεάσει τη χρηματοδότηση για τη διοργάνωση hackathons υψηλής ποιότητας, την ενοικίαση κατάλληλων χώρων και την απονομή αξιόλογων βραβείων. Η τρέχουσα τάση των τεχνολογικών εταιρειών στο Δουβλίνο να μειώνουν το προσωπικό και τις δαπάνες τους λόγω του οικονομικού κλίματος, μπορεί στο άμεσο μέλλον να οδηγήσει στη μείωση των χορηγιών και των χρηματοδοτήσεων για διοργάνωση hackathons.

Επιπλέον, τα hackathons που εστιάζουν σε πολιτιστικά και κοινωνικά προβλήματα έχουν συχνά προβλήματα ανάπτυξης. Οι λύσεις που προτείνονται μπορεί να μην μπορούν εύκολα να εφαρμοστούν σε μεγαλύτερους πληθυσμούς ή σε ευρύτερα πολιτισμικά πλαίσια, γεγονός που περιορίζει τον αντίκτυπό τους. Ένα άλλο ζήτημα είναι η έλλειψη πόρων. Πολλά hackathons κοινωνικής καινοτομίας διοργανώνονται από κοινότητες ή μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς που ενδέχεται να μην έχουν τους πόρους για να παρέχουν την απαραίτητη υποστήριξη και καθοδήγηση στους συμμετέχοντες. Αυτό μπορεί να δυσχεράνει την πλήρη ανάπτυξη των ιδεών των συμμετεχόντων/ουσών και άρα, τον αντίκτυπο της εκδήλωσης. Η διασφάλιση της βιωσιμότητας είναι ένα επιπλέον πρόβλημα. Πολλά hackathons που βασίζονται στην κοινωνική καινοτομία ή τον πολιτισμό μπορεί να μην είναι βιώσιμα μακροπρόθεσμα, καθώς οι πολιτισμοί και οι κοινωνίες μεταβάλλονται και εξελίσσονται συνεχώς.

2 Ελλάδα



Στην Ελλάδα, η πιο κρίσιμη πρόκληση για ένα διαζώσης hackathon είναι μάλλον η παρουσία και η ενεργός συμμετοχή των συμμετεχόντων/ουσών σε όλη τη διάρκειά του.

Η τοποθεσία είναι μια μεγάλη πρόκληση — ειδικά αν θέλουμε να προσελκύσουμε ανθρώπους που ζουν και εργάζονται στα νησιά του Αιγαίου και του Ιονίου. Και δεδομένου ότι ο τουρισμός είναι η "βαριά βιομηχανία" της Ελλάδας, η ημερομηνία και η ώρα μπορεί επίσης να είναι πολύ δύσκολο να οριστούν — ειδικά κατά τη διάρκεια της θερινής τουριστικής περιόδου που εκτείνεται από τον Απρίλιο/Μάιο έως τον Σεπτέμβριο/Οκτώβριο κάθε έτους.

Η αποστολή μιας σύντομης έρευνας πριν από την εκδήλωση στο (δυνητικό) κοινό του hackathon με μερικές επιλογές διαφορετικών ημερομηνιών και τοποθεσιών θα μπορούσε να είναι μια καλή

πρακτική για τον καθορισμό του "πού" και του "πότε". Σε κάθε περίπτωση, πρέπει να ληφθούν σοβαρά υπόψη (τυχόν πρόσθετα) έξοδα μετακίνησης και διαμονής που, αφενός, μπορεί να αυξήσουν τον προϋπολογισμό του hackathon και, αφετέρου, μπορεί να αποθαρρύνουν το στοχευμένο κοινό να συμμετάσχει στην εκδήλωση. Μια άλλη σημαντική ιδιαιτερότητα είναι ο χώρος και το εσωτερικό του, το οποίο θα πρέπει να είναι μεγάλο, δημιουργικό, άνετο αλλά ταυτόχρονα και φιλόξενο για εργασία. Ο καφές και ο μπουφές θα πρέπει να είναι διαθέσιμοι σε όλη τη διάρκεια των δραστηριοτήτων του hackathon. Αποτελεί επίσης μεγάλη πρόκληση να διατηρηθεί η ροή ενέργειας σε υψηλό επίπεδο.

Ιδιαιτερότητες και προκλήσεις σε....

3 Ουγγαρία

Όσον αφορά την υλικοτεχνική υποδομή για τη διοργάνωση ενός hackathon, δεν μπορούμε να εντοπίσουμε συγκεκριμένα ζητήματα στην Ουγγαρία. Ωστόσο, η υλικοτεχνική υποδομή μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τον τόπο διεξαγωγής και το πρόβλημα στο οποίο εστιάζουμε. Εάν διοργανώσουμε έναν hackathon στη Βουδαπέστη, το οποίο εστιάζει σε ένα εθνικό κοινωνικό πρόβλημα και θέλουμε να συμμετέχουν νέοι/νέες από την ύπαιθρο και από άλλα μέρη της χώρας, θα πρέπει να σκεφτούμε τη μετακίνηση και τη διαμονή τους. Μπορούμε είτε να ξεκινήσουμε αργότερα την πρώτη ημέρα για να μπορούν να ταξιδέψουν το πρωί, είτε να τους παρέχουμε διαμονή από την προηγούμενη ημέρα — κάτι που θα τους επιτρέψει να συμμετέχουν ελεύθερα και ενεργά από την αρχή. Αν όμως το hackathon εστιάζει σε ένα τοπικό πρόβλημα, θα πρέπει να προσκαλέσουμε και να εμπλέξουμε την τοπική κοινότητα και τους υπεύθυνους λήψης αποφάσεων για να έχουμε επιτυχή αποτελέσματα. Στα τοπικά hackathons, μπορούμε επίσης να βασιστούμε σε τοπικούς πόρους (π.χ. ο χώρος

διεξαγωγής μπορεί να είναι ένα τοπικό σχολείο, η τροφοδοσία μπορεί να παρέχεται από τοπικούς αγρότες και εστιατόρια κ.λπ.) Αυτό ωφελεί όλους. Τα κοινωνικά hackathons στην Ουγγαρία διοργανώνονται κυρίως από πολιτικούς φορείς, που δυστυχώς διαθέτουν λιγότερους οικονομικούς πόρους σε σύγκριση με τα εταιρικά hackathons.

Στην Ουγγαρία, τα hackathons αναγνωρίζονται κυρίως ως τεχνολογικές εκδηλώσεις. Η διοργάνωση και η προσέλκυση συμμετεχόντων/ουσών σε έναν κοινωνικό hackathon με επίκεντρο την πολιτιστική κοινωνική καινοτομία μπορεί να αποτελέσει πρόκληση, καθώς οι συμμετέχοντες/ουσες μπορεί να παρεξηγήσουν αρχικά την έννοια. Αυτό μπορεί να λυθεί με μια καλή στρατηγική μάρκετινγκ και επικοινωνίας κατά την προώθηση του hackathon και την προσέλκυση συμμετεχόντων/ουσών στη φάση της προετοιμασίας. Η συμμετοχή συνεργαζόμενων εταιριών, ιδρυμάτων και άλλων οργανισμών είναι πάντα μια καλή ιδέα για την εύκολη προσέγγιση των ομάδων-στόχου.

4 Ιταλία

Στην Ιταλία, για τη διοργάνωση ενός δια ζώσης hackathon, είναι σημαντικό να επανεφεύρουμε τον χώρο εργασίας, χρησιμοποιώντας άνετες καρέκλες ή αιώρες ή καναπέδες όπου οι συμμετέχοντες/ουσες θα μπορούν να ξεκουραστούν μετά τον μακρύ "μαραθώνιο ιδεών" — δημιουργώντας έτσι έναν πολύ "οικείο χώρο" όπου όλοι/ες θα μπορούν να αισθάνονται σαν να βρίσκονται στο δικό τους διαμέρισμα, και να αφήνουν τις ιδέες τους να ρέουν. Είναι επίσης σημαντικό να εξασφαλιστεί μια τεράστια αίθουσα, και να δημιουργηθεί η κατάλληλη ατμόσφαιρα για όλους/ες τους/τις συμμετέχοντες/ουσες, με την παροχή όλων των ηλεκτρονικών συσκευών που θα χρειαστούν για την εκδήλωση, σύνδεση Wi-Fi, και φυσικά, διαλείμματα για καφέ, μεσημεριανό

γεύμα και δείπνο. Στην Ιταλία τα "διαλείμματα" για φαγητό είναι σημαντικά, και οι καλύτερες λύσεις προκύπτουν ενώ τρώμε μεσημεριανό γεύμα ή δείπνο όλοι μαζί. Σε περίπτωση του δια ζώσης hackathon, θα πρέπει επιπλέον να εξετάσουμε τα μέσα μεταφοράς και το κόστος του ξενοδοχείου, αν οι συμμετέχοντες/ουσες έρχονται από άλλα μέρη της χώρας. Επίσης, η τοποθεσία μπορεί να αποτελέσει μεγάλη πρόκληση, αν σκεφτούμε τα κέντρα των πόλεων, και την αύξηση των τιμών τα τελευταία χρόνια.

Ιδιαιτερότητες και προκλήσεις σε....

5 Ηνωμένο Βασίλειο



Στο Ηνωμένο Βασίλειο, δεν υπάρχουν μεγάλα προβλήματα όσον αφορά τα οργανωτικά ζητήματα και τη φιλοξενία των hackathons. Σε ολόκληρη τη Βόρεια Ιρλανδία, υπάρχουν διάφοροι χώροι σε πολλές πόλεις, που μπορούν να διατεθούν. Επίσης, στα σχολεία υπάρχουν αρκετά μεγάλες εγκαταστάσεις που μπορούν να φιλοξενήσουν αρκετά άτομα, όπως αίθουσες για συγκεντρώσεις ή αθλητικές δραστηριότητες. Η εξασφάλιση των εγκαταστάσεων ώστε να μπορεί να παρέχεται φαγητό σε όλη τη διάρκεια του hackathon και να υπάρχει πρόσβαση σε τουαλέτες, είναι ζωτικής σημασίας για την απόδοση των συμμετεχόντων/ουσών στο hackathon.

Η υλικοτεχνική υποδομή είναι σημαντική για να μπορέσει να διεξαχθεί ένα hackathon. Θα πρέπει να εξασφαλίσουμε ότι οι συμμετέχοντες/ουσες είναι σε θέση να ταξιδέψουν στον τόπο διεξαγωγής του. Για παράδειγμα, όταν συνεργαζόμαστε με σχολεία και οι μαθητές/τριες συμμετέχουν στο hackathon, θα πρέπει να

εξασφαλίσουμε ότι είναι σε θέση να ταξιδέψουν, οπότε το σχολείο θα πρέπει να συμβάλει στη μετακίνηση των μαθητών/τριών (αν ο χώρος διεξαγωγής βρίσκεται σε απόσταση από το σχολείο, και οι μαθητές/τριες δεν μπορούν να την περπατήσουν). Αντίστροφα, για τυχόν ενήλικες που μπορεί να συμμετέχουν σε ένα hackathon, θα πρέπει να εξασφαλίσουμε ότι μπορούν να μετακινηθούν, είτε με το δικό τους μεταφορικό μέσο, είτε με τα μέσα μαζικής μεταφοράς. Η διεξαγωγή των hackathons σε προνομιακές τοποθεσίες που είναι εύκολα προσβάσιμες, δηλαδή σε πόλεις ή κωμοπόλεις, είναι ιδανική, αν και στη Βόρεια Ιρλανδία υπάρχουν πολλές αγροτικές περιοχές και η εξασφάλιση της μετακίνησης των συμμετεχόντων/ουσών μπορεί να περιλαμβάνει τη μίσθωση λεωφορείου ή ταξί.

6 Δανία



Στη Δανία, δεν υπάρχουν ιδιαίτερα ζητήματα που μπορούμε να εντοπίσουμε σχετικά με τα οργανωτικά ζητήματα ενός hackathon. Γενικά, ένα hackathon απαιτεί πολύ χρόνο για την προετοιμασία του, και μπορεί να είναι αρκετά δαπανηρό. Ακόμα και όταν ένας οργανισμός χρησιμοποιεί τις δικές του εγκαταστάσεις για το hackathon, πρέπει να ανησυχεί για την τροφοδοσία, τους διατροφικούς περιορισμούς, τη μετακίνηση, τη διαμονή, αλλά και την πιθανή διαρροή των συμμετεχόντων/ουσών, τη συνδεσιμότητα στο διαδίκτυο κ.λπ.

Ο τρόπος για να αποφύγουμε τυχόν προκλήσεις ή προβλήματα είναι να είμαστε καλά προετοιμασμένοι και να παρέχουμε στους/στις συμμετέχοντες/ουσες όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες. Το Πανεπιστήμιο Πληροφορικής της Κοπεγχάγης, όταν φιλοξένησε το "Refugee Hackathon", διαπίστωσε ότι η καλύτερη επιλογή ήταν να δημοσιεύσει κάθε λεπτομέρεια της εκδήλωσης στον ιστότοπό του, ώστε να διασφαλίσει ότι οι συμμετέχοντες/ουσες θα είναι καλά ενημερωμένοι/ες.

05

Επιλογή Προβλημάτων και Ανάπτυξη Πρότζεκτ



Ο στόχος ενός hackathon είναι να βρεθεί **λύση σε ένα πρόβλημα ή σε μια πρόκληση**. Επομένως, η επιλογή του προβλήματος ή της πρόκλησης είναι απαραίτητη για ένα επιτυχημένο hackathon.

Κατά τη διοργάνωση ενός hackathon, υπάρχουν δύο τρόποι για να καθορίσετε τον στόχο του. Ο ένας είναι να επιλέξετε μια θεματική, αφήνοντας τον στόχο ευρύτερο, και δίνοντας την ευκαιρία στους/στις συμμετέχοντες/ουσες να επιλέξουν το πρόβλημα ή την πρόκληση που πιστεύουν ότι σχετίζεται με τη θεματική. Ωστόσο, το πρόβλημα ή η πρόκληση που θα επιλέξουν οι συμμετέχοντες/ουσες θα πρέπει να ακολουθεί κάποιους κανόνες για να εκπληρώσει τον σκοπό του hackathon, όπως είναι, για παράδειγμα, η παρουσίαση μιας συγκεκριμένης και μετρήσιμης λύσης. Ένας άλλος τρόπος είναι να παρουσιάσετε απευθείας στους/στις συμμετέχοντες/ουσες ένα συγκεκριμένο πρόβλημα ή μια συγκεκριμένη πρόκληση. Σε αυτήν την περίπτωση, θα πρέπει να

διασφαλίσετε ότι το πρόβλημα/η πρόκληση αφορά όλους/ες τους/τις συμμετέχοντες/ουσες, και ότι η διαδικασία καινοτομίας και επίλυσης του προβλήματος/της πρόκλησης είναι προσβάσιμη σε όλες και όλους. Στα hackathons που σχετίζονται με την πολιτιστική και κοινωνική καινοτομία, είναι ιδιαίτερα σημαντικό να λαμβάνεται υπόψη το πλαίσιο του τύπου διεξαγωγής και ο στόχος των hackathons. Και αυτό διότι, όταν πρόκειται για κοινωνικά και πολιτιστικά θέματα, το πολιτισμικό, το γεωπολιτικό, το θρησκευτικό, το γλωσσικό, ακόμη και το οικονομικό πλαίσιο παίζουν σημαντικό ρόλο. Σε αυτή την ενότητα, θα ρίξουμε μια ματιά στις ιδιαιτερότητες που παρουσιάζει κάθε χώρα ως προς την επιλογή του προβλήματος/της πρόκλησης.

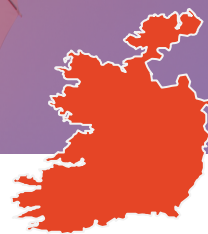
Επιλογή προβλημάτων και ανάπτυξη πρότζεκτ

1. Ιρλανδία
2. Ελλάδα
3. Ουγγαρία
4. Ιταλία
5. Ηνωμένο Βασίλειο
6. Δανία



Επιλογή προβλημάτων και ανάπτυξη πρότζεκτ σε...

1 Ιρλανδία



Για να κατανοήσουμε τις τρέχουσες πολιτισμικές και κοινωνικές προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι νέοι/ες στην Ιρλανδία, είναι χρήσιμο να διεξάγουμε μια εκτεταμένη βιβλιογραφική διερεύνηση, αλλά και να πραγματοποιήσουμε επιτόπια έρευνα και συνεντεύξεις με νέους/ες για να συγκεντρώσουμε τις προσωπικές τους εμπειρίες και προοπτικές. Στην Ιρλανδία, υπάρχουν πολιτισμικά και κοινωνικά προβλήματα τα οποία είναι εθνικά, όπως η κρίση στέγασης (π.χ. υψηλά ενοίκια, άστεγοι) και η ενσωμάτωση περιθωριοποιημένων κοινοτήτων (π.χ. νέων μεταναστών). Αλλά υπάρχουν και προβλήματα σε πιο τοπικό επίπεδο, όπως ο σεχταρισμός στη Βόρεια Ιρλανδία και γύρω από ορισμένες συνοριακές κοινότητες. Εκτός των μεγάλων πόλεων, οι ανισότητες και η ερήμωση του αγροτικού χώρου συνιστούν επίσης σημαντικά κοινωνικά προβλήματα.

Μέσω έρευνας, μπορούμε να εντοπίσουμε βασικά θέματα και να συντάξουμε έναν κατάλογο προβλημάτων και ευκαιριών που αντιμετωπίζουν οι νέοι/ες στην Ιρλανδία στον πολιτιστικό και κοινωνικό τομέα. Στη συνέχεια, μπορούμε να διαμορφώσουμε δηλώσεις προβλημάτων ή ερωτήματα όπως "Πώς θα μπορούσαμε εμείς" για να καθοδηγήσουμε τα άτομα και τους οργανισμούς στον εντοπισμό και την αντιμετώπιση αυτών των ζητημάτων. Με βάση αυτά τα ευρήματα, μπορούμε να επιλέξουμε ένα ή περισσότερα προβλήματα ως σημεία εστίασης του hackathon μας, δίνοντας την ευκαιρία στους/στις συμμετέχοντες/ουσες να επιλέξουν σε ποιο πρόβλημα θα επικεντρωθούν ή να συνεργαστούν σε μια κοινή πρόκληση. Μια χρήσιμη πηγή για την κατανόηση αυτής της διαδικασίας είναι το [Social Innovation Hackathon: Exploring the Impacts of COVID-19 on Education in South County Dublin](https://inspiringthefuture.ie/) (<https://inspiringthefuture.ie/>).

2 Ελλάδα



Ανάλογα με την τοποθεσία (π.χ. ηπειρωτική χώρα ή νησιά, αστικές ή αγροτικές περιοχές) και τη χρονική περίοδο (π.χ. χειμώνας ή καλοκαίρι), οι προκλήσεις και τα προβλήματα που απασχολούν και προσελκύουν την προσοχή των ανθρώπων μπορεί να διαφέρουν σημαντικά. Για παράδειγμα, στην Αθήνα (όπου ζει και εργάζεται περίπου ο μισός πληθυσμός της Ελλάδας), τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι κάτοικοι είναι εντελώς διαφορετικά από αυτά που αντιμετωπίζουν οι κάτοικοι των νησιών του Αιγαίου ή του Ιονίου. Έτσι, προκειμένου να επιλέξουμε το θέμα ενός hackathon στην Ελλάδα, είναι σημαντικό να διερευνήσουμε τις τοπικές ανάγκες, με ιδιαίτερη

έμφαση σε συγκεκριμένους τομείς, (α) διαβάζοντας τόσο τις εθνικές όσο και τις τοπικές εφημερίδες για να κατανοήσουμε τις τοπικές ιδιαιτερότητες, μαζί με τις εθνικές τάσεις, (β) γνωρίζοντας τις σκέψεις, τις ιδέες και τις απόψεις του κοινού που θέλουμε να συμμετέχει, αλλά και του κοινού που θέλουμε να υπηρετήσουμε μέσω του hackathon με τη χρήση ερευνών, ομάδων εστίασης και ακόμη και ανεπίσημων συζητήσεων, και (γ) διερευνώντας τυχόν σχετικές στατιστικές, βιβλιογραφικές πηγές, πολιτικές, συστάσεις και εκθέσεις των φορέων χάραξης πολιτικής και άλλων σχετικών φορέων (δήμοι, ιδρύματα, ενώσεις, μη κερδοσκοπικοί οργανισμοί κ.λπ.).

Επιλογή προβλημάτων και ανάπτυξη πρότζεκτ σε...

3 Ουγγαρία

Στην Ουγγαρία, τα ζητήματα που προσελκύουν τους/τις συμμετέχοντες/ουσες ενός hackathon, πυροδοτώντας νέες ιδέες, είναι συνήθως εθνικά. Η Ουγγρική Ένωση για την Κοινωνική Ανάπτυξη (<https://kofe.hu/en/>) χρησιμοποιεί εδώ και πολλά χρόνια το κοινωνικό hackathon για την ανάπτυξη και την ενδυνάμωση των τοπικών κοινοτήτων, και την προώθηση της ενεργού συμμετοχής των πολιτών. Η Ένωση συνεργάζεται πάντα με την τοπική εστίαση, λαμβάνοντας υπόψη τα τοπικά χαρακτηριστικά και τους τοπικούς πόρους, και επιλέγει ένα πρόβλημα που μπορεί να επιλυθεί με κοινοτικές λύσεις χωρίς υψηλές επιχορηγήσεις ή αποφάσεις υψηλού επιπέδου που δεν μπορούν να ασκήσουν επιρροή. Αυτή η αρχή καθορίζει και τα βήματα για την υλοποίηση, το σχεδιασμό και την παρακολούθηση του hackathon. Κάνει τις εκδηλώσεις της να έχουν αντίκτυπο με ιδέες υψηλού δυναμικού που είναι εύκολο να υλοποιηθούν.

Πριν την επιλογή του βασικού προβλήματος ή θέματος του hackathon, είναι σημαντικό να καθορίσουμε το επίπεδο με το οποίο θέλουμε να συνεργαστούμε (μικρή κοινότητα/πόλη/κομητεία/εθνικό επίπεδο). Είναι, επίσης, χρήσιμο (α) να ερευνήσουμε και να αξιολογήσουμε τις ανάγκες συνομιλώντας με τις ομάδες-στόχο, (β) να προγραμματίσουμε τους πόρους μας και (γ) να αποφασίσουμε εάν θέλουμε να συνεργαστούμε με τους/τις συμμετέχοντες/ουσες μετά το hackathon προκειμένου να υποστηρίξουμε την υλοποίηση των ιδεών και των πρότζεκτ τους. Με άλλα λόγια, να είμαστε ρεαλιστές! Εάν ακολουθήσουμε την αρχή "σκέψου παγκόσμια, δράσε τοπικά", οι συμμετέχοντες/ουσες θα το εκτιμήσουν και θα έχουν περισσότερα κίνητρα κατά τη διάρκεια του hackathon — ιδιαίτερα εάν αισθάνονται ότι οι ιδέες τους μπορούν να υλοποιηθούν και να επιφέρουν πραγματική αλλαγή και αντίκτυπο γύρω τους.

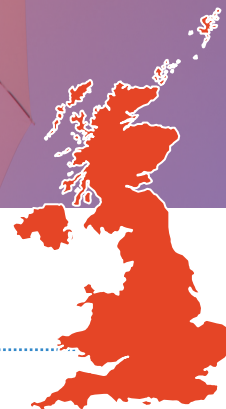
4 Ιταλία

Στην Ιταλία, θα πρέπει να διεξάγουμε έρευνα πριν από τον καθορισμό των θεμάτων ενός hackathon, ζητώντας πληροφορίες από τις ομάδες κοινού, διότι τα προβλήματα και οι προκλήσεις διαφέρουν από τον Βορρά στον Νότο και από το Κέντρο στα Νησιά. Όπως επαναλαμβάνει σε όλες τις ομιλίες του ο Ιταλός Πρόεδρος της Δημοκρατίας Sergio Mattarella: "Η Ιταλία είναι, κατ' εξοχήν, η χώρα της ομορφιάς, των τεχνών και του πολιτισμού. Έτσι, στον υπόλοιπο κόσμο κοιτούν, δικαιολογημένα, προς το μέρος μας. Ο πολιτισμός δεν είναι περιττός: αποτελεί συστατικό στοιχείο της ιταλικής ταυτότητας. Ας φροντίσουμε ώστε αυτή η κληρονομιά της εφευρετικότητας και των επιτευγμάτων -που πρέπει να διατηρηθεί- να γίνει ακόμη περισσότερο ένας πόρος ικανός να παράγει γνώση και ηθική ανάπτυξη, αλλά και ένας παράγοντας οικονομικής ανάπτυξης". Λαμβάνοντας υπόψη αυτή την εισαγωγή του Προέδρου της Ιταλίας μπορούμε σίγουρα να πούμε ότι η ιταλική κυβέρνηση προσπαθεί να εστιάσει περισσότερο στον τομέα της πολιτιστικής και

κοινωνικής καινοτομίας βοηθώντας τους φορείς να βελτιώσουν τις δεξιότητες και τις γνώσεις τους. Στην έκθεση [Symbola](#), προσδιορίζονται χαρακτηριστικά ειδικά για κάθε περιοχή (Βόρεια, Κεντρική και Νότια Ιταλία) και για διαφορετικές ομάδες κοινού (φοιτητές/τριες, εργαζόμενοι/ες ή εκπαιδευτικοί). Υπάρχουν κάποια παρόμοια ζητήματα, αλλά χρήζουν διαφορετικών λύσεων, και μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι η ιταλική κυβέρνηση μαζί με την Ε.Ε. ανακοίνωσε τους στόχους και τις στρατηγικές της για τα επόμενα χρόνια χάρη στο PRNN, όπου η Ιταλία έλαβε πολλά κονδύλια για την επίλυση των μεγάλων ζητημάτων (βλ. mef.gov.it για περισσότερες πληροφορίες. Έτσι λαμβάνοντας υπόψη όλες αυτές τις συγκεκριμένες εισαγωγές, μπορούμε να καθορίσουμε το "πρόβλημα προς επίλυση" με βάση μια έρευνα πριν από την έναρξη του hackathon.

[Hack for Italy](#)
[Hack for Fake](#)

5 Ηνωμένο Βασίλειο



Πραγματοποιώντας έρευνα στην περιοχή διεξαγωγής του hackathon σχετικά με τα υπάρχοντα προβλήματα, μας βοηθά να δούμε τις προκλήσεις που προσπαθούν να ξεπεράσουν οι άνθρωποι σε τοπικό επίπεδο. Με τη συμμετοχή σχολείων ή παρόχων επαγγελματικής εκπαίδευσης, καταφέρνουμε να δούμε τον αντίκτυπο από την οπτική γωνία της νεολαίας αλλά και των εκπαιδευτικών. Για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19, τα σχολεία της Βόρειας Ιρλανδίας υπέφεραν αρκετά, λειτουργώντας διαδικτυακά και προσπαθώντας να διασφαλίσουν ότι κάθε μαθητής/τρια θα έχει πρόσβαση σε κινητό τηλέφωνο, τάμπλετ, ή υπολογιστή, καθώς και πρόσβαση στο διαδίκτυο στις αγροτικές περιοχές. Επομένως, μιλώντας με τους/τις εκπαιδευτικούς και τους/τις μαθητές/τριες μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη ιδεών ή προβλημάτων προς επεξεργασία και στην προσπάθεια εξεύρεσης λύσεων.

Μπορούμε, επίσης, να πάρουμε συνεντεύξεις από διάφορους οργανισμούς ή ανθρώπους για να μάθουμε τις απόψεις τους ή τυχόν προκλήσεις που αντιμετωπίζουν ή αντιμετωπίζουν, ώστε να έχουμε ένα ευρύ φάσμα θεμάτων ή ιδεών. Αφού συγκεντρώσουμε έναν τεράστιο όγκο πληροφοριών από τις πηγές μας, μπορούμε να καταρτίσουμε έναν κατάλογο και κατηγορίες. Αυτό θα μας βοηθήσει να παράγουμε διαφορετικά θέματα ή σενάρια εργασίας κατά τη διάρκεια του hackathon. Μπορεί να πρόκειται για ένα συγκεκριμένο θέμα ή για μερικά που θα μπορούσαν να συνδεθούν — αυτό εξαρτάται αποκλειστικά από τους/τις συμμετέχοντες/ουσες του hackathon.

6 Δανία



Ένα θεματικό hackathon είναι αυτό κατά τον οποίο τα προτεινόμενα πρότζεκτ εστιάζουν σε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα (π.χ. βιωσιμότητα τροφίμων, μετανάστευση, ένταξη κ.λπ.). Τα θεματικά hackathons μπορούν να προσελκύσουν ειδικούς (κάτι που δεν συμβαίνει στα ανοικτά hackathons), και τα προτεινόμενα πρότζεκτ συνήθως περιστρέφονται γύρω από προβλήματα που οι ειδικοί φέρνουν στο τραπέζι.

Στη Δανία, οι περισσότεροι/ες διοργανωτές/τριες hackathon εστιάζουν σε προβλήματα που σχετίζονται με τον τομέα τους. Για παράδειγμα, η εταιρεία λογισμικού Lunar φιλοξένησε το πρώτο hackathon του οργανισμού RHoK στη Δανία με τίτλο "Hacking for Kindness". Σε αυτό, οι συμμετέχοντες/ουσες βοήθησαν φιλανθρωπικές και μη-κερδοσκοπικές οργανώσεις να λύσουν τα προβλήματά τους στον τομέα της τεχνολογίας και της πληροφορικής, καθώς οι ίδιες δεν είχαν τις γνώσεις και τις δεξιότητες για να το πράξουν. Πάντα υπάρχει ένα πιεστικό κοινωνικό ή πολιτικό ζήτημα σε κάποιον τομέα πάνω στο οποίο μπορούμε να βασίζουμε ένα hackathon.

Μια άλλη χρήσιμη μέθοδος είναι να διερευνήσουμε τα τρέχοντα ζητήματα και τις ανάγκες σε μια περιοχή, και να ανακαλύψουμε εάν υπάρχουν συγκεκριμένες ομάδες (π.χ. νέοι/ες μειονεκτούσες ομάδες, πρόσφυγες, ηλικιωμένοι/ες) που αντιμετωπίζουν προκλήσεις. Στη συνέχεια, μπορούμε να πραγματοποιήσουμε συνεντεύξεις, τηλεφωνικές έρευνες ή/και συναντήσεις με σχετικούς φορείς και εκπροσώπους των ομάδων-στόχου προκειμένου να μάθουμε τα προβλήματα τους. Και να δημιουργήσουμε έναν κατάλογο θεμάτων και προβλημάτων πάνω στα οποία μπορούμε να βασίσουμε ένα hackathon. Κατά τη διάρκεια της έρευνας, είναι πιθανό να κεντρίσουμε την προσοχή ενδιαφερόμενων μερών που θα ήθελαν να συμμετέχουν στην εκδήλωσή μας.

06

Οι Μέντορες



Τι είναι οι μέντορες σε ένα hackathon;

Οι μέντορες είναι εθελοντές/τριες που βοηθούν τις συμμετέχουσες ομάδες (hackers) κατά τη διάρκεια ενός hackathon, και είναι σημαντικοί/ες για την ομαλή διεξαγωγή του. Έχουν εμπειρία στην καθοδήγηση ή τη συμμετοχή σε hackathon, και είναι εξειδικευμένοι στο/α θέμα/θέματα εστίασης. Καθοδηγούν, λοιπόν, τους/τις συμμετέχοντες/ουσες στο μετασχηματισμό των ιδεών τους σε απτές λύσεις, και επιβλέπουν τις ομάδες για να διασφαλίσουν την πρόοδο και την αποτελεσματικότητά τους.

Ποιος είναι ο ρόλος τους;

Οι μέντορες παίζουν καθοριστικό ρόλο σε ένα hackathon, βοηθώντας και ενθαρρύνοντας τους/τις συμμετέχοντες/ουσες και προωθώντας την ομαδική εργασία. Σε ορισμένα hackathons, οι μέντορες μπορούν επίσης να παρέχουν τεχνική υποστήριξη. Έχουν τρεις βασικούς ρόλους για την επιτυχή καθοδήγηση μιας ομάδας κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης.

Ο πρωταθλητής

Κατά τη διάρκεια ενός hackathon, οι μέντορες είναι υπεύθυνοι/ες για τη συσπείρωση και την υποστήριξη των ομάδων τους, ώστε να διαμορφώσουν τις ιδέες τους, και να εργαστούν εντός χρονικών ορίων. Θα πρέπει να δημιουργούν δυναμική και ώθηση από νωρίς, και να παρέχουν κίνητρα και ηθική υποστήριξη σε όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης, ιδίως για τους/τις νέους/ες συμμετέχοντες/ουσες. Ο συγχρονισμός είναι σημαντικός, και οι μέντορες θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν πότε η ομάδα τους χρειάζεται ώθηση και ενθάρρυνση. Ο τακτικός αλλά όχι υπερβολικός έπαινος μπορεί να κάνει τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να αισθάνονται πιο άνετα και έτσι να εκφράζουν τις απορίες τους στον/στην μέντορα.

Ο σύνδεσμος

Ο μέντορας μπορεί να συνδέσει τους/τις συμμετέχοντες/ουσες με συγκεκριμένα προβλήματα ή θέματα ενδιαφέροντος ώστε να καθοδηγήσει τη διαδικασία επίλυσης. Μπορεί, επίσης, να παρέχει υλικό (π.χ. ιστότοπους, περιοδικά), για να διευκολύνει την έρευνα και τη σύλληψη ιδεών, αλλά εναπόκειται στους/στις συμμετέχοντες/ουσες να αποφασίσουν ποιους τομείς θα ακολουθήσουν. Αυτό βοηθά μια ομάδα να θέσει προτεραιότητες εντός της χρονικά περιορισμένης πρόκλησης ενός hackathon. Η έκταση του ρόλου του μέντορα εξαρτάται από τους χρονικούς περιορισμούς του hackathon, με τη συμμετοχή και την επιρροή του να είναι μεγαλύτερη, όταν υπάρχει περισσότερος χρόνος.

Ο υποστηρικτής

Κατά τη διάρκεια ενός hackathon, οι μέντορες μπορεί να χρειαστεί να παρέχουν άμεση υποστήριξη στους/στις συμμετέχοντες/ουσες, ιδίως σε προσωπικές στιγμές. Οι ομάδες συχνά αντιμετωπίζουν προκλήσεις, και οι μέντορες μπορούν να τις βοηθήσουν, παρέχοντας συναισθηματική ή πρακτική υποστήριξη. Είναι σημαντικό οι μέντορες να αποφεύγουν την αρνητική ανατροφοδότηση, η οποία μπορεί να βλάψει την αυτοπεποίθηση της ομάδας. Αντ' αυτού, οι μέντορες θα πρέπει να κάνουν ερωτήσεις για να κατανοήσουν καλύτερα τις ιδέες και να παρέχουν θετική ανατροφοδότηση για τα δυνατά στοιχεία τους. Οι συγκρίσεις με παρόμοιες ιδέες μπορεί επίσης να βοηθήσει τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να σκεφτούν περαιτέρω και να μάθουν περισσότερα.

Γιατί ο συγκεκριμένος ρόλος είναι καθοριστικός

Οι μέντορες παίζουν κρίσιμο ρόλο στα hackathons, ενθαρρύνοντας, υποστηρίζοντας και καθοδηγώντας τις ομάδες σε όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης. Λειτουργούν ως πρωταθλητές/τριες για τις ομάδες τους, παρέχοντας κίνητρα και ηθική υποστήριξη, και συνδέοντας τες με προβλήματα ή θέματα ενδιαφέροντος προς επίλυση. Οι μέντορες παρέχουν, επίσης, άμεση βοήθεια όταν είναι απαραίτητο, θέτοντας ερωτήσεις που μπορεί να βοηθήσουν τις ομάδες να βελτιώσουν τις ιδέες τους, και να προχωρήσουν τα πρότζεκτ τους. Βοηθούν επίσης, ώστε οι ομάδες να παραμείνουν συγκεντρωμένες και εντός του χρόνου, υπενθυμίζοντάς τους τον τελικό τους στόχο, και διασφαλίζοντας ότι κάθε μέλος ανακαλύπτει τι θέλει να επιτύχει. Επιπλέον, οι μέντορες συμβάλλουν ώστε οι ομάδες να επικοινωνήσουν, και να αξιοποιήσουν τις διαφορετικές δεξιότητες και δυνάμεις των μελών τους με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Τέλος, διδάσκουν στους/στις συμμετέχοντες/ουσες να κινητοποιούν τους εαυτούς τους, θέτοντας ερωτήσεις που οδηγούν στις δικές τους υποθέσεις, κρίσεις και αποφάσεις.



07

Κίνητρα και Βραβεία



Κίνητρα και Βραβεία 07



*“Τα μεγάλα κίνητρα
οδηγούν σε μεγάλα
αποτελέσματα σε ένα
hackathon.”*

Η επιλογή της ανταμοιβής σε ένα hackathon μπορεί να είναι δύσκολη, καθώς θα πρέπει αφενός, να αντικατοπτρίζει τον σκοπό και το θέμα του hackathon, και αφετέρου να έχει αξία για τα διαφορετικά προφίλ που συνθέτουν τη νικήτρια ομάδα. Στον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα, η ένταξη αποτελεί βασική αξία, και άρα, οι συμμετέχοντες/ουσες συνήθως έχουν διαφορετικά εκπαιδευτικά και επαγγελματικά υπόβαθρα, ανήκουν σε διαφορετικές ηλικιακές ομάδες κ.λπ. Κατά την επιλογή μιας ανταμοιβής, λοιπόν, είναι σημαντικό να λαμβάνεται υπόψη η ποικιλομορφία των συμμετεχόντων/ουσών, ώστε αυτή να είναι χρήσιμη και ελκυστική για όλες και όλους.

Όπως και για την επιλογή του προβλήματος του hackathon, η συνεκτίμηση του πολιτιστικού, γεωπολιτικού, θρησκευτικού, γλωσσικού και οικονομικού πλαισίου μπορεί επίσης να επηρεάσει την επιλογή της ανταμοιβής. Στην παρούσα ενότητα, παρουσιάζονται οι ιδιαιτερότητες των έξι χωρών του έργου CSI:EU, που μπορούν ενδεχομένως να επηρεάσουν την επιλογή της ανταμοιβής, και θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά τη διοργάνωση ενός hackathon.

Επιλέγοντας
κίνητρα και
βραβεία...

1. Ιρλανδία
2. Ελλάδα
3. Ουγγαρία
4. Ιταλία
5. Ηνωμένο Βασίλειο
6. Δανία



Επιλέγοντας κίνητρα και βραβεία σε...

Ιρλανδία

Τα κριτήρια για την ανάδειξη των νικητών/τριών μπορούν να βασίζονται στις παρακάτω ερωτήσεις:

Ποια είναι η επιχειρησιακή αξία;

Αυτό είναι μάλλον το λιγότερο σημαντικό κριτήριο, καθώς ο πρωταρχικός στόχος είναι η εστίαση στην πολιτιστική και κοινωνική πλευρά των προτεινόμενων λύσεων. Ωστόσο, ακόμη και σε αυτές τις περιπτώσεις, απαιτείται μια βιώσιμη επιχειρηματική ή οικονομική λύση.

Θα έχει αντίκτυπο;

Αυτό είναι ένα σημαντικό κριτήριο για την ανάδειξη των νικητών/τριών. Οι συμμετέχοντες/ουσες οφείλουν να είναι αισιόδοξοι και φιλόδοξοι, ευφάνταστοι και παθιασμένοι με τη λύση τους. Τελικά, μια λύση δεν μπορεί να κερδίσει αν δεν έχει αντίκτυπο στους ανθρώπους και την κοινωνία.

Είναι ρεαλιστική η λύση;

Αυτό το κριτήριο είναι πολύ σημαντικό. Παρά τη σημασία της φιλοδοξίας και της φαντασίας, οι ρεαλιστικοί σκοποί και στόχοι δείχνουν ότι μια ομάδα έχει σκεφτεί καλά τη λύση που προτείνει. Εάν δεν είναι ρεαλιστική, μια λύση μπορεί να μην έχει επιχειρηματική αξία ή να έχει υπερεκτιμήσει τον αντίκτυπό της. Άρα, μια κακή βαθμολογία σε αυτό το κριτήριο, συχνά σημαίνει κακή βαθμολογία και στα προηγούμενα.

Ποιο είναι το καινοτόμο στοιχείο της λύσης;

Αυτό το κριτήριο μπορεί να καθορίσει εάν μια λύση είναι η καλύτερη ή η χειρότερη του hackathon. Είναι εύκολο να αντιγράψει κανείς τις ιδέες που κερδίζουν, πολύ πιο δύσκολο να συνδυάσει ιδέες, να τροποποιήσει λύσεις ή να δημιουργήσει εντελώς νέες. Η πρωτοτυπία μπορεί να φέρει μια ιδέα στο προσκήνιο, αναδεικνύοντας επίσης την καλή συνεργασία της ομάδας.

Τα κριτήρια για την ανάδειξη των νικητών/τριών ενός hackathon βασίζονται σε ορισμένες ερωτήσεις.

Ελλάδα

Η επιλογή των κατάλληλων κινήτρων και βραβείων πρέπει να βασίζεται σε προγενέστερη ανάλυση αναγκών που θα έχει πραγματοποιηθεί για να καθοριστούν η θεματική εστίαση και οι ομάδες-στόχος ενός hackathon. Στην Ελλάδα, το σημαντικότερο κίνητρο για τη νεολαία είναι μάλλον το πιστοποιητικό συμμετοχής. Τα χρηματικά βραβεία είναι επίσης σημαντικά, ωστόσο οι νέοι/ες τείνουν να εστιάζουν περισσότερο στην αποκτηθείσα εμπειρία.

Για τους ενήλικες και επαγγελματίες που εργάζονται στον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα, τα χρηματικά βραβεία (ιδίως αυτά που ανταποκρίνονται στις προσπάθειές τους) έχουν μεγαλύτερη αξία, καθώς η ανάγκη τους είναι να υλοποιήσουν το πρότζεκτ τους, ιδιαίτερα όταν εργάζονται σε ένα εθνικό πλαίσιο όπου οι πολιτιστικοί και δημιουργικοί τομείς συνήθως υποχρηματοδοτούνται.

Στην Ελλάδα, το σημαντικότερο κίνητρο για τους νέους είναι μάλλον το πιστοποιητικό συμμετοχής.

Επιλέγοντας κίνητρα και βραβεία σε...

Ουγγαρία

Στην Ουγγαρία, οι κοινωνικοοικονομικές διαφορές είναι σχετικά σημαντικές. Για πολλούς/ες νέους/ες, τα υλικά βραβεία δεν είναι σημαντικά. Αλλά, αν θέλουμε να κινητοποιήσουμε άτομα από μειονεκτούσες ομάδες, τα βραβεία (π.χ. ηλεκτρονικά είδη) μπορεί να προσελκύσουν συμμετέχοντες/ουσες μόνο και μόνο για να τα κερδίσουν, και όχι για να αποκτήσουν εμπειρίες ή να αναπτυχθούν προσωπικά και επαγγελματικά. Αυτοί/ες οι συμμετέχοντες/ουσες είναι πιθανό να μην επικεντρωθούν στη διαδικασία μάθησης, να αγχωθούν εύκολα, να βαρεθούν, και να μην έχουν κίνητρο κατά τη διάρκεια του hackathon.

Τα πιστοποιητικά είναι λιγότερο ενδιαφέροντα ή πολύτιμα για τους/τις νέους/ες, ωστόσο η έκδοση ψηφιακών ή έντυπων πιστοποιητικών από τους/τις διοργανωτές/τριες είναι μια ωραία χειρονομία. Ανάλογα με το θέμα του hackathon, το καλύτερο κίνητρο μπορεί να είναι η καθοδήγηση και η εκκόλαψη ιδεών, η οποία είναι μια αρκετά διαδεδομένη πρακτική. Οι νέοι/ες αναζητούν υποστήριξη για το πώς να ζωντανέψουν τις ιδέες, πώς να αναπτύξουν τις πρωτοβουλίες τους μέσω του πληθοπορισμού, και πώς να τις καταστήσουν βιώσιμες μακροπρόθεσμα.

Στην Ουγγαρία, οι κοινωνικο-οικονομικές διαφορές είναι σημαντικές.

Ιταλία

Για να επιλέξουμε τα κίνητρα και τα βραβεία που θα φέρουν περισσότερους/ες συμμετέχοντες/ουσες σε ένα hackathon στην Ιταλία, θα πρέπει να αναλύσουμε τις ομάδες-στόχο, και να αποφασίσουμε με βάση τις ηλικίες και το εκπαιδευτικό και εργασιακό τους υπόβαθρο. Σε κάθε περίπτωση, το πρώτο πράγμα που μπορεί να είναι πραγματικά χρήσιμο στο τέλος ενός hackathon είναι η παρακολούθηση των νικητήριων ιδεών. Θα μπορούσαμε να πραγματοποιήσουμε συναντήσεις 1 προς 1 με ειδικούς σε θέματα start-up, ώστε να δώσουμε στους/στις συμμετέχοντες/ουσες κάποιες συμβουλές σχετικά με το πώς να προχωρήσουν τις ιδέες τους, και πώς να τις αναπτύξουν μέχρι να γίνουν πραγματικότητα.

Το hackathon είναι μια ευκαιρία μετάδοσης γνώσεων και μια συλλογική προσπάθεια να σκεφτούμε διαφορετικά για μια πρόκληση ή ένα πρόβλημα. Οπότε τα βραβεία θα μπορούσαν να είναι (α) πιστοποιημένα μαθήματα κατάρτισης που βοηθούν τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους (πώς να σκέφτονται με πρωτότυπο και καινοτόμο τρόπο, πώς να αναπτύξουν την ιδέα τους κ.λπ.), (β) κουπόνια για αγορές ηλεκτρονικών συσκευών (gadgets) που έχουν δημιουργηθεί από συμμετέχοντες/ουσες ενός hackathon, ή/και (γ) εξειδικευμένες συναντήσεις συμβουλευτικής και υποστήριξης έργων με ειδικούς από τον ακαδημαϊκό και επιχειρηματικό κόσμο.

Θα πρέπει να αναλύσουμε τις ομάδες-στόχο, και να αποφασίσουμε με βάση τις ηλικίες και το εκπαιδευτικό και εργασιακό τους υπόβαθρο.

Επιλέγοντας κίνητρα και βραβεία σε...

Ηνωμένο Βασίλειο

Στο Ηνωμένο Βασίλειο, όταν δουλεύουμε με ομάδες νέων, ιδίως από σχολεία, τείνουμε να προσφέρουμε ένα κίνητρο στους/στις συμμετέχοντες/ουσες και μια ανταμοιβή στη νικήτρια ομάδα (π.χ. ένα πιστοποιητικό επιτυχούς συμμετοχής). Εάν υπάρχει διαθέσιμος προϋπολογισμός, μπορούμε να προσφέρουμε και κάποιο αντικείμενο (π.χ. ένα φούτερ με τον λογότυπο του hackathon) σε όλα τα μέλη κάθε ομάδας, γεγονός που θα τους επιτρέψει να μιλήσουν και σε άλλους για το hackathon και τη συμμετοχή τους σε αυτό. Αυτό θα συμβάλλει στην ευρύτερη προβολή της εκδήλωσης, αλλά και της μεθόδου, και μπορεί να κινητοποιήσει και άλλους/ες να διοργανώσουν τα δικά τους hackathons.

Η νικήτρια ομάδα θα πρέπει να επιδείξει καλή ομαδική εργασία, συμπερίληψη όλων των μελών, μια εφαρμόσιμη λύση στο πρόβλημα που θα έχει αντίκτυπο στην εκάστοτε ομάδα-στόχο. Εάν η νικήτρια ομάδα είναι σε θέση να επιδείξει τα παραπάνω χαρακτηριστικά, μπορούμε να της απονείμουμε κάποιο χρηματικό βραβείο με τη μορφή ενός κουπονιού. Μπορούμε επίσης να προσφέρουμε και κάποιο έπαθλο (π.χ. ένα κύπελλο ή μια ασπίδα). Ανάλογα με την πρόκληση που επεξεργάστηκε, και τη λύση που πρότεινε, θα μπορούσαμε επίσης να βοηθήσουμε την ομάδα να θέσει σε εφαρμογή το πρότζεκτ της.

Όταν δουλεύουμε με ομάδες νέων, ιδίως από σχολεία, τείνουμε να προσφέρουμε ένα κίνητρο στους συμμετέχοντες και μια ανταμοιβή στη νικήτρια ομάδα.

Δανία

Στη Δανία, η προσφορά βραβείων και κινήτρων στο πλαίσιο των hackathons αποτελεί μια συνηθισμένη πρακτική. Για να αφιερώσουν οι συμμετέχοντες/ουσες το χρόνο τους, τα βραβεία και τα κίνητρα είναι απαραίτητα. Τα χρηματικά βραβεία είναι ένας πολύ καλός τρόπος προσέλκυσης των νέων, καθώς είναι πιο πρόθυμοι/ες να αφιερώσουν τον ελεύθερο χρόνο τους σε μια δραστηριότητα με απτή ανταμοιβή.

Ένα εμπνευσμένο παράδειγμα ενός κινήτρου/βραβείου που προσέλκυσε με επιτυχία συμμετέχοντες/ουσες στη Δανία ήταν το βραβείο που δόθηκε στο hackathon "Google x Techfugees Denmark Hack for Social Inclusion" (το οποίο πραγματοποιήθηκε από την Techrefugees Denmark), και το οποίο ήταν μια μονοετής επώαση της νικήτριας ιδέας στο Πανεπιστήμιο IT της Κοπεγχάγης.

Στη Δανία, η προσφορά βραβείων ή κινήτρων στο πλαίσιο των Hackathons είναι μια συνηθισμένη πρακτική.

08

Αξιολόγηση της μάθησης των
συμμετεχόντων/ουσων μέσω
της μεθοδολογίας του hackathon



Αξιολόγηση της μάθησης των συμμετεχόντων/ουσών μέσω της μεθοδολογίας του hackathon

08

Το hackathon μπορεί να θεωρηθεί ως μια ευκαιρία **μάθησης που βασίζεται σε εμπειρίες**, καθώς οι συμμετέχοντες/ουσες εργάζονται εντατικά, από κοινού, και συνήθως με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων για την επίλυση ενός προβλήματος.

Κατά τη διάρκεια του, οι συμμετέχοντες/ουσες μπορούν να καλλιεργήσουν δεξιότητες (όπως η **επίλυση προβλημάτων, η συνεργασία, η ενσυναίσθηση και η δημιουργικότητα**), να αποκτήσουν νέες γνώσεις σχετικά με ορισμένα κοινωνικά ζητήματα και να εξοικειωθούν με διαφορετικές **τεχνολογίες και ψηφιακά εργαλεία**. Η πίεση του χρόνου ή το πολύ συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα (που είναι ένα από τα χαρακτηριστικά του hackathon), μπορεί να αποτελέσει κίνητρο για την εξεύρεση λύσεων, και να εντατικοποιήσει τη **μαθησιακή διαδικασία**.

Η ένταξη των hackathons στα **εκπαιδευτικά προγράμματα** προτείνεται κυρίως στην εκπαίδευση ενηλίκων και τα πανεπιστήμια, καθώς παρέχουν την δυνατότητα εφαρμογής γνώσεων και δεξιοτήτων σε πραγματικά περιβάλλοντα, ώστε να υπάρχει απτός αντίκτυπος στην κοινότητα. Επιπλέον, βοηθά στην καθιέρωση μιας κουλτούρας συμμετοχής και δέσμευσης των πολιτών, αλλά και στην ανάπτυξη κοινωνικών και πολιτειακών δεξιοτήτων. Τέλος, παρέχει τη δυνατότητα **μάθησης από ομότιμους**, και συνιστά ένα καλό εργαλείο για τη δημιουργία κοινοτήτων και την εστίαση σε ένα θέμα. Σε ορισμένα πανεπιστήμια, το hackathon χρησιμοποιείται ήδη ως μεθοδολογία στο πλαίσιο εργασιών ή προσομοιώσεων — κυρίως όμως, σε δραστηριότητες εκτός των προγραμμάτων σπουδών.

Ποσοτικές μέθοδοι για την αξιολόγηση της μάθησης των συμμετεχόντων/ουσών μέσω του hackathon

Μπορούμε να μετρήσουμε την αποτελεσματικότητα ενός hackathon με διάφορους τρόπους. Ωστόσο, είναι σημαντικό, να επιλέξουμε τη μέθοδο μέτρησης πριν από την εκδήλωση στη βάση προκαθορισμένων δεικτών. Ένα σύντομο ερωτηματολόγιο μπορεί να είναι η κύρια μέθοδος συλλογής δεδομένων σχετικά με το πώς οι συμμετέχοντες/ουσες αξιολογούν τη μάθηση και την καλλιέργεια των δεξιοτήτων τους μέσω ενός hackathon. Μετά την εκδήλωση, μπορούμε να τους στείλουμε μια διαδικτυακή έρευνα, η οποία όχι μόνο θα μας βοηθήσει να αξιολογήσουμε τα αποτελέσματα της εκδήλωσής μας, αλλά και θα διευκολύνει τον αναστοχασμό των συμμετεχόντων/ουσών.

Ορισμένοι δείκτες αξιολόγησης μπορεί να είναι:

- Ο αριθμός και ποιότητα των ιδεών και των πρότζεκτ που παρουσιάστηκαν.
- Ο αριθμός έργων που βραβεύτηκαν.

Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, οι μέντορες παίζουν σημαντικό ρόλο σε ένα hackathon, καθοδηγώντας τις ομάδες, επιβλέποντας τις εργασίες τους, βοηθώντας τις να ξεπεράσουν τις προκλήσεις που προκύπτουν κ.λπ. Οι μέντορες μπορούν, επίσης, να διευκολύνουν τη διαδικασία μάθησης των συμμετεχόντων/ουσών. Μπορούμε, μάλιστα, να προγραμματίσουμε επιπλέον χρόνο στο τέλος της εκδήλωσης (ή μετά από αυτήν) για έναν ομαδικό αναστοχασμό για κάθε ομάδα υπό την καθοδήγηση του/της μέντορα. Αυτός ο αναστοχασμός μπορεί να αντανakλά τη διαδικασία μάθησης, τις προσωπικές εμπειρίες, καθώς και τη δυναμική της ομαδικής εργασίας. Ο χρόνος αναστοχασμού μπορεί να συνδυαστεί με την αξιολόγηση που παρέχεται σε κάθε ομάδα σχετικά με την τελική εργασία της.

Συστάσεις για την ενσωμάτωση των hackathons στα προγράμματα σπουδών

Η ενσωμάτωση των hackathons στα εκπαιδευτικά προγράμματα προτείνεται κυρίως στην εκπαίδευση ενηλίκων και τα πανεπιστήμια, καθώς παρέχουν τη δυνατότητα εφαρμογής γνώσεων και δεξιοτήτων σε πραγματικά περιβάλλοντα, ώστε να υπάρχει απτός αντίκτυπος στην κοινότητα.

Σε ορισμένα πανεπιστήμια, το hackathon χρησιμοποιείται ήδη ως μεθοδολογία ως μέρος εργασιών ή προσομοιώσεων — κυρίως, όμως, ως δραστηριότητα εκτός των προγραμμάτων σπουδών, για φοιτητές/τριες που κινητοποιούνται και δεσμεύονται από μόνοι/ες τους. Σε αυτές τις περιπτώσεις, το hackathon συμβάλλει ώστε να αποκτηθούν εις βάθος γνώσεις για ένα θέμα, μέσω μιας πιο 'πρακτικής' προσέγγισης, καθώς και εμπειρίες από τον πραγματικό κόσμο (σε αντιδιαστολή με τα βιβλία που παρέχουν κυρίως θεωρητικές και όχι πρακτικές γνώσεις).



09

Ψηφιακά και Δια Ζώσης Hackathons

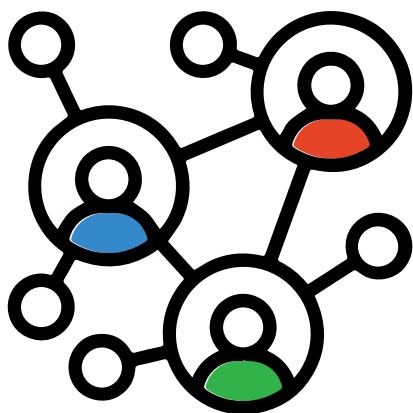


Ψηφιακά και Διά Ζώσης Hackathons

Ένα hackathon μπορεί να έχει πολλές εκδοχές, ανάλογα με την περίπτωση.

Πριν από τη διοργάνωση ενός ψηφιακού ή ενός δια ζώσης hackathon, θα πρέπει να λάβουμε υπόψη τα κύρια χαρακτηριστικά της κάθε μορφής, ώστε να αποφασίσουμε ποια είναι η κατάλληλη για το θέμα, τους στόχους, τις ομάδες κοινού κ.λπ. Όπως δεν υπάρχει "ένα μέγεθος που να ταιριάζει σε όλα", έτσι δεν υπάρχει και μια μορφή hackathon που να ταιριάζει σε κάθε σκοπό.

Η επιτυχία ενός ψηφιακού ή ενός δια ζώσης hackathon εξαρτάται κυρίως από εμάς τους/τις διοργανωτές/τριες. Πρέπει να γνωρίζουμε με βεβαιότητα τι θέλουμε να πετύχουμε μέσω του hackathon, να προετοιμαστούμε καλά, να συγκεντρώσουμε άτομα με σχετικές δεξιότητες, να δημιουργήσουμε ένα διασκεδαστικό πρόγραμμα το οποίο να μπορεί να εμπνεύσει, να συνεργαστούμε, και να μοιραστούμε τα αποτελέσματα. Στις επόμενες σελίδες, αναφέρουμε τα κύρια πλεονεκτήματα και τις πιθανές προκλήσεις και των δύο προαναφερθέντων μορφών, και σας δίνουμε ορισμένες χρήσιμες συμβουλές για να σας βοηθήσουμε να διοργανώσετε το δικό σας επιτυχημένο hackathon.





Ιδιαιτερότητες των διά ζώσης hackathons

Πλεονεκτήματα

- Δυνατότητα συμμετοχής μικρών έως μεγάλων ακροατηρίων.
- Δυνατότητα συμμετοχής ατόμων που ζουν και εργάζονται εκεί όπου πραγματοποιείται το hackathon, και άρα ατόμων που γνωρίζουν το τοπικό πλαίσιο, τις τοπικές ευκαιρίες, προκλήσεις και ανάγκες.
- Πιο διαδραστικά σε σύγκριση με τα ψηφιακά hackathons, καθώς επιτρέπουν στους/στις συμμετέχοντες/ουσες να μοιραστούν τις γνώσεις, τις εμπειρίες και τις ερωτήσεις τους πιο εύκολα.

Προκλήσεις

- Ο χρόνος και ο τόπος διεξαγωγής αποτελούν μεγάλες προκλήσεις – ιδιαίτερα εάν θέλουμε να συμμετέχουν άτομα που ζουν και εργάζονται σε διαφορετικά μέρη.
- Ο προϋπολογισμός είναι υψηλότερος σε σύγκριση με ένα ψηφιακό hackathon, καθώς περιλαμβάνει έξοδα μετακίνησης και διαμονής, ενοικίασης χώρου και διατροφής.

Συμβουλές

- Σκεφτείτε να στείλετε μια σύντομη έρευνα στις ομάδες κοινού πριν από την εκδήλωση — μια ερώτηση με μερικές επιλογές ημερομηνιών και τοποθεσιών. Αποφασίστε στη συνέχεια με βάση τα αποτελέσματα της έρευνας.

Ιδιαιτερότητες των ψηφιακών hackathons

Πλεονεκτήματα

- Δυνατότητα συμμετοχής μικρών έως μεσαίου μεγέθους ακροατηρίων.
- Ύπαρξη ενός διαρκούς εκπαιδευτικού πόρου, εάν βιντεοσκοπηθεί και αναρτηθεί αργότερα στον παγκόσμιο ιστό.
- Συμμετοχή ατόμων από οποιοδήποτε σημείο στον κόσμο και άρα, δυνατότητα δημιουργίας ετερογενών ομάδων με διαφορετικές αλλά συμπληρωματικές δεξιότητες και ενδιαφέροντα.
- Δυνατότητα φιλοξενίας σε πολλές ψηφιακές πλατφόρμες εκδηλώσεων με διαφορετικές λειτουργίες και με τη χρήση πολλών εργαλείων για την αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων/ουσών.

Προκλήσεις

- Η τήρηση του χρόνου και τα διαλείμματα είναι σημαντικά για τη δημιουργία μιας κοινής εμπειρίας, αλλά και για την αποφυγή της ψηφιακής κόπωσης (τα ρολόγια αντίστροφης μέτρησης είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για την ενημέρωση των συμμετεχόντων/ουσών σχετικά με το πρόγραμμα και το χρονοδιάγραμμα).
- Η αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων/ουσών είναι απαραίτητη για ένα επιτυχημένο ψηφιακό hackathon. Ευτυχώς, σχεδόν όλες οι ψηφιακές πλατφόρμες εκδηλώσεων παρέχουν τη δυνατότητα συνομιλίας για να επικοινωνούν οι συμμετέχοντες/ουσες μεταξύ τους, και με τις ομάδες που υποστηρίζουν το hackathon. Όμως, οι συνομιλίες πρέπει να παρακολουθούνται συνεχώς από ένα μέλος της διοργανώτριας ομάδας του hackathon.
- Η αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων/ουσών απαιτεί επίσης συντονισμένη και ξεκάθαρη επικοινωνία μεταξύ των μελών της διοργανώτριας ομάδας του hackathon σε κρυφά κανάλια (δηλαδή σε κανάλια επικοινωνίας που δεν είναι προσβάσιμα από τους/τις συμμετέχοντες/ουσες).

Συμβουλές

- Συνδεθείτε στο διαδίκτυο με καλώδιο για να αποφύγετε τυχόν προβλήματα από μια ασταθή σύνδεση wi-fi, η οποία μπορεί να επηρεάσει την ποιότητα του ήχου και τη συνολική εμπειρία των συμμετεχόντων/ουσών.
- Δοκιμάστε την πλατφόρμα και τις λειτουργίες της για να αντιμετωπίσετε ορισμένα από τα πιο συνηθισμένα προβλήματα. Φροντίστε να οργανώσετε τουλάχιστον 1 δοκιμαστική συνεδρία λίγες ημέρες πριν, ώστε να έχετε χρόνο να επιλύσετε τυχόν προβλήματα (π.χ. συμμετοχή στην εκδήλωση, ακρόαση, θέαση, κοινή χρήση της οθόνης και αναπαραγωγή ήχου, παρακολούθηση του χρόνου, σίγαση/αποσύνδεση των συμμετεχόντων/ουσών -εάν είναι απαραίτητο-, καταγραφή των συνεδριών και του αρχείου καταγραφής συνομιλιών κ.λπ.) Επίσης, βεβαιωθείτε ότι όλοι/ες όσοι/ες παρακολουθούν τη δοκιμαστική συνεδρία το κάνουν από την ίδια τοποθεσία και με την ίδια συσκευή που θα χρησιμοποιήσουν και για τη ζωντανή εκδήλωση.
- Ελαχιστοποιήστε το θόρυβο του περιβάλλοντος, φιλοξενώντας το ψηφιακό hackathon σε ένα ήσυχο μέρος. Εάν πρέπει να βρίσκεστε σε περιβάλλον με φασαρία, η χρήση ακουστικών με μικρόφωνο συχνά μειώνει το θόρυβο του περιβάλλοντος σε σύγκριση με το ενσωματωμένο μικρόφωνο του υπολογιστή σας.
- Ξεκινήστε εγκαίρως: Ξεκινήστε την εκδήλωση τουλάχιστον πέντε λεπτά νωρίτερα, ώστε οι συμμετέχοντες/ουσες να μπορούν να συνδεθούν πριν από την έναρξή της. Οι οικοδεσπότες θα πρέπει να ενημερώνουν τους/τις συμμετέχοντες/ουσες σχετικά με το πότε θα ξεκινήσει η εκδήλωση, εάν θα καταγραφεί και εάν θα διαμοιραστεί στη συνέχεια.
- Δώστε τον τόνο: Καλωσορίστε τους/τις συμμετέχοντες/ουσες κατά την είσοδό τους στην εκδήλωση και, εάν είναι δυνατόν, ξεκινήστε με μια ερώτηση που θα σπάσει τον πάγο και στην οποία οι συμμετέχοντες/ουσες θα απαντήσουν προφορικά ή γραπτά στη συνομιλία.

10

Προτάσεις Εργαλείων για Hackathons



Προτάσεις Εργαλείων για Hackathons

10

Τα ψηφιακά hackathons είναι δράσεις όπου τα άτομα συγκεντρώνονται για να δουλέψουν μαζί σε συγκεκριμένα έργα.

Τα ψηφιακά hackathons έχουν πολλά πλεονεκτήματα. Για παράδειγμα, είναι πολύ πιο βολικό και οικονομικό να διοργανώσουμε μια ψηφιακή εκδήλωση. Επίσης, είναι πολύ πιο εύκολο να υπάρξει πολυφωνία και ετερογένεια στις ομάδες, καθώς μπορούν να συμμετέχουν άτομα από όλον τον κόσμο, από τη στιγμή που δεν χρειάζεται να βρίσκονται στην ίδια τοποθεσία.



Τι χρειάζεσαι για ένα ψηφιακό hackathon;

Τα ψηφιακά hackathons δεν χρειάζονται τον ίδιο εξοπλισμό με τα διά ζώσης hackathons, αλλά θα πρέπει να συγκεντρώσουμε κάποια εργαλεία, ώστε η εκδήλωσή μας να είναι επιτυχημένη. Επειδή τα ψηφιακά hackathons συνήθως πραγματοποιούνται εξ ολοκλήρου σε απευθείας σύνδεση, το λογισμικό είναι ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία της εκδήλωσης.

Παρακάτω αναφέρουμε ορισμένα ψηφιακά εργαλεία που θα χρειαστούν για ένα επιτυχημένο ψηφιακό hackathon.

Κατηγορία

Προτάσεις λογισμικού

Ψηφιακή συνεργασία

Προκειμένου τα άτομα να επικοινωνήσουν και να ανταλλάξουν τις ιδέες τους, κάποιες φορές πρέπει να δείχνουν και όχι να μιλάνε. Στον ψηφιακό χώρο, τα άτομα δεν μπορούν να γράφουν σε κάποιο χαρτί ή σε έναν μαυροπίνακα για να οπτικοποιήσουν μια ιδέα ή μια διαδικασία, και να βοηθήσουν τους/τις υπόλοιπους/ες να την κατανοήσουν. Γι' αυτό και χρειάζονται πρόσβαση σε ψηφιακά εργαλεία συνεργασίας.

Miro — Ψηφιακή πλατφόρμα συνεργατικών πινάκων που επιτρέπει σε ομάδες να εργάζονται αποτελεσματικά, από το να καταγράφουν ιδέες σε ψηφιακές αυτοκόλλητες σημειώσεις έως να σχεδιάζουν και να διαχειρίζονται ευέλικτες ροές εργασίας.

Google Jamboard — Ψηφιακός διαδραστικός πίνακας που αναπτύχθηκε από την Google για να λειτουργεί με το Google Workspace, παλαιότερα γνωστό ως G Suite.

Ενημερωτική συνάντηση

Στα hackathons, διοργανώνονται μια εισαγωγική συνεδρία στην αρχή της εκδήλωσης, καθώς και διάφορες άλλες συνεδρίες για την ενημέρωση των συμμετεχόντων/ουσών σχετικά με το τι συμβαίνει κατά τη διάρκεια.

Google Hangouts — Εύκολος τρόπος για να δημιουργήσετε συνδέσμους συναντήσεων εάν χρησιμοποιείτε τη σουίτα Google.

Zoom — Επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να εισέλθουν στην αίθουσα Zoom, μοιραστείτε την οθόνη και καταγράψετε τις συνεδρίες.

Διαδραστική συμμετοχή

Για να εξασφαλιστεί η ενεργός συμμετοχή των συμμετεχόντων/ουσών και η διατήρηση του ενδιαφέροντος σε όλη τη διάρκεια του hackathon...

Meni — Εύκολο, οπτικό και συναρπαστικό. Πολλά χαρακτηριστικά, όπως κατάταξη, κουίζ, δημοσκοπήσεις, σύννεφα λέξεων κ.λπ.

Slido — Χρησιμοποιήστε το αν θέλετε οι συμμετέχοντες/ουσες να κάνουν ερωτήσεις και να ψηφίζουν για τις ερωτήσεις/σχόλια.

Τι χρειάζεσαι για ένα ψηφιακό hackathon;

Κατηγορία

Προτάσεις λογισμικού

Κεντρικός Κόμβος Πόρων

Μια πτυχή των ψηφιακών εκδηλώσεων που συχνά παραβλέπεται είναι ένας κεντρικός κόμβος πόρων. Ιδανικά, οι συμμετέχοντες/ουσές θα πρέπει να έχουν εύκολη πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικά με την εκδήλωση (π.χ. χρονοδιαγράμματα, κανόνες, συχνές ερωτήσεις και πληροφορίες επικοινωνίας). Δίνοντας πρόσβαση σε ένα κοινόχρηστο σύστημα αρχείων σημαίνει ότι οι απαντήσεις είναι μερικά κλικ μακριά, και οι συνεργασίες μεταξύ των ομάδων είναι καλά οργανωμένες.

GoogleDoc — Μπορεί να χρησιμοποιηθεί δωρεάν για τη δημιουργία και την κοινή χρήση ψηφιακών εγγράφων σε πραγματικό χρόνο και από οποιαδήποτε συσκευή.

DropBox — Λογισμικό κοινής χρήσης αρχείων που επιτρέπει τη συνεργασία, αλλά και την αποθήκευσή τους σε ένα ασφαλές μέρος.

Παρακολούθηση εγγραφών

Εξασφαλίστε την εγγραφή των συμμετεχόντων/ουσών στο hackathon, ώστε να έχετε τα στοιχεία επικοινωνίας τους και να παραμείνετε συνδεδεμένοι μαζί τους.

Humantix — Αυστραλιανή startup με ένα ποσοστό από κάθε πώληση εισιτηρίου να πηγαίνει σε κοινωνικό σκοπό.

Eventbrite — Πλατφόρμα διαχείρισης εκδηλώσεων που έχει μεγάλη εμβέλεια και μπορεί να βοηθήσει στην επικοινωνία κάθε εκδήλωσής.

Υποβολές ομάδων και ψηφοφορία

Οι ομάδες μπορούν να υποβάλουν τα πρότζεκτ που σχεδίασαν για το hackathon προς ψηφοφορία, είτε πρόκειται για ένα βίντεο στο YouTube, είτε για κώδικα στο GitHub, είτε για έναν σύνδεσμο προς το πρωτότυπο που λειτουργεί.

DevPost - Μπορείτε να δείτε όλα τα πρότζεκτ που έχουν υποβληθεί και οι κριτές μπορούν να ψηφίσουν βάσει συγκεκριμένων κριτηρίων.

Φόρμες Google — Βάλτε το όνομα της ομάδας σας, τους/τις συμμετέχοντες/ουσες και έναν σύνδεσμο προς το πρότζεκτ που έχετε δημιουργήσει κατά τη διάρκεια hackathon. Οι κριτές μπορούν να κλικάρουν τους συνδέσμους και να βαθμολογήσουν τα πρότζεκτ.

Συνομιλία βίντεο

Οι συνομιλίες βίντεο είναι απαραίτητες στο πλαίσιο της απομακρυσμένης συνεργασίας. Μερικές φορές, η γραπτή επικοινωνία δεν είναι αποτελεσματική για την επικοινωνία μιας ιδέας ή μιας διαδικασίας, και οι ομάδες θα πρέπει να επικοινωνούν πρόσωπο με πρόσωπο. Γι' αυτό και θα πρέπει να παρέχετε πρόσβαση στην κατάλληλη πλατφόρμα συναντήσεων έτσι ώστε οι συμμετέχοντες/ουσες να μπορούν να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους.

Zoom — Είναι μία από τις πιο δημοφιλείς επιλογές για ψηφιακές συναντήσεις, καθώς επιτρέπει -έως σήμερα- τη φιλοξενία έως 1000 συμμετεχόντων/ουσών.

GoToWebinar's — Το συγκεκριμένο πρόγραμμα επιτρέπει τη φιλοξενία 3.000 συμμετεχόντων/ουσών. Είναι μια επιλογή για εκδηλώσεις με μεγάλο ακροατήριο.

Τι χρειάζεσαι για ένα ψηφιακό hackathon;

Κατηγορία

Προτάσεις λογισμικού

Γραπτή συνομιλία

Κατά τη διάρκεια των ψηφιακών hackathons, οι συμμετέχοντες/ουσες χρειάζονται ένα απλό εργαλείο γραπτής επικοινωνίας για να μπορούν να επικοινωνούν με τα άλλα μέλη της ομάδας τους και να είναι παραγωγικοί. Η συνεργασία αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του hackathon και, προκειμένου να ξεπεραστεί η φυσική απόσταση, θα πρέπει να βρείτε νέους τρόπους ώστε οι ομάδες να ανταλλάσσουν τις ιδέες τους.

WhatsApp — Δημοφιλές και δωρεάν εργαλείο για να ομαδικές γραπτές συνομιλίες.

Monday — Πολύ εύκολο και οπτικό εργαλείο για να δημιουργήσετε πίνακες, και λίστες εργασιών, αλλά και για να αναθέσετε καθήκοντα.

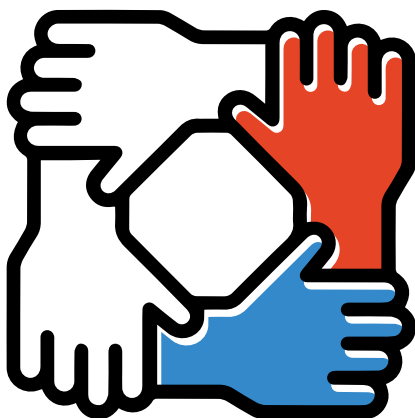
Trello — Απλό εργαλείο διαχείρισης έργων για να παρακολουθείτε τι πρέπει και τι δεν έχει γίνει ακόμη.

Παρουσιάσεις

Ένα από τα πιο σημαντικά στάδια ενός hackathon είναι η παρουσίαση των προτεινόμενων λύσεων/έργων. Συνεπώς, θα πρέπει να βρείτε έναν εύκολο και εύχρηστο τρόπο οι συμμετέχοντες/ουσες παρουσιάσουν ψηφιακά τα πρότζεκτ τους.

Canva — Πλατφόρμα για τη δημιουργία γραφικών για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παρουσιάσεων, αφισών, εγγράφων και άλλου οπτικού περιεχομένου.

Thinglink — Βραβευμένη πλατφόρμα εκπαιδευτικής τεχνολογίας που διευκολύνει την προσθήκη εικόνων, βίντεο και εικονικών περιηγήσεων με πρόσθετες πληροφορίες και συνδέσμους.



11

Μαρτυρίες



Ιταλία

Προφίλ

Διοικητικό Συμβούλιο
Συλλόγου Εθελοντών 2019

Επίπεδο εμπειρίας

Πρώτη φορά συμμετοχή
σε hackathon

Ποια είναι η εμπειρία σας στη διοργάνωση hackathon και γιατί πιστεύετε ότι η διοργάνωση τους είναι ενδιαφέρουσα ή σχετική;

Στο hackathon, μπορούν να συμμετέχουν ομάδες, κοινότητες, σχολεία, ενώσεις. Η ομαδική εργασία επιτρέπει την αντιπαράθεση διαφορετικών ιδεών και την ανάπτυξη ενός ενιαίου έργου που συγκεντρώνει διαφορετικές οπτικές γωνίες για την επίλυση ενός προβλήματος. Αυτή η εποικοδομητική αντιπαράθεση μας μαθαίνει πώς να βλέπουμε ένα πρόβλημα από διαφορετικές πλευρές.

Στην οργανωτική υποστήριξη της διεξαγωγής ενός hackathon, δυσκολεύτηκα αρχικά να επικοινωνήσω την αξία της ομαδικής εργασίας. Αλλά στη συνέχεια, με αποζημίωσαν τα εξαιρετικά αποτελέσματα και η ικανοποίηση των συμμετεχόντων/ουσών. Πολλά εξαρτώνται επίσης από τη δημιουργία ισορροπημένων ομάδων με ομοιόμορφα καταναεμημένες γνώσεις και δεξιότητες. Αυτό δημιούργησε υγιείς και εποικοδομητικές συζητήσεις. Θεωρώ το hackathon ένα εξαιρετικό εκπαιδευτικό εργαλείο για την καθιέρωση της ομαδικής εργασίας, το κύριο πρόβλημα παραμένει η ελκυστική και ενδιαφέρουσα παρουσίασή της.

Greece

Προφίλ

Ειδικός στη
διοργάνωση hackathons

Επίπεδο εμπειρίας

Διοργάνωση και
συντονισμός αρκετών
hackathons

Ποια είναι η εμπειρία σας στη διοργάνωση hackathon και γιατί πιστεύετε ότι η διοργάνωση τους είναι ενδιαφέρουσα ή σχετική;

Έχω διοργανώσει 3 hackathons, 2 online και ένα δια ζώσης, όλα στην Ελλάδα. Κατά τη γνώμη μου, τα hackathons παρέχουν μια ολοκληρωμένη εμπειρία στους/στις συμμετέχοντες/ουσες και τους/τις διοργανωτές/τριες. Η προπαρασκευαστική φάση είναι διαδραστική, καθώς διαμορφώνεται το περιεχόμενο και το θεωρητικό πλαίσιο, και προετοιμάζεται η σχετική ατζέντα για κάθε ημέρα. Η εύρεση των κατάλληλων εκπαιδευτών, μεντόρων και κριτών που θα είναι σε θέση να βοηθήσουν και να προσθέσουν αξία στην εκδήλωση είναι απαραίτητη για μια επιτυχημένη υλοποίηση. Όσον αφορά το ίδιο το hackathon, οι συμμετέχοντες/ουσες βιώνουν διαφορετικά συναισθήματα: σύγχυση, αδρεναλίνη, έκρηξη ιδεών και, τέλος, υπερηφάνεια για τη λύση τους. Το hackathon είναι μια εκδήλωση που, σε μικρό χρονικό διάστημα, έχει μεγάλο αντίκτυπο καθώς οι συμμετέχοντες/ουσες μαθαίνουν, συνδέονται με άλλους/ες, συνεργάζονται για έναν κοινό στόχο και βγαίνουν "έξω από τα νερά τους".

Για μένα (που έχω επίσης υπάρξει πολλές φορές στη θέση του μέντορα και του κριτή) είναι πάντα μια μοναδική εμπειρία. Οι εκπαιδευτές και οι μέντορες παίζουν σημαντικό ρόλο για την επιτυχή διεξαγωγή του hackathon και είναι ζωτικής σημασίας να ενημερώνονται για όλες τις απαραίτητες λεπτομέρειες, καθώς είναι εκείνοι που θα καθοδηγήσουν και θα δώσουν απαντήσεις σε πολλές απορίες των συμμετεχόντων/ουσών. Για αυτό και είναι σημαντικό να είναι εξοικειωμένοι με το σκοπό αλλά και με το περιεχόμενο και το θεωρητικό πλαίσιο του hackathon. Αυτό είναι εξίσου σημαντικό για τη συμπερίληψη όλων των συμμετεχόντων/ουσών στη δράση.

Ηνωμένο Βασίλειο

Προφίλ

Εκπαιδευτής ενηλίκων και ειδικός στη διοργάνωση hackathon

Επίπεδο Εμπειρίας

Διοργάνωση και συντονισμός αρκετών hackathons

Πιστεύετε ότι το hackathon θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτικό εργαλείο σε επίσημο εκπαιδευτικό πλαίσιο; Πώς και ποια θα ήταν τα οφέλη;

Απολύτως. Οποιοδήποτε γνωστικό πεδίο θα μπορούσε να ενσωματώσει το hackathon ως μέθοδο για να υποστηρίξει τη μάθηση των συμμετεχόντων/ουσών. Ο/Η εκπαιδευτικός θα πρέπει, βέβαια, να έχει σαφή κατανόηση του προγράμματος σπουδών ή του θεματικού πεδίου στο οποίο θέλει να εστιάσει, προκειμένου να διασφαλίσει ότι το hackathon θα αξιοποιηθεί σωστά και θα λειτουργήσει εκπαιδευτικά. Ένα hackathon σε ένα επίσημο πρόγραμμα σπουδών θα μπορούσε πραγματικά να προσθέσει αξία σε συγκεκριμένες θεματικές ενότητες, πράγμα που από μόνο του είναι καινοτόμο.

Ένα καλό παράδειγμα χρήσης σε ένα επίσημο πρόγραμμα σπουδών είναι όταν υπάρχουν πολιτιστικά και κοινωνικά μαθήματα, όπως τα Θρησκευτικά, η Ιστορία, η Γεωγραφία κ.λπ. Οι μαθητές/τριες που μαθαίνουν για το περιβάλλον, θα μπορούσαν να συμμετέχουν σε ένα hackathon που θα τους ενθαρρύνει να αναπτύξουν καινοτόμες ιδέες για την επίλυση περιβαλλοντικών ζητημάτων. Τα οφέλη θα περιελάμβαναν την ενίσχυση της αυτοπεποίθησης των μαθητών/τριών, καθώς και την προώθηση της συμμετοχής τους, και της εμπλοκής τους με έναν πιο ουσιαστικό τρόπο σε μια θεματική περιοχή. Από τη δική μου εμπειρία, έχω δει μαθητές/τριες που συνήθως δεν συμβάλλουν στο μάθημα μέσα στην σχολική τάξη, να “ανθίζουν” κατά τη διάρκεια ενός hackathon, όταν περιβάλλονται και υποστηρίζονται από μια διαφορετική ομάδα ανθρώπων.



Δείτε την
ιστοσελίδα
μας



Ακολουθήστε μας



<https://www.csi-project.eu>



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

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ' ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις. 2020-1-UK01-KA227-ADU-094497