



Funded by
the European Union

Μεθοδολογία Εκδηλώσεων Hackathon



CODING GIRL

GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN CODING

2023-1-SK01-KA220-SCH-000151126

Τι είναι το Hackathon;

Εισαγωγή

Η λέξη hackathon είναι ένας συνδυασμός των λέξεων "hack" και "marathon". Η ιστορία του πρώτου Hackathon χρονολογείται από το 1999.

Hackathon, Hacker Days, Code Challenge και παρόλο που αυτοί οι οργανισμοί και οι εκδηλώσεις είναι γνωστοί με πολλά διαφορετικά ονόματα, δεν περιορίζονται στον προγραμματισμό ή την ανάπτυξη λογισμικού. Σήμερα, τα hackathons μπορούν να βασίζονται σε οποιοδήποτε είδος θέματος ή δραστηριότητας. Αυτές οι εκδηλώσεις έχουν γίνει πλατφόρμες που ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα και την καινοτομία σε διάφορους κλάδους, όχι μόνο στην τεχνολογία και τις δεξιότητες προγραμματισμού. Για παράδειγμα, διατίθενται hackathons που διοργανώνονται για την ανάπτυξη λύσεων στην τεχνολογία υγειονομικής περίθαλψης, στα ηλεκτρονικά είδη ευρείας κατανάλωσης, στις χρηματοοικονομικές τεχνολογίες, ακόμη και σε λύσεις για κοινωνικά ζητήματα. Σε αυτά τα hackathons, οι συμμετέχοντες μπορούν να παράγουν καινοτόμες λύσεις σε τομείς όπως η τεχνητή νοημοσύνη, η μηχανική μάθηση, η επεξεργασία δεδομένων, ο αυτοματισμός έξυπνου σπιτιού και γραφείου, η επικοινωνία έκτακτης ανάγκης, η βελτίωση των υπηρεσιών υγείας και πολλά άλλα.

Όσον αφορά τα κοινωνικά ζητήματα, τα hackathons μπορούν να προωθήσουν τον ψηφιακό μετασχηματισμό στην εκπαίδευση, να παρέχουν καινοτόμες λύσεις για την προστασία του περιβάλλοντος, να συμβάλουν στον πολεοδομικό σχεδιασμό και σε έργα βιώσιμης αστικοποίησης. Μπορούν επίσης να αυξήσουν την κοινωνική ευαισθητοποίηση και να αναπτύξουν λύσεις για συστήματα υποστήριξης προσφύγων και μεταναστών, την ισότητα των φύλων και τα δικαιώματα των ατόμων με αναπηρία. Τέτοια hackathons μπορούν να είναι εκδηλώσεις που υποστηρίζουν την κοινωνική αλλαγή και διευκολύνουν τη συμμετοχή από διάφορα τμήματα. Ειδικά τα hackathons που επικεντρώνονται στην κοινωνική επιχειρηματικότητα μπορούν να αναπτύξουν καινοτόμα επιχειρηματικά μοντέλα και στρατηγικές για την επίλυση κοινωνικών προβλημάτων. Αυτή η προσέγγιση τοποθετεί τα hackathons όχι μόνο ως πλατφόρμα για την τεχνολογία και το λογισμικό, αλλά και ως πλατφόρμα που παράγει λύσεις σε ένα ευρύ φάσμα κοινωνικών ζητημάτων.

Αυτές οι οργανώσεις και οι εκδηλώσεις, που έχουν πολλά διαφορετικά ονόματα, είναι διαγωνισμοί που μπορούν να διοργανωθούν για όλους, ανεξαρτήτως ηλικίας, εμπειρίας, γλώσσας προγραμματισμού ή θέματος.

Ενώ τα hackathons ζητούν από τους συμμετέχοντες να αναπτύξουν το αναμενόμενο έργο μέσα σε περιορισμένο χρονικό διάστημα, κάθε έργο σας πηγαίνει ένα βήμα παραπέρα στο να γίνετε καλύτερος προγραμματιστής λογισμικού. Τα βραβεία δεν είναι το μόνο πράγμα που θα κερδίσετε ανταγωνιζόμενοι τόσο τον εαυτό σας όσο και τους ανταγωνιστές σας. Θα συμβάλουν επίσης σημαντικά στην προσωπική

Τι είναι το Hackathon;

Πλεονεκτήματα του hackathon

Τα hackathon διοργανώνονται για σκοπούς όπως η δημιουργία νέων ιδεών σε σύντομο χρονικό διάστημα, η αναζήτηση λύσεων σε πιθανά προβλήματα που ενδέχεται να αντιμετωπίσουν οι τομείς που διοργανώνουν τον οργανισμό ή η επίτευξη συγκεκριμένων αποτελεσμάτων δημιουργώντας προϊόντα που είναι κατάλληλα για χρήση ή έχουν σχεδιαστεί για να δημιουργηθούν πρωτότυπα σε σύντομο χρονικό διάστημα.

Τα hackathons έχουν σημαντικά οφέλη από την οπτική γωνία των συμμετεχόντων

Ένα σημαντικό σημείο που πρέπει να αναφέρετε στο βιογραφικό σας σημείωμα

Η συμμετοχή σε hackathons όχι μόνο εμπλουτίζει το βιογραφικό κάποιου αναδεικνύοντας τεχνικές δεξιότητες, αλλά καταδεικνύει επίσης τις ικανότητές του στην εργασία υπό υψηλή πίεση, τη δημιουργική επίλυση προβλημάτων, την αποτελεσματική ομαδική εργασία και την επικοινωνία. Οι συμμετέχοντες αναπτύσσουν τις ικανότητές τους να αναλύουν σύνθετα προβλήματα, να παράγουν καινοτόμες ιδέες και να λαμβάνουν γρήγορες αποφάσεις. Ως εκ τούτου, η εμπειρία του hackathon αποτελεί ισχυρό δείκτη της συνολικής επαγγελματικής ανάπτυξης ενός ατόμου.

Αναπτύσσοντας ολοκαίνουργιες σκέψεις

Τα παραγωγικά περιβάλλοντα που είναι αφιερωμένα στην εντατική επίλυση προβλημάτων, όπως τα hackathons, βοηθούν στη δημιουργία πρωτότυπων ιδεών και εννοιών. Επειδή θα χρειαστεί να συνεργαστείτε με άτομα από μια μεγάλη ποικιλία επαγγελμάτων, το καθένα με τα δικά του μοναδικά ενδιαφέροντα και ταλέντα, όλοι συνεργάζονται για να λύσουν το ίδιο πρόβλημα. Δίνοντας τους ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα για να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα, η δραστηριότητα γίνεται πιο εντυπωσιακή και παρακινούνται οι άνθρωποι να αποδώσουν στο μέγιστο των δυνατοτήτων τους.

Ανάπτυξη προϊόντων

Ο πρωταρχικός στόχος ενός hackathon είναι να εντοπιστεί μια πρόκληση και στη συνέχεια, μαζί με άλλους συμμετέχοντες, να σχεδιαστεί ένα σύνολο τεχνολογιών που μπορούν να αντιμετωπίσουν

Τι είναι το Hackathon;

Τα hackathons έχουν σημαντικά οφέλη από την οπτική γωνία των συμμετεχόντων

Υγιής ανταγωνισμός

Τα hackathons είναι εκδηλώσεις σχεδιασμένες για πειραματικό προγραμματισμό και φέρνουν κοντά άτομα με τα ίδια ενδιαφέροντα, ώστε να μπορούν να συνεργαστούν για την ανάπτυξη πρωτότυπων λύσεων σε τεχνολογικές προκλήσεις.

«Οι τομείς της τεχνολογίας, των επιστημών, της μηχανικής, των τεχνών και των μαθηματικών (STEAM) αποκτούν ολοένα και μεγαλύτερη σημασία στον σημερινό κόσμο. Ωστόσο, η προσέλκυση και η υποστήριξη του ενδιαφέροντος, ιδίως των φοιτητριών, σε αυτούς τους τομείς απαιτεί την αντιμετώπιση ορισμένων κρίσιμων τομέων στην εκπαίδευση. Σε αυτό το σημείο, το STEAM και ιδιαίτερα η εκδήλωση Hackathon για την υποστήριξη των κοριτσιών στις τεχνολογίες πληροφοριών (ΤΠ) μπορούν να προσφέρουν διάφορες ευκαιρίες σε εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτικούς.»

Ανάπτυξη δεξιοτήτων STEAM:

- Η εκδήλωση βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στο STEAM και να αυξήσουν το ενδιαφέρον τους σε αυτούς τους τομείς.

Εστιάζοντας σε κρίσιμους τομείς:

- Εστιάζοντας στην υποστήριξη των κοριτσιών στους τομείς STEAM, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εντοπίσουν κρίσιμους τομείς και να αναπτύξουν λύσεις.

Ομαδική εργασία και επέκταση:

- Η εκδήλωση επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να ενισχύσουν τις ικανότητές τους στην ομαδική εργασία και να διευρύνουν το επαγγελματικό τους δίκτυο.

Τι να κάνετε στις εκδηλώσεις του Hackathon;

Την ημέρα του hackathon, οι άνθρωποι αρχίζουν να φτάνουν στον χώρο του hackathon την καθορισμένη ώρα και συνήθως υπάρχει μια εναρκτήρια εκδήλωση όπου οι διοργανωτές ενημερώνουν όλους για το θέμα της εκδήλωσης και πώς θα λειτουργήσει.

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες σχηματίζουν ομάδες και αρχίζουν να εργάζονται στα έργα τους. Συνήθως παρέχονται είδη που μπορεί να χρειαστούν καθ' όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης, ώστε να μπορούν να συνεχίσουν να εργάζονται χωρίς να χρειάζεται να φύγουν για να προμηθευτούν φαγητό, ποτά, εργαλεία, προμήθειες κ.λπ.

Ορισμένα hackathons προσφέρουν βραβεία για τα καλύτερα έργα, αλλά γενικά οι άνθρωποι συμμετέχουν απλώς για διασκέδαση και για να γνωρίσουν άλλα άτομα με παρόμοια ενδιαφέροντα.

Πολλά hackathons προσφέρουν επίσης εκπαιδευτικές συνεδρίες και ευκαιρίες δικτύωσης καθ' όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης. Αν είστε νέοι στα hackathons ή στον προγραμματισμό γενικότερα, αυτά μπορούν να αποτελέσουν έναν εξαιρετικό τρόπο για να μάθετε και να

Τι είναι το Hackathon;

Βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε για να οργανώσετε μια εκδήλωση όπως ένα hackathon.

Ορίστε τον στόχο

Πριν ξεκινήσετε την οργάνωση, είναι σημαντικό να ορίσετε τον σκοπό του Hackathon και το πρόβλημα που προσπαθείτε να λύσετε. Αυτό βοηθά στην καθοδήγηση της εκδήλωσης και διασφαλίζει ότι οι συμμετέχοντες είναι ευθυγραμμισμένοι με τους στόχους.

Προσδιορίστε την ομάδα

Επιλέξτε μια ομάδα υπεύθυνη για την οργάνωση και τον συντονισμό της εκδήλωσης. Αυτή η ομάδα μπορεί να περιλαμβάνει προσωπικό από τα τμήματα ανθρώπινου δυναμικού, μάρκετινγκ, τεχνολογίας και άλλα.

Αυτή η διεπιστημονική προσέγγιση όχι μόνο διασφαλίζει την ορθή διαχείριση όλων των πτυχών του hackathon, αλλά προωθεί επίσης ένα αίσθημα συνεργασίας και ενότητας μεταξύ των διαφόρων τμημάτων. Είναι ζωτικής σημασίας για την ομάδα διοργάνωσης να έχει τακτικές συναντήσεις και σαφή κανάλια επικοινωνίας για να ευθυγραμμίζει τις προσπάθειές της και να διασφαλίζει την ομαλή διεξαγωγή του hackathon.

Επιλέξτε τη μορφή

Υπάρχουν διαφορετικές μορφές hackathon: πρόσωπο με πρόσωπο ή διαδικτυακά. Η επιλογή θα εξαρτηθεί από τον σκοπό της εκδήλωσης και τους διαθέσιμους πόρους.

Προσδιορίστε το πεδίο εφαρμογής και τη διάρκεια

Τα hackathons είναι συνήθως χρονικά περιορισμένες εκδηλώσεις, όπου οι συμμετέχοντες συγκεντρώνονται για να συνεργαστούν σε έργα εντός περιορισμένου χρονικού διαστήματος.

Αυτές οι εκδηλώσεις μπορεί να είναι αρκετά έντονες, συχνά διαρκώντας από 24 ώρες έως και μία εβδομάδα, προκαλώντας τους συμμετέχοντες να αναπτύξουν γρήγορα τα έργα τους.

Αυτή η χρονικά περιορισμένη φύση των hackathons είναι αναπόσπαστο κομμάτι του σχεδιασμού τους, καθώς ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα, την ταχεία επίλυση προβλημάτων και τη συνεργασία υπό πίεση, παρέχοντας μια μοναδική ευκαιρία μάθησης και δικτύωσης για τους συμμετέχοντες.

Τι είναι το Hackathon;

Βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε για να οργανώσετε μια εκδήλωση όπως ένα hackathon.

Προσδιορίστε τους συμμετέχοντες

Είναι πολύ σημαντικό να εντοπιστούν οι κατάλληλοι συμμετέχοντες. Αυτοί θα μπορούσαν να είναι υπάλληλοι της εταιρείας, ειδικοί σε θέματα ή τρίτοι προγραμματιστές. Είναι επίσης σημαντικό να ληφθεί υπόψη η ποικιλομορφία ως προς το φύλο, την ηλικία και την εμπειρία.

Παροχή πόρων

Βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες έχουν πρόσβαση στα απαραίτητα εργαλεία και πόρους, όπως λογισμικό, υλικό, έναν άνετο χώρο εργασίας, φαγητό και ποτά.

Παροχή καθοδήγησης και υποστήριξης

Η καθοδήγηση και η υποστήριξη διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο στην επιτυχία των συμμετεχόντων σε hackathon. Η παροχή πρόσβασης σε μέντορες και ειδικούς σε θέματα κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης είναι απαραίτητη για την καθοδήγηση των ομάδων σε τεχνικές προκλήσεις, συνεδρίες καταιγισμού ιδεών και φάσεις ανάπτυξης έργων.

Οι μέντορες, συχνά έμπειροι επαγγελματίες ή ειδικοί στους τομείς τους, προσφέρουν πολύτιμες γνώσεις, σχόλια και προτάσεις, συμβάλλοντας σημαντικά στην μαθησιακή εμπειρία των συμμετεχόντων. Βοηθούν στη βελτίωση των ιδεών, στην αντιμετώπιση σύνθετων προβλημάτων και στη διασφάλιση ότι τα έργα είναι εφικτά και καινοτόμα. Αυτό το σύστημα υποστήριξης όχι μόνο βελτιώνει τη συνολική ποιότητα των έργων που αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια του hackathon, αλλά εμπλουτίζει και την εμπειρία των συμμετεχόντων προσφέροντας μια βαθύτερη κατανόηση του θέματος και ενθαρρύνοντας τις συνεργατικές προσεγγίσεις επίλυσης προβλημάτων. Η αποτελεσματική καθοδήγηση μπορεί να μετατρέψει ένα hackathon από έναν απλό διαγωνισμό σε μια μετασχηματιστική εκπαιδευτική και επαγγελματική ευκαιρία ανάπτυξης.

Σχηματίστε μια κριτική επιτροπή

Θα πρέπει να συσταθεί κριτική επιτροπή για να αξιολογήσει τα υποβληθέντα έργα και να επιλέξει τους νικητές. Η κριτική επιτροπή πρέπει να αποτελείται από ειδικό που μπορεί να κάνει ακριβή

Μαραθώνιος CodingGirl

Ο Στόχος

Να ενθαρρυνθεί η εκπαίδευση των κοριτσιών στους τομείς STEAM και πληροφορικής και να αναπτυχθούν στρατηγικές και λύσεις που τα υποστηρίζουν.

(Οι συμμετέχοντες θα προσπαθήσουν να αναπτύξουν δημιουργικές εκπαιδευτικές στρατηγικές και αποτελεσματικές και στοχευμένες μεθόδους και τεχνικές για να προσελκύσουν κορίτσια σε αυτούς τους τομείς.)

Κανόνες

Δημιουργία Ομάδων και Συμμετοχή

- Οι ομάδες μπορούν να έχουν μέγιστο αριθμό 5 μελών. (3 εκπαιδευτικοί, 1 εκπαιδευτικός, 1 εκπρόσωπος του τομέα STEAM/IT)
- Οι ομάδες δεν μπορούν να συμπεριλάβουν άτομα σε προνομιούχες θέσεις στην εκδήλωση (εθελοντές, μέντορες, μέλη κριτικής επιτροπής, χορηγούς κ.λπ.).
- Οι ομάδες μπορούν να λάβουν υποστήριξη από διοργανωτές, εθελοντές, χορηγούς και άλλους συμμετέχοντες καθ' όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης.

Έργα

- Όλες οι εργασίες πρέπει να ολοκληρωθούν κατά τη διάρκεια του hackathon.
- Οι ομάδες μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια ιδέα που έχουν πριν από την εκδήλωση.
- Παρόλο που η έμφαση δίνεται στην καινοτομία, είναι ελεύθερο να εργαστεί κανείς πάνω σε ιδέες που έχουν δημιουργηθεί προηγουμένως.
- Ωστόσο, η ποιότητα της μελέτης θα αποτελέσει το κριτήριο αξιολόγησης.
- Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν ιδέες που έχουν επεξεργαστεί προηγουμένως, αλλά πρέπει να δοθεί προσοχή ώστε να μην επαναχρησιμοποιηθεί η ιδέα.

Χρήση Πόρων

Βιβλιοθήκες, πλαίσια και κώδικας ανοιχτού κώδικα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε έργα.

Θα αξιολογηθούν μόνο οι κώδικες που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης ή έργων που ξεκίνησαν πριν από την εκδήλωση.

Παρουσίαση και Αξιολόγηση

- Η κριτική επιτροπή θα εξετάσει μόνο νέες λειτουργίες ή πρόσθετα χαρακτηριστικά που παρουσιάζονται κατά τη διάρκεια του hackathon.
- Μετά τη λήξη της περιόδου, επιτρέπονται η διόρθωση σφαλμάτων

Μαραθώνιος CodingGirl

Προφίλ συμμετεχόντων και ποσόστωση

Προφίλ 1ης Ομάδας Συμμετεχόντων:

- Εκπαιδευτικοί που διδάσκουν στο δημοτικό σχολείο
- Μαθητές/κορίτσια ηλικίας 8-12 και 13-15 ετών.

Ποσό: 15

Οι εκπαιδευτικοί που θα συμμετάσχουν στην εκδήλωση αποτελούν την κύρια ομάδα-στόχο της εκδήλωσης και διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην ενθάρρυνση των κοριτσιών για τους τομείς STEAM και πληροφορικής και στην υποστήριξη της εκπαίδευσής τους. Οι εκπαιδευτικοί που θα συμμετάσχουν στην εκδήλωση πρέπει να έχουν τα ακόλουθα προσόντα:

- Προέρχεται από το επίπεδο της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης.
- Έχει εμπειρία στην εφαρμογή της προσέγγισης STEAM σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.
- Να είναι πρόθυμος να αναπτύξει δημιουργικές στρατηγικές, μεθόδους και τεχνικές κατάρτισης.
- Έχοντας μέγιστη γνώση στη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού και στην ανάπτυξη έργων STEM.

Οι κλάδοι των εκπαιδευτικών αναμένεται να επικεντρωθούν σε μαθήματα STEAM. Ως εκ τούτου, θα προτιμηθούν οι εκπαιδευτικοί στους τομείς των μαθηματικών, των φυσικών επιστημών, της τεχνολογίας, της μηχανικής, του σχεδιασμού και των καλών τεχνών.

Προφίλ 2ης Ομάδας Συμμετεχόντων:

- Εκπαιδευτικοί: Εκπαιδευτικοί που διδάσκουν στο δημοτικό σχολείο
- Μαθητές/κορίτσια ηλικίας 8-12 και 13-15 ετών

Ποσό: 5

Σε αυτήν την κατηγορία αξιολογούνται οι εκπαιδευτικοί που διεξάγουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες σε τομείς εκτός των πεδίων STEAM, δηλαδή των φυσικών επιστημών, της τεχνολογίας, της μηχανικής, των μαθηματικών και της τέχνης. Για παράδειγμα, οι εκπαιδευτικοί γλώσσας, κοινωνικών σπουδών, αθλητισμού, ιστορίας, γεωγραφίας κ.λπ. από διαφορετικούς τομείς.

Οι εκπαιδευτικοί που θα συμμετάσχουν στην εκδήλωση αναμένεται να έχουν τα ακόλουθα προσόντα:

- Πρόθυμος να αναπτύξει δημιουργικές στρατηγικές, μεθόδους και τεχνικές εκπαίδευσης.
- Πρέπει να έχει γνώσεις σχετικά με τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού και να είναι πρόθυμος να αναπτύξει έργα STEM.

Μαραθώνιος CodingGirl

Προφίλ συμμετεχόντων και ποσόστωση

Προφίλ 3ης Ομάδας Συμμετεχόντων:

- Εκπρόσωποι του τομέα STEAM/IT

Ποσό: 5

Οι εκπρόσωποι του τομέα STEAM/IT θα αποτελούνται από συμμετέχοντες από τον κόσμο της τεχνολογίας και τον επιχειρηματικό τομέα. Οι εκπρόσωποι του τομέα STEAM/IT ενδέχεται να διαφέρουν ως προς την εξειδικευμένη τους εμπειρία, αλλά αναμένεται να επικεντρωθούν στην έμπνευση των κοριτσιών στον τομέα της τεχνολογίας και της επιστήμης και να έχουν κίνητρο να συνεργαστούν με εκπαιδευτικούς και δασκάλους σε αυτό το θέμα.

- Οι τομείς εξειδίκευσης των εκπροσώπων μπορούν να επιλεγούν από τους ακόλουθους τομείς:
- Ανάπτυξη και κωδικοποίηση λογισμικού.
- Επιστήμη δεδομένων και ανάλυση.
- Μηχανική και σχεδιασμός.
- Τέχνη και δημιουργική τεχνολογία.
- Ρομποτική και τεχνητή νοημοσύνη.
- Επιστήμη Υπολογιστών και Ασφάλεια Πληροφοριών.

Προφίλ 4ης Ομάδας Συμμετεχόντων:

Μέντορες/Επαγγελματίες εξειδικευμένοι σε STEAM/IT.

Ποσόστωση: Μέγιστο 5, ελάχιστο 3

Οι συμμετέχοντες ενδέχεται να χρειαστούν καθοδήγηση και υποστήριξη κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης, επομένως είναι σημαντικό να επικοινωνήσετε με μέντορες και ειδικούς που μπορούν να σας παράσχουν καθοδήγηση.

Οι μέντορες διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη διασφάλιση της επιτυχίας και της παραγωγικότητας της εκδήλωσης, βοηθώντας τους συμμετέχοντες να αναπτύξουν τα έργα τους και να βρουν λύσεις στα προβλήματά τους.

Οι μέντορες είναι έμπειροι επαγγελματίες που καθοδηγούν τους συμμετέχοντες. Κατά τη διάρκεια του προγράμματος CodingGirl Hackathon, οι μέντορες έχουν τα ακόλουθα καθήκοντα:

- Καθοδήγηση: Απαντήσεις στις ερωτήσεις των συμμετεχόντων, καθοδήγησή τους και βοήθεια με τα έργα τους.
- Κοινοποίηση Εμπειριών: Να παρουσιάσουν διαφορετικές οπτικές γωνίες στους συμμετέχοντες, μοιράζοντας τις δικές τους εμπειρίες και γνώσεις με τους συμμετέχοντες καθ' όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης.
- Επίλυση προβλημάτων: Να βοηθηθούν οι συμμετέχοντες να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν.
- Κίνητρο: Να εμπνεύσει τους συμμετέχοντες και να τους παρακινήσει στα έργα τους.
- Παρακολούθηση Ανάπτυξης: Παρακολουθήστε την πρόοδο των

Μαραθώνιος CodingGirl

Εκταση

Οι συμμετέχοντες θα εργαστούν για την ανάπτυξη δημιουργικών εκπαιδευτικών στρατηγικών και αποτελεσματικών και στοχευμένων μεθόδων και τεχνικών για την προσέλκυση κοριτσιών σε αυτούς τους τομείς.

Οι ομάδες θα αποτελούνται από 5 συμμετέχοντες:

- 3 εκπαιδευτικοί από την 1η ομάδα συμμετεχόντων
- 1 Εκπαιδευτής από τη 2η ομάδα συμμετεχόντων
- 1 Εκπρόσωπος Τομέα STEAM/IT από την 3η ομάδα συμμετεχόντων
- Οι ομάδες θα εργαστούν στους τομείς που θα τους δοθούν εκ των προτέρων και θα δημιουργήσουν ένα σχέδιο μαθήματος ως αποτέλεσμα, το οποίο θα χρησιμοποιηθεί στο περιβάλλον της τάξης.
- Θέματα που θα επεξεργαστούν στο hackathon:
- Υγεία και (Τεχνολογία)
- Διατροφή και (Ψηφιακή Εκπαίδευση)
- Ασφάλεια και (Ψηφιακά Εργαλεία)
- Περιβαλλοντική Ευαισθητοποίηση και (Τεχνολογία)
- Τρόπος ζωής και (Ψηφιακός Σχεδιασμός)

Οι ομάδες πρέπει να επιλέξουν ένα από τα 5 βασικά θέματα που μπορούν να χρησιμοποιήσουν ενώ εργάζονται σε τομείς που θα καθοριστούν εκ των προτέρων για αυτές.

- Θέματα που θα χρησιμοποιηθούν στην εργασία που θα γίνει στο hackathon:
- προγραμματισμός μικροβίτ,
- δημιουργία widgets για κινητά,
- δημιουργία διαδικτυακών παιχνιδιών,
- γραφιστική,
- Τρισδιάστατη εκτύπωση.

Ενορκoi

Θα πρέπει να συσταθεί κριτική επιτροπή για να αξιολογήσει τα έργα που παρουσιάζονται κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης CodingGirl Hackathon και να επιλέξει έργα και μελέτες που πληρούν τα καθορισμένα κριτήρια. Η κριτική επιτροπή θα πρέπει να αποτελείται από εμπειρογνώμονες που μπορούν να κάνουν ακριβή αξιολόγηση.

Κατά τη διάρκεια του CodingGirl Hackathon, θα συσταθεί μια επιτροπή αξιολόγησης που θα αποτελείται από τουλάχιστον 3 ειδικούς. Σε αυτήν την επιτροπή:

- Ένας ειδικός στον τομέα της τεχνολογίας που προέρχεται από τον τομέα STEM/IT.
- Ένας εκπαιδευτικός με εξειδίκευση στην προσέγγιση και την εκπαίδευση STEAM.
- Ο ψυχολόγος που θα αξιολογήσει την καταλληλότητα των σπουδών ή των κοριτσιών.

Μαραθώνιος CodingGirl

Ενορκoi

Οι ομάδες θα αξιολογηθούν σύμφωνα με τα ακόλουθα κριτήρια. Κατά τη διάρκεια της αξιολόγησης, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να προσπαθήσουν να εξηγήσουν τι έκαναν για κάθε κριτήριο στο έργο τους.

Τεχνική Επάρκεια

Χρησιμοποιεί αποτελεσματικά το έργο τεχνικές γνώσεις στους τομείς STEM; Μπορούν οι εφαρμοζόμενες μέθοδοι και τεχνολογίες να προσφέρουν λύσεις σε προβλήματα του πραγματικού κόσμου;

Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο και Εφαρμογές

Μπορεί το έργο να διδαχθεί και να γίνει κατανοητό από την οπτική γωνία ενός εκπαιδευτικού με εμπειρία στην εκπαίδευση STEM;

- Είναι το εκπαιδευτικό περιεχόμενο κατάλληλο και αποτελεσματικό για το μαθητικό κοινό στο οποίο απευθύνεται;
- Ισότητα και Ένταξη των Φύλων
- Θα προσελκύσει το έργο το ενδιαφέρον των κοριτσιών για τα μαθήματα STEM;
- Προσπαθεί η ομάδα να προωθήσει την ισότητα των φύλων και να δημιουργήσει ένα συμπεριληπτικό εκπαιδευτικό περιβάλλον;

Υποστήριξη της Ψυχοκοινωνικής Προσαρμογής και της Συναισθηματικής Ευεξίας

Από την οπτική γωνία του ψυχολόγου/καθοδηγού δασκάλου, πώς υποστηρίζει το έργο την ψυχοκοινωνική προσαρμογή και τη συναισθηματική ευεξία των μαθητών;

- Πώς εξισορροπεί η ομάδα τη σκοπιμότητα του έργου με την αύξηση του κινήτρου των μαθητών;

Δεξιότητες επικοινωνίας και παρουσίασης

- Μπορεί η ομάδα να παρουσιάσει αποτελεσματικά το έργο της;
- Πόσο αποτελεσματικά και με σαφήνεια μπορούν να επικοινωνήσουν όταν εξηγούν τα έργα τους στα μέλη της κριτικής επιτροπής και στις άλλες ομάδες;

- Ομαδική Συνεργασία και Ηγεσία

Πώς είναι η συνεργασία και η αρμονία μεταξύ των μελών της ομάδας;

- Πώς οργανώνεται η ηγεσία και η κατανομή ευθυνών στην ομάδα;

Μαραθώνιος CodingGirl

Ενορκoi

Βιωσιμότητα και αντίκτυπος στο μέλλον

- Μπορεί το έργο να συνεχιστεί με βιώσιμο τρόπο;
- Έχει λάβει η ομάδα υπόψη της τον αντίκτυπο του έργου της στη μελλοντική εκπαίδευση STEM;

Βραβείο

Στο τέλος του μαραθωνίου CodingGirl Hackathon, θα απονεμηθούν συνολικά 250€ στην ομάδα που θα παράγει το πιο επιτυχημένο έργο, το οποίο θα επιλεγεί από την αξιολόγηση που θα κάνει η κριτική επιτροπή.

- Στο τέλος του Προγράμματος CodingGirl Hackathon, σε όλους τους συμμετέχοντες πρέπει να εκδοθούν πιστοποιητικά που να αποδεικνύουν ότι ολοκλήρωσαν με επιτυχία την εκδήλωση.

Επιπλέον, μπορούν να δοθούν δώρα στους συμμετέχοντες για να αυξηθεί η ικανοποίησή τους από την εκδήλωση. Για παράδειγμα, μπορείτε να επιλέξετε από τα εξής:

- Ευχαριστήριες Επιστολές: Αποστολή σε κάθε συμμετέχοντα προσωπικής επιστολής ή ευχαριστήριας κάρτας ευχαριστώντας τον για τη συνεισφορά του.
- Μπλουζάκια και αναμνηστικά εκδήλωσης: Διανομή μπλουζών ή άλλων αναμνηστικών με το λογότυπο ή το θέμα του έργου στους συμμετέχοντες.
- Εκπαιδευτικοί Πόροι Μετά την Εκδήλωση: Πόροι για τους συμμετέχοντες ώστε να μάθουν περισσότερα για το STEAM και τον προγραμματισμό. (Βιβλία, φυλλάδια, διαδικτυακά μαθήματα ως δώρο, κ.λπ.)
- Δελτία Τύπου: Δελτία Τύπου μετά την εκδήλωση για την προώθηση των συμμετεχόντων και των έργων τους.

Μαραθώνιος CodingGirl

Πηγές

Τα υλικά και οι πόροι κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχία του προγράμματος CodingGirl Hackathon. Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης, είναι σημαντικό οι συμμετέχοντες να προμηθευτούν τα απαραίτητα υλικά εγκαίρως, να δώσουν προσοχή σε όλες τις λεπτομέρειες καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας, να παράσχουν την απαραίτητη υποστήριξη στους συμμετέχοντες και να συντονίσουν ολόκληρη τη διαδικασία.

Πλήρες εκπαιδευτικό υλικό

Θα πρέπει να καταρτιστεί ένας οδηγός ή ψηφιακό υλικό για εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτές που να καλύπτει τα θέματα STEM (Επιστήμη, Τεχνολογία, Μηχανική και Μαθηματικά) και προγραμματισμού. Αυτό το υλικό θα πρέπει να περιλαμβάνει στρατηγικές διδασκαλίας, αποτελεσματικές μεθόδους μάθησης και τα βασικά στοιχεία των θεμάτων STEAM.

- Παράδειγμα: Οδηγός/φυλλάδιο, βίντεο κ.λπ.

Υλικά Συμμετεχόντων

Υλικά γραφής: Υλικά γραφής όπως τετράδια, μολύβια, χρωματιστά μολύβια, χαρτί, αυτοκόλλητα. Θα πρέπει να είναι διαθέσιμα στους συμμετέχοντες για να κρατούν σημειώσεις και να καταγράφουν τις ιδέες τους.

- Υπολογιστές ή Tablet: Οι συμμετέχοντες πρέπει να διαθέτουν υπολογιστές ή tablet για την ανάπτυξη των έργων τους, τη διεξαγωγή έρευνας και την προετοιμασία παρουσιάσεων. Επιπλέον, πρέπει να παρέχεται πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Πρωτότυπα Υλικά: Τα υλικά που απαιτούνται για την εκτέλεση των έργων ενδέχεται να διαφέρουν ανάλογα με το θέμα των έργων. Για την εργασία προγραμματισμού και ρομποτικής των συμμετεχόντων πρέπει να παρέχονται ηλεκτρονικά εξαρτήματα, κιτ ρομποτικής (microbit-mblock-legoeducation κ.λπ.), υλικά σχεδιασμού (3D εκτυπωτής, CNC κ.λπ.), χαρτόνι, κόλλες, πλαστικά εξαρτήματα και υλικά κατασκευής.

Υλικά οργάνωσης

Τραπέζια και καρέκλες: Τραπέζια και καρέκλες που είναι άνετα και κατάλληλα για συνεργασία, όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να εργαστούν και να κάνουν παρουσιάσεις.

- Βασικά έπιπλα που απαιτούνται για την οργάνωση του χώρου της εκδήλωσης
- Προβολή και Σύστημα Ήχου: Προβολέας ή μεγάλη οθόνη, σύστημα ήχου για παρουσιάσεις και ομιλίες.
- Γραφείο Εγγραφών και Δελτία Ταυτότητας: Τραπέζια και προμήθειες που χρησιμοποιούνται για την εγγραφή των συμμετεχόντων και την

Μαραθώνιος CodingGirl

Πηγές

Πρωθητικό και διαφημιστικό υλικό εκδηλώσεων

- Φυλλάδια και Αφίσες: Φυλλάδια και αφίσες για την προώθηση και δημοσιοποίηση της εκδήλωσης.
- Ιστότοπος ή Εφαρμογή Εκδήλωσης: Απαραίτητο λογισμικό και σχεδιαστικοί πόροι για την προώθηση της εκδήλωσης και τη διευκόλυνση της εγγραφής των συμμετεχόντων.
- Μέσα κοινωνικής δικτύωσης, email και άλλα διαδικτυακά εργαλεία προώθησης.

- Φαγητό και ποτό
- Σερβίρισμα φαγητού και ποτών για μεσημεριανό γεύμα και σνακ.

- Συμμετέχοντες
- Πρόσκληση 15 εκπαιδευτικών και 5 εκπαιδευτών και παροχή επικοινωνίας και συντονισμού για την οργάνωσή τους.
- Ομιλητές και Εκπρόσωποι με τους οποίους θα Συνεργαστείτε: Πρόσκληση ομιλητών και εκπροσώπων από τον τομέα STEAM και πληροφορικής και λήψη επιβεβαίωσης μέσω επικοινωνίας και συντονισμού των οργανισμών τους.
- Μέντορες: Εντοπισμός, πρόσκληση και συντονισμός μεντόρων πριν από την εκδήλωση.
- Καθορισμός, πρόσκληση και συντονισμός των εμπειρογνομόνων που θα λειτουργήσουν ως κριτική επιτροπή στην επιτροπή αξιολόγησης.

Λογισμικό και Εργαλεία Οργανισμού

- Προετοιμασία λογισμικού και εργαλείων για τη διαχείριση αρχείων.
- Προετοιμασία λογισμικού παρουσιάσεων για εκπαίδευση και συνεδρίες.
- Διάθεση ερευνών και εργαλείων αξιολόγησης για τη συλλογή σχολίων μετά την εκδήλωση.

Αναφορές

1. <https://get.tech/blog/hackathon-ideas/>
2. <https://fellow.app/blog/productivity/hackathons-everything-you-need-to-know-and-project-ideas/>
3. <https://www.nunify.com/blogs/best-hackathon-ideas/>
4. <https://www.thetechadvocate.org/benefits-participating-hackathon/>
5. <https://tips.hackathon.com/article/how-participating-in-a-hackathon-can-help-build-your-career>
6. <https://www.themuse.com/advice/everything-youve-ever-wanted-to-know-about-hackathons>