



Funded by
the European Union

Hackathon Etkinlik Yöntemi



2023-1-SK01-KA220-SCH-000151126

Hackathon Nedir?

GİRİŞ

Hackathon terimi, "hack" ve "marathon" kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir. İlk Hackathon'un tarihi 1999 yılına uzanmaktadır.

Hackathon, Hacker Days, Code Challenge gibi organizasyonlar ve etkinlikler birçok farklı isimle anılsa da, yalnızca kodlama veya yazılım geliştirmeye sınırlı değildir. Günümüzde hackathon'lar her türlü konu veya aktiviteye odaklanabilmektedir. Bu etkinlikler, yalnızca teknoloji ve programlama becerilerini değil, çeşitli disiplinlerde yaratıcılığı ve inovasyonu teşvik eden platformlar haline gelmiştir. Örneğin, sağlık teknolojisi, tüketici elektroniği, finansal teknolojiler ve toplumsal sorunlara çözümler geliştirmek amacıyla düzenlenen hackathon'lar mevcuttur. Bu hackathon'larda katılımcılar yapay zeka, makine öğrenimi, veri işleme, akıllı ev ve ofis otomasyonu, acil durum iletişimi, sağlık hizmetlerinin iyileştirilmesi ve daha birçok alanda yenilikçi çözümler üretebilmektedirler.

Sosyal konular açısından hackathon'lar, eğitimde dijital dönüşümü teşvik edebilir, çevre koruma için yenilikçi çözümler sunabilir ve şehir planlama ile sürdürülebilir şehircilik projelerine katkıda bulunabilir. Ayrıca toplumsal farkındalığı artırabilir ve mülteci ile göçmen destek sistemleri, toplumsal cinsiyet eşitliği ve engelli hakları konularında çözümler geliştirebilirler. Bu tür hackathon'lar, sosyal değişimi destekleyen ve farklı kesimlerden katılımı kolaylaştıran etkinlikler olarak öne çıkabilir. Özellikle sosyal girişimciliğe odaklanan hackathon'lar, sosyal sorunları çözmek için yenilikçi iş modelleri ve stratejileri geliştirme potansiyeline sahiptir. Bu yaklaşım, hackathon'ları yalnızca teknoloji ve yazılım platformları olarak değil, aynı zamanda çeşitli sosyal sorunlara çözümler üreten bir platform olarak da konumlandırmaktadır.

Çeşitli isimlerle anılan bu organizasyonlar ve etkinlikler, yaş, deneyim, programlama dili veya konu ayrımı olmaksızın herkesin katılabileceği yarışmalardır.

Hackathon'lar, katılımcılardan belirli bir süre içinde projelerini geliştirmelerini talep ederken, her proje sizi daha iyi bir yazılım geliştiricisi olma yolunda bir adım daha ileriye taşır. Ödüller, hem kendinizle hem de rakiplerinizle rekabet ederken elde edeceğiniz tek şey olmanın ötesinde, katılımcıların kişisel gelişimine de önemli katkılarda bulunur.

Hackathon etkinliklerinde katılımcılar, kurum içinde belirlenen mentorlardan destek alır, sunumlar yaparak etkili sunum teknikleri geliştirir ve iş birliği yapan uzmanlar ile diğer Hackathon katılımcılarıyla etkileşimde bulunur. Hackathon etkinlikleri katılımcılara bunları ve çok daha fazlasını sunmaktadır.

Hackathon Nedir?

Hackathon'un faydaları

Hackathon etkinlikleri, kısa bir süre içinde yeni fikirler geliştirmek, organizasyonu düzenleyen sektörlerin karşılaşılabileceği olası sorunlara yönelik beyin fırtınası yaparak çözümler üretmek veya hızlı bir şekilde kullanıma uygun ya da prototipi oluşturulmuş ürünler ortaya koyarak somut sonuçlar elde etmek amacıyla gerçekleştirilmektedir.

Hackathon'ların katılımcılar için önemli avantajları bulunmaktadır.

Özgeçmişinizde vurgulamanız gereken önemli bir husus.

Hackathon'lara katılmak, bireyin teknik yeteneklerini sergileyerek özgeçmişini zenginleştirmenin ötesinde, yüksek baskı altında çalışma, yaratıcı problem çözme, etkili ekip çalışması ve iletişim becerilerini de gözler önüne serer. Katılımcılar, karmaşık sorunları analiz etme, yenilikçi fikirler üretme ve hızlı karar verme yeteneklerini geliştirirler. Bu nedenle, hackathon deneyimi, bireyin genel profesyonel gelişiminin önemli bir göstergesidir.

Yepyeni fikirler geliştirmek

Hackathonlar gibi yoğun problem çözmeye odaklanmış üretken ortamlar, yenilikçi fikir ve konseptlerin geliştirilmesine katkı sağlar. Farklı mesleklerden gelen, her biri kendine özgü ilgi ve yeteneklere sahip bireylerle iş birliği yapmanız gerektiğinden, herkes ortak bir sorunu çözmek için birlikte çalışır. Etkinliğin tamamlanması için belirli bir süre tanımak, etkinliği daha etkileyici kılar ve katılımcıları yeteneklerinin en üst düzeyde sergilemeye teşvik eder.

Ürün geliştirme süreci

Bir hackathon'un temel amacı, bir zorluk belirlemek ve ardından diğer katılımcılarla birlikte bu zorluğun üstesinden etkili bir şekilde gelebilecek bir dizi teknoloji geliştirmektir. Hackathon'un ardından katılımcılar, yeni ürünlere dönüşme potansiyeline sahip bir veya daha fazla prototipe sahip olduklarını keşfederler.

Hackathon Nedir?

Hackathon'ların katılımcılar açısından önemli faydaları vardır

Sağlıklı rekabet

Hackathonlar, deneysel programlama için tasarlanmış ve aynı ilgiyi paylaşan insanları bir araya getirerek, teknolojik zorluklara özgün çözümler geliştirmek üzere birlikte çalışmalarını sağlayan etkinliklerdir. Teknoloji, bilim, mühendislik, sanat ve matematik (STEAM) alanları günümüz dünyasında giderek artan bir öneme sahiptir. Ancak, özellikle kız öğrencilerin bu alanlara ilgisini çekmek ve desteklemek, eğitimde belirli kritik alanları ele almayı gerektirir. Bu noktada, STEAM ve özellikle bilişim teknolojileri (BT) alanında kız çocuklarını desteklemeyi amaçlayan Hackathon etkinliği, öğretmenlere ve eğitimcilere çeşitli fırsatlar sunabilir.

STEAM Becerilerinin Geliştirilmesi:

- Etkinlik, öğrencilerin STEAM becerilerini geliştirmelerine ve bu alanlara olan ilgilerini artırmalarına yardımcı oluyor.

Kritik Alanlara Odaklanma:

- Eğitimciler, STEAM alanlarında kız çocuklarını desteklemeye odaklanarak kritik alanları belirleyebilir ve çözümler geliştirebilirler.

Takım Çalışması ve Genişleme:

- Etkinlik, öğretmenlerin ekip çalışması becerilerini güçlendirmelerine ve mesleki ağlarını genişletmelerine olanak sağlıyor.

Hackathon Etkinliklerinde Neler Yapılır?

Hackathon günü, katılımcılar belirlenen saatte hackathon mekanına gelmeye başlar ve genellikle organizatörlerin herkese etkinliğin ne hakkında olduğunu ve nasıl işleyeceğini anlattığı bir açılış etkinliği düzenlenir.

Daha sonra ekipler kurulur ve projeleri üzerinde çalışmaya başlanır. Etkinlik boyunca insanların ihtiyaç duyabileceği malzemeler genellikle sağlanır, böylece insanlar yiyecek, içecek, alet, malzeme vb. almak için dışarı çıkmak zorunda kalmadan çalışmaya devam edebilirler.

Bazı hackathon'lar en iyi projelere ödüller sunar, ancak genellikle insanlar sadece eğlenmek ve benzer ilgi alanlarına sahip diğer insanlarla tanışmak için katılırlar.

Birçok hackathon, etkinlik boyunca eğitim oturumları ve network oluşturma fırsatları da sunar. Hackathon'lara veya genel olarak programlamaya yeniyseniz, bunlar arkadaşlarınızla takılırken becerilerinizi öğrenmenin ve geliştirmenin harika bir yolu olabilir.

Hackathon Nedir?

Hackathon gibi bir etkinliđi organize etmek için izlenmesi gereken adımlar.

Hedefi tanımlayın

Organizasyona başlamadan önce, Hackathon'un amacını ve çözmeye çalıştığınız sorunu tanımlamanız önemlidir. Bu, etkinliğe yön verir ve katılımcıların hedefler konusunda aynı fikirde olmasını sağlar.

Takımı belirleyin

Etkinliđi organize etmek ve koordine etmekten sorumlu bir ekip seçin. Bu ekip, insan kaynakları, pazarlama, teknoloji ve diğerk departmanlardan çalışanları içerebilir.

Bu disiplinlerarası yaklaşım, hackathon'un tüm yönlerinin iyi yönetilmesini sağlamanın yanı sıra, farklı departmanlar arasında iş birliđi ve birlik duygusunu da teşvik eder. Organizasyon ekibinin, çabalarını uyumlu hale getirmek ve hackathon'un sorunsuz bir şekilde yürütülmesini sağlamak için düzenli toplantılar yapması ve net iletişim kanalları oluşturması hayati önem taşır.

Biçimi seçin

Hackathon'un farklı formatları vardır: yüz yüze veya çevrimiçi. Seçim, etkinliğin amacına ve mevcut kaynaklara bağı olacaktır.

Kapsamı ve süreyi belirleyin

Hackathonlar, katılımcıların sınırlı bir süre içerisinde projeler üzerinde iş birliđi içinde çalışmak üzere bir araya geldiđi, genellikle zamana bağı etkinliklerdir.

Bu etkinlikler oldukça yoğun olabilir, çoğu zaman 24 saatten bir haftaya kadar sürebilir ve katılımcıları projelerini hızla geliştirmeye zorlayabilir.

Hackathonların zaman kısıtlaması içeren yapısı, yaratıcılığı, hızlı problem çözmeyi ve baskı altında iş birliđini teşvik ederek katılımcılara benzersiz bir öğrenme ve ağ kurma fırsatı sağladığı için tasarımlarının ayrılmaz bir parçasıdır.

Hackathon Nedir?

Hackathon gibi bir etkinliđi organize etmek için izlenmesi gereken adımlar.

Katılımcıları belirleyin

Dođru katılımcıları belirlemek çok önemlidir. Bunlar şirket çalışanları, konu uzmanları veya üçüncü taraf geliştiriciler olabilir. Ayrıca cinsiyet, yaş ve deneyim çeşitliliđini de göz önünde bulundurmak önemlidir.

Kaynak sağlayın

Katılımcıların yazılım, donanım, rahat bir çalışma alanı, yiyecek ve içecek gibi gerekli araç ve kaynaklara erişebilmelerini sağlayın.

Mentorluk ve destek sağlayın

Mentorluk ve destek, hackathon katılımcılarının başarısında önemli bir rol oynar. Etkinlik sırasında mentorlara ve konu uzmanlarına erişim sağlamak, ekiplerin teknik zorluklar, beyin fırtınası oturumları ve proje geliştirme aşamalarında yönlendirilmesi açısından önemlidir.

Genellikle alanlarında deneyimli profesyoneller veya uzmanlar olan mentorlar, değerli görüşler, geri bildirimler ve öneriler sunarak katılımcıların öğrenme deneyimine önemli katkılarda bulunurlar. Fikirlerin geliştirilmesine, karmaşık sorunların ele alınmasına ve projelerin uygulanabilir ve yenilikçi olmasını sağlamaya yardımcı olurlar. Bu destek sistemi, hackathon sırasında geliştirilen projelerin genel kalitesini artırmakla kalmaz, aynı zamanda konuya dair daha derin bir anlayış sunarak ve iş birliğine dayalı problem çözme yaklaşımlarını teşvik ederek katılımcıların deneyimini de zenginleştirir. Etkili mentorluk, bir hackathon'u sıradan bir yarışmadan dönüştürücü bir eğitim ve mesleki gelişim fırsatına dönüştürebilir.

Bir jüri oluşturun

Gönderilen projeleri değerlendirmek ve kazananları seçmek için bir jüri oluşturulmalıdır. Jüri, dođru değerlendirme yapabilecek uzmanlardan oluşmalıdır.

Kazananları ödüllendirin

Katılımcılara nakit ödöl, kaynaklara erişim veya hatta şirket içinde terfi fırsatları gibi teşvikler sunmak her zaman iyi bir fikirdir.

CodingGirl Hackathon

Amaç

Kız çocuklarının STEAM ve BT alanlarında eğitimini teşvik etmek ve onları destekleyen stratejiler ve çözümler geliştirmek.

(Katılımcılar kız çocuklarını bu alanlara çekebilmek için yaratıcı eğitim stratejileri, etkili ve amaçlı yöntem ve teknikler geliştirmeye çalışacaklardır.)

Tüzük

Ekip Oluşturma ve Katılım

- Takımlar en fazla 5 kişiden oluşabilir. (3 öğretmen, 1 eğitimci, 1 STEAM/IT sektör temsilcisi)
- Takımlar etkinlikte ayrıcalıklı konumda bulunan kişileri (gönüllü, mentor, jüri üyesi, sponsor vb.) dahil edemezler.
- Takımlar etkinlik boyunca organizatörlerden, gönüllülerden, sponsorlardan ve diğer katılımcılardan destek alabilirler.

Projeler

- Hackathon süresince tüm çalışmaların tamamlanması gerekmektedir.
- Takımlar etkinlik öncesinde sahip oldukları bir fikri kullanabilirler.
- Yenilikçiliğe vurgu yapılsa da daha önce yaratılmış fikirler üzerinde çalışmak serbesttir.
- Ancak değerlendirme ölçütü çalışmanın niteliği olacaktır.
- Daha önce üzerinde çalışılmış fikirler de kullanılabilir ancak fikrin tekrar kullanılmamasına dikkat edilmelidir.

Kaynak Kullanımı

Projelerde kütüphaneler, çerçeveler ve açık kaynak kodlar kullanılabilir.

Etkinlik öncesinde başlatılan projelerin yalnızca etkinlik sırasında geliştirilen kodları değerlendirilecektir.

Sunum ve Değerlendirme

- Jüri yalnızca hackathon sırasında tanıtılan yeni işlevleri veya eklenen özellikleri dikkate alacaktır.
- Süre dolduktan sonra hata ayıklama ve küçük düzeltmelere izin verilir, ancak büyük değişikliklere izin verilmez.
- Davranış Kurallarını ihlal eden projelere izin verilmeyecektir.

Genel kurallar

- Organizatörün takdirine bağlı olarak, takımlar

Yarışma Kuralları ve Davranış Kuralları'nı ihlal etmeleri halinde etkinlikten diskalifiye edilebilirler.

CodingGirl Hackathon

Katılımcı profilleri ve kontenjan

1. Katılımcı Grup Profili:

- İlkokulda ders veren öğretmenler
- 8-12 ve 13-15 yaş aralığındaki öğrenciler/kızlar.

Kontenjan: 15

Etkinliğe katılacak öğretmenler, etkinliğin ana hedef kitlesini oluşturmaktadır ve kız çocuklarını STEAM ve BT alanlarına teşvik etmede ve eğitimlerini desteklemede önemli bir rol oynamaktadır. Etkinliğe katılacak öğretmenlerin aşağıdaki niteliklere sahip olması gerekmektedir:

- İlköğretim düzeyinden geliyorum.
- STEAM yaklaşımının eğitim ortamlarında uygulanması konusunda deneyim sahibi olmak.
- Yaratıcı eğitim stratejileri, yöntemleri ve teknikleri geliştirmeye istekli olmak.
- Eğitim materyalleri oluşturma ve STEM projeleri geliştirme konusunda maksimum bilgiye sahip olmak.

Öğretmenlerin branşlarının STEAM konularına odaklanması beklenmektedir. Bu nedenle matematik, fen bilimleri, teknoloji, mühendislik, tasarım ve sanat alanlarındaki öğretmenler tercih edilecektir.

2. Katılımcı Grup Profili:

- Eğitimciler: İlkokulda ders veren öğretmenler
- 8-12 ve 13-15 yaşlarındaki öğrenciler/kızlar

Kota: 5

Bu kategoride, STEAM (fen, teknoloji, mühendislik, matematik ve sanat) alanları dışındaki alanlarda eğitim faaliyetleri yürüten öğretmenler değerlendirilir. Örneğin, farklı alanlardan dil, sosyal bilgiler, spor, tarih, coğrafya vb. öğretmenler.

Etkinliğe katılacak eğitimcilerin aşağıdaki niteliklere sahip olması beklenmektedir:

- Yaratıcı eğitim stratejileri, yöntemleri ve teknikleri geliştirmeye istekli.
- Eğitim materyalleri oluşturma konusunda bilgi sahibi olmalı ve STEM projeleri geliştirmeye istekli olmalı.

CodingGirl Hackathon

Katılımcı profilleri ve kontenjan

3. Katılımcı Grup Profili:

- STEAM/BT Sektör Temsilcileri

Kota: 5

STEAM/IT sektör temsilcileri, teknoloji dünyası ve iş dünyasından katılımcılardan oluşacaktır. STEAM/IT sektör temsilcilerinin uzmanlık alanları farklılık gösterebilir, ancak teknoloji ve bilim alanında kız çocuklarına ilham vermeye odaklanmaları ve bu konuda öğretmenler ve eğitimcilerle iş birliği içinde çalışmaya motive olmaları beklenmektedir.

- Temsilcilerin uzmanlık alanları aşağıdaki alanlardan seçilebilir:
- Yazılım geliştirme ve kodlama.
- Veri bilimi ve analitiği.
- Mühendislik ve tasarım.
- Sanat ve yaratıcı teknoloji.
- Robotik ve yapay zeka.
- Bilgisayar bilimleri ve bilgi güvenliği.

4. Katılımcı Grup Profili:

STEAM/IT alanında uzmanlaşmış mentorlar/profesyoneller.

Kontenjan: Maksimum 5, minimum 3

Katılımcıların etkinlik sırasında mentorluğa ve desteğe ihtiyaç duyabilecekleri için rehberlik sağlayabilecek mentorlar ve uzmanlarla bağlantı kurmak önemlidir.

Mentorlar, katılımcıların projelerini geliştirmelerine ve sorunlarına çözüm bulmalarına yardımcı olarak etkinliğin başarılı ve verimli olmasını sağlamada önemli bir role sahiptir.

Mentorlar, katılımcılara rehberlik eden deneyimli profesyonellerdir. CodingGirl Hackathon Programı sırasında mentorların görevleri şunlardır:

- Rehberlik: Katılımcıların sorularını yanıtlamak, onlara rehberlik etmek ve projelerinde yardımcı olmak.
- Deneyim Paylaşımı: Katılımcıların etkinlik boyunca kendi deneyimlerini ve bilgilerini paylaşarak onlara farklı bakış açıları sunmak.
- Problem çözme: Katılımcıların karşılaştıkları zorluklarla başa çıkmalarına yardımcı olmak.
- Motive Etmek: Katılımcılara ilham vermek ve projelerinde onları motive etmek.
- Gelişim Takibi: Katılımcıların ilerlemesini izleyin ve geri bildirim sağlayın.

CodingGirl Hackathon

Kapsam

Katılımcılar, kız çocuklarını bu alanlara çekmek için yaratıcı eğitim stratejileri ve etkili, amaçlı yöntem ve teknikler geliştirmek üzere çalışacaklardır.

Takımlar 5 katılımcıdan oluşacaktır:

- 1. katılımcı grubundan 3 öğretmen
- 2. katılımcı grubundan 1 eğitmen
- 3. katılımcı grubundan 1 STEAM/IT Sektör Temsilcisi
- Takımlar kendilerine önceden verilecek alanlar üzerinde çalışacak ve sınıf ortamında kullanılacak bir ders planı çıktısı oluşturacaklardır.
- Hackathon'da çalışılacak konular:
- Sağlık ve (Teknoloji)
- Beslenme ve (Dijital Eğitim)
- Güvenlik ve (Dijital Araçlar)
- Çevre Bilinci ve (Teknoloji)
- Yaşam Tarzı ve (Dijital Planlama)

Takımlar, önceden kendileri için belirlenecek alanlarda çalışırken kullanabilecekleri 5 temel konudan birini seçmek zorundadır.

- Hackathon'da yapılacak çalışmalarda kullanılacak konular:
- mikrobite programlama,
- mobil widget'ların oluşturulması,
- çevrimiçi oyunların yaratılması,
- grafik tasarım,
- 3D baskı.

Jüri

CodingGirl Hackathon etkinliğinde sunulan projeleri değerlendirmek ve belirlenen kriterleri karşılayan proje ve çalışmaları seçmek için bir jüri oluşturulmalıdır. Jüri, doğru değerlendirme yapabilecek uzmanlardan oluşmalıdır.

CodingGirl Hackathon etkinliği sırasında en az 3 uzmandan oluşan bir değerlendirme kurulu oluşturulacaktır. Bu kurulda;

- STEM/IT sektöründen gelen teknoloji alanında uzman.
- STEAM yaklaşımı ve eğitimi konusunda uzman bir öğretmen.
- Çalışmaların veya kızların uygunluğunu değerlendirecek psikolog.

CodingGirl Hackathon

Jüri

Takımlar aşağıdaki kriterlere göre değerlendirilecektir. Değerlendirme sırasında katılımcılar, projelerinde her kriter için ne yaptıklarını açıklamaya çalışmalıdır.

Teknik Yeterlilik

Proje STEM alanındaki teknik bilgiyi etkili bir şekilde kullanıyor mu?
Uygulanan yöntem ve teknolojiler gerçek dünya problemlerine çözüm sağlayabilir mi?

Eğitim İçeriği ve Uygulanabilirlik

Proje, STEM eğitiminde deneyimli bir öğretmenin bakış açısıyla öğretilebilir ve anlaşılabilir mi?

- Eğitim içeriği hedeflenen öğrenci kitlesi için uygun ve etkili mi?
- Toplumsal Cinsiyet Eşitliği ve Kapsayıcılık
- Proje kız çocuklarının STEM konularına ilgisini çekecek mi?
- Ekip, toplumsal cinsiyet eşitliğini teşvik etmek ve kapsayıcı bir eğitim ortamı yaratmak için çabalıyor mu?

Psikososyal Uyum ve Duygusal Sağlığı Destekleme

Psikolog/rehber öğretmen açısından bakıldığında, proje öğrencilerin psikososyal uyumunu ve duygusal iyilik halini nasıl destekliyor?

- Ekip, projenin uygulanabilirliğini öğrencilerin motivasyonunu artırmakla nasıl dengeliyor?

İletişim ve Sunum Becerileri

- Ekip projelerini etkili bir şekilde sunabiliyor mu?
- Projelerini jüri üyelerine ve diğer ekiplere anlatırken ne kadar etkili ve açık bir şekilde iletişim kurabiliyorlar?

- Takım Çalışması ve Liderlik

Ekip üyeleri arasında işbirliği ve uyum nasıl?

- Ekte liderlik ve sorumluluk dağılımı nasıl organize ediliyor?

CodingGirl Hackathon

Jüri

Sürdürülebilirlik ve Geleceğe Etkisi

- Proje sürdürülebilir bir şekilde devam ettirilebilir mi?
- Ekip, projelerinin gelecekteki STEM eğitimi üzerindeki etkisini değerlendirdi mi?

Ödül

CodingGirl Hackathon etkinliği sonunda jüri tarafından yapılacak değerlendirme sonucunda en başarılı çalışmayı ortaya koyan takıma toplam 250€ ödül verilecek.

- CodingGirl Hackathon Programı sonunda tüm katılımcılara etkinliği başarıyla tamamladıklarını gösteren sertifikaların verilmesi gerekmektedir.

Ayrıca, etkinlikten duydukları memnuniyeti artırmak için katılımcılara hediyeler verilebilir. Örneğin, aşağıdakiler arasından seçim yapabilirsiniz:

- **Teşekkür Mektupları:** Her katılımcıya katkılarından dolayı teşekkür eden kişisel bir mektup veya teşekkür kartı göndermek.
- **Etkinlik Tişörtleri ve Hediye Eşyaları:** Katılımcılara proje logosunu veya temasını taşıyan tişört veya diğer hediye eşyaların dağıtılması.
- **Etkinlik Sonrası Eğitim Kaynakları:** Katılımcıların STEAM ve kodlama hakkında daha fazla bilgi edinmeleri için kaynaklar. (Kitaplar, broşürler, hediye çevrimiçi kurslar vb.)
- **Medya Bültenleri:** Katılımcıları ve projelerini tanıtmak amacıyla etkinlik sonrası medya bültenleri.

CodingGirl Hackathon

Kaynaklar

Etkinlik sırasındaki materyaller ve kaynaklar, CodingGirl Hackathon Programı'nın başarısı için hayati önem taşımaktadır. Etkinlik sırasında katılımcıların ihtiyaç duydukları materyalleri zamanında temin etmeleri, süreç boyunca tüm detaylara dikkat etmeleri, katılımcılara gerekli desteği sağlamaları ve tüm süreci koordine etmeleri önemlidir.

Kapsamlı Eğitim Materyali

Öğretmenler ve eğitmenler için STEM (Fen Bilimleri, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik) ve kodlama konularını kapsayan bir rehber kitap veya dijital materyal hazırlanmalıdır. Bu materyal, öğretim stratejilerini, etkili öğrenme yöntemlerini ve STEAM konularının temellerini içermelidir.

- Örnek: Rehber/broşür, videolar, vb.

Katılımcı Materyalleri

Yazım Materyalleri: Defter, kalem, renkli kalem, kağıt, post-it notları gibi yazı materyalleri, katılımcıların not alabilmeleri ve fikirlerini yazabilmeleri için hazır bulundurulmalıdır.

- Bilgisayar veya Tablet: Katılımcıların projelerini geliştirmek, araştırma yapmak ve sunum hazırlamak için bilgisayar veya tablete sahip olmaları gerekmektedir. Ayrıca internet erişimi sağlanmalıdır.
- Prototip Malzemeleri: Projelerin gerçekleştirilebilmesi için gerekli malzemeler, projelerin konusuna göre değişiklik gösterebilir. Katılımcıların kodlama ve robotik çalışmaları için elektronik komponentler, robotik kitler (microbit-mblock-legoeducation vb.), tasarım malzemeleri (3D yazıcı, CNC vb.), karton, yapıştırıcılar, plastik parçalar ve yapı malzemeleri sağlanmalıdır.

Organizasyon Malzemeleri

Masa ve Sandalyeler: Katılımcıların çalışabileceği ve sunum yapabileceği, rahat ve işbirliğine uygun masa ve sandalyeler.

- Etkinlik alanının düzenlenmesi için gerekli temel mobilyalar
- Projeksiyon ve Ses Sistemi: Sunum ve konuşmalar için projektör veya büyük perde, ses sistemi.
- Kayıt Masaları ve Kimlik Kartları: Katılımcıların kayıt altına alınması ve kimlik kartları veya bilekliklerin verilmesi için kullanılan masalar ve malzemeler.
- Örnek: Kayıt masası, kimlik kartları veya bileklikler.

CodingGirl Hackathon

Kaynaklar

Etkinlik Tanıtımı ve Reklam Materyalleri

- Broşürler ve Posterler: Etkinliği tanıtmak ve duyurmak için broşürler ve posterler.
- Web Sitesi veya Etkinlik Uygulaması: Etkinliğin tanıtımını yapmak ve katılımcıların kayıt işlemlerini kolaylaştırmak için gerekli yazılım ve tasarım kaynakları.
- Sosyal medya, e-posta ve diğer çevrimiçi tanıtım araçları.
- Yiyecek ve içecek
- Öğle ve ara öğünlerde yiyecek ve içecek servisi.

- Katılımcılar
- 15 öğretmen ve 5 eğitmenin davet edilmesi ve örgüt içi iletişim ve koordinasyonun sağlanması.
- İşbirliği Yapılacak Konuşmacılar ve Temsilciler: STEAM ve IT sektöründen konuşmacıları ve temsilcileri davet etmek ve kuruluşlarıyla iletişim ve koordinasyon kurarak onay almak.
- Mentorlar: Etkinlik öncesinde mentorların belirlenmesi, davet edilmesi ve koordine edilmesi.
- Değerlendirme komisyonunda jüri olarak görev yapacak uzmanların belirlenmesi, davet edilmesi ve koordinasyonu.

Organizasyon Yazılımları ve Araçları

- Kayıt yönetimi için yazılım ve araçların hazırlanması.
- Eğitim ve oturumlar için sunum yazılımlarının hazırlanması.
- Etkinlik sonrası geri bildirim toplamak için anket ve değerlendirme araçlarının kullanıma sunulması.

Referanslar

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>