

BÜLTEN 2

HACKATHON

CodingGirl Hackathon etkinliği, 25 Mart 2024'te Slovakya'nın Nitra kentindeki ZŠ Benkova 34'te gerçekleşti. Bu etkinlik, 8-15 yaş arası genç kızlara kodlama ve STEAM (Bilim, Teknoloji, Mühendislik, Sanat ve Matematik) dünyasını keşfetmeleri için ilham vermeyi ve onları güçlendirmeyi amaçlayan Erasmus+ projesi "CodingGirl" kapsamında gerçekleşti.

Hackathon, katılımcıların belirli bir tema üzerinde nispeten kısa bir süre içerisinde işbirlikçi bir çalışma yaparak etkinlik sonunda yeni fikirler ve işlevsel çözümler ürettikleri bir etkinliktir.

"KIZLAR SADECE KODLAMANIN TADINI ÇIKARMAK İSTİYOR"



TAKIM ÇALIŞMALARI VE İŞBİRLİĞİ



Eğitimciler, teknisyenler, geleceğin öğretmenleri ve öğrencilerden oluşan ekipler, micro:bits kullanarak öğrenme blokları için eğitim planları oluşturmak üzere çalıştılar.

Bir diğer kriter ise, tematik olarak sağlık, beslenme, yaşam tarzı, ekoloji ve güvenlik odaklı bu bloklara STEAM eğitim alanlarının (fen, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik) entegre edilmesiydi. Katılımcılar, mevcut tüm kaynaklardan ve bilgili mentorların desteğinden yararlanabildiler. Hackathon'un son aşamasında, seçilen 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin önemli katkılarıyla oluşturulan planların sunumları gerçekleştirildi.



CODING GIRL
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN CODING



REKABETÇİ OLMAYAN RUH VE SONUÇLAR

Hackathon'un amacı rekabet değil, çözüm bulmaktı. Ancak uzman jüri, belirlenen kriterleri en iyi karşılayan ve kızları motive etmeye odaklanan eğitim planına sahip ekibi seçti. Kazanan ekip, güvenlik teması üzerinde çalıştı ve çabaları ve etkili iş birlikleri karşılığında BT ürünleri veya aksesuarları satın almak için kuponlar kazandı.



SERTIFIKALAR

Tüm katılımcılar, mentorlar ve jüri üyeleri, etkinliğe katkılarını takdir eden sertifikalar aldı. Bu sertifikalar, teknoloji eğitiminde dijital okuryazarlık ve toplumsal cinsiyet eşitliğini teşvik etmedeki rollerini teyit etti.



“
KATILIMDA KALIN!

www.codinggirl.eu