

HACKATHON

ZŠ Benkova 34, Nitra
25. marec 2024

Mgr. Eva Berešová



ÚVOD DO PROJEKTU



VŠEOBECNÉ CIELE



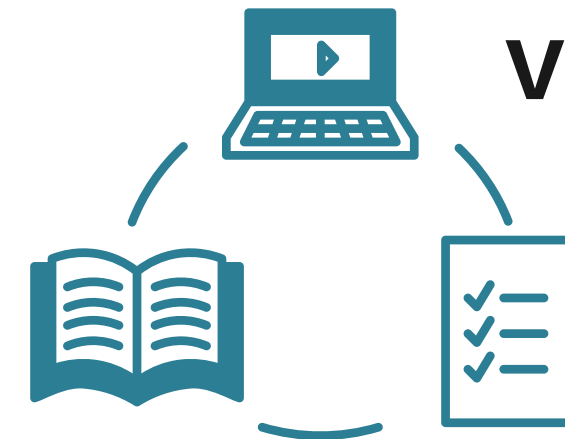
PODPOROVAŤ DIEVČATÁ

Ciele projektu smerujú k aktivitám zameraným na povzbudenie dievčat k programovaniu a štúdiu IT/STEAM.



NAVRHNÚŤ VZDELÁVACIE AKTIVITY

Prostredníctvom hackathonov a vzdelávacej platformy CodingGirl vytvoríme vzdelávacie aktivity špeciálne vyvinuté pre dievčatá.



VYTVORIŤ ŽIVÉ KNIŽNICE

Inovatívne živé knižnice predstavia vzory – dievčatá a ženy, ktoré uspeli v technologickom priemysle, čo môže pomôcť prelomiť stereotypy a povzbudiť dievčatá, aby začali kódovať.

PRIORITY A CIEĽOVÉ SKUPINY

CIEĽOVÁ SKUPINA

dievčatá vo veku 8-15 rokov
učitelia / vychovávatelia

MYŠLIENKA ZA PROJEKTOM

nielen podporovať zmysluplné využívanie
digitálnych technológií vo vzdelávaní, učení,
hodnotení a angažovanosti, ale aj rozvíjať
digitálne zručnosti a kompetencie dievčat vo veku
8 – 15 rokov = podporujeme rodovú rovnosť

CIELE

1. Aktivity zamerané na povzbudenie dievčat, aby sa zúčastnili vzdelávacích aktivít a hackathonov venovaných rôznym spôsobom kódovania (WP2).
2. Hlavným cieľom projektu = vzdelávacia platforma (WP4) = dve časti:
 - Sekcia „Women in Code“ pre učiteľov a vychovávateľov na základných školách a centrách voľného času
 - Sekcia „CodingGirl“ s aktivitami pre mladšie ročníky (8-12 rokov) bude zameraná na programovanie robotov a v druhom rade aktivity pre starších žiakov (13-15 rokov).
3. Vzdelávacie aktivity budú zamerané na riešenie problémov v reálnom svete, ktoré sú pre dievčatá dôležité.

VÝSTUPY PROJEKTU

Výstupy a ciele CodingGirl sú trojaké:

- **vytvorenie metodiky** pre učiteľov a pedagógov ako organizovať hackathon s cieľom identifikovať osvedčené postupy na podporu dievčat vo vedeckom vzdelávaní v STEAM;
- cez **živú knižnicu WOMEN IN CODE**, prezentovať príbehy úspešných žien pracujúcich na rôznych pozíciách v IT/STEAM a búrať tak rodové rozdiely v oblasti technológií a meniť stereotypy o tom, ako programátor vyzerá a čo robí;
- prostredníctvom **inovatívnej vzdelávacej platformy** pre učiteľov/vychovávateľov a dievčatá vo veku 8-12 rokov a 13-15 rokov, vytvárať priestor na získanie programátorských zručností a ich praktické využitie pri riešení zadaných úloh.

AKTIVITY PRACOVNÝCH BALÍKOV

- WP1 Projektový manažment
- WP2 CodingGirl Hackathon a kompendium
- WP3 Women in Code
- Vzdelávacia platforma WP4 CodingGirl

WP2 – A1: Hackathon s učiteľmi a vychovávateľmi (FINE)

WP2 – A2: Súhrn (CTE)

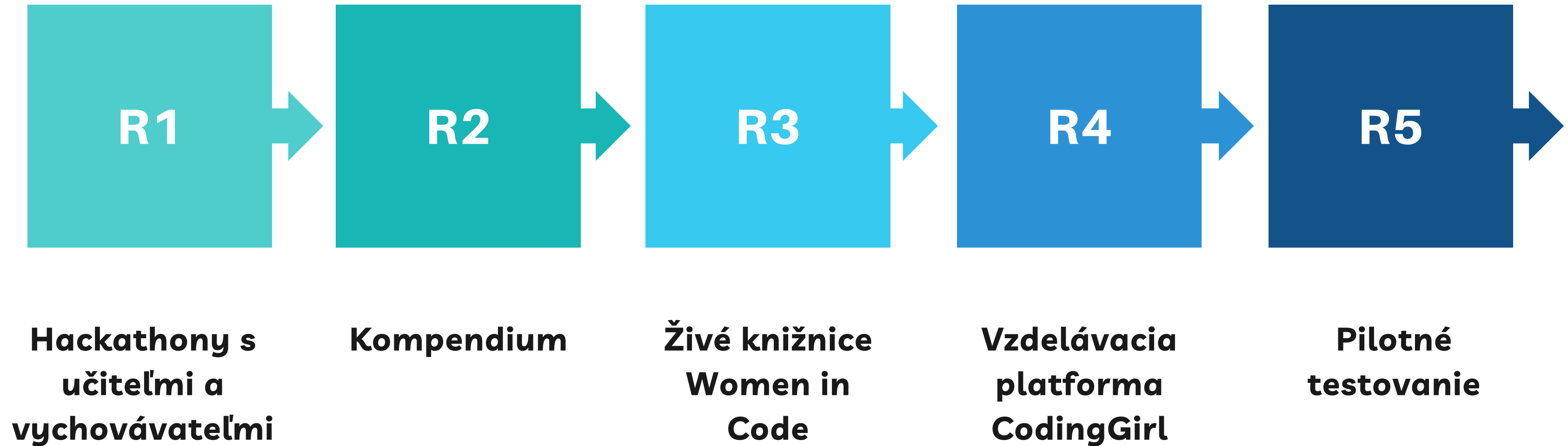
WP3 – A1: Živé knižnice (SUA)

WP4 – A1: Vzdelávací obsah (CCOV)

WP4 – A2: Vzdelávacia platforma CodingGirl (CTI)

WP4 - A3: Pilotné testovanie (ZS Benkova)

OČAKÁVANÉ VÝSLEDKY



ÚVOD DO HACKATHONU



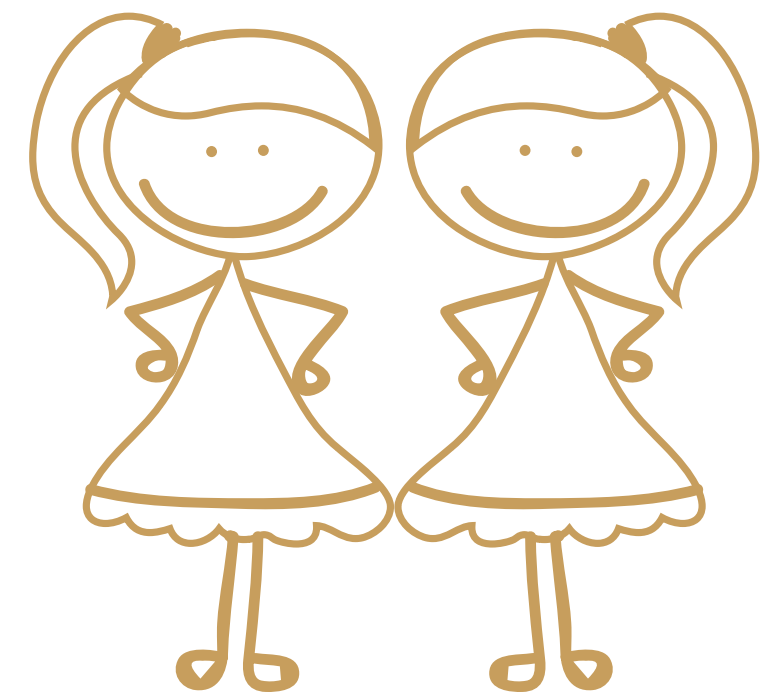
...ZA HACKATHONOM

Oblasti **STEAM** sú v dnešnom svete čoraz dôležitejšie. Prilákanie a podpora záujmu študentiek o tieto odbory si však vyžaduje riešiť určité kritické oblasti vzdelávania.

Princípy STEAM v kontexte podujatia **HACKATHON** môžu učiteľom a pedagógom **ponúknuť nové možnosti podpory dievčat** vo vede a technike.

CELKOVÉ CIELE

- vytváranie nových nápadov v krátkom čase,
- brainstorming riešenia možných problémov, s ktorými sa môžu sektory organizujúce organizáciu stretnúť,
- získanie konkrétnych výsledkov vytváraním produktov, ktoré sú vhodné na použitie alebo prototypy v krátkom čase.



PREDTÝM

HACKER
(šikovný
programátor)



MARATÓN
(udalosť
poznačená
vytrvalosťou)



HACKATHON

Hackathon, tiež známy ako codefest, je pôvodne **spoločenská udalosť kódovania**, ktorá spája **počítačových programátorov** a iných zainteresovaných ľudí, **aby vylepšili alebo vytvorili nový softvérový program**.

1999, Kanada

TERAZ

- môžu byť založené na **akejkoľvek téme alebo činnosti**
- platformy, ktoré podporujú **kreativitu a inovácie v rôznych disciplínach**, nielen v technológiách a programovacích zručnostiach.
- vytvárať inovatívne riešenia v akejkoľvek oblasti

VO VZDELÁVANÍ

Hackathon je podujatie, na ktorom sa účastníci zapájajú **do spoločnej práce na špecifickej téme** v relatívne krátkom čase **s cieľom** do konca podujatia spoločne **produkovat' nové nápady a funkčné riešenia**.

VO VZDELÁVANÍ

DIGITAL EDUCATION HACKATHON (DigiEduHack) sa zameriava na budúcnosť vzdelávania v digitálnom veku. Snaží sa identifikovať kľúčové výzvy v digitálnom vzdelávaní a hľadať riešenia (technické aj iné) naprieč disciplínami a organizáciami. (EC)

HACK DAYS alebo HACK FESTS sú intenzívne, časovo obmedzené podujatia, kde sa jednotlivci alebo tímy stretávajú, aby spolupracovali a vyvíjali inovatívne riešenia konkrétnych problémov alebo výziev.



HACKATHON VS. SÚŤAŽ

HACKATHON

...je udalosť, kde
účastníci
spolupracujú na
riešení
konkrétneho
problému.



SÚŤAŽ

...je podujatie, na
ktorom **jednotlivci**
súťažia o cenu.



AKO ORGANIZOVAŤ (CODING GIRL) HACKATHON?

1. DEFINUJTE CIEĽ

2. URČTE TÍM

3. VYBERTE SI FORMÁT

AKO ORGANIZOVAŤ (CODING GIRL) HACKATHON?

4. URČTE ROZSAH A TRVANIE

5. IDENTIFIKUJTE ÚČASTNÍKOV

6. POSKYTUJTE ZDROJE

AKO ORGANIZOVAŤ (CODING GIRL) HACKATHON?

7. POSKYTNITE MENTORING A PODPORU

8. ZOSTAVTE POROTU

9. ODMEŇTE VÍŤAZOV

MENTORI

- **Vedenie** = odpovedanie na otázky účastníkov, usmerňovanie a pomoc pri ich projektoch
- **Zdieľanie skúseností** = prezentovanie rôznych pohľadov účastníkom zdieľaním vlastných skúseností a poznatkov s účastníkmi počas celého podujatia
- **Riešenie problémov** = pomoc účastníkom vyrovnávať sa s výzvami, ktorým čelia
- **Motivácia** = inšpirovanie účastníkov a motivovanie v ich projektoch
- **Monitorovanie rozvoja** = sledovanie pokroku účastníkov a poskytovanie spätnej väzby

POROTA

- hodnotí projekty prezentované počas podujatia CodingGirl Hackathon
- vyberá vhodné projekty = hodnotí, či spĺňajú dané kritériá
- pozostáva z odborníkov:
 1. odborník z oblasti techniky
 2. učiteľ s odbornosťou v STEAM prístupe a vzdelávaní
 3. psychológ (vhodnosť štúdia pre dievčatá)

ĎALŠIE PRAVIDLÁ

- Všetky úlohy musia byť splnené / dokončené počas hackathonu.
- Tímy môžu použiť nápady, ktorý mali pred podujatím. Dôraz sa kladie na inovácie, ale je povolené pracovať na predtým vytvorených nápadoch.
- Hodnotiacim kritériom je kvalita riešenia. Môžu sa použiť aj predtým spracované nápady, ale treba dávať pozor, aby sa nepoužili vcelku - treba inovovať
- Všetky zdroje informácií môže byť použité (open resources, knižnice, obsahové štandardy a pod.)

ĎALŠIE PRAVIDLÁ

- Porota berie do úvahy predovšetkým nové spôsoby a riešenia a pridané prvky vytvorené počas hackathonu.
- Po vypršaní času je možné doladiť detaily a urobiť malé úpravy, avšak veľké zmeny v projekte nie sú dovolené.

HODNOTIACE KRITÉRIÁ

Tímy budú hodnotené podľa daných kritérií.

Počas prezentácie by sa účastníci mali pokúsiť vysvetliť, čo urobili pre každé kritérium vo svojom projekte.



HODNOTIACE KRITÉRIÁ



TECHNICKÁ PRIMERANOSŤ



VZDELÁVACÍ OBSAH, POUŽITELNOSŤ



INKLÚZIA, RODOVÁ ROVNOSŤ



PODPORA PSYCHOLOGICKEJ ADAPTÁCIE A EMOČNEJ POHODY

HODNOTIACE KRITÉRIÁ



KOMUNIKAČNÉ A PREZENTAČNÉ ZRUČNOSTI



TÍMOVÁ SPOLUPRÁCA, LÍDERSTVO



UDRŽATEĽNOSŤ, VPLYV NA BUDÚCNOSŤ

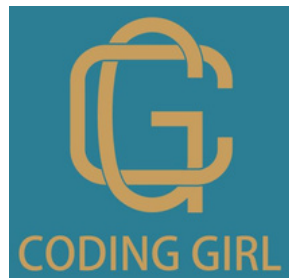
VÝZVA

**Začleň programovanie
micro:bitov do novovytvoreného
plánu vzdelávacieho bloku
STEAM**

VÝZVA

- priprav plán vzdelávacieho bloku s princípmi STEAM = rešpektuj šablónu
- povinne začleň použitie micro:bitov (ich programovanie)
- odprezentuj svoj vzdelávací plán pred publikom a porotou

VÝZVA TÉMY VZDELÁVACÍCH BLOKOV



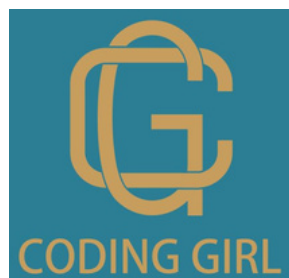
ZDRAVIE



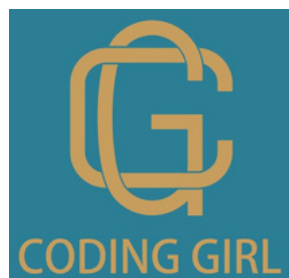
VÝŽIVA



BEZPEČNOSŤ



EKOLÓGIA



ŽIVOTNÝ ŠTÝL

VÝZVA - ČASOVÝ LIMIT

180 minút = tvorba projektového
riešenia a príprava prezentácie

max. 10 minút = prezentácia



Veľa šťastia a bavte sa!

