



DIGITAL HACKATHON TRAINING EVENTS IN THE SERVICE OF E-LEARNING SOLUTIONS FOR THE POST COVID-19 SOCIETY



Τεχνικές προδιαγραφές για τις εκδηλώσεις Hackathon (PR1 Task 3)

Επικεφαλής και συντελεστές:

BK-Con (P3) + P1(FORTES), P2(AKMI), P4 (Innovation Hive)

Ιστορικό του έργου Στόχοι

**(Ευθυγράμμιση με το σχέδιο δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση
2021-2027)**

Το HACK4Society στοχεύει στην ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων για τον ψηφιακό μετασχηματισμό μέσω της παροχής προηγμένης κατάρτισης σε ψηφιακές δεξιότητες, εντός του πλαισίου DigiComp 2, της ανάπτυξης κοινών κατευθυντήριων γραμμών για τους εκπαιδευτικούς και το προσωπικό για την προώθηση του ψηφιακού αλφαριθμητισμού και της αντιμετώπισης της παραπληροφόρησης μέσω της εκπαίδευσης και της κατάρτισης, σε συνεργασία με την κοινωνία των πολιτών.

Έμφαση στο σύστημα επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης: Η HACK4Society συμβάλλει στην καινοτομία στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση και αυξάνει την ελκυστικότητα της ΕΕΚ σε ολόκληρη την Ευρώπη. Λαμβάνονται μέτρα για να γίνουν τα προγράμματα σπουδών της ΕΕΚ καλύτερα, προσαρμοσμένα στις ανάγκες της αγοράς εργασίας από τη μία πλευρά- από την άλλη πλευρά, τα προγράμματα σπουδών προσαρμόζονται για να αυξηθεί η προσοχή στην ΕΕΚ, με τρόπο που να μπορεί να ανταποκρίνεται περισσότερο στις κοινωνικές ανάγκες και προσδοκίες των νέων γενεών.

Στόχος (PR1)

Ο στόχος του πρώτου αποτελέσματος του έργου είναι ο σχεδιασμός της εργαλειοθήκης Εκπαίδευσης για Εκπαιδευτές Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης στον κόσμο μετά το COVID-19, η οποία περιέχει εκπαιδευτικό υλικό για εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτές Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης που πρέπει να ενισχύσουν τις ψηφιακές και κοινωνικές δεξιότητές τους με σκοπό την καλύτερη υποστήριξη των εκπαιδευομένων Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης, εκπαιδεύοντας τους τελευταίους σε επιδόσεις Online Hackathon σε ομάδες με άλλους εκπαιδευόμενους Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης από άλλες ειδικότητες. Αυτό το αποτέλεσμα θα βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να παραδώσουν το επόμενο



DIGITAL HACKATHON TRAINING EVENTS IN THE SERVICE OF E-LEARNING SOLUTIONS FOR THE POST COVID-19 SOCIETY



Funded by
the European Union

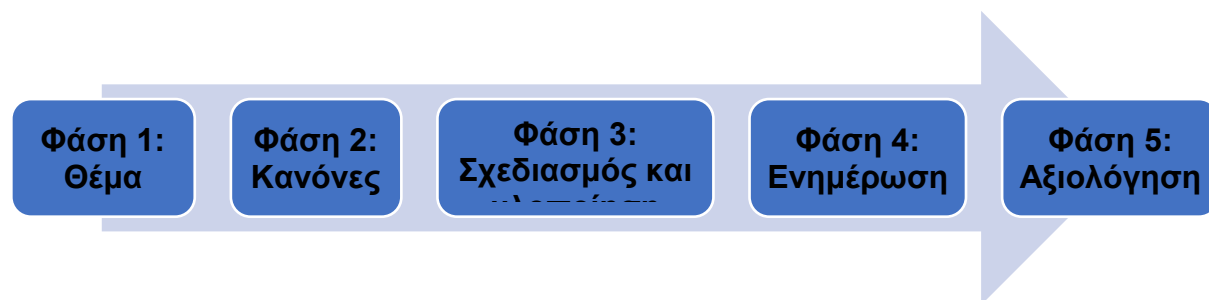
αποτέλεσμα (PR2) με αποτελεσματικό και τεκμηριωμένο τρόπο. Οι συμμετέχοντες στις εκδηλώσεις μας Hackathon θα έχουν την ευκαιρία να επωφεληθούν από την εργαλειοθήκη και το πρόγραμμα διδασκαλίας που θα σχεδιαστεί κατά τη διάρκεια της υλοποίησης αυτού του έργου, ικανοποιώντας την ανάγκη τους για καινοτομίες στην εκπαίδευση. Οι εμπλεκόμενοι φορείς του έργου, όπως τα δίκτυα και οι συνεργαζόμενοι εταίροι, θα έχουν την ευκαιρία να εκπαιδευτούν σε αυτό το θέμα των διαδικτυακών Hackathons και να προετοιμαστούν για τη διοργάνωση παρόμοιων εκδηλώσεων στο μέλλον.

Στόχος (PR1 Task 3)

Ο στόχος της τρίτης εργασίας στο πλαίσιο της PR1 είναι η παροχή πληροφοριών υποβάθρου (βασικά τεχνολογικά/διοικητικά κριτήρια) για τους εκπαιδευτές ΕΕΚ ώστε να υλοποιήσουν εκδηλώσεις hackathon.

Φάσεις

Οι φάσεις στο πλαίσιο ενός hackathon αποτελούν τη βάση για τις τεχνικές προδιαγραφές.



Φάση 1: Θέμα

Με βάση την ανατροφοδότηση από το PR1Task1 υπό την εποπτεία του P3, πρόκειται να προετοιμάσουμε τις **προδιαγραφές των 15 ενότητων (EQF επίπεδο 3-5)** που θα παραχθούν στο πλαίσιο του PR2 και θα προσδιοριστούν και θα ωριμάσουν, μέσω της προετοιμασίας των **προδιαγραφών για το περιεχόμενο και τις μεθόδους παράδοσης**. Οι τεχνικές προδιαγραφές πρόκειται να περιλαμβάνουν - **όσον αφορά τα θέματα:**

Θεματικά πεδία που πρόκειται να καλυφθούν (15 ενότητες/θεματικά πεδία (+/-3 ενότητες ανά κατηγορία DigiComp2 όταν δημιουργείται το πρόγραμμα σπουδών)

1. Πληροφορική και παιδεία δεδομένων (εκπαιδευτικοί/εκπαιδευτές)
2. Επικοινωνία και συνεργασία (όλες οι ομάδες-στόχοι)



DIGITAL HACKATHON TRAINING EVENTS IN THE SERVICE OF E-LEARNING SOLUTIONS FOR THE POST COVID-19 SOCIETY



3. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (όλες οι ομάδες-στόχοι)
4. Ασφάλεια (καθηγητές/εκπαιδευτές και καθηγητές ΕΕΚ)
5. Επίλυση προβλημάτων σε ψηφιακά περιβάλλοντα (όλες οι ομάδες-στόχοι)

Φάση 2: Κανόνες

Είναι πολύ σημαντικό να καθοριστούν εκ των προτέρων σαφείς απαιτήσεις πρόσβασης:

1. Κριτήρια επιλεξιμότητας (φοιτητές και προσωπικό βάσει της πρότασης)

Λαμβάνοντας υπόψη την ανάγκη κάλυψης των απτών αριθμών-στόχων, θα επιλέξουμε τους εκπαιδευόμενους της ΕΕΚ με βάση:

- Πρόθεσή μας είναι να εμπλέξουμε εκπαιδευόμενους της ΕΕΚ όλων των ετών (άρα χωρίς περιορισμούς όσον αφορά την ηλικία και το φύλο), οι οποίοι θα είναι, επομένως, σε θέση να παρέχουν ποικίλες προσωπικές απόψεις για τη βελτίωση της διδακτικής διαδικασίας σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον. Ο στόχος της μη ύπαρξης περιορισμών ως προς την ηλικία και το φύλο ενισχύει τη συμμετοχικότητα του έργου μας.
- Η γενικότερη συμμετοχή και το ενδιαφέρον τους στη μαθησιακή διαδικασία της τάξης, σύμφωνα με την οπτική των καθηγητών/εκπαιδευτών τους, ώστε να επιτευχθεί υψηλότερο επίπεδο συμμετοχής στο Hackathon. Παρ' όλα αυτά, δεδομένου ότι δεν υπάρχει αξιόπιστος τρόπος μέτρησης της συμμετοχής και του ενδιαφέροντος, θα πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο συμπληρωματικά.
- Κατά τη διαδικασία επιλογής θα εφαρμοστούν ρήτρες μη διάκρισης, οι οποίες θα καλύπτουν όλες τις πιθανές διακρίσεις.

2. Κριτήρια επιλεξιμότητας Προσωπικό VET

Θα συμφωνήσουμε σε μια γενική περιγραφή των ελάχιστων απαιτήσεων για την επιλογή αυτής της ομάδας, με βάση:

- Επαγγελματική εμπειρία και γνώσεις που θα μπορούσαν να μοιραστούν με άλλους, λαμβάνοντας υπόψη την προηγούμενη εμπειρία στη χρήση πλατφορμών ηλεκτρονικής μάθησης, είτε για προσωπική χρήση είτε για την καθοδήγηση των εκπαιδευόμενων τους στην ΕΕΚ.



DIGITAL HACKATHON TRAINING EVENTS IN THE SERVICE OF E-LEARNING SOLUTIONS FOR THE POST COVID-19 SOCIETY



- Προσωπική δέσμευση, όπου θα ζητήσουμε από τους εκπαιδευτικούς να προσκομίσουν μια σύντομη επίσημη επιστολή που θα εξηγεί τους λόγους για τους οποίους θα ήθελαν να συμμετάσχουν στην κατάρτιση.
- Ποικιλομορφία: ιδίως όσον αφορά το φύλο, την ηλικία, την αρχαιότητα, τους τομείς, την περιοχή/χώρα/περιοχή/τοπική περιοχή, το είδος της εμπειρίας, δεδομένου ότι η ποικιλομορφία συνεπάγεται επίσης πιο ενδιαφέρουσες και ισορροπημένες συζητήσεις και μια πιο άφθονη ανταλλαγή γνώσεων.
- Προθυμία να συμβάλουν με κάποιο τρόπο στο σχεδιασμό και την υλοποίηση των ενοτήτων κατάρτισης, τουλάχιστον μέσω της συμμετοχής στη διαδικασία αξιολόγησης από ομοτίμους. Ο παράγοντας προθυμία και ενδιαφέρον μπορεί να καλυφθεί και να συναχθεί και από τη σύντομη επίσημη επιστολή, δεδομένου ότι δεν υπάρχει άλλος αξιόπιστος τρόπος απόδειξης.
- Ικανότητα και προθυμία παροχής υποστήριξης σε τουλάχιστον 20 εκπαιδευόμενους ΕΕΚ για τη βελτίωση της ποιότητας της εμπειρίας τους στην ηλεκτρονική μάθηση, μετά την ολοκλήρωση της εκπαίδευσής τους. Δεδομένου ότι οι εκδηλώσεις μας Hackathon έχουν εθελοντικό χαρακτήρα, η προθυμία αυτή θα μπορούσε να παρέχει προστιθέμενη αξία σε έναν συμμετέχοντα και όχι να αποτελεί υποχρέωση.

3. Λεπτομερείς προδιαγραφές από την πρόταση για τους εκπαιδευόμενους της ΕΕΚ:

- Να σπουδάζουν επί του παρόντος ως σπουδαστές σε ίδρυμα ΕΕΚ των χωρών που συμμετέχουν στην κοινοπραξία (Ιταλία, Ελλάδα, Γερμανία, Κύπρος).
- Να παρακολουθήσουν τουλάχιστον ένα μάθημα των σπουδών τους σε διαδικτυακό περιβάλλον
- Να είναι άπταιστοι χρήστες της αγγλικής γλώσσας (ακόμη και αν παρέχονται μεταφράσεις για λόγους κοινωνικής ένταξης). Μέσω αυτής της πρόσκλησης θα επιλεγούν συνολικά 20 συμμετέχοντες ανά εταιρο.

4. Απαιτούμενα έγγραφα για την αίτηση (Φοιτητές)

- Απόδειξη εθελοντισμού ή κοινωνικής εργασίας ή δέσμευσης/ συστατική επιστολή.

(τα έγγραφα αυτά δεν είναι υποχρεωτικό να φέρουν, δεδομένου ότι η κοινοπραξία αναγνωρίζει τη δυσκολία ορισμένων φοιτητών να τα αποκτήσουν)



DIGITAL HACKATHON TRAINING EVENTS IN THE SERVICE OF E-LEARNING SOLUTIONS FOR THE POST COVID-19 SOCIETY



5. Γλωσσικές απαιτήσεις

- B1 Αγγλικά - Ικανότητα προφορικής και γραπτής επικοινωνίας στην αγγλική γλώσσα (απαιτείται πιστοποίηση από εθνική ή διεθνή αρχή)

6. Απαιτήσεις εφαρμογής

- Βιογραφικό σημείωμα
- Επιστολή κινήτρων που προστίθεται με ανοικτές ερωτήσεις για να αποκτηθούν οι λόγοι συμμετοχής και οι γνώσεις σχετικά με τις εμπειρίες

7. Βραβεία ή ευκαιρίες

Εκδίδεται και παρέχεται στην πιο καινοτόμο και τεκμηριωμένη λύση σε έναν νικητή ανά χώρα, δεδομένου ότι οι εκδηλώσεις του Hackathon θα είναι ανά χώρα.

- Μικροπιστοποιητικά/σημάδια από τον συντονιστή του έργου μας
- Πιστοποιητικά για: 1. Συμμετοχή 2. Κερδίζοντας
- Δυνατότητα online μαθημάτων

8. Θέματα πνευματικών δικαιωμάτων

- Δήλωση από κάθε συμμετέχοντα για το σεβασμό των πνευματικών δικαιωμάτων

Φάση 3: Σχεδιασμός και υλοποίηση

Ο hackathon είναι μια μορφή ανταγωνισμού. Οι σαφείς κανόνες και κατά την εκτέλεση έχουν μεγάλη σημασία.

Στοιχεία σχεδιασμού που πρέπει να ληφθούν υπόψη:

1. Διάρκεια:

- Πόσες ώρες είναι προγραμματισμένες ή πόσο θα διαρκέσει ο hackathon;
Ο hackathon αναμένεται να διεξαχθεί σε μία ημέρα, με υβριδική συμμετοχή, τόσο δια ζώσης όσο και διαδικτυακών συμμετεχόντων.



2. Αριθμός συμμετεχόντων ανά hackathon

- 20 συμμετέχοντες ανά εταιρό

3. Τοποθεσία εφαρμογής:

- Πού είναι η κατάλληλη τοποθεσία;
Εγκαταστάσεις των συμμετεχόντων οργανισμών/ σχολείων επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης/ Online για υβριδικά προγράμματα
- Παρέχονται φαγητό και ποτά;
Σνακ/Ποτά για τους συμμετέχοντες που συμμετέχουν δια ζώσης

4. Ποια πλατφόρμα συνεργασίας επιλέγεται;

Η πλατφόρμα που θα χρησιμοποιηθεί για τη συνεργασία θα είναι το Slack

5. Ο υπεύθυνος επικοινωνίας για την τεχνική υποστήριξη είναι απαραίτητος/σημαντικός;

- Ναι ή
- Όχι
Οι οργανισμοί-εταίροι θα παρέχουν τεχνική βοήθεια όταν είναι απαραίτητο και εφαρμόσιμο.

6. Καθορισμός του/των διαδικτυακού/ών συντονιστή/ών πριν από την έναρξη

Ένας εκπρόσωπος από κάθε οργανισμό-εταίρο.

7. Κριτήρια για τους διοργανωτές για την εξασφάλιση της κοινωνικής ένταξης

- Οι εκδηλώσεις αναμένεται να είναι υβριδικές, προκειμένου να διευκολυνθεί η συμμετοχή των ενδιαφερομένων που αντιμετωπίζουν οικονομικές δυσκολίες να συμμετάσχουν διαφορετικά.
- Δυνατότητα χρήσης διαδικτυακών εφαρμογών (π.χ. BeMyEyes), για την ένταξη τυφλών ατόμων.



DIGITAL HACKATHON TRAINING EVENTS IN THE SERVICE OF E-LEARNING SOLUTIONS FOR THE POST COVID-19 SOCIETY



8. Ενημερώστε τους συμμετέχοντες για το πρόγραμμα.

- Ανεξάρτητα από το πόσο σύντομος ή μακρύς θα είναι ο hackathon σας, ενημερώστε τους συμμετέχοντες για το πρόγραμμα και τα προγραμματισμένα διαλείμματα.

9. Καταγραφή των αποτελεσμάτων:

- Ποια είναι τα αναμενόμενα αποτελέσματα;

Η θεματολογία των εκδηλώσεων Hackathon θα είναι ο προσδιορισμός/σχεδιασμός της αποτελεσματικής χρήσης των τεχνικών και εργαλείων για τον σχεδιασμό και την παροχή αποτελεσματικών εμπειριών ηλεκτρονικής μάθησης σε απευθείας σύνδεση. Το αναμενόμενο αποτέλεσμα από τα Hackathon είναι η απόκτηση των απαραίτητων γνώσεων για την προετοιμασία των 15 ενοτήτων κατάρτισης e-learning, που πρόκειται να ενσωματωθούν στη λειτουργία του EVBB (Major VET Umbrella Organization), προσφέροντάς τα σε όλους τους παρόχους ΕΕΚ σε όλη την ΕΕ, στοχεύοντας στα μικρότερα ιδρύματα.

Το σημαντικότερο αναμενόμενο αποτέλεσμα των Hackathons είναι να προταθούν ενότητες ηλεκτρονικής μάθησης, μεθοδολογίες και τεχνικές κατάρτισης, που θα δημιουργήσουν μια καλύτερη μαθησιακή εμπειρία, δημιουργώντας ένα καλύτερο περιβάλλον ηλεκτρονικής μάθησης.

- Πώς θα τεκμηριωθεί το αποτέλεσμα; Ποιος θα δημιουργήσει την τεκμηρίωση - η ομάδα ή ο συντονιστής;

Η πραγματική τεκμηρίωση του αποτελέσματος θα είναι η ανάπτυξη των 15 ενοτήτων ηλεκτρονικής εκπαίδευσης. Για την ανάπτυξη των Hackathons, οι οργανισμοί-εταίροι είναι υπεύθυνοι για την παροχή των απαραίτητων υλικών και μέσων στους συμμετέχοντες και για την παροχή βοήθειας στην τεκμηρίωση.

Φάση 4: Ενημέρωση

Ανακοινώστε έγκαιρα το hackathon σας και χρησιμοποιήστε όλα τα διαθέσιμα κανάλια για να δώσετε στους συμμετέχοντες αρκετό χρόνο για να προγραμματίσουν την ημέρα και να εγγραφούν.

Σχεδιάστε εκ των προτέρων πώς θα ανακοινώσετε την εκδήλωσή σας και καθορίστε τον τρόπο με τον οποίο θα γίνει η ανακοίνωση:

- Ταχυδρομικώς
- Φυλλάδιο



DIGITAL HACKATHON TRAINING EVENTS IN THE SERVICE OF E-LEARNING SOLUTIONS FOR THE POST COVID-19 SOCIETY



- Τοποθετήστε ανακοινώσεις στον ιστότοπο του έργου
- Τοποθετήστε ανακοινώσεις στον οργανωτικό ιστότοπο κάθε εταιρού
- Προετοιμάστε διάφορες αναρτήσεις για τα δικά σας κανάλια κοινωνικής δικτύωσης
- Ανοίξτε ένα Facebook για αυτό αμέσως

Φάση 5: Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση της εκδήλωσης αποτελεί μέρος της αποστολής και εξασφαλίζεται με την έρευνα όλων των συμμετεχόντων.

- Θα προετοιμαστεί και θα κοινοποιηθεί στους συμμετέχοντες μια διαδικτυακή έρευνα.
- Σημειώστε τις ερωτήσεις που προκύπτουν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, ώστε να μπορείτε να τις απαντήσετε και να τις συμπεριλάβετε στην αξιολόγηση.
- Εκφράστε την ευγνωμοσύνη σας στους συμμετέχοντες για τη συμμετοχή τους και την ανάπτυξη πολύτιμου υλικού.

Εθνικά παραδείγματα Hackathon

ΕΛΛΑΔΑ

- ATECHUP © INTERNET OF THINGS ENTREPRENEURSHIP™ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΑΘΗΝΑ - 2021 Σύνδεσμος: <https://www.eventbrite.com/e/develop-a-successful-internet-of-things-startup-business-today-tickets-137412688049>
- ATECHUP © AUGMENTED REALITY ENTREPRENEURSHIP™ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΑΘΗΝΑ - 2021 Σύνδεσμος: <https://www.eventbrite.com/e/develop-a-successful-augmented-reality-tech-startup-business-today-tickets-137412680025>
- ATECHUP © WEARABLE ENTREPRENEURSHIP™ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΑΘΗΝΑ - 2021 Σύνδεσμος: <https://www.hackathon.com/event/atechup-wearable-entrepreneurship-certification-athens-137412669995>



- Copernicus Hackathon in Athens 2020 - Online Edition - 2020 Link: <https://www.eventora.com/en/Events/copernicus-hackathon-athens-2020>
- St.Cats Hacks 2019 - Φοιτητικός Hackathon - 2019 Σύνδεσμος: <https://www.eventbrite.com/e/stcats-hacks-2019-student-hackathon-registration-77978687353>
- TADHack Athens 2017 - 2017 Σύνδεσμος: <https://tadhack.com/2017/global/>
- Hack the Camp -2016 Σύνδεσμος: <https://www.eventbrite.com/e/hack-the-camp-registration-27881747056>
- Hacking Health Athens Hackathon Σύνδεσμος: <https://hacking-health.org/el/hackathon-athens-2019/>
- Piraeus Blue Hackathon Day Σύνδεσμος: <https://www.bluegrowthpiraeus.gr/en/blue-hackathon-day>
- Σύνδεσμος έργου DisinfoHacks: <http://disinfohacks.com/disinfohackathonen>
- Σύνδεσμος του Open Data Hackathon: <https://crowdhackathon.com/open-data/>
- Σύνδεσμος για το Sustainability Hackathon: <https://crowdhackathon.com/sustainability/>
- Infinittech Hackathon Σύνδεσμος: <https://crowdhackathon.com/infinittech/>

ΚΥΠΡΟΣ

- #HackTheCrisisCyprus - ένας ψηφιακός μαραθώνιος hackathon - Απρίλιος 2020 Σύνδεσμος: <https://hackthecrisis.hackcyprus.com/>
- #HACKHEUREKA - Ένας μαραθώνιος hackathon για τη βελτίωση της ετοιμότητας της κοινότητας - 21 Οκτωβρίου - 22 Ιανουαρίου Σύνδεσμος: <https://cerides.euc.ac.cy/general/hackheureka-a-hackathon-to-improve-community-preparedness/>



DIGITAL HACKATHON TRAINING EVENTS IN THE SERVICE OF E-LEARNING SOLUTIONS FOR THE POST COVID-19 SOCIETY



- Hackadtech Hackathon - Νοέμβριος 2022 Σύνδεσμος: <https://hackathon22.adtechholding.com/>
- Hackathon Ψηφιακής Δημοκρατίας - Απρίλιος 2022 Σύνδεσμος: <https://www.cyprusdemocracyforum.com/%CE%B3%CE%B5%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AD%CF%82%CF%80%CE%BB%CE%B7%CF%81%CE%BF%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B5%CF%82-hackathon>
- HPC Hackathon - Μάιος 2021 Σύνδεσμος: <https://castorc.cyi.ac.cy/events/hpc-hackathon-05-2021>
- AngelHack Cyprus Hackathon - Ιούλιος 2018 Σύνδεσμος: <https://cyprusinno.com/event/angelhack-cyprus-hackathon-2018/>

ΙΤΑΛΙΑ

- Ιταλία του αύριο: <https://garagerasmus.org/project/italy-of-tomorrow/>
- <https://www.hackathon.com/country/italy/2021>
- <https://www.crea.gov.it/web/politiche-e-bioeconomia/-/hackathon-camp-2022>
- <https://www.cosmopolites.it/2021-22/hackathon/>
- "She Hacks" Σύνδεσμος: <https://www.jobcentre.it/annunci/corsi-esauriti/elevator-camp-she-hacks/#1632816236565-a35929a7-5179>