



Technische Spezifikationen für die Hackathon-Veranstaltungen (PR1 Aufgabe 3)

Aufgabenleiter und Mitwirkende:

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

Projekthintergrund und Ziele

(In Übereinstimmung mit dem Aktionsplan für digitale Bildung 2021-2027)

HACK4Society zielt darauf ab, die digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen für den digitalen Wandel durch die Vermittlung fortgeschrittener digitaler Fähigkeiten im Rahmen von DigiComp 2 zu verbessern, gemeinsame Leitlinien für Lehrer und Mitarbeiter zu entwickeln, um die digitale Kompetenz zu fördern und Desinformation durch Bildung und Ausbildung in Zusammenarbeit mit der Zivilgesellschaft zu bekämpfen.

Schwerpunkt auf dem Berufsbildungssystem: HACK4Society trägt zur Innovation in der beruflichen Aus- und Weiterbildung bei und erhöht die Attraktivität der beruflichen Bildung in ganz Europa. Einerseits werden Schritte unternommen, um die Lehrpläne der Berufsbildung zu verbessern und auf die Bedürfnisse des Arbeitsmarktes abzustimmen. Andererseits werden die Lehrpläne angepasst, um die Aufmerksamkeit für die Berufsbildung zu erhöhen, so dass sie besser auf die sozialen Bedürfnisse und Erwartungen der jungen Generationen eingehen kann.

Ziel (PR1)

Das Ziel des ersten Projektergebnisses ist die Entwicklung des Online Hackathon (Kompetenzwettbewerbe) Events Toolkit for VET Lehrende in der Nach COVID-19 Zeit, das Schulungsmaterialien für Lehrkräfte und Ausbilder in der beruflichen Bildung enthält, die ihre digitalen und sozialen Kompetenzen verbessern müssen, um die Lernenden in der beruflichen Bildung besser unterstützen zu können, indem sie diese in der Durchführung von Online Hackathons in Teams mit anderen Lernenden aus anderen Bereichen der beruflichen Bildung schulen. Diese Ergebnisse werden den Lehrkräften helfen, das nächste Ergebnis (PR2) auf effektive und sachkundige Weise zu erzielen. Die Teilnehmer unserer Hackathon-Veranstaltungen werden die Möglichkeit haben, von dem Toolkit und dem Lehrplan zu profitieren, die während der Umsetzung dieses Projekts entwickelt werden, um ihren Bedarf an Innovationen in der



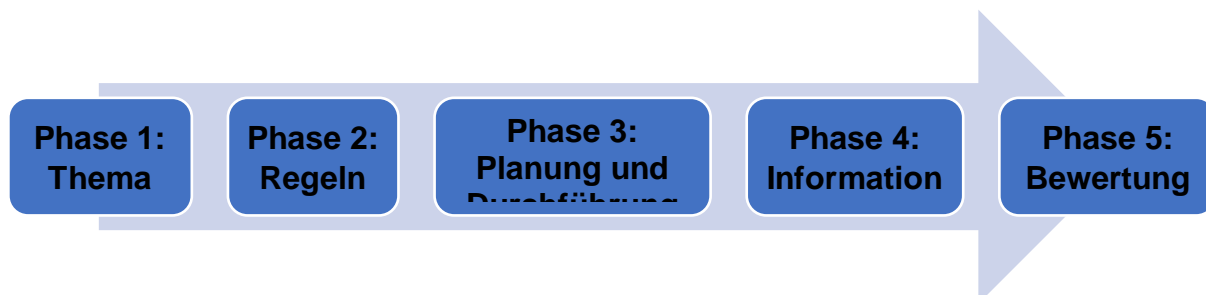
Bildung zu decken. Die Projektbeteiligten, wie Netzwerke und assoziierte Partner, werden die Möglichkeit haben, sich zum Thema Online-Hackathons weiterzubilden und sich darauf vorzubereiten, in Zukunft ähnliche Veranstaltungen zu organisieren.

Ziel (PR1 Aufgabe 3)

Das Ziel der dritten Aufgabe im Rahmen von PR1 ist die Bereitstellung von Hintergrundinformationen (grundlegende technologische/administrative Kriterien) für Lehrkräfte in der beruflichen Bildung zur Durchführung von Hackathon-Veranstaltungen.

Phasen

Die Phasen innerhalb eines Hackathons bilden die Grundlage für die technischen Spezifikationen.



Phase 1: Thema

Auf der Grundlage des Feedbacks von PR1 Task1 werden wir unter der Leitung von P3 die **Spezifikationen für die 15 Module (EQR-Niveau 3-5)** vorbereiten, die im Rahmen von PR2 erstellt und durch die Ausarbeitung der **Spezifikationen für den Inhalt und die Liefermethoden** identifiziert und ausgereift werden sollen. Die technischen Anforderungen - **in Bezug auf die Themen** - umfassen:

Themenbereiche, die abgedeckt werden sollen (15 Module/Themenbereiche (+/- 3 Module pro DigiComp2-Kategorie, wenn der Lehrplan erstellt wird)

1. Informations- und Datenkompetenz (Lehrkräfte/Ausbilder)
2. Kommunikation und Zusammenarbeit (alle Zielgruppen)
3. Erstellung von digitalen Inhalten (alle Zielgruppen)
4. Sicherheit (Berufsschullehrer/Ausbilder und Tutoren)
5. Problemlösung in digitalen Umgebungen (alle Zielgruppen)



Phase 2: Regeln

Es ist von großer Bedeutung, im voraus klare Zugangsbedingungen festzulegen:

1. Zulassungskriterien (Studierende und Personal auf der Grundlage des Vorschlags)

In Anbetracht der Notwendigkeit, die konkreten Zielzahlen zu erreichen, werden wir die Lernenden in der beruflichen Bildung nach folgenden Kriterien auswählen:

- Unsere Absicht ist es, Berufsschüler aller Jahrgänge einzubeziehen (also keine Einschränkungen hinsichtlich Alter und Geschlecht), die somit in der Lage sein werden, vielfältige persönliche Einblicke in die Verbesserung des Lehrprozesses in einer Online-Umgebung zu geben. Das Ziel, keine Alters- und Geschlechtsbeschränkung zu haben, erhöht die Inklusivität unseres Projekts.
- Ihr allgemeines Engagement und ihr Interesse am Lernprozess in der Klasse, je nach Sichtweise ihrer Lehrer/Ausbilder, um ein höheres Maß an Engagement beim Hackathon zu erreichen. Da es jedoch keine vertrauenswürdige Methode zur Messung von Engagement und Interesse gibt, sollte sie nur ergänzend verwendet werden.
- Während des Auswahlverfahrens werden Nicht-Diskriminierungsklauseln angewandt, die alle möglichen Diskriminierungen abdecken.

2. Zulassungskriterien Berufsbildungspersonal

Wir werden uns auf eine allgemeine Beschreibung der Mindestanforderungen für die Auswahl dieser Gruppe einigen, die auf folgenden Kriterien beruht:

- Berufliche Erfahrungen und Kenntnisse, die sie mit anderen teilen könnten, unter Berücksichtigung früherer Erfahrungen bei der Nutzung von E-Learning-Plattformen, entweder für den persönlichen Gebrauch oder für die Betreuung ihrer Lernenden in der beruflichen Bildung.
- Persönliches Engagement: Wir bitten die Lehrkräfte um ein kurzes formelles Schreiben, in dem sie erklären, warum sie an der Fortbildung teilnehmen möchten.
- Vielfalt: insbesondere in Bezug auf Geschlecht, Alter, Dienstalter, Sektoren, Region/Land/Region/Lokal, Art der Erfahrung, da Vielfalt auch zu interessanteren und ausgewogeneren Debatten und einem umfassenderen Wissensaustausch führt.



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



- Bereitschaft, in irgendeiner Weise zur Gestaltung und Durchführung der Ausbildungsmodule beizutragen, zumindest durch die Teilnahme am Peer-Review-Verfahren. Der Faktor der Bereitschaft und des Interesses kann auch durch das kurze formale Schreiben abgedeckt und abgeleitet werden, da es keine andere verlässliche Möglichkeit des Nachweises gibt.
- Fähigkeit und Bereitschaft, mindestens 20 Lernende in der beruflichen Bildung bei der Verbesserung der Qualität ihrer E-Learning-Erfahrung nach Abschluss ihrer Ausbildung zu unterstützen. Da unsere Hackathon-Veranstaltungen einen freiwilligen Charakter haben, könnte diese Bereitschaft einen Mehrwert für einen Teilnehmer darstellen und nicht als Verpflichtung dienen.

3. Detaillierte Spezifikationen aus dem Vorschlag für Lernende in der beruflichen Bildung:

- Sie studieren derzeit an einer Berufsbildungseinrichtung in einem der teilnehmenden Länder des Konsortiums (Italien, Griechenland, Deutschland, Zypern)
- mindestens einen Kurs ihres Studiums in einer Online-Umgebung absolvieren
- Sie müssen die englische Sprache fließend beherrschen (aus Gründen der sozialen Eingliederung können auch schwierige Übersetzungen bereitgestellt werden). Im Rahmen dieser Aufforderung sollen insgesamt 20 Teilnehmer pro Partner ausgewählt werden.

4. Für die Bewerbung erforderliche Dokumente (Studenten)

- Nachweis einer ehrenamtlichen Tätigkeit oder eines sozialen Engagements/ Empfehlungsschreiben.

(diese Dokumente müssen nicht zwingend mitgeführt werden, da das Konsortium weiß, dass es für einige Studierende schwierig ist, sie zu erwerben)

5. Sprachliche Anforderungen

- B1 Englisch - Fähigkeit zur mündlichen und schriftlichen Kommunikation in Englisch (Zertifizierung durch eine nationale oder internationale Behörde erforderlich)

6. Anforderungen an die Bewerbung



- Lebenslauf
- Motivationsschreiben, ergänzt durch offene Fragen, um die Gründe für die Teilnahme und das Wissen über Erfahrungen zu erfahren

7. Preise

für die innovativste und am besten begründete Lösung an einen Gewinner pro Land vergeben, da die Hackathon-Veranstaltungen länderspezifisch sein werden

- Mikro-Ausweise/Badges von unserem Projektkoordinator
- Bescheinigungen für: 1. Teilnehmen 2. Gewinnen
- Möglichkeit für Online-Kurse

8. Copyright-Fragen

- Erklärung jedes Teilnehmers zur Einhaltung des Urheberrechts

Phase 3: Planung und Durchführung

Ein Hackathon ist eine Form des Wettbewerbs. Klare Regeln auch bei der Durchführung sind von großer Bedeutung.

Planungselemente, die berücksichtigt werden müssen:

1. Dauer:

- Wie viele Stunden sind geplant oder wie lange wird der Hackathon dauern?
Der Hackathon wird voraussichtlich an einem Tag stattfinden, mit gemischter Beteiligung, sowohl von persönlichen als auch von Online-Teilnehmern.

2. Anzahl der Teilnehmer pro Hackathon

- **20 Teilnehmer pro Partner**

3. Ort der Durchführung:

- Wo ist der geeignete Ort?



Räumlichkeiten der teilnehmenden Organisationen/ Berufsbildende Schulen/
Online für Hybrid

- Werden Speisen und Getränke angeboten?
Snacks/Getränke für die Teilnehmer von Angesicht zu Angesicht

4. Welche Plattform für die Zusammenarbeit wird gewählt?

Die Plattform, die für die Zusammenarbeit genutzt wird, ist Slack

5. Ansprechpartner für technischen Support notwendig/sinnvoll?

- Ja oder
 - Nein
- Die Partnerorganisationen werden bei Bedarf und Bedarf technische Hilfe leisten.

6. Bestimmung des/der Online-Moderators/Moderatoren vor Beginn

Ein Vertreter jeder Partnerorganisation.

7. Kriterien für Organisatoren zur Gewährleistung der sozialen Eingliederung

- Es wird erwartet, dass es sich um gemischte Veranstaltungen handelt, um die Teilnahme von Interessenten zu erleichtern, die sonst aus wirtschaftlichen Gründen nicht teilnehmen könnten.
- Möglichkeit der Nutzung von Online-Anwendungen (z. B. BeMyEyes) für die Einbeziehung von Blinden.

8. Informieren Sie die Teilnehmer über den Zeitplan.

- Unabhängig davon, wie kurz oder lang Ihr Hackathon sein wird, informieren Sie die Teilnehmer über den Zeitplan und die geplanten Pausen.

9. Aufzeichnung der Ergebnisse:

- Was sind die erwarteten Ergebnisse?



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



Das Thema der Hackathon-Veranstaltungen ist die Identifizierung/Entwicklung eines effektiven Einsatzes von Techniken und Werkzeugen für die Entwicklung und Bereitstellung von effektiven Online-E-Learning-Erfahrungen. Das erwartete Ergebnis der Hackathons ist der Erwerb des notwendigen Wissens für die Vorbereitung der 15 E-Learning-Schulungsmodule, die in den Betrieb des EVBB (großer Berufsbildungs-Dachverband) integriert werden und allen Berufsbildungsanbietern in der EU angeboten werden sollen, wobei die kleineren Einrichtungen im Mittelpunkt stehen.

Das wichtigste erwartete Ergebnis der Hackathons ist der Vorschlag von E-Learning-Modulen, Schulungsmethoden und -techniken, die eine bessere Lernerfahrung ermöglichen und eine bessere E-Learning-Umgebung schaffen.

- Wie soll das Ergebnis dokumentiert werden? Wer wird die Dokumentation erstellen - das Team oder der Moderator?

Die eigentliche Dokumentation der Ergebnisse wird die Entwicklung der 15 E-Learning-Schulungsmodule sein. Für die Entwicklung der Hackathons sind die Partnerorganisationen für die Bereitstellung der notwendigen Materialien und Mittel für ihre Teilnehmer verantwortlich und helfen bei der Dokumentation.

Phase 4: Information

Kündigen Sie Ihren Hackathon frühzeitig an und nutzen Sie alle verfügbaren Kanäle, um den Teilnehmern genügend Zeit für die Planung des Tages und die Anmeldung zu geben.

Planen Sie im Voraus, wie Sie Ihre Veranstaltung ankündigen werden, und legen Sie fest, wie die Ankündigung erfolgen soll:

- Per Post
- Flyer
- Veröffentlichung von Hinweisen auf der Website des Projekts
- Veröffentlichung von Hinweisen auf der Website der jeweiligen Partnerorganisation
- Bereiten Sie mehrere Beiträge für Ihre eigenen sozialen Medienkanäle vor
- Eröffnen Sie eine Facebook-Gruppe

Phase 5: Bewertung



Die Auswertung der Veranstaltung ist Teil der Aufgabe und wird durch eine Befragung aller Teilnehmer sichergestellt.

- Es wird eine Online-Umfrage vorbereitet und an die Teilnehmer verteilt
- Machen Sie sich Notizen zu Fragen, die während der Aktivität auftauchen, damit Sie sie beantworten und in die Bewertung einbeziehen können.
- Bedanken Sie sich bei den Teilnehmern für ihre Teilnahme und die Entwicklung wertvoller Materialien.

Nationale Hackathon-Beispiele

GRIECHENLAND

- ATECHUP © INTERNET OF THINGS ENTREPRENEURSHIP™ ZERTIFIZIERUNG ATHEN - 2021 Link: <https://www.eventbrite.com/e/develop-a-successful-internet-of-things-startup-business-today-tickets-137412688049>
- ATECHUP © AUGMENTED REALITY ENTREPRENEURSHIP™ ZERTIFIZIERUNG ATHEN - 2021 Link: <https://www.eventbrite.com/e/develop-a-successful-augmented-reality-tech-startup-business-today-tickets-137412680025>
- ATECHUP © WEARABLE ENTREPRENEURSHIP™ ZERTIFIZIERUNG ATHEN - 2021 Link: <https://www.hackathon.com/event/atechup-wearable-entrepreneurship-certification-athens-137412669995>
- Kopernikus Hackathon in Athen 2020 - Online Ausgabe - 2020 Link: <https://www.eventora.com/en/Events/copernicus-hackathon-athens-2020>
- St.Cats Hacks 2019 - Studentischer Hackathon - 2019 Link: <https://www.eventbrite.com/e/stcats-hacks-2019-student-hackathon-registration-77978687353>
- TADHack Athen 2017 - 2017 Link: <https://tadhack.com/2017/global/>



- Hack the Camp -2016 Link: <https://www.eventbrite.com/e/hack-the-camp-registration-27881747056>
- Hacking Health Athens Hackathon Link: <https://hacking-health.org/el/hackathon-athens-2019/>
- Piraeus Blue Hackathon Tag Link: <https://www.bluegrowthpiraeus.gr/en/blue-hackathon-day>
- DisinfoHacks Projekt Link: <http://disinfohacks.com/disinfohackathonen>
- Open Data Hackathon Link: <https://crowdhackathon.com/open-data/>
- Nachhaltigkeit Hackathon Link: <https://crowdhackathon.com/sustainability/>
- Infinittech Hackathon Link: <https://crowdhackathon.com/infinittech/>

ZYPERN

- #HackTheCrisisCyprus - ein digitaler Hackathon - April 2020 Link: <https://hackthecrisis.hackcyprus.com/>
- #HACKHEUREKA - Ein Hackathon zur Verbesserung der kommunalen Abwehrbereitschaft - 21. Oktober bis 22. Januar Link: <https://cerides.euc.ac.cy/general/hackheureka-a-hackathon-to-improve-community-preparedness/>
- Hackadtech Hackathon - Nov 2022 Link: <https://hackathon22.adtechholding.com/>
- Hackathon der digitalen Demokratie - April 2022 Link: <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 - Mai 2021 Link: <https://castorc.cyi.ac.cy/events/hpc-hackathon-05-2021>



- AngelHack Cyprus Hackathon - Juli 2018 Link: <https://cyprusinno.com/event/angelhack-cyprus-hackathon-2018/>

ITALIEN

- Italien von morgen: <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/>
- "Sie hackt" Link: <https://www.jobcentre.it/annunci/corsi-esauriti/elevator-camp-she-hacks/#1632816236565-a35929a7-5179>