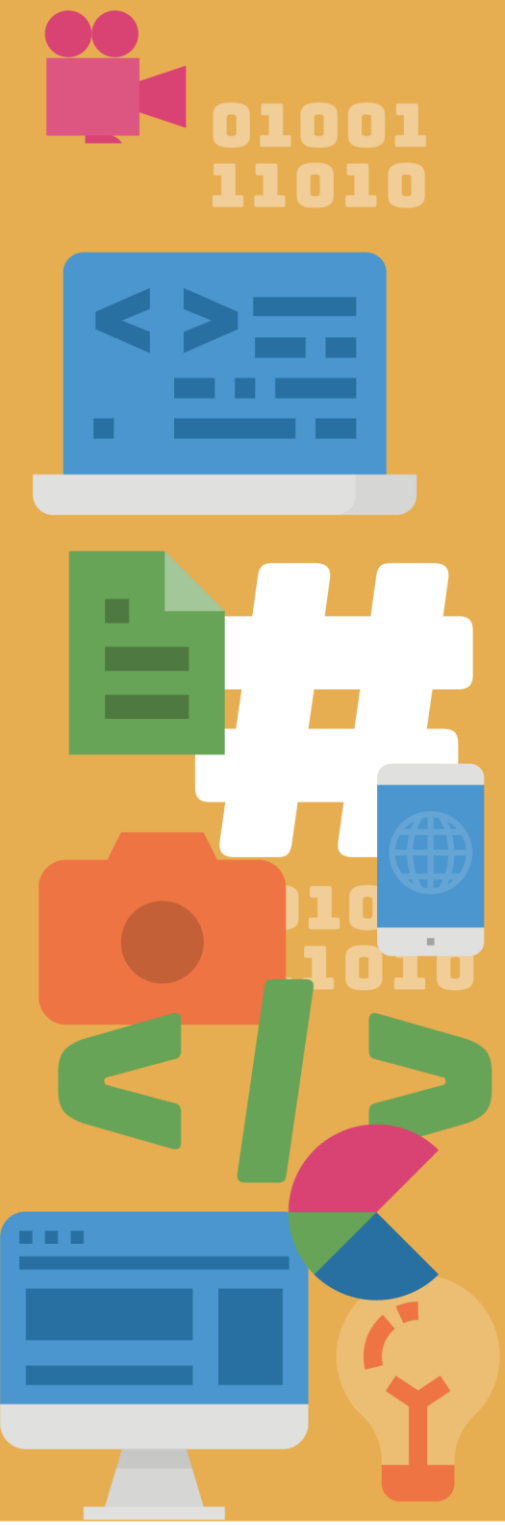
SOCIAL HACKADEMY
#HACKAD



Priručnik za trenere

CTK Rijeka, EGInA, HOU

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Sadržaj

Uvod 1

Kako provesti tečajeve 2

POUČAVANJE MLADIH U NEPOVOLJNOM POLOŽAJU 3

RJEŠAVANJE MOUGUĆIH KONFLIKATA 4

STVORITE POZITIVNO OKRUŽENJE PUNO PODRŠKE 5

STVARANJE IZAZOVA 7

TEČAJEVI I CILJEVI ODRŽIVOG RAZVOJA UJEDINJEN NARODA 9

pROVOĐENJE TRENINGA 11

OPĆI SAVJETI 13

KAKO PRATITI SMJERNICE ZA TRENING 14

KAKO KORISITTI BESPLATNE OBRAZOVNE SADRŽAJE TIJEKOM TRENINGA 22

Kako procjenjivati napredak polaznika tijekom tečaja i *hackathona* 24

Social Hackademy metodologija 28

PREDGOVOR 28

INSPIRIRANO društvenim *hackathonOm* Umbria 29

EDUKATIVNO ISKUSTVO ZA SVE 29

ZAJEDNICA DRUŠTVENIH HAKERA 30

Hakiranje novog svijeta! 33

UMANJIVANJE JAZA IZMEĐU DRUŠTVENE I DIGITALNE INOVACIJE 33

MISIJA I VRIJEDNOSTI 33

PRIJEDLOG VRIJEDNOSTI 35

CILJNE SKUPINE 37

Kako organizirati društveni *hackathon* 38

FAZA 1 – PLANIRANJE *HACKATHONA* 39

FAZA 2 – AKTIVNOSTI PRIPREMNOG TRENINGA 45

FAZA 3 –SELEKCIJA PRUŽATELJA RJEŠENJA 46

FAZA 4 – PROGRAM DOGAĐANJA I REGULATIVA 48

Konceptualni dizajn *Social Hackademy online* platforme 56

Opći opis 56

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Usluge za otvorene obrazovne sadržaje *Hackathona*..... 57
usluge za polaznike *hackathona*..... 57
Usluge za organizatore *hackathona*..... 59

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Social Hackademy - #hackAD

612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Broj ugovora:

Erasmus+ KA3 Social Inclusion

www.socialhackademy.eu

Partneri:

ALL DIGITAL aisbl (Belgija), European Grants International Academy (Italija), Hellenic Open University (Grčka), CTK Rijeka (Hrvatska), SIMPLON.co (Francuska), Public libraries 2030 (Belgija)

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Akronim projekta	#hackAD
Naslov projekta	Social Hackademy
Radni paket	WP2 Prilagodba primjera dobre prakse
Naslov isporučevine	Priručnik za trenere
Razina diseminacije	Konačna
Verzija	V4
Datum dostave	01/10/2020
Sažetak	Ovaj dokument daje trenerima i organizacijama detaljni vodič za provedbu tečajeva treninga i organizaciju društvenih *hackathona* te opisuje Social Hackademy *online* platformu.
Autor	CTK Rijeka, EGInA, HOU
Projekt br.	612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Ugovor br.	2018 – 3186
Internetska stranica	www.socialhackademy.eu

Ova publikacija je dostupna pod

Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

(CC BY-NC-ND 4.0)

licencom

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Uvod

Svrha ovog priručnika je pomoći trenerima i organizacijama u plasiranju tečajeva mladima u nepovoljnom položaju, pomoći im u organiziranju društvenih *hackathona* i upoznati ih sa Social Hackademy *online* platformom te upoznati trenere s metodama procjene koje će koristiti tijekom treninga i *hackathona*.

Prvi dio, koji govori o načinima provedbe tečajeva, fokusira se na metode treninga, korisna učionička pomagala te načine korištenja otvorenih obrazovnih sadržaja. Slijede smjernice za trenere i metode procjenjivanja znanja i vještina koje će polaznici steći tijekom treninga i utvrditi kroz rad na projektima tijekom *hackathona*. Treći dio govori o metodologiji Social Hackademy, umijeću organiziranja društvenih *hackathona,* dok završni dio detaljnije pojašnjava Social Hackademy *online* platformu.

Cilj ovog priručnika je omogućiti trenerima i organizacijama da:

- Prenesu IKT znanje polaznicima
- Motiviraju polaznike za aktivno uključivanje u projekt
- Služe kao medijatori između polaznika i organizacija (shvaćajući pritom stajališta obiju strana)
- Podržavaju polaznike
- Procjenjuju znanje i vještine koje polaznici usvoje
- Pomognu pri organizaciji *hackathona*
- Pružaju povratne informacije

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Kako provesti tečajeve

Kako bi uspješno proveli tečaj za mlade u nepovoljnom položaju, treneri moraju posjedovati određene vještine koje utječu na njihovu komunikaciju s polaznicima te na način kako ih potiču na učenje, pomažu u prevladavanju prepreka i motiviraju za uspjeh.

Kako bi uspješno prenijeli digitalne vještine i znanje, treneri moraju biti vrsni i iskusni u svojim područjima (razvijanje izvornih mobilnih aplikacija, vizualni i grafički dizajn, *web* dizajn).

Od trenera se očekuje da posjeduju određene kvalitete kako bi mogli provesti trening sa svojim polaznicima. Slijede neke od tih kvaliteta:

STRPLJENJE – Naučio/-la sam pričekati druge da steknu vlastita iskustva! Mogu promatrati grupne procese i čekati rezultate koji će iz njih proizaći!

HUMOR – Znam se nasmijati s drugima, ali ponekad i sebi! U teških situacijama (npr. ako je motivacija grupe niska te nastavlja padati) malo smisla za humor u pravom trenutku može puno pomoći.

EMPATIJA – Mogu primjereno i bez straha reagirati na tuđe emocije, poput bijesa, straha, zabrinutosti ili srama! Uvijek se trudim razumjeti stajalište osobe s kojom komuniciram.

SPOSOBNOST SAMOREFLEKSIJE – Svjestan/svjesna sam svojih snaga i slabosti! Znam svoje granice i primjenjujem ta saznanja u praksi!

OSOBNO OKRUŽENJE – Stojim čvrsto na zemlji! Osjećam se ugodno u svom okruženju. Na raspolaganju imam pojedince s kojima mogu popričati ako moram promisliti o nekoj situaciji iz učionice.

SUKOBI I MEĐULJUDSKI ODNOSI – U stanju sam riješiti sukobe i kritične situacije na pozitivan i konstruktivan način!

ZNANJE O GRUPNIM PROCESIMA – Prikupljam iskustva i zapažanja o interakciji unutar grupa i procesima koji se pritom odvijaju! Ovo mi pomaže pri razumijevanju osjećaja i reakcija polaznika u svakom stadiju procesa.

TEHNIKE KOMUNIKACIJE – Upoznat sam s jednom ili više tehnika komunikacije, npr. individualne konzultacije usmjerene na osobu! To mi pomaže pri moderiranju komunikacije unutar grupe tijekom zahtjevnijih situacija.

METODE POUČAVANJA – Poznate su mi neke kreativne metode vizualiziranja ili moderiranja situacija i procesa! To mi pomaže pri strukturiranju ideja i mišljenja unutar grupe te u pružanju podrške tijekom donošenja odluka.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

ISKUSTVO S *COACHING*-OM – Imam iskustvo u provođenju *coaching*-a, bilo s grupama ili pojedincima! Iz tog iskustva znam za različite reakcije polaznika u različitim situacijama.

STRUČNO ZNANJE – Posjedujem stručno znanje na određenim poljima koje mogu ponuditi drugima!

OSOBNI KONTAKTI S DRUGIM SAVJETNICIMA – Imam mrežu kontakata s drugim stručnjacima koje mogu kontaktirati za sugestije i povratne informacije!

PSIHOLOŠKE I PEDAGOŠKE VJEŠTINE – Imam iskustvo s pedagoškim i psihološkim aktivnostima za pružanje podrške!

Posjedujete li neke od ovih vještina ili možda većinu njih? Imajte ih na umu tijekom svog rada i vaši rezultati će zasigurno biti bolji.

POUČAVANJE MLADIH U NEPOVOLJNOM POLOŽAJU

Postoji više vrsta nepovoljnih položaja iz kojih mladi mogu potjecati i u većini slučajeva više njih se preklapa. Uhvatiti se u koštac s time nije jednostavan zadatak, ali također može biti i vrlo zadovoljavajuće i ispunjavajuće iskustvo.

Mladi u nepovoljnom položaju se najčešće susreću s problemima iz sljedećih kategorija:

1. Društvene prepreke – diskriminacija na temelju različitih društvenih čimbenika (spol, narodnost, seksualna orijentacija, itd.)
2. Ekonomske prepreke – niski životni standard, niski prihodi, dugotrajna nezaposlenost i drugi problemi financijske naravi
3. Invaliditet – mentalni, fizički ili senzorni invaliditet
4. Obrazovne poteškoće – mladi koji su rano prekinuli obrazovanje, poteškoće u učenju, poteškoće s postizanje primjerenih akademskih rezultata
5. Kulturne poteškoće – imigranti, izbjeglice, manjine, jezične barijere
6. Zdravstveni problemi – mladi s kroničnim i ozbiljnim bolestima, psihičke i mentalne tegobe
7. Geografske prepreke – mladi iz izoliranih ili ruralnih područja ili iz područja s manjkom javnih službi (javni prijevoz, infrastruktura, itd.) i mladi iz problematičnih urbanih područja

Važno je pokazati senzibilitet za navedene poteškoće, a pošto nije moguće riješiti ovaj problem na univerzalan način ili u kratkom roku, slijedi nekoliko savjeta kako pristupiti takvim mladima:

- Na početku tečaja vodite polaznike kroz formiranje vlastitih učioničkih pravila koja bi trebala definirati način komunikacije - što će biti dozvoljeno, što se neće tolerirati, itd. Vi, kao treneri, morate facilitirati ovaj proces i voditi polaznike prema postizanju konsenzusa o pravilima koja odgovaraju svima i koja osiguravaju uzajamno poštovanje, uvažavanje i pozitivnu radnu atmosferu. Pravila mogu biti nalik ovima: 1. Dok jedna osoba govori ostali slušaju bez upadica; 2. Drugima ću pokazati razinu poštovanja koju želim da oni pokažu meni; 3. Ne postoje glupa pitanja; 4. Ako mi odgovara slušanje glazbe tijekom učenja, koristit ću

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

slušalice; itd. Ova pravila moraju kreirati sami polaznici, ali trener ih mora voditi u pravom smjeru.

- Nemojte poticati polaznike na razgovor o njihovim poteškoćama osima ako oni sami ne iniciraju temu. Neki se možda srame ili se boje pričati o svojim problemima. Stoga, u učionici stavite naglasak na njihove jake strane. Ako netko želi razgovarati s vama o svojim poteškoćama, pokažite razumijevanje i potporu.

- Ako je moguće, polaznicima ponudite mogućnost učenja u vašem obrazovnom centru jer neki od njih možda ne posjeduju opremu za učenje kod kuće. Također im možete savjetovati da uče u centru neovisno o individualnim okruženjima kod kuće jer će se na taj način međusobno povezati i zbližiti, što je veliki plus.

- Govorite jasno, glasno i uvijek ponovite ako vam se učini da vas netko nije čuo ili razumio.

- Pokušajte učiniti svoje primjere laičkima, u smislu da ne baratate suviše složenim ili znanstvenim metajezikom pošto nemaju svi polaznici istu razinu obrazovanja ili predznanja.

- Ako morate napraviti preinake u strukturi nastave (npr. raspored, i sl.), uvijek osigurajte da predložene izmjene odgovaraju svima u grupi.

- Potičite polaznike da daju sve od sebe i objasnite im da ovo nije škola, da neće biti ocjenjivani i da su ovdje kako bi naučili nešto što će potom koristiti u stvaranju novih sadržaja.

- Tretirajte polaznike s poteškoćama kao potpuno normalne individue, ali također budite obzirni prema njihovim potrebama.

- Ako je moguće, pristupite polaznicima pojedinačno i potaknite inicijalne razgovore kako bi razumjeli njihove specifične potrebe i mogućnosti

RJEŠAVANJE MOUGUĆIH KONFLIKATA

U radu s mladima uvijek postoji šansa da će doći do konflikta. Slijedi nekoliko savjeta kako se pripremiti i kako pristupiti takvim situacija ako do njih dođe:

- Postavite pravila – vrlo je važno da postavite jasna pravila ponašanja na početku jer će to svima razjasniti što je dopušteno, a što nije. Ako se svi slože s pravilima na početku, osjećat će se primoranima poštivati ih.
- Pričekajte da se stvari smire – nikad nije dobro rješavati probleme kad su uključeni još uvijek u afektu. Primirite situaciju i mirno popričajte s akterima.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

- Budite specifični i tražite isto od uključenih u sukob – ako do konflikta dođe, tražite od uključenih da pričaju o konkretnoj stvari koja ih muči. Općenite optužbe se teško prihvaćaju i ne vode uspješnom rješavanju konflikta.

- Slušajte, slušajte, slušajte – natjerajte uključene strane da slušaju jedni druge bez upadica te da budu iskreni. Nitko ne može pružiti smisleni savjet bez da je čuo cijelu priču.

- Složite se da se ne slažete – ako je konflikt toliko ozbiljan da razgovor ne pomaže, navedite polaznike da se slože oko toga da se jednostavno ne slažu te da nastave raditi zajedno na neki drugačiji način ili pak ih razdvojite. Ovo nije najbolje rješenje, ali ponekad je jedino moguće.

- Razriješite problem individualno – osim ako se konflikt tiče svih, pričajte samo s uključenim stranama.

- Oprostite i zaboravite – nakon što je konflikt razriješen, navedite uključene strane da razmijene isprike za grubost (ako je došlo do grubih riječi) te da si pruže ruku kao znak prijateljstva.

STVORITE POZITIVNO OKRUŽENJE PUNO PODRŠKE

Vrlo je važno stvoriti pozitivno okruženje puno podrške među polaznicima, a to posebno vrijedi kada se poučava mlade u nepovoljnom položaju. Mnogi od njih nisu imali i još uvijek nemaju jednake prilike kao ostali, a s time dolazi i osjećaj da svijet nije pošten te da oni, zbog svojeg društvenog položaja, ne mogu ostvariti dobre rezultate bez obzira koliko se trudili. Zadatak trenera je pokazati im da to nije tako, da su u stanju postići odlične rezultate usprkos poteškoćama s kojima su se susretali i prilikama koje su im bile uskraćene. Kako bi to postigli, uzmite u obzir sljedeće smjernice:

Ostavite pozitivan dojam

Morate dokazati da ste osoba koju vrijedi slušati

Istaknite se, uhvatite njihovu pažnju i zadržite je

Budite glasni, informativni, inteligentni, pokažite da se ne bojite izraziti svoje mišljenje, ali NEMOJTE biti arogantni i egocentrični

Pokažite strast za predmet poučavanja – polaznicima to pomaže da vas odrede kao iskrenu osobu

Budite energični – entuzijazam je zarazan

Pripazite na svoj izgled

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Napravite korak više

Radite više nego se očekuje od prosječnog učitelja

Budite susretljivi – odgovorite na sva pitanja i pobrinite se da vas polaznici u potpunosti razumiju

Naučite razliku između „pravljenja koraka više" i dopuštanja polaznicima da vas iskorištavaju

Ponudite dodatne informacije o svom predmetu

Ako želite da polaznici budu uzbuđeni zbog predmeta koji poučavate, onda morate izaći izvan okvira kurikuluma

Vaš je posao da zainteresirate polaznike, a ne da im ispredajete materijal koji ste pripremili

Dajte zadatke koji će polaznike natjerati da razmišljaju na originalan način

Navedite polaznike da probleme rješavaju nekonvencionalnim metodama

Dajte polaznicima primjere odličnih ideja kojih se većina ljudi ne bi sjetila

Pokažite smisao za humor

Ako ste ozbiljni cijelo vrijeme, polaznicima će biti teže povezati se s vama

Nemojte svesti nastavu na neprekidnu zezanciju

Pokažite da ste kompetentni

Uvjerite polaznike u svoju kompetentnost svojim znanjem i vještima, a ne statusom i hijerarhijom

Pokažite svoje talente

Pristupite ovome kao predstavljanju tijekom razgovora za posao

Budite skromni oko svojih kompetencija, ali nemojte ih sakrivati

Ako polaznici misle da ne baratate svojim područjem, veće su šanse da postanu lijeni tijekom izvršavanja zadataka ili da misle kako nećete primijetiti da nisu pažljivo pročitali materijale

Obratite pažnju na polaznike kojima je potrebno dodatno ohrabrivanje

Ako vam se učini da je netko depresivan ili se ne osjeća dobro, pozovite ih na razgovor nakon nastave i pitajte jesu li u redu

Ako polaznici prolaze kroz poteškoće i vide da brinete te da ste ih zamijetili, motivirat ćete ih da više rade

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Razmislite o prilagodbi nekih pravila ako netko prolazi kroz poteškoće

Morate moći prepoznati kada nešto nije u redu

Pitajte polaznike da podijele svoja iskustva

Vaši polaznici će biti manje motivirani ako smatraju da samo poučavate, a ne marite za njihova mišljenja

Zapamtite da postoji razlika između poticanja zdrave rasprave i dopuštanja polaznicima da ističu neargumentirane stavove

Potičite rasprave

Potičite smislene rasprave tijekom nastave

Upoznajte polaznike prije nego ih pohvalite

Dobrom treneru svaki polaznik je drugačiji

Ako pohvalite polaznike bez da ih upoznate, oni bi mogli misliti da im lažete i onda kasnije neće prihvatiti pohvalu za svoje individualne kvalitete

Moglo bi biti korisno organizirati individualne neformalne intervjue ili da polaznici napišu svoja očekivanja i ciljeve kao dio procesa prijave kako bi ih se bolje upoznalo i kako bi se dobio bolji uvid u grupu

Pokažite polaznicima kako vaš predmet utječe na svijet

Ako vide praktične, svakodnevne primjere gradiva, polaznici će biti znatno podložniji pokazati interes za vaš predmet

Izložite ih podražajima koje su ranije zanemarivali – problemima koji more ljude, zajednicu, državu, svijet

STVARANJE IZAZOVA

Kako bi postigli bolje rezultate kod polaznika, ključno je postaviti im izazove. Primijenite ove smjernice kako bi to postigli:

Učinite polaznike "ekspertima" za neku temu

Iznenadili biste se koliko polaznici postanu motiviraniji kada ih se pita da prezentiraju neku temu u grupi ili individualno

Dodijelite dodatne zadatke

Dodatni zadaci mogu pomoći polaznicima pri savladavanju materije na višoj razini

Možete dodijeliti zadatke koji pokazuju širu primjenu vašeg gradiva

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Potičite rad u grupi

Pomognite polaznicima da se međusobno upoznaju, da vide gradivo u novom svjetlu, da se osjete motiviranima za postizanje uspjeha

Možete poticati zdravu dozu kompetitivnosti između grupa

Dajte im izbor

Polaznici postanu motiviraniji kada im se pruži mogućnost izbora tijekom rada

Izbor im pruža osjećaj da imaju kontrolu nad svojim učenjem i motivacijom

Moguće je istovremeno zadržati strukturu tečaja i dopustiti polaznicima da biraju određene segmente

Pružite korisne povratne informacije

Vaše povratne informacije moraju biti temeljite, jasne i smislene

Ako polaznici vide svoje jake strane i elemente koje mogu poboljšati, biti će motiviraniji za učenje

Dozvolite polaznicima da vide kako iskreno brinete za njihov uspjeh i da im želite pomoći pri postizanju napretka

Učinite svoja očekivanja jasnima

Dajte polaznicima rubrike, jasne upute i primjere uspješno ostvarenih zadataka kako bi im pokazali što točno od njih očekujete

Jasne upute i trener koji je voljan odgovarati na sva pitanja o zadatku može motivirati polaznike u ostvarivanju boljih rezultata

Odvojite vrijeme za pitanja i odgovore nakon što objasnite zadatak

Kombinirajte pristupe u nastavi

Dinamičan tijek predavanja drži polaznike motiviranima i u iščekivanju

Imajte pripreme za svako predavanje jer to također može motivirati polaznike koji vole unaprijed znati što očekivati od predavanja

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

TEČAJEVI I CILJEVI ODRŽIVOG RAZVOJA UJEDINJEN NARODA

Ciljevi održivog razvoja (eng. *Sustainable Development Goals* – SDGs) Ujedinjenih naroda čine okosnicu Agende za održivi razvoj koju je UN usvojio 2015. godine. Ti ciljevi predstavljaju univerzalne, transformacijske i uključive težnje koje opisuju ključne razvojne izazove za čovječanstvo. Smisao tih ciljeva je osiguravanje održivog, mirnog, uspješnog i pravednog života na Zemlji za svaku osobu u sadašnjosti i budućnosti.

Izvor: UN u suradnji s agencijom *Project Everyone*

1. Bez siromaštva
2. Bez gladi
3. Dobro zdravlje i blagostanje
4. Kvalitetno obrazovanje
5. Spolna jednakost
6. Čista voda i sanitacija
7. Povoljna i čista energija
8. Dostojanstveni rad i gospodarski rast
9. Industrija, inovacije i infrastruktura
10. Smanjena nejednakost
11. Održivi gradovi i zajednice
12. Odgovorna konzumacija i proizvodnja
13. Klimatsko djelovanje
14. Život pod vodom
15. Život na kopnu
16. Mir, pravda i snažne institucije
17. Partnerstva za postizanje ciljeva

Kao što govori ime projekta, *Social* (*društven*) *Hackademy*, nužno je isticati društvenu komponentu. Potrebno je objasniti polaznicima da posjeduju određene sposobnosti, a da će uskoro imati i znanje za ostvarivanje društvenih promjena kroz svoj rad. Pri tome će vam se *Ciljevi održivog razvoja*

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

pokazati vrlo korisnima, jer oni mogu biti poslužiti kao svojevrsni referentni okvir za kreiranje digitalnih rješenja za probleme koji nas okružuju. Također su važni i kod usmjeravanja vanjskih dionika (lokalne nevladine organizacije, humanitarne organizacije, itd.) prema definiranju zahtjeva za rješenja koja će polaznici producirati.

Kao treneri, vi ćete trebati facilitirati proces zajedničkog stvaranja između učenika i vanjskih dionika. Naravno, naručitelj određenog rješenja je taj koji definira svoje zahtjeve i potrebe, ali bilo bi poželjno voditi ih u ispravnom smjeru. Kako bi vam pomogli u usklađivanju ovog procesa s *Ciljevima održivog razvoja*, slijedi nekoliko primjera kako bi to moglo funkcionirati:

1. Recimo da je dionik, kojem je potrebno neko rješenje, nevladina organizacija koja se bavi poboljšanjem kvalitete života u vašoj zajednici i postizanje društvene jednakosti članova zajednice. Možete voditi nevladinu organizaciju tako da predložite stvaranje mobilne aplikacije za razmjenu dobara i proizvoda koji pojedincima više nisu potrebni, ali bi drugima mogli biti od koristi. Na taj način, organizacija može pomoći ljudima s niskim prihodima da pribave neke stvari po jeftinijoj cijeni ili čak besplatno. Osim što će poboljšati tehničke vještine koje će im biti potrebe u razvijanju projekta, polaznici će također bolje shvaćati kako ljudi u njihovoj zajednici žive, pomoći im u smanjivanju količine otpada, itd. Samo s jednom mobilnom aplikacijom može se utjecati na više *Ciljeva održivog razvoja*.

2. Drugi primjer je za organizaciju koja se bavi zaštitom okoliša. Vi i vaši polaznici možete raditi s organizacijom na kreiranju internetske stranice s virtualnom kartom na kojoj korisnici mogu odrediti lokacije na kojima su se susreli sa smećem ili drugim onečišćivačima. Ovo može biti korisno jer postoji niz prigoda tijekom godine (Dan planeta Zemlje, itd.) kada volonteri mogu pokupiti smeće, a stranica im može pomoći u lociranju mjesta gdje je njihova pomoć najpotrebnija. Ovaj primjer pomaže pri ostvarivanju nekoliko *Ciljeva*, od *Života na kopnu* i *Klimatskog djelovanja* do *Dobrog zdravlja i blagostanja* pošto ova vrsta aktivnosti obično uključuje ljude koji vrijeme provode vani i bave se tjelesnim aktivnostima.

3. Sljedeći primjer bi mogao biti grafički dizajn za kampanju koja se bavi ciljevima *Spolna ravnopravnost* i *Smanjena nejednakost*. Polaznici mogu raditi s organizacijama koje se bave ravnopravnošću i pomoći u kreiranju medijske kampanje što bi uključivalo grafike za razne svrhe (od objava na društvenima medijima do postera ili *billboard* plakata).

Ovi primjeri služe kako bi vam dali ideju o tome kako možete facilitirati proces stvaranja između polaznika i organizacija kojima su potrebna rješenja te kako uključiti društvenu komponentu u skladu s UN-ovim *Ciljevima održivog razvoja*.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

PROVOĐENJE TRENINGA

Metode treninga uvelike ovise o vrsti treninga za koju se koriste, a u slučaju poučavanja digitalnih vještina i znanja, najbolji pristup su praktične metode koje polaznike aktivno angažiraju te im istovremeno omogućuju samostalan rad, uz stalni nadzor i potporu trenera.

U početku, trener mora polaznicima pružiti nekakav uvod i primjere sadržaja koji će učiti, ali ovo mora biti popraćeno praktičnim zadatkom ili kratkom aktivnošću koju će polaznici odrađivati samostalno ili u manjim grupama.

Neke od metoda koje mogu biti korištene u treningu su:

- Tradicionalno (frontalno) predavanje

Tijekom formalnog obrazovanja, polaznici su najviše navikli na ovaj tip predavanja. Ova metoda bi trebala biti izbjegavana osim u nekim manjim segmentima poput uvoda, ali čak i tada može biti zamijenjena drugom metodom, poput grupne rasprave ili oluje ideja.

- Grupna rasprava

Vrlo je korisna za uvodne dijelove predavanja, pri čemu trener potiče polaznike na zajedničko istraživanje teme umjesto da samo predaje. Ovaj pristup je bolji za polaznike, ali da bi bio uspješan potrebno je uspostaviti početni kontakt kroz igru „ledolomac" (eng. *ice-breaker*) ili neku sličnu aktivnost kako bi polaznici bili opušteniji i angažiraniji.

- Demonstracija

Trener demonstrira kako ostvariti neki cilj, kako pristupiti zadatku ili kako koristiti neki alat. U ovom pristupu polaznici su angažirani u rješavanju jednostavnih zadataka koje moraju odraditi sami na način da ponavljaju što im je trener demonstrirao.

- Oluja ideja

Ovo je naširoko poznata metoda koja se uglavnom koristi za rješavanje problema ili u trenucima kada rješavanje neke zadaće zahtijeva kreativnost. Polaznici i trener predlažu rješenje za postavljeni problem ili zadatak. Vrlo je važno postaviti pravila „oluje ideja", poput – „nema glupih ideja", „uvijek pažljivo saslušajte jedni druge i ne upadajte u riječ" i slično. Trener može koristiti ovu metodu i kako bi pojedine polaznike potaknuo na sudjelovanje.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

- Zadaci u manjim skupinama

Ponekad je zadatak preširok za jednu osobu te je razumno dodijeliti takve zadatke manjim skupinama polaznika. Na taj način se potiče timski rad i dobivaju najbolji rezultati jer dvije glave (ili više njih) su pametnije od jedne. Kad se koristi ova metoda, poželjno je prepustiti članovima skupine da odaberu vođu koji će ih pokušati organizirati, ali također mora biti razjašnjeno da posao vođe nije šefovanje već da služi kao primjer ostalima, da pokuša efikasno organizirati rad i da osigura sudjelovanje svakog pojedinca, a uz to i da se osjeća ugodno u toj ulozi.

- Samostalni rad

Metoda samostalnog rada je prilično jasna iz samog naziva, ali postoje neke stvari koje treba uzeti u obzir kako bi se postigli najbolji rezultati. Prva stvar je pružanje jasnih uputa o tome što mora biti postignuto i načinu na koji se to može postići. Zatim, važno je pružati stalne povratne informacije i podršku kod eventualnih poteškoća s kojima se polaznici susretnu. Na koncu, treba pomoći polaznicima u evaluaciji svog rada. Ova metoda je posebno vrijedna nakon što su polaznici već stekli određenu razinu znanja te su spremni primijeniti naučeno.

- Igre

Igre mogu biti odlično sredstvo za motiviranje polaznika i upoznavanje kao i za razbijanje leda na početku treninga. Igre mogu značajno unaprijediti dinamiku grupe, ali treba biti oprezan s primjerenošću odabrane igre.

- Rješavanje problema

Rješavanje problema može biti odlično sredstvo za poučavanje i motiviranje polaznika, posebno ako se učini kompetitivnim. Kompetitivno rješavanje problema je odlično za učenje, a ako želite maknuti kategorizaciju na gubitnike i pobjednike, možete posložiti natjecanje s ciljem nadilaženja svog najboljeg rezultata, ili dodijeliti različite probleme.

- Studija slučaja

Studija slučaja može biti odlična metoda za prezentiranje primjera. Zašto razgovarati s polaznicima o načinima rješavanja problema kada im možete pokazati kako je netko drugi već riješio taj problem. Ovo povlači jasnu poveznicu između teme učenja i stvarnog svijeta, čime pridonosi podizanju interesa kod polaznika. Ključna je priprema prije prezentiranja slučaja kako bi bili sigurni da vi sami dobro razumijete sve važne segmente odabranog slučaja.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

- Prototipiziranje

Prototipiziranje je još jedna odlična metoda koja se vezuje uz najviše razine ishoda učenja. Ukratko rečeno, prototipiziranje je proces testiranja ideje. Uključuje analizu, dizajniranje, planiranje, implementaciju, otklanjanje pogrešaka i testiranje rješenja na zabavan i zanimljiv način. Polaznici kreiraju nešto od početka, nadilaze prepreke po putu i jednostavno pokušavaju doći do najboljeg mogućeg rješenja, u skladu sa svojim mogućnostima.

Postoje još mnoge metode koje se mogu koristiti u provedbi treninga te je na trenerima da pronađu one koje najbolje odgovaraju njihovim stilovima. Mnoge od navedenih metoda mogu biti kombinirane međusobno ili s nekim drugim metodama koje ovdje nisu spomenute. Važno je uvijek imati na umu dobrobit polaznika. Oni su najbolji alat za evaluaciju metoda koje su se koristile u poučavanju. Ako vidite da neke metode ne odgovaraju vašim polaznicima, promijenite ih. Cilj je da svi nauče nešto novo i da pritom uživaju.

OPĆI SAVJETI

- Nastupite prijateljski, ali postavite jasne granice!
- Uspostavite kanale komunikacije s grupom – Forum, Facebook, Viber, e-mail liste…, što god vam se čini logičnim
- Ako uočite potencijal, potrudite se da ga i ostvarite.
- Budite fleksibilni!
- Razumijte interese svojih učenika i sukladno pripremajte primjere za predavanja.
- Činite više od onog što se od vas očekuje!
- Budite kreativni!
- Zabavite se!
- Budite svoji. Svi ostali su ionako zauzeti 😉

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

KAKO PRATITI SMJERNICE ZA TRENING

Trening bi trebalo provesti u skladu s planom opisanim u dokumentima Pregled tečaja, a polaznici bi trebali ostvariti ishode koji su tamo navedeni. Ovo je bitno jer ti ishodi su ujedno i zahtjevi koje polaznici moraju ostvariti kako bi mogli sudjelovati u *hackathonu*. Procjene vremena za svako od poglavlja iz pregleda tečajeva su usklađene sa zahtjevnošću tema ili lekcija, ali manje preinake tijekom treninga su prihvatljive, posebno ako polaznici zapinju na nekoj temi ili pak im ide izuzetno dobro.

Ispod su tri tablice koje prikazuju planove lekcija te vam mogu pomoći pri planiranju implementacije treninga. Ovi primjeri oslikavaju kako implementirati lekcije za tri tečaja unutar treninga pri čemu trajanje jedne lekcije iznosi 4 sata. Prikazani su samo planovi nekih lekcija pošto preostale lekcije mogu biti planirane na sličan način. Resursi (alati/besplatni obrazovni sadržaji) navedeni u tabeli nisu konkretni jer treneri moraju koristiti oblike besplatnih obrazovnih sadržaja koji odgovaraju njihovom lokalnom okruženju. Također, različiti besplatni obrazovni sadržaji postoje na različitim jezicima.

Primjer plana lekcije za tečaj Razvijanje *native* mobilnih aplikacija

Lekcija	Traj-anje	Ishod	Metode poučavanja	Alati/ Bespl. obr. sadr.	Opis
1	9:00 9:05	/	„Ledolomac" i aktivnosti za formiranje grupa	Lopta Prazan sat printan na A4 papiru	Prezentacija trenera i grupe. Polaznici se međusobno upoznaju kroz kratku simulaciju izlazaka (eng. *dating*). Moraju ugovoriti 6 sastanaka i imaju 3 minute da popričaju s partnerom, prezentiraju sebe i objasne zašto su se uključili u tečaj.
	9:05-9.50	1.1	Prezentacija Grupni rad	PPT Video	U prvom dijelu lekcije, trener koristi prezentaciju kako bi dao pregled polja razvijanja mobilnih aplikacija (vrste aplikacija s prednostima i nedostacima, glavni operativni sustavi, tehnologija, okviri), a zatim dodatno prezentira tehnologiju koja će biti korištena tijekom tečaja. Ovo može biti poduprto nekim videom.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	9:50-10:10	1.2	Prezentacija Samostalni rad	PPT Alat za razvoj mobilnih aplikacija	Polaznici preuzmu i instaliraju alate za razvijanje mobilnih aplikacija. Važne upute polaznicima: Moraju preuzeti aplikaciju i upoznati se sa sučeljem. Treneri su dostupni za pomoć kako bi polaznici savladali moguće tehničke poteškoće.
	10:10-10:55	1.3, 1.4	Demonstracija	Alat za razvoj mobilnih aplikacija	Trener otvara softver za razvijanje aplikacija te polaznicima objašnjava glavne dijelove alata i strukturu tipične aplikacije kroz proces kreiranja jednostavne „Pozdrav, svijete" aplikacije.
	10:55-11:05			PAUZA	
	11:05-11:35	1.5	Demonstracija	Mobilni uređaj Alat za razvoj mobilnih aplikacija	Polaznici postave i testiraju aplikaciju u emulatoru i na uređajima uz vodstvo trenera
	11:35-13:05	1.3, 1.4	Demonstracija Samostalni rad	Resursi za aplik., Alat za razvoj mob. aplik.	Trener polaznicima 2-3 primjera malih aplikacija koje zajednički kodiraju.
	13:05-13:15	/	Grupna rasprava	/	Pitanja i odgovori
Kraj lekcije					
2	9:00-11:00	3.1, 3.2	Demonstracija	Vanjski resursi	Trener s polaznicima izrađuje raspored za aplikaciju, korak po korak, pritom objašnjavajući kako uvesti vanjske resurse poput slika, fontova,

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

				Alat za razvoj mob. aplik. Popis korisnih *online* resursa	itd. Također, trener usput savjetuje gdje pronaći besplatne resurse.
	11:00-11:15				PAUZA
	11:15-13:05	3.1, 3.2	Samostalni rad	Pripremljeni primjeri s resursima Alat za razvoj mob. aplik.	Uz vodstvo trenera, polaznici odrađuju zadatak kreiranja rasporeda aplikacije za neku specifičnu problematiku (npr. popis obveza s višestrukim prikazima – prikaz popisa, dodavanje stavki na popis, itd.) pri čemu koriste jednostavne elemente rasporeda.
	13:05-13:15	/	Grupna rasprava	/	Pitanja i odgovori
Kraj lekcije					
3	9:00-10:30	2.2, 2.3	Demonstracija	Pripremljeni primjeri Alat za razvoj aplikacija	Trener objašnjava polaznicima kako unaprijediti dizajn koji su kreirali tijekom prošle lekcije korištenjem vanjskih baza i podešavanjem postavki elemenata.
	10:30-11:00	2.2	Grupna rasprava	/	Polaznici pokazuju što su kreirali i evaluiraju radove međusobno i s trenerom.
	10:55-11:10				PAUZA

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	11:15-13:05	2.1, 2.2, 2.3	Samostalni rad	Alat za razvijanje aplikacija	Polaznici dobivaju zadatak kreairanja rasporeda aplikacije po izboru koji moraju izraditi samostalno, uz vodstvo trenera
	13:05-13:15	/	Grupna rasprava	/	Pitanja i odgovori
Kraj lekcije					
9	9:00-13:00	5.1	Manji grupni zadatak, Individualno prototipiziranje	Alat za razvijanje aplikacija	Treneri podijele polaznike u manje timove (2-3 osobe po timu), ovisno o kompleksnosti završnog zadatka i razini usvojenih vještina polaznika. Polaznicima se dodjeljuje zadatak (izazov) koji trebaju izvršiti tijekom dvije lekcije. Nakon toga počinju raditi na zadatku. Trener mentorira timove dok oni kreiraju svoja rješenja. Zadaci mogu biti: aplikacija za kupovinu namirnica, podsjetnik, aplikacija za igranje društvenih igara – mjerač vremena, kocka, itd.).

Primjer plana lekcije za tečaj Web-dizajn

Lekcija	Traj-anje	Ishodi	Metode poučavanja	Alati / besplatni obrazovni sadržaji	Opis
1	9:00 9:05	/	Ledolomac i aktivnosti za formiranje grupa		Prezentacija trenera i grupe. Polaznici se upoznaju kroz kratku igru. Svaki polaznik se mora predstaviti na način da o sebi kaže tri stvari – jednu lažnu i dvije istinite. Ostali pokušavaju pogoditi koja tvrdnja je bila lažna.
	9:05-9.50	1.1	Prezentacija	PPT, video, pisani	Trener održi kratko predavanje o tome kako *web* (HTTP) funkcionira. Ovo može biti

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

			materijali za polaznike	popraćeno videom ili infografikom koja se podijeli polaznicima.
9:50-10:30	1.2	Prezentacija	Primjeri internetskih stranica s pripadajućim kodom, video	Trener objašnjava nekoliko primjera različitih načina kreiranja internetskih stranica i pokazuje različite dijelove stranice i jezike korištene u kreiranju tih dijelova (HTML, CSS, JS, pozadinski /*back-end*/ jezici). Ovo može biti popraćeno kratkim videom.
10:30-11:00	1.3	Prezentacija Grupna rasprava	PPT, video, kviz	Trener vodi raspravu s polaznicima o tijeku rada u *web* dizajnu, naglašavajući ključne trenutke i prekretnice u procesu. Trener može koristiti kratki video na početku kako bi potaknuo raspravu. Na kraju, polaznicima se može dati kratki kviz kako bi se sumiralo što su naučili. Trener također može prikazati video ili prezentaciju o osnovama UI/UX dizajna.
11:00-11:15			PAUZA	
11:05-11:40	2.1	Grupna rasprava	Primjeri skica (*mock-up*) internetskih stranica, internetski resursi na kojima se mogu pronaći dizajni skica	Trener prezentira 3-4 skica za različite tipove internetskih stranica te prodiskutira s polaznicima o tome koje su značajke skice, što je nužno, a što nije, kako bi oni pristupili kreiranju svoje skice i zašto uopće postoji potreba za kreiranjem skica internetskih stranica. Na kraju ovog dijela, trener može tražiti od polaznika da pronađi par primjera skica koji im se posebno sviđaju.
11:40-13:05	2.2	Demonstracija	Alati za skice	Trener prezentira nekoliko alata za skice internetskih stranica, naglašavajući prednosti i

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

			Individualni rad	internetskih stranica	nedostatke svakog primjera te odabere jedan na kojem će polaznici raditi. Zatim demonstrira glavne značajke korisničkog sučelja i prikaže kako kreirati jednostavni okvir za neku internetsku stranicu, objašnjavajući različite alate koji se koriste u kreiranju istog. Na kraju, trener dodjeljuje kratki zadatak u sklopu kojeg polaznici trebaju kreirati osnovnu skicu internetske stranice.
	13:05-13:15	/	Grupna rasprava	/	Pitanja i odgovori
Kraj lekcije					
2	9:00-11:00	2.3	Demonstracija	Alat za kreiranje skica *web* stranica Primjeri korištenja različitih elemenata	Trener demonstrira kako koristiti i kombinirati različite elemente rasporeda kako bi se kreirao *one-page* raspored. Nakon što trener objasni svaki element rasporeda, polaznicima se dodjeljuje kratki zadatak u kojem trebaju koristiti taj element kako bi nešto kreirali.
	11:00-11:15		PAUZA		
	11:15-13:05	3.1, 3.2	Zadatak za rad u manjim grupama	Pripremljeni zadaci Alat za kreiranje skica internetskih stranica	Polaznici se podijele u manje skupine (2-3 osobe) te im se dodijeli zadatak u kojem moraju kreirati skicu za neku internetsku stranicu koja uključuje više pod-stranica (npr. početna stranica, stranica za postove, stranica za prijavu, itd.). Polaznici kreiraju svoje dizajne te na kraju prezentiraju rezultate i filozofiju u pozadini njihovih rješenja. Grupa glasa za najbolje rješenje.
	13:05-13:15	/	Grupna rasprava	/	Pitanja i odgovori

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Kraj lekcije

Primjer plana lekcije za Vizualni i grafički dizajn

Lekcija	Traja-nje	Ishod	Metode poučavanja	Alati / Besplatni obrazovni sadržaji	Opis
1	9:00 9:05	/	Ledolomac i aktivnosti za formiranje grupa	Lopta Prazan sat printan na A4 papiru	Prezentacija trenera i grupa Polaznici se upoznaju kroz kratku igru. Svaki igrač mora reći svoje ime i jedan pridjev koji počinje istim slovom kao i njihovo ime (npr. Sjetni Srećko). Svaki sljedeći igrač mora ponoviti imena i pridjeve svih prijašnjih igrača i tada reći svoje. Posljednji igrač mora ponoviti sva prijašnja imena i sve pridjeve.
	9:05-9:30	1.1	Prezentacija	PPT Video	U prvom dijelu lekcije trener koristi prezentaciju kako bi dao uvod u grafički dizajn i predstavio terminologiju koja se koristi na tom polju (što je grafički dizajn i što je dizajn općenito, najčešća terminologija koja se koristi u dizajnu, itd.).
	9:30-10:00	1.2, 1.3	Prezentacija Grupna rasprava	PPT, Primjeri promotivnih materijala	Trener prezentira temu vizualnog (ili korporativnog) identiteta, dizajn loga, brendiranje i druge primarne principe dizajna. Također, bilo bi dobro za grupu da trener unaprijed pripremi fizičke primjere korporativnih promotivnih materijala (poslovne kartice, mape, primjer poslovnog zaglavlja, kuverte, itd.) kako bi polaznici mogli komentirati o načinima

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

					pripreme dobrih grafičkih elemenata za različite medije.
	10:00-10:55	1.4, 1.5	Demonstracija, Prezentacija, Samostalni rad	*Online* alat, Printani primjeri vježbi	Trener objašnjava osnovne razlike između rasterske i vektorske grafike s primjerima (također, dobar bi bio printani primjer ta dva tipa grafike). Trener objašnjava i za što se koji tip koristi. Trener nastavlja s objašnjavanjem teorije boja, pritom spominjuću komplementarni kontrast, uzorke (*swatch*), Pantone i druge modove boja u grafičkom dizajnu. Polaznici zatim odrađuju kratku vježbu kroz koju istražuju internetski alat (poput Color Wheel ili Color Picker) koji olakšava odabir boja tijekom kreiranja dizajna.
	10:55-11:05			PAUZA	
	11:05-11:35	2.1	Demonstracija	Softver za rasterski grafički dizajn, Dodatni materijali za učenje	Polaznici se upoznavaju s softverom za rasterski grafički dizajn, s korisničkim sučeljem i osnovnim alatima. Bilo bi dobro da trener također pruži informacije o tome gdje se mogu pronaći dodatni sadržaji za odabrani softver za rasterski grafički dizajn.
	11:35-13:10	2.2	Demonstracija, Samostalni rad	Softver za rasterski grafički dizajn, vježbe	Trener unaprijed priprema vježbe u odabranom softveru za rasterski grafički dizajn. Važno je da svi polaznici vježbaju na svojim računalima tijekom radionice – svaki polaznik treba naučiti osnovne alate unutar programa. Vježbe bi trebale uključivati sljedeće: izrezivanje, poravnavanje horizonta, uklanjanje mrlja i nesavršenosti, promjena boje objekta na fotografiji, dodavanje

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	oblika, korištenje filtera, spremanja različitih formata datoteka, itd.

Kraj lekcije

KAKO KORISITTI BESPLATNE OBRAZOVNE SADRŽAJE TIJEKOM TRENINGA

Besplatni obrazovni sadržaji su preuzeti ili izrađeni na hrvatskom, francuskom, grčkom i talijanskom jeziku za svaki tečaj unutar projekta i zbog toga se međusobno razlikuju. Besplatne obrazovne sadržaje na nacionalnim jezicima možete pronaći na *Social Hackademy online* platformi:

https://platform.socialhackademy.eu/category/oers/

Besplatni obrazovni sadržaji imaju višestruku ulogu. Neki mogu biti korišteni kao izvori za pripremu nastave od strane trenera, drugi kao izravni nastavni materijali za polaznike ili kao resursi za dodatno učenje, ili kao primjeri koji se mogu koristiti u nastavi.

Posebni besplatni obrazovni sadržaji su sakupljeni kako bi služili kao smjernice i priručnici o radu s mladima u nepovoljnom položaju i o društvenom kontekstu projekta.

Na početku tečaja, trener bi trebao objasniti polaznicima što će sve kreirati na kraju i tada raditi na ostvarivanju toga, korak po korak, tijekom lekcija.

Slijede neki primjeri organizacije lekcija oko besplatnih obrazovnih sadržaja:

1. Lekcija u ovom primjeru se bavi ishodom učenja 1.1 (HTTP i komunikacija između klijenta i servera) iz tečaja o *Web dizajnu*. Lekcija može početi kratkom raspravom (5 minuta) kako bi se ispitalo što polaznici znaju ili su čuli o HTTP-u. Nakon ovog dijela, trener može pokazati učenicima sljedeći video o HTTP-u i ciklusu odgovora i zahtjeva (https://www.youtube.com/watch?v=eesqK59rhGA) (10 minuta). Zatim bi trener trebao dodatno objasniti važne dijelove videa i odgovoriti na pitanja polaznika (15 minuta). Na kraju, trener bi trebao podijeliti odabranu infografiku (https://0701.static.prezi.com/preview/v2/bjlpij3gtr7peg2c5in7lalldd6jc3sachvcdoaizecfr3dnitcq_3_0.png) koja služi kao podsjetnik polaznicima i preporučiti video o HTTP2 (https://www.youtube.com/watch?v=fVKPrDrEwTI) onima koji žele saznati više o temi kod kuće.

2. Ovaj primjer pokazuje kako organizirati lekciju i vježbu za ishod učenja 2.2 (Kreiranje rasporeda) iz tečaja *Razvijanje izvorne mobilne aplikacije*. Lekcija može početi s prikazom nekih zanimljivih primjera dizajna rasporeda aplikacije (npr. https://search.muz.li/inspiration/mobile-app-design-inspiration/) i poticanjem polaznika da podijele primjere dizajna rasporeda koji im se posebno sviđaju. Tijekom ove faze trener mora potaknuti polaznike na sudjelovanju u raspravi na temu što dizajn rasporeda aplikacije čini dobrim te koje su prednosti i ograničenja nekih primjera dizajna (15 minuta). Zatim trener treba proći kroz nekoliko primjera koji ilustriraju kako uključiti različite elemente u dizajn. Korištenjem besplatnih obrazovnih sadržaja (ovi primjeri su za dvije različite platforme -

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/hourofcode/AppInventorTutorials.pdf za *MIT App Inventor* i https://flutter.dev/docs/development/ui/layout/tutorial za *Flutter*), treneri mogu proći kroz primjere kreiranja jednostavnih rasporeda s učenicima, pritom ponavljajući svaki korak kako bi oni kreirali isti raspored (45 minuta). Nakon toga, trener može polaznicima dati vježbu (https://blog.bitsrc.io/15-app-ideas-to-build-and-level-up-your-coding-skills-28612c72a3b1) kreiranja rasporeda za neku aplikaciju (svi polaznici kreiranju dizajn za istu aplikaciju). Polaznici tada mogu samostalno raditi na kreiranju tog rasporeda, a trener im pomaže ako zapnu. Ovaj dio završava evaluacijom različitih primjera dizajna (1 sat i 15 minuta). U zadnjem dijelu polaznici kreiraju rasporede za jednostavne aplikacije po vlastitom izboru i onda prezentiraju svoje radove (2 sata). Ovaj način učenja omogućuje polaznicima samostalno odrađivanje većine posla te ih više uključuje u sam kreativni proces. Zadaća trenera je objasniti ono što je nužno na početku, proći kroz primjere s polaznicima i pružiti podršku tijekom samostalnog rada. Na kraju ove lekcije trener može preporučiti video onima koji žele naučiti više o kreiranu dobrog korisničkog sučelja (https://www.youtube.com/watch?v=82_e4TOu13U&list=PL5eJgcQ87sgfTfa339_OSuAcdSyPSDSjJ).

3. Treći primjer se tiče ishoda učenja 3.1 (Psihologija boja) iz tečaja *Vizualni i grafički dizajn*. Trener bi trebao polaznicima pokazati nekoliko primjera dizajna i pitati ih što misle o njima (15 minuta). Zatim bi trener mogao objasniti kako različite boje utječu na raspoloženje, ponašanje, itd., pri čemu može koristiti ovaj video (https://www.youtube.com/watch?v=x0smq5ljlf4) te pokrenuti raspravu o implikacijama viđenoga na kreiranje nekog dizajna (30 minuta). U zadnjem dijelu, trener traži od polaznika da oboje predložak (npr. https://www.dummies.com/wp-content/uploads/348994.image0.jpg) pri čemu oni koriste različite boje (monokromatski, duoton, komplementarni kontrast i druge harmonije boja). Na kraju se prodiskutiraju radovi polaznika (1 sat i 15 minuta).

Ovo su neki od primjera koji prikazuju kako koristiti besplatne obrazovne sadržaje u nastavi ili kao resurse za dodatno učenje izvan nastave ili kao pripremu za provođenje tečaja. Također možete koristiti besplatne obrazovne sadržaje koje vi, kao treneri, smatrate primjerenima za postizanje ishoda učenja navedenih u *Pregledu tečaja*.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Kako procjenjivati napredak polaznika tijekom tečaja i *hackathona*

Social Hackademy promiče inkluzivni pristup te producira i opipljive i neopipljive rezultate, poput digitalnih kompetencija polaznika i drugih poduzetničkih i socijalnih vještina, te projekte i rješenja za razne javne i privatne entitete koji su aktivni na društvenoj razini. Stoga, najbolji način procjenjivanja znanja i vještina polaznika te njihove spremnosti da ih koriste u stvarnom svijetu je kontinuirani nadzor i promatranje tijekom čitavog procesa.

Prvo, tijekom izvođenja tečaja licem u lice, važno je da treneri nadziru napredovanje polaznika kroz svaku temu kako bi uvidjeli imaju li neki od polaznika teškoća s određenim konceptima i trebaju li dodatno pojašnjavanje. Najbolji način za ostvarivanje ovoga je dodjeljivanje manjih zadaća koje polaznici odrađuju sami ili u manjim skupinama. Ako su uspješni, trener može pretpostaviti da su usvojili ishode učenja koji se tiču zadane zadaće. Napredak polaznika bi trebalo zabilježiti u tablici-predlošku (Dodatak 1) za svaki ishod učenja tijekom tečaja. Informacije o uspješnosti polaznika dostupni su samo treneru. Trener bi trebao pratiti napredovanje svakog polaznika te pružiti vodstvo ili dodijeliti dodatne zadaće kako bi osigurao da svi polaznici tečaj završe uspješno i ostvare sve tražene ishode učenja.

Polaznici zatim dolaze u kontakt s vanjskim dionicima. Ovaj stadij je vrlo važan pošto omogućuje polaznicima da postepeno dobivaju jednostavne zadaće iz stvarnog svijeta. Ovaj proces uključuje vanjske dionike koji se registriraju na *online* platformu i postavljaju ponude za jednostavne zadatke kreiranja sadržaja, nakon čega polaznici biraju ponude prema vlastitim preferencijama. Zadatak trenera u ovoj fazi je facilitacija zajedničkog stvaranja između polaznika i vanjskih organizacija, kako bi proces tekao glatko i rezultirao kvalitetnim sadržajima. Treneri moraju objasniti vanjskim dionicima kako funkcionira *Social Hackademy online* platforma, što oni mogu očekivati i koja su ograničenja radova koje polaznici mogu producirati (vrijeme, opseg, tehnologija, stručnost i ostala ograničenja), što se od njih očekuje (dostupnost za sastanke, informacije, sadržaj koji će biti potreban polaznicima kako bi kreirali željene rezultate, itd.). Ovo je bitno kako ne bi došlo do postavljanja nerealnih zahtjeva pred polaznike ili do nepotrebnog otežavanja njihovog rada. S druge strane, trener mora pripremiti polaznike i voditi ih tijekom komunikacije s vanjskim organizacijama, provjeravati kako napreduje njihov rad i pomoći pri rješavanju eventualnih problema. Ova aktivnost doprinosi dvama ciljevima – (1) kreiranju zajednica oko lokalne *Social Hackademy* što potpomaže održivost nakon završetka projekta i (2) pripremanju polaznika za korištenje svojih kompetencija u kreiranju opipljivih i društveno korisnih rezultata.

Treći dio praćenja je tijekom samog *hackathona* i tijekom ovog dijela trener mora pratiti što timovi rade, kakva je njihova interakcija, pokazuje li itko dobre vještine vođenja ili pak je dobar timski igrač, kakva je komunikacija između tima i klijenta, itd. Tablica-predložak za ovaj zadatak može se pronaći u Dodatku 2. Također je važno obratiti pozornost na podjelu rada unutar timova. Odrađuje li netko

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

većinu posla ili je posao ravnomjerno raspoređen? Trener bi trebao biti uključen u čitavi proces i pružiti vodstvo timovima o ovim pitanjima kako bi svi naučili što znači biti dio tima, raditi s nekim, poštivani želje i rokove te sudjelovati i pritom jednostavno uživati.

Ako trener odluči da je neki polaznik dobro odradio posao, stekao potrebne kompetencije i tijekom *hackathona* radio što je najbolje mogao, pokazao napredak, entuzijazam i poduzetnički i timski duh, tada se može zaključiti da je on/ona uspješno sudjelovao u *Social Hackademy* i može mu se dodijeliti završni certifikat.

Pored toga, treneri imaju mogućnost dodjeljivati značke na *Social Hackademy online* platformi polaznicima koji su se posebno istaknuli na određenim poljima. Ovo može značajno doprinijeti tečaju i *hackathonu* jer može podignuti moral pojedinaca koji rade izrazito dobro, a istovremeno poticati ostale da ulože dodatni napor kako bi također osvojili značke. Kako bi si olakšali dodjelu znački, možete koristiti tablicu za procjenu mekih vještina (Dodatak 2), koja sadrži vještine koje odgovaraju pojedinim značkama.

Značke koje se mogu dodijeliti polaznicima su sljedeće:

Odličan timski igrač

Ova značka odgovara vještini „interakcija s članovima tima (timski rad) i dodjeljuje se kada polaznici pokažu dobre komunikacijske vještine te dobar odnos s članovima tima. Ako polaznik primiri tenzije između članova te iskaže prijateljski i pozitivan stav prema drugima.

Pregovarač

Značka pregovarača se dodjeljuje polazniku koji pokaže dobre vještine interakcije s klijentom. Ovo može biti ostvareno ako polaznik pokaže strpljiv, pozitivan i prijatan stav prema klijentu na čijem projektu tim radi. Polaznik treba slušati želje klijenta i pružiti profesionalni savjet kako bi unaprijedio projekt najbolje što može, ali i znati tehnička i profesionalna ograničenja koja mogu utjecati na pravovremeno dovršavanje projekta.

Vrsni vođa

Vrsni vođa je značka koja se dodjeljuje za vještine vodstva. Ako član tima pokazuje organizacijske vještine i viziju implementaciji projekta, ako pruža potporu ostalim članovima i zauzima bitnu ulogu (ali ne šefuje) u svim segmentima kreiranja, to je osoba kojoj se može dodijeliti ova značka. Vođa također zna kvalitete svih članova tima te ih potiče da rade najbolje što mogu.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Pomaže kad zagusti

Ova značka se dodjeljuje polaznicima koji su susretljivi prema potrebama i problemima drugih, koji uvijek daju savjet i pomažu drugima ako zapnu u nekoj fazi projekta. Oni su tu da pomognu kod pisanja onog djelička koda s kojim se mučite, da pokažu prečicu na tipkovnici kako bi vam ubrzali posao ili jednostavno donesu šalicu kave kad radite satima. Ova značka odgovara vještini „potpora timu."

Entuzijast

Entuzijazam je vrlo važna vrlina za svaki tim. Kada netko vidi da tim zapinje, kada članovi misle da neće uspjeti završiti u roku ili su jednostavno premoreni, ova osoba uleti sa šalom, upali dobru pjesmu, odradi mali motivacijski govor ili nešto slično što podigne moral i tim napuni dozom pozitivne energije. Ova značka je vezana za vještinu „pozitivan i entuzijastičan stav".

Usredotočen na cilj

Ovo odgovara vještini „usredotočenost na ciljeve" i opisuje osobe koje uvijek na umu imaju završne rezultate. Ove osobe će pomoći timu da ostane na dobrom putu u situacijama kada tim krene vrludati. Oni će također pokušati organizirati posao i rascjepkati ga na manje, ostvarive zadaće koje članovi tima mogu lakše razumjeti i ostvariti.

Problemski profesionalac

Problemski profesionalac je uvijek analitičan i kreativan. Ove osobe rascjepkaju problem u manje dijelove i kreiraju model problema u glavi. Oni predlože različita rješenja s objašnjenjima za svako rješenje, kako i zašto je nešto bolje u određenoj situaciji. Ova značka se dodjeljuje polazniku koji pokazuje dobre rezultate kod vještine „rješavanje problema."

Šampion rokova

Značka šampiona rokova odgovara vještini „organizacija vremena." Ove osobe uvijek prate vrijeme i mogu procijeniti vrijeme potrebno za odrađivanje neke zadaće, ali pri tome imaju na umu i projekt kao cjelinu.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Kreativni genije

Kreativni geniji mogu doći do inovativnih ideja za neki problem ili zadaću. Mogu kreirati originalna rješenja koja funkcionalno i estetski odgovaraju klijentu, znaju razmišljati izvan okvira i unijeti originalnost u projekt te koristiti dostupne resurse kako bi ostvarili promjene. Ova značka odgovara vještini „kreativnost."

Borac za promjene

Ovo su pravi junaci. Predanost i težnje ovih pojedinaca da pomažu drugima i stvaraju promjene u društvu su jednostavno inspirativni ljudima iz njihovog okruženja. Predani su postizanju promjena, pridonošenju *Ciljevima održivog razvoja* i spremni na dodatan napor kako bi ostvarili pozitivne pomake u zajednici. Ova značka odgovara vještini „uključenost u društvene probleme."

Čarobnjak mobilnih aplikacija

Ova značka se dodjeljuje kada polaznik uspješno završi tečaj *Razvijanje izvornih mobilnih aplikacija.*

Guru grafičkog dizajna

Ova značka se dodjeljuje polazniku koji uspješno završi tečaj *Vizualni i grafički dizajn.*

Stručnjak web dizajna

Ova značka se dodjeljuje polazniku koji uspješno završi tečaj *Web dizajn*.

Treneri će dodjeljivati polaznicima značke pojedinačno kroz *Social Hackademy online* platformu. Vodič koji detaljizira postupak dodjeljivanja znački nalazi se u dijelu o *Social Hackademy online* platformi.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Social Hackademy metodologija

PREDGOVOR

Bijela knjiga o budućnosti Europe. Europska komisija, COM(2017)2025 od 1. ožujka 2017. godine

„Mnogi poslovi današnjice nisu postojali prije desetak godina. Još mnogo takvih zanimanja će se pojaviti u godinama koje dolaze. Izgledno je da će većina djece koja danas upisuju osnovnu školu raditi nove vrste poslova koji još ni ne postoje. Izazovi koje donosi trend automatizacije i povećanog korištenja tehnologije utjecat će na sve poslove i industrije. Ako se žele maksimalno iskoristiti nove mogućnosti, ali istovremeno umanjiti negativni utjecaji, nužno je opsežno ulaganje u vještine i potpuna promjena načina razmišljanja o sustavima obrazovanja i cjeloživotnog učenja. Nadalje, trebat će se uvoditi nova socijalna prava koja će pratiti mijenjajući svijet rada."

Potreba za transformacijom lokalnih zajednica u digitalni talent. Europska komisija, Nadzor digitalne transformacije. – svibanj, 2017

„Rast digitalnog talenta sve je važniji za gospodarski razvoj regija i gradova. Digitalni talent može potaknuti poduzetništvo i inovativno promišljanje, povećati blagostanje i voditi ka diverzifikaciji lokalnih zajednica. Poticanjem razvoja digitalnog talenta gradovi mogu smanjiti nezaposlenost i pripremiti lokalne zajednice za gospodarstvo budućnosti."

Promišljanje o obrazovanju u digitalno doba. Služba Europskog parlamenta za usluge parlamentarnih istraživanja, Jedinica za znanstveno predviđanje (STOA), PE 641.528 – ožujak 2020**.**

„Samo obrazovanje može pružiti preduvjete za socijalnu inkluziju i ravnopravno sudjelovanje europskih građana u digitaliziranoj demokraciji. Stoga je promišljanje o obrazovanju u digitalno doba važno za očuvanje europskih vrijednosti poput ravnopravnosti, demokracije i vladavine prava."

Budući poslovi, lokalni digitalni talent i novi obrazovni pristupi su tri okosnice ***Social Hackademy* metodologije**, predloženi i promovirani od strane #hackAD europskog partnerstva. S ovim dokumentom ćemo predstaviti konceptualne i operativne elemente koji su odredili konsolidaciju primjera dobre prakse na polju digitalnih vještina za socijalnu inkluziju u trajni laboratorij za zajedničko kreiranje izvornih digitalnih inicijativa.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Osnovni cilj ovog poglavlja je pružiti detaljan opisa metodologije za uspostavljanje i korištenje lokalnih inačica *Social Hackademy*, na način koji može biti prenesen i primijenjen u državama koje su zastupljene u partnerstvu te, potencijalno, podignut na europski nivo.

INSPIRIRANO DRUŠTVENIM *HACKATHONOM* UMBRIA

Izvorno planiran kao završno događanje projekta **Generation0101** u Italiji, prva inačica **Društvenog *hackathona* Umbria**, (dalje u tekstu - SHU; Social Hackathon Umbria - SHU2016), je odmah pozitivno i održivo utjecala na sve uključene u procese zajedničkog stvaranja digitalnih rješenja za društvene izazove. Inicijativa se ponavljala tijekom zadnje četiri godine s rastućim brojem polaznika (od 80 u 2016. godini do preko 180 u 2019.) koji su imali koristi od različitih edukativnih aktivnosti implementiranih u razdoblju od 3 do 4 mjeseca.

Metodologija SHU treninga prikazuje uključenost dviju glavnih ciljnih skupina:

- **mladih polaznika tečajeva** koji prate strukturirani program iz jedne ili više digitalnih kompetencija kako bi osnažili svoj strukovni profil te koristili naučeno u razvoju digitalnih rješenja koja odgovaraju specifičnim društvenim izazovima (djeluju kao mladi hakeri tijekom završnog *hackathona*);
- **predstavnika javnih i privatnih entiteta** koji su aktivni na društvenoj razini i imaju osobne ili institucionalne interese u identificiranju i razvijanju digitalnih rješenja za društvena pitanja (služe kao pružatelji izazova i aktivno sudjeluju u događanju).

Osnovna snažna strana SHU-a je baziranje čitavog procesa na obrazovnom potencijalu kojem su svi sudionici izloženi kroz iskustvo zajedničkog stvaranja, neovisno o njihovim digitalnim kompetencijama ili o profesionalnom i osobnom profilu. Stoga, ovisno o fokusu svake od inačica SHU-a, različite dodatne grupe bile su pozvane da sudjeluju u završnom događanju koje traje 48 sati i predstavlja zaključnu fazu podužeg procesa u kojem **svi uključeni u konačnici imaju osjećaj da su nešto osvojili** neovisno o tome jesu li zaista osvojili nagradu.

EDUKATIVNO ISKUSTVO ZA SVE

Drugim riječima, glavni pedagoški cilj SHU-a se svodi na **postizanje maksimalnog mogućeg utjecaja koje trening može imati na polaznike** i to na način da im se omogući da iskuse:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

- kako kompetencije stečene tijekom treninga mogu koristiti u kreiranju konkretnog proizvoda ili usluge koji su korisni za ostatak društva;
- kako su suradnja i timski rad ključni elementi za uspješnu provedbu projekta;
- kako odgovaranje na potrebe određene ciljne skupine ne može zanemariti uključenost onih koji su pod izravnih utjecajem tih potreba ili barem nekih predstavnika relevantnih organizacija.

Upravo treća točka s prethodne liste može biti odabrana kao drugi inovativni element SHU formata: **osiguravanje da izravni korisnici rješenja razvijanih tijekom natjecanja ne sudjeluju aktivno samo u definiranju izazova već i u zajedničkom kreiranju,** pri čemu:

- i sami stječu osnovne (ili možda napredne) digitalne kompetencije koje će osigurati održivost razvijenih rješenja, i
- utječu na tehnički/digitalni razvoj, kao i na kreativni proces, tako što osiguravaju trenutnu kontrolu kvalitete u smislu izvedivosti, relevantnosti, korisnosti, itd.

I treći ključni aspekt organizacije SHU-a je selekcija motiviranog i vještog tima voditelja koji nadziru i vode proces zajedničkog stvaranje te osiguravaju finalizaciju rezultata.

ZAJEDNICA DRUŠTVENIH HAKERA

Tijekom zadnje četiri godine prikupili smo brojne dokaze kratkoročnih pozitivnih utjecaja na uključenu mladež, poput **stvaranja profesionalnih i obrazovnih prilika za NEET** skupinu mladih, koji su konačno shvatili koji smjer žele odabrati u budućnosti, ali i za izbjeglice koji su imali prilike pokazati svoje digitalne talente i kompetencije.

Nadalje, sada smo počeli pratiti dugoročne utjecaje koje digitalna rješenja razvijena zahvaljujući SHU-u mogu unijeti u šire društvo. Primjerice, nedavno smo obaviješteni da je internetska stranica FuoriRiga (https://www.fuoririga.org/), koju održava istoimena nevladina organizacija, prepoznata od strane talijanske vlade kao jedina adekvatna internetska stranica za komunikaciju i razmjenu anonimnih pisama između tinejdžera unutar i izvan zatvorskog sustava!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Nadalje, još važnije za konsolidaciju i rast inicijative je ponuda za dodatne doprinose zajednici od strane društvenih hakera koji su sudjelovali u događanjima tijekom ranijih godina. Konkretno, primijenili smo tri različite strategije za podršku hakerima u iskorištavanju rezultata ostvarenih tijekom sudjelovanja u društvenom *hackathonu*.

Nešto tradicionalnija strategija uključuje **partnerstva s idejnim i poslovnim inkubatorima koji nude prilike za praćenje programa** s ciljem poboljšanja tržišne i/ili tehnološke spremnosti projekata razvijenih tijekom *hackathona*. Primjer takvog slučaja je posebna nagrada dodijeljena timu **Trekkify**, 2019. godine, od strane NExT – New Economy for All, nacionalne udruge koja je razvila inovativni pristup procjenjivanju društvenog utjecaja *start-upova* i poslovnih poduhvata prema njihovom kapacitetu za ostvarivanje *Ciljeva održivog razvoja* iz UN-ove agende 2030.

Druga strategija je promocija *hackathona* kao **prilike za jačanje kapaciteta i umrežavanje** za sve koji žele naučiti više o inovativnim pristupima za **suradničko i inkluzivno učenje**. Primjerice, iskustvo stečeno tijekom SHU2019 omogućilo je srednjoškolskom učitelji iz južne Italije da koordinira, u ime njene škole, organizaciju lokalnog događanja u sklopu **DigiEducHack**, globalnog *hackathona* kojeg promovira Europska komisija s ciljem identificiranja ključnih izazova za obrazovanje u digitalno doba i kreiranje inovativnih rješenja. Nadalje, jedna od ideja razvijenih od strane polaznika primila je nagradu za najbolji projekt među 130 inovativnih rješenja iz 21 države.

Treća strategija, koja ujedno predstavlja i glavnu inspiraciju za projekt #hackAD, sastoji se u **evoluciji društvenog *hackathona* u stalnu, lokalnu *Social Hackademy***. Ova strategija moguća je samo uz snažno i aktivno uključivanje lokalnih dionika. U Folignu (gradu domaćinu našeg primjera dobre prakse) ona je konkretizirana inauguracijom nove volonterske udruge za mlade pod imenom **CrHack Lab Foligno 4D**. Udrugu podupire multidisciplinarni tim motiviranih mentora koji dijele strast razvijanju ovisnosti o inovativnom mišljenju kod mladih ljudi i stjecanju savjesne i praktične

CRHACK LAB

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

digitalne kulture, na način da ih se izlaže najsuvremenijoj tehnologiji kako bi ih se pripremilo za poslove koji će se tek pojaviti u sljedećem desetljeću.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

HAKIRANJE NOVOG SVIJETA!

UMANJIVANJE JAZA IZMEĐU DRUŠTVENE I DIGITALNE INOVACIJE

U Europi u 21. stoljeću, sa svim njenim društvenim izazovima i kulturalnim tenzijama, ***socijalna inkluzija*** **sve češće postaje odgovor i strategija za pametnu i održivu budućnost, kao i budućnost koja nije samo za uključivanje „isključenih" već i za uključivanje čitave zajednice.**

Neovisno o razini svjesnosti o konkretnim primjenama ovakve holističke prakse, *društvena inovacija* je postala sveprisutna kod većine europskih lokalnih agendi te je definitivno potvrđena kao poveznica između sedam glavnih, službenih inicijativa strategije EU2020.

Danas, s kretanjem prema novom dobu programiranja, koje se već pokazalo krajnje nepredvidivim i s društvenog i s ekonomskog gledišta, **glavna uloga *Social Hackademy* je pružanje potpore provedbi inovativnih projekata i djelatnosti s ciljem demonstriranja kako *digitalna* i *društvena* inovacija mogu jedna drugoj biti od koristi** u ostvarivanju „Digitalne Europe", utemeljene na društvenoj vrijednosti i društvenim ulaganjima.

Ako je važno osvrnuti se na centraliziranu političku agendu Europske komisije u periodičkim dokumentima o stavu, onda smo sigurni da društvena inovacija ne bi trebala ostati kozmetička intelektualna praksa. *Društvena inovacija* ne može postojati bez društvene subjektivnosti i izvornog (*grassroots*) pristupa.

Dakle, koja je misija *Social Hackademy* u ovom scenariju?

MISIJA I VRIJEDNOSTI

MISIJA

Social Hackademy je stvorena kako bi **podržala šire razumijevanje utjecaja digitalne transformacije na društvo.**

Povećanje broja mladih i odraslih građana koji mogu barem razumjeti osnovne principe dizajniranja i programiranja bi samo po sebi dovelo do drastičnog utjecaja na brzinu i sociokulturno prihvaćanje mnogih aktualnih procesa karakterističnih za eru digitalne transformacije. Nadalje, osigurao bi se i razvoj etički ispravnije vizije svijeta kao interaktivnog prostora četverodimenzionalnih materijalnih procesa kojima se mora odgovorno baratati kako bi se Zemlja učinila boljim mjestom za život.

Potrebno je promicati inicijative kako bi se ubrzalo sazrijevanje „digitalne misli" i njeno spajanje s „objektnim promišljanjem", prateći put sličan onome koji je vodio od „doba tiskanja" prema renesansi. Drugim riječima, svi bi zajedno trebali stremiti demokratskom i održivom civilizacijskom

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

procesu digitalne dimenzije našeg planeta, razvijajući pritom nove oči koje su u stanju vidjeti sveukupnu stvarnost svijeta oko nas.

Kako bi se ovakva revolucionarna misija provela u djelo, moramo se složiti oko seta specifičnih vrijednosti.

VRIJEDNOSTI

Učenje kroz hakiranje

- Ne didaktika, već obrazovanje mladih ljudi na način da im se pruži prostor gdje mogu doživjeti iskustva koja omogućuju generiranje inovativnih ideja koja zatim mogu biti primijenjena u svakodnevnom životu, kako bi se, u konačnici, izumili novi procesi i proširio naš svijet.

Stigmergijski model

- Nije planiran kao prijenos vještina, već kao pružanje podražaja koji usmjeravaju individualno ponašanja prema rezultatu korisnom za čitavu zajednicu. Iznošenje i predlaganje tih podražaja je zadatak starijih članova *Social Hackademy*.

"Glokalni" pristup

- Započeti od potreba lokalne zajednice, ali razumjeti i širi okvir digitalnih rješenja razvijenih od strane polaznika te njihov potencijal za prijenos na višu razinu

CrowdHacking

- Stvaranje ovisnosti spram umreženom kreativnom promišljanju i remetilačkim inovacijama koje omogućuju pojedincima da objasne generativne vizije nezamislive budućnosti prije pojave digitalnih tehnologija.

Održiva uključenost

- Osigurati da svatko tko je direktno ili indirektno vezan za digitalni kreativni proces bude uzet u obzir i osobno uključen (ili barem predstavljen) u trening i razvojne aktivnosti.

Počevši od tih vrijednosti, *Social Hackademy* se temelji na **5 stupova – Tehnologija i talent, Blaga i priče, Vrijeme** – i 3 **glavna puta – Istraživanje, Orijentacija i Eksperimentiranje**.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Istraživanje

- Digitalne tenologije su vrlo mlade, a napretci koje generira brzina protoka informacija i moć simulacije zbivaju se tempom koji je ranije bio nezamisliv. Mnogo toga još mora biti istraženo u smislu tehnologija i metoda.
- *Social Hackademy* **facilitira praticipativno istraživanje obećavajućih praksi, procesa i produkata** te konstantnu selekciju i organizaciju vijesti, članaka i studija slučaja.

Orijentacija

- Pridavanje smisla rezultatima istraživanja je jednako važno za "koloniste" kako bi mogli imati koristi od aktivnosti "istraživača".
- **Dnevnici putovanja, priručnici i interaktivne priče** su nužni za markiranje nove dimenzije prostornih procesa i njihovo korištenje.

Eksperimentiranje

- Otkrića i karte su osnova razvijanja hipoteza o novim procesima koji mogu biti stvoreni. Hipoteze moraju biti potvrđene ili opovrgnute kroz eksperimentalne projekte koji u nekom smislu nešto poučavaju i predlažu nove smjerove istraživanja.
- Nadalje, vanjski doprinosi poboljšavaju percepciju svijeta oko nas, njegovih potreba i želja, pokreću nova istraživanja koja sami nikad ne bismo pokrenuli.
- Ekperimenti moraju imati određeno vremensko ograničenje, obično godinu dana. Nakon tog perioda moraju evoluirati u nešto drugo (posao? financirani projekt? studiju slučaja? Ovisi...). U slučaju testiranja novih usluga, ***Social Hackademy*** **proizvodi prototipove, neprofitne i s potencijalom značajnog društvenog utjecaja**.
- Razrađeni modeli ili njihove evolucije mogu tada postati lansirne rampe za aktivnosti s više poduzetničkog karaktera. Njih održava grupa članova ili neka druga organizacija (koja iz tog razloga može imati interesa za financiranje aktivnosti u sklopu *Social Hackademy*).

PRIJEDLOG VRIJEDNOSTI

OTKRIVANJE SRODNIH DUŠA [VEZIVNI UMOVI]

Svijet se kreće prebrzo da bismo sve odrađivali sami, ali nije uvijek lako pronaći suputnike, posebno kada poželiš istraživati nepoznato. Pronalazak suputnika koji bi umanjili „usamljenost istraživača/inovatora" je sam po sebi težak posao. ***Social Hackademy*** **služi kao agregat za ljude različitih vještina i pozadina koji su ujedinjeni strašću prema istraživanju novih digitalnih dimenzija svijeta.**

Agregacija se uvijek odvija oko projekata s trenutnim praktičnim opadanjem (hakiranje), ali na dvije razine. Postoje projekti koji su primarno digitalni u svojoj prirodi i vođeni interesom zajedničke teme, koji primarno žive na internetu, međunarodno, te su zajednički dizajnirani i kreirani od strane različitih lokanih inačica *Social Hackademy*. Postoje i projekti gdje prevladava geografski element koji je ujedno i uzrok agregacije. Takvi projekti su odgovornost jedne specifične *Hackademy* inačice. Naravno, dvije razine mogu se preklapati.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

***Social Hackademy* preferira formiranje vezivnih umova koji se uključuju u rješavanje zajedničkih problema**. S te točke gledišta, efikasno je poticati formiranje radnih timova za projekte koje promoviraju članovi, a koji se preklapaju s interesima drugih članova.

OTKRIVANJE NOVIH IDEJA I ALATA

Social Hackademy omogućuje kontinuirano otkrivanje i eksperimentiranje s novim tehnologijama i metodama, posebno kroz laboratorije i jedinice **(*labs* i *units* - fizička mjesta na kojima su dostupni mentori i alati).**

Social Hackademy Lab se osniva, formalno ili neformalno, kao novi suradnički prostor za pružanje digitalnog odgovora društvenim potrebama lokalne zajednice te ga održava grupa ljudi različitih pozadina koji se po prvi put okupljaju kao tim za mentorstvo.

Social Hackademy Unit potječe iz kapaciteta neke postojeće organizacije (škole, centra za mlade, knjižnice, itd.) u kojoj neki od članova (zaposlenici ili volonteri) počnu surađivati na dizajnu i kooperativnim aktivnostima koje su u skladu s misijom i vrijednostima *Social Hackademy*.

Social Hackademy se kontinuirano trudi stvarati lokalne i *online* labove koji osiguravaju pristup tehnologiji i alatima koji su pojedincima obično teško dostupni, osobito ako govorimo o mladima. Posebna pozornosti pridaje se izlaganju mladih ljudi tehnologijama bliske budućnosti kako bi ih se pripremilo za ulazak na tržište rada i kako bi im se podigla svijest o prilikama i rizicima sve kompleksnijeg društva.

VJEŽBANJE

Eklekticizam, usredotočenost na rješavanje problema te sposobnost brzog i dobrog učenja se ne uče iz knjiga. Oni potječu iz prakse i iskustva. *Social Hackademy* promovira projektne treninge koji se temelje na 4D – *Digital Distributed Didactic Dreamworks* (digitalno, raspodijeljeno, didaktičko tumačenje snova). Učimo igrajući, ili kroz zabavu, s ciljem dopuštanja činjeničnoj i digitalnoj dimenziji materijalnog svijeta da se spoje, ali to ne radimo u učionici, nego na mjestima gdje se takvo spajanje zapravo može i ostvariti. *„Cijeli svijet je pozornica.*"

STVARANJE PRILIKA ZA ZAPOŠLJAVANJE

Sposobnost stvaranja održive i stvarne vrijednosti je važan zahtjev *Social Hackademy* eksperimenata. Stvaranje prilika za zaposlenje za članove – posebno za mlade i društveno isključene članove – je osnovni indikator uspjeha.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

CILJNE SKUPINE

Kao što se lako može shvatiti iz *Social Hackademy* vizije i misije, glavne izravne ciljne skupine su oni koji su uglavnom uključeni u oblikovanje budućnosti. Stoga, pri uspostavljanju lokalne inačice ili jedinice, posebna pozornost bi se trebala pridati:

- **Tko će nužno biti uključen u oblikovanje budućnosti? [Mladi]**

  Mladi su ti kod kojih je investiranje u inovativne kapacitete potencijalno isplativije. Posebna pozornost se pridaje svijetu formalnog i neformalnog obrazovanja mladih, kao i inkluziji onih koji su u riziku od društvenog isključivanja.

  Mehanizmi prijenosa međugeneracijskog i vršnjačkog učenja te stvaranje tinejdžerskih i *junior* timova su ključne strategije za razvoj transverzalnih kompetencija starijih ljudi, kao i garancija za izvorniji proces inoviranja.

- **Tko je osobno uključen u pomaganje mladima u oblikovanju bolje budućnosti?[Mentori]**

  Značajna pozornost mora biti pridana strastvenim edukatorima, trenerima i radnicima koji rade s mladima.

  Social Hackademy ima snažan naglasak na digitalnim tehnologijama, ali ne i na pristupu „tehnologije za tehnologije". Tehničari i digitalni eksperti su dobrodošli, ali primarni je interes pomaganje novim generacijama u suočavanju s epohalnim izazovom kreiranja i očuvanja digitalnih kultura.

- **Organizacije koje su obzirnije prema budućnosti i mladima te inovaciji i razvoju digitalnog svijeta u terminima njihovih misija i dosadašnjeg rada. [Organizacije]**

  Traže se takve organizacije, i u funkciji projektnih partnera i u funkciji sponzora.

Postoje dvije platforme koje se koriste za generiranje, nadzor i iskorištavanje aktivnosti digitalnog stvaranja i međusobnih odnosa između različitih aktera lokalnih i međunarodnih inačica i jedinica. To su: **(1) Društveni *hackathon***, koji je ponavlja jednom godišnje i predstavlja završnu fazu suradničkog učenja, i (2) ***Social Hackademy online*** **platforma** koja nudi e-učenje, prikazuje proizvode razvijene od strane mladih na različitim jezicima, podupire *online* vrednovanje stečenih kompetencija i dodjeljivanje znački te nudi prostor za suradnju između mladih, misionara i organizacija u svakoj od zemalja u kojima postoje inačice ili jedinice *Social Hackademy*.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Kako organizirati društveni *hackathon*

"Hackathon (poznat i kao dan za hakiranje, hackfest ili codefest) je događanje za ubrzano dizajniranje tijekom kojeg računalni programeri i drugi sudjeluju u razvijanju softvera. Uključeni su i grafički dizajneri, dizajneri sučelja, projektni menadžeri i drugi, te stručnjaci na tematskim poljima. Svi oni zajedno intenzivno surađuju na softverskim projektima."

Wikipedia *(prijevod engleske inačice stranice):* ***https://en.wikipedia.org/wiki/Hackathon***

Za razliku od većine *hackathona* koji se bave IT stručnjacima i temelje svoje marketinške strategije na novčanim nagradama ili dobivanjem pristupa poslovnim akceleracijskim programima, društveni *hackathon* karakterizira:

- **Suradnički proces tijekom identificiranja specifičnih izazova** koji se vežu uz rješavanje jednog ili više društvenog problema ili uz digitalno osnaživanje dionika koji doprinose održivom razvoju društva.
- **Potpora i suradnja ljudi s niskom razinom digitalnih vještina koji sudjeluju u *hackathonu* s različitim ulogama,** ali svi s istim očekivanjem – učenje novih vještina uz zabavu i doprinošenje razvoju digitalnih rješenja s društvenom vrijednošću,
- **Podugačak pripremni period** koji uključuje precizne intervencije kroz treninge, društveno-strateško planiranje te dizajniranje i implementaciju strukturiranih promotivnih kampanja koje se fokusiraju na otvorenosti i dostupnosti događanja za sve zainteresirane.

Stoga, iako *hackathon* predstavlja najvidljiviji događaj obrazovnog ciklusa, njegova organizacija svakako treba započeti pravovremeno (barem šest mjeseci ranije) i uključuje četiri istovremene faze s paralelnim i međusobno povezanim aktivnostima koje se tiču nekoliko ključnih aktera:

MLADI	TRENERI	ORGANIZACIJE	PARTNERI
•Polaznici digitalnih tečajeva koji žele unaprijediti svoje profesionalne profile i primijeniti naučeno kroz razvijanje digitalnih rješenja koja odgovaraju specifičnim društvenim izazovima. •**ULOGA U *HACKATHONU*** *Mladi hakeri* koji postaju članovi razvojnih timova i vođeni su od strane iskusnog tima menadžera za vrijeme trajanja događaja.	•Oni prate i koordiniraju cijeli proces učenja te osiguravaju postojanost i relevantnost svih aktivnosti koje se provode tijekom pripremne faze i tijekom samog *hackathona*. •**ULOGA U *HACKATHONU*** *Menadžeri timova* koji facilitiraju suradnju između *hakera* i *pružatelja rješenja* te tako osiguravaju efikasnost digitalnih produkata.	•Odabrane kroz javni poziv, one su aktivne na društvenoj razini te imaju osobne ili institucionalne interese u identificiranju i razvijanju digitalnih rješenja za neki od predloženih izazova. •**ULOGA U *HACKATHONU*** *Pružatelji rješenja* osiguravaju da razvijeno rješenje odgovara identificiranoj potrebi.	•Lokalne, nacionalne i međunarodne organizacije koje promoviraju događanje i osiguravaju uključivanje hakera i javnosti, ali i pružaju prilike za daljnji razvoj najboljih rješenja. •**ULOGA U *HACKATHONU*** *Tehnički i financijski sponzori, mentori i suci,* pružatelji posebnih nagrada za pobjedničke ideje itd.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

FAZA 1 – PLANIRANJE *HACKATHONA*

Ovo je najduža i najkritičnija faza uspješne organizacije i provedbe događanja. Trebat ćete iskusnog menadžera za događanja i efikasni tim s vještim suradnicima koji mogu brzo i samostalno rješavati probleme te komunicirati i promovirati događaj pred relevantnim dionicima na pravovremen i ciljan način. Također, oni se moraju pobrinuti za logističke aspekte i koordinirati vanjske pružatelje usluga.

Ispod ćete pronaći popis najvažnijih aspekata koje morate uzeti u obzir tijekom planiranja *hackathona*. Za svaku sastavnicu priložen je opis procesa koji je razvijen i usavršen tijekom godina provedbe Društvenog *hackathona* Umbria, zajedno sa savjetima i ključnim problemima na organizacijskoj i logističkoj razini.

DEFINIRAJTE DATUME I MJESTO

Odluka o datumima i mjestu događanja je ključna te bi trebala biti donesena barem šest mjeseci unaprijed.

Korisni savjeti

- Događanje bi trebalo trajati barem 24 sata i uključivati jednu noć. Kraće incijative su moguće, ali one bi trebale biti ograničene na dizajniranje prijedloga i inovativnih ideja.
- Kada planirate događanje, pojam "društveni" stavite ispred pojma "hackathon". Osim digitalnih sadržaja trebali bi predložiti održavanje različitih popratnih događanja za polaznike *hackathona* i za širu javnost.
- To znači da bi cjelokupni program inicijative trebao trajati duže od samog *hackathona* te da vam je potrebna lokacija koja pruža sve resurse potrebne za organizaciju različitih događanja istovremeno.

Društveni *hackathon* Umbria

- Društveni *hackathon* Umbria se odvija svake godine u srpnju, kada nema većih događanja u Folignu
- Glavni događaj počinje u četvrtak u 20.00 i traje 48 sati, do subote u isto vrijeme. Svečana podjela nagrada se odvija sljedeće jutro.
- Do sada, mjesto događanja je uvijek bio Association Study Centre City of Foligno (CSF), lociran u centru grada, u sklopu podružnice Sveučilišta Perugia
- CSF ujedno služi i kao DigiPass, javni centar za digitalne kompetencije koji građanstvu pruža potporu, treninge i usluge umrežavanja na polju digitalnih vještina.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Ovo su dva primjera mjesta održavanja događaja na kojima se može organizirati društveni *hackathon*. Prvi je reprodukcija karte koja se sastavljena za Društveni *hackathon* Umbria 2019.

Drugi primjer pokazuje kako je peto izdanje SHU-a originalno bilo zamišljeno 2020. godine u Colfioritu, prekrasnom planinskom naselju udaljenom samo desetak minuta od Foligna. Događanje je na koncu otkazano uslijed COVID-19 pandemije.

4 GLAVNE ZONE

Zona 1 – Park
Sportska dvorana: radionice za djecu i odrasle
Zelena zona: dronovi i roboti
Staza: koncerti i događaji

Zona 2 – Škola
Glavna lokacija *hackathona*

Područje 3 – Komercijalna zona
Koordinacija i uredi za volontere
Zona za catering
Ukrcaj/iskrcaj za autobus do Foligna

Zona 4 – Muzej
Seminari, izložbe, sastanci i završno događanje

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

IDENTIFICIRAJTE GLAVNU TEMU I SPECIFIČNE IZAZOVE

Zajedno s datumima i lokacijom, identifikacija osnovnog fokusa *hackathona* i razrada specifičnih izazova koje želite predložiti mladim hakerima i pružateljima rješenja je drugi ključni element koji će višestruko utjecati na fazu planiranja. Ova odluka ovisi o raznovrsnim financijskim i strateškim faktorima, ali uvijek mora biti podijeljena s dionicima i lokalnom zajednicom.

Korisni savjeti

- Pri odabiru teme vašeg *hackathona*, uzmite u obzir aktivnosti koje vaša organizacija ionako provodi kako bi osigurali adekvatnu financijsku pokrivenost troškova i kreirali priliku za korelaciju između različitih projekata i ciljnih skupina
- Ključno je dizajnirati događanje u suradnji s cijelim vašim timom, s vašom lokalnom mrežom i drugim važnim dionicima. Pripazite da izazovi koje ste identificirali zaista pokrivaju potrebe lokalne zajednice.
- Polaznici moraju osjetiti da su pridonijeli kreiranju nečeg korisnog za društvo i trebali bi moći vidjeti konkretan proizvod (ne samo .ppt prezentaciju) na kraju događanja. Iz tog razloga, tražite digitalna rješenja koja su u skladu s programima treninga i pazite da uključite sposobne i motivirane menadžere timova.

Društveni *hackathon* Umbria

- Svako izdanje SHU-a bilo je fokusirano na različite društvene izazove (neprofitne organizacije 2016. godine, kulturna baština 2017., poduzetništvo i zanimanja 2018., okoliš 2019.)
- Počevši od 2017., tri izazova su razrađivana svake godine, od kojih svaki obuhvaća različita pod-područja glavne teme i traži produkciju različitih digitalnih rješenja.
- Probir pod-područja je uvijek bio temeljen na sjernicama i prioritetima Europske unije i validiran kroz konzultacije s lokalnim i nacionalnim dionicima
- Javni poziv za identifikaciju dva najbolja rješenja za svaki izazov se objavljuje i promovira na europskoj razini
- Poziv se šalje privatnim i javnim organizacijama ili (od 2019. godine) i neformalnim skupinama mladih koji posjeduju ekpertizu iz godišnje teme (ne nužno i iz digitalnog elementa izazova).

Kako bi vam dali konkretan primjer čitavog procesa koji bi trebali pratiti pri odabiru relevantne teme i vezanih izazova, uz pridržavanje principa suradničkog (participativnog) pristupa, dizajnirali smo metodologiju u sedam koraka. Pritom smo u obzir uzimali organizaciju društvenog *hackathona* unutar okvira projekta #hackAD.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Korak 1 - Odabir glavne teme

•Uzevši u obzir opći okvir Agende 2030, oko koje su se partneri složili tijekom pripreme projektnog prijedloga, odlučili smo raditi na cilju održivog razvoja br. 1 (Dokinuti siromaštvo u svim oblicima, svugdje) jer podaci pokazuju da će pandemija virusa COVID-19 povećati siromaštvo diljem svijeta, što će pak imati ozbiljne društvene posljedice. (Odabir *Ciljeva održivog razvoja* se temelji na interesima, strukturi i postojećoj mreži organizacije-domaćina.)

Korak 2 - Identifikacija glavnih dionika

•Nakon odabira teme stupamo u kontakt s lokalnim ili nacionalnim nevladinim organizacijama koje pružaju usluge i pomoć potrebitima te ih pitamo za pokroviteljstvo i podršku u definiranju relevantnih izazova.

Korak 3 - Analiza i odabir područja primjene odabranog cilja održivog razvoja

•Zajedno s predstavnicima naših partnerskih organizacija, pokrećemo javno savjetovanje za odabir tri najrelevantnija područja primjene cilja održivog razvoja br. 1 te prikupljamo sugestije o mogućim digitalnim rješenjima koja bi mogla pridonijeti njihovom ostvarivanju.

Korak 4 - Formuliranje #hackAD izazova

•Treneri se konzultiraju o očekivanim razinama kompetencija mladih koji će sudjelovati u tečajevima (Web dizajn, Grafički dizajn i Razvijanjr izvornih mobilnih aplikacija). Zatim formuliramo tri izazova (po jedan za svako područje primjene). Na taj način osiguravamo da će svi polaznici moći pridonijeti razvijanju digitalnih rješenja koja predlažu ekspertne organizacije.

Korak 5 - Javni poziv za pružatelje rješenja

•Objavit će se i diseminirati javni poziv za lokalne i nacionalne organizacije koje rade na polju smanjivanja siromaštva i neformalne grupe mladih s idejama koje odgovaraju definiranim izazovima. Podršku u diseminaciji će pružiti i naši glavni partneri.

Korak 6 - Odabir rješenja koja će biti kreairana tijekom *hackathona*

•Dva rješenja se biraju za svaki izazov. Odabir vrši komisija koju čine članovi organizacije koja organizira događanje, glavni dionici i drugi javni partneri i privatni sponzori. Rješenja će biti odabrana na temelju sljedećih kriterija: utjecaj, inovacija, izvedivost i prenosivost. Nadalje, prihvatljivima će biti smatrane samo one organizacije koje mogu osigurati prisustvo barem dva svoja člana tijekom *hackathona*.

Korak 7 - Planiranje iskustva digitalnog kreiranja

•Svako odabrano rješenje će biti dodijeljeno menadžeru tima s odgovarajućim profilom kako bi se osigurala tehnička podrška pri razvoju predloženog digitalnog alata ili usluge. Menadžer tima će stupiti u kontakt s predstavnikom organizacije koja je predložila rješenje (pružatelj rješenja) te će početi planirati završni projekt koji će se realizirati tijekom samog *hackathona*. Također će identificirati potrebne digitalne vještine koje moraju postojati u timu kako bi iskustvo kreiranja bilo efikasno i plodonosno.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

KOMUNIKACIJA I LOGISTIKA

Nakon što definirate datume, lokaciju i izazove, spremni ste početi s promocijom događanja i planiranjem svih logističkih aspekata koje će pretvoriti vaš maraton digitalnog kreiranja u nezaboravno iskustvo za vaš tim i za sve polaznike!

Korisni savjeti

- Dobra narativna strategija za promociju događanja sastoji se od pričanja priča i očekivanja uključenih u planiranje događanja. Tako se iskorištava izvorna dimenzija inicijative od samog početka.
- Pokušajte uključiti što je moguće više partnera! Oni mogu doprinijeti kroz svoje sudjelovanje na samom događanju ili organizirati tematske sporedne aktivnosti. Tehnički sponzori mogu pružiti nužne tehničke i digitalne usluge ili uređaje za polaznike. Podržavatelji pak mogu povećati relevantnost i utjecaj *hackathona* kroz financijsku podršku, pokroviteljstvo ili posebne nagrade.
- Pružanje potpune i jasne informacije je ključno za uspješno događanje! Ovo možete postići: (1) klasificiranjem i grupiranjem dostupnih informacija na internetskoj stranici događanja na temelju profila posjetitelja (npr. polaznici, znatiželjni, djeca); (2) pravovremenom distribucijom info paketa polaznicima i osiguravanjem printanih kopija tijekom samog događanja; (3) obilježavanjem lokacija informativnim i vidljivim znakovima, posterima i totemima.

Društveni *hackathon* Umbria

- Promotivna kampanja i diseminacijski plan SHU-a se uvijek podijeli s mladim hakerima koji pohađaju pripremne treninge. Vođeni ekspertima i profesionalcima, oni doprinose kreiranju digitalnih sadržaju kao i njihovoj diseminaciji kroz službene komunikacijske kanale.
- Operativno gledajući, SHU realizira tim od 20-25 članova (zaposlenici i volonteri). Neki od njih brinu za menadžment i koordinaciju (3 osobe), zatim je tu tim za akreditacije i podršku (4 osobe dostupne tijekom cijelog dana), tim za medijsku pokrivenost (5-6 osoba), tim za sigurnost (4 osoba koji nadziru i noćne aktivnosti), nekoliko IT stručnjaka i drugi specifični suradnici koji su zaduženi za jedno ili više sporednih događanja poput seminara, izložbi, kampusa za djecu, itd.
- SHU se organizira i promovira kao događanje koje aktivno uključuje lokalnu zajednicu, od udruga i kompanija koje iskažu interes na polju digitalne inovacije do lokalnih restorana i hotela u kojima polaznici mogu iskoristiti vaučere.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Vezano za logistiku, slijedi vizualni popis sa svim sadržajima koje MORATE uzeti u obzir, neovisno o dimenziji ili duljina trajanja vašeg događanja!

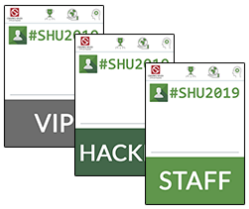
Smještaj

Osigurajte da svi polaznici koji nisu lokalno stanovništvo znaju gdje mogu odmoriti i spavati. Partnerskim hostelima/hotelima osigurajte samoljepljive oznake.

Catering/Hrana

Morate pružti barem 3 obroka dnevno. Ako nemate kapaciteta za *catering*, ugovorite prehranu s restoranima i polaznicima podijelite voučere za hranu

Akreditacije



Oformite sustav akreditacija kako bi nadzirali pristup područjima koja su rezerviraa za *hackathon* te kako bi polaznici mogli prepoznati uloge drugih polaznika

IT & radni prostor

Stvorite/unajmite WiFi mrežu (po mogućnosti pojačanu) samo za potrebe događanja. Svaka ekipa mora imati dovoljno prostora (i utičnica) za rad bez ometanja drugih timova.

Društvena agenda

Društveni *hackathoni* ne mogu funkcionirati ako se polaznici ne zabavljaju tijekom kreiranja digitalnih rješenja. Uključite igre, koncerte, *flash mob* i druge društvene aktivnosti.

Nagrade

Za svaki od izazova trebaju postojati pobjednički timovi koje ćete nagraditi na razne načine! Ipak, pokušajte dodijeliti i dodatne nagrade ili počasno spominjanje svih koji su to zaslužili.

Blagostanje

Svježa voda, zdrave grickalice, pribor za prvu pomoć, odgovarajuća temperatura, kontinuirani nadzor i plan za nepredvidive slučajeve su nužni kako bi se osiguralo blagostanje prisutnih.

Održivost

Ako zaista želite postići promjene, pobrinite se da vaše događanje bude inkluzivno, pristupačno i ekološki prihvatljivo. Nadalje, sva rješenja moraju biti izdana pod CC licencom.

I na kraju, dobra praksa nalaže da već tijekom planiranja razmislite i počnete primjenjivati različite strategije za popratne aktivnosti i moguće podizanje na višu razinu. Ovo se odnosi na sva rješenja koja će biti razvijena tijekom *hackathona*. Ovisno o partnerskim mrežama i dostupnim resursima, možete predložiti puno različitih mogućnosti ljudima **koji doprinose događanju: inkubacijski programi, testiranje primjene na terenu, diseminacija, itd. U svakom slučaju, ključno je da svi polaznici razumiju kako namjeravate vrednovati njihov rad od trenutka kada se odluče prijaviti.**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

FAZA 2 – AKTIVNOSTI PRIPREMNOG TRENINGA

Društveni *hackathon* se organizira s ciljem razvijanja digitalnih kompetencija mladih i odraslih kroz aktivno sudjelovanje u pripremnim treninzima koji kulminiraju u obliku *hackathona* za kreiranje inovativnih digitalnih rješenja za jedan ili više društvenih izazova.

PEDAGOŠKI PRISTUP

Bilo koji oblik digitalnog treninga se može kombinirati s *hackathonom* te na koncu imati koristi od drugačijeg i efikasnog načina procjene razine kompetencija koje su polaznici usvojili. Stoga su centri za digitalne kompetencije ovdje u prednosti jer oni lako mogu planirati svoje programe treninga na način koji facilitira i promovira razmjenu iskustava i kompetencija između polaznika na različitim tečajevima.

Korisni savjeti

- Treninzi moraju biti unaprijed planirani. Nužno je uzeti u obzir specifične potrebe ciljne skupine (srednjoškolci ili studenti, *NEET*, nezaposleni ili druge skupine sa smanjenim mogućnostima)
- Neovisno o temi vašeg fokusa, trebali bi ponuditi barem dvije linije treninga kako bi privukli polaznike s različitim pozadinama, interesima i razinama digitalne pismenosti
- Iz istog razloga, uvijek je dobra ideja predvidjeti tečajeve s različitih područja, poput programiranja, komunikacije, kreativnosti i kooperativnosti.
- Pedagoški pristup bi trebao biti temeljen na projektnom učenju i praktičan te bi trebao uključivati suradničko i vršnjačko učenje
- I najvažnije... učenje MORA biti zabavno!

Društveni *hackathon* Umbria

- Svake godine prvo pokušavamo uključiti sve tekuće treninge u okvir SHU-a. Potom odlučujemo koje tečajeve moramo pružiti kako bi pokrili sve digitalne kompetencije koje su potrebne za kreiranje traženih rješenja.
- Tečajevi obično traju između 30 i 40 sati te se odvijaju tijekom perioda od 3 mjeseca. Završavaju s datumima *hackathona*.
- Svi treninzi su besplatni te uključuju od 12 do 24 polaznika. Time se osigurava dovoljan broj mladih hakera za ravnomjernu raspodječu u šest kompetentnih timova.
- Kada je to moguće, uspostavljamo suradnju s unutarnjim i vanjskim trenerima koji su u stanju popratiti čitavi program, uključujući facilitaciju timova tijekom SHU-a.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

FAZA 3 –SELEKCIJA PRUŽATELJA RJEŠENJA

Kada što su sve ostale popratne aktivnosti u tijeku, možete se početi baviti još jednim fundamentalnim aspektom *hackathona*: **odabirom kompetentnih, uključenih i dostupnih pružatelja rješenja!** *Pružatelj rješenja* može biti bilo koja javna ili privatna organizacija ili neformalna grupa mladih, sve dok može dokazati svoju aktivnost na području koje zahvaća društveni izazov *hackathona* te pružiti uvjerljivo rješenje za neki od predloženih izazova.

JAVNI POZIV

Iako možda želite ograničiti doseg svog *hackathona* u geografskom smislu te uključiti organizacije koje djeluju samo na lokalnoj, regionalnoj ili nacionalnoj razini, vrlo je važno osigurati otvoreni proces selekcije. To ćete postići objavljivanjem i širokom diseminacijom javnog poziva barem dva mjeseca prije događanja.

Korisni savjeti

- Pobrinite se da barem dvoje predstavnika organizacije/grupe koja je podnijela ideju bude dostupno i voljno sudjelovati u događanju kao članovi razvojnih timova.
- Nakon selekcije, javno prezentirajte rješenja i njihove autore kako bi privukli pozornost mogućih donika i uvećali relevantnost događanja.
- Organizirajte sporedna događanja prije glavnog tijekom kojih mladi hakeri mogu postavljati pitanja i dobiti dublje razumijevanje predloženih rješenja kako bi se mogli lakše orijentirati tijekom odabira tima s kojim žele raditi.
- Uputite trenere da uključe polaznike u razvijanje elemenata koji mogu doprinijeti kreiranju rješenja tijekom samog događanja.

Društveni *hackathon* Umbria

- SHU je međunarodno događanje koje ugošćuje polaznike iz mnogih zemalja Europske unije.
- Poziv se objavljuje dva mjeseca prije događanja, a zainteresirane organizacije imaju 30 dana za predlaganje svog rješenja putem *online* formulara.
- Po dva rješenja se biraju za svaki izazov na temelju sljedećih kriterija:
  - Relevantnost: rješenje odgovara na izazov na jasan način te je u okviru glavne teme događanja
  - Izvedivost: moguće je razviti barem prototip predloženog digitalnog produkta/usluge unutar vremenskog trajanja *hackathona*
  - Potencijal za društvene promjene: rješenje može dovesti do višestrukih pozitivnih promjena u smjeru poboljšavanja trenutne situacije

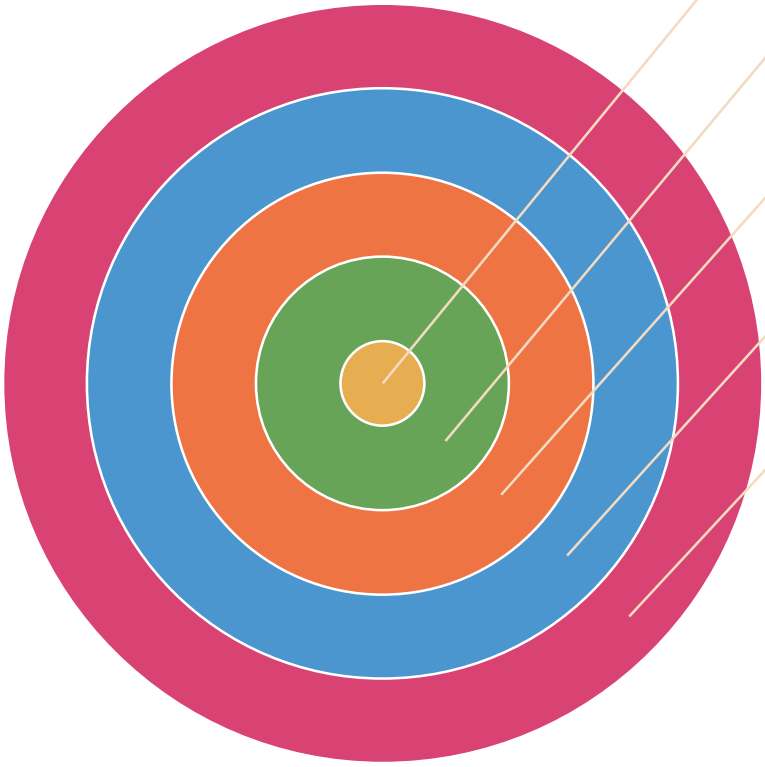
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

FORMIRANJE TIMOVA... PRAVI IZAZOV!

Jedan od najtežih aspekata organizacije društvenog *hackathona* je kreiranje uravnoteženih i motiviranih timova. Pritom se mora pripaziti da se **poštuju očekivanja svih uključenih u događanje** koliko god je to moguće. Nakon eksperimentiranja s mnogo različitih modela tijekom više izdanja SHU-a (od ždrijeba do mini-izazova održanih prije natjecanja, ili pak izravno raspoređivanje od strane organizatora i trenera), osiguravanje **suradničkog pristupa se pokazalo najefikasnijom strategijom**.

Tijekom razdoblja između selekcije konačnih rješenja i *hackathona*, što bi trebalo biti barem mjesec dana, trebate dopustiti svima uključenima (za koje se očekuje da će surađivati u nekom od timova) da se povežu i počnu zajednički dizajnirati operativnu strategiju koju žele primijeniti tijekom *hackathona*. Vi im trebate pružiti podršku tijekom tog procesa.



Pružatelji rješenja su pozvani da prezentiraju svoje ideje tijekom *webinara* koji je otvoren za sve mlade hakere, menadžere timova, kandidate koji nisu odabrani za trening i drugih zainteresiranih za *hackathon*.

Iskusni menadžeri timova kontaktiraju pružatelje rješenja kako bi se uskladili oko završnog projekta koji žele razvijati tijekom *hackathona*

Organiziraju se aktivnosti/sastanci tijekom kojih mladi hakeri izražavaju svoje preferencije oko predloženih rješenja

Pružatelji rješenja čija rješenja nisu odabrana se pozivaju da se pridruže timovima ili sporednim događanjima poput raznih radionica, itd... zajednos s drugim lokalnim dionicima.

Konačni cilj je sastaviti šest (ili više) uravnoteženih timova koji uključuju sve tehničke i tematske kompetencije potrebne za uspostavljanje dobre radne atmosfere i pozitivnog stava tijekom kreativnog maratona!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

FAZA 4 – PROGRAM DOGAĐANJA I REGULATIVA

Posljednja faza organizacije društvenog *hackathona* započinje nakon selekcije pružatelja rješenja i zahtijeva pokretanje svih resursa planiranih za završne aranžmane i provedbu događanja. **Mnogi procesi (poput treninga, marketinga, logistike, tajništva, itd.) su već u tijeku i morate ih moći koordinirati** kako bi facilitirali efikasnu suradnju među uključenim osobama (zaposlenicima i volonterima) te osigurali kontinuiranu razmjenu informacija prije, tijekom i nakon samog događanja! Dva su glavna elementa koja morate pažljivo planirati i komunicirati na ispravan način: **program događanja i regulativa *hackathona*.**

DVOSTRUKA (ILI ČAK TROSTRUKA) AGENDA

Društveni *hackathon* je složeno i poduže događanje koje nije od interesa samo članovima natjecateljskih timova (mladi hakeri, menadžeri timova i svi drugi dionici pozvani da se uključe u natjecanje) već i lokalnog zajednici koja bi trebala biti uključena kroz organiziranje sporednih događanja te kroz aktivno sudjelovanje u selekciji najboljih rješenja. Ispod možete vidjeti primjer paralelnih agendi planiranih za zadnje izdanje Društvenog *hackathona* Umbria.

HACKATHON ***Ulaz uz akreditaciju***	**Sporedna događanja** ***Otvoreno za javnost***
Četvrtak	
Tijekom dana (prije 18:00)	**Tijekom dana**
Svi polaznici i ljudi iz podrške moraju dovršiti proces akreditiranja do 18:00. Savjetujemo da lokalno osoblje akreditirate u danima prije početka događanja. Svaki polaznik garantira da su osobne informacije pružene tijekom registracije točne i istinite. Tajništvo osigurava prikupljanje potpisanog formulara o korištenju osobnih podataka i fotografija slikanih tijekom događanja. Oni koji imaju pravu na naknadu putnih troškova moraju dostaviti svu potrebnu dokumentaciju i informacije, što se zatim prosljeđuje u administracijski ured koji pak šalje obavijest kad je naknada troškova obrađena ili je spremna za preuzimanje na info-pultu (u slučaju preuzimanja gotovine).	Dana otvaranja *hackathona* je uvijek zahtjevan i logistički aspekti bi svakako trebali imati prioritet nad promotivnima. Možete organizirati konferenciju za novinare ujutro te, ako ste u mogućnosti, uputiti svoj tim za komunikacije da pripreme neki oblik diseminacijske objave na lokalnim radio postajama i internetskim portalima. Tajništvo može slati podsjetnike ili nazvati one koji su se predbilježili za sporedna događanja planirana za sljedeće dane.
Tijekom akreditiranja, polaznicima se dijele kopije info-paketa, vaučeri za obroke, značka koja im omogućuje ulazak u zonu *hackathona*, uređaji i sav ostali materijal sastavljen za potrebe događanja.	**20:00 – Nakon službenog početka natjecanja** Ako je neki od vaših sporednih događanja izložba ili stalna zona za igru gdje pozivate druge organizacije da prezentiraju svoje aktivnosti i iskustva na poljima koja obuhvaća *hackathon*, možete ih javno predstaviti nekad tijekom prvog dana događanja, možda uz piće dobrodošlice na koje ćete pozvati sve akreditirane polaznike. Ispod su neki od primjera stalnih događanja SHU-a.
18:00 Prezentacija finalnih projekata koji će se razvijati tijekom #SHU2019 i zagrijavanje timova.	
Ovo će vjerojatno biti prva prilika kada imate sve polaznike u istoj prostoriji! Iskoristite priliku za dodatnu prezentaciju	

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

regulative događanja, odgovorite na pitanja i predstavite uključeno osoblje (npr. medijska pokrivenost, administracija i tajništvo, sigurnost i IT) kako bi još jednom ponovili ključne informacije koje su dostupne u info-paketu. Menadžeri timova i odabrane organizacije će imati desetak minuta da predstave završne verzije projekata za #SHU2019. Karta lokacije će biti pojašnjena od strane organizatora, nakon čega se svi timovi upućuju na njihova radna područja.

20:00 Službeni početak natjecanja

Od ovog trena nadalje pristup lokaciji se regulira akreditacijama. Postoje tri tipa akreditacija:

- **Osoblje**: osobe uključene u organizaciju događanja
- **Haker**: sudionik u događanju
- **VIP**: menadžer tima, predstavnik odabrane organizacije, član žirija, itd.

Mjesto održavanja će ostati otvoreno 24/24 sata, od 20:00 u četvrtak do 20:00 u subotu. Nakon ponoći, ako nema polaznika u zgradi, ista će se zatvoriti i ponovno otvoriti sljedeće jutro u 6:00. Svaki tim samostalno regulira svoje radno vrijeme, rotacije i sudjelovanje na sporednim događanjima.

2016 – Izložba na temu umijeća društvenog računalstva

2018 – Zona za igru, za djecu i odrasle, s proširenom i virtualnom stvarnošću

Petak

Tijekom dana

Sudjelovanje u društvenom *hackathonu* je odlično iskustvo za učenje novih stvari i stvaranje novih poznanstava s ljudima koji dijele vaš interes za digitalne inovacije i/ili za društvenu temu događanja.

Ako ste uputili sve sudionike da prate društvene stranice *hackathona* ili da se pridruže grupi na komunikacijskoj platformi/aplikaciji, bit će vam lako držati ih informiranima o popratnim događanjima koja organizirate uz glavni događaj.

Što se tiče društvenih događanja, možete koristiti svoju kreativnost i predložiti koliko god aktivnosti želite… uvijek će se naći netko kome treba odmor od digitalnog maratona. Polaznicima će biti drago pročavrljati s članovima drugih timova dok jedu svježu krišku lubenice ili pak predstavljaju svoj tim u

9:30/17:30 – Digitalni kampus/laboratoriji za djecu i tinejdžere

Najbolji način za uključivanje lokalne zajednice u događanje je organiziranje dnevnih programa za djecu (starosti 6-10 godina) i tinejdžere (starosti 11-14 godina).

Ovisno o dobu godine, možete surađivati sa školama, sportskim klubovima i klubovima za mlade, socijalnim zadrugama koje redovno pružaju usluge mladima i njihovim obiteljima te na taj način privlače veliki broj mladih koji pak će za sobom dovesti roditelje, bake i djedove.

Nadalje, možete povezati digitalne laboratorije s glavnom temom *hackathona*, čime bi pridonijeli razvoju civilnih i socijalnih kompetencija mlađih naraštaja!

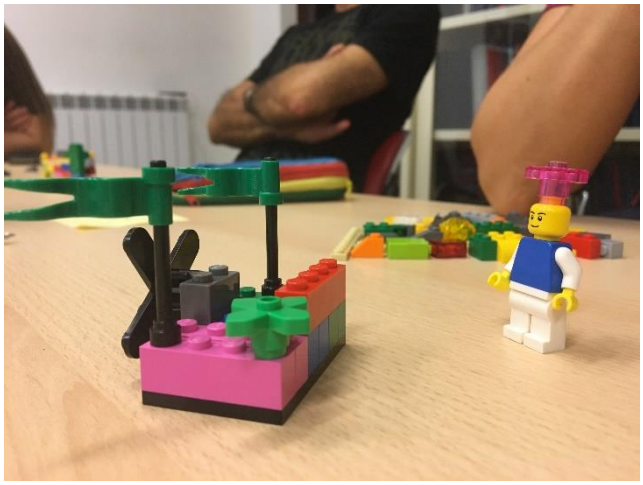
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

mini-natjecanju u kojem mogu osvojiti posebne uređaje ili tajne nagrade!

2018 – U srpnju ne možete pogriješiti s lubenicom i limunadom!

Nadalje, ovaj dan je najviše posvećen organizaciji radionica i treninga na koje timovi šalju svoje predstavnike kako bi ojačali svoje strateško razmišljanje ili komunikacijske vještine, što su ujedno i ključne vrijednosti kojima mogu podići kvalitetu projekta na kojem rade te ga valjano prezentirati.



2018 – Lego Serious Play radionica

Možete organizirati različite treninge i aktivnosti za izgradnju kapaciteta, ali uvijek se pobrinite da:

- se nitko ne osjeća primoran da mora sudjelovati na njima (svima);
- timovi mogu slobodno odlučiti tko će pohađati koje aktivnosti;
- aktivnosti ne traju dulje od dva sata;
- su treneri i voditelji radionica upoznati s projektima na kojima timovi rade tako da mogu pružiti konkretne i relevantne primjere.

15:00/17:00 – Radionice i seminari za učitelje, zaljubljenike u digitalno, trenere, osobe koji rade s mladima, itd. na temu novih digitalnih prilika u obrazovanju

Neovisno o konkretnoj društvenoj dimenziji događanja, jedan od glavnih ciljeva *hackathona* je promocija usvajanja digitalnih vještina za sve polaznike. Ovaj aspekt može i trebao bi biti pojačan na način da se privuku svi obrazovni profesionalci i djelatnici socijalnih službi koji bi mogli biti zainteresirani za usvajanje novih znanja na polju digitalnih inovacija ili za poboljšanje svojih kapaciteta za iskorištavanje prilika koje nosi proces digitalne transformacije.

Tijekom godina, organizirali smo mnogo različitih popratnih događanja čije rezultate smo prezentirali kroz provedbu drugih lokalnih i međunarodnih projekata. Iako su svi popratni događaji uključeni u opći program društvenog *hackathona*, svako popratno događanje trebalo bi biti diseminirano odvojeno, a polaznici bi trebali dobiti barem certifikat o sudjelovanju na kojem jasno stoje ishodi učenja i korištena metodologija.

17:00/19:00 – Ture, posjeti i kulturne aktivnosti

Valorizacija grada i zajednice koji služe kao domaćini vašem *hackathonu* je još jedan važan element za maksimiziranje utjecaja vašeg rada i truda.

2019 – Eko-ture s terenskim, električnim automobilom

Nemojte propustiti priliku da polaznicima i lokalnom građanstvu ponudite priliku da istraže lokalitet s novom i društveno obogaćenom perspektivom. Povežite se s lokalnim dionicima koji su aktivni na društvenim poljima koja pokriva *hackathon* i

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

organizirajte turističke i kulturne aktivnosti, posjete znamenitostima, ali također i popratne aktivnosti i sve drugo što bi moglo pridonijeti generiranju osjećaja zajedničkog „vlasništva" nad događanjem na lokalnoj razini.

Subota

2018 – Javni žiri: delegati iz nacionalne udruge "Stati Generali dell'Innovazione", udruženja društvenih inovatora iz cijele Italije koje je sponzoriralo Društveni hackathon Umbria od prvog izdanja te trenutno organizira svoje ljetno događanje u Umbriji za vrijeme trajanja hachathona u obliku paralelnog programa!

Tijekom dana

Subota je također dobar dan za nastavak s aktivnostima za mlade, kao i za tematske i kulturne ture. Zapamtite da će većina vaših partnera i članova žirija ovaj dan biti prisutni.

10:00/12:30 – Diseminacijsko događanje za donositelje odluka

Uvijek je dobro u program uvrstiti događanje koje okuplja donositelje odluka/dionike koji su pristali dati pokroviteljstvo *hackathonu* ili mogu pridonijeti horizontalnom i/ili vertikalnom popularizaciranju rješenja predloženih od strane razvojnih timova. Nadalje, ako organizirate ovo događanje bliže kraju natjecanja, vjerojatno možete iskoristiti prisutnost većine delegata iz žirija kojima će sigurno biti drago podijeliti svoja iskustva i svoju stručnost na temu koju *hackathon* obrađuje. Događanje mora biti otvoreno za javnost koja pak mora moći stupiti u interakciju s govornicima, bilo tijekom okruglog stola ili na aktivniji način kroz aktivnosti tipa *coaching* krugova, „*world café*" metode ili „*open space technology*" metode.

JAVNI ŽIRI – 15:00/17:00

Svi koji žele naučiti kako *hackathon* funkcionira i kako šest timova radi na razvijanju digitalnih rješenja, moći će ući u zonu rezerviranu za *hackathon*, postaviti pitanja, promatrati i ispuniti evaluacijski obrazac. Timovi moraju biti pripremljeni na primanje posjetitelja i delegata. Moraju odabrati jednog ili dvoje predstavnika koji će ukratko objasniti glavne elemente rješenja koje se razvija i odgovoriti na pitanja. Kako bi se proces optimizirao, svaka grupa delegata javnog žirija će biti sastavljena od 10 do 15 osoba te će ih voditi član osoblja. On/ona će im dati evaluacijski obrazac na kojem mogu zapisati svoje zabilješke i na kraju dodijeliti glas svakom od timova koje su posjetili. Posjet ne bi trebao trajati dulje od jednog sata s prosječnim vremenom prezentacije po timu u trajanju od desetak minuta. Možete pozvati stručnjake i profesionalce da se uključe u događanje kao delegati javnog žirija, uključujući i članove službenog žirija koji će na ovaj način polako dobivati ideju o svakom od rješenja te mogu pružiti korisne savjete za neka završna poboljšanja. Istovremeno, vrlo je važno osigurati prisustvo članova lokalne zajednice koje se može privući organizacijom nekog oblika lutrije ili neke slične strategije nagrađivanja.

.

20:00 – Rok za predaju projekata

Svi menadžeri timova moraju osigurati predaju konačne verzije rješenja unutar 48 sati od početka natjecanja. Ovo uključuje i sve popratne i prezentacijske materijale koje planiraju koristiti sljedeći dan tijekom ceremonije dodjela nagrada.

22:00 nadalje – (Tajni) Društveni događaj

Koncerti, *flash mob* i tematska događanja su samo primjeri završnih društvenih događaja koje možete organizirati kako bi proslavili završetak iscrpljujućeg, ali nevjerojatno zadovoljavajućeg iskustva! A ako želite pojačati iščekivanje polaznika, neka završno događanje bude tajno. I pozovite što više prijatelja i poznanstava!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Nedjelja

SLUŽBENE PREZENTACIJE I CEREMONIJA DODJELA NAGRADA – 9:30/13:30

Nakon prisustvovanja prezentaciji završnih rješenja, za koja će timovi imati maksimalno 10 minuta, članovi žirija se okupljaju za završnu evaluaciju. Rezultati dobiveni s evaluacijskih obrazaca od dan ranije se sažimaju i predaju žiriju te čine 25% ukupne vrijednosti kod evaluacijskog rangiranja (2.5 boda). Žiri tada može nastaviti s dodjelom bodova kroz tri evaluacijska područja:

Utjecaj: Kakav će biti utjecaj digitalnog rješenja na razvojne strategije organizacija-korisnika?

Hoće li izvršiti pozitivni utjecaj na ciljne skupine s kojima korisnici rade? (Maksimalno 3 boda)

Inovacija: Kakve promjene će digitalno rješenje donijeti referentnim korisnicima? Može li proizvod definirati novi odgovor na potrebe zajednice? Hoće li poboljšati efikasnost pri ostvarivanju institucionalnih ciljeva? (Maksimalno 2,5 boda)

Prenosivost: Može li rješenje biti korišteno u drugim organizacijama i unaprijediti njihov rad? (Maksimalno 2 boda)

Dok delegati ocjenjuju rješenja i dogovaraju se oko pobjednika svakog izazova i primatelja posebnih nagrada, vi možete pozvati sve polaznike da vam se pridruže na pozdravnom domjenku i iskoriste priliku za zajedničku fotografiju poput ovih prikazanih dolje! Događanje završava ceremonijom dodjele nagrada, obavijest o temi i datumima za sljedeću godinu te iskazivanje zahvalnosti čemu mogu prisustvovati svih zainteresirani.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

REGULATIVA DOGAĐANJA

Usprkos društvenoj dimenziji, *hackathon* je svejedno natjecanje i kao takvo zahtijeva jasna pravila koja moraju pravovremeno biti objašnjena svim sudionicima. Ispod možete naći nepotpun, ali svejedno prilično detaljan popis tema i savjeta koje bi trebali uzeti u obzir tijekom sastavljanja regulative vašeg događanja.

Teme	Savjeti i primjeri
Ciljevi	Opišite kontekst i specifični izazov svog *hackathona*. Što želite postići i zašto je sudjelovanje u kreiranju digitalnih rješenja korisno za sve uključene i za društvo općenito?
Polaznici	Izradite popis kriterija prihvatljivosti i različite profile osoba koje će sudjelovati u kreativnim timovima ili će volontirati kao podrška provedbi događanja. Specificirajte rokove i metode prijave.
Pomoćno osoblje	Objasnite tko će još biti akreditiran za ulazak u *hackathon* zonu i u kojoj ulozi.
Pravila za sudjelovanje	Pružite sve bitne informacije o rasporedu, neprimjerenom ponašanju, korištenju dostupnih resursa. Kao organizatori događanja trebali bi osigurati **potrebna sredstva za rad timova**: stol, stolice, utičnice i pristup mreži na koju se spaja maksimalno 10 osoba. **Polaznici se sami moraju pobrinuti za svu ostalu opremu potrebnu za realizaciju njihovih projekata.**
Mjesto održavanja	Navedite jasne upute za pristup i korištenje mjesta održavanja događanja, uključujući detalje oko akreditacija i ograničenja. Iako nudite usluge tijekom 24 sata po danu za vrijeme trajanja *hackathona*, predlažemo da naglasite kako će objekt biti zaključan u slučaju da u njemu nema polaznika nakon ponoći te će ostati zaključan do sljedećeg jutra u 6 sati.
Odgovornost i obaveze	Svaki polaznik će prostor koristiti savjesno i pažljivo, kao i sve materijale i opremu organizatora te će se strogo pridržavati uputa organizatora kako bi se omogućila sigurnost svih polaznika. Prostor se nikako ne može koristiti za: • Aktivnosti zabranjene zakonom ili aktivnosti koje na bilo koji način nisu u skladu s javnim redom ili moralom; • Aktivnosti koje su potencijalno opasne za osobe ili imovinu, ili mogu ometati ili prekinuti planirani tijek događanja; • Aktivnosti koje krše prava trećih strana, uključujući, ali ne i isključivo, žigove, patente, autorska prava, itd. Stranke se trebaju složiti da se od polaznika očekuje da prostor koriste u skladu s uputama organizatora, kao i u skladu sa svim važećim regulativama – sigurnost, zaštita od požara, itd. U svakom slučaju, polaznici moraju znati i složiti se s odredbama za korištenje dostupnog prostora tijekom prezentacije projekata.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	Ako ima nedoumica oko ispravnog korištenja prostora, polaznik mora kontaktirati organizatora koji ima ovlasti zabraniti provođenje ikakvih aktivnosti koje su suprotne odredbama ovog članka. Ovo ne može dovesti do polaznikovog prava na kompenzaciju za uložena sredstva ili za neke druge troškove koje je polaznik pretrpio radi sudjelovanja u događanju. Nadalje, polaznik pristaje na mjesto održavanja događanja te ga smatra sigurnim i primjerenim mjestom za održavanje aktivnosti u sklopu *hackathona*. Organizator neće biti odgovoran za ikakvu štetu koju polaznik pretrpi uslijed provala, pljački, požara, potresa, nedostupnosti usluga (električne energije, interneta, itd.) ili za bilo koji drugi incident, osim u slučaju kada je šteta izravno vezana uz svjesno neprimjereno ponašanje i / ili grubu nepažnju samog organizatora. Polaznici trebaju nadzirati materijale koji se koriste u *hackathonu* za čitavo trajanje događanja.
Jamstva	Tijekom sudjelovanja u *hackathonu*, svaki polaznik jamči da razvijeni proizvod: • Biti će kreiran tijekom *hackathona* te je originalno djelo polaznika; • Ne sadrži nikakav žig, logo, ili neki drugi element zaštićen zakonom o pravima industrijskog vlasništva ili autorskim pravima koja posjeduju treće strane, ili, ako ne postoje prava treće strane, polaznik mora unaprijed pribaviti sve potrebne dozvole i licence od vlasnika; • Ne krši druga prava trećih strana, između ostalog patente, poslovne tajne, prava putem ugovora ili licenci, prava javnosti ili prava na privatnost, moralna prava, ili neka druga prava koja vrijedi zaštititi; • Nije predmet ugovora s trećim stranama; • Ne uključuje klevetnički sadržaj, prikaz, ili bilo koji drugi sadržaj koji bi mogao naštetiti imenu, časti ili ugledu organizacija koje predstavljaju ideju bilo koje druge osobe ili tvrtke; • Ne predstavlja kršenje primjenjivih zakona i ne uključuje sadržaj koji potiče na nezakonito ponašanje.
Žiri, kriteriji i procedure za evaluaciju	Navedite sve članove stručnog žirija, specificirajte njihove profesionalne titule i područja stručnosti. Timovima pružite sve potrebne informacije kako bi se pravovremeno i odgovarajuće pripremili za različite faze evaluacije.
Dodjela nagrada	Naznačite kada i kako će se objaviti odabrana rješenja, uključujući detalje oko dostupnih nagrada i eventualnih posebnih nagrada.
Intelektualno vlasništvo i posebne napomene	Svi digitalni proizvodi realizirani tijekom društvenog *hackathona* biti će objavljeni online i licencirani kao kreativna javna dobra, *primjena - nekomercijalna* (Creative Commons *Attribution - Non-commercial 3.0* ***(CC BY-NC 3.0 GB)*****).** Razvojni timovi su odgovorni za dodjelu spomenute licence unutar roka za prezentaciju projekata. Svi proizvodi moraju sadržavati napomenu o njihovoj realizaciji u sklopu specifičnog događanja (*navedite naslov*), organiziranog od strane *xxxxxxxxxx*

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	(*navedite ime organizatora*) od *xx* do *xx xx/xxxx* (*navedite datume odvijanja događanja*).
Osobni podaci	Osobni podaci prikupljeni tijekom registracije za *hackathon* biti će obrađivani kako bi se omogućilo provođenja *hackathona* i za slanje obavijesti o provedbi transakcija te za ispunjavanje obveza u skladu sa zakonom. Obrada osobnih podataka će se vršiti korištenjem ručnih alata, računala i telematike, i/ili automatiziranih komunikacijskih sustava, isključivo za ranije navedene potrebe i uvijek u skladu s propisima o povjerljivosti i sigurnosti podataka. Vlasnik obrade podataka je (*navedite ime organizatora*). Navedeni podaci mogu biti podijeljeni, u navedene svrhe, s podružnicama xxxx (navedite ime organizatora), u skladu s čl. 13-14 OUZP-a (Opće uredbe o zaštiti podataka). Izuzev navedenog primjera, isključujemo mogućnost dijeljenja ili otkrivanja osobnih podataka trećim stranama osim u slučajevima predviđenima zakonom. Svaki pojedinac može se, u svakom trenutku, pozvati na prava koja su mu dodijeljena čl. 15 – 22 EU regulativom br. 2016/679 na način da se pisanim putem obrati (*navedite adresu elektroničke pošte organizatora*).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

Konceptualni dizajn *Social Hackademy online* platforme

OPĆI OPIS

***Social Hackademy online* platforma** predstavlja *online* prostor za obrazovanje, procjenu znanja, razmjenu i izgradnju zajednice među mladim ljudima, trenerima, vanjskim stručnjacima iz svih sektora i drugih dionika. Pružat će usluge e-učenja i vršnjačkog učenja, procjenu usvojenih kompetencija i nagradne značke. Također će prikazivati ishode i proizvode *hackathona* te podržavati formiranje virtualnih zajednica. Platforma će uključivati alate za personalizirano iskustvo registriranih korisnika i za potporu grupama s posebnim interesima, služiti kao repozitorij dokumenata i besplatnih obrazovnih sadržaja, galerija ishoda *hackathona*, sredstvo za instantnu komunikaciju, forume i blogove, za telekonferencije, indeksiranje i pretraživanje, itd. Registracija će biti besplatna.

Social Hackademy online platforma podržava primjenu *Social Hackademy* metodologije i *online* zajednice oformljene oko nje. Platforma će biti razvijena kao otvoreno okruženje te će pružati sljedeće:

- Usluge e-učenja koje će uključivati preglede tečajeva, materijale za trening (besplatne obrazovne sadržaje) i priručnike,
- *Online* procjenu koja će se temeljiti na vježbama za procjenu usvojenih kompetencija polaznika, što će pak voditi do dodjele znački,
- Prikaz rezultata *hackathona*, na način da će timovi ovamo učitavati ishode *hackathona*
- Razvoj virtualne zajednice, tako što će podržavati sinkronu i asinkronu suradnju članova *hackathon* timova, međusobno i s vanjskim stručnjacima, zatim razmjenu komentara, znanja i iskustva te promociju ishoda *hackathona* široj zajednici.
- Napredno indeksiranje i pretraživanje koje se temelji na označavanju (eng. *tagging*) sadržaja.

Platforma će sadržavati i alate za usluge treninga i suradnje za registrirane korisnike, poput sljedećih:

- Autentifikacija korisnika na više razina
- Grupe s posebnim interesima
- Personalizirana alatna traka, uključujući profil korisnika
- Repozitorij dokumenata i besplatnih obrazovnih sadržaja
- Galerija ishoda *hackathona*
- Instantna komunikacija
- Forumi i blogovi
- *Wikije*
- Telekonferencije

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

- Novosti i obavijesti
- Oblaci s oznakama (eng. *tag cloud*)
- Pretraživanje (u profilima, grupama, repozitoriju, blogovima, itd.)
- *Online* značke
- Sučelje s društvenim alatima

Platforma je važan alat koji naširoko diseminira projektnu metodologiju. Biti će opremljena sustavom za procjenu čiji je cilj omogućiti svima koji pohađaju *hackathone* da uspješno implementiraju kreiranje znanja, suradnju, učenje i aktivnosti za procjenu unutar projektnih ciljeva. Platforma također teži promicanju interaktivne komunikacije među dionicima. Zbog toga će omogućavati razmjenu iskustava između sudionika *hackathona* te će koristiti suradnički pristup kako bi se poticala motivacija i angažman.

Nadalje, platforma može uključivati i dodatne usluge, poput usluga *Hackathon* polaznik i *Hackathon* organizator, dizajniranih oko popularnih besplatnih obrazovnih sadržaja i servisa.

Ove usluge su objašnjene dalje u tekstu kroz prezentaciju procjene njihove funkcionalnosti.

USLUGE ZA OTVORENE OBRAZOVNE SADRŽAJE *HACKATHONA*

Usluga	Opis
Repozitorij besplatnih obrazovnih sadržaja	Zbirke pretraživih obrazovnih sadržaja.
Suradnja	*Online* i *offline* suradnja između učenika i tutora
Procjena	Procjena u obliku kvizova, projekata i eksperimenata

USLUGE ZA POLAZNIKE *HACKATHONA*

Usluga	Opis
Prijava	Polaznici se moraju prijaviti na platformu i nakon toga mogu pretraživati *hackathone* i komentirati ili objavljivati na „ploči za diskusiju", ali neće moći predavati sadržaje za *hackathon* sve dok se ne registriraju za samo događanje.
Profil	Javni profil prikazuje projekte u portfoliju polaznika, projekte predane za *hackathone* i osobne informacije upisane tijekom prijave, poput fotografije, lokacije, biografije, korisničko ime na Twitteru, internetska stranica, vještine, itd.
Portfolio	Usluga za portfolio je profilna stranica na kojoj korisnici mogu prikazati projekte koje su do sada odradili. Projekti dodani u portfolio mogu uključivati projekte predane na *hackathon* kao i sve ostalo na čemu rade.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	Mogu se kreirati i projektne stranice koje uključuju detalje o projektu i dijele se javno. Svatko može pristupiti portfoliju na način da posjeti URL portfolija. Portfolio također prikazuje *hackathone* kojima je korisnik prisustvovao u obliku predanih projekata gdje pratitelji mogu dobiti uvid u sve bitne informacije.
Registracija za *hackathon*	Moguće je pregledavanje dostupnih *hackathona*. Korisnici se mogu registrirati za *hackathon* ili ukloniti registraciju s nekog na koji su se prethodno prijavili.
Kreiranje i upravljanje projektima	Kada korisnici kreiraju projekt čine to na način da naprave projektnu stranicu koja će sadržavati detalje o njihovom radu. Koristeći alatnu traku, korisnici mogu upravljati svojim projektima (uređivati, podizati dokumente, predati sadržaj).
Predaja projekata	Polaznici mogu pristupiti i raditi na projektima u svojem portfoliju bilo kada. Kada korisnik želi unijeti određeni projekt kao predaju sadržaja za *hackathon*, tada se to smatra predajom projekta. Predani projekti mogu biti uređivani naknadno.
Novosti	Novosti se prikazuju prema datumu ili prema postavkama filtera za obavijesti.
Rasprave	Polaznici mogu postaviti pitanje ili komentirati na kartici za raspravu *hackathona*. Ova prostor može redovito biti korišten za objavu javnih pitanja organizatorima *hackathona*. Korisnici mogu koristiti opciju primanja obavijesti putem e-pošte kod pojave novih komentara ili diskusijskih tema. Prema zadanim postavkama, korisnik koji objavi temu za diskusiju ili komentar će ubuduće primati obavijesti putem e-pošte o zbivanjima na toj liniji diskusije (eng. *thread*).
Formiranje timova	Usluga pomoću koje korisnik registriran za *hackathon* može izraziti traži li članove tima ili ne putem potvrdnog okvira (eng. *checkbox*) i teksta u kojem predstavlja sebe, svoje ideje ili opis članova tima koje traži. Formiranje timova je dostupno putem zahtjeva za uključivanje u tim što se sastoji od poruke i slanja e-pošte.
Usluga za obavijesti (eng. *feed*)	Korisnik može pretraživati portfolija drugih korisnika, pratiti ih ili prestati pratiti te označiti njihove projekte sa „sviđa mi se" ili pak istu oznaku ukloniti.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

USLUGE ZA ORGANIZATORE *HACKATHONA*

Usluga	Opis
Kreiranje i upravljanje *hackathonom*	*Hackathoni* se kreiranju definiranjem osnovnih informacija poput naziva, raspona, trajanja, tipa, itd. Stranica *hackathona* može uključivati pregled samog *hackathona* i odgovore na pitanja poput: tko vodi *hackathon*, koji je cilj, što polaznici moraju predati, itd. Mogu se dodati i videa, pravila i smjernice za prijavu. *Hackathonima* se može pristupiti kroz *hackathon* galeriju i na isti način se može uređivati sadržaj.
Pravila	Usluga za kreiranje pravila posebno namijenjenih *hackathonu*. Ova pravila štite organizatora i polaznike te istovremeno osiguravaju da je *hackathon* pravedan i da se pridržava odgovarajućih zakona. Svaki *hackathon* ima drugačiji set pravila i organizator svakog *hackathona* će primijeniti pravila na drugačiji način, ali će većina uključiti osnovne datume, prihvatljivost (tko može sudjelovati, minimalna dob, ograničenja po pitanju veličine timova ili veličine organizacija, zahtjevi za smještaj i lokaciju, itd.), zahtjevi za prijavu, nagrade i odabir pobjednika, itd.
Upravljanje prijavama	Nove prijave su postavljene tako da odmah budu vidljive. Ako je galerija uključena, prijave će biti javno vidljivo, osim ako se u postavkama odredi da se sakriju.
Usluga za popis planiranih obveza	Popis planiranih obveza može biti korišten za usmjeravanje polaznika pri odrađivanju traženih zadaća, koje će ih ujedno i voditi kroz *hackathon*.
Bodovanje i evaluacija	Suci mogu biti dodani pojedinim *hackathonima*, kao i kriteriji za nagrade. Suci imaju pristup sadržajima predanima na *hackathon* te mogu dodijeliti bodove i napisati osvrte. Mogućnost glasanja javnosti: nagrada „izbor publike" se dodjeljuje putem rezultata javnog glasanja Kriteriji za bodovanje se mogu dodavati te mogu uključivati unose poput: • Kvaliteta ideje (uključujući kreativnost, originalnost i usmjerenost na ciljnu skupinu) • Provedba ideje (uključujući iskustva korisnika, dizajn i integraciju)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD

	• Potencijalni utjecaj na ciljnu skupinu Od sudaca koji koriste *online* platformu za bodovanje traži se da ocijene svaki kriterij ocjenom od 1 do 5. Mogućnost bodovanja *offline*: koristi se kada suci pregledavaju projekte putem prezentacija ili demo verzija.
Komunikacija s polaznicima	Komunikacija sa svim polaznicima u *hackathonu* ili timovima je moguća putem ove usluge.
Prikaz rezultata	Prikaz konačnih rezultata putem *hackathon* internetske stranice.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD