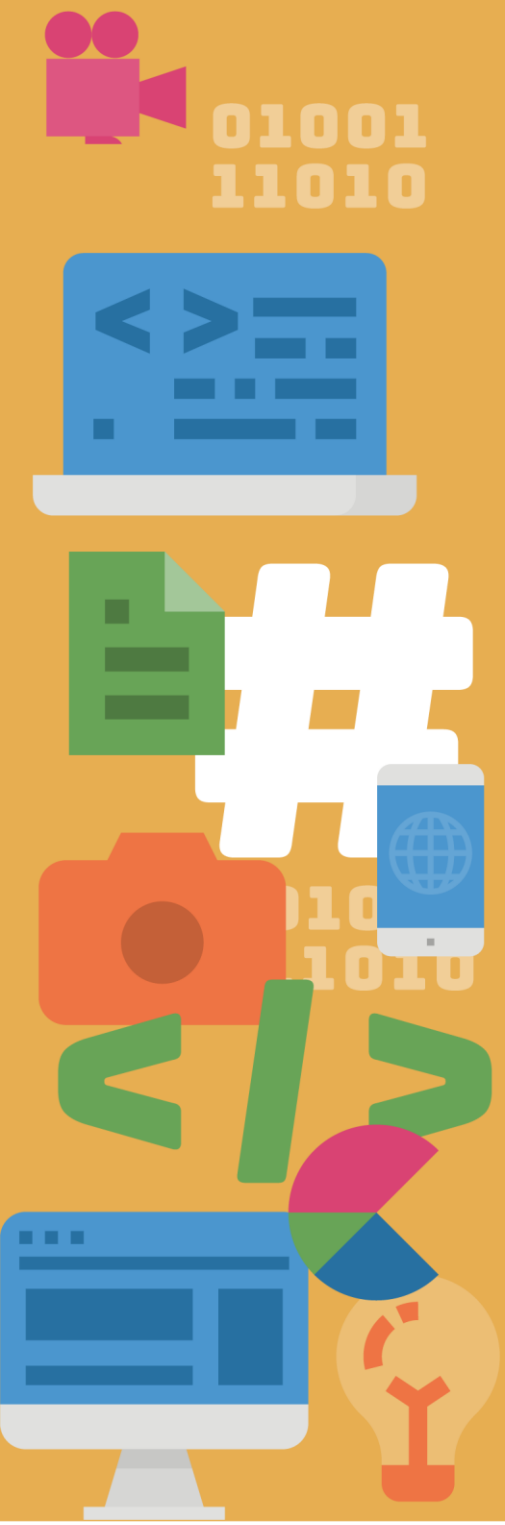
SOCIAL HACKADEMY
#HACKAD



Εγχειρίδιο για εκπαιδευτές

CTC 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

Περιεχόμενα

Εισαγωγή 1

Πως θα γίνει η εκπαίδευση 2

Εκπαιδευοντας νεους από μειονεκτικα περιβαλλοντα 3

Επιλυοντας συγκρουσεις 5

Δημιουργωντας ένα υποστηρικτικο και θετικο περιβαλλον 5

Δημιουργωντας προκλησεις 8

Μαθηματα και οι στοχοι αειφορου αναπτυξης των Ηv. Εθνων 10

Πραγματοποιωντας την εκπαιδευση 11

Γενικες συμβουλες 14

Ακολουθωντας τα περιγραμματα των μαθηματων 14

Πώς να χρησιμοποιησετε τους ελευθερους εκπαιδευτικούς πορους (OER) στην εκπαιδευση 23

Πώς να αξιολογήσετε την απόδοση των εκπαιδευόμενων κατά τη διάρκεια του μαθήματος και στο Hackathon 26

Η Μεθοδολογία Social Hackademy 31

Προοιμιο 31

Εμπνευσμένο από το SOCIAL HACKATHON UMBRIA 32

ΜΙΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΑΘΕΝΑ 32

ΜΙΑ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ ΑΠΟ SOCIAL HACKERS 33

Crowdhacking, ΕΝΑΣ ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ! 36

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΚΕΝΟ ΜΕΤΑΞΥ ΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ 36

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΚΑΙ ΑΞΙΕΣ 36

ΠΡΟΤΑΣΗ ΑΞΙΑΣ 38

ΠΛΗΘΥΣΜΟΣ ΣΤΟΧΟΣ 39

Πώς να οργανώσετε ένα Social Hackathon 40

ΦΑΣΗ 1 - ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ HACKATHON 41

ΦΑΣΗ 2 – ΠΡΟΠΑΡΑΣΚΕΥΑΣΤΙΚΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ 48

ΦΑΣΗ 3 – ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΤΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ 49

ΦΑΣΗ 4 – ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ 51

Σχεδιασμός της πλατφόρμας Social Hackademy 60

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

Γενικη περιγραφη 60
ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ Hackathon OER 61
ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΩΝ 61
ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΟΡΓΑΝΩΤΩΝ Hackathon 63

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

Agreement number:

Erasmus+ KA3 Social Inclusion

www.socialhackademy.eu

Partners:

ALL DIGITAL aisbl (Belgium), European Grants International Academy (Italy), Hellenic Open University (Greece), CTC Rijeka (Croatia), SIMPLON.co (France), Public libraries 2030 (Belgium)

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

Ακρωνύμιο έργου	#hackAD
Τίτλος έργου	Social Hackademy
Πακέτο εργασίας	WP2 Best practice adaptation
Τίτλος παραδοτέου	Handbook for Trainers- Greek Translation
Διάχυση	Final
Έκδοση	V4
Ημερομηνία παράδοσης	04/11/2020
Σύνοψη	Αυτό το έγγραφο αποτελεί τη μετάφραση του αγγλικού οδηγού ο οποίος παρέχει σε οργανισμούς και εκπαιδευτές έναν λεπτομερή οδηγό σχετικά με τον τρόπο υλοποίησης των εκπαιδευτικών μαθημάτων, τον τρόπο οργάνωσης των κοινωνικών Hackathons και περιγράφει την διαδικτυακή πλατφόρμα Social Hackademy.
Author Μετάφραση	CTC, HOU, EGINA HOU
Project n°	612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Agreement n°	2018 – 3186
Website	www.socialhackademy.eu

Αυτή η έκδοση είναι διαθέσιμη μέσω

Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

(CC BY-NC-ND 4.0)

license

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

Εισαγωγή

Σκοπός αυτού του εγχειριδίου είναι να βοηθήσει τους εκπαιδευτές και τους οργανισμούς να παραδώσουν εκπαιδευτικά μαθήματα σε νέους από μειονεκτικό υπόβαθρο, να τους βοηθήσουν να οργανώσουν το Social Hackathons και να τους εξοικειώσουν με τη διαδικτυακή πλατφόρμα Social Hackademy, καθώς και να μεταδώσουν τις μεθόδους αξιολόγησης στους εκπαιδευτές που θα συμμετάσχουν στα hackathon.

Το πρώτο μέρος, σχετίζεται με τον τρόπο παράδοσης εκπαιδευτικών μαθημάτων και επικεντρώνεται στις μεθόδους κατάρτισης, τα χρήσιμα βοηθήματα στην τάξη και τον τρόπο χρήσης των OER για την παράδοση της εκπαίδευσης στους μαθητές. Ακολουθούν οδηγίες και μέθοδοι για τους εκπαιδευτές σχετικά με τον τρόπο αξιολόγησης των δεξιοτήτων και των γνώσεων των εκπαιδευομένων που απέκτησαν κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης ενώ εργαζόταν σε έργα κατά τη διάρκεια του hackathon. Το τρίτο μέρος επικεντρώνεται στη μεθοδολογία Social Hackademy, την τέχνη της οργάνωσης Social Hackathon, ενώ το τελευταίο μέρος αφορά την διαδικτυακή πλατφόρμα Social Hackademy.

Ο στόχος αυτού του Εγχειριδίου είναι να επιτρέψει στους εκπαιδευτές και στους οργανισμούς να:

- Επιτύχουν τη μεταφορά γνώσεων ΤΠΕ σε μαθητές
- Να παρακινήσει τους μαθητές να έχουν ενεργό ρόλο στο έργο
- Να ενισχύσει την επικοινωνία μεταξύ των εκπαιδευομένων και των οργανώσεων (κατανόηση και των δύο πλευρών)
- Να υποστηρίζει τους μαθητές
- Να αξιολογήσει τις γνώσεις και τις δεξιότητες που θα αποκτήσουν οι μαθητές
- Να βοηθήσει στην αποτελεσματική οργάνωση Hackathon

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

Πως θα γίνει η εκπαίδευση

Για να παραδώσει την εκπαίδευση σε νέους από το μειονεκτικό υπόβαθρο, ο εκπαιδευτής πρέπει να έχει ορισμένες δεξιότητες που καθορίζουν τους τρόπους με τους οποίους αλληλοεπιδρά με τους μαθητές, τους εμπλέκει στη μάθηση, τους βοηθά να ξεπεράσουν τα εμπόδια και τους παρακινεί να επιτύχουν.

Για την παροχή των ψηφιακών δεξιοτήτων και γνώσεων, οι εκπαιδευτές πρέπει να είναι ειδικευμένοι και έμπειροι στους τομείς τους (Native Mobile App Development, Visual and Graphic Design, Web Design).

Ως εκπαιδευτής, αναμένεται να έχετε συγκεκριμένες ικανότητες για να μπορείτε να παρέχετε την εκπαίδευση με τους μαθητές σας. Εδώ είναι μερικές από αυτές τις ιδιότητες:

ΥΠΟΜΟΝΗ - Έχω μάθει να περιμένω έως ότου άλλοι συνθέσουν τη δική τους εμπειρία! Μπορώ να παρακολουθώ ομαδικές διαδικασίες και να περιμένω το αποτέλεσμα που θα επιτύχουν!

HUMOR - Μπορώ να γελάσω με άλλους και μερικές φορές επίσης για τον εαυτό μου! Σε δύσκολες καταστάσεις, π.χ. Εάν το κίνητρο στην ομάδα κινδυνεύει να εξαφανιστεί, κάποια αίσθηση του χιούμορ την κατάλληλη στιγμή μπορεί να βοηθήσει πολύ.

ΕΜΠΑΘΕΙΑ - Μπορώ να ανταποκριθώ στα συναισθήματα των άλλων, όπως θυμός, φόβος, ανησυχία ή ντροπή χωρίς να φοβηθώ! Πάντα προσπαθώ να καταλάβω την άποψη του ατόμου που με βλέπει.

ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΑΥΤΟΚΡΙΤΙΚΗΣ - Ξέρω τα δυνατά και αδύνατα σημεία μου! Ξέρω τα όριά μου και μπορώ να τα αναφέρω!

ΣΤΑΘΕΡΟΤΗΤΑ - Έχω και τα δύο πόδια στο έδαφος! Νιώθω άνετα στο περιβάλλον μου. Εξαιτίας αυτού, έχω άτομα με τα οποία μπορώ να μιλήσω εάν πρέπει να σκεφτώ την κατάσταση στην τάξη.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΩΝ - Μπορώ να λύσω θετικά και εποικοδομητικά τις συγκρούσεις και τις κρίσιμες καταστάσεις με άλλους!

ΓΝΩΣΗ ΓΙΑ ΤΙΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΟΜΑΔΩΝ - Συλλέγω εμπειρίες και παρατηρήσεις για το πώς αλληλοεπιδρούν οι ομάδες και ποιες διαδικασίες χρησιμοποιούν τακτικά! Αυτό με βοηθά να κατανοήσω τα συναισθήματα και τις αντιδράσεις των μαθητών σε κάθε βήμα της διαδικασίας.

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ - Γνωρίζω μία ή περισσότερες τεχνικές επικοινωνίας π.χ. ατομική διαβούλευση με επίκεντρο το άτομο. Αυτό με βοηθά να διαχειριστώ την ομαδική επικοινωνία σε δύσκολες καταστάσεις.

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

ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ - Γνωρίζω μερικές δημιουργικές μεθόδους για να ερμηνεύσω ή να διαχειριστώ καταστάσεις και διαδικασίες! Αυτά μπορούν να βοηθήσουν στην παραγωγή νεών ιδεών και απόψεων εντός της ομάδας και να υποστηρίξουν τη διαδικασία λήψης αποφάσεων.

ΕΜΠΕΙΡΙΑ - Έχω ειδικές γνώσεις σε συγκεκριμένους τομείς, τις οποίες μπορώ να προσφέρω σε άλλους!

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΑΛΛΟΥΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΥΣ - Έχω ένα υπάρχον δίκτυο επαφών με άλλους ειδικούς με τους οποίους μπορώ να επικοινωνήσω για σχόλια και προτάσεις!

ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ - Έχω εμπειρία σε ψυχολογικές ή παιδαγωγικές δραστηριότητες υποστήριξης!

Διαθέτετε μερικές από αυτές τις δεξιότητες ή ίσως πολλές από αυτές; Χρησιμοποιήστε τα στη δουλειά σας και τα αποτελέσματά σας σίγουρα θα βελτιωθούν!

ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΝΕΟΥΣ ΑΠΟ ΜΕΙΟΝΕΚΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τύποι μειονεκτικών περιβαλλόντων. Η αντιμετώπιση αυτού δεν είναι εύκολη υπόθεση και μπορεί να είναι αρκετά δύσκολη, αλλά με κάποιες απόψεις, μπορεί να είναι μια πολύ ικανοποιητική εμπειρία.

Ως προερχόμενος από ένα μειονεκτικό περιβάλλον, ένας νέος γενικά μπορεί να αντιμετωπίσει ζητήματα από:

1. Κοινωνικά εμπόδια - διακρίσεις βάσει διαφορετικών κοινωνικών παραγόντων (φύλο, εθνικότητα, σεξουαλικός προσανατολισμός κ.λπ.)
2. Οικονομική εμπόδια - χαμηλό βιοτικό επίπεδο, χαμηλό εισόδημα, μακροχρόνια άνεργοι και άλλα οικονομικά προβλήματα
3. Αναπηρία - ψυχική, σωματική ή αισθητηριακές αναπηρίες
4. Εκπαιδευτικές δυσκολίες - νέοι που εγκατέλειψαν την εκπαίδευση νωρίς, μαθησιακά προβλήματα, προβλήματα επίτευξης κατάλληλων ακαδημαϊκών αποτελεσμάτων
5. Πολιτιστικές διαφορές - μετανάστες, πρόσφυγες, μειονότητες, γλωσσικά εμπόδια
6. Προβλήματα υγείας - νεολαία με χρόνια και σοβαρή ασθένεια, ψυχολογικά και ψυχικά προβλήματα
7. Γεωγραφικά εμπόδια - νέοι από απομονωμένες ή αγροτικές περιοχές και περιοχές με έλλειψη δημόσιων υπηρεσιών (δημόσιες συγκοινωνίες, υποδομές κ.λπ.) και νέοι από προβληματικές αστικές περιοχές

Είναι σημαντικό να είστε ευαίσθητοι σε αυτά τα προβλήματα και επειδή δεν είναι δυνατόν να αντιμετωπίσετε μόνοι σας τέτοια προβλήματα σε σύντομο χρονικό διάστημα, ακολουθούν ορισμένες συμβουλές σχετικά με τον τρόπο προσέγγισης αυτών των νέων:

- Στην αρχή του μαθήματος ζητήστε από τους μαθητές να αναφέρουν τους δικούς τους κανόνες στην τάξη για το πώς να επικοινωνούν μεταξύ τους, τι θα επιτρέπεται και τι δεν θα γίνεται ανεκτό κ.λπ. Εσείς, ως εκπαιδευτής, πρέπει να διευκολύνετε αυτήν τη διαδικασία και να καθοδηγήσετε τους μαθητές να συμφωνήσουν σχετικά με τους κανόνες που ταιριάζουν

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

σε όλα αυτά και να εξασφαλίσει αμοιβαίου σεβασμού τους, την κατανόηση , και καλή ατμόσφαιρα εργασίας. Αυτοί οι κανόνες μπορεί να είναι παρόμοιοι με τους παρακάτω: 1. Ενώ ένα άτομο μιλά, άλλα ακούνε χωρίς διακοπές. 2. Θα σεβαστώ τον καθένα όπως θέλω να σεβαστεί ο καθένας. 3. Δεν υπάρχουν ηλίθιες ερωτήσεις. 4. Εάν προτιμώ να ακούω μουσική ενώ δουλεύω, θα χρησιμοποιώ ακουστικά. κ.λπ. Αυτοί οι κανόνες πρέπει να δημιουργηθούν από τους ίδιους τους μαθητές αλλά να καθοδηγηθούν προς τη σωστή κατεύθυνση από τον εκπαιδευτή.

- Μην εμπλέξετε τους μαθητές να μιλήσουν για τη δυσκολία τους, εκτός εάν ξεκινούν τη συζήτηση για αυτό. Κάποιοι από αυτούς ίσως να ντρέπονται ή φοβούνται να αναφερθούν ή να μιλούν για τα προβλήματά τους, έτσι που η έμφαση στην εργασία στην τάξη. Εάν κάποιος είναι πρόθυμος να μιλήσει για τη δυσκολία του και θέλει να μιλήσει μαζί σας, να είστε υποστηρικτικός και κατανοητός.

- Αν είναι δυνατόν, να προσφέρετε στους μαθητές την ευκαιρία να μελετήσουν μαζί σας δεδομένου ότι μπορεί να μην έχουν τον απαραίτητο εξοπλισμό για να μελετήσουν περισσότερο στο σπίτι. Μπορείτε, επίσης, να συμβουλεύετε τους μαθητές να το κάνουν ανεξάρτητα από την κατάστασή τους.

- Μιλήστε δυνατά και να επαναλαμβάνετε ότι λέτε αν νομίζετε ότι κάποιος δεν ακούει ή να σας καταλάβουν.

- Προσπαθήστε να κάνετε τα παραδείγματα σας πιο γενικά με την έννοια ότι δεν ερευνάτε πολύπλοκες ή επιστημονικές περιπτώσεις, καθώς δεν έχουν όλοι οι μαθητές το ίδιο επίπεδο εκπαίδευσης.

- Αν δείτε ότι ορισμένοι από τους εκπαιδευόμενους υποφέρουν λόγω κάποιας σωματικής ασθένειας ή έχουν πρόβλημα, δώστε τους ένα διάλειμμα να ξεκουραστούν από την εργασία στην τάξη και να καθαρίσει το κεφάλι τους.

- Εάν πρέπει να αλλάξετε κάτι στη δομή των τάξεων (π.χ. πρόγραμμα, κ.λπ.), βεβαιωθείτε πάντα ότι όλοι στην ομάδα είναι σύμφωνοι με αυτήν την απόφαση.

- Ενθαρρύνετε τους μαθητές να δώσουν το καλύτερο που μπορούν, και να τους εξηγήσετε ότι αυτό δεν είναι το σχολείο, ότι δεν πρόκειται να ταξινομούνται, και ότι συμμετέχουν για να μάθουν κάτι που θα χρησιμοποιήσουν για να δημιουργήσουν χρήσιμες εφαρμογές για την κοινωνία.

- Αντιμετωπίστε τους μειονεκτούντες μαθητές ως εντελώς κανονικά άτομα, αλλά από την άλλη πλευρά, να είστε ευαίσθητοι στις ανάγκες τους.

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

- Εάν είναι δυνατόν, για να δεσμεύσετε τον συμμετέχοντα, προσπαθήστε μέσω μίας αρχικής συζήτησης να κατανοήσετε τις ειδικές ανάγκες εκπαίδευσης των μαθητών και τα πιθανούς προσωπικούς στόχους που μπορούν να επιτύχουν.

ΕΠΙΛΥΟΝΤΑΣ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΙΣ

Όταν εργάζεστε με νέους υπάρχει πάντα η πιθανότητα να προκύψουν κάποια σύγκρουση μεταξύ τους. Για να σας βοηθήσουμε να αντιμετωπίσετε αυτήν την κατάσταση εδώ είναι μερικές συμβουλές για το πώς να προετοιμάσετε τον εαυτό σας και πώς να χειριστείτε αυτές τις καταστάσεις, εάν συμβούν:

- Ορίστε τους κανόνες - είναι πολύ σημαντικό να καθορίσετε τους κανόνες συμπεριφοράς στην αρχή, καθώς αυτό θα βοηθήσει όλους να γνωρίζουν τι επιτρέπεται και τι είδους συμπεριφορά δεν είναι αποδεκτή. Εάν όλοι συμφωνήσουν με αυτούς τους κανόνες στην αρχή, θα αισθάνονται υποχρεωμένοι να τους ακολουθήσουν.

- Περιμένετε να ηρεμήσουν τα πράγματα - δεν είναι ποτέ καλό να επιλύσετε ζητήματα, ενώ οι άνθρωποι είναι ακόμα σε ένταση. Ηρεμήστε την κατάσταση και κάντε μια συζήτηση με όποιον θέλετε να λύσετε το πρόβλημα.

- Να είστε συγκεκριμένοι και να μιλάτε με όλα τα εμπλεκόμενα μέρη - εάν κάποιος συγκρούεται με κάποιον άλλο, ζητήστε του να μιλήσει για το γεγονός που τον ενοχλεί. Οι γενικές κατηγορίες είναι δύσκολο να γίνουν αποδεκτές και δεν οδηγούν σε επιτυχή επίλυση συγκρούσεων.

- Ακούστε, ακούστε, ακούστε - Ζητήστε από τα συγκρουόμενα μέρη να ακούσουν το ένα ή το άλλο χωρίς διακοπές. Κανείς δεν μπορεί να προτείνει λύσεις πριν ακούσει ολόκληρη την ιστορία.

- Συμφωνώ να διαφωνήσω - Εάν η σύγκρουση είναι τόσο σοβαρή που η συζήτηση δεν βοηθά, ζητήστε από τους μαθητές να διαφωνήσουν και να συνεχίσουν να συνεργάζονται με κάποιον εναλλακτικό τρόπο ή να τους χωρίσετε. Αυτή δεν είναι η καλύτερη λύση, αλλά μερικές φορές είναι η μόνη λύση.

- Επιλύστε το πρόβλημα μεμονωμένα - εάν το πρόβλημα δεν περιλαμβάνει όλους, απλώς μιλήστε με τα αντιμαχόμενα μέρη.

- Συγχωρήστε και ξεχάστε - μετά την επίλυση της σύγκρουσης, ζητήστε από τα μέρη να ζητήσουν συγγνώμη μεταξύ τους για την αγενή συμπεριφορά (εάν υπήρχε) και να σφίξουν τα χέρια ως ένδειξη φιλίας.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΕΝΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Είναι πολύ σημαντικό να δημιουργηθεί ένα υποστηρικτικό και θετικό περιβάλλον μεταξύ των μαθητών, και αυτό μετράει ιδιαίτερα όταν διδάσκετε νέους από μειονεκτικά περιβάλλοντα. Πολλοί από αυτούς δεν είχαν ή ακόμα δεν έχουν τις ίδιες ευκαιρίες, και με αυτό έρχεται η αίσθηση ότι ο

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

κόσμος δεν είναι δίκαιος και ότι ανεξάρτητα από το πόσο σκληρά προσπαθούν οι άλλοι θα έχουν καλύτερα αποτελέσματα μόνο λόγω της κοινωνικής τους θέσης. Ο στόχος σας, ως εκπαιδευτής, είναι να τους δείξετε ότι αυτό δεν ισχύει. Ότι είναι απολύτως ικανοί να επιτύχουν εξαιρετικά αποτελέσματα, ακόμα κι αν είχαν ένα ταραγμένο παρελθόν ή πολύ λίγες ευκαιρίες. Για να το πετύχετε, λάβετε υπόψη αυτές τις οδηγίες:

Κάντε θετική εντύπωση

Πρέπει να αποδείξετε ότι είστε ένα άτομο που αξίζει να το ακούσετε

Ξεχωρίστε, τραβήξτε την προσοχή τους και κρατήστε την

Να είστε ομιλητικοί, ενημερωτικοί, έξυπνοι, μην φοβάστε να εκφράσετε τη γνώμη σας.

Να είστε παθιασμένοι με αυτό που διδάσκετε - οι μαθητές θα τείνουν να σας χαρακτηρίζουν ως *γνήσιο* άτομο

Να είστε ενεργητικοί - ο ενθουσιασμός είναι μεταδοτικός

Κάνε το κάτι παραπάνω

Κάνετε *περισσότερα* από όσα αναμένεται να κάνει ένας καθηγητής

Να είστε προσεκτικοί - απαντήστε σε όλες τις ερωτήσεις και βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές κατανοούν πλήρως τις ενέργειές σας

Κατανοήστε τη διαφορά ανάμεσα στο να κάνετε το επιπλέον βήμα και να αφήσετε τους μαθητές σας να σας το εκμεταλλευτούν

Προσφέρετε επιπλέον πληροφορίες σχετικά με το θέμα σας

Αν θέλετε οι εκπαιδευόμενοι να είναι ενθουσιασμένοι με αυτό που διδάσκετε, τότε θα πρέπει να προχωρήσετε πέρα από το πρόγραμμα σπουδών

Είναι δική σας δουλειά να κάνετε τους μαθητές να ενδιαφέρονται και όχι τη δουλειά του εκπαιδευτικού υλικού που τους παρουσιάζετε

Δώστε εργασίες που επιτρέπουν στους μαθητές να σκέφτονται έξω από το κουτί

Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν για την επίλυση ενός προβλήματος εκτός των συμβατικών μεθόδων

Δώστε στους μαθητές παραδείγματα εξαιρετικών ιδεών που οι περισσότεροι άνθρωποι δεν θα σκεφτούν καν

Έχετε καλή αίσθηση του χιούμορ

Εάν είστε σοβαροί 100% του χρόνου, θα είναι πολύ πιο δύσκολο για τους μαθητές να σας παρακολουθούν

Να έχετε μέτρο

Δείξτε ότι είστε ικανοί

Πείστε τους μαθητές για τις ικανότητές σας με τις γνώσεις και τις δεξιότητές σας.

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

Εκθέστε τα ταλέντα σας

Το μάθημα μοιάζει σχεδόν με το πώς θα παρουσιάζατε τον εαυτό σας κατά τη διάρκεια μιας συνέντευξης εργασίας

Να είστε ταπεινοί για τις δεξιότητες σας, αλλά μην τις κρύψετε

Εάν οι μαθητές σας πιστεύουν ότι δεν γνωρίζετε το θέμα, τότε θα είναι πιο πιθανό να αδιαφορήσουν στις εργασίες ή να πιστεύψου ότι δεν θα παρατηρήσετε εάν δεν έχουν διαβάσει προσεκτικά το υλικό.

Προσέξτε τους μαθητές που χρειάζονται επιπλέον επιβεβαίωση

Αν κάποιος φαίνεται ότι πάσχει από κατάθλιψη ή αδιαθεσία, καλέστε τον έξω μετά το μάθημα και απλώς ρωτήστε αν είναι εντάξει

Εάν κάποιος που έχει πρόβλημα βλέπει ότι νοιάζεστε αρκετά για να τον παρατηρήσετε, τότε αυτό θα παρακινήσει τον μαθητή να εργαστεί σκληρότερα

Εξετάστε το ενδεχόμενο κάμψης μερικών κανόνων εάν κάποιος δυσκολεύεται

Πρέπει να αναγνωρίσετε πότε κάτι δεν πάει καλά

Ζητήστε από τους μαθητές να μοιραστούν τις απόψεις τους

Οι μαθητές σας είναι λιγότερο πιθανό να έχουν κίνητρα εάν αισθάνονται ότι απλά τους διαβάζετε και δεν νοιάζεστε τι σκέφτονται

Να θυμάστε ότι υπάρχει μια διαφορά μεταξύ της ενθάρρυνσης μιας υγιούς συζήτησης και της παρότρυνσης των μαθητών να μοιράζονται τις αβάσιμες απόψεις τους

Ενθαρρύνετε τη ζωντανή συζήτηση στην τάξη

Διευκολύνετε σημαντικές συζητήσεις στην τάξη

Γνωρίστε τους μαθητές προτού τους επαινέσετε

Για έναν καλό εκπαιδευτή, κάθε μαθητής είναι διαφορετικός

Εάν επαινέσετε μαθητή χωρίς να τον γνωρίσετε, θα αισθανθεί ότι του λέτε ψέματα και δεν θα μπορείτε να τον επαινέσετε για τις ατομικές του ικανότητες

Θα μπορούσε να είναι χρήσιμη η οργάνωση επιμέρους άτυπων συνεντεύξεων ή να βάλετε τους μαθητές να γράψουν τις προσδοκίες και τις φιλοδοξίες τους έτσι οι μαθητές γνωρίζουν καλύτερα την ομάδα

Δείξτε στους μαθητές πώς το αντικείμενό σας επηρεάζει τον κόσμο

Εάν βλέπουν πρακτικές, πραγματικές εφαρμογές στο αντικείμενο, θα έχουν την τάση να ενδιαφέρονται για αυτό

Εκθέστε τους στο ερέθισμα που είχαν αποκλείσει στο παρελθόν - ζητήματα που αφορούν τους ανθρώπους, την κοινότητα, τη χώρα, τον κόσμο

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

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

Για να επιτύχετε καλύτερα αποτελέσματα από τους μαθητές σας, είναι σημαντικό να δημιουργήσετε κάποιες προκλήσεις για αυτούς. Εφαρμόστε αυτές τις οδηγίες για να το επιτύχετε.

Κάντε τους μαθητές "ειδικούς" σε ένα θέμα

Θα εκπλαγείτε από το πώς ενθαρρύνονται οι μαθητές εάν τους ζητήσετε να παρουσιάσουν σε ένα θέμα είτε σε ομάδες είτε ατομικά

Δώστε επιπλέον πιστωτικές αναθέσεις

Οι επιπλέον αναθέσεις πίστωσης μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να μεταφέρουν το υλικό σε ένα νέο επίπεδο

Μπορείτε να δώσετε εργασίες που δείχνουν την πρακτική εφαρμογή του εκπαιδευτικού υλικού

Ενθαρρύνετε την ομαδική εργασία

Βοηθά τους μαθητές να γνωρίσουν ο ένας τον άλλον, να ερμηνεύσουν το εκπαιδευτικό υλικό υπό ένα νέο πρίσμα, να αποκτήσουν κίνητρα για επιτυχία

Μπορείτε να ενθαρρύνετε έναν υγιή ανταγωνισμό μεταξύ ομάδων

Παρέχετε επιλογές

Οι μαθητές αποκτούν περισσότερα κίνητρα όταν τους δίνονται κάποιες επιλογές κατά τη διάρκεια των μαθημάτων τους

Οι επιλογές τους βοηθούν να αισθάνονται σαν να έχουν κάποιο έλεγχο στη μάθηση και τα κίνητρά τους

Μπορείτε ακόμα να παρέχετε άφθονο επιπλέον εκπαιδευτικό υλικό, επιτρέποντας στους μαθητές να έχουν και κάποιες επιλογές

Δώστε χρήσιμα σχόλια

Τα σχόλιά σας πρέπει να είναι διεξοδικά, σαφή και ουσιαστικά

Αν δουν ποια είναι τα δυνατά τους σημεία και πού μπορούν να βελτιωθούν, θα έχουν πολύ περισσότερα κίνητρα να μάθουν

Αφήστε τους μαθητές να δουν ότι σας ενδιαφέρει η επιτυχία τους και ότι θα θέλατε να τους βοηθήσετε να βελτιωθούν

Κάντε τις προσδοκίες σας σαφείς

Δώστε στους μαθητές ασκήσεις τύπου rubrik, σαφείς οδηγίες, ακόμη και παραδείγματα επιτυχημένων εργασιών για να τους δείξετε αυτό που ζητάτε από αυτούς

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

Οι σαφείς κατευθύνσεις και ένας δάσκαλος που είναι πρόθυμος να απαντήσει σε οποιεσδήποτε ερωτήσεις μπορεί να έχουν σχετικά με την ανάθεση, μπορεί να τους παρακινήσει να κάνουν περισσότερα και σημαντικότερα πράγματα

Αφιερώστε χρόνο για να απαντήσετε σε ερωτήσεις αφού εξηγήσετε μια εργασία

Ανακατέψτε τα πράγματα στην τάξη

Διατηρώντας ένα δυναμικό πρόγραμμα μαθημάτων, οι μαθητές θα παρακινούνται περισσότερο

Η ατζέντα για κάθε τάξη μπορεί επίσης να βοηθήσει να παρακινήσει αυτούς τους μαθητές που θέλουν να γνωρίζουν τι να περιμένουν

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

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΑΕΙΦΟΡΟΥ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΩΝ ΗΝ. ΕΘΝΩΝ

Οι στόχοι της Βιώσιμης Ανάπτυξης του ΟΗΕ (SDG) είναι ο πυρήνας της ατζέντας των Ηνωμένων Εθνών για την Αειφόρο Ανάπτυξη που εγκρίθηκε το 2015. Οι στόχοι αντιπροσωπεύουν μία καθολική, μετασχηματιστική, και χωρίς αποκλεισμούς τάση και περιγράφουν μεγάλες αναπτυξιακές προκλήσεις για την ανθρωπότητα. Οι SDG έχουν ως στόχο να εξασφαλιστεί μια βιώσιμη, ειρηνική, ευημερούσα και δίκαιη ζωή στη Γη για όλους τώρα, και στο μέλλον.

Πηγή: Ην. Έθνη σε συνεργασία με το έργο Everyone

Όπως αναφέρει και το όνομα του έργου, Social Hackademy, είναι απαραίτητο να εισάγετε το κοινωνικό στοιχείο και να εξηγήσετε στους μαθητές ότι έχουν τις δυνατότητες και σύντομα θα έχουν τη γνώση να επηρεάσουν τη δουλειά τους. Τα SDGs είναι πολύ χρήσιμα σε αυτό το θέμα, δεδομένου ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως πλαίσιο αναφοράς όταν σκεφτόμαστε τη δημιουργία ψηφιακών λύσεων στα θέματα που μας περιβάλλουν. Είναι επίσης σημαντικό να δοθεί στα εξωτερικά ενδιαφερόμενα μέρη (τοπικές ΜΚΟ, ανθρωπιστικές οργανώσεις κ.λπ.) μια κατεύθυνση στην οποία μπορούν να εστιάσουν τις απαιτήσεις τους για τις λύσεις που θα παράγουν οι μαθητές.

Ως εκπαιδευτής, θα πρέπει να διευκολύνετε τη διαδικασία συν-δημιουργίας μεταξύ των εκπαιδευομένων και των εξωτερικών ενδιαφερομένων. Φυσικά, εναπόκειται στον αιτούντα λύση να αναφέρει τις απαιτήσεις και τις ανάγκες του, αλλά θα ήταν καλό να τους καθοδηγήσετε στη σωστή κατεύθυνση. Για να σας βοηθήσουμε να ευθυγραμμίσετε αυτήν τη διαδικασία με τα SDG, ακολουθούν ορισμένα παραδείγματα για το πώς θα μπορούσε να επιτευχθεί αυτό:

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

1. Ας πούμε ότι ο ενδιαφερόμενος που χρειάζεται λύση είναι μια ΜΚΟ που εστιάζει στη βελτίωση της ποιότητας ζωής στην κοινότητά σας και στην κοινωνική ισότητα των μελών της. Μπορείτε να καθοδηγήσετε τη ΜΚΟ προτείνοντας τη δημιουργία μιας εφαρμογής για κινητά για την ανταλλαγή αγαθών και προϊόντων που δεν χρειάζονται κάποιος, αλλά κάποιος τα χρειάζεται πάρα πολύ. Με αυτόν τον τρόπο, αυτή η ΜΚΟ μπορεί να βοηθήσει άτομα με χαμηλό εισόδημα να αποκτήσουν μερικά από τα αγαθά που χρειάζονται σε φθηνότερη τιμή ή ακόμα και δωρεάν. Οι μαθητές φυσικά, εκτός από τις τεχνικές δεξιότητες που απαιτούνται για την ανάπτυξη του έργου, θα βελτιώσουν τις γνώσεις τους σχετικά με το πώς ζουν οι άνθρωποι στην κοινότητά τους, πώς αυτό βοηθά στη μείωση της ποσότητας των απορριμμάτων κ.λπ. Με μια εφαρμογή για κινητά , μπορείτε να επηρεάσετε πολλά SDGs .

2. Το οικολογικό παράδειγμα αφορά έναν οργανισμό που ασχολείται με την προστασία του περιβάλλοντος. Οι μαθητές μπορούν να εργαστούν με τη δημιουργία μια ιστοσελίδας με ένα εικονικό χάρτη όπου οι χρήστες μπορούν να εντοπίσουν τις θέσεις στις οποίες συναντάμε σκουπίδια ή άλλους ρύπους. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο δεδομένου ότι υπάρχουν σχετικές ειδικές εορτές κατά τη διάρκεια του έτους (ημέρα Πλανήτη, Ημέρα της Γης, κλπ.), όταν οι εθελοντές μαζεύουν σκουπίδια – η εφαρμογή μπορεί να τους βοηθήσει να βρουν τις γεωγραφικές θέσεις όπου υπάρχει μεγαλύτερη ανάγκη τη βοήθειά τους. Αυτό το παράδειγμα μπορεί να βοηθήσει στην επίτευξη αρκετών SDGs από το Life on Land and Climate Action, έως και την καλή υγεία και ευεξία. Αυτό το είδος δράσης συνήθως περιλαμβάνει ανθρώπους που ξοδεύουν χρόνο στο να κάνουν σωματικές δραστηριότητες στη φύση.

3. Ένα ακόμη παράδειγμα θα μπορούσε να αφορά το σχεδιασμό γραφικών για μια καμπάνια που στοχεύει στα SDGs όπως η Ισότητα των Φύλων και Μειωμένη Ανισότητα. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συνεργαστούν με οργανισμούς που ασχολούνται με την ισότητα για να τους βοηθήσουν να δημιουργήσουν μια καμπάνια μέσων, συμπεριλαμβανομένων γραφικών για διάφορους σκοπούς (από δημοσιεύσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης έως αφίσες ή ακόμη και διαφημιστικές πινακίδες).

Αυτά τα παραδείγματα παρουσιάστηκαν για να δώσουν ιδέες για το πώς μπορείτε να διευκολύνετε τη διαδικασία συν-δημιουργίας μεταξύ των εκπαιδευομένων και των οργανισμών που χρειάζονται λύσεις και να συμπεριλάβετε την κοινωνική συνιστώσα σε αυτήν τη διαδικασία σχετικά με τους SDG του ΟΗΕ.

ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Οι μέθοδοι κατάρτισης εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από τους τύπους εκπαίδευσης για τους οποίους χρησιμοποιούνται. Στην περίπτωση της διδασκαλίας ψηφιακών δεξιοτήτων και γνώσεων, η καλύτερη προσέγγιση είναι να επικεντρωθεί σε πρακτικές μεθόδους κατάρτισης που εμπλέκουν περισσότερο τους μαθητές και τους επιτρέπουν να κάνουν το ίδιο το πράγμα φυσικά με συνεχή παρακολούθηση και υποστήριξη από τους εκπαιδευτές.

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

Στην αρχή, ο εκπαιδευτής πρέπει, φυσικά, να παρέχει στους εκπαιδευόμενους κάποια εισαγωγή και παραδείγματα για το τι είναι αυτό που μαθαίνουν, αλλά αυτό πρέπει να συνοδεύεται από κάποια πρακτική εργασία ή μικρό έργο το οποίο οι μαθητές θα εκτελέσουν ατομικά ή σε μία μικρή ομάδα.

Μερικές από τις μεθόδους που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση είναι:

- Παραδοσιακή διάλεξη
  Είναι αυτό που οι μαθητές έχουν συνηθίσει στα τυπικά εκπαιδευτικά συστήματα. Θα πρέπει να αποφεύγεται εκτός από ορισμένα δευτερεύοντα μέρη, όπως η εισαγωγή, αλλά ακόμη και τότε μπορεί να αντικατασταθεί από κάποιες άλλες μεθόδους όπως ομαδική συζήτηση ή ανταλλαγή απόψεων.

- Ομαδική συζήτηση
  Είναι πολύ χρήσιμο για το εισαγωγικό μέρος της συνεδρίας μάθησης, όταν αντί να διδάσκει μόνο τους εκπαιδευόμενους, ο εκπαιδευτής μπορεί να τους εμπλέξει με τρόπο που μαζί να διερευνήσουν τι είναι για το οποίο θα μάθουν. Αυτή η προσέγγιση είναι καλύτερη για τους μαθητές, αλλά για να είναι επιτυχής, είναι απαραίτητο να δημιουργηθεί επαφή με τους εκπαιδευόμενους μέσω κάποιου παιχνιδιού παγοθραύστης ή παρόμοιας δραστηριότητας μόνο για να χαλαρώσουν οι μαθητές και να ασχοληθούν περισσότερο.

- Επίδειξη
  Ο εκπαιδευτής δείχνει πώς μπορεί να επιτευχθεί κάποια στόχος, πώς να πάει για κάποιο έργο ή πώς να χρησιμοποιήσετε ένα συγκεκριμένο εργαλείο. Σε αυτήν την προσέγγιση, οι μαθητές ασχολούνται με μικρά απλά καθήκοντα που πρέπει να εκτελέσουν οι ίδιοι αφού έχουν επαναλάβει αυτό που έδειξε ο εκπαιδευτής.

- Καταιγισμός ιδεών
  Είναι μια πολύ γνωστή μέθοδος, που χρησιμοποιείται κυρίως για το πρόβλημα - την επίλυση ή όταν το έργο απαιτεί δημιουργικότητα. Οι εκπαιδευόμενοι μαζί με τον εκπαιδευτή προτείνουν λύσεις σε ένα δεδομένο πρόβλημα ή εργασία. Είναι πολύ σημαντικό να τεθούν οι βασικοί κανόνες στην ανταλλαγή ιδεών όπως «Δεν υπάρχουν ηλίθιες ιδέες», «Πρέπει να ακούτε προσεκτικά ο ένας τον άλλο και να μην διακόπτετε» και παρόμοια. Ο εκπαιδευτής μπορεί πάντα να ξεκινήσει τη συνεδρία ανταλλαγής ιδεών για να δελεάσει τους άλλους να συμμετάσχουν.

- Μικρές ομαδικές εργασίες
  Μερικές φορές το έργο που πρέπει να εκτελέσουν οι μαθητές είναι απλά πολύ ευρύ για να το κάνει ένα άτομο, γι 'αυτό είναι συνετό να αναθέσετε τέτοιες εργασίες σε μικρές ομάδες μαθητών. Με αυτόν τον τρόπο ενθαρρύνετε την ομαδική εργασία και προωθείτε τα καλύτερα αποτελέσματα επειδή δύο (ή περισσότερα) μυαλά είναι καλύτερα από ένα. Όταν γίνει αυτό, είναι καλό να αφήσουμε τα μέλη της ομάδας να επιλέξουν έναν επικεφαλή ομάδας ο οποίος θα προσπαθήσει να οργανώσει την ομάδα. Θα πρέπει να εξηγηθεί στον επικεφαλή της ομάδας ότι η δουλειά του/της είναι να οργανώσει την εργασία αποτελεσματικά και να βεβαιωθεί ότι όλοι συμμετέχουν και είναι ικανοποιημένοι με το ρόλο τους στην εργασία.

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

- Ατομική εργασία

Η ατομική εργασία είναι ως επί το πλείστον αυτονόητη, αλλά εξακολουθούν να υπάρχουν ορισμένα πράγματα που πρέπει να ληφθούν υπόψη για να παραχθούν τα καλύτερα αποτελέσματα. Το πρώτο πράγμα είναι να δώσουμε σαφείς οδηγίες για το τι πρέπει να επιτευχθεί και πώς ο μαθητής θα το επιτύχει αυτό. Μετά από αυτό είναι σημαντικό να παρέχουμε συνεχή ανατροφοδότηση και υποστήριξη με τυχόν προβλήματα που μπορεί να έχει ο μαθητής και, στο τέλος, να βοηθήσουμε τον μαθητή να αξιολογήσει το έργο που έχει παράγει. Αυτή η μέθοδος είναι ιδιαίτερα πολύτιμη αφού ο συμμετέχων έχει αποκτήσει κάποια γνώση και είναι έτοιμος να θέσει σε εφαρμογή αυτό που έχει μάθει.

- Παιχνίδια

Τα παιχνίδια μπορούν να είναι ένα πολύ καλό εργαλείο για να παρακινήσουν τους μαθητές και να τους γνωρίσουν, καθώς και να σπάσουν τον πάγο στην αρχή της προπόνησης. Ένα παιχνίδι μπορεί να ενισχύσει σημαντικά τη δυναμική της ομάδας, αλλά κάποιος πρέπει να λαμβάνει πάντα τη φροντίδα του της καταλληλότητας του παιχνιδιού σε σχέση με τους στόχους της εκπαίδευσης.

- Πρόβλημα - διαγωνισμός

Ο διαγωνισμός μπορεί να είναι ένα σημαντικό εργαλείο για τη διδασκαλία και την παροχή κινήτρων στους μαθητές. Ειδικά αν το κάνετε ανταγωνιστικό. Η ανταγωνιστική επίλυση προβλημάτων μπορεί να είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για μάθηση, αλλά για να αποφύγετε κάποιον να κερδίσει ή να χάσει, μπορείτε να σχεδιάσετε τον διαγωνισμό έτσι ώστε να κερδίσει το καλύτερο αποτέλεσμα κάποιου ή να ζητήσετε από τους μαθητές να λύσουν διαφορετικά προβλήματα.

- Μελέτη περίπτωσης

Μια μελέτη περίπτωσης μπορεί να είναι ένα εξαιρετικό παραδειγματικό εργαλείο. Μπορείτε να μιλήσετε με τους μαθητές για το πώς μπορεί να επιτευχθεί κάτι, όταν μπορείτε να τους δείξετε άμεσα πώς κάποιος έλυσε κάποιο πρόβλημα. Αυτό μπορεί να τραβήξει τη διαχωριστική γραμμή μεταξύ αυτών που μαθαίνουν στον πραγματικό κόσμο και, συνεπώς, να τους ενδιαφέρει περισσότερο. Το σημαντικό πράγμα εδώ είναι να προετοιμαστείτε πριν από την παρουσίαση της υπόθεσης στους μαθητές για να δείξετε ότι καταλαβαίνετε τι, γιατί και πώς ισχύει η υπόθεση της περίπτωσης.

- Πρωτότυπο

Το πρωτότυπο είναι μια άλλη εξαιρετική μέθοδος εκπαίδευσης, καθώς σχετίζεται με τις υψηλότερες μαθησιακές αξίες. Το πρωτότυπο είναι, εν συντομία, η διαδικασία δοκιμής μιας ιδέας. Περιλαμβάνει την ανάλυση, το σχεδιασμό, την υλοποίηση, τον εντοπισμό σφαλμάτων και τον έλεγχο της λύσης σε ένα διασκεδαστικό και συναρπαστικό τρόπο. Οι μαθητές δημιουργούν κάτι από το μηδέν, επιλύουν τα πιθανά εμπόδια και απλά προσπαθούν να κάνουν την καλύτερη δυνατή λύση.

Υπάρχουν πολλές ακόμη μέθοδοι εκπαίδευσης και εναπόκειται σε κάθε εκπαιδευτή να βρει εκείνες που ταιριάζουν καλύτερα στο στυλ του / της. Πολλές από τις αναφερόμενες μεθόδους μπορούν να συνδυαστούν με άλλες ή με ορισμένες μεθόδους που δεν αναφέρονται εδώ. Το σημαντικό που

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

πρέπει να θυμάστε είναι να είστε πάντα προσεκτικοί με τους μαθητές. Είναι το καλύτερο εργαλείο για την αξιολόγηση των μεθόδων που επιλέγονται για τη διδασκαλία. Εάν δείτε ότι κάποια μέθοδος δεν ταιριάζει καλά στους μαθητές σας, αλλάξτε την. Ο στόχος είναι να μάθουν όλοι κάτι καινούργιο και να το διασκεδάσουν.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Να είστε φιλικοί, αλλά ορίστε τα όρια!
- Ορίστε το κανάλι επικοινωνίας για την ομάδα σας - Φόρουμ, Facebook, Viber, λίστα αλληλογραφίας, ό, τι φαίνεται λογικό.
- Εάν βλέπετε μία δυναμική, προσπαθήστε να την αναπτύξετε.
- Να είσαι ευέλικτος!
- Κατανοήστε το ενδιαφέρον των μαθητών σας και ετοιμάστε παραδείγματα για μαθήματα σύμφωνα με αυτούς.
- Κάνε το κάτι παραπάνω!
- Να είσαι δημιουργικός!
- Γίνε ο εαυτός σου, όλοι οι άλλοι λαμβάνονται ;-)

ΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΑ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

Τα εκπαιδευτικά μαθήματα θα πρέπει να παραδίδονται σύμφωνα με το σχέδιο που περιγράφεται στα Περιγράμματα Μαθήματος Κοινωνικής Hackademy και οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να επιτύχουν τα Μαθησιακά Αποτελέσματα που ορίζονται εκεί. Αυτό είναι σημαντικό δεδομένου ότι αυτά τα Μαθησιακά Αποτελέσματα αντιπροσωπεύουν απαιτήσεις που πρέπει να ολοκληρώσουν οι μαθητές για να μπορέσουν να συμμετάσχουν στο Hackathon. Ο χρόνος ολοκλήρωσης για κάθε ένα από τα κεφάλαια των περιγραμμάτων είναι σύμφωνος με τη δυσκολία ορισμένων θέματος αλλά μικρές αποκλίσεις κατά τη διάρκεια της κατάρτισης είναι αποδεκτές, ειδικά εάν οι μαθητές πηγαίνουν πολύ καλά ή αγωνίζονται σε κάποιο θέμα.

Ακολουθούν τρεις πίνακες που παρουσιάζουν δείγματα σχεδίων συνεδρίας που μπορούν να βοηθήσουν στον σχεδιασμό υλοποίησης του Εκπαιδευτικού Μαθήματος. Αυτά τα δείγματα απεικονίζουν τον τρόπο υλοποίησης εκπαιδευτικών συνεδριών για τα τρία μαθήματα κατάρτισης με διάρκεια 4 ωρών ανά μία συνεδρίαση. Παρουσιάζονται μόνο ορισμένα προγράμματα συνεδρίας, καθώς οι άλλες συνεδρίες μπορούν να προγραμματιστούν με παρόμοιο τρόπο. Οι πόροι (Εργαλεία / OER) που αναφέρονται στους πίνακες δεν είναι συγκεκριμένοι επειδή οι εκπαιδευτές πρέπει να χρησιμοποιούν τοπικές εκδόσεις των OER (υπάρχουν διαφορετικές OER σε διαφορετικές γλώσσες).

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

Δείγμα για το μάθημα 'Ανάπτυξη εφαρμογών σε κινητά':

Τμήμα	Χρόνος	LOs	Μέθοδος διδασκαλία	Εργαλεία / OER	Περιγραφή
1	9:00 - 9:05	/	Δραστηριότητες οικοδόμησης ομάδων	Μπάλα Κενό ρολόι τυπωμένο στο Α4	Παρουσίαση των εκπαιδευτών και της ομάδας. Οι συμμετέχοντες γνωρίζονται μεταξύ τους μέσω ενός σύντομου παιχνιδιού. Έχουν 3 λεπτά ο καθένας για να μιλήσει και για να παρουσιάσει τον εαυτό του και τους λόγους για τους οποίους αποφάσισε να συμμετάσχει στο πρόγραμμα.
	9: 05-9.50	1.1	Παρουσίαση Ομαδική εργασία	PPT βίντεο	Στο πρώτο μέρος της συνεδρίασης , ο εκπαιδευτής χρησιμοποιεί την παρουσίαση για να κάνει μία επισκόπηση στον τομέα της ανάπτυξης εφαρμογών για κινητά (τύπους κινητών εφαρμογών με τα υπέρ και τα κατά, κύριο λειτουργικά συστήματα, τεχνολογίες , και πλαίσια), και στη συνέχεια παρουσιάζει ένα κομμάτι με την τεχνολογία που θα χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Αυτό μπορεί να συμπληρωθεί από ένα βίντεο.
	9: 50-10:10	1.2	Παρουσίαση Ατομική εργασία	PPT Ανάπτυξη εφαρμογών εργαλείο	Οι εκπαιδευόμενοι κατεβάζουν και εγκαθιστούν τα εργαλεία για την ανάπτυξη εφαρμογών. Σημαντική οδηγία για τους συμμετέχοντες: πρέπει να κάνουν λήψη της εφαρμογής και να εξοικειωθούν με το περιβάλλον χρήστη. Οι εκπαιδευτές είναι διαθέσιμοι για να βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους να ξεπεράσουν τυχόν τεχνικά ζητήματα που ενδέχεται να προκύψουν.

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

	10: 10-10:55	1.3, 1.4	Επίδειξη	Εφαρμογή Ανάπτυξη εργαλείο	Ο εκπαιδευτής ανοίγει το λογισμικό ανάπτυξης και εξηγεί τα κύρια μέρη του εργαλείου λογισμικού και τη δομή μιας τυπικής εφαρμογής στους μαθητές δημιουργώντας μια απλή εφαρμογή «Hello World».
	10: 55-11:05	ΔΙΑΚΟΠΗ			
	11: 05-11:35	1.5	Επίδειξη	Μια συσκευή, μια εφαρμογή Ανάπτυξη εργαλείο	Οι εκπαιδευόμενοι ρυθμίζουν και δοκιμάζουν την εφαρμογή σε έναν εξομοιωτή και στις συσκευές με την καθοδήγηση του εκπαιδευτή.
	11: 35-13:05	1.3, 1.4	Επίδειξη, ατομική εργασία	Στοιχεία για εφαρμογές, app ανάπτυξη MENT	Ο εκπαιδευτής δείχνει στους μαθητές 2-3 παραδείγματα μικρών εφαρμογών που κωδικοποιούν μαζί.
	13: 05-13: 15	/	Ομαδική συζήτηση	/	Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων
Τέλος συνεδρίας					
2	9:00 - 11:00	3.1, 3.2	Επίδειξη	Εξωτερικά στοιχεία Εφαρμογή ανάπτυξης Λίστα χρήσιμων πόρων ιστού	Ο εκπαιδευτής δημιουργεί μια ακολουθία με παραδείγματα που εξηγεί πώς οι μαθητές μπορούν να εισάγουν εξωτερικά στοιχεία, όπως εικόνες, γραμματοσειρές κ.λπ., συμβουλεύοντας τους πού να βρουν δωρεάν πόρους στο διαδίκτυο.
	11: 00-11:15			ΔΙΑΚΟΠΗ	
	11: 15-13:05	3.1, 3.2	Ατομική εργασία	Προπαρασκευασμένο παράδειγμα με στοιχεία Εφαρμογή Ανάπτυξη Σε εργαλείο	Ανατίθεται στους εκπαιδευόμενους να δημιουργήσουν μια διάταξη της εφαρμογής με την καθοδήγηση από τον εκπαιδευτή για ένα συγκεκριμένο πρόβλημα (π.χ. λίστα υποχρεώσεων με πολλές οθόνες - εμφάνιση της λίστας, προσθήκη του στοιχείου στη

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

					λίστα κ.λπ.) χρησιμοποιώντας απλά στοιχεία διάταξης .
	13: 05-13:15	/	Ομαδική συζήτηση	/	Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων
Τέλος συνεδρίας					
3	9: 00-10:30	2.2, 2.3	Επίδειξη	Παραδείγματα Εφαρμογή Ανάπτυξη	Ο εκπαιδευτής εξηγεί περαιτέρω στους μαθητές πώς να βελτιώσουν το σχέδιο που δημιούργησαν κατά την τελευταία συνεδρία χρησιμοποιώντας εξωτερικές βιβλιοθήκες και τροποποιώντας τις ιδιότητες των στοιχείων.
	10: 30-11:00	2.2	Ομαδική συζήτηση	/	Οι μαθητές εμφανίζουν αυτό που έχουν δημιουργήσει και αξιολογούν τα επιτεύγματά τους μεταξύ τους και εκπαιδευτή.
	10: 55-11:10			ΔΙΑΚΟΠΗ	
	11: 15-13:05	2.1, 2.2, 2.3	Ατομική εργασία	Εφαρμογή Ανάπτυξη	Ανατίθεται στους μαθητές να δημιουργήσουν μια διάταξη για την εφαρμογή της επιλογής τους που πρέπει να ολοκληρώσουν μεμονωμένα με την καθοδήγηση του εκπαιδευτή.
	13: 05-13:15	/	Ομαδική συζήτηση	/	Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων
Τέλος συνεδρίας					
9	9: 00-13:00	5.1	Μικρή ανάθεση ομάδας, Ατομική εργασία, Πρωτότυπο	Εφαρμογή Ανάπτυξη	Οι εκπαιδευτές χωρίζουν τους μαθητές σε μικρές ομάδες (2 - 3 άτομα ανά ομάδα) ανάλογα με την πολυπλοκότητα των εργασιών και τις δεξιότητες που αποκτούν οι μαθητές. Οι μαθητές παρουσιάζονται με την εργασία (πρόκληση) που πρέπει να ολοκληρώσουν κατά τη διάρκεια δύο συνεδριών και αρχίζουν να εργάζονται για την

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

		εργασία. Μέντορες και εκπαιδευτής βοηθούν τις ομάδες στη δημιουργία των λύσεων τους. Οι εργασίες μπορούν να είναι μια εφαρμογή για ψώνια, μία εφαρμογή υπενθύμισης, μια εφαρμογή για επιτραπέζια παιχνίδια - χρονοδιακόπτης, ζάρια κ.λπ.,

Δείγμα για το μάθημα 'Σχεδίαση Εφαρμογών στον Παγκόσμιο Ιστό':

Συνεδρία	χρόνος	LOs	ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Εργαλεία / OER	Περιγραφή
1	9:00 - 9:05	/	Δραστηριότητες γνωριμίας και ομαδικής οικοδόμησης		Παρουσίαση των εκπαιδευτών και της ομάδας. Οι συμμετέχοντες γνωρίζονται μεταξύ τους μέσω ενός σύντομου παιχνιδιού. Κάθε συμμετέχων πρέπει να συστηθεί και να πει 3 πράγματα για τον εαυτό του - ένα ψευδές και 2 αληθινά. Οι άλλοι συμμετέχοντες πρέπει να μαντέψουν ποια δήλωση ήταν ψευδής.
	9: 05-9.50	1.1	Παρουσίαση	PPT, βίντεο, φυλλάδια	Ο εκπαιδευτής κάνει μια σύντομη διάλεξη στους μαθητές σχετικά με τον τρόπο λειτουργίας του ιστού (HTTP). Αυτό μπορεί να συνοδεύεται από ένα βίντεο και infographic που θα διανέμεται στους μαθητές.
	9: 50-10:30	1.2	Παρουσίαση	Παραδείγματα ιστότοπου με κώδικα, βίντεο	Ο εκπαιδευτής εξηγεί αρκετά παραδείγματα των διαφορετικών τρόπων δημιουργίας μιας ιστοσελίδας και δείχνει διάφορα τμήματα της ιστοσελίδας και γλώσσες που χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν αυτά τα μέρη (HTML, CSS, JS, back-end γλώσσες). Αυτό μπορεί να συνοδεύεται από ένα σύντομο βίντεο.
	10: 30-11:00	1.3	Παρουσίαση, Ομαδική συζήτηση	PPT, βίντεο, κουίζ	Ο εκπαιδευτής συντονίζει μια καθοδηγούμενη συζήτηση με τους μαθητές σχετικά με τη ροή εργασίας του σχεδιασμού ιστοσελίδων, τονίζοντας

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

				σημαντικές στιγμές και ορόσημα στη διαδικασία. Μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα σύντομο βίντεο , στην αρχή, για να ξεκινήσει η συζήτηση. Στο τέλος, οι μαθητές μπορούν να συμμετάσχουν ένα σύντομο κουίζ για να συνοψίσουν όσα έχουν μάθει. Ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να παρουσιάσει ένα βίντεο ή μια παρουσίαση σχετικά με τα βασικά του σχεδιασμού UI / UX.
	11: 00-11:15		ΔΙΑΛΕΙΜΑ	
	11: 05-11:40	2.1 Ομαδική συζήτηση	Παραδείγματα mock-up ιστότοπων, πόροι ιστού όπου μπορούν να βρεθούν σχέδια mock-up	Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει 3-4 μακέτες για διαφορετικούς τύπους ιστότοπων και συζητά με τους μαθητές για το ποια είναι τα χαρακτηριστικά του mock-up, τι απαιτείται και τι είναι προαιρετικό, πώς θα δημιουργούσαν το mock-up τους και γιατί υπάρχει ανάγκη για mock-up ιστότοπου. Στο τέλος αυτού του τμήματος, ο εκπαιδευτής μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να προσπαθήσουν να βρουν μερικά παραδείγματα από μακέτες που τους αρέσουν ιδιαίτερα.
	11: 40-13:05	2.2 Επίδειξη Ατομική δουλειά	Εργαλεία για μακέτες ιστότοπων	Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει στους μαθητές mock-up εργαλεία, τονίζοντας τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα του καθενός, και επιλέγει ένα το οποίο τελικά θα χρησιμοποιηθεί. Μετά από αυτό ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τα κύρια χαρακτηριστικά της διεπαφής χρήστη για τους μαθητές και τους δείχνει τους πώς να δημιουργήσουν μια απλή ιστοσελίδα, συζητώντας διάφορα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία της. Στο τέλος , ο εκπαιδευτής δίνει μια σύντομη ανάθεση στους εκπαιδευόμενους στην οποία πρέπει να δημιουργήσουν ένα βασικό wireframe για έναν ιστότοπο.
	13: 05-	/ Ομαδική	/	Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων

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

	13: 15		συζήτηση		
Τέλος συνεδρίας					
2	9:00 - 11:00	2.3	Επίδειξη	Εργαλείο δημιουργίας κοροϊδεύω Παραδείγματα χρήσης διαφορετικών στοιχείων	Ο εκπαιδευτής δείχνει πώς να χρησιμοποιήσετε και να συνδυάσετε διαφορετικά στοιχεία διάταξης για να δημιουργήσετε μια διάταξη μιας σελίδας. Αφού ο εκπαιδευτής εξηγήσει κάθε στοιχείο διάταξης, οι μαθητές συμμετέχουν σε μια σύντομη εργασία στην οποία πρέπει να χρησιμοποιήσουν αυτό το στοιχείο για να δημιουργήσουν κάτι.
	11: 00-11:15		ΔΙΑΚΟΠΗ		
	11: 15-13:05	3.1, 3.2	Μικρή ανάθεση ομάδας	Έτοιμες εργασίες Εργαλείο δημιουργίας κοροϊδεύω	Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες (2-3 άτομα) και τους γίνεται η ανάθεση για τη δημιουργία ενός mock-up για κάποια ιστοσελίδα που περιλαμβάνει πολλές άλλες ιστοσελίδες (π.χ. αρχική σελίδα, στη σελίδα δημοσιεύσεις, σελίδα σύνδεσης, κλπ.). Οι μαθητές δημιουργούν τα σχέδιά τους και στο τέλος, παρουσιάζουν τα αποτελέσματά τους και τη φιλοσοφία πίσω από τη λύση τους με τους άλλους. Η ομάδα ψηφίζει την καλύτερη λύση.
	13: 05-13:15	/	Ομαδική συζήτηση	/	Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων
Τέλος συνεδρίας					

Δείγμα προγράμματος συνεδρίας για ‘Οπτικό και γραφικό σχεδιασμό’:

Συνεδρία	χρόνος	LOs	ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Εργαλεία / OER	Περιγραφή
1	9:00 - 9:05	/	Δραστηριότητες γνωριμίας και ομαδικής οικοδόμησης	Παιχνίδι Κενό ρολόι τυπωμένο στο Α4	Παρουσίαση των εκπαιδευτών και της ομάδας. Οι συμμετέχοντες γνωρίζονται

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

					μεταξύ τους μέσω ενός σύντομου παιχνιδιού. Κάθε παίκτης πρέπει να αναφέρει το όνομά του και ένα επίθετο που ξεκινά με το ίδιο γράμμα με το όνομά τους (π.χ. Wonderful Wendy). Κάθε παίκτης που έρχεται μετά πρέπει να επαναλάβει το όνομα και το επίθετο όλων των προηγούμενων παικτών και στη συνέχεια να πει το δικό του. Ο τελευταίος παίκτης πρέπει να επαναλάβει όλα τα επίθετα και τα ονόματα.
	9: 05-9:30	1.1	Παρουσίαση	PPT βίντεο	Στο πρώτο μέρος της συνεδρίας, ο εκπαιδευτής χρησιμοποιεί την παρουσίαση για να παρουσιάσει μια εισαγωγή στη γραφιστική και την ορολογία που χρησιμοποιείται στη γραφιστική (γενικότερα το γραφικό σχέδιο και το σχεδιασμό, την ορολογία που χρησιμοποιείται συνήθως στο σχεδιασμό κ.λπ.).
	9: 3 0-10: 00	1.2 , 1.3	Παρουσίαση Ομαδική συζήτηση	PPT , Παραδείγματα διαφημιστικού υλικού	Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει το θέμα της οπτικής (ή εταιρικής) ταυτότητας, του σχεδιασμού λογότυπου, της επωνυμίας και άλλων βασικών αρχών σχεδιασμού. Επίσης, είναι καλό για την τάξη εάν ο εκπαιδευτής προετοιμάσει εκ των προτέρων φυσικά παραδείγματα εταιρικού υλικού προώθησης (επαγγελματικές κάρτες, χάρτες, χαρτί επιστολόχαρτου, φάκελος κ.λπ.), ώστε η τάξη να μπορεί να σχολιάσει πώς να προετοιμάσει καλά γραφικά στοιχεία για διαφορετικά μέσα.

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

	10: 00-10:55	1.4, 1.5	Επίδειξη, παρουσίαση, ατομική εργασία	Διαδικτυακό εργαλείο, Άσκηση τυπωμένων παραδειγμάτων,	Ο εκπαιδευτής εξηγεί στην ομάδα τις κύριες διαφορές μεταξύ ράστερ και βασισμένων σε διανυσματικά γραφικά - με παραδείγματα (επίσης ένα παράδειγμα έντυπου υλικού των δύο τύπων γραφικών θα ήταν καλό). Ο εκπαιδευτής συνεχίζει να εξηγεί τη θεωρία χρωμάτων , αναφέροντας τη συμπληρωματική αντίθεση, δείγματα και άλλες λειτουργίες χρώματος στη γραφιστική. Οι μαθητές στη συνέχεια κάνουν μια σύντομη άσκηση όπου εξερευνούν ένα διαδικτυακό εργαλείο (όπως Color Wheel ή Color Picker) που διευκολύνει την επιλογή χρώματος κατά τη δημιουργία ενός σχεδίου.
	10: 55-11:05			ΔΙΑΚΟΠΗ	
	11: 05-11:35	2.1	Επίδειξη	Λογισμικό γραφιστικής βασισμένο σε ράστερ, Πρόσθετοι πόροι μάθησης	Οι εκπαιδευόμενοι εισάγονται στο λογισμικό σχεδιασμού γραφικών με βάση το ράστερ, στο περιβάλλον χρήστη και τα κύρια εργαλεία του. Είναι καλό ο εκπαιδευτής να παρέχει επίσης πληροφορίες σχετικά με το πού μπορεί ο μαθητής να βρει επιπλέον πόρους για να μάθει να χρησιμοποιεί το επιλεγμένο λογισμικό γραφιστικής με βάση το ράστερ.
	11: 35-13:10	2.2	Επίδειξη, ατομική εργασία	Λογισμικό γραφιστικής βασισμένο σε ράστερ, εξάσκηση	Ο εκπαιδευτής προετοιμάζει εκ των προτέρων ασκήσεις στο επιλεγμένο λογισμικό γραφιστικής βασισμένο σε ράστερ. Είναι σημαντικό κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου

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

		όλοι οι μαθητές να δοκιμάσουν ασκήσεις στον υπολογιστή τους - κάθε μαθητής πρέπει να μάθει βασικά εργαλεία σχεδίασης στο λογισμικό. Οι ασκήσεις πρέπει να περιλαμβάνουν ενέργειες όπως περικοπή, ισιώνοντας τον ορίζοντα, αφαίρεση κηλίδων και ατελειών, αλλαγή του χρώματος των αντικειμένων στη φωτογραφία, προσθήκη νέων σχημάτων, χρήση φίλτρων, αποθήκευση διαφορετικών τύπων αρχείων κ.λπ.
Τέλος συνεδρίας		

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΥΣ ΕΛΕΥΘΕΡΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ ΠΟΡΟΥΣ (OER) ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Οι OER συλλέχθηκαν ή δημιουργήθηκαν στην κροατική, γαλλική, ελληνική και ιταλική γλώσσα για κάθε μάθημα του έργου και για το λόγο αυτό διαφέρουν μεταξύ τους. Μπορείτε να βρείτε τα OER σε εθνικές γλώσσες στην διαδικτυακή πλατφόρμα Social Hackademy:

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

Οι OER εξυπηρετούν πολλαπλούς σκοπούς. Μερικά από αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως πόροι για τους εκπαιδευτές για να προετοιμαστούν για το μάθημα, ως περιεχόμενο άμεσης μάθησης για τους μαθητές κατά τη διάρκεια της τάξης ή ως πόροι για πρόσθετη μάθηση, ή ως παραδείγματα που θα χρησιμοποιηθούν στην τάξη κατά τη μελέτη.

Συλλέχθηκαν επίσης ειδικές OER για να χρησιμεύσουν ως οδηγίες και εγχειρίδια για το πώς να συνεργαστείτε με νέους από μειονεκτικά περιβάλλοντα και το κοινωνικό πλαίσιο του έργου.

Στην αρχή του μαθήματος, ο εκπαιδευτής θα μπορούσε να εξηγήσει στους μαθητές τι πρόκειται να δημιουργήσει στο τέλος και στη συνέχεια να εργαστεί για να επιτύχει αυτό το βήμα προς βήμα κατά τη διάρκεια των μαθημάτων.

Ακολουθούν ορισμένα παραδείγματα για το πώς να οργανώσετε μαθήματα γύρω από το OER:

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

1. Το μάθημα σε αυτό το παράδειγμα αφορά το Web Design Learning Outcome 1.1 HTTP και Client-Server Communication. Το μάθημα θα μπορούσε να ξεκινήσει με μια σύντομη συζήτηση (5 λεπτά) για να διαπιστωθεί αν κάποιος από τους μαθητές έχει ακούσει ή ξέρει για το HTTP. Μετά από αυτό το μέρος, ο εκπαιδευτής μπορεί να δείξει στους μαθητές το ακόλουθο βίντεο σχετικά με τον HTTP και τον κύκλο αιτήσεων απόκρισης (https://www.youtube.com/watch?v=eesqK59rhGA) (10 λεπτά). Μετά από αυτό, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εξηγήσει λίγο περισσότερα για τα σημαντικά μέρη του βίντεο και να απαντήσει σε τυχόν ερωτήσεις που μπορεί να έχουν οι μαθητές (15 λεπτά). Στο τέλος, ο εκπαιδευτής θα μπορούσε να μοιραστεί αυτό το infographic (https://0701.static.prezi.com/preview/v2/bjlpij3gtr7peg2c5in7lalldd6jc3sachvcdoaizecfr3dnitcq_3_0.png) για να υπενθυμίσει στους μαθητές και να προτείνει αυτό το βίντεο σχετικά με το HTTP www.youtube.com/watch?v=fVKPrDrEwTI) σε μαθητές που θέλουν να μάθουν περισσότερα στο σπίτι για αυτό το θέμα.

2. Αυτό το παράδειγμα δείχνει πώς να οργανώσετε ένα μάθημα και να εξασκηθείτε στο Native Mobile App Development Learning Outcome 2.2 Δημιουργία διάταξης. Η συνεδρία θα μπορούσε να ξεκινήσει με τον εκπαιδευτή να δείχνει στους μαθητές μερικά ενδιαφέροντα σχέδια διάταξης εφαρμογών (π.χ. https://search.muz.li/inspiration/mobile-app-design-inspiration/) και ζητώντας από τους εκπαιδευόμενους να παρουσιάσουν μερικά παραδείγματα σχεδιασμού διάταξης εφαρμογής που τους αρέσει ιδιαίτερα. Σε αυτή τη φάση, ο εκπαιδευτής πρέπει να εμπλέξει τους μαθητές στη συζήτηση για το γιατί κάποιο σχέδιο είναι καλό και ποια είναι τα πλεονεκτήματα και οι περιορισμοί ορισμένων σχεδίων (15 λεπτά). Μετά από αυτό, ο εκπαιδευτής πρέπει να εξετάσει διάφορα παραδείγματα για το πώς να ενσωματώσει διαφορετικά στοιχεία στο σχεδιασμό. Χρήση των OER (παραδείγματα εδώ δίνονται σε δύο διαφορετικές πλατφόρμες - http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/hourofcode/AppInventorTutorials.pdf για MIT App Inventor ή https://flutter.dev/docs / development / ui / layout / tutorial για Flutter) οι εκπαιδευτές μπορούν να ακολουθήσουν παραδείγματα για να δημιουργήσουν ένα δείγμα διάταξης με τους μαθητές να επαναλαμβάνουν κάθε βήμα για να δημιουργήσουν την ίδια διάταξη (45 λεπτά) Μετά από αυτό, ο εκπαιδευτής μπορεί να δώσει στους μαθητές μια άσκηση (https://blog.bitsrc.io/15-app-ideas-to-build-and-level-up-your-coding-skills-28612c72a3b1) - για να δημιουργήσει διάταξη για κάποια εφαρμογή (όλοι οι μαθητές δημιουργούν το σχέδιο για την ίδια εφαρμογή). Οι μαθητές μπορούν στη συνέχεια να εργαστούν μεμονωμένα για τη δημιουργία αυτής της διάταξης, ενώ ο εκπαιδευτής τους βοηθά αν κολλήσουν. Αυτό το μέρος τελειώνει με μια αξιολόγηση διαφορετικών σχεδίων (1 ώρα και 15 λεπτά). Το τελευταίο μέρος αποτελείται από μαθητές που δημιουργούν διατάξεις για την απλή εφαρμογή της επιλογής τους και την βιτρίνα των δημιουργημένων σχεδίων (2 ώρες). Αυτός ο τρόπος μάθησης επιτρέπει στους μαθητές να κάνουν το μεγαλύτερο μέρος της δουλειάς τους και να τους εμπλέκει περισσότερο στη δημιουργική διαδικασία. Ο ρόλος του εκπαιδευτή είναι να εξηγήσει τι χρειάζεται στην αρχή και να

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

διαβάσει τα παραδείγματα με τους εκπαιδευόμενους, καθώς και να παρέχει υποστήριξη στην εργασία των εκπαιδευομένων για την άσκηση. Στο τέλος αυτής της συνεδρίας, ο εκπαιδευτής μπορεί να προτείνει στους εκπαιδευόμενους να παρακολουθήσουν αυτό το εκπαιδευτικό βίντεο στο σπίτι, εάν θέλουν να μάθουν περισσότερα σχετικά με τη δημιουργία μιας καλής διεπαφής χρήστη (https://www.youtube.com/watch?v= 82_e4TOu13U & list = PL5eJgcQ87sgfTfa339_OSuAcdSyPSDSjJ).

3. Το τρίτο παράδειγμα είναι το μαθησιακό αποτέλεσμα 3.1 Ψυχολογία χρωμάτων από το μάθημα Οπτικής και Γραφιστικής. Ο εκπαιδευτής θα μπορούσε να δείξει στους μαθητές διάφορα παραδείγματα σχεδίων και να τους ρωτήσει τι σκέφτονται για αυτά (15 λεπτά). Μετά από αυτό, ο εκπαιδευτής θα μπορούσε να εξηγήσει στους μαθητές πώς τα διαφορετικά χρώματα επηρεάζουν τη διάθεση, τη συμπεριφορά μας κ.λπ. χρησιμοποιώντας αυτό το βίντεο (https://www.youtube.com/watch?v=x0smq5ljlf4) και να συζητήσουν τις επιπτώσεις αυτού του γεγονότος σχετικά με τη δημιουργία σχεδιασμός (30 λεπτά). Στο τελευταίο μέρος, ο εκπαιδευτής ζητά από τους μαθητές να χρωματίσουν το πρότυπο (π.χ. https://www.dummies.com/wp-content/uploads/348994.image0.jpg) χρησιμοποιώντας διαφορετικά χρώματα (μονόχρωμη, δίχρωμη, συμπληρωματική αντίθεση και άλλες χρωματικές αρμονίες) και να συζητήσουν διαφορετικά αποτελέσματα που παράγονται από τους μαθητές (1 ώρα και 15 λεπτά).

Αυτά είναι μερικά παραδείγματα για να σας δείξουν πώς να χρησιμοποιείτε OER κατά τη διάρκεια των μαθημάτων ή ως επιπλέον πόρους για να μάθετε περισσότερα πέρα από την ύλη των μαθημάτων.

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

Πώς να αξιολογήσετε την απόδοση των εκπαιδευόμενων κατά τη διάρκεια του μαθήματος και στο Hackathon

Δεδομένου ότι η κοινωνική Hackademy προωθεί μια συνολική προσέγγιση και παράγει υλικά και άυλα αποτελέσματα, όπως οι ψηφιακές ικανότητες του εκπαιδευόμενου και άλλες επιχειρηματικές και κοινωνικές δεξιότητες, καθώς και τα τελικά σχέδια και λύσεις για διάφορους δημόσιους και ιδιωτικούς φορείς που δραστηριοποιούνται σε τον κοινωνικό επίπεδο. Ο τρόπος προσέγγισης της αξιολόγησης των γνώσεων και δεξιοτήτων των εκπαιδευομένων και η ετοιμότητά τους να τις χρησιμοποιήσουν στον πραγματικό κόσμο έγκειται καταρχήν στο να τους παρακολουθεί και να παρατηρεί καθ 'όλη τη διάρκεια της διαδικασίας.

Αρχικά, κατά τη διάρκεια των μαθημάτων κατάρτισης πρόσωπο με πρόσωπο, οι εκπαιδευτές πρέπει να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών ανά θέμα για να διαπιστώσουν αν προσπαθούν να κατανοήσουν κάποιες έννοιες ή χρειάζονται περαιτέρω διευκρινίσεις. Ο καλύτερος τρόπος για να επιτευχθεί αυτό είναι να δώσετε στους μαθητές κάποιες μικρές εργασίες που πρέπει να κάνουν μόνοι τους ή σε μικρές ομάδες. Εάν πετύχουν, τότε ο εκπαιδευτής μπορεί να γνωρίζει ότι έχουν επιτύχει τα μαθησιακά αποτελέσματα σχετικά με τη συγκεκριμένη εργασία. Η πρόοδος των μαθητών πρέπει να σημειωθεί στον πίνακα προτύπων (Παράρτημα 1) για καθένα από τα μαθησιακά αποτελέσματα του μαθήματος. Η διαπίστωση για το εάν ο μαθητής έχει αποκτήσει ένα συγκεκριμένο μαθησιακό αποτέλεσμα ή όχι, είναι στη διακριτική ευχέρεια του εκπαιδευτή. Ο εκπαιδευτής πρέπει να παρακολουθεί την πρόοδο κάθε εκπαιδευόμενου και να παρέχει περαιτέρω καθοδήγηση ή πρόσθετες εργασίες για να το βεβαιώσει αυτό έτσι ώστε όλοι οι μαθητές να ολοκληρώσουν το μάθημα με επιτυχία και να εκπληρώσουν όλα τα απαιτούμενα μαθησιακά αποτελέσματα.

Μετά από αυτό, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με τους εξωτερικούς εμπλεκόμενους. Αυτή η φάση είναι πολύ σημαντική καθώς παρέχει στους μαθητές τη σταδιακή λήψη απλών εργασιών από τον πραγματικό κόσμο. Η διαδικασία αποτελείται από εξωτερικά ενδιαφερόμενα μέρη (external stakeholders) που εγγράφονται στην ηλεκτρονική πλατφόρμα και τοποθετούν εισιτήρια για απλές εργασίες δημιουργίας περιεχομένου. Οι εκπαιδευόμενοι επιλέγουν ποια εισιτήρια θέλουν να πάρουν σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους. Ο εκπαιδευτής διευκολύνει αυτή τη διαδικασία, έτσι ώστε η διαδικασία της συν-δημιουργίας μεταξύ των εκπαιδευομένων και των εξωτερικών οργανισμών να εξελίσσεται ομαλά και να σιγουρευτεί ότι αυτό οδηγεί σε αποτελέσματα καλής ποιότητας. Οι εκπαιδευτές πρέπει να εξηγήσουν στα εξωτερικά ενδιαφερόμενα μέρη το ποιες είναι οι λειτουργίες της πλατφόρμας on-line, τι μπορούν να περιμένουν και ποια είναι τα όρια των εργασιών που μπορεί να παραχθεί από τους εκπαιδευόμενους (χρόνος, το πεδίο εφαρμογής, την τεχνολογία, την τεχνογνωσία και άλλους περιορισμούς), τι αναμένεται από αυτούς (διαθεσιμότητα για συναντήσεις, πληροφορίες και το περιεχόμενο που απαιτείται από τους εκπαιδευόμενους να παράγουν τα επιθυμητά αποτελέσματα, κλπ.). Αυτό είναι σημαντικό για να μην τίθενται μη ρεαλιστικά αιτήματα στους μαθητές, ούτε να καθίσταται η εργασία τους άσκοπα δύσκολη. Από την άλλη πλευρά, ο εκπαιδευτής πρέπει επίσης να προετοιμάσει τους μαθητές και να τους καθοδηγήσει κατά τη διάρκεια της επικοινωνίας με εξωτερικούς οργανισμούς, να ελέγξει πώς προχωρά η εργασία τους και να βοηθήσει στην επίλυση τυχόν ζητημάτων που ενδέχεται να προκύψουν. Η δραστηριότητα αυτή θα εξυπηρετεί διττό στόχο της (1) δημιουργία μιας κοινότητας γύρω από την τοπική κοινωνία

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

του Hackademy έτσι ώστε να ευνοείται επίσης η βιωσιμότητα του μετά το τέλος της περιόδου επιλεξιμότητας του έργου, και (2) την προετοιμασία των εκπαιδευομένων να χρησιμοποιούν τις ικανότητές τους για τη συν-ανάπτυξη συγκεκριμένων και κοινωνικά χρήσιμων αποτελεσμάτων.

Το τρίτο μέρος της αξιολόγησης λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια του Hackathon, και σε αυτό το μέρος, οι εκπαιδευτές πρέπει να δώσουν προσοχή σε ό, τι κάνουν οι ομάδες, πώς αλληλεπιδρούν, ποιες δείχνει ηγετικές ικανότητες ή ποιος είναι σημαντικός παίκτης της ομάδας, πώς είναι η επικοινωνία μεταξύ της ομάδας και του πελάτη, κ.λπ. Ο πίνακας προτύπων για αυτήν την αξιολόγηση βρίσκεται στο Παράρτημα 2. Είναι επίσης πολύ σημαντικό να δοθεί προσοχή στον καταμερισμό της εργασίας εντός των ομάδων. Υπάρχει κάποιος κάνει το μεγαλύτερο μέρος της εργασίας ή κατανέμεται ομοιόμορφα ο φόρτος εργασίας; Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να συμμετέχει σε όλη αυτή τη διαδικασία και να παρέχει καθοδήγηση στις ομάδες για όλα αυτά τα ζητήματα, έτσι ώστε όλοι να μάθουν τι σημαίνει να είναι σε μια ομάδα, να εργάζονται για κάποιον, να σέβονται τις επιθυμίες και τις προθεσμίες και να συμμετέχουν και να απολαμβάνουν οι ίδιοι γενικά.

Εάν ο εκπαιδευτής αποφασίσει ότι ο εκπαιδευόμενος έχει αποδώσει καλά, έχει αποκτήσει τις απαραίτητες ικανότητες και συμμετείχε στο Hackathon με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, έδειξε πρόοδο και ενθουσιασμό, καθώς και ομαδική εργασία και επιχειρηματικό πνεύμα, τότε ήταν ενεργό μέλος της εμπειρίας του Hackademy και μπορεί να του απονεμηθεί το Τελικό Πιστοποιητικό.

Εκτός αυτού, ο εκπαιδευτής μπορεί να απονείμει σε ορισμένους μαθητές που αποδίδουν πολύ καλά σε ορισμένους συγκεκριμένους τομείς, σήματα στην πλατφόρμα Social Hackademy Online. Αυτό μπορεί να είναι μεγάλο πλεονέκτημα γιατί μπορεί να ενισχύσει το ηθικό των ατόμων που αποδίδουν εξαιρετικά καλά, ενώ ενθαρρύνει τους υπολοίπους να δώσουν τον καλύτερο εαυτό τους ώστε να μπορούν να κερδίσουν και αυτοί σήματα αναγνώρισης. Για να βοηθήσετε στην απονομή των σημάτων, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον πίνακα αξιολόγησης ήπιων δεξιοτήτων (Παράρτημα 2), ο οποίος περιέχει δεξιότητες που αντιστοιχούν στα σήματα.

Τα σήματα που μπορούν να απονεμηθούν σε μαθητές είναι:

Εξαιρετικός Ομαδικός Παίκτης

Αυτό το σήμα αντιστοιχεί στην ικανότητα αλληλεπίδρασης με μέλη ομάδας (ομαδική εργασία) και απονέμεται όταν ο εκπαιδευόμενος έχει καλή επικοινωνία και σχέση με άλλα μέλη της ομάδας και ειδικά όταν προσπαθήσει να ηρεμήσει τις πιθανές εντάσεις μεταξύ της ομάδας και να δείξει μια φιλική και θετική στάση απέναντι στους άλλους.

Ο Διαπραγματευτής

Το σήμα διαπραγματευτής δίνεται, όταν ένας συμμετέχων έχει καλή αλληλεπίδραση με πελάτη. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί αν ο μαθητής εμφανίζει ένα θετική και ευχάριστη στάση απέναντι στον πελάτη. Ο μαθητής επιθυμει να ακούσει την άποψη του πελάτη, να λάβει και να δώσει επαγγελματικές συμβουλές έτσι ώστε να βοηθήσει να γίνει το αποτέλεσμα το καλύτερο που μπορεί να είναι, έχοντας υπόψη τους τεχνικούς και

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

επαγγελματικές περιορισμούς που μπορεί να επηρεάσουν την ολοκλήρωση του έργου στην ώρα τους.

Εξαίρετος Ηγέτης

Είναι ένα σήμα που δίνεται για την ικανότητα Ηγεσίας. Εάν ένα μέλος της ομάδας δείχνει οργανωτικές ικανότητες και όραμα για το πώς το έργο πρόκειται να υλοποιηθεί, παρέχει υποστήριξη σε άλλα μέλη και να αναλαμβάνει ένα σημαντικό (όχι αυταρχικό) ρόλο σε όλα τα τμήματα του της δημιουργίας έργου, τότε αυτό το σήμα μπορεί να του απονεμηθεί. Ο ηγέτης γνωρίζει επίσης τις ικανότητες κάθε μέλους της ομάδας και ενθαρρύνει τα μέλη της ομάδας να είναι τα καλύτερο που μπορούν να είναι.

Πάντα διαθέσιμος για βοήθεια

Αυτό το σήμα απονέμεται σε κάποιον που είναι προσεκτικός στις ανάγκες και τα προβλήματα των άλλων και πάντα δίνει συμβουλές και βοηθά τους άλλους αν δυσκολεύονται σε οποιαδήποτε φάση του έργου. Είναι παρόν για να γράψει κάποιο μικρό μέρος του κώδικα που έχει ένα πρόβλημα, να δείξει τη συντόμευση πληκτρολογίου για να βοηθήσει κάποιον να ολοκληρώσει την εργασία του πιο γρήγορα ή απλά να ετοιμάσει ένα φλιτζάνι του καφέ για όλους μετά από πολλές ώρες εργασίας. Αυτό το σήμα λοιπόν αντιστοιχεί στην ικανότητα υποστήριξης της ομάδας.

Ενθουσιώδης Παίκτης

Ένας ενισχυτής ενθουσιασμού είναι μια πολύ σημαντική αξία για μια ομάδα. Όταν βλέπετε ότι μια ομάδα αγωνίζεται, νομίζοντας ότι δεν θα είναι σε θέση να επιτύχει το επιθυμητό αποτελέσματα ή απλώς αισθάνεστε ότι έχετε εξαντληθεί αυτό το άτομο θα πει ένα αστείο, θα βάλει ένα τραγούδι στον υπολογιστή, θα ανοίξει μία αστεία συζήτηση ή κάτι άλλο για να αποκατασταθεί η εμπιστοσύνη των μελών μεταξύ τους και προς την ομάδα και να εισάγει μία δόση θετικής ενέργειας. Αυτό το σήμα έχει σχέση με θετικές ενέργειες και ενθουσιώδη στάση ως προς την πορεία της ομάδας.

Αναζητητής Στόχου

Το σήμα του αναζητητή στόχου αντιστοιχεί στην ικανότητα προσανατολισμού/ επικέντρωσης στον στόχο και περιγράφει ένα άτομο που έχει πάντα τα αποτελέσματα στο μυαλό του. Αυτό το άτομο θα βοηθήσει την ομάδα να παραμείνει σε καλό δρόμο αν η ομάδα παραπλανηθεί. Αυτό το άτομο τα προσπαθήσει επίσης να οργανώσει τη

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

δουλειά σε μικρότερα, επιτεύξιμα καθήκοντα που τα μέλη της ομάδας μπορούν να κατανοήσουν και να επιτύχουν πιο εύκολα.

Επαγγελματίας επιλυτής προβλημάτων

Είναι αυτός που είναι αναλυτικός και δημιουργικός. Αναλύει το πρόβλημα σε μικρότερα τμήματα και δημιουργεί ένα ιδεατό μοντέλο του προβλήματος και στη συνέχεια προτείνει διαφορετικές λύσεις για το πρόβλημα με μια εξήγηση για κάθε λύση (για το πώς και το γιατί κάτι είναι καλύτερο στην συγκεκριμένη κατάσταση). Το σήμα απονέμεται σε έναν μαθητή που εμφανίζει καλές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

Πρωταθλητής προθεσμιών

Το σήμα αντιστοιχεί στην ικανότητα διαχείρισης χρόνου. Το πρόσωπο αυτό μπορεί να εκτιμήσει με επιτυχία το χρόνο που απαιτείται για να ολοκληρωθεί κάποια εργασία λαμβάνοντας υπόψη το έργο στο σύνολό του.

Δημιουργική ιδιοφυΐα

Το άτομο αυτό μπορεί να βρει καινοτόμες ιδέες που ανταποκρίνονται σε κάποιο ζήτημα ή εργασία. Μπορούν να δημιουργήσει πρωτότυπες λύσεις που είναι λειτουργικά και αισθητικά ευχάριστες για τον πελάτη, να σκεφτεί πρωτότυπες λύσεις και να χρησιμοποιήσει δημιουργικά τους πόρους που έχει στη διάθεσή για να κάνει τη διαφορά. Αυτό το σήμα αντιστοιχεί στην ικανότητα δημιουργικότητας.

Ενισχυτής αλλαγών

Είναι ο πραγματικός ήρωας. Η αφοσίωση και η φιλοδοξία του να βοηθήσει τους άλλους και να δημιουργήσει λύσεις που θα αλλάξουν την κοινωνία είναι πηγή έμπνευσης για τους άλλους. Η αλλαγές που προτείνει κάνουν τη διαφορά, συμβάλλουν στα SDG και να βοηθούν έτσι ώστε η επιπλέον προσπάθεια να παράγει αποτελέσματα που θα έχουν έναν θετικό αντίκτυπο στην κοινότητα. Αυτό το σήμα αντιστοιχεί στην ικανότητα αφοσίωσης στα κοινωνικά ζητήματα.

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

Ειδικός εφαρμογών για κινητά

Αυτό το σήμα απονέμεται όταν ένας εκπαιδευόμενος ολοκληρώσει με επιτυχία το σχετικό πρόγραμμα κατάρτισης.

Γκουρού γραφικών

Αυτό το σήμα απονέμεται όταν ένας εκπαιδευόμενος ολοκληρώσει με επιτυχία το πρόγραμμα εκπαίδευσης οπτικού και γραφικού σχεδιασμού.

Ειδικός στο σχεδιασμό ιστοσελίδων

Αυτό το σήμα απονέμεται όταν ένας εκπαιδευόμενος ολοκληρώσει με επιτυχία το εκπαιδευτικό πρόγραμμα σχεδιασμού ιστοσελίδων.

Τα σήματα θα απονεμηθούν στους εκπαιδευόμενους με μη αυτόματο τρόπο από εκπαιδευτές μέσω της διαδικτυακής πλατφόρμας Social Hackademy. Ο οδηγός για το πώς να το κάνετε αυτό παρουσιάζεται στο μέρος σχετικά με την διαδικτυακή πλατφόρμα 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

Η Μεθοδολογία Social Hackademy

ΠΡΟΟΙΜΙΟ

Λευκή Βίβλος για το μέλλον της Ευρώπης. Ευρωπαϊκή Επιτροπή, COM (2017) 2025 της 1ης Μαρτίου 2017

«*Πολλές από τις σημερινές θέσεις εργασίας δεν υπήρχαν πριν από μια δεκαετία. Πολλά περισσότερα παρόμοια φαινόμενα θα εμφανιστούν τα επόμενα χρόνια. Είναι πιθανό ότι τα περισσότερα παιδιά που εισέρχονται στο δημοτικό σχολείο σήμερα θα καταλήξουν να εργάζονται σε νέους τύπους εργασίας που δεν υπάρχουν ακόμη. Οι προκλήσεις της αυξημένης χρήσης της τεχνολογίας και του αυτοματισμού θα επηρεάσουν όλες τις θέσεις εργασίας και τις βιομηχανίες. Για να αξιοποιήσετε στο έπακρο τις νέες ευκαιρίες και ταυτόχρονα να μετριάσετε τυχόν αρνητικές επιπτώσεις, θα πρέπει να κάνετε μια σημαντική επένδυση σε δεξιότητες και μια σημαντική επανεξέταση των συστημάτων εκπαίδευσης και διά βίου μάθησης. Θα αναπτυχθούν επίσης νέα κοινωνικά δικαιώματα που θα αφορούν το μεταβαλλόμενο κόσμο της εργασίας.* "

Η ανάγκη μετατροπής των τοπικών πληθυσμών σε ψηφιακό ταλέντα. Ευρωπαϊκή Επιτροπή, Digital Transformation Monitor - Μάιος 2017

«*Η ανάπτυξη του ψηφιακού ταλέντου γίνεται όλο και πιο σημαντική για την οικονομική ανάπτυξη των περιφερειών και των πόλεων. Το ψηφιακό ταλέντο μπορεί να ενθαρρύνει την επιχειρηματικότητα και την καινοτόμο σκέψη, να αυξήσει την ευημερία και να οδηγήσει στη διαφοροποίηση των τοπικών κοινοτήτων. Ενθαρρύνοντας την ανάπτυξη του ψηφιακού ταλέντου, οι πόλεις μπορούν να μειώσουν την ανεργία και να προετοιμάσουν τις τοπικές τους κοινότητες στη μελλοντική οικονομία.* "

Επανεξετάζοντας την εκπαίδευση στην ψηφιακή εποχή. EPRS | Υπηρεσία Κοινοβουλευτικής Έρευνας, Μονάδα Επιστημονικής Προοπτικής Προοπτικής (STOA), PE 641.528 - Μάρτιος 2020

«*Μόνο η εκπαίδευση μπορεί να προσφέρει τις προϋποθέσεις για την κοινωνική ένταξη και την ίση συμμετοχή των ευρωπαίων πολιτών σε μια ψηφιακοποιημένη δημοκρατία. Η επανεξέταση της εκπαίδευσης στην ψηφιακή εποχή, επομένως, έχει σημασία για την προστασία των ευρωπαϊκών αξιών όπως η ισότητα, η δημοκρατία και το κράτος δικαίου.*"

Οι μελλοντικές θέσεις εργασίας, το τοπικό ψηφιακό ταλέντο και οι νέες εκπαιδευτικές προσεγγίσεις είναι οι τρεις βασικοί πυλώνες της **μεθοδολογίας** του **Social Hackademy** που προτείνονται και προωθούνται από την ευρωπαϊκή συνεργασία #hackAD. Με αυτό το έγγραφο, παρουσιάζονται τα εννοιολογικά και επιχειρησιακά στοιχεία που έχουν χαρακτηρίσει την ενοποίηση ορθών πρακτικών στον τομέα των ψηφιακών δεξιοτήτων για κοινωνική καινοτομία σε ένα μόνιμο εργαστήριο λαϊκών πρωτοβουλιών ψηφιακής συν-δημιουργίας.

Ο κύριος στόχος του κεφαλαίου είναι να περιγράψει τη μεθοδολογία για την ίδρυση και εκμετάλλευση μιας τοπικής Κοινωνικής Ακαδημίας με λεπτομερή τρόπο για τη στήριξη της μεταφοράς και της εφαρμογής της στις χώρες εταίρους του έργου και ενδεχομένως σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

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

Εμπνευσμένο από το SOCIAL HACKATHON UMBRIA

Αρχικά σχεδιάστηκε ως το ιταλικό τελικό γεγονός του έργου Generation0101, η πρώτη έκδοση του Social Hackathon Umbria, SHU2016, έχει αποδείξει αμέσως ότι επηρεάζει θετικά και βιώσιμα όλους τους παράγοντες που συμμετέχουν στη διαδικασία συν-δημιουργίας ψηφιακών λύσεων σε κοινωνικές προκλήσεις. Η πρωτοβουλία διεξήχθη τα τελευταία τέσσερα χρόνια με τη συμμετοχή ενός αυξανόμενου αριθμού συμμετεχόντων (από 80 το 2016 σε περισσότερους από 180 το 2019) που επωφελήθηκαν από διαφορετικές μαθησιακές δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν σε χρονικό διάστημα 3-4 μηνών.

Η μεθοδολογία κατάρτισης SHU παρέχει τη συμμετοχή δύο κύριων ομάδων στόχων:

- **νέους μαθητές** που ακολουθούν ένα δομημένο πρόγραμμα κατάρτισης σε μία ή περισσότερες ψηφιακές ικανότητες για να βελτιώσουν το επαγγελματικό τους προφίλ και να εφαρμόσουν στην πράξη όσα έχουν μάθει συμβάλλοντας στην ανάπτυξη ψηφιακών λύσεων που απαντούν σε συγκεκριμένες κοινωνικές προκλήσεις (ενεργώντας ως νέοι χάκερ κατά τη διάρκεια του τελικού hackathon),
- **εκπρόσωποι δημόσιων ή ιδιωτικών φορέων** που δραστηριοποιούνται σε κοινωνικό επίπεδο και έχουν προσωπικό ή θεσμικό συμφέρον να εντοπίσουν και να αναπτύξουν μια ψηφιακή λύση σε ένα κοινωνικό ζήτημα (ενεργώντας ως φορείς παροχής πρόκλησης και ενεργά συμμετέχοντας στην εκδήλωση).

Το βασικό πλεονέκτημα του SHU είναι να βασίσει ολόκληρη τη διαδικασία στο εκπαιδευτικό δυναμικό που θα μπορούσε να προσφέρει μια εμπειρία συν-δημιουργίας σε όλους τους συμμετέχοντες, ανεξάρτητα από το επίπεδο ψηφιακής ικανότητάς τους και το επαγγελματικό ή προσωπικό τους προφίλ. Ως εκ τούτου, με βάση την ετήσια εστίαση κάθε μεμονωμένης έκδοσης του SHU, διάφορες πρόσθετες ομάδες έχουν προσκληθεί να συμμετάσχουν στην τελική εκδήλωση, η οποία διαρκεί 48 ώρες και αντιπροσωπεύει την τελική φάση μιας αρκετά μακροπρόθεσμης διαδικασίας όπου **όλοι οι εμπλεκόμενοι έχουν τελικά το αισθάνονται ότι έχουν κερδίσει κάτι**, παρόλο που έχουν απονεμηθεί αποτελεσματικά ένα πιάτο ή ένα βραβείο.

ΜΙΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΑΘΕΝΑ

Με άλλα λόγια, ο κύριος παιδαγωγικός στόχος του SHU συνίσταται στην **ενίσχυση του αντίκτυπου που έχει μια εκπαιδευτική παρέμβαση στους εκπαιδευόμενους στο μέγιστο δυνατό βαθμό**, αφήνοντάς τους να βιώσουν πώς:

- μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις ικανότητες που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης στην υλοποίηση ενός συγκεκριμένου προϊόντος ή υπηρεσίας, η οποία είναι χρήσιμη για την υπόλοιπη κοινωνία,
- η συνεργασία και η ομαδική εργασία είναι βασικά στοιχεία για την επιτυχή υλοποίηση ενός έργου και
- η απάντηση στις ανάγκες μιας συγκεκριμένης ομάδας στόχου δεν μπορεί να αγνοήσει τη συμμετοχή εκείνων που επηρεάζονται άμεσα από αυτές τις ανάγκες ή, τουλάχιστον, ορισμένων εκπροσώπων των σχετικών οργανισμών.

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

Πράγματι, η τρίτη πτυχή αυτής της λίστας μπορεί να αναγνωριστεί ως το δεύτερο καινοτόμο στοιχείο της μορφής SHU: **διασφαλίζοντας ότι οι άμεσοι δικαιούχοι των λύσεων που θα αναπτυχθούν κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού δεν θα συμμετέχουν ενεργά μόνο στον ορισμό της πρόκλησης, αλλά θα είναι επίσης μέρος των ομάδων συν-δημιουργίας**, έτσι:

- απόκτηση αυτών των βασικών (ή ίσως προηγμένων) ψηφιακών ικανοτήτων που θα διασφαλίσουν τη βιωσιμότητα των ανεπτυγμένων λύσεων και
- επηρεάζοντας την τεχνική / ψηφιακή ανάπτυξη, καθώς και τη δημιουργική διαδικασία, διασφαλίζοντας έναν άμεσο ποιοτικό έλεγχο όσον αφορά τη σκοπιμότητα, τη συνάφεια, τη χρηστικότητα κ.λπ.

Τελευταίο, αλλά όχι λιγότερο σημαντικό, η τρίτη κρίσιμη πτυχή της οργάνωσης της SHU είναι η επιλογή κινητοποιημένων και εξειδικευμένων διαχειριστών ομάδων που παρακολουθούν και καθοδηγούν τη διαδικασία συν-δημιουργίας και εγγυώνται την ολοκλήρωση των αποτελεσμάτων.

ΜΙΑ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ ΑΠΟ SOCIAL HACKERS

Κατά τη διάρκεια των τελευταίων τεσσάρων ετών, συλλέχθηκαν πολλά αποδεικτικά στοιχεία σχετικά με τις βραχυπρόθεσμες θετικές επιπτώσεις στους συμμετέχοντες νέους, όπως η **δημιουργία επαγγελματικών και εκπαιδευτικών ευκαιριών για τους NEET** που τελικά συνειδητοποίησαν ποια κατεύθυνση θα πάρουν στο μέλλον, αλλά και πρόσφυγες που είχαν την ευκαιρία να δείξουν τα ταλέντα και τις ικανότητές τους στον ψηφιακό τομέα.

Επιπλέον, είναι πλέον δυνατή η καταγραφή του μακροπρόθεσμου αντίκτυπου που οι ψηφιακές λύσεις που αναπτύχθηκαν χάρη στην SHU μπορούν να φέρουν στην ευρύτερη κοινωνία. Για παράδειγμα, ο ιστότοπος FuoriRiga (https://www.fuoririga.org/), τον οποίο διαχειρίζεται η ομώνυμη ΜΚΟ, έχει αναγνωριστεί από την ιταλική κυβέρνηση ως ο μόνος κατάλληλος ιστότοπος που επιτρέπει την επικοινωνία και την ανταλλαγή ανώνυμων επιστολών μεταξύ εφήβων μέσα και

έξω από τη φυλακή!

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

Αυτό που ήταν πιο σημαντικό για την ενοποίηση και την ανάπτυξη της πρωτοβουλίας, ωστόσο, ήταν η προσφορά ευκαιριών παρακολούθησης στην κοινότητα των κοινωνικών χάκερ που συμμετείχαν στην εκδήλωση κάθε χρόνο. Συγκεκριμένα, έχουν υιοθετηθεί τρεις διαφορετικές στρατηγικές για την υποστήριξη των χάκερ στην εκμετάλλευση των αποτελεσμάτων που επιτεύχθηκαν με τη συμμετοχή στο Social Hackathon.

Ένα πιο παραδοσιακό αποτελείται από τη **συνεργασία με ιδέες και εκκολαπτήρια επιχειρήσεων που προσφέρουν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν προγράμματα επιτάχυνσης για** να βελτιώσουν την αγορά ή / και την τεχνολογική ετοιμότητα των έργων που αναπτύχθηκαν από κοινού κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης. Αυτή είναι η περίπτωση, για παράδειγμα, του ειδικού βραβείου που απονεμήθηκε στην ομάδα **Trekkify** το 2019 από τη NExT - New Economy for All , μια εθνική ένωση που έχει αναπτύξει μια καινοτόμο προσέγγιση για την εκτίμηση του κοινωνικού αντίκτυπου των νεοσύστατων επιχειρήσεων και των επιχειρήσεων έναντι της ικανότητάς τους στηρίζοντας την επίτευξη των Στόχων Αειφόρου Ανάπτυξης της Ατζέντας του ΟΗΕ 2030.

Μια δεύτερη στρατηγική είναι να προωθήσει το hackathon ως **ευκαιρία δημιουργίας ικανοτήτων και δικτύωσης** για όλους όσους ενδιαφέρονται να μάθουν περισσότερα σχετικά με τις **καινοτόμες προσεγγίσεις για συνεργατική και χωρίς αποκλεισμούς μάθηση** . Πράγματι, η εμπειρία που αποκτήθηκε με τη συμμετοχή στο SHU2019 επέτρεψε σε έναν κατώτερο δευτεροβάθμιο δάσκαλο από τη νότια Ιταλία να συντονίσει, εκ μέρους του σχολείου της, τη διοργάνωση μιας τοπικής εκδήλωσης με την ευκαιρία του **DigiEduHack** , ενός παγκόσμιου Hackathon που προωθήθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή εντοπίστε βασικές προκλήσεις για την εκπαίδευση στην ψηφιακή εποχή και συν-δημιουργία καινοτόμων λύσεων. Επιπλέον, μία από τις ιδέες που ανέπτυξαν οι μαθητές έχει ακόμη βραβευτεί ως το καλύτερο έργο μεταξύ 130 καινοτόμων λύσεων από 21 χώρες.

Το τρίτο, το οποίο αντιπροσωπεύει επίσης την κύρια έμπνευση στην οποία βασίζεται το έργο #hackAD, συνίσταται **στην εξέλιξη του γεγονότος του Social Hackathon σε ένα μόνιμο τοπικό Social Hackademy** . Μια στρατηγική που είναι δυνατή μόνο με μια ισχυρή και ενεργή συμμετοχή τοπικών ενδιαφερομένων, η οποία στο Foligno (η πόλη υποδοχής της καλής πρακτικής) έχει συγκεκριμενοποιηθεί κατά την έναρξη ενός νέου Εθελοντικού Συλλόγου Νεολαίας που ονομάζεται **CrHack Lab Foligno 4D** , υποστηριζόμενο από μια διεπιστημονική ομάδα εμπνευσμένων συμβούλων που μοιράζονται το πάθος να καθοδηγήσουν τους νέους να αναπτύξουν

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

έναν εθισμό στην καινοτόμο σκέψη και να αποκτήσουν μια συνειδητή ψηφιακή πρακτική κουλτούρα, εκθέτοντάς τους εκ των προτέρων στις πιο προηγμένες τεχνολογίες για να τους προετοιμάσουν για τις νέες θέσεις εργασίας που θα προκύψουν την επόμενη δεκαετία.

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

CROWDHACKING, ΕΝΑΣ ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ!

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΚΕΝΟ ΜΕΤΑΞΥ ΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

Στην Ευρώπη του 21ου αιώνα, με όλες τις κοινωνικές προκλήσεις και τις πολιτισμικές εντάσεις, η ***κοινωνική ένταξη*** **γίνεται σταδιακά η κοινή απάντηση και στρατηγική για ένα έξυπνο, βιώσιμο και όχι μόνο «χωρίς αποκλεισμούς» αλλά και κοινοτικό μέλλον**.

Ανεξάρτητα από το επίπεδο ευαισθητοποίησης σχετικά με τη συγκεκριμένη εφαρμογή μιας τέτοιας ολιστικής πρακτικής, η *κοινωνική καινοτομία* ενσωματώνεται κάθετα στην ατζέντα της πλειονότητας των ευρωπαϊκών τοπικών πολιτικών και έχει επιβεβαιωθεί σίγουρα ως το «κόκκινο νήμα» που συνδέει τις επτά επίσημες εμβληματικές πρωτοβουλίες του τη στρατηγική ΕΕ2020.

Σήμερα, που κινούμαστε προς μια νέα περίοδο προγραμματισμού, η οποία έχει ήδη αποδείξει ότι είναι εξαιρετικά απρόβλεπτη τόσο από κοινωνική όσο και από οικονομική άποψη, **ο κύριος ρόλος μιας Κοινωνικής Hackademy είναι να υποστηρίξει την υλοποίηση καινοτόμων δράσεων και έργων με τον τελικό Στόχος της αποδεικνύοντας πόσο *ψηφιακή* και *κοινωνική* καινοτομία μπορεί αμοιβαία δικαιούχους Επίσημη** για την υλοποίηση ενός «ψηφιακή Ευρώπη» βασίζεται στην κοινωνική αξία και κοινωνικές επενδύσεις.

Πράγματι, αν, από τη μία πλευρά, είναι σημαντικό να αντιμετωπιστεί η κεντρική πολιτική ατζέντα της η Επιτροπή με την περιοδική έγγραφα θέσης, από την άλλη πλευρά, *η κοινωνική καινοτομία* δεν πρέπει να παραμείνει ένα καλλυντικό πνευματική πρακτική. *Η κοινωνική καινοτομία* δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς *κοινωνική υποκειμενικότητα* και μια *λαϊκή* προσέγγιση.

Λοιπόν, ποια είναι η αποστολή μιας Κοινωνικής Hackademy σε αυτό το σενάριο;

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΚΑΙ ΑΞΙΕΣ

ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Δημιουργείται ένα Social Hackademy **για την υποστήριξη της ευρύτερης κατανόησης του αντίκτυπου του ψηφιακού μετασχηματισμού στην κοινωνία των πολιτών** .

Η αύξηση του αριθμού των νέων και των ενηλίκων πολιτών που μπορούν, τουλάχιστον, να κατανοήσουν τις βασικές αρχές του σχεδιασμού και προγραμματισμού, θα δημιουργήσει ήδη ένα εντυπωσιακά μεγάλο αντίκτυπο στην ταχύτητα και την κοινωνικο-πολιτισμική αποδοχή των πολλών εν εξελίξει επεξ se s της ψηφιακής εποχής μετασχηματισμού , διασφαλίζοντας επίσης την ανάπτυξη ενός πιο ηθικού οράματος του κόσμου ως διαδραστικού χώρου τεσσάρων διαστάσεων υλικών διεργασιών που πρέπει να αντιμετωπιστούν υπεύθυνα για να κάνουν τον πλανήτη Γη ένα καλύτερο μέρος.

Οι πρωτοβουλίες θα πρέπει να προωθηθούν για να επιταχύνουν την ωρίμανση μιας «ψηφιακής σκέψης» και τη σύντηξή της με «αντικειμενική σκέψη», επαναπροσδιορίζοντας ένα μονοπάτι παρόμοιο με αυτό που οδήγησε από την «Εποχή της Εκτύπωσης» στην Αναγέννηση. Με άλλα λόγια, όλοι πρέπει να στοχεύσουμε σε μια δημοκρατική και βιώσιμη διαδικασία πολιτισμού της ψηφιακής διάστασης του πλανήτη μας, αναπτύσσοντας έτσι νέα μάτια ικανά να βλέπουν και να διαθέτουν σε όλους την πλήρη πραγματικότητα του κόσμου γύρω μας.

Για να πραγματοποιήσουμε μια τέτοια επαναστατική αποστολή, πρέπει να συμφωνήσουμε σε ένα σύνολο συγκεκριμένων αξιών.

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

ΑΞΙΕΣ

Μαθαίνοντας μέσω Hacking

- Δεν είναι διδακτική, αλλά η εκπαίδευση των νέων μέσω της προσφοράς ενός χώρου όπου μπορείτε να εξασκήσετε εμπειρίες που σας επιτρέπουν να δημιουργήσετε καινοτόμες ιδέες για εφαρμογή στην καθημερινή ζωή, για να επινοήσετε επιτέλους νέες διαδικασίες και να επεκτείνετε τον κόσμο μας.

Stigmergic model

- Όχι μια προγραμματισμένη μεταφορά δεξιοτήτων, αλλά η παροχή ερεθισμάτων που κατευθύνουν την ατομική συμπεριφορά προς ένα χρήσιμο αποτέλεσμα για ολόκληρη την κοινότητα. Η ανάδειξη και η πρόταση αυτών των ερεθισμάτων είναι καθήκον των ανώτερων μελών του Hackademy

Γλωσσική προσέγγιση

- Ξεκινώντας από τις ανάγκες της τοπικής κοινότητας, αλλά είναι σε θέση να εξετάσει το ευρύτερο πεδίο εφαρμογής και τις δυνατότητες κλιμάκωσης των ψηφιακών λύσεων που αναπτύχθηκαν από όλους τους συμμετέχοντες.

CrowdHacking

- Δημιουργία 'εθισμού' στη συνδετική δημιουργική σκέψη και αναστατωτική καινοτομία που επιτρέπουν στο άτομο να επεξεργαστεί γενετικά οράματα ενός αδιανόητου μέλλοντος πριν από την έλευση των ψηφιακών τεχνολογιών.

Βιώσιμη δέσμευση

- Διασφάλιση ότι όλοι όσοι επηρεάζονται άμεσα ή έμμεσα από την ψηφιακή δημιουργική διαδικασία λαμβάνονται υπόψη και εμπλέκονται προσωπικά (ή, τουλάχιστον, εκπροσωπούνται) στις δραστηριότητες κατάρτισης και ανάπτυξης.

Ξεκινώντας από αυτές τις τιμές, η κοινωνική Hackademy λειτουργεί με βάση **5 πυλώνες - Τεχνολογία & Ταλέντων, Θησαυροί & Tales, χρόνος -** και **3 κύριες διαδρομές - Εξερεύνηση, Προσανατολισμός και πειραματισμός** .

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

Ανακάλυψη

- Οι ψηφιακές τεχνολογίες είναι πολύ νέες και οι εξελίξεις που παράγει η ταχύτητα της πληροφορίας και η δύναμη προσομοίωσης σε κάθε τομέα ακολουθούν ο ένας τον άλλο με ρυθμό που δεν έχει ξαναδεί. Υπάρχουν πολλά να εξερευνήσουμε τόσο από την άποψη των τεχνολογιών όσο και των μεθόδων.
- Το Social Hackademy διευκολύνει μια συμμετοχική διερεύνηση ελπιδοφόρων πρακτικών, διαδικασιών και προϊόντων και μια λιγότερο σημαντική και συνεχή επιμέλεια ειδήσεων, άρθρων και περιπτωσιολογικών μελετών.

Προσανατολισμός

- Η κατανόηση των αποτελεσμάτων της εξερεύνησης είναι εξίσου σημαντική για τους «αποίκους» να επωφεληθούν από τις δραστηριότητες των «εξερευνητών».
- Τα ημερολόγια ταξιδιού, τα σεμινάρια και οι διαδραστικές ιστορίες χρειάζονται για να χαρτογραφήσουν τη νέα διάσταση του χώρου των διαδικασιών και να το χρησιμοποιήσουν.

Πειραματισμός

- Οι ανακαλύψεις και οι χάρτες αποτελούν τη βάση για την ανάπτυξη υποθέσεων για νέες διαδικασίες που μπορούν να δημιουργηθούν. Οι υποθέσεις πρέπει να επικυρωθούν ή να παραποιηθούν μέσω πειραματικών έργων, τα οποία σε κάθε περίπτωση διδάσκουν κάτι και προτείνουν νέες κατευθύνσεις εξερεύνησης.
- Επιπλέον, οι εξωτερικές εισροές βελτιώνουν την αντίληψη του κόσμου γύρω μας, για τις ανάγκες και τις επιθυμίες του, ξεκινώντας ξανά νέες εξερευνήσεις που δεν θα είχαμε κάνει ποτέ μόνες μας.
- Τα πειράματα πρέπει να έχουν συγκεκριμένο χρονικό όριο, συνήθως ένα έτος. Μετά από αυτόν τον όρο πρέπει να εξελιχθούν σε κάτι άλλο (μια επιχείρηση; ένα χρηματοδοτούμενο έργο; μια μελέτη περίπτωσης; Εξαρτάται ...). Στην περίπτωση δοκιμής νέων υπηρεσιών, επομένως, το Social Hackademy παράγει πρωτότυπα, μη κερδοσκοπικά και πιθανώς με υψηλό κοινωνικό αντίκτυπο.
- Τα επεξεργασμένα μοντέλα ή οι εξελίξεις τους μπορούν στη συνέχεια να γίνουν ένα σημείο εκκίνησης για άλλες πιο έντονες επιχειρηματικές δραστηριότητες, τις οποίες διαχειρίζονται ομάδες μελών ή άλλοι οργανισμοί (οι οποίοι επομένως μπορεί επίσης να ενδιαφέρονται να χρηματοδοτήσουν τις δραστηριότητες Hackademy).

ΠΡΟΤΑΣΗ ΑΞΙΑΣ

ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ ΣΥΓΓΕΝΗ ΠΝΕΥΜΑΤΑ [CONNECTIVE MINDS]

Ο κόσμος πηγαίνει πάρα πολύ γρήγορα για να κάνει τα πάντα μόνος του, αλλά δεν είναι πάντα εύκολο να βρεις συντρόφους. Ειδικά όταν θέλετε να αρχίσετε να ανακαλύπτετε το άγνωστο. Η εύρεση συντρόφων για να ξεπεραστεί η «μοναξιά του εξερευνητή / καινοτόμου» είναι από μόνη της μεγάλη δουλειά. **Το Social Hackademy λειτουργεί ως αθροιστής ανθρώπων διαφορετικών δεξιοτήτων και υποβάθρου, αλλά ενωμένος με το πάθος για εξερεύνηση της νέας ψηφιακής διάστασης του κόσμου.**

Η δράση συγκέντρωσης πραγματοποιείται πάντα γύρω από έργα με άμεσο πρακτικό αποτέλεσμα [Hacking], αλλά σε δύο επίπεδα. Μερικά από τα έργα είναι κυρίως ψηφιακά και καθοδηγείται από ένα ενδιαφέρον για ένα κοινό θέμα, το οποίο κατά κύριο λόγο ζωντανά s στο διαδίκτυο διεθνώς και είναι συν-σχεδιασμένα και συν-δημιουργείται από διαφορετικά τοπικά κέντρα του Hackademy. Υπάρχουν έργα στα οποία, αντίθετα, το εδαφικό στοιχείο υπερισχύει ως αιτία συγκέντρωσης και αποτελεί ευθύνη ενός συγκεκριμένου κόμβου. Φυσικά, τα δύο επίπεδα μπορούν να τέμνονται.

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

Το Social Hackademy ευνοεί τη δημιουργία Connective Minds που ισχύουν για την επίλυση κοινών προβλημάτων. Από αυτή την άποψη, λειτουργεί επίσης να ενθαρρύνει τη δημιουργία ομάδων εργασίας για τα έργα που προωθούνται από τα μέλη.

ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ ΝΕΕΣ ΙΔΕΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Η Κοινωνική Hackademy σας επιτρέπει να ανακαλύψετε συνεχώς και να πειραματιστούν στην πράξη νέες τεχνολογίες και μεθόδους, ιδίως μέσω **Labs και μονάδες**.

Ένα εργαστήριο Social Hackademy ιδρύθεται επίσημα ή ανεπίσημα ως ένας νέος χώρος συνεργασίας για την ψηφιακή απάντηση στις κοινωνικές ανάγκες μιας τοπικής κοινότητας και το διαχειρίζεται μια ομάδα ανθρώπων με διαφορετικό υπόβαθρο που συναντιούνται για πρώτη φορά ως πρωτότυπη ομάδα καθοδήγησης.

Μια κοινωνική μονάδα Hackademy συνεργάζεται με ήδη υπάρχουσες οργανώσεις (π.χ. ένα σχολείο, μια οργάνωση νεολαίας, μια βιβλιοθήκη, κλπ.), όπου μερικά από τα μέλη του (προσωπικό ή εθελοντές) αρχίσουν να συνεργάζονται για το σχεδιασμό και την προσφορά της εκπαίδευση και δραστηριότητες συνεργασίας που είναι σύμφωνες με την αποστολή και τις αξίες του Social Hackademy.

Το Social Hackademy κάνει μια συνεχή προσπάθεια για τη δημιουργία τοπικών και διαδικτυακών εργαστηρίων και μονάδων, για να εγγυηθεί την κοινή πρόσβαση σε τεχνολογίες και εργαλεία που είναι δύσκολο για τα άτομα να έχουν πρόσβαση, ειδικά εάν είναι νέοι. Ιδιαίτερη προσοχή δίνεται στην έκθεση των νέων στις τεχνολογίες του άμεσου μέλλοντος για να τους προετοιμάσει να εισέλθουν στην αγορά εργασίας και να ζήσουν με μεγαλύτερη επίγνωση των ευκαιριών και των κινδύνων μιας ολοένα και πιο περίπλοκης κοινωνίας.

ΕΞΑΣΚΗΣΗ

Το Social Hackademy προωθεί εκπαιδευτικές εμπειρίες βάσει έργων, βασισμένες στα 4Ds Digital Distributed Didactic Dreamworks. Μαθαίνετε παίζοντας, ή σε κάθε περίπτωση διασκεδάζοντας, για να συγκλίνουμε τις πραγματικές και ψηφιακές διαστάσεις του υλικού κόσμου και δεν το κάνετε σε μια τάξη, αλλά όπου μπορεί να πραγματοποιηθεί τέτοια σύγκλιση. "*Όλος ο κόσμος είναι μια σκηνή* ".

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ ΓΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑ

Η ικανότητα δημιουργίας βιώσιμης πραγματικής αξίας είναι μια σημαντική απαίτηση των πειραμάτων κοινωνικής Hackademy. Η δημιουργία ευκαιριών εργασίας για τα μέλη - ειδικά τα νεαρά κοινωνικά αποκλεισμένα μέλη - είναι ο πρωταρχικός δείκτης επιτυχίας.

ΠΛΗΘΥΣΜΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Όπως μπορεί κανείς να καταλάβει εύκολα ερμηνεύοντας το Όραμα και την Αποστολή της Κοινωνικής Hackademy, οι κύριες άμεσες ομάδες-στόχοι είναι εκείνες που συμμετέχουν περισσότερο στη διαμόρφωση του μέλλοντος. Επομένως, κατά τη δημιουργία ενός τοπικού κόμβου ή μονάδας, πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στα εξής:

- **Ποιος θα συμμετάσχει απαραίτητα στη διαμόρφωση του μέλλοντος; [Νέοι άνθρωποι]**

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

Οι νέοι είναι εκείνοι στους οποίους η επένδυση στην ικανότητα καινοτομίας είναι δυνητικά πιο κερδοφόρα. Ιδιαίτερη προσοχή δίνεται στον κόσμο της τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης των νέων, καθώς και στην ένταξη όσων διατρέχουν κίνδυνο κοινωνικού αποκλεισμού.

Οι μηχανισμοί μετάδοσης μεταξύ γενεών και ομότιμων μαθημάτων, δημιουργώντας επίσης ομάδες «εφήβων» και «κατώτερων», είναι βασικές στρατηγικές για την ανάπτυξη των εγκάρσιων ικανοτήτων των παλαιότερων, καθώς και για την εξασφάλιση μιας πιο γνήσιας διαδικασίας καινοτομίας.

- **Ποιος προσωπικά αισθάνεται έντονα δεσμευμένος να βοηθήσει τους νέους στη διαμόρφωση ενός καλύτερου μέλλοντος. [Μέντορες]**

  Μεγάλη προσοχή πρέπει να δοθεί στο πάθος των εκπαιδευτικών, τους εκπαιδευτές και τους νέους εργαζομένους.

  Το Social Hackademy δίνει μεγάλη έμφαση στις ψηφιακές τεχνολογίες, αλλά όχι με μια προσέγγιση «τεχνολογία για την τεχνολογία». Οι τεχνικοί και οι ψηφιακοί εμπειρογνώμονες είναι ευπρόσδεκτοι, αλλά έχοντας ως πρωταρχικό ενδιαφέρον να βοηθήσουμε τις νέες γενιές να αντιμετωπίσουν την εποχή που δημιουργεί και προστατεύει τις ψηφιακές κουλτούρες είναι ο βασικός παράγοντας για την ενεργό συμμετοχή.

- **Οργανισμοί που είναι πιο προσεκτικοί στο μέλλον έμφαση στο νέοι και καινοτομία και ανάπτυξη του ψηφιακού κόσμου όσον αφορά την αποστολή και την ιστορία. [Οργανισμοί]**

  Αυτοί οι οργανισμοί αναζητούνται τόσο ως εταίροι του έργου όσο και ως χορηγοί.

Τρία μεγάλες πλατφόρμες που χρησιμοποιούνται για να διευκολύνουν την παραγωγή, τον έλεγχο , και την αξιοποίηση των δραστηριοτήτων ψηφιακής συν-δημιουργία και η αλληλεπίδραση μεταξύ των διαφόρων φορέων της τοπικής και διεθνούς κέντρα και μονάδες. Πρόκειται για **(1) το Social Hackathon**, το οποίο επαναλαμβάνεται ετησίως και αντιπροσωπεύει την τελική φάση της συνεργατικής μαθησιακής εμπειρίας, και **(2) το Social Hackademy Online Platform** που προσφέρει ηλεκτρονική μάθηση, παρουσιάζει τα προϊόντα που έχουν αναπτυχθεί από νέους σε διαφορετικές γλώσσες, υποστηρίζει την ηλεκτρονική αξιολόγηση των ικανοτήτων που έχουν αποκτηθεί και την ανάθεση των βραβείων και προσφέρει ένα χώρο συνεργασίας για τη νεολαία, οργάνωση σε κάθε χώρα του έργου όπου τουλάχιστον ένας κόμβος ή μια μονάδα είναι παρούσα.

Πώς να οργανώσετε ένα Social Hackathon

«Ένα hackathon (επίσης γνωστό ως hack day, hackfest ή codefest) είναι μια εκδήλωση τύπου σπριντ στην οποία προγραμματιστές υπολογιστών και άλλοι εμπλέκονται στην ανάπτυξη λογισμικού, συμπεριλαμβανομένων των σχεδιαστών γραφικών, των σχεδιαστών διεπαφών, των διαχειριστών έργων και άλλων, συχνά περιλαμβάνουν θέματα- ειδικοί σε θέματα, συνεργάζονται εντατικά σε προγράμματα λογισμικού. "

Βικιπαίδεια: ***https://en.wikipedia.org/wiki/Hackathon***

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

Διαφοροποιούμενοι από την πλειονότητα των hackathons, που συνήθως απευθύνονται σε ειδικούς πληροφορικής και βασίζουν τη στρατηγική μάρκετινγκ, στη διαθεσιμότητα χρηματικών βραβείων ή στην πρόσβαση σε προγράμματα επιτάχυνσης επιχειρήσεων, ένα Social Hackathon χαρακτηρίζεται από:

- μια συμμετοχική διαδικασία για τον προσδιορισμό των συγκεκριμένων προκλήσεων, που σχετίζονται με τη βελτίωση ενός ή περισσότερων κοινωνικών θεμάτων ή με την ψηφιακή ενδυνάμωση των ενδιαφερομένων που συμβάλλουν στη βιώσιμη ανάπτυξη της κοινωνίας,
- τον πρωταγωνισμό και τη συνεργασία ανθρώπων που έχουν χαμηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων και συμμετέχουν στο hackathon με διαφορετικούς ρόλους, αλλά όλα με την προσδοκία να μάθουν νέες δεξιότητες ενώ διασκεδάζουν και συμβάλλουν στην ανάπτυξη μιας ψηφιακής λύσης σε κοινωνικό αντίκτυπο,
- μια αρκετά εκτεταμένη περίοδο προετοιμασίας που περιλαμβάνει στοχευμένες εκπαιδευτικές παρεμβάσεις, στρατηγικό σχεδιασμό κοινωνικής επώασης, καθώς και το σχεδιασμό και την υλοποίηση μιας καλά δομημένης διαφημιστικής εκστρατείας που εστιάζει στο άνοιγμα και την ευγένεια της εκδήλωσης για όλους.

Ως εκ τούτου, αν και η Hackathon αποτελεί την πιο ορατή εκδήλωση της όλης εκπαιδευτικής διαδρομής, η οργάνωσή της θα πρέπει να αρχίσει πολύ νωρίτερα (τουλάχιστον έξι μήνες) και τέσσερις διαδοχικές φάσεις με συνεχείς παράλληλες και συνδέονται μεταξύ τους δραστηριότητες που ενδιαφέρουν αρκετούς βασικούς παίκτες:

ΝΕΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ	ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ	ΕΤΑΡΟΙ
•Οι συμμετέχοντες σε μαθήματα ψηφιακής κατάρτισης για να βελτιώσουν το επαγγελματικό τους προφίλ και να εφαρμόσουν στην πράξη όσα έχουν μάθει συμβάλλοντας στην ανάπτυξη ψηφιακών λύσεων που ανταποκρίνονται σε συγκεκριμένες κοινωνικές προκλήσεις •ΡΟΛΟΣ ΣΤΟ HACKATHON •Junior hackers που συμμετέχουν σε ομάδες συν-ανάπτυξης και καθοδηγούνται από έναν έμπειρο διαχειριστή ομάδας για τη διάρκεια της εκδήλωσης	•Ακολουθούν και συντονίζουν ολόκληρη τη μαθησιακή διαδικασία, διασφαλίζοντας έτσι συνέπεια και συνάφεια μεταξύ όλων των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που πραγματοποιούνται κατά τη διάρκεια της προπαρασκευαστικής φάσης και του ίδιου του Hackathon. •ΡΟΛΟΣ ΣΤΟ HACKATHON •Διευθυντές ομάδας που διευκολύνουν τη συνεργασία μεταξύ Junior Hackers και Solution Givers, διασφαλίζοντας τον αποτελεσματικό συν-σχεδιασμό μιας ψηφιακής εξόδου	•Επιλεγμένοι μέσω δημόσιας κλήσης, δραστηριοποιούνται σε κοινωνικό επίπεδο και έχουν προσωπικό ή θεσμικό ενδιαφέρον για τον εντοπισμό και την ανάπτυξη μιας ψηφιακής λύσης σε μία από τις προκλήσεις που προτείνονται στην ετήσια έκδοση •ΡΟΛΟΣ ΣΤΟ HACKATHON •Οι χορηγοί λύσεων διασφαλίζουν ότι η ανεπτυγμένη λύση ανταποκρίνεται αποτελεσματικά στην αναγνωρισμένη ανάγκη στο πλαίσιο της πρόκλησης	•Τοπικοί, εθνικοί και διεθνείς οργανισμοί που μας επιτρέπουν όχι μόνο να επισημάνουμε την εκδήλωση και να διασφαλίσουμε τη συμμετοχή των χάκερ και του κοινού, αλλά και να προσφέρουμε συνέχεια για τις καλύτερες λύσεις •ΡΟΛΟΣ ΣΤΟ HACKATHON •Τεχνικοί και οικονομικοί χορηγοί, μέντορες και κριτές, προμηθευτές ειδικών βραβείων με μονοπάτια επώασης για τις ιδέες που κερδίζουν ...

ΦΑΣΗ 1 - ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ HACKATHON

Αυτή είναι η μεγαλύτερη και πιο κρίσιμη φάση για μια επιτυχημένη οργάνωση και υλοποίηση της εκδήλωσης. Θα χρειαστείτε έναν έμπειρο διαχειριστή εκδηλώσεων και μια αποτελεσματική γραμματεία με εξειδικευμένους συνεργάτες που μπορούν να λύσουν τα προβλήματα γρήγορα και

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

ανεξάρτητα, να επικοινωνούν και να προωθούν την εκδήλωση στους ενδιαφερόμενους φορείς εγκαίρως και στοχευμένα, καθώς και να φροντίζουν όλες τις πτυχές της εφοδιαστικής και συντονίζει τους εξωτερικούς παρόχους.

Εδώ παρακάτω θα παρουσιάσουμε μια λίστα με τις πιο σημαντικές πτυχές που πρέπει να λάβετε υπόψη κατά τον σχεδιασμό του Hackathon. Για κάθε πτυχή, θα παρουσιαστεί μια περιγραφή της διαδικασίας που αναπτύχθηκε και βελτιώθηκε κατά τη διάρκεια των ετών με την εφαρμογή του Social Hackathon Umbria, μαζί με συμβουλές και το βασικό ζήτημα σε οργανωτικό και διοικητικό επίπεδο.

ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΩΝ ΚΑΙ ΠΡΟΣΕΛΕΥΣΗΣ

Η απόφαση σχετικά με τις ημερομηνίες της εκδήλωσης και τον τόπο διοργάνωσης είναι κρίσιμη και πρέπει να ληφθεί τουλάχιστον έξι μήνες νωρίτερα.

Χρήσιμες οδηγίες

- Η εκδήλωση πρέπει να διαρκέσει τουλάχιστον 24 ώρες και να περιλαμβάνει μία νύχτα. Φυσικά είναι δυνατόν να γίνουν μικρότερες πρωτοβουλίες, αλλά πρέπει να περιορίζονται στον από κοινού σχεδιασμό γηπέδων και καινοτόμων ιδεών
- Όταν σχεδιάζετε την εκδήλωση, βάλτε την Κοινωνική πλευρά μπροστά από την Hacakthon. Εκτός από το ψηφιακό περιεχόμενο, θα πρέπει να προτείνετε διάφορες παρενέργειες που απευθύνονται τόσο στους συμμετέχοντες στο Hackathon όσο και στο γενικό κοινό
- Αυτό σημαίνει ότι το συνολικό πρόγραμμα της πρωτοβουλίας θα πρέπει να διαρκεί περισσότερο από το ίδιο το Hackathon και ότι χρειάζεστε έναν χώρο που παρέχει όλες τις διευκολύνσεις που χρειάζεστε για να οργανώσετε ταυτόχρονα τις διάφορες εκδηλώσεις σε ειδικούς χώρους.

Social Hackathon Umbria

- Το Social Hackathon Umbria πραγματοποιείται κάθε χρόνο το πρώτο Σαββατοκύριακο του Ιουλίου, όταν δεν υπάρχουν άλλα σημαντικά γεγονότα στο Foligno
- Η κύρια εκδήλωση ξεκινά την Πέμπτη στις 20.00 και διαρκεί 48 ώρες, μέχρι το Σάββατο την ίδια ώρα. Το βραβευμένο cermony οργανώνεται την επόμενη μέρα το πρωί
- Μέχρι στιγμής, η εκδήλωση φιλοξενήθηκε πάντα από το Association Center Center City of Foligno (CSF), το οποίο βρίσκεται στο κέντρο της πόλης στο τοπικό υποκατάστημα του Πανεπιστημίου της Περούτζια
- Το CSF λειτουργεί επίσης ένα DigiPass, ένα δημόσιο κέντρο ψηφιακών ικανοτήτων που παρέχει υπηρεσίες υποστήριξης, εκπαίδευσης και εργασίας σε όλους τους πολίτες στον τομέα των ψηφιακών δεξιοτήτων

Αυτά είναι δύο παραδείγματα χώρων που μπορούν να φιλοξενήσουν ένα Social Hackathon. Ο πρώτος αναπαράγει τον χάρτη που δημιουργήθηκε για το Social Hackathon Umbria 2019.

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

Το δεύτερο είναι πώς σχεδιάστηκε αρχικά η διοργάνωση της πέμπτης έκδοσης του SHU το 2020 στο Colfiorito, ένα πανέμορφο ορεινό χωριό, μόλις 10 λεπτά μακριά από το Foligno, πριν από την απόφαση ακύρωσης της εκδήλωσης λόγω της πανδημίας COVID-19.

4 MAIN AREAS

Area 1 – Park
Gym: workshop for kids and adults
Green area: drones and robots
Track: concerts and events

Area 2 – School
Main venue for the Hackathon

Area 3 – Commercial area
Coordination and volunteers offices
Catering zone
Shuttle drop in/off for transfers from/to Foligno

Area 4 – Museum
Seminars, exhibitions, meetings and final event

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

ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΤΕ ΤΟ ΚΥΡΙΟ ΘΕΜΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

Μαζί με τις ημερομηνίες και τον τόπο διεξαγωγής, ο προσδιορισμός της κύριας εστίασης του Hackathon και η επεξεργασία των συγκεκριμένων προκλήσεων που θέλετε να προτείνετε στους νέους χάκερ και οι πιθανές λύσεις που δίνουν είναι ένα άλλο βασικό στοιχείο που θα επηρεάσει σημαντικά τη φάση σχεδιασμού σε πολλά διαφορετικά τρόποι. Αυτή η απόφαση μπορεί να εξαρτάται από διάφορους οικονομικούς και στρατηγικούς λόγους, αλλά πρέπει πάντα να κοινοποιείται στους σχετικούς ενδιαφερόμενους και την τοπική κοινότητα.

Χρήσιμες οδηγίες

- Όταν επιλέγετε το θέμα του Hackathon, αξιοποιήστε τις δραστηριότητες που πραγματοποιεί ο οργανισμός σας ούτως ή άλλως, ώστε να εξασφαλίσετε επαρκή οικονομική κάλυψη των δαπανών και να δημιουργήσετε μια ευκαιρία για μόλυνση μεταξύ διαφορετικών έργων και ομάδων στόχων
- Είναι ζωτικής σημασίας να συμμετέχετε στην εκδήλωση σε συνεργασία με την ομάδα σας, το τοπικό σας δίκτυο και άλλους σχετικούς ενδιαφερόμενους. Βεβαιωθείτε ότι οι προκλήσεις που έχετε προσδιορίσει καλύπτουν τις ανάγκες της τοπικής κοινότητας
- Οι συμμετέχοντες πρέπει να έχουν την αίσθηση ότι συμβάλλουν στη δημιουργία κάτι χρήσιμο για την κοινωνία και ότι θα πρέπει να μπορούν να δουν ένα συγκεκριμένο προϊόν (όχι μόνο μια παρουσίαση PPT) στο τέλος της εκδήλωσης. Για αυτόν τον λόγο, ζητήστε την πραγματοποίηση ψηφιακών λύσεων που είναι σύμφωνες με τα εκπαιδευτικά προγράμματα που προσφέρετε στους νέους χάκερ και φροντίστε να εγγραφείτε αρμόδιοι και κινητοποιημένοι διαχειριστές ομάδων

Social Hackathon Umbria

- Κάθε έκδοση του SHU έχει επικεντρωθεί σε μια διαφορετική κοινωνική πρόκληση (μη κερδοσκοπικοί οργανισμοί το 2016, πολιτιστική κληρονομιά το 2017, επιχειρηματικότητα και επάγγελμα το 2018, περιβάλλον το 2019)
- Ξεκινώντας από το 2017, τρεις προκλήσεις έχουν εκπονηθεί κάθε χρόνο, καθεμία από τις οποίες επικεντρώνεται σε μια διαφορετική υποπεριοχή του κύριου θέματος και ζητά τη συμπαραγωγή διαφορετικών ψηφιακών λύσεων
- Η επιλογή των υποτομέων βασίστηκε πάντοτε σε πολιτικές και προτεραιότητες της ΕΕ και επικυρώθηκε μέσω διαβούλευσης με τοπικούς και εθνικούς ενδιαφερόμενους σε αυτόν τον τομέα ενδιαφέροντος
- Στη συνέχεια δημοσιεύθηκε και προωθήθηκε δημόσια πρόσκληση σε επίπεδο ΕΕ για τον προσδιορισμό των δύο καλύτερων λύσεων για κάθε πρόκληση
- Η πρόσκληση απευθύνεται σε ιδιωτικούς και δημόσιους οργανισμούς ή (από το 2019) σε άτυπες ομάδες νέων με εμπειρία στο ετήσιο θέμα (και όχι απαραίτητα για το ψηφιακό στοιχείο της πρόκλησης)

Για να σας δώσουμε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα της πλήρους διαδικασίας που πρέπει να ακολουθήσετε για να επιλέξετε ένα σχετικό θέμα και τις σχετικές προκλήσεις ακολουθώντας μια

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

συμμετοχική προσέγγιση, έχουμε σχεδιάσει μια μεθοδολογία επτά βημάτων που απαιτούνται στην οργάνωση του Social Hackathon στο πλαίσιο του #hackAD έργο.

Βήμα 1 - Επιλογή θέματος

•Λαμβάνοντας υπόψη το συνολικό πλαίσιο της Ατζέντας 2030, το οποίο έχει ήδη συμφωνηθεί από τους εταίρους κατά την προετοιμασία της πρότασης του έργου, αποφασίσαμε να εργαστούμε για τον Στόχο Αειφόρου Ανάπτυξης n.1 «Τερματισμός της φτώχειας σε όλες τις μορφές του παντού», επειδή τα δεδομένα δείχνουν ότι λόγω της πανδημίας COVID-19 θα υπάρξει αύξηση της φτώχειας σε όλο τον κόσμο με σοβαρές κοινωνικές συνέπειες. (Η επιλογή των SDG βασίζεται στα ιδιαίτερα ενδιαφέροντα, τη δομή και το δίκτυο του οργανισμού υποδοχής).

Βήμα2 - Αναγνώριση εμπλεκομένων

•Λαμβάνοντας υπόψη την επιλογή του θέματος έρχεται σε επαφή με τις τοπικές ή τις εθνικές ΜΚΟ που παρέχουν υπηρεσίες και βοήθεια σε άτομα που έχουν ανάγκη και τους ζητάμε να υποστηρίξουν την εκδήλωση και να μας υποστηρίξουν στον καθορισμό σχετικών προκλήσεων.

Βήμα 3 - Ανάλυση και επιλογή στόχων SDG

•Μαζί με τους φορείς εκμετάλλευσης των συνεργαζόμενων οργανισμών ξεκινάμε μια δημόσια διαβούλευση για την επιλογή των τριών πιο σχετικών στόχων του SDG n.1 και συλλέγουμε προτάσεις για πιθανές ψηφιακές λύσεις που μπορεί να συμβάλουν στην επίτευξή τους.

Βήμα 4 - Δημιουργία των προκλήσεων του #hackAD

•Αφού συμβουλευτήκαμε τους εκπαιδευτές μας σχετικά με το αναμενόμενο επίπεδο ικανότητας των νέων που συμμετέχουν στα μαθήματα Σχεδιασμού Ιστού, Σχεδιασμού Γραφικών και Ανάπτυξης Εφαρμογών για Κινητά, διατυπώνουμε τις τρεις προκλήσεις (μία ανά στόχο SDG) διασφαλίζοντας ότι όλοι οι συμμετέχοντες θα μπορούν να συνεισφέρουν στην ανάπτυξη των ψηφιακών λύσεων που προτείνουν οι ειδικοί οργανισμοί.

Βήμα 5 - Δημοσίευση πρόσκλησης για λύτες

•Μια δημόσια πρόσκληση για τοπικούς και εθνικούς οργανισμούς που εργάζονται στον τομέα της μείωσης της φτώχειας και των μη τυπικών ομάδων νέων που έχουν μια ιδέα που ανταποκρίνεται στις προκλήσεις που θα προσδιοριστούν θα δημοσιευτεί και θα διαδοθεί ευρέως χάρη στην υποστήριξη του κύριου εταίρου.

Βήμα 6 - Επιλογή προβλημάτων προς συνεργατική επίλυση

•Δύο λύσεις θα επιλεγούν για κάθε πρόκληση από μια επιτροπή αποτελούμενη από μέλη από τον οργανωτικό εταίρο, τον κύριο υποστηρικτικό φορέα και άλλους δημόσιους υποστηρικτικούς εταίρους και ιδιωτικούς χορηγούς. Οι λύσεις θα επιλεγούν με βάση τα ακόλουθα κριτήρια: Αντίκτυπος, Καινοτομία, σκοπιμότητα και δυνατότητα μεταφοράς. Επιπλέον, μόνο οι οργανισμοί που διασφαλίζουν την παρουσία δύο εκπροσώπων κατά τη διάρκεια του Hackathon θα θεωρούνται επιλέξιμοι.

Βήμα 7 - Σχεδιάζοντας την ψηφιακή συνεργατική εμπειρία δημιουργίας γνώσης

•Κάθε επιλεγμένη λύση θα ανατεθεί σε έναν διαχειριστή ομάδας με επαρκές προφίλ για να εξασφαλιστεί η τεχνική ανάπτυξη του προτεινόμενου ψηφιακού εργαλείου ή υπηρεσίας. Ο διευθυντής της ομάδας θα έρθει σε επαφή με έναν εκπρόσωπο του οργανισμού που έχει προτείνει τη λύση (ο πάροχος λύσης) και θα αρχίσει να σχεδιάζει το τελικό έργο που θα πραγματοποιηθεί με την ευκαιρία του Hackathon, καθώς και να εντοπίσει τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες για να να συμπεριληφθείτε στην ομάδα για μια αποτελεσματική και γόνιμη εμπειρία συν-δημιουργίας.

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

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ

Όταν έχετε ορίσει τις ημερομηνίες, τον χώρο και τις προκλήσεις του Hackathon σας, είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε να προωθείτε την εκδήλωση και να σχεδιάζετε όλες τις πτυχές logistics που θα μετατρέψουν τον ψηφιακό μαραθώνιο συν-δημιουργίας σας σε μια αξέχαστη εμπειρία για την ομάδα σας και όλους τους συμμετέχοντες!

Χρήσιμες οδηγίες

- Μια καλή αφηγηματική στρατηγική για την προώθηση της εκδήλωσης συνίσταται στην αφήγηση των ιστοριών και στις προσδοκίες όσων εμπλέκονται στον προγραμματισμό της εκδήλωσης, εκμεταλλευόμενοι έτσι τη λαϊκή διάσταση της πρωτοβουλίας από την αρχή.
- Προσπαθήστε να εμπλέξετε όσο το δυνατόν περισσότερους συνεργάτες! Μπορούν να συνεισφέρουν συμμετέχοντας στην εκδήλωση ή οργανώνοντας παράπλευρες δραστηριότητες που σχετίζονται με θέματα (συνεργάτες), μπορούν να σας προσφέρουν βασικές τεχνικές και ψηφιακές υπηρεσίες ή gadget για τους συμμετέχοντες (τεχνικοί χορηγοί) ή μπορούν να αυξήσουν τη συνάφεια και τον αντίκτυπο του Hackathon με οικονομική υποστήριξη, προστασίες ή ειδικά βραβεία (υποστηρικτές)
- Η παροχή πλήρων και σαφών πληροφοριών είναι το κλειδί για μια επιτυχημένη εκδήλωση! Μπορείτε να το επιτύχετε αυτό: (1) ταξινόμηση και ομαδοποίηση των διαθέσιμων πληροφοριών στον ιστότοπο της εκδήλωσης βάσει του προφίλ του χρήστη (π.χ. συμμετέχων, περίεργος, παιδιά). (2) διανομή του InfoPack στους συμμετέχοντες πολύ νωρίτερα και διάθεση έντυπων φορητών αντιγράφων κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης. (3) φροντίζοντας να ντύσει τον χώρο με εμφανή και ενημερωτικά σημάδια, αφίσες και τοτέμ

Social Hackathon Umbria

- Η διαφημιστική εκστρατεία και το σχέδιο διάδοσης του SHU μοιράζονται εύκολα τους νέους χάκερ που παρακολουθούν τις προπαρασκευαστικές δραστηριότητες κατάρτισης. Καθοδηγούμενοι από ειδικούς και επαγγελματίες, συμβάλλουν στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, καθώς και στη διάδοσή τους μέσω των επίσημων καναλιών επικοινωνίας
- Λειτουργικά, το SHU πραγματοποιείται από μια ομάδα 20-25 μελών του προσωπικού (επί πληρωμή και εθελοντές), μερικά από τα οποία φροντίζουν τη διαχείριση και τον συντονισμό των εκδηλώσεων (3 άτομα), μια ομάδα διαπίστευσης και υποστήριξης (4 άτομα διαθέσιμα όλη την ημέρα), μια ομάδα κάλυψης μέσων (5-6 άτομα), μια ομάδα ασφαλείας (4 άτομα που επιβλέπουν επίσης τις νυχτερινές δραστηριότητες), ορισμένους εμπειρογνώμονες πληροφορικής και άλλους συγκεκριμένους συνεργάτες που φροντίζουν μία ή περισσότερες πλευρικές εκδηλώσεις, όπως σεμινάρια, εκθέσεις, παιδική πανεπιστημιούπολη , και τα λοιπά.
- Το SHU οργανώνεται και προωθείται ως εκδήλωση που περιλαμβάνει την τοπική κοινότητα, συμπεριλαμβανομένων ενώσεων και εταιρειών που μπορεί να ενδιαφέρονται να δείξουν τις πρωτοβουλίες τους στον τομέα της ψηφιακής καινοτομίας, καθώς και τα τοπικά εστιατόρια και ξενοδοχεία όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα κουπόνια της εκδήλωσης.

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

Όσον αφορά την εφοδιαστική, εδώ μπορείτε να βρείτε μια οπτική λίστα ελέγχου με όλα αυτά τα θέματα που ΠΡΕΠΕΙ να σκεφτείτε, ανεξάρτητα από τη διάσταση ή τη διάρκεια της εκδήλωσής σας!

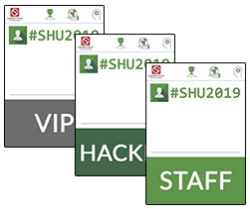
Διαμονή

Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες που προέρχονται από άλλες περιοχές της χώρας σας ή από το εξωτερικό γνωρίζουν πού να πάνε για ξεκούραση και ύπνο. Δώστε στους συνεργάτες ξενώνες / ξενοδοχεία κολλώδεις ετικέτες

Σίτηση

Παρέχετε τουλάχιστον 3 γεύματα την ημέρα. Εάν δεν έχετε εγκαταστάσεις τροφοδοσίας, κάντε συμφωνίες με διαφορετικά εστιατόρια και διανείμετε κουπόνια γεύματος στους συμμετέχοντες

Διαπίστευση



Καθιέρωση συστήματος διαπίστευσης για την παρακολούθηση της πρόσβασης στην περιοχή που είναι αφιερωμένη στο Hackathon και επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αναγνωρίζουν ο ένας τον άλλον ρόλο

IT και χώροι εργασίας

Δημιουργήστε / Νοικιάστε μια αποκλειστική (και πιθανώς εξουσιοδοτημένη) σύνδεση WiFi για την εκδήλωση. Κάθε ομάδα πρέπει να έχει αρκετό χώρο (και υποδοχές!) Για να συνεργαστεί χωρίς να ενοχλεί τους άλλους

Κοινωνική ατζέντα

Τα Social Hackathons δεν μπορούν να λειτουργήσουν εάν οι συμμετέχοντες δεν διασκεδάζουν, ενώ συν-δημιουργούν ψηφιακές λύσεις. Συμπεριλάβετε παιχνίδια, συναυλίες, flash-mobs και άλλες κοινωνικές δραστηριότητες στην ημερήσια διάταξη

Βραβεία

Για κάθε πρόκληση, πρέπει να υπάρχει μια νικήτρια ομάδα που μπορείτε να απονέμετε με διαφορετικούς τρόπους! Ωστόσο, προσπαθήστε να εκχωρήσετε διαφορετικά βραβεία ή ειδικές αναφορές σε όσους το αξίζουν

Ευεξία

Γλυκό νερό, υγιεινά σνακ, κιτ πρώτων βοηθειών, επαρκής θερμοκρασία, συνεχής παρακολούθηση, σχέδιο έκτακτης ανάγκης, είναι όλα απαραίτητα στοιχεία για τη διασφάλιση της ευημερίας των συμμετεχόντων

Βιωσιμότητα

ΙΕάν θέλετε πραγματικά να κάνετε τη διαφορά, βεβαιωθείτε ότι η εκδήλωση είναι χωρίς αποκλεισμούς, προσβάσιμη και φιλική προς το περιβάλλον. Επιπλέον, όλες οι λύσεις πρέπει να αποδεσμευτούν με άδεια CC

Τελευταίο αλλά όχι λιγότερο σημαντικό, είναι καλή πρακτική, ενώ σχεδιάζετε το Hackathon, να σκεφτείτε και να ξεκινήσετε να εφαρμόζετε διαφορετικές στρατηγικές για να διασφαλίσετε την παρακολούθηση και την πιθανή αναβάθμιση των λύσεων που θα αναπτυχθούν από τις συμμετέχουσες ομάδες. Ανάλογα με το δίκτυο των συνεργατών σας και τους διαθέσιμους πόρους, μπορούν να προταθούν πολλές διαφορετικές ευκαιρίες στα άτομα που συμβάλλουν στη δημιουργία μιας επιτυχημένης εμπειρίας δημιουργίας της εκδήλωσης: προγράμματα επώασης, δοκιμές εφαρμογών πεδίου, εκδηλώσεις διάδοσης και εκμετάλλευσης κ.λπ.... **Τέλος, είναι σημαντικό να γνωρίζουν όλοι οι συμμετέχοντες από τη στιγμή που αποφασίζουν να εγγραφούν, για το πώς και πότε σκοπεύετε να εκτιμήσετε τις προσπάθειές τους.**

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

ΦΑΣΗ 2 – ΠΡΟΠΑΡΑΣΚΕΥΑΣΤΙΚΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Ένα Social Hackathon οργανώνεται για την ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων νέων και ενηλίκων μέσω της ενεργού συμμετοχής τους σε προπαρασκευαστικές δραστηριότητες κατάρτισης που καταλήγουν σε ένα Hackathon για τη συν-δημιουργία καινοτόμων ψηφιακών λύσεων σε μία ή περισσότερες κοινωνικές προκλήσεις.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Οποιοσδήποτε τύπος ψηφιακής εκπαίδευσης μπορεί να ενσωματωθεί σε ένα Hackathon και να επωφεληθεί από έναν διαφορετικό και αποτελεσματικό τρόπο αξιολόγησης των ικανοτήτων που αποκτούν οι μαθητές. Για αυτόν τον λόγο, τα κέντρα ψηφιακών ικανοτήτων ευνοούνται καθώς μπορούν εύκολα να προγραμματίσουν τα εκπαιδευτικά τους προγράμματα με τρόπο που διευκολύνει και προωθεί την ανταλλαγή εμπειριών και ικανοτήτων μεταξύ των συμμετεχόντων σε διαφορετικά μαθήματα.

Χρήσιμες οδηγίες

- Οι προπονήσεις πρέπει να προγραμματιστούν πολύ νωρίτερα, λαμβάνοντας υπόψη τις ειδικές ανάγκες των τελικών στόχων (μαθητές γυμνασίου ή πανεπιστημίου, NEET, άνεργοι ή άλλες μειονεκτούσες ομάδες)
- Ανεξάρτητα από τα θέματα στα οποία εστιάζετε, θα πρέπει να προσφέρετε τουλάχιστον δύο διαδρομές εκπαίδευσης, ώστε να προσελκύσετε μαθητές με διαφορετικό υπόβαθρο, ενδιαφέροντα και επίπεδο ψηφιακής ικανότητας
- Για τον ίδιο λόγο, είναι πάντα καλή ιδέα να προβλέπονται μαθήματα σε διαφορετικούς τομείς όπως προγραμματισμός, επικοινωνία, δημιουργικότητα και συνεργασία
- Η παιδαγωγική προσέγγιση πρέπει να είναι όσο το δυνατόν περισσότερο βασισμένη στο έργο, πρακτική και να περιλαμβάνει δραστηριότητες συνεργασίας και ομότιμης μάθησης
- Το πιο σημαντικό ... η μάθηση ΠΡΕΠΕΙ να είναι διασκεδαστική!

Social Hackathon Umbria

- Κάθε χρόνο προσπαθούμε πρώτα να συμπεριλάβουμε όλες τις τρέχουσες προπονήσεις στο πλαίσιο της SHU, και στη συνέχεια αποφασίζουμε εάν και ποια μαθήματα πρέπει να παρέχουμε επίτηδες προκειμένου να καλύψουμε όλες τις ψηφιακές ικανότητες που είναι απαραίτητες για τη σύνθεση ομάδων ικανών να συν-δημιουργήσουν το ζητούμενο λύσεις
- Τα ειδικά μαθήματα SHU διαρκούν συνήθως μεταξύ 30 και 40 ωρών και προγραμματίζονται για μια περίοδο 3 μηνών που ολοκληρώνεται ακριβώς με τις ημερομηνίες του Hackathon
- Όλα τα μαθήματα παρέχονται δωρεάν και περιλαμβάνουν από 12 έως το πολύ. 24 συμμετέχοντες, διασφαλίζοντας έτσι την εκπαίδευση αρκετών junior hackers που μπορούν να χωριστούν εξίσου στις έξι ανταγωνιστικές ομάδες
- Όταν είναι δυνατόν, συνεργαζόμαστε με εσωτερικούς ή εξωτερικούς εκπαιδευτές που είναι διαθέσιμοι για να παρακολουθήσουν ολόκληρο το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, συμπεριλαμβανομένης της διευκόλυνσης μιας ομάδας κατά τη διάρκεια της SHU

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

ΦΑΣΗ 3 – ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΤΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Όταν όλες οι άλλες προπαρασκευαστικές δραστηριότητες βρίσκονται σε λειτουργία, μπορείτε να αρχίσετε να φροντίζετε μια άλλη θεμελιώδη πτυχή του Hackathon: **την επιλογή των αρμόδιων, δεσμευμένων και διαθέσιμων λύσεων.** Ένας δωρητής λύσεων μπορεί να προέρχεται από οποιονδήποτε δημόσιο ή ιδιωτικό οργανισμό, ή μια ομάδα νέων, που μπορεί να αποδειχθεί ενεργός στην κοινωνική πρόκληση που αντιμετωπίζει ο Hackathon και να παρέχει μια πειστική λύση σε μια από τις προτεινόμενες προκλήσεις.

ΤΟ ΔΗΜΟΣΙΟ ΚΑΛΕΣΜΑ

Παρόλο που μπορεί να θέλετε να οριοθετήσετε το γεωγραφικό εύρος του κοινωνικού σας Hackathon, που περιλαμβάνει για παράδειγμα οργανισμούς που λειτουργούν μόνο σε τοπικό, περιφερειακό ή εθνικό επίπεδο, είναι πολύ σημαντικό να διασφαλιστεί μια ανοιχτή διαδικασία επιλογής δημοσιεύοντας και διαδίδοντας ευρέως μια δημόσια κλήση στο τουλάχιστον δύο μήνες πριν από την εκδήλωση.

Χρήσιμες οδηγίες

- Βεβαιωθείτε ότι τουλάχιστον δύο εκπρόσωποι του οργανισμού / ομάδας που έχουν υποβάλει την ιδέα είναι διαθέσιμοι και πρόθυμοι να λάβουν μέρος στην εκδήλωση για ολόκληρη τη διάρκεια και ως μέλος της ομάδας συν-ανάπτυξης
- Όταν επιλέγετε, παρουσιάστε δημοσίως τις λύσεις και τους «δωρητές» τους, ώστε να προσελκύσετε το ενδιαφέρον άλλων πιθανών ενδιαφερομένων και να αυξήσετε τη σημασία της εκδήλωσης
- Οργανώστε προ-εκδηλώσεις όπου οι νέοι χάκερ μπορούν να κάνουν ερωτήσεις και να κατανοήσουν βαθύτερα τις προτεινόμενες λύσεις, ώστε να είναι καλύτερα προσανατολισμένοι στην επιλογή της ομάδας με την οποία θέλουν να συνεργαστούν.
- Ζητήστε από τους εκπαιδευτές να εμπλέξουν τους μαθητές στην ανάπτυξη στοιχείων που μπορούν να συμβάλουν στη συμπαραγωγή των λύσεων κατά την επερχόμενη εκδήλωση

Social Hackathon Umbria

- Το SHU είναι μια διεθνής εκδήλωση που φιλοξενεί συμμετέχοντες από πολλές χώρες της ΕΕ
- Η κλήση ξεκινά δύο μήνες πριν από την εκδήλωση και οι ενδιαφερόμενοι οργανισμοί έχουν χρόνο 30 ημερών για να προτείνουν τη λύση τους μέσω μιας ηλεκτρονικής φόρμας
- Επιλέγονται δύο λύσεις για κάθε ανοιχτή πρόκληση με βάση την αξιολόγηση των ακόλουθων κριτηρίων:
- Συνάφεια: η λύση είναι η απάντηση στην πρόκληση με σαφή τρόπο και πλαισιώνεται στο κύριο θέμα της εκδήλωσης με ικανότητα και επίγνωση
- Σκοπιμότητα: είναι δυνατό να αναπτυχθεί τουλάχιστον ένα πρωτότυπο του προτεινόμενου ψηφιακού προϊόντος / υπηρεσίας στο δεδομένο για το Hackathon
- Δυνατότητα κοινωνικής αλλαγής: η λύση μπορεί να δημιουργήσει πολλαπλές ωφέλιμες αλλαγές με στόχο τη βελτίωση της πραγματικής κατάστασης

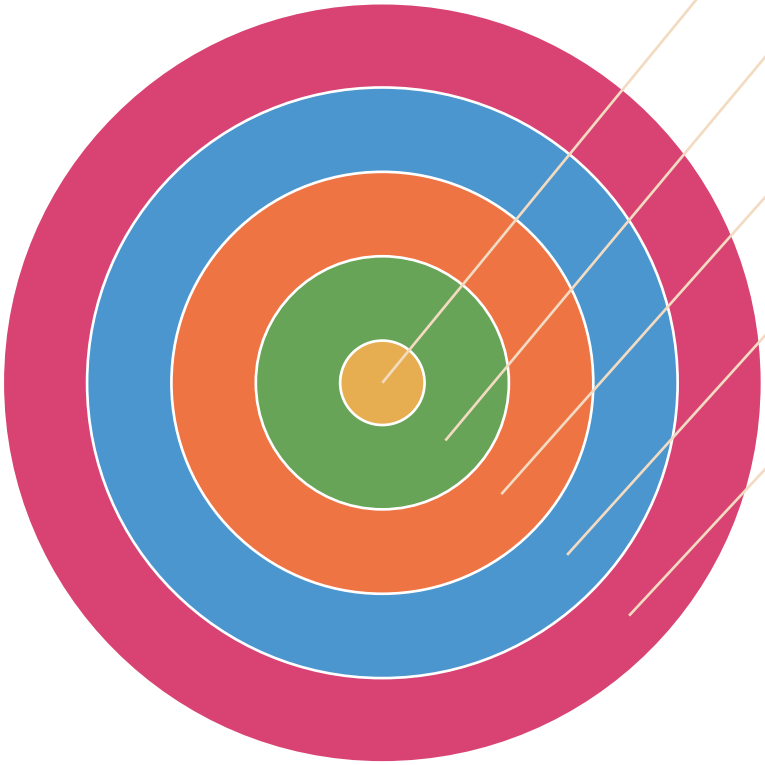
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

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

ΣΧΗΜΑΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΟΜΑΔΕΣ... ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Μία από τις πιο δύσκολες πτυχές της οργάνωσης ενός Social Hackathon είναι η δημιουργία ισορροπημένων ομάδων με κίνητρα, προσπαθώντας να μην αγνοήσει τις προσδοκίες όλων των εμπλεκομένων στην εκδήλωση. Αφού πειραματιστήκαμε με πολλά διαφορετικά μοντέλα κατά τη διάρκεια των διαφόρων εκδόσεων του Social Hackathon Umbria (από το σχέδιο με κλήρωση έως τις μίνι προκλήσεις πριν από τον διαγωνισμό, συμπεριλαμβανομένης της άμεσης ανάθεσης από τους διοργανωτές ή τους εκπαιδευτές), διασφαλίζοντας ότι η συμμετοχική προσέγγιση έχει αποδειχθεί η πιο αποτελεσματική στρατηγική.

Κατά τη διάρκεια της περιόδου μεταξύ της επιλογής των τελικών λύσεων και του Hackathon, η οποία είναι συνήθως και θα πρέπει να διαρκεί τουλάχιστον ένα μήνα, θα πρέπει να επιτρέψετε και να υποστηρίξετε όλους τους ηθοποιούς (αναμένεται να συμμετάσχουν σε μία από τις ομάδες συν-δημιουργίας) αλληλοσυνδέονται και αρχίζουν να συν-σχεδιάζουν την επιχειρησιακή στρατηγική που θέλουν να εφαρμόσουν κατά τη διάρκεια του Hackathon.



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

ΦΑΣΗ 4 – ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

Η τελευταία φάση της οργάνωσης ενός Social Hackathon ξεκινά μετά την επιλογή των λύσεων που παρέχει και απαιτεί την ενεργοποίηση όλων των πόρων που έχετε προγραμματίσει για τις τελικές ρυθμίσεις και την υλοποίηση του γεγονότος. Σε αυτό το στάδιο, έχουν ήδη ξεκινήσει **πολλές διαφορετικές** διαδικασίες (εκπαίδευση, μάρκετινγκ, διοικητική μέριμνα, γραμματεία κ.λπ…) και πρέπει να είστε σε θέση να τις συντονίσετε για να διευκολύνετε την αποτελεσματική συνεργασία μεταξύ όλων των ατόμων (προσωπικού και εθελοντών) και να διασφαλίσετε μια συνεχή ανταλλαγή πληροφοριών πριν, κατά τη διάρκεια και μετά την εκδήλωση! Υπάρχουν δύο βασικά στοιχεία που πρέπει να σχεδιάσετε προσεκτικά και να επικοινωνήσετε με τον σωστό τρόπο: **το πρόγραμμα της εκδήλωσης και ο κανονισμός Hackathon.**

ΜΙΑ ΔΙΠΛΗ (Η ΚΑΙ ΤΡΙΠΛΗ) ΑΤΖΕΝΤΑ

Το Social Hackathon είναι ένα πολύπλοκο και μακρύ γεγονός που ενδιαφέρει όχι μόνο εκείνους που θα αγωνιστούν στις ψηφιακές ομάδες συν-δημιουργίας (δηλαδή τους νέους χάκερ, τους παίκτες λύσεων, τους διαχειριστές ομάδων και όλους τους άλλους ενδιαφερόμενους που προσκαλούνται να συμμετάσχουν στον διαγωνισμό) αλλά και την τοπική κοινότητα που θα πρέπει να συμμετάσχει μέσω της διοργάνωσης αποκλειστικών εκδηλώσεων και της ενεργού συμμετοχής στην επιλογή των καλύτερων λύσεων. Εδώ παρακάτω, μπορείτε να βρείτε ένα σχολιασμένο παράδειγμα των παράλληλων προγραμμάτων που σχεδιάστηκαν για τις τελευταίες εκδόσεις του Social Hackathon Umbria.

HACKATHON **με διαπίστευση**	**ΠΑΡΑΛΛΗΛΕΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ** ***ανοικτές για το κοινό***
Πέμπτη	
Κατά τη διάρκεια της ημέρας (πριν από τις 18:00) Όλοι οι συμμετέχοντες και τα άτομα υποστήριξης πρέπει να ολοκληρώσουν τις διαδικασίες διαπίστευσης έως τις 18:00. Είναι καλή ιδέα να πιστοποιήσετε όλο το τοπικό προσωπικό τις ημέρες πριν από την έναρξη της εκδήλωσης. Κάθε συμμετέχων εγγυάται ότι τα προσωπικά στοιχεία που παρέχονται στην εγγραφή είναι ακριβή και αληθή. Η γραμματεία φροντίζει να συλλέξει μια υπογεγραμμένη φόρμα κυκλοφορίας για τη χρήση προσωπικών δεδομένων και εικόνων που έχουν ληφθεί κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης. Όσοι δικαιούνται να λάβουν αποζημίωση για έξοδα ταξιδιού καλούνται να παράσχουν όλα τα απαραίτητα έγγραφα και πληροφορίες, τα οποία θα μεταβιβαστούν στο διοικητικό γραφείο που θα στείλει ειδοποίηση κατά την επεξεργασία της επιστροφής ή ότι είναι έτοιμο να παραληφθεί στο γραφείο πληροφοριών (σε περίπτωση μετρητών). Κατά τη διάρκεια της διαπίστευσης, οι συμμετέχοντες λαμβάνουν ένα σκληρό φορητό αντίγραφο του InfoPack, τα	**Κατά τη διάρκεια της ημέρας** Η ημέρα έναρξης του Hackathon είναι πάντα πολύ απαιτητική και οι υλικοτεχνικές πτυχές πρέπει να έχουν προτεραιότητα έναντι των διαφημιστικών. Μπορείτε να οργανώσετε μια συνέντευξη τύπου το πρωί και, εάν έχετε την ευκαιρία, ζητήστε από την ομάδα επικοινωνίας σας να κανονίσει κάποια έναρξη διάδοσης σε τοπικά ραδιόφωνα και διαδικτυακές πύλες. Η γραμματεία μπορεί να στείλει υπενθυμίσεις ή να καλέσει όσους έχουν εγγραφεί στις παράπλευρες εκδηλώσεις που έχουν προγραμματιστεί για τις επόμενες ημέρες. **20:00 - Μετά την επίσημη έναρξη του διαγωνισμού** Εάν μία από τις πλευρικές εκδηλώσεις σας είναι μια έκθεση ή μια μόνιμη ζώνη παιχνιδιού όπου έχετε προσκαλέσει άλλους οργανισμούς να παρουσιάσουν τις δραστηριότητες και τις πρακτικές τους στον τομέα του Hackathon, ίσως θελήσετε να

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

κουπόνια γεύματος, το σήμα για είσοδο στην περιοχή Hackathon, τα ενδεχόμενα gadgets και όλα τα άλλα υλικά που έχουν παραχθεί για την εκδήλωση.

18:00 - Παρουσίαση των τελικών έργων που θα αναπτυχθούν κατά τη διάρκεια # SHU2019 και προθέρμανση ομάδων

Αυτή είναι ίσως η πρώτη φορά που καταφέρνετε να έχετε όλους τους συμμετέχοντες μαζί στο ίδιο δωμάτιο! Επωφεληθείτε από την ευκαιρία να παρουσιάσετε τον κανονισμό της εκδήλωσης για άλλη μια φορά, απαντώντας σε ερωτήσεις και παρουσιάζοντας όλα τα μέλη του προσωπικού. Δώστε το λόγο στους συντονιστές των διαφόρων ομάδων υποστήριξης (π.χ. κάλυψη μέσων, Διαχείριση και γραμματεία, Ασφάλεια και Πληροφορική) για να επαναλάβετε τις πληροφορίες που έχετε ήδη συμπεριλάβει στο InfoPack. Οι διαχειριστές της ομάδας και οι επιλεγμένοι οργανισμοί θα έχουν 10 λεπτά για να παρουσιάσουν την τελική έκδοση του έργου ανάπτυξης για το # SHU2019. Ο χάρτης του χώρου θα απεικονιστεί από τους διοργανωτές και όλες οι ομάδες θα κατευθυνθούν προς την περιοχή εργασίας τους.

20:00 - Επίσημη έναρξη του διαγωνισμού

Ξεκινώντας από αυτήν τη στιγμή, η πρόσβαση στον χώρο θα ρυθμιστεί από ένα σύστημα διαπίστευσης, το οποίο συνεπάγεται αποδοχή του κανονισμού εκδηλώσεων. Υπάρχουν τρεις τύποι διαπιστεύσεων:

• Προσωπικό: όλοι όσοι συμμετέχουν στη διοργάνωση της εκδήλωσης

• Hacker: συμμετέχοντες σε εκδηλώσεις, ανεξάρτητα από τη λειτουργία πρόσβασης και την επιλογή

• VIP: διευθυντής ομάδας, εκπρόσωποι των επιλεγμένων οργανισμών, μέλη της κριτικής επιτροπής κ.λπ.

Ο χώρος θα παραμείνει ανοιχτός 24/24 ώρες από τις 20:00 την Πέμπτη έως τις 20:00 το Σάββατο. Από τις 24:00, εάν δεν υπάρχουν συμμετέχοντες στο κτήριο, αυτό θα είναι κλειστό και θα ανοίξει ξανά το επόμενο πρωί στις 6:00. Κάθε ομάδα αυτορυθμίζεται από την άποψη του χρόνου εργασίας, της εναλλαγής και της συμμετοχής στις δεσμευμένες ή δημόσιες δευτερεύουσες εκδηλώσεις.

τα εγκαινιάσετε με μια δημόσια έναρξη την πρώτη ημέρα της εκδήλωσης , γιατί όχι με ένα ποτό καλωσορίσματος όπου προσκαλείτε επίσης τους διαπιστευμένους συμμετέχοντες; Εδώ παρακάτω, μερικά παραδείγματα των μόνιμων εκδηλώσεων που οργανώθηκαν για το Social Hackathon Umbria.

2016 – Έκθεση σε Social Computing arts

2018 – Play zone για παιδιά και ενηλίκους με AR και VR

Παρασκευή

Κατά τη διάρκεια της ημέρας

Η συμμετοχή σε ένα κοινωνικό Hackathon είναι μια υπέροχη εμπειρία για να μάθετε νέα πράγματα και να έρθετε σε επαφή με νέα άτομα που μοιράζονται το ενδιαφέρον σας για την ψηφιακή καινοτομία και / ή το κοινωνικό θέμα της

15: 00/17: 00 - Εργαστήρια και σεμινάρια για εκπαιδευτικούς, παθιασμένους ψηφιακούς, εκπαιδευτές, νέους εργαζόμενους κ.λπ. σχετικά με τις νέες ψηφιακές ευκαιρίες για εκπαίδευση

Ανεξάρτητα από τη συγκεκριμένη κοινωνική διάσταση της εκδήλωσής σας, ένας από τους κύριους στόχους του

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

εκδήλωσης.

Εάν έχετε ζητήσει από όλους τους συμμετέχοντες να ακολουθήσουν τις κοινωνικές σελίδες του Hackathon ή να συμμετάσχουν σε μια ειδική ομάδα σε μια πλατφόρμα επικοινωνίας / Εφαρμογή, θα είναι εύκολο να τους ενημερώσετε σχετικά με τις πλευρικές εκδηλώσεις που οργανώνετε μαζί με την κύρια εκδήλωση.

- Όσον αφορά τις κοινωνικές εκδηλώσεις, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη δημιουργικότητά σας και να προτείνετε όσες δραστηριότητες θέλετε ... θα υπάρχει πάντα κάποιος που χρειάζεται ένα διάλειμμα από τον ψηφιακό μαραθώνιο και θα χαρεί να έρθει σε επαφή με τα μέλη άλλων ομάδων ενώ τρώει φρέσκο φέτα καρπούζι ή εκπροσωπώντας την ομάδα του σε ένα μίνι διαγωνισμό για την ανάθεση ειδικών gadget και μυστικών βραβείων!

Hackathon είναι να προωθήσει την απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων για όλους εκείνους που συμμετέχουν ως συμμετέχοντες. Αυτή η πτυχή μπορεί και πρέπει να ενισχυθεί προσελκύοντας όλους εκείνους τους επαγγελματίες της εκπαίδευσης και τους φορείς κοινωνικής φροντίδας που μπορεί να ενδιαφέρονται να αποκτήσουν νέες γνώσεις στον τομέα της ψηφιακής καινοτομίας και να ενισχύσουν την ικανότητά τους να αξιοποιούν τις ευκαιρίες που προσφέρει ο ψηφιακός μετασχηματισμός.

Κατά τη διάρκεια των ετών, έχουμε οργανώσει πολλές διαφορετικές πλευρικές εκδηλώσεις με την ευκαιρία να παρουσιάσουμε τα αποτελέσματα που επιτεύχθηκαν με την υλοποίηση τοπικών και διεθνών έργων. Αν και περιλαμβάνεται στο γενικό πρόγραμμα του Social Hackathon, κάθε εκδήλωση θα πρέπει να διαδίδεται ξεχωριστά και οι συμμετέχοντες θα πρέπει να λαμβάνουν τουλάχιστον ένα πιστοποιητικό παρακολούθησης που να αναφέρει τα μαθησιακά αποτελέσματα και τις μεθοδολογίες που πειραματίστηκαν.

17: 00/19: 00 - Περιηγήσεις, επισκέψεις και πολιτιστικές δραστηριότητες

Η αξιοποίηση της πόλης και της κοινότητας που φιλοξενεί το Hackathon είναι ένα άλλο σημαντικό στοιχείο για τη μεγιστοποίηση του αντίκτυπου των προσπαθειών που έχετε καταβάλει στη συνολική διοργάνωση της εκδήλωσης.

2019 - Ecotours με προσβάσιμο ηλεκτρικό αυτοκίνητο εκτός δρόμου

Μην χάσετε την ευκαιρία να προσφέρετε τόσο στους συμμετέχοντες στο Hackathon όσο και στους ντόπιους πολίτες την ευκαιρία να ανακαλύψουν το περιβάλλον με μια νέα και κοινωνικά ενισχυμένη προοπτική. Ελάτε σε επαφή με όλους τους τοπικούς ενδιαφερόμενους που δραστηριοποιούνται στους κοινωνικούς τομείς που καλύπτονται από το Hackathon και συνδιοργανώστε τουριστικές και πολιτιστικές δραστηριότητες, επισκέψεις σε ιστότοπους, αλλά και δραστηριότητες παρακολούθησης και οτιδήποτε άλλο μπορεί να συμβάλει στη δημιουργία κοινής ιδιοκτησίας της εκδήλωσης σε τοπικό επίπεδο.

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

Σάββατο

018 - Κοινωνική κριτική επιτροπή: εκπρόσωποι της Εθνικής Ένωσης «Stati Generali dell'Innovazione» (General States of Innovation), μια κοινότητα κοινωνικών καινοτόμων από όλη την Ιταλία που έχει υποστηρίξει το Social Hackathon Umbria από την πρώτη έκδοση και οργανώνει τώρα η καλοκαιρινή της εκδήλωση στην Ούμπρια κατά τις ημέρες του Hackathon με ένα παράλληλο πρόγραμμα!

Κατά τη διάρκεια της ημέρας

Το Σάββατο είναι μια άλλη καλή μέρα για να συνεχίσετε με τις δραστηριότητες για νέους, καθώς και με θεματικές και πολιτιστικές εκδρομές, έχοντας επίσης υπόψη ότι οι περισσότεροι από τους συνεργάτες σας και τα μέλη της κριτικής επιτροπής θα είναι παρόντες από σήμερα.

10: 00/12: 30 - Εκδήλωση πολιτικής

Ένας άλλος τύπος εκδήλωσης που είναι πάντα καλό να συμπεριληφθεί στο πρόγραμμα παρέχει τη συμμετοχή των ενδιαφερόμενων μερών πολιτικής που έχουν παραχωρηθεί στο Hackathon ή μπορούν να συνεισφέρουν στην οριζόντια και / ή κάθετη ενσωμάτωση των λύσεων που προτείνουν οι ομάδες συν-ανάπτυξης. Επιπλέον, εάν το οργανώσετε μέχρι το τέλος του διαγωνισμού, μπορείτε πιθανώς να επωφεληθείτε από την παρουσία της πλειοψηφίας των αντιπροσώπων της κριτικής επιτροπής που θα χαρούν να μοιραστούν την εμπειρία και τις γνώσεις τους σχετικά με το θέμα που απευθύνεται στο Hackathon. Η εκδήλωση πρέπει να είναι ανοιχτή στο κοινό που θα πρέπει να μπορεί να αλληλεπιδρά με τους ομιλητές είτε κατά τη διάρκεια μιας συζήτησης στρογγυλής τραπέζης είτε να αναλαμβάνει ενεργό ρόλο σε γενεαλογικές δραστηριότητες όπως, για παράδειγμα, παγκόσμιο καφέ, κύκλους προπόνησης ή τεχνολογία ανοιχτού χώρου .

ΚΚΟΙΝΩΝΙΚΟΙ ΚΡΙΤΕΣ – 15:00/17:00

Όποιος ενδιαφέρεται να μάθει πώς λειτουργεί ένα Hackathon και πώς εργάζονται οι έξι ομάδες για την ανάπτυξη ψηφιακών λύσεων θα έχει την ευκαιρία να εισέλθει στην περιοχή που προορίζεται για το Hackathon, να υποβάλει ερωτήσεις, να παρατηρήσει και να συμπληρώσει μια φόρμα αξιολόγησης. Οι ομάδες πρέπει να είναι προετοιμασμένες να δεχτούν τους επισκέπτες και να εκπροσωπήσουν έναν ή δύο αντιπροσώπους που θα παρουσιάσουν εν συντομία τα κύρια στοιχεία των λύσεων που αναπτύσσονται και θα απαντήσουν στις ερωτήσεις. Για τη βελτιστοποίηση της διαδικασίας, κάθε ομάδα κοινωνικών κριτών θα αποτελείται από 10-15 συμμετέχοντες και θα καθοδηγείται από ένα μέλος του προσωπικού που θα τους παρέχει μια φόρμα αξιολόγησης όπου μπορούν να σημειώσουν και τελικά να εκχωρήσουν ψηφοφορία σε κάθε επισκέπτη ομάδα. Συνολικά, η περιοδεία δεν πρέπει να διαρκεί περισσότερο από 1 ώρα με μέσο χρόνο παρουσίασης 10 λεπτών για κάθε ομάδα. Μπορείτε να προσκαλέσετε ειδικούς και επαγγελματίες να συμμετάσχουν στην εκδήλωση ως κοινωνικοί κριτές, συμπεριλαμβανομένων των μελών της επίσημης κριτικής επιτροπής που θα αρχίσουν να λαμβάνουν μια ιδέα για τη λύση και μπορούν να παρέχουν χρήσιμες προτάσεις για βελτιώσεις της τελευταίας στιγμής. Ταυτόχρονα, είναι πολύ σημαντικό να διασφαλιστεί η συμμετοχή της τοπικής κοινότητας που θα μπορούσε να προσελκύσει επίσης προωθώντας μια λαχειοφόρο αγορά ή άλλες στρατηγικές ανταμοιβής.

20:00 - Προθεσμία για την υποβολή έργων

Όποιος ενδιαφέρεται να μάθει πώς λειτουργεί ένα Hackathon και πώς εργάζονται οι έξι ομάδες για την ανάπτυξη ψηφιακών λύσεων θα έχει την ευκαιρία να εισέλθει στην περιοχή που

22:00 και μετά - (Μυστήριο) Κοινωνική Εκδήλωση

Συναυλίες, flash mobs, θεματικές εκδηλώσεις είναι μόνο παραδείγματα τελικών κοινωνικών εκδηλώσεων που μπορείτε

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

προορίζεται για το Hackathon, να υποβάλει ερωτήσεις, να παρατηρήσει και να συμπληρώσει μια φόρμα αξιολόγησης. Οι ομάδες πρέπει να είναι προετοιμασμένες να δεχτούν τους επισκέπτες και να αναθέσουν ένα ή δύο

Όλοι οι διευθυντές της ομάδας πρέπει να διασφαλίσουν την υποβολή της τελικής έκδοσης της λύσης που παράγεται από την ομάδα του εντός 48 ωρών από την έναρξη του διαγωνισμού, συμπεριλαμβανομένου οποιουδήποτε υλικού υποστήριξης και παρουσίασης που σκοπεύουν να χρησιμοποιήσουν την επόμενη μέρα κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης απονομής.All team managers must ensure the submission of the final version of the solution produced by his/her team within 48 hours of the start of the competition, including any support and presentation material that they intend to use the following day during the awarding event.

να οργανώσετε για να γιορτάσετε το συμπέρασμα μιας εξαντλητικής αλλά απίστευτα ικανοποιητικής εμπειρίας! Και αν θέλετε να αυξήσετε τις προσδοκίες όλων των συμμετεχόντων, κρατήστε το μυστικό για αυτούς και προσκαλέστε όσο το δυνατόν περισσότερους φίλους!

Κυριακή

ΕΠΙΣΗΜΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ & ΤΕΛΕΤΗ ΑΠΟΝΟΜΗΣ ΒΡΑΒΕΙΩΝ – 9:30/13:30

Αφού παρακολουθήσουν την παρουσίαση των τελικών λύσεων, για τις οποίες οι ομάδες θα έχουν το πολύ 10 λεπτά, τα μέλη της επιτροπής συγκεντρώνονται για την τελική αξιολόγηση. Τα αποτελέσματα που λαμβάνονται με τα έντυπα αξιολόγησης που συλλέχθηκαν την προηγούμενη ημέρα θα συνοψιστούν και θα τεθούν στη διάθεση των κριτών, που αντιπροσωπεύουν το 25% της συνολικής αξίας για τον ορισμό της κατάταξης αξιολόγησης (2,5 βαθμοί). Στη συνέχεια, η κριτική επιτροπή μπορεί να προχωρήσει στην ανάθεση πόντων στους τρεις τομείς αξιολόγησης:

Αποτέλεσμα: Τι αντίκτυπο θα έχει μια ψηφιακή λύση για τη στρατηγική ανάπτυξης του δικαιούχου οργανισμού;

Θα διασφαλίσει επίσης θετικό αντίκτυπο στις δικαιούχους ομάδες στόχους; (Μέγ. 3 βαθμοί)

Καινοτομία: Ποιες αλλαγές θα φέρουν την ψηφιακή λύση για τους χρήστες αναφοράς; Μπορεί το προϊόν να ορίσει μια νέα απάντηση στις ανάγκες της κοινότητας; Αυτό θα βελτιώσει την αποτελεσματικότητα στην επίτευξη θεσμικών στόχων; (Μέγ. 2,5 βαθμοί)

Μεταβιβασιμότητα: Μπορεί η λύση να χρησιμοποιηθεί σε άλλους οργανισμούς, για να βελτιώσει επίσης τη δουλειά τους; (Μέγ. 2 βαθμοί)

Ενώ οι κριτές αξιολογούν τις λύσεις και συμφωνούν για τους νικητές για κάθε πρόκληση και ένα διαθέσιμο ειδικό βραβείο, μπορείτε να προσκαλέσετε όλους τους συμμετέχοντες στην εκδήλωση να συμμετάσχουν σε μια αποχαιρετιστήρια δεξίωση και να πάρετε την ευκαιρία να τραβήξετε μια ωραία ομαδική εικόνα όπως αυτές που επισυνάπτονται παρακάτω ! Η εκδήλωση θα ολοκληρωθεί με την τελετή απονομής βραβείων, την πρόβλεψη του θέματος και των ημερομηνιών έκδοσης του επόμενου έτους και μια ευχαριστήρια συνεδρία ανοιχτή σε όλους τους συμμετέχοντες που θέλουν να συνεισφέρουν με τις θετικές τους σκέψεις.

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

Ο ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ

Παρά την προφανή κοινωνική του διάσταση, το Hackathon είναι ούτως ή άλλως ένας διαγωνισμός και απαιτεί ένα σαφές σύνολο κανόνων που πρέπει να κοινοποιούνται εκ των προτέρων με όλους τους συμμετέχοντες. Εδώ παρακάτω μπορείτε να βρείτε μια μη εξαντλητική, αλλά αρκετά λεπτομερή λίστα με θέματα και προτάσεις που πρέπει να λάβετε υπόψη κατά τη σύνταξη του κανονισμού της εκδήλωσής σας.

Θέματα	Προτάσεις και υποδειγματικό κείμενο
Στόχοι	Περιγράψτε το πλαίσιο και τις συγκεκριμένες προκλήσεις του Hackathon σας. Τι θέλετε να επιτύχετε και γιατί η συμμετοχή στη συν-δημιουργία της ψηφιακής λύσης είναι επωφελής για όλους τους εμπλεκόμενους και για την κοινωνία γενικότερα;
Συμμετέχοντες	Λίστα όλων των κριτηρίων επιλεξιμότητας και τα διαφορετικά χαρακτηριστικά των ατόμων που θα συνεργάζονται με τις ομάδες συν-δημιουργία ή είναι πρόθυμοι να οικειοθελούς il y υποστηρίξει την υλοποίηση της εκδήλωσης. Καθορίστε τις προθεσμίες και τις μεθόδους υποβολής αιτήσεων.
Υποστήριξη ανθρώπων	Εξηγήστε ποια άλλα άτομα θα είναι διαπιστευμένα για είσοδο στο χώρο του Hackathon και με ποιο ρόλο.
ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ	Δώστε όλες τις σχετικές πληροφορίες σχετικά με το πρόγραμμα, τις μη αποδεκτές

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

	συμπεριφορές , τη χρήση των διαθέσιμων πόρων. Καθώς το διοργανωτή της εκδήλωσης , θα πρέπει να εξασφαλίζουν την **ύπαρξη κατάλληλων θέσεων για το έργο της ομάδας:** τραπέζι, καρέκλες, πρίζες , και η πρόσβαση στο δίκτυο αποκλειστικά για το μέγιστο. 10 άτομα. **Οι συμμετέχοντες πρέπει να κανονίσουν να προμηθεύσουν οποιοδήποτε άλλο απαραίτητο εξοπλισμό για την υλοποίηση των έργων.**
Τόπος συναντήσεως	Παρέχετε σαφείς οδηγίες για την πρόσβαση και τη χρήση του χώρου, συμπεριλαμβανομένης της διαπίστευσης και των περιορισμών. Παρόλο που προσφέρετε 24ωρη υπηρεσία ανοίγματος, σας προτείνουμε να ξεκαθαρίσετε ότι από τις 24:00, εάν δεν υπάρχουν συμμετέχοντες στο κτίριο, αυτό θα κλείσει και θα ανοίξει ξανά το επόμενο πρωί στις 6:00.
Ευθύνη και υποχρεώσεις	Κάθε Συμμετέχων θα χρησιμοποιήσει τους χώρους όπου θα πραγματοποιηθεί η εκδήλωση, καθώς και τα υλικά και τον εξοπλισμό που ενδέχεται να διατεθούν από τους διοργανωτές ή / και να φέρονται από τους ίδιους τους συμμετέχοντες, με τη μέγιστη προσοχή και επιμέλεια, και θα τηρούν αυστηρά οποιαδήποτε οδηγίες που δίνουν οι διοργανωτές για να διασφαλίσουν την ασφάλεια όλων των συμμετεχόντων. Σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν χώροι: • Να ασκεί δραστηριότητες που απαγορεύονται από το νόμο ή αντίθετα με τη δημόσια τάξη ή ηθική · • Να διεξάγει δραστηριότητες που θα μπορούσαν να είναι επικίνδυνες για άτομα ή περιουσιακά στοιχεία στην εκδήλωση ή θα μπορούσαν να προκαλέσουν εμπόδια ή εμπόδια στην ομαλή διεξαγωγή της εκδήλωσης. • Για τη διεξαγωγή δραστηριοτήτων που παραβιάζουν τα δικαιώματα τρίτων, υπό εξέταση, συμπεριλαμβανομένων ενδεικτικά εμπορικών σημάτων, διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας, πνευματικών δικαιωμάτων κ.λπ. Συμφωνείται μεταξύ των μερών ότι οι συμμετέχοντες υποχρεούνται να χρησιμοποιούν χώρους σύμφωνα με τις οδηγίες και τις οδηγίες που δίνονται από τον διοργανωτή, καθώς και με οποιονδήποτε άλλο ισχύοντα κανονισμό - κανονισμούς ασφαλείας, κανονισμούς πυρκαγιάς κ.λπ. Σε κάθε περίπτωση, ο Συμμετέχων πρέπει να γνωρίζει και συμμορφώνονται με τις διατάξεις σχετικά με τη χρήση του διαθέσιμου χώρου κατά την παρουσίαση των έργων. Σε περίπτωση αμφιβολίας σχετικά με τη σωστή χρήση των χώρων, ο Συμμετέχων απαιτείται να επικοινωνήσει με τον Διοργανωτή, ο οποίος διατηρεί την εξουσία να απαγορεύει την άσκηση οποιασδήποτε δραστηριότητας κατά παράβαση των διατάξεων του παρόντος άρθρου, χωρίς αυτό να οδηγεί σε δικαίωμα αποζημίωσης των ποσών που επενδύθηκαν ή άλλων χρεώσεων για συμμετοχή στην εκδήλωση. Επιπλέον, ο Συμμετέχων αναγνωρίζει τον τόπο της εκδήλωσης και το θεωρεί ασφαλές μέρος και κατάλληλο για την εκτέλεση των δραστηριοτήτων του Hackathon . Ο Διοργανωτής δεν θα είναι υπεύθυνος για οποιαδήποτε ζημία που προκλήθηκε στον Συμμετέχοντα λόγω κλοπής, ληστείας, πυρκαγιάς, σεισμών, μη διαθεσιμότητας υπηρεσιών (ηλεκτρικό ρεύμα, Διαδίκτυο κ.λπ.) και οποιοδήποτε άλλο συμβάν, εκτός από περιπτώσεις στις οποίες η ζημιά οφείλεται άμεσα σε το εσκεμμένο παράπτωμα και / ή βαριά αμέλεια του ίδιου του Διοργανωτή. Οι συμμετέχοντες έπρεπε να την επίβλεψη των υλικών που χρησιμοποιούνται για

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

	την Hackathon για όλη τη διάρκεια του συμβάντος.
Εγγυήσεις	Κατά τη διάρκεια της συμμετοχής στο Hackathon, κάθε συμμετέχων εγγυάται ότι το ανεπτυγμένο προϊόν: • Δημιουργήθηκε κατά τη διάρκεια του Hackathon και είναι ένα πρωτότυπο έργο του Συμμετέχοντα. • Δεν περιέχει οποιοδήποτε εμπορικό σήμα, λογότυπο , ή άλλο στοιχείο που προστατεύονται από δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας ή πνευματικά δικαιώματα ανήκουν σε τρίτους, ή, όπου υπάρχουν δικαιώματα τρίτων, ο Συμμετέχων έχει λάβει προηγουμένως όλες τις απαραίτητες εγκρίσεις και άδειες από τον ιδιοκτήτη? • Δεν παραβιάζει άλλα δικαιώματα τρίτων, συμπεριλαμβανομένων, μεταξύ άλλων, τα διπλώματα ευρεσιτεχνίας, εμπορικά μυστικά, τα δικαιώματα από συμβάσεις ή άδειες, δικαιώματα δημοσιότητας ή δικαιώματα της ιδιωτικής ζωής, τα ηθικά δικαιώματα , ή οποιοδήποτε άλλο δικαίωμα άξια προστασίας? • Δεν συνάπτει συμβάσεις με τρίτους · • Δεν περιέχει κανένα δυσφημιστικό περιεχόμενο, την εκπροσώπηση, εξωφρενική εξέταση , ή οποιοδήποτε άλλο περιεχόμενο που μπορεί να βλάψει το όνομα, την τιμή , ή τη φήμη του οργανισμού που εκπροσωπεί την ιδέα ο στ οποιοδήποτε άλλο πρόσωπο ή εταιρεία? • Δεν συνιστά παραβίαση των εφαρμοστέων νόμων και δεν περιέχει περιεχόμενο που ενθαρρύνει την παράνομη συμπεριφορά .
Κριτική επιτροπή, κριτήρια και διαδικασίες αξιολόγησης	Λίστα όλων των μελών της ειδικής επιτροπής, προσδιορίζοντας τους τίτλους εργασίας τους και τους τομείς εμπειρογνωμοσύνης. Δώστε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες ώστε οι ομάδες να προετοιμαστούν εγκαίρως και κατάλληλα για τις διάφορες φάσεις της αξιολόγησης.
Απονομή βραβείων	Αναφέρετε πότε και πώς θα ειδοποιηθούν οι επιλεγμένες λύσεις, συμπεριλαμβανομένων λεπτομερειών σχετικά με τα διαθέσιμα βραβεία και ενδεχόμενα ειδικά βραβεία.
Διανοητική ιδιοκτησία και αναφορές	Όλα τα ψηφιακά προϊόντα που πραγματοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια του Social Hackathon θα δημοσιευτούν στο Διαδίκτυο και θα έχουν άδεια βάσει Creative Commons *Attribution - Non-commerce 3.0* ***(CC BY-NC 3.0 GB).*** Οι ομάδες ανάπτυξης είναι υπεύθυνες για τη χορήγηση αυτής της άδειας εντός της προθεσμίας για την παρουσίαση των προϊόντων. Όλα τα προϊόντα του Hackathon πρέπει να αναφέρουν συγκεκριμένα την πραγματοποίησή τους στο πλαίσιο της συγκεκριμένης εκδήλωσης (*συμπεριλάβετε τον τίτλο*), που οργανώθηκε από το xxxxxxxxxxx (*συμπεριλάβετε το όνομα του διοργανωτή*) από xx έως xx xx / xxxx (*συμπεριλάβετε τις ημέρες της εκδήλωσης*).
Προσωπικά δεδομένα	Τα προσωπικά δεδομένα που συλλέγονται μέσω της καταχώρισης Hackathon θα υποβληθούν σε επεξεργασία για να καταστεί δυνατή η ολοκλήρωση του Hackathon και, ειδικότερα, για την αποστολή ειδοποιήσεων σχετικά με την εκτέλεση των συνδεδεμένων συναλλαγών, καθώς και για την fulfi l l τις υποχρεώσεις που απαιτούνται από τον νόμο. Η επεξεργασία των προσωπικών δεδομένων θα πραγματοποιηθεί με τη χρήση του εγχειριδίου εργαλεία, υπολογιστές και τηλεματικής , και / ή αυτοματοποιημένα

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

	συστήματα επικοινωνίας, με σκοπό αυστηρά σχετίζονται με τις προαναφερθείσες χρήσεις και πάντα σε πλήρη συμμόρφωση με τις απαιτήσεις εμπιστευτικότητας και ασφάλειας των δεδομένων. Το πλεονέκτημα της επεξεργασίας δεδομένων είναι το (*συμπεριλάβετε το όνομα του διοργανωτή*). Τέτοια δεδομένα μπορούν να αποκαλυφθούν για τους παραπάνω σκοπούς σε (*συμπεριλαμβάνουν το όνομα του διοργανωτή*) θυγατρικές και / ή θυγατρικές που ακολουθούν το άρθρο. 13-14 του **GDPR 2016/679 (Γενικός Κανονισμός Προστασίας Δεδομένων)** . Ανεξάρτητα από τα παραπάνω, αποκλείει κάθε μορφή επικοινωνίας ή αποκάλυψη των προσωπικών δεδομένων σε τρίτους που έχουν δεν προβλέπεται, όπως απαιτείται από το νόμο. Κάθε άτομο μπορεί να ασκήσει, ανά πάσα στιγμή, τα δικαιώματα που αναφέρονται στην τέχνη. 15 στην τέχνη. 22 του κανονισμού ΕΕ αριθ. 2016/679, γράφοντας στο (*συμπεριλάβετε το email επικοινωνίας του διοργανωτή*) **.**

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

Σχεδιασμός της πλατφόρμας Social Hackademy

ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Η κοινωνική Hackademy on-line πλατφόρμας αποτελεί ένα online χώρο για την εκπαίδευση, την αξιολόγηση, την ανταλλαγή , και την οικοδόμηση της κοινότητας μεταξύ των νέων, εκπαιδευτές, εξωτερικοί εμπειρογνώμονες από όλους τους τομείς, και άλλα ενδιαφερόμενα μέρη. Θα παρέχει eLearning και υπηρεσιών μάθησης από ομοτίμους, την εκτίμηση υποστήριξη των κεκτημένων ικανοτήτων και ανάθεσης κονκάρδες, βιτρίνα Hackathon αποτελέσματα και τα προϊόντα , και να υποστηρίξει τη δημιουργία σε απευθείας σύνδεση εικονικές κοινότητες. Η πλατφόρμα θα περιλαμβάνει εργαλεία για να προσφέρει μια εξατομικευμένη εμπειρία στους εγγεγραμμένους χρήστες της και να υποστηρίζει ομάδες ειδικών συμφερόντων, ένα αποθετήριο εγγράφων και OER, μία γκαλερί αποτελεσμάτων Hackathon, άμεσων μηνυμάτων, φόρουμ και ιστολογίων, τηλεδιάσκεψης, ευρετηρίου και αναζήτησης κ.λπ. Η εγγραφή στην πλατφόρμα θα είναι δωρεάν.

Η διαδικτυακή πλατφόρμα Social Hackademy υποστηρίζει την εφαρμογή της μεθοδολογίας Social Hackademy και των διαδικτυακών κοινοτήτων που σχηματίζονται γύρω από αυτήν. Η πλατφόρμα θα αναπτυχθεί ως ανοιχτό περιβάλλον και θα παρέχει:

- Υπηρεσίες eLearning που θα περιλαμβάνουν τις περιλήψεις των μαθημάτων, το εκπαιδευτικό υλικό (OER) και τα εγχειρίδια,
- σε απευθείας σύνδεση αξιολόγησης με βάση την on-line ασκήσεις για την αξιολόγηση των εκπαιδευομένων αποκτήσει ικανότητες που οδηγούν στην απονομή κονκάρδες,
- προβάλλοντας τα αποτελέσματα του Hackathon, επιτρέποντας στις συμμετέχουσες ομάδες να ανεβάσουν τα αποτελέσματα του Hackathon,
- ανάπτυξη εικονική κοινότητα, υποστηρίζοντας τη σύγχρονη και ασύγχρονη συνεργασία των μελών των ομάδων Hackathon μεταξύ τους και με εξωτερικούς εμπειρογνώμονες, η ανταλλαγή των παρατηρήσεων, η γνώση και εμπειρία, καθώς και η προώθηση της Hackathon αποτελέσματα στην κοινότητα,
- προηγμένες εγκαταστάσεις ευρετηρίου και αναζήτησης βασισμένες στην προσθήκη ετικετών σε πόρους.

Η πλατφόρμα θα περιλαμβάνει εργαλεία για την παροχή υπηρεσιών εκπαίδευσης και συνεργασίας στους εγγεγραμμένους χρήστες της, συμπεριλαμβανομένων υπηρεσιών όπως:

- έλεγχος ταυτότητας πολλαπλών επιπέδων χρήστη
- ομάδες ειδικών ενδιαφερόντων
- διαχείριση πληροφοριών, συμπεριλαμβανομένων του προφίλ των χρηστών
- ένα αποθετήριο εγγράφων και OER
- γκαλερί των αποτελεσμάτων του Hackathon
- άμεσο μήνυμα
- φόρουμ και ιστολόγια
- wikis
- τηλεδιάσκεψη
- νέα και ανακοινώσεις

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

- σύννεφο ετικετών
- αναζήτηση (στο προφίλ, τις ομάδες, αποθήκη, blogs , κλπ)
- διαδικτυακά σήματα
- διεπαφή με κοινωνικά εργαλεία

Είναι ένα πολύ σημαντικό εργαλείο για τη χρήση και τη διάδοση της μεθοδολογίας του έργου. Η πλατφόρμα θα είναι εξοπλισμένο με ένα σύστημα αξιολόγησης, με στόχο να capacitate κανείς παρακολουθώντας τις hackathons για την επιτυχή εφαρμογή τη δημιουργία γνώσης, τη συνεργασία, τη μάθηση , και τις δραστηριότητες αξιολόγησης εντός του πλαισίου των στόχων του έργου. Η πλατφόρμα στοχεύει επίσης στην προώθηση της διαδραστικής επικοινωνίας μεταξύ των ενδιαφερομένων. Για το σκοπό αυτό, η πλατφόρμα θα επιτρέψει την ανταλλαγή εμπειριών μεταξύ των συμμετεχόντων στο hackathon και θα υιοθετήσει η ίδια μια συνεργατική προσέγγιση για την ενίσχυση των κινήτρων και της δέσμευσης.

Επιπλέον, η πλατφόρμα μπορεί να περιλαμβάνει επιπρόσθετες υπηρεσίες, όπως Hackathon Participant και Hackathon Organizer υπηρεσίες σχεδιασμένες γύρω από δημοφιλείς ανοιχτές πηγές και υπηρεσίες.

Αυτά τα σύνολα υπηρεσιών περιγράφονται παρακάτω παρουσιάζοντας ενδεικτική λειτουργικότητα.

ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ HACKATHON OER

Υπηρεσία	Περιγραφή
Αποθήκη OER	Συλλογές εκπαιδευτικών αντικειμένων με δυνατότητα αναζήτησης
Συνεργασία	Διαδικτυακή και εκτός σύνδεσης συνεργασία μαθητών-δασκάλων
Εκτίμηση	Εκτίμηση με τη μορφή κουίζ, τα σχέδια και τα πειράματα

ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΩΝ

Υπηρεσία	Περιγραφή
Εγγραφείτε	Οι συμμετέχοντες πρέπει να εγγραφούν στην πλατφόρμα και στη συνέχεια να μπορούν να περιηγηθούν σε hackathons και να σχολιάσουν ή να δημοσιεύσουν στον πίνακα συζητήσεων, αλλά δεν θα μπορούν να υποβάλουν σε hackathon έως ότου εγγραφούν για αυτό.
Προφίλ	Το δημόσιο προφίλ εμφανίζει τα έργα στο χαρτοφυλάκιο του χρήστη, έργα που υποβάλλονται σε hackathons και προσωπικά στοιχεία που έχουν εισαχθεί κατά την εγγραφή, όπως φωτογραφία, τοποθεσία, βιογραφικό, λαβή Twitter, ιστότοπος, δεξιότητες κ.λπ.
Χαρτοφυλάκιο	Η υπηρεσία χαρτοφυλακίου είναι η σελίδα προφίλ όπου οι χρήστες μπορούν να αναδείξουν τα έργα που έχουν κάνει. Τα έργα που προστίθενται στο χαρτοφυλάκιο μπορούν να περιλαμβάνουν έργα hackathon που έχουν υποβληθεί ή οτιδήποτε άλλο ενδέχεται να

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

	επεξεργάζονται οι χρήστες. Μπορούν να δημιουργηθούν σελίδες έργου που περιλαμβάνουν λεπτομέρειες σχετικά με το έργο και να τις κοινοποιούν στον κόσμο. Οποιοσδήποτε μπορεί να έχει πρόσβαση στο χαρτοφυλάκιο μεταβαίνοντας σε μια διεύθυνση URL χαρτοφυλακίου. Το χαρτοφυλάκιο δείχνει επίσης hackathons ο χρήστης έχει συμμετάσχει σε υποβάλλοντας έργα, έτσι ώστε οι οπαδοί μπορούν να έχουν πρόσβαση στις σχετικές πληροφορίες.
Εγγραφή για εκδήλωση hackathon	Είναι δυνατή η πλοήγηση στα διαθέσιμα γεγονότα hackathon. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει να εγγραφούν σε ένα hackathon ή να καταργήσετε από τη μία έχουν ήδη εκφράσει ενδιαφέρον.
Δημιουργία και διαχείριση έργων	Όταν οι χρήστες δημιουργούν ένα έργο δημιουργούν τη σελίδα του έργου που θα περιέχει τις λεπτομέρειες σχετικά με το τι εργάζονται. Χρησιμοποιώντας έναν πίνακα ελέγχου, ο χρήστης μπορεί να διαχειριστεί τα έργα του (επεξεργασία, μεταφόρτωση αρχείων, υποβολή).
Υποβολές έργου	Οι συμμετέχοντες μπορούν να έχουν πρόσβαση και να εργάζονται στα έργα στο χαρτοφυλάκιό τους ανά πάσα στιγμή. Όταν ένας χρήστης θέλει να εισέλθει το εν λόγω έργο ως κατάθεση σε hackathon που είναι όταν θεωρείται μια υποβολή. Οι υποβολές μπορούν να επεξεργαστούν ανά πάσα στιγμή.
Νέα	Ειδήσεις που παρουσιάζεται από την ημερομηνία ή με βάση τις ρυθμίσεις του φίλτρου κοινοποίησης.
Συζητήσεις	Οι συμμετέχοντες μπορούν να δημοσιεύσουν μια ερώτηση ή να σχολιάσουν μια καρτέλα συζήτησης hackathon. Αυτή η περιοχή μπορεί να χρησιμοποιηθεί συχνά για την ανάρτηση μιας δημόσιας ερώτησης στους διαχειριστές του hackathon. Οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν να λαμβάνουν email όταν προστίθενται νέα θέματα συζήτησης ή σχόλια. Από προεπιλογή, οποιοσδήποτε χρήστης δημοσιεύει ένα θέμα ή σχόλιο θα λαμβάνει μελλοντικές ειδοποιήσεις μέσω email σε αυτό το νήμα.
Σχηματισμός ομάδας	Μια υπηρεσία όπου ένας χρήστης εγγεγραμμένος σε hackathon μπορεί να υποδείξει εάν ψάχνει συμπαίκτες ή όχι μέσω μιας επιλογής πλαισίου ελέγχου και ενός πλαισίου κειμένου για να εισαγάγει τον εαυτό του, και ιδέες που έχει, ή τι είδους συμπαίκτες αναζητά. Η ομάδα είναι διαθέσιμη στις επιλογές του αιτήματος της ομάδας που συνθέτουν ένα μήνυμα και στέλνει ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
Υπηρεσία τροφοδοσίας	Ένας χρήστης μπορεί να περιηγηθεί στα χαρτοφυλάκια άλλων χρηστών και να ακολουθήσει / να καταργήσει και να αρέσει / σε αντίθεση με τα έργα του.

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

ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΟΡΓΑΝΩΤΩΝ HACKATHON

Υπηρεσία	Περιγραφή
Δημιουργία και διαχείριση Hackathon	Οι Hackathon δημιουργήθηκε από τον ορισμό της βασικές πληροφορίες όπως ο τίτλος, το πεδίο εφαρμογής, η διάρκεια, το είδος κ.λπ. Ένα site hackathon μπορεί να δημιουργηθεί παρέχει μια επισκόπηση των hackathon και απάντηση σε ερωτήματα όπως ποιος εκτελεί την hackathon, ποιος είναι ο στόχος του hackathon, τι κάνουν οι συμμετέχοντες πρέπει να υποβάλουν κ.λπ. βίντεο, κανόνες , μπορεί να προστεθεί και οδηγίες υποβολής. Μπορείτε να έχετε πρόσβαση και να επεξεργαστείτε τα Hackathons μέσω μιας γκαλερί hackathon.
Κανόνες	Υπηρεσία για τη δημιουργία κανόνων ειδικά σχεδιασμένων για ένα hackathon. Οι κανόνες αυτοί προστατεύουν οργανώσεις και συμμετέχοντες, διασφαλίζοντας παράλληλα την hackathon είναι απολύτως δίκαιη και διέπονται από τους νόμους σωστή. Κάθε hackathon έχει διαφορετικούς κανόνες και κάθε διαχειριστής hackathon θα εφαρμόζει τους κανόνες με διαφορετικό τρόπο, αλλά γενικά θα περιλαμβάνουν βασικές ημερομηνίες , επιλεξιμότητας (οι οποίοι μπορούν να συμμετέχουν, ελάχιστη ηλικία, τα όρια για την ομάδα ή οργάνωση μεγέθους, απαιτήσεις διαμονής και την τοποθεσία κλπ.), απαιτήσεις ΥΠΟΒΟΛΗS, βραβεία και επιλογής νικητής, κ.λπ.
Διαχείριση καταχωρίσεων και	Οι νέες υποβολές ορίζονται ως ορατές αυτόματα. Εάν η γκαλερί είναι ενεργοποιημένη για ότι θα είναι ορατές στο κοινό, εκτός και αν τα κρύψει.
Σέρβις εκκρεμών εργασιών	Μια λειτουργία "Εκκρεμότητες" μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κατευθύνει τους συμμετέχοντες να εκτελέσουν εργασίες με δυνατότητα δράσης που με τη σειρά τους θα τους καθοδηγήσουν μέσω του hackathon.
Κρίνοντας και βαθμολογώντας	Οι κριτές μπορούν να προστεθούν σε συγκεκριμένους hackathons καθώς και κριτήρια ανάθεσης. Οι κριτές έχουν πρόσβαση σε υποβολές hackathon και μπορούν να εκχωρήσουν βαθμολογίες και να γράψουν κριτικές Επιλογή δημόσιας ψηφοφορίας: Το βραβείο «Popular Choice» απονέμεται μέσω δημόσιας ψηφοφορίας. Μπορούν να προστεθούν κριτήρια κριτικής, συμπεριλαμβανομένων στοιχείων όπως:

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

	• Η ποιότητα της ιδέας (συμπεριλαμβανομένων δημιουργικότητα, την πρωτοτυπία , και ταιριάζει με το κοινό-στόχο), • Υλοποίηση της ιδέας (συμπεριλαμβανομένης της εμπειρίας χρήστη, του σχεδιασμού και της ενσωμάτωσης), • Ο πιθανός αντίκτυπος στο κοινό-στόχο. Οι κριτές που χρησιμοποιούν την διαδικτυακή πλατφόρμα κριτικής καλούνται να αξιολογήσουν χρησιμοποιώντας κάθε κριτήριο σε κλίμακα 1-5. Λειτουργία κριτικής εκτός σύνδεσης: η κρίση εκτός σύνδεσης χρησιμοποιείται όταν οι κριτές θα ελέγχουν έργα μέσω επιδείξεων ή παρουσιάσεων.
Επικοινωνία με τους συμμετέχοντες	Η επικοινωνία με όλους τους συμμετέχοντες σε hackathon ή ομάδα είναι δυνατή μέσω αυτής της υπηρεσίας.
Βιτρίνα αποτελεσμάτων	Τα τελικά αποτελέσματα παρουσιάζονται μέσω του ιστότοπου hackathon.

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