

01001
11010

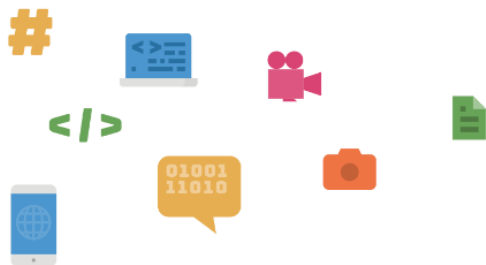


010
1010



Sažetak završnog izvješća o pilotiranju





Sažetak završnog izvješća o pilotiranju

O PROJEKTU

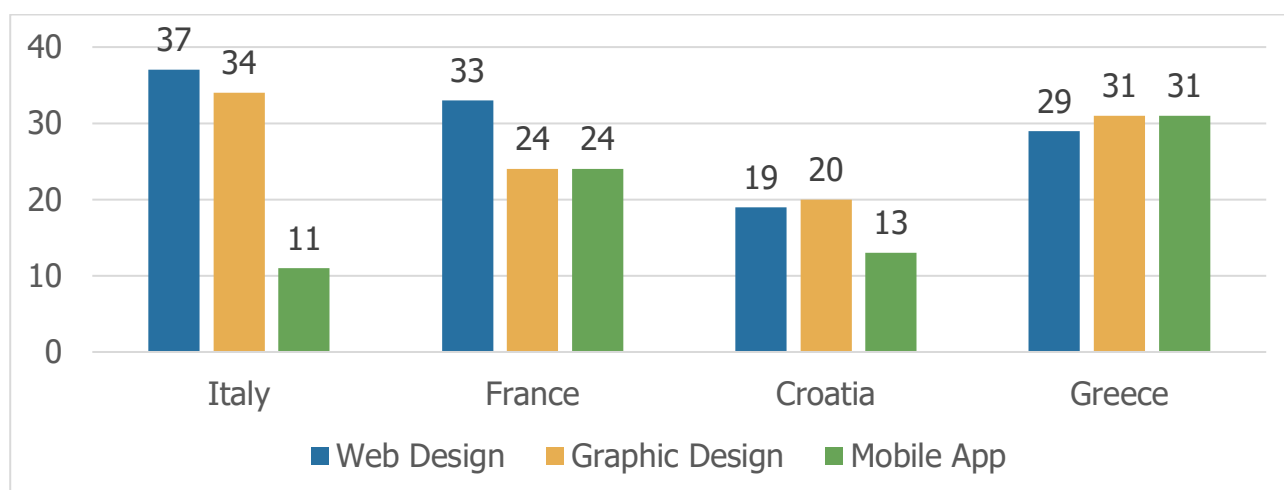
#hackAD faza pilotiranja predstavlja završnu fazu KA3 Erasmus+ projekta financiranog 2019. godine u okviru poziva "Socijalna uključenost i zajedničke vrijednosti: doprinos u području obrazovanja i osposobljavanja".

Projekt je usmjeren na prenošenje i proširenje dobre prakse Social Hackathon Umbria, koji jedan od partnera provodi od 2016. godine, a koji promiče razvoj digitalnih vještina za mlade i njihovo uključivanje u projektne aktivnosti za sukreiranje digitalnih rješenja za društvene izazove.

Konkretno, partneri #hackAD-a surađivali su u procesu dizajniranja tri okvira tečaja o web dizajnu, grafičkom i vizualnom dizajnu i razvoju mobilnih aplikacija, kao i u izradi smjernica i alata za trenere koji žele prilagoditi i implementirati dobru praksu na lokalnoj razini.

Svi treneri angažirani na provedbi tri tečaja sudjelovali su u tri online pripremne radionice na kojima su razgovarali o najboljoj strategiji za doseganje mladih u nepovoljnom položaju i njihovo aktivno uključivanje u laboratorije i hackathone sukreacije, kako koristiti razvijenu platformu i alate od strane projektnih partnera te kako učinkovito planirati i provoditi treninge osiguravajući aktivno uključivanje organizacija civilnog društva.

Svaka je zemlja odabrala različito trajanje tečaja prema prijedlogu i metodologiji odabranih trenera i ciljanih polaznika. Uključujući sva tri tečaja Italija je održala ukupno 68 sati obuke, dok je Hrvatska održala 105, Grčka 80 i Francuska 188 sati.



Grafikon 1 - Broj sudionika upisanih na tečajeve u partnerskim zemljama



NAGLASAK NA MLADE U NEPOVOLJNOM POLOŽAJU

Sudionici su odabrani putem ciljane promocije provedene na različitim razinama. Svaka je zemlja osmislila i pokrenula kampanju kako bi privukla dvije različita ciljane skupine: mlade učenike između 16 i 30 godina iz siromašnih sredina i organizacije civilnog društva zainteresirane za predlaganje izazova za projektne radove.

Sudionici su privučeni putem društvenih mreža, televizijskih i radijskih nastupa, objavama na web stranicama i izravnim kontaktom s potencijalnim sudionicima ili organizacijama koje su ih mogle poslati. Svi su sudionici morali ispuniti prijavni obrazac u kojem su morali navesti kakvu vrstu nedostatka imaju, ako ga uopće imaju, kako je definirano u [Strategiji uključenosti i raznolikosti Erasmus+](#) i Europskog solidarnog korpusa, te su na temelju toga oni u nepovoljnom položaju imali prednost pred ostalima.

Dio studenata sudjelovao je u više od jednog tečaja, podržavajući razvoj interdisciplinarnih projektih radova. Posebno za tečajeve grafičkog i web dizajna bilo je moguće uskladiti projektne radove i postići zajednički rezultat. Transgeneracijski, višestruki i multidisciplinarni karakter ovog procesa sukreacije rezultira vrlo dobrim utjecajem kako na mlade učenike tako i na odrasle sudionike iz organizacija civilnog društva, potičući širi i otvoreniji pristup svijetu oko sebe, jačajući razumijevanje procesa, održivost i međusobno učenje.

USPJEH DRUŠTVENIH HACKATONA

Predstavljajući završnu fazu projekta koja uključuje mlade upisane u Social Hackademy Labs, u razdoblju od 31. svibnja do 8. rujna organizirana su četiri Social Hackathona u Italiji, Francuskoj, Hrvatskoj i Grčkoj.

U sve četiri zemlje, projektni partneri, organizatori i sudionici izjavili su da se Social Hackathon ne odnosi samo na razvijena rješenja, već više na ljude. Umrežavanje, sklapanje prijateljstva s osobama s istim ili različitim strastima i učenje kako maksimalno iskoristiti sve kompetencije prava je stečena vrijednost Social Hackatona. Neka rješenja osmišljena su za prijenos u različite kontekste, poput malih zajednica ili organizacija sličnih onima za koje su stvorene. Neki su stvoreni posebno za potrebe organizacija zastupljenih u timovima i nije velika vjerojatnost da će ih druge organizacije iskoristiti. Neka rješenja predstavljena su u obliku strukturiranog projekta, zajedno s analizom potreba i ciljeva, financijskim planom i planom održivosti, opisom alata i njegovih funkcija. Većina timova razvila je neke od digitalnih alata uključenih u projekt: početnu stranicu web platforme, vizualni identitet proizvoda, stranice društvenih mreža, mobilne aplikacije ili grafičke prototipove igara.

Social Hackademy metodologija i Social Hackathon su pokazali da se promicanjem suradnje, sukreacije i transverzalnih vještina te okupljanjem ljudi različitih struka, interesa i kompetencija može postići vrlo dobre rezultate. Štoviše, projekt je osnažio mlade sudionike i predstavnike organizacija civilnog društva važnim alatima za njihov razvoj, kako na profesionalnom tako i na osobnom planu.

