Co-funded by
the European Union

EDUckathons

GUIDE

VET design

Συγγραφείς και κύριοι συντελεστές:

Kristýna Strnadová (Know-House), Magdalena Hubená (Know-House), Thomas Gkilias (MindmeUp), Konstantina Mataftsi (MindmeUp), Mohamed Sakr (Acceleras), , Marzena Beáta Oltean (VET Centre Romania), Szabolcs Dolcérée Reggio (Romania) Schwerin)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί το παραδοτέο του Έργου Erasmus+ KA220-VET - Συνεργασίες συνεργασίας στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (KA220-VET) «Σχεδιαστική Σκέψη για Ποιοτική Εκπαίδευση Επαγγελματικής Κατάρτισης που Ανταποκρίνεται στις Ανάγκες της Αγοράς Εργασίας – VETdesign» και αντιπροσωπεύει το Αποτέλεσμα του Πακέτου Εργασίας 3 του έργου.

Αποποίηση Ευθύνης:

Το παρόν εγχειρίδιο δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του έργου Design Thinking for Quality VET Education Matching Labour Market Needs – VETdesign, το οποίο χρηματοδοτείται στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+, Key Action 220 (KA220), με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Οι πληροφορίες και οι απόψεις που παρουσιάζονται σε αυτό το έγγραφο ανήκουν στους συγγραφείς και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα την επίσημη γνώμη της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή των Εθνικών Φορέων Erasmus+. Η Ευρωπαϊκή Ένωση και τα θεσμικά της όργανα δεν φέρουν καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται στο παρόν. Το περιεχόμενο αυτού του εγχειριδίου παρέχεται μόνο για ενημερωτικούς σκοπούς και προορίζεται να υποστηρίξει την επιτυχή υλοποίηση του έργου. Όλα τα δικαιώματα επί του υλικού και των μεθοδολογιών που περιγράφονται σε αυτό το έγγραφο διατηρούνται από την κοινοπραξία του έργου. Απαγορεύεται η μη εξουσιοδοτημένη χρήση, αναπαραγωγή ή διανομή οποιουδήποτε μέρους αυτού του εγχειριδίου χωρίς προηγούμενη γραπτή άδεια από τον συντονιστή του έργου ή την κοινοπραξία.

Πνευματικά Δικαιώματα:

© 2024–2026 [Design Thinking for Quality VET Education Matching Labour Market Needs – VETdesign Project]
Το παρόν έγγραφο διατίθεται υπό άδεια Creative Commons (BY SA): «This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License». Όλα τα δικαιώματα διατηρούνται. Το παρόν εγχειρίδιο και όλο του το περιεχόμενο προστατεύονται από τους νόμους περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Απαγορεύεται αυστηρά η μη εξουσιοδοτημένη αναπαραγωγή, διανομή ή χρήση οποιουδήποτε τμήματος του εγγράφου χωρίς την προηγούμενη γραπτή συγκατάθεση του Συντονιστή του Έργου.

Για περισσότερες πληροφορίες ή για άδεια χρήσης, παρακαλούμε επικοινωνήστε στο: info@vetdesign-erasmus.eu
Αρ. Έργου: 2024-1-DE02-KA220-VET-000253834

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

01

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Σκοπός του ΟΔΗΓΟΥ 05
1.2 Τι είναι τα EDUckathons; 06
1.3 Πώς τα EDUckathons διαφέρουν από τα παραδοσιακά Hackathons 06
1.4 Οφέλη των EDUckathons στον τομέα της ΕΕΚ 07

02

ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

2.1 Σχεδιαστική Σκέψη και η Σχέση της με τους Μαραθώνιους Εκπαίδευσης (EDUckathons) 09

2.2 Βιωματική Μάθηση 11
- Τι είναι η Βιωματική Μάθηση; 11
- Ο Τετραβάθμιος Κύκλος Μάθησης του Kolb: 12
- Πώς τα EDUckathons ευθυγραμμίζονται με τον Κύκλο του Kolb 13

2.3 Παιχνιδοποίηση και μάθηση σε παιχνίδια 14
- Ορισμοί, Χρήση και Οφέλη 14
- Πώς τα EDUckathons περιέχουν τις αρχές της παιχνιδοποίησης και της μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι 14

2.4 Ανδραγωγικές Αρχές σε EDUckathons 15
- Αυτοκατευθυνόμενη Μάθηση 17
- Εμπειρία Μαθητή 17
- Κίνητρο και Ετοιμότητα για Μάθηση 18
- Ενεργητική Μάθηση 18

03

ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ EDUCKATHONS

3.1 Πεδίο εφαρμογής και διάρκεια 21
- Διάρκεια της Εκδήλωσης 21
- Πεδίο εφαρμογής περιεχομένου και διαδικασία μάθησης 21

3.2 Θέματα και Προκλήσεις 22
- Πώς να ορίσετε σχετικές προκλήσεις για τον τομέα της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης

3.3 Ενσωμάτωση Αρχών Βιωματικής Μάθησης και Μάθησης Βασισμένης στην Παιχνιδοποίηση 23
- Σχεδιασμός Δραστηριοτήτων για Συγκεκριμένη Εμπειρία
- Ενσωμάτωση Συνεδριών Αναστοχασμού 24
- Ενθάρρυνση της Αφηρημένης Εννοιολόγησης 26
- Διευκόλυνση του Ενεργού Πειραματισμού 27

04

ΡΟΛΟΙ ΚΑΙ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΕΣ

4.1 Διοργανωτές 29
4.2 Συντονιστές 31
4.3 Μέντορες 33
4.4 Συμμετέχοντες (Εκπαιδευόμενοι & Εκπαιδευτές) 34
4.5 Ειδικοί του Κλάδου και Ενδιαφερόμενοι 36

05

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

5.1 Καθορισμός Στόχων και Επιδιώξεων 37
5.2 Προσδιορισμός Συμμετεχόντων και Ενδιαφερόμενων Μερών 38
5.3 Ορισμός Χρονοδιαγράμματος και Ορόσημων 40
5.4 Προϋπολογισμός και Κατανομή Πόρων 43
5.5 Επιλογή Χώρου (Δια Ζώσης VS Εικονικός) 44
5.6 Νομικοί και Ηθικοί Παράμετροι 46

06

ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ EDUckathon

6.1 Μήνυμα καλωσορίσματος 48
6.2 Επισκόπηση της Ροής του Μαραθωνίου EDUckathon 49
6.3 Δραστηριότητες Γνωριμίας Ομάδας 50
6.4 Διανομή Εργαλείων 50
6.5 Εργαλεία Ενημέρωσης και Παρακολούθησης 51
6.6 Καθοδήγηση και Συμβουλευτική 51
6.7 Διαχείριση Χρόνου και Πόρων 52
6.8 Διαχείριση Προκλήσεων και Συγκρούσεων 52
6.9 Διευκόλυνση του Κύκλου Μάθησης του Kolb 53

07

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΙΜΗΣΗ

7.1 Μέτρηση Μαθησιακών Αποτελεσμάτων 54
7.2 Αξιολόγηση της επιτυχίας του EDUckathon 55
7.3 Συλλογή σχολίων από τους συμμετέχοντες 56
7.4 Συνεχής Βελτίωση και Επανάληψη 57
7.5 Αξιολόγηση της Βιωματικής Μάθησης 58

08

ΕΡΓΑΛΕΙΑ, ΠΡΟΤΥΠΑ ΚΑΙ ΠΟΡΟΙ

8.1 Λίστα Ελέγχου Σχεδιασμού 60
8.2 Δείγματα Ημερήσιων Προγραμμάτων 64
8.3 Φόρμες Ανατροφοδότησης 69
8.4 Πρότυπα Δημιουργίας Πρωτοτύπων 79
8.5 Πρότυπα Προϋπολογισμού 81
8.6 Ψηφιακά Εργαλεία Συνεργασίας 83
8.7 Εργαλεία Πρωτοτυποποίησης 85
8.8 Εργαλεία Εμπειρικής Μάθησης 86

09

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

9.1 Γλωσσάρι Όρων 90

10

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

10.1 Βιβλιογραφία 92

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1. ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ

Ο **Οδηγός EDUckathons** αποτελεί μια πρωτοποριακή αλλαγή στον τομέα της Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (ΕΕΚ), καθώς διακρίνεται για την καινοτόμο εφαρμογή της **μεθοδολογίας Design Thinking** – μιας προσέγγισης που δεν έχει ακόμη ευρέως αναγνωριστεί ή εφαρμοστεί στον χώρο της ΕΕΚ.
Ο οδηγός αυτός λειτουργεί ως πολύτιμο εργαλείο για επαγγελματίες της ΕΕΚ – όπως διευθυντές, στελέχη ηγεσίας, σχεδιαστές προγραμμάτων σπουδών, αναπτυξιακούς υπευθύνους και εκπαιδευτές – που επιθυμούν να οργανώσουν EDUckathons, δηλαδή καινοτόμες και βασισμένες στον σχεδιασμό δράσεις, οι οποίες φέρνουν κοντά εκπαιδευτικούς και εκπαιδευόμενους για να συνδημιουργήσουν ουσιαστικές μαθησιακές εμπειρίες. Ο οδηγός μεταφράζει την προσέγγιση του Design Thinking σε ένα πρακτικό πλαίσιο εφαρμογής στον τομέα της ΕΕΚ, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να εφαρμόζουν δημιουργικές μεθόδους σε πραγματικά περιβάλλοντα μάθησης.
Επιπλέον, στοχεύει να παρέχει μεθοδολογική καθοδήγηση σε στελέχη της ΕΕΚ για την οργάνωση εκπαιδευτικών hackathons (EDUckathons), μέσω των οποίων οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευτές μπορούν να σχεδιάζουν και να διαμορφώνουν καινοτόμα, προσαρμοσμένα στις ανάγκες της αγοράς και επικεντρωμένα στον εκπαιδευόμενο προγράμματα και δράσεις ΕΕΚ. Πέρα από το να αποτελεί ένα απλό εγχειρίδιο εκδηλώσεων, ο οδηγός παρουσιάζει τα EDUckathons τόσο ως μαθησιακό περιεχόμενο όσο και ως διδακτική μέθοδο, προσφέροντας μια δομημένη και βιωματική προσέγγιση για την ενσωμάτωση της δημιουργικότητας, της συμπερίληψης και της καινοτομίας στην επαγγελματική εκπαίδευση.
Μέσα από τον οδηγό αυτό, οι επαγγελματίες της ΕΕΚ θα αποκτήσουν τη γνώση και τα εργαλεία για να:

- **Κατανοούν τους μαθητές** και τις ομάδες-στόχους τους.
- **Ορίζουν αυθεντικές εκπαιδευτικές ανάγκε**ς και ευκαιρίες στο πλαίσιο της ΕΕΚ.
- **Δημιουργούν ιδέες** για ανθρωποκεντρικές και δημιουργικές λύσεις.
- **Σχεδιάζουν πρωτότυπες μαθησιακές δραστηριότητες**, εργαλεία ή προσεγγίσεις.
- **Δοκιμάζουν και βελτιώνουν τις ιδέες** τους βάσει πραγματικής ανατροφοδότησης και αποτελεσμάτων.

Ενώ τα παραδοσιακά hackathons εστιάζουν στην επίλυση τεχνικών προκλήσεων, το μοντέλο των EDUckathons δίνει προτεραιότητα στη συμπερίληψη, τη δημιουργικότητα, την ανάπτυξη δεξιοτήτων και την επίτευξη ουσιαστικών μαθησιακών αποτελεσμάτων.
Ορισμένα από τα βασικά στοιχεία του οδηγού περιλαμβάνουν: Εισαγωγή στα EDUckathons, Στόχοι και Επιθυμητά Αποτελέσματα, Βήμα-Βήμα Οργάνωση και Σχεδιασμός, Ρόλοι και Ευθύνες, Συμπερίληψη και Δημιουργικότητα, Μορφή και Δομή, Καθοδήγηση και Mentoring, καθώς και Αξιολόγηση και Εκτίμηση.

Όλα αυτά τα στοιχεία μαζί συνθέτουν ένα ολιστικό πλαίσιο, το οποίο εισάγει τους επαγγελματίες της ΕΕΚ σε μια δημιουργική, συμμετοχική και επικεντρωμένη στον εκπαιδευόμενο στρατηγική για μάθηση και κατάρτιση. Η εφαρμογή του οδηγού – και η συμμετοχή σε πιλοτικά EDUckathons – θα επιτρέψει σε εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτές να εφαρμόσουν όσα μαθαίνουν σε πραγματικές προκλήσεις, σχεδιάζοντας καινοτόμες, συμπεριληπτικές και ουσιαστικές λύσεις για τους εκπαιδευόμενους και τους οργανισμούς τους.

1.2. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ EDUCKATHONS?

Τα EDUckathons είναι συνεργατικές, καινοτομικά προσανατολισμένες μαθησιακές εκδηλώσεις, εμπνευσμένες από το μοντέλο των hackathon αλλά επανασχεδιασμένες για το πλαίσιο της εκπαίδευσης και της κατάρτισης. Βασισμένα στις αρχές του design thinking, τα EDUckathons συνδυάζουν τη δημιουργικότητα, την ομαδική εργασία και την πρακτική επίλυση προβλημάτων, προκειμένου να συνδημιουργήσουν εκπαιδευτικές λύσεις που είναι ουσιαστικές, εφικτές και με αντίκτυπο. Σε ένα EDUckathon, οι συμμετέχοντες – συνήθως εκπαιδευτικοί, εκπαιδευτές, εκπαιδευόμενοι και ενδιαφερόμενοι φορείς – συνεργάζονται για να αντιμετωπίσουν πραγματικές προκλήσεις μέσα στο σύστημα ΕΕΚ. Κάθε εκδήλωση αναπτύσσεται μέσα από πέντε δομημένα στάδια:

- **Empathize** – Κατανόηση της ομάδας-στόχου και των αναγκών της.
- **Define** – Διατύπωση της πρόκλησης με σαφήνεια και νόημα.
- **Ideate** – Δημιουργία μιας σειράς δημιουργικών λύσεων.
- **Prototype** – Μετατροπή των ιδεών σε απτά, δοκιμάσιμα αποτελέσματα.
- **Test** – Συλλογή ανατροφοδότησης και βελτίωση των λύσεων.

Μέσα από αυτή τη διαδικασία, τα EDUckathons προάγουν τη βαθιά μάθηση, τη συνεργασία και τη δημιουργική πρακτική. Απομακρύνονται από τη παθητική διδασκαλία προς την ενεργό συμμετοχή, δίνοντας τη δυνατότητα τόσο στους εκπαιδευτικούς όσο και στους εκπαιδευόμενους να συν-σχεδιάζουν καινοτόμους τρόπους διδασκαλίας, μάθησης και εφαρμογής δεξιοτήτων σε πραγματικά περιβάλλοντα.

1.3. ΠΩΣ ΤΑ EDUCKATHONS ΔΙΑΦΕΡΟΥΝ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ HACKATHONS

Τα παραδοσιακά hackathons είναι συνήθως εκδηλώσεις με κεντρικό άξονα την τεχνολογία, που εστιάζουν στην ανάπτυξη εφαρμογών, προϊόντων ή ψηφιακών λύσεων μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα. Αντίθετα, τα EDUckathons δίνουν έμφαση στην παιδαγωγική καινοτομία, το σχεδιασμό της μάθησης και τον εκπαιδευτικό μετασχηματισμό.

Αντί να παράγουν λογισμικό ή τεχνικά πρωτότυπα, οι συμμετέχοντες στα EDUckathons δημιουργούν:

- Μαθησιακά μοντέλα που ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία.
- Μεθόδους κατάρτισης που ανταποκρίνονται σε πραγματικές ανάγκες της επαγγελματικής εκπαίδευσης.
- Καινοτομίες στο πρόγραμμα σπουδών ή στην παιδαγωγική που ενισχύουν τη συμπερίληψη και τη συμμετοχή.

Τα EDUckathons είναι εξ ορισμού συμπεριληπτικά – υποδέχονται διαφορετικές φωνές, ρόλους και ειδικότητες. Η συνεργασία αντικαθιστά τον ανταγωνισμό, και η αναστοχαστικότητα είναι εξίσου πολύτιμη με την καινοτομία. Η διαδικασία ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να σκέφτονται ολιστικά, λαμβάνοντας υπόψη όχι μόνο τι σχεδιάζουν, αλλά και για ποιον και γιατί το σχεδιάζουν.

Αυτή η ανθρωποκεντρική προσέγγιση ευθυγραμμίζεται απόλυτα με το design thinking, διασφαλίζοντας ότι κάθε EDUckathon αποτελεί ένα κοινό ταξίδι μάθησης και συν-δημιουργίας. Τα αποτελέσματα δεν είναι απλώς ιδέες, αλλά δοκιμασμένες, μαθητοκεντρικές λύσεις που μπορούν να ενσωματωθούν στις πραγματικές πρακτικές της ΕΕΚ.

1.4. ΟΦΕΛΗ ΤΩΝ EDUCKATHONS ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ ΕΕΚ

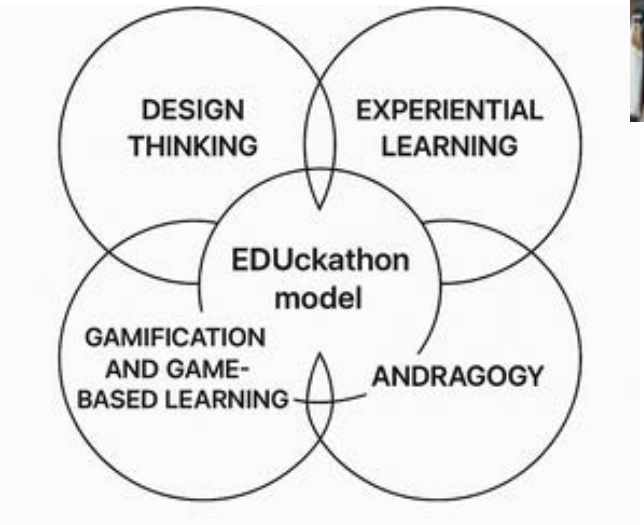
Τα EDUckathons προσφέρουν πολλαπλά και αλληλένδετα οφέλη στον τομέα της Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (ΕΕΚ). Δεν εισάγουν απλώς μια νέα μορφή διδασκαλίας, αλλά προωθούν μια συνολική αλλαγή νοοτροπίας — από την παραδοσιακή διδασκαλία προς τη δημιουργική συνεργασία, τη συμπερίληψη και την καινοτομία που συνδέεται με τον πραγματικό κόσμο. Τα οφέλη τους εκτείνονται σε μαθητές, εκπαιδευτικούς και ιδρύματα, δημιουργώντας ένα κύμα μετασχηματισμού σε ολόκληρο το οικοσύστημα της ΕΕΚ. Σε επίπεδο μαθητή, τα EDUckathons καθιστούν την εκπαίδευση πιο ελκυστική και ουσιαστική. Παρέχουν ευκαιρίες εφαρμογής της γνώσης σε αυθεντικά προβλήματα, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να σκέφτονται κριτικά και δημιουργικά. Αντί να απορροφούν παθητικά πληροφορίες, οι μαθητές αναλαμβάνουν ενεργό ρόλο στη συν-δημιουργία της μαθησιακής τους εμπειρίας, γεγονός που οδηγεί σε μεγαλύτερη παρακίνηση, βαθύτερη κατανόηση και ενισχυμένη διατήρηση της γνώσης. Σε επίπεδο εκπαιδευτικού, τα EDUckathons προσφέρουν μια δομημένη προσέγγιση στην καινοτομία μέσω του design thinking, επιτρέποντας σε εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτές να πειραματιστούν με νέες μεθοδολογίες, να επανασχεδιάσουν τα προγράμματα σπουδών και να δοκιμάσουν καινοτόμες ιδέες σε ένα ασφαλές και συνεργατικό περιβάλλον. Αυτό ενισχύει τη συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη και βοηθά τους εκπαιδευτικούς να εξελιχθούν από απλούς μεταδότες γνώσης σε σχεδιαστές μαθησιακών εμπειριών. Σε επίπεδο ιδρύματος, τα EDUckathons καλλιεργούν μια κουλτούρα καινοτομίας και συμπερίληψης. Φέρνουν κοντά διευθυντές, εκπαιδευτές, μαθητές και ενδιαφερόμενους φορείς για να συνεργαστούν, να ανταλλάξουν οπτικές και να σχεδιάσουν λύσεις που ανταποκρίνονται άμεσα στις ανάγκες της βιομηχανίας και της κοινωνίας. Αυτή η συλλογική διαδικασία ενισχύει τις συνεργασίες, προάγει την ευελιξία και ευθυγραμμίζει την ΕΕΚ με τις απαιτήσεις μιας ταχέως μεταβαλλόμενης αγοράς εργασίας. Τα οφέλη των EDUckathons είναι, επομένως, συστημικά και αθροιστικά, αλληλοσυμπληρούμενα και ενισχυτικά, συμβάλλοντας στη δημιουργία ενός πιο δυναμικού, μαθητοκεντρικού και έτοιμου για το μέλλον τομέα ΕΕΚ. Συγκεκριμένα, τα EDUckathons συμβάλλουν στα εξής:

- **Γεφυρώνουν τα κενά δεξιοτήτων και μάθησης:** Συνδέουν τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες με τις πραγματικές ανάγκες της αγοράς, εξασφαλίζοντας ότι τα μαθησιακά αποτελέσματα είναι συναφή και εφαρμόσιμα στο χώρο εργασίας. Οι συμμετέχοντες ασχολούνται με αυθεντικές προκλήσεις της βιομηχανίας ή της κοινότητας, αναπτύσσοντας λύσεις που εναρμονίζουν την κατάρτιση με την απασχολησιμότητα και την καινοτομία.
- **Ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα και την καινοτομία:** Εφαρμόζοντας τη διαδικασία του design thinking — empathize, define, ideate, prototype, test — τα EDUckathons προσφέρουν ένα δομημένο αλλά ευέλικτο περιβάλλον για δημιουργική εξερεύνηση. Εκπαιδευτικοί και μαθητές ενθαρρύνονται να πειραματιστούν, να ρισκάρουν και να ανακαλύψουν νέες δυνατότητες στη διδασκαλία και τη μάθηση.
- **Αυξάνουν τη συμμετοχή και την παρακίνηση:** Η συμμετοχική φύση των EDUckathons ζωντανεύει το μαθησιακό περιβάλλον. Οι μαθητές αισθάνονται ενδυναμωμένοι να συμβάλλουν ουσιαστικά, ενώ οι εκπαιδευτικοί ξαναβρίσκουν το κίνητρό τους μέσω της δημιουργικής συν-σχεδίασης. Αυτή η εμπλοκή οδηγεί σε ενεργότερη συμμετοχή, καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα και κοινή αίσθηση επίτευξης.
- **Προωθούν τον θεσμικό και συστημικό μετασχηματισμό:** Όταν υιοθετούνται τακτικά, τα EDUckathons λειτουργούν ως καταλύτες οργανωσιακής αλλαγής. Ενσωματώνουν την καινοτομία, τη συνεργασία και τη συμπερίληψη στην κουλτούρα των ιδρυμάτων, ευθυγραμμίζοντας τα προγράμματα ΕΕΚ με τον ψηφιακό μετασχηματισμό, τη βιωσιμότητα και τις προτεραιότητες της διά βίου μάθησης. Τα ιδρύματα που υιοθετούν αυτό το μοντέλο γίνονται πιο ευέλικτα, προοδευτικά και καλύτερα προετοιμασμένα να ανταποκριθούν στις εξελισσόμενες εκπαιδευτικές και αγοραστικές προκλήσεις.

ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Το μοντέλο EDUckathon δεν είναι απλώς μια μέθοδος - είναι μια σύγκλιση πολλαπλών εκπαιδευτικών φιλοσοφιών και πλαισίων που έχουν αποδειχθεί αποτελεσματικά στη δημιουργία δυναμικών, σχετικών και μετασχηματιστικών μαθησιακών εμπειριών. Ως εκ τούτου, το μοντέλο EDUckathon ενσωματώνει πολλαπλές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις, συμπεριλαμβανομένης της βιωματικής μάθησης, της ανδραγωγικής και της μάθησης βασισμένης στο παιχνίδι. Η βιωματική μάθηση, όπως διερευνήθηκε από τον O'Bannon (2008), δίνει έμφαση στις μη παραδοσιακές, πρακτικές μαθησιακές εμπειρίες για ενήλικες. Η ανδραγωγική, βασικός πυλώνας της θεωρίας μάθησης ενηλίκων (Merriam, 2001), εστιάζει στην αυτοκαθοδηγούμενη και μετασχηματιστική εκπαίδευση (Halupa, 2015). Το μοντέλο ενσωματώνει επίσης στοιχεία της μάθησης βασισμένης στο παιχνίδι, η οποία έχει αποδειχθεί ότι ενισχύει τις γνωστικές δεξιότητες, τη λήψη αποφάσεων και τις κοινωνικές σχέσεις σε συμφραζόμενα εκπαίδευσης ενηλίκων (Filatro & Garcia, 2021). Αυτές οι προσεγγίσεις υποστηρίζουν συλλογικά την ανάπτυξη δυναμικών, σχετικών και μετασχηματιστικών μαθησιακών εμπειριών. Η ενσωμάτωση παιδαγωγικών, ανδραγωγικών και ηγεδαγωγικών αρχών (Halupa, 2015) επιτρέπει μια ευέλικτη προσέγγιση που μπορεί να προσαρμοστεί σε διάφορα μαθησιακά περιβάλλοντα και ατομικές ανάγκες.

Για να κατανοηθούν και να εφαρμοστούν πλήρως τα EDUckathons, είναι σημαντικό να διερευνηθούν τα θεωρητικά θεμέλια που υποστηρίζουν αυτήν την προσέγγιση. Η ενότητα αυτή παρουσιάζει τους τέσσερις πυλώνες που διαμορφώνουν τη μεθοδολογία των EDUckathons: Σχεδιαστική Σκέψη, Βιωματική Μάθηση, Παιχνιδιοποίηση και Μάθηση Βασισμένη στο Παιχνίδι και Ανδραγωγική.



EDUckhaton μοντέλο, Πηγή: Acceleras



Πηγή: Canva

Κάθε έννοια εμπλουτίζει τα EDUckathons με μοναδικούς τρόπους — προσφέροντας δομή, προωθώντας την ενεργό συμμετοχή, ενισχύοντας το κίνητρο και ευθυγραμμίζοντας τη διαδικασία με τις αρχές της εκπαίδευσης ενηλίκων. Αυτά τα εννοιολογικά στοιχεία παρέχουν στους διοργανωτές και τους εμψυχωτές μια βαθύτερη κατανόηση του γιατί τα EDUckathons είναι αποτελεσματικά — και του πώς μπορούν να σχεδιαστούν και να εφαρμοστούν ώστε να μεγιστοποιηθεί ο αντίκτυπός τους τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους εκπαιδευόμενους.

2.1 ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ ΚΑΙ Η ΣΧΕΣΗ ΤΗΣ ΜΕ ΤΑ EDUCKATHONS

Η Σχεδιαστική Σκέψη (Design Thinking) είναι μια δημιουργική μέθοδος επίλυσης σύνθετων προβλημάτων, με επίκεντρο τις ανάγκες των ανθρώπων. Ακολουθεί σαφή βήματα, όπως η κατανόηση του προβλήματος, η παραγωγή ιδεών, η δημιουργία απλών μοντέλων (πρωτοτύπων) και η δοκιμή τους. Αυτή η μέθοδος ταιριάζει απόλυτα με τα EDUckathons, καθώς οι συμμετέχοντες ακολουθούν επίσης αυτά τα βήματα όταν εργάζονται πάνω σε πραγματικές προκλήσεις κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης. Η Σχεδιαστική Σκέψη τους βοηθά να παραμένουν συγκεντρωμένοι, να συνεργάζονται και να καταλήγουν σε χρήσιμα αποτελέσματα.

Τα EDUckathons ακολουθούν τις πέντε φάσεις της μεθοδολογίας Design Thinking, όπως φαίνεται στην απεικόνιση: Empathize, Define, Ideate, Prototype και Test. Κάθε φάση βασίζεται στην προηγούμενη, βοηθώντας τις ομάδες να κατανοήσουν καλύτερα τις ανάγκες των χρηστών και να αναπτύξουν λύσεις που είναι πρακτικές, καινοτόμες και αποτελεσματικές στο πλαίσιο της επαγγελματικής εκπαίδευσης.



Οι Πέντε Φάσεις της Σχεδιαστικής Σκέψης, πηγή: προσαρμογή από VETdesign, 2024, σελ. 3

1. **Ενσυναίσθηση (Empathize):** Ο στόχος αυτής της φάσης είναι η κατανόηση των αναγκών, των προκλήσεων και των συναισθημάτων των χρηστών. Οι συμμετέχοντες μιλούν με τους χρήστες, παρατηρούν τα περιβάλλοντά τους και συλλέγουν πληροφορίες μέσω συνεντεύξεων ή δραστηριοτήτων όπως οι χάρτες ενσυναίσθησης (empathy maps) και οι χάρτες πορείας (journey maps). Στην ΕΕΚ, αυτό σημαίνει τη συνεργασία με εκπαιδευόμενους, εκπαιδευτικούς ή επαγγελματικούς εταίρους, ώστε να ανακαλυφθεί τι είναι πραγματικά σημαντικό για αυτούς.

«Ο απώτερος στόχος είναι η ανάπτυξη μιας ολοκληρωμένης κατανόησης του περιβάλλοντος και των κινήτρων του χρήστη» (Design Thinking Manual, σελ. 4).

2. Ορισμός (Define): Στη φάση του Ορισμού, η ομάδα συνοψίζει τα ευρήματα από τη φάση της Ενσυναίσθησης και διατυπώνει μια σαφή και επικεντρωμένη δήλωση προβλήματος. Αυτό βοηθά στον προσανατολισμό της διαδικασίας παραγωγής ιδεών. Το αποτέλεσμα είναι συχνά μια ερώτηση τύπου «Πώς θα μπορούσαμε να...;» (How Might We) που ενθαρρύνει τη δημιουργική σκέψη.

«Αυτό το στάδιο στοχεύει στη διαμόρφωση του προβλήματος με τρόπο που να είναι ανθρωποκεντρικός, εμπνευσμένος και εστιασμένος στον εντοπισμό ευκαιριών για καινοτομία» (Design Thinking Manual, p. 5).

3. Ιδεασμός (Ideate): Κατά τη φάση του Ιδεασμού, οι συμμετέχοντες παράγουν όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες χρησιμοποιώντας μεθόδους όπως το brainwriting ή το mind mapping, ενθαρρύνοντας τη δημιουργικότητα πριν επιλέξουν τις πιο υποσχόμενες κατευθύνσεις.

«Αυτή η φάση δίνει έμφαση στη διαφοροποιημένη σκέψη, με στόχο την ενθάρρυνση της δημιουργικότητας και την αμφισβήτηση των υποθέσεων» (Design Thinking Manual, p. 6).

4. Πρωτοτυποποίηση (Prototype): Σε αυτή τη φάση της πρακτικής εφαρμογής, οι συμμετέχοντες δημιουργούν απλά μοντέλα ή προσομοιώσεις των ιδεών τους. Αυτά μπορεί να είναι φυσικά αντικείμενα, ψηφιακές μακέτες ή πίνακες ιστορίας (storyboards). Ο στόχος είναι να διερευνηθεί πώς μπορεί να μοιάζει η λύση και πώς θα μπορούσε να λειτουργεί.

«Αυτή η φάση επικεντρώνεται στη μετατροπή αφηρημένων εννοιών σε φυσικές ή ψηφιακές μορφές» (Design Thinking Manual, p. 7).

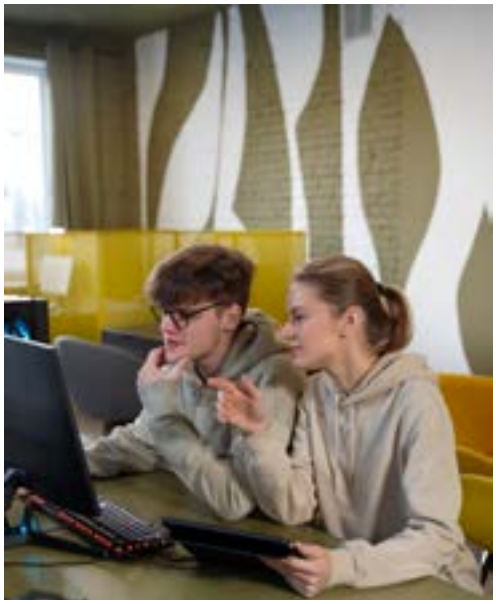
5. Δοκιμή (Test): Τέλος, τα πρωτότυπα δοκιμάζονται με τους χρήστες για τη συλλογή ανατροφοδότησης. Αυτό βοηθά στη βελτίωση της λύσης και στην επαλήθευση του κατά πόσο ανταποκρίνεται στις ανάγκες των χρηστών. Στην ΕΕΚ, η δοκιμή μπορεί να περιλαμβάνει την εφαρμογή μιας μαθησιακής δραστηριότητας ή ενός εργαλείου σε τάξη ή σε περιβάλλον κατάρτισης.

«Το στάδιο της Δοκιμής παρέχει μια λύση που έχει βελτιωθεί βάσει της ανατροφοδότησης των ενδιαφερομένων μερών» (Design Thinking Manual, p. 8).

Οι εμψυχωτές στα EDUckathons μπορούν να ενισχύσουν τη μαθησιακή διαδικασία υποστηρίζοντας ενεργά τη μετάβαση μεταξύ των αποκλινουσών φάσεων (όπως ο Ιδεασμός) και των συγκλινουσών φάσεων (όπως η Πρωτοτυποποίηση). Η διαχείριση αυτής της δημιουργικής ροής βοηθά στο να διασφαλιστεί ότι οι ομάδες παραμένουν συγκεντρωμένες, αλλά ταυτόχρονα εξερευνούν πλήρως καινοτόμες κατευθύνσεις.

Η μορφή του EDUckathon χρησιμοποιείται στο έργο **VETdesign**, το οποίο αποτελεί μέρος του προγράμματος **Erasmus+ KA220-VET (2024–2026)**. Το έργο αυτό στοχεύει στον εκσυγχρονισμό της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (ΕΕΚ), καθιστώντας την πιο ευέλικτη, δημιουργική και εναρμονισμένη με τις πραγματικές ανάγκες της αγοράς εργασίας. Στο πλαίσιο αυτού του έργου δημιουργήθηκε το **Design Thinking Manual,** ένα αναλυτικό εργαλείο που παρέχει μέσα, πρότυπα και δομές εργαστηρίων για την εφαρμογή της Σχεδιαστικής Σκέψης σε περιβάλλοντα ΕΕΚ. Το εγχειρίδιο αυτό συμπληρώνει τη μορφή του EDUckathon, προσφέροντας πρακτική υποστήριξη για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση δραστηριοτήτων καινοτομίας με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο.

Μπορείτε να κατεβάσετε το εγχειρίδιο εδώ:
Σύνδεσμος για το Design Thinking Manual



Πηγή: Canva

Οι πάροχοι ΕΕΚ διασφαλίζουν ότι η μάθηση δεν είναι μόνο θεωρητική, αλλά συνδέεται άμεσα με την επίλυση πραγματικών προβλημάτων μέσω της μεθόδου Design Thinking στα EDUckathons· βοηθώντας τους εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν τις δεξιότητες και τις νοοτροπίες που απαιτούνται για το μέλλον της εργασίας.

Μελέτη περίπτωσης εφαρμογής της Σχεδιαστικής Σκέψης σε ένα Εκπαιδευτικό Hackathon

Στο πλαίσιο του εορτασμού της 100ής επετείου της Φινλανδίας, η **Marimekko** διοργάνωσε ένα **Design Hackathon κατά τη διάρκεια της Εβδομάδας Σχεδίου του Ελσίνκι.** Πενήντα ένας νέοι σχεδιαστές προσκλήθηκαν να εξερευνήσουν την ενσωμάτωση της επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας στον σχεδιασμό υφασμάτων. Η εκδήλωση έδωσε έμφαση στις αρχές της **Σχεδιαστικής Σκέψης (Design Thinking)**, ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να αναπτύξουν ενσυναίσθηση με τους χρήστες, να ορίσουν προβλήματα, να δημιουργήσουν ιδέες, να κατασκευάσουν πρωτότυπα και να δοκιμάσουν λύσεις μέσα σε ένα συνεργατικό περιβάλλον. Οι πέντε κορυφαίες ομάδες παρουσίασαν τις ιδέες τους σε διεθνείς επενδυτές και νεοφυείς επιχειρήσεις, παρουσιάζοντας καινοτόμες προσεγγίσεις που συνδυάζουν τις παραδοσιακές τεχνικές υφαντουργίας με τη σύγχρονη τεχνολογία (Helsinki Design Weekly, 2017).

2.2 ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ;

Η βιωματική μάθηση είναι μια διδακτική μέθοδος κατά την οποία οι μαθητές «μαθαίνουν μέσα από την πράξη». Αντί να ακούνε απλώς διαλέξεις ή να διαβάζουν κείμενα, οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά σε πραγματικές δραστηριότητες. Αυτές οι εμπειρίες τους βοηθούν να κατανοήσουν το αντικείμενο σε μεγαλύτερο βάθος και να δουν πώς συνδέεται με την πραγματική ζωή. Η βιωματική μάθηση επικεντρώνεται στην ανάπτυξη σημαντικών δεξιοτήτων, όπως η επίλυση προβλημάτων και η κριτική σκέψη, αντί της απλής απομνημόνευσης πληροφοριών. Θεωρείται ουσιαστική, επειδή δίνει στους μαθητές την αίσθηση ότι η μάθηση είναι σημαντική και χρήσιμη (Northern Illinois University, 2025).

Η διαδικασία της βιωματικής μάθησης συνήθως ακολουθεί τρία βασικά στάδια:
(Northern Illinois University, 2025).

→ Οι μαθητές παίρνουν μέρος σε μια δραστηριότητα

→ Αναστοχάζονται πάνω σε ό,τι συνέβη και στο πώς ένιωσαν γι' αυτό.

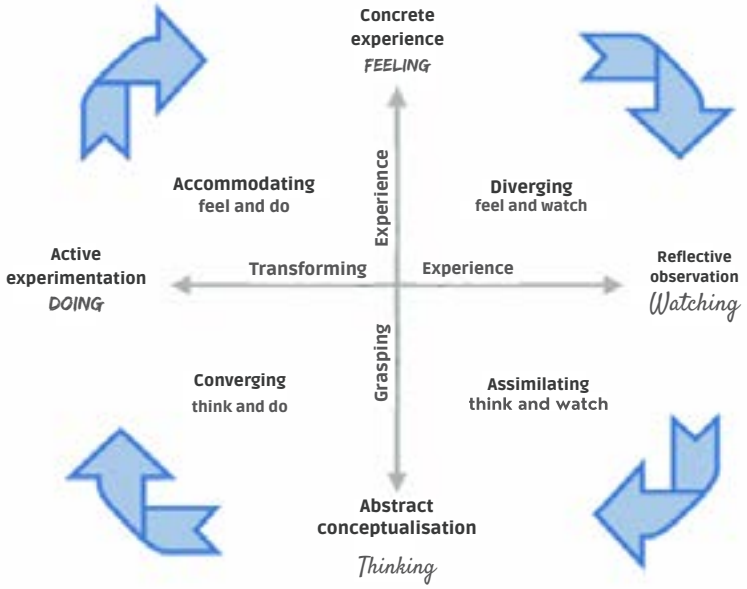
→ Εφαρμόζουν όσα έμαθαν σε νέες καταστάσεις ή σε μελλοντικές εργασίες.

Η βιωματική μάθηση συνδέεται με τις προσεγγίσεις της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (ΕΕΚ). Σε «πραγματικά» περιβάλλοντα, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να μπορούν να προσαρμόζονται, να αναστοχάζονται και να εφαρμόζουν ευέλικτα τις δεξιότητές τους. Τα προγράμματα ΕΕΚ μπορούν να προετοιμάσουν τους μαθητές για δυναμικά εργασιακά περιβάλλοντα χρησιμοποιώντας βιωματικές μεθόδους, όπου η δια βίου μάθηση και η προσαρμοστικότητα είναι ζωτικής σημασίας.

Το έργο VETdesign προωθεί ενεργές, μαθητοκεντρικές μεθόδους που ευθυγραμμίζονται φυσικά με τις αρχές της βιωματικής μάθησης. Μέσω της μορφής EDUckathon, οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να ασχοληθούν άμεσα με πραγματικές προκλήσεις, να αναστοχαστούν πάνω στις ενέργειές τους και να εφαρμόσουν τη νέα γνώση στην πράξη. Αυτό διασφαλίζει ότι η μάθηση δεν παραμένει θεωρητική, αλλά μετατρέπεται σε μια ουσιαστική και πρακτική εμπειρία για όλους τους συμμετέχοντες.

Στα EDUckathons, η βιωματική μάθηση θα πρέπει να ενσωματώνεται σκόπιμα σε κάθε φάση. Οι διοργανωτές μπορούν να προγραμματίζουν σύντομες στιγμές αναστοχασμού μετά από βασικές δραστηριότητες (π.χ. μετά τον Ιδεασμό ή την Πρωτοτυποποίηση), ώστε να ενισχύεται ο κύκλος της μάθησης. Αυτή η δομημένη αναστοχαστική διαδικασία όχι μόνο εμβαθύνει την κατανόηση, αλλά και αυξάνει την ικανότητα των συμμετεχόντων να μεταφέρουν τη μάθησή τους σε πραγματικά περιβάλλοντα.

Ο Κύκλος Μάθησης του Kolb είναι ένα μοντέλο που εξηγεί τη βιωματική μάθηση και τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι μαθαίνουν μέσα από την εμπειρία. Αναπτύχθηκε από τον David A. Kolb το 1984 και εξακολουθεί να χρησιμοποιείται ευρέως στην εκπαίδευση μέχρι σήμερα. Το μοντέλο περιλαμβάνει τέσσερα στάδια που λειτουργούν διαδοχικά μέσα σε έναν κύκλο: Συγκεκριμένη Εμπειρία (Concrete Experience), Αναστοχαστική Παρατήρηση (Reflective Observation), Αφηρημένη Εννοιολόγηση (Abstract Conceptualization) και Ενεργός Πειραματισμός (Active Experimentation). Η μάθηση θεωρείται πιο αποτελεσματική όταν τα άτομα περνούν και από τα τέσσερα στάδια, συνδυάζοντας τη δράση, τον αναστοχασμό, τη σκέψη και την εφαρμογή (Main, 2022).



Κύκλος Βιωματικής Μάθησης του Kolb, πηγή: Educational Technology, 2020

Ο ΚΥΚΛΟΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΤΟΥ KOLB:

1. Συγκεκριμένη Εμπειρία (Concrete Experience): Αυτή είναι η πρώτη φάση του κύκλου. Περιλαμβάνει τη μάθηση μέσω άμεσης προσωπικής εμπειρίας. Σε αυτό το στάδιο, ο μαθητευόμενος συμμετέχει σε μια πραγματική κατάσταση, συχνά μαζί με άλλους. Αντί να ακολουθεί ένα προκαθορισμένο σχέδιο, αντιδρά ανοιχτά και προσαρμόζεται σε ό,τι συμβαίνει. Αυτή η φάση βασίζεται περισσότερο στα συναισθήματα και την ευελιξία παρά στη λογική ή τη δομή (Main, 2022).

2. Αναστοχαστική Παρατήρηση (Reflective Observation): Σε αυτό το στάδιο, ο μαθητευόμενος ανατρέχει στην εμπειρία και προσπαθεί να την κατανοήσει. Αναστοχάζεται πάνω σε ό,τι συνέβη και το εξετάζει από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Αυτό το βήμα απαιτεί υπομονή και προσεκτική παρατήρηση πριν εξαχθούν συμπεράσματα. Οι μαθητευόμενοι διαμορφώνουν ιδέες βασισμένες στις σκέψεις και στις συναισθηματικές τους αντιδράσεις (Main, 2022).

3. Αφηρημένη Εννοιολόγηση (Abstract Conceptualization): Αυτή η φάση επικεντρώνεται στη σκέψη και στη δημιουργία θεωριών. Εδώ, οι μαθητευόμενοι χρησιμοποιούν τη λογική και τον σχεδιασμό για να κατανοήσουν την εμπειρία τους. Δημιουργούν νέες ιδέες και έννοιες που βοηθούν να εξηγηθεί τι συνέβη. Αντί να βασίζονται στα συναισθήματα, οι μαθητευόμενοι επικεντρώνονται στη δομή, στους κανόνες και στις στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων (Main, 2022).

4. Ενεργός Πειραματισμός (Active Experimentation): Στο τελικό στάδιο, οι μαθητευόμενοι δοκιμάζουν τις νέες τους ιδέες στην «πραγματική ζωή». Εφαρμόζουν όσα έχουν μάθει για να δοκιμάσουν νέες προσεγγίσεις ή λύσεις. Αυτή η φάση είναι πρακτική και εστιασμένη στη δράση. Οι μαθητευόμενοι προχωρούν πέρα από τη σκέψη και περνούν στην πράξη, χρησιμοποιώντας την εμπειρία τους για να καθοδηγήσουν μελλοντικές εργασίες ή προκλήσεις (Main, 2022).

Πώς τα EDUckathons ευθυγραμμίζονται με τον Κύκλο Μάθησης του Kolb

Οι εμψυχωτές που οργανώνουν τα EDUckathons μπορούν σκόπιμα να σχεδιάζουν δραστηριότητες που υποστηρίζουν κάθε στάδιο του κύκλου μάθησης του Kolb. Για παράδειγμα, η φάση της Πρωτοτυποποίησης μπορεί να δομηθεί ως Συγκεκριμένη Εμπειρία· τα Εργαστήρια Αναστοχασμού μπορούν να ενθαρρύνουν την Αναστοχαστική Παρατήρηση· οι Συνεδρίες Ιδεασμού μπορούν να προωθήσουν την Αφηρημένη Εννοιολόγηση· και οι Τελικές Παρουσιάσεις μπορούν να υποστηρίξουν τον Ενεργό Πειραματισμό. Η διασφάλιση ότι οι ομάδες περνούν και από τα τέσσερα στάδια μπορεί να κάνει τη μαθησιακή εμπειρία βαθύτερη, πιο διαρκή και πιο εύκολα μεταβιβάσιμη.



Πηγή: Canva

Στη μελέτη της σχετικά με τη μάθηση μέσω των hackathons, η Lionaite (2020) δείχνει ότι οι συμμετέχοντες συχνά περνούν από παρόμοιες διαδικασίες, ακόμη και χωρίς επίσημη καθοδήγηση. Οι συμμετέχοντες ανέφεραν «πραγματικές πρακτικές εμπειρίες», «αναστοχασμό κατά τη διάρκεια και μετά τις δραστηριότητες» και «εφαρμογή νέας γνώσης σε μελλοντικά πλαίσια» (Lionaite, 2020, σσ. 10, 38, 58). Αυτά τα στοιχεία αντιστοιχούν στενά στα στάδια του κύκλου μάθησης του Kolb και αναδεικνύουν τη φυσική σύνδεση ανάμεσα στα hackathons και στις θεωρίες βιωματικής μάθησης.

Αν και τα EDUckathons δεν σχεδιάστηκαν αρχικά με ρητή βάση το μοντέλο του Kolb, εντούτοις ταιριάζουν φυσικά με τη δομή του κύκλου. Οι διοργανωτές μπορούν να ενισχύσουν περαιτέρω τα αποτελέσματα της βιωματικής μάθησης, ευθυγραμμίζοντας τις δραστηριότητες με τα στάδια του Kolb. Αυτή η προσέγγιση βοηθά τους συμμετέχοντες να μετατρέψουν τις εμπειρίες του έργου σε πραγματικές, μεταβιβάσιμες δεξιότητες, οι οποίες αποτελούν ουσιαστική ικανότητα για τη σύγχρονη επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση.

Μελέτη περίπτωσης εφαρμογής Βιωματικής Μάθησης σε Hackathon

Μια 24ωρη εκπαιδευτική επίσκεψη πεδίου στην Αυστρία, την Ιταλία και τη Σλοβενία μετατράπηκε σε εικονικό hackathon λόγω της πανδημίας. Φοιτητές προπτυχιακού επιπέδου συμμετείχαν σε βιωματικές δραστηριότητες επίλυσης πραγματικών προβλημάτων, ενισχύοντας τις διαπολιτισμικές τους ικανότητες και τις δεξιότητες συνεργασίας τους. Η **μορφή του hackathon** παρείχε ένα περιβάλλον βιωματικής μάθησης, επιτρέποντας στους φοιτητές να εφαρμόσουν τη θεωρητική τους γνώση σε πρακτικές προκλήσεις μέσα σε ένα διαπολιτισμικό πλαίσιο (Buko Knappitsch, 2020).

2.3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Η παιχνιδοποίηση και η μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι (GBL) είναι δύο καινοτόμες μέθοδοι που χρησιμοποιούνται στη σύγχρονη εκπαίδευση. Αν και συχνά συζητούνται μαζί, αναφέρονται σε διαφορετικές προσεγγίσεις.



Η παιχνιδοποίηση σημαίνει την προσθήκη στοιχείων που συναντώνται συνήθως στα παιχνίδια, όπως πόντοι, επιτεύγματα ή πίνακες κατάταξης, σε περιβάλλοντα που δεν είναι παιχνίδια, όπως οι σχολικές αίθουσες ή τα περιβάλλοντα κατάρτισης. Ο στόχος είναι η αύξηση της εμπλοκής, της παρακίνησης και της συμμετοχής, χωρίς να απαιτείται απαραίτητα η χρήση ενός ολοκληρωμένου παιχνιδιού (Qasim et al., 2024, σ. 23).



Η μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι (GBL), από την άλλη πλευρά, περιλαμβάνει τη χρήση πραγματικών παιχνιδιών που έχουν σχεδιαστεί με σαφείς εκπαιδευτικούς στόχους. Οι μαθητές μαθαίνουν μέσα από την ενεργή συμμετοχή, τον πειραματισμό και την επίλυση προβλημάτων στο περιβάλλον του παιχνιδιού (Qasim et al., 2024, σ. 23).

Και οι δύο μέθοδοι έχουν αποδεδειγμένα οφέλη. Η έρευνα δείχνει ότι η παιχνιδοποίηση και η μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι μπορούν να **ενισχύσουν την παρακίνηση των μαθητών, να εμβαθύνουν τη συμμετοχή τους και να βελτιώσουν την ακαδημαϊκή τους επίδοση**. Αυτές οι προσεγγίσεις είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικές για μαθητές που ενδέχεται να δυσκολεύονται με την παραδοσιακή, δασκαλοκεντρική διδασκαλία. Στοιχεία όπως οι προκλήσεις, η άμεση ανατροφοδότηση και η αφήγηση δημιουργούν πιο διαδραστικά και ουσιαστικά μαθησιακά περιβάλλοντα (Qasim et al., 2024, σσ. 23–24).

Η μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι υποστηρίζει επίσης την ανάπτυξη σημαντικών δεξιοτήτων, όπως η κριτική σκέψη, η ομαδική εργασία και η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων. Επιπλέον, ευθυγραμμίζεται με τις αρχές της ενεργητικής μάθησης, βοηθώντας τους μαθητές να θυμούνται και να εφαρμόζουν καλύτερα όσα έχουν μάθει μέσα από τη συμμετοχή, αντί της παθητικής παρακολούθησης (Qasim et al., 2024, σσ. 24–25).

Πώς τα EDUckathons περιέχουν τις αρχές της Παιχνιδοποίησης και της Μάθησης Βασισμένης στο Παιχνίδι

Αν και τα EDUckathons δεν έχουν σχεδιαστεί ως παιχνίδια, μοιράζονται αρκετά σημαντικά χαρακτηριστικά τόσο με την παιχνιδοποίηση όσο και με τη μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι. Σύμφωνα με το EdForGood (2025), τα EDUckathons είναι ομαδικές εκδηλώσεις όπου οι συμμετέχοντες εργάζονται πάνω σε πραγματικές κοινωνικές ή περιβαλλοντικές προκλήσεις, χρησιμοποιώντας τη μέθοδο Design Thinking (Qasim et al., 2024, σσ. 23–25).

Αν και τα EDUckathons δεν χρησιμοποιούν συνήθως επίσημα στοιχεία παιχνιδιού, όπως πόντους, επιτεύγματα ή πίνακες κατάταξης, εξακολουθούν να δημιουργούν μια παρόμοια δομή παρακίνησης. Οι συμμετέχοντες συνεργάζονται για να επιλύσουν ουσιαστικές προκλήσεις, εμπλέκονται σε δημιουργική σκέψη και λειτουργούν μέσα σε ένα υποστηρικτικό περιβάλλον που δίνει αξία στη δοκιμή, την ανατροφοδότηση και τη βελτίωση (Qasim et al., 2024, σσ. 24–25).



Πηγή: Canva

Στην έρευνά της, η Lionaite (2020) περιγράφει ότι τα hackathons συχνά προωθούν υψηλά επίπεδα εμπλοκής των μαθητών, ισχυρή ομαδική συνεργασία και μάθηση μέσα από επαναληπτικούς κύκλους ανατροφοδότησης. Αυτά τα χαρακτηριστικά αντικατοπτρίζουν τα βασικά οφέλη που παραδοσιακά συνδέονται με την παιχνιδοποίηση και τη μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι (Lionaite, 2020, σ. 42).

Η μορφή του EDUckathon, η οποία υποστηρίζεται και προωθείται από το έργο VETdesign, δημιουργεί φυσικά ένα μαθησιακό περιβάλλον που περιλαμβάνει πολλά ισχυρά στοιχεία παιχνιδοποίησης και μάθησης βασισμένης στο παιχνίδι. Εστιάζει στην παρακίνηση και στην ενεργό συμμετοχή, γεγονός που διατηρεί τους μαθητές ενεργούς και τους βοηθά να αναπτύξουν πρακτικές δεξιότητες για πραγματικές θέσεις εργασίας. Αυτή η προσέγγιση καθιστά τα EDUckathons έναν αποτελεσματικό τρόπο προετοιμασίας των εκπαιδευομένων για τις απαιτήσεις των συνεχώς μεταβαλλόμενων εργασιακών περιβαλλόντων του σήμερα.

Οι διοργανωτές των EDUckathons θα μπορούσαν να κάνουν τις εκδηλώσεις ακόμη καλύτερες προσθέτοντας μικρά στοιχεία παιχνιδοποίησης, όπως την απονομή επιτευγμάτων για τη δημιουργικότητα, την ομαδική εργασία ή την επίτευξη σημαντικών στόχων. Αυτό θα βοηθούσε στη διατήρηση της εσωτερικής παρακίνησης των συμμετεχόντων, χωρίς να καταστήσει την εκδήλωση υπερβολικά ανταγωνιστική. Παράλληλα, θα τους βοηθούσε να παραμείνουν συγκεντρωμένοι στη συνεργασία και τη μάθηση — διατηρώντας ταυτόχρονα το στοιχείο της διασκέδασης.



Μελέτη περίπτωσης εφαρμογής της Παιχνιδοποίησης σε ένα Εκπαιδευτικό Hackathon

Το έργο «Gamification As Method for Education» (G.A.M.E.) συγκέντρωσε νέους ηγέτες από όλη την Ευρώπη για να εξερευνήσουν την παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση. Οι συμμετέχοντες συμμετείχαν σε εργαστήρια για να κατανοήσουν τις αρχές της παιχνιδοποίησης και συνεργάστηκαν για να σχεδιάσουν εκπαιδευτικά παιχνίδια με στόχο την προώθηση βασικών αξιών και την ανάπτυξη δεξιοτήτων μεταξύ των νέων. Το έργο απέδειξε πώς οι προσεγγίσεις που βασίζονται στην παιχνιδοποίηση μπορούν να ενισχύσουν τη συμμετοχή και τα μαθησιακά αποτελέσματα σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα (CEFIG, 2024).

2.4 ΑΝΔΡΑΓΩΓΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΣΕ EDUCKATHONS

ΑΝΔΡΑΓΩΠΚΕΣ ΑΡΧΕΣ

Η ανδραγωγική είναι μια θεωρία της εκπαίδευσης ενηλίκων που εστιάζει στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τις ανάγκες και τα κίνητρα των ενήλικων εκπαιδευομένων. Παρουσιάστηκε για πρώτη φορά από τον Malcolm Knowles στα τέλη της δεκαετίας του 1960 και βασίζεται στην ιδέα ότι οι ενήλικες μαθαίνουν διαφορετικά από τα παιδιά και ότι η εκπαίδευση πρέπει να σέβεται και να αξιοποιεί αυτές τις διαφορές. Ο Knowles προσδιόρισε έξι βασικές παραδοχές σχετικά με τους ενήλικους εκπαιδευόμενους, οι οποίες καθοδηγούν τον τρόπο σχεδιασμού των μαθησιακών δραστηριοτήτων (St. Clair, 2024, σσ. 7–8).

Οι έξι βασικές παραδοχές της ανδραγωγικής είναι

1. Οι ενήλικες χρειάζονται να κατανοήσουν τον λόγο για τον οποίο μαθαίνουν κάτι πριν ασχοληθούν με αυτό.
2. Αξιολογούν ιδιαίτερα την αυτονομία και επιθυμούν να έχουν έλεγχο πάνω στη δική τους μάθηση.
3. Οι εμπειρίες τους από τη ζωή και την εργασία αποτελούν βασικούς πόρους μάθησης.
4. Είναι έτοιμοι να μάθουν όταν αντιμετωπίζουν πραγματικές προκλήσεις.
5. Προτιμούν τη μάθηση που βοηθά στην επίλυση πρακτικών προβλημάτων.
6. Οι εσωτερικοί παράγοντες παρακίνησης — όπως η προσωπική ανάπτυξη και η αυτοεκτίμηση — τους κινητοποιούν περισσότερο από τις εξωτερικές ανταμοιβές (St. Clair, 2024, σσ. 7–8).



Οι Πέντε Φάσεις της Σχεδιαστικής Σκέψης, πηγή: προσαρμογή από VETdesign, 2024, σελ. 79

Αυτές οι έξι παραδοχές αποτελούν το θεμέλιο της ανδραγωγικής πρακτικής. Η μορφή του EDUckathon αντικατοπτρίζει φυσικά πολλές από αυτές τις ανδραγωγικές αρχές. Ως μαθητοκεντρική μέθοδος, τα EDUckathons προσφέρουν στους ενήλικους συμμετέχοντες την ευκαιρία να αναλάβουν την ευθύνη της μάθησής τους, να αξιοποιήσουν τις προσωπικές και επαγγελματικές τους εμπειρίες και να ασχοληθούν με προκλήσεις που συνδέονται άμεσα με πραγματικά προβλήματα. Αντί να επικεντρώνονται στη παθητική μετάδοση πληροφοριών, τα EDUckathons δίνουν έμφαση στην ενεργό συμμετοχή, τη συνεργασία, την κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων — στοιχεία που ανταποκρίνονται πλήρως στις ανάγκες και τις προτιμήσεις των ενήλικων εκπαιδευομένων.

Εστιάζοντας σε πραγματικές προκλήσεις και ενθαρρύνοντας τους εκπαιδευόμενους να αναλάβουν την ευθύνη για τη δική τους μάθηση, τα EDUckathons αντικατοπτρίζουν τις βασικές ιδέες της ανδραγωγικής. Οι συμμετέχοντες παρακινούνται όχι μόνο από εξωτερικούς στόχους, αλλά και από την προσωπική ικανοποίηση που αντλούν μέσω της επίλυσης πραγματικών προβλημάτων, της συνεργασίας με άλλους και της υλοποίησης των ιδεών τους.

Μελέτη περίπτωσης εφαρμογής των Ανδραγωγικών Αρχών σε ένα Εκπαιδευτικό Hackathon

Η εκδήλωση **DigiEduHack** στην Ιταλία επικεντρώθηκε στην εκπαίδευση ενηλίκων, ευθυγραμμισμένη με τις ανδραγωγικές αρχές που δίνουν έμφαση στην αυτοκαθοδηγούμενη μάθηση και την πρακτική εφαρμογή. Οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι συνεργάστηκαν για να αναπτύξουν ψηφιακές λύσεις για εκπαιδευτικές προκλήσεις, αξιοποιώντας τις εμπειρίες και τα κίνητρά τους. Το hackathon παρείχε μια **πλατφόρμα για τους ενήλικες ώστε να συμμετάσχουν ενεργά στην επίλυση προβλημάτων,** αντικατοπτρίζοντας τις βασικές αρχές της ανδραγωγικής (Valentini, 2022).

Οι ακόλουθες ενότητες εξηγούν πώς τέσσερις σημαντικές αρχές της ανδραγωγικής (η αυτοκαθοδηγούμενη μάθηση, ο ρόλος της εμπειρίας, η παρακίνηση και η ετοιμότητα για μάθηση, καθώς και η ενεργητική μάθηση) εφαρμόζονται μέσα στο μοντέλο των EDUckathons.

1. Αυτοκαθοδηγούμενη Μάθηση

Μία από τις κεντρικές ιδέες της ανδραγωγικής είναι ότι οι ενήλικες θεωρούν τους εαυτούς τους υπεύθυνους για τη δική τους μάθηση. Επιθυμούν να κάνουν τις δικές τους επιλογές και να συμμετέχουν στη διαμόρφωση της μαθησιακής τους πορείας (St. Clair, 2024, σ. 8). Στα EDUckathons, οι συμμετέχοντες δεν λαμβάνουν οδηγίες βήμα προς βήμα. Αντίθετα, μπορούν να αποφασίσουν πώς θα προσεγγίσουν την πρόκληση, πώς θα οργανώσουν τις ομάδες τους και πώς θα αναπτύξουν τις ιδέες τους.

Αυτή η ελευθερία ενισχύει το αίσθημα ευθύνης και παρακίνησης. Παράλληλα, τους προετοιμάζει για πραγματικές εργασιακές συνθήκες, όπου η λήψη ανεξάρτητων αποφάσεων είναι ιδιαίτερα σημαντική.

Οι εμψυχωτές μπορούν να υποστηρίξουν την αυτοκαθοδηγούμενη μάθηση προσφέροντας ευέλικτα εργαλεία και ανοιχτές ερωτήσεις, αντί για αυστηρούς κανόνες. Με αυτόν τον τρόπο, οι συμμετέχοντες διατηρούν τον έλεγχο της μαθησιακής τους διαδικασίας.



Πηγή: Canva



Πηγή: Canva

2. Εμπειρία του Εκπαιδευόμενου

Σύμφωνα με τη θεωρία της ανδραγωγικής, οι ενήλικες φέρνουν μαζί τους ένα πλούσιο υπόβαθρο προσωπικών και επαγγελματικών εμπειριών στη μαθησιακή διαδικασία. Αυτές οι εμπειρίες αποτελούν πολύτιμο πόρο για τη μάθηση (St. Clair, 2024, σ. 8). Στα EDUckathons, οι ομάδες αποτελούνται από συμμετέχοντες με διαφορετικούς ρόλους και υπόβαθρα, όπως εκπαιδευτικούς, σχεδιαστές, προγραμματιστές ή φοιτητές. Οι διαφορετικές τους δεξιότητες και οπτικές κάνουν τα έργα πιο πλούσια και δημιουργικά.

Η ανταλλαγή εμπειριών βοηθά τους εκπαιδευόμενους να συνδέουν ιδέες, να επιλύουν προβλήματα και να μαθαίνουν φυσικά ο ένας από τον άλλον.

Οι διοργανωτές μπορούν να ενισχύσουν αυτή τη διαδικασία σχεδιάζοντας ομαδικές δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες να μοιραστούν προσωπικές ιστορίες ή προηγούμενες εμπειρίες, ιδιαίτερα στην αρχή της εκδήλωσης.

3. Παρακίνηση και Ετοιμότητα για Μάθηση

Μία από τις βασικές παραδοχές της ανδραγωγικής είναι ότι οι ενήλικες παρακινούνται κυρίως από εσωτερικούς παράγοντες. Αν και ορισμένοι εξωτερικοί λόγοι, όπως οι καλύτερες επαγγελματικές προοπτικές ή οι υψηλότερες αποδοχές, μπορεί να παίζουν κάποιο ρόλο, οι ισχυρότεροι παράγοντες παρακίνησης είναι εσωτερικοί: η επαγγελματική ικανοποίηση, η προσωπική ανάπτυξη, η αυτοεκτίμηση και η βελτίωση της ποιότητας ζωής (St. Clair, 2024, σ. 8). Τα EDUckathons υποστηρίζουν αυτό το είδος παρακίνησης, δίνοντας στους συμμετέχοντες πραγματικές προκλήσεις προς επίλυση, συχνά με κοινωνική ή περιβαλλοντική αξία. Οι συμμετέχοντες αισθάνονται ότι η δουλειά τους έχει σημασία, γεγονός που αυξάνει το ενδιαφέρον και τη δέσμευσή τους.

Είναι σημαντικό να επιλέγονται προκλήσεις που να είναι ουσιαστικές και σχετικές με τα ενδιαφέροντα ή το επάγγελμα των συμμετεχόντων, ώστε να διατηρείται υψηλό το επίπεδο παρακίνησής τους.



Πηγή: Canva



Πηγή: Canva

4. Ενεργητική Μάθηση

Μια ακόμη βασική αρχή της ανδραγωγικής είναι ότι οι ενήλικες προτιμούν να μαθαίνουν μέσα από την πράξη και όχι απλώς ακούγοντας ή διαβάζοντας (St. Clair, 2024, σ. 8).

Τα EDUckathons ακολουθούν φυσικά αυτή την αρχή. Οι συμμετέχοντες εμπλέκονται ενεργά σε διαδικασίες ιδεασμού, δημιουργίας πρωτοτύπων, δοκιμής ιδεών και παρουσίασης λύσεων. Αυτή η πρακτική προσέγγιση τους βοηθά να θυμούνται και να εφαρμόζουν όσα έμαθαν πολύ πιο αποτελεσματικά σε σχέση με τη παραδοσιακή διδασκαλία στην τάξη.

Οι εμψυχωτές μπορούν να ενισχύσουν ακόμη περισσότερο την ενεργητική μάθηση, εντάσσοντας σύντομες συνεδρίες ανατροφοδότησης μετά από κάθε φάση δραστηριότητας. Αυτό βοηθά τους συμμετέχοντες να αναστοχάζονται και να προσαρμόζουν τη δουλειά τους, διατηρώντας ταυτόχρονα το ενδιαφέρον και την ενεργή συμμετοχή τους.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οι διαφορετικές θεωρίες που παρουσιάστηκαν σε αυτό το κεφάλαιο επικεντρώνονται όλες στο να καταστήσουν την εκπαίδευση πιο ενεργή, πρακτική και μαθητοκεντρική. Μαζί, σχηματίζουν ένα ισχυρό εννοιολογικό θεμέλιο για τα EDUckathons, δείχνοντας γιατί αυτή η μορφή μπορεί να αποτελέσει ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (ΕΕΚ).



Η Σχεδιαστική Σκέψη εισάγει μια δομημένη, δημιουργική προσέγγιση για την επίλυση πραγματικών προβλημάτων. Οδηγεί τους μαθητευόμενους μέσα από φάσεις ενσυναίσθησης, ορισμού προβλήματος, παραγωγής ιδεών, πρωτοτυποποίησης και δοκιμής. Αυτή η μέθοδος όχι μόνο ενθαρρύνει την καινοτόμο σκέψη, αλλά τοποθετεί και τις ανάγκες του χρήστη στο επίκεντρο κάθε λύσης. Στα EDUckathons, αυτά τα βήματα της Σχεδιαστικής Σκέψης παρέχουν στους συμμετέχοντες μια σαφή διαδικασία που τους βοηθά να παραμένουν συγκεντρωμένοι, να συνεργάζονται αποτελεσματικά και να αναπτύσσουν ουσιαστικά και πρακτικά αποτελέσματα.



Η βιωματική μάθηση, όπως εξηγήθηκε σε αυτό το κεφάλαιο, δίνει έμφαση στη σημασία της μάθησης μέσα από την άμεση δράση και τον αναστοχασμό. Ξεπερνά τα όρια της παραδοσιακής, δασκαλοκεντρικής εκπαίδευσης, εμπλέκοντας ενεργά τους μαθητευόμενους σε πραγματικά καθήκοντα. Ο Τετραφασικός Κύκλος Μάθησης του Kolb (Συγκεκριμένη Εμπειρία, Αναστοχαστική Παρατήρηση, Αφηρημένη Εννοιολόγηση και Ενεργός Πειραματισμός) παρέχει ένα σαφές πλαίσιο κατανόησης του τρόπου με τον οποίο λειτουργεί η βιωματική μάθηση. Στα EDUckathons, οι συμμετέχοντες περνούν φυσικά από αυτά τα στάδια, καθώς ασχολούνται με προκλήσεις, αναστοχάζονται πάνω στις ιδέες τους, αναπτύσσουν έννοιες και δοκιμάζουν τις λύσεις τους σε πραγματικά ή προσομοιωμένα περιβάλλοντα.



Η παιχνιδοποίηση και η μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι (GBL) μπορούν να προσθέσουν ένα επιπλέον κίνητρο στη μαθησιακή διαδικασία, χρησιμοποιώντας στοιχεία όπως οι προκλήσεις, η ανατροφοδότηση, η συνεργασία και οι ανταμοιβές. Αυτές οι στρατηγικές παιχνιδοποίησης καθιστούν τη μάθηση πιο διαδραστική και ελκυστική. Παρόλο που τα EDUckathons δεν εφαρμόζουν πλήρως επίσημα χαρακτηριστικά παιχνιδοποίησης, όπως πόντους ή πίνακες κατάταξης, ενσωματώνουν ωστόσο πολλά παρακινητικά στοιχεία, θέτοντας σαφείς στόχους, ενθαρρύνοντας την ομαδική εργασία και προσφέροντας χώρο για δημιουργική εξερεύνηση. Η έρευνα δείχνει ότι αυτό το είδος περιβάλλοντος αυξάνει την παρακίνηση και τη συμμετοχή των εκπαιδευομένων, ενώ παράλληλα προάγει την ανάπτυξη σημαντικών δεξιοτήτων, όπως η κριτική σκέψη και η επίλυση προβλημάτων — αποτελέσματα που είναι ουσιώδη για την επιτυχία στα σύγχρονα εργασιακά περιβάλλοντα.



Η ανδραγωγική επικεντρώνεται ειδικά στο πώς μαθαίνουν καλύτερα οι ενήλικες. Τονίζει ότι οι ενήλικοι εκπαιδευόμενοι είναι ανεξάρτητοι, φέρνουν μαζί τους πλούσιες προσωπικές και επαγγελματικές εμπειρίες στη μαθησιακή διαδικασία και παρακινούνται από εσωτερικούς παράγοντες, όπως η προσωπική ανάπτυξη ή η σύνδεση της μάθησης με την πραγματική ζωή. Τα EDUckathons ευθυγραμμίζονται στενά με αυτές τις αρχές, δίνοντας στους συμμετέχοντες έλεγχο πάνω στη δουλειά τους, αναγνωρίζοντας την αξία των εμπειριών τους και συνδέοντας τις προκλήσεις με πραγματικά προβλήματα που έχουν σημασία για αυτούς.

Τα EDUckathons προσφέρουν ένα μοναδικό μοντέλο, συνδυάζοντας τη σχεδιαστική σκέψη, τη βιωματική μάθηση, την παιχνιδοποίηση και την ανδραγωγική. Αυτός ο συνδυασμός εξασφαλίζει δομή, δράση, παρακίνηση και σεβασμό προς τον ενήλικο εκπαιδευόμενο. Το αποτέλεσμα είναι μια δυναμική προσέγγιση για τη σύγχρονη ΕΕΚ, που ενισχύει τόσο τις τεχνικές όσο και τις οριζόντιες δεξιότητες, όπως η συνεργασία και η επίλυση προβλημάτων. Βασισμένα σε ισχυρό θεωρητικό υπόβαθρο, τα EDUckathons προετοιμάζουν τους εκπαιδευόμενους για τις εξελισσόμενες αγορές εργασίας, τη δια βίου μάθηση και την προσωπική ανάπτυξη.

Οι εκπαιδευτικές θεωρίες που συζητήθηκαν σε αυτό το κεφάλαιο προσφέρουν ισχυρή καθοδήγηση για τη βελτίωση της αποτελεσματικότητας των EDUckathons. Έννοιες όπως η Σχεδιαστική Σκέψη, η βιωματική μάθηση, η παιχνιδοποίηση και η ανδραγωγική υποστηρίζουν ενεργές, μαθητοκεντρικές και προσανατολισμένες στην πραγματική ζωή μαθησιακές εμπειρίες. Οι διοργανωτές μπορούν να δημιουργήσουν ισχυρά μαθησιακά περιβάλλοντα που υποστηρίζουν καλύτερα τους ενήλικους εκπαιδευόμενους και προετοιμάζουν τους συμμετέχοντες για επιτυχία στον ταχέως εξελισσόμενο τομέα της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης, εφόσον ευθυγραμμίσουν τις δραστηριότητες των EDUckathons ακόμη πιο στενά με αυτές τις αρχές.



Πηγή: Canva

3. ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ EDUCKATHONS

Συνήθως, τα EDUckathons μπορούν να διοργανωθούν από ένα ή περισσότερα ΕΕΚ, τα οποία ενδέχεται να συνεργάζονται ώστε να συμμετέχουν μαθητές από διαφορετικά ιδρύματα. Οι μαθητές σχηματίζουν μικρές ομάδες για να εργαστούν μαζί πάνω σε πρακτικές προκλήσεις. Κάθε ομάδα υποστηρίζεται από έναν εμψυχωτή, ο οποίος, σε αυτό το πλαίσιο, θεωρείται ότι είναι καθηγητής επαγγελματικής εκπαίδευσης. Οι καθηγητές αυτοί δεν παραδίδουν διάλεξη, αλλά καθοδηγούν τις ομάδες, ενθαρρύνουν τη συμμετοχή και βοηθούν τους μαθητές να αναστοχαστούν πάνω στη δουλειά και την πρόοδό τους. Άλλοι ρόλοι μπορεί να περιλαμβάνουν τους διοργανωτές (που ασχολούνται με την οργάνωση και τον προγραμματισμό), τους μέντορες (που παρέχουν εξειδικευμένη γνώση στο αντικείμενο), καθώς και πιθανούς επαγγελματίες του κλάδου ή ενδιαφερόμενους φορείς, οι οποίοι προσφέρουν ρεαλιστικές οπτικές και ανατροφοδότηση (Affia-Jomants et al., 2020, σ. 22).

Τα EDUckathons πραγματοποιούνται σε διάφορα περιβάλλοντα. Συνήθεις χώροι διεξαγωγής είναι οι σχολικές αίθουσες, τα εργαστήρια των σχολείων, τα εργαστήρια καινοτομίας ή τα κοινοτικά κέντρα, όταν πρόκειται για δια ζώσης εκδηλώσεις. Εναλλακτικά, τα EDUckathons μπορούν να πραγματοποιηθούν διαδικτυακά μέσω ψηφιακών πλατφορμών ή ως υβριδικές εκδηλώσεις που συνδυάζουν φυσική και εικονική συμμετοχή, προκειμένου να αυξηθεί η προσβασιμότητα.



Πηγή: Canva

3.1 ΠΕΔΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΚΑΙ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Η διάρκεια ενός EDUckathon είναι ευέλικτη και μπορεί να προσαρμοστεί στις ανάγκες του σχολείου και στην πολυπλοκότητα της πρόκλησης. Η εκδήλωση μπορεί να είναι σύντομη, όπως μια εστιασμένη συνεδρία διάρκειας 2–3 ωρών, ή να διαρκέσει ολόκληρη τη σχολική ημέρα. Η επιλογή εξαρτάται από τους μαθησιακούς στόχους, τον αριθμό των συμμετεχόντων και το βάθος της πρόκλησης. Οι διοργανωτές θα πρέπει να σχεδιάζουν το πρόγραμμα έτσι ώστε να παρέχεται επαρκής χρόνος για ομαδικές δραστηριότητες, συζητήσεις και ανατροφοδότηση, διατηρώντας παράλληλα το ενδιαφέρον και την παρακίνηση των συμμετεχόντων καθ' όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης.

ΠΕΔΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Υπάρχουν πολλοί έγκυροι τρόποι προσέγγισης του σχεδιασμού ενός EDUckathon. Η ευελιξία αυτής της μορφής αποτελεί ένα από τα βασικά της πλεονεκτήματα. Αυτό που έχει τη μεγαλύτερη σημασία είναι ν**α καθοριστεί με σαφήνεια η μαθησιακή προσέγγιση** πριν από τη δημιουργία της δομής της εκδήλωσης. Η Βιωματική Μάθηση, η Σχεδιαστική Σκέψη, η Παιχνιδοποίηση και η Ανδραγωγική μπορούν να χρησιμοποιηθούν είτε μεμονωμένα είτε σε συνδυασμό, και οι διοργανωτές θα πρέπει να επιλέξουν εκείνη ή εκείνες που ταιριάζουν καλύτερα στις ανάγκες των εκπαιδευομένων τους και στα αναμενόμενα αποτελέσματα.

> Είναι χρήσιμο να χρησιμοποιείται ο κύκλος βιωματικής μάθησης του Kolb. Η διαδικασία ξεκινά με τη συγκεκριμένη εμπειρία, όπου οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά σε μια πραγματική ή προσομοιωμένη κατάσταση. Στη συνέχεια, οι μαθητές περνούν στη φάση της αναστοχαστικής παρατήρησης, όπου συζητούν και αναλύουν την πρόσφατη εμπειρία τους ως ομάδα. Στην αφηρημένη εννοιολόγηση, οι ομάδες χρησιμοποιούν τους αναστοχασμούς τους για να αναπτύξουν νέες ιδέες ή λύσεις. Τέλος, κατά τη φάση του ενεργού πειραματισμού, οι μαθητές δοκιμάζουν αυτές τις νέες ιδέες στην πράξη, εφαρμόζοντας όσα έμαθαν σε πραγματικά ή προσομοιωμένα καθήκοντα.

Αυτή η προσέγγιση διασφαλίζει ότι η μάθηση είναι πρακτική, βιωματική και άμεσα συνδεδεμένη με σχετικές δεξιότητες. Η παιχνιδοποίηση και η σχεδιαστική σκέψη μπορούν να ενσωματώνονται καθ' όλη τη διαδικασία, ενισχύοντας τη συμμετοχή και τη δημιουργικότητα.

3.2 ΘΕΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

Πώς να Ορίσετε Σχετικές (Εκπαιδευτικές, Κατάρτισης ή Εργασιακές) Προκλήσεις για τον Τομέα της ΕΕΚ

Για να οριστούν σχετικές προκλήσεις για τους μαθητές της ΕΕΚ — ιδιαίτερα στο πλαίσιο των EDUckathons — είναι σημαντικό να επικεντρωθούμε σε πραγματικά, πρακτικά προβλήματα που οι μαθητές μπορούν να αντιμετωπίσουν μέσα σε μια σύντομη, εντατική περίοδο μάθησης. Τα EDUckathons αποτελούν μια ισχυρή μέθοδο αναβάθμισης και επανακατάρτισης δεξιοτήτων, καθώς συνδυάζουν την ομαδική εργασία, τη δημιουργικότητα και την επίλυση προβλημάτων υπό πίεση χρόνου. Αυτή η μορφή λειτουργεί καλύτερα όταν οι προκλήσεις συνδέονται με τα επαγγελματικά πεδία των μαθητών και αντικατοπτρίζουν καταστάσεις που ενδέχεται να αντιμετωπίσουν σε πραγματικά εργασιακά περιβάλλοντα (Schlögl et al., 2018, σ. 6).

ΤΠΕ και τομείς Μηχανολογίας

Μια τυπική πρόκληση μπορεί να αφορά τη βοήθεια προς ένα σχολείο ή μια εταιρεία κατάρτισης για την αναβάθμιση των ψηφιακών της εργαλείων ή συστημάτων. Οι μαθητές θα μπορούσαν να κληθούν να αναπτύξουν ένα απλό πρωτότυπο, να αυτοματοποιήσουν μια μικρή εργασία ή να σχεδιάσουν ένα βασικό ψηφιακό εργαλείο υποστήριξης. Αυτά τα καθήκοντα είναι πρακτικά, παρακινητικά και συνδέονται άμεσα με τις ανάγκες του σύγχρονου εργασιακού περιβάλλοντος.

Κατασκευές, γεωργία ή αυτοκινητοβιομηχανία

Οι μαθητές μπορεί να εργαστούν σε προκλήσεις που σχετίζονται με την ενεργειακή αποδοτικότητα ή τη μείωση των αποβλήτων. Θα μπορούσαν να σχεδιάσουν μια απλή πράσινη βελτίωση, να προτείνουν τρόπους επαναχρησιμοποίησης υλικών ή να εισηγηθούν αλλαγές στις καθημερινές πρακτικές που μειώνουν τον περιβαλλοντικό αντίκτυπο.

Φροντίδα, εκπαίδευση ή φιλοξενία

Οι προκλήσεις θα μπορούσαν να επικεντρωθούν στη βελτίωση της συμπερίληψης στις υπηρεσίες. Οι μαθητές θα μπορούσαν να σχεδιάσουν υλικό υποδοχής για νεοεισερχόμενους, να βρουν καλύτερους τρόπους υποστήριξης ατόμων με ειδικές ανάγκες ή να αναπτύξουν δημιουργικούς τρόπους βελτίωσης της επικοινωνίας σε πολυπολιτισμικές ομάδες.

Επιχειρήσεις και Εφοδιαστική Αλυσίδα

Μια πρόκληση θα μπορούσε να αφορά τη βελτίωση της ροής πληροφοριών, της παρακολούθησης αγαθών ή της εξυπηρέτησης πελατών. Οι μαθητές θα μπορούσαν να επανασχεδιάσουν ένα μικρό μέρος μιας διαδικασίας, να δοκιμάσουν νέα εργαλεία επικοινωνίας ή να προτείνουν ιδέες για να καταστήσουν τις υπηρεσίες πιο αποδοτικές και φιλικές προς τον χρήστη.

Τομείς Χειροτεχνίας

Όπως η ξυλουργική, η υδραυλική, η μεταλλουργία ή η ραπτική — οι προκλήσεις μπορούν να επικεντρωθούν στον συνδυασμό των παραδοσιακών δεξιοτήτων με τις σύγχρονες ανάγκες. Για παράδειγμα, οι μαθητές θα μπορούσαν να επανασχεδιάσουν ένα προϊόν χρησιμοποιώντας βιώσιμα υλικά, να βελτιώσουν τη λειτουργικότητα ενός χειροποίητου αντικειμένου ή να αναπτύξουν μια λύση επισκευής.

Οι προκλήσεις θα πρέπει να είναι συγκεκριμένες, διαχειρίσιμες και ουσιαστικές — κάτι που οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν γρήγορα και να ασχοληθούν ενεργά, αξιοποιώντας τις τεχνικές τους δεξιότητες, τις προσωπικές τους εμπειρίες και τις ιδέες τους. Τα EDUckathons ανταποκρίνονται άμεσα στο πρόβλημα της χαμηλής παρακίνησης των μαθητών στα σχολικά συστήματα ΕΕΚ και στη χαλαρή σύνδεση μεταξύ της επαγγελματικής κατάρτισης και της πρακτικής άσκησης στις επιχειρήσεις (Brevik & Kaiser, 2023, σ. 5). Με την εισαγωγή πραγματικών, πρακτικών προκλήσεων — συχνά με τη συμβολή της βιομηχανίας — τα EDUckathons καθιστούν τη μάθηση πιο σχετική και άμεση.



Πηγή: Canva

Τα EDUckathons θα πρέπει να δίνουν στους μαθητές τη δυνατότητα να είναι ενεργοί λύτες προβλημάτων και να αποκτούν όχι μόνο τεχνικές δεξιότητες, αλλά και εμπειρία στην ομαδική εργασία, την κριτική σκέψη και την παρουσίαση των ιδεών τους. Όταν σχεδιάζονται σωστά, θα πρέπει να διευρύνουν τον τρόπο σκέψης των μαθητών, να τους εκθέτουν σε νέα εργαλεία ή μεθόδους και να ενισχύουν την αυτοπεποίθησή τους για μελλοντική μάθηση και εργασία.

3.3 ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΑΡΧΩΝ ΒΙΩΜΑΤΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΠΟΙΗΣΗ

Στο πλαίσιο της βιωματικής μάθησης, μια συγκεκριμένη εμπειρία θα πρέπει να ξεκινά με μια σαφή, πρακτική δραστηριότητα που παρακινεί τους συμμετέχοντες να εργαστούν αμέσως. Στα EDUckathons, αυτό σημαίνει να δοθεί στους εκπαιδευόμενους μια πρακτική πρόκληση από τον επαγγελματικό τους τομέα, την οποία μπορούν να κατανοήσουν γρήγορα και να αρχίσουν να επιλύουν ομαδικά. Ο στόχος είναι πρώτα η δράση και μετά η σκέψη. Χωρίς μακρές εξηγήσεις — μόνο μια σύντομη εισαγωγή, απλά εργαλεία και μια δραστηριότητα που να φαίνεται ρεαλιστική και χρήσιμη.

Αυτή η φάση μπορεί επίσης να περιλαμβάνει στοιχεία από τη Σχεδιαστική Σκέψη, ειδικά τα στάδια της ενσυναίσθησης και του ορισμού, όπου οι συμμετέχοντες διερευνούν τις ανάγκες των χρηστών και επαναδιατυπώνουν το πρόβλημα πριν προχωρήσουν στη δημιουργία μιας λύσης.

Για να ενισχυθεί η εμπλοκή και η παρακίνηση κατά τη φάση της Συγκεκριμένης Εμπειρίας ενός EDUckathon, οι διοργανωτές μπορούν να εφαρμόσουν απλά αλλά αποτελεσματικά στοιχεία παιχνιδοποίησης και μάθησης βασισμένης στο παιχνίδι (Vanhée et al., 2024). Αυτές οι στρατηγικές προσδίδουν ενέργεια, δομή και μια νότα διασκέδασης στη μαθησιακή διαδικασία. Είναι ιδιαίτερα σημαντικές στην αρχή, όταν οι μαθητευόμενοι βρίσκονται μόλις στην έναρξη της πρόκλησής τους.

Πιθανοί τρόποι εφαρμογής της Παιχνιδοποίησης στη Φάση της Συγκεκριμένης Εμπειρίας:



Πηγή: Canva

01 **Πίνακες Παρακολούθησης Προόδου** – Οπτικοί πίνακες ή ψηφιακοί πίνακες ελέγχου που παρουσιάζουν τα ορόσημα και την πρόοδο των ομάδων.

02 **Εμβλήματα Επιτευγμάτων** – Απλές ανταμοιβές για την επίτευξη ορόσημων, με στόχο την ενίσχυση της παρακίνησης.

03 **Επιπλέον Υποδείξεις ή Εργαλεία** – Παροχή στις ομάδες «καρτών υπόδειξης» ή πρόσθετων πόρων καθώς επιτυγχάνουν ορόσημα, προσθέτοντας ένα επιπλέον στοιχείο στρατηγικής.

04 **Χρονικές Προκλήσεις** – Γρήγορες, χρονομετρημένες δραστηριότητες που ενισχύουν τον ρυθμό και τον ενθουσιασμό, ιδιαίτερα χρήσιμες για σύντομες συνεδρίες hackathon.

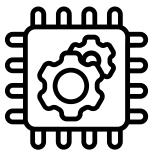
05 **Ρόλοι Ομάδας –** Ανάθεση ρόλων όπως «Οραματιστής», «Υπεύθυνος Πόρων» ή «Συντονιστής Ομάδας», ώστε η συνεργασία να παραμένει ισορροπημένη και διασκεδαστική.

Σχεδιασμός Δραστηριοτήτων για τη Φάση της Συγκεκριμένης Εμπειρίας

Αυτά τα παραδείγματα δραστηριοτήτων δείχνουν πώς η Συγκεκριμένη Εμπειρία μπορεί να εφαρμοστεί γρήγορα και αποτελεσματικά. Για σύντομα EDUckathons (διάρκειας μικρότερης της μίας ημέρας), είναι καλύτερο να δοθεί έμφαση στη δράση. Ωστόσο, σε μεγαλύτερης διάρκειας μορφές, η εισαγωγή έρευνας χρηστών και ο ορισμός του προβλήματος (βασικά στοιχεία της Σχεδιαστικής Σκέψης) μπορούν να εμβαθύνουν τη μαθησιακή διαδικασία και να οδηγήσουν σε ισχυρότερες, περισσότερο ανθρωποκεντρικές λύσεις (Brevik & Kaiser, 2023).

Για παράδειγμα, στους παρακάτω τομείς, οι μαθητές θα μπορούσαν να κληθούν να::

Μηχανολογικός Τομέας (π.χ. μηχανικοί, μηχατρονική)



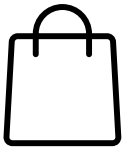
Σκεφτείτε ένα εργαλείο ή μια συσκευή μέτρησης που θα μπορούσε να βοηθήσει τους εργαζόμενους να κάνουν τη δουλειά τους πιο εύκολα στο εργαστήριο. Ποιος θα το χρησιμοποιούσε; Ποιο πρόβλημα λύνει; Σχεδιάστε το και στη συνέχεια δημιουργήστε μια απλή εκδοχή του χρησιμοποιώντας υπολειπόμενα υλικά.

Επαγγέλματα Φροντίδας



Σκεφτείτε κάτι που θα μπορούσατε να δημιουργήσετε για να βοηθήσετε ένα ηλικιωμένο άτομο στην καθημερινή του ζωή (όπως να θυμάται τι πρέπει να κάνει, να παραμένει ασφαλές ή να νιώθει άνετα). Ποιος θα το χρησιμοποιήσει; Πώς θα βοηθήσει; Σχεδιάστε το και στη συνέχεια δημιουργήστε μια πρώτη εκδοχή του με εικόνες ή υλικά.

Επιχειρήσεις & Λιανική



Φανταστείτε ότι έχετε ένα νέο προϊόν που θέλετε να πουλήσετε σε ένα μικρό κατάστημα — όπως ένα επαναχρησιμοποιούμενο παγούρι, ένα χειροποίητο κερί ή ένα τοπικό σνακ. Πρώτα, σκεφτείτε τι το κάνει ένα καλό προϊόν (όπως ποιος μπορεί να το θέλει και γιατί). Στη συνέχεια, σκεφτείτε πώς να το προωθήσετε μέσα στο κατάστημα — πώς να το κάνετε να ξεχωρίσει και να τραβήξει το ενδιαφέρον των πελατών (όπως με μια ειδική βιτρίνα, πινακίδα ή τραπέζι με δείγματα). Κάντε ένα σκίτσο της ιδέας σας και, αν μπορείτε, δημιουργήστε ένα μικρό μοντέλο της παρουσίασής σας.

Τομείς Χειροτεχνίας (π.χ. ξυλουργική, ραπτική, μεταλλουργία)

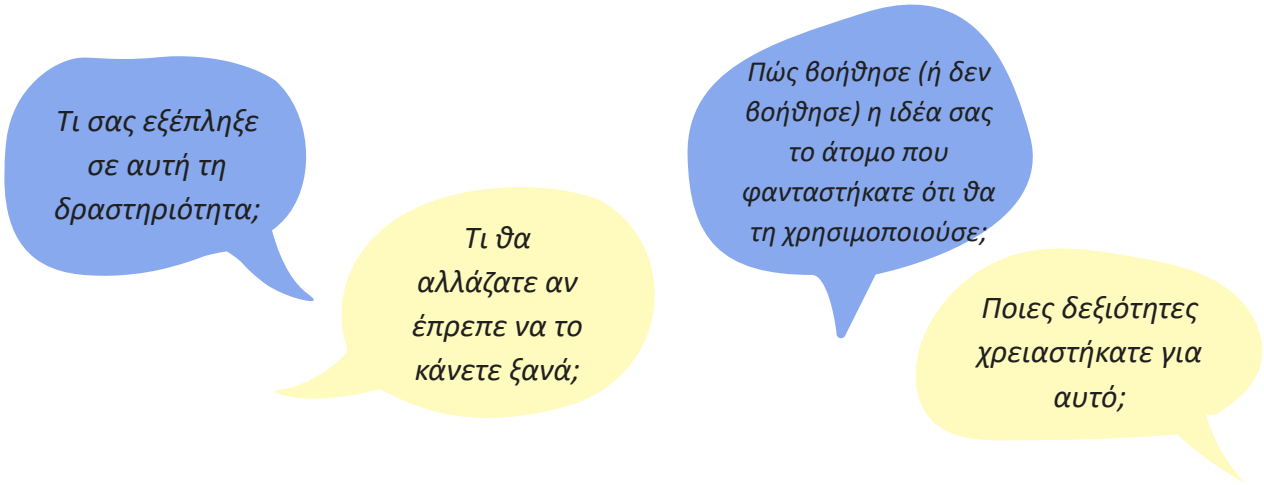


Σκεφτείτε κάτι μικρό και χρήσιμο που θα μπορούσατε να φτιάξετε από υπολειπόμενα υλικά (όπως μια βάση, ένα γάντζο ή ένα κουτί). Ποιος θα μπορούσε να το χρησιμοποιήσει; Πώς θα έκανε τη ζωή του πιο εύκολη; Σχεδιάστε πρώτα την ιδέα σας και στη συνέχεια κατασκευάστε την χρησιμοποιώντας κομμάτια από υπολείμματα υλικών.

Ενσωμάτωση Συνεδριών Αναστοχασμού (Αναστοχαστική Παρατήρηση)

Αφού οι μαθητές ολοκληρώσουν το πρώτο βήμα της Συγκεκριμένης Εμπειρίας, το επόμενο στάδιο είναι η Αναστοχαστική Παρατήρηση. Αυτή η διαδικασία βοηθά τους μαθητές να αναλογιστούν τι έκαναν, να δουν τι λειτούργησε (ή όχι) και να αρχίσουν να μετατρέπουν τις εμπειρίες τους σε πραγματική μάθηση (Wijnen-Meijer et al., 2022).

Σε ένα EDUckathon, αυτό το στάδιο μπορεί να πάρει τη μορφή μιας σύντομης αλλά στοχευμένης συνεδρίας αναστοχασμού. Για παράδειγμα:
Οι μαθητές κάθονται μαζί στις ομάδες τους και συζητούν τι μόλις έκαναν: Τι πήγε καλά; Τι ήταν δύσκολο; Πώς συνεργάστηκε η ομάδα τους; Μπορεί να γράψουν σύντομες σημειώσεις ή να σχεδιάσουν απλά διαγράμματα σχετικά με όσα παρατήρησαν και ένιωσαν (School Lipnice Handout, 2018, σ. 16).
Ένας εκπαιδευτικός ή εμψυχωτής μπορεί να καθοδηγήσει τον αναστοχασμό, κάνοντας ανοιχτές ερωτήσεις όπως:



Αυτή η απλή ανασκόπηση μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσα σε 15–20 λεπτά και βοηθά τους μαθητές να δουν πιο καθαρά τις ενέργειές τους και να μάθουν από αυτές.

Εκτός από αυτό, μπορεί επίσης να είναι χρήσιμο να:

- Δείξετε σύντομα βίντεο ή φωτογραφίες από τη δουλειά τους και να τους ζητήσετε να μιλήσουν για όσα παρατηρούν.
- Τους αφήσετε να συγκρίνουν τη δική τους λύση με εκείνες των άλλων — για παράδειγμα, κάνοντας έναν γύρο για να δουν τα πρωτότυπα ή τα σχέδια των άλλων ομάδων.
- Τους ζητήσετε να αξιολογήσουν τη δική τους εργασία σε μερικά σημεία: πόσο χρήσιμη ήταν, πόσο καλά συνεργάστηκαν ή πόσο δημιουργική ήταν η λύση τους.

Ο αναστοχασμός είναι πιο χρήσιμος όταν περιλαμβάνει:

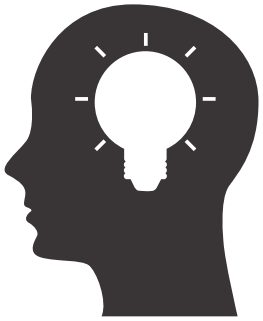
1. Έναν ασφαλή χώρο για ειλικρινή ανταλλαγή σκέψεων (χωρίς κριτική — μόνο μάθηση).
2. Εστίαση τόσο σε ό,τι συνέβη όσο και στο γιατί συνέβη.
3. Μια ευκαιρία να συνδέσουν όσα έκαναν με μελλοντικές βελτιώσεις — «Τι θα κάνετε την επόμενη φορά;»

Αυτό το στάδιο του αναστοχασμού δεν αφορά την αξιολόγηση. Στόχος του είναι να βοηθήσει τους μαθητές να αντιληφθούν τη δική τους μαθησιακή διαδικασία. Δημιουργεί μια γέφυρα ανάμεσα στη χαρά του «πράττειν» και στη βαθύτερη «σκέψη» που απαιτείται για να βελτιωθούν την επόμενη φορά (School Lipnice Handout, 2018).

Ενθάρρυνση της Αφηρημένης Εννοιολόγησης (Μαθήματα που Αποκομίστηκαν)

Αφού οι μαθητές έχουν ολοκληρώσει τη δραστηριότητα (Συγκεκριμένη Εμπειρία) και έχουν κάνει τον αναστοχασμό τους (Αναστοχαστική Παρατήρηση), το επόμενο βήμα είναι να τους βοηθήσουμε να της δώσουν νόημα, αναδεικνύοντας πρότυπα, διδάγματα και αρχές. Οι μαθητές αρχίζουν να μετατρέπουν την εμπειρία και τους προβληματισμούς τους σε ευρύτερα μαθήματα ή αρχές. Είναι η στιγμή που θέτουν το ερώτημα:

- **«Τι μάθαμε;»**
- **«Γιατί λειτούργησε (ή δεν λειτούργησε);»**
- **«Πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αυτή τη γνώση αλλού;»**



Αυτό το στάδιο μετατρέπει μια δραστηριότητα και την εμπειρία της σε βαθύτερη κατανόηση.

Στο πλαίσιο ενός EDUckathon, αυτή η φάση μπορεί να υλοποιηθεί μέσω καθοδηγούμενων δραστηριοτήτων που βοηθούν τις ομάδες να εντοπίσουν τα διδάγματα από το έργο τους και να τα συνδέσουν με ευρύτερες έννοιες, όπως οι πρακτικές στον χώρο εργασίας, οι τεχνικές γνώσεις ή οι κοινωνικές δεξιότητες (Passarelli & Kolb, 2012).



Πηγή: Canva

Πρακτικές Στρατηγικές

Οι μαθητές γράφουν ή συζητούν βασικά διδάγματα, όπως τι βοήθησε τη λύση τους να πετύχει ή πώς η ομαδική εργασία επηρέασε το αποτέλεσμα.

Οι μαθητές δημιουργούν μια αφίσα ή διαφάνεια με τίτλο «Μαθήματα που Αποκομίστηκαν», εντοπίζοντας ποιες δεξιότητες ή μέθοδοι λειτούργησαν καλά.

Οι μαθητές απαντούν σε καθοδηγητικές ερωτήσεις, όπως:
«Ποιες δεξιότητες αναπτύξατε;»
«Πώς εφαρμόζεται αυτό στη μελλοντική σας εργασία;»
«Τι θα κάνατε διαφορετικά την επόμενη φορά;»

Αυτές οι ερωτήσεις βοηθούν να συνδεθεί το έργο τους με τη γνώση της πραγματικής ζωής

Διευκόλυνση του Ενεργού Πειραματισμού (Εφαρμογή της Γνώσης)

Στο τελευταίο στάδιο, οι μαθητές παίρνουν όσα έμαθαν στα προηγούμενα βήματα και προσπαθούν να τα εφαρμόσουν με έναν νέο ή βελτιωμένο τρόπο. Είναι το σημείο όπου οι ιδέες δοκιμάζονται, τα σχέδια υλοποιούνται και η μάθηση μετατρέπεται σε δράση.

Αυτή η φάση αντιστοιχεί στα στάδια «Δοκιμή» και «Εφαρμογή» της διαδικασίας της Σχεδιαστικής Σκέψης, όπου οι μαθητευόμενοι εφαρμόζουν τη λύση τους σε πραγματικά ή προσομοιωμένα περιβάλλοντα και την προσαρμόζουν βάσει ανατροφοδότησης. Και τα δύο μοντέλα δίνουν έμφαση στη μάθηση μέσω της επανάληψης και της δοκιμής με νέα οπτική.

Πρακτικοί τρόποι υλοποίησης αυτής της φάσης:

Βελτίωση Ιδεών

Μετά τον αναστοχασμό, οι ομάδες έχουν χρόνο να βελτιώσουν ή να προσαρμόσουν την αρχική τους ιδέα. Για παράδειγμα, μια μηχανολογική ομάδα μπορεί να βελτιώσει τον σχεδιασμό του εργαλείου της απλοποιώντας το και επιλέγοντας καλύτερα υλικά.

Εφαρμογή σε Νέα Κατάσταση

Οι μαθητές χρησιμοποιούν όσα έμαθαν σε μια ελαφρώς διαφορετική πρόκληση. Για παράδειγμα, μια επιχειρηματική ομάδα που δημιούργησε μια παρουσίαση προϊόντος για εφήβους την προσαρμόζει τώρα για ηλικιωμένους πελάτες, τροποποιώντας τη διάταξη και το μήνυμα.

Σχέδιο για Πραγματική Εφαρμογή

Οι μαθητές γράφουν ή παρουσιάζουν πώς θα χρησιμοποιούσαν την ιδέα τους σε έναν χώρο εργασίας ή σε πρακτική άσκηση. Για παράδειγμα, φοιτητές στον τομέα της υγειονομικής φροντίδας εξηγούν πώς το οπτικό ημερήσιο πρόγραμμά τους θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί με πραγματικούς πελάτες και ποιες αλλαγές μπορεί να χρειαστούν.



Πηγή: Canva

Αυτές οι δραστηριότητες βοηθούν στη μετάβαση από μια μεμονωμένη εμπειρία σε μεταβιβάσιμη γνώση και πραγματική εφαρμογή. Ενισχύουν επίσης την ιδέα ότι η μάθηση δεν αφορά απλώς το να τα καταφέρνεις σωστά μία φορά — αλλά το να συνεχίζεις να δοκιμάζεις, να προσαρμόζεσαι και να εξελίσσεσαι. Παράλληλα, διδάσκουν στους μαθητές ότι η αποτυχία αποτελεί μέρος της μαθησιακής διαδικασίας και ότι το κλειδί βρίσκεται στη συνεχή εφαρμογή και βελτίωση.

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ/ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ

Ημερομηνία: .....

Διάρκεια: 9:00 AM - 16:00 PM

Τοποθεσία: .....

ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ

- .....
- .....
- .....

ΑΤΖΕΝΤΑ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ
ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΜΑ ΚΑΙ ΓΝΩΡΙΜΙΑ • Παρουσίαση στόχων, κανόνων και αναμενόμενων αποτελεσμάτων • Δραστηριότητα γνωριμίας – παιχνίδι ενεργοποίησης για την ενίσχυση της εμπιστοσύνης στην ομάδα	09:00 – 09:15	
ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΟΜΑΔΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ • Κατανομή των μαθητών σε μικρές ομάδες (4-5 ανά ομάδα) • Παρουσίαση της πρακτικής επαγγελματικής πρόκλησης • Σύντομες ερωταπαντήσεις για την εξασφάλιση κατανόησης	09:15 – 09:45	
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΥΠΟΠΟΙΗΣΗ (ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ) • Οι ομάδες πρώτα ορίζουν τις ανάγκες των χρηστών και επαναδιατυπώνουν το πρόβλημα, στη συνέχεια σχεδιάζουν και κατασκευάζουν ενεργά πρωτότυπα λύσεων • Οι εμψυχωτές καθοδηγούν χωρίς να διδάσκουν	09:45 – 11:00	Παιχνιδοποίηση: εισαγωγή ρόλων ομάδας, πινάκων προόδου, καρτών υποδείξεων και χρονικών προκλήσεων για την ενίσχυση της συμμετοχής
ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ	11:15 – 11:45	
ΣΥΝΕΔΡΙΑ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΥ (ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ) • Οι ομάδες συζητούν την εμπειρία τους • Καθοδηγούμενες ερωτήσεις από τον εμψυχωτή: «Τι πήγε καλά;», «Τι θα αλλάζατε;», «Πώς βοήθησε ή εμπόδισε η ομαδική εργασία;» • Προαιρετικό: σύντομος γύρος παρατήρησης για να δουν τις λύσεις των άλλων ομάδω	11:45 – 12:15	
ΑΦΗΡΗΜΕΝΗ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΗΣΗ • Κάθε ομάδα εντοπίζει τα βασικά διδάγματα που αποκόμισε • Δημιουργία αφίσας ή διαφάνειας «Μαθήματα που Αποκομίστηκαν» • Ποιες δεξιότητες/μέθοδοι λειτούργησαν; Πώς σχετίζεται αυτό με την πρακτική στον πραγματικό χώρο εργασίας;	12:15 – 14:15	
ΦΑΓΗΤΟ	14:15 – 14:30	
ΕΝΕΡΓΟΣ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ/ΦΑΣΗ ΒΕΛΤΙΩΣΗΣ • Οι ομάδες βελτιώνουν τη λύση τους βάσει των αναστοχασμών και την προσαρμόζουν σε ένα πραγματικό πλαίσιο χρήστη • Οι εμψυχωτές ενθαρρύνουν τη δοκιμή υποθέσεων και τη δημιουργικότητα	13:00 – 14:15	Παιχνιδοποίηση: κάρτες υποδείξεων ή χρονική πρόκληση για την ενίσχυση του ρυθμού και της παρακίνησης
ΤΕΛΙΚΗ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ • Οι ομάδες ολοκληρώνουν την παρουσίαση της λύσης, τα πρωτότυπα και τα οπτικά μέσα	14:15 – 14:30	
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΟΜΑΔΩΝ ΚΑΙ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ • Κάθε ομάδα παρουσιάζει τη λύση της (5 λεπτά ανά ομάδα) • Ανατροφοδότηση από ομότιμους και εμψυχωτές με καθοδηγούμενη θετική κριτική: • «Ένα σημείο δύναμης, μία πρόταση βελτίωσης»	14:30 – 15:30	
ΤΕΛΙΚΟΣ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΚΛΕΙΣΙΜΟ • Ομαδικός αναστοχασμός: Βασικά διδάγματα για μελλοντική μάθηση/εργασία και προσωπικές παρατηρήσεις και συναισθήματα για την ημέρα • Απονομή εμβλημάτων επιτευγμάτων • Λόγος κλεισίματος και επόμενα βήματα, αν απαιτούνται	15:30 – 16:00	

4. ΡΟΛΟΙ ΚΑΙ ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΕΣ

Υπάρχουν διάφοροι ρόλοι που πρέπει να καλυφθούν για την προετοιμασία και την υλοποίηση ενός επιτυχημένου EDUckathon. Η επιτυχία ενός EDUckathon εξαρτάται από την ξεκάθαρη κατανόηση και την αυστηρή εκτέλεση αυτών των ρόλων — από τον συνολικό σχεδιασμό των διοργανωτών έως τη δραστήρια συμμετοχή των συμμετεχόντων και τις πολύτιμες γνώσεις που προσφέρουν οι εμπειρογνώμονες του κλάδου.
Στις επόμενες παραγράφους θα εξετάσουμε πιο προσεκτικά τους διαφορετικούς ρόλους που συνδέονται με ένα EDUckathon και τις αντίστοιχες ευθύνες τους. Ανάλογα με το μέγεθος και το περιβάλλον του EDUckathon, τα άτομα μπορούν να αναλάβουν ταυτόχρονα διαφορετικούς ρόλους.

4.1 ΔΙΟΡΓΑΝΩΤΕΣ

Οι διοργανωτές είναι οι αρχιτέκτονες ενός EDUckathon, υπεύθυνοι για το συνολικό όραμα, τον σχεδιασμό και την υλοποίηση της εκδήλωσης. Ο ρόλος τους είναι πολυδιάστατος και περιλαμβάνει στρατηγικές, οργανωτικές και προωθητικές πτυχές, με στόχο να εξασφαλιστεί μια επιτυχημένη και ουσιαστική εμπειρία για όλους τους συμμετέχοντες. Αποτελούν την κινητήρια δύναμη που μετατρέπει την ιδέα του EDUckathon σε μια απτή και εμπλουτισμένη μαθησιακή εμπειρία.



Πηγή: Canva

Βασικές τους αρμοδιότητες είναι:



Καθορισμός στόχων

Οι διοργανωτές καθορίζουν τους βασικούς στόχους και τα θέματα του EDUckathon, εναρμονίζοντάς τα με τους ευρύτερους εκπαιδευτικούς σκοπούς των συμμετεχόντων. Αυτό περιλαμβάνει τον προσδιορισμό των επιθυμητών μαθησιακών αποτελεσμάτων και των συγκεκριμένων προκλήσεων ή θεμάτων που θα αντιμετωπιστούν. Διασφαλίζουν ότι ο σκοπός του EDUckathon είναι σαφής και συμβάλλει στην αναβάθμιση και επανειδίκευση δεξιοτήτων σε συναφείς τομείς.



Οργάνωση και διαχείριση πόρων

Αυτό περιλαμβάνει την εξασφάλιση χρηματοδότησης, τον εντοπισμό και την κράτηση κατάλληλου χώρου, καθώς και τη διαχείριση του συνολικού προϋπολογισμού. Οι διοργανωτές είναι υπεύθυνοι για την αποτελεσματική κατανομή των πόρων, ώστε να υποστηριχθούν όλες οι πτυχές της εκδήλωσης — από τα υλικά και την τεχνολογία έως το προσωπικό και την τροφοδοσία.



Διαχείριση Ομάδας

Οι διοργανωτές συγκροτούν και διαχειρίζονται την κύρια ομάδα που είναι υπεύθυνη για το EDUckathon. Αυτό περιλαμβάνει την ανάθεση ρόλων σε συνδιοργανωτές, διευκολυντές, μέντορες και άλλο υποστηρικτικό προσωπικό. Δημιουργούν αποτελεσματικά κανάλια επικοινωνίας, ώστε να διασφαλιστεί η ομαλή συνεργασία μεταξύ όλων των μελών της ομάδας.



Προετοιμασία Προγράμματος

Ενώ οι διευκολυντές και οι μέντορες συμβάλλουν στη μαθησιακή εμπειρία, οι διοργανωτές επιβλέπουν την ανάπτυξη της δομής, του προγράμματος και των βασικών μαθησιακών ενοτήτων του EDUckathon. Διασφαλίζουν ότι το περιεχόμενο είναι σχετικό, ελκυστικό και υποστηρίζει την επίτευξη των καθορισμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων.



Προώθηση

Εάν οι συμμετέχοντες δεν έχουν καθοριστεί από την αρχή (για παράδειγμα, όταν το EDUckathon υλοποιείται αποκλειστικά με τους εκπαιδευτικούς ενός σχολείου), οι διοργανωτές χρειάζεται να αναπτύξουν και να εφαρμόσουν μια ολοκληρωμένη στρατηγική προώθησης για την προσέλκυση συμμετεχόντων. Αυτό περιλαμβάνει τη δημιουργία προωθητικού υλικού, την αξιοποίηση διαφόρων καναλιών επικοινωνίας και την ανάδειξη των μοναδικών πλεονεκτημάτων της συμμετοχής σε ένα EDUckathon.



Εμπλοκή ενδιαφερόμενων μερών

Οι διοργανωτές δημιουργούν και διατηρούν σχέσεις με βασικούς ενδιαφερόμενους φορείς, όπως εκπαιδευτικά ιδρύματα, συνεργάτες από τη βιομηχανία και χορηγούς. Αυτές οι συνεργασίες είναι καθοριστικής σημασίας για την εξασφάλιση πόρων, την απόκτηση εξειδικευμένων γνώσεων και τη διασφάλιση της μακροπρόθεσμης βιωσιμότητας και επίδρασης του EDUckathon[1]



Οργάνωση

Την ημέρα της εκδήλωσης, οι διοργανωτές διαχειρίζονται όλες τις λειτουργικές πτυχές, όπως την εγγραφή, τη τεχνική υποστήριξη, τη βοήθεια προς τους συμμετέχοντες και την επίλυση προβλημάτων. Διασφαλίζουν την ομαλή ροή των δραστηριοτήτων και μια θετική εμπειρία για όλους τους συμμετέχοντες.



Αξιολόγηση

Μετά την εκδήλωση, οι διοργανωτές είναι υπεύθυνοι για τη συλλογή ανατροφοδότησης από τους συμμετέχοντες, τους διευκολυντές και τους μέντορες. Τα δεδομένα αυτά χρησιμοποιούνται για την αξιολόγηση της επιτυχίας του EDUckathon σε σχέση με τους στόχους του και για τον εντοπισμό τομέων προς βελτίωση σε μελλοντικές διοργανώσεις. Αναλύουν επίσης τον αντίκτυπο στα μαθησιακά αποτελέσματα και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων (βλ. κεφάλαιο 7).

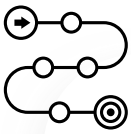
1 How to organize a hackathon. What I learned while organizing my… | by Tereza Tizkova | Medium. (https://tereza-tizkova.medium.com/how-to-organize-a-hackathon-58b97c721682)

4.2 ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΣ

Οι συντονιστές διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στην καθοδήγηση των συμμετεχόντων καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας του EDUckathon, διασφαλίζοντας μια παραγωγική και ελκυστική μαθησιακή εμπειρία. Σε αντίθεση με τους μέντορες, που προσφέρουν εξειδικευμένη γνώση, οι συντονιστές επικεντρώνονται στη διαδικασία, ενισχύοντας τη συνεργασία, την επίλυση προβλημάτων και την τήρηση της δομής του EDUckathon. Αποτελούν τους βασικούς παράγοντες που διευκολύνουν τη βιωματική μάθηση και τη δυναμική των ομάδων.

Οι συντονιστές χρειάζονται εις βάθος και ολοκληρωμένη γνώση του Design Thinking, την οποία να μπορούν να εφαρμόζουν αποτελεσματικά.

Βασικές τους αρμοδιότητες είναι:



Καθοδήγηση Διαδικασίας

Οι συντονιστές καθοδηγούν τους συμμετέχοντες σε κάθε φάση του EDUckathon, από τη σύλληψη ιδεών και τον προσδιορισμό του προβλήματος έως την πρωτοτυποποίηση και την παρουσίαση. Διασφαλίζουν ότι οι συμμετέχοντες κατανοούν τις μεθοδολογίες (π.χ. τα στάδια του Design Thinking) και τους κρατούν προσανατολισμένους στους μαθησιακούς τους στόχους μέσα στο καθορισμένο χρονικό πλαίσιο.



Προώθηση Συνεργασίας

Βασική ευθύνη των συντονιστών είναι να ενθαρρύνουν την αποτελεσματική επικοινωνία και συνεργασία μέσα στις ομάδες. Βοηθούν στην επίλυση συγκρούσεων, διασφαλίζουν τη δίκαιη συμμετοχή όλων και δημιουργούν ένα περιεκτικό περιβάλλον, όπου όλες οι φωνές ακούγονται και εκτιμώνται. Καλλιεργούν ένα πνεύμα συνεργατικότητας και συλλογικότητας.



Υποστήριξη στη Διαδικασία Επίλυσης Προβλημάτων

Αν και δεν παρέχουν άμεσες λύσεις, οι συντονιστές βοηθούν τις ομάδες να ξεπερνούν τα εμπόδια θέτοντας καθοδηγητικές ερωτήσεις, προτείνοντας εναλλακτικές προσεγγίσεις και ενθαρρύνοντας την κριτική σκέψη. Ενδυναμώνουν τους συμμετέχοντες να ανακαλύψουν οι ίδιοι τις λύσεις, αντί να τους τις δίνουν έτοιμες.[2]



Διαχείριση Χρόνου

Οι συντονιστές βοηθούν τις ομάδες να διαχειρίζονται αποτελεσματικά τον χρόνο τους, διασφαλίζοντας ότι προχωρούν μέσα από τα διάφορα στάδια του EDUckathon σύμφωνα με το πρόγραμμα. Παρέχουν διακριτικές υπενθυμίσεις και βοηθούν στην ιεράρχηση των εργασιών, ώστε να τηρούνται οι προθεσμίες.

2 LearnServe Virtual Hackathon - Student Facilitator Role Description. (https://learn-serve.org/assets/2020/04/2020-Hackathon-Facilitator-Role-Description-3.pdf)

Διατήρηση Συμμετοχής και Κινήτρου

Οι συντονιστές είναι υπεύθυνοι για τη διατήρηση μιας θετικής ατμόσφαιρας καθ' όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης. Ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες, γιορτάζουν τις μικρές επιτυχίες και προσαρμόζουν τις δραστηριότητες ώστε να διατηρούνται υψηλά τα επίπεδα ενδιαφέροντος και συμμετοχής, ιδιαίτερα κατά τις πιο απαιτητικές φάσεις εργασίας.[3]

Συλλογή Ανατροφοδότησης

Οι συντονιστές συλλέγουν ανεπίσημη ανατροφοδότηση σχετικά με τη διαδικασία του EDUckathon και την εμπειρία των συμμετεχόντων, μεταφέροντας τα ευρήματά τους στους διοργανωτές για συνεχή βελτίωση. Αυτό περιλαμβάνει την παρατήρηση της δυναμικής των ομάδων και τον εντοπισμό κοινών προκλήσεων.



Πηγή: Canva

3 How to host a hackathon? - Beeshake. (https://beeshake.com/en/animer-un-hackathon/)

4.3 ΜΕΝΤΟΡΕΣ

Οι μέντορες είναι ειδικοί στο αντικείμενό τους και παρέχουν καθοδήγηση, τεχνική υποστήριξη και εξειδικευμένη γνώση στις συμμετέχουσες ομάδες. Ο ρόλος τους είναι να εμπλουτίζουν τη μαθησιακή εμπειρία προσφέροντας πρακτικές συμβουλές, μοιράζοντας γνώσεις και βοηθώντας τους συμμετέχοντες να αντιμετωπίζουν σύνθετες προκλήσεις που σχετίζονται με τα έργα τους. Οι μέντορες είναι καθοριστικής σημασίας για τη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ θεωρητικής γνώσης και πρακτικής εφαρμογής.

Βασικές τους αρμοδιότητες είναι:



Εξειδικευμένη Υποστήριξη και Τεχνική Καθοδήγηση

Οι μέντορες προσφέρουν εξειδικευμένη γνώση και τεχνική εμπειρογνωμοσύνη που σχετίζεται με το θέμα του EDUckathon και τα έργα των συμμετεχόντων. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει καθοδήγηση σχετικά με συγκεκριμένες τεχνολογίες, αρχές σχεδιασμού ή προσεγγίσεις επίλυσης προβλημάτων. Βοηθούν τις ομάδες να βελτιώσουν τις ιδέες τους και να αναπτύξουν ρεαλιστικές και εφαρμόσιμες λύσεις.[4]



Υποστήριξη Επίλυσης Προβλημάτων (Προσανατολισμένη στο Περιεχόμενο)

Σε αντίθεση με τους συντονιστές που επικεντρώνονται στη διαδικασία, οι μέντορες παρέχουν άμεση καθοδήγηση σχετικά με το περιεχόμενο των έργων. Βοηθούν τις ομάδες να επιλύουν τεχνικά ζητήματα, προτείνουν πηγές και προσφέρουν εποικοδομητική ανατροφοδότηση για τη βελτίωση της ποιότητας και της βιωσιμότητας των λύσεών τους.



Μεταφορά Γνώσης

Οι μέντορες μοιράζονται τις πραγματικές τους εμπειρίες και τις βέλτιστες πρακτικές τους, προσφέροντας πολύτιμες γνώσεις που υπερβαίνουν όσα μπορούν να διδαχθούν μέσα από τα εγχειρίδια. Λειτουργούν ως πηγή έμπνευσης και πρακτικής σοφίας, βοηθώντας τους συμμετέχοντες να αναπτύξουν μια βαθύτερη κατανόηση του αντικειμένου.



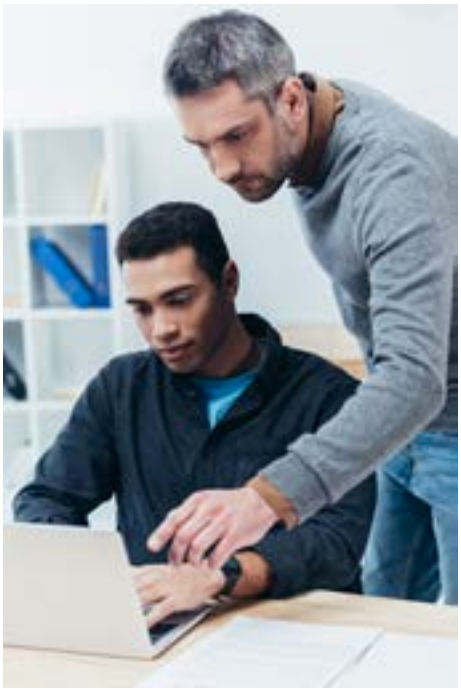
Ενθάρρυνση Καιτονομίας και Δημιουργικότητας

Οι μέντορες ενθαρρύνουν τις ομάδες να σκέφτονται δημιουργικά και να εξερευνούν καινοτόμες λύσεις. Παρέχουν ανατροφοδότηση που διεγείρει τη δημιουργία νέων ιδεών και βοηθά τους συμμετέχοντες να διευρύνουν τα όρια των αρχικών τους εννοιών.

4 The complete guide to organizing a successful hackathon | HackerEarth. (https://www.hackerearth.com/community-hackathons/resources/e-books/guide-toorganize-hackathon/)

Ανατροφοδότηση και Αξιολόγηση (Προσανατολισμένη στο Έργο)

Οι μέντορες παρέχουν στοχευμένη ανατροφοδότηση σχετικά με την πρόοδο και την ποιότητα των έργων των ομάδων. Συμβάλλουν στην αξιολόγηση της βιωσιμότητας, της πρωτοτυπίας και του πιθανού αντίκτυπου των λύσεων, συμβάλλοντας έτσι στη συνολική αποτίμηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων.



Πηγή: Canva

4.4 ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ (ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΙ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ)

Οι εκπαιδευόμενοι και οι εκπαιδευτές αποτελούν τους βασικούς «πελάτες» ενός EDUckathon. Διαδραματίζουν δυτλό ρόλο, καθώς είναι ταυτόχρονα δημιουργοί και χρήστες του περιεχομένου που αναπτύσσεται κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης. Οι συμμετέχοντες δημιουργούν ενεργά αποτελέσματα που προορίζονται για δική τους χρήση (και φυσικά για χρήση από τους συναδέλφους τους και άλλους ενδιαφερόμενους φορείς).

Η δέσμευση, η δημιουργικότητα και η προθυμία τους για μάθηση είναι καθοριστικής σημασίας για την επιτυχία της εκδήλωσης και για την επίτευξη των προσωπικών τους στόχων αναβάθμισης και επανειδίκευσης δεξιοτήτων.

Βασικές τους αρμοδιότητες είναι:

Ενεργή Συμμετοχή και Μάθηση

Οι συμμετέχοντες αναμένεται να συμμετέχουν ενεργά σε όλες τις δραστηριότητες του EDUckathon, συμπεριλαμβανομένων των εργαστηρίων, των συνεδριών ιδεασμού και της συνεργατικής ομαδικής εργασίας. Θα πρέπει να είναι δραστήριοι στην αναζήτηση γνώσης, να θέτουν ερωτήσεις και να εφαρμόζουν νέες έννοιες στις εργασίες και τις προκλήσεις τους. Το κύριο αποτέλεσμα των EDUckathon για τους συμμετέχοντες είναι τα μαθησιακά αποτελέσματα.

Ομαδική Εργασία

Η αποτελεσματική εργασία μέσα σε μια ομάδα είναι καθοριστικής σημασίας. Οι συμμετέχοντες πρέπει να συμβάλλουν εποικοδομητικά στις προσπάθειες της ομάδας τους, να μοιράζονται ιδέες, να ακούν διαφορετικές απόψεις και να συνεργάζονται για την επίτευξη κοινών στόχων. Ενθαρρύνονται να υιοθετήσουν το συνεργατικό και συλλογικό πνεύμα των EDUckathon.

Επίλυση Προβλημάτων και Καινοτομία

Οι διοργανωτές συγκροτούν και διαχειρίζονται την κύρια ομάδα που είναι υπεύθυνη για το EDUckathon. Αυτό περιλαμβάνει την ανάθεση ρόλων σε συνδιοργανωτές, συντονιστές, μέντορες και άλλο υποστηρικτικό προσωπικό. Δημιουργούν αποτελεσματικά κανάλια επικοινωνίας, ώστε να διασφαλιστεί η ομαλή συνεργασία μεταξύ όλων των μελών της ομάδας.

Ενσωμάτωση Ανατροφοδότησης

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι ανοιχτοί στην αποδοχή ανατροφοδότησης από συντονιστές, μέντορες και συναδέλφους και να είναι πρόθυμοι να επαναπροσεγγίσουν τις ιδέες και τις λύσεις τους με βάση αυτή την ανατροφοδότηση. Αυτή η επαναληπτική διαδικασία αποτελεί βασικό στοιχείο της μάθησης και της βελτίωσης.

Διαχείριση Χρόνου και Αυτοκαθοδήγηση

Λαμβάνοντας υπόψη τον περιορισμένο χρόνο των EDUckathon, οι συμμετέχοντες είναι υπεύθυνοι για την αποτελεσματική διαχείριση του χρόνου τους, την ιεράρχηση των εργασιών και την αυτόνομη εργασία μέσα στις ομάδες τους, ώστε να τηρούν τις προθεσμίες.

Αρχειοθέτηση και Παρουσίαση

Οι συμμετέχοντες συνήθως καλούνται να τεκμηριώσουν την πρόοδό τους, τις λύσεις τους και τη μαθησιακή τους πορεία. Παρουσιάζουν επίσης τα τελικά τους έργα ή πρωτότυπα, εκφράζοντας με σαφήνεια τις ιδέες τους, τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν και τις λύσεις που ανέπτυξαν.



Πηγή: Canva

4.4 ΕΙΔΙΚΟΙ ΤΟΥ ΚΛΑΔΟΥ ΚΑΙ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΕΝΟΙ

Οι ειδικοί από τον χώρο της βιομηχανίας προσδίδουν ρεαλιστική διάσταση και πρακτικές γνώσεις στα EDUckathon. Η συμμετοχή τους διασφαλίζει ότι οι προκλήσεις που αντιμετωπίζονται και οι λύσεις που αναπτύσσονται βασίζονται στις τρέχουσες ανάγκες και τάσεις του κλάδου. Αποτελούν έναν κρίσιμο σύνδεσμο μεταξύ της ακαδημαϊκής μάθησης και της επαγγελματικής πρακτικής, εμπλουτίζοντας την εμπειρία όλων των συμμετεχόντων.

Βασικές τους αρμοδιότητες είναι:



Παροχή Ρεαλιστικού Πλαισίου και Προκλήσεων

Οι ειδικοί από τον χώρο της βιομηχανίας μπορούν να συμβάλουν στον καθορισμό ουσιαστικών και επίκαιρων προκλήσεων για το EDUckathon, διασφαλίζοντας ότι τα προβλήματα που αντιμετωπίζονται αντανακλούν πραγματικές ανάγκες και ευκαιρίες του κλάδου. Μπορούν επίσης να μοιραστούν μελέτες περίπτωσης και πρακτικά σενάρια που εμπνέουν τους συμμετέχοντες.



Διαμοιρασμός Εξειδικευμένης Γνώσης

Οι ειδικοί προσφέρουν βαθιές γνώσεις στους αντίστοιχους τομείς τους, παρέχοντας στους συμμετέχοντες πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τις βέλτιστες πρακτικές του κλάδου, τις αναδυόμενες τεχνολογίες και τις απαιτήσεις της αγοράς. Αυτή η γνώση είναι καθοριστικής σημασίας για την ανάπτυξη λύσεων που δεν είναι μόνο καινοτόμες, αλλά και βιώσιμες και σχετικές με τις πραγματικές ανάγκες.



Έμπνευση και Παρακίνηση Συμμετεχόντων

Μοιραζόμενοι τις εμπειρίες τους και το πάθος τους για τον τομέα τους, οι ειδικοί από τη βιομηχανία μπορούν να εμπνεύσουν και να παρακινήσουν τους συμμετέχοντες, δείχνοντάς τους την πρακτική εφαρμογή και τον πραγματικό αντίκτυπο των δεξιοτήτων που αναπτύσσουν.



Πηγή: Canva

5. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ & ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Η επιτυχία ενός EDUckathon εξαρτάται όχι μόνο από την δημιουργική ενέργεια ή τον παιδαγωγικό σχεδιασμό του, αλλά και από την ποιότητα και τη σκοπιμότητα του σχεδιασμού και της προετοιμασίας του. Το Κεφάλαιο 5 χρησιμεύει ως ένα ολοκληρωμένο οδικό χάρτη για τους διοργανωτές, προκειμένου να προετοιμάσουν στρατηγικά κάθε στοιχείο πριν από την εκδήλωση. Αυτό το κεφάλαιο καθοδηγεί τους αναγνώστες μέσω μιας δομημένης και πρακτικής προσέγγισης για την οργάνωση ενός EDUckathon που είναι τόσο παιδαγωγικά σωστό όσο και λογιστικά εφικτό, προσαρμοσμένο στις μοναδικές ανάγκες του τομέα της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (ΕΕΚ).



Πηγή: Canva

5.1 ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΣΤΟΧΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΔΙΩΞΕΩΝ

Η επιτυχία ενός EDUckathon εξαρτάται από την σαφήνεια και τη συνάφεια των στόχων του. Πριν ασχοληθούν με τα λογιστικά ή το περιεχόμενο, οι διοργανωτές πρέπει να καθορίσουν τι επιδιώκει να επιτύχει το EDUckathon - εκπαιδευτικά και οργανωτικά. Σαφείς, μετρήσιμοι στόχοι βοηθούν να διασφαλιστεί ότι η εκδήλωση είναι στοχευμένη, εναρμονισμένη με την παιδαγωγία και ανταποκρίνεται στις ανάγκες της κοινότητας της Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (ΕΕΚ) (Converse et al., 2024). Τα EDUckathons προάγουν τη δραστήρια, βιωματική και βασισμένη στην επίλυση προβλημάτων μάθηση. Σε αντίθεση με την παραδοσιακή διδασκαλία, βυθίζουν τους μαθητές σε πραγματικές προκλήσεις χρησιμοποιώντας το design thinking. Οι βασικοί στόχοι θα πρέπει να επικεντρώνονται στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η δημιουργικότητα, η συνεργασία, η κριτική σκέψη και η αυτοκαθοδήγηση, ενώ παράλληλα να εναρμονίζονται με τις προτεραιότητες της ΕΕΚ, όπως η απασχολησιμότητα, οι ψηφιακές δεξιότητες και η ένταξη (Converse et al., 2024).

Οι στόχοι μπορούν να θεωρηθούν σε τρία επίπεδα (Kong, 2021): ατομικό, ομαδικό και θεσμικό. Οι ατομικοί στόχοι θα πρέπει να επικεντρώνονται στην απόκτηση πρακτικών δεξιοτήτων - όπως η εφαρμογή του design thinking ή η κατασκευή πρωτοτύπων. Οι ομαδικοί στόχοι θα πρέπει να δείχνουν βελτίωση στη συνεργατική εργασία και την επίλυση προβλημάτων. Σε θεσμικό επίπεδο, οι στόχοι μπορεί να περιλαμβάνουν την ενίσχυση των προγραμμάτων σπουδών, την οικοδόμηση συνεργασιών με τη βιομηχανία ή τη δοκιμή νέων διδακτικών προσεγγίσεων. Η χρήση του πλαισίου **SMART—Σαφή, Μετρήσιμα, Εφικτά, Σχετικά και Χρονικά Οριοθετημένα**—βοηθά στον καθορισμό αποτελεσματικών στόχων. Για παράδειγμα: «Στο τέλος του διήμερου EDUckathon, κάθε ομάδα θα παρουσιάσει ένα λειτουργικό πρωτότυπο σε μια επιτροπή για ανατροφοδότηση.» Αυτός ο στόχος καθορίζει ένα σαφές, χρονικά οριοθετημένο αποτέλεσμα που σχετίζεται με τη βιωματική μάθηση.

Είναι σημαντικό οι στόχοι να εναρμονίζονται με τα παιδαγωγικά μοντέλα του οδηγού, συμπεριλαμβανομένων των Design Thinking, Βιωματικής Μάθησης, Ανδραγωγίας ή Παιχνιδοποίησης. Για παράδειγμα, ακολουθώντας τον κύκλο μάθησης του Kolb, οι στόχοι θα πρέπει να περιλαμβάνουν στάδια όπως η αναστοχαστική διαδικασία και η επανάληψη, όχι μόνο η ολοκλήρωση των εργασιών. Ένα παράδειγμα μπορεί να είναι: «Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε καθοδηγούμενη αναστοχαστική διαδικασία για να βελτιώσουν τη συνεργασία στην ομάδα».

και να βελτιώσουν τις λύσεις τους.» Η συμπερίληψη θα πρέπει επίσης να καθοδηγεί τον καθορισμό στόχων. Οι εκπαιδευόμενοι ΕΕΚ συχνά προέρχονται από διαφορετικά υπόβαθρα με διαφορετικά επίπεδα αυτοεκτίμησης και εμπειριών. Οι στόχοι θα πρέπει να διασφαλίζουν την προσβασιμότητα και να ενθαρρύνουν τη συμμετοχή σε ρόλους που ταιριάζουν στις δυνάμεις κάθε εκπαιδευόμενου—όπως η παρουσίαση, ο σχεδιασμός ή η πρωτοτυποποίηση (Oh, 2019).



Πηγή: Canva

Η έμφαση στην ψηφιακή εγγραμματοσύνη και τη συνεργατική εργασία υποστηρίζει επίσης βασικές διαθεματικές δεξιότητες. Οι οργανωτικοί στόχοι μπορεί να περιλαμβάνουν τη δοκιμή νέων μεθόδων, την αύξηση της διαιδρυματικής συνεργασίας ή την εμπλοκή βιομηχανικών εταίρων (Oh, 2019). Αυτοί οι στόχοι θα πρέπει να εναρμονίζονται με τη ευρύτερη αποστολή του ιδρύματος. Για παράδειγμα: «Συγκέντρωση ανατροφοδότησης σχετικά με θέματα πράσινης καινοτομίας για να ενημερωθούν τα μελλοντικά προγράμματα σπουδών ΕΕΚ.» Τέλος, η ενσωμάτωση της αξιολόγησης αντίκτυπου είναι κρίσιμη. Ρωτήστε νωρίς: «Πώς θα μετρηθεί η επιτυχία;» Ορίστε μετρήσιμους δείκτες όπως ο αριθμός των πρωτοτύπων, η ανατροφοδότηση των συμμετεχόντων, η ανάπτυξη δεξιοτήτων ή η συνεχιζόμενη εμπλοκή των μεντόρων (Orr et al., 2022). Η σύνδεση της αξιολόγησης με τους στόχους διασφαλίζει τη συνάφεια και βοηθά στη βελτίωση των μελλοντικών EDUckathon.

5.2 ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΕΝΩΝ ΜΕΡΩΝ

Ένα καλά σχεδιασμένο EDUckathon ξεκινά με μια σαφή κατανόηση του ποιος εμπλέκεται και γιατί. Ο καθορισμός των κατάλληλων συμμετεχόντων και ενδιαφερομένων φορέων δεν είναι απλώς ένα διοικητικό βήμα, αλλά μια στρατηγική και παιδαγωγική απόφαση. Οι συμμετέχοντες είναι ο πυρήνας της εμπειρίας, ενώ οι ενδιαφερόμενοι φορείς παρέχουν την υποστήριξη και τη δομή που απαιτούνται για την επιτυχία (Green & Torres, 2024). Η προσεκτική επιλογή και η εμπλοκή και των δύο εξασφαλίζουν ότι το EDUckathon είναι περιεκτικό, δυναμικό και με αντίκτυπο.

Οι συμμετέχοντες-στόχοι συνήθως περιλαμβάνουν σπουδαστές ΕΕΚ, ενήλικες μαθητές ή επαγγελματίες ΕΕΚ. Ανάλογα με τους στόχους του EDUckathon, μπορεί να είναι νέοι στον τομέα τους ή έμπειροι επαγγελματίες. Σε ορισμένες περιπτώσεις, οι συμμετέχοντες μπορεί να είναι επίσης εκπαιδευτές που μαθαίνουν να εφαρμόζουν EDUckathons στη διδασκαλία τους. Ανεξάρτητα από το υπόβαθρο, οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι έτοιμοι να συμμετάσχουν σε συνεργατικές, γρήγορες και δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων (Green & Torres, 2024).



Πηγή: Canva

Η ποικιλία μεταξύ των συμμετεχόντων—σε διάφορους τομείς, επίπεδα εμπειρίας ή εκπαιδευτικά περιβάλλοντα—ενισχύει την εμπειρία φέρνοντας ποικιλία στις απόψεις (Haque et al., 2022). Οι διοργανωτές πρέπει να διασφαλίσουν ότι αυτή η ποικιλία υποστηρίζεται μέσω προσεκτικού σχεδιασμού γύρω από τη γλώσσα, την ψηφιακή πρόσβαση και τη δυναμική της ομάδας, προκειμένου να δημιουργηθεί ένα πραγματικά περιεκτικό περιβάλλον. Το μέγεθος της ομάδας είναι ένας ακόμη παράγοντας που πρέπει να ληφθεί υπόψη. Ενώ τα EDUckathons μπορούν να περιλαμβάνουν τόσο μικρές όσο και μεγάλες ομάδες, οι ομάδες των 4 έως 6 συμμετεχόντων λειτουργούν καλύτερα για την ενθάρρυνση της συνεργασίας, τη διάθεση ρόλων και την παροχή ευκαιριών για ουσιαστική ανατροφοδότηση (Haque et al., 2022).

Πέρα από τους συμμετέχοντες, οι ενδιαφερόμενοι φορείς, όπως οι εκπαιδευτικοί, οι συντονιστές, οι μέντορες, οι ηγέτες των ιδρυμάτων και οι εταίροι από τη βιομηχανία ή την κοινότητα, είναι ζωτικής σημασίας. Συνεισφέρουν μέσω καθοδήγησης, εξειδίκευσης, πόρων και μακροπρόθεσμης υποστήριξης. Οι **συντονιστές** καθοδηγούν τη μαθησιακή διαδικασία χωρίς να αναλαμβάνουν τον έλεγχο. Χρειάζονται σταθερή κατανόηση του design thinking, της δυναμικής των ομάδων και των στρατηγικών ενεργής μάθησης. Η κ**ατάλληλη εκπαίδευση είναι απαραίτητη**, ειδικά για εκείνους που είναι νέοι στο συγκεκριμένο πλαίσιο.

Οι μέντορες παρέχουν γνώση του αντικειμένου και πραγματικές προοπτικές. Μπορεί να προέρχονται από επιχειρήσεις, ΜΚΟ, αποφοίτους ή άλλους τομείς και προσφέρουν ανατροφοδότηση, θέτουν προκλητικές ερωτήσεις και βοηθούν στο σχηματισμό βιώσιμων λύσεων. Οι ηγέτες των ιδρυμάτων υποστηρίζουν το EDUckathon εναρμονίζοντάς το με στρατηγικούς στόχους, παρέχοντας πρόσβαση σε πόρους και ενσωματώνοντάς το στα επίσημα προγράμματα σπουδών (Oyetade, Zuva & Harmse, 2024). Η συμμετοχή τους ενισχύει επίσης τη δέσμευση του ιδρύματος για καινοτομία.

Οι ενδιαφερόμενοι φορείς από τη βιομηχανία συνδέουν το EDUckathon με τη ρεαλιστική συνάφεια. Βοηθούν στον καθορισμό προκλήσεων, προσφέρουν καθοδήγηση και ενδέχεται να παρέχουν ευκαιρίες όπως πρακτική άσκηση ή μελλοντικές συνεργασίες. Η παρουσία τους βοηθά στη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ της κατάρτισης και της απασχόλησης. Οι κοινοτικές οργανώσεις και οι δημόσιοι φορείς ενισχύουν τα EDUckathons συνεισφέροντας τοπικές ή κοινωνικές προκλήσεις, προσφέροντας βάθος, κοινωνική αξία και δημόσια ορατότητα στην εκδήλωση (Oyetade, Zuva & Harmse, 2024).



Πηγή: Canva

Μια **ανάλυση αναγκών και ενδιαφερόντων** βοηθά στο να εναρμονιστούν αυτά που θέλει να αποκτήσει κάθε ομάδα με αυτά που προσφέρει. Οι μαθητές ενδέχεται να αναζητούν πρακτική εμπειρία, ενώ οι συνεργάτες ενδέχεται να αναζητούν ιδέες ή ταλέντο. Η εναρμόνιση των προσδοκιών ενισχύει τη συμμετοχή και τη βιωσιμότητα. Η ισχυρή επικοινωνία είναι κρίσιμη — σαφή προωθητικά υλικά, εξηγήσεις ρόλων και οδηγίες ένταξης διασφαλίζουν ότι όλοι οι συμμετέχοντες και οι ενδιαφερόμενοι φορείς κατανοούν τους στόχους και τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να συνεισφέρουν αποτελεσματικά (UNESCO, 2017).

Τέλος, η **διατήρηση σχέσεων μετά την εκδήλωση** ενισχύει μια μακροπρόθεσμη κουλτούρα καινοτομίας (UNESCO, 2017). Δράσεις παρακολούθησης, όπως η κοινοποίηση αποτελεσμάτων, ανατροφοδότησης και μελλοντικών σχεδίων, βοηθούν τους ενδιαφερόμενους φορείς να παραμείνουν εμπλεγμένοι και έτοιμοι να υποστηρίξουν μελλοντικά EDUckathons. Αυτή η συνεχιζόμενη συνεργασία μετατρέπει τα γεγονότα μίας φοράς σε μέρος ενός βιώσιμου και εξελισσόμενου οικοσυστήματος μάθησης ΕΕΚ.



Πηγή: Canva

5.3 ΟΡΙΣΜΟΣ ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΟΡΟΣΗΜΩΝ

Ένα επιτυχημένο EDUckathon εξαρτάται από τον **προσεκτικό προγραμματισμό** και την καθιέρωση σαφών οροσήμων. Αν και η εκδήλωση μπορεί να διαρκέσει μόνο λίγες ώρες ή ημέρες, ο προγραμματισμός, η προετοιμασία και η παρακολούθησή της συχνά εκτείνονται σε αρκετές εβδομάδες. Ένας καλά οργανωμένος χρονοδιάγραμμα διασφαλίζει ότι οι δραστηριότητες περιεχομένου, λογιστικής και εμπλοκής ολοκληρώνονται αποτελεσματικά και εγκαίρως (Resch, Freudhofmayer & Martínez-Usarralde, 2025). Χωρίς αυτό, ακόμη και οι καλά σχεδιασμένες εκδηλώσεις κινδυνεύουν να αποτύχουν λόγω καθυστερήσεων ή κακής συντονισμού.

Η διαδικασία ξεκινά με τον **καθορισμό της συνολικής διάρκειας** του ταξιδιού του EDUckathon — από την αρχική ιδέα έως την τελική ανασκόπηση (Resch, Freudhofmayer & Martínez-Usarralde, 2025). Ένα τυπικό παράθυρο προγραμματισμού είναι 8–12 εβδομάδες, αν και αυτό εξαρτάται από την κλίμακα και την πολυπλοκότητα της εκδήλωσης. Το ίδιο το EDUckathon μπορεί να διαρκεί μία ή περισσότερες ημέρες, αλλά η φάση προετοιμασίας είναι σημαντικά μεγαλύτερη και πρέπει να λαμβάνει υπόψη τον συντονισμό μεταξύ διαφορετικών ομάδων και ενδιαφερομένων φορέων.

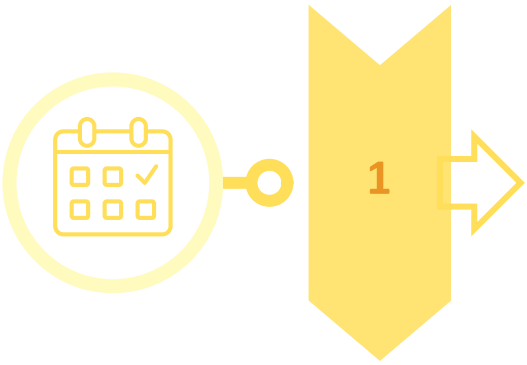
Το χρονοδιάγραμμα συνήθως περιλαμβάνει τρεις φάσεις: **την προετοιμασία πριν την εκδήλωση, την εκτέλεση της εκδήλωσης και την παρακολούθηση μετά την εκδήλωση** (Schulten & Chounta, 2024). Κάθε φάση έχει συγκεκριμένα παραδοτέα και μπορεί να παρακολουθείται χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως γραφήματα Gantt, πίνακες προγραμματισμού ή εργαλεία παρακολούθησης οροσήμων για διαφάνεια και εναρμόνιση.

→ **ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΕΚΔΗΛΩΣΗ**

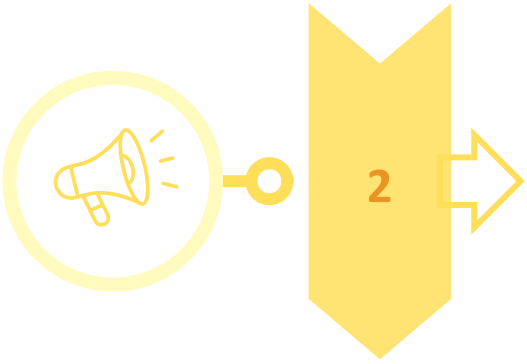
→ **ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ**

→ **ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΚΔΗΛΩΣΗ**

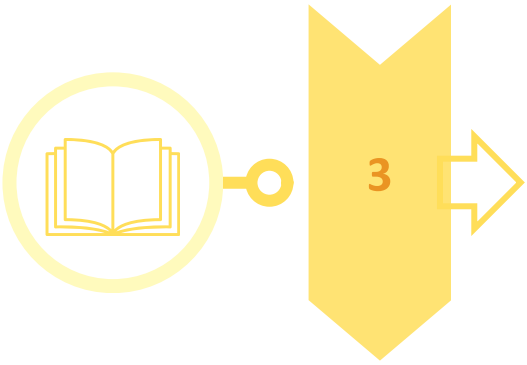
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΕΚΔΗΛΩΣΗ



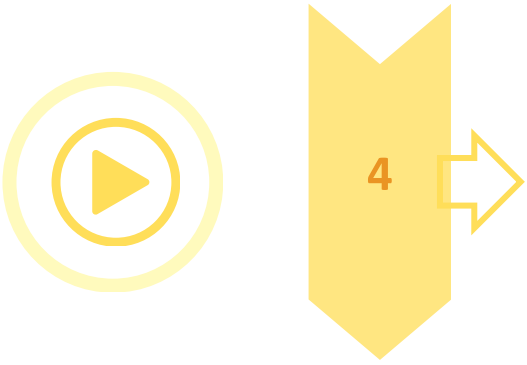
Κατά τη **φάση προετοιμασίας**, οι διοργανωτές καθορίζουν την έννοια της εκδήλωσης, συμπεριλαμβανομένων του θέματος, των στόχων, της μορφής (δια ζώσης, διαδικτυακή ή υβριδική) και του κοινού-στόχου. Τα πρώτα ορόσημα περιλαμβάνουν την ολοκλήρωση της ομάδας προγραμματισμού, την ανάθεση ρόλων και την εξασφάλιση της ημερομηνίας και του χώρου/πλατφόρμας. Σημαντικά λογιστικά βήματα, όπως η ανάπτυξη υλικών, η πρόσκληση συμμετεχόντων και η επιβεβαίωση των ενδιαφερόμενων φορέων, πρέπει να προγραμματιστούν με σαφείς προθεσμίες και ευθύνες.



Η πρόσκληση συμμετεχόντων συνήθως ξεκινά 4–6 εβδομάδες πριν την εκδήλωση, με ορόσημα όπως η εκκίνηση της εγγραφής, η δημιουργία ομάδων και η κοινοποίηση υλικών πριν την εκδήλωση. Ταυτόχρονα, η εμπλοκή των ενδιαφερόμενων φορέων πρέπει να προχωρά — με ενημέρωση των μεντόρων, συντονιστών και βιομηχανικών εταίρων.



Λίγες εβδομάδες πριν, οι διοργανωτές πρέπει να ολοκληρώσουν το **περιεχόμενο της μάθησης, τα εργαλεία και τους οδηγούς διευκόλυνσης.** Αυτοί οι πόροι — όπως φύλλα αναστοχασμού, περιλήψεις προκλήσεων ή πρότυπα πρωτοτύπων — είναι απαραίτητοι για την ομαλή διεξαγωγή της εκδήλωσης και θα πρέπει να ολοκληρωθούν αρκετά νωρίτερα.



Ένα ορόσημο είναι η προσομοίωση πριν την εκδήλωση, όπου η ομάδα εξασκεί ολόκληρη τη ροή του EDUckathon. Αυτό επιτρέπει τη **δοκιμή της λογιστικής υποστήριξης, του χρονοδιαγράμματος, των ψηφιακών εργαλείων και του συντονισμού της ομάδας**. Για τα διαδικτυακά φορμά, είναι ιδιαίτερα σημαντικό να δοκιμαστούν οι αίθουσες συζητήσεων (breakout rooms), η κοινή χρήση οθόνης και άλλες λειτουργίες της πλατφόρμας.

ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ

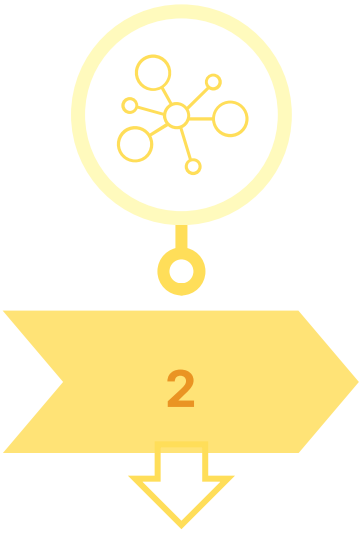
Η φάση εκτέλεσης της εκδήλωσης απαιτεί λεπτομερή διαχείριση χρόνου. Μια σαφής ατζέντα θα πρέπει να καθοδηγεί τους συμμετέχοντες μέσα από φάσεις όπως η σύλληψη ιδεών, η πρωτοτυποποίηση, ο αναστοχασμός και η παρουσίαση. Ορόσημα όπως η υποβολή λύσεων ή οι ενημερώσεις ομάδων βοηθούν στη διατήρηση της δυναμικής και επιτρέπουν τη δομημένη ανατροφοδότηση.



Πηγή: Canva

ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΚΔΗΛΩΣΗ





Η παρακολούθηση μετά την εκδήλωση είναι κρίσιμη. Μέσα σε λίγες ημέρες, οι διοργανωτές θα πρέπει να συλλέξουν **ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες, να κάνουν απολογισμό με τους συντονιστές και να ξεκινήσουν την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων.** Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει έρευνες, ανακεφαλαιωτικές αναφορές ή τεκμηρίωση των βασικών μαθημάτων. Η άμεση δράση διασφαλίζει ότι τα ευρήματα παραμένουν φρέσκα και χρήσιμα.

Η κοινοποίηση των αποτελεσμάτων στην ευρύτερη κοινότητα αποτελεί ένα ακόμη ορόσημο (Milićević et al., 2024). Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει μηνύματα ευχαριστίας, δημόσιες αναφορές ή παρουσιάσεις που διευρύνουν τον αντίκτυπο του EDUckathon και προετοιμάζουν το έδαφος για μελλοντικές εκδόσεις. Είναι σημαντικό να εξεταστεί ο προγραμματισμός για τη βιωσιμότητα, όπως συνεδρίες παρακολούθησης ή μια δεύτερη έκδοση με βελτιωμένες διαδικασίες (Milićević et al., 2024). Καθ' όλες τις φάσεις, **τακτικές συναντήσεις ελέγχου**—εβδομαδιαίες ή ανά δύο εβδομάδες—βοηθούν στην παρακολούθηση της προόδου, την αντιμετώπιση εμποδίων και τη διατήρηση του ηθικού της ομάδας υψηλού επιπέδου. Η χρήση συνεργατικών εργαλείων, όπως κοινά φύλλα ή πίνακες έργων, βελτιώνει τη διαφάνεια, ειδικά σε πολυθεσμικά περιβάλλοντα.

5.4 ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΠΟΡΩΝ

Ο αποτελεσματικός προϋπολογισμός είναι κρίσιμος για την ομαλή και επιδραστική διεξαγωγή ενός EDUckathon. Παρά το γεγονός ότι η εκδήλωση μπορεί να είναι σύντομη, η επιτυχία της εξαρτάται από τον προσεκτικό οικονομικό και υλικοτεχνικό προγραμματισμό. Χωρίς έναν σαφή, ρεαλιστικό προϋπολογισμό, ακόμη και οι καλύτερα σχεδιασμένες εμπειρίες μπορεί να αποτύχουν λόγω καθυστερήσεων ή χαμένων ευκαιριών (Surendran et al., 2023; Resch et al., 2025). Αυτή η ενότητα περιγράφει πώς να οργανώσετε και να κατανείμετε πόρους αποδοτικά για να υποστηρίξετε τη διαδικασία του EDUckathon.



Ο προγραμματισμός του προϋπολογισμού ξεκινά με την κατανόηση της κλίμακας και της έκτασης της εκδήλωσης. Παράγοντες όπως ο αριθμός των συμμετεχόντων, η διάρκεια της εκδήλωσης, η μορφή διεξαγωγής (δια ζώσης, διαδικτυακή, υβριδική) και η πολυπλοκότητα των δραστηριοτήτων επηρεάζουν όλες τις χρηματοοικονομικές ανάγκες. Ένα μικρό τοπικό EDUckathon θα απαιτήσει λιγότερους πόρους από ένα μεγάλο υβριδικό γεγονός με εξωτερικούς μέντορες και πρωτοτυποποίηση (Oyetade et al., 2024).

Οι κύριες κατηγορίες κόστους περιλαμβάνουν: τέλη χώρου/πλατφόρμας, αμοιβές για συντονιστές, υλικά για τους συμμετέχοντες, ψηφιακά εργαλεία, προμήθειες για πρωτοτύπωση, τροφοδοσία, μάρκετινγκ, μεταφορές και κονδύλια έκτακτης ανάγκης. Άλλα ενδεχόμενα έξοδα μπορεί να περιλαμβάνουν υποστήριξη οπτικοακουστικού υλικού, αναβάθμιση του διαδικτύου ή υπηρεσίες προσβασιμότητας όπως μετάφραση ή βοηθήματα κινητικότητας (Milićević et al., 2024).

Για **εκδηλώσεις δια ζώσης,** ο προϋπολογισμός θα επικεντρωθεί κυρίως στην φυσική υποδομή: ενοικίαση χώρου, προμήθειες και δημιουργία κατάλληλων μαθησιακών περιβαλλόντων. Τα υλικά για την πρωτοτυποποίηση, όπως μαρκαδόροι, χαρτί, σημειώσεις, και εργαλεία 3D, πρέπει να καταγραφούν και να τιμολογηθούν με βάση την αναμενόμενη χρήση. Μέτρα εξοικονόμησης κόστους μπορεί να περιλαμβάνουν αγορές σε χονδρική, δανεισμό από εταίρους ή επαναχρησιμοποίηση υλικών.

Για διαδικτυακές ή υβριδικές μορφές, η προσοχή μετατοπίζεται στην ψηφιακή υποδομή—εργαλεία βιντεοδιάσκεψης, πλατφόρμες συνεργασίας και τεχνική υποστήριξη. Ορισμένες πλατφόρμες μπορεί να είναι δωρεάν μέσω θεσμικής πρόσβασης, αλλά οι διοργανωτές πρέπει να διασφαλίσουν τη σταθερότητα και τη χρηστικότητα σε διάφορα περιβάλλοντα χρηστών (Oh, 2019).

- **Οι ανθρώπινοι πόροι** αποτελούν έναν ακόμη σημαντικό παράγοντα. Ενώ το εσωτερικό προσωπικό μπορεί να αναλάβει κάποιους ρόλους, άλλοι—όπως εξωτερικοί συντονιστές, προσκεκλημένοι ομιλητές ή μέντορες—μπορεί να απαιτούν αμοιβές. Ο προγραμματισμός για εκπαίδευση και χρόνο προετοιμασίας εξασφαλίζει ποιοτική υλοποίηση και ομαλή διευκόλυνση (Green & Torres, 2024).

- **Τα έξοδα που σχετίζονται με τους συμμετέχοντες**—όπως πακέτα καλωσορίσματος, πιστοποιητικά, γεύματα ή μεταφορές—επηρεάζουν επίσης τον προϋπολογισμό. Ο περιεκτικός προγραμματισμός απαιτεί προσοχή στην προσβασιμότητα, συμπεριλαμβανομένων των διατροφικών αναγκών, της φυσικής πρόσβασης ή των προσαρμοστικών εργαλείων που θα βοηθήσουν όλους τους μαθητές να αισθάνονται υποστηριγμένοι.



Πηγή: Canva

Ένα **αναλυτικό φύλλο προϋπολογισμού** θα πρέπει να παρακολουθεί το εκτιμώμενο και το πραγματικό κόστος κάθε στοιχείου, την πηγή χρηματοδότησης και τον υπεύθυνο μέλος της ομάδας. Η οργάνωση αυτού σε λογικές κατηγορίες διευκολύνει τη διαχείριση και την ανασκόπηση. Ένας γενικός οδηγός μπορεί να κατανείμει το 30% στον τομέα των λογιστικών, το 20% στη διευκόλυνση και το 15% στα υλικά, με το 5–10% να προορίζεται για έκτακτα έξοδα.

Για να υποστηρίξουν τη χρηματοδότηση, **οι διοργανωτές μπορούν να συνδυάσουν εσωτερικούς πόρους, επιχορηγήσεις, χορηγίες και εισφορά σε είδος.** Για παράδειγμα, μια τοπική επιχείρηση μπορεί να δωρίσει υλικά με αντάλλαγμα την προβολή του λογότυπου της. Καλά προετοιμασμένα ενημερωτικά έγγραφα ή προτάσεις μπορούν να βοηθήσουν στην εξασφάλιση αυτών των συνεργασιών (Kong, 2021).

Η κατανομή των πόρων θα πρέπει να βασίζεται στην αξία. Κάθε έξοδος πρέπει να εξυπηρετεί την εκπαιδευτική εμπειρία και τους στόχους της εκδήλωσης. Για παράδειγμα, η επένδυση σε ποιοτική διευκόλυνση ή τεκμηρίωση μπορεί να έχει πιο μακροχρόνιο αντίκτυπο από μη απαραίτητα αντικείμενα, όπως διακοσμήσεις. Η διαφάνεια είναι επίσης κρίσιμη. Ένα κοινό αρχείο προϋπολογισμού διασφαλίζει ότι όλα τα μέλη της ομάδας είναι εναρμονισμένα και ενημερωμένα. Σε ορισμένες περιπτώσεις, η κοινοποίηση τμημάτων του προϋπολογισμού με τους ενδιαφερόμενους φορείς ενισχύει την εμπιστοσύνη και προάγει τη συνεργασία (Schulten & Chounta, 2024).

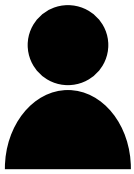


Πηγή: Canva

Μετά την εκδήλωση, οι διοργανωτές θα πρέπει να αξιολογήσουν τον προϋπολογισμό—συγκρίνοντας τα προγραμματισμένα και τα πραγματικά έξοδα, μετρώντας τον αντίκτυπο και εντοπίζοντας περιοχές για βελτίωση. Αυτή η ανασκόπηση βοηθά στη βελτιστοποίηση των μελλοντικών EDUckathons, βελτιώνει τις δεξιότητες προϋπολογισμού και προάγει τη θεσμική μάθηση.

5.5 ΕΠΙΛΟΓΗ ΧΩΡΟΥ (ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ VS. ΕΙΚΟΝΙΚΟΣ)

Η επιλογή του **κατάλληλου χώρου ή πλατφόρμας** είναι σημαντική για την επιτυχία ενός EDUckathon. Το επιλεγμένο περιβάλλον - είτε φυσικό, διαδικτυακό, είτε υβριδικό - πρέπει να υποστηρίζει βασικές αρχές του EDUckathon, όπως η συνεργασία, η δημιουργικότητα, ο αναστοχασμός και η βιωματική μάθηση (Schulten & Chounta, 2024). Αυτή η απόφαση πρέπει να ευθυγραμμίζεται με τους παιδαγωγικούς στόχους, τις ανάγκες των συμμετεχόντων και τους διαθέσιμους πόρους.



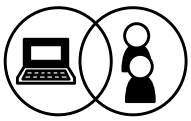
Για τα **δια ζώσης EDUckathons**, ο χώρος επηρεάζει την ενέργεια, τη ροή και τη συμμετοχή. Ιδανικοί χώροι είναι αυτοί που είναι ευέλικτοι, ανοιχτοί και συνεργατικοί, με φυσικό φως, κινητά έπιπλα, επιφάνειες για γραφή και χώρους για ομάδες. Επιλογές περιλαμβάνουν αίθουσες διδασκαλίας, εργαστήρια, χώρους coworking ή ακόμη και κοινοτικά κέντρα, εφόσον πληρούν τα βασικά κριτήρια: προσβασιμότητα, τεχνική ετοιμότητα και καταλληλότητα για ομαδική εργασία και πρωτοτυποποίηση (Green & Torres, 2024).

Η **διάταξη του χώρου** πρέπει να υποστηρίζει πολλές ομάδες που εργάζονται ταυτόχρονα, με ειδικούς χώρους εργασίας, κοινά εργαλεία και περιοχές για ήσυχο αναστοχασμό ή ομαδικές παρουσιάσεις. Η ισχυρή σύνδεση στο διαδίκτυο, ο τεχνικός εξοπλισμός και οι προσβάσιμες ανέσεις, όπως οι τουαλέτες ή οι επιλογές τροφοδοσίας, είναι απαραίτητες. Παράγοντες όπως η πρόσβαση στις δημόσιες συγκοινωνίες, η συμμόρφωση με τα πρότυπα ασφαλείας και η δυνατότητα χρήσης του χώρου για πολλές ημέρες πρέπει επίσης να καθοδηγούν την επιλογή του χώρου (Surendran et al., 2023).



Για τα **διαδικτυακά EDUckathons**, η πλατφόρμα λειτουργεί ως ο χώρος διεξαγωγής. Πρέπει να αναπαράγει ένα συνεργατικό και εμβυθιστικό περιβάλλον. Μια ισχυρή ρύθμιση περιλαμβάνει εργαλεία βιντεοδιάσκεψης (π.χ. Zoom, Teams), ψηφιακούς πίνακες (π.χ. Miro, Jamboard), συστήματα κοινής χρήσης αρχείων και πλατφόρμες μηνυμάτων. Τα εργαλεία πρέπει να είναι φιλικά προς τον χρήστη, σταθερά και συμβατά με διάφορες συσκευές (Oh, 2019).

Για να **διασφαλιστεί η ομαλή διαδικτυακή συμμετοχή,** οι διοργανωτές πρέπει να προσφέρουν υλικά προσανατολισμού, τεχνική υποστήριξη και σαφείς οδηγίες πλοήγησης. Χαρακτηριστικά όπως οι αίθουσες συζητήσεων, η συνεργασία σε πραγματικό χρόνο και η εύκολη πρόσβαση μειώνουν τη δυσκολία και διατηρούν τις ομάδες επικεντρωμένες. Για να αντιμετωπιστεί η ψηφιακή κόπωση, οι διαδικτυακές εκδηλώσεις πρέπει να περιλαμβάνουν συντομότερες συνεδρίες, τακτικά διαλείμματα και διαδραστικά στοιχεία, όπως δημοσκοπήσεις ή οπτικούς πίνακες (Haque et al., 2022).



Τα υβριδικά EDUckathons συνδυάζουν τη φυσική παρουσία με διαδικτυακή πρόσβαση, προσφέροντας ευελιξία και ευρύτερη συμμετοχή. Επιτρέπουν τη συμμετοχή απομακρυσμένων μεντόρων, διεθνών συμμετεχόντων και παρατεταμένη εμπλοκή. Ωστόσο, απαιτούν ισχυρή τεχνική υποδομή και προσεκτική ενσωμάτωση για να αποφευχθεί η διάσπαση μεταξύ των ομάδων δια ζώσης και διαδικτυακών συμμετεχόντων. Εργαλεία όπως κοινόχρηστοι χώροι εργασίας, κοινές προκλήσεις και συντονισμένες συνεδρίες διευκόλυνσης προάγουν την ενότητα και την ισότητα.

Η **επιλογή της κατάλληλης μορφής**—δια ζώσης, διαδικτυακής ή υβριδικής—εξαρτάται από παράγοντες όπως η τοποθεσία των συμμετεχόντων, ο προϋπολογισμός, η τεχνολογία και οι μαθησιακοί στόχοι. Για παράδειγμα, η φυσική πρωτοτυποποίηση επωφελείται από ρυθμίσεις δια ζώσης, ενώ η παγκόσμια συνεργασία μπορεί να είναι καλύτερη διαδικτυακά. Τα υβριδικά μοντέλα προσφέρουν ευελιξία, αλλά απαιτούν επιπλέον προγραμματισμό για να διαχειριστούν την πολυπλοκότητα (Milićević et al., 2024).



Πηγή: Canva

Ανεξαρτήτως της μορφής, το **επιλεγμένο περιβάλλον** πρέπει να είναι επικεντρωμένο στον μαθητή, προάγοντας ένα αίσθημα ασφάλειας, ένταξης και εμπλοκής. Για φυσικούς χώρους, σκεφτείτε τη χρήση τοίχων έμπνευσης, αφισών ή ζωνών με χρωματική κωδικοποίηση. Για ψηφιακούς χώρους, ενσωματώστε οπτικά μεταφορά, συνεπή branding και διαδραστικές διατάξεις για να δημιουργήσετε ταυτότητα και ροή.

Τέλος, η **διευκόλυνση** παίζει καθοριστικό ρόλο. Ο καλύτερος χώρος ή πλατφόρμα δεν μπορεί να επιτύχει χωρίς έμπειρους συντονιστές. Πρέπει να διαχειρίζονται τον χώρο, τα εργαλεία και τη δυναμική της ομάδας, είτε αναδιοργανώνοντας τα έπιπλα είτε διευθύνοντας διαδικτυακές αίθουσες συζητήσεων. Η ικανότητά τους να ενισχύουν την αλληλεπίδραση και να προσαρμόζονται στις εξελισσόμενες ανάγκες ενισχύει σημαντικά την μαθησιακή εμπειρία (Converse et al., 2024).

5.6 ΝΟΜΙΚΟΙ ΚΑΙ ΗΘΙΚΟΙ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

Οι νομικές και ηθικές παράμετροι είναι ουσιώδεις για τη δημιουργία μιας ασφαλούς, περιεκτικής και υπεύθυνης εμπειρίας EDUckathon. Παρόλο που η εκδήλωση συχνά είναι γρήγορη και δημιουργική, περιλαμβάνει συμμετέχοντες, ψηφιακά εργαλεία, δημιουργία περιεχομένου και ενίοτε ευαίσθητα δεδομένα—όλα αυτά απαιτούν προσοχή στις νομικές υποχρεώσεις και ηθικές ευθύνες από την αρχή (Surendran et al., 2023; Green & Torres, 2024).



Ένα από τα **κύρια ζητήματα** είναι η προστασία των δεδομένων και η ιδιωτικότητα. Τα EDUckathons ενδέχεται να συλλέγουν προσωπικές πληροφορίες, όπως ονόματα, στοιχεία επικοινωνίας, μέσα και δεδομένα απόδοσης. Οι διοργανωτές πρέπει να συμμορφώνονται με τους κανονισμούς, εξασφαλίζοντας τη συγκατάθεση των συμμετεχόντων, δηλώνοντας σαφώς ποια δεδομένα συλλέγονται, πώς θα χρησιμοποιηθούν και διασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες έχουν το δικαίωμα να αποσύρουν τη συγκατάθεσή τους οποιαδήποτε στιγμή. Αυτό ισχύει και για φωτογραφίες και βίντεο—πρέπει να ληφθεί άδεια πριν από τη χρήση τους σε περιεχόμενο που απευθύνεται στο κοινό (Oh, 2019).

Η πνευματική ιδιοκτησία είναι ένας ακόμη σημαντικός τομέας. Οι συμμετέχοντες συχνά δημιουργούν πρωτότυπες ιδέες και πρωτότυπα. Οι διοργανωτές πρέπει να καθορίσουν σαφώς τα δικαιώματα ιδιοκτησίας εκ των προτέρων. Σε πολλές περιπτώσεις, η διατήρηση των δικαιωμάτων από τους συμμετέχοντες είναι κατάλληλη, αλλά αν η εμπλοκή ιδρυμάτων ή συνεργατών είναι σημαντική, πρέπει να καθοριστούν και να επικοινωνηθούν διαφανώς συμφωνίες κοινής χρήσης ή άδειες (Haque et al., 2022).

Η ασφάλεια και η ευημερία—τόσο σωματική όσο και ψυχική—είναι κρίσιμες. Για τις εκδηλώσεις δια ζώσης, αυτό σημαίνει ότι πρέπει να πληρούνται τα πρότυπα ασφαλείας του χώρου, να διενεργούνται εκτιμήσεις κινδύνου και να διασφαλίζεται η προσβασιμότητα. Σε διαδικτυακά περιβάλλοντα, η προσοχή μετατοπίζεται στην ψηφιακή ασφάλεια και τη σεβαστή διαδικτυακή συμπεριφορά. Σαφή κανάλια αναφοράς και εκπαιδευμένοι συντονιστές βοηθούν στη διατήρηση ενός ασφαλούς περιβάλλοντος (Milićević et al., 2024).

Η συμπερίληψη και η μη διάκριση είναι βασικές ηθικές αρχές. Τα EDUckathons θα πρέπει να είναι προσβάσιμα σε όλους, ανεξαρτήτως φύλου, ηλικίας, υποβάθρου, αναπηρίας ή ψηφιακής πρόσβασης. Αυτό περιλαμβάνει την προσφορά εναλλακτικών επιλογών συμμετοχής, τον σεβασμό στις πολιτισμικές νόρμες και την εκπαίδευση του προσωπικού για την αντιμετώπιση προκαταλήψεων και αποκλεισμού. Προσαρμοστικοί πόροι υποστηρίζουν τη δίκαιη εμπλοκή όλων (Converse et al., 2024).



Πηγή: Canva

Η διαφάνεια και η δικαιοσύνη είναι επίσης ζωτικής σημασίας. Όλες οι προσδοκίες, οι ρόλοι και τα κριτήρια αξιολόγησης πρέπει να επικοινωνούνται σαφώς. Εάν το EDUckathon περιλαμβάνει κριτική ή βραβεία, η διαδικασία πρέπει να είναι δίκαιη και καλά εξηγημένη. Ομοίως, οι εξωτερικοί εταίροι—όπως οι χορηγοί ή οι μέντορες—θα πρέπει να έχουν τα ρόλους και τα συμφέροντά τους ανοιχτά και σαφή, για να αποφευχθούν συγκρούσεις συμφερόντων.

Ενώ μπορεί να περιλαμβάνεται κάποιος ανταγωνισμός, το μοντέλο του EDUckathon δίνει έμφαση στη συνεργασία, τη μάθηση και την προσωπική ανάπτυξη. Οι διοργανωτές θα πρέπει να αποφεύγουν υπερβολική πίεση και αντ' αυτού να αναγνωρίζουν τη δημιουργικότητα, την προσπάθεια και την ανθεκτικότητα. Οι συμμετέχοντες πρέπει να αισθάνονται ασφαλείς να πειραματιστούν, να αποτύχουν και να αναστοχαστούν ως μέρος της μαθησιακής πορείας.

Η ηθική διευκόλυνση παίζει καθοριστικό ρόλο. Οι συντονιστές πρέπει να επιδεικνύουν σεβαστό συμπεριφορά, να υποστηρίζουν τις ομάδες που αντιμετωπίζουν δυσκολίες και να προστατεύουν την ευημερία—ιδιαίτερα για ευάλωτες ομάδες. Οι μέντορες πρέπει να καθοδηγούν χωρίς να κυριαρχούν, ενθαρρύνοντας την αυτονομία και την αυτοπεποίθηση των μαθητών.



Πέρα από τους συμμετέχοντες, τα EDUckathons έχουν ηθική ευθύνη προς την κοινωνία και το περιβάλλον. Τα θέματα της εκδήλωσης θα πρέπει να αντιμετωπίζουν πραγματικές προκλήσεις, όπως η βιωσιμότητα ή η ένταξη, με αυθεντικότητα. Η φυσική πρωτοτυποποίηση πρέπει να χρησιμοποιεί ασφαλή και οικολογικά υλικά, και οι διοργανωτές πρέπει να προγραμματίσουν τη διαχείριση αποβλήτων (Schulten & Chounta, 2024).

Οι νομικές και ηθικές πρακτικές πρέπει να τεκμηριώνονται και να ανασκοπούνται. Αυτό περιλαμβάνει τη διατήρηση των εντύπων συγκατάθεσης, τη δημιουργία κώδικα δεοντολογίας, την ανάθεση κάποιου για τη διαχείριση καταγγελιών και την ανάλυση ηθικών διλημμάτων στις αξιολογήσεις μετά την εκδήλωση. Η ενσωμάτωση της ηθικής σε όλη τη διάρκεια του EDUckathon ενισχύει την εμπιστοσύνη, την ασφάλεια και τη μαθησιακή του ακεραιότητα.

6. ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ EDUCKATHON

Η εκκίνηση θέτει τον τόνο και τις προσδοκίες για ολόκληρο το EDUckathon. Μια δυναμική αρχή ενισχύει την εμπιστοσύνη, διεγείρει τη δημιουργικότητα και ευθυγραμμίζει τους συμμετέχοντες με τους στόχους της εκδήλωσης.

ΣΚΟΠΟΣ ΕΝΑΡΞΗΣ:

- Ενθουσιάστε τους συμμετέχοντες και δημιουργήστε κοινό ενθουσιασμό
- Διευκρινίστε τη διαδικασία του EDUckathon
- Θέστε προσδοκίες για συνεργασία και σεβασμό
- Δημιουργήστε ψυχολογική ασφάλεια



Πηγή: Canva

6.1 ΜΗΝΥΜΑ ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΜΑΤΟΣ

Το μήνυμα καλωσορίσματος είναι η συναισθηματική και κινητοποιητική εκκίνηση του EDUckathon. Βοηθά τους συμμετέχοντες να αισθανθούν ότι ανήκουν, τους εμπνέει και τους προετοιμάζει να συμμετέχουν ενεργά

ΣΚΟΠΟΣ:

- Ενθουσιάστε και εμπνεύστε
- Επικοινωνήστε τη σημασία για τη μάθηση ΕΕΚ και την απασχολησιμότητα
- Τονίστε τον πραγματικό αντίκτυπο
- Θέστε τον τόνο για ένταξη και δημιουργικότητα

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:



- Να είστε ενθουσιώδεις και αυθεντικοί
- Μιλήστε φυσικά, όχι από σενάριο
- Χρησιμοποιήστε περιεκτική γλώσσα
- Αναγνωρίστε την εμπειρογνωμοσύνη της ομάδας
- Ενθαρρύνετε τη συνεπίτευξη

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΜΑΤΟΣ

01 **Θερμοί Χαιρετισμοί**
Σύντομοι και φιλικοί· αναγνωρίστε τη διαφορετικότητα και την αξία των συμμετεχόντων.
Παράδειγμα: «Καλημέρα σας! Είμαστε χαρούμενοι που υποδεχόμαστε μια τόσο ποικιλόμορφη ομάδα, έτοιμη να καινοτομήσει μαζί!»

02 **Σκοπός και Συνάφεια**
Συνδέστε το EDUckathon με πρακτικά αποτελέσματα στην ΕΕΚ.
Παράδειγμα: «Οι ιδέες σας σήμερα μπορεί να διαμορφώσουν τον τρόπο με τον οποίο προετοιμάζουμε τους εκπαιδευόμενους για πραγματικές επαγγελματικές σταδιοδρομίες.»

03 **Να είστε Σύντομοι**
Διαρκέστε λιγότερο από πέντε λεπτά. Χρησιμοποιήστε σαφή και ελκυστική γλώσσα.

04 **Κάντε το Προσωπικό**
Μοιραστείτε μια σύντομη ιστορία ή μαρτυρία που να δείχνει τον αντίκτυπο.
Παράδειγμα: «Ένας συμμετέχων πέρυσι ανακάλυψε ότι ήταν δημιουργικός — στο τέλος είχε ένα πρωτότυπο και την αυτοπεποίθηση να το παρουσιάσει.»

6.2 ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΡΟΗΣ ΤΟΥ EDUCKATHON

Οι συμμετέχοντες χρειάζονται να γνωρίζουν τι να περιμένουν. Μια σαφής επισκόπηση ενισχύει την αυτοπεποίθηση και τους βοηθά να επικεντρωθούν στη δημιουργική εργασία.

ΒΑΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

- Οπτικοποιήστε τη δομή της εκδήλωσης
- Κατανοήστε κάθε φάση του Design Thinking
- Προβλέψτε τα διαλείμματα και τις μεταβάσεις
- Γνωρίστε πότε να περιμένετε ανατροφοδότηση και καθοδήγηση

ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ:

- Αφίσες φάσεων
- Πίνακες προόδου ή τοίχοι Kanban
- Κοινόχρηστοι διαδικτυακοί πίνακες (Miro, Mural)
- Χρονόμετρα αντίστροφης μέτρησης ή ψηφιακά χρονόμετρα

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ (ΔΙΑΡΚΕΙΑ 1 ΗΜΕΡΑΣ):

ΦΑΣΗ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΕΣΤΙΑΣΗ
Έναρξη	30 λεπτά	Ενημέρωση, καλωσόρισμα
Empathize	60 λεπτά	Έρευνα χρηστών, χαρτογράφηση αναγκών
Define	45 λεπτά	Αναδιαμόρφωση πρόκλησης (ερωτήσεις HMW)
Ideate	60 λεπτά	Καταιγισμός ιδεών, επιλογή κορυφαίων ιδεών
Prototype	75 λεπτά	Mock-ups, models, storyboards
Test	60 λεπτά	Μακέτες, μοντέλα, storyboards
Παρουσίαση	30 - 45 λεπτά	Ανατροφοδότηση από ομοτίμους ή μέντορες
Κλείσιμο	15 λεπτά	Κλείσιμο, ανατροφοδότηση, πιστοποιητικά

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ:

- Χρησιμοποιήστε έναν έγχρωμο οπτικό οδηγό για κάθε φάση — αυτό βοηθά τους συμμετέχοντες να παραμένουν προσανατολισμένοι καθ' όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης



Πηγή: Canva

6.3 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ

Οι συμμετέχοντες χρειάζονται να γνωρίζουν τι να περιμένουν. Μια σαφής επισκόπηση ενισχύει την αυτοπεποίθηση και τους βοηθά να επικεντρωθούν στη δημιουργική εργασία.

ΣΤΟΧΟΙ:

- "Σπάστε τον πάγο" και ενισχύστε την εμπιστοσύνη
- Προάγετε την ένταξη και την ομαδική ταυτότητα
- Ενθαρρύνετε την ανοιχτή επικοινωνία

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ:



- Επιλέξτε μια δραστηριότητα που ταιριάζει με τον τόνο της ομάδας σας
- Χρησιμοποιήστε αυτές τις δραστηριότητες για να υποστηρίξετε τη δημιουργία ομάδων
- Ενθαρρύνετε τη δημιουργικότητα και επιβραβεύστε τη συμμετοχή (π.χ. με αυτοκόλλητα ή μικρά δώρα)

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ (15–20 ΛΕΠΤΑ):

01 **Δυο Αλήθειες και Ένα Πρωτότυπο**
Μοιραστείτε δυο αλήθειες και μια ιδέα για πρωτότυπο

02 **Γρήγορη Δικτύωση**
Εναλλάξτε τα ζευγάρια κάθε 3 λεπτά με διασκεδαστικές προτροπές.

03 **Έλεγχος Διάθεσης Emoji**
Επέλεξε ένα Emoji για να περιγράψεις πώς αισθάνεσαι και γιατί

6.4 ΔΙΑΝΟΜΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Τα εργαλεία (toolkits) βοηθούν τους συμμετέχοντες να προχωρούν στο EDUckathon με αυτοπεποίθηση και ανεξαρτησία. Μπορούν να είναι φυσικά ή ψηφιακά.

ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΕΡΙΕΧΟΥΝ:

- Φύλλα φάσεων Design Thinking (1 ανά φάση)
- Αφίσα ρόλων ομάδας (συντονιστής, χρονομέτρης, γραμματέας κ.λπ.)
- Περίληψη πρόκλησης (σύνοψη προβλήματος και πλαίσιο)
- Πρότυπα δραστηριοτήτων (π.χ. χάρτης ενσυναίσθησης, «Πώς θα μπορούσαμε να…», φύλλο πρωτοτύπου)
- Εργαλεία αναστοχασμού (κάρτες ή προτροπές για ανατροφοδότηση και ημερολόγιο μάθησης)
- Λίστα επαφών μεντόρων (ποιον να ρωτήσετε και πότε)

ΤΥΠΟΙ:

Δια Ζώσης: Φάκελοι ή ντοσιέ με σκληρό εξώφυλλο για κάθε ομάδα

Online: Κοινόχρηστοι φάκελοι (Google Drive), συνεργατικοί πίνακες, Notion

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ:



- Ελέγξτε τα περιεχόμενα του εργαλείου κατά την ενημέρωση. Τονίστε ότι πρόκειται για ευέλικτα εργαλεία — όχι για αυστηρές οδηγίες.

6.5 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗΣ

Η σαφής παρακολούθηση της προόδου βοηθά τους συμμετέχοντες να παραμένουν συγκεντρωμένοι και με αυτοπεποίθηση καθ' όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης.

ΒΑΣΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ:

- Οπτικοί χάρτες πορείας των φάσεων του Design Thinking
- Πίνακες ομάδων (ψηφιακοί ή φυσικοί) με:
- Μεταφορτώσεις πρωτοτύπων
- Λίστες ελέγχου προόδου
- Χρονόμετρα και αντίστροφες μετρήσεις (προβαλλόμενα ή μέσω εφαρμογών)

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ:



- Παρουσιάστε τα εργαλεία παρακολούθησης κατά την εκκίνηση
- Ελέγχετε τους πίνακες των ομάδων κατά τις μεταβάσεις
- Χρησιμοποιήστε κοινόχρωμη κωδικοποίηση και σύμβολα για τη μείωση της σύγχυσης



BONUS:

Οι χώροι «Αρχηγείο Ομάδας» (Team HQ) ή οι ψηφιακές αίθουσες βοηθούν στη δημιουργία μιας ατμόσφαιρας τύπου στούντιο.

6.6 ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗ

Οι μέντορες παρέχουν υποστήριξη εξειδικευμένη στο περιεχόμενο, ενώ οι συντονιστές καθοδηγούν τη συνολική διαδικασία. Η καθοδήγηση πρέπει να είναι έγκαιρη, ενδυναμωτική και προσανατολισμένη στον αναστοχασμό — όχι στην παροχή έτοιμων λύσεων.

ΡΟΛΟΙ ΜΕΝΤΟΡΩΝ:

- **Μέντορες Αντικειμένου:** Σχετικότητα με τον κλάδο
- **Μέντορες Διαδικασίας:** Καθοδήγηση στο Design Thinking
- **Μέντορες Δεξιοτήτων:** Επικοινωνία και συνεργασία
- **Μέντορες Ομότιμοι:** Έμπειροι συμμετέχοντες που μοιράζονται γνώσεις

ΒΑΣΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ:

- Χρήση ερωτήσεων ανοιχτού τύπου
- Χρήση πρακτικών παραδειγμάτων
- *Υποστηρίξτε την επανάληψη: «Ποιο είναι ένα μικρό πράγμα που θα μπορούσατε να δοκιμάσετε στη συνέχεια;»*

ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ ΑΝΑ ΦΑΣΗ:

ΦΑΣΗ	ΡΟΛΟΣ ΜΕΝΤΟΡΑ
Empathize	Αναγνώριση Αναγκών
Define	Βελτίωση Πρόκλησης
Ideate	Ενισχύστε τη νέα σκέψη, αμφισβητήστε τα όρια
Prototype	Ελέγξτε τη σκοπιμότητα, προσφέρετε προτάσεις
Test	Υποστηρίξτε την ενσωμάτωση της ανατροφοδότησης

6.7 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ ΚΑΙ ΠΟΡΩΝ

Η αποτελεσματική διαχείριση χρόνου και πόρων διασφαλίζει την εστίαση και τη δημιουργικότητα. Τα EDUckathons λειτουργούν καλύτερα με τη **σωστή ισορροπία δομής**.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΑΤΑΝΟΜΗΣ ΧΡΟΝΟΥ:

ΦΑΣΗ	ΧΡΟΝΟΣ
Empathize	60 λεπτά
Define	45 λεπτά
Ideate	60 λεπτά
Prototype	75 λεπτά
Test	60 λεπτά

Συμβουλές Διαχείρισης Χρόνου:



- Μοιραστείτε μια οπτική ατζέντα από την αρχή
- Χρησιμοποιήστε χρονόμετρα αντίστροφης μέτρησης και ελέγχους προόδου ανά φάση
- Αναθέστε υπεύθυνους χρόνου στις ομάδες
- Προγραμματίστε σύντομα διαλείμματα ενέργειας

Συμβουλή Συντονιστή: Δημιουργήστε τα κιτ ομάδων εκ των προτέρων. Επισημάνετέ τα και χρησιμοποιήστε χρωματική κωδικοποίηση για εύκολη διανομή.

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΟΡΩΝ:



Υλικά: Πρότυπα, μαρκαδόροι, αυτοκόλλητα σημειώσεων, υλικά για πρωτοτυποποίηση



Ψηφιακά Εργαλεία: Miro/Mural, Google Drive, Trello, Zoom



Τεχνική Υποστήριξη: Αναθέστε σε κάποιον να βοηθά με το Wi-Fi, τις συνδέσεις κ.λπ..

6.8 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΡΟΣΚΛΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΩΝ

Οι συγκρούσεις και τα δημιουργικά “μπλοκαρίσματα” είναι φυσιολογικά. Η διευκόλυνση θα πρέπει να επικεντρώνεται στην πρόληψη, στον σεβαστό τρόπο επίλυσης και στην ευημερία της ομάδας.

ΚΟΙΝΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ:

- Ανισότιμη συμμετοχή
- Δημιουργική κόπωση
- Πίεση χρόνου
- Τεχνικά προβλήματα
- Πολιτισμικά ή γλωσσικά εμπόδια

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΑΠΟΤΡΟΠΗΣ:

- Καθιερώστε κανόνες ομάδας από την αρχή
- Χρησιμοποιήστε ελέγχους προόδου και παύσεις για αναστοχασμό
- Ενθαρρύνετε μικρά διαλείμματα και ήσυχους χώρους

ΒΗΜΑΤΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΩΝ:

- **Διάλογος μεταξύ ομοτίμων –** «Μπορούμε να ξαναδούμε μαζί αυτή την ιδέα;»
- **Υποστήριξη συντονιστή –** Διαμεσολάβηση με ανοιχτές ερωτήσεις
- **Βοήθεια μέντορα –** Για ζητήματα που δεν έχουν επιλυθεί

ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΑ ΜΠΛΟΚΑΡΙΣΜΑΤΑ:

- Ρωτήστε: «Τι θα έλεγε ο χρήστης σας γι' αυτό;»
- Δοκιμάστε καταιγισμό ιδεών τύπου «Η χειρότερη ιδέα κερδίζει»
- Χρησιμοποιήστε τυχαίες προτροπές ή συμβολή από μέντορες

ΑΣΦΑΛΕΙΑ & ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ:

- Ορίστε ένα υπεύθυνο άτομο για τη συναισθηματική ασφάλεια
- Προσφέρετε ήσυχους χώρους ή χρόνο εκτός κάμερας σε διαδικτυακές εκδηλώσεις
- Σεβαστείτε την εμπιστευτικότητα και επιτρέψτε προσωρινά διαλείμματα



Πηγή: Canva

6.9 ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΣΗ ΤΟΥ ΚΥΚΛΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ ΤΟΥ KOLB

Το μοντέλο του Kolb (Εμπειρία → Αναστοχασμός → Μάθηση → Εφαρμογή) βοηθά στην ενσωμάτωση βαθύτερης μάθησης στις δραστηριότητες του EDUckathon.

KOLB ΣΤΑΔΙΟ	ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΑΣΚΗΣΗΣ EDUCKATHON
Συγκεκριμένη Εμπειρία	Προτυποποίηση, συνεντεύξεις ενδιαφερομένων
Αναστοχαστική Παρατήρηση	Ομαδικές ανασκοπήσεις, κύκλοι ανατροφοδότησης
Αφηρημένη Εννοιολόγηση	Χαρτογράφηση ιδεών, αφίσες ομαδικής μάθησης
Ενεργός Πειραματισμός	Παιχνίδια ρόλων, σύντομες παρουσιάσεις, σχέδια δράσης

ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ:

- Δώστε χώρο για δοκιμή και λάθος
- Προγραμματίστε σύντους χρόνους αναστοχασμού
- Ενθαρρύνετε τη σύνθεση πριν από τη διδασκαλία εννοιών
- Υποστηρίξτε τη δοκιμή και την παρουσίαση στην τελική φάση

7. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΙΜΗΣΗ



Η αξιολόγηση και η εκτίμηση είναι κρίσιμα στοιχεία κάθε εκπαιδευτικής πρωτοβουλίας, και τα EDUckathons δεν αποτελούν εξαίρεση. Αυτό το κεφάλαιο περιγράφει τους βασικούς τομείς και τις μεθοδολογίες για την αξιολόγηση της επιτυχίας των EDUckathons και των μαθησιακών αποτελεσμάτων που πέτυχαν οι συμμετέχοντες.

Δεδομένου ότι τα EDUckathons έχουν σχεδιαστεί τόσο για εκπαιδευτές όσο και για εκπαιδευόμενους της ΕΕΚ, η αξιολόγηση και η εκτίμηση θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους τους διαφορετικούς στόχους και τα μαθησιακά αποτελέσματα.

7.1 ΜΕΤΡΗΣΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

Η μέτρηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων στα EDUckathons υπερβαίνει τις παραδοσιακές μορφές αξιολόγησης. Εστιάζει στην πρακτική εφαρμογή της γνώσης και στην ανάπτυξη νέων δεξιοτήτων. Το κύριο αποτέλεσμα ενός EDUckathon είναι το μαθησιακό όφελος των συμμετεχόντων, είτε πρόκειται για επαγγελματίες ΕΕΚ είτε για εκπαιδευόμενους. Επομένως, η αξιολόγηση θα πρέπει να σχεδιαστεί έτσι ώστε να αποτυπώνει αυτή τη μοναδική διάσταση.



Πηγή: Canva

<u>Αξιολογήσεις Πριν και Μετά την Εκδήλωση</u>

Η διεξαγωγή ερευνών ή σύντομων κουίζ πριν και μετά το EDUckathon μπορεί να βοηθήσει στην εκτίμηση της αύξησης της γνώσης και της αυτοπεποίθησης των συμμετεχόντων σε συγκεκριμένους τομείς. Αυτές οι αξιολογήσεις θα πρέπει να προσαρμόζονται στους στόχους και τα θέματα του EDUckathon.

<u>Αξιολόγηση Βασισμένη στα Παραδοτέα</u>

Όταν τα EDUckathons για σπουδαστές ΕΕΚ περιλαμβάνουν τη δημιουργία λύσεων ή πρωτοτύπων από τους συμμετέχοντες, η ποιότητα, η καινοτομία και η βιωσιμότητα αυτών των έργων λειτουργούν ως άμεσοι δείκτες μάθησης. Τα κριτήρια αξιολόγησης πρέπει να καθορίζονται με σαφήνεια και να κοινοποιούνται στους συμμετέχοντες από την αρχή. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει πίνακες αξιολόγησης που εξετάζουν την κατανόηση του προβλήματος, τη δημιουργικότητα των λύσεων, την τεχνική υλοποίηση και τις δεξιότητες παρουσίασης.

Αυτοαξιολόηση και Αξιολόγηση από Ομοτίμους

Η ενθάρρυνση των συμμετεχόντων να αναστοχαστούν τη δική τους μαθησιακή πορεία και να παρέχουν εποικοδομητική ανατροφοδότηση στους συναδέλφους τους μπορεί να ενισχύσει τη βαθύτερη κατανόηση του υλικού και να προάγει την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση. Αυτό ευθυγραμμίζεται με τις ανδραγωγικές στρατηγικές που τονίζονται στον σχεδιασμό των EDUckathons.

Φάκελοι Εργασιών και Ημερολόγια Μάθησης

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να ενθαρρύνονται να διατηρούν έναν φάκελο εργασιών με το έργο τους, που να περιλαμβάνει τις αρχικές ιδέες, τις επαναλήψεις και τις τελικές λύσεις, μαζί με ένα ημερολόγιο μάθησης που να καταγράφει τις προκλήσεις, τις ιδέες και την ανάπτυξη δεξιοτήτων τους. Αυτό παρέχει μια ολιστική εικόνα της προόδου τους.

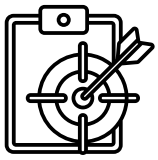
7.2 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ ΤΟΥ EDUCKATHON

Η αξιολόγηση της συνολικής επιτυχίας ενός EDUckathon περιλαμβάνει την εκτίμηση διαφόρων πτυχών πέρα από τα ατομικά μαθησιακά αποτελέσματα. Περιλαμβάνει την αποτελεσματικότητα της οργάνωσης της εκδήλωσης και τον αντίκτυπό της στους συμμετέχοντες. Αυτή η αξιολόγηση βοηθά στον εντοπισμό τομέων που χρειάζονται περαιτέρω βελτίωση.



Ικανοποίηση και Εμπλοκή Συμμετεχόντων

Οι έρευνες και οι φόρμες ανατροφοδότησης μπορούν να μετρήσουν την ικανοποίηση των συμμετεχόντων σχετικά με τη δομή, το περιεχόμενο, τη διευκόλυνση, την καθοδήγηση και τη συνολική εμπειρία του EDUckathon. Η υψηλή ικανοποίηση συχνά συσχετίζεται με θετικές μαθησιακές εμπειρίες.



Επίτευξη Στόχων

Αξιολογήστε αν το EDUckathon πέτυχε τους δηλωμένους στόχους του, όπως την ενίσχυση της δημιουργικότητας, την προώθηση της ανάπτυξης δεξιοτήτων ή την αντιμετώπιση συγκεκριμένων προκλήσεων στον τομέα της ΕΕΚ. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω ποιοτικών δεδομένων που συλλέγονται από ομάδες εστίασης και συνεντεύξεις.



Μακροπρόθεσμη Επίπτωση

Αν και είναι δύσκολο να μετρηθεί άμεσα, ο μακροπρόθεσμος αντίκτυπος ενός EDUckathon μπορεί να αξιολογηθεί μέσω ερευνών παρακολούθησης με τους συμμετέχοντες, προκειμένου να διαπιστωθεί αν εφάρμοσαν τις δεξιότητες που απέκτησαν στην επαγγελματική τους ζωή ή αν η εμπειρία οδήγησε σε επαγγελματική εξέλιξη ή σε νέες πρωτοβουλίες

7.3 ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΧΟΛΙΩΝ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Η συστηματική συλλογή ανατροφοδότησης από τους συμμετέχοντες είναι ζωτικής σημασίας για την κατανόηση των εμπειριών τους, τον εντοπισμό των δυνατών σημείων και τον προσδιορισμό των τομέων προς βελτίωση. Θα πρέπει να χρησιμοποιούνται διαφορετικές μέθοδοι για τη συλλογή ολοκληρωμένων πληροφοριών. Μπορούν να εφαρμοστούν διάφορες μέθοδοι που έχουν αποδειχθεί αποτελεσματικές σε άλλες εκδηλώσεις και δραστηριότητες.

Έρευνες μετά την εκδήλωση

Οι ολοκληρωμένες έρευνες που διανέμονται αμέσως μετά το EDUckathon μπορούν να αποτυπώσουν τις αντιλήψεις των συμμετεχόντων σχετικά με διάφορες πτυχές, όπως τη συνάφεια του περιεχομένου, την αποτελεσματικότητα των συντονιστών και των μεντόρων, τις οργανωτικές ρυθμίσεις και τη συνολική ικανοποίηση. Αυτές οι έρευνες περιλαμβάνουν τόσο ποσοτικά (κλίμακες αξιολόγησης) όσο και ποιοτικά (ανοιχτές ερωτήσεις) στοιχεία.



Πηγή: Canva

Ομάδες Εστίασης

Μικρές, συντονισμένες συζητήσεις με μια αντιπροσωπευτική ομάδα συμμετεχόντων μπορούν να προσφέρουν βαθύτερες ποιοτικές πληροφορίες σχετικά με τις εμπειρίες, τις προκλήσεις και τις προτάσεις τους. Αυτό επιτρέπει την εξερεύνηση λεπτομερειών που ενδέχεται να μην αποτυπώνονται στις έρευνες.



Πηγή: Canva

Συνεντεύξεις

Ατομικές συνεντεύξεις με επιλεγμένους συμμετέχοντες μπορούν να προσφέρουν σε βάθος οπτικές σχετικά με τη μαθησιακή τους πορεία, τον αντίκτυπο του EDUckathon στις δεξιότητές τους και τις προτάσεις τους για μελλοντικές εκδηλώσεις. Αυτή η μέθοδος είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για τη συλλογή πλούσιων, αφηγηματικών δεδομένων.

Παρατήρηση

Οι συντονιστές και οι διοργανωτές μπορούν να παρατηρούν τη συμμετοχή των εκπαιδευομένων, τη δυναμική των ομάδων και τις προσεγγίσεις επίλυσης προβλημάτων καθ' όλη τη διάρκεια του EDUckathon. Αυτό παρέχει δεδομένα σε πραγματικό χρόνο σχετικά με την αποτελεσματικότητα των δραστηριοτήτων και των παρεμβάσεων.

Ψηφιακές Πλατφόρμες Ανατροφοδότησης

Η παροχή ανώνυμων καναλιών ανατροφοδότησης μπορεί να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να εκφράσουν ειλικρινείς απόψεις και προτάσεις χωρίς δισταγμό. Υπάρχουν διάφορες διαθέσιμες πλατφόρμες για αυτόν τον σκοπό.[5]

5 https://www.proprofssurvey.com/blog/best-anonymous-feedback-tools/%20(assessed%2004/08/2025)

7.4 ΣΥΝΕΧΗΣ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ

Η αξιολόγηση και η αποτίμηση δεν αφορούν απλώς την εκ των υστέρων αποτίμηση των εκδηλώσεων· αποτελούν αναπόσπαστο μέρος του κύκλου της συνεχούς βελτίωσης. Οι πληροφορίες που προκύπτουν από την ανατροφοδότηση και την αξιολόγηση πρέπει να τροφοδοτούν άμεσα τον σχεδιασμό και τον προγραμματισμό μελλοντικών EDUckathons, διασφαλίζοντας ότι κάθε επόμενη διοργάνωση είναι πιο αποτελεσματική και με μεγαλύτερο αντίκτυπο από την προηγούμενη. Κρίσιμα βήματα για αυτή τη διαδικασία είναι:

Ανάλυση Δεδομένων και Αναφορά

Αναλύστε συστηματικά όλα τα δεδομένα ανατροφοδότησης και αξιολόγησης που έχουν συλλεχθεί. Δημιουργήστε ολοκληρωμένες αναφορές που να αναδεικνύουν τα βασικά ευρήματα, τις επιτυχίες, τις προκλήσεις και τις προτάσεις για δράση.

Συναντήσεις Ανασκόπησης με Ενδιαφερόμενους Φορείς

Πραγματοποιήστε συναντήσεις με τους διοργανωτές, τους συντονιστές, τους μέντορες και άλλους βασικούς εμπλεκόμενους για την ανασκόπηση των ευρημάτων της αξιολόγησης. Διευκολύνετε συζητήσεις για την ερμηνεία των δεδομένων και τον συλλογικό εντοπισμό τομέων προς βελτίωση.

Σχεδιασμός Δράσης

Βάσει της ανασκόπησης, αναπτύξτε ένα συγκεκριμένο σχέδιο δράσης για την εφαρμογή αλλαγών στα επόμενα EDUckathons. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη βελτίωση του προγράμματος σπουδών, την προσαρμογή του χρονοδιαγράμματος, την τροποποίηση τεχνικών διευκόλυνσης ή την ενίσχυση των στρατηγικών προώθησης.

Πιλοτικά βελτιωμένα προγράμματα

Για σημαντικές αλλαγές, εξετάστε το ενδεχόμενο πιλοτικής εφαρμογής νέων προσεγγίσεων σε μικρότερη κλίμακα πριν από την πλήρη υλοποίηση. Αυτό επιτρέπει περαιτέρω βελτιστοποίηση και ελαχιστοποίηση των κινδύνων.



Πηγή: Canva

7.5 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΒΙΩΜΑΤΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Η βιωματική μάθηση δίνει έμφαση στη μάθηση μέσω της πράξης και στην πρακτική εφαρμογή. Η αξιολόγηση της βιωματικής μάθησης απαιτεί μεθοδολογίες που αποτυπώνουν τη δυναμική διαδικασία της μάθησης μέσα από την εμπειρία, ευθυγραμμισμένες με τον Κύκλο Βιωματικής Μάθησης του Kolb (Συγκεκριμένη Εμπειρία, Αναστοχαστική Παρατήρηση, Αφηρημένη Εννοιολόγηση, Ενεργός Πειραματισμός).



Πηγή: Canva

Κάθε στάδιο του Κύκλου του Kolb μπορεί να αξιολογηθεί ξεχωριστά.

01

Συγκεκριμένη Εμπειρία

Η αξιολόγηση σε αυτό το πρώτο στάδιο επικεντρώνεται στην ενεργή συμμετοχή των συμμετεχόντων στις δραστηριότητες του EDUckathon. Αυτό μπορεί να παρατηρηθεί μέσω της συμμετοχής τους σε καταιγισμό ιδεών, σχεδιασμό ή συζητήσεις. Η τεκμηρίωση της άμεσης εμπλοκής τους μπορεί επίσης να λειτουργήσει ως αποδεικτικό στοιχείο.

02

Αναστοχαστική Παρατήρηση

Αυτό το στάδιο περιλαμβάνει τον αναστοχασμό των συμμετεχόντων πάνω στις εμπειρίες τους. Σε αυτό το μέρος, η αξιολόγηση μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσω ημερολογίων μάθησης. Οι συμμετέχοντες καταγράφουν τις σκέψεις, τα συναισθήματα και τις παρατηρήσεις τους κατά τη διάρκεια του EDUckathon, αναλογιζόμενοι τι πήγε καλά, ποιες προκλήσεις αντιμετώπισαν και τι έμαθαν.

03

Αφηρημένη Εννοιολόγηση

Σε αυτό το στάδιο, οι συμμετέχοντες δίνουν νόημα στις εμπειρίες τους, διαμορφώνοντας νέες ιδέες ή τροποποιώντας τις υπάρχουσες. Η αξιολόγηση μπορεί να περιλαμβάνει Εννοιολογική Χαρτογράφηση, όπου οι συμμετέχοντες δημιουργούν οπτικές αναπαραστάσεις της κατανόησής τους για βασικές έννοιες πριν και μετά το EDUckathon.

Ασκήσεις Επίλυσης Προβλημάτων, όπου οι συμμετέχοντες καλούνται να αντιμετωπίσουν νέα, συναφή προβλήματα ώστε να φανεί πώς μπορούν να εφαρμόσουν τις αφηρημένες έννοιες που έμαθαν, αποτελούν επίσης μια επιλογή

04

Ενεργός Πειραματισμός

Σε αυτό το τελικό στάδιο, οι συμμετέχοντες εφαρμόζουν τις νέες τους γνώσεις και δεξιότητες σε νέες καταστάσεις. Αυτό μπορεί να αξιολογηθεί μέσω της παρουσίασης των δεξιοτήτων και γνώσεων που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια του EDUckathon.

8. ΕΡΓΑΛΕΙΑ, ΠΡΟΤΥΠΑ ΚΑΙ ΠΟΡΟΙ

8.1. ΛΙΣΤΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

8.2. ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΗΜΕΡΗΣΙΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

8.3. ΦΟΡΜΕΣ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗΣ

8.4. ΠΡΟΤΥΠΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΡΩΤΟΤΥΠΩΝ

8.5. ΠΡΟΤΥΠΑ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

8.6. ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ

8.7. ΥΛΙΚΑ ΠΡΟΤΥΠΟΠΟΙΗΣΗΣ

8.8. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΜΠΕΙΡΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

8.1. ΛΙΣΤΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Αυτό το πρότυπο ενσωματώνει στοιχεία από διάφορα κεφάλαια, όπως ρόλους, ευθύνες, πρακτικές παραμέτρους και αξιολόγηση.

Αυτή η λίστα ελέγχου έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει στον σχεδιασμό και την υλοποίηση ενός επιτυχημένου EDUckathon, ενσωματώνοντας τις αρχές και τις φάσεις που περιγράφονται στον ΟΔΗΓΟ των EDUckathons.

Τίτλος Έργου:

Ημερομηνία:

Τοποθεσία (Δια ζώσης/Online/Υβριδικά)

Διοργανώνεται από:

Οργανωτής:

1 ΦΑΣΗ

ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΑΡΧΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ (ΚΕΦΑΛΑΙΑ 1 & 5.1, 5.2)

1.1 Ορισμός Στόχων & Σκοπών

- Διατυπώστε με σαφήνεια τον κύριο σκοπό του EDUckathon (π.χ. αναβάθμιση δεξιοτήτων, επανακατάρτιση, καινοτόμες προσφορές στην ΕΕΚ).
- Ορίστε μετρήσιμα μαθησιακά αποτελέσματα για τους συμμετέχοντες (εκπαιδευόμενους και/ή εκπαιδευτικούς).
- Καθορίστε την συγκεκριμένη περιοχή προβλήματος/πρόκλησης στον τομέα της ΕΕΚ που θα αντιμετωπίσει το EDUckathon.

1.2 Αναγνώριση Συμμετεχόντων & Ενδιαφερόμενων Μερών

- Ορίστε το βασικό κοινό στόχο (π.χ. μαθητές ΕΕΚ, καθηγητές ΕΕΚ, επαγγελματίες του κλάδου).
- Αναγνωρίστε τους κύριους ενδιαφερόμενους φορείς (π.χ. ειδικούς του κλάδου, τοπικές επιχειρήσεις, κοινοτικές οργανώσεις).

1.3 Κατανόηση της έννοιας του EDUckathon

- Επιβεβαιώστε την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο τα EDUckathons διαφέρουν από τα παραδοσιακά hackathons (έμφαση στα μαθησιακά αποτελέσματα).
- Ανασκόπηση των εννοιολογικών πλαισίων: Σχεδιαστική Σκέψη, Βιωματική Μάθηση (Κύκλος Kolb), Παιχνιδοποίηση, Ανδραγωγική.

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ & ΔΟΜΗ (ΚΕΦΑΛΑΙΑ 2, 3)

2.1 Ενσωμάτωση Εννοιολογικού Πλαισίου

2 ΦΑΣΗ

- Σχεδιαστική Σκέψη: Σχεδιάστε πώς κάθε μία από τις πέντε φάσεις (Ενσυναίσθηση, Ορισμός, Ιδεασμός, Πρωτοτυποποίηση, Δοκιμή) θα ενσωματωθεί στο πρόγραμμα του EDUckathon.
- Βιωματική Μάθηση (Κύκλος Kolb): Σχεδιάστε δραστηριότητες που να υποστηρίζουν τη Συγκεκριμένη Εμπειρία, την Αναστοχαστική Παρατήρηση, την Αφηρημένη Εννοιολόγηση και τον Ενεργό Πειραματισμό.
- Παιχνιδοποίηση / Μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι: Σκεφτείτε την ενσωμάτωση στοιχείων όπως παρακολούθηση προόδου, εμβλήματα επιτευγμάτων, κάρτες υποδείξεων ή χρονικές προκλήσεις για την ενίσχυση της συμμετοχής.
- Ανδραγωγική: Διασφαλίστε ότι οι δραστηριότητες ευθυγραμμίζονται με τις αρχές μάθησης ενηλίκων (αυτοκαθοδηγούμενη μάθηση, αξιοποίηση εμπειρίας, επίλυση προβλημάτων, ενεργητική μάθηση, εσωτερική παρακίνηση).

2.2 Διαδικασία & Δομή

- Καθορίστε τη συνολική δομή και ροή του EDUckathon.
- Πεδίο & Διάρκεια: Αποφασίστε τη διάρκεια της εκδήλωσης (π.χ. 2,5 ώρες, 1 ημέρα, πολυήμερη).
- Θέματα & Προκλήσεις: Ορίστε συγκεκριμένες, διαχειρίσιμες και ουσιαστικές επαγγελματικές προκλήσεις για τους συμμετέχοντες.
- Διασφαλίστε ότι οι προκλήσεις είναι σχετικές με τον τομέα της ΕΕΚ και με πιθανά σενάρια πραγματικού κόσμου.

2.3 Σχεδιάζοντας Συγκεκριμένες Δραστηριότητες

- Καταγράψτε συγκεκριμένες δραστηριότητες για κάθε φάση της Σχεδιαστικής Σκέψης (π.χ. χαρτογράφηση ενσυναίσθησης, συνεδρίες καταιγισμού ιδεών, πρωτοτυποποίηση χαμηλής πιστότητας).
- Σχεδιάστε δομημένες συνεδρίες αναστοχασμού (ερωτήσεις ανασκόπησης, ατομικός/ομαδικός αναστοχασμός).
- Σχεδιάστε δραστηριότητες για την αφηρημένη εννοιολόγηση (εντοπισμός μαθημάτων που αποκομίστηκαν, σύνδεση με ευρύτερες αρχές).
- Σχεδιάστε φάσεις ενεργού πειραματισμού/βελτίωσης (βελτίωση λύσεων, εφαρμογή σε νέα σενάρια).

3 ΦΑΣΗ

ΡΟΛΟΙ & ΑΡΜΟΔΙΟΤΗΤΕΣ (ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4)

3.1 Αναγνώριση & Πρόσληψη Προσωπικού

- Διοργανωτές: Αναθέστε ρόλους για συνολική συντονισμό, logistics, επικοινωνίες και προϋπολογισμό.
- Εμψυχωτές: Προσλάβετε και εκπαιδεύστε εμψυχωτές (καθηγητές ΕΕΚ) για να καθοδηγούν τις ομάδες χωρίς διάλεξη.
- Μέντορες: Αναγνωρίστε ειδικούς του αντικειμένου ή επαγγελματίες του κλάδου για να παρέχουν καθοδήγηση.
- Επαγγελματίες/Ενδιαφερόμενοι Φορείς: Διασφαλίστε τη συμμετοχή τους για ρεαλιστικές οπτικές και ανατροφοδότηση.

3.2 Ενημέρωση & Εκπαίδευση

- Διεξαγωγή ενημερωτικών συνεδριών για όλους τους ρόλους (διοργανωτές, εμψυχωτές, μέντορες) σχετικά με τις ευθύνες τους και τη μεθοδολογία του EDUckathon.
- Παροχή πόρων στους εμψυχωτές για τη Σχεδιαστική Σκέψη, τον Κύκλο του Kolb και αποτελεσματικές τεχνικές ανασκόπησης.

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ & ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ (ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5)

4 ΦΑΣΗ

4.1 Καθορισμός Χρονοδιαγράμματος & Οροσήμων

- Δημιουργήστε ένα λεπτομερές χρονοδιάγραμμα για όλες τις δραστηριότητες σχεδιασμού έως την εκδήλωση.
- Ορίστε βασικά ορόσημα (π.χ. ορισμός προκλήσεων, πρόσληψη συμμετεχόντων, κράτηση χώρου, προετοιμασία υλικών).

4.2 Προϋπολογισμός & Κατανομή Πόρων

- Καταρτίστε έναν πλήρη προϋπολογισμό, περιλαμβάνοντας κόστος χώρου, υλικά, αναψυκτικά και προσωπικό.
- Κατανείμετε τους απαραίτητους πόρους (π.χ. εργαλεία, πρότυπα, υλικά πρωτοτυποποίησης).

4.3 Επιλογή Τοποθεσίας/Πλατφόρμας

- Επιλέξτε κατάλληλο χώρο (αίθουσα, εργαστήριο, εργαστήριο καινοτομίας, διαδικτυακή πλατφόρμα) ανάλογα με τον τύπο της εκδήλωσης (δια ζώσης, εικονική, υβριδική).
- Διασφαλίστε ότι ο χώρος είναι κατάλληλος για συνεργατικές και ενεργητικές μαθησιακές δραστηριότητες.

4.4 Νομικά & Ηθικά Ζητήματα

- Αντιμετωπίστε τυχόν απαραίτητες νομικές ή ηθικές πτυχές (π.χ. συγκατάθεση συμμετεχόντων, προστασία προσωπικών δεδομένων, πνευματική ιδιοκτησία).

5 ΦΑΣΗ

ΕΚΤΕΛΕΣΗ (ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6)

5.1 Προετοιμασία πριν την εκδήλωση

- Ετοιμάστε όλα τα απαραίτητα υλικά, εξοπλισμό και ψηφιακά εργαλεία.
- Διαμορφώστε τον χώρο της εκδήλωσης (φυσικό ή διαδικτυακό) ώστε να διευκολύνεται η συνεργασία.

5.2 Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης

- Εκκίνηση & Προσανατολισμός: Ξεκινήστε με σαφείς στόχους, κανόνες και δραστηριότητες γνωριμίας.
- Διευκόλυνση Συνεργασίας: Ενθαρρύνετε ενεργά την ομαδική εργασία και τη δημιουργική επίλυση προβλημάτων.
- Μέντορες & Καθοδήγηση: Διασφαλίστε ότι οι μέντορες και οι εμψυχωτές παρέχουν έγκαιρη και εποικοδομητική υποστήριξη.
- Διαχείριση Χρόνου & Πόρων: Διατηρήστε την εκδήλωση σύμφωνα με το πρόγραμμα και διαχειριστείτε αποτελεσματικά τους πόρους.
- Αντιμετώπιση Προκλήσεων/Συγκρούσεων: Έχετε σχέδιο για την αντιμετώπιση απρόβλεπτων ζητημάτων ή συγκρούσεων ομάδων.
- Διευκόλυνση του Κύκλου Μάθησης του Kolb: Καθοδηγήστε τους συμμετέχοντες μέσα από την πρακτική εμπειρία, τον αναστοχασμό, την εννοιολόγηση και τον ενεργό πειραματισμό.

6

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΕΚΤΙΜΗΣΗ (ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7)

6.1 Μέτρηση Μαθησιακών Αποτελεσμάτων

- Σχεδιάστε μεθόδους για την αξιολόγηση του κατά πόσο οι συμμετέχοντες πέτυχαν τους καθορισμένους μαθησιακούς στόχους.

ΦΑΣΗ

- Αξιολογήστε κάθε στάδιο του Κύκλου του Kolb: Συγκεκριμένη Εμπειρία (π.χ., ποιότητα πρωτοτύπων), Αναστοχαστική Παρατήρηση (π.χ., βάθος συζητήσεων κατά την ανασκόπηση), Αφηρημένη Εννοιολόγηση (π.χ., σαφήνεια των μαθημάτων που αποκομίστηκαν), Ενεργός Πειραματισμός (π.χ., εφαρμοσιμότητα των βελτιωμένων λύσεων).

6.2 Αξιολόγηση Επιτυχίας Εκδήλωσης

- Καθορίστε τα κριτήρια για την αξιολόγηση της συνολικής επιτυχίας του EDUckathon (π.χ., ικανοποίηση συμμετεχόντων, καινοτομία των λύσεων, ανατροφοδότηση από ενδιαφερόμενους φορείς).

6.3 Συλλογή Ανατροφοδότησης

- Ετοιμάστε φόρμες ανατροφοδότησης για συμμετέχοντες, εμψυχωτές και μέντορες.
- Σχεδιάστε συνεδρίες ανασκόπησης με τους διοργανωτές και βασικό προσωπικό για τη συλλογή παρατηρήσεων και γνώσεων.

6.4 Συνεχής Βελτιστοποίηση

- Αναλύστε την ανατροφοδότηση για να εντοπίσετε πεδία βελτίωσης για μελλοντικά EDUckathons.

7 ΦΑΣΗ

ΕΡΓΑΛΕΙΑ, ΠΡΟΤΥΠΑ ΚΑΙ ΠΟΡΟΙ (ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8)

7.1 Προετοιμασία Βασικών Εγγράφων

- Τελική Ατζέντα Εκδήλωσης
- Λίστα Ελέγχου Σχεδιασμού (αυτό το πρότυπο)
- Πακέτο/Πληροφορίες Καλωσορίσματος Συμμετεχόντων
- Οδηγοί Εμψυχωτών/Μεντόρων
- Δείγματα Ατζέντας: (Αναφορά στο παρεχόμενο πρόγραμμα 1-ήμερου EDUckathon ως βάση)
- Φόρμες Ανατροφοδότησης: Σχεδιάστε φόρμες για συμμετέχοντες, εμψυχωτές και μέντορες
- Πρότυπα Πρωτοτυποποίησης: Παρέχετε πρότυπα ή οδηγίες για την ανάπτυξη λύσεων
- Πρότυπα Προϋπολογισμού: Χρησιμοποιήστε για παρακολούθηση οικονομικών
- Ψηφιακά Εργαλεία: Εντοπίστε και προετοιμάστε εργαλεία συνεργασίας (π.χ., διαδικτυακοί πίνακες, πλατφόρμες επικοινωνίας)
- Υλικά Πρωτοτυποποίησης: Καταγράψτε και εξασφαλίστε τα απαραίτητα φυσικά υλικά
- Εργαλεία Βιωματικής Μάθησης:
- Ημερολόγια Αναστοχασμού (αν εφαρμόζεται)
- Οδηγοί Ανασκόπησης με ανοιχτές ερωτήσεις
- Πρότυπα Δραστηριοτήτων Κύκλου Kolb για την κάλυψη όλων των σταδίων

8 ΦΑΣΗ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΚΔΗΛΩΣΗ (ΚΕΦΑΛΑΙΑ 9 & 10)

8.1 Καταγραφή

- Συγκεντρώστε τα αποτελέσματα της εκδήλωσης, τις λύσεις και τα βασικά διδάγματα.
- Δημιουργήστε ένα γλωσσάρι όρων για τον οδηγό.

8.2 Διάχυση & Παρακολούθηση

8.2.ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΗΜΕΡΗΣΙΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Αυτές οι ενδεικτικές ατζέντες έχουν σχεδιαστεί ώστε να είναι προσαρμόσιμες και μπορούν να εξατομικευτούν με βάση τους συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, το κοινό στόχο (μαθητές ΕΕΚ ή επαγγελματίες ΕΕΚ) και την πολυπλοκότητα των προκλήσεων. Ενσωματώνουν τα βασικά εννοιολογικά πλαίσια της Σχεδιαστικής Σκέψης, της Βιωματικής Μάθησης (Κύκλος Kolb), της Παιχνιδοποίησης και της Ανδραγωγικής.

ΣΥΝΤΟΜΗ, ΣΤΟΧΕΥΜΕΝΗ EDUCKATHON ΑΤΖΕΝΤΑ (2.5 - 3 ΩΡΕΣ)

Αυτή η ατζέντα είναι ιδανική για μια εισαγωγική συνεδρία, ένα σύντομο sprint επίλυσης προβλημάτων ή όταν ο χρόνος είναι περιορισμένος. Επικεντρώνεται σε μια απλοποιημένη διαδικασία Σχεδιαστικής Σκέψης και καλύπτει τα βασικά σημεία της βιωματικής μάθησης.

Στόχος: Μαθητές ή Επαγγελματίες ΕΕΚ (εισαγωγικό επίπεδο)
Τύπος Πρόκλησης: Μία, καλά ορισμένη και περιορισμένη πρόκληση
Κύρια Εστίαση: Γρήγορος ιδεασμός και πρωτοτυποποίηση χαμηλής πιστότητας, άμεση εφαρμογή εννοιών

Χρόνος	Δραστηριότητα	Περιγραφή	Εννοιολογικά Πλαίσια	Υλικά/Εργαλεία
0:00 - 0:15	Καλώς ορίσατε και εισαγωγικά	Παρουσιάστε σύντομα την ιδέα, τους στόχους και την πρόκληση του μαραθωνίου EDUckathon. Δραστηριότητα για το σπάσιμο του πάγου	Ανδραγωγία	Διαφάνειες παρουσίασης, Λευκός πίνακας/πίνακας παρουσιάσεων
0:15 - 0:45	Ενσυναίσθηση & Ορισμός	Εισαγωγή στην πρόκληση. Οι ομάδες διερευνούν το πρόβλημα από την οπτική γωνία του χρήστη. Ορίστε τη βασική δήλωση του προβλήματος.	Σχεδιαστική Σκέψη (Ενσυναίσθηση, Ορισμός), Ανδραγωγική	Σύνοψη πρόκλησης, πρότυπο χαρτογράφησης ενσυναίσθησης, χαρακτήρες χρήστη
0:45 - 1:30	Ιδέα & Πρωτότυπο (Χαμηλής Πιστότητας)	Ανταλλαγή ιδεών για λύσεις. Οι ομάδες επιλέγουν πολλά υποσχόμενες ιδέες και δημιουργούν γρήγορα πρωτότυπα χαμηλής πιστότητας (π.χ. σκίτσα, σενάρια, απλές μακέτες).	Σχεδιαστική Σκέψη (Ιδέα, Πρωτότυπο), Βιωματική Μάθηση (Συγκεκριμένη Εμπειρία), Παιχνιδοποίηση (προαιρετικά: χρονομετρημένη πρόκληση)	Τεχνικές καταιγισμού ιδεών, πρότυπα δημιουργίας ιδεών, υλικά δημιουργίας πρωτοτύπων (χαρτί, στυλό, αυτοκόλλητα σημειώματα)
1:30 - 2:00	Δοκιμή & Ανατροφοδότηση	Οι ομάδες παρουσιάζουν τα πρωτότυπά τους και λαμβάνουν σχόλια από άλλες ομάδες, συντονιστές ή μέντορες.	Σχεδιαστική Σκέψη (Τεστ), Βιωματική Μάθηση (Αναστοχαστική Παρατήρηση)	Οδηγίες παρουσίασης
2:00 - 2:30	Στοχασμός & Σύλληψη	Δομημένος αναστοχασμός σχετικά με τη διαδικασία και τα διδάγματα. Οι ομάδες εντοπίζουν τα βασικά συμπεράσματα και τα συνδέουν με ευρύτερες αρχές ΕΕΚ.	Βιωματική Μάθηση (Αναστοχαστική Παρατήρηση, Αφηρημένη Εννοιολόγηση), Ανδραγωγική	Ερωτήσεις απολογισμού, πρότυπα αναστοχασμού
2:30 - 2:45	Ενεργός Πειραματισμός & Σύνοψη	Συζητήστε πιθανά επόμενα βήματα για τη βελτίωση λύσεων ή την εφαρμογή των διδαγμάτων. Συνοψίστε τα βασικά αποτελέσματα και ευχαριστήστε τους συμμετέχοντες.	Βιωματική Μάθηση (Ενεργός Πειραματισμός), Ανδραγωγική	Πρότυπο σχεδιασμού δράσης

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ EDUCKATHON 1 ΗΜΕΡΑΣ (6 - 8 ΩΡΕΣ)

Αυτή η ατζέντα επιτρέπει μια πιο εις βάθος εξερεύνηση της διαδικασίας του Design Thinking και μια πληρέστερη ενσωμάτωση των κύκλων βιωματικής μάθησης. Μπορεί να φιλοξενήσει πιο σύνθετες προκλήσεις και ένα ευρύτερο κοινό-στόχο.

Στόχος: Σπουδαστές ή επαγγελματίες ΕΕΚ (Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης)
Τύπος Πρόκλησης: Μέτριας πολυπλοκότητας πρόβλημα ΕΕΚ
Κύρια Εστίαση: Ολοκληρωμένη διαδικασία Design Thinking, πολλαπλοί κύκλοι βιωματικής μάθησης, ανάπτυξη πιο εξελιγμένων πρωτοτύπων.

Χρόνος	Δραστηριότητα	Περιγραφή	Εννοιολογικά Πλαίσια	Υλικά/Εργαλεία
0:00 - 0:30	Καλώς ορίσατε, εισαγωγή και σπάσιμο του πάγου	Παρουσιάστε το EDUckathon, τους στόχους του, την ατζέντα της ημέρας και την πρόκληση. Διευκολύνετε ένα σπάσιμο του πάγου για την οικοδόμηση ομαδικής σχέσης.	Ανδραγωγία	Διαφάνειες παρουσίασης, Λευκός πίνακας/ πίνακας παρουσιάσεων
0:30 - 1:30	Ενσυναίσθηση	Οι ομάδες εμβαθύνουν στην κατανόηση της πρόκλησης από την οπτική γωνία των χρηστών, των ενδιαφερόμενων μερών και του πλαισίου της ΕΕΚ. Διεξάγουν συνεντεύξεις, παρατηρήσεις ή αναλύουν υπάρχοντα δεδομένα.	Σχεδιαστική Σκέψη (Ενσυναίσθηση), Ανδραγωγική	Σύνοψη Πρόκλησης, Οδηγίες Έρευνας, Πρωτόκολλα Συνέντευξης, Πρότυπο Χαρτογράφησης Ενσυναίσθησης
1:30 - 2:30	Καθορίζω	Οι ομάδες συνθέτουν τα ευρήματά τους σχετικά με την ενσυναίσθηση για να εντοπίσουν βασικές γνώσεις και να ορίσουν μια σαφή, εφαρμόσιμη δήλωση προβλήματος.	Σχεδιαστική Σκέψη (Ορισμός), Βιωματική Μάθηση (Αναστοχαστική Παρατήρηση, Αφηρημένη Σύλληψη)	Τεχνικές σύνθεσης, πρότυπα διαμόρφωσης προβλημάτων
2:30 - 3:30	Ιδεάζομαι	Οι ομάδες κάνουν καταιγισμό ιδεών για ένα ευρύ φάσμα πιθανών λύσεων στο καθορισμένο πρόβλημα. Ενθαρρύνουν τη δημιουργική και «εξωπραγματική» σκέψη.	Σχεδιαστική Σκέψη (Ιδεατοποίηση), Βιωματική Μάθηση (Συγκεκριμένη Εμπειρία), Παιχνιδοποίηση (προαιρετικά: παιχνίδια ιδεασμού)	Τεχνικές καταιγισμού ιδεών (π.χ. αυτοκόλλητες σημειώσεις, χαρτογράφηση μυαλού), πρότυπα ιδεοληψίας

Χρόνος	Δραστηριότητα	Περιγραφή	Εννοιολογικά Πλαίσια	Υλικά/Εργαλεία
3:30 - 4:30	Πρωτότυπο	Οι ομάδες επιλέγουν τις πιο υποσχόμενες ιδέες και αναπτύσσουν πρωτότυπα. Αυτά μπορεί να κυμαίνονται από χαμηλής πιστότητας (σκίτσα) έως μέτριας πιστότητας (βασικές ψηφιακές μακέτες, παιχνίδια ρόλων).	Σχεδιαστική Σκέψη (Πρωτότυπο), Βιωματική Μάθηση (Συγκεκριμένη Εμπειρία)	Υλικά πρωτοτυποποίησης (φυσικά και ψηφιακά), Οδηγίες πρωτοτυποποίησης
4:30 - 5:30	Δοκιμή	Οι ομάδες δοκιμάζουν τα πρωτότυπά τους με χρήστες-στόχους ή ενδιαφερόμενους φορείς για να συλλέξουν σχόλια. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την παρουσίαση του πρωτοτύπου και την παρατήρηση της αλληλεπίδρασης των χρηστών.	Σχεδιαστική Σκέψη (Τεστ), Βιωματική Μάθηση (Αναστοχαστική Παρατήρηση)	Σενάρια δοκιμών, Φόρμες ανατροφοδότησης, Οδηγίες παρατήρησης
5:30 - 6:30	Στοχασμός, Σύλληψη Συλλήψεων και Ενεργός Πειραματισμός	Δομημένος αναστοχασμός σε ολόκληρη τη διαδικασία Design Thinking και τα σχόλια που ελήφθησαν. Οι ομάδες εντοπίζουν τα διδάγματα που αντλήθηκαν, βελτιώνουν τις λύσεις τους με βάση τα σχόλια και συζητούν πώς να εφαρμόσουν αυτές τις γνώσεις σε άλλα πλαίσια ΕΕΚ.	Βιωματική Μάθηση (Αναστοχαστική Παρατήρηση, Αφηρημένη Εννοιολόγηση, Ενεργός Πειραματισμός), Ανδραγωγική	Ερωτήσεις απολογισμού, πρότυπα αναστοχασμού, πρότυπο σχεδιασμού δράσης
6:30 - 7:00	Παρουσιάσεις και Ανακεφαλαίωση	Οι ομάδες παρουσιάζουν τις τελικές, βελτιωμένες λύσεις και τα βασικά συμπεράσματά τους. Συνοψίζουν τα επιτεύγματα της ημέρας, ευχαριστούν τους συμμετέχοντες και συζητούν πιθανά επόμενα βήματα (π.χ., περαιτέρω ανάπτυξη, εφαρμογή).	Ανδραγωγία	Οδηγίες παρουσίασης

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ EDUCKATHON ΠΟΛΛΩΝ ΗΜΕΡΩΝ (2+ ΗΜΕΡΕΣ)

Ένα EDUckathon πολλών ημερών επιτρέπει μια πιο εις βάθος ενασχόληση με σύνθετες προκλήσεις ΕΕΚ, πιο εκτεταμένη έρευνα και δραστηριότητες ενσυναίσθησης, πολλαπλούς κύκλους δημιουργίας πρωτοτύπων και δοκιμών, καθώς και τη δυνατότητα ανάπτυξης πιο ολοκληρωμένων και εφαρμόσιμων λύσεων.

Στόχος: Επαγγελματίες ΕΕΚ ή προχωρημένοι σπουδαστές
Τύπος Πρόκλησης: Σύνθετο, πολυδιάστατο πρόβλημα ΕΕΚ
Κύρια Εστίαση: Σε βάθος διαδικασία Design Thinking, πολλαπλές επαναλήψεις βιωματικής μάθησης, ανάπτυξη πιο εξελιγμένων και δυνητικά εφαρμόσιμων λύσεων.

Ημέρα 1η: Ενσυναίσθηση και Προσδιορισμός

Χρόνος	Δραστηριότητα	Περιγραφή	Εννοιολογικά Πλαίσια	Υλικά/Εργαλεία
Πρωί	Καλώς ορίσατε, Εισαγωγή και Σχηματισμός Ομάδας	Παρουσιάστε το μαραθώνιο EDUckathon, τους γενικούς στόχους του, την πολυήμερη ατζέντα και την πολύπλοκη πρόκληση της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης. Διευκολύνετε τον σχηματισμό ομάδων και τα αρχικά βήματα για το σπάσιμο του πάγου.	Ανδραγωγία	Διαφάνειες παρουσίασης, Λευκός πίνακας/πίνακας παρουσιάσεων, Δραστηριότητες ανάπτυξης ομαδικού πνεύματος
Αργά το πρωί - Απόγευμα	Εμβάθυνση στην Ενσυναίσθηση	Οι ομάδες διεξάγουν εκτενή έρευνα, συνεντεύξεις, παρατηρήσεις και ανάλυση δεδομένων για να αποκτήσουν μια εις βάθος κατανόηση της πρόκλησης από όλες τις σχετικές οπτικές γωνίες (χρήστες, ενδιαφερόμενα μέρη, σύστημα ΕΕΚ).	Σχεδιαστική Σκέψη (Ενσυναίσθηση), Ανδραγωγική	Σύνοψη Πρόκλησης, Πλήρεις κατευθυντήριες γραμμές έρευνας, Πρωτόκολλα Συνεντεύξεων, Εργαλεία Ανάλυσης Δεδομένων, Πρότυπα Χαρτογράφησης Ενσυναίσθησης
Αργά το απόγευμα	Καθορίζω	Οι ομάδες συνθέτουν τα πλούσια ευρήματα της ενσυναίσθησης για να εντοπίσουν βασικές γνώσεις, μοτίβα και ανεκπλήρωτες ανάγκες. Εργάζονται για να διατυπώσουν μια σαφή, πειστική και εφαρμόσιμη δήλωση προβλήματος που αποτυπώνει την ουσία της πρόκλησης.	Σχεδιαστική Σκέψη (Ορισμός), Βιωματική Μάθηση (Αναστοχαστική Παρατήρηση, Αφηρημένη Σύλληψη)	Τεχνικές σύνθεσης, Εργαλεία ομαδοποίησης πληροφοριών, Πρότυπα πλαισίωσης προβλημάτων
Απόγευμα	Στοχασμός και Σχεδιασμός για την Ημέρα 2	Οι ομάδες αναλογίζονται τα διδάγματα της ημέρας και σχεδιάζουν την προσέγγισή τους για τις φάσεις Σύλληψης Ιδέας και Πρωτότυπου την Ημέρα 2.	Βιωματική Μάθηση (Αναστοχαστική Παρατήρηση, Αφηρημένη Εννοιολόγηση), Ανδραγωγική	Ερωτήσεις απολογισμού, πρότυπα αναστοχασμού, πρότυπο σχεδιασμού δράσης

Ημέρα 2η (ή επόμενες): Ιδεασμός, Πρωτοτυποποίηση, Δοκιμή, Βελτίωση

Χρόνος	Δραστηριότητα	Περιγραφή	Εννοιολογικά Πλαίσια	Υλικά/Εργαλεία
Πρωί	Ιδεάζομαι	Οι ομάδες συμμετέχουν σε εντατικές συνεδρίες καταιγισμού ιδεών για να δημιουργήσουν ένα ευρύ φάσμα πιθανών λύσεων στο καθορισμένο πρόβλημα. Ενθαρρύνουν ποικίλες προοπτικές και πρωτότυπες ιδέες.	Σχεδιαστική Σκέψη (Ιδεατοποίηση), Βιωματική Μάθηση (Συγκεκριμένη Εμπειρία), Παιχνιδοποίηση (προαιρετικά: προηγμένες τεχνικές ιδεατού)	Προηγμένες τεχνικές καταιγισμού ιδεών, πρότυπα δημιουργίας ιδεών, εργαλεία οπτικής σκέψης
Αργά το πρωί – Νωρίς το απόγευμα	Πρωτότυπο (Γύρος 1)	Οι ομάδες επιλέγουν τις κορυφαίες ιδέες τους και αναπτύσσουν αρχικά πρωτότυπα. Αυτά μπορεί να είναι χαμηλής έως μέτριας πιστότητας, ανάλογα με την πρόκληση (π.χ., φυσικά μοντέλα, ψηφιακά wireframes, παιχνίδια ρόλων, χάρτες διεργασιών).	Σχεδιαστική Σκέψη (Πρωτότυπο), Βιωματική Μάθηση (Συγκεκριμένη Εμπειρία)	Υλικά πρωτοτυποποίησης (χειροτεχνία, ψηφιακά εργαλεία, λογισμικό μοντελοποίησης), οδηγίες πρωτοτυποποίησης
Απόγευμα	Δοκιμή και συλλογή σχολίων	Οι ομάδες δοκιμάζουν τα πρωτότυπά τους με χρήστες, συναδέλφους ή ειδικούς. Παρατηρούν τις αλληλεπιδράσεις και συλλέγουν δομημένα σχόλια για επανάληψη.	Σχεδιαστική Σκέψη (Τεστ), Βιωματική Μάθηση (Αναστοχαστική Παρατήρηση)	Σενάρια δοκιμών, Φόρμες ανατροφοδότησης, Λίστες ελέγχου παρατήρησης
Αργά το απόγευμα	Βελτίωση και Επανάληψη (Γύρος Πρωτότυπου 2)	Με βάση τα σχόλια, οι ομάδες βελτιώνουν ή αναπροσαρμόζουν τις λύσεις τους. Δίνεται έμφαση στην επανάληψη, τη σκοπιμότητα και τις δυνατότητες υλοποίησης.	Σχεδιαστική Σκέψη (Πρωτότυπο, Δοκιμή), Βιωματική Μάθηση (Ενεργός Πειραματισμός)	Ενημερωμένα εργαλεία δημιουργίας πρωτοτύπων, πρότυπα παρακολούθησης επαναλήψεων
Απόγευμα	Στοχασμός και Προετοιμασία για Τελικές Παρουσιάσεις	Οι ομάδες αναλογίζονται την ανατροφοδότηση και τη διαδικασία μάθησης, ολοκληρώνουν τις λύσεις τους για παρουσίαση και προετοιμάζουν βασικές πληροφορίες και οπτικό υλικό.	Βιωματική Μάθηση (Αναστοχαστική Παρατήρηση, Αφηρημένη Εννοιολόγηση), Ανδραγωγική	Πρότυπα αναστοχασμού, Εργαλεία σχεδιασμού παρουσιάσεων

8.3. ΦΟΡΜΕΣ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗΣ

Προ-εκδήλωσης Ερωτηματολόγιο για Συμμετέχοντες EDUckathon

Οδηγίες: Παρακαλούμε απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένα. Η ανατροφοδότησή σας είναι πολύτιμη, καθώς μας βοηθά να κατανοήσουμε τις προσδοκίες σας και να προσαρμόσουμε το EDUckathon στις ανάγκες σας.

Μέρος 1: Προφίλ Συμμετέχοντα

Πλήρες Όνομα: _____

Email: _____

Οργανισμός: _____

Ρόλος/Θέση: _____

Μέρος 2: Εμπειρία και Προσδοκίες

Πώς θα αξιολογούσατε την τρέχουσα κατανόησή σας των αρχών του Design Thinking;

- ☐ Όχι προηγούμενη γνώση
- ☐ Μέτριες γνώσεις
- ☐ Βασικές γνώσεις
- ☐ Εξειδικευμένες γνώσεις

Έχετε συμμετάσχει ποτέ σε hackathon ή σε παρόμοιο εντατικό εργαστήριο/εκδήλωση;

- ☐ Ναί
- ☐ Όχι

Αν ναι, παρακαλούμε περιγράψτε σύντομα την εκδήλωση και τον ρόλο σας σε αυτήν.

_____

_____

Ποιοι είναι οι κύριοι λόγοι που σας παρακινούν να συμμετάσχετε σε αυτό το EDUckathon; (Επιλέξτε όλα όσα ισχύουν)

- ☐ Να μάθω για νέες μεθοδολογίες διδασκαλίας και κατάρτισης.
- ☐ Να αναπτύξω νέες δεξιότητες για τον σχεδιασμό προγραμμάτων ΕΕΚ.
- ☐ Να δικτυωθώ με άλλους επαγγελματίες της ΕΕΚ.
- ☐ Να βρω λύσεις σε συγκεκριμένες προκλήσεις που αντιμετωπίζω στην εργασία μου.
- ☐ 'Αλλοι (παρακαλώ καταγράψτε):

Ποιες συγκεκριμένες δεξιότητες ή γνώσεις ελπίζετε να αποκτήσετε από αυτό το EDUckathon;

_____

_____

Ποιες είναι οι μεγαλύτερες προκλήσεις που αντιμετωπίζετε αυτή τη στιγμή στην εργασία σας που σχετίζεται με την ΕΕΚ;

_____

_____

Μέρος 3: Οργανωτικές Πληροφορίες

Έχετε κάποιους διατροφικούς περιορισμούς ή αλλεργίες;

_____

Χρειάζεστε κάποια ειδική διευκόλυνση ή υποστήριξη για να συμμετάσχετε πλήρως στην εκδήλωση;

_____

Σας ευχαριστούμε για τον χρόνο σας!
Ανυπομονούμε να σας δούμε στο EDUckathon.

EDUCKATHON ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΜΑΘΗΣΗΣ

Αυτό το ημερολόγιο μάθησης έχει σχεδιαστεί για να σας βοηθήσει να αναστοχαστείτε πάνω στις εμπειρίες, τη μάθηση και τις ιδέες σας καθ' όλη τη διάρκεια του EDUckathon. Αφιερώστε χρόνο κάθε ημέρα για να συμπληρώσετε τις παρακάτω ενότητες.

ΗΜΕΡΑ [ΝΟΥΜΕΡΟ ΗΜΕΡΑΣ]: [ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ]
1. ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ & ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ • Ποιες ήταν οι κύριες δραστηριότητες στις οποίες συμμετείχατε σήμερα; • Ποια βασικά θέματα ή έννοιες παρουσιάστηκαν ή συζητήθηκαν;
2. ΤΙ ΕΜΑΘΑ ΣΗΜΕΡΑ • Ποιες νέες γνώσεις ή δεξιότητες αποκτήσατε; • Υπήρξαν κάποιες εκπλήξεις ή στιγμές «αχα!» (aha! moments);
3. ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ & ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ • Ποιες προκλήσεις αντιμετωπίσατε; • Ποια ερωτήματα εξακολουθείτε να έχετε;
4. ΕΦΑΡΜΟΓΗ & ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΑ ΣΧΕΔΙΑ • Πώς μπορείτε να εφαρμόσετε όσα μάθατε σήμερα στην εργασία ή στις σπουδές σας; • Ποια είναι τα επόμενα βήματά σας με βάση τη σημερινή μάθηση;
5. ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ & ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ • Πώς αισθάνεστε σχετικά με την πρόοδό σας σήμερα; • Τι ήταν αυτό που σας επηρέασε περισσότερο ή σας έμεινε πιο αξέχαστο;

ΓΕΝΙΚΟΣ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ (ΜΕΤΑ ΤΟΝ EDUCKATHON)
1. ΚΥΡΙΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ • Ποια είναι τα πιο σημαντικά πράγματα που θα κρατήσετε από αυτό το EDUckathon;
2. ΠΡΑΚΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ • Πώς φαντάζεστε ότι θα εφαρμόσετε τις γνώσεις και δεξιότητες που αποκτήσατε στην επαγγελματική σας πρακτική;
3. ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΒΕΛΤΙΩΣΗ • Τι προτάσεις έχετε για τη βελτίωση των μελλοντικών EDUckathon;
4. ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΑ ΣΧΟΛΙΑ • Οποιαδήποτε άλλη σκέψη ή σχόλιο θα θέλατε να μοιραστείτε.

ΠΡΟΤΥΠΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΑΠΟ ΟΜΟΤΙΜΟΥΣ EDUCKATHON

Οδηγίες: Παρακαλώ χρησιμοποιήστε αυτό το πρότυπο για να παρέχετε εποικοδομητική ανατροφοδότηση στους συναδέλφους σας. Η ειλικρινής και προσεκτική σας αξιολόγηση είναι καθοριστικής σημασίας για τη μάθησή τους και τη βελτίωσή τους.

1. Πληροφορίες Αξιολογητή

Όνομα:

Όνομα Ομάδας:

2. Έργο/Ομάδα που Αξιολογείται

Όνομα Έργου:

Όνομα Ομάδας:

3. Κριτήρια Αξιολόγησης (Βαθμολογήστε σε κλίμακα από 1 έως 5, όπου 1 = Χρειάζεται Σημαντική Βελτίωση, 5 = Εξαιρετικό)

3.1 Ορισμός και Κατανόηση του Προβλήματος

Σαφήνεια του Προβλήματος: 1 2 3 4 5

Κατανόηση του στοχευόμενου κοινού: 1 2 3 4 5

3.2 Καινοτομία & Δημιουργικότητα

Πρωτοτυπία ιδέας/λύσης: 1 2 3 4 5

Δημιουργικότητα στην προσέγγιση και το σχεδιασμό: 1 2 3 4 5

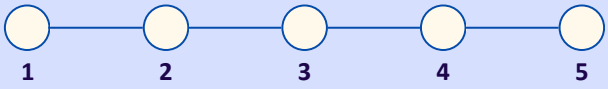
3.3. Εφικτότητα & Πρακτικότητα

Ρεαλισμός και πρακτικότητα προτεινόμενης λύσης: 1 2 3 4 5

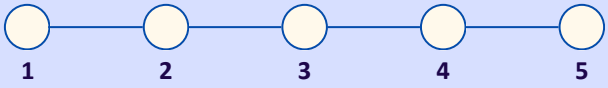
Συνεκτίμηση των πόρων και των περιορισμών: 1 2 3 4 5

3.4. Παρουσίαση & Επικοινωνία

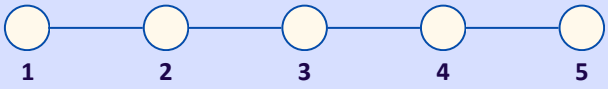
Σαφήνεια και συνοχή παρουσίασης:



Αποτελεσματικότητα στη μετάδοση του μηνύματος:



Εμπλοκή/ενθάρρυνση κοινού:



4. Δυνατά στοιχεία

Ποια ήταν τα πιο δυνατά σημεία του έργου/της παρουσίασης; (π.χ. σαφώς καθορισμένο πρόβλημα, καινοτόμος λύση, ισχυρές δεξιότητες παρουσίασης)

5. Πεδία βελτίωσης

Ποια σημεία θα μπορούσαν να βελτιωθούν; (π.χ. ορισμός προβλήματος, ανάπτυξη λύσης, σαφήνεια παρουσίασης)

6. Συνολική Ανατροφοδότηση & Συστάσεις

Ποια είναι η συνολική σας εντύπωση για το έργο;

Ποιες συγκεκριμένες συστάσεις έχετε για την ομάδα ώστε να αναπτύξει περαιτέρω την ιδέα ή την παρουσίασή της;

Ευχαριστούμε για την πολύτιμη ανατροφοδότηση!

ΕΡΕΥΝΑ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

Οδηγίες: Η ανατροφοδότησή σας είναι σημαντική για εμάς! Παρακαλούμε αφιερώστε λίγα λεπτά για να συμπληρώσετε αυτήν την έρευνα σχετικά με την εμπειρία σας.



1. ΓΕΝΙΚΗ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΗ

Πόσο ικανοποιημένοι είστε από τη συνολική σας εμπειρία;

- ☐ Πολύ ικανοποιημένοι
- ☐ Ικανοποιημένοι
- ☐ Ουδέτεροι
- ☐ Δυσαρεστημένοι
- ☐ Πολύ δυσαρεστημένοι

2. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΑΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Πόσο σχετικό ήταν το περιεχόμενο με τις ανάγκες σας;

- ☐ Πολύ σχετικό
- ☐ Σχετικό
- ☐ Ουδέτερο
- ☐ Μη σχετικό
- ☐ Καθόλου σχετικό

Πόσο ενδιαφέρουσες ήταν οι δραστηριότητες;

- ☐ Πολύ ενδιαφέρουσες
- ☐ Ενδιαφέρουσες
- ☐ Ουδέτερες
- ☐ Όχι ενδιαφέρουσες
- ☐ Καθόλου ενδιαφέρουσες

Απέκτησες νέες δεξιότητες ή γνώσεις;

- ☐ Ναι, σημαντικά
- ☐ Ναι, μέτρια
- ☐ Ναι, ελάχιστα
- ☐ Όχι

3. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ/ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

Πόσο αποτελεσματική ήταν η ομάδα διαχείρισης/υποστήριξης;

- ☐ Πολύ αποτελεσματική
- ☐ Αποτελεσματική
- ☐ Ουδέτερη
- ☐ Μη αποτελεσματική
- ☐ Καθόλου αποτελεσματική

Απαντήθηκαν επαρκώς οι ερωτήσεις σας;

- ☐ Πάντα
- ☐ Τις περισσότερες φορές
- ☐ Μερικές φορές
- ☐ Σπάνια
- ☐ Ποτέ

4. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ

Πώς θα αξιολογούσατε την οργάνωση της εκδήλωσης;

- ☐ Άριστη
- ☐ Καλή
- ☐ Μέτρια
- ☐ Κακή

Πώς θα αξιολογούσατε την επάρκεια των εγκαταστάσεων;

- ☐ Άριστη
- ☐ Καλή
- ☐ Μέτρια
- ☐ Κακή

5. ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΧΟΛΙΑ

Τι προτάσεις έχετε για βελτίωση; Θα προτείνατε αυτό το είδος δραστηριότητας σε άλλους;

- ☐ Ναι, σίγουρα
- ☐ Ναι, πιθανόν
- ☐ Δεν είμαι σίγουρος/η
- ☐ Πιθανόν όχι
- ☐ Όχι

ΕΧΕΤΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΧΟΛΙΑ;

_____

Ευχαριστούμε για τα σχόλια σας!

ΕΡΕΥΝΑ ΣΥΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΚΔΗΛΩΣΗ EDUCKATHON

Οδηγίες: Σας ευχαριστούμε που συμμετείχατε στο EDUckathon! Η ανατροφοδότησή σας είναι καθοριστικής σημασίας για να βελτιώσουμε μελλοντικές εκδηλώσεις. Παρακαλούμε αφιερώστε λίγα λεπτά για να συμπληρώσετε αυτήν την έρευνα.



Μέρος 1: Γενική Ανατροφοδότηση

Συνολικά, πώς θα αξιολογούσατε την εμπειρία σας στο EDUckathon;

- ☐ Άριστη
- ☐ Μέτρια
- ☐ Καλή
- ☐ Κακή

Ποια ήταν η πιο πολύτιμη πτυχή του EDUckathon για εσάς;

_____

_____

Ποια ήταν η λιγότερο πολύτιμη πτυχή του EDUckathon για εσάς;

_____

_____

Σε ποιο βαθμό το EDUckathon ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες σας;

- ☐ Ξεπέρασε τις προσδοκίες
- ☐ Κάλυψε μερικώς τις προσδοκίες
- ☐ Ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες
- ☐ Δεν ανταποκρίθηκε



Μέρος 2: Περιεχόμενο και Μάθηση

Πόσο σχετικό ήταν το περιεχόμενο που παρουσιάστηκε κατά τη διάρκεια του EDUckathon με το έργο σας στην ΕΕΚ (Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση);

- ☐ Πολύ σχετικό
- ☐ Σχετικό
- ☐ Ελάχιστα σχετικό
- ☐ Καθόλου σχετικό

Αποκτήσατε νέες δεξιότητες ή γνώσεις που σχετίζονται με τη Μεθοδολογία Design Thinking και τον σχεδιασμό προγραμμάτων ΕΕΚ (Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης);

- ☐ Ναι, σημαντικές
- ☐ Ναι, σχετικές
- ☐ Ναι, ελάχιστες
- ☐ Όχι

Ποιες συγκεκριμένες συνεδρίες ή δραστηριότητες θεωρήσατε πιο ωφέλιμες για τη μάθησή σας;

_____

_____

Ποια θέματα ή τομείς θα θέλατε να καλυφθούν με περισσότερη λεπτομέρεια;

_____

_____

Μέρος 3: Οργάνωση και Διαχείριση

Πώς θα αξιολογούσατε την οργάνωση και τη διαχείριση της διεξαγωγής του EDUckathon (π.χ. χώρο, πρόγραμμα, υλικό);

- ☐ Άριστη
- ☐ Καλή
- ☐ Μέτρια
- ☐ Κακή

Ήταν οι συντονιστές/μέντορες χρήσιμοι και υποστηρικτικοί;

- ☐ Πάντα
- ☐ Τις περισσότερες φορές
- ☐ Μερικές φορές
- ☐ Σπάνια
- ☐ Ποτέ

Έχετε προτάσεις για τη βελτίωση των οργανωτικών/λειτουργικών πτυχών μελλοντικών EDUckathon;

_____

_____

Μέρος 4: Αντίκτυπος και Μελλοντική Εφαρμογή

Πώς σκοπεύετε να εφαρμόσετε τις γνώσεις και δεξιότητες που αποκτήσατε από αυτό το EDUckathon στην εργασία σας;

_____

_____

Θα προτείνατε τη συμμετοχή σε ένα EDUckathon στους συναδέλφους σας;

- ☐ Ναι, σίγουρα
- ☐ Ναι, πιθανόν
- ☐ Δεν είμαι σίγουρος/η
- ☐ Πιθανόν Όχι
- ☐ Σίγουρα όχι

Έχετε επιπλέον σχόλια ή ανατροφοδότηση;

_____

_____

Σας ευχαριστούμε για την πολύτιμη ανατροφοδότησή σας!

8.4. ΠΡΟΤΥΠΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΡΩΤΟΤΥΠΩΝ

Σκοπός: Να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να σχεδιάσουν, να κατασκευάσουν και να τεκμηριώσουν τα πρωτότυπά τους κατά τη διάρκεια των EDUckathon. Αυτά τα πρότυπα καθοδηγούν τη διαδικασία από την ιδέα έως τη χειροπιαστή λύση.

Επισκόπηση Πρωτοτύπου

Όνομα Ομάδας: _____

Όνομα Πρωτοτύπου: _____

Ημερομηνία: _____

1. Δήλωση Προβλήματος

- Ποια πρόκληση ή ανάγκη του χρήστη αντιμετωπίζει αυτό το πρωτότυπο;

_____

_____

2. Κοινό Στόχος

- Ποιος θα εφαρμόσει αυτή τη λύση;

_____

- Βασικές ανάγκες χρηστών:
  1. _____
  2. _____
  3. _____

3. Ιδέα Πρωτοτύπου

- Σύντομη περιγραφή της λύσης:

_____

- Χώρος για σκίτσο / σενάριο / διάγραμμα: [Εισαγάγετε το σχέδιο ή επισυνάψτε εικόνες]

_____

4. Είδος Πρωτοτύπου

- ☐ Χάρτινο Προσχέδιο
- ☐ Πίνακας Σεναρίου
- ☐ Παιχνίδι Ρόλων / Προσομοίωση
- ☐ Φυσικό Μοντέλο
- ☐ Ψηφιακό Σχέδιο
- ☐ Άλλο _____

_____

5. Υλικά:

- Καταγράψτε όλα τα υλικά, εργαλεία ή λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν:

_____

_____

6. Σχέδιο Δοκιμών

- Ποιος θα το ελέγξει; _____
- Πώς θα ελεγχθεί; _____
- Τι είδους ανατροφοδότηση αναζητάτε; _____

7. Βασικά Μαθήματα και Επόμενα Βήματα

- Κύρια συμπεράσματα από την πρωτοτυποποίηση:

_____

- Βελτιώσεις για την επόμενη έκδοση:

_____

8.5. ΠΡΟΤΥΠΑ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ / ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Ημερομηνία: .....

Περίοδος Προϋπολογισμού: .....

Τοποθεσία: .....

Ετοιμάστηκε από:

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ



- Συγκρίνετε πάντα τις Εκτιμώμενες με τις Πραγματικές δαπάνες.
- Προβλέψτε τουλάχιστον 5–10% αποθεματικό για απρόβλεπτα έξοδα.
- Καταγράψτε τις μη χρηματικές συνεισφορές (π.χ. δωρεά εργαλείων, εθελοντές εκπαιδευτές).
- Χρησιμοποιήστε αυτό το έντυπο τόσο ως εργαλείο προγραμματισμού όσο και ως εργαλείο αξιολόγησης μετά την εκπαίδευση.

Κατανομή Προϋπολογισμού

ΕΙΔΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΟ ΚΟΣΤΟΣ	ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΚΟΣΤΟΣ	ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ
Υλικά Εκπαίδευσης	Εγχειρίδια, έντυπα, γραφική ύλη, αναλώσιμα, ψηφιακοί πόροι			
Εργαλεία & Εξοπλισμός	Μηχανήματα, συσκευές ή εξειδικευμένα εργαλεία ΕΕΚ που απαιτούνται για την εκπαίδευση			
Αμοιβές Εκπαιδευτών	Πληρωμές σε εκπαιδευτές, συντονιστές, προσκεκλημένους ομιλητές			
Εγκαταστάσεις & Χώρος	Ενοικίαση Χώρου			
Μεταφορικά	Εκπαιδευτικές επισκέψεις, αποζημίωση μετακινήσεων εκπαιδευτών/εκπαιδευομένων			
Έξοδα φαγητού	Σίτιση εκπαιδευτών/εκπαιδευομένων			
Άδεια/λογισμικά	Πρόσβαση σε λογισμικό, εφαρμογές και διαδικτυακές πλατφόρμες επαγγελματικής εκπαίδευσης			
Αξιολογήσεις/ Πιστοποιήσεις	Εξεταστικό υλικό, πιστοποιητικά, τέλη διαπίστευσης			
Διάφορα/Αποθεματικό	Έκτακτα κόστη, απρόβλεπτες δαπάνες			

ΣΥΝΟΛΟ

- **Συνολικός Εκτιμώμενος Προϋπολογισμός:** .....
- **Συνολικός Πραγματικός Προϋπολογισμός:** .....
- **Διακύμανση (±):** .....

ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΕΛΕΓΧΟΥ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα .....

Εκπαιδευτής: .....

Τοποθεσία/Φορέας: .....

Περίοδος Προϋπολογισμού: Από.....Έως.....

Πίνακας Καταγραφής Δαπανών

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ	ΕΙΔΟΣ	ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΟ ΚΟΣΤΟΣ (€)	ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΚΟΣΤΟΣ (€)	ΔΙΑΦΟΡΑ (±)	ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ	ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ
01/09/2025	Εκτύπωση Εντύπων	Υλικά & Εφόδια	50	-3	Μετρητά	Πληρωμή στο κατάστημα
02/09/2025	Εκπαιδευτής	Αμοιβή Εκπαιδευτή	200	0	Μεταφορά	Τιμολόγιο #123
03/09/2025	Εξοπλισμός Προστασίας	Εξοπλισμός & Εργαλεία	315	+15	Κάρτα	Χρήση επιπρόσθετων γαντιών
...	...	...	...	...	...	...

ΣΥΝΟΛΟ

- **Σ. Εκτιμώμενος Προϋπολογισμός:** .....
- **Σ. Πραγματικός Προϋπολογισμός:** .....
- **Διακύμανση (±):** .....

Παρακολούθηση:

- % χρήσης προϋπολογισμού: .....%
- Κατηγορίες με υπέρβαση: .....
- Κατηγορίες κάτω του ορίου: .....
- Υπόλοιπο: € .....

Σημειώσεις Αναστοχασμού Εκπαιδευτή

- Ποιοι τομείς δαπανών ανταποκρίθηκαν στις προσδοκίες;
- Πού προέκυψαν απρόβλεπτα έξοδα;
- Ποιες στρατηγικές θα μπορούσαν να βελτιώσουν την αποδοτικότητα κόστους σε μελλοντικές συνεδρίες;

Αυτό το εργαλείο διαφέρει γιατί είναι **δυναμικό**

- Παρακολουθεί τις **καθημερινές/εβδομαδιαίες δαπάνες** (όχι μόνο τον στατικό προγραμματισμό).
- Χρήσιμο για **αναφορές προς χρηματοδότες**, αξιολόγηση της αποδοτικότητας κόστους και αναστοχασμό πάνω στη χρηματοοικονομική διαχείριση.

8.6. ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ

Πρόγραμμα: .....

Εκπαιδευτής: .....

Φορέας: .....

Διάρκεια Χρήσης: Από....."Έως.....

Πίνακας Επιλογής και Σχεδιασμού Εργαλείων

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ	ΟΝΟΜΑ	ΣΚΟΠΟΣ/ΧΡΗΣΗ	ΠΡΟΣΒΑΣΗ	ΚΟΣΤΟΣ (€)	ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ
Επικοινωνία	Microsoft Teams	Βιντεοκλήσεις, συνομιλία και κοινή χρήση αρχείων	Web/App	Περιέχεται στο Office365	Ενσωμάτωση με Outlook
Διαχείριση Έργου	Trello / Asana	Ανάθεση εργασιών, παρακολούθηση προόδου, υπενθυμίσεις προθεσμιών	Web/App	Δωρέαν / Pro	Χρήση σε ομαδικά έργα
Συνεργασία & Docs	Google Workspace	Κοινόχρηστα έγγραφα, υπολογιστικά φύλλα, παρουσιάσεις	Web	Δωρεάν/ Edu	Αποθηκευτικός χώρος στο Drive έως 15 GB δωρεάν
Καταιγισμός Ιδεών	Miro / Jamboard	Ψηφιακός πίνακας για ομαδικό καταιγισμό ιδεών	Web/App	Δωρεάν / Edu	Ιδανικό για Σχεδιαστική Σκέψη
Αποθήκευση και Διαμοιρασμός	OneDrive / Dropbox	Ασφαλής αποθήκευση και κοινή χρήση εγγράφων	Web/App	Εξαρτάται από το πλάνο	Αντίγραφα ασφαλείας εκπαιδευτικού υλικού
Αξιολόγηση & Ανατροφοδότηση	Mentimeter / Kahoot	Διαδραστικά κουίζ, δημοσκοπήσεις, ενεργή συμμετοχή εκπαιδευομένων	Web/App	Δωρεάν / Edu	Χρήσιμο για συνεδρίες αναστοχασμού
Προγραμματισμός	Google Calendar	Προγραμματισμός συνεδριών, υπενθυμίσεις, συγχρονισμός με εκπαιδευόμενους	Web/App	Δωρεάν	Διασύνδεση με Gmail
Συνεργασία και Forums	Moodle / Edmodo	Συζητήσεις μαθημάτων, φόρουμ ερωτήσεων & απαντήσεων, κοινή χρήση πόρων	Web/App	Δωρεάν / Ανοιχτό	Λειτουργεί αποτελεσματικά στη μικτή μάθηση

Σχέδιο Υλοποίησης

- Κύριος Εκπαιδευτής / Ψηφιακός Συντονιστής:.....
- Ανάγκες Εκπαίδευσης: (π.χ. επικοινωνία, ομαδική εργασία, κοινή χρήση αρχείων, παρακολούθηση έργων)
- Παράγοντες Προσβασιμότητας Εκπαιδευομένων: (συσκευές, συνδεσιμότητα, επίπεδο ψηφιακού γραμματισμού) .....
- Σημειώσεις Ασφάλειας / Ιδιωτικότητας:

Ενότητα Παρακολούθησης και Ανατροφοδότησης

ΕΡΓΑΛΕΙΟ	ΣΧΟΛΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΥ (1–5)	ΣΧΟΛΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ (1–5)	ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ	ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ
Teams	4	5	Ζητήματα σύνδεσης	Παροχή καθοδήγησης βήμα-βήμα
Trello	5	4	Κανένα	Περισσότερη εκπαίδευση
Kahoot	5	5	Ανάγκη σταθερού Wi-Fi	Προσυμπληρωμένα κουίζ

Τελικές Σημείωσεις



Συμβουλές για Εκπαιδευτές:

- Πραγματοποιείτε πάντα πιλοτική δοκιμή των εργαλείων πριν από την πλήρη εφαρμογή.
- Βεβαιωθείτε ότι τα εργαλεία είναι φιλικά προς τις κινητές συσκευές, καθώς πολλοί εκπαιδευόμενοι βασίζονται σε τηλέφωνα.
- Επιλέξτε εργαλεία που επιτρέπουν τη χρήση χωρίς σύνδεση στο διαδίκτυο, όπου το διαδίκτυο είναι περιορισμένο.
- Συλλέγετε τακτικά ανατροφοδότηση από τους εκπαιδευόμενους, ώστε να προσαρμόζετε τη χρήση των εργαλείων ανάλογα.

8.7. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΡΟΤΥΠΟΠΟΙΗΣΗΣ

Σκοπός: Η παροχή λίστας ελέγχου φυσικών και ψηφιακών υλικών που μπορούν να υποστηρίξουν την πρακτική πρωτοτυποποίηση κατά τη διάρκεια των EDUckathon.

Βασικά Φυσικά Υλικά

- [ ] Χαρτί (A4, φύλλα flipchart, χαρτόνι)
- [ ] Αυτοκόλλητα σημειώματα (διάφορων χρωμάτων)
- [ ] Μαρκαδόροι, στυλό, μολύβια
- [ ] Κολλητική ταινία, κόλλα, ψαλίδια
- [ ] Ανακυκλώσιμα υλικά (μπουκάλια, κουτιά, υφάσματα κ.λπ.)

Δημιουργικά & Χειροτεχνικά Υλικά

- [ ] Έγχρωμο χαρτί και αυτοκόλλητα σημειώματα
- [ ] Σπάγκος, λαστιχάκια, συνδετήρες
- [ ] Πηλός, πλαστελίνη ή αφρός μοντελοποίησης
- [ ] Μικρά αντικείμενα (παιχνίδια, φιγούρες κ.λπ.)

Ψηφιακά Εργαλεία Προτυποποίησης

- [ ] Canva / Figma (προσχέδια, πίνακες σεναρίων)
- [ ] Miro / Jamboard (συνεργατικοί πίνακες)
- [ ] PowerPoint / Google Slides (εργαλεία παρουσίασεων)
- [ ] Εργαλεία προσομείωσης (εάν είναι διαθέσιμο)

Τεχνικά/Εξειδικευμένα Εργαλεία

- [ ] Βασικά εργαλεία εργαστηρίου (κατσαβίδια, πένσες, χάρακες)
- [ ] Φορητοί υπολογιστές ή τάμπλετ για σχεδιασμό/ψηφιακά προσχέδια
- [ ] Προβολέας ή μεγάλη οθόνη για παρουσιάσεις

8.8. ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΒΙΩΜΑΤΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Η βιωματική μάθηση βρίσκεται στον πυρήνα των EDUckathon. Για να γίνει η διαδικασία πιο συνειδητή και δομημένη, οι συντονιστές μπορούν να παρέχουν απλά εργαλεία που βοηθούν τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν πάνω στις εμπειρίες τους, να τις συνδέσουν με τη θεωρία και να τις εφαρμόσουν σε νέα πλαίσια. Αυτή η ενότητα παρουσιάζει τρία πρακτικά εργαλεία: **Ημερολόγια Αναστοχασμού, Οδηγούς Αναστοχαστικής Συζήτησης και Πρότυπα Δραστηριοτήτων του Κύκλου του Kolb.**

EDUCKATHON ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΑ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΥ

«Είτε εστιάζουμε σε προβληματικές εμπειρίες είτε σε θετικές, ο αναστοχασμός πάνω σε αυτές θα μας προσφέρει ευκαιρίες για ανάπτυξη και εξέλιξη.»
– Barbara Bassot, The Reflective Journal

Τι είναι ο Αναστοχασμός; Γιατί να γίνεται σε ένα EDUckathon;

Ο αναστοχασμός είναι κάτι περισσότερο από το να κοιτάζουμε απλώς πίσω σε ό,τι συνέβη — αφορά την κατανόηση των εμπειριών, την εξαγωγή διδαγμάτων και την εφαρμογή τους σε μελλοντικές προκλήσεις. Στο πλαίσιο των EDUckathon, ο αναστοχασμός διασφαλίζει ότι οι συμμετέχοντες δεν «εκτελούν απλώς μια δραστηριότητα», αλλά τη μετατρέπουν σε ουσιαστική μαθησιακή εμπειρία που ενισχύει τόσο την επαγγελματική όσο και την προσωπική τους ανάπτυξη. Οι κύριοι λόγοι για να ενταχθεί ο αναστοχασμός στη διαδικασία ενός EDUckathon περιλαμβάνουν (Skerrow, n.d.):

Λαμβάνοντας υπόψη τη διαδικασία της μάθησης: Οι συμμετέχοντες αναστοχάζονται σχετικά με το πώς έμαθαν, με στόχο να βελτιώσουν τη μαθησιακή τους διαδικασία και να μεταφέρουν τις δεξιότητες που απέκτησαν σε σχολικά, εκπαιδευτικά ή επαγγελματικά περιβάλλοντα.

Κριτική ανασκόπηση εμπειριών: Αναλύουν συγκεκριμένα γεγονότα ή συμπεριφορές, όπως η ομαδική εργασία, οι προκλήσεις ή τα αποτελέσματα των προσπαθειών τους.

Δόμηση θεωρίας μέσα από την πράξη: Οι συμμετέχοντες συνδέουν τις παρατηρήσεις τους με ευρύτερες έννοιες, εφαρμόζοντας υπάρχουσες θεωρίες ή διαμορφώνοντας τις δικές τους ιδέες και συμπεράσματα.

Υποστήριξη προσωπικής και επαγγελματικής ανάπτυξης: Ο αναστοχασμός ενισχύει την αυτογνωσία, τις δεξιότητες συνεργασίας και την ετοιμότητα για την αγορά εργασίας.

Βελτίωση της λήψης αποφάσεων: Η αναδρομή στις εμπειρίες βοηθά τους συμμετέχοντες να λαμβάνουν καλύτερες αποφάσεις και να αντιμετωπίζουν την αβεβαιότητα σε μελλοντικά EDUckathon ή σε πραγματικές επαγγελματικές καταστάσεις.

EDUCKATHON ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΑ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΥ

ΕΛΕΓΧΟΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΟΣ



Ημερομηνία: _____

Όνομα: _____

Το Ημερολόγιο Αναστοχασμού σας βοηθά να καταγράψετε τι κάνατε, τι μάθατε και πώς μπορείτε να το εφαρμόσετε στο μέλλον. Χρησιμοποιήστε το μετά από κάθε βασική φάση (π.χ. Ιδεασμός, Πρωτοτυποποίηση, Δοκιμή).

Αφιερώστε 5–10 λεπτά για να σημειώσετε τις σκέψεις σας.

ΚΟΡΥΦΑΙΕΣ ΣΤΙΓΜΕΣ ΤΗΣ ΗΜΕΡΑΣ

Η καλύτερη μου στιγμή: _____

Είμαι περήφανος/η για: _____

Δεξιότητα που χρησιμοποίησα: _____

Σημειώσεις:

Βασικές Ιδέες και Συμπεράσματα

(Χώρος για την καταγραφή δημιουργικών σκέψεων ή απρόσμενων μαθημάτων που αξίζει να εξερευνηθούν αργότερα)

ΤΙ ΠΗΓΕ ΚΑΛΑ ΣΗΜΕΡΑ;

(ομαδικές στιγμές, λύσεις)

ΤΙ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΑ;

(εμπόδια, ομαδικά ζητήματα, καταστάσεις που δεν πήγανε με βάση το σχέδιο)

Πώς Μπορώ να Εφαρμόσω Αυτή τη Μάθηση την Επόμενη Φορά;

(αλλαγές που θα έκανα, στρατηγικές που θα δοκιμάσω σε μελλοντικές εργασίες ή στην πραγματική εργασία)

EDUCKATHON ΟΔΗΓΟΣ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ

Σκοπός: Να βοηθήσει τις ομάδες να αναστοχαστούν πάνω στη μαθησιακή τους πορεία, να συνδέσουν τις εμπειρίες τους με δεξιότητες του πραγματικού κόσμου και να προετοιμαστούν για μελλοντική εφαρμογή (Collard, 2015).

01

ΘΕΣΤΕ ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

- Συγκεντρώστε τους συμμετέχοντες σε κύκλο ή σε μικρές ομάδες.
- Υπενθυμίστε τους: «Αυτό δεν είναι αξιολόγηση· είναι ένας ασφαλής χώρος για να μοιραστούμε και να μάθουμε ο ένας από τον άλλο.»
- Χρησιμοποιήστε μια σύντομη δραστηριότητα ενεργοποίησης (π.χ. «μία λέξη που περιγράφει τη διάθεσή σας αυτή τη στιγμή»).

02

ΡΟΗ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΥ (ΤΙ – ΚΑΙ ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ – ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΙ)

1. ΤΙ; (Συγκεκριμένη Εμπειρία)

- Εστίαση στα γεγονότα: Τι συνέβη; Τι κάνατε;
- Ποια ήταν η πρόκληση ή η δραστηριότητα της ημέρας;
- Τι ξεχώρισε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;
- 📝 Συμβουλή για τον συντονιστή: Χρησιμοποιήστε αυτοκόλλητα σημειώματα ή έναν ψηφιακό πίνακα όπου κάθε συμμετέχων γράφει μία βασική στιγμή

2. ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ; (Αναστοχαστική Παρατήρηση και Αφαιρετική Εννοιολόγηση)

- Εστίαση στο νόημα: Γιατί έχει σημασία; Τι μάθαμε;
- Τι πήγε καλά και γιατί;
- Ποιες προκλήσεις ή συγκρούσεις αντιμετωπίσαμε και πώς τις διαχειριστήκαμε;
- 🎲 Δημιουργική επιλογή: Χρησιμοποιήστε «κάρτες αναστοχασμού» με σύμβολα (π.χ. κάρτες Dixit).

3. ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΙ; (Ενεργός Πειραματισμός)

- Εστίαση στη μελλοντική εφαρμογή: Πώς θα χρησιμοποιήσουμε αυτή τη μάθηση;
- Τι θα κάναμε διαφορετικά αν έπρεπε να επαναλάβουμε τη δραστηριότητα;
- Πώς μπορούμε να εφαρμόσουμε όσα μάθαμε σήμερα στην εκπαίδευση, στις σπουδές ή στη μελλοντική μας εργασία;
- Ποιο είναι ένα συγκεκριμένο βήμα που θα κάνουμε ως ομάδα ή ως άτομο μετά το EDUckathon;
- 🎨 Δημιουργική επιλογή: Ζητήστε από κάθε ομάδα να σχεδιάσει έναν «οδικό χάρτη μάθησης» — ένα μικρό σκίτσο που δείχνει πώς θα αξιοποιήσει τα σημερινά συμπεράσματα στο μέλλον.

03

ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΤΗΣ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ

- Προσκαλέστε κάθε συμμετέχοντα να μοιραστεί τη «μία λέξη που κρατά» (π.χ. αυτοπεποίθηση, δημιουργικότητα, ομαδικότητα).
- Προαιρετικά, μοιράστε κονκάρδες ή εμβλήματα επιτευγμάτων (π.χ. «Δημιουργικός Στοχαστής», «Οικοδόμος Ομάδας», «Επιλυτής Προβλημάτων») για να γιορτάσετε την εμπειρία με έναν ευχάριστο τρόπο.

Σημειώσεις για τον Συντονιστή:

- Στόχος διάρκειας: 15–30 λεπτά, ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας.
  - Εμπλέξτε, μην κάνετε διάλεξη: Κάντε ανοιχτές ερωτήσεις στους συμμετέχοντες αντί να τους λέτε τι να σκεφτούν. Διατηρήστε ουδετερότητα: Αντιδράστε χωρίς κριτική· αντί για «Πολύ καλή απάντηση!», προτιμήστε «Ευχαριστώ που το μοιράστηκες».

EDUCKHATON ΠΡΟΤΥΠΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΣΤΗΤΩΝ ΚΥΚΛΟΥ KOLB

Ημερομηνία: **Όνομα:** **Δραστηριότητα/Φάση:**

Ο Κύκλος Βιωματικής Μάθησης του Kolb περιλαμβάνει τέσσερα στάδια.
Χρησιμοποιήστε αυτό το πρότυπο για να αναστοχαστείτε και να κάνετε τη μάθησή σας μεταφέρσιμη σε άλλα πλαίσια.

1 ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ: ΤΙ ΚΑΝΑΜΕ;

Περιγράψτε τη σημερινή δραστηριότητα ή πρόκληση:

Ποιες ενέργειες έκανε η ομάδα μας;

Ποιος ήταν ο ρόλος μου στη διαδικασία;

2 ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ: ΤΙ ΣΥΝΕΒΗ ΚΑΙ ΠΩΣ ΑΙΣΘΑΝΘΗΚΑ;

Τι λειτούργησε καλα;

Τι ήταν δύσκολο;

Πώς ένιωσα/νιώσαμε κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας;

3 ΑΦΑΙΡΕΤΙΚΗ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΗΣΗ: ΤΙ ΜΑΘΑΜΕ;

Ποιες ιδέες ή μαθήματα μπορώ να αποκομίσω;

Ποιες δεξιότητες χρησιμοποίησα ή ανέπτυξα;

Πώς συνδέεται αυτό με την επαγγελματική πρακτική ή με πραγματικές εργασιακές καταστάσεις;

4 ΕΝΕΡΓΟΣ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ: ΠΩΣ ΘΑ ΤΑ ΕΦΑΡΜΟΣΩ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ;

Τι θα έκανα διαφορετικά την επόμενη φορά;

Πώς μπορώ να εφαρμόσω όσα έμαθα στο μέλλον;

Μία συγκεκριμένη ενέργεια που θα πραγματοποιήσω από εδώ και πέρα:

9. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

9.1 ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΟΡΩΝ

1. **Ανδραγωγική:** Μια θεωρία της μάθησης ενηλίκων που δίνει έμφαση στην αυτοκαθοδήγηση, την προσωπική εμπειρία, την επίλυση προβλημάτων και την εσωτερική παρακίνηση.
2. **Εννοιολόγηση:** Η διαδικασία διαμόρφωσης ιδεών, θεωριών ή αρχών με βάση τον αναστοχασμό και την ανάλυση, συχνά μετά από πρακτικές εμπειρίες.
3. **Συγκλίνουσα Σκέψη:** Μια διαδικασία σκέψης που επικεντρώνεται στη μείωση των επιλογών, στην επιλογή και στην τελειοποίηση των πιο υποσχόμενων ιδεών (όπως η Πρωτοτυποποίηση).
4. **Ανασκόπηση (Debriefing):** Μια δομημένη συνεδρία αναστοχασμού μετά από μια δραστηριότητα, όπου οι συμμετέχοντες εξετάζουν τι συνέβη, τι έμαθαν και πώς μπορούν να βελτιωθούν.
5. **Σχεδιαστική Σκέψη:** Μια δημιουργική, δομημένη μέθοδος επίλυσης προβλημάτων με έμφαση στις ανάγκες των χρηστών, που περιλαμβάνει φάσεις όπως ενσυναίσθηση, ορισμός, ιδεασμός, πρωτοτυποποίηση και δοκιμή.
6. **Διαφοροποιημένη Σκέψη:** Μια διαδικασία σκέψης που ενθαρρύνει τη δημιουργία πολλών διαφορετικών ιδεών και την εξερεύνηση πολλαπλών δυνατοτήτων χωρίς άμεση κρίση.
7. **EDUckathon:** Μια ομαδική εκπαιδευτική εκδήλωση, εμπνευσμένη από τα hackathons, όπου οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν τη Σχεδιαστική Σκέψη για να επιλύσουν πραγματικές προκλήσεις στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (ΕΕΚ).
8. **Ενσυναίσθηση:** Η πρώτη φάση της Σχεδιαστικής Σκέψης, επικεντρωμένη στην κατανόηση των αναγκών, των προκλήσεων και των συναισθημάτων των χρηστών μέσω παρατήρησης, συνεντεύξεων και χαρτογράφησης.
9. **Βιωματική Μάθηση:** Μια διδακτική μέθοδος «μάθησης μέσω πράξης», όπου οι μαθητευόμενοι αποκτούν γνώση μέσα από άμεση εμπειρία, αναστοχασμό και εφαρμογή.
10. **Ομάδες Εστίασης (Focus Groups):** Μικρές, καθοδηγούμενες ομάδες συζήτησης που χρησιμοποιούνται για τη συλλογή απόψεων, προοπτικών ή ανατροφοδότησης από τους συμμετέχοντες σε ένα συγκεκριμένο θέμα ή πρόκληση.
11. **Μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι (GBL):** Μια προσέγγιση όπου οι μαθητευόμενοι αποκτούν ενεργά γνώσεις και δεξιότητες μέσω παιχνιδιού ή εργασίας μέσα σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον παιχνιδιού.
12. **Παιχνιδοποίηση:** Η χρήση στοιχείων παιχνιδιού, όπως πόντοι, εμβλήματα ή πίνακες κατάταξης, σε μη παιχνιδικά περιβάλλοντα για την αύξηση της συμμετοχής και της παρακίνησης.
13. **Hackathon:** Μια εντατική, χρονικά περιορισμένη εκδήλωση όπου οι συμμετέχοντες συνεργάζονται για την ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων, συνήθως στους τομείς της τεχνολογίας ή του σχεδιασμού.

14. **Ευταγωγία (Heutagogy):** Μια μαθητοκεντρική προσέγγιση που υπερβαίνει την ανδραγωγική, επικεντρωμένη στη αυτοκαθοριζόμενη μάθηση, όπου οι μαθητευόμενοι ορίζουν τους δικούς τους στόχους και πορείες.
15. **Ιδεασμός (Ideate):** Μια φάση της Σχεδιαστικής Σκέψης όπου οι συμμετέχοντες δημιουργούν ένα ευρύ φάσμα ιδεών μέσω καταιγισμού ιδεών, χαρτογράφησης σκέψεων ή άλλων δημιουργικών τεχνικών.
16. **Επανάληψη (Iteration):** Η διαδικασία βελτίωσης ιδεών ή λύσεων μέσω επαναλαμβανόμενων κύκλων δοκιμής, ανατροφοδότησης και βελτίωσης.
17. **Ενδιαφερόμενος Φορέας (Stakeholder):** Ένα άτομο, ομάδα ή οργανισμός με ενδιαφέρον ή επιρροή σε ένα έργο, δραστηριότητα ή αποτέλεσμα.
18. **Χώροι Διοίκησης Ομάδας (Team HQ Spaces):** Προκαθορισμένοι φυσικοί ή εικονικοί χώροι όπου οι ομάδες συνεργάζονται για ιδεασμό, ανταλλαγή και ανάπτυξη λύσεων.
19. **Διαθεματικές Δεξιότητες (Transversal Skills):** Μεταβιβάσιμες ικανότητες όπως ομαδική εργασία, επικοινωνία, επίλυση προβλημάτων και προσαρμοστικότητα, που είναι πολύτιμες σε διάφορα επαγγέλματα και πλαίσια.
20. **ΕΕΚ (Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση / VET):** Προγράμματα εκπαίδευσης και κατάρτισης που προετοιμάζουν τους μαθητευόμενους για συγκεκριμένες θέσεις εργασίας, επαγγέλματα ή καριέρες, συνδυάζοντας πρακτική και θεωρητική μάθηση.

10. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

10.1 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

2020 hackathon facilitator role description. (n.d.). https://learn-serve.org/assets/2020/04/2020-Hackathon-Facilitator-Role-Description-3.pdf

Affia-Jomants, A. O., Gama, K., Herbsleb, J. D., & Nolte, A. (2020). How to organize an in-person, online, or hybrid hackathon: A revised planning kit. *arXiv*. http://arxiv.org/abs/2008.08025

Bell, K. (2018). *Game on! Gamification, gameful design, and the rise of the gamer educator.* [Unpublished manuscript].

Brevik, B., & Kaiser, F. (2023). Challenges and helpful conditions for vocational teachers in Europe: Findings from the "VETteach" project. *Zenodo*. https://doi.org/10.5281/zenodo.7808346

Brightidea. (2025). *What is a hackathon?* Retrieved April 24, 2025 from https://www.brightidea.com/guide/hackathon/what-is-a-hackathon/

Brookfield, S. D. (2013). *The skillful teacher: On technique, trust, and responsiveness in the classroom* (3rd ed.). Jossey-Bass.

Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harvard Business Press.

Converse, B. A., Roberts, A. R., Hennecke, M., & Fishbach, A. (2024). On the experience of goals: Differentiating goal-generic value from goal-specific value. *Social and Personality Psychology Compass, 18(9)*, Article e70006. https://doi.org/10.1111/spc3.70006

Cornell, J. (2025, September 16). 10 best anonymous feedback tools for genuine insights. *ProProfs Survey Blog*. https://www.proprofssurvey.com/blog/best-anonymous-feedback-tools/

Design Thinking Manual. (2024). *Design thinking for vocational education and training.* Erasmus+ VETdesign Project [Internal document].

EdForGood. (2025). *EDUckathon project.* Retrieved April 24, 2025 from https://www.edforgood.org/projets/educkathon/

European Commission. (2015). *Improving the effectiveness of training: A toolkit for trainers.* Cedefop.

European Training Foundation. (2021). *Learning connects: How the pandemic is shaping the future of VET*. https://www.etf.europa.eu

Filatro, A., & dos Santos Garcia, M. S. (2021). Game design for adult learning: Blending smart pedagogy and an andragogic view. In L. Daniela (Ed.), *Smart pedagogy of game-based learning* (pp. 179–194). Springer Nature Switzerland AG. https://doi.org/10.1007/978-3-030-76986-4_12

Green, K., & Torres, K. (2024). Creating innovative educational hackathons as a means for international institutions to collaborate while also assisting NGOs. *Proceedings of the International Conference on Education and Development*, 1–6. https://doi.org/10.22492/issn.2759-1182.2024.1

HackerEarth. (n.d.). The Complete Guide to organizing a successful hackathon. *The complete guide to organizing a successful hackathon*. https://resources.hackerearth.com/the-complete-guide-to-organizing-a-successful-hackathon

Halupa, C. M. (2015). Pedagogy, andragogy, and heutagogy. In C. M. Halupa (Ed.), *Transformative curriculum design in health sciences education* (pp. 143–158). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8571-0.ch005

Haque, R., Salmani, A., Raessinejad, N., & Moshirpour, M. (2022). Effectiveness of hackathons in software engineering education. In 2022 *IEEE Frontiers in Education Conference* (FIE) (pp. 1–8). IEEE. https://doi.org/10.1109/FIE56618.2022.9962527

IDEO. (2015). *The field guide to human-centered design.* IDEO.org. https://www.designkit.org

Knowles, M. S., Holton, E. F., III, & Swanson, R. A. (2015). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development* (8th ed.). Routledge.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Kong, Y. (2021). The role of experiential learning on students' motivation and classroom engagement. *Frontiers in Psychology*, 12, 771272. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.771272

Lark Suite. (2025). *Online educational hackathons: What they are and how to host one*. https://www.larksuite.com/en_us/topics/education/online-educational-hackathons

Lionaite, M. (2020). *Hackathons as a tool for learning in the framework of UNESCO learning cities* (Master's thesis, Stockholm University). DiVA. https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1512603/FULLTEXT01.pdf

Main, P. (2022). *Kolb's learning cycle.* Structural Learning. Retrieved April 24, 2025 from https://www.structural-learning.com/post/kolbs-learning-cycle

McLeod, S. A. (2017). Kolb's learning styles and experiential learning cycle. *Simply Psychology*. https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html

Merriam, S. B. (2001). Andragogy and self-directed learning: Pillars of adult learning theory. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2001(89), 3–14. https://doi.org/10.1002/ace.3

Milićević, A., Despotović-Zrakić, M., Stojanović, D., Suvajdžić, M., & Labus, A. (2024). Academic performance indicators for the hackathon learning approach: The case of the blockchain hackathon. *Journal of Innovation & Knowledge*, 9(3), 100501. https://doi.org/10.1016/j.jik.2024.100501

National Centre for Vocational Education Research. (2020). *Workforce-ready: Challenges and opportunities for VET*. ERIC. Retrieved April 24, 2025 from https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED606353.pdf

Northern Illinois University. (2025). *Experiential learning.* Center for Innovative Teaching and Learning. Retrieved April 24, 2025 from https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/experiential-learning.shtml

O'Bannon, T., & McFadden, C. (2008). Model of experiential andragogy: Development of a non-traditional experiential learning program model. *Journal of Unconventional Parks, Tourism & Recreation Research*, 1(1), 23–28. https://juptrr.asp.radford.edu/volume_1/experiential_andragogy.pdf

Oh, L.-B. (2019). Goal setting and self-regulated experiential learning in a paired internship program. In *Proceedings of the ACM Conference on Global Computing Education* (p. 239). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3300115.3312516

Orr, R. B., Csikari, M. M., Freeman, S., & Rodriguez, M. C. (2022). Writing and using learning objectives. CBE—*Life Sciences Education,* 21(3), fe3. https://doi.org/10.1187/cbe.22-04-0073

Oyetade, K., Zuva, T., & Harmse, A. (2024). Evaluation of the impact of hackathons in education. *Cogent Education*, 11(1), 2392420. https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2392420

Passarelli, A. M., & Kolb, D. A. (2012). Using experiential learning theory to promote student learning and development in programs of education abroad. *Learning from Experience*. Retrieved June 2, 2025 from https://learningfromexperience.com/downloads/research-library/using-experiential-learning-theory-to-promote-student-learning-and-development-in-programs-of-education-abroad.pdf

Qasim, S. H., Ansari, A. B., & Ahmad, F. A. (2024). Gamification and game-based learning: Future of education. *International Journal of Humanities and Social Science Research*, 10(5), 23–25. https://www.researchgate.net/publication/384688987

Resch, K., Freudhofmayer, S., & Martínez-Usarralde, M.-J. (2025). A promising methodology: Assessing the pedagogical value of hackathons. *Active Learning in Higher Education.* Advance online publication. https://doi.org/10.1177/14697874251330793

Schlögl, P., Stopper, J., & Schmölz, A. (2018). *The future of vocational education and training in Europe: Conference summary.* Austrian Federal Ministry of Education, Science and Research. https://www.bmwet.gv.at/dam/jcr:861c9139-2475-40f7-9290-3a3865e83e2e/Future%20of%20VET_AT%20Presidency%20Conference_Summary.pdf

Schulten, C., & Chounta, I. A. (2024). How do we learn in and from hackathons? A systematic literature review. *Education and Information Technologies,* 29, 20103–20134. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12668-1

St. Clair, R. (2024). Andragogy: Past and present potential. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2024(184), 7–8. https://doi.org/10.1002/ace.20546

Surendran, S., Mack, K., Bingham, N. M., Edwards, N., Frost-Schenk, J., Keshishi, N., Matos, F., Moldoveanu, J., Walsh, R., & Bodman-Smith, K. (2023). The use of extracurricular hackathons to promote and enhance students' academic and employability skills. *International Journal of Educational Research Open,* 5, 100307. https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100307

Szymanska, I., Sesti, T., Motley, H., & Puia, G. (2020). The effects of hackathons on the entrepreneurial skillset and perceived self-efficacy as factors shaping entrepreneurial intentions. *Administrative Sciences,* 10(3), 73. https://doi.org/10.3390/admsci10030073

Tizkova, T. (2024). How to organize a Hackathon. *Medium*. https://tereza-tizkova.medium.com/how-to-organize-a-hackathon-58b97c721682

UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives.* UNESCO Publishing.

Vacation School Lipnice. (2018). *Experiential learning handouts for instructors.* Retrieved June 2, 2025 https://psl.cz/ke-stazeni/

Vanhée, L., Danielsson, K., Enqvist, L., Grill, K., & Borit, M. (2024). Hack it with EDUCHIC! Educational hackathons and interdisciplinary challenges: Definitions, principles, and pedagogical guidelines. *European Journal of Education*, 59(3), 435–448. https://doi.org/10.1111/ejed.12658

Wijnen-Meijer, M., Brandhuber, T., Schneider, A., & Berberat, P. O. (2022). Implementing Kolb's experiential learning cycle by linking real experience, case-based discussion, and simulation. *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 9, 238212052210915. https://doi.org/10.1177/23821205221091511