



#ATSUhack Junior 2016



#ATSUhack Junior



Fablab



#ATSUhack Junior

ATSUHACK Junior - ჰაკათონი მოსწავლეთათვის

ჰაკათონის დებულება და ჩატარების განრიგი

პრობლემა: როგორც ცნობილია, საჯარო სკოლებში ისტ-ს სწავლება მიმდინარეობს მხოლოდ 5-6 კლასებში, თუმცა კომპიუტერული და პროგრამული ტექნოლოგიებით დაინტერესებული მოსწავლეების რაოდენობა საკმაოდ დიდია. უმეტეს შემთხვევაში ისინი ტექნოლოგიების სფეროში მიმართავენ თვითგანათლებას. აღსანიშნავია ისიც, რომ ამ ასაკის მოსწავლეთათვის ამ სფეროში არ ტარდება ოლიმპიადები და კონკურსები. შესაბამისად მოსწავლეები ვერ ახერხებენ თავიანთი იდეების რეალიზებას. პრობლემის გადაჭრა შესაძლებელია სასკოლო ჰაკათონის ჩატარებით.

სასკოლო ჰაკათონი - არის მარათონი, სადაც სხვადასხვა სკოლის მოსწავლეებიდან შექმნილი გუნდები მუშაობენ ახალ იდეებზე, ტექნოლოგიებზე და ეჯიბრებიან ერთმანეთს.

პროექტის მიზანია: სასკოლო ჰაკათონის ჩატარება, რომელიც გააერთიანებს საქართველოს სხვადასხვა საჯარო სკოლის მოსწავლეებს, რომლებსაც შეუძლიათ სხვადასხვა პროგრამული, დეველოპერული, დიზაინური და საინჟინრო სამუშაოების შესრულება. აგრეთვე, საბაზო და საშუალო საფეხურის მოსწავლეთა საინფორმაციო ტექნოლოგიების უნარ-ჩვევების ცოდნის და გამოყენების ხარისხის გამოვლენა ესგ-ის ისტ-ს სტანდარტის შესაბამისად და მათი განვითარება, მოსწავლეთა მოტივაციის ამაღლება და საუკეთესო გუნდის გამოვლენა.

აღნიშნული სამუშაოების შესრულებაში მოსწავლეებს დაეხმარება ქალაქ ქუთაისის აკაკი წერეთლის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, მომავლის სამრეწველო ინოვაციების ლაბორატორია FABLAB-ში არსებული მოხალისეთა გუნდი, რომლებიც მოსწავლეებს გაუწევენ მენტორშიპს, გუნდებს საშუალება ექნებათ ისარგებლონ FabLab-ში არსებული ტექნიკის სერვისებით და მოახდინონ იდეის მატერიალიზაცია - პროდუქტის შექმნა.

სავარაუდო შედეგები: ჰაკათონში მონაწილეობას მიიღებენ ინფორმაციულ საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების უნარ-ჩვევებისა და განსაკუთრებული იდეების მქონე მოსწავლეები. მოხდება მათი მოტივაციის ამაღლება, ისინი შეძლებენ თავიანთი იდეების რეალიზებას. მოწვეული სპიკერები მოსწავლეებს ჩაუტარებენ მასტერკლასებს.

მონაწილეთა ასაკი: VI-XII კლასები.

განრიგი

სასკოლო ჰაკათონი მოიცავს ოთხ ეტაპს:

I ეტაპი

19.11.2016 - 21.12.2016

ონლაინ რეგისტრაცია, „ჰაკათონი ჯუნიორის“ ოფიციალურ საიტზე - <http://junior.atsuhack.com>

II ეტაპი

22.12.2016 – 14.01.2017

დარეგისტრირებული მონაწილეები გაივლიან ონლაინ ტესტს, ოფიციალურ გვერდზე <http://junior.atsuhack.com> რომელიც შედგენილი იქნება ეროვნული სასწავლო გეგმის ისტ სტანდარტის მიხედვით.

მონაწილეებს მოეთხოვება:

1. კომპიუტერული უნარების ფლობა;
2. ეროვნული სასწავლო გეგმის ისტ სტანდარტის მიხედვით, მე-5 და მე-6-ე კლასის მასალის ცოდნა.

ტესტირების შედეგების მიხედვით გამოვლინდება შემდეგ ტურში გადასული მოსწავლეები. რომელთა სია გამოქვეყნდება ჰაკათონ ჯუნიორის ოფიციალურ ვებ-გვერდზე - <http://junior.atsuhack.com>

III ეტაპი

22.01.2017 - კვირა

გაიმართება აკაკი წერეთლის სახელმწიფო უნივერსიტეტში.

ღონისძიების განრიგი:

13:00 სთ- 14:00 სთ.

- ATSUHack Junior-ის საზეიმო გახსნა;
- პროექტის პრეზენტაცია;
- პირველი სასკოლო ჰაკათონის შედეგების გაცნობა;

14:00-15:30

მასტერ კლასები ჯუნიორ ჰაკათონში:

- პირველი სპიკერი
- მეორე სპიკერი

15:30-16:00 Coffee Break

16:00-18:00 მენტორების წარდგენა (ფაბლაბის გუნდი)

- მონაწილეთა გუნდებად დიფერენცირება, ინტერესების მიხედვით;
- სავარაუდო იდეების მონახაზებზე მუშაობა.

გუნდები მენტორებთან ერთად, ვირტუალურ სივრცეში ქმნიან ჯგუფებს და მუშაობენ პროექტზე, მენტორები ეხმარებიან მათ იდეის დახვეწაში.

გუნდის წევრები საცხოვრებელი ადგილის მიხედვით მუშაობენ საქართველოს სხვადასხვა ქალაქში განთავსებულ Fablab-ში, საჭიროების მიხედვით იყენებენ 3D პრინტერს, ლაზერულ მჭერლს და სხვა აპარატურას.

IV ეტაპი (დასკვნითი)

29.01.2017 - კვირა

გაიმართება აკაკი წერეთლის სახელმწიფო უნივერსიტეტში.

ღონისძიების განრიგი:

10:00-16:00 სთ.

1. გუნდების რეგისტრაცია, მონაწილეთა სამუშაო სივრცეში განაწილება;

11:00-11:30 Coffee Break

2. იდეების მატერიალიზაცია ;

14:00 – 15:00 სთ. ლანჩი

15:00 – 16:00

3. საექსპერტო ჟიურის მონიტორინგი სამუშაო პროცესზე;

16:00-17:00

4. დასრულებული პროდუქტის პრეზენტაცია (თითოეული გუნდის პრეზენტაცია 5 წუთი);

5. გამარჯვებული გუნდის გამოვლენა ჟიურის მიერ;

17:00-18:00

6. დაჯილდოვების ცერემონია;

ნომინაციები და პრიზები:

I ადგილი - Windows Pad; (გუნდის ყველა წევრისთვის+ მენტორისთვის).

II ადგილი - ტაბლეტი; (გუნდის ყველა წევრისთვის+ მენტორისთვის).

III ადგილი - სმარტფონი; (გუნდის ყველა წევრისთვის+ მენტორისთვის).

ნომინაცია: Microsoft- ის რჩეული მოსწავლე;

ნომინაცია: ყველაზე კრეატიული პროექტი - პროგრამირებადი დაფები Galileo (გუნდის ყველა წევრს+ მენტორს).

ნომინაცია: აწსუ-ს რჩეული მოსწავლე - 1 წლიანი სტიპენდია;

პარტნიორები და სპონსორები (სავარაუდო):

- საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტრო;
- მასწავლებელთა პროფესიული განვითარების ეროვნული ცენტრი;
- საქართველოს ინოვაციებისა და ტექნოლოგიების სააგენტო;
- აკაკი წერეთლის სახელმწიფო უნივერსიტეტი;
- FabLab-ების ქსელი;
- აკაკი წერეთლის სტუდენტური თვითმმართველობა;
- ქ. ქუთაისის N 17 საჯარო სკოლა;
- ქ. ქუთაისის მერია;
- Microsoft;
- Intel;
- ALTAOKAY
- VTB;
- მაკნატუნა;
- Extra Meat;

საინფორმაციო მხარდაჭერა:

- Livestream უზრუნველყოფს I-HUB
- საინფორმაციო სააგენტო Win Time;
- საინფორმაციო სააგენტო Top News;
- საინფორმაციო სააგენტო Kutaisipost;



#ATSUhack Junior

2016