



Eduathon'21 Raporu

Tarih: 24-25-26 Eylül 2021
Konum: Yeşilyurt Açık Koleji
Tema: Okuryazarlık
Ödül Miktarı: 20.000 TL


Eğlenceli Bilim
hightouch hightech

papara


YUVA

töspaa

Ana Sponsor

papara

Stratejik Partner

 **ZORLU**


**YEŞİLYURT
AÇI
KOLEJİ**

Destekçiler


**GİRİŞİMCİLİK
VAKFI**


KODLUYORUZ
geleceği kodluyoruz >..

 **cactus
school**

İçindekiler

Educathon.....	3
Multi Disipliner Olmak.....	4
Dünden Bugüne.....	6
Educathon '21	7
Takımlar.....	8
Final Jürisi.....	14
Sonuçlar.....	15
Seneye Görüşürüz.....	16

EDUCATHON, DİSİPLİNLERARASI BİR EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ HACKATHONU

Educathon farklı disiplinleri bir araya getiren, takımların 48 saat boyunca belli bir tema çerçevesinde sorunlara çözümler aradığı ve bu çözümler doğrultusunda prototipler geliştirdiği bir eğitim teknolojileri hackathonudur. Çoğunlukla eğitim, yazılım ve tasarım (etkinliğin temasına göre farklı disiplinler) disiplininden insanlar tarafından oluşturulan bu disiplinlerarası takımlar; Educathon süreci boyunca önce problemi analiz eder, ardından tespiti yapılan problemler için çözüm geliştirir ve son olarak geliştirdiği çözümü hikayeleştirerek bir sunum kurgusuna oturtur. Süreç içerisinde kolaylaştırıcıların ve alanında uzman mentorların desteğini alan takımlar, 48 saatlik bu maratonun ardından çözümlerini alanında yetkin kişiler tarafından oluşturulan jüriye sunar. Jürinin kararı doğrultusunda ödül almaya hak kazanan takımlar belirlenir ve ödülleri takdim edilir.

Mektepp tarafından ilk defa 2019 yılında hayata geçirilen ve markası tescil edilen Educathon, süreç içerisinde farklı paydaşların da katkısıyla etkisini büyötmektedir. Educathon'19 Bahçeşehir Koleji ana sponsorluğunda, Bahçeşehir Üniversitesi VRFirst Laboratuvarı'nın partnerliği ve "Artırılmış Gerçeklik" temasıyla; Educathon'20 ise Zorlu Holding ana sponsorluğunda, Workinton paydaşlığı ve "Uzaktan Eğitim" temasıyla online olarak gerçekleşmiştir.

*Mektepp, Küresel Kalkınma Hedefleri'nden "Nitelikli Eğitim" (SDG-4) alanında çalışan bir sosyal girişimdir.

MULTİDİSİPLİNER OLMAK

Günümüzde insanlığın kurduğu sistemlerin hemen hemen hepsi birbiri ile ilişkili, çoğu zaman da birbirini kapsayan çok katmanlı ve çok boyutlu sistemlerdir. Bu sistemler aynı zamanda sistemi oluşturan unsurların her birinin önemli olduğu, esnek ve bu esneklik sayesinde kırılğan olmayan, oluşan problemleri kolaylıkla çözebilen sistemlerdir.

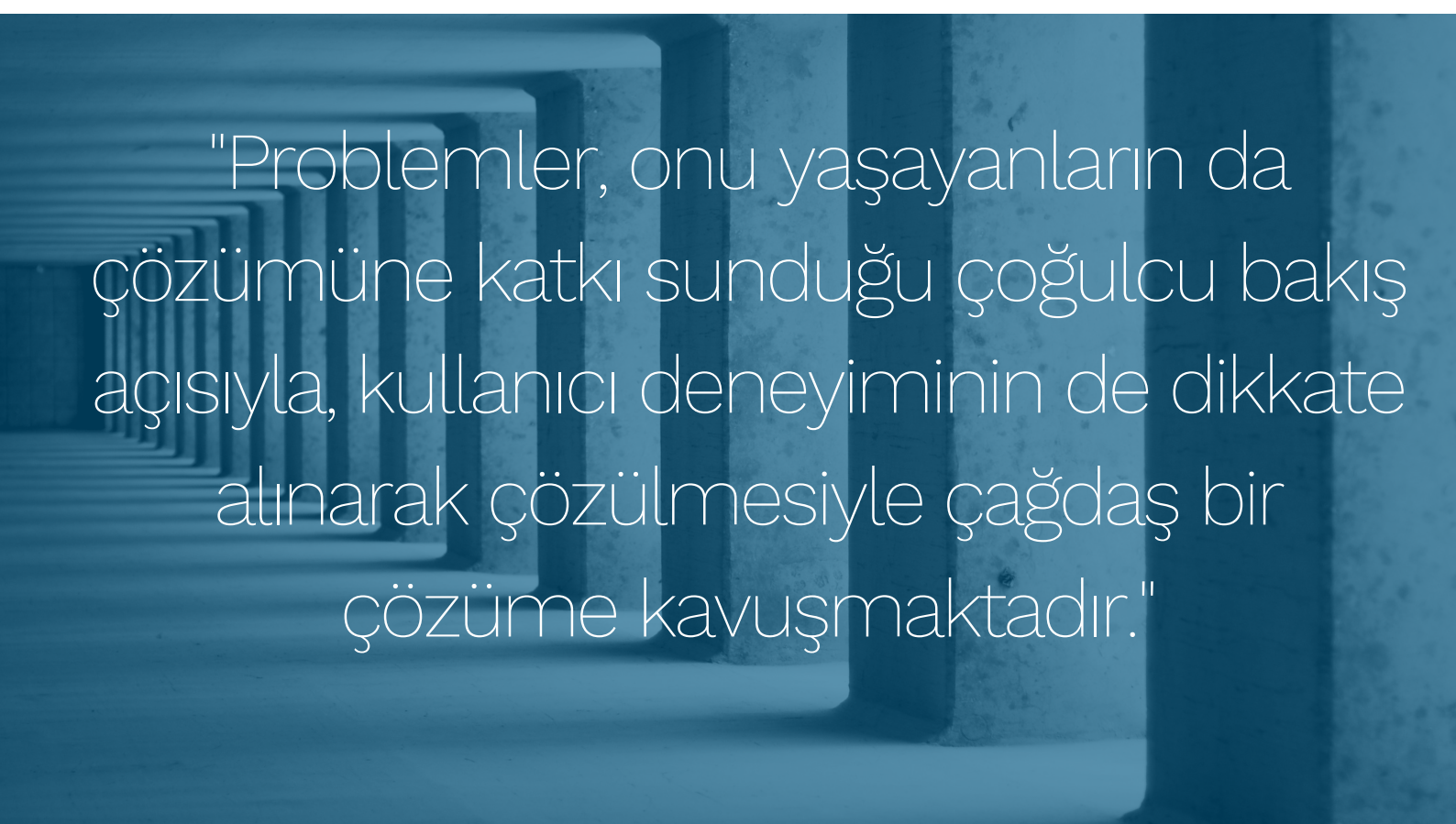
Bilimsel bilginin üretim hızı, bilgiye erişimin demokratikleşmesi ve teknolojik gelişmeler; akademik disiplinler arasındaki sınırların keskinliğini sorgulatan faktörlerdendir. Karmaşık sistemler kurmamızı sağlayan bilimsel gelişmeler, dünyayı algılama biçimlerimizi dönüştürdüğü gibi; problem çözme yöntemlerimizi de farklılaştırmaktadır. Problem çözmenin çizgisel bir süreç olmadığını kavradığımız günümüzde, yaşamın hızlanmasının da etkisiyle problemi tanımlama ve çözümleme süreçlerinin eş zamanlı ilerlediğini görmekteyiz.

Disiplinler arası sınırların silikleştiği; sistemlerin, sorunların ve çözümlerin akışkan olduğu günümüz dünyasında, sistemi oluşturan bireylerin uzmanlaştığı alanların bir aradalığı, çok boyutlu olan bu sistemlerde karşılaşılan problemleri çözmek için kaçınılmaz olarak başvurmamız gereken bir yöntemdir. Birden fazla disiplinin bir aradalığını anlatan multidisiplinerlik, tanımı gereği günümüzün karmaşık problemlerini çözerken hepimizin deneyimlediği bir çalışma yöntemidir. Bu yöntem farklı uzmanlık ve bakış açılarına sahip kişilerin bir disipline ilişkin probleme, o disiplindeki kümülatif ve yerleşik bilginin ötesinde çözümler sunabilme potansiyeli ile de günümüz sistemlerinin kaçınılmaz olarak sahip olması gereken esnek olabilme özelliğine katkı sunar.

Farklı uzmanların bir arada alışması birçok alanda olduėu gibi eğitim alanında da etkili ve elzem bir alışma biçimidir. Bireylerin öğrenme ortamlarını kurgulamak ve öğrenen bir ekosistemin içinde var olabilmelerini sağlamak, tüm eğitim-öğretim süreçlerinin, içeriklerin ve ürünlerin farklı bakış açılarının bir araya gelerek tasarlanması ile mümkün olmaktadır. Bu çok katmanlı bakış açısının yarattığı eğitim ortamını deneyimleyen öğrenenler kişisel, akademik ve mesleki gelişimlerini sağlıklı bir şekilde sürdürerek çağın ihtiyaçlarını daha iyi analiz eder ve çağa uyum sağlamaları kolaylaşır.

Teknolojinin gelişmesi eğitim dünyasını da etkilemekte ve uzaktan eğitimi zorunlu olarak deneyimlediğimiz Koronavirüs pandemisi süreci ile teknolojinin yakın gelecekte eğitim ekosisteminde en önemli unsur olacağını gözlemlemekteyiz.

Başta eğitimciler olmak üzere, eğitim teknolojisinde uzman kişilerin bir araya gelmesi ve birlikte ürün/hizmet tasarımları, hedef kitleye uygunluk ve tasarlanan eğitim ortamlarının verimliliği açısından vazgeçilmezdir.



"Problemler, onu yaşayanların da çözümüne katkı sunduėu çoėulcu bakış açısıyla, kullanıcı deneyiminin de dikkate alınarak özölmesiyle çağdaş bir özüme kavuşmaktadır."

DÜNDEN BUGÜNE

Mektepp çatısı altında, 2017-2018 döneminde pek çok EdTech girişimi öğretmenlerle buluşma fırsatı bulmuştur. Bu buluşmalar sırasında; eğitim teknolojilerinin geliştirme süreçlerine, eğitimcilerin doğrudan dahil olmasının ne kadar kritik olduğu gözlenmiştir. Bu noktadan yola çıkarak ilki 2019 yılında hayata geçecek şekilde Educathon konsepti ortaya çıkmıştır.

Geçtiğimiz üç yılda; binlerce başvurusu arasından seçilen toplam 138 yarışmacı, Educathon atmosferinde toplam 42 adet ürün prototipi geliştirmiştir. Jüri seçimi sonrasında kazanan takımlar, toplam 50.000 TL ödül kazanmıştır.

Educathon'19, fiziksel olarak "Artırılmış Gerçeklik" teması ile, Educathon'20, online olarak "Uzaktan Eğitim" teması ile, Educathon'21, hibrit olarak "Okuryazarlık" teması ile gerçekleştirilmiştir.

Educathon kapsamında oluşan takımlar ve ortaya çıkan ürünlerin bir kısmı, Educathon sonrasında da hayatına devam etmiştir. Bu kapsamda, takımlar arasında şirketleşen ve ticari/sosyal ürünler piyasaya sürmüş ekipler bulunmaktadır. Hem Mektepp hem de diğer Educathon paydaşları, etkinlik kapsamında ortaya çıkmış değerleri sürdürülebilir kılmak adına elinden geleni yapmaktadır.

Educathon'21

Covid-19 salgını nedeniyle 2020 yılında online olarak gerçekleştirilen Educathon, her ne kadar verimli ve başarılı çıktılar elde etmiş olsa da; bu yıl fiziksel olarak bir araya gelmeyi hepimiz çok istiyorduk.

Pandemi şartları sebebiyle gelen ekstra önlemler, kısıtlı sayıda katılımcı ve mentörlerin etkinliğe online araçlar yardımı ile dahil olması sayesinde; Educathon'21 hibrit bir şekilde Yeşilyurt AÇI Koleji'nde gerçekleşti. Organizasyon ekibi olarak ekstra önlemler aldığımız bu süreç, AÇI Koleji'nin her ekibe ayrı bir sınıf ayırması ve düzenli olarak deniz havası almamıza imkan tanınması sayesinde sorunsuz ve pek çok başarılı çıktı ile tamamlandı.

Eğitim, yazılım ve tasarım alanlarından binlerce kişinin haberdar olduğu Educathon'a 100'e yakın başvuru yapıldı. Kısıtlı kontenjan sebebi toplam 18 profesyonelin katıldığı etkinlikte, gün sonunda altı ürün prototipi jüriye sunuldu.

Takımların, mentör görüşmelerini online gerçekleştirmesi ile hibrit bir hackathon olma özelliği taşıyan Educathon'21, etkinlik anından gerçekleştirdiği canlı yayınlar ile orada bulunamayan takipçilerini de atmosfere dahil etti.

100+

Başvuru

18

Katılımcı

24

Mentör

10.000+

Kişiye Erişim

20.000₺

Toplam Ödül

Takım #1 - Freeco

Educathon'21 sürecinde "Ekolojik Okuryazarlık" alt başlığında yarışan Freeco ekibi, genç yaş grubundaki öğrencilerin ekolojik düşünme becerilerini geliştirmek adına MEB sınav sistemine dahil olacak bir ürün prototipi geliştirdi.

Geliştirdikleri ürün kapsamında özelleşmiş bir müfredat ortaya koyan ekip, bu müfredat yardımı ile ekolojik farkındalığın özümsememesinde ki en büyük faktör olan sürdürülemeyen farkındalık çalışmalarını, ödüllü ekolojik farkındalık geliştirme sınavlarıyla sürdürülebilir hale getirmeyi hedefliyor.

Önümüzdeki 3 yıl içerisinde istikrarlı bir büyüme göstermeyi planlayan Freeco ekibi, ortaya çıkardıkları ürünün başarılı olacağına inanıyor.



Yıldız Yaman

Eğitimci



Barış Düzen

Yazılımcı



Betül Bilgin

Tasarımcı

Takım #2 - EcoTeam

Educathon'21 sürecinde "Ekolojik Okuryazarlık" alt başlığında yarışan EcoTeam ekibi, insalara ekolojik duyarlılığın küçük yaşlarda kazandırılması gerektiğine inanıyor. Bu bağlamda geliştirdikleri uygulamada, ekolojik problemleri çocukların tespit etmesi ve bu problemlere onların çözüm bulmasını istiyorlar. Tespit edilen problemler, uygulama içerisinde ekolojik bir harita oluşturuyor ve ilgili problemin çözülüp çözülmediği bilgisini kullanıcılara sağlıyor.

STK ve belediye gibi resmi kurumlarla çocukları iletişime geçirmeyi hedefleyen EcoTeam, çocukların topluma kazandırdığı faydanın bu kurumlar tarafından da fark edilmesini amaçlıyor. Gün sonunda çocukların problem çözme becerilerinin ve düşünme becerilerinin gelişmesi de, uygulama kapsamında ortaya çıkan kazanımlar arasında görülüyor.

Oluşturdukları uygulama çözümünün teknik alt yapısında; çocuklar, öğretmenler ve çevreciler anonim bir şekilde, adeta bir sosyal medya gibi yazışma ve paylaşma yapabiliyor. Sürecin kontrolü öğretmende olduğundan, paydaşlar sadece öğretmenin onayladığı yazıları görüntüleyebiliyor.

Önümüzdeki 3 yıl içerisinde, sisteme pek çok okulun dahil olabileceğini düşünen EcoTeam ekibi, geliştirdikleri uygulamanın eOkul'a entegre edilebileceğini de düşünüyor. Bu kapsamda toplumsal duyarlılık bilincinin de gelişeceğini öngörüyor.



Füsun Ağaoğlu

Eğitimci



Ömer Mani

Yazılımcı



Mertol Okçu

Tasarımcı

Takım #3 - EduMatch

Educathon'21 sürecinde "Dijital Okuryazarlık" alt başlığında yarışan EduMatch ekibi, öğretmenlerin iş bulma sürecine destek olabilecek bir ürün prototipi geliştirdi. Geliştirdikleri bu prototip ile iş bulma sürecindeki zaman kaybı ve yorgunluğun önüne geçmeyi hedefliyor. İş bulma farkındalığı, sosyal etkileşim ve dijital okuryazarlık edinimi konularında, bulut tabanlı bir çözüm öne sürüyorlar. Bu kapsamda öğretmenlerin Web 2.0 araçlarına hakimiyeti, kurumların ise yapay zeka analizi ile doğru kaynağa erişimi konusunda katma değer üretiliyor.

EduMatch ekibi etkinlik sürecinde yaptıkları saha araştırmaları, mentör görüşmeleri ve eğitimci iç görüşleri sonrasında; hedef kitlelerini özel okullar olarak belirledi.

Uygulamanın teknolojik altyapısında; tüm cihazlar (bilgisayar, tablet, telefon, sunucu, vb) arasında zaman ve mekan kısıtlaması olmadan veri paylaşımına olanak sağlayan bulut teknolojisi kullanılmıştır.

Önümüzdeki 3 yıl içerisinde, Alfa ve Beta testlerini tamamlamayı hedefleyen ekip, aynı zamanda Tohum yatırımı almayı ve bir EdTech girişimi olmayı hedeflemektedir.



Feyza Zeytinli

Eğitimci



Hakan Giray

Yazılımcı



Kamil Kınacı

Tasarımcı

Takım #4 - GG Team

Educathon'21 sürecinde "Ekolojik Okuryazarlık" alt başlığında yarışan GG Team ekibi, ekolojik krizlerin arttığı günümüzde insanlardaki ekolojik farkındalığı arttırmak amacıyla bir ürün prototipi geliştirmiştir. Bu ürün prototipini toplumun en temel yapı taşı olan küçük yaş grubu ile deneyimlemek üzere, öğretmenleri rehberliğinde çocukların kullanabileceği bir dijital platform inşa etmiştir.

Platformun en çok öne çıkan özelliği, ekolojik farkındalığın oyunlaştırma yöntemleri kullanılarak çocuklara kazandırılmaya çalışılmış olmasıdır. Öte yandan, özel okul ve öğretmenler aracılığı ile sürdürülebilir farkındalığın müfredata entegre edilmesi fırsatını da ortaya çıkarmıştır. Bu bağlamda öncelikli hedef kitle, özel okullardaki ilk okul öğrencileri ve onların öğretmenleridir.

Teknik altyapı anlamında bulut teknolojisi kullanan platform, web ve mobil uygulamalar aracılığı ile kullanıma geçecektir.

Önümüzdeki 3 yıl içerisinde, öncelikli olarak pazarlamaya odaklanmayı planlayan ekip, devamında kullanıcı deneyimi toplayarak platformu daha iyi bir noktaya taşımayı hedeflemektedir.



Yeşim Altun

Eğitimci



Burak Şentürk

Yazılımcı



Kübra Nur Özer

Tasarımcı

Takım #5 - Sponteam

Educathon'21 sürecinde "Finansal Okuryazarlık" alt başlığında yarışan Sponteam ekibi, finansal okuryazarlık eğitiminin her yaş için uygun hale getirildiği ve uygulamalı olarak aktarıldığı bir ürün prototipi geliştirmiştir.

Sponteam'in geliştirdiği ürün prototipi ile iki temel probleme çözüm bulmaya çalışıyor. Bunların ilki, uzun süren para biriktirme ve yatırım yapma süreçlerinde motivasyon ve enerjinin kaybolmasıyken; ikincisi, insanların harcamalarını kendi yetiştiriliş tarzına göre yapmasıdır. Bu iki problem birleşince, insanların geleceğini öngörememesine sebep oluyor. Geliştirilen bu ürün, tüm bu finansal sürece asistanlık yapmak için tasarlandı.

Teknik altyapı anlamında makine öğrenmesi ve yapay zeka teknolojisi kullanan uygulama, web ve mobil uygulamalar aracılığı ile kullanıcı ile buluşmayı planlıyor.

Önümüzdeki 3 yıl içerisinde, insanların harcamalarını mevcut sosyoekonomik gruplar içerisinde nereye düştüğünü görmesi ve harcama alışkanlıklarını değiştirmesi hedefleniyor.



Alperen Taşyürek

Eğitimci



Hakan Taşköprü

Yazılımcı



Emirhan Temizkol

Tasarımcı

Takım #6 - BOA

Educathon'21 sürecinde "Ekolojik Okuryazarlık" alt başlığında yarışan BOA ekibi, oyunlaştırma metodolojisini kullanarak; ekolojik farkındalığı olan kişilere aksiyon aldirtma, ekolojik farkındalığı olmayan kişilere ise farkındalık oluşturmaya destek olacak bir ürün prototipi geliştirdi.

Topluluk etkinlikleri, bilinçlendirme faaliyetleri ve ödüllendirme yöntemleri kullanarak, etkinliğini arttırmayı planlayan ekip, 15 yaş üstü gençleri öncelikli hedef kitle olarak benimsemiş durumda.

Bir mobil uygulama aracılığı ile hedefledikleri kazanımları gerçekleştireceklerini düşünen BOA ekibi, altyapı olarak bir telefonun yeterli olacağı görüşünde.

Önümüzdeki 3 yıl içerisinde, öncelikli olarak topluluk inşasına odaklanan ekip; ufak etkinlikler, oyunlar ve sosyal medyadan yayınlayacakları haber bültenleri ile aktif kalmayı planlıyor.



Ali Özyıl

Eğitimci



Oğuzhan Karagöl

Yazılımcı



Barış Berber

Tasarımcı

Final Jürisi

48 saatin ardından, tüm takımlar alanında uzman olan jüri üyelerine 10 dakikalık birer sunum gerçekleştirdi. Educathon YouTube kanalından canlı olarak yayınlanan sunumun kazananları, toplam 20.000 TL'lik ödülün sahibi oldu.



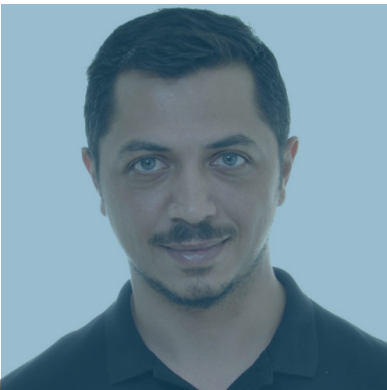
Arzu Yüksel

Eğitim Uzmanı
Yeşilyurt Açı Koleji



Metin Salt

Genel Müdür
Vestel Ventures



Onur Keser

CEO Office Director
Papara

Sonuçlar

1.

Dijital Okuryazarlık alanında geliştirdiği ürün ile birinci olmaya hak kazanan **EDUMATCH** ekibi, etkinlikten **9.000 TL** ödül ile ayrılmıştır.

2.

Ekolojik Okuryazarlık alanında geliştirdiği ürün ile ikinci olmaya hak kazanan **ECO TEAM** ekibi, etkinlikten **6.000 TL** ödül ile ayrılmıştır.

3.

Ekolojik Okuryazarlık alanında geliştirdiği ürün ile üçüncü olmaya hak kazanan **GG TEAM** ekibi, etkinlikten **3.000 TL** ödül ile ayrılmıştır.

4.

Finansal Okuryazarlık alanında geliştirdiği ürün ile mansiyon ödülü almaya hak kazanan **SPONTEAM** ekibi, etkinlikten **2.000 TL** ödül ile ayrılmıştır.



Seneye Görüşürüz!

Oldukça eğlenceli ve keyifli geçen, sonunda pek çok güzel çıktının olduğu bir etkinliği geride bıraktık. Elbette hikaye burada bitmedi. Ortaya çıkan projelerden, ileri gitmek isteyenlerle keyifli bir yol yürümeye devam edeceğiz.

Her yıl olduğu gibi, 2022'de yeni bir tema ile yeniden buluşmak dileğiyle!

Bizi sosyal medya hesaplarımızdan takip edebilir, detaylı bilgi için bilgi@educathon.com.tr adresinden iletişime geçebilirsiniz.



www.educathon.com.tr