

ORGANİZASYON EKİBİ

Atakan Dal | Ayşe Merve Süt | Betül Gültekin | Burak Seyhan | Canan Erenay

Esma Beyza Dolmacı | Hazal Parlak | İnci Usta | Mehmet Furkan Polat

Muammer Dolmacı | Recep İlkbahar | Miray Uluer | Zehra Yıldız

ANA SPONSOR



STRATEJİK PARTNERLER



DESTEKÇİLER



İÇİNDEKİLER

Organizasyon Ekibi ve Sponsorlar.....	3	Educathon'20 Kazanan Takımlar.....	18
Mektep ve Workinton Hakkında.....	4	Rakamlarla Educathon'20.....	19
Educathon, Disiplinlerarası bir Eğitim		Educathon'20 Takımları.....	20-63
Teknolojileri Hackathonu.....	5	Macera 2021'de Devam Ediyor.....	64
Multidisipliner Olmak.....	6		
Educathon'19.....	8		
Educathon'20.....	12		
Jüri Üyeleri.....	16		
Mentorlar.....	17		

MEKTEPP HAKKINDA

Mektepp, öğretmenler için dijitalde ve fizikselde paylaşım ortamları kurgulayan bir sosyal girişimdir. mektepp.com bireysel öğretmenlerin yanı sıra eğitim alanında faaliyet gösteren ve içerik geliştiren kurum ve sivil toplum kuruluşlarının iyi uygulamalarını Türkiye'nin dört bir yanından öğretmenlerle paylaştığı bir dijital platform. Bunun yanı sıra Mektepp öğretmenlerin hem kendi alanlarında kendilerini geliştirebilecekleri hem de farklı disiplinlerle birlikte çalışabilecekleri çeşitli buluşmalar ve hackathonlar düzenliyor.

WORKINTON HAKKINDA

Mobilya, internet, elektrik, temizlik ve mutfak gibi temel ihtiyaçlar düşünülerek tasarlanan Workinton, serbest çalışan bireylerden girişimlere, orta ölçekli şirketlerden çok uluslu firmalara kadar geniş bir kullanıcı kitlesine sahip.

2012 yılında kurulan Workinton, 20.000 metrekareye varan 17 şubesiyle İstanbul, Ankara, İzmir, Bursa ve Doha'da Coworking, Toplantı Odası, Hazır Ofis, Sanal Ofis ürünlerinin yanında kurumlar için İnovasyon Çözümleri ile tutkuyla hizmet veriyor.

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 büyütmektedir. 2019 yılında Bahçeşehir Üniversitesi VRFirst Laboratuvarı'nın partnerliği ve "Artırılmış Gerçeklik" temasıyla gerçekleşen Educathon19, Bahçeşehir Koleji ana sponsorluğunda gerçekleşmiş; süreci tamamlayan 12 takımdan ilk üçe sırada olanlara toplamda 10.000 TL ödül verilmiştir. 2020 yılında ise Workinton paydaşlığı ve "Uzaktan Eğitim" temasıyla online olarak gerçekleşen Educathon20, Zorlu Holding ana sponsorluğunda kazanan takımlara 20.000 TL değerinde ödül vermiştir.

*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.

“Problemler, onu yaşayanların da çözümüne katkı sunduğu çoğulcu bakış açısıyla, kullanıcı deneyiminin de dikkate alınarak çözülmesiyle çağdaş bir çözüme kavuşmaktadır.”

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 içkin 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.

MULTİDİSİPLİNER OLMAK

Farklı uzmanların bir arada çalışması birçok alanda olduğu gibi eğitim alanında da etkili ve elzem bir çalışma 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.

“ Eğitim ekosisteminde yaşanan sorunlara sorunu bizzat deneyimleyenlerle, başka uzmanlık alanlarından bu sorunu çözmeye nasıl katkı sunabileceğini merak edenler tarafından birlikte çözüm arandığı, eğitimci, tasarımcı ve yazılımcının ekip halinde yarıştığı bir eğitim teknolojileri hackathonu olan Educathon, bu bir aradalığı deneyimleme fırsatı sunan bir paylaşım ortamıdır. “



EDUCATHON'19

TÜRKİYE'NİN İLK EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ HACKATHONU

EDUCATHON'19

Mektepp ve Bahçeşehir Üniversitesi VR First Laboratuvarı işbirliğinde düzenlenen, 5-7 Nisan 2019 tarihleri arasında Bahçeşehir Üniversitesi Bug Game Lab'da gerçekleşen Educathon'19, Türkiye'nin ilk eğitim teknolojileri hackatonu oldu. Eğitimci, yazılımcı ve tasarımcılardan oluşan disiplinler arası 12 takım, 48 saat boyunca Artırılmış Gerçeklik (AR) teknolojisi üzerinden tespit ettikleri problemlerin çözümlerine yönelik prototipler geliştirdi.



HAZIRLIKLAR

Etkinlik 5 Nisan Cuma günü Khan Academy Türkiye Direktörü Alp Köksal'ın açılış konuşmasıyla başladı. Daha sonra, her takımda bir eğitimci, bir yazılımcı ve bir tasarımcı olacak şekilde takımlar organik olarak oluşturuldu. Böylece takımların 48 saatlik yolculuğu da başlamış oldu. Cumartesi günü sabah 10'da yapılacak olan 1. #check-point'e kadar her takımdan problemlere odaklanmaları ve üzerinde çalışmak istedikleri problemi belirlemiş olmaları beklendi. 6 Nisan Cumartesi sabahı 1. #check-point sonrasında eğitim teknolojileri, oyunlaştırma gibi alanlarda yetkin mentorlarımız takımları ziyaret etti. Saat 18.00'da yapılması planlanan 2. #check-point'e kadar takımlar çözüme yönelik prototiplerini geliştirdi ve eğitsel altyapısını oluşturdu. Pazar günü saat 10:00'da yapılan 3. #check-point'e kadar da çalışan bir prototip, bu prototipin dahil olduğu, yapılandırılmış iki adet sınıf içi etkinlik örneği ve jüri sunumunu hazırlamaya başladılar. Pazar öğleden sonra 15:30'daki 4. #check-point'e kadar gün içinde çalışmalarına destek olmak için gelen mentorlarla yaptıkları birebir görüşmeler sonucunda son hazırlıklarını tamamlayıp sunumlarını ve sınıf içi etkinliklerini teslim ettiler.

JÜRİ SUNUMU

Hazırlıklarını tamamlayan takımlar değerli jüri üyelerimizin katılımlarıyla gerçekleşen jüri sunumunda hazırladıkları prototiplerin son halini sundular. Jüri yorumları, geri bildirimleri ile gerçekleşen bu bölümden sonra, takımların değerlendirilmesi sonucu en başarılı üç takım belirlendi.

ÇIKTILAR

Educathon19 etkinliği sonucunda eğitim dünyasına AR (Artırılmış Gerçeklik) alanına faydalı olabilecek pek çok prototip geliştirildi. Süreç boyunca aktif yer alan öğretmenler sayesinde eğitim teknolojileri alanında etkili ürünlerin ortaya çıkmasında öğretmenin gerekliliği bir kez daha kanıtlandı ve vurgulandı.

HAZIRLIKLAR

1. Augment Ekibi:

Elektrik devreleri üzerine bir uygulama tasarlayan **AUGMENT** ekibi, Educathon19'da **birinci** olmuş ve **5000 TL** değerinde ödül kazanmıştır.

2. Mazerunners Ekibi:

Okul öncesi eğitimde şekil ve renk öğretimi için bir sokak tasarımı ile uygulama geliştiren **MAZE RUNNERS** ekibi, Educathon19'da **ikinci** olmuş ve **3000 TL** değerinde ödül kazanmıştır.

3. The Beetles Ekibi:

Ekosistemler üzerinde grup çalışmasını destekleyen bir uygulama geliştiren **THE BEETLES** ekibi, Educathon19'da **üçüncü** olmuş ve **2000 TL** değerinde ödül kazanmıştır.

“Educathon’19 etkinliđi sonucunda eğitim dünyasına AR (Artırılmış Gerçeklik) alanına faydalı olabilecek pek çok prototip geliştirildi. Süreç boyunca aktif yer alan öğretmenler sayesinde eğitim teknolojileri alanında etkili ürünlerin ortaya çıkmasında öğretmenin gerekliliđi bir kez daha kanıtlandı ve vurgulandı.”



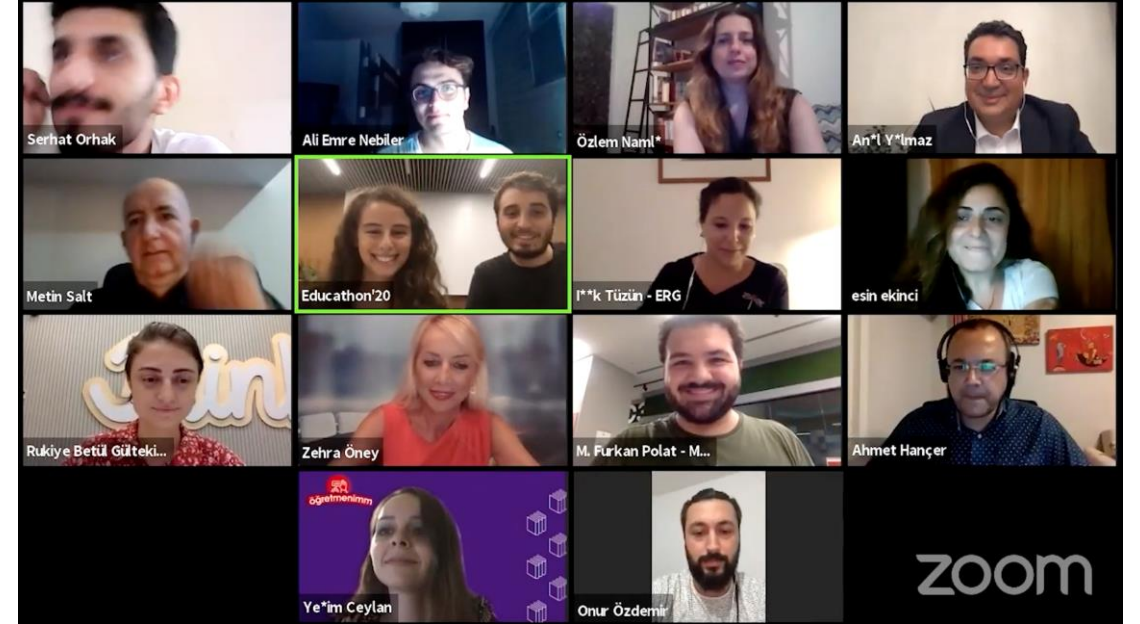
EDUCATHON'20

ONLINE HACKATHON DENEYİMİ

EDUCATHON'20

21-22-23 Ağustos 2020 tarihlerinde 48 saat boyunca süren Türkiye'nin ilk ve tek eğitim teknolojileri hackathonu olan Educathon, bu yıl online olarak Zorlu Holding ana sponsorluğunda Mektepp ve Workinton iş birliği ile gerçekleştirildi. 50'den fazla ilden 400'ün üzerinde başvuru ile eğitim teknolojileri alanına ilgi duyan birçok kişiye ulaşma fırsatı oldu. Başvurular arasından seçilen 75 katılımcının, disiplinler arası takımlar oluşturarak 48 saat boyunca çalıştığı etkinlikte, Uzaktan Eğitim sürecinde gözlemlenen çeşitli ihtiyaçlara çözüm olabilecek birbirinden değerli projeler ortaya çıktı.

“400’ün üzerinde başvuru arasından seçilen 75 kişinin, disiplinler arası takımlar oluşturarak 48 saat boyunca çalıştığı etkinlikte, uzaktan eğitim sürecinde gözlemlenen ihtiyaçlara çözüm olabilecek birbirinden değerli projeler ortaya çıktı.





HAZIRLIKLAR

Etkinlik 21 Ağustos Cuma günü saat 18.00'de Zoom ve eş zamanlı YouTube canlı yayınında Mektepp ve Workinton'ın açılış konuşması ile başladı. Sonrasında katılımcılara ilham vermesi amacıyla davet edilen Atölye46'dan Bager Akbay, Eğitim Reformu Girişimi'nden Burcu Meltem Arık ve Ara Sudio'dan Ceylan Uşaki Erali konuşmalarını yaptı. Yarışma günü öncesi Slack kanalı ile kendilerini tanıtan ve takımlarını oluşturan yarışmacılar, Zoom ile birbirilerini daha yakından tanıma imkanı buldu. Açılış konuşmalarının ardından takımlar çalışmaya başladı ve ertesi gün sabah saat 9.00'da yapılan 1. #check-point'e kadar Miro'da hazırlanan; Uzaktan Eğitimde İhtiyaçlar, Problemler ve Çözüm Önerileri şablonunu doldurdu.

22 Ağustos saat 21.00'deki 2. #check-point'e kadar takımların kendi problemlerini belirleyip çözüm önerilerini detaylandırmaları istendi. 23 Ağustos Pazar günü saat 9.00'daki 3. #check-pointte ise takımlar; Problem, Çözüm, Ürün, Kullanıcı Deneyimi, Gelir Modeli ve Pazar Araştırması başlıkları üzerinden çalışmalarına devam ettiler. Tüm süreç boyunca yarışmacılar, alanında uzman mentorlarla Zoom üzerinden yaptıkları görüşmeler ile projelerine destek aldılar.

Webinar Seansları

Cumartesi günü saat 12.00-19.30 arasında, **Zoom ve eş zamanlı YouTube canlı yayınında** GamFed'den Mert Sugür, Enocta'dan Ahmet Hançer ve Karma Lab'dan Michael Barngrover'in katılımı ile **4 webinar gerçekleşti**. Ayrıca yarışmacılara Workinton tarafından Pitching eğitimi ve mentorluğu verildi.

Ön Eleme ve Final Jürisi

Pazar günü saat 13.00'e kadar her takım kısaca projesini anlatan 4 dakikalık sunum videolarını Drive alanına yükledi. Mektepp, Workinton, Enocta ve Advancity'den kişilerin oluşturduğu ön eleme jürisinin incelemeleri sonucunda saat 15.00'de finale kalan **8 takım açıklandı**. Saat 18.00'e kadar son hazırlıklarını yapan bu 8 takım, canlı yayında projelerini detaylarıyla jüriye sundular. **Saat 20.00'de kazanan takımlar açıklandı**.

JÜRI ÜYELERİ



Ahmet Hançer

CEO, Enocta



Metin Salt

Genel Müdür,
Vestel Ventures



Anıl Yılmaz

Genel Müdür,
MEB YEĞİTEK



Işık Tüzün

Direktör,
Eğitim Reformu
Girişimi



Zehra Öney

Yönetim Kurulu Başkanı,
Teknolojide Kadın
Derneği

ANA SPONSOR



STRATEJİK PARTNERLER



DESTEKÇİLER



MENTORLAR



Aysesu
Çelik



Bager
Akbay



Burcu
Meltem
Arık



Ceylan
Uşaki Erali



Edvar Ter
Haar



Ercan
Altuğ
Yılmaz



Esat
Uğurlu



Fatih
Yalçinkaya



Hakkı
Sağdıç



Hatice
Solmaz



Mehmet
Emin
Ciddi



Mert
Sugür



Michael
Kam
Barngrover



Mona
Aykul



Murat
Şenel



Mustafa
Terzioğlu



Müge
Urcan



Neslihan
Er Amuce



Oğuz Tan



Okan
Cengiz



Selen
Şentürk



Sema
Alaçam



Tuğçe
Akbulut



Virgile
Mangiavillano



Yunus
Erduran

EDUCATHON'20 KAZANAN TAKIMLARI



BİRİNCİLİK ÖDÜLÜ (9.000₺)
Öğretmenimm



İKİNCİLİK ÖDÜLÜ (6.000₺)
Derse Dokun



ÜÇÜNCÜLÜK ÖDÜLÜ (3.000₺)
Imparoo



MEKTEPP ÖZEL ÖDÜLÜ (1.000₺)
OLA



WORKINTON ÖZEL ÖDÜLÜ (1.000₺)
Askıda İnternet

RAKAMLARLA EDUCATHON'20



**57 Farklı İlden
Başvuru**

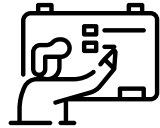


Toplam Başvuru Sayısı: 412

**225 Eğitimci
145 Yazılımcı
42 Tasarımcı**



24 Ekip



**Eğitim, Yazılım, Tasarım
Sektöründen 24 Mentor**



**8 Kolaylaştırıcı ile
25 saat görüşme**

Ekip Adı:

VR The Champions

Ekip Üyeleri:



Ali Özyıl
Eğitimci



Yiğit Şimşek
Tasarımcı



Selman Canlı
Yazılımcı

Proje Adı:

ARVES



VR - The Champions ekibi, öğrencilerin uzaktan eğitim sürecindeki etkileşim eksikliği problemini temele alarak, AVRES ismini verdiklerini çok amaçlı bir donanım geliştirdi. Educathon'20 sürecinde tasarladıkları bu ürün ile AR, VR ve Lazer Projeksiyon teknolojilerini bir arada kullanarak, öğrenci-öğrenci ve öğretmen-öğrenci etkileşimini maksimuma çıkarmayı hedeflediler.

ARVES HAKKINDA

Uzaktan eğitim sebebiyle mesafeleri açılan öğrenci-öğrenci ve öğrenci-öğretmen ilişkilerini problem olarak belirleyen VR - The Champions ekibi, Educathon'20 sürecinde geliştirdikleri “ARVES” isimli donanım ile bu probleme çözüm bulmaya çalıştı.

ARVES; AR, VR ve Lazer Projeksiyon teknolojilerini kullanarak mesafeleri azaltmayı ve etkileşimi arttırmayı hedefleyen bir donanım çözümü. Öğrenciler kullanıcı, öğretmenler ise yönetici olarak sisteme bu cihaz ile bağlanıyor ve etkileşimli ders ortamı sağlanmış oluyor. Öğretmen ARVES sayesinde bir yandan öğrencilerine ders anlatma imkanı bulurken, bir yandan da sahip olduğu sistem ile onların takibini yapabiliyor.

VR- The Champions ekibi, sektörde pek çok teknolojik araç kullanıldığını ancak hiçbir aracın bütün bu teknolojileri bir araya getirmediğini vurguladı. Geliştirdikleri bu ürün ile pek çok teknolojiyi tek bir üründe toplamış olduklarını, bu kapsamda sektördeki ürünlerin önüne geçtiklerini ifade etti.

“ARVES; AR, VR ve Lazer Projeksiyon teknolojilerini kullanarak mesafeleri azaltmayı ve etkileşimi arttırmayı hedefleyen bir donanım çözümü”

Ekip Adı:
THOTH

Ekip Üyeleri:



Serhat Orhak
Eğitimci

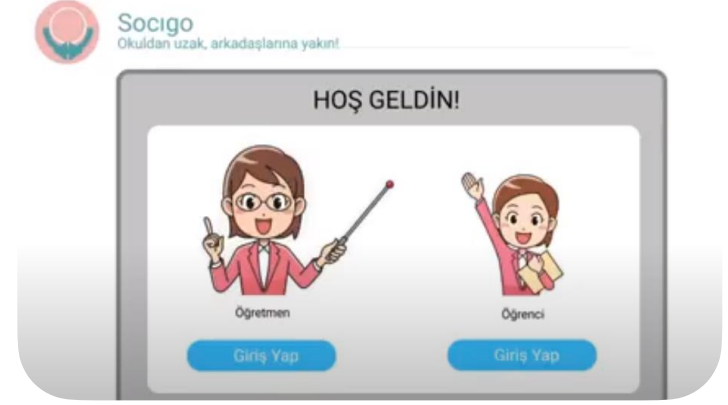


İrem Bayram
Tasarımcı



Merve Öncel
Yazılımcı

Proje Adı:
SOCIGO



Thoth ekibi, Educathon'20 sürecinde ortaokul çağındaki öğrencilerin uzaktan eğitim döneminde sosyalleşme ve okul ortamının kazandırdığı sosyal becerilere ulaşamama meselesi üzerine eğilerek kurguladıkları Socigo isimli web platformu ile öğrencilerin arkadaşlarıyla çeşitli aktiviteleri çevrimiçi olarak gerçekleştirebilmelerine imkan sağlayarak onların sosyallik, işbirliği, yaratıcılık ve özgüven ihtiyaçlarına cevap vermeyi amaçladı.

SOCIGO HAKKINDA

Problem belirleme sürecinde öğrencilerin uzaktan eğitim sürecinde sosyalleşme konusunda yaşadıkları sorunları analiz eden Thoth ekibi, hedef kitle olarak belirlediği ortaokul öğrencileri ile görüşmeler yaparak iç görüş topladı:

“Teneffüste istediğimiz aktiviteyi yapma gibi durumlar uzaktan eğitimde yok.”, “ Online derslere herkes katılsaydı daha güzel olurdu!”, “Okul kapandığından beri arkadaşlarımla konuşamıyorum.”

Bunun yanı sıra, öğrencilerin çeşitli sosyal becerilerinin bir arada oldukları ortamlarda daha kolay geliştiğini vurgulayan ekip, K-12 seviyesinde kullanılan öğretim teknolojilerinin odağının öğrencilerin bilişsel gelişimine odaklandığını paylaştı. Öğrencilerin sosyal becerilerini geliştirmeleri noktasında bu tarz teknolojilerle desteklenmeleri gerektiği kanaatine vardı.

Bu bağlamda “Okuldan uzak, arkadaşlarına yakın” sloganıyla planlanan Socigo, öğrencilerin platformda bulunan aktiviteleri arkadaşlarıyla işbirliği içinde tamamladıkları bir platform. Öğrenciler kullanıcı adı ve şifreleri ile sisteme giriş yaptıktan sonra deney, resim çalışması, tabu oyunu gibi aktivitelerin yapıldığı odalara girerek öğretmenleri tarafından hazırlanan bu aktiviteleri tamamlıyor, puan topluyor ve aktivitelere geri bildirim veriyor. Planlanan tüm aktivitelerin işbirliği ile tamamlıyor olması Socigo’nun öne çıkan özelliklerinden birisi. Platform üzerinde öğrencilerin iletişimi için mesajlaşma ve görüntülü görüşme seçenekleri bulunuyor.

Ülkemizde ortaokul seviyesinde yaklaşık 19 bin okul ve 5,5 milyon öğrencinin olduğunu söyleyen Thoth ekibi, Socigo’nun tek başına okullara hizmet sağlamasının yanı sıra, mevcut öğrenme platformlarına entegre olarak da pazara çıkabileceği bir senaryo üzerinde çalıştı.

Ekip Adı:
IMPAROO

Ekip Üyeleri:



Esin Ekinci
Eğitimci



Emre Nebiler
Tasarımcı



Furkan Köseoğlu
Yazılımcı

Proje Adı:
IMPAROO



Imparoo ekibi, Educathon'20 sürecinde yüz yüze okul atmosferinin mevcut uzaktan eğitim ders tasarımlarında karşılığının olmadığı ve ilkokul çağındaki çocukların teneffüs, arkadaşlarla sohbet, etkin iletişim kurma, sosyal ve duygusal becerilerini geliştirme gibi ihtiyaçlarının çevrim içi ortamlarda karşılanması gerektiği düşüncesinden yola çıkarak “imparoo” adına bir mobil uygulama tasarladı.

IMPAROO HAKKINDA

Okul ekosistemini tüm detaylarıyla sanal ortama aktarmayı hedefleyerek oyun tarzında bir mobil uygulama tasarlayan Imparoo ekibi; öğrencilerin teneffüs, sohbet, oyun oynama, ders katılım, grup çalışmaları gibi sosyalleştikleri çeşitli ortamlar kurguladı. Birçok öğrencinin bilgisayarı olmadığı ve telefona daha kolay erişimi olduğu içgörüsünden yola çıkarak mobil uygulama geliştirme üzerine yoğunlaştı. Bu uygulamanın günümüzdeki online eğitim platformlarından en büyük farkı ise didaktik bir uygulamadan ziyade oyun tarzında geliştirilecek olmasıdır.

Uygulama hayata geçtikten sonra yıllık ve dönemlik abonelikler üzerine bir gelir modeli planlıyor. Türkiye’de ilkokul seviyesinde 12.8 milyon öğrenciden 6 milyonunun telefona erişimi olduğu verisinden yola çıkan Imparoo ekibi, aralarına yeni yazılımcılar dahil ederek uygulamayı hayata geçirmeyi planlıyor.

İhtiyaç analizini belirlemek adına kolları sıvayan ekip öncelikle veliler ve öğrenciler ile görüşmeler yaptı. Bu görüşmelerden öne çıkan cümleler;

“Sınıfta gibi hissetmiyorum. Arkadaşlarımla teneffüste oyun oynamayı özledim.”

Ekip, ihtiyaçları belirledikten sonra çeşitli çözüm önerileri üzerine fikir alışverişi yaptı ve geliştirmeyi hayal ettikleri mobil uygulamayla benzer işlevleri olan dijital platformları inceledi. Öğrencilerin yaş grubuna uygun bir tasarım üzerine yoğunlaştı. Arayüz tasarımını oldukça basit ve sade tutarak, ciddi görünümlü bir tasarımdan kaçınıp anlaşılır ve çocuksu bir tasarım üzerine çalıştı.

Ekip Adı:
HEYECAN

Ekip Üyeleri:



Mustafa Kara
Eğitimci

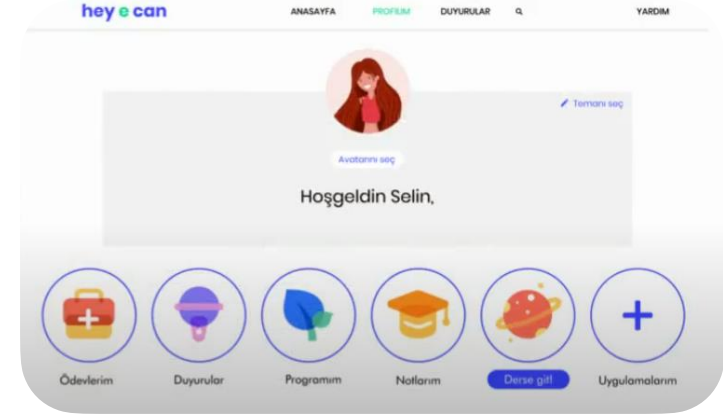


Aysima
Erdemirci
Tasarımcı



Yaren Çelik
Yazılımcı

Proje Adı:
HEYECAN



Heyecan ekibi Educathon'20 sürecinde geliştirdikleri Heyecan Online Eğitim Platformu ile mevcut uzaktan eğitim platformlarının yalnızca canlı yayın odaklı olması, öğrenci ve öğretmenin ders sırasında farklı araçlar için sistemden ayrılmaları gerekliliği probleminden yola çıkarak öğretmen, öğrenci ve veli için özelleşen bir arayüz ile kullanıcı dostu bir platform üzerinde çalıştı.

HEYECAN HAKKINDA

“İyi tasarım, iyi deneyim” sloganı ile yola çıkan ekip, mevcutta bulunan araçlarla ilgili içgörülerini belirledikleri aşamada, öğretmenlerin ders sırasında sık sık farklı sekmelere geçerken öğrenci ve ders hakimiyetini sağlamak konusunda zorlandıklarını belirtti. Bunun yanı sıra odaklandıkları bir diğer problem ise kullanılan platformların öğretmen, veli, öğrenci gibi tüm paydaşların ihtiyaç ve beklentilerine göre özelleştirme yapma olanağı sağlamamasıydı.

Ekibin prototipini geliştirdiği Heyecan Online Eğitim Platformu, öğretmen, öğrenci ve veli için ayrı giriş yapma seçeneği ve ayrı karşılama ekranları sunuyor. Üç ayrı kullanıcı profili için özelleştirilmiş arayüzü ile kullanıcıların ihtiyacını karşılıyor. Tüm bunların yanı sıra platformun öne çıkan özelliği, Google araçları ve benzeri uygulamaların sisteme entegre edilebilmesi. Böylece öğretmen ve öğrenci ders sırasında veya ders dışı zamanlarda ders için kullanılan araçlara doğrudan bu platform üzerinden ulaşabiliyor.

Ekip, oluşturdukları prototipi öğretmen ve öğrencilere sunarak geri bildirimlerle geliştirmeler yaptı. Özel okul ve üniversiteleri hedef kitle olarak belirleyen ekip, sistemin bu okullara satılması ile gelir elde etme modeli üzerinde çalıştı.

Ekip Adı:

DERSE DOKUN

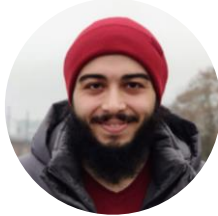
Ekip Üyeleri:



Oğuz Gökyar
Eğitimci



Selçuk Kesen
Tasarımcı



Safa Orhan
Yazılımcı

Proje Adı:

DERSE DOKUN**Derse Dokun**bit.ly/hadi-dokun

Derse Dokun ekibi Educathon20 sürecinde öğrenci ve öğretmenin ders sırasında farklı araçlar için sistemden ayrılmaları gerekliliği probleminden yola çıkarak, online ders esnasında teknik bariyerler sebebiyle azalan etkileşim ve dikkat dağınıklığını çözmeye yönelik bir Google Meet Chrome eklentisi geliştirdi.

DERSE DOKUN HAKKINDA

Öğrencilerin canlı ders sırasında ekranı takibi ve dikkat dağılmalarını en aza indirmeyi amaçlayarak yola çıkan Derse Dokun ekibi, çözüm olarak ekranda belli zamanlarda beliren yıldızlar (veya diğer toplanabilir eşyalar), fiziksel el kaldırma animasyonu ve en önemlisi de öğretmenin yönetiminde herkesin ekranına etkileşimli aktiviteler paylaşılması özelliklerini tasarladı ve geliştirdi. Ekip, projenin geliştirilmesi sürecinde eklentinin öğretim süreçlerine en büyük katkısının ekran değiştirmeden farklı araçların aynı anda kullanılabilmesi ve öğretmen tarafından gerçekleştirilecek komutlarla öğrencilerin hepsinin ekranlarında açılması istenen aracın istenen boyutlarda açılabilmesinin olduğunu vurguladı.

WebRTC tabanlı uygulamaların aksine, kullanılacak araçların katılımcıların cihazlarında çalışmasını sağlayarak sunucunun işlemcisinden kaynaklanacak teknik aksaklıkların önüne geçilmesi hedeflendi. Buna ek olarak, Derse Dokun ekibi Google Meet için geliştirilen prototipin web tabanlı diğer toplantı araçları için de genişletilebileceğini belirtti.

Ders sürecinde kullanılan sunumların interaktif ve bireyselleştirilmiş versiyonlarıyla kullanıcıya sunulabilmesini sağlayan Derse Dokun, pazar payı yüksek olan Google Meet ile birlikte çalışabilen ve halihazırda Google Meet kullanan kullanıcıları öncelikli hedef kitlesi olarak belirledi.

Ekip Adı:
TEAM X

Ekip Üyeleri:



Alen Taşcıoğlu
Eğitimci



Rıdvan Sağlam
Tasarımcı



Abdurrahman Eker
Yazılımcı

Proje Adı:
EXPERIENCE MORE



Team X ekibi, Educathon'20 sürecinde günümüzde kullanılan LMS sistemlerindeki ölçme ve değerlendirme sistemlerinin geliştirilmesi ve daha etkin analizler yaparak geri bildirimlerin daha detaylı olmasını hedefleyen bir proje üzerinde çalıştı. xAPI protokolü kullanarak geliştirdikleri Experience More uzaktan eğitimde yapılan ölçme ve değerlendirme yöntemlerinin daha çeşitli olması amacıyla tasarladı.

EXPERIENCE MORE HAKKINDA

Ekip, online eğitim sürecinde öğretmenlerin problem yaşadığı alanlardan biri olan ölçme ve değerlendirme için kullanılan LMS sistemlerinin öğretmenlerin bu alandaki ihtiyaçlarını karşılamada yetersiz kaldığı içgörüsünden yola çıkarak Experience More'u tasarladı.

Yaygın kullanılan LMS sistemlerinde tercih edilen protokollerden biri olan SCORM'un veri analizinde yetersiz kaldığını belirten ekip bunun yerine günümüzde daha etkili sonuçlar veren XAPI protokolü ile hazırlanan içeriklerin herhangi bir LMS sistemine ihtiyaç duymadan öğrencinin ekranda kalma süresini anlık olarak takip edebilirken, farklı medya kaynaklarını (video, pdf, ses...) kullanma şeklini de tespit ettiğini vurguladı. Bu anlamda, hazırladıkları prototipte öğrencinin her adımının sistemde öğretmen tarafından takip edildiğini gösterdi.

Projenin hâlâ kurgulanan bazı ders ve hikayeleştirilmiş içeriklerde kullanıldığını aktaran TeamX, LMS alanında çalışan kurumlar ve mevcut öğrenme platformlarına entegre olarak da pazara çıkabileceği bir senaryo üzerinde çalıştı.

Ekip Adı:

XYZ

Ekip Üyeleri:



Özlem Namlı
Eğitimci



Aybüke Ercan
Tasarımcı



Teslime Malpınar
Yazılımcı

Proje Adı:
ASKIDA İNTERNET



Uzaktan eğitim sürecinde artan ve gençlerin eğitim ve internetten yararlanma haklarını kısıtlayan yetersiz internet kotası problemine çözüm bulmayı amaçlayan Takım XYZ online bir platformda kullanıcıların birbirleriyle internet paylaşımını sağlayacak bir kanal tasarladı.

ASKIDA İNTERNET HAKKINDA

Educathon'20 süresince XYZ ekibi, üyelerinin yetkinliklerine uygun, hibrit bir konu üzerine yoğunlaştı. Tasarımcı rolündeki ekip üyesinin kullanıcı deneyim tasarımı tecrübesi, yazılımcının teknik becerilerini eğitimcinin sosyal-psikolojik yaklaşımıyla birleştirerek teknoloji destekli bir sosyal girişim projesi geliştirdi.

Sosyo-ekonomik, eğitim, tasarım ve yazılım alanlarında işbirliği gerektiren bir konu üzerinde çalışan XYZ ekibi, disiplinler arası etkileşimi yoğun olarak hissettikleri bir deneyim yaşadıklarını ifade etti. İş modeli kanvasını tamamlayan ekip, MVP geliştirme üzerinde çalışmalarına devam ediyor.

Operatör, STK, bağışçı ve internet ihtiyacı olan gençlerin bir araya geldiği bir platform tasarlayan XYZ ekibi kişiler arası internet paylaşımına olanak verilmesini odağına aldı. “Askıda internet” sloganıyla yola çıkan ekip askıda konseptli diğer projelerden farklı olarak alan kişi ve veren kişi arasında bir köprü oluşturmayı hedefleyerek internetten faydalanan gençlerin kullanım alanlarının ve kazanımlarının değerlendirilip bağışçılar ve toplumla paylaşmasını sağlamak istemektedir. Bu bağlamda yaptıkları saha araştırmasında, hazırladıkları ankete katılan kişilerin %80,3’ü ihtiyaç sahibi öğrencilerle internet paylaşımı yapmak istediklerini belirtirken, %86’9’u fatura yuvarlama sistemi ile bağış yapma konusuna olumlu yaklaşmıştır. Bireysel ve kurumsal bağışların yanı sıra fatura yuvarlama ve hediye internetlerin paylaşılması gibi birçok alternatif gelir modeli değerlendirilmiştir.

Ekip Adı:
POINT ZERO

Ekip Üyeleri:



Efser Neci
Eğitimci

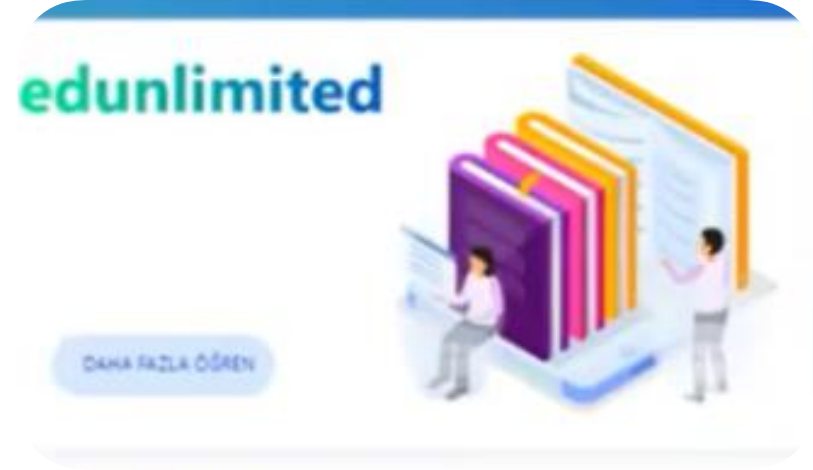


Merve Yücel
Tasarımcı



Mücahit Öztürk
Yazılımcı

Proje Adı:
EDUNLIMITED



Educathon'20 sürecinde Point Zero ekibi sınavlarda akademik dürüstlük, internet erişiminin her yerde aynı olmaması ve öğrencilerin bilgisayara erişimi problemlerinden yola çıkarak geliştirdikleri edunlimited isimli mobil uygulama ile üniversite öğrencilerinin sınavlara çevrimdışı olarak ulaşmasını hedefledi.

EDUNLIMITED HAKKINDA

Üniversitelerin uzaktan eğitimde yaşadığı problemleri hedef alan Point Zero ekibi, akademisyenlerin en sık karşılaştıkları problemleri tespit etti. Özellikle sınav süreçlerine odaklanan ekip, uzaktan eğitim sürecinde yapılan sınavlarda kopya vakalarının fazla olması, eş zamanlı yapılan sınavlarda internet bağlantısı zayıf olan öğrencilerin sistemden düşerek sınavı tam olarak tamamlayamaması ve üniversite öğrencilerinin bilgisayara sahip olma oranının düşük olması gibi temel sorunlara çözüm aradı.

Point Zero ekibi Educathon'20 sonrasında prototipi son haline getirerek kullanıcılardan geri bildirimler almak ve üniversitelere sunmak amacıyla çalışmalarına devam ediyor.

Ekip geliştirdiği edunlimited projesinin mobil uygulama olmasıyla öğrencilerin bu sistemi cep telefonlarıyla kullanabilmelerine olanak sağlamayı amaçladı. Ekip sistemde gözetimli / gözetimsiz olmak üzere iki tür ölçme ve değerlendirme yapılabildiğini belirtti. Sistemde güvenilirliği sağlamak için üç modül bulunuyor, bunlar kimlik doğrulama, sınav güvenliği ve sınav denetimi modülleri. Kimlik doğrulama için bireysel kimlik numarası ve şifrelerin kullanılması, fotoğraf çekimi gibi özellikler kullanılıyor. Kimlik doğrulama için ön ve arka kameranın ve telefon ekranının takibi, ses kaydı alınması gibi özelliklerle sınav anında öğrencinin kendisinin sınavı olduğundan emin olunuyor. Ekip geliştirdikleri prototipin mevcut sistemlerden farkının çevrimdışı sınava odaklanması olduğunu belirtti.

Ekip Adı:
NOEL CİNLERİ

Ekip Üyeleri:



Gülnaz Bekar
Eğitimci

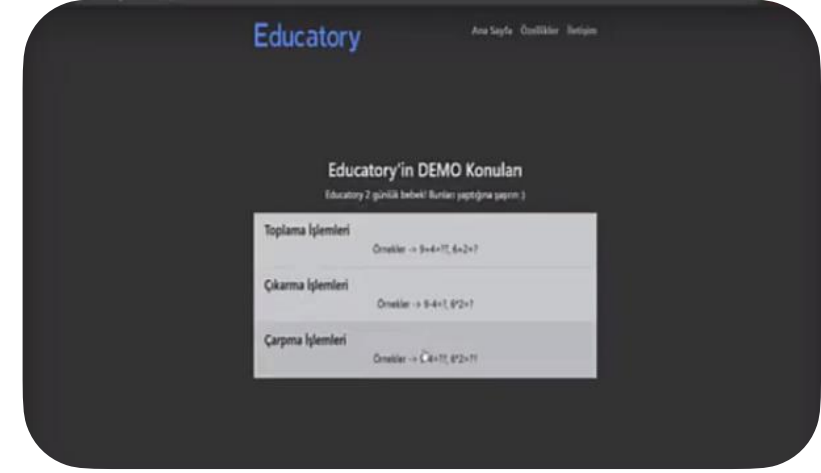


Ahmet Yangın
Tasarımcı



Umut Yıldırım
Yazılımcı

Proje Adı:
EDUCATORY



Noel Cinleri ekibindeki yazılımcı ve tasarımcı, Ahmet Kozmos Yazılım Anadolu Lisesi mezunu ve lisenin son döneminde pandemi nedeniyle uzaktan eğitimi öğrenci olarak deneyimlemiş bireyler. Educathon'20 sürecinde eğitimci ekip arkadaşları ile birlikte uzaktan eğitim sürecinde yaşadıkları ses ve görüntü kesintilerinden dolayı derse odaklanma problemini kişiselleştirilmiş öğretim aracı olarak tasarladıkları Educatory isimli bir web sitesi aracılığı ile çözmeyi amaçladılar.

NOEL CİNLERİ HAKKINDA

Odağına kişisel deneyimlerini alan Noel Cinleri ekibi, kapsamlı anaokul ve ilkokul müfredatı, kişiye özel rehberlik ve gerçek zamanlı analitik ile her öğrencinin benzersiz ihtiyaçlarını karşılamayı amaçladı. Ekip “Başka bir ders öğrenme yöntemi” olarak düşündükleri Educatory ile öğrencilerin video izleyerek veya soru çözümüne bakarak değil, uygulamanın önerilerini dinleyerek hem daha hızlı öğrenme hem de ezber yönteminden kurtulup konuları öğrenme fırsatı oluşturduklarını ifade etti.

Sınıftaki öğrencilerin, hangi konuları çalıştıkları, günde kaç ünite bitirdikleri, müfredat konularında öğrencinin nerede olduğu ve hangi konularda problem yaşadıklarını izleyen öğretmenler ise öğrencilere sorun yaşadıkları konularda yardımcı olabilir. Bu sayede Educatory ile hem öğrenciler için hem öğretmenler için zaman tasarrufu sağlamak amaçlandı.

Educathon'20 sürecinde oluşturdukları prototipe educatory.ml adresi üzerinden giriş yapılıyor. Sitenin yalın bir tasarımla yapıldığını belirten ekip, öğrencinin en az şekilde dikkatinin dağılmasını amaçladığını ifade etti. Öğrenci kullanıcı adı ile giriş yaptığı sistemde öğrenmek istediği konuları seçebiliyor ve sistem o konu ile ilgili öğrenen kişiye sorular yöneltiyor. Rastgele oluşturulan sorular sayesinde öğrenci yanlış bile çöze hatasını anlayıp tekrar deneyebilir. Noel Cinleri ekibi, öğrencinin doğru ve yanlış cevabına göre puan aldığı sistem sayesinde, yapay zekanın da öğrendiği gibi reinforcement learning ile öğrencinin öğrenme sürecini takip ettiklerini vurguladı.

Ekip “Başka bir ders öğrenme yöntemi” olarak düşündükleri Educatory ile öğrencilerin ezber yönteminden kurtulup konuları öğrenme fırsatı oluşturduklarını ifade etti.

Ekip Adı:

ÖĞRETMENİMM

Ekip Üyeleri:



Yeşim Ceylan
Eğitimci



Onur Özdemir
Tasarımcı



Melih Bozbey
Yazılımcı

Proje Adı:

ÖĞRETMENİMM



Geliştirdiği yapay zeka tabanlı öğretmen asistanı ile Educathon'20'de birinci olmaya hak kazanan Öğretmenimmm ekibi, online derslerde öğrencileri analiz ederek ders boyunca öğretmene geri bildirim veriyor. Öğretmenimmm Ekibi; etkinlik sürecinde geliştirdikleri bu prototipi, etkinlik sonrasında ürünleştirerek hayata geçirmeye çalışacağını belirtiyor.

ÖĞRETMENİMM HAKKINDA

Uzaktan eğitim sürecinde, sınıf ortamında var olan öğretmen ve öğrenci arasındaki ilişkinin bozulduğunu düşünen ve bunu harekete geçirecek bir çözüm arayışına giren Öğretmenimm Ekibi; ekip arkadaşlarından Burak'ın halen öğrenci olması ve Yeşim'in eğitimci olması sayesinde, bu soruna iki taraftan da bakabilme fırsatı buldular.

Öğretmenimm Ekibine göre; uzaktan eğitim sürecinde, canlı derslerde bir öğretmenin hem dersini verimli şekilde işleyebilmesi hem de öğrencileri gözlemlemesi oldukça güç bir süreç. Eğer öğretmenin; bu dersleri yaparken bir asistanı olursa ve kendisine ufak uyarılar verebilirse, bu durum öğretmen için hem besleyici bir geri bildirim olacak ve hem de öğrencilerini daha rahat yönlendirerek onları motive edebilecek. Öğretmenimm ekibinin çözümünde, bu süreçte yapay zekayı dahil ederek öğretmeni asiste edecek yardımcı bir eleman bulunuyor

Öğretmenimm ekibi en önemli farklarını sorduğumuzda; öğrenci videolarını analiz etmelerine rağmen bunları depolamadıklarını, yalnızca analiz raporlarını sakladıklarını belirttiler. Bunun yanı sıra, öğrenci eğer derste kamerasını açmak istemiyorsa, sadece yapay zekanın analiz etmesi için sisteme izin verme şansı bulunuyor. Böyle bir durumda öğretmen, öğrencinin orada olup olmadığına dair anlık bir bildirim alıyor ve ders sonunda o öğrencinin de analiz edildiği bir rapora sahip oluyor.

Yapılan işe dair kapsamlı bir raporlama ve bunlar için kişilerin kullanımına uygun filtreleme seçeneği sunuluyor. Öğrencilerin duygularını ve dikkatlerini hem anlık olarak analiz edebiliyor hem de dersin ardından öğretmen / okul yöneticileri / öğrenciler için detaylı bir analiz sunuluyor. Bunun yanı sıra, eğitim sektöründeki birçok kuruluş canlı eğitim ve öğrenme yönetim sistemleri (LMS) için ayrı ücretler ödemek durumunda kalıyor. Tasarlanan bu uygulama sayesinde, eğitim ve analiz platformunu tek bir kanal üzerinden veriliyor.

Öğrenciler açısından uzaktan eğitimin getirdiği sorumluluklar da bir o kadar fazla ve mevcut durumda verilen geribildirimler ise sınıf ortamına göre bir hayli azalmış durumda. Ekip; hem bu süreci iyileştirmek hem de öğrenme süreçlerinde “bireyselleştirilmiş yol haritası” çizebilmek için öğrenci görevlerinde ve öğrenci platformunda oyunlaştırma kullanıyor.

Ekip Adı:
GAMED

Ekip Üyeleri:



Mücella Yıldırım
Eğitimci



Mert Yurt
Yazılımcı

Proje Adı:
GAMED



GamEd ekibi problem tespiti aşamasında uzaktan eğitim sürecini irdelerken, çocukların derse ilgilerin kısa sürede azalması, ölçme ve değerlendirmede farklı ve etkili yöntemleri kullanamama, öğrenci öğretmen etkileşiminde yeterli geri bildirimin sağlanamaması ve son olarak da uzaktan eğitim sürecinde kendi eğitim sorumluluğunu almayan öğrencilerin aileleri ile çatışma yaşadığını aktardı.

GAMED HAKKINDA

Oyun ve oyunlaştırma aracılığıyla uzaktan eğitimde odaklandıkları problemlere çözüm geliştirmeyi amaçlayan GamEd ekibi, hazırladıkları bir RPG (role-playing game, rol yapma oyunu) ile öğrencilerin ilgilerini yüksek tutmayı planladı. Kriz anlarında çocukların kendilerini iyi hissetmeleri için oyunun iyileştiriciliğine ihtiyaçları olduğunu belirten ekip, pandemi gibi yüz yıllarda bir kaç kez meydana gelebilecek büyük krizlerde çocuklara iyi gelebilecek en iyi şeyin oyun olduğuna inandığını vurguladı.

Matematik gibi dersler için yeterli oyunun bulunmadığını belirten ekip, pazarda bu anlamda bir ihtiyacın olduğunu belirtti. Prototipin hayata geçmesi için devletin sağladığı desteklerle oyunu geliştirip pazara çıkma senaryosu üzerinde çalıştı.

Oyun fikri netleştikten sonra örnek bir senaryo hazırlamak için ekip ilköğretim seviyesi Matematik dersi ve problem çözme konusunu belirledi. Ekolojik farkındalığı da arttırmak amacıyla bir ormanda geçen hikayede, öğrenci ormanı kurtarmak için çevre bilincini geliştirecek problemleri çözer. Çözdüğü sorular ders kazanımlarına uygun olarak hazırlanır ve öğrencinin ders değerlendirmesinin yapılmasına imkan sağlar. Dijitalde oynanan oyuna aynı zamanda fiziksel görevler eklenerek öğrencilerin uzaktan eğitimde maruz kaldıkları uzun ekran süresini kısaltmak amaçlanır. Ayrıca, sınıfça yapılan toplu çalışmalarda işbirliğini artırma ve birlikte olma hissinin artırılması hedeflenir.

Ekip Adı:
MINIGO

Ekip Üyeleri:



Derya Östündağ
Eğitimci



Elif Ayhan
Tasarımcı



Bariq Alshakkaki
Yazılımcı

Proje Adı:
MINIGO



MiniGo ekibi Educathon'20 sürecinde okul öncesi dönemde olan öğrencilerin uzaktan eğitimde geçirdikleri uzun ekran süresi problemine odaklanarak ekran karşısında geçirilen sürenin verimliliğini arttırmayı ve öğrencilerin günlük hayatlarını daha planlı hale getirerek ekran sürelerini azaltmayı amaçlayan bir mobil uygulama prototipi üzerinde çalıştı.

MINIGO HAKKINDA

MiniGo ile 3-6 yaş arası grubu hedefleyen ekip, bu yaş grubundaki öğrencilere akıllı cihazlarını kontrol eden bir yardımcı sunmak amacıyla bir prototip üzerinde çalıştı. Bu yaş grubu öğrencilerinde öne çıkan en ciddi sıkıntı olan ekran başında sürekli oyun oynama problemini çözmek için uygulamada veli ve öğrenciye çeşitli özellikler sundu. Öğrenciler uygulamada günün belli saat dilimlerinde o zaman için hazırlanmış belli görevleri tamamladıktan sonra ebeveyn denetiminde oyun kısımlarına erişim sağlayabiliyor. MiniGo ekibi, projelerini diğer takımlardan ayıran en önemli özelliğinin odaklandıkları yaş grubu olduğunu belirtti.

Proje Adı:

REGU

Ekip Adı:

TECHED14

Ekip Üyeleri:



Ebru Karayılmaz
Eğitimci



Ebubekir Eser
Tasarımcı



Alperen Karal
Yazılımcı



Teched14 ekibi, uzaktan eğitim sürecinde ekran başında yalnız kalıp öğrenme sürecini organize etmekte yardıma ihtiyacı olan, öz-düzenleme becerisi düşük olan öğrencilerin plan yapmalarına yardımcı olmak ve eğitim sürecinin bireyselleştirilmesine olanak sağlayan bir LMS olan REGU'yu geliştirdi.

REGU HAKKINDA

Problem aşamasında öz düzenleme ve öz denetimin becerilerinin geliştirilmesine gereksinim duyan öğrencilerden yola çıkan REGU, planlama yaparken öğrencilere yardımcı olurken motivasyonlarının artırılması hedefleyen mobil uygulamaya sahip bir web platformudur. Teched14 ekibi projeyi dört ana başlık olarak interaktif, organize, kolay erişilebilir ve oyunlaştırılmış sistem olarak tanımladı.

REGU platformunda öğrenci günlük, haftalık, aylık programlarını oluşturup senkron/asenkron yapılacak eğitim faaliyetlerinin linklerini programına ekleyerek, kitap okuma, spor yapma, belgesel izleme vb. gibi ders dışındaki aktivitelerini de programına dahil edebilir. Oyunlaştırma öğelerini de içeren platformda süreçte tamamladığı görevlerinden kazandığı puanlar ve görevlerin türüne göre rozet biriktirir.

“Öz düzenleme, öz denetim ve eğlence”

sloganıyla yola çıkan Teched14 ekibi, REGU’nun sadece örgün eğitim gören öğrenciler haricinde yetişkin eğitiminde de kullanılabilecek, takvim uygulamalarına entegre edilebilir bir platform olarak tanımladı.

Ekip Adı:
Sanal Sınıfım

Ekip Üyeleri:



Serkan Dağ
Eğitimci

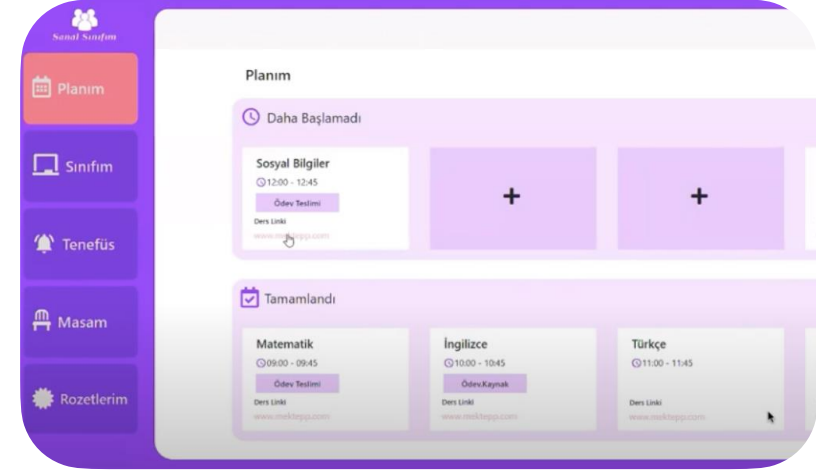


Nilay Taşkın
Tasarımcı



Oğuz Gülsün
Yazılımcı

Proje Adı:
Sanal Sınıfım



Sanal Sınıfım ekibi uzaktan eğitim sürecinde yaşanan problemleri öğrenci, öğretmen ve veli perspektifinden değerlendirerek öğrencilerin sosyalleşme ve özdenetim, öğretmenlerin çoklu platform kullanma ve velilerin de planlama problemine odaklanan bir platform üzerinde çalıştı.

SANAL SINIFIM HAKKINDA

Educathon'20 sürecinde mevcutta kullanılan platformları inceleyen Sanal Sınıfım ekibi, geliştirecekleri platforma tüm paydaşları dahil etmeyi ve hepsinin deneyimini iyileştirmeyi amaçladı. Sanal Sınıfım prototipinde öğrencilerin sosyalleşme, planlama ve özdenetim becerilerine odaklandı.

Öğrenciler platforma giriş yaptıktan sonra bu becerilerini gerçekleştirebilecekleri bir arayüzle karşılaşır. Planım sayfasında öğrenciler derslerinin haricinde kendi günlük planlarını da yazarak planlama yapar. Sınıfım sayfasında öğrenciler derslerini takip ederken bir yandan da sınıf arkadaşlarıyla etkileşime geçebiliyor. Teneffüs sayfasında ise arkadaşlarıyla çeşitli multimedya ile paylaşımlar yaparak sanal olarak sosyalleşme imkanı buluyor.

“Sanal Sınıfım prototipinde öğrencilerin sosyalleşme, planlama ve özdenetim becerilerine odaklandı.”

Sanal Sınıfım ekibi, sponsorluk ve yıllık abonelik ile pazara çıkabilecekleri bir gelir modeli planlarken bir yandan da dezavantajlı okullar için 1+1 yöntemi ile fırsat eşitliği sağlamayı amaçladı.

Ekip Adı:
KIDCODE

Ekip Üyeleri:



Gökhan Ulutürk
Eğitimci

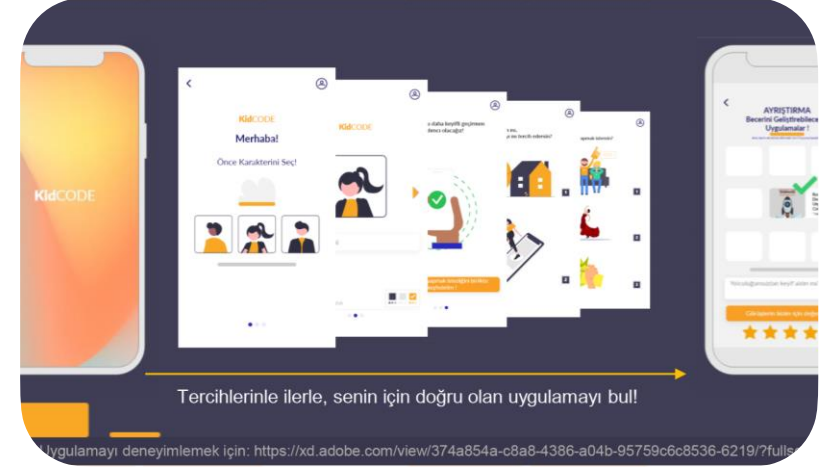


Esra Sukayar
Tasarımcı



İlknur Aspir
Yazılımcı

Proje Adı:
KIDCODE



Educathon'20 sürecinde kidCODE ekibi, 7-11 yaş arası çocuklara yönelik geliştirdiği kidCODE uygulamasıyla, kullanıcının seçimleri doğrultusunda ilgi alanlarını ve bilgisayarlı düşünme becerilerini tespit ederek eldeki veriler doğrultusunda güncel yerli ve yabancı kodlama platformlarından en uygun olanını belirleme imkanı sunuyor.

KIDCODE HAKKINDA

Günümüzde kodlama eğitiminin çocuklar için önemli olduğu fikrinden yola çıkan KidCODE ekibi, kodlama becerilerini geliştirmeyi amaçlayan platformların sayısının gün geçtikçe arttığını ve seçeneklerin artması birlikte doğru platformun seçiminin güçleştiğini savunuyor ve çocukların ilgi alanlarının göz ardı edilip, yanlış uygulamalara yönlendirilmelerinin önüne geçmeyi hedefliyor. Kullanıcıya oyun ve görsellerle tespit imkanı vererek kendisi için daha verimli olan uygulamayı kendi seçimleri doğrultusunda tavsiye eden uygulama sayesinde bireylerin yaş gruplarına uygun olmayan içeriklere yönlendirilmesini ve ilgi alanlarının göz ardı edilmesinin önüne geçmeyi hedefliyor.

Gelir modelini ücretli eklentiler ve kurumsal iş birlikleri üzerine kurgulayan KidCODE ekibi bundan sonraki süreçte öncelikli olarak çeşitli sorular oluşturarak bir soru havuzu oluşturmayı ve kullanıcıyı uygulamaya her girdiğinde farklı bir soruyla karşılaştırarak içeriği zenginleştirmeyi hedefliyor.

Ekip Adı:
çözio

Ekip Üyeleri:



Nilüfer Şurk
Eğitimci

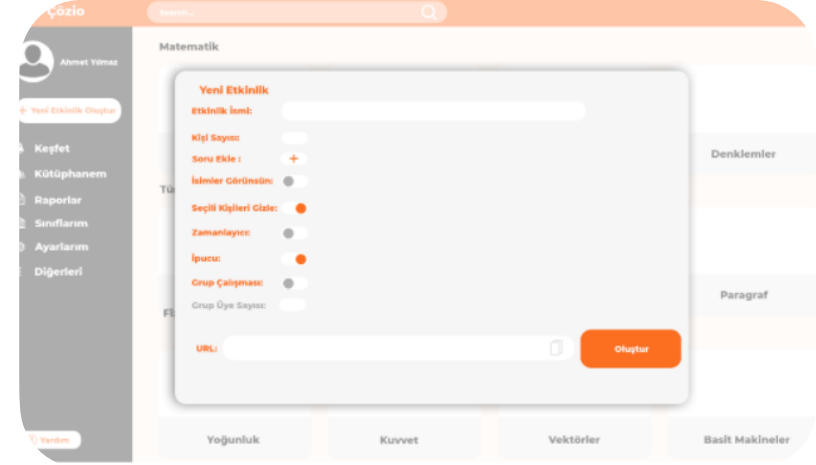


Enes Cinfer
Tasarımcı



Emre Şurk
Yazılımcı

Proje Adı:
çözio



Çözio Ekibi, Educathon'20 sürecinde öğrencilerin gerçek zamanlı bir şekilde aynı etkinlik üzerinde çalışmasını ve öğretmen tarafından verilen görevi bireysel veya grup olarak gerçekleştirmeye çalışmalarını sağlayan web tabanlı bir platformu geliştirdi.

ÇÖZİO HAKKINDA

ÇÖZİO, öğrencilerin gerçek zamanlı bir şekilde aynı etkinlik üzerinde çalışmasını ve öğretmen tarafından verilen görevi bireysel veya grup olarak gerçekleştirmeye çalışmalarını sağlayan web tabanlı bir platformdur. ÇÖZİO ile öğrenciler aynı görev üzerinde çalışırken birbirlerini görebilecek, iletişim kurup, birbirlerinden öğrenebilecekler.

Temel çıkış noktamız; uzaktan eğitim sürecinde etkileşimin azalması sebebiyle çocukların derse odaklanamama problemiydi. Çocukların aşına olduğu çevrimiçi oyun dinamikleri ile azalan bu etkileşimi arttırmayı hedefliyoruz.

ÇÖZİO platformu çocukların aşına olduğu çevrimiçi oyun dinamiklerini kullanarak, onların dersten kopmadan etkileşimli bir şekilde konuyu öğrenmelerini ve öğretmenlerin de bu etkileşimli araç sayesinde öğrencilerini rahatlıkla ölçebilmelerini sağlıyor.

Öğrencilerin aşına oldukları dinamikleri kullanması itibarı ile ÇÖZİO entegrasyonu ve kullanımı çok kolay bir web platformudur. Yaptığımız küçük çaplı saha araştırmalarını da bunu göstermiştir. Bu sayede öğretmenler ve öğrencileri rahatlıkla ÇÖZİO kullanabilecek, konuları eğlenerek öğrenme fırsatı yakalayabilecektir.

Ekip Adı:
COLLEDU

Ekip Üyeleri:

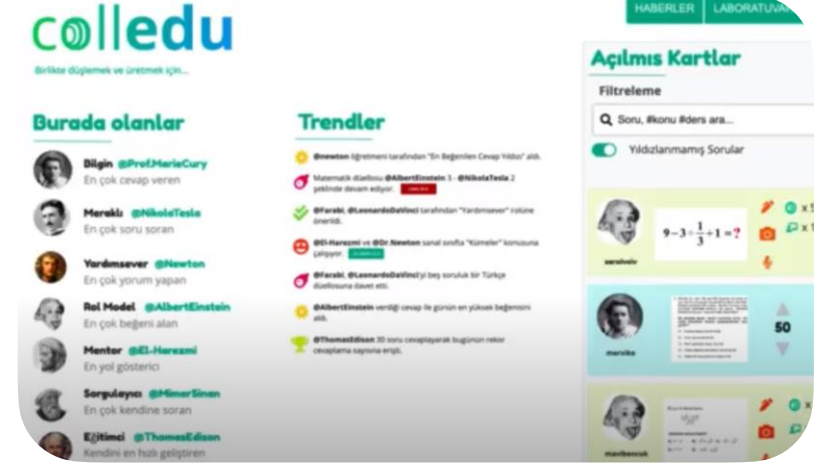


Meltem Karagöz
Eğitimci



Hasan Delibaş
Yazılımcı

Proje Adı:
COLLEDU



Colledu ekibi öğrencilerin öğretmenleri ve arkadaşlarıyla paylaşım yapabileceği, motivasyonlarını yüksek tutabilecekleri ortam ihtiyaçlarından yola çıkarak Z kuşağı için sanal teneffüs alanı tasarladı. Bu alan sayesinde öğrencilere iş birlikli çalışma ortamı sunarak araştıran-sorgulayan bir topluluk oluşturmayı ve bireyselleştirilmiş öğrenmeye teşvik etmeyi hedefliyor.

COLLEDU HAKKINDA

Tasarladıkları bu sosyal paylaşım ve öğrenme programı olan Colledu'nun ismi; collaboration ve education kelimelerinin birleşiminden meydana geliyor. Ekip, öğrencilerin sınıf ortamında çekindikleri ve sorularını özgürce sormadıkları öngörüsünden yola çıkarak öğrencilerin Colledu'ya giriş yaparken kendi belirlediklerin sanal karakterlerle giriş yapabilecekleri bir akış belirledi. Platformda öğrencilerin seçtikleri bilim insanlarının kariyer adımlarını takip etmesi üzerine bir oyunlaştırma sistemi mevcut. Ayrıca öğretmenler bu platformda öğrencilere bireysel çalışmalar atayarak geri bildirimler verebiliyor. Platformda bulunan soruların öğretmen ve öğrenci çözüm videoları da bulunuyor. Öğrencilerin birbirleriyle yarışabileceği çeşitli yarışma konseptleri organize edilebiliyor. Bu platform aynı zamanda öğretmenlerin de birlikte çalışarak öğrenci çalışmaları oluşturabilecekleri alanlar da sunuyor.

Ekip Adı:
ROBOTİK BİLİM

Ekip Üyeleri:



Gürkan Sözdemir
Eğitimci

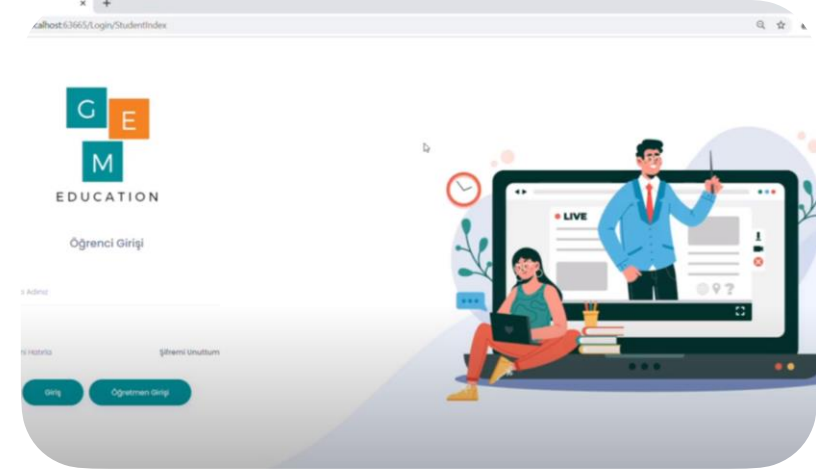


Ekin Kaygusuz
Tasarımcı



Umut Avcı
Yazılımcı

Proje Adı:
GEM



Robotik bilim ekibi Educathon'20 sürecinde geliştirdikleri GEM Education isimli platform ile uzaktan eğitim kapsamında dezavantajlı, okul dışında eğitim desteği alamayan öğrencilerin derslere ücretsiz olarak ulaşmasını amaçlayan, kısaca gönüllü öğretmen ve öğrenmeye meraklı öğrencileri buluşturan bir web sitesi üzerinde çalıştılar.

GEM HAKKINDA

Robotikbilim ekibi örgün eğitimin dışında, ilave bir eğitime ihtiyaç duyan ancak çeşitli dezavantajları sebebiyle ulaşamayan çocukların da dahil olduğu 16+ milyon öğrenciyi, 1.8 milyon öğretmenle GEM Education sayesinde çevrim içi olarak tamamen ücretsiz bir şekilde buluşturmayı hedefledi.

GEM Education öğretmenlere gönüllü olarak takvim üzerinde bir ders saati belirleyecek ve haftalık plan yayınlayacak. İlave derse ihtiyaç duyan (özellikle sınav döneminde yeterli etüte ulaşamayan) öğrenciler de platforma kayıt olarak istedikleri derse ulaşacaklardır. . Robotikbilim ekibi bu şekilde “bilgiyi herkes için ulaşılabilir” hale getirmek istediklerini belirttiler.

Ayrıca ekip platformun arayüzünü kullanıcı deneyimi açısından yapacakları testlerle zenginleştirmeyi ve önceleri bağışlarla daha sonra cüzi miktarda ücretlerle platformu sürdürülebilir hale getirmeyi düşündüklerini eklediler.

Proje Adı:

EDUPLANNER

Ekip Adı:

TAKIM 21

Ekip Üyeleri:



N. Alp Ar
Eğitimci



Havvanur Kılıç
Yazılımcı



Takım 21 ekibi, Educathon'20 sürecinde, herkese açık bir şekilde içerik yüklemeye elverişli ve yüklenen kaynakların anahtar kelimelerle bulunabildiği, aynı zamanda paylaşılan içerikleri uygulama içinde arkadaşlarla & öğrencilerle paylaşma imkanı sunan eduplanner adında bir mobil uygulama tasarladı.

EDUPLANNER HAKKINDA

“Eduplanner ile artık organize olmak daha kolay!”

sloganıyla yola çıkan Takım 21; çok fazla ve dağınık kaynak bulunması, ihtiyaç duyulduğunda bu karmaşada ilgili kaynakların bulunamaması, önemli tarihlerin unutulması ve çevrimiçi görüşme yapabilmek için birden fazla haberleşme aracının kullanılması ihtiyaçlarından yola çıktı. Eduplanner’da çok fazla kaynağın bir arada bulunması, kaynakları konu özelinde tarama, uygulama içi video konferans ve sohbet özelliği, öğrenci-öğrenci/öğrenci-öğretmen/öğretmen-öğretmen arası paylaşım imkanı gibi özellikleri ile birçok ihtiyacı tek bir uygulama ile karşılamaya olanak sağlıyor.

Eduplanner uygulamasının içinde kendi takvimi bulunuyor ve önemli günleri hatırlatıyor. Ayrıca içerik ürettikçe/yükledikçe/beğenip-paylaştıkça kazanılan puanlarla rozet kazanılıyor. Bu da kullanıcıyı süreçte tutmayı sağlıyor.

Takım 21; mobil uygulamayı sürdürülebilir kılmak adına reklam, ücretli kurs içerikleri ve kurumsal üyelikler ile gelir modeli oluşturmayı planlıyor.

Ekip Adı:
MASTER MINDS

Ekip Üyeleri:



Faden Topuz
Eğitimci



Ümit Tunç
Yazılımcı

Proje Adı:
MASTER MINDS



Uzaktan ölçme değerlendirme sistemlerinin daha güvenli bir halde yapılmasına odaklanan Master Minds ekibi yapay zeka temelli bir analiz sistemi geliştirdi. Bu sistem ile yapay zeka ve makine öğrenmesi kullanarak kişinin sınavı nasıl uyguladığı ile alakalı ana merkeze veri sağlayan bir sistem ile hedef kitlesi olarak belirledikleri üniversitelere ölçme ve değerlendirme güvenliği alanında yardımcı olmayı planladı.

MASTER MINDS HAKKINDA

“Ne iyi bir tasarım ne de iyi bir yazılım eğitimci penceresinden değerlendirilmediği sürece nitelikli ve kullanılabilir olamayacaktır.” diyen ekip eğitimcilerin uzaktan eğitime dair talepleri ve kalıcı çözümlerinin bu konuya duyarlı yazılımcılar ve tasarımcılar aracılığı ile mümkün kılmayı amaçladı. Uzaktan eğitimde öğrenme ortamında kazanımların sağlıklı test edilebilmesi için çoktan seçmeli sınavlarda güvenli ve etkili ölçme değerlendirmenin mobil aygıtlarla sağlanmasını hedefledi ve üniversite seviyesinde kullanılması amacıyla Master Mind projesini oluşturdu.

<https://mastermind.truncgil.com/app/> web adresinden prototipine ulaşılan ürün prototipinin web tarayıcısı temelinde çalıştığından dolayı düşük işlemci ve ram kullanımı ile her bilgisayara kolaylıkla uygulandığını belirtti. Öğrenci sisteme giriş için yüz tanıma sistemini aktifleştirir. Daha sonra öğretmenin sisteme yüklediği sınavı olurken öğretmen eş zamanlı olarak öğrencinin duygu durum ve odak takibini yapar. Yapay zeka düzenli olarak bu takibi yaparken bir yandan da makine öğrenmesi ile sistem daha kararlı hale getirilir.

Bir SaaS (hizmet olarak yazılım) modeli olarak gelir modeli kurgusu yapan ekip, potansiyel müşteri olarak üniversiteleri belirledi. Ekip ayrıca sistemi üçüncü parti uygulamalara da eklenebilecek bir tasarımla oluşturmayı planladıklarını belirtti.

Ekip Adı:

MOVEDU

Ekip Üyeleri:



Seher Tavlı
Eğitimci

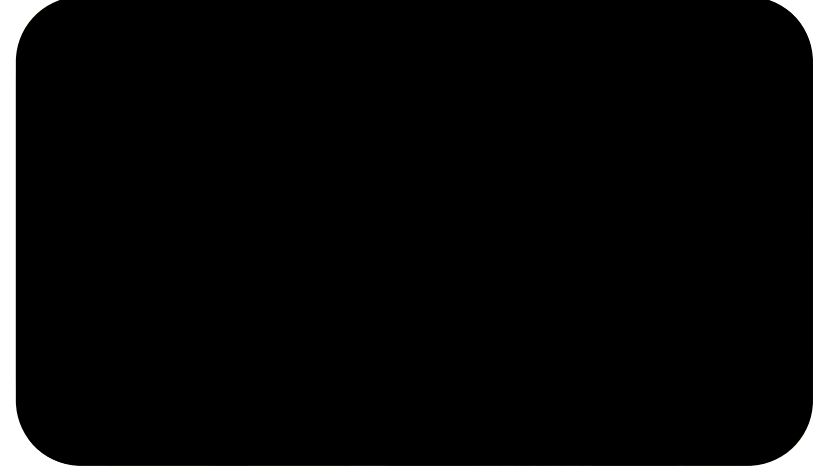


Emine Börühan
Eğitimci



Betül Erkantarcı
Yazılımcı

Proje Adı:

DÜNYANA HOŞGELDİN

Movedo ekibi, Educathon'20 sürecinde okul öncesi çağındaki öğrencilerin psikomotor becerileri ve sosyal duygusal ihtiyaçlarına odaklanarak Dünyana Hoş Geldin adında bir mobil uygulama tasarladı. Bu uygulama sayesinde öğrenciler online derslerden önce oyun ve hareket ihtiyaçları karşılayabilecekleri görevleri tamamlayacaklar.

DÜNYANA HOŞGELDİN HAKKINDA

Movedo ekibi problem analizi sürecinde; uzaktan eğitim verilmek zorunda kalınan pandemi döneminde öğrencilere akademik olarak bilgiler aktarılırken, sosyal&duygusal alanda ve psikomotor becerilerinde yeterince destek olunamadığına, çocukların okula gidememe, sürekli aynı ortamda kalmalarının hareket hem de sosyalleşme alanını daralttığına ve ayrıca pandemi gibi özel durumlarda hayatının olağan akışının dışına çıkılması çocuklarda kaygı ve endişe yaratabildiğine dair gözlemler üzerine yoğunlaştı.

Okul öncesi çocukların oyun, hareket ve sosyalleşme ihtiyaçlarına bir mobil uygulama olan “Dünyana Hoş Geldin” isimli uygulamasıyla cevap vermeyi planlıyor. Bu uygulama öğrencilere hareket etmelerini ve arkadaşlarıyla paylaşımda bulunmalarını sağlayacak görevler sunuyor ve çeşitli rozetlerle kullanım devamlılığını hedefliyor. Ekip tasarladıkları uygulamayı hayata geçirdikten sonra ücretli olarak velilere sunmayı hedefliyor.

Ekip Adı:
FEED FORWARD

Ekip Üyeleri:



Selçuk Arslan
Eğitimci

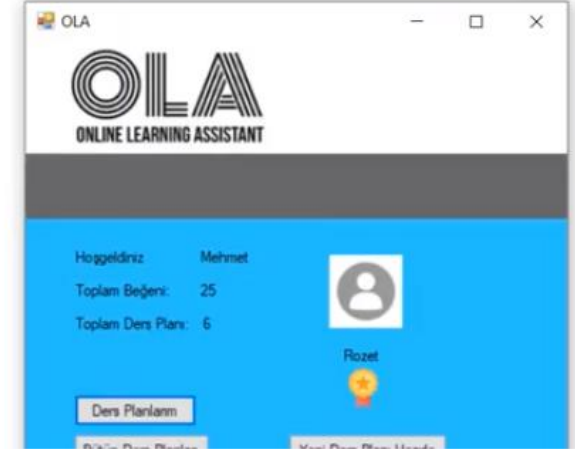


Kaan Yenel
Tasarımcı



Ömer Mani
Yazılımcı

Proje Adı:
OLA



FeedForward ekibi Educathon'20 sürecinde yüz yüze eğitimdeki gibi tasarlanan derslerin çevrimiçi derslerde etkili olmadığı durumlardan yola çıkarak öğretmenlerin çevrimiçi ders tasarlama aşamasında kazanım ve becerilere en uygun web 2.0 araçlarını öneren OLA'yı (Çevrimiçi Öğrenme Yardımcısı) geliştirdi.

FEED FORWARD HAKKINDA

Kullanıcıdan aldığı bilgilere göre çevrimiçi ders tasarlanmasını kolaylaştıran OLA, sınıf seviyesi, ders ve konu seçildiğinde otomatik gösterilen Milli Eğitim Bakanlığı kazanım listesinden seçim yaptırarak kazanım temelli planlar tasarlanmasını sağlar. Ekip ders tasarımında, etkileşim, değerlendirme, işbirliği ve katılımı artırma gibi hedefler de seçtirerek hedefe uygun web 2.0 araçları tavsiyesinde bulunan OLA'yı geliştirdi ve önerilen araçların plana entegrasyonunu kolaylaştırmak adına araçların nasıl kullanılabileceğini anlatan videolar da ekledi.

Seçilen araç ve aktivitelere yönelik süre belirleme seçeneği de içeren OLA, tasarlanmış derslerin paylaşılması ve paylaşılan ders tasarımlarına yorum yapılabilecek ve dersin deneyim paylaşımlarını içerecek şekilde tasarlandı. Kişiselleştirilebilir, oluşturulan ders tasarımı ve kullanılan araç sayısına göre derecelendirilmiş rozet sistemiyle oyunlaştırma öğelerini de içerdi.

K-12 öğretmenlerini hedef kitlesi belirleyen FeedForward ekibi, OLA'yı kamu veya özel eğitim kurumları için özelleştirilebilir versiyonlarla tasarladı.

MACERA 2021'DE DEVAM EDİYOR!



EDUCATHON'21

EDUACCELERATOR

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



www.educathon.com.tr