

EDUCATHON'22

Etkinlik Raporu

Educathon Nedir?

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.

Geçmiş Yıllar



Educathon'19

Artırılmış Gerçeklik

5-7 Nisan 2019'da Bahçeşehir Koleji ana sponsorluğu ve 12 takımın katılımı ile Artırılmış Gerçeklik temasında hayata geçen Educathon'19, kazanan ekiplere 10.000₺ ödül dağıtmıştır.

[Etkinlik Videosu](#)
[Etkinlik Raporu](#)
[Etkinlik Hakkında](#)



Educathon'20

Uzaktan Eğitim

21-23 Ağustos 2020'de Zorlu Holding ana sponsorluğu ve 24 takımın katılımı ile Uzaktan Eğitim temasında hayata geçen Educathon'20, kazanan ekiplere 20.000₺ ödül dağıtmıştır.

[Etkinlik Videosu](#)
[Etkinlik Raporu](#)
[Etkinlik Hakkında](#)



Educathon'21

Okuryazarlık

24-26 Eylül 2021'de Papara ana sponsorluğu ve 6 takımın katılımı ile Okuryazarlık temasında hayata geçen Educathon'21, kazanan ekiplere 20.000₺ ödül dağıtmıştır.

[Etkinlik Videosu](#)
[Etkinlik Raporu](#)
[Etkinlik Hakkında](#)

Educathon'22

Mektepp tarafından 11-12-13 Kasım 2022 tarihlerinde *Creality Türkiye* ana sponsorluęu ile *Darüşşafaka Eğitim Kurumları*'nda hayata geçirdięi etkinlik, 8 adet disiplinlerarası takımın "3 Boyutlu Modelleme" başlığı altında geliştirdięi ürün prototiplerinin jüriye sunulması ile sonlandı. Jüri kararı ile dereceye giren ilk 3 takım, *Creality* marka 3 Boyutlu Yazıcıların sahibi oldu.



Educathon'22

Educathon'22 boyunca takımlar, kendilerine eşlik eden kolaylaştırıcılardan ve alanında uzman mentorlardan aldıkları geri bildirimler ile projelerini geliştirdiler. "Okul ekosistemi için inovatif çözümler", "Soyut kavramların somutlaştırılması" ve "Yaratıcılığı Destekleyen Oyuncak" alt başlıklarında geliştirme yapan ekipler, eğitimci ve tasarımcılar olarak ürün geliştirme sürecine birlikte dahil oldular.

CREALITY

Darüssafaka
1863 EĞİTİM
KURUMLARI

αρα

gelecek
burada.



ÖĞRETİM
AKADEMİSİ
VAKFI

öğretmen
ağı



mektepp



Educathon

Jüri



Arzu Atasoy

Öğretmen Akademisi Vakfı
Genel Müdür Vekili



Barış Şimşek

3Dörtgen
3D Tasarım Mühendisi



Berra Yalçın

Darüşşafaka Eğitim Kurumları
Teknoloji ve Öğrenim Birimi Koordinatörü



Elif Atmaca

TOYİ
Kurucu Ortak

Mentorlar



Ayşesu Çelik



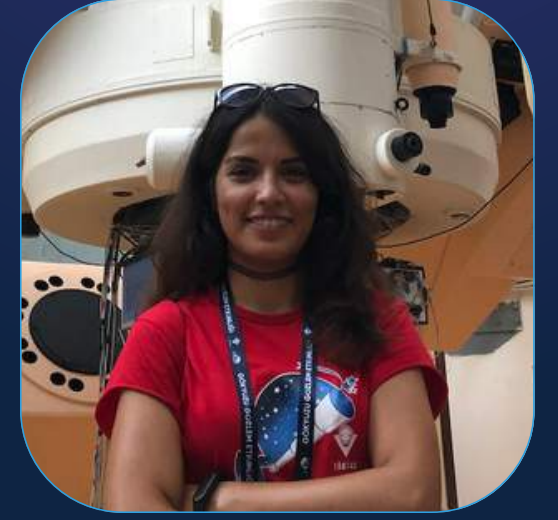
Belma Tost



Ceylan Uşaki Erali



Doğukan Güngör



Meryem Çördük



Michael Barngrover



Recep İlkbahar

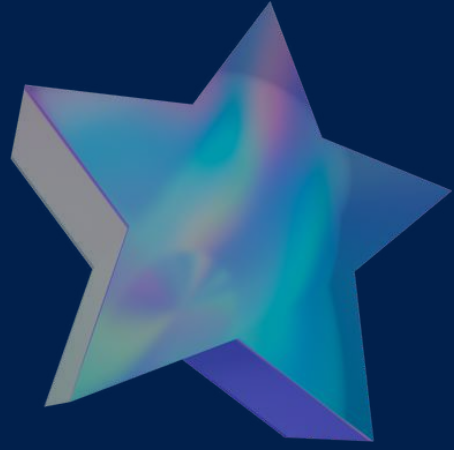


Serdar Okumuş



Ufuk Emin Akengin

Kazananlar



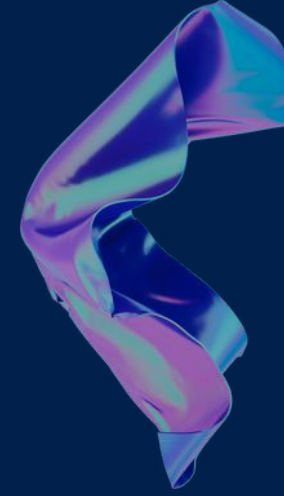
Birinci

North
(Takım 9)



İkinci

Mind Storm
(Takım 7)



Üçüncü

Matematik Şehri
(Takım 4)

North

Derya Kılınç ve Abdulkadir Özcan'ın Educathon'22 kapsamında geliştirdiği North, çocukların yer-yön kavramı ve haritalama becerilerini desteklemeyi hedefliyor. North'un hedef kitlesini anaokulu ve ilkokul seviyesindeki öğrenciler oluşturuyor. Dokunsal bir kolye tasarımı ve oyun matından oluşan North ile çocuklar sağ-sol kavramını kas hafızaları ile öğrenirken onlara verilen yönergeleri izgaralanmış olan oyun matında hareket ederek tamamlamaya çalışıyor.

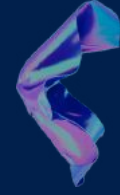


Mind Storm

Gökhan Aldemir, Onur Muhammed Atay ve Sinem Özdemir'in geliştirdiği unplugged ürün ile bilgisayarsız bilgisayar öğreniminde bilgi işlemsel düşünme ve algoritma becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Yazıcıdan baskı alınan kod bloklarının bir tabla üzerinde algoritmik bir akışının sağlanması ve onun üzerine gelecek olan başka bir tabla üzerinde de altta oluşturulan algoritmanın arayüzünü ve bunlar arasındaki ilişkiyi öğretmeyi amaçlayan ekip, projelerini Educathon sonrasında da geliştirmeye devam edecektir.



Matematik Şehri



Seda Yavuz ve Mehmet Yöney'in geliştirdiği ürün ile soyut matematik konularının somutlaştırılması amaçlanmıştır. 3B yazıcı ile basılan modüler parçalar ile matematik işlemleri, kesirler, tek ve çift sayılar gibi konular oyunlaştırılarak bir şehir kurma kurgusu içerisinde oyunlaştırılmıştır. Bu kurgu içerisinde binaların kat sayısının tek ve çift oluşu, köprü inşa etmek isteyen öğrencilerin köprüyü oluşturan parçalar ile bütünü arasındaki ilişkilenmeyi göstermek gibi oyunlarla çocuklara matematiğin gündelik hayata etkilerinin anlatılması hedeflenmiştir.



KÜPSÜ

Kavram öğreniminde modüler oyuncak ihtiyacına odaklanan Yıldız Yaman, Yavuz Yılan ve Batuhan Şener, 4-7 yaş aralığındaki çocuklara küp formunda dokunsak bir oyuncak tasarladı. Duygular, yüzler ve yüzeyler, renkler gibi konuların öğrenimini destekleyen Küpsü ileri dönüştürülebilir, maliyet etkin ve çeşitlendirilebilir bir eğitsel oyun tasarımıdır.



Planetsavers

Ayşegül Çakırođlu ve Nazmican Akan'dan oluřan Planetsavers ekibi Sürdürülebilir Kalkınma Amaçlarının çocuklara aktarımını kolaylařtıran bir kutu oyun serisi tasarladı. SuGoBox adını verdikleri bu oyun serisinde her bir kutu oyunu bir veya daha fazla kalkınma amacına yönelik oyun içeriyor. Yarı yapılandırılmıř bu oyunlarda 3B yazıcıdan basılmıř ürünler ile desteklenen öğrenciler onlara verilen görevleri tamamladıđında edindikleri her bir kazanım için bir rozet kazanıyor.



Eğlenceli Matematiğe Yolculuk

Burcu Türkkan ve Burak Dođan, matematikte 3 boyutlu cisimler ve biyomimikri kavramını anlatmaya yardımcı olan eğitsel bir oyuncak tasarladı. Bir tabla üzerine eklenen çok yönlü parçalar ve onlar arasındaki doluluk-boşluk ilişkisi ile geometrik cisimleri yap-boz mantığı ile görselleştiren öğrenciler bu oyun ile biyomimikri felsefesine yaklaşıyor. Bir sonraki adımda yine tabla üzerindeki parçalar ile doğadaki 3 boyutlu cisimleri taklit ile doğadaki matematik ve biyomimikri kazanımını elde ediyor.



Motek

Cem Oğuz B ke ve Nehir Sallı, Coğrafya dersi m fredatındaki g lge konusuna odaklanarak g lgenin y n -boyu ve g lgenin sene i erisindeki d şt ğ  yeri anlatan dilimlenmiř k re par ası řeklinde bir  r n ve bu  r ne takılabilir daha k  k  l ekli par alar tasarladılar.  zerinde enlem-boylam, ekvator ve d nence  izgilerine dair ipu ları bulunan bu par a k renin  zerine bir ıřık kaynağı yardımıyla yansıtılan ıřık sayesinde  ğrencilerin k  k  l ekli par aların oluřturdukları g lgeyi g zlemleyebilmeleri ama lanmıřtır.



Matematikiçi Köprüsü

Gamze Yaylaönü ve Orkun Koçak matematik işlemlerini sökölüp takılabilen bir köprü tasarımı ile somutlaştırdıkları bir ürün tasarladılar. Sayı doğrusu gibi lineer bir yapı ile başlayan bu tasarımda toplama ve çıkarma işlemleri yapılabildiği gibi köprüyü taşıyan asma-germe halatlardaki eğimler ile integral hesaplamaları gibi konular da görselleştirilerek çok işlevli bir tasarımla soyut matematik konularının somutlaştırmayı hedeflediler.



Mutlu Eden Hatıralar #1

Educathon'22 sürecinde birinci olan takım North'un tasarımcısı Abdulkadir, kendisinde 3 Boyutlu Yazıcı olduğundan kazandığı ödülü takım arkadaşı Derya'ya bırakmıştır. Derya ise Abdulkadir'den alacağı 3 Boyutlu Tasarım eğitiminin akabinde, hem yazıcıyı hem de öğrendiklerini görev yaptığı Bahçelievler Hürriyet İlkokulu'ndaki diğer öğretmenlerle paylaşmaya karar vermiştir.

Hem Abdulkadir'e hem de Derya'ya, aldıkları bu güzel kararlar ile Educathon'un değer önerisine katkı sağladıkları için teşekkür ediyoruz!

Geliştirdikleri ürünün patent başvurusunu yapan ekip yoğun bir tempoda çalışmaya devam ediyor!

Mutlu Eden Hatıralar #2

İkinci olan takım Mind Storm'dan Onur ve Sinem, Educathon'22 kapsamında geliştirdikleri projeyi devam ettirme ve ürünleştirme kararı almıştır. Kazandıkları 3 Boyutlu Yazıcı ödülünü de bu projenin prototiplerini üretmek için kullanmayı hedeflemektedir. Aynı ekipte yer alan Gökhan hoca ise gençlerin önünü açmak adına ödüldeki haklarından feragat etmiş ve bu proje sürecinde onlara karşılıksız olarak her türlü desteği göstereceğini beyan etmiştir.

Mektepp olarak Mind Storm ekibinin ürün geliştirme sürecine elimizden gelen katkıyı sağlayacağımızı belirtiyor, proje süreçlerinde başarılar diliyoruz!

Teşekkürler!

@educathonturkey

bilgi@educathon.com.tr

<https://educathon.com.tr>