



UNIUNEA EUROPEANĂ



Capitolul 6. UNIREA "HACKATHON"

Autori: Aurora STĂNESCU; Cristiana CHIRA⁸

Abstract:

The article presents the Erasmus+ project "Hackathon EU", with emphasis on the organization of the national competition "Unirea Hackathon". It is also presented the importance of learning through non-formal activities, the development of creativity and civic spirit, as well as ensuring equal opportunities. The event aimed to stimulate the expression of students' innovative ideas, to encourage teamwork, to contribute to the development of thinking based on the identification of creative and innovative problems and solutions.

Keywords: Erasmus+, project, hackathon, competition, creativity, idea, solutions, cooperation, gender equality, equal opportunities.

I. Prezentarea proiectului „Hackathon EU”

Colegiul Național "Unirea" implementează proiectul Erasmus+ "Hackathon EU", 2020-1-ES01- KA202-082752. Proiectul a început la 1 septembrie 2020 și se va finaliza la 31 august 2023. Promotorul proiectului este IES dr. Luis Simarro din Spania, iar partenerii sunt CIPFP Mislata și IES Abastos din Spania, Associaçao Empresarial de Penafiel, Portugalia, ITIS Q. Sella, Italia, Colegiul Național Unirea și Srednja Skola Dugo Selo, Croația.

Ideea proiectului a luat naștere din dorința partenerilor de a crea un model eficient și transferabil la nivel european de predare a competențelor și a noilor tehnologii elevilor din domeniul științific și tehnologic, pentru a sprijini ocuparea forței de muncă și a promova coeziunea socială pe piața muncii. Elevii își vor dezvolta ideile și își vor crea propriile experiențe, aplicând conceptele ESTEAME, promovând egalitatea de gen, dezvoltarea personală, incluziunea socială și cetățenia activă.

Obiectivele proiectului sunt:

- crearea unei forțe de muncă competente, calificate și adaptabile pentru schimbările economice;
- sprijinirea și consolidarea dezvoltării competențelor cheie pentru toți, începând de la o vârstă fragedă și pe tot parcursul vieții;
- dobândirea de competențe în știință, tehnologie, inginerie și matematică (STEM), ținând cont de legăturile cu sustenabilitatea economică și mediul;
- facilitarea dobândirii de competențe prin promovarea unor abordări și contexte multiple de învățare, cu utilizarea adecvată a tehnologiilor digitale în educație, formare și învățare;
- sprijinirea tuturor elevilor, inclusiv a celor aflați în condiții defavorizate sau cu nevoi specifice, astfel încât aceștia să își exprime întregul potențial;

⁸ Prof. dr., Director, Colegiul Național Unirea, aurastanescu@yahoo.com
Prof., Manager proiect, Colegiul Național Unirea, cristianachira@yahoo.com





UNIUNEA EUROPEANĂ



- să ofere cadrelor didactice instrumente și abilități didactice inovatoare.

Rezultate:

- Ghidul profesorului
- Web-site-ul proiectului: www.erasmusplus.itis.biella.it/hackathon
- O comunitate de învățare
- Training pentru profesori
- Hackathon național
- Club de hackathon
- Hackathon internațional.

„UNIREA” Hackathon

Evenimentul *UNIREA Hackathon* a fost organizat de Colegiul Național UNIREA, în cadrul proiectului “HACKATHON EU” 2020-1-ES01-KA202-082752. Evenimentul și-a propus să stimuleze exprimarea ideilor inovative ale elevilor, să încurajeze lucrul în echipă, să contribuie la dezvoltarea unei gândiri bazate pe identificarea de probleme și soluții creative și inovative.

Hackathon – concurs între mai multe echipe prin care se propune o soluție ce are la bază aplicații ale tehnologiei IT la diverse probleme / provocări sociale / comunitare. Competiția se desfășoară pe durata a 48-60 ore, timp în care echipele participante încearcă să aducă proiectul (soluția) într-un stadiu cât mai avansat de dezvoltare. La finalul competiției, cele mai bune soluții prezentate vor fi premiate de către un juriu.

Activitatea a avut ca bază principiul nediscriminării, asigurarea egalității de șanse, a egalității de gen, care au fost asigurate pentru toți participanții, atât pe durata înscrierilor cât și în timpul derulării concursului de tip hackathon.

Prin definiție, școala este un spațiu al devenirii, care presupune tenacitate și aspirație, dăruire și abnegație, dorința de autodepășire și, nu în cele din urmă, spirit competitiv. Înscrise în acest context educativ, manifestările organizate prin implicarea directă a elevilor capătă semnificații profunde în viața școlii.

Țintă strategică din Planul de Dezvoltare Instituțională a Colegiului Național „Unirea”, internaționalizarea educației se realizează mai ales prin susținerea și desfășurarea programelor și a proiectelor europene, acestea fiind parte componentă a procesului de modernizare a educației. Cele trei proiecte Erasmus+ aflate în derulare la Colegiul Național „Unirea” reprezintă un răspuns real în îndeplinirea acestei ținte strategice!

Desfășurată în perioada 28-30.09.2022, competiția „Unirea Hackathon”, din cadrul Proiectului Erasmus+, „Hackathon EU”, 2020-1-ES01- KA202-082752, și-a desemnat câștigătorii!

După o zi maraton, din data de 29.09.2022, de la ora 9,00, până la ora 20,00, șapte echipe din clasele a X-a A, a XI-a A și a XII-a A, profil matematică-informatică, intensiv informatică, de la Colegiul Național „Unirea” și-au reunit eforturile, realizând fiecare un proiect care a avut o temă ancorată în cotidian: *Revitalizarea vieții sociale și culturale a Municipiului Târgu Mureș!*

Spiritul competitiv a fost stimulat, elevii au dat dovadă de originalitate în realizarea proiectelor, au venit cu idei inovatoare, îndrăznețe, au analizat cu spirit critic aspectele constatate în viața socială și culturală a Municipiului Târgu Mureș. Modernizarea și ecologizarea mijloacelor de transport urban, digitalizarea rețelelor urbanistice, eficientizarea transportului școlar dinspre „cartierele satelit” spre unitățile de învățământ din centrul

56



UNIVERSITATEA

Dimitrie Cantemir

orașului, crearea unor alternative de transport, realizarea unor spații tehnologizate adecvate și a unor centre care să devină surse de evenimente culturale, crearea unor ecosisteme protejate, care să fie „oaze” nepoluate în mediul urban, idei privind estetica urbanistică, sunt numai câteva dintre soluțiile pe care tinerii liceeni le-au cuprins în proiectele lor. Atmosfera a fost animată de elanul vârstei tinere, elevii s-au implicat cu seriozitate în realizarea proiectelor, au cooperat, au venit cu idei și soluții originale!

Alături de ei, profesorii coordonatori și, totodată, profesorii mentori au sprijinit acest demers, elevii fiind îndrumați și susținuți de d-na prof. Chira Cristiana - în dublă calitate, aceea de profesor coordonator al Proiectului Erasmus+ Hackathon EU 2020, dar și dirigintă a clasei a XII-a A, d-na prof. Negrea Ana Maria- diriginta clasei a XI-a A, d-l prof. Costea Adrian- responsabil și d-na prof. Tunde Pintilie- membru, din cadrul *Comisiei pentru Programe și Proiecte Europene*, d-nii informaticieni Stan Vasile și prof. Csifo Lorand, având alături și echipa managerială a colegiului, d-na dir. prof. Stănescu Aurora și d-na dir.adj. Pastia Corina.

Vineri, 30.09.2022, cele șapte echipe au prezentat proiectele în fața unui juriu format din d-na conf.dr. Arina Modrea- U.M.F.S.T „George Emil Palade”, d-na lector univ. Kutasi Réka - U.M.F.S.T „George Emil Palade”, d-l Tălmăcean Cristian - antreprenor, doamnele inspector școlar, Turcu Anca și Puia Elena- Inspectoratul Școlar Județean Mureș.



Figura 1,2,3,4. Concursul Hakaton. Sursa: <https://colegiulunirea.ro/ro/galerii/2022-2023/concurs-hackathon-colegiul-national-unirea-2022.php>



Toate echipajele au fost apreciate pentru viziunea lor îndrăzneță, pentru seriozitatea cu care au tratat tema propusă, pentru modul în care au prezentat proiectele și au fost felicitate de d-l Inspector școlar general prof. Sabin-Gavril Pășcan, care a ținut să evidențieze nivelul deosebit al implicării elevilor în această competiție.

După deliberare, echipajul *LUMIX* format din patru elevi ai clasei a XI-a A și un elev al clasei a X-a A s-a clasat pe locul I, obținând, astfel, și participarea la competiția internațională, care s-a desfășurat în Italia, în 2023.

Concluzii

Ne bucură și ne obligă acest eveniment pentru că determină asumarea unei responsabilități la nivelul exigențelor impuse deja de competițiile desfășurate în colegiul nostru.

Este o manifestare care dorim să se perpetueze și în anii următori, la clasele de profil real și umanist, pentru a putea valorifica, în continuare, potențialul intelectual și managerial al elevilor, libertatea de comunicare și de expresie, spiritul creativ și gândirea reflexivă!

Bibliografie

1. Cerere de finanțare proiect Erasmus+, "Hackathon EU", 2020-1-ES01- KA202-082752.
2. <https://en.wikipedia.org>
3. Ghidul profesorului "Hackathon EU", 2020-1-ES01- KA202-082752
4. <https://erasmusplus.itis.biella.it/hackathon/>.

