

Joanna Szymańska, Dorota Gorzejewska

## Pomorski Hackathon dla Uczniów Szkół Średnich



Zespół Szkół Ogólnokształcących nr 8 w Gdyni, składający się ze Szkoły Podstawowej nr 37 oraz XVII Liceum Ogólnokształcącego, to nowoczesna placówka, jedna z najnowocześniejszych szkół w Polsce, co-roczenie otrzymująca tytuł *Microsoft Showcase Schools*, w której szerokie grono nauczycieli otrzymało tytuł *Microsoft Innovative Educator Expert*, a także *Microsoft Certified Expert* i *Microsoft Fellow*. Jest członkiem elitarniej międzynarodowej grupy nauczycieli *Advisory Board*. Szkoła ściśle współpracuje z uczelniami wyższymi – Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych oraz biznesem – firmą Microsoft i Intel.

To szkoła koordynująca projekt *Pomorskiej Szkoły Ćwiczeń*, kształcącej nauczycieli z województwa pomorskiego w zakresie przedmiotów ścisłych, języków obcych i szeroko rozumianych kwestii wychowawczych. Nasze działania obejmują również udział w projektach *eTwinning*, *Erasmus*, *Erasmus Plus*. Posiadamy akredytację *Erasmus*, uczestniczymy w projektach teatralnych, cyfrowych *Samsung* i *Nowej Ery*, a także w cyklu projektowym *Zaprojektuj Swoją Przyszłość* oraz wymianach międzynarodowych.

Jesteśmy organizatorem ogólnopolskiego konkursu czytelniczego w języku angielskim *Reading Brings Us Unknown Friends*. Należymy do ogólnopolskiej sieci skupiającej innowacyjnych nauczycieli i edukatorów *Wiosna Edukacji*.

Uczniowie XVII Liceum Ogólnokształcącego, wchodzącego w skład ZSO nr 8 w Gdyni są organiza-

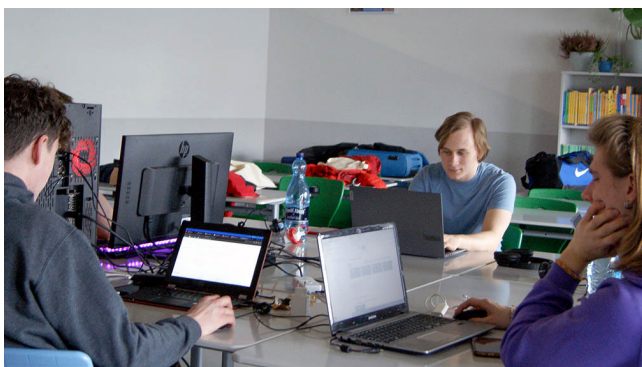
torami cyklicznej *Konferencji Samorządów Uczniowskich* oraz *Spotkania Edukacyjnego dla Dyrektorów, Nauczycieli i Przedstawicieli Organu Prowadzącego*. Tworzymy z sukcesem *LabKariery* oraz ściśle współpracujemy z firmą *Intel* oraz *Microsoft*. W 2017 r. zorganizowaliśmy ogólnopolską konferencję dla środowiska edukacyjnego *Mam Edumoc*, a w 2018 r. ogólnopolską konferencję *Wiosna Edukacji*.

W 2023 r. i w 2024 r. odbyły się spotkania edukacyjno-szkoleniowe dla nauczycieli, dyrektorów i przedstawicieli organu prowadzącego, podczas których można było skorzystać z warsztatów z zakresu aplikacji na MIEE, tworzenia Escape Roomu na lekcjach, pracy z Lego Education, AI for Leaders by Intel, zajęć relaksacyjnych, aktywizujących czy wyciszających, Mindfulness, stosowania OneNote i innych aplikacji na lekcjach, STEAM czy użycia platformy Microsoft Learn i Intel do rozwijania swoich kompetencji cyfrowych.

Zespół Szkół Ogólnokształcących nr 8 w Gdyni to placówka, w której nauczyciele pracują w oparciu o nowoczesne metody i przy udziale nowych technologii, współpracując z biznesem i jednocześnie dbając o zrównoważony rozwój ucznia i swój osobisty. Są prelegentami podczas konferencji ogólnopolskich i ogólnoświatowych. Dzielą się wiedzą z nauczycielami z gdyńskich, trójmiejskich i innych szkół z terenu całego kraju, a także szkół na całym świecie, przygotowując szkolenia, webinary czy wystąpienia na spotkania z partnerami sieci szkół *Microsoft Showcase School*.

Corocznie, przy współudziale Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych, we współpracy z Microsoft i Intel organizujemy *Pomorski Hackathon dla Uczniów Szkół Średnich*.

Hackathon Young Smart – Pomorski Hackathon dla Uczniów Szkół Średnich to wielogodzinny – 24-godzinny maraton informatyczny polegający na tworzeniu przez uczniów pracujących w grupach 2-5 osób pod nadzorem opiekuna, aplikacji mobilnych, gier komputerowych, gier na urządzenia mobilne, stron internetowych oraz innych rozwiązań technologicznych w zakresie tematyki, która zostaje zaprezentowana podczas uroczystego otwarcia (przygotowanego przez Iwonę Czerwińską-Dołhy). W roku 2024 było to „AI – sztuczna inteligencja – naturalne korzyści”. Inne tematy Hackathonu to „Back to the Future”, „Miasto Przyszłości” czy „The Future is Now”. Wydarzenie



każdorzazowo było objęte Honorowymi Patronatami Marszałka Województwa Pomorskiego, Pomorskiego Kuratora Oświaty oraz Prezydenta Miasta Gdynia.

Jego celem jest sprawdzenie własnej kreatywności oraz umiejętności, a także konfrontacja pomysłów z innymi uczestnikami, doskonalenie pracy w grupie i autoprezentacji oraz przede wszystkim rozwój kompetencji cyfrowych.

W trakcie wydarzenia uczniowie korzystają z pomocy, wiedzy oraz doświadczenia mentorów i ekspertów tj. nauczycieli przedmiotów z ZSO nr 8 (j.angielski, geografia, informatyka, matematyka, WOS, historia, wychowanie fizyczne), programistów firmy Intel, wykładowców z Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych, szkoleniowców z Gdynieńskiego Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli, psychologów z ZSO nr 8 oraz przedstawicieli partnerów strategicznych Szkoły takich jak Microsoft. Mentorzy są dostępni na miejscu w szkole lub online – połączenie za pomocą MS Teams. Nakierowują, pomagają, doradzają, wspierają, odpowiadają na szereg nurtujących młodzież pytań.

Wydarzenie koordynują Joanna Szymańska i Dorota Gorzejewska, a Jolanta Dobska zajmuje się jego stroną techniczną.

Udział w przedsięwzięciu jest darmowy, obowiązują ogólnodostępne zapisy, 10 drużyn może uczestniczyć w ostatecznej rywalizacji. Zapisy dokonywane są za pomocą formularza Forms – obowiązuje kolejność zgłoszeń. Ogłoszenie jest publikowane na stronie wydarzenia <https://hackathon.17logdynia.pl/>

Podczas 24-godzinnej pracy uczestnicy korzystają z zasobów własnych, pracując na swoim sprzęcie, przy wsparciu doświadczonych osób.

Zwieńczeniem konkursu jest prezentacja projektu przed grupą ekspertów znajdujących się w jury, wyłonienie i nagrodzenie zwycięskich drużyn.

W skład jury zawsze wchodzi przedstawiciele Microsoft, Intel, PJATK, GODN oraz Urzędu Miasta Gdynia. To dyrektorzy, menedżerowie, profesorowie czy inżynierowie pracujący w w/w instytucjach, to także psychologowie czy przedstawiciele działu HR. Ocena dokonywana jest na następujących płaszczyznach: innowacyjność i pomysłowość zaproponowanych rozwiązań; użyteczność i potencjał społeczny – możliwy wpływ na sytuację grup, której problem jest rozwiązywany; design; adekwatność do możliwości – tj. możliwość wykorzystania przez grupę docelową.

Członkowie Komisji indywidualnie oceniają Projekty poprzez przyznanie punktów w skali od 1 do 10 na każdym ze wskazanych kryteriów. Suma punktów wyłania zwycięzcę.

Nagrodami w konkursie są prestiżowe szkolenia i warsztaty organizowane przez firmę Intel, Microsoft oraz Polsko-Japońską Akademię Technik Kompute-

rowych i Gdynski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli. Nagrody są inwestycją w przyszłość młodych ludzi budując CV uczestnika oraz jego portfolio.

Pomysł organizacji wydarzenia narodził się podczas spotkania wicedyrektorek ZSO nr 8 w Gdyni – Doroty Gorzejewskiej i Joanny Szymańskiej z przedstawicielkami Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych – Moniką Ostojką-Żurek i Martyną Rajchert. W trakcie omawiania zasad współpracy między instytucjami pomyślano o cyklicznym wydarzeniu, które wzmocni współpracę i umożliwi uczniom w ciekawy sposób rozwijać swoje zainteresowania.

Dwie pierwsze edycje Hackathonu – rok 2021 i 2022 – odbyły się online w związku z pandemią. Ogromnym wyzwaniem była strona techniczna – zorganizowanie pokoi do pracy oraz nadzorowanie prac przez mentorów czy jurorów. Odbyła się również uroczysta inauguracja i zakończenie wydarzenia – również w formie zdalnej.

Dwie kolejne edycje – rok 2023 i 2024 – to wyzwania logistyczne dla szkoły. Uroczystość otwarcia w auli prowadzili uczniowie szkoły, obecni byli przedstawiciele biznesu oraz Urzędu Miasta, a III Pomorski Hackathon dla Uczniów Szkół Średnich był połączony z dwoma innymi dużymi wydarzeniami tj. Spotkaniem Edukacyjnym dla Dyrektorów, Nauczycieli i Przedstawicieli Organu Prowadzącego oraz z Forum Samorządów Uczniowskich. Połączenie wszystkiego stanowiło nie lada wyzwanie, któremu we współpracy z młodzieżą sprościliśmy bez trudu.

Podczas Hackathonu wszyscy uczestnicy i ich opiekunowie wraz z przedstawicielami ZSO nr 8 w Gdyni przez 24 godziny przebywają na terenie szkoły, organizujemy obiad, kolację, śniadanie, uczniowie i nauczyciele śpią w salach lekcyjnych czy w swoich gabinetach. Dbamy też o relaks uczestników, proponując w trakcie maratonu zajęcia sportowe, grę w tenisa stołowego, czy turniej Play Station na ekranie kinowym, a także zajęcia wyciszające czy relaksacyjne. Tworzymy wspaniałe relacje z młodzieżą naszej szkoły, która dzielnie wspiera organizację pod kątem logistyki i tworzy zaplecze techniczne.

Prezentacje projektów przed jury to często konieczność połączenia hybrydowego z ekspertami przebywającymi w innych miastach. Prezentacja wraz z ewentualnymi pytaniami od jury trwa 10 minut, następnie odbywa się narada i ogłoszenie zwycięzców. Nagrody w postaci szkoleń i wizyt studyjnych przekazywane są opiekunom grup, którzy indywidualnie umawiają się z organizatorem.

Ten sposób nagradzania uczniów jest nietypowy, jednakże cieszy się popularnością, młodzi ludzie – uczniowie szkół średnich są świadomi budowania swo-

jego wizerunku przyszłego pracownika i z ogromnym zaangażowaniem biorą udział w programach szkoleniowych.

Nagrodzone projekty to między innymi stworzony przez uczniów ich własny AI chat, aplikacja do ratowania życia osobom z chorobami przewlekłymi, aplikacja dla młodzieży do planowania podróży, aplikacja dla służb ratowniczych, strona internetowa i aplikacja wspierająca uczniów w poznawaniu treści i interpretacji lektur, aplikacja dla osób niewidomych, aplikacja wspierająca młodzież w dbaniu o zdrowy tryb życia oraz strona i aplikacja dotycząca wirtualnej waluty. Projekty nagrodzone charakteryzowały się wysokim stopniem zaawansowania technologicznego oraz bardzo profesjonalną formą prezentacji.

W tym roku (15.11.2024) w szkole zorganizowaliśmy także Hackathon AI w ramach projektu Ministerstwa Edukacji Narodowej i firmy Intel-AI Lab. W tym wydarzeniu brały udział drużyny ze szkół partnerskich pilotażowego programu. Prace nad projektem trwały tylko 8 godzin, a uczestnikami byli również uczniowie szkół podstawowych. Na otwarciu wydarzenia gościliśmy Minister Edukacji Narodowej Barbarę Nowacką, Pomorskiego Kuratora Oświaty Grzegorza Krygera, wiceprezydenta Miasta Gdynia Oktawię Gorzeńską, przedstawicieli firm Intel, Microsoft, Lenovo, HP i Dell. Mentorami byli programiści z firmy Intel, w skład jury weszli przedstawiciele Intel i Ministerstwa Edukacji Narodowej.

Hackathon to nietypowe wydarzenie, na które zawsze z niecierpliwością wszyscy czekają, to budowanie relacji, rozwijanie kompetencji XXI wieku, to konkurs, jakiego nie ma w żadnej szkole, to konkurs którego poziom sięga bardzo wysoko, który jest inwestycją w przyszłość młodego człowieka.

#### PRZYDATNE LINKI:

Strona Hackathonu:

- <https://hackathon.17logdynia.pl/>

Relacja z edycji 2024:

- <https://www.facebook.com/100057870900811/videos/pcb.836583341614022/341861475138000>
- <https://www.gdynia.pl/mieszkaniec/nauka-2,7718/iv-pomorski-hackathon-dla-uczniow-szkol-srednich,581358>
- <https://www.facebook.com/100057870900811/videos/pcb.836583341614022/341861475138000>
- <https://hackathon.17logdynia.pl/>
- <https://www.gdynia.pl/mieszkaniec/nauka-2,7718/iv-pomorski-hackathon-dla-uczniow-szkol-srednich,581358>

**Joanna Szymańska i Dorota Gorzejewska**

Wicedyrektorki Zespołu Szkół Ogólnokształcących nr 8 w Gdyni, koordynatorki Pomorskiego Hackathonu dla Uczniów Szkół Średnich.