Hackathon opetuksessa

Hanna Gunst, Minna Hakonen, Meeri Kemppainen,
Laura Lehtonen, Iina Mähönen, Viivi Vertanen

Helsingin Yliopisto
Käsityötieteen ainedidaktinen kehittämisprojekti
2018

Sisältö

Mikä on hackathon?

Miksi hackathon?

Mitä ottaa huomioon hackathonin järjestämisessä?

Mikä on hackathon?

Hackathon on tapahtuma, jossa pienryhmät kilpailevat ideoimalla ja luomalla uusia ratkaisuja annettuihin ongelmiin määrätyssä ajassa. Sana hackathon muodostuu sanoista hack ja marathon. Hack viittaa ratkaisujen kehittämiseen ja marathon tapahtuman intensiiviseen ja lyhytkestoiseen luonteeseen. Ensimmäisissä hackathoneissa ratkottiin haasteita ohjelmoinnin ja prototyyppien avulla. Hackathonit ovat mahdollistaneet eri alojen asiantuntijoiden tiiviin yhteistyön ja uusien ideoiden kehittelyn nopeasti. Ajan saatossa hackathonit ovat levinneet teknologian maailmasta myös muille aloille, kuten kasvatus- ja opetusalalle. Hackathoneissa ryhmien työskentelyä tukevat eri alojen asiantuntijat, eli mentorit. Hackathon huipentuu pitchauksiin, eli lyhyisiin ja ytimekkäisiin ideoiden esittelyihin. Tuomarit valitsevat pitchausten perusteella voittajajoukkueen, joka palkitaan.

Miksi hackathon?

Hackathon on hyvä työmuoto kouluihin, koska se kehittää ennen kaikkea oppilaiden yhteistyötaitoja erilaisten ihmisten kanssa. Tapahtumaan voi mainiosti yhdistää ilmiöpohjaista oppimista ja tutkivan oppimisen mallia. Hackathon on tutkivaa oppimista parhaimillaan, jossa oppilaat ovat itse aktiivisia toimijoita ja ohjaavat omaa oppimistaan muodostaen omia käsityksiään ja selityksiä erilaisiin ongelmiin

Riippuen hackathonissa annetusta haasteesta tai ongelmasta, hackathonilla voi myös kehittää yrittäjyystaitoja ja hackathonia voidaan tehdä yhteistyössä jonkin yrityksen kanssa. Hackathon voi herättää oppilaissa kiinnostuksen vaikuttaa ympäröivään maailmaan, sillä hackathoneissa ratkotaan todellisen elämän ongelmia. Työmuotona hackathon antaa oppilaille mahdollisuuden ideoida erilaisia vaikuttamiskeinoja ja osoittaa, että jokainen voi olla aktiivinen toimija.

Mitä ottaa huomioon hackathonin järjestämisessä?

Tilat

Tila, jossa hackathon järjestetään tulee sopia esityksiä varten, eli tila vaatii hyvän valaistuksen, akustiikan ja äänentoiston. Jos hackathon on pitkä, on mietittävä osallistujien mahdollisuutta ruokailuun. Lisäksi työskentelyyn tarvittavat välineet on mietittävä tarkoin: pistorasiat, tietokoneet, ohjeistusten saatavuus, wc-tilat ja mahdolliset muut välineet.

Ryhmät

Hackathonin alussa oppilaat ryhmäytyvät joukkueisiin. Ryhmäytymisen apuna voidaan käyttää tehtäviä, joissa käy ilmi oppilaiden osaamisalueet ja erityiset kiinnostuksen kohteet. Ryhmien jäsenillä olisi hyvä olla eri osaamisalueita ja kiinnostuksen kohteita, jotta ryhmässä syntyy monipuolista ideointia. Hackathonissa on nimenomaan tarkoitus koota joukkueita, joiden sisällä on erilaisia henkilöitä ja erilaista osaamista.

Haasteen rajaus

Hackathonissa ratkaistavan haasteen rajaus ja muotoilu on keskeistä onnistumiselle. Jos kilpailijat eivät täysin ymmärrä ongelmaa, he eivät tiedä mitä heiltä odotetaan. Tapahtuman alussa on hyvä kertoa mitkä ovat kyseisen hackathonin tavoitteet. Haaste voi olla hyvinkin tarkkaan rajattu. Oppilaita voi esim. haastaa keksimään ratkaisun ongelmaan, joka oman koulun arjessa on noussut esiin. Haaste voi myös koskea laajempaa globaalia ongelmaa.

Aikataulu

Hackathonin järjestämiseen liittyvien aikataulujen osalta tulee ottaa huomioon niin hackathon-tapahtuman ajankohta sekä itse tapahtuman aikataulu. Haasteen asettaminen luo ehtoja myös aikataululle, kuinka paljon aikaa tarvitaan haasteen ratkaisuun?

Tapahtuman aikataulu tulee suunnitella tarkasti, jotta kaikille osa-alueille on tarpeeksi aikaa. Lisäksi aikataulusta tulee pitää tiukasti kiinni!

Hackathonien kulku:
a. Tapahtuman aloitus
b. Ryhmäytyminen, tutustuminen ja lämmittelevät tehtävät
c. Tehtävän ja haasteen julkistaminen
d.Työskentelyvaihe
e. Pitchaus-osuus, jossa ideat esitellään ja palkitaan

Yhteistyö

Mentorit
Asiantuntijamentoreiden rooli tapahtumassa on erityisen tärkeä. Mentoreiden tulisi olla innostavia ja antaa positiivista rakentavaa palautetta ryhmille työskentelyn lomassa, silloin kun ryhmällä on haasteita työskentelyssä. Innostamisen lisäksi mentoreilla olisi hyvä olla asiantuntijuutta aloilta, jotka tukevat haasteen ratkaisua.

Yhteistyö

Tuomarit
Pitchauksia arvioivat tuomarit, usein 3- 5 henkilöä. Tuomareiden tulisi olla haasteen teemaan liittyviä asiantuntijoita, jotta he osaavat antaa arvionsa ideoista. Tuomareiden olisi hyvä olla eri henkilöitä kuin tapahtuman järjestäjien, mikä lisää tuomaroinnin luotettavuutta.
Sponsorit
Hackathonien kuluja voidaan kattaa hankkimalla paikallisia yrityksiä sponsoreiksi tapahtumalle. Sponsorit voivat kustantaa esimerkiksi palkinnon tai välipaloja osallistujille.

Pitchaus

Hackathon huipentuu ideoiden esittelyihin eli pitchauksiin. Pitchaus on lyhyt ja ytimekäs esittely idean pääkohdista. Ennen pitchausvaihetta joukkueita tulee ohjata myös pitchauksen suunnitteluun ja harjoitteluun. Lisäksi on tärkeää varmistaa, että kaikilla ryhmillä on yhtä paljon aikaa käytettäväksi. Aikataulussa pysymisen takia mahdolliset digitaaliset presentaatiot tulee olla ajoissa pitchausten vetäjällä.

Palkinto

Hackathonin paras idea/ideat palkitaan pitchausten perusteella. Palkinnon tulisi olla osallistujille mieluinen, mutta palkinto ei ole hackathonin pääasia, joten kilpailuasetelmaa ei tule korostaa oppilaille liikaa vaan keskittyä hyvän idean keksimiseen ja sen työstämiseen ryhmässä hyödyntäen kaikkien ryhmäläisten vahvuuksia.

Tärkeintä

Ole innostava ja innosta muut!
Neuvo ja rohkaise joukkueita mieleenpainuvaan pitchaukseen!
Ottakaa hackathonissa kehitetyt ideat talteen ja hyödyntäkää niitä myöhemmin!

Kysyttävää hackathonin järjestämisestä?

craft.hackathon@gmail.com

Lähteet ja lisätietoa

Soltani, P.M., Pessi, K., Ahlin, K. ja Wernered, I. (2014) Hackathon – A Method for Digital Innovative Success: A Comparative Study. Proceedings of the 8th European Conference on Information Management and Evaluation, ECIME 2014, Academic Conferences and Publishing International Limited, 2014, 367-373.

Hackathon käsikirja. (2017) A. Grant (toim.), Hackathons - Practical Guide. Carnegie UK trust. Saatavilla myös osoitteesta: https://44rt9812j4v61zr1k83d0x5g-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/sites/12/2017/04/Hackathons-a-practical-guide.pdf

Briscoe, G. ja Mulligan, C. (2014) Digital Innovation: Tha Hackathon Phenomenon. Creativeworks London working paper no. 6. Saatavilla myös osoitteesta: http://www.creativeworkslondon.org.uk/wp-content/uploads/2013/11/Digital-Innovation-The-Hackathon-Phenomenon1.pdf

Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä. Lisenssi tarkoittaa, että teosta saa jakaa vapaasti ja muunnella ei-kaupallisiin tarkoituksiin, kunhan lähde nimetään.

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/