



МЕТОДОЛОГИЈА ЗА РЕАЛИЗАЦИЈА НА ИНОВАЦИСКИ КАМПОВИ

FuSE

Future is Skills Education

WE LEAD TO EDUCATE,
ACTIVATE AND
DEVELOP



FUSE: Future is Skills Education

ЗА АКРОНИМОТ

"FuSE" as "Future is Skills Education" моќен и перспективен акроним кој го нагласува значењето на зајакнување на поединците со вештини потребни за иднината. Ја доловува суштината на образованието како алатка за напредок и развој

ЦЕЛИ НА МЕТОДОЛОГИЈАТА

Главната цел на оваа програма е да се креира процес на едукативно, иновациско и забавно искуство за генерирање на социјални иновации поврзани со важни општествени предизвици преку која се стекнуваат практични вештини кои младите и студентите не се во можност да ги стекнат преку формалното образование.

ТАРГЕТ ГРУПА НА ПРОЕКТОТ

Примарна таргет група на проектот се студенти по природни и технички науки запишани на некој од јавните и приватни универзитети во РСМ. Главната потреба на овие студенти е недостатокот на практична настава но и можности за аплицирање на теоријата за иновациски цели. Па така, овој проект ќе понуди уникатна можност за вклучување на овие студенти во програмата.

Главната претпоставка е дека програмата ќе привлече интерес кај студентите поради три важни елементи:

1. Програмата е прва од ваков вид во нашата земја
2. Програмата нуди можност за изработка на иновации базирана на реални примери
3. Програмата нуди можност за награда и реализација на замисленото решение

МЕТОДОЛОГИЈА И ПРИСТАП

Социјалните иновации се однесуваат на дизајнирање и имплементација на нови решенија кои подразбираат концептуални, процесни, производни или организациски промени, кои на крајот имаат за цел да ја подобрат состојбата на поединците и заедниците. Социјалните иновации се стремат да задоволат некоја потреба на заедницата или општеството и се фокусираат на општествените предизвици.

Иновациските настани како концепт потекнуваат од ИКТ секторот и се однесуваат на настани дизајнирани да ги здружат учесниците во конкурентни тимови и во период од 48 часа да работат на интензивен развој на решение за надминување на конкретен проблем или предизвик. Традиционално, ваквите настани се фокусираат на развој на софтвер и хардвер во технолошкиот сектор.

Земајќи ги двата концепти предвид, социјалните иновации и хакатоните, концептот кој се предлага за употребува во овој проект е **Innovation camp (Иновациски камп)** кој ќе биде намент за продуцирање на иновации за 48 часа за општествено добро.



FUSE: Future is Skills Education

Главниот пристап при организирање на Иновациските кампови треба да биде едукациско-иновативен со вклучувачки компоненти на забава земјаки ја во предвид таргет групата.

Пред се неопходно е во почетниот дел на хакатоните да се опфати **едукациски дел** за детално запознавање на предизвикот но и за споделување на клучни информации кои би им биле потребни на учесниците за да го решат предизвикот. Претпоставката е дека најголемиот дел од учесниците ќе им биде прво иновациско искуство, што треба да се земе во предвид кога ќе се дизајнира целосната програма. Поради тоа, препорачливо е да се организира преднастан со избраните учесници каде ќе им се претстави целиот процес и каде ќе имаат можност да се запознаат помеѓу себе.

Иновативниот дел кој ќе опфати најголем дел од кампот треба да вклучи рамка и процес низ кој тимовите ќе можат да дојдат до идеи и да имаат решенија кои можат да ги преточат во прототипи. Во овој дел задолжително е да се воведат и контролни точки или checkpoints каде што тимовите во соработка со менторите ќе можат да ги проверуваат своите пристапи и идеи и да добијат насоки од нив. Всушност контролните точки се многу важни бидејќи даваат сигурност дека тимовите нема да избегаат од рамката и мандатот на настанот.

Забавниот дел од кампот е исто така многу важна компонента. Треба да се земе предвид дека учесниците во 3 дена ќе работат и по повеќе од 10 часа во денот и потребно е да се предвиди простор или содржини каде што ќе можат да се опуштат и да генерираат енергија. Како предлози за збогатување на забавниот дел е поставување на реквизити за рекреација, како пинг понг маса или фудбал маса, плејстејшн катче итн. Ваквите реквизити можат да бидат оставени на слободно користење или пак да се направат одредени термини за користење каде што меѓу другото може да се организираат и мини-турнири (доколку има таков интерес помеѓу учесниците).

ТИМ ЗА ВОДЕЊЕ НА ЕДЕН КАМП

Еден камп треба да биде воден од главен фасилитатор и ментор на секои 7-8 учесници потребен. Улогата на главниот фасилитатор е целосно процесна, односно водење на учесниците низ целата агенда и искуство во рамки на хакатонот.

Деталните задачи за главниот фасилитатор опфаќаат:

1. Да развие детална агенда со инструкции за спроведување на сесиите
2. Да го води 3 дневниот иновациски камп
3. Да дава инструкции на учесниците за сесиите кои следат
4. Да им помага на учесниците со дополнителни насоки доколку е потребно
5. Да се грижи за временската рамка на иновацискиот камп
6. Да се координира со менторите и да го следи нивниот пристап во текот на Иновацискиот камп



FUSE: Future is Skills Education

МЕНТОРИ

Менторите играат важна улога во целата програма. Најчесто за вакви слични настани се користи пристапот на еден тим-еден ментор, што има свои придобивки но и свои недостатоци. Главната придобивка е тоа што овозможува поврзување на тимот и работа на групната динамика, но главниот недостаток е што менторот не може да обезбеди мултидисциплинарност во пристапот и во експертизата. Заради тоа, предлогот на менторскиот пристап во оваа програма е да биде мултидисциплинарен, односно да нема назначени ментори за секој тим, туку да се обезбеди база од ментори кои во секое време ќе бидат on-demand на тимовите и секој тим ќе може да искористи повеќе ментори во текот на еден социјален хакатон.

Примарната одговорност на менторите е да ги мотивираат и им помагаат на учесниците да дојдат до нови идеи и креираат самостојно решенија, без притоа директно да интервенираат во решенијата. Во настани каде што концептите се генерираат од нула, техничката подготвеност на менторите исто така треба да биде на високо ниво во случај да има потреба од експертска интервенција во однос на решението. Другата важна улога на менторите е да им помогнат на тимовите да се поврзат. Добра идеја е да им се даде на менторите водич кој вклучува прашања што треба да им се постават на тимовите, како да се решат проблемите и корисни почетни алатки/ресурси за зајакнување на квалитетот на менторите.

Со оглед на природата на предизвиците ќе бидат потребни ментори од следните области

→ **Експерти за животна средина со фокус на дадениот предизвик**

Ваквите знаења на менторот ќе бидат важни за обезбедување на податоци и контекст за предизвикот но и како можното решение би влијаело врз животната средина.

→ **Експерт за претприемништво**

Иако од решенијата не се очекува да бидат нужно насочени кон генерирање на профит, сепак важно е да има и ваков профил заради размислување кон одржливост на решенијата.

→ **Експерт за развивање на машински технологии**

Во случај решенијата да вклучуваат машини, ваквиот експерт ќе даде голем придонес за развивањето на продуктот.

→ **Експерт за компјутерски технологии**

Се очекува дека некои од решенијата ќе се фокусираат на ИТ солүции, па ваквиот експерт ќе биде корисен за развој на решенијата.

→ **Младински работник**

Доколку самиот предизвик го налага истото, може да се ангажира и младински работник кој ќе биде процесно ориентиран и ќе им помага на групите да го комплетираат предизвикот. Исто така младинскиот работник се препорачува да биде ангажиран по самиот Иновациски камп во поттикнување на победничкиот тим и следење на неговата работа.

Од клучно значење е да се организира координативен состанок со менторите за да се претстави типот на менторството и да се воедначи пристапот.



FUSE: Future is Skills Education

Од клучно значење е да се организира координативен состанок со менторите за да се претстави типот на менторството и да се воедначи пристапот.

НАСОКИ ЗА МЕНТОРИ

Хакатонот е забавен начин да се покаже дека може многу да се постигне кога луѓето работат заеднички, градејќи решенија брзо и со агилен пристап. Главните работи кои треба да ги прават менторите се:

- Одговарање на прашања без да даваат директни солуции;
- Споделување искуства и примери;
- Помош во генерирање идеи;
- Помош во решавањето на проблемите;
- Обезбедување повратни информации за идеите на тимот;
- Предлог различни начини на размислување за некој проблем;

Квалитетното менторство треба да биде базирано на:

1. Достапност на менторот.

Учесниците ќе контактираат со ментори за кои веруваат дека ќе можат да им помогнат. Заради тоа треба да се направат профили на менторите кои ќе бидат споделени со учесниците пред настанот. Менторите се исто така добредојдени да одат до тимот и да иницираат разговор.

2. Неутралност

Менторот не треба да ја завршува работата или пак да се придружи на одреден тим; Менторите не се учесници во хакатонот! Менторите можат да им посочат на студентите ресурси кои можат да ги користат, да ги упатат на примери, да дадат совети за дизајнот. Давање на директни совети за креирање на решението не е задачата на менторите.

ПРЕДЛОГ АГЕНДА ЗА ВОДЕЊЕ НА ХАКАТОН

Преднастан (опционално)

Цел: Учесниците да се запознаат со целиот процес на хакатонот и да ги адресираат своите очекувања.

Период: 5 до 10 дена пред почетокот на Иновацискиот камп

Времетраење: 2 до 3 часа

Место: во живо или онлајн

Време	Активност	Опис
10 минути	Добредојде	Поздравно обраќање од организаторите
15 минути	Активност за запознавање на учениците	
45 минути	Претставување на процесот и методологијата на хакатонот	Проследено со прашања од учесниците
60 минути	Претставување на предизвикот со конкретни информации и контекст за истиот	Претставувањето го прави член на Мрежата/и или експерт
15 минути	Прашања и следни чекори	

FUSE: Future is Skills Education

Финален настан:

ДЕН 1		
Време	Активност	Опис
17.00-17.10	Официјално добредојде	Главниот фасилитатор го најавува настанот
17.10-17.25	Активност за размрдување	
17.25-18.00	Запознавање со менторите	Секој ментор е позициониран во на едно место во просторијата и тимовите ротираат за да ги запознаат менторите одговарајќи на следните прашања: 1.Тука сум бидејќи... 2.Можам да ви помогнам во... 3.Fun fact за мене...
18.00-18.15	Open Forum	Учесниците споделуваат идеи на голем сид. Врз основа на тоа што го слушнавте од експертите и од вашите познавања, кои се првите идеи што ви доаѓаат на ум.
18.15-18.30	Поделба во тимови	Учесниците индивидуално бираат идеја кон која што сакаат да се приклучат. Секој тим треба да има 5 луѓе
18.30-18.45	Избор на име и мото на тимот	
18.45-19.00	Прашања од учесници	
19.00-20.00	Вечера	
ДЕН 2		
09.00	Официјално добредојде	
09.10-09.30	Вежба за размрдување	
09.30-11.00	Креирање на рамка на решение	Според претходен урнек
11.00-11.30	Кафе пауза	
11.30-12.00	Прв чекпоинт со ментори	Секој тим има 2 консултации. 10 минути со ИТ и машински експерт и 10 минути со бизнис и животна средина експерт
12.00-13.00	Развој на решение	
13.00-14.00	РУЧЕК	
14.00-15.00	Развој на решение	
15.00-15.30	Втор чекпоинт со ментори	

FUSE: Future is Skills Education

ДЕН 3		
Време	Активност	Опис
10.00-10.10	Официјално добредојде	Главниот фасилитатор го најавува настанот
10.10-10.25	Активност за размрдување	
10.25-12.00	Подготовка на презентации/решенија	
12.00-13.00	Претставување	
13.00-14.00	РУЧЕК	
14.00-14.30	Соопштување на финални одлуки	



FUSE: Future is Skills Education

ПРИЛОГ 4 - Форма за евалуација на хакатонот

Дали живеете во градска или рурална средина?

ОБЛАСТ 1

За процесот на аплицирање за учество

- Инструкциите за аплицирање наведени во повикот за учество беа јасни (од 1 до 5)
- Апликацијата беше едноставна и јасна за пополнување
- Проектниот тим навремено и јасно не известуваше за следните чекори и активности во рамки на процесот
- Дополнителни коментари поврзани со процесот на аплицирање за учество во процесот

ОБЛАСТ 2

За организацијата на Инокампот

- Организацијата на настанот беше добра
- Распоредот, агендата и времето беа соодветни
- Активностите предвидени со настанот беа корисни за мене
- Сметам дека сите учесници беа подеднакво вклучени и имаат еднакви можности да се претстават
- Се чувствував добро со останатите учесници
- Настанот нудеше доволно можности за запознавање и вмрежување на учесниците
- Просторот беше соодветен за работа\
- Би го препорачал овој настан на моите колеги/врсници?
- Од каде дознавте за повикот за учество?
- Дополнителни коментари за настанот

ОБЛАСТ 3

За текот и процесот на Иновацискиот камп

- Предизвикот беше јасно претставен и ми овозможи да се насочам кон решение
- Времето предвидено за подготовка на решение беше доволно
- Двата check-point-а беа корисни за тимот да продолжи напред
- Фасилитаторот креираше поддржувачка средина за работа
- Фасилитаторот беше компетентен
- Фасилитаторот даваше јасни инструкции
- Дополнителни коментари за фасилитаторот
- Доколку имате дополнителни препораки за како овој процес да се подобри во иднина, ве молиме споделете



FUSE: Future is Skills Education

ОБЛАСТ 4

За менторите

- Менторите ја поттикнуваа групата да размислува за детално разработување на проблемот и изнаоѓање на решение
- Насоките и прашањата од менторите беа корисни за мојот тим
- Колку сте задоволни од насоките и пристапот на...
- Менторот беше компетентен
- Менторот беше достапен за нашиот тим

ОБЛАСТ 5

За изборот на победничко решение

- Начинот на презентирање и претставување на тимовите и на решенијата беше соодветен
- Тимовите имаа доволно време и можности за да се претстават пред останатите и пред комисијата
- Комисијата беше конструктивна во изборот на победничкото решение
- Прашањата и коментарите од комисијата беа соодветни
- Дополнителни коментари доколку имате





LEAD

Leaders for Education, Activism and Development



www.lead.org.mk



info@lead.org.mk



Bul. 3ta Makedonska brigada 23-3. 1000 Skopje