



KÜTAHYA BİLİM VE SANAT MERKEZİ

THINKATHON

“TUTKUYU EYLEME DÖNÜŞTÜR”



Merkezimiz Avrupa Komisyonunca hayata geçirilen “Dijital Citizenship Education” projesi kapsamında ülkemizde seçilen 12 (on) kurumdan biridir. Dijital Vatandaşlık Eğitimi 10 Etki alanını içerisinde barındırmaktadır. Bu etki alanları:

- Erişim ve İçerme
- Öğrenme ve Yaratıcılık
- Medya ve Bilgi Okuryazarlığı
- Etik ve Empati
- Sağlık ve Refah
- e-Varlık ve İletişim
- Aktif Katılım
- Haklar ve Sorumluluklar
- Gizlilik ve Güvenlik
- Tüketici Farkındalığı

olarak belirlenmiştir. Seçilen her kurum bir etki alanının yaygınlaşması amacıyla çeşitli etkinlikler düzenlemektedir. Kütahya Bilim ve Sanat Merkezi olarak biz de “Öğrenme ve Yaratıcılık” etki alanını seçerek başta kendi kurumumuz olmak üzere ilimizde düzenlediğimiz/düzenleyeceğimiz etkinliklerle “Dijital Vatandaşlık” konusunda farkındalık yaratmayı amaçlamaktayız.

İl merkezindeki “Lise” öğrencilerinin katılımına açık olarak düzenleyeceğimiz Thinkathon ile öğrencilerimizin öğrenme ve yaratıcılık konusundaki farkındalığını arttırmak ve bilinçlenmesini sağlamak amacındayız.

Geleneksel beyin fırtınası oturumlarının çoğunda gerekli veya yararlı olanın yerine güvenli olana odaklanıyoruz. Bu durumların tam bir zaman kaybına dönüşmesini önlemenin bir yolu, Thinkathon'u denemektir.

Thinkathon'un kendisi sırasında tam olarak ne olur? Grup, bir dizi problem ve odak alanı tanımlar, ardından kolaylaştırıcılar hem görsel hem de metin biçiminde çıktıları yakalayıp zor sorular sorar. Her zaman olan şey, kolaylaştırıcıların odadaki insanlara sorunun arkasındaki sorunu görmelerine yardımcı olmasıdır. Thinkathon, sorunu görme şeklinizi değiştirir. Sorun çözülmediyse bile kesinlikle ona yaklaşacak yeni araçlarınız vardır.

Yaratıcılık sadece duvarlara renkli post-it notlar yapıştırmakla olmaz, önemli bir kısmı disiplin ve süreci içerir. Bu yüzden Thinkathon ile fikirlerimizi yakınlaştırmak uzaklaştırırız, fikirlerimiz değişip gelişirken sürekli ilerleriz. Bir Thinkathon aracılığıyla kolaylaştırılmış düşünmeyi deneyimleriz.

Bu thinkathon fikri, hackathon formatından esinlenmiştir. İnsanların yaratıcı problem çözme için bir düşünme oturumunda bir araya gelme şansıdır. Thinkathon katılımcıyı yaratıcı ve eleştirel bir düşünme oturumuna tetikleyen harika bir egzersizdir.

THINKATHON ŐARTNAMESİ

1. AMAÇ

Dijital Vatandaşlık etki alanlarından biri olan “Öğrenme ve Yaratıcılık” konusunda uygulamalı etkinliklerle lise öğrencilerinin düşünme ve yaratıcılık potansiyellerini görmelerini sağlamakla birlikte “Dijital Vatandaşlık” kavramı üzerinde farkındalık yaratmaktır.

2. KATILIMCILAR

Kütahya Merkez ilçede yer alan İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı tüm Resmi ve Özel Liselere devam eden öğrenciler

3. YASAL DAYANAK

MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 30.12.2019 tarih ve 26074686 sayılı; “Dijital Vatandaşlık eğitimini Destekleyenler Ağı” konulu yazısı

4. KATILIM KOŞULLARI

- Kütahya merkez ilçe içerisinde yer alan ve Kütahya İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Resmi ya da Özel Liselerde öğrenim görüyor olmak
- Thinkathon için 1 danışman öğretmen ve 3 öğrenciden oluşan takım kurmak
- Yarışmaya katılacak öğrencilerin süreç boyunca; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Milli Eğitim Temel Kanunu, Türk Milli Eğitimi Temel Amaçları, İnsan hakları, genel ahlak, toplumsal huzur ve Türk aile yapısına uygun olarak davranması beklenmektedir.
- Etkinliğe katılan tüm takımlar süreç içerisinde aktif katılımı ve saygılı davranmayı taahhüt etmiş sayılırlar.

5. ETKİNLİK YERİ VE ZAMANI

Etkinlik 100. Yıl M. Park S. No:4 Kütahya adresinde yer alan **Kütahya Bilim ve Sanat Merkezinde 22.11.2023 Çarşamba** günü gerçekleştirilecektir.

6. ETKİNLİK SÜRESİ

Thinkathon 10:00'dan 16:00'ya kadar olan sürede gerçekleşecektir.

7. KATILIM

Thinkathon'a katılmak için katılımcılar adına danışman öğretmence <https://kutahyabilsem.meb.k12.tr/> web adresindeki online katılım formu **06.11.2023** tarihine kadar doldurmalıdırlar.

Formda; Danışman öğretmen ve öğrencilerin kimlik bilgileri, sınıf seviyeleri, takım adları, Motivasyon paragrafı, Dahil Olma konusundaki görüşleri ile ONAY durumları olacaktır.

Motivasyon paragrafı ve dahil olma konusundaki görüşler öğrenciler ile grup olarak belirlenecektir.

Öğrencilerin kurumumuza ulaşımı okulları ya da kendilerince karşılanacaktır.

8. THINKATHON SÜRECİ

Takımların belirlenmesinde Motivasyon Paragrafı üzerinden değerlendirme yapılacaktır.

Takımlar saat 10:00'da Kütahya BİLSEM'de hazır bulunacaklardır. Kayıtlar tamamlandıktan sonra ilk olarak bilgilendirme, tanışma ve kaynaşma etkinlikleri düzenlenecektir. Takımlar 3'lü gruplar halinde sürece devam edecektir.

Takımlar belirlenen konu (Konu etkinlik gününde katılımcılarla paylaşılacaktır) ile ilgili üç aşamalı bir etkinlik yapacaklardır. Bu aşamalar;

- ✚ Sorun
- ✚ Tespit
- ✚ Yönelim

olarak belirlenmiştir.

Aşamalar sırasında "Kolaylaştırıcılar" tarafından öğrencilere rehberlik edilecektir.

Gün sonunda tüm süreç ve yönelimler değerlendirilerek bir ödüllendirilme yapılacaktır.

9. DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

Her bir grup sunum yapan grubu;

- ✚ Thinkathon Grubunu temsil etme
- ✚ İzleyiciler önünde konuşmaya istekli olma
- ✚ Kendisini takım oyuncusu olarak görme
- ✚ Çalışma sürecinde etkileme
- ✚ Değerli girdiler ve fikirler verme

durumları üzerinden değerlendirecektir. Ayrıca kolaylaştırıcı grubundaki öğrencileri;

- ✚ Grup çalışması üzerindeki etkisi değerli miydi?
- ✚ Üretken bir sonuca yönlendirdi mi?
- ✚ Süreç boyunca tartışmaların çoğuna katıldı mı?
- ✚ Takım oyuncusu muydu?
- ✚ Dijital vatandaşlığın kapsayıcılığının önemli olduğunu gösterebilir mi?

soruları üzerinden her bir katılımcıyı 1'den 10'a kadar olan puan sistemiyle değerlendireceklerdir.

Değerlendirme belgeleri her bir kolaylaştırıcı tarafından toplanarak genel değerlendirme yapılmak üzere organizasyon komitesine teslim edeceklerdir.

10. ÖDÜLLER

Her bir katılımcı için en büyük ödül Ülkemizde ilk defa düzenlenecek bir THINKATHON etkinliğine katılımcı olma şansı yakalamış olmasıdır. Katılımcıların her birine "Katılım Sertifikası" verilecektir. Ayrıca katılımcılara;

- En İyi Takım Oyuncusu
- Fikir Mühendisi
- Fikir Savunucusu
- Yenilikçi Yönelim Takımı

- İlham Verici Takım
- Yaratıcılık Simyacısı
- Düşünce Katalizörü

Ödülleri/sertifikalari da verilecektir.

11. FİKRİ MÜLKİYET

Thinkathon'un bir parçası olarak katılımcılar kendilerine ait olan fikri mülkiyeti kullanabilirler. Etkinlik süresince ortaya çıkacak fikri mülkiyet hakları katılımcılarla beraber, Kütahya BİLSEM tarafından da kullanılabilir.

12. DÜZENLEME KURULU

Oktay YILDIRIM	Kütahya BİLSEM Müdürü
M. Kemal PİŞKİNER	DCE Koordinatörü
Sinan KORUÇ	İngilizce Öğretmeni
Özlem SUNAR	Tarih Öğretmeni
Musa DURMAZ	Biyoloji Öğretmeni
Dr. Kemal KARABUÇAK	Türk Dili ve Edebiyatı Öğretmeni

13. THINKATHON SEKRETARYASI ve İLETİŞİM

Web: <https://kutahyabilsem.meb.k12.tr/>

DCE Koordinatörü M. Kemal PİŞKİNER

İrtibat Telefon: 0 542 814 7979

KÜTAHYA
BİLSEM