

INNOEDUHACK 2025

 **14 listopada, 9:00 rano CET.**

Masz teraz **24 godziny**, aby opracować swoje rozwiązanie dotyczące przyszłości edukacji. Możesz pracować indywidualnie lub w zespołach liczących **do 5 osób**.

- 👉 Każdy członek zespołu musi zarejestrować się osobno - [LINK](#)
- 👉 Końcowy projekt powinien zostać przesłany tylko przez jednego członka zespołu.
- 💡 15 nagród po **300 EUR** zostanie przyznanych za projekt (nie na osobę).
- 🕒 Termin: **15 listopada, 9:00 rano CET.**

Prosimy o przesłanie rozwiązania na jednej stronie (ta strona + jedna strona na Twoje rozwiązanie).

INFORMACJE O ZESPOLE:

Nazwa zespołu: K&K_____

NR	IMIĘ I NAZWISKO	UNIwersytet Jeśli jesteś studentem ALK, podaj rok studiów, nazwę programu oraz numer indeksu
1	KINGA OLENDZLA	AKADEMIA LEONA KOŹMIŃSKIEGO, I ROK STUDIÓW MAGISTERKICH, ZARZĄDZANIE, 56212
2	KINGA PLICHTA	SZKOŁA GŁÓWNA HANDLOWA W WARSZAWIE
3		
4		
5		

!! Meta-kategoria: Transformacja Cyfrowa i Sztuczna Inteligencja (AI) – wszystkie pomysły powinny dotyczyć zmian wynikających z cyfryzacji i nowych technologii, w szczególności AI.

Wybierz kategorię (jedną z poniższych):

- ☒ Ocena i Ewaluacja – nowe modele oceny wyników uczniów
- ☐ Wsparcie nauczyciela – narzędzia pomagające nauczycielom prowadzić angażujące zajęcia
- ☐ Wsparcie studenta – rozwiązania poprawiające doświadczenie edukacyjne

Zalecany szablon rozwiązania:

- Opis problemu** - Jednozdaniowa definicja problemu (istota problemu).
- AS IS: Obecna sytuacja** - Opisz kontekst z danymi i punktami bólu. Dlaczego rozwiązanie tego problemu jest ważne?
- Plan działania** - Twoje rozwiązanie – jak chcesz to osiągnąć? Jaka jest Twoja metoda lub podejście?
- Technologia** - Opcjonalnie, nie musisz kodować, ale makieta lub prosty szkic funkcjonalności zwiększy Twoje szanse.
- Wizja sukcesu**- Jak zmieni się doświadczenie użytkownika? Jak będziesz mierzyć sukces (KPI, wyniki)?

Kryteria oceny:

- ✅ **Kreatywność** – oryginalność i nowatorskość pomysłu
- ✅ **Wykonalność** – praktyczność i potencjał wdrożenia

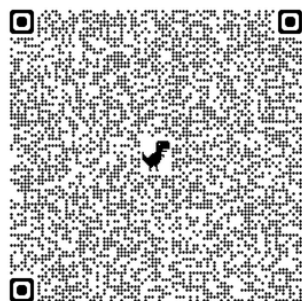
Hackathon Support

💬 Microsoft Teams link:

Dołącz do zespołu:

Meeting ID: 388 725 417 436 34

Hasło: JM9HW3tP



Supported by:



Problem

Obecny system oceniania nie wspiera motywacji wewnętrznej uczniów, przez co młodzież uczy się „pod stopnie”, a nie z ciekawości i chęci rozwoju.

Rozwiązanie

Innowacyjna platforma, która zamienia tradycyjny system oceniania w angażujące doświadczenie podobne do gier.



EduMotive

Obecna sytuacja

W obecnym systemie ocenianie działa jak bariera, bo uczniowie dostają wynik końcowy zamiast wskazówek, jak się poprawić.

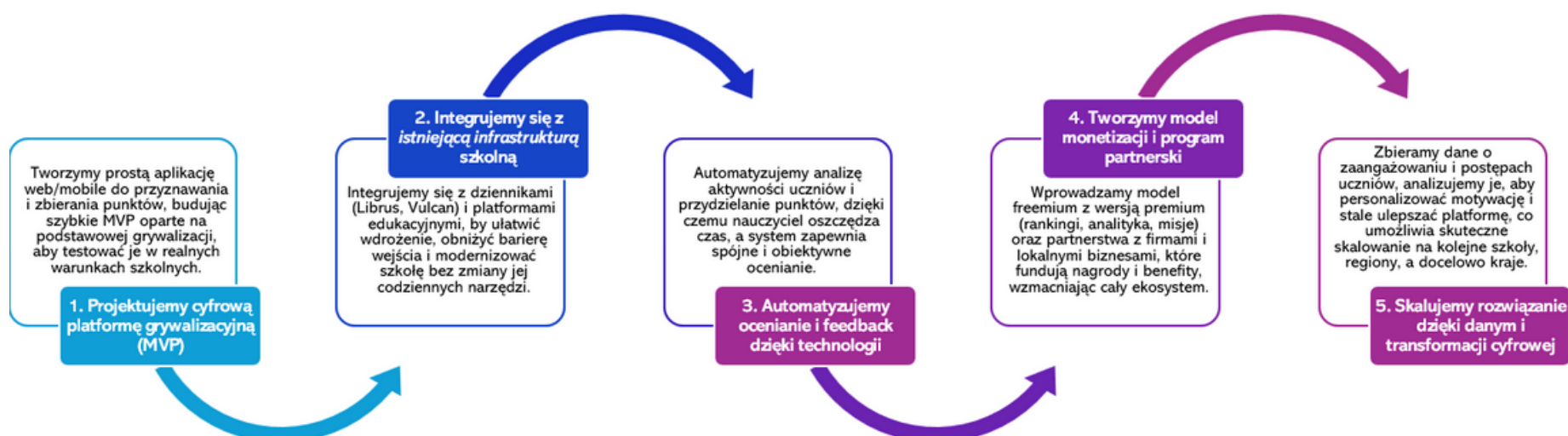
Szkoły opierają się głównie na stopniach, które nie motywują, zwiększają stres i zniechęcają do nauki.

Młodzi są przyzwyczajeni do gier i aplikacji, gdzie dostają punkty, nagrody i szybki feedback — szkoła im tego nie oferuje.

Edukacja przegrywa o uwagę młodych z cyfrowym światem, który daje im natychmiastową motywację i poczucie progresu.

System zakłada jednakowy poziom i tempo uczenia się dla wszystkich.

Plan działania

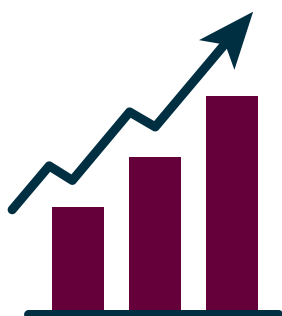


Technologia

Stworzyliśmy testową platformę internetową, która pokazuje główne funkcje naszego systemu grywalizacji.



Wizja sukcesu



Uczniowie będą uczyć się jak w grze, zdobywając punkty i nagrody zamiast stresować się ocenami, a nauczyciele zyskają proste narzędzie wspierane AI do oceniania postępu, co stworzy w szkole nowoczesny, motywujący system oparty na jasnym feedbacku i aktywnym zaangażowaniu.

Szacowane rezultaty

Aktywność uczniów



+30%

Udział w lekcjach i konkursach



+20%

Pozytywne opinie



80%

Regularne używanie systemu



70%

Mniejszy stres uczniów



-25%

Supported by:



Funded by the European Union

