

«Инновационный технологический парк»
дербес кластерлік қорының Ақтөбе
қаласындағы филиалы
Қазақстан Республикасы, Ақтөбе облысы,
Ақтөбе қаласы,
Әбілқайыр хан даңғылы, 52а
aqtobe_ithub@astanahub.com



Филиал Автономного кластерного фонда
«Парк инновационных технологий» по городу
Ақтөбе
Республика Казахстан, Ақтөбінскан область,
город Ақтөбе,
проспект Әбілқайыр хана, 52а
aqtobe_ithub@astanahub.com

aqtobe hub

Хақатон ережесі DigEduHack: Aqtobe DigEduHack 2025	Положение хақатона DigEduHack: Aqtobe DigEduHack 2025	Rules of Hackathon DigEduHack: Aqtobe DigEduHack 2025
1. Жалпы мәліметтер Өткізу күні: 2025 жылғы 14–15 қараша Өтетін орны: <i>Aqtobe Hub</i> Форматы: офлайн (қажет болған жағдайда онлайн элементтерімен) Ұйымдастырушы: <i>Aqtobe Hub</i> Халықаралық серіктес: <i>DigEduHack Global 2025</i> Мақсаты: Білім беру ұйымдарының цифрлық трансформациясын дамытуға бағытталған инновациялық шешімдерді әзірлеу. Хақатонның мақсаты — білім беру мен басқару процестерін жетілдіру, коммуникацияны күшейту және тиімділікті арттыру үшін заманауи технологияларды қолдану. Іс-шара оқушыларды, студенттерді, педагогтарды және IT саласының мамандарын бір	1. Общие сведения Дата проведения: 14–15 ноября 2025 года Место проведения: <i>Aqtobe Hub</i> Формат: офлайн (с элементами онлайн-коммуникации при необходимости) Организатор: <i>Aqtobe Hub</i> при поддержке глобальной инициативы <i>DigEduHack Global 2025</i> Цель хақатона: Создание инновационных цифровых решений, направленных на развитие цифровой трансформации образовательных учреждений, повышение эффективности управления, коммуникации и совместной работы в образовании. Мероприятие объединит студентов, преподавателей, специалистов и энтузиастов, чтобы совместно разработать практические идеи и прототипы, способствующие внедрению технологий в учебный и административный процесс.	1. General Information Date: November 14–15, 2025 Venue: <i>Aqtobe Hub</i> Format: On-site (with possible online components) Organizer: <i>Aqtobe Hub</i> Global Partner: <i>DigEduHack Global 2025</i> Goal: To develop innovative digital solutions that strengthen the digital transformation of education, improve management efficiency, and enhance collaboration and communication in learning environments. The hackathon will unite students, educators, and professionals to co-create practical tools and prototypes that drive meaningful change in education.
2. Қатысушылар	2. Участники	2. Participants

«Инновациялық технологиялар паркі»
дербес кластерлік қорының Ақтөбе
қаласындағы филиалы
Қазақстан Республикасы, Ақтөбе облысы,
Ақтөбе қаласы,
Әбілқайыр хан даңғылы, 52а
aqtobe_ithub@astanahub.com



aqtobe hub

Филиал Автономного кластерного фонда
«Парк инновационных технологий» по городу
Ақтөбе
Республика Казахстан, Актюбинская область,
город Ақтөбе,
проспект Абылқайыр хана, 52а
aqtobe_ithub@astanahub.com

Қатысуға шақырылады: - орта мектеп оқушылары (15 жастан бастап); - колледж және университет студенттері; - мұғалімдер, оқытушылар, педагогтар; - зерттеушілер мен ІТ және білім саласының мамандары; - цифрлық технология мен инновацияға қызығушылық танытқан тұлғалар. Қатысу форматы: - команда құрамы 3–5 адамнан; - жеке қатысушылар да тіркеле алады (ұйымдастырушылар командаға біріктіреді). Бағдарламалау тәжірибесі талап етілмейді. Негізгі шарттар — шығармашылық, командалық жұмыс және шынайы білім беру мәселелерін шешуге ынта.	К участию приглашаются: - учащиеся средних школ (15 лет и старше); - студенты колледжей и университетов; - учителя, преподаватели, педагоги; - исследователи и специалисты в области образования и ИТ; - энтузиасты цифровых технологий и инноваций в образовании. Возраст участников: от 15 лет. Формат участия: - команды из 3–5 человек; - допускается регистрация индивидуальных участников (организаторы помогут сформировать команды). Требования: Опыт программирования не обязателен. Основные критерии — креативность, командная работа и мотивация решать реальные образовательные задачи.	Eligible participants: - Secondary school students (15+); - College and university students; - Teachers, educators, lecturers; - Researchers and IT or education professionals; - Digital innovation enthusiasts. Teams: 3–5 members. Individual participants may register and will be matched into teams. No coding experience required. Key factors: creativity, teamwork, and motivation to solve real educational challenges.
3. Тақырып және бағыттар	3. Тематика и направления хакатона	3. Challenge Theme and Tracks

«Инновациялық технологиялар паркі»
 дербес кластерлік қорының Ақтөбе
 қаласындағы филиалы
 Қазақстан Республикасы, Ақтөбе облысы,
 Ақтөбе қаласы,
 Әбілқайыр хан даңғылы, 52а
 aqtobe_ithub@astanahub.com



aqtobe hub

Филиал Автономного кластерного фонда
 «Парк инновационных технологий» по городу
 Ақтөбе
 Республика Казахстан, Ақтөбінская область,
 город Ақтөбе,
 проспект Абылқаныр хана, 52а
 aqtobe_ithub@astanahub.com

Негізгі тақырып:  «Білім берудегі цифрлық трансформацияны күшейту» Мүмкін бағыттар (біреуін немесе бірнешеуін біріктіруге болады): 1. Оқытудағы жасанды интеллект (AI for Learning) — виртуалды тьюторлар, ақылды көмекшілер, бейімделген тестілеу немесе дербестендірілген оқу. 2. Педагогтарға арналған цифрлық құралдар — сабақтарды жоспарлау, автоматтандыру және кері байланыс жүйелері. 3. Оқушылардың әл-ауқаты — оқу процесінде эмоционалдық, физикалық және әлеуметтік тенгерімді арттыратын шешімдер. 4. Ойын арқылы оқыту (Game-based learning) — ойын элементтері мен AR/VR технологиялары арқылы оқуды қызықты ету. 5. Экологиялық білім және тұрақты даму — білімді тұрақты даму мақсаттарымен байланыстыратын технологиялық шешімдер.	Основная тема:  «Усиление цифровой трансформации в образовании» Возможные направления разработки (можно выбрать одно или объединить несколько): 1. ИИ для обучения — виртуальные тьюторы, умные помощники, адаптивное тестирование или персонализированное обучение. 2. Цифровые инструменты для преподавателей — автоматизация процессов, проектирование уроков, системы обратной связи и аналитики. 3. Благополучие учащихся — решения, направленные на повышение эмоционального, физического и социального благополучия в учебной среде. 4. Игровое обучение (Game-based learning) — использование игровых механик, AR/VR или геймификации для повышения вовлечённости. 5. Эко-образование и устойчивое развитие — технологические решения, связывающие образование с целями устойчивого развития (SDGs).	Main theme:  “Empowering Digital Transformation in Education” Possible directions (choose one or combine several): 1. AI for Learning — virtual tutors, smart assistants, adaptive testing, or personalized learning. 2. Digital Tools for Teachers — lesson automation, feedback systems, planning dashboards. 3. Student Well-being — digital solutions for emotional, physical, and social well-being. 4. Game-based Learning — using gamification or AR/VR to boost engagement. 5. Eco-Education and Sustainability — connecting education with UN Sustainable Development Goals.
4. Жобаларға қойылатын талаптар	4. Формат и требования к проектам	4. Project Requirements

«Инновациялық технологиялар паркі»
дербес кластерлік қорының Ақтөбе
қаласындағы филиалы
Қазақстан Республикасы, Ақтөбе облысы,
Ақтөбе қаласы,
Әбілқайыр хан даңғылы, 52а
aqtobe_ithub@astanahub.com



aqtobe hub

Филиал Автономного кластерного фонда
«Парк инновационных технологий» по городу
Ақтөбе
Республика Казахстан, Актюбинская область,
город Ақтөбе,
проспект Абылқайыр хана, 52а
aqtobe_ithub@astanahub.com

Әр команда келесіні ұсынуы қажет: Жоба тұжырымдамасы (1–2 бет): - мәселенің сипаттамасы; - ұсынылған шешім; - мақсатты аудитория; - күтілетін нәтиже мен әсер. Прототип немесе демо-нұсқа (қалауы бойынша): - интерактивті макет, демонстрациялық бағдарлама немесе визуалды модель. Жобаны таныстыру (Pitch): - ұзақтығы 5 минутқа дейін, содан кейін сұрақ-жауап сессиясы.	Каждая команда должна подготовить и представить: Концепцию проекта (1–2 страницы), включающую: - описание проблемы; - предлагаемое решение; - целевую аудиторию; - ожидаемый эффект (влияние на образовательный процесс). Прототип или демо-версию (по возможности): - макет, интерактивный прототип, демонстрационное приложение или визуальная модель. Презентацию проекта (Pitch) — до 5 минут + Q&A с жюри. - Краткое, убедительное и визуально оформленное выступление.	Each team should prepare: Project concept (1–2 pages): - Problem description; - Proposed solution; - Target audience; - Expected impact. Prototype or demo (optional but encouraged): - Mock-up, interactive prototype, demo app, or visual model. Final presentation (Pitch): - Up to 5 minutes, followed by Q&A with the jury.
5. Жұмыс тілдері - Қазақ, орыс және ағылшын тілдері. - Қатысушылар өзіне ыңғайлы тілде жұмыс істей алады. - Соңғы нұсқасы ағылшын тілінде digieduhack.com платформасына жүктелуі тиіс.	5. Языки работы - Рабочие языки хакатона: казахский, русский, английский. - Команды могут работать на любом из выбранных языков. - Финальная версия проекта и описание, загружаемые на платформу digieduhack.com, должны быть на английском языке.	5. Working Languages - Kazakh, Russian, and English. - Teams may work in any chosen language. - Final project submission on digieduhack.com must be in English.

«Инновационный технологический парк»
 дербес кластерлік қорынын Ақтөбе
 қаласындағы филиалы
 Қазақстан Республикасы, Ақтөбе облысы,
 Ақтөбе қаласы,
 Әбілқайыр хан даңғылы, 52а
 aqtobe_ithub@astanahub.com



aqtobe hub

Филиал Автономного кластерного фонда
 «Парк инновационных технологий» по городу
 Ақтөбе
 Республика Казахстан, Ақтөбінская область,
 город Ақтөбе,
 проспект Әбілқайыр хана, 52а
 aqtobe_ithub@astanahub.com

6. Бағалау критерийлері

Жобалар келесі көрсеткіштер бойынша бағаланады:

- **Тақырыпқа сәйкестік** — білім берудегі цифрлық трансформация идеясымен байланысы;
- **Инновация** — идеяның жаңашылдығы мен шығармашылық көзқарас;
- **Іске асыру мүмкіндігі** — шешімнің нақты өмірде қолдануға жарамдылығы;
- **Әсер (Impact)** — жобаның білім беру үдерісіне және қатысушыларға пайдасы;
- **Командалық жұмыс және танымстыру сапасы** — команданың үйлесімділігі мен қорғау шеберлігі.

7. Ұйымдастыру тәртібі

- **Ұзақтығы: 48 сағат**
- Қатысушылармен **тәжірибені менторлар** жұмыс істейді.
- Бағдарламада:
 - мастер-класстар;
 - жобаларды қорғау (Pitching);

6. Критерии оценки

Проекты участников оцениваются по следующим направлениям:

- **Соответствие теме.** Насколько проект отражает идею цифровой трансформации в образовании.
- **Инновационность.** Новизна и оригинальность решения, креативный подход к задаче.
- **Реализуемость.** Практическая применимость и возможность внедрения в образовательную среду.
- **Влияние (Impact).** Потенциальная польза для учащихся, педагогов и образовательных организаций.
- **Командная работа и презентация.** Сложность, ясность изложения и убедительность выступления команды.

7. Условия и организация

- Продолжительность: **48 часа** (включая подготовку и финальную защиту).
- Команды работают под руководством **менторов** из сфер IT, образования и бизнеса.
- В программе предусмотрены:
 - мастер-классы и консультации;

6. Evaluation Criteria

Projects will be evaluated according to:

- **Relevance:** how well the project aligns with the theme of digital transformation in education;
- **Innovation:** originality and creativity of the solution;
- **Feasibility:** practical applicability and potential implementation;
- **Impact:** educational and social benefits of the project;
- **Teamwork and Presentation:** collaboration, clarity, and persuasiveness of delivery.

7. Format and Organization

- Duration: **48 hours**
- Mentors from IT, education, and business fields will support participants.
- Program includes:
 - Workshops and mentoring;
 - Pitch session before the jury;

«Инновационный технологический парк»
дербес кластерлік қорының Ақтөбе
қаласындағы филиалы
Қазақстан Республикасы, Ақтөбе облысы,
Ақтөбе қаласы,
Әбілқайыр хан даңғылы, 52а
aqtobe_ithub@astanahub.com



aqtobe hub

Филиал Автономного кластерного фонда
«Парк инновационных технологий» по городу
Ақтөбе
Республика Казахстан, Ақтөбінская область,
город Ақтөбе,
проспект Абилқайыр хана, 52а
aqtobe_ithub@astanahub.com

○ жеңімпаздарды марапаттау.	○ питчинг проектов перед жюри; ○ награждение победителей.	○ Awards ceremony.
8. Нәтижелер мен марапаттар • Жеңімпаздар анықталып, олардың жобалары DigiEduHack Global деңгейінде ұсынылады; • Барлық қатысушыларға DigiEduHack сертификаттары беріледі; • Ең үздік командаларға менторлық және серіктестік қолдау көрсетіледі.	8. Результаты и поощрение По итогам хакатона: • будут определены победители, чьи проекты представят Aqtobe Hub на глобальном уровне DigiEduHack; • всем участникам будут выданы сертификаты DigiEduHack; • лучшие идеи получат менторскую и партнёрскую поддержку для дальнейшего развития.	8. Results and Recognition • Winning teams will represent Aqtobe Hub at the DigiEduHack Global level; • All participants receive official DigiEduHack Certificates; • The best ideas may receive mentorship and partnership support for further development.

Ақтөбе қаласы бойынша ДЖК «ИТП»
филиалының директоры

Асанова З.Х.