Hackathon

Gelijke Kansen voor jongeren

Wat is ons doel met deze hackathon?

Het doel van dit project, de hackathon zelf en het organiseren daarvan, is het creëren van acties en initiatieven om kansengelijkheid en sociale inclusie voor jongeren te bevorderen. Tijdens de hackathon komen mensen bij elkaar vanuit verschillende disciplines met verschillende expertises die samen werken aan acties, initiatieven en mogelijke oplossingen om kansenongelijkheid te verkleinen. Of je nu een student, politieagent, winkelier, verpleegkundige, jongerenwerker, opa of oma, ambtenaar, docent of sociaal werker bent, hoe diverser, hoe beter!

Door deze verschillende disciplines en expertises krijg je acties, initiatieven en mogelijke oplossingen vanuit verschillende perspectieven, wat meer ideeën en andere resultaten oplevert. Een actieve en inspirerende dag met sportieve en creatieve intermezzo's en energizers die ervoor zorgen dat je scherp bent en met een open mindset mee kunt hacken!

Kortom:

Een dag vol creativiteit, ideeën bedenken, sparren, samenwerken, doelgericht werken en natuurlijk ook gezelligheid! Wil jij het verschil maken en meewerken aan dit belangrijke initiatief? Meld je dan snel aan!

Waarom een hackathon?

Een hackathon is een evenement dat een halve dag, een dag of zelfs meerdere dagen kan duren. Vaak wordt gedacht dat hackathons alleen voor softwareprogrammeurs zijn, maar dat is niet het geval. Er zijn mensen aanwezig vanuit allerlei sectoren om aan de slag te gaan met een bepaald probleem/vraagstuk.

Mensen met verschillende talenten ontmoeten elkaar en werken samen aan een uitdaging. Die samenwerking start vaak in kleine groepjes of teams, om vanuit meerdere disciplines aan een uitdaging te beginnen. Op die manier komen diverse perspectieven samen en ontstaan er oplossingen en/of initiatieven, waar specialisten uit een specifieke afzonderlijke discipline niet op gekomen zouden zijn. Out-of-the-box denken is hierbij de kunst.

Een hackathon is dus een interessant middel om talenten en mensen met verschillende capaciteiten en kwaliteiten bij elkaar te brengen en te laten werken aan een specifieke uitdaging of probleem.

Wat weten we over gelijke kansen voor jongeren?

Ondanks nationale en internationale inspanningen om kansengelijkheid te creëren voor kinderen, neemt kansenongelijkheid in het Nederlandse onderwijs toe, concludeerde de Inspectie van het Onderwijs in De Staat van het Onderwijs 2015/2016 (Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, 2021). Helaas groeien niet alle kinderen op in een omgeving die hun ontwikkeling optimaal ondersteunt. Het is enorm afhankelijk van in welke mate het onderwijs aansluit op de behoeftes van een kind. Er gaat in Nederland veel talent verloren: niet wie je bent, maar waar je vandaan komt is vaak bepalend voor hoe ver je kunt komen.

Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap. (2021, 3 maart). Gelijke Kansen Alliantie: Rapportage 2020. Nieuwsbericht | Gelijke kansen. https://www.gelijke-kansen.nl/actueel/nieuws/2021/01/26/gelijke-kansen-alliantie-rapportage-2020

Kinderen zijn onmisbaar voor verandering van de toekomstige generatie. En ieder kind verdient het recht en de mogelijkheden om zich volledig te ontwikkelen, ongeacht opleidingsniveau van de ouders, hun financiële middelen of achtergrond. Onderwijs is het belangrijkste middel om bij te dragen aan gelijke kansen en met deze hackathon willen wij bijdragen aan het creëren van die gelijke kansen!

Wat houdt het project Play Equal in?

Play Equal is een project vanuit de gemeente 's-Hertogenbosch. De Europese partners hierin zijn Oostenrijk en Duitsland. Lokale partners zijn de Bossche Vakschool en het Koning Willem 1 College.
Het doel van dit project is het creëren van gelijke kansen en sociale inclusie voor jongeren van 12 tot en met 19 jaar die minder kansen hebben. In dit project worden nieuwe onderwijsprocessen, trainingen voor professionals, jongeren en ouderen ontwikkeld en alle initiatieven zullen uiteindelijk leiden tot hernieuwde beleidsontwikkeling voor deze doelgroep.

Welke opbrengsten willen we behalen?
De Intellectual Outputs (IO) die geleverd zullen worden zijn:

IO1
Leren van sociale inclusie door best practices

IO2
Actieonderzoek: raamwerk en validering van sleutel-succesfactoren

IO3
Co-creëren van een educatief partnerschap tussen scholen en ouders

IO4
Blauwdruk: combinatie van formele en niet-formele methodologieën om te leren in een doorlopend traject

IO5
Hackathon: een innovatieve manier om nieuwe oplossingen boven tafel te halen

IO6
Sociale inclusie vertalen in school-en overheidsbeleid

Welk resultaat willen we bereiken?

Dit project zal hoogwaardige tools en overdraagbare methodologieën, richtlijnen en tastbare resultaten opleveren om kansengelijkheid en sociale inclusie te bevorderen binnen Europa, om competenties van studenten te versterken en om beleid te beïnvloeden met als resultaat dat studenten/jongeren zich optimaal kunnen ontwikkelen.

ondernemend-onderwijs.nl

'SH ONDERNEMEND ONDERWIJS
'S-HERTOGENBOSCH

KONING WILLEM I COLLEGE

bossche vakschool

avans hogeschool

's-Hertogenbosch

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

PLAY EQUAL