26.07.2023.

**Sociālajā hakatonā tiekas jaunieši - labākie ilgtspējas veicinātāji**

No 6. līdz 9. jūlijam krāšņā viduslaiku ciematā Nocera Umbra, Itālijā, notika Sociālais hakatons 2023 (#SHU2023), kuru organizēja Eiropas Grantu starptautiskā akadēmija (EGInA) sadarbībā ar “Crowddreaming Hackadmy Lab Foligno 4D” (CRHACK LAB F4D). Hakatona mērķis bjia attīstīt jauniešu digitālās prasmes, kopīgi radot inovatīvus digitālos risinājumus, kas palīdzētu indivīdiem un pilsoniskās sabiedrības organizācijām (PSO) sasniegt Apvienoto Nāciju Organizācijas Ilgtspējīgas programmas 2030 attīstības mērķus.

Hakatons vienkopus pulcēja vairāk nekā 300 dalībnieku no visas pasaules, kas diskutēja par trim ar enerģiju saistītām tēmām: ilgtspējību, kultūru un atbildīgumu.

Latviju hakatonā pārstāvēja trīs Latvijas Kultūras koledžas studenti - Laura Valentīna Zahareviča, Karīna Savicka un Matīss Livčāns, kuriem brauciens uz Itāliju bija kā balva par iegūto 1. vietu Valsts izglītības satura centra īstenotajā ES programmas “Erasmus+” projekta “Good DEEDs” mācību materiālu konkursā Latvijā.

48 stundu laikā komandas izstrādāja savas idejas prototipu vai produktu, ko prezentēja jeb pičoja ekspertu žūrijai. Katra komanda darbojās mentora pavadībā, kas ikdienā ir eksperts savā jomā.

Latvijas jaunieši kopā ar pārstāvjiem no Ungārijas, Grieķijas un Ukrainas  izstrādāja priekšlikumu,  kā izveidot videi draudzīgu strūklaku, kuras darbināšanai enerģija tiktu iegūta no kalna upes straumes. Ideja radās, balstoties uz pilsētas Nocera Umbra kalnaino vidi, kurā pat mazas upītes veido samērā spēcīgu straumi. Piedāvātais risinājums  - ar straumes enerģiju darbināms ūdens pumpis, kurš nodrošinātu ūdens plūsmu uz strūklaku, vienlaicīgi lieki netērējot resursus.

Kā uzsvēra Latvijas pārstāve Laura Valentīna Zaharova: “Dalība hakatonā bija lieliska iespēja veidot starptautiskus kontaktus gan ar citiem jauniešien, gan dažādu nozaru pārstāvjiem, gan arī apgūt tādas prasmes, par kurām ikdienā nebiju pat aizdomājusies - kā radoši prezentēt idejas, izmantojot 3D modelēšanas un printēšanas tehnikas.”

Paralēli hakatonam notika arī radošās darbnīcas, kuras bija atvērtas ikvienam pasākuma dalībniekam. Piemēram, stop-motion laboratorijā tapa īsi video, kas līdzīgi “Avārijas brigādes” multiplikācijas filmām. Savukārt “Dzīvajā bibliotēkā” bija iespēja sarunāties ar cilvēkiem un uzzināt viņu pieredzes stāstus. Vēl citās  - pieredzēt,  kā dzeja tiek pārveidota mākslā un mūzikā vai  izzināt, kā top “Museater” - veids, kā organizēt pielāgotus muzeja apmeklējumus, organizējot tos kā teātra izrādes, izmantojot ad-hoc papildinātās realitātes skatuves.

*Par projektu “Good DEEDs”*

*Projekta mērķis ir pilnveidot profesionālās izglītības iestāžu pedagogu un izglītojamo zināšanas par digitālo ierīču un programmatūru lietošanas ietekmi uz vidi un attīstīt digitālās enerģijas pārvaldības prasmi. “Good DEEDs” tiek īstenots sadarbībā ar organizācija “European Grants International Academy” (Itālija), Datorzinātņu un tehnoloģiju institūtu “Diofantos” (Grieķija), Portugāles Vides tehnoloģiju asociācija, Kadir Has Universitāti (Turcija) un Iasi apgabala skolu inspektorātu (Rumānija). Projektā ir izstrādāta un aprobēta mācību materiālu platforma un kurss pedagogiem, kas piedāvā apgūt digitālās enerģijas pārvaldības prasmes un to izmantošanu mācību procesā. Rīgas Stila un modes tehnikuma, Latvijas Kultūras koledžas, Ogres tehnikuma un Liepājas Valsts tehnikuma pedagogi piedalījās mācībās un kopā ar audzēkņiem īstenoja pilotprojektu savās skolās - izzināja digitālo CO2 pēdu, veica mērījumus ar digitālās enerģijas patēriņa kalkulatoru, analizēja datus un sagatavoja mācību uzskates materiālus konkursam. Konkursa sadarbības partneris Latvijā - Enefit Latvija.*

*Projekts “Digital Energy Efficiency Designers” (Good DEEDs) Nr. 2020-1-IT01-KA226-VET-009143  tiek finansēts ar Eiropas Komisijas “Erasmus+” atbalstu. Šī publikācija atspoguļo vienīgi autora uzskatus, un Komisijai nevar uzlikt atbildību par tajā ietvertās informācijas jebkuru iespējamo izlietojumu.*