

**İTi Zəka- 2**

**Uşaqqlar arasında hakatonun**

**ƏSASNAMƏSİ**

**Bakı – 2024**

## **Ümumi müddəalar**

1.1 “İTi zəka” uşaqlar arasında hakaton - müsabiqə (bundan sonra - müsabiqə) Azərbaycan Respublikası Prezidenti İlham Əliyevin 27 noyabr 2020-ci il Sərəncamı ilə təsdiq edilmiş “Uşaqlara dair Strategiyanın həyata keçirilməsi üzrə 2020–2025-ci illər üçün Fəaliyyət Planı”nın müddəalarına əsasən (5.1.13 Uşaqların zərərli informasiyadan qorunması üçün tədbirlərin gücləndirilməsi; 5.4.16 Uşaqların internet məkanında, sosial şəbəkələrdə zərərli informasiyadan qorunması istiqamətində təbliğat-təşviqat işinin aparılması, maarifləndirici vəsaitlərin hazırlanması, informasiya təhlükəsizliyi sahəsində onların bilik və bacarıqlarının artırılması üçün təlimlərin keçirilməsi) Azərbaycan Respublikasının Ailə, Qadın və Uşaq Problemləri üzrə Dövlət Komitəsi (bundan sonra – Dövlət Komitəsi), Azərbaycan Respublikası Prezidenti yanında Vətəndaşlara Xidmət və Sosial İnnovasiyalar üzrə Dövlət Agentliyi (bundan sonra – Agentlik) və “Azərbaycan Uşaqlarının İnkişaf Platforması” İctimai Birliyi (bundan sonra - AİUP) tərəfindən keçirilir.

1.2 Bu Əsasnamə müsabiqənin məqsədlərini, şərtlərini, mərhələlərini və iştirakçıların mükafatlandırılması qaydalarını müəyyən edir.

1.3 Müsabiqənin gedişi ilə bağlı məlumatlar Dövlət Komitəsinin ([www.family.gov.az](http://www.family.gov.az)) və Agentliyin rəsmi internet və sosial media səhifələrində yerləşdirilir.

## **Müsabiqənin məqsədi**

2.1 Uşaqlara öz hüquqlarının təmin edilməsi istiqamətində təşəbbüs irəli sürmək, innovativ həll yolları təklif etmək imkanı yaratmaq;

2.2 Uşaqlar arasında innovativ fəaliyyəti stimullaşdırmaq və sağlam rəqabəti formalaşdırılmaq;

2.3 Uşaqların intellektual inkişafını stimullaşdırmaq, onlarda sərbəst düşünmə və problem həll etmə bacarıqlarını inkişaf etdirilmək;

2.4 Komandada işləmək bacarığını inkişaf etdirilmək;

2.5 İstedadlı uşaqları cəmiyyətə tanımaq;

2.6 Uşaqlar arasında yeni ideyaları dəstəkləmək;

2.7 Uşaqların ətraf-mühitin mühafizəsində və yaşıl texnologiyaların tətbiqində iştirakını təmin etmək.

## **Müsabiqənin şərtləri**

3.1 Müsabiqədə bütün respublika üzrə rəqəmsal bacarıqlara sahib, informasiya texnologiyaları sahəsində müəyyən bilik və bacarıqlara (sertifikat, diplom) malik olan, innovativ düşüncəli, bu sahəyə xüsusi marağı olan və komandada işləməyi bacaran 14-17 yaşlı uşaqlar iştirak edə bilər.

3.2 İştirakçılar minimum 3, maksimum 5 nəfərlik (qız və oğlan təmsilçiliyi nəzərə alınmaqla) komandalar şəklində qeydiyyatdan keçməlidirlər. Seçilən komandalarla əlaqə saxlanılacaq.

3.3 İştirak etmək istəyənlər 10 iyun 2024-cü il, saat 18:00-dək Dövlət Komitəsinin rəsmi sahifəsində yerləşdirilmiş elektron qeydiyyat formunun linki vasitəsilə qeydiyyatdan keçə bilərlər. Əlavə suallarla bağlı hakaton@family.gov.az elektron poçt ünvanına müraciət ünvanlamaq mümkündür.

3.4 Müsabiqə aşağıdakı mövzuları əhatə edəcək:

- Sağlam həyat tərzi;
- İntellektual inkişaf;
- Ekologiya və uşaqlar;
- İnformasiya təhlükəsizliyi;
- Süni intellekt və uşaqlar;
- Asudə vaxt və əyləncə.

3.5 Müsabiqə zamanı layihələrin ilkin prototipi hazırlanmalıdır.

3.6 Müsabiqə günlərində Komitə tərəfindən qarşılınır:

- lazımi ləvazimatlar (bloknot, qələm, flomaster və s.)
- qidalanma (nahar və kofe-breyk).

## **Müsabiqənin mərhələləri**

4.1 **Birinci mərhələ** - ilkin hazırlıq mərhələsidir. Bu mərhələdə uşaqlar qeyd edilən mövzular üzrə onlayn təlimlərə cəlb olunacaqlar. Təlimlərdə xarici ekspertlərin iştirakı nəzərdə tutulur.

4.2 **İkinci mərhələ** - Bu mərhələdə uşaqlar xarici və yerli ekspertin birgünlük təlimlərinə cəlb ediləcək və hakatonla bağlı məlumatlandırılacaq. Sonda komanda quruculuğu oyunu təşkil ediləcək və hər komandanın kapitanı seçiləcək.

4.2 **Üçüncü mərhələ** - hakaton mərhələsidir. Komandalara bu mərhələdə yuxarıda qeyd edilən mövzularda yeni, yaradıcı rəqəmsal həll konseptinin hazırlanması tapşırılacaq. Komandalar "İnnoland" mərkəzində keçirəcəkləri bir iş günü ərzində, mentorların dəstəyi ilə ideyalarının prototip layihəsini hazırlayacaqlar. Prototip "Canva", "Microsoft Power Point" və ya "Figma" vasitəsilə hazırlanmalıdır.

4.3. **Dördüncü mərhələ** - layihələrin təqdim edilməsi və seçim mərhələsidir. Hər bir komandanın kapitanı layihəsini 5 dəqiqə ərzində münisiflərə təqdim edəcək. Layihələr

münsiflər tərəfindən, “Harvard ManageMentor” liderlik proqramı meyarları əsasında qiymətləndiriləcək. Verilən tapşırığı innovativ yollarla həll etməyi bacaran 3 (üç) komanda seçiləcək.

## **5. Qiymətləndirmə meyarları**

5.1. Layihələr aşağıda qeyd edilən meyarlar əsasında, 10 ballıq sistem üzrə qiymətləndiriləcək:

- innovativ yanaşmanın tətbiqi;
- resursların düzgün bölgüsü;
- prosese strateji yanaşma;
- sosial məsuliyyət;
- rəqəmsallıq;
- təqdimat bacarıqları.

5.2. Qiymətləndirmə zamanı mentorların vaxtın idarə edilməsi, nəticə yönümlülük, komanda işi və effektiv kommunikasiya bacarıqları üzrə komandaları dəyərləndirməsi də nəzərə alınacaq.

## **6. İştirakçıların mükafatlandırılması qaydaları:**

6.1. Münsiflər tərəfindən səsvermə yolu ilə müəyyən edilmiş 3 (üç) ən bacarıqlı komanda (hər birində 3-5 komanda üzvü olmaqla) sertifikatla yanaşı qiymətli hədiyyələrlə təltif edilir.

6.2. Digər bütün iştirakçılar iştiraka görə sertifikatla təltif edirlər.

## **7. Müsabiqənin yekunu**

7.1. Müsabiqənin yekunlarının elanı, mükafat və sertifikatların təqdim edilməsi mükafatlandırma mərasimində baş tutacaq.

7.4. Müsabiqənin yekunları haqqında məlumat mükafatlandırma mərasimindən sonra Dövlət Komitəsinin rəsmi internet səhifələrində yerləşdiriləcək.