



Інноваційний хакатон «Кропивницький майбутнього»

Освітньо-інноваційний захід Навчально-наукового інституту комп'ютерних наук та інформаційних технологій НТУ «ХПІ» для старшокласників Кропивницького (10-11 класи), спрямований на розвиток міста через ідеї, технології та підприємництво.

Що таке хакатон?

Командний захід

Для учнів шкіл, тривалістю 2 тижні у гібридному форматі (онлайн та офлайн).

Реальні виклики

Учні працюють над реальними викликами міста, пропонуючи інноваційні рішення.

Презентація

Команди презентують свої проекти експертному журі.

Навички XXI століття

Захід поєднує ІТ, підприємництво та соціальну відповідальність, формуючи у молоді ключові навички.





Програма: Тиждень І (Онлайн)

06.04.2026
(Понеділок)

1

*Відкриття хакатону:
представлення ідеї,
програми, тематики,
умов та спікерів. Виступ
представників
Міжнародної компанії
Huawei на тему "Exploring
the Intelligent World 2030".*

2

07.04.2026 -
09.04.2026
(Вівторок-
Четвер)

*Виступи представників
провідних IT-компаній
(EPAM, NIX, GlobalLogic)
з тематик: Стартапи,
ШІ, Управління
проектами.*

Час: у визначені дні о 16 - 17 вечора
(буде уточнено після затвердження відповідних дат).

Програма: Тиждень II (Офлайн)

1

14.04.2026 -16.04.2026

(Вівторок-Четвер)

Виступи представників кафедр ННІ КНІТ за
напрямами: Управління проєктами,
ШІ, Стартапи.

2

18.04.2026 (Субота)

Закриття хакатону: презентації проєктів
команд, оцінювання журі, нагородження
переможців (1- 3 місця) та вручення
сертифікатів усім учасникам.





Організаційні питання

Участь та Реєстрація

Команди з 4-5 учнів від кожної школи учасника Хакатону.

Вчитель може долучитись як ментор або супроводжуючий.

Реєстрація команд за 2 тижні до початку через гугл-форму.

Вибір тематичного напрямку (освіта, соціальна сфера, промисловість тощо).

Комунікація

- Група в Telegram або канал у Discord для інформації, питань та спілкування з менторами.

Необхідне обладнання

(II тиждень, з 14.04.2026 по 18.04.2026)

- Інтерактивна дошка
- 2 мікрофони
- Звукове обладнання
- Приміщення для учасників (наприклад, актовий зал школи)

Журі

- 5-7 осіб з представників Управління освіти КМР та інших департаментів.

Очікувані результати

Інноваційне мислення

Розвиток інноваційного мислення учнів – цифрового майбутнього Кропивницького.

Командна робота

Формування практичних навичок командної роботи.



Взаємодія

Посилення взаємодії між школами, вищою ІТ-освітою та інноваційним середовищем.

Ідеї для міста

Створення ідей для розвитку рідного міста.