

Утверждаю:  
Директор МКУ КИМЦ  
Величко Е.В. \_\_\_\_\_  
«15» июня 2021г.

## ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ

### II КРАСНОЯРСКОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ХАКАТОНА

#### Современный город для Человека: новые возможности

#### 1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации, проведения и подведения итогов II Красноярского педагогического хакатона (далее – Хакатон).
- 1.2. Изменения, внесенные в Положение, подлежат публикации на сайте. Продолжая участие в конкурсе, участник выражает согласие с внесенными в Положение изменениями.
- 1.3. Учредителем Хакатона является главное управление образования администрации города Красноярска (далее – Учредитель).
- 1.4. Организатором Хакатона является Муниципальное казённое учреждение «Красноярский информационно-методический центр» (далее – Организатор).
- 1.5. В Положении используются следующие определения:

**Педагогический хакатон** (далее Хакатон) – марафон образовательных решений: короткое, динамичное мероприятие, призванное стимулировать появление новых идей в образовании. Формат Хакатона позволяет объединить участников различных профессий, с различными уровнями знаний и навыков, способствует созданию новых команд и проектов, развитию предметной области Хакатона.

**Команда** – группа участников, действующих от своего имени, в количестве от 4 до 7 чел., объединившихся для выполнения кейсового задания. Каждый участник может одновременно входить в состав только одной команды.

**Кейс** – конкретная проблема, ситуация, представленная для решения командам в срок, указанный в п. 5.2 Положения.

**Чек-пойнт** – «контрольная точка» процедура, в рамках которой решение кейса представляется контрольно-оценочной инстанции; форма чек-пойнтов определяется организаторами.

**Результат** – прототип образовательного решения и продукта в контексте требований инновационного развития Российской Федерации и г. Красноярска, в частности, соответствующий критериям допуска к оценке Жюри, определенным в п. 8 Положения, включая все материалы, созданные командой в результате выполнения задания, и представленный к оценке жюри в срок. Одна команда вправе представить только один результат.

## **2. Цель и задачи Хакатона**

Хакатон проводится с **целью** создания условий, способствующих:

- выстраиванию партнерских взаимоотношений системы образования и государственных, коммерческих, некоммерческих и общественных организаций и выявлению направлений передовых разработок, трендов в сфере образования;
- поиску возможных перспективных управленческих идей, инициатив и продуктов, обеспечивающих модернизацию существующих образовательных процессов.
- поиску цифровых инструментов для использования в образовательном процессе;

**Задачи** Хакатона:

- создать условия для поиска партнеров для выстраивания образовательного партнерства и расширения границ образовательного пространства;
- апробировать цифровые инструменты для организации и проведения образовательного процесса;
- создать возможности для развития профессиональных и личностных качеств участников Хакатона;

## **3. Предполагаемый результат**

- 3.1. Создан нетворкинг, как возможность для сотрудничества участников и партнеров Хакатона.
- 3.2. Разработаны управленческие и образовательные проекты. Победители Хакатона могут быть приглашены к участию в их реализации.
- 3.3. Команды апробировали цифровые инструменты, предлагаемые на Хакатоне.
- 3.4. Создана площадка для личностной и профессиональной самореализации участников.

## **4. Участники**

- 4.1. Руководители образовательных организаций, педагоги, психологи, методисты, программисты, дизайнеры, маркетологи и другие специалисты, деятельность которых связана со сферой общего, дополнительного и дошкольного образования.
- 4.2. Для участия в Хакатоне каждый участник должен состоять в команде. Команда состоит из 4 - 7 человек, объединившихся для решения кейса.
- 4.3. Для участников, которые не состоят в команде, возможно распределение на команды организаторами.
- 4.4. Каждый член команды регистрируется в соответствии с п. 7. Положения.
- 4.5. Количество команд, принимающих участие в Хакатоне, ограничено и равно 150. В случае превышения количества заявок, организаторы оставляют за собой право проведения отборочного этапа. Не позднее 12 августа 2021 года капитанам всех зарегистрированных команд будет направлено отборочное задание, условия которого будут прописаны дополнительно.

4.6. Каждый участник может входить в состав только одной команды.

## **5. Порядок и сроки проведения Хакатона**

5.1. Хакатон проводится в дистанционном формате.

5.2. Регистрация участников и команд осуществляется с **26 июля по 10 августа 2021.**

5.3. Основные мероприятия Хакатона проводятся в период с 9:00 (по Красноярскому времени) 18 августа 2021 до 12:00 20 августа 2021 (Приложение №2). Платформы проведения Хакатона:

- Онлайн-платформа для организации хакатонов [Codenrock.com](http://Codenrock.com) - регистрация участников, формирование команд, чаты, защита проектов.
- Официальный сайт Хакатона – стартовая информация, сведения о партнерах, видео-мануал (инструкции по работам с другими системами), расписание, Положение, ссылки на записи онлайн-лекций <http://kras-ped-hak.kimc.ms/>.
- Официальный инстаграм аккаунт [https://www.instagram.com/edu\\_krsk/](https://www.instagram.com/edu_krsk/)
- Telegram чат – актуальная информация; быстрая связь с организаторами, модераторами команд.

5.4. После подтверждения регистрации и прохождения отборочного этапа командам 16 августа 2021 сообщается о закреплении кейса, решением которого будет заниматься команда. Работу каждой команды курирует модератор. Он предоставляет оперативную информацию.

5.5. В процессе Хакатона запланированы онлайн-лекции, необходимые для решения кейсов. А также, интерактивные мероприятия, направленные на мотивацию команд и созданию позитивного настроения участникам.

5.6. За организатором остается право корректировки и изменения программы Хакатона, но не позднее 16 августа 2021 года.

5.7. Участники гарантируют, что их проекты были созданы во время Хакатона, и не нарушают авторские и иные права третьих лиц и содержать объекты интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

5.8. Организатор имеет право на редактирование и публикацию любым способом описаний результатов в информационных и рекламных целях без уведомления участников и без получения их согласия.

## **6. Критерии оценки и подведение итогов**

6.1. Итоги Хакатона подводятся на основании критериев оценки решений кейсовых заданий (Приложение № 1).

6.2. Оценка результатов кейсовых заданий осуществляется жюри по 3-балльной шкале по совокупности следующих критериев:

- Эффективность проектной идеи;
- Проработанность проектного предложения;
- Продуктивность работы команды на Хакатоне;
- Потенциал реализации проекта командой после Хакатона;
- Качество презентации проекта.

6.3. За Жюри остается право переноса процедур определения и награждения победителя на более поздний срок, но **не позднее 01 сентября 2021 года**.

## **7. Порядок оформления заявки**

7.1. Регистрация участников осуществляется с 26 июля по 10 августа 2021, путем прохождения электронной формы регистрации на платформе Codenrock, включающее создание личного кабинета и заполнение анкеты.

7.2. Сбор и обработка персональных данных участников мероприятия осуществляется в строгом соответствии с законодательством Российской Федерации о защите персональных данных (Федеральный закон Российской Федерации от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных»).

7.3. При заполнении электронной формы регистрации участнику необходимо указать следующие сведения:

- фамилию, имя, отчество;
- место работы/учебы;
- адрес электронной почты (e-mail);
- номер телефона,
- название команды, при наличии,
- наиболее интересующий трек (направление) и кейсы (задачи) в нём,
- профессиональные навыки,
- позиция в команде,
- дать согласие на обработку персональных данных.

7.4. Участник считается зарегистрированным в Хакатоне, если он заполнил все поля электронной формы регистрации, согласился с условиями Положения и получил приглашение на указанный им адрес электронной почты.

7.5. Каждый участник имеет возможность сформировать или выбрать команду для участия в ее составе. Формирование команд осуществляется на платформе Codenrock.

7.6. Организаторы имеют право самостоятельно формировать команды и сообщают об этом участникам в письме.

## **8. Треки (направления) Хакатона**

8.1. На II Хакатоне представлены следующие направления:

### **1) Ценностные ориентиры человека: отношение к себе и миру**

Решение кейсов этого трека требует разработки проектов по тематикам:

- программы интенсивных школ и модулей, ориентированных на работу по направлениям воспитания;
- медиация в образовании, обеспечение физической, информационной и психологической безопасности;
- индивидуализация в условиях массового образования с учётом возраста - организация тьюторской поддержки, в том числе детей-мигрантов;
- обучение в полилингвальной среде;
- синергия семьи и школы;
- педагогическое сопровождение в условиях смешанного обучения, дистанционного обучения, «обычного» режима обучения, адаптация к разным режимам обучения.

## **2) Образовательная урбанистика**

Решение кейсов этого трека требует разработки проектов по тематикам:

- городское пространство - проектирование новой образовательной среды;
- разработки сетевых форм реализации образовательных программ с учётом перехода с дистанционного на очный формат обучения с использованием городской образовательной среды города.

## **3) Реальный сектор экономики и образование: точки роста**

Решение кейсов этого трека требует разработки проектов по тематикам:

- профессиональная ориентация, профессиональная проба и профессиональное развитие, выстраивание лестницы «школа – (колледж) – вуз – работа»;
- тьюторское сопровождение учеников, ориентированных на высокие достижения, участие в соревнованиях и конкурсах; траектории осмысленного участия во внеурочной деятельности;
- разработка моделей сетевых форм реализации образовательных программ на уровне управления;
- экономическая культура, финансовая грамотность и предпринимательство.

## **4) Цифровые инструменты в образовании**

Решение кейсов этого трека требует:

- разработки цифровых моделей оценки обучения, аттестации образовательных результатов и аналитики полученных данных;
- новые образовательные технологии (EdTech), геймификация в образовании, использование технологий виртуальной и дополненной реальности в образовании;
- интеграции MOOC (массовые открытые онлайн-курсы) в образовательный процесс;
- использования BigData или искусственного интеллекта в образовании;
- подготовки новых онлайн курсов, образовательных программ, серий занятий: развивающее образование;
- разработки методик работы с образовательными онлайн платформами и мобильными приложениями для достижения результатов образования;
- внедрения в учебный процесс образовательных продуктов (онлайн и офлайн) в области адаптивного обучения, использование цифровых ресурсов для детей с ОВЗ.

8.2. За организатором Хакатона остается право изменения указанных треков, но не позднее 02 августа 2021 г.

## **9. Жюри**

9.1. В состав Жюри входят эксперты от авторов кейсов, представители организатора, партнеры и независимые эксперты (представители Службы по контролю в области образования, специалисты бюджетного учета, экономического анализа, правовой работы в сфере образования г. Красноярск).

9.2. Жюри оценивает результат команды и определяет победителей Хакатона.

## **10. Организационный комитет**

10.1. Организационный комитет состоит из специалистов МКУ «Красноярский информационно-методический центр».

10.2. Контактные данные организаторов.

По организационным и процедурным вопросам проведения Хакатона: Кобыльцова Олеся Тарасовна (e-mail:kobylcova.o@kimc.ms, тел.8(391)213-00-03).

## **11. Награждение**

- 11.1. Победители награждаются дипломами в электронном формате не позднее 01 сентября 2021.
- 11.2. Командам-победителям предполагаются призы. Призовой фонд формируется партнерами Хакатона и распределяется по их усмотрению, независимо от организаторов. Партнеры Хакатона могут вручить поощрительные призы командам-участников.

## Критерии оценки

№	Критерий	Расшифровка критерия	Баллы
1.	Эффективность проектной идеи	Просчитана количественная эффективность идеи по показателям, необходимым для реализации проекта. Показан эффект с наименьшими стоимостью и затратами ресурсов. Обоснованы затраты ресурсов (временные, нематериальные, материальные).	2
		Выделены показатели эффективности проекта. Не обоснованы затраты ресурсов (временные, нематериальные, материальные).	1
		Нет расчётов количественной эффективности идеи по показателям, необходимым для реализации проекта. Не обоснованы затраты ресурсов (временные, нематериальные, материальные).	0
2.	Проработанность проектного предложения	Выделены KPI проекта (ключевые показатели деятельности). Соответствие цели, задач, результатов проекта. Чёткое позиционирование целевой аудитории проекта. Предложена дорожная карта реализации проекта (выстроена последовательность задач, согласованных по времени и результатам).	2
		Выделены KPI проекта (ключевые показатели деятельности). Соответствие цели, задач, результатов проекта. Целевая аудитория проекта недостаточно определена. Предложен план реализации проекта.	1
		Соответствие цели, задач, результатов проекта. Предложенный план реализации проекта не соответствует целям, задачам, целевой аудитории.	0
3.	Продуктивность работы команды на Хакатоне	Выделены и распределены роли в команде при работе на Хакатоне. Соотношение запланированного выполненному на Хакатоне. Освещение работы команды в процессе Хакатона в соцсетях для потенциальной целевой аудитории.	2
		Выделены и распределены роли в команде при работе на Хакатоне. Соотношение запланированного выполненному на Хакатоне.	1

		Выделены и распределены роли в команде при работе на Хакатоне.	0
4.	Потенциал реализации проекта командой после Хакатона	Наличие плана по привлечению специалистов с необходимыми компетенциями, в том числе путём реструктурирования команды. Показан план внедрения идеи в своём образовательном учреждении или участие в реализации проекта совместно с автором кейса Хакатона.	2
		Обнаружен и показан дефицит необходимых компетенций в команде. Показана возможность внедрения идеи в своём образовательном учреждении или участия в реализации проекта совместно с автором кейса, без плана.	1
		Нет предложений по реализации проекта после Хакатона.	0
5.	Качество презентации проекта	Время выступления соответствует регламенту. Презентация и доклад направлены на слушателей (эксперты, партнёры Хакатона), обращение к презентации во время ответов на вопросы. Используются средства визуализации решения кейса (инфографика, схемы, таблицы, расчёты и т.д.). В ходе ответов на вопросы команда рассуждает по теме проекта, удерживая основные преимущества проекта, понимает его недостатки.	2
		Время выступления соответствует регламенту. Презентация и доклад направлены на слушателей (эксперты, партнёры Хакатона). Средств визуализации недостаточно для понимания проекта слушателями. В ходе ответов на вопросы рассуждают по теме проекта, выходя за границы идеи проекта.	1
		Команде существенно не хватило выделенного регламента для представления своей работы. Представление проекта не учитывает специфику слушателей. При ответе на вопросы команда не демонстрирует понимание проекта и его преимуществ и недостатков проекта.	0



Программа II Красноярского педагогического Хакатона

**Вторник 17 августа**

10.00-16:00. Модераторы кейсов связываются с капитанами команд.

**Среда 18 августа**

09.20-09.50 Торжественное открытие, представление и приветственное слово от организаторов, экспертов.

10.00-10.40 Онлайн-лекция

11.00-11.30

11.30-12.00 Перерыв

12.00-12.40 Онлайн-лекция

12.40-13.40 Перерыв

13.40-15.00 Работа команд над решением кейса

15.00-17.00 Чек-пойнт 1. Презентация команды и проектной идеи.

17.00-20.00 Командная работа

**Четверг 19 августа**

09.00.-11.00 Чек-пойнт 2. Презентация дорожной карты реализации идеи

11.00-12.00 Онлайн-лекция

12.00-13.00 Перерыв

13.00-16.30 Командная работа

16.30-18.30 Чек-Пойнт 3. Итоговая защита проектов

18.30-19.20 Совещание членов экспертного жюри

19.30- 20.00 Интерактив

**Пятница 20 августа**

09.20-10.20 Онлайн-интерактив.

10.30-12.00 Подведение итогов по кейсам

12.00-13.00 Закрытие Хакатона. Выступление партнеров, награждение победителей.