

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ

III КРАСНОЯРСКОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ХАКАТОНА

Устойчивое развитие: баланс, ресурсы, данные

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации, проведения и подведения итогов III 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 5 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;
- профессиональному и личностному развитию участников Хакатона.

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 - 5 человек, объединившихся для решения кейса.
- 4.3. Для участников, которые не состоят в команде, предполагается 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 125. В случае превышения количества заявок, организаторы оставляют за собой право проведения отборочного этапа. Не позднее 12 августа 2022 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 смешанном формате. Открытие, 1 и 2 чек-пойнты в дистанционном формате. Защита итогового 3 чек-пойнта для команд из города Красноярска проводится в очном формате. Команды и эксперты из других городов подключаются дистанционно (Приложение №2).
- 5.2. Регистрация участников и команд осуществляется с **30 мая по 10 августа 2022**. На этом этапе регистрируются все члены команды и свободные участники. При регистрации необходимо выбрать трек п. 8.
- 5.3. Основные мероприятия Хакатона проводятся в период с 10:00 (по красноярскому времени) 17 августа 2022 до 17:00 19 августа 2022 (Приложение №2). Платформы проведения Хакатона:
 - Онлайн-платформа <https://sdo.kimc.ms/> - регистрация участников, формирование команд, защита проектов;
 - Официальный сайт Хакатона <http://kras-ped-hak.kimc.ms/> - стартовая информация, сведения о партнерах, видео-мануал (инструкции по работам с другими системами), расписание, Положение, ссылки на записи онлайн-лекций;
 - Официальная ВК группа - Образование Красноярск https://vk.com/edu_kras
 - Telegram чат <https://t.me/+n8VvWNR7E4I4NjZi> – актуальная информация; быстрая связь с организаторами, модераторами команд.
- 5.4. После подтверждения регистрации капитанам команд 16 августа 2022 необходимо выбрать кейс, решением которого будет заниматься команда (на каждый кейс не более 5 команд, в случае если количество команд на кейсе больше 5, то капитану необходимо выбрать другой кейс). 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 2022 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. Процедура определения и награждения победителей кейсов осуществляется 19 августа 2022. Рассылка электронных сертификатов участников и дипломов победителей осуществляется в срок до 01 сентября 2022.

7. Порядок оформления заявки

7.1. Регистрация участников осуществляется с 1 августа по 10 августа 2022, путем прохождения электронной формы регистрации.

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 интересующие треки (направление),
- 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 команду для участия. Формирование команд из свободных участников осуществляется оргкомитетом. Организаторы имеют право самостоятельно формировать команды и сообщают об этом участникам в письме.

8. Треки (направления) Хакатона

8.1. На III Хакатоне представлены следующие треки:

1) ЭКОСИСТЕМЫ В ОБРАЗОВАНИИ:

Решение кейсов этого трека требует разработки проектов по тематикам:

- Школа – Партнеры: сетевое взаимодействие с образовательными организациями (событийное, партнёрское, организационное);

- Ресурсы конструирования будущего для устойчивого развития: проекты программ развития, коллаборации и образование, процессы экономических и социальных изменений, кадровое обеспечение;
- Доказательное образование: ресурсы использования количественных данных для принятия управленческих решений. Что подскажут цифры и какие исследования в школе позволят принимать управленческие решения, направленные на развитие?
- Баланс между развитием и устойчивостью: принципы ответственного управления в образовательной организации;
- Цифровая вселенная образования: геймификация, цифровое обучение, большие данные и медиасопровождение.

2) КАЧЕСТВО ЖИЗНИ В ОБРАЗОВАНИИ:

Решение кейсов этого трека требует разработки проектов по тематикам:

- Образовательный туризм для учителей;
- Принципы ESG в образовании (ESG - экологическое, социальное и корпоративное управление);
- Баланс между важными сферами жизни учителя: опоры в ситуации неопределенности и перегруженности. (В моменте, в ресурсе, в адекватности);
- Финансовая грамотность учителя – финансовая грамотность учеников;
- Ресурсы семейного образования.

3) ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ УРБАНИСТИКА

Решение кейсов этого трека требует разработки проектов по тематикам:

- Представленность образовательных продуктов и проектов в городском пространстве;
- Любопытство к городу: постановка исследовательских и проектных задач для школьников в городе;
- Клубы города: профессиональные сообщества как место для развития;
- Студенты + школьники: совместные задачи для развития/исследования города;
- Культурные пространства города: понимание, трансляция, презентация

4) Индивидуальное развитие-путь к эффективной команде школы, города, страны

Решение кейсов этого трека требует разработки проектов по тематикам:

- Включение студентов педагогических специальностей в современные образовательные практики;
- Современные, интересные места и форматы профессионального обучения, развития;
- Проектирование студентами собственных мест профессионализации в образовании;
- Грантовая поддержка для развития педагогических практик;
- Включение практик для студентов-тьюторов в образовательное пространство мегаполиса;
- Педагогические кадры для Енисейской Сибири (Сибирского федерального округа) региона;
- Факторы образования команды: ответственность, субъектность, компетентность.

За организатором Хакатона остается право изменения указанных треков, но не позднее 02 августа 2022 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 в каждом кейсе Хакатона.

10. Организационный комитет

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

10.2. Контактные данные организаторов.

По организационным вопросам проведения Хакатона: Фролова Надежда Анатольевна (e-mail: opadya2005@yandex.ru, тел. 8 (391) 221-02-43., Сацук Ольга Ивановна, (e-mail:satsuk.o@kimc.ms, тел.8(391)213-00-03).

По вопросам сотрудничества: 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 2022.

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 к 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 к 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 переструктурирования 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 участники команды удерживают основные преимущества проекта, понимают его недостатки. Участники удерживают свою позицию в команде.	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, не удерживают границы 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, его преимуществ и недостатков.	0

Программа III Красноярского педагогического Хакатона

Вторник 16 августа

10.00-16.00. Модераторы кейсов связываются с капитанами команд. Осуществляется выбор кейсов капитанами команд.

Среда 17 августа

Он-лайн

10:00-10:30 Торжественное открытие, представление и приветственное слово от организаторов, экспертов.

10:40-11:20 Онлайн-лекция

11:30-12:00 Мастер-класс

12:00-12:15 Перерыв

12:15-13:05 Онлайн-лекция

13:05-13:40 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 18 августа

Он-лайн

10:00 -10:30 Интерактив

10:30-11:10 Онлайн-лекция

11:20-13:30 Чек-пойнт 2. Презентация дорожной карты реализации идеи

13:30-14:30 Перерыв

14:30-15:00 Онлайн-лекция

15:00-17:00 Командная работа

Пятница 19 августа

Летний драйв на КраспедХаке

смешанный формат

09:00-09:30- Общий сбор. Распределение команд по трекам

10:00-14:00 Чек-Пойнт 3. Итоговая защита проектов

14:00-14:40 Обед

13:00-16:30 Летний драйв *Танцы, йога, крутые спикеры и мастер-классы, рок, горы драйва и энергии.*

14:40-16:00 Интерактивы для онлайн-участников

14:40-16:00 Совещание членов экспертного жюри

16:00-16:30 Подведение итогов по кейсам

16:30-17:30 Закрытие Хакатона. Выступление партнеров, награждение победителей.