

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ КРАСНОЯРСКОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ХАКАТОНА

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок организации, проведения и подведения итогов I Красноярского педагогического хакатона (далее –Хакатон).

1.2. Положение действует в течение всего срока проведения Хакатона и может быть изменено в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.

1.3. Настоящее положение разработано с учетом Стратегии развития муниципальной системы общего образования г. Красноярска, национального проекта «Образование» во исполнение Указа Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года № 204«О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»

1.4. Инициатор проведения Хакатона – МКУ «Красноярский информационно-методический центр».

1.5. Хакатон проводится при поддержке:

– Главного управления образования г.Красноярска.

1.6. В Положении используются следующие определения:

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

Кейс – задание, необходимое к выполнению Командами в срок, указанный в п. 5.2 Положения. Задание заключается в создании Результата.

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, указанный в п.6 Положения. Одна Команда вправе представить только один Результат.

2. Цели Хакатона

2.1 Выявление наиболее актуальных проблем городской системы общего образования; конструирование механизмов их наиболее оптимального решения.

2.2 Создание условий, при которых специалисты сферы образования г. Красноярск смогут сами обозначить для себя задачи и направления передовых разработок в образовании и в зоне собственной профессиональной компетенции.

2.3. Создание условий, при которых специалисты сферы образования Красноярск смогут создать или оформить:

— перспективные управленческие идеи и инициативы, обеспечивающие модернизацию существующих образовательных процессов;

— вывод на рынок новых образовательных продуктов и услуг, отвечающих запросам обучающихся и/или их родителей

3. Предполагаемый результат

3.1. Выявление не менее 20 команд, готовых к реализации разработанных управленческих и образовательных проектов в г.Красноярске.

3.2. Разработка Участниками не менее 15 методических, образовательных продуктов для внедрения в систему образования г. Красноярска, применимого в ситуации «расшkolивания» городского образовательного пространства.

3.3. Победители Хакатона могут быть приглашены к участию в городских проектах.

4. Участники

4.1. Руководители образовательных организаций, педагоги, психологи, методисты, программисты, дизайнеры, маркетологи и другие специалисты, деятельность которых связана со сферой общего и дополнительного образования г. Красноярска.

4.2. Для участия в Хакатоне каждый Участник должен состоять в Команде. Команда состоит из 4 - 5 человек, объединившихся для решения кейса.

4.3. Каждый член команды регистрируется в соответствии с п. 7. Положения.

4.4. Количество Команд, принимающих участие в Хакатоне ограничено и равно 200. От образовательного учреждения могут участвовать не более двух команд.

4.5. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды.

5. Порядок и сроки проведения Хакатона

5.1. Хакатон проводится в дистанционном режиме.

5.2. Регистрация Участников и Команд осуществляется с 10:00 до 16:00 18 августа 2020.

5.3. Базовые мероприятия Хакатона проводятся в период с 9:00 19 августа 2020 до 12:00 21 августа 2020 (Приложение №2). Базовые платформы проведения Хакатона:

Официальный сайт Хакатона – регистрация участников, стартовая информация, сведения о партнерах, видео-мануал (инструкции по работам с другими системами), расписание, Положение, ссылки на записи онлайн-лекций.

Moodle – хранилище презентаций и материалов Чек-пойнтов.

Google Meet – Открытие, закрытие Хакатона (с возможностью просмотра на YouTube), презентация проектов авторам кейсов и экспертам; подведение итогов; интерактивы для команд; онлайн-лекции.

Telegram – актуальная информация; быстрая связь с организаторами, модераторами команд.

5.4. После подтверждения регистрации, участникам сообщается номер кейса, который они будут решать в процессе Хакатона. Решение кейсов представляется командами на платформе Moodle в соответствии с программой Хакатона (Чек-пойнт 1, 2, 3). На платформе Google Meet команды представляют проекты экспертам (Чек-пойнт 1, 2, 3).

Работу каждой команды курирует модератор. Он предоставляет оперативную информацию посредством чата в Telegram.

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

5.5. Организатор имеет право изменять условия Хакатона. Информация об изменении условий публикуется на Официальном сайте Хакатона.

5.6. Организаторам остается право корректировки и изменения программы Хакатона, но не позднее 17.08.2020.

5.7. Участники гарантируют, что их проекты были созданы во время Хакатона, и все права на разрабатываемые ими в рамках Хакатона объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно Участникам, их использование и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об 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 подведения итогов

6.1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки Результатов Участников (Приложение № 1).

6.2. Оценка Результатов работ 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 25.08.2020.

7. Порядок оформления заявки

7.1. Регистрация Участников осуществляется строго с 10:00 до 16:00 18 августа 2020, путем заполнения электронной формы регистрации на официальном сайте Красноярского педагогического Хакатона.

7.2. При заполнении электронной формы регистрации Участнику необходимо указать следующие сведения:

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

7.3. Участник считается зарегистрированным для участия в Хакатоне, если он заполнил поля электронной формы регистрации, согласился с условиями Положения, нажал кнопку подтверждения регистрации и получил приглашение на указанный им адрес электронной почты.

7.4. Регистрация Команды осуществляется одновременно с регистрацией Участника при заполнении электронной формы регистрации. Если участник не имеет команды, то организаторы самостоятельно формируют состав команд и сообщают об этом в письме.

8. Треки (направления) Хакатона

8.1. На Хакатоне предусмотрены следующие направления:

1. Новые инструменты управления школой

Решение кейсов этого трека требует:

- a. модификации моделей управления образовательным процессом в условиях дистанционного, смешанного образования, перехода от дистанционной к обычной форме: возможности нормативной базы, финансирования.
- b. разработки моделей сетевых форматов реализации образовательных программ на уровне управления.
- c. разработки инновационных проектов «для» и «в» образовательной организации, расширяющих возможности обучающихся и педагогов и повышающих привлекательность образовательной организации для них.
- d. организации партнерского взаимодействия образовательной организации с другими организациями для привлечения дополнительных ресурсов и повышения статуса образовательной организации.

2. Новая школьная реальность: индивидуальная траектория

Решение кейсов этого трека требует:

- a. разработки проектов, направленных на индивидуализацию в условиях массового образования с учётом возраста: тьюторское сопровождение в условиях смешанного обучения, дистанционного обучения, «обычного» режима обучения, адаптация к разным режимам обучения;
- b. модели введения позиции тьютора для акцентирования внимания на образовательных интересах, возможностях обучающегося и его дальнейшее сопровождение;
- c. разработки индивидуальных образовательных программ для обучающихся: учёт формата обучения и возраста обучающихся, адаптация к режимам обучения, оценка качества индивидуальных программ;
- d. организации профориентации и профпробы для дальнейшего обучения и формирования selfskills, softskills; для построения лестницы «школа – (колледж) – вуз – работа».

3. Цифровые модели оценки обучения: цифровой «след» и цифровые инструменты

Решение кейсов этого трека требует:

- a. разработки цифровых моделей оценки обучения, аттестации образовательных результатов и аналитики полученных данных;
- b. интеграции MOOK в образовательный процесс;
- c. использования BigData или искусственного интеллекта в образовании;
- d. использования технологий виртуальной и дополненной реальности в образовании.

4. Образовательный дизайн: расшколаживание и развивающее образование

Решение кейсов этого трека требует:

- a. разработки сетевых форматов реализации образовательных программ с учётом перехода с дистанционного на очный формат обучения;
- b. разработки и внедрения новых инновационных образовательных проектов и продуктов (в т.ч. игрового и неформального образования – проектные задачи, игры, тренажеры, симуляторы, квесты, конструкторы и т.д.), от идеи до маркетинга;
- c. разработки программ проектных смен, летних и зимних школ, образовательных событий, интеллектуальных соревнований и массовых мероприятий с учётом режима обучения;
- d. организации дисциплинарных и междисциплинарных кружков и сообществ;
- e. подготовки новых онлайн курсов, образовательных программ, серий занятий: развивающее образование;
- f. разработки методик работы с образовательными онлайн платформами и мобильными приложениями для достижения результатов образования;

- г. 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 17.08.2020.

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. Красноярска).

9.2. Жюри оценивает Результат Команды и определяет Победителей Хакатона.

10. Организационный комитет

10.1. Организационный комитет состоит из методистов 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. 8-923-375-02-87).

По вопросам регистрации участников: Фадеева Ольга Андреевна (e-mail: iboomer@mail.ru, тел. 8-923-301-00-91

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 КРІ 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 КРІ 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

5.	Качество презентации проекта	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
		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 Хакатона

Понедельник 18 августа

10.00-16:00. Регистрация участников. Выбор капитанами команд треков/кейсов.

Вторник 19 августа

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

10.00-10.40 Онлайн-лекция

11.00-11.30 Онлайн-интерактив

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

Среда 20 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 Подведение экспертами итогов по кейсам

Четверг 21 августа

11.00-12.00 Закрытие Хакатона/Открытие Фестиваля инфраструктурных решений