

ПОЛОЖЕНИЕ
о внутривузовском педагогическом Хакатоне
«Мастер цифровой педагогики»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения внутривузовского педагогического Хакатона «Мастер цифровой педагогики» (далее – Хакатон) среди обучающихся Федерального государственного образовательного учреждения высшего образования «Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева» (далее – АГУ).

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

1.3. Хакатон проводится в рамках программы развития АГУ «Приоритет 2030» в части образовательной политики: обеспечение условий формирования цифровых компетенций и навыков использования цифровых технологий у обучающихся.

1.4. Целью Хакатона является создание условий для ускоренного формирования и совершенствования цифровых компетенций обучающихся.

1.5. Задачи Хакатона:

- разработка и презентация инновационных образовательных решений для повышения эффективности и устранения проблем современной системы образования;
- создание условий для самовыражения творческой и профессиональной реализации личностного потенциала будущих специалистов системы образования;
- развитие компетенций использования цифровых технологий у специалистов системы образования;
- поиск педагогических идей по обновлению содержания и технологий профессиональной деятельности специалистов системы образования;
- развитие инициатив, связанных с модернизацией образовательных процессов и выводом на рынок новых образовательных продуктов и услуг.

1.6. Сроки проведения Хакатона:

- подача заявок – с 02 октября по 02 ноября 2023 г.;
- отбор заявок заочного этапа – с 03 по 08 ноября 2023 г.;
- объявление участников очного этапа – 10 ноября 2023 г.;
- очный этап – с 13 по 16 ноября 2023 г.;
- объявление победителей – 20 ноября 2023 г.

1.7. Термины и определения

1.7.1. Педагогический Хакатон – ограниченное по времени, динамичное мероприятие, предназначенное стимулировать появление новых решений и разработок в области цифровой педагогики и доведение их до стадии апробации. Формат Хакатона позволяет объединить представителей разнообразных профессий, с различным уровнем подготовки для совместного

создания работоспособных цифровых образовательных продуктов. Творческая неформальная атмосфера Хакатона способствует созданию новых идей и проектов для развития образования.

1.7.2. Участник – физическое лицо, действующее от своего имени и зарегистрировавшееся в соответствии с правилами настоящего Положения для участия в Хакатоне. Из участников Хакатона формируются команды. Каждый участник может входить в состав только одной команды. Участниками Хакатона являются обучающиеся АГУ.

1.7.3. Команда – группа участников численностью три человека, объединенных для выполнения задания.

1.7.4. Результат – модель образовательного решения, созданная в контексте требований инновационного развития страны, соответствующая критериям, определенным в Приложении 2 настоящего Положения, включающая все материалы, созданные командой в ходе выполнения задания. Одна команда вправе представить только один результат.

1.7.5. Победители – команда, чей результат в очном этапе Хакатона признан лучшим в каждом из направлений по итогам процедуры оценивания экспертной комиссией, на основании критериев, установленных настоящим Положением (Приложение 2).

1.7.6. Экспертная комиссия – специалисты в области цифровой педагогики, осуществляющие экспертную оценку проектов. Экспертная комиссия определяет победителей и призеров Хакатона. В состав экспертной комиссии входят представители организаторов Хакатона.

1.7.7. Менторы – группа специалистов в области педагогики и IT-технологий, оказывающих консультационную помощь командам в процессе выполнения заданий.

1.8. Условия участия

В Хакатоне могут принять участие обучающиеся АГУ по программам бакалавриата, магистратуры и аспирантуры. Возраст участников должен быть до 35 лет.

1.9. Организационный комитет и экспертная комиссия

1.9.1. Для организации Хакатона создается организационный комитет (далее – Оргкомитет), который решает вопросы финансового, кадрового, ресурсного, технического, информационного и других видов обеспечения Хакатона, а также утверждает программу подготовки, порядок и сроки проведения Хакатона.

1.9.2. Оргкомитет определяет и утверждает состав экспертной комиссии и регламент её работы.

1.9.3. Функции экспертной комиссии:

- организация и проведение экспертизы деятельности участников Хакатона;
- отбор участников по итогам заочного этапа;
- подготовка экспертных заключений по результатам проведенной экспертизы;
- определение победителей и призеров Хакатона;

- оформление протокола и приказа ректора АГУ по итогам работы (о награждении денежными призами (премиями));
- подготовка предложений по совершенствованию организации и содержания Хакатона.

2. Порядок проведения Хакатона

2.1. Хакатон включает следующие этапы, которые проводятся в заочном и очном (дистанционном*) формате:

Подготовительный этап (проводится **в заочном формате**) – информирование студентов университета о проведении Хакатона, подача ими заявки и проекта образовательного продукта. Проекты должны быть авторскими, иметь название и пояснительную записку.

Описательная часть проекта оформляется в формате Word. Объем до 2 страниц текста, шрифт Times New Roman, размер 14, межстрочный интервал полуторный.

Заявка заполняется в электронной форме (**Приложение 1**); пояснительную записку образовательного продукта необходимо загрузить в облачное хранилище и прикрепить ссылку при регистрации в заявке. Перед прикреплением ссылки укажите в настройках хранилища «доступ материалов для всех по ссылке».

Основной этап – защита проектов (проводится **в очном формате**). Для очного этапа студенческая команда представляет свой проект обучающего продукта. На данном этапе специалистами в области цифровой педагогики проводятся мастер-классы, в которых могут принимать участие все участники Хакатона.

2.1.1. Заочный этап представляет собой оценку и выявление лучших идей, раскрывающих возможности использования цифровых технологий (сервисов, приложений, алгоритмов и т.п.) в образовании, модернизации образовательного процесса за счет использования цифровых ресурсов. Участники могут представить собственную **технологическую идею образовательного цифрового продукта**, содержащую концепцию его функционирования и использования в образовательных целях по одному из следующих направлений:

1) Edutainment – проекты в области неформального образования: настольные игры и видеоигры, тематические сценарии для квестов, комиксы и буктрейлеры, электронные тренажеры и т.п. для проведения тематических уроков и классных часов;

2) Edutech – современные образовательные технологии: проекты в области цифрового образования и адаптивного обучения, MOOC, мобильные приложения, Bigdata и искусственный интеллект в образовании, образовательные продукты и решения с использованием виртуальной и дополненной реальности и т.п.

Проект образовательного продукта должен соответствовать следующим **критериям (Приложение 2)**:

* в случае введения ограничительных мер

- актуальность и социальная значимость;
- законченность решения;
- качество исполнения;
- презентация решения;
- ориентированность на когнитивные, психические и психологические возможности участников образовательного процесса;
- планируемые расходы на реализацию проекта для достижения ожидаемых результатов;
- перспектива развития и потенциал цифрового образовательного продукта.

По итогам заочного этапа будет отобрано **не более 60 проектов образовательных продуктов** для участия в очном этапе.

Все участники заочного этапа Хакатона получают электронные сертификаты участников.

2.1.2. Очный этап представляет собой командное соревнование в формате Хакатона. Участникам очного этапа предстоит в командах разработать проект в соответствии с выбранным на заочном этапе направлением, а затем представить проект на публичной защите перед экспертной комиссией. Помимо этого, в рамках очного этапа команды смогут принять участие в установочных лекциях от приглашенных экспертов и спикеров, менторских сессиях, конвейере проектов, различных конкурсах, а также других активностях.

Для защиты проекта необходимо визуально оформить его в виде презентации (от 5 до 8 слайдов, не более 7 мин., в формате ppt, pptx, pdf), слайд-шоу (не более 7 минут) или видеовыступления (не более 7 минут, допустимые форматы файла: avi, mp4.), которые должны обеспечить возможность ознакомления с авторским представлением содержания конкурсной работы, раскрыть значение использования выбранных информационных технологий в образовательном процессе.

Подведение итогов Хакатона и награждение победителей

3.1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки результатов команд **на очном этапе**. Оценка результатов работ осуществляется экспертной комиссией по критериям, указанным в Приложении 2 настоящего Положения по следующим **номинациям**:

I. Гран-при «Лучший из лучших» (призовой фонд номинации составляет 150 000 (сто пятьдесят тысяч рублей));

II. Лучший дидактический мультимедийный продукт: симулятор, онлайн-курс, буктрейлер, интерактивный чек-лист, дидактический фильм, дидактический сайт (призовой фонд номинации составляет 50000 (пятьдесят тысяч рублей));

III. Лучший воспитательный мультимедийный продукт: квест, комикс, игра, интерактивный плакат, сайт (призовой фонд номинации составляет 50 000 (пятьдесят тысяч рублей));

IV. Лучший продукт для лиц с ОВЗ (дидактический или социальный мультимедийный продукт) (призовой фонд номинации составляет 50 000

(пятьдесят тысяч) рублей);

V. Особый приз «За смелость» (призовой фонд номинации составляет 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей);

VI. «Приз зрительских симпатий» (призовой фонд номинации составляет 50 000 (пятьдесят тысяч) рублей).

3.2. Победителями Хакатона являются команды, набравшие наибольшую сумму баллов в одном из номинаций Хакатона. В случае равенства суммы баллов у нескольких команд, решающим является голос председателя экспертной комиссии. В каждой номинации предусмотрено одно призовое место.

3.3. Члены команд-победителей награждаются дипломами и денежными призами (премия).

3.4. Участники, не занявшие призовые места, получают сертификат участника.

3.5. Решение экспертной комиссии оформляется соответствующим протоколом, который подписывается председателем и ее членами.

3.6. Итоги работы экспертной комиссии утверждаются приказом ректора АГУ.

3.7. В размер денежного приза (премии) включена сумма налога на доходы физических лиц. В связи с получением членами команд-победителей дохода в денежной форме АГУ выступает налоговым агентом для получателей денежных призов (премий) и перечисляет налог на доходы с физических лиц с суммы денежного приза (премии) в объеме и порядке, предусмотренном законодательством Российской Федерации.

4. Авторские права участников

4.1. Материалы, присланные на Хакатон, не возвращаются и не рецензируются.

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

4.3. Участники гарантируют, что их проекты были созданы самостоятельно, специально для участия в этапах Хакатона, все права на разрабатываемые ими в рамках Хакатона объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно самим участникам, их использование и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

4.4. Организаторы Хакатона не несут ответственности за нарушение участниками Хакатона авторских прав третьих лиц.

5. Заключительные положения

5.1. Заполняя регистрационную анкету в электронной форме (Приложение 1), участник *«свободно, своей волей и в своем интересе, конкретно, информировано и сознательно»* дает и подтверждает свое согласие на использование и обработку персональных данных в соответствии со статьей 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных».

5.2. Оргкомитет имеет право изменять условия Хакатона, но не позднее,

чем за **20 дней** до начала очного этапа. Информация об изменении условий публикуется в специальном разделе на сайте ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет» (<https://asu.edu.ru>), на официальных страницах АГУ в соцсетях: https://vk.com/asu_edu_ru, а также в официальном Telegram-канале (<https://t.me/asuinforms>).

6. Контактная информация

6.1. Адрес оргкомитета: г. Астрахань, 414056, ул. Татищева 20 а. АГУ, факультет ПОИСК, эл. почта: fpsrfk@mail.ru

6.2. Контактные лица: Палаткина Галина Владимировна, руководитель проекта, тел.: +7 (8512) 24-64-80 (доб. 416, 417).

Приложение 1

ЗАЯВКА

на участие во внутривузовском педагогическом Хакатоне «Мастер цифровой педагогики»

Прямая ссылка: https://docs.google.com/forms/d/1Ju0VkOs-BV6-mzPsijiMQ8eBeYxl_ssT58GMFEx8ml/edit#responses

Приложение 2

Критерии оценки качества проектов, представленных командами на внутривузовском педагогическом Хакатоне

Критерии	Показатели	Баллы
Актуальность и социальная значимость проекта	Оценка социальной значимости, необходимости и своевременности решения указанной проблемы для обозначенной географии и целевой аудитории проекта	0-3
	Результативность проекта – оценка актуальности и значимости описанных в заявке мероприятий для достижения заявленного значения результатов реализации проекта	0-3
Законченность решения	Наличие MVP (с англ. «Minimum viable product» – концепция минимально жизнеспособного продукта, другими словами, минимальный функционал продукта необходимый для выполнения основной цели)	0-3
	Оригинальности решения	0-3
	Возможность работы лицам с ОВЗ	0-3
Качество исполнения	Отсутствие ошибок	0-3
	Логичность	0-3

	Качество и функциональность дизайна	0-3
Презентация решения	Регламент выступления	0-3
	Ответы на дополнительные вопросы	0-3
	Полнота описания проекта и презентации (дерево форм, дерево функций)	0-3
Ориентированность на когнитивные, психические и психологические возможности участников образовательного процесса	Проект полностью адаптирован к возможностям участников образовательного процесса	0-3
	Возможность интегрирования образовательный процесс	0-5
Планируемые расходы на реализацию проекта для достижения ожидаемых результатов	Соотношение общего бюджета проекта, в том числе собственных средств, ресурсов команды и партнеров проекта	0-3
	Экономическая обоснованность решения	0-3
Перспектива развития и потенциал цифрового образовательного продукта	Оценка подробного описания в заявке механизмов дальнейшего развития проекта с сохранением и (или) преумножением значения результатов реализации цифрового образовательного продукта	0-3