

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о внутривузовском педагогическом Хакатоне**  
**«Мастер цифровой педагогики»**

**1. Общие положения**

**1.1.** Настоящее Положение определяет порядок проведения внутривузовского педагогического Хакатона «Мастер цифровой педагогики», среди студентов Федерального государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Астраханский государственный университет» (далее – Хакатон).

**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 по непрофильным для IT-сферы направлениям подготовки, входящим в укрупненную группу направлений подготовки (специальностей) 44.00.00 «Образование и педагогические науки».

**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 22 ноября по 9 декабря 2021 г.;
- отбор заявок заочного этапа – с 10 – 13 декабря 2021 г.;
- объявление участников очного этапа – 13 декабря 2021 г.;
- очный этап – 14-15 декабря 2021 г.;
- объявление победителей – 15 декабря 2021 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 педагогических профессий, с различным уровнем подготовки для совместного создания работоспособных образовательных мультимедийных 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 студенты педагогических профилей, не относящихся к ИТ-сфере, но владеющих цифровыми компетенциями.

**1.7.3. Команда** – группа участников численностью от трех до пяти человек, 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 ИТ-технологий, оказывающих консультационную помощь командам в процессе выполнения заданий.

## **1.8. Условия участия**

В Хакатоне могут принять участие обучающиеся Астраханского государственного университета по укрупненной группе специальностей и направлений подготовки 44.00.00 «Образование и педагогические науки» программам бакалавриата, магистратуры.

## **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 Астраханского государственного университета 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 педагогических направлений 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, размером 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 – проводится **в очном формате** – защита проектов. Для очного этапа студенческая команда представляет своей проект обучающего продукта. На данном этапе проводятся мастер-классы специалистами в области цифровой педагогики, в которых могут принимать 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;

---

\*в случае введения ограничительных мер

2. Educational design – педагогический дизайн: проектные смены, летние и зимние школы, программы, онлайн курсы и т.п.;

3. 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)**:

- актуальность и социальная значимость проекта;
- 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 50 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 7-10 мин.), в формате ppt, pptx, pdf), слайд-шоу (не более 7-10 минут) или видеовыступления (не более 7-10 минут), которые должны обеспечить возможность ознакомления с авторским представлением содержания конкурсной работы, раскрыть значение использования выбранных информационных технологий в образовательном процессе. Допустимые форматы файла: avi, mp4.

### **3. 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 35 000 (тридцать пять тысяч) рублей);

II. Лучший дидактический мультимедийный продукт: симулятор, онлайн-курс, буктрейлер, интерактивные чек-лист, дидактический фильм, дидактический сайт (призовой фонд номинации составляет 15 000 (пятнадцать тысяч) рублей);

III. Лучший воспитательный мультимедийный продукт: квест, комикс, игра, интерактивный плакат, социальный ролик, сайт (призовой фонд номинации составляет 15 000 (пятнадцать тысяч) рублей);

IV. Особый приз «За смелость» (призовой фонд номинации составляет 15 000 (пятнадцать тысяч) рублей);

V. «Приз зрительских симпатий» (призовой фонд номинации составляет 15 000 (пятнадцать 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 Астраханского государственного университета.

**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 Астраханский государственный университет 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](https://vk.com/asu_edu_ru), [https://www.instagram.com/agu\\_astrakhan30/](https://www.instagram.com/agu_astrakhan30/), 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 АГУ, эл. почта: [fpsrfk@mail.ru](mailto:fpsrfk@mail.ru)

6.2. Контактные лица: Палаткина Галина Владимировна, руководитель проекта, тел.: +7 8 (8512) 24-64-80

## Приложение 1

### ЗАЯВКА

#### на участие во внутривузовском педагогическом Хакатоне «Мастер цифровой педагогики»

Прямая ссылка: <https://onlinetestpad.com/2ogyma5nmhd62>

## Приложение 2.

#### Критерии оценки качества проектов, представленных командами внутривузовском педагогическом Хакатоне

Критерии	Показатели	Балл
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. «Minimumviableproduct» – концепция минимально жизнеспособного продукта, другими словами, минимальный функционал	0-3

	продукта необходимый для выполнения основной цели)	
	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 в образовательный процесс	0-5
Планируемые расходы на реализацию проекта 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