

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении открытого online-хакатона

«Улучшение школьной среды».

1. Термины и определения

1.1. Хакатон - непрерывный «марафон программистов», соревновательное мероприятие, где команды участников в условиях ограниченного времени осуществляют деятельность, направленную на создание новых программных проектов, общедоступных социально-значимых или инновационных приложений и сервисов.

2 Общие положения

2.1. Организатор открытого online-хакатона - структурное подразделение, реализующее общеобразовательные программы дополнительного образования детей «Центр внешкольной работы», государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области средней общеобразовательной школы «Центр образования» пос. Варламово муниципального района Сызранский Самарской области;

3. Цели и задачи

3.1 Основной целью online-хакатона является:

-создание условий для развития творческого интереса обучающихся к области информационных и компьютерных технологий, а также созданию условий для реализации проектов в условии дистанционного обучения.

3.2. Основные задачи online-хакатона:

- познакомить учащихся с форматом online-хакатона;
- развить творческие способности обучающихся, навыки командной работы и презентации;
- развить навыки проектной деятельности;
- проверить навыки программирования в решении прикладных задач.

4. Требования к участникам

4.1. В Конкурсе принимают участие обучающиеся образовательных учреждений, а так же структурных подразделений, реализующих общеобразовательные программы дополнительного образования детей, в которых работают детские мини-технопарки. Возрастная категория 12-17 лет.

4.2. Участники могут принять участие в online-хакатоне только в составе команд. Команда – группа участников, 2-4 чел., объединившихся для выполнения задания.

4.3. Команду должен сопровождать наставник. Наставник команды – педагог, представитель от школы участников, принимает активное деятельное участие в работе команды

4.4. Все участники и их наставники должны иметь следующие технические возможности для участия в онлайн-хакатоне:

- Доступ в интернет
- Компьютер, ноутбук или иное техническое средство, позволяющее осуществлять полноценную работу по участию в групповом обсуждении проекта.
- Возможность доустановить те приложения и программы, которые по решению команды будут необходимы для группового обсуждения и работы над проектом (например, Skype)

5. Сроки и этапы проведения online-хакатона

Дата	Суть этапа
04.06.2020-14.06.2020	Организационный <ul style="list-style-type: none">• Прием заявок на электронную почту co-cvr@yandex.ru (Приложение 1)
05.06.2020-14.06.2020	Ознакомительный <ul style="list-style-type: none">• Знакомство команд с темами проектов, выбор темы для создания проектов.• Мастер-классы от педагога дополнительного образования технической направленности СП «ЦВР» ГБОУ СОШ «Центр образования» пос. Варламово Пасюты Сергея Викторовича:<ol style="list-style-type: none">1) 05.06.20 в 16-00 мастер-класс по IT-программированию «Создаем простейшую систему автополива комнатных растений»2) 08.06.20 в 16-00 мастер-класс по робототехнике «Движение по линии с одним датчиком света в программе TRIK Studio»3) 12.06.20 в 16-00 мастер-класс по созданию творческого проекта «Создание модели советского истребителя бомбардировщика Як-9» в рамках открытого online-марафона <p>Мастер классы будут проходить в прямых эфирах на платформе «You Tube» по ссылке https://www.youtube.com/channel/UCReTW1SabpiNOF7huBiN44A</p>

	Концептуальный
	<ul style="list-style-type: none"> • Разработка концепции будущего проекта
15.06.2020-21.06.2020	Продуктовый
	<ul style="list-style-type: none"> • Разработка творческого проекта (сайт, приложение, игра, конструирование модели с помощью лазерного станка)
22.06.2020-26.06.2020	Презентационный
	<ul style="list-style-type: none"> • Готовый проект отправляем на электронную почту cvr@yandex.ru в форме презентации или видеоролика (представление команды, название проекта; формулирование проблемы; решение, демонстрация работоспособности продукта.)

6. Номинации

- Безопасность
- Образование
- Культура и развлечения
- Экология

(Приложение 2)

7. Порядок и критерии оценки результатов

7.1. Итоги онлайн-хакатона подводятся на основании оценки результатов команд.

7.2. Оценка результатов работ осуществляется организаторами на основании следующих критериев:

- преимущество демонстрации идей, информации;
- проработанность (завершенность, логичность, привлекательность, удобство использования, наполненность и т.п.);
- презентация проекта (качество донесения своих идей до организаторов);

8. Подведение итогов и награждение

8.1. Жюри Конкурса определяет победителей и призеров (1-3 места) в каждой номинации

8.2. Победители и призеры награждаются грамотами;

8.3. Все участники конкурса получают электронные сертификаты. Документы оформляются в электронном виде с подписью и печатью. Дипломы и сертификаты участников и победителей конкурса отправляются по электронной почте.

10. Контактные данные

- По организационным вопросам конкурса обращаться по телефону: 89397195175, Нестерова Евгения Александровна, методист естественнонаучной и технической направленности.
- По вопросам, касающихся номинаций и тем творческого проекта, обращаться по телефону: 89967274082, Пасюта Сергей Викторович, педагог дополнительного образования технической направленности

9. Жюри конкурса

Михайлова Светлана
Владимировна

Руководитель СП «ЦВР» ГБОУ СОШ «Центр образования» пос. Варламово

Нестерова Евгения
Александровна

Методист СП «ЦВР» ГБОУ СОШ «Центр образования» пос. Варламово

Пасюта Сергей Викторович

Педагог дополнительного образования технической направленности СП «ЦВР» ГБОУ СОШ «Центр образования» пос. Варламово

**Заявка на участие в открытом online-хакатоне
«Улучшение школьной среды».**

Наименование образовательного учреждения	ФИО участников команды, возраст	Номинация	ФИО, должность, контактные данные наставника

Директор ОУ _____

Примерные варианты тем, которые можно использовать для проектов.

Безопасность.

Вариант 1. Создать модель плана эвакуации школы в программе Blender 3D.

Вариант 2. Создать макет знаков безопасности в школьной среде в формате DXF. С помощью лазерного станка изготовить модели этих знаков.

Вариант 3. Ваша тема.

Образование.

Вариант 1. Создать макет вашего конструктора в формате DXF. С помощью лазерного станка изготовить модель, которую можно будет использовать в школьной среде.

Вариант 2. Создать интеллектуальную игру с применением VR/AR технологий.

Вариант 3. Ваша тема.

Культура и развлечение

Вариант 1. Создать макет детской игровой площадки в формате DXF. Должны присутствовать: качели, горка, песочница, карусель. Предоставить готовое изделие, вырезанное на лазерном станке.

Вариант 2. Создание развлекательной игры в программе Unity 3D.

Вариант 3. Ваша тема.

Экология.

Вариант 1. Создать виртуальную модель школьного сада в программе Blender 3D.

Вариант 2. Создать 3D-концепт экологически чистых источников энергии с применением VR/AR технологий

Вариант 3. Ваша тема.

