

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ III ВСЕРОССИЙСКОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ХАКАТОНА «REDHACK: ИННОВАЦИОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕШЕНИЯ» В ОНЛАЙН-ФОРМАТЕ

1. Общие сведения

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок организации, проведения и подведения итогов III Всероссийского педагогического хакатона «RedHack: инновационные образовательные решения» (далее – Хакатон) в онлайн-формате.

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

2. Термины и определения

2.1 Хакатон – 48-часовое мероприятие, призванное стимулировать появление новых идей и решений в области образования и доведение их до реализации непосредственно в рамках Хакатона. Формат Хакатона позволяет объединить участников различных профессий с различными уровнями знаний и навыков и дать им возможность познакомиться с предметными областями в соответствии с предложенными для реализации проектными заданиями под руководством экспертов и представителей организаций-партнеров.

2.2 Участник – дееспособное и правоспособное физическое лицо, действующее от своего имени и зарегистрировавшееся в соответствии с правилами Положения для участия в Хакатоне. Чтобы принять участие в Хакатоне, каждый Участник должен состоять в Команде.

2.3 Команда – группа Участников, действующая от своего имени, количеством от трех до пяти человек, объединившихся для выполнения проектного задания. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. В Хакатоне может принимать участие не более 50 команд.

2.4 Проектное задание – задание, выполняемое Командами участников в сроки, указанные в п. 5.1 настоящего Положения. Задание заключается в решении проектного кейса, представленного организатором или партнером.

2.5 Результат – прототип образовательного решения или продукта, разработанный в рамках Хакатона, включающий все материалы, созданные Командой участников в результате выполнения Проектного задания, и представленный к оценке членов Жюри в рамках процедуры защиты проектов в сроки, указанные в п. 9. Одна Команда вправе представить только один Результат.

2.6 Победители – Команды участников, чьи Результаты выполнения Проектного задания признаны лучшими в процессе оценивания членами Жюри, в соответствии с критериями оценки, представленными в п. 8 настоящего Положения.

2.7 Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку проектов и определяющих Победителей Хакатона. В состав Жюри входят независимые эксперты и представители организаций-партнеров.

2.8 Эксперты – группа лиц, оказывающих консультационную помощь Командам участников в процессе выполнения Задания.

2.9 Официальный сайт Хакатона – информационный ресурс, размещенный в сети Интернет по адресу <http://pedhack.ru/> и предназначенный для публикации актуальной информации, имеющей прямое отношение к Хакатону, размещения актуальных ссылок на формы регистрации Участников.

3. Цели Хакатона

3.1 Развитие неформального сетевого сообщества лиц, заинтересованных в модернизации образования в условиях ограничений, связанных с мероприятиями по противодействию распространению новой коронавирусной инфекции.

3.2 Развитие и совершенствование компетенций Участников в области разработки и применения современных образовательных технологий, передовых решений в области формального/неформального образования.

3.3 Развитие перспективных идей и инициатив, связанных с модернизацией образовательного процесса и выводом на рынок новых образовательных продуктов и услуг.

4. Организатор Хакатона

4.1. Организатор Хакатона – ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет», (далее – Организатор) при методической поддержке профессионального конкурса «Учитель будущего» АНО «Россия – страна возможностей» и технической поддержке Digital Contest.

5. Сроки и формат проведения Хакатона

5.1. Хакатон проводится с 17:00 24.04.2020 до 18:00 26.04.2020 (МСК).

5.2. Хакатон проводится в онлайн-формате с использованием следующих платформ и инструментов: Leader-ID, Zoom, Miro, Trello, GitLab, Google Forms, Digital Contest, Telegram.

6. Порядок и условия участия в Хакатоне

6.1. К участию к команде допускаются лица от 18 до 40 лет.

6.2. Регистрация Участников осуществляется в срок до 12:00 21.04.2020 (МСК) посредством заполнения каждым Участником электронной формы регистрации на платформе Leader-ID, ссылка на которую размещается на официальном сайте Хакатона: <http://pedhack.ru/>.

6.3. Участник считается зарегистрированным для участия в Хакатоне, если он заполнил все поля электронной формы регистрации на платформе

Leader-ID, подтвердил регистрацию и получил приглашение на указанный им адрес электронной почты.

6.4. Для Участников, регистрирующихся в составе Команды (<https://leader-id.ru/event/47358/>), формирование Команды осуществляется одновременно с регистрацией не менее трех Участников при указании всеми Участниками названия команды в соответствующем разделе электронной формы регистрации.

6.5. Для Участников, регистрирующихся без Команды (<https://leader-id.ru/event/49393/>), формирование Команды осуществляется Организатором с учетом указанных при регистрации Участников приоритетов номинаций 21.04.2020.

6.6. Всем зарегистрированным и сформированным командам 22.04.2020 Организатор предоставляет описание проектных кейсов. Команды расставляют приоритеты выбора кейсов, кратко описывают идеи решений любой из выбранных задач и плана работы в рамках Хакатона. До 23:59 22.04.2020 (МСК) Команды представляют результаты ранжирования кейсов, описание решений и план работы Организатору посредством заполнения анкеты в Google Forms.

6.7. Список Команд, отобранных Организатором для участия в Хакатоне на основе анализа предлагаемых решений и планов работы (не более 50 Команд), публикуется на официальном сайте мероприятия <http://pedhack.ru/> и в группе в VK <https://vk.com/pedhack> 23.04.2020.

6.8. Выбор Проектной задачи для решения Командами в рамках Хакатона осуществляется Организатором с учетом указанных в анкете приоритетов выбора кейсов.

6.9. Участники гарантируют, что представленные решения Проектных задач были созданы во время Хакатона с 17:00 24.04.2020 по 18:00 26.04.2020 (МСК); 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.

6.10. Организатор может публиковать и редактировать информацию о представленных решениях Проектных задач в информационных и рекламных целях без уведомления Участников и без получения их согласия.

6.11. Организатор может изменять порядок и условия участия в Хакатоне. Информация о внесенных изменениях публикуется на официальном сайте мероприятия <http://pedhack.ru/>.

7. Номинации

7.1. Проектные задачи для разработки решений в рамках Хакатона представлены следующих номинациях:

- Edutainment – проекты в области игрового и неформального образования: образовательные настольные игры и видеоигры, образовательные тематические сценарии для квестов, образовательные комиксы и буктрейлеры, электронные тренажеры;
- Educational design – педагогический дизайн образовательных продуктов: проектных смен, летних и зимних школ, образовательных программ, онлайн курсов, образовательных мобильных приложений и др.;
- EduTech – современные образовательные технологии: проекты в области онлайн-образования и адаптивного обучения, MOOC, Big data и искусственный интеллект в образовании, образовательные продукты и решения с использованием виртуальной и дополненной реальности;

7.2. Организатор Хакатона может вносить изменения в указанные номинации в срок до 23:59 21.04.2020 (МСК). Информация о внесенных изменениях публикуется на официальном сайте мероприятия <http://pedhack.ru/>.

8. Порядок и критерии оценки результатов

8.1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки Результатов работы Команд в каждой номинации.

8.2. Оценка Результатов работы Команд осуществляется членами Жюри по 5-бальной шкале по совокупности следующих критериев:

8.2.1. Перспективность предложенной идеи решения (чем более оригинальная и перспективная идея лежит в основе проекта, тем выше оценка);

8.2.2. Качество реализации (чем более завершенным, технологичным, логичным и эстетически привлекательным выглядит представленное решение Проектной задачи, тем выше оценка);

8.2.3. Работа на Хакатоне (чем больше объем работы, выполненный командой за время проведения Хакатона, тем выше оценка);

8.2.4. Перспективность команды (чем более компетентна и мотивирована команда, тем выше оценка);

8.2.5. Презентация решения Проектной задачи (чем лучше команда презентует Результат работы, тем выше оценка).

8.3. Организатор Хакатона может вносить изменения в указанный Порядок и критерии оценки результатов в срок до 17:00 24.04.2020. Информация о внесенных изменениях публикуется на официальном сайте мероприятия <http://pedhack.ru/>.

9. Программа Хакатона

Пятница. 24 апреля 2020

17:00 Открытие Хакатона, представление и приветственное слово от организаторов, экспертов, партнеров. Информирование о правилах и программе проведения Хакатона, представление кейсов

17:30 Онлайн-лекция
18:00 Открытие доступа к кейсам от партнеров
19:30 Чек-поинт №1: сбор первых результатов работы
(описание идеи решения, план работы, распределение ролей)
20:00 Трекинг сессия №1 - консультация экспертов
22:00 Работа над решением кейсов

Суббота. 25 апреля 2020

00:00 Работа над заданием
10:00 Онлайн-зарядка
14:30 Чек-поинт №2: сбор промежуточных результатов работы
(фиксация прогресса решения кейса)
15:00 Трекинг сессия №2 - консультация экспертов
17:00 Онлайн-лекция
18:30 Работа над решением кейсов

Воскресенье. 26 апреля 2020

00:00 Работа над заданием
10:00 Онлайн-зарядка
11:00 Мастер-класс от экспертов хакатона
13:30 Чек-поинт №3: описание результатов работы
15:30 Завершение работы, подготовка к представлению результата
16:00 Защита проектов
18:00 Объявление результатов

10. Заключительные положения

10.1 Объявление Победителей в каждой номинации осуществляется 26.04.2020. За Экспертным жюри остается право переноса процедур определения Победителей на более поздний срок, но не позднее 30.04.2020.

10.2 Организатор Хакатона может вносить изменения в программу Хакатона в срок до 17:00 24.04.2020 (МСК).

Директор Академии
психологии и педагогики
ЮФУ

Кирик В.А.