**ПОЛОЖЕНИЕ О СЕТЕВОМ ИНЖЕНЕРНОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ХАКАТОНЕ**

**Организатор события:** муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 64» городского округа «Город Лесной» Свердловской области (далее- МБОУ СОШ № 64)

**Дата проведения события:** 21 января - 03 февраля 2020 года

**Формат проведения события:** сетевое образовательное событие в формате инженерного хакатона с элементами соревновательности

**Название события:** «Digital future»

**1.Общие положения**

1. Сетевой образовательное событие в формате инженерного хакатона с элементами соревновательности**:** «Digital future» (далее – Событие**)**

**1.1. Учредитель**События – МБОУСОШ № 64, г. Лесной, Свердловская область

**1.2. Организатор**События: –МБОУСОШ № 64, г. Лесной, Свердловская область

**1.3.** Сроки проведения События: 21 января по 03 февраля 2020 года

**1.4.** **Участники** Конкурса: команды в составе 3 человек в возрастных категориях: 12-14 лет; 15-17 лет. Конкурс реализуется в трех треках: прототипирование; 3-D моделирование; мобильная робототехника

**2. Цели и задачи**

# 2.1. Цель – создание благоприятных условий для выявления, развития и поддержки детей, занимающихся техническим творчеством, изобретательской и рационализаторской деятельностью, обеспечение их самореализации и профессионального самоопределения, построения индивидуальной личностной и карьерной траектории.

**2.2. Задачи:**

• развитие навыков инженерного проектирования и проектной деятельности у обучающихся;

• обучение педагогов эффективным деятельностным и событийным образовательным форматам.

**3. Содержание События**

 - Как вовлечь школьников к разработке перспективных идей предложений, инициатив, отвечающих современным вызовам времени и развить интерес в сфере инженерно-технического творчества, изобретательской и рационализаторской проектной деятельности?

-Как создать условия для освоения и развития технических и социальных компетенций, содействовать профессиональной ориентации и осознанному, ответственному выбору образовательных и карьерных траекторий?

- Как «прокачать» свою команду и открыть «новые умы», получить советы от менторов и экспертов?

- Как консолидировать возможности смежных участников образовательного процесса, обладающих необходимыми ресурсами?

-Как расширить образовательное пространство неформального повышения квалификации педагогических и руководящих работников?

В качестве способа решения обозначенных проблемных вопросов выступает **событийная метапрофессиональная** **проба** в формате **инженерного образовательного хакатона** средствами школьных инициатив в области инженерии, технического творчества.

В качестве модельных инструментов для развития профильных компетенций в области прототипирования, 3-D моделирования, мобильной робототехники, универсальных компетенций выступают проектные задачи.

Термины и определения: **Хакатон** — это короткое (обычно двухдневное), динамичное и насыщенное мероприятие, призванное стимулировать появление новых идей в выбранной предметной области и доведение их до реализации непосредственно на площадке хакатона. Особый формат хакатона позволяет объединить участников различных профессий, с различными уровнями знаний и навыков, и дать им возможность познакомиться с новой предметной областью под руководством специалистов-практиков. Творческая неформальная атмосфера, неотъемлемый атрибут хакатона, способствует не только созданию новых полезных проектов, но и налаживанию связей между участниками. **Участник хакатона** – обучающиеся 5-10 классов. Каждый участник может входить в состав только одной команды. **Команда** – группа участников, действующих от своего имени, в количестве трех человек, подавших заявку на участие в хакатоне и объединившихся для выполнения задания в соответствии с требованиями конкурса. **Менторы, эксперты, спикеры** – представители организатора, осуществляющие консультационную поддержку команд. **Ментор** участвует в оценке проекта и принятии решения о допуске к финальной презентации проекта. **Жюри** (конкурсная комиссия) – круг лиц, состоящий из экспертов, привлеченных организатором в целях оценки результатов участников хакатона. **Задание** – требования к содержанию результата и порядку его передачи организатору. **Результат** – итог выполнения задания, показанный участником или его командой на финальной презентации проектов хакатона. **Финалист** – участник, вышедший в финал хакатона в соответствии с решением конкурсной комиссии и условиями, определенными конкурсом. **Победители** хакатона – участники, занявшие призовые места в соответствии с решением жюри, чьи результаты признаны лучшими на основании критериев.

**Идея хакатона**

Первое, что приходит на ум, когда звучит слово «хакатон» имя Айзека Азимова — образ робота в мировой фантастике. Нет, разумеется, роботов придумал не Айзек Азимов. Впервые его использовал Карел Чапек в знаменитой пьесе “R.U.R.”, назвав так искусственных людей, предназначенных для тяжелого неквалифицированного труда. У Азимова - робот из «лукавого раба» превращается в незаменимого помощника человека. Для этого понадобилось «зашить» в BIOS позитронного мозга каждой разумной машины три закона.

**Организаторы конкурса** предлагают участникам «заразиться» идеями великого фантаста, открыть Три его закона и погрузиться в атмосферу инженерного образовательного хакатона

- как командного соревновательного мероприятия, на котором команды моделируя и конструируя, решают проектные задачи в ускоренном формате без отрыва от рабочего процесса; команды состоят из участников, «заточенных» на инженерные и универсальные профили, что позволит посмотреть на проектную задачу и ее решение с разных сторон (**междисциплинарный характер**);

- как инструмент временной концентрации, повышенной плотности (**экстремальный характер**) человеческого капитала в конкретной точке пространства и времени (**профессиональный характер**);

- как пространство проб и внезапных открытий с участием профессиональных взрослых, позиционной оценки и рефлексии собственной деятельности и развития (**событийный характер**).

**4. Этапы проведения События**

1. Прием заявок с 17 января по 21 января (включительно).
2. Публикация проектной задачи- 22 января.
3. Тестовый заход - решение проектной задачи до 26 января (включительно).
4. Представление результатов тестового захода в формате дизайн-макетов, инженерных книг и презентации - до 29 января.
5. Публикация промежуточных итогов хакатона, отбор команд на очную защиту продуктов деятельности - 30 января.
6. Защита продуктов деятельности команд, прошедших отбор – 31 января (по графику).
7. Подведение итогов - 03 февраля.

Положение о мероприятии можно найти на ресурсе, пройдя по ссылке <https://vk.com/public190870454>

**5.** **Требования к работам участников на разных этапах События**

**5.1.**Требования к работам участников на разных этапах События различны и будут прописаны в отдельных заданиях, рассылаемых участникам по времени, указанном в п. 4.

**5.2.** Работы, присылаемые участниками События, должны содержать информацию об авторах, руководителе, образовательной организации.

**6. Условия участия в Событии**

**6.1.**В срок до 17 января 2020 года образовательное учреждение подаёт заявку по форме в Приложении 2 на электронный адрес [flotiliya.98@mail.ru](mailto:flotiliya.98@mail.ru) и обеспечивает вступление участников команды в рабочую группу События <https://vk.com/public190870454>

**6.1.1.** Подача заявки означает согласие участников События с условиями его проведения и настоящим Положением и согласие на обработку персональных данных.

**6.1.2.** Работы без заявок по указанной форме не принимаются.

**6.1.3.** Оргкомитет События не несет ответственности за ошибки, допущенные участниками при регистрации.

**6.1.4.** Для События не предусмотрена квота.

**7. Оргкомитет и жюри События**

**7.1.** Для руководства Событием создается организационный комитет (далее – Оргкомитет) на общественных началах, который формируется учредителем События.

**Оргкомитет** состоит из председателя, заместителя председателя, ответственного секретаря и членов Оргкомитета. Оргкомитет обеспечивает организационное и информационное сопровождение События:

* устанавливает порядок, форму, место и дату проведения События;
* определяет требования к оформлению работ, представляемых на этапах События;
* предоставляет эксперта/члена жюри для оценивания работ;
* обеспечивает освещение События в средствах массовой информации и на сайте школы-организатора;
* решает спорные вопросы по обращению участника.

**7.2.** Для оценки образовательных продуктов участников События создается жюри:

* Жюри формируется Оргкомитетом из профессионалов в сфере инженерии.
* Жюри в своей деятельности руководствуется настоящим Положением и оценивает работы каждого этапа по критериям, указанным к заданиям этапа.
* Все решения Жюри оформляются протоколом, рейтинговый список команд-участниц События размещаются на сайте <https://www.schl64.ru/>, а также в группе ВК <https://vk.com/public190870454>
* Команда-победитель и команды-лауреаты События определяются путём подсчёта и суммирования баллов, выставленных каждым членом жюри по каждому из критериев оценивания работ.
* Решение жюри является окончательным и не пересматривается.
* Жюри вправе не рассматривать те работы, которые не соответствуют требованиям этапов События.

**8. Подведение итогов и награждение победителей**

* Итоги События объявляются не позднее 03 февраля 2020 года. Рассылка электронных дипломов и сертификатов проходит не позднее 23 февраля 2020 года.
* Команда-победитель События награждается Почетным Дипломом.
* Команды-лауреаты События (II и III места) награждаются дипломами.
* По решению членов жюри наиболее интересные работы по каждому из направлений будут отмечены специальными грамотами.
* Каждому участнику События выдаётся Сертификат участника.
* Возникшие спорные вопросы регламента События решаются Оргкомитетом События отдельным протоколом.

**ПРИЛОЖЕНИЯ.**

**Приложение 1.**

**Обработка персональных данных.**

Регистрация заявки означает соглашение об использовании персональных данных и интеллектуальной собственности (образовательных продуктов участников События).

1. Направляя заявку на участие в Событии на указанных условиях, участники События и их законные представители, а также руководители проектов согласны с тем, что вся информация, предоставляемая ими на Событие, включая, в частности, результаты интеллектуальной деятельности, персональные и профессиональные данные:

1.1. будет доступна членам оргкомитета;

1.2. включается в информационную базу События и хранится в этой базе;

1.3. может быть опубликована во внутренних информационных средствах оргкомитета, включая электронные, в течение всего срока проведения События , а также после его завершения;

1. Направляя заявку на участие в Событии Вы убедились, что предоставляемая на Событие информация раскрывается организаторам События и оргкомитета на указанных условиях и не составляет коммерческой, личной, семейной, служебной и иной тайны для Вас или иных лиц, а также государственной тайны.
2. Вы подтверждаете, что Вы внимательно ознакомились с указанными выше условиями, находите их приемлемыми и согласны с тем, что вся представленная Вами на Событие информация будет использоваться и охраняться организатором События указанным образом.
3. Вы даете разрешение на использование результатов интеллектуальной деятельности, если таковые включены в заявку или представлены Вами на Событие дополнительно, организаторами События в той мере, в какой это необходимо для достижения указанных целей События.

**Приложение 2.**

**О заявке на** Событие

Команда-участница подает заявку по форме, показанной в образце.

***Образец***

**Заявка на участие в сетевом образовательном событии «Инженерный хакатон»**

**от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (№ ОУ, город).**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ФИО участников команды | Возраст участников команды | трек | ФИО руководителя команды, должность | Есть ли опыт участия в хакатонах | Данные  руководителя команды (телефон, электронная почта) |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

Пример заполнения заявки

**от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (№ ОУ, город).**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ФИО участников команды | Возраст участников команды | трек | ФИО руководителя команды, должность | Есть ли опыт участия в хакатонах | Данные  руководителя команды (телефон, электронная почта) |
| Иванова Дарья Михайловна  Козлов Игорь Валентинович  Петров Олег Анатольевич | 12-14 лет | прототипирование | Иванова Елена Ивановна, учитель физики | Опыта нет | 888888888888,  [ghghghghg@mail.ru](mailto:ghghghghg@mail.ru) |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |