**ПОЛОЖЕНИЕ О СЕТЕВОМ ДАТА - ХАКАТОНЕ**

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

**Дата проведения события:** с 11 по 25 октября 2021 года.

**Формат проведения события:** сетевой дата - хакатон с элементами соревновательной игры

**Название события:** «Union»

**1.Общие положения**

**1. Сетевой дата - хакатон:** «Union» (далее – Событие**).**

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

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

**1.3.** **Сроки проведения События**: с 11 по 25 октября 2021 года.

**1.4.** **Участники**: команды в составе 3 человек: школьники с 14-17 лет, а также взрослые (наставники, учителя, родители) в том же составе, увлеченные дизайном, программированием, копирайтингом, журналистикой, открыванием новых сфер деятельности и расследованиями.

**2. Цели и задачи**

2.1. **Цель** – создание благоприятных условий для выявления, развития и поддержки детей, занимающихся дизайном, программированием, копирайтингом, журналистикой, обеспечение их самореализации и профессионального самоопределения, построения индивидуальной личностной траектории, опробывание технологии Blended learning.

**2.2. Задачи:**

* развитие навыков коллаборации и управления; проектной деятельности;
* -развитие навыков поиска, анализа, обработки и проверки данных;
* -формирование навыка работы с цифровыми инструментами;
* освоение способов деятельности в новых формах соорганизации детско – взрослого сообщества в технологии Blended learning.

**3. Дата-журналистика** — это направление в журналистике, в основе которого лежит комплексная работа с данными. Методы сбора, обработки и анализа данных, технологии визуализации и интерактивного сторителлинга — все это помогает создавать уникальные и запоминающиеся читателю истории. **Идея** **сетевого дата - хакатона**: включение всех участников в игру - соревнование на равных, без возраста и статусных привилегий. Все участники находятся в одинаковой ситуации: перед ними незнаемая область, овладевать которую будут совместно в сетевых командах.

**Организаторы хакатона** предлагают участникам погрузиться в сетевой дата - хакатон

- как командную соревновательную игру, в которой команды моделируя и конструируя, решают проектные задачи в ускоренном формате без отрыва от рабочего процесса; команды состоят из участников, увлеченных дизайном, программированием, копирайтингом, журналистикой 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*).

**5. Этапы проведения События**

Самые отважные дата - журналисты пройдут четыре уровня хакатона:

**Подготовительный уровень** (достартовые задания, вебинары, рефлексивные поддержки) (платформа – ZOOM; модерация - на платформе VK) - – **с 11 по 14 октября**

**Отборочный уровень - решение проектных кейсов с данными** (цифровые платформы: datastudio.google; Padlet.ru) – **с 15 по 19 октября**

**Финальный уровень** – дата - хакатон с элементами соревновательной игры (платформа – ZOOM; модерация на платформе VK; datastudio.google; Padlet.ru) - **с 20 по 22 октября**

**Рефлексивный уровень - 23- 24 октября**

**Подведение итогов хакатона** – ( на платформе ZOOM) - 25 октября.

Заявкой на сетевой дата - хакатон является регистрационная форма, которую можно заполнить, пройдя по ссылке <https://vk.com/public207566497>

Положение о мероприятии и регистрацию на событие можно найти на ресурсе, пройдя по ссылке

<https://vk.com/public207566497>

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

**6.1.**Требования к работам участников на разных этапах События различны и будут обозначены и прописаны в отдельных заданиях.

**6.2.**Работы, присылаемые участниками События, должны содержать информацию об авторах сетевой команды.

**7. Условия участия в Событии**

**7.1.** В срок с *4 по 10 октября* (включительно)- заполнение регистрационной формы Google, пройдя по ссылке <https://vk.com/public207566497>

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

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

**7.1.3.** Оргкомитет События не несет ответственности за ошибки, допущенные участниками при регистрации.  
 **7.1.4.** Для События не предусмотрена квота.

**8. Оргкомитет и жюри События**

**8.1.** 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.

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

* Жюри формируется Оргкомитетом из профессионалов в сфере дизайна, программирования, дата - журналистики.
* 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 <https://vk.com/public207566497>

* Команда-победитель и индивидуальные победители 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.

**Время учиться работать с данными и находить в сухих цифрах человеческие истории!**