МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(УрГПУ)

пр. Космонавтов, 26, г. Екатеринбург, 620017
телефон (343) 336-14-00, факс (343) 336-12-42,
e-mail: uspu@uspu.me, www.uspu.ru
ОКПО 02080061 ОГРН 1036604787603
ИНН 6663009200 КПП 668601001

22.01.2021 г. № 02-02-25/85/153

На №_____ от _____

Губернатору
Пермского края
Махонину Д.Н.

О Всероссийском педагогическом хакатоне
«HackEducation: цифровые образовательные технологии»

Уважаемый Дмитрий Николаевич!

ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» реализует проект «Всероссийский педагогический хакатон “HackEducation: цифровые образовательные технологии”» (далее – Хакатон), получивший грантовую поддержку по итогам Всероссийского конкурса молодёжных проектов, организованного Федеральным агентством по делам молодёжи в 2020 году.

Целью Хакатона является создание модели сетевого взаимодействия педагогического сообщества и IT-разработчиков для совершенствования профессиональных компетенций и обновления технологий профессиональной подготовки будущих учителей.

Хакатон представляет собой соревнование объединенных команд будущих педагогов и IT-разработчиков. Участникам предстоит разработать образовательный цифровой сервис (сайт или приложение) в соответствии с выбранным направлением, а затем представить проект на публичной защите.

Просим Вас оповестить подведомственные учреждения о реализации проекта, а также разместить информацию о проведении Хакатона на административных интернет-ресурсах, включая Положение о конкурсе (Приложение 1), эмблему (Приложение 2) и гиперссылку на официальную страницу проекта в социальной сети ВКонтакте (https://vk.com/hackeducation).

Контактное лицо – руководитель проекта Новоселов Андрей Сергеевич, делопроизводитель центра культурно-образовательных проектов УрГПУ (HackEducation@yandex.ru, +7 (343) 235-76-71, +7 (922) 156-59-17).

Приложение: на 10 л. в 1 экз.

Ректор С.А. Минюрова

Новоселов Андрей Сергеевич,
делопроизводитель центра культурно-образовательных проектов,
тел.: +7 (343) 235-76-71, +7 (922) 156-59-17

Министр образования и молодежной политики Свердловской области	Ректор ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»	Грантополучатель
_____ Ю.И. Биктуганов	_____ С.А. Минюрова	_____ А.С. Новоселов
«___» _____ 2020 г.	«___» _____ 2020 г.	«18» декабря 2020 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о Всероссийском педагогическом хакатоне «HackEducation: ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИННОВАЦИИ»

Екатеринбург, 2020

ПОЛОЖЕНИЕ
о Всероссийском педагогическом хакатоне
«HackEducation: Цифровые Образовательные Инновации»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения Всероссийского педагогического хакатона «HackEducation: цифровые образовательные инновации» (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. Проект является победителем Всероссийского конкурса молодежных инициатив ФАДМ и организуется при поддержке Министерства просвещения Российской Федерации, Федерального агентства по делам молодежи (Росмолодёжь), ФГБОУ «Ресурсный молодежный центр» (РеМЦ), Автономной некоммерческой организации «Россия – страна возможностей», ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» (далее – УрГПУ), Министерства образования и молодежной политики Свердловской области.

1.4. Целью Хакатона является создание модели сетевого взаимодействия педагогического сообщества и IT-разработчиков для совершенствования профессиональных компетенций и обновления технологий профессиональной подготовки будущих учителей.

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 учителей;
- формирование компетенций использования цифровых технологий у будущих педагогов;
- поиск педагогических идей по обновлению содержания и технологий профессиональной деятельности учителя;
- развитие инициатив, связанных с модернизацией образовательных процессов и выводом на рынок новых образовательных продуктов и услуг.

1.6. Термины и определения

1.6.1. Педагогический хакатон – ограниченное по времени, динамичное мероприятие, предназначенное стимулировать появление новых решений и разработок в области образовательной деятельности и доведение их до стадии апробации. Формат Хакатона позволяет объединить представителей разнообразных профессий, с различным уровнем подготовки для совместного создания работоспособных моделей решения проблем в области образования под руководством специалистов-практиков. Творческая неформальная атмосфера Хакатона способствует созданию новых идей и проектов для развития образования.

1.6.2. 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.

1.6.3. Команда – группа участников численностью от трех до пяти человек, объединенных для выполнения задания.

1.6.4. 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.

1.6.5. 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).

1.6.6. Экспертная комиссия – специалисты в области IT-технологий и педагогики, осуществляющих экспертную оценку проектов. Экспертная комиссия определяет победителей и призеров Хакатона. В состав экспертной комиссии входят представители организаторов и партнеров Хакатона.

1.6.7. Менторы – группа специалистов в области педагогики и IT-технологий, оказывающих консультационную помощь командам в процессе выполнения заданий.

1.7. Условия участия

В Хакатоне могут принять участие обучающиеся средних профессиональных образовательных организаций, бакалавриата и магистратуры образовательных организаций высшего образования Российской Федерации по направлениям подготовки укрупненных групп 44.00.00 «Образование и педагогические науки», 01.00.00 «Математические и естественные науки», 07.00.00 «Инженерное дело, технологии и технические науки». В период проведения очного этапа Хакатона для участников будет организовано бесплатное проживание и питание.

1.8. Организационный комитет и экспертная комиссия

1.8.1. 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.

1.8.2. Оргкомитет определяет и утверждает состав экспертной комиссии и регламент её работы.

1.8.3. Функции экспертной комиссии:

- организация и проведение экспертизы деятельности участников Хакатона;
- подготовка экспертных заключений по результатам проведенной экспертизы;
- определение победителей и призеров Хакатона;
- подготовка предложений по совершенствованию организации и содержания Хакатона;

- проведение консультаций для участников Хакатона.

1.8.4. Решения экспертной комиссии оформляются в виде протоколов, подписанных членами комиссии (с приложениями в виде рейтинговых таблиц), утверждённых председателем оргкомитета Хакатона. Решения экспертной комиссии являются окончательными и обжалованию не подлежат.

2. Порядок проведения Хакатона

2.1. Хакатон включает следующие этапы:

- заочный этап;
- очный этап.

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 счёт 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;
2. Educationaldesign – педагогический дизайн: проектные смены, летние и зимние школ, программы, онлайн курсы, мобильные приложения и т.п.;
3. Edutech – современные образовательные технологии: проекты в области цифрового образования и адаптивного обучения, MOOK, Bigdata и искусственный интеллект в образовании, образовательные продукты и решения с использованием виртуальной и дополненной реальности и т.п.

Идея, представленная в виде презентаций или эссе должна соответствовать следующим критериям:

- **Актуальность и социальная значимость проекта** - оценка социальной значимости, необходимости и своевременности решения указанной проблемы для обозначенной географии и целевой аудитории проекта;
- **Реализуемость проекта** - соотношение структуры и целостности всех составляющих элементов идеи проекта для достижения заявленного значения результатов проекта;
- **Опыт и компетенции команды проекта** – соответствие опыта и (или) компетенций команды и партнеров проекта видам деятельности для достижения заявленного значения результатов реализации проекта;
- **Планируемые расходы на реализацию проекта для достижения ожидаемых результатов** - соотношение общего бюджета проекта, в том числе собственных средств, ресурсов команды и партнеров проекта;

- **Собственный вклад и дополнительные ресурсы проект**а - оценка наличия документально подтвержденных собственных средств, ресурсов команды и партнеров проекта;
- **Результативность проекта** - оценка актуальности и значимости описанных в заявке мероприятий для достижения заявленного значения результатов реализации проекта;
- **Перспектива развития и потенциал проекта** - оценка подробного описания в заявке механизмов дальнейшего развития проекта с сохранением и (или) преумножением значения результатов реализации проекта.
- **Наличие цифрового/технологического компонента** – использование при реализации проекта инновационных цифровых технологий (сайты, социальные сети, краудсорсинг, краудфандинг, различные алгоритмы, Big Data и т.д.);

Идею необходимо оформить в виде презентаций до 8 слайдов (в формате ppt, pptx, pdf) или эссе объемом до 2 страниц печатного текста, 14 кеглем, шрифт Times New Roman. Необходимо загрузить материалы в облачное хранилище и прикрепить ссылку при регистрации. Перед прикреплением ссылки укажите в настройках хранилища «доступ материалов для всех по ссылке».

Для участия в заочном этапе необходимо заполнить Google-форму (Приложение 1).

По итогам заочного этапа будет отобрано 60 участников, распределенных на команды для участия в очном этапе.

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.

3. Подведение итогов Хакатона и награждение победителей

3.1. Итоги Хакатона подводятся на основании оценки результатов команд. Оценка результатов работ осуществляется экспертной комиссией по критериям, указанным в Приложении 2 настоящего Положения.

3.2. Все участники очного этапа Хакатона получают сертификаты участников.

3.3. Победителями Хакатона являются команды, набравшие наибольшую сумму баллов в одном из направлений Хакатона. В случае равенства суммы баллов у нескольких команд, решающим является голос председателя экспертной комиссии.

3.4. Члены команд-победителей награждаются дипломами и призами.

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.

5. Заключительные положения

5.1. Заполняя регистрационную анкету в формате Google-формы (Приложение 1), участник *«свободно, своей волей и в своем интересе, конкретно, информированно 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** до начала очного этапа. Информация об изменении условий публикуется в специальном разделе на сайте ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» (https://uspu.ru/projects/kulturno-obrazovatelnye-proekty/hackeducation/), на официальной странице Хакатона в социальной сети «ВКонтакте» (https://vk.com/hackeducation), а также в официальном Telegram-канале (https://t.me/joinchat/AAAAAFMsYMLiB4DvDlH1-g).

6. Контактная информация

6.1. Адрес оргкомитета: г. Екатеринбург, 620017, пр. Космонавтов, д. 26, УрГПУ, Центр культурно-образовательных проектов УрГПУ (каб. 221), эл. почта: HackEducation@yandex.ru
6.2. Контактные лица:
Новоселов Андрей Сергеевич, руководитель проекта, тел.: +7 (343) 235-76-11, +7 922 156-59-17;

Согласовано:

Начальник управления научно-образовательной и проектной деятельности УрГПУ — И.А. Попп

Начальник управления цифровизации образования УрГПУ — О.Н. Грибан

Начальник управления молодёжной политики УрГПУ — А.В. Вотинцев

Приложение 1

ЗАЯВКА
на участие во Всероссийском педагогическом хакатоне
«HackEducation: цифровые образовательные инновации»

Прямая ссылка:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf_3hBKxIwkhNcUs4F8aUxi7EQQgJDBiMlUdzHCsjFl4GlEyw/viewform?usp=sf_link

QR-КОД:

Приложение 2

Критерии оценки качества проектов, представленных командами Всероссийского педагогического Хакатона «HackEducation: цифровые образовательные инновации»

1.1. Законченность решения. Критерии:

- Наличие документации – 0 или 1 балл;
- Правильность и логичность модели решения – от 0 до 3 баллов;
- Наличие MVP (с англ. «Minimum viable product» – концепция минимально жизнеспособного продукта, другими словами, минимальный функционал продукта необходимый для выполнения основной цели) – от 0 до 3 баллов;
- Экономическая обоснованность решения – от 0 до 3 баллов
- Оценка оригинальности решения – от 0 до 2 баллов;

1.2. Качество исполнения. Критерии:

- Отсутствие ошибок интерфейса – от 0 до 1 балла;
- Отсутствие ошибок в программном коде – от 0 до 1 балла;
- Логики работы программы – от 0 до 1 балла;
- Работа приложения в нестандартных ситуациях – от 0 до 1 балла;
- Качества дизайна – от 0 до 3 баллов.

1.3. Презентация решения (в представлении решения должны участвовать все члены Команды). Критерии:

- Команда уложилась в регламент выступления – от 0 до 1 балла;
- Ответы на дополнительные вопросы – от 0 до 1 балла;
- Полнота описания проекта и презентации (дерево форм, дерево функций) – от 0 до 1 балла.

1.4. Ориентированность на когнитивные, психические и психологические возможности обучающихся школ и педагогов. Критерии:

- Проект не соответствует возможностям школьников и педагогов – 0;
- Проект слабо соответствует возможностям школьников и педагогов – 1;
- Проект достаточно соответствует возможностям школьников и педагогов – 2;
- Проект полностью адаптирован к возможностям школьников и педагогов – 3;

1.5. Возможность интегрирования в образовательный процесс. Критерии:

- Проект невозможно интегрировать в образовательный процесс – 0;
- Проект возможно интегрировать в образовательный процесс с небольшими доработками – 1;
- Проект возможно полностью интегрировать в образовательный проект – 2;

Приложение 3

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Уральский государственный педагогический университет»

Согласие на использование и обработку персональных данных

Я, _____

(ФИО)

в соответствии со статьей 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152 - ФЗ «О персональных данных» свободно, своей волей и в своем интересе, конкретно, информированно и сознательно даю согласие на использование моих персональных данных в соответствии с нижеуказанными условиями.

Адрес места жительства _____

_____

Паспорт серия _____ **номер** _____**, выдан «**____**»** _____ **20**___ **года, выдавший орган**_____

_____

Наименование оператора, получающего согласие субъекта персональных данных: федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Уральский государственный педагогический университет» (далее также – УрГПУ), **адрес оператора:** Российская Федерация, 620017, Свердловская область, город Екатеринбург, проспект Космонавтов, дом 26.

Цель обработки персональных данных: участие во всероссийском педагогическом хакатоне «HackEducation: Цифровые образовательные инновации», проводимого на базе УрГПУ (далее – «Хакатон»).

Перечень персональных данных, на обработку которых дается согласие субъекта персональных данных: вся информация, относящаяся к субъекту персональных данных, в том числе его фамилия, имя, отчество, год, месяц, дата и место рождения, адрес, телефон, образование, место учёбы (наименование института (факультета), направление подготовки (специальность), профиль (специализация), курс, группа, форма обучения), адрес электронной почты, адрес страницы в социальных сетях, сведения о педагогической деятельности).

Перечень действий с персональными данными, на совершение которых дается согласие, общее описание используемых оператором способов обработки персональных данных: сбор, запись, систематизация, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передача (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных как с использованием средств автоматизации, так и без использования средств автоматизации, обработка персональных данных, автоматизированная обработка персональных данных, обработка персональных данных с помощью средств вычислительной техники, распространение персональных данных, предоставление персональных данных.

Я согласен на передачу моих персональных данных третьим лицам.

Срок, в течение которого действует согласие: на весь период проведения Хакатона со дня подачи заявки на участие в Хакатоне.

Порядок отзыва согласия: согласие может быть отозвано субъектом персональных данных путем письменного уведомления об этом по форме определяемой оператором (если форма не определена, в таком случае – в свободной письменной форме в адрес ректора университета с подачей заявления в канцелярию университета).

С Положением о Хакатоне ознакомлен(а).

«_____» _____20____года _____

подпись

Приложение 4

Состав оргкомитета
Всероссийского педагогического Хакатона
«HackEducation: цифровые образовательные инновации»

- Минюрова Светлана Алигарьевна, доктор психологических наук, ректор УрГПУ – председатель оргкомитета;
- Новоселов Андрей Сергеевич, делопроизводитель центра культурно-образовательных проектов УрГПУ – заместитель председателя;
- Овчинникова Юлия Анатольевну, координатор по экспертно-проектной работе регионального исполкома ОНФ Свердловской области (по согласованию);
- Шевченко Константин Валерьевич, начальник Департамента образования Администрации г. Екатеринбурга (по согласованию);
- Касимова Юлия Сергеевна, председатель Комитета по молодежной политике Администарции
- Биктуганов Юрий Иванович, Министр образования и молодежной политики Свердловской области (по согласованию);
- Представитель Министерства просвещения Российской Федерации (по согласованию);
- Представитель Министерства науки и высшего образования Российской Федерации (по согласованию);
- Представитель Всероссийской программы «Преактум» (по согласованию);
- Представитель АНО «Россия – страна возможностей» (по согласованию);
- Представитель ФГБОУ «Ресурсный молодежный центр» (по согласованию);
- Представитель ООО «Яндекс» (по согласованию);
- Представитель проекта «Яндекс. Лицей» (по согласованию);
- Представитель АНО ДПО «Корпоративный университет Сбербанка» (по согласованию);
- Представитель ПАО «Mail.ru Group» (по согласованию);
- Представитель НЧОУ ВО ТУ УГМК «Технический Университет УГМК» (по согласованию);
- Представители школ г. Екатеринбурга (по согласованию);
- Представитель ГАОУ ДПО Свердловской области «Институт развития образования» (по согласованию);
- Представитель АО «ПФ «СКБ Контур» (по согласованию);
- Представитель компании «Jingu Digital» (по согласованию);
- Представитель венчурной компании «Fred Partners» (по согласованию);
- Представитель Уральского НОЦ (по согласованию);
- Представитель Свердловского венчурного фонда (по согласованию).