

Правила проведения STEAM-хакатона

1. Общие положения

1.1. **Хакатон** – ограниченное во времени соревновательное мероприятие, проводимое в формате «мозгового штурма», призванное стимулировать появление новых идей в создании методических STEAM-решений в образовании.

1.2. В данных Правилах используются следующие термины:

Организатор – ГАОУ ВО МГПУ.

Участник – участник конкурса, набравший от 80 до 100 баллов в отборочном туре и на 1 этапе основного тура.

Команда – группа участников, объединившихся для создания Продукта. Каждый участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной команде ограничено - не менее 5, и не более 8 человек.

Продукт – методическое STEAM-решение для дошкольного и начального образования, соответствующее теме Кейсодержателя, включающее в себя описание технологии, срок реализации и сценарий, созданное в срок, указанный в п. 3.3 Правил. Одна Команда вправе предоставить Организатору один Продукт.

Кейсодержатель – образовательная организация или производитель образовательного оборудования / решений, которые ставят участникам конкретную проблемную задачу для решения в рамках STEAM-хакатона, определяющие направления и сферы применения Продукта. Список кейсодержателей публикуется на сайте Конкурса накануне проведения STEAM-хакатона.

Жеребьевка кейсов – процедура распределения кейсов для решения среди Участников.

Питч идей – процесс представления командой идеи разработки кейса и плана работы.

Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку Продукта и определяющая Победителей STEAM-хакатона. В состав Жюри входят представители Организатора Всероссийского конкурса методических STEAM-решений в образовании, Кейсодержатели и независимые эксперты.

Менторы, эксперты – группа лиц, в том числе из состава жюри, оказывающих консультационную помощь командам в ходе проведения STEAM-хакатона в процессе выполнения Задания.

Экспертная сессия – блок вопросов-ответов до старта STEAM-хакатона.

Менторская сессия – предварительная презентация еще не до конца доработанного проекта перед экспертами с целью получения обратной связи по разрабатываемому проекту.

Чекпоинт – промежуточная проверка результатов, отражающая динамику работы команд за определенный промежуток времени.

Демофест – презентация разработанных образовательных решений, оценка членами жюри и экспертами.

2. Порядок проведения

2.1. Состав Команд утверждается Организатором. Участники, принявшие участие в STEAM-хакатоне, считаются согласившимися с составом команды.

2.2. Команды создают Продукты в период с 10:00 до 21:00 (московского времени) 29 июня 2023 года согласно расписанию STEAM-хакатона в очной форме в г. Москва, Зеленоград, на площадке ГАОУ ВО МГПУ.

2.3. Объявление результатов STEAM-хакатона происходит по результатам совещания Жюри в день проведения STEAM-хакатона.

2.4. Разработанные командами методические STEAM-решения могут быть апробированы на следующий день после STEAM-хакатона в образовательных организациях г.Москвы, определенных Организатором, индивидуально участниками команд по решению Организатора.

3. Права и обязанности сторон

3.1 Организатор STEAM-хакатона имеет право на редактирование и публикацию любым способом описаний (в т. ч. текстовых, графических и т.д.) Продуктов в информационных и рекламных целях без уведомления Участников и без получения их согласия. Участник выражает согласие на осуществление любых действий со стороны Организатора STEAM-хакатона и привлекаемых им третьих лиц в отношении осуществления видеосъемки или видеозаписи в месте проведения STEAM-хакатона, включая (без ограничений) сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокирование, фото и видео материалов, в том числе с участием Участника и иных лиц, а также осуществление любых иных действий с видео материалами, в

т.ч. их демонстрацию на открытых ресурсах, доступных неопределенному кругу лиц.

3.2 Участники STEAM-хакатона самостоятельно несут и оплачивают все расходы, связанные с участием в STEAM-хакатоне.

3.3 Организатор STEAM-хакатона обеспечивает наличие в период проведения STEAM-хакатона необходимых для создания Продукта средств, в том числе технических устройств, которые могут быть использованы в ходе выполнения заданий STEAM-хакатона и презентации итогового продукта.

4.4 Участники самостоятельно определяют возраст детей дошкольного и начального школьного возраста для разработки своего проекта.

4.5 Член Жюри обязан:

- а) проводить анализ материалов, представленных участниками на соответствие критериям отбора;
- б) оценить Продукт с указанием баллов по каждому из критериев.

4. Требования и критерии оценки Продукта

4.1. Создаваемый Продукт должен быть практикоориентированным, соответствовать возрасту детей, соответствовать заявленному Кейсодержателем заданию.

4.2. Участник Хакатона дополнительно подтверждает и гарантирует, что созданный им Продукт не будет:

- содержать элементов и информации, пропагандирующих насилие и/или возбуждающих социальную, расовую, национальную или религиозную ненависть и вражду;
- содержать изображений или любой другой информации либо результатов интеллектуальной деятельности, принадлежащих третьим лицам;
- нарушать авторские права и содержать объекты интеллектуальной собственности, принадлежащих третьим лицам.

4.3. Критерии оценки:

4.3.1 соответствие Продукта – соответствие STEAMS технологии и применимость решения в дошкольном образовании;

4.3.2 новизна идеи – новые, актуальные решения;

4.3.3 оригинальность идеи – использование нестандартных интегративных и проектных подходов в решении задачи;

4.3.4 технологичность – возможность интеграции с разными техническими решениями;

4.3.5 масштабируемость – потенциал внедрения и развития Продукта;

4.3.6 доступность и простота реализации образовательного решения;

4.3.7 качество представления Продукта Командой, включая проведение презентации Продукта;

4.4. Продукт должен быть создан Командой в Месте проведения STEAM-хакатона и не должен являться развитием уже существующего образовательного решения или копией, не может повторять в полной мере функциональность уже существующих образовательных решений. В целях создания Продукта не допускается адаптация свободно распространяемых методик.

5. Порядок подведения итогов STEAM-хакатона и определение Победителей

5.1. Итоги STEAM-хакатона определяются на основании оценок Жюри после презентации Продукта.

5.2. Работы, не соответствующие условиям STEAM-хакатона, не принимаются к рассмотрению Жюри.

5.3. Команда выступает перед Жюри в течении 5 минут и демонстрирует разработанное методическое STEAM-решение;

5.4. Жюри после выступления команды задает уточняющие вопросы.

5.5. Оценка Продуктов проводится по совокупности критериев.

6. Условия участия в STEAM-хакатоне

6.1 Участник STEAM-хакатона выражает согласие на использование Организатором STEAM-хакатона по своему усмотрению, без получения разрешения со стороны Участника STEAM-хакатона, разработанные Участником в ходе проведения STEAM-хакатона Продукты (методические STEAM-решения).

6.2 Участник подтверждает, что:

а) Использование Организатором STEAM-хакатона демонстрационных файлов презентации Продукта, идей, концепций, принципов, методов, процессов, систем, способов, решений технических, организационных или иных задач, созданных Участником в ходе проведения STEAM-хакатона, в том числе размещение их в открытом доступе на интернет сайтах, не нарушает прав на результаты интеллектуальной деятельности или иных прав как самого Участника STEAM-хакатона, так и третьих лиц;

б) Он согласен с тем, что Организатор STEAM-хакатона вправе по своему усмотрению (без дополнительного разрешения со стороны Участника STEAM-хакатона) использовать демонстрационные файлы презентации Продукта, идеи, концепции, принципы, методы, процессы, системы, способы, решения технических, организационных или иных задач, созданные Участником в ходе проведения STEAM-хакатона, без каких-либо ограничений.