

СОГЛАСОВАНО

Начальник отдела образования
администрации Колпинского района
Санкт-Петербурга


С.И. Андреевская
« 24 » 07 2025 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБУ ЦДЮТТ
Колпинского района
Санкт-Петербурга


Н.А.Светашова
« 24 » 07 2025 г.



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении хакатона Колпинского района Санкт-Петербурга

«Умные решения»

(дистанционный формат)

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цель и задачи хакатона Колпинского района Санкт-Петербурга «Умные решения» (далее – Хакатон), регламентирует статус, сроки, порядок организации, проведения, подведения итогов Хакатона и награждения.

1.2. Учредители Хакатона:

- Отдел образования администрации Колпинского района Санкт-Петербурга;
- Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования Центр детского (юношеского) технического творчества Колпинского района Санкт-Петербурга.

2. Цель и задачи Хакатона

2.1. Цель Хакатона — стимулирование интереса обучающихся к изучению креативного программирования на визуальном языке Scratch и разработке собственных проектов.

2.2 Задачи:

- поддержка и стимулирование творческой деятельности обучающихся в области программирования;
- повышение уровня алгоритмического мышления обучающихся;
- развитие навыков самостоятельного решения задач и поиска новых идей.

3. Организаторы Хакатона

3.1. Непосредственным организатором Хакатона является Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования Центр детского (юношеского) технического творчества Колпинского района Санкт-Петербурга (далее – Организатор).

3.2. Работу по подготовке и проведению Хакатона осуществляет Оргкомитет:

- Соболева Наталия Александровна, заместитель директора по ОМР ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района Санкт-Петербурга;
- Соловьева Анна Сергеевна, заведующий центром цифрового образования детей «IT-куб» ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района Санкт-Петербурга;
- Ковалева Анастасия Ивановна, заведующий ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района Санкт-Петербурга;
- Гучева Виктория Владимировна, педагог-организатор ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района Санкт-Петербурга;
- Вережкина Диана Романовна, методист ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района Санкт-Петербурга;
- Семичева Юлия Александровна, педагог дополнительного образования ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района Санкт-Петербурга;
- Семичев Дмитрий Михайлович, педагог дополнительного образования ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района Санкт-Петербурга.

3.3. Адрес и контакты Оргкомитета:

ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района Санкт-Петербурга: Санкт-Петербург, г. Колпино, ул. Тверская, д. 23, лит. А.

E-mail: org@cdtt.info.

3.4. Организатор способствует привлечению внимания общественности, средств массовой информации, физических и юридических лиц к проведению Хакатона.

3.5. Организатор утверждает состав жюри, разрабатывает программу, порядок проведения Хакатона.

3.6. Организатор оставляет за собой право, в случае превышения количества участников, досрочно приостановить приём заявок.

3.7. Для взаимодействия с участниками Оргкомитет использует контактные данные, указанные при регистрации.

3.8. Подавая заявку, участники Хакатона выражают согласие на обработку запрашиваемых персональных данных.

4. Условия участия

4.1. В Хакатоне могут принять участие команды, состоящие из обучающихся образовательных организаций в возрасте от 7 до 12 лет.

4.2. Возрастные категории:

- «младшая лига» – 7-8 лет;
- «средняя лига» – 9-10 лет;
- «старшая лига» – 11-12 лет.

4.3. Хакатон проводится в командном зачете.

4.4. Номинации Хакатона.

4.4.1. Номинация «Экскурсия».

К участию в номинации приглашаются участники в возрасте 7-8 лет. Участники представляют озвученную экскурсию — виртуальное путешествие, насыщенное увлекательными фактами. Работа должна быть выполнена в среде программирования scratch.ru.

4.4.2. Номинация «Анимированная история».

К участию в номинации приглашаются участники в возрасте 9-10 лет. Участники представляют озвученную анимированную историю. Работа должна быть выполнена в среде программирования scratch.ru. История должна иметь минимум три части: завязка, развитие, кульминация.

4.4.3. Номинация «Игра-викторина».

К участию в номинации приглашаются работы участников 11-12 лет. Участники представляют полезный проект в виде компьютерной игры-викторины. Работа должна быть выполнена в среде программирования scratch.ru.

Основные требования к проекту:

- придумать обучающий сюжет;
- создать персонажей, выполняющих роль ведущих викторины;
- составить вопросы разных типов;
- программировать счетчик правильных и неправильных ответов.

Игра-викторина должна состоять из минимум трех частей: начало, игровой период, завершение.

4.5. Требования к проектам.

4.5.1. Максимальный размер файла проекта не должен превышать 10 МБ.

4.5.2. Готовый проект сохраняется в формате файла sb3 с именем следующей структуры: **«название команды.sb3»**. Все готовые проекты отправляются по электронной почте на адрес org@cdtt.info.

4.5.3. К участию принимаются работы, созданные участниками впервые и не предоставлявшиеся на другие конкурсы.

4.5.4. Не допускается использование чужих текстов, идей, видео- и аудиоматериалов (*плагиат*), а также материалов, созданных с помощью искусственного интеллекта. В случае выявления данного нарушения проект отстраняется от участия в Хакатоне на любом этапе.

4.5.5. Проект, его содержание, сюжет не должны противоречить законодательству Российской Федерации.

4.5.6. Проекты, не соответствующие требованиям Положения и номинациям Хакатона, в Хакатоне не участвуют. Оргкомитет и жюри Хакатона оставляют за собой право отклонять проекты:

- не соответствующие требованиям, указанным в Положении;
- при отсутствии заявки;
- содержащие рекламную информацию;
- содержащие нецензурные и грубые выражения;
- содержащие сцены насилия;
- содержащие призывы к нарушению действующего законодательства;
- содержащие материалы, провоцирующие межнациональную и межконфессиональную рознь;
- содержащие символы смерти, атрибуты агрессивного характера, радикальный контент;
- содержащие контент, входящий в Федеральный список экстремистских материалов;
- выполненные с несоблюдением сроков, правил и технических требований, установленных данным Положением.

4.6. Для участия в Хакатоне необходимо зарегистрироваться через Yandex Forms по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/678fadad84227c92183e3748>.

4.7. Срок регистрации: **до 23.59 (по московскому времени) 17 февраля 2025 г.**

4.8. Заявка считается поданной, если участник по итогу заполнения и отправки заявки получил уведомление «**ВАША ЗАЯВКА ПРИНЯТА**».

4.9. Требования к командам.

4.9.1. Команда, участвующая в Хакатоне, должна:

- иметь оригинальное название (если названия команд из разных образовательных учреждений (далее - ОУ) совпадают, то к названию каждой команды прибавляется номер ОУ, либо другой отличительный элемент по желанию членов команды);
- состоять не более чем из 3-х человек;
- обеспечить себя и членов команды необходимыми для выполнения задания оборудованием: компьютер с выходом в Интернет, среда программирования Scratch.ru.

4.9.2. Каждая команда должна иметь наставника (например, учитель, педагог дополнительного образования, родитель), который будет сопровождать ее на протяжении всего Хакатона. Наставник несет ответственность за содержание и оформление проекта, представленного на Хакатон, за нарушение авторских и смежных прав в отношении произведений и материалов, вошедших в состав проектной работы.

4.9.3. В каждой команде должен быть назначен капитан.

4.10. Хакатон проводится в дистанционном формате, участие бесплатное.

5. Сроки и место проведения

5.1. Дата проведения: **с 18.02.2025 г. до 28.02.2025 г.**

5.2. Хакатон проводится в дистанционном формате согласно п. 6.2. Положения.

5.3. Место проведения: дистанционно в официальной группе Мероприятия в социальной сети ВКонтакте по адресу: <https://vk.com/event229096146>.

6. Порядок проведения

6.1. Хакатон проводится в 2 этапа:

1 этап – 18.02.2025 г. – публикация необходимой информации для подготовки к участию в Хакатоне, мастер-классов в официальной группе Мероприятия в социальной сети ВКонтакте по адресу: <https://vk.com/event229096146>. Просмотр мастер-классов для всех участников является обязательным.

2 этап – 19.02.2025 г. – публикация темы задания Хакатона в официальной группе Мероприятия в социальной сети ВКонтакте по адресу: <https://vk.com/event229096146>, работа над проектом Хакатона.

6.2. Порядок проведения (по московскому времени):

1 этап (18.02.2025 г.)

14.00 – 17.00 – публикация мастер-классов в официальной группе Хакатона в социальной сети ВКонтакте по адресу: <https://vk.com/event229096146>.

2 этап (19.02.2025 г.)

10.00 – открытие Хакатона;

10.10 – объявление темы Хакатона для каждой номинации в официальной группе Хакатона в социальной сети ВКонтакте по адресу: <https://vk.com/event229096146>.

3 этап (19.02.2025 г. – 22.02.2025 г.) – работа над проектами.

6.3. Отправить готовые проекты для проверки необходимо **22.02.2025 г. до 20.00 (по московскому времени)** на почту — org@cdtt.info.

6.4. Критерии оценки проектов представлены в Приложении 1.

7. Состав жюри

7.1. Состав жюри утверждается приказом директора ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района Санкт-Петербурга.

7.2. Жюри оценивает представленные проекты, определяет победителей Хакатона.

8. Подведение итогов Хакатона и награждение

8.1. Все участники получают сертификаты участника Хакатона.

8.2. Команды, занявшие призовые места, становятся победителями Хакатона и награждаются дипломами.

8.3. Информация об участнике вносится в диплом/сертификат строго в соответствии с заявкой, заполненной при регистрации.

8.4. Жюри вправе определить количество призовых мест, распределить не все призовые места, а также разделить их между несколькими командами.

8.5. Решение жюри является окончательным и пересмотру не подлежит.

8.6. Подведение итогов и определение победителей Хакатона состоится в срок **до 28.02.2025 г.** Результаты Хакатона размещаются в официальной группе в социальной сети ВКонтакте по адресу: <https://vk.com/cdttkolpino> и в официальной группе Хакатона в социальной сети ВКонтакте по адресу: <https://vk.com/event229096146> и на сайте ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района <http://cdtt.rf>.

9.7. Каждый участник Хакатона будет обеспечен сертификатом участника, а победители и призеры Хакатона будут обеспечены дипломами I, II, III степени в каждой возрастной категории. Наставники команд Хакатона будут обеспечены благодарственными письмами за подготовку участников. Сертификаты, дипломы и благодарственные письма будут направлены в электронном виде на указанный при регистрации адрес электронной почты

9.8. Лучшие работы будут опубликованы официальной группе в социальной сети ВКонтакте по адресу: <https://vk.com/cdttkolpino> и в официальной группе Хакатона в социальной сети ВКонтакте по адресу: <https://vk.com/event229096146> и на сайте ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района <http://cdtt.rf>.

10. Финансирование

10.1. Финансирование Хакатона осуществляется за счёт средств Организатора.

11. Меры безопасности

11.1. Руководители команд несут ответственность за жизнь, здоровье детей и соблюдение мер безопасности во время проведения Хакатона.

12. Контактная информация

12.1. Адрес проведения: Санкт-Петербург, г. Колпино, ул. Тверская, д. 23, лит. А, ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района Санкт-Петербурга.

12.2. Координатор:

Гучева Виктория Владимировна, педагог-организатор ГБУ ЦДЮТТ Колпинского района Санкт-Петербурга, тел. + 7 (921) 928-66-09, e-mail: org@cdtt.info.

Приложение 1

к положению о проведении хакатона
Колпинского района Санкт-Петербурга
«Умные решения»
(дистанционный формат)

Критерии оценки проекта

№ п/п	Критерии	Описание	Детализация	Макс. балл
1	Оформление заставки	Проект содержит приветственную всплывающую заставку с указанием: названия проекта, ФИО участника, название ОУ, ФИО наставника, город, в котором находится учебное заведение	2	2
2	Отсутствие ошибок в программе	Проект запускается/выполнен без ошибок. Корректная смена фонов, событий	0 — не запускается 1-2 — запускается, но работает меньше ½ 3-4 — запускается и больше ½ работает 5 — все работает	5
3	Качество исполнения проекта	Максимальный балл дается за дизайн проекта, качество используемых изображений спрайтов, костюмов, фонов (аккуратные края, четкость изображений, соблюдения пропорций, внешняя привлекательность)	5	5
4	Креативный подход	Максимальный балл дается за создание новых спрайтов, фонов и звуковых эффектов	5	5
5	Количество костюмов	Используются разные костюмы для всех главных героев проекта	1 костюм — 0 баллов 2-5 — 1 балл 6-10 — 2 балла Больше 10 — 3 балла	3
6	Соответствие костюма действию	Костюмы меняются в соответствии с событиями, происходящими в проекте	0 — в большинстве случаев не соответствует (и если 1 костюм) 1 — в большинстве случаев соответствует 2 — везде соответствует (если больше 5)	2

			костюмов)	
7	Исполнение алгоритма	Максимальный балл дается за реализацию оптимального алгоритма, использование циклов, подпрограмм, запускающих программу (часть программы) событий	5	5
8	Сложность программы	Задействовано много персонажей, фонов, событий. Персонажи взаимодействуют между собой. Смена фонов, развитие событий на каждом фоне	3	3
9	Озвучка	Автор озвучивает диалоги героев проекта и/или выступает в качестве рассказчика	0 — нет озвучивания 1 — озвучивание от рассказчика или озвучивание диалогов 2 — озвучивание диалогов и озвучивание от рассказчика	2
10	Диалоги, техническая реализация	Диалоги синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга	0 — нет диалогов 1 — есть рассинхронизированные диалоги или их часть 2 — все диалоги синхронизированы	2
11	Диалоги, смысловая реализация	Диалоги раскрывают тему номинации	0 — больше половины диалогов не раскрывают тему номинации 1-2 — больше половины диалогов раскрывают тему номинации 3 — все диалоги помогают раскрыть тему номинации	3
12	Культура кода	Максимальный балл получает участник за отсутствие неиспользуемых блоков или незаконченных скриптов, наличие содержательных комментариев к каждому скрипту 20 строк и более и к значимым скриптам, «говорящее» именование спрайтов, костюмов, сообщений, фонов и переменных, при этом скрипты расположены без наслоений друг на друга	2	2
13	Завершенность	Максимальный балл получает проект, который имеет понятное начало и понятное завершение	4	4
14	Экспертное мнение	Максимальный балл дается	1	1

		участнику за особенности реализации проекта или его части по мнению конкретного Эксперта		
15	Длительность проекта	Проект длится от 2 до 3 минут	0 — не попадает в этот диапазон	1
			1 — попадает в указанный временной диапазон	
Итого:				45