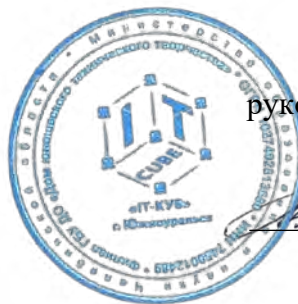


УТВЕРЖДАЮ:



руководитель Центра цифрового
образования детей «IT-куб»
г. Южноуральска
Е.Я. Токарева

ПОЛОЖЕНИЕ **о проведении областного хакатона** **по программированию «Я программирую»**

1. Общие положения

1.1 Областной Хакатон по программированию «Я программирую» входит в «Календарь образовательных событий для обучающихся образовательных организаций Челябинской области на 2023 год», утвержденный Приказом Министерства образования и науки Челябинской области № 01/2731 от 02.12.2022.

1.2 Настоящее Положение определяет порядок организации областного Хакатона по программированию «Я программирую» (далее именуется - Хакатон), порядок проведения, критерии оценки, требования к участникам, права и обязанности организатора и участников.

1.3 Хакатон проводится с целью популяризации программирования среди обучающихся образовательных учреждений области и создания условий для мотивации участников хакатона к творческой деятельности.

1.4 Хакатон проводится по 4 направлениям:

1. «Мобильная разработка»;
2. «Программирование на Python»;
3. «Программирование на Java»;
4. «Визуальное программирование в среде Scratch».

1.5 Обработка персональных данных участников Хакатона осуществляется в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных». Согласие на обработку персональных оформляется при подаче заявки.

2. Организатор и участники

2.1 Организатором Хакатона является Центр цифрового образования детей «IT-куб» города Южноуральска - филиал ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области» (далее именуется – ЦЦОД «IT-куб»).

2.2 Участниками Хакатона являются обучающиеся общеобразовательных учреждений и учреждений дополнительного образования (далее именуются – участники) Челябинской области и других регионов России в возрасте 8-17 лет по направлениям:

- «Мобильная разработка» - 12-17 лет;
- «Программирование на Python» - 13-17 лет;
- «Программирование на Java» - 12-17 лет
- «Визуальное программирование в среде Scratch» - 8-12 лет.

2.3 В Хакатоне допускается исключительно индивидуальное участие.

3. Организационный комитет и экспертная комиссия

3.1 Подготовку и проведение Хакатона осуществляет организационный комитет (далее именуется – оргкомитет), который утверждается организаторами Хакатона.

3.2 В состав оргкомитета входят педагоги и специалисты ЦЦОД «IT-Куб» г. Южноуральска.

3.3 Оргкомитет осуществляет следующие функции:

- проводит организационные мероприятия по подготовке и проведению Хакатона;
- формирует состав экспертного совета;
- организует разработку заданий Хакатона по направлениям;
- организует информационное сопровождение Хакатона;
- утверждает порядок награждения победителей и призеров Хакатона.

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

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

3.6 Для экспертизы заданий Хакатона и выбора победителей и призеров создается экспертный совет в состав которого входят специалисты каждого из направлений Хакатона структурных подразделений ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества» Челябинской области.

4. Порядок проведения

4.1 Хакатон проводится в **дистанционном формате** с 10 января по 17 февраля 2023 года:

с 10 до 17 января – регистрация на вебинар для участников, руководителей, наставников по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/63bba42c43f74f8a86344c46/>

18 января – вебинар для участников, руководителей, наставников «Особенности организации и проведения областного Хакатона по программированию «Я программирую»;

с 19 января до 2 февраля – регистрация участников на Хакатон по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/6200e98d6b6830c20ef95e56/>

6 февраля – проведение Хакатона;

7 февраля – 16 февраля – экспертиза заданий Хакатона;

17 февраля – подведение итогов Хакатона (Отправка сертификатов и дипломов участникам)

4.2 Для зарегистрированных участников Хакатона и их руководителей создан чат, где будет размещаться актуальная информация, и будет дана возможность задавать вопросы.

Вступить в чат-группу в «Телеграм» возможно по QR коду или по ссылке https://t.me/+_fu5uj6Zv_s5NzFi



4.3 Для участия в хакатоне необходимо в срок **до 2 февраля 2023 года** зарегистрироваться по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/6200e98d6b6830c20ef95e56/>

4.4 При регистрации на Хакатон необходимо прикрепить заполненное согласие на обработку персональных данных (Приложение 1).

4.5 Участнику Хакатона **6 февраля в 9:00 (Мск)**, на электронную почту, указанную при регистрации, будут отправлены задания, которые ему будет необходимо решить и отправить на электронную почту (e-mail: hakaton_itcube@mail.ru) организаторам **до 10:00 (Мск) 7 февраля**.

После **10:00 (Мск)** работы приниматься не будут.

4.6 Участник Хакатона может выбрать для себя только одно направление (выбор при регистрации).

5. Условия и критерии оценки выполнения заданий

5.1 Направление «Программирование на Python»

5.1.1 Задания разделены на 2 уровня сложности:

- 1 уровень сложности: задания предназначены для участников, имеющих начальные навыки программирования. Задания *первого уровня сложности* включают в себя работу с простыми функциями (цикл, условные операторы, ввод-вывод строки, методы строк, методы списков и т.д.), знание всех типов данных.

- 2 уровень сложности: задания предназначены для участников, имеющих базовые знания программирования на одном и более языках программирования. Задачи *второго уровня сложности* включают в себя работу с библиотеками, в т.ч графическими. От участников так же требуется навык написания функций.

5.1.2 Критерии оценивания направления «Программирование на Python»:

- качество реализации и степень завершенности (отсутствие ошибок при корректном вводе данных, код справляется с поставленной задачей) (максимальный балл 5);
- стилистика программного кода (количество строк, затраченных на написание кода, отсутствие лишних строк кода) (от 0 до 5 баллов);
- описание задачи в текстовом документе (от 0 до 5 баллов).

5.1.3 Каждый участник вправе самостоятельно выбирать уровень сложности (выбор осуществляется при регистрации), язык программирования и среду программирования для реализации заданий Хакатона, предложенных Организаторами.

5.2 Направление «Программирование на Java»

5.2.1 Задания разделены на 2 уровня сложности:

- 1 уровень сложности: задания предназначены для участников, имеющих начальные навыки программирования по одному из языков программирования. Задачи *первого уровня сложности* включают в себя: условные операторы, циклы, ввод-вывод строк.

- 2 уровень сложности: задания предназначены для участников, имеющих базовые знания программирования на одном и более языках программирования. Задачи *второго уровня сложности* включают в себя: массивы, условные операторы, циклы, ввод-вывод строк.

5.2.2 Критерии оценивания направления «Программирование на Java»:

- работоспособность программы на всех тестовых наборах (0-5 баллов);
- наличие комментариев в тексте программы (0-3 баллов);
- наличие текстового интерфейса, отвечающего требованиям задания (0-5 баллов).

5.2.3 Каждый участник вправе самостоятельно выбирать уровень сложности (выбор осуществляется при регистрации), язык программирования и среду программирования для реализации заданий Хакатона, предложенных Организаторами.

5.3 Направление «Мобильная разработка в приложении MIT App Inventor».

5.3.1 Задания подразумевают создание дизайна и кода (блоков) приложения. В дизайне проверяется правильное использование палитры нужных компонентов и удобство их пользования в приложении. При этом функционал готовых приложений минимален. В коде (блоках) проверяется правильное создание переменных, задание действий и добавление стандартных для смартфона функций.

5.3.2 Критерии оценивания направления «Мобильная разработка в приложении MIT App Inventor»:

- законченность и работоспособность приложения (от 0 до 3 баллов);
- соответствие логики приложения заданию (от 0 до 3 баллов);
- оригинальность выполнения (от 0 до 4 баллов);
- количество использованных компонентов (от 0 до 2 баллов);
- содержание документа, описывающего работу основных методов и функций в коде (от 0 до 3 баллов).

5.4 Направление «Визуальное программирование в среде Scratch»

5.4.1 Задания разделены на два уровня:

- 1 уровень сложности: «Моя книга». Задания предназначены для участников, имеющих начальные навыки работы в среде программирования SCRATCH. Участник представляет анимированную историю по любимому художественному произведению, выполненную в среде программирования Scratch (версии 3.0).

- 2 уровень сложности: «Всезнайка». Задания предназначены для участников, имеющих базовые знания работы в среде программирования SCRATCH. Участник представляет викторину, выполненную в среде программирования Scratch (версии 3.0) по любой из тем: «Математика», «История», «Робототехника». Участник придумывает обучающий сюжет, создает персонажи, выполняющие роль ведущих викторины, составляет разные типы вопросов, программирует счётчик правильных/неправильных ответов.

5.4.2 Работы участников оцениваются по следующим критериям:

1. Наличие титульного листа (на котором размещается следующая информация: ФИО участника, возраст, категория и название работы) (0-3 балла);

2. Соответствие работы конкурсному заданию и уровню сложности (1-3 баллов);

3. Сложность работы: максимальный балл дается за использование списков, клонов, переменных, подпрограмм, циклов с ветвлением (1-10 баллов);

4. Качество работы: отсутствие ошибок, сложность кода, отсутствие «мёртвого кода», оправданность использования подпрограммы (то есть подпрограмма значительно сокращает программный код и используется в ней несколько раз) (1-10 баллов);

5. Степень завершенности работы: максимальный балл даётся, если можно пройти до конца при любом развитии событий внутри (1-3 балла);

6. Индивидуальный стиль: максимум баллов даётся за использование собственных графических и звуковых материалов, выдержанных в едином стиле, удобство и лёгкость навигации, за понятный интерфейс (1-5 баллов);

7. Креативность: максимальный балл даётся за использование нестандартных приёмов и подходов в программировании, за раскрытие темы, за уникальность (0-5 баллов);

5.4.3 Участник данного направления может получить максимальное количество баллов - 39 баллов.

5.4.3 Каждый участник вправе самостоятельно выбирать уровень сложности (выбор осуществляется при регистрации).

6. Подведение итогов и награждение победителей

6.1 Состав экспертного совета Хакатона утверждается приказом руководителя ЦЦОД «IT-куб».

6.2 Фиксирование итогов Хакатона осуществляется в протоколах по каждому направлению.

6.3 Основанием для награждения победителей Хакатона служит заключение экспертного совета, оформленное итоговым протоколом.

6.4. В каждом направлении и уровне сложности Хакатона по итогам определяются победители (1 место) и призеры (2 и 3 места).

6.5 Победители и призеры Хакатона награждаются дипломами в электронном виде, на электронную почту, указанную при регистрации.

6.6 Все участники Хакатона получают сертификат участника в электронном виде на электронную почту, указанную при регистрации.

6.7 Педагоги и наставники, подготовившие победителей и призеров Хакатона, получают благодарственные письма в электронном виде на электронную почту, указанную при регистрации.

6.8 Результаты Хакатона будут опубликованы в группе Вконтакте: <https://vk.com/itcubeugo> .

7. Контактная информация

7.1 Координаторы Хакатона:

- Шатров Антон Рудольфович (телефон: +79080537816) (педагог по Python);
- Ершова Кристина Германовна (телефон: +79089385117) (педагог по Java);
- Квашнина Татьяна Владимировна (телефон: +79028675032) (педагог по Java, Scratch);
- Канова Мария Идрисовна (телефон: +79193268554) (педагог по Мобильной разработке).

7.2 По вопросам организации и проведения Хакатона обращаться на эл.почту: hakaton_itcube@mail.ru и по телефону: 8 (35134) 4-37-13.

**Согласие
участника областного хакатона по программированию «Я программирую»
на участие и обработку персональных данных**

Я, _____,

ФИО участника полностью

проживающий по адресу

паспорт: серия _____ номер _____, выдан: _____

дата выдачи _____

настоящим подтверждаю свое согласие на:

участие в областном хакатоне по программированию «Я программирую» 10.01.2023 – 17.02.2023 г., предоставление и обработку моих персональных данных Центру цифрового образования детей «IT-куб» города Южноуральска – филиалу ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области».

Я даю согласие на использование персональных данных в целях организации, проведения, участия и подведения итогов областного хакатона по программированию «Я программирую».

Настоящее согласие предоставляется на осуществление действий в отношении моих персональных данных, которые необходимы или желаемы для достижения указанных выше целей, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передачу третьим лицам), пересылку по электронной почте, обезличивание, блокирование, публикацию в сети «Интернет».

Настоящим я даю согласие на обработку следующих персональных данных: фамилия, имя, отчество; дата рождения; паспортные данные; название и номер образовательной организации; класса/группы; результат участия (в том числе копия работы) в хакатоне, e-mail, контактный телефон.

Я согласен (сна), что обработка персональных данных может осуществляться с использованием автоматизированных средств.

Согласие на обработку персональных данных действует с даты его подписания до даты отзыва, если иное не предусмотрено законодательством Российской Федерации. Я уведомлен о своем праве отозвать настоящее согласие в любое время. Отзыв производится по моему письменному заявлению в порядке, определенном законодательством Российской Федерации, в Центр цифрового образования детей «IT-куб» города Южноуральска - филиал ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области».

Я подтверждаю, что, давая настоящее согласие, я действую по своей воле и в своих интересах.

« _____ » января 2023 г.

Подпись

Расшифровка