



24-28.04.2023

ХАКАТОН МИНИ-ХАКАТОН

Иоффе Юлия Евгеньевна, зам.зав. по УВР ГБДОУ детский сад №35
Московского района Санкт-Петербурга, методист ГБУ ДППО ЦПКС ИМЦ
Московского района Санкт-Петербурга.

Венедиктова Яна Гансовна, старший воспитатель ГБДОУ детский сад №23
Московского района Санкт-Петербурга



24-28.04.2023

Из Википедии:

ХАКАТОН (англ. hackathon от hacker «хакер» + marathon «марафон») — форум для разработчиков, во время которого специалисты из разных областей разработки программного обеспечения (программисты, дизайнеры, менеджеры) сообща решают какую-либо проблему на время (<https://ru.wikipedia.org/wiki/Хакатон>)

Хакатон — ограниченное по времени соревнование, в течение которого участники в составе команд создают прототипы цифровых решений в рамках поставленных задач



24-28.04.2023

Педагогический хакатон - марафон образовательных решений: короткое, динамичное мероприятие, призванное стимулировать появление новых идей в образовании. Формат хакатона позволяет объединить участников различных профессий, с различными уровнями знаний и навыков, способствует созданию новых команд и проектов, развитию предметной области хакатона.

Перед хакатоном участники проходят интенсивный (образовательный) курс, а по итогам полученные знания проверяются в формате хакатона. Хакатон - это коммуникационная площадка и одновременно воркшоп.

В чём цель?

Решить реальную проблему, кейс с помощью сообщества специалистов.

Задачи на хакатонах называются треками (кейсами).



24-28.04.2023

Команда - группа участников, действующих от своего имени, в зависимости от возможностей площадки (в количестве от 4 до 7 чел.), объединившихся для выполнения кейсового задания. Каждый участник может одновременно входит в состав только одной команды.

Кейс (трек) - конкретная проблема, ситуация, представленная для решения командам в срок. Чек-пойнт – «контрольная точка» процедура, в рамках которой решение кейса представляется контрольно-оценочной инстанции; форма чек-пойнтов определяется организаторами.

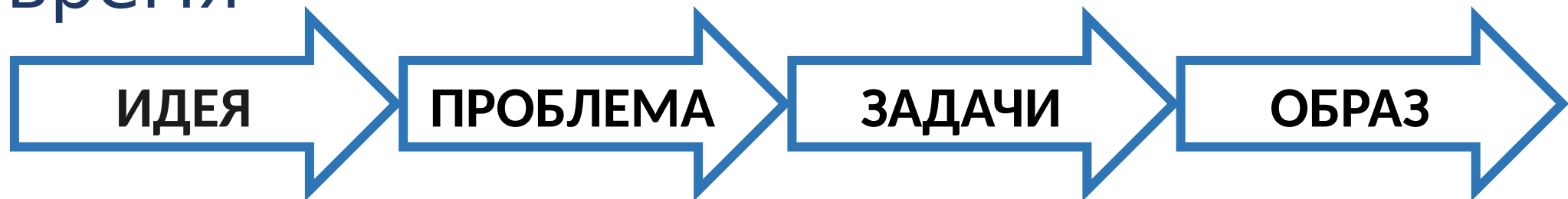
Результат - прототип образовательного решения и продукта. Одна команда вправе представить только один результат.



24-28.04.2023

SADiK.ru:

МИНИ-ХАКАТОН — встреча творческой группы, во время которой участники средствами IT и цифровых технологий сообща создают методический или дидактический продукт за определенное время





24-28.04.2023

Как использовать

1. Определить цель и тему хакатона
2. Определить задачи и целевую аудиторию
3. Собрать команду
4. Выбрать дату и место проведения мероприятия
5. Подготовить обучающий модуль (мастер-класс, вебинар, семинар, консультация и др.)



24-28.04.2023

Для чего подходит

1. найти талантливых педагогов;
2. подобрать сотрудников с редкими навыками;
3. проверить педагогов в деле;
4. решить реальную проблему;
5. совершенствовать навыки тайм-менеджмента;
6. получить важные теоретические знания;
7. возможность пообщаться с единомышленниками, креативная атмосфера;
8. генерировать новые идеи и проекты.



24-28.04.2023

Что необходимо учесть при использовании

- В зависимости от направления хакатона нужно иметь базовые знания и желание учиться новому.
- На хакатоне могут быть мастер-классы, семинары, консультации.
- Мероприятие может быть посвящено решению конкретной проблемы.



24-28.04.2023

**«Я никогда не учу своих учеников.
Я только даю им условия, при
которых они могут сами учиться»**

Альберт Эйнштейн