

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение Горчухинская  
средняя общеобразовательная школа Макарьевского муниципального района  
Костромской области имени выдающегося земляка  
Юрия Александрович Бедерина

# **Хакатон**

## **«Всё в твоих руках»**

(методические разработки по модулю, разделу преподаваемого предмета (дисциплины,  
модуля), по тематике воспитательного мероприятия)  
(национальный проект «Образование», «Современная школа»; «Успех каждого ребенка» –  
Центр гуманитарного и цифрового профилей «Точка роста», инженерно-техническая  
подготовка школьников и дошкольников)

**Макарушина Ирина Александровна**  
**учитель информатики**

Горчуха, 2024

## Оглавление

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Введение .....                                         | 3  |
| Основная часть .....                                   | 6  |
| Положение Хакатон «Все в твоих руках» .....            | 6  |
| Сценарий проведения Хакатона «Всё в твоих руках» ..... | 15 |
| Мастер-классы.....                                     | 22 |
| Заключение .....                                       | 31 |
| Информационные источники .....                         | 32 |
| Приложения.....                                        | 33 |

## Введение

Понятие «хакатон» пришло из мира IT и обозначает мероприятия, во время которых команды сообща работают над решением определенной задачи или созданием нового продукта. На хакатонах группы разработчиков, сценаристов, дизайнеров и других специалистов придумывают мобильные приложения, создают программное обеспечение, совершенствуют операционные системы и решают множество других сложных задач.

На хакатонах с разработчиками общаются эксперты отрасли: они наблюдают, как команды пытаются решить задачу, дают рекомендации, а в конце — оценивают проекты и выбирают лучший.

Как правило, хакатон длится один-два дня, после чего группы защищают получившиеся продукты перед жюри. Для победителей, как правило, предусмотрены призы, но это не главная мотивация участников: куда важнее общение, формирование команд, обмен опытом и шанс рассказать о своей идее большому кругу специалистов.

Школьные хакатоны менее масштабные, зато они помогают ребятам научиться взаимодействовать, строить команды, распределять роли и, главное, «приземлять» теоретические знания на практику.

Зачем нужны хакатоны в школе?

Такой формат позволяет учителям понаблюдать за школьниками в неформальной обстановке, рассмотреть в них скрытые таланты и оценить, как они усвоили предмет, чтобы при необходимости скорректировать процесс обучения.

Ученикам же хакатоны, кроме умения применять знания на практике, помогают развить необходимые метапредметные навыки, которые, кстати, учтены ФГОСом: креативное и критическое мышление, умение коммуницировать с другими людьми, отстаивать свою точку зрения, организовывать работу и презентовать проекты.

Хакатон «Всё в твоих руках» объединил учащихся Центров «Точка роста» Макарьевского муниципального района Костромской области.  
<https://vk.com/club186917336>

Хакатон проводился при поддержке РОО Макарьевского муниципального района Костромской области, центров гуманитарного и цифрового профилей «Точка роста», в рамках комплексного плана работы Центров «Точка роста» Костромской области» для учащихся 5-9 классов желающих,

- «прокачать» команду или найти новые «умы»;
- получить опыт и советы менторов и экспертов;
- получить большое количество контактов и обратную связь от других участников;
- получить новые эмоции.

#### **Цели и задачи Хакатона**

1. Выявление талантливой молодежи, стимулирование развития творческих способностей участников через решение нетипичных задач.
2. Отработка практических навыков представления идей и проектов в форме кратких докладов и презентаций (питчей).
4. Демонстрация возможностей молодого поколения в создании нестандартных решений и подходов для реализации поставленных задач.
5. Возможность живого общения молодежи с руководителями и ведущими специалистами в профессиональной области.

**Планируемый результат обучения:** создание проекта по заданию заказчика.

**Познавательные УУД:** умение читать таблицы, схемы и применение их для получения искомого результата (сравнение, анализ, обобщение, классификация, установление аналогий), постановка и решение проблемы, умение презентовать подготовленную информацию в наглядном виде.

**Коммуникативные УУД:** развить коммуникативные умения при работе в группе, планирование учебного сотрудничества, постановка вопросов, управление поведением партнера, умение с достаточной точностью и полнотой выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

**Регулятивные УУД:** умение удерживать цель до получения результата, умение анализировать эмоциональные состояния, полученные от успешной деятельности.

**Личностные результаты:** умение воспринимать речь учителя (одноклассников), непосредственно обращенную к учащемуся, умение оценивать собственную учебную деятельность, применять правила сотрудничества

**Методики, технологии и приемы, применяемые в ходе проведения олимпиады**

**ИКТ-технологии** – использование программного обеспечения, установленного на ноутбуки для создания проектов

**Системно-деятельностный подход к обучению.**

Центральное место в занятии занимает работа детей с различными технологиями «Промышленного дизайна», 3D- технологиями

**Методика коллективной творческой деятельности** – работа в группах.

**Рефлексия** – на протяжении всего мероприятия дети рассуждают, прогнозируют, анализируют, оценивают, делают выводы.

## Основная часть

### Положение Хакатон «Все в твоих руках»

#### 1. Общие положения

Настоящее Положение определяет цели и задачи Хакатона «Все в твоих руках», порядок его организации, проведения, основные требования к предоставляемым работам.

Хакатон «Все в твоих руках», (далее - Хакатон) – командное соревновательное мероприятие, посвящённое решению прикладных и творческих задач в условиях ограниченного времени.

Участникам предлагается разработать креативный проект на определенную тему, которую задает заказчик. Команды представят свой проект после выполнения.

В результате мероприятия будут выбраны лучшие проекты на основе конкурса.

Хакатон проводится при поддержке РОО Макарьевского муниципального района Костромской области, центров гуманитарного и цифрового профилей «Точка роста» для учащихся 5-9 классов желающих:

- «прокачать» команду или найти новые «умы»;
- получить опыт и советы менторов и экспертов;
- получить большое количество контактов и обратную связь от других участников;
- получить новые эмоции.

Организаторы мероприятия:

- 1) РОО Макарьевского муниципального района Костромской области
- 2) Центр гуманитарного и цифрового профилей «Точка роста» МКОУ

## 2. Цели и задачи Хакатона

- Выявление талантливой молодежи, стимулирование развития творческих способностей участников через решение нетипичных задач.
- Отработка практических навыков представления идей и проектов в форме кратких докладов и презентаций (питчей).
- Демонстрация возможностей молодого поколения в создании нестандартных решений и подходов для реализации поставленных задач.
- Возможность живого общения молодежи с руководителями и ведущими специалистами в профессиональной области.

## 3. Термины и обозначения

**Участник** — физическое лицо, являющееся резидентом Российской Федерации, действующее от своего имени, и зарегистрировавшееся в соответствии с правилами Положения для участия в Хакатоне.

**Команда** - группа Участников, объединившихся для выполнения задания на площадке. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной Команде ограничено - не более **четырех** участников в одной Команде.

**Заявка** - информация, предоставленная Участником Хакатона при заполнении и отправке электронной регистрационной формы на сайте. Неполные, не соответствующие требованиям настоящего Положения Заявки Организатором не рассматриваются и Заявками не признаются.

**Задание** - требования к содержанию результата и порядку представления, необходимые для выполнения Командами проектов в срок, указанный в Положении, и получения возможности выиграть Призы. Задание заключается в создании результата, определенного организаторами с представлением Хакатона.

**Победители Хакатона** — Команды, чьи результаты выполнения Задания

признаны лучшими в результате оценки Жюри на основании критериев, указанных в Положении.

**Жюри** - для оценки результатов Команд в рамках Хакатона создается Жюри, состоящее из 5-х членов: заказчик проекта, представители районного отдела образования, представители педагогов центров «Точка Роста». В рамках номинации Хакатона право решающего голоса предоставляется заказчику проекта.

#### 4. Место проведения

Центр цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста» МКОУ Горчухинская СОШ им. Ю. А. Бедерина, поселок Горчуха, ул. 20 Партсъезда, дом 9

#### 5. Сроки и время

проведения

Прием заявок: до 13 февраля 2024 года.

Проведение Хакатона: 17 февраля 2024 года в 9:00

Победители будут объявлены по результатам голосования жюри 17 февраля 2024 года

Примерный порядок проведения Хакатона:

9:00-9:15 - Сбор и регистрация

9:15-9:45 - Объявление команд, приветственное слово

9:45-10:45 - Мастер классы

10:45-12:00 - Работа над проектами

12:00-13:00 - Презентация проектов, демонстрация

13:00-13:30 Работа Жюри, Приз

зрительских симпатий 13:30-14:00

Подведение итогов, награждение

Организатор оставляет за собой право изменить время и план мероприятия

#### 6. Участники Хакатона

Участниками Хакатона могут стать: учащиеся средних общеобразовательных школ.



К участию приглашаются ребята в возрасте от 10 до 15 лет, учащиеся 5-9 классов. Команда состоит из 4 человек (в команде 2 человека 5-7 класс, 2 человека 8-9 класс) в случае отсутствия учащихся в 9 классе, можно заменить 1 учеником 10 класса)

К участию в Хакатоне допускаются лица, зарегистрировавшиеся на участие в конкурсе. Форма регистрации

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScbePbik\\_KyvkbTSM7BCXMvVfQc6paXaZrQj8a6keFPTc8i6g/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScbePbik_KyvkbTSM7BCXMvVfQc6paXaZrQj8a6keFPTc8i6g/viewform?usp=sf_link) -

Участник считается зарегистрированным для участия в Хакатоне, если он заполнил поля электронной формы заявки, согласился с условиями настоящих Правил, предоставил согласие на обработку персональных данных, отправил заявку и получил подтверждение регистрации на указанный им адрес электронной почты.

Участникам запрещается повторная подача заявок на участие в Хакатоне.

Обработку и хранение персональных данных участников выполняет организатор.

#### 7. Требования по работе на Хакатон :

Хакатон проходит в формате командного соревнования по созданию проекта.

#### 8. Обязанности организатора

В ходе Хакатона организатор предоставляет участникам: помещение, столы, стулья, интернет, компьютеры для разработки. Организатор предоставляет участникам Хакатона возможность презентации проектов участников.

Организатор предоставляет участникам во временное пользование устройства для тестов проектов. Участники несут полную материальную ответственность за взятое во временное пользование оборудование.

#### 9. Обязанности участника Участники Хакатона обязуются:

— обеспечить сохранность помещения и оборудования, предоставляемых участникам организатором и используемых при проведении Хакатона. В

случае нанесения материального ущерба возместить сумму ущерба по требованию организатора;

– воздерживаться от любых действий, которые могут привести к нанесению ущерба организатору, а также связанные с риском для жизни и здоровья участников;

– соблюдать нормы законодательства, в том числе не раскрывать информацию о проектах участников, не передавать контакты третьим лицам во избежание нарушения закона о персональных данных. В случае нарушения настоящего пункта, нарушивший его участник несет ответственность самостоятельно;

– не использовать в личных или коммерческих целях, не публиковать вне проведения Хакатона, не передавать третьим лицам, данные и информацию, полученные от организаторов, других команд в рамках Хакатона;

В проектах не должно содержаться элементов экстремистского характера, либо изображений персональных данных, объектов исключительных прав, принадлежащих третьим лицам. Также проекты не должны нарушать авторских прав третьих лиц и содержать элементы вирусных, шпионских, следающих программ и иных аналогичных программ, которые могут нанести вред информационной среде, нарушить конфиденциальность и иные нормы действующего законодательства РФ.

В случае несоблюдения указанных выше обязанностей участник Хакатона может быть дисквалифицирован и удален с места проведения мероприятия.

#### 10. Требования к проектам

На презентацию проектов Хакатона и к участию в конкурсной борьбе за призовые места в номинациях будут допущены проекты, соответствующие следующим требованиям:

- целиком и полностью созданным во время проведения Хакатона и не являющимся развитием

уже существующего проекта;

- выполняющим заявленные командой функции;
- соответствующим заявленной тематике Хакатона;
- продемонстрированным в рабочем состоянии для согласования команде менторов до финальной презентации проектов.

#### 11. Процедура выбора победителей

- выбор победителей Хакатона осуществляется жюри на основании оценки проектов участников после их финальной презентации;
- на основании оценки жюри может быть выбран только один победитель;
- жюри производит оценку проектов по 5-ти бальной шкале в соответствии с установленными критериями по своему собственному усмотрению, на основании своего опыта;
- по результатам подсчета баллов, которые получила каждая из команд, компетентное жюри определяет победителей;
- в случае спорной ситуации вопрос решается голосованием;
- решение жюри является окончательным.

#### 12. Критерии оценки проектов

Жюри оценивает проекты по 5- бальной шкале, по следующим критериям:

- Критерий 1: Продуманность идеи;
- Критерий 2: Качество реализации и степень завершенности (макет, дизайн, функциональность);
- Критерий 3: Полнота сопровождающих материалов;
- Критерий 4: Презентация, описание проекта, выступление команды/участника.
- Критерий 5: Интерес зрителей во время презентации.

#### 13. Факт участия в Хакатоне

Участие в мероприятии означает, что участники Хакатона

соглашаются с тем, что их имена, фамилии и иные материалы о них, изображения участников (в том числе фотоматериалы, видеоматериалы) могут быть использованы любым способом организатором, их уполномоченными представителями в рекламных целях и в целях информирования, без оформления дополнительного соглашения с участниками Хакатона и уплаты какого-либо вознаграждения.

Организатор имеет право вносить изменения в настоящее Положение без предварительного уведомления участников, но с обязательным опубликованием таких изменений на сайте. Изменения вступают в силу с даты их опубликования.

Выполнение любого из действий, предусмотренных Положением, от имени Команды означает выражение волеизъявления на совершение указанного действия каждым из участников соответствующей Команды.

Победители награждаются дипломами и памятными призами.

#### 14. Заключительные положения.

Хакатон организован и проводится на территории Российской Федерации в соответствии с настоящим Положением и законодательством Российской Федерации.

Все споры и разногласия, которые возникают в связи с организацией и проведением Хакатона, подлежат разрешению путем переговоров.

#### 15. Контакты организаторов

Координатор:

**Критерии оценки  
выступления защиты работы**

Название проекта \_\_\_\_\_

Название команды \_\_\_\_\_

**Максимальное количество баллов – 30**

| <b>№<br/>п/п</b> | <b>Критерии</b>                                                                               | <b>Максимальное<br/>количество<br/>баллов</b> | <b>Оценка жюри</b> |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------|
| 1                | Оригинальность выполненной работы                                                             | 0-5                                           |                    |
| 2                | Качество и эстетика выполненной работы                                                        | 0-4                                           |                    |
| 3                | Технические характеристики<br>выполненной работы                                              | 0-5                                           |                    |
| 4                | Способность команды сформулировать<br>основную идею (замысел, гипотезу)<br>выполненной работы | 0-4                                           |                    |
|                  | Описание командой тех приемов и методов,<br>которые она применила в своей работе              | 0-4                                           |                    |
| 5                | Соблюдение регламента выступления                                                             | 0-4                                           |                    |
| 6                | Ответы на вопросы членов жюри                                                                 | 0-4                                           |                    |
| <b>Итого:</b>    |                                                                                               | <b>30</b>                                     |                    |

Члены жюри: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

### **Рекомендации к защите работы**

1. Продолжительность выступления – 4 минуты;
2. Выступление должно быть четким, содержательным и лаконичным;
3. Участник должен быть готов отвечать на вопросы Жюри, пояснить термины и понятия.

#### **Критерии оценки защиты творческого проекта:**

- оригинальность идеи;
- представление работы;
- качество и эстетика выполнения работы;
- умение отвечать на вопросы.

Победитель определяется по наибольшему количеству баллов по итогам представления работы.

Шаблон презентации: [https://disk.yandex.ru/i/8tDPqErj8iF\\_Sw](https://disk.yandex.ru/i/8tDPqErj8iF_Sw)

### Сценарий проведения Хакатона «Всё в твоих руках»

| Сценарный ход    |                                                                                                                                                                                       | Звуковое сопровождение | Примечание |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------------|
|                  |                                                                                                                                                                                       |                        |            |
| <b>Ведущий</b>   | Добрый день, уважаемые участники и гости! Мы рады приветствовать вас в Центре «Точка Роста» МКОУ Горчухинская СОШ им. Ю. А. Бедерина на первом Хакатоне по созданию проекта на заказ. | фанфары                |            |
|                  | Мероприятие имеет профориентационный характер и призвано, показать всем участникам, что все висит от вас, все ваших руках и что всегда можно заниматься любимым делом.                |                        |            |
|                  | А вы знаете, что такое Хакатон? Давайте узнаем! А где можно это узнать. В этом нам поможет узнать моя помощница «Нейросеть». Итак, что такое Хакатон.                                 |                        |            |
| <b>Нейросеть</b> | Отвечаю: Хакатон – мероприятие, проводимое в формате «мозгового штурма», призванное стимулировать появление новых идей и доведение их до реализации на площадке мероприятия.          | говорит нейросеть      |            |
| <b>Ведущий</b>   | А Хакатон по созданию проекта на заказ?                                                                                                                                               |                        |            |
| <b>Нейросеть</b> | Отвечаю: это командное соревновательное мероприятие, посвященное решению прикладных и творческих задач в условиях ограниченного времени, по заданию заказчика.                        | говорит нейросеть      |            |
| <b>Нейросеть</b> | Кстати, Я «загуглила» мероприятие проводится впервые в поселке Горчуха и в Макарьевском районе.                                                                                       | говорит нейросеть      |            |

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                   |                                       |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------------------------------------|
| <b>Ведущий</b>   | Сегодня Хакатон собрал - 8 талантливых, креативных команд из разных школ и центров «Точка Роста» Макарьевского муниципального района. А что ты об этом знаешь?                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                   |                                       |
| <b>Нейросеть</b> | <p>Отвечаю: Поприветствуем команды аплодисментами:</p> <p>Команды школ:</p> <p>ТехноИМПУЛЬС - МКОУ Юровская СОШ</p> <p>Умельцы – МКОУ Нежитинская СОШ</p> <p>КЛАСС - МКОУ Нежитинская СОШ</p> <p>"Целеустремленные" – МКОУ средняя школа №2 г. Макарьев</p> <p>"Девчата" - МКОУ Унженская СОШ</p> <p>"Мозгохак" - МКОУ Дорогинская СОШ</p> <p>«Азимут1» - МКОУ Горчухинская СОШ им. Ю. А. Бедерина</p> <p>«Азимут2» - МКОУ Горчухинская СОШ им. Ю. А. Бедерина</p> | говорит нейросеть | Команды должны встать и представиться |
| <b>Ведущий</b>   | Приглашаем для приветствия участников мероприятия директора нашей школы Елену Александровну Крюкову.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | фанфары           |                                       |
|                  | Благодарим вас Елена Александровна, за добрые слова.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                   |                                       |
|                  | Для приветственного слова приглашается Барова Светлана Юрьевна - заведующий районным методическим кабинетом.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | фанфары           |                                       |
|                  | Благодарим Светлану Юрьевну, за добрые слова и напутствия                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                   |                                       |
|                  | <b>Поприветствуем профессиональное жюри</b> , которое сегодня будет оценивать команды и их проекты                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | фанфары           |                                       |
|                  | Барова Светлана Юрьевна – заведующий районным методическим кабинетом, уполномоченный по охране прав детства в                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                   |                                       |



|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                          |  |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--|
|  | Макарьевском муниципальном районе                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                          |  |
|  | Кузнецова Надежда Николаевна –<br>заказчик проекта                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                          |  |
|  | Лубенец Елена Васильевна - педагог<br>Центра «Точка Роста» МКОУ<br>Горчухинская СОШ им. Ю. А. Бедерина                                                                                                                                                                                                                                                                        |                          |  |
|  | <b>Поприветствуем наших<br/>профессионалов-преподавателей к</b><br>которым вы всегда можете обратиться<br>за помощью:<br><br>Стакина Татьяна Витальевна<br>Зудова Галина Александровна<br>Липатова Алена Анатольевна<br>Плеханова Татьяна Владимировна<br>Тощов Сергей Алексеевич<br>Казарян Наталья Алексеевна<br>Лубенец Елена Васильевна<br>Макарушин Дмитрий Владимирович |                          |  |
|  | В ближайшие 4 часа предлагаем<br>участникам окунуться в мир творчества<br>и креатива, технической фантазии и<br>создать креативный и оригинальный<br>проект нашему заказчику.                                                                                                                                                                                                 |                          |  |
|  | А сейчас мы приглашаем все команды<br>на мастер-классы. Целью каждого<br>мастер-класса является показать вам<br>различные технологии, которые<br>помогут вам в дальнейшей работе.<br>Поэтому будьте внимательными, чтобы<br>в дальнейшем применить полученные<br>знания.                                                                                                      |                          |  |
|  | <b>Итак начинаем наш хакатон с<br/>мастер-классов</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | У каждого<br>представите |  |

|                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                        |                      |
|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
|                                            | Мастер-класс по мозговому штурму, креативному мышлению проводит Стакина Татьяна Витальевна                                                                                                                                                                                                                              | ля команды будет цветной бейдж и номер кабинета, который укажет на который мастер - класс идет участник, или команда сама распределяе<br>тся куда идти |                      |
|                                            | Мастер-класс по 3D - моделированию проводит Макарушина Ирина Александровна                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                        |                      |
|                                            | Мастер класс по технологии проводит Макарушин Дмитрий Владимирович<br><br>Мастер-класс по рекламе, созданию слоганов проведет Лубенец Елена Васильевна                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                        |                      |
| <b>Ведущий</b>                             | Сейчас вы должны будете перейти в другой кабинет и через 20 минут вы возвращаетесь в этот зал и приступаете к работе в командах. У кого зеленый стикер идут со Стакиной Татьяной Витальевной, желтый - Макарушин Дмитрий Владимирович, оранжевый – Лубенец Еленой Васильевной, розовый - Макарушина Ирина Александровна |                                                                                                                                                        |                      |
| <i>мастер-классы для команд участников</i> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                        |                      |
| <b>Ведущий</b>                             | Мастер-классы завершились, Хакатон продолжает свою работу. Надеюсь, что каждый из вас взял из наших мастер-классов много полезного и расскажет все своей команде. И это поможет вам в дальнейшей работе.                                                                                                                |                                                                                                                                                        |                      |
|                                            | Приглашаем Кузнецову Надежду Николаевну, чтобы рассказать участникам о своем занятии и поставить проблему, которую необходимо будет решить.                                                                                                                                                                             | Краткий рассказ о своем деле, постановка проблемы проекта.                                                                                             | <i>Max 15 минут.</i> |

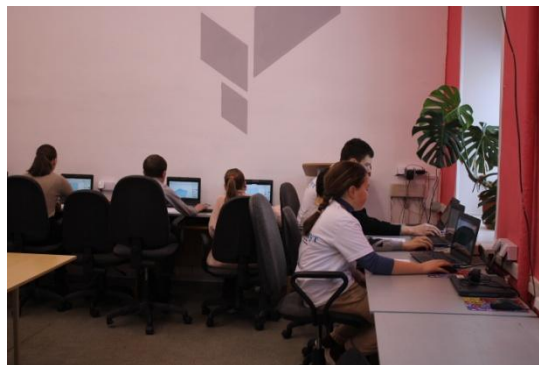
|                             |                                                                                                                                                                                                                                                            |                                     |  |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|--|
|                             |                                                                                                                                                                                                                                                            |                                     |  |
|                             | Спасибо Надежда Николаевна!                                                                                                                                                                                                                                |                                     |  |
|                             | Уважаемые участники, прежде чем приступить к работе над выполнением задания в командах, Обратите внимание на те подсказки, которые у вас есть, это различные материалы, которые вам дали при регистрации и материалы которые вы получили на мастер-классе. |                                     |  |
|                             | По нему Вы сможете найти вспомогательные материалы. Мы с вами работаем в актовом зале, если команде необходимо создать 3д - модель, она может перейти в 31 кабинет, воспользоваться клеевыми пистолетами, граверами, выжигателями, в кабинет 29.           | На работу дается 1 час часа. Удачи! |  |
|                             | Обратите внимание: все расходные материалы для создания проекта вы можете найти на столе: клей, бумага, фломастеры, пластилин, дополнительные материалы. Вы можете взять все, что вам потребуется.                                                         |                                     |  |
|                             | Хочется напомнить, что каждая команда может обратиться за помощью к преподавателям, если на каком-то этапе будет испытывать трудности.                                                                                                                     |                                     |  |
|                             | В 12:15 участники презентуют свои. Строго следите за регламентом. Желаем всем удачи!                                                                                                                                                                       |                                     |  |
| <i>Работа над проектами</i> |                                                                                                                                                                                                                                                            |                                     |  |
| <b>Ведущий</b>              | Уважаемые участники мероприятия, приглашаем вас на кофе-брейк, который располагается в столовой на первом этаже                                                                                                                                            |                                     |  |
| <i>Кофе-брейк, обед</i>     |                                                                                                                                                                                                                                                            |                                     |  |

|                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                       |  |
|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|--|
| <b>Ведущий</b>                                    | <p>Мы начинаем презентацию проектов.</p> <p>Предлагаем по одному участнику от команды подойти к интерактивной доске и выбрать «рандомно» свой порядковый номер для защиты проекта.</p> <p>Напомню, что на выступление каждой команде дается по 7 минут.</p> <p>Приглашаем команду ....</p> <p>Итак, выбор сделан, порядок определен.</p>                                                                      | <p>На интерактивной доске, спрятаны порядковые номера выступления</p> |  |
| <p align="center"><i>Презентация проектов</i></p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                       |  |
| <p align="center"><i>Подведение итогов</i></p>    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                       |  |
|                                                   | <p>Подведены итоги Хакатона. Близится момент награждения. А пока наше жюри работают, я прошу оставить вас свой отзыв о нашем мероприятии, отсканировав QR-код, который есть у вас на столах.</p> <div data-bbox="518 1160 837 1480" data-label="Image"> </div> <p>Предлагаем послушать отзывы жюри, вдохновленного вашими творческими проектами.</p> <p><b>Внимание! Торжественный момент награждения</b></p> |                                                                       |  |
|                                                   | <p>Для награждения команд приглашается Кузнецова Надежда Николаевна и Барова Светлана Юрьевна</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                       |  |
|                                                   | <p>Поздравляем участников и победителей сегодняшнего Хакатона. Вы все</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                       |  |

|  |                                                                                                                                                                                                   |  |  |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
|  | <p>большие молодцы! Спасибо Вам за Ваши идеи, креатив и вдохновения.</p> <p>Возможно ваши сегодняшние проекты уже завтра будут украшать продукцию Надежды Николаевны.</p> <p>До новых встреч!</p> |  |  |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

## Мастер-классы

### Мастер класс: «Создаем именной брелок».



1. Входим в программу Tinkercad. <https://www.tinkercad.com/dashboard>
2. Создаем новый проект

Ход выполнения работы:

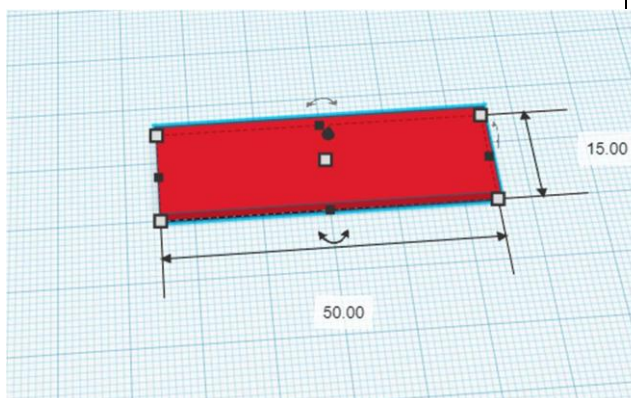
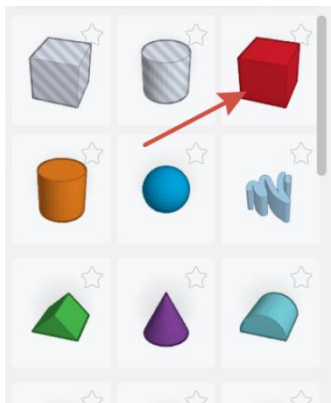
На рабочую плоскость перетаскиваем фигуру «Параллелепипед» и придаем ему необходимую форму.

С помощью черных квадратов устанавливаем размеры:

*высота – 2 мм.*

*длина – 50.,*

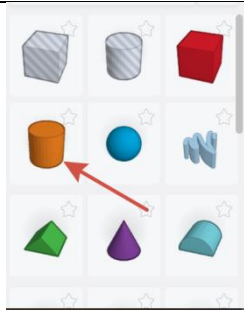
*ширина – 15.*



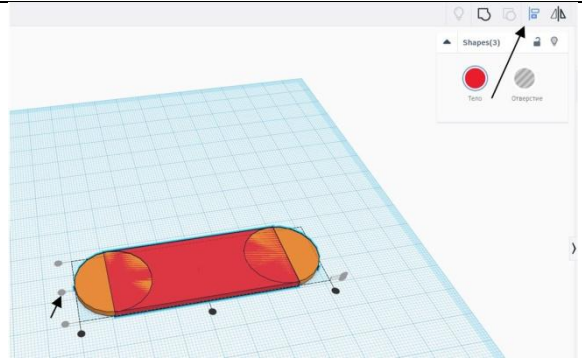
Далее делаем закругление по бокам с помощью формы Цилиндр. Устанавливаем его сбоку и подгоняем под «Параллелепипед»:

*высота – 2 мм.*

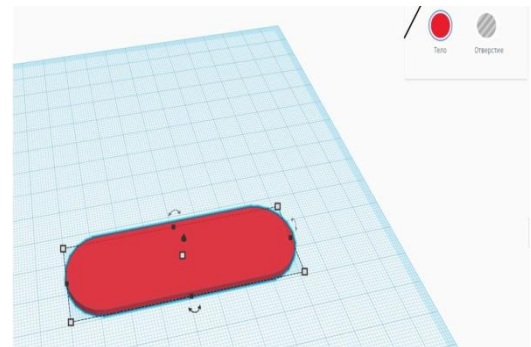
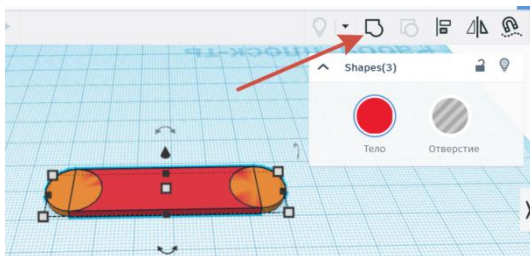
*Ширина – 15 мм*



Копируем с помощью клавиш Shift + ALT и устанавливаем его с другой стороны «Параллелепипед». Затем выделяем все фигуры и нажимаем «Выровнять по середине».

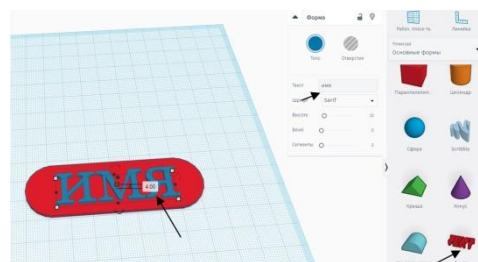


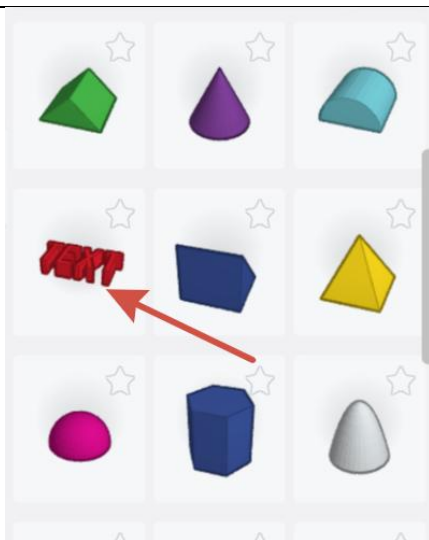
Затем снова выделяем все фигуры, нажимаем «Сгруппировать». После группировки все фигуры окрашиваются одним цветом.



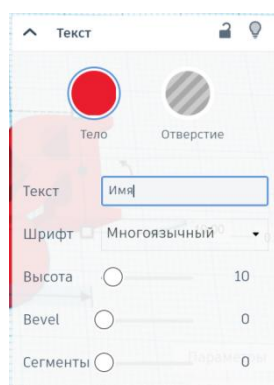
Получилось основание для нашего брелока.

В Основных формах выбираем фигуру Текст и устанавливаем его на фигуру.

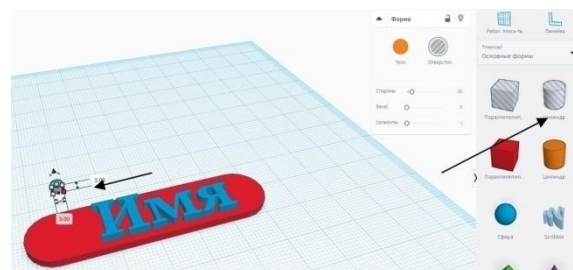
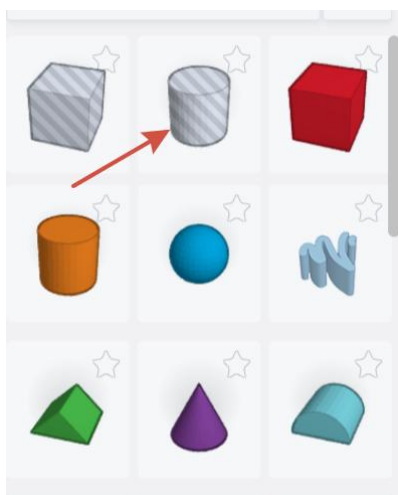




В параметрах пишем свое имя, выбираем шрифт, цвет, размер (высота 4- мм.).

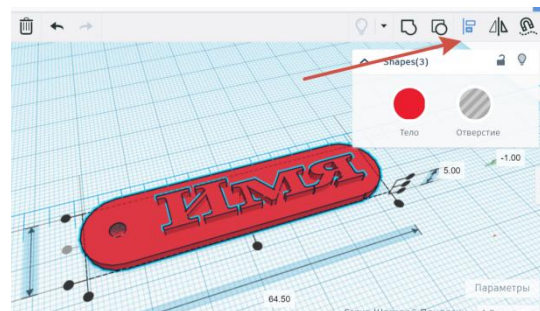


Выбираем из фигур «Цилиндр» (Отверстие) и устанавливаем его на наш брелок. Размеры 3 мм на 3 мм

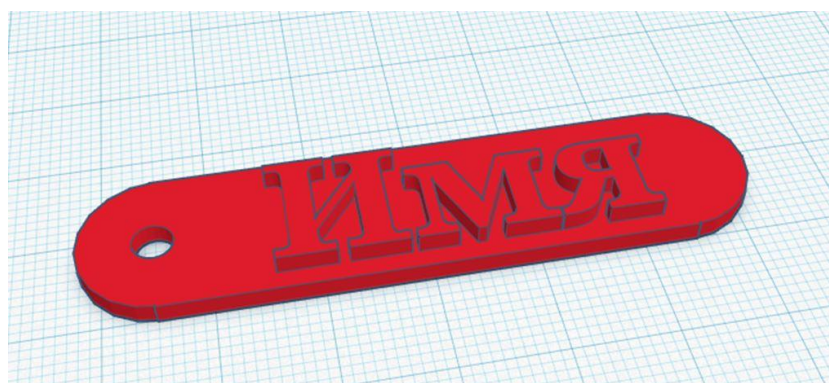




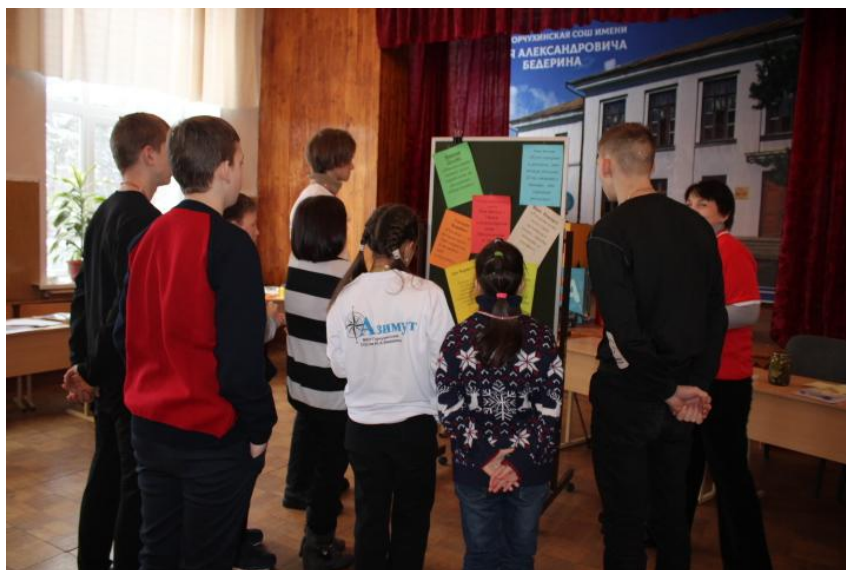
Выделяем все фигуры, выравниваем по середине, группируем.



Брелок готов.



## Мастер класс: «Создаем слоган».



**Слоган — это короткое и запоминающееся высказывание, которое передает главное сообщение бренда или продукта. Его придумывание — достаточно сложный процесс, но с помощью следующего алгоритма вы сможете справиться с этим заданием.**

1. Определите цель. Какую задачу должен решать слоган? Какое сообщение вы хотите донести до своей аудитории?
  2. Определите целевую аудиторию. Какие ее интересы, потребности и привычки? Что они ценят? Попробуйте выяснить, что важно для вашей аудитории, и как вы можете соединить это со своим брендом. Слоган должен говорить на языке вашей аудитории, и передавать то, что им важно.
  3. Определите, что делает ваш продукт или услугу уникальным. Используйте эту информацию, чтобы сформулировать предложение.
  4. Начните писать все идеи, которые приходят вам в голову.
- ✓ Будьте краткими и ясными. Слоган должен быть коротким, запоминающимся и легко узнаваемым. Используйте простые слова и язык, который ваша целевая аудитория поймет.
  - ✓ Будьте оригинальными. Избегайте использования стандартных фраз и клише. Ваш слоган должен быть уникальным и отражать вашу индивидуальность.
  - ✓ Играйте с рифмой и звучанием. Сильные слоганы часто имеют звучание, которое легко запоминается и звучит хорошо. Используйте рифму, ассонансы, аллитерацию или другие звуковые приемы, чтобы создать запоминающийся и приятный слоган. Не ограничивайте себя и не бойтесь экспериментировать.

✓ Создавайте эмоции. Хороший слоган должен вызывать эмоции у вашей аудитории. Он должен заставить их чувствовать что-то, а не просто описывать ваш продукт или услугу.

5. Создайте несколько вариантов слогана и попробуйте их на своей аудитории. Спросите их, что они думают о вашем слогане, и как они его воспринимают. Оттачивайте свой слоган, пока не достигнете желаемого результата.



## Мастер класс: «Что такое проект?».



### Памятка по созданию проекта



Дорогой друг!



Тебя окружает удивительный мир. Знания  
о нём можно получать в готовом виде,  
но гораздо интереснее их добывать самому!  
Ты можешь сам стать исследователем того,  
что тебя интересует, создавать проекты  
и делиться своими открытиями с друзьями.

*Проект* – это «продукт», созданный как результат проектной деятельности; разработанный план решения проектных задач с представлением его реализации, описанием исследований, изложением выводов и рекомендаций.

*Алгоритм разработки проекта* таков:  
проблема – цель – результат.

После того как выявлена *проблема* и намечена *цель*, необходимо сделать следующее:

1. Установить наличие имеющихся ресурсов и определить недостающие ресурсы. (Что уже есть для выполнения предстоящей работы – информация, умения, Чего пока нет, но нужно иметь: найти информацию, научиться делать.)
2. Поставить *задачи*. (Что необходимо сделать, чтобы достичь цели проекта.)
3. Наметить *этапы* работы. (Разделить всю работу на части)

4. Выбрать *способы* решения задач на каждом этапе.

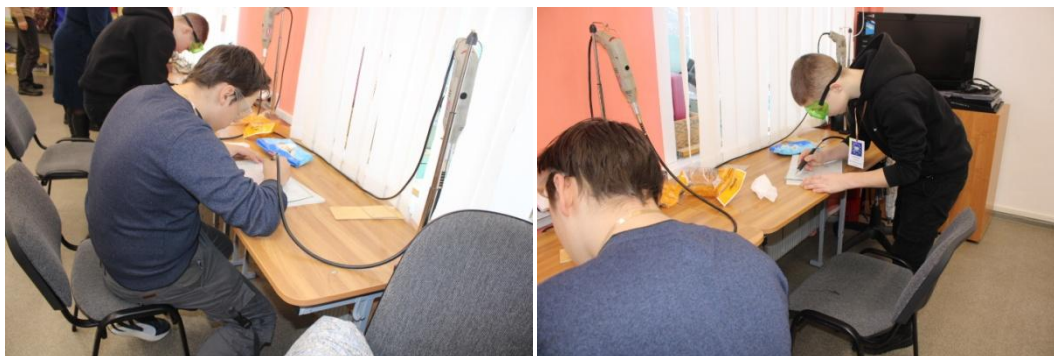
5. Определить *сроки* выполнения работы (поэтапно и в целом).

*Структура проекта* такова: введение, основная часть, заключение.

**План защиты проекта**

1. Тема проекта.
2. Цель проекта.
3. Задачи.
4. Гипотезы.
5. Методы и средства исследования.
6. Актуальность проекта.
7. Этапы работы.
8. Полученные результаты.
9. Выводы.

## Мастер класс «Работа с гравером»



**Гравер — универсальный прибор, использовать который могут не только профессионалы, но также любой желающий в домашних условиях. С его помощью можно легко справиться с мелкими бытовыми задачами:**

- наточить ножи и ножницы, отвертки;
- почистить столовые приборы и металлические изделия;
- отполировать поверхности из металла и пластика (корпус и стекла часов, ювелирные украшения);
- обточить, обрезать или зачистить мелкие детали

Довольно обширный функционал в одной машинке, которая очень облегчает выполнение каких-то мелких бытовых задач.

### Делаем гравировку на стекле.

Для гравировки прекрасно подходят изделия из стекла. Обычная стеклянная кружка или стакан из супермаркета с помощью гравировки превратится в оригинальную вещь. Также можно сделать брелок из стекла или пластмассы.

*Шаг 1:* берем гравер, скотч, заготовку из стекла (оргстекла), бумагу и карандаш.

*Шаг 2:* продумываем рисунок или надпись, которую будем воспроизводить на стекле. Рисуем изображение на бумаге или распечатываем понравившийся вариант готового рисунка.

*Шаг 3:* закрепляем с помощью скотча рисунок на стакане.

*Шаг 4:* теперь берем гравер и, на низких оборотах, обводим контур рисунка. Для этих целей подходит насадка-бур.

*Шаг 5:* осталось отклеить трафарет и заштриховать рисунок.

В завершении работы не забудьте хорошо промыть обработанную поверхность, чтобы удалить мелкие частички стеклянной пыли.

## Заключение

Современный этап развития общества характеризуется ускоренными темпами освоения техники и технологий. Непрерывно требуются новые идеи для создания конкурентоспособной продукции, подготовки высококвалифицированных кадров. Становится актуальной задача поиска подходов, методик, технологий для реализации потенциалов, выявления скрытых резервов личности.

Современное образование нацелено на практическое применение знаний: школьники должны не только получать информацию, но и уметь пользоваться ей для решения реальных проблем.

Хакатоны — это мероприятия, во время которых команды сообща работают над решением определённой задачи или созданием нового продукта.

Образовательные преимущества хакатонов:

- Для учителей. Этот формат позволяет понаблюдать за школьниками в неформальной обстановке, рассмотреть в них скрытые таланты и оценить, как они усвоили предмет. Это помогает скорректировать процесс обучения при необходимости.
- Для учеников. Хакатоны помогают им применять знания на практике и развивают необходимые метапредметные навыки: креативное и критическое мышление, умение коммуницировать с другими людьми, отстаивать свою точку зрения, организовывать работу и презентовать проекты.

Работы участников Хакатона можно посмотреть по ссылке:

<https://disk.yandex.ru/d/HHOY8briqqhSWg>

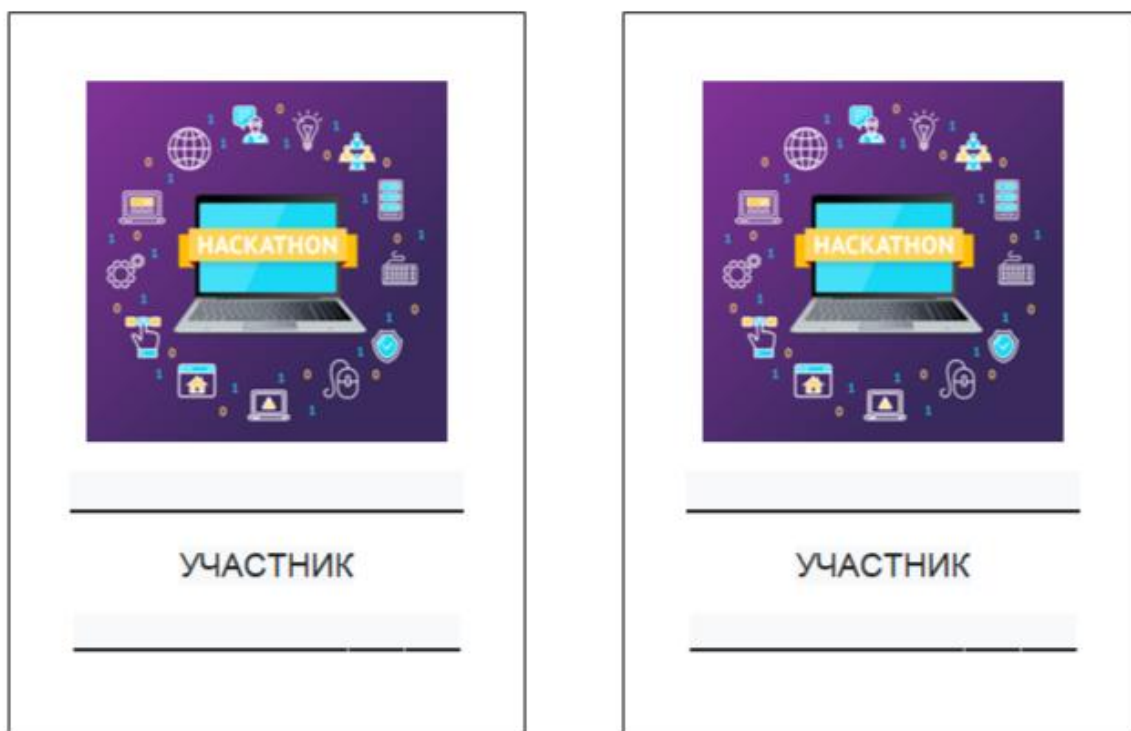


## Информационные источники

1. Подробнее на «Меле»: <https://mel.fm/ucheba/fakultativ/2971530-cto-takoe-khakaton-i-kak-organizovat-ego-na-shkolnom-uroke> Что такое хакатон и как организовать его на школьном уроке — разбор на примере информатики.
2. [Методическая разработка "Хакатон в школе" \(multiurok.ru\)](https://multiurok.ru).



## Бейджики участников



## Диплом

