



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

РАСПОРЯЖЕНИЕ

от 03.11.2022 № 1102-р

Об утверждении Положения о проведении Всероссийского образовательного фестиваля «IT-Интенсив»

В соответствии с распоряжением министерства образования и науки Самарской области (далее – министерство) от 27.12.2021 № 1244-р «Об утверждении Перечня мероприятий в сфере образования, осуществляемых министерством образования и науки Самарской области в 2022 году»:

1. Утвердить прилагаемое Положение о проведении Всероссийского образовательного фестиваля «IT-Интенсив».
2. Разместить настоящее распоряжение на сайте министерства.
3. Контроль за исполнением настоящего распоряжения возложить на управление комплексной безопасности и цифровизации образования министерства (Льольина).

Заместитель министра

О.Г. Лыскова

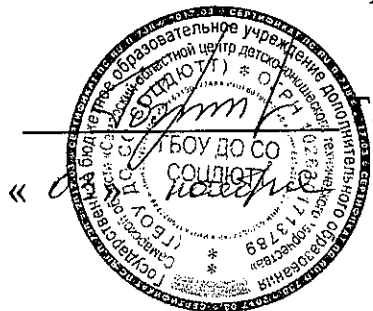
Пескова 3322205

СОГЛАСОВАНО

И.о. директора государственного
бюджетного образовательного
учреждения дополнительного
образования Самарской области
«Самарский областной центр
детско-юношеского
технического творчества»

УТВЕРЖДЕНО

распоряжением министерства
образования и науки
Самарской области
от 09.11.2022 № 1102 *А*



Г.Ю. Борисова

2022 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Всероссийского образовательного фестиваля
«IT-Интенсив»

I. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения Всероссийского образовательного фестиваля «IT-Интенсив» (далее – образовательный интенсив).

1.2. Учредителем образовательного интенсива является министерство образования и науки Самарской области.

1.3. Организатором образовательного интенсива является государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Самарской области «Самарский областной центр детско-юношеского технического творчества» (далее – ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ).

1.4. Образовательный интенсив направлен на создание условий для развития и поддержки компетенций в сфере цифровых технологий будущего у подростков. Проект способствует популяризации инженерно-технического творчества и инженерных профессий.

1.5. Цель образовательного интенсива – создание условий для развития и поддержки профессиональных компетенций у подростков.

1.6. Основными задачами образовательного интенсива являются:

- повышение уровня знаний в сфере цифровых технологий;
- обеспечение возможности освоения обучающимися образовательных организаций новых знаний и навыков;
- выявление и поддержка одарённых детей;
- формирование потребности в самообразовании и саморазвитии.

1.7. Организатор образовательного интенсива вправе в одностороннем порядке вносить изменения в настоящее Положение.

1.8. Информирование участников образовательного интенсива осуществляется посредством размещения информации на официальном сайте ГБОУ ДО СО СОЦДИУТТ: <http://juntech.ru/>, посредством рассылки информационных сообщений на электронную почту и в группе в социальной сети ВКонтакте.

II. Участники образовательного интенсива

2.1. К участию в образовательном интенсиве приглашаются команды обучающихся образовательных организаций, состоящие из 2-3 человек, в возрасте от 12 до 18 лет (включительно).

2.2. Каждый участник имеет право на участие в образовательном интенсиве в составе только одной команды.

2.3. Подачей заявки участники подтверждают своё согласие с условиями образовательного интенсива, определенными в настоящем Положении.

2.4. Количество участников образовательного интенсива ограничено.

III. Порядок проведения образовательного интенсива

3.1. Образовательный интенсив проводится в период с ноября по декабрь 2022 года в два этапа: отборочный и финальный.

3.2. Отборочный этап образовательного интенсива проводится в период с 8 по 17 ноября 2022 года в заочном формате.

3.3. Финальный этап образовательного интенсива будет проводиться в очном формате 11-12 декабря 2022 г.

3.4. Место проведения финального этапа образовательного интенсива: загородный комплекс «Циолковский» (Самарская обл., Красноярский р-н, с.п. Светлое Поле, Территория Автодороги Самара-Ульяновск 61 км, Литера 17). Финальный этап образовательного интенсива организуется с учетом соблюдения необходимых санитарно-эпидемиологических предписаний, действующих на территории Самарской области в момент его проведения.

3.5. Участие в финальном этапе образовательного интенсива является бесплатным, дорога до места проведения финального этапа образовательного интенсива и обратно оплачивается за счет направляющей стороны. Программа проведения финального этапа образовательного интенсива размещена в Приложении №1.

3.6. Тематика образовательного интенсива: разработка игр.

3.7. Команды для участия в образовательном интенсиве выбирают один (и только один) из уровней сложности:

- Начальный уровень (принимаются игры, разработанные только на Scratch);

- Продвинутый уровень (принимаются игры, разработанные любыми средствами, кроме Scratch).

3.8. Для участия в образовательном интенсиве Команда должна подать заявку путем заполнения онлайн-формы до 17 ноября 2022 года по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/6360d439c417f3aed3315c4f/>.

Участники образовательного интенсива дают согласие на обработку ГБОУ ДО СО СОЦДИУТТ персональных данных, указанных в форме заявки в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных».

3.9. Команды предоставляют на отборочный этап образовательного интенсива видео-презентацию готового проекта (игры). Требования к видео-

визитке и критерии оценивания проектов отборочного этапа представлены в Приложении 2

3.10. Результаты отборочного этапа образовательного интенсива публикуются на официальном сайте ГБОУ ДО СО СОЦДИОТТ <http://www.juntech.ru/> не позднее 22 ноября 2022 года.

3.11. В финальный этап образовательного интенсива проходят Команды с лучшим Результатом на отборочном этапе в соответствии с решением Жюри. В случае отказа Команды от очного участия в финальном этапе образовательного интенсива проходит следующая по рейтингу Команда.

3.12. Приглашения на финальный этап образовательного интенсива направляются Оргкомитетом не позднее 22 ноября 2022 года. Оргкомитет оставляет за собой право на определение дополнительного набора Команд Участников финального этапа образовательного интенсива.

3.13. В рамках финального этапа участники должны будут доработать проекты (игры) представленные на отборочном этапе в соответствии с заданием, которое будет оглашено непосредственно на финальном этапе.

3.14. Команды представляют результат перед Жюри образовательного интенсива в формате презентации и демонстрации работоспособности прототипа (регламент выступления – не более 7 минут: 5 минут на выступление и демонстрацию приложения и 2 минуты – ответы на вопросы). Жюри в ходе защиты проектов задают уточняющие вопросы Участникам Команд.

3.15. Оценка финального этапа осуществляется по критериям, представленным в Приложение 3.

3.16. При участии в образовательном интенсиве Команда гарантирует, что все права на разрабатываемые ими в рамках образовательного интенсива объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно Участникам Команды, и их использование и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

3.17. Для участия в финальном этапе образовательного интенсива участники могут использовать как собственную компьютерную технику с установленным программным обеспечением, мобильные устройства, другую технику и оборудование, необходимые для участия в образовательном интенсиве, так и технику, предлагаемую организаторами образовательного интенсива.

3.18. Во время выполнения задания команды в праве просить консультационную помощь у экспертов из состава оргкомитета.

3.19. Все Участники финального этапа образовательного интенсива должны соблюдать правила общественного порядка, и в случае их нарушения по решению оргкомитета могут быть удалены с места проведения соревновательного мероприятия и лишены права продолжить в нем участвовать.

3.20. Участники образовательного интенсива прибывают с сопровождающими лицами, имеющими соответствующие разрешения на сопровождение от законных представителей несовершеннолетних Участников. Сопровождающее лицо несет ответственность за жизнь и безопасность вверенных ему Участников в пути следования до места проведения образовательного интенсива.

3.21. В рамках финального этапа образовательного интенсива для педагогов и наставников будет проходить круглый стол по вопросу использования технологий разработки игр в образовательном процессе школьников.

3.22. Результаты работы команд образовательного интенсива могут использоваться для популяризации деятельности ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ.

IV. Награждение участников

4.1. Все участники образовательного интенсива получают сертификат участника.

4.2. Итоги конкурсного этапа образовательного интенсива фиксируются протоколами, которые подписываются членами Жюри и после объявления Результатов обжалованию не подлежат.

4.3. По результатам экспертизы работ финального этапа образовательного интенсива, по каждому уровню сложности определяются три Победителя, занявшие 1, 2 и 3 места.

4.4. Участники образовательного интенсива, определенных в качестве Победителей, награждаются персональными дипломами, наградной атрибутикой и призами.

Контакты для связи

Телефон контакта: 89171139915 Тукабайов Багдат Нурланович, руководитель Кванториума Тольятти.

Электронная почта: kvantorium-tlt@mail.ru (с пометкой «IT-Интенсив»).

Программа
Всероссийского образовательного фестиваля «IT-Интенсив»

Дата: 11-12 декабря 2022 года

Место проведения: загородный комплекс «Циолковский» (Самарская обл., Красноярский р-н, с.п. Светлое Поле, Территория Автодороги Самара-Ульяновск 61 км, Литера 17)

Дата	Время проведения	Деятельность
11.12.2022	12:00 – 13:00	Регистрация участников
	13:00 – 14:00	Обед
	14:00 – 14:30	Открытие, объяснение задачи
	14:30 – 18:00	Выполнение задания интенсива
	14:30 – 16:00	Круглый стол для педагогов и наставников
	18:00 – 19:30	Ужин
	19:30 – 20:30	Презентация работ
12.12.2022	09:00 – 09:30	Завтрак
	9:30 – 10:30	Закрытие интенсива. Подведение итогов. Награждение участников и победителей.
	до 12:00	Отъезд Участников

Требования и критерии оценивания проектов отборочного этапа

Требования к содержанию видео-презентации:

1. Представление команды и названия проекта.
2. Рассказ об игре и идее ее создания.
3. Информация об использованных средствах разработки.
4. Демонстрация функционал игры.
6. Команда проекта, роль каждого участника.
7. Планы по дальнейшему развитию проекта.

Технические требования в видео:

1. Видеоролик должен быть снят на русском языке.
2. Продолжительность видео от 4 до 6 минут.
3. В видео должен быть отчетливо слышен голос участников команды.

*В случае нарушения хронометража, заявка может быть отклонена.
Разрешается использовать любые средства видеомонтажа, реквизит, визуальные эффекты.*

Критерии оценивания проектов отборочного этапа

№ п.п.	Критерий	Выраженность критерия от 0 до 5 баллов, где 0 – не выражен, 5 – максимально выражен
1	Игра носит практический (развивающий, образовательный) характер	
2	При разработке игры использованы разнообразные средства и ресурсы	
3	В игре используются различные игровые механики	
4	В игре реализованы оригинальные решения	
5	В команде присутствует четкое распределение ролей	
6	Видео-визитка выполнена на высоком уровне (использованы приемы монтажа, реквизит, визуальные эффекты)	
Максимум		30 баллов

За несоблюдение хронометража видео-визитки с команды снимаются 10 баллов.

Критерии оценивания работ по проекту

1. Умение видеть проблему, сформулировать цель и достичь результата, отвечающего цели

0 – не видят проблемы, цель сформулирована нечетко, результат неясен

1 – проблему видят частично; чтобы понять цель приходится задавать много вопросов; результат достигнут частично

2 – видят проблему, четко формулирует цель, результат соответствует заявленной цели

2. Умение разделить цель на задачи для более эффективного поиска решения

0 – разделение на задачи отсутствует

1 – решение выделенных задач не в полной мере позволяет достичь цели проекта

2 – решение выделенных задач в полной мере позволяет достичь цели проекта

3. Изучение аналогов, понимание тенденций

0 – не изучалось;

1 – изучалось, но недостаточно для достижения цели проекта;

2 – изучалось достаточно для достижения цели проекта

4. Уместное использование теоретических знаний для достижения поставленной цели

0 – совсем не использует теоретические знания, хотя это нужно для достижения поставленной цели;

1 – используют частично;

2 – использует теоретические знания там, где это нужно для достижения цели проекта.

5. Значимость для практики, возможность масштабирования и внедрения

1 – предлагаемое решение неэффективно по сравнению с другими существующими решениями;

4 – предлагаемое решение эффективно по сравнению с другими существующими решениями;

6 – предлагаемое решение эффективно по сравнению с другими существующими решениями; решение масштабируемо, у Команды есть понимание, каким образом можно в дальнейшем реализовать и внедрить продукт.

6. Умение структурировать материал, логично и последовательно его излагать

0 – совсем не умеют;

1 – структура материала и логика подачи нуждается в доработке;

3 – ясная логика и структура подачи материала.

7. Оригинальность решения

0 – в проекте нет оригинальных идей и подходов

2 – есть отдельные оригинальные идеи

5 – в проекте наблюдается действительно творческий подход