

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГАУ ДО РС(Я) Центр отдыха
и оздоровления детей «Сосновый бор»

Я.Н.Иванова

«21» октября 2020 г.



ПОЛОЖЕНИЕ

республиканского дистанционного конкурса командных проектов "Навигатор инноватора"

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Дистанционный конкурс командных проектов «Навигатор инноватора» проводится в период с 26 октября по 8 ноября 2020 г.
- 1.2. Организатором является ГАУ ДО РС (Я) «Центр отдыха и оздоровления детей «Сосновый бор» (далее - Центр).
- 1.3. Настоящее Положение определяет статус, цель задачи, порядок проведения и условия участия в конкурсе.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ

- 2.1. Основной целью Конкурса является развитие и выявление IT- компетенций у школьников по созданию и разработке командных проектов.
- 2.2. Задачи Конкурса
 - формировать у участников конкурса IT навыки, необходимые для достижения успешных результатов в создании проектов и разработке инженерных решений;
 - организовать педагогическое сопровождение команд Конкурса;
 - организовать игровую форму проектной деятельности для интеллектуального поиска и формирования интереса детей к техническим, инженерным профессиям;
 - развитие у детей навыков творческого (изобретательского) подхода через вовлечение в командную проектную деятельность;
 - развитие социального интеллекта детей через их взаимодействие.

3. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Используемые в настоящих Правилах термины и определения имеют следующий смысл, применимый в единственном и множественном числе в равной степени:

- 3.1. **Команда** — группа участников, действующих от своего имени и объединившихся для выполнения задания в соответствии с требованиями настоящего Положения.
- 3.2. **Наставники команд** — педагоги дополнительного образования Центра, осуществляющие наставничество, руководство проектами команд.
- 3.3. **Менторы** — приглашенные, представители организаций и учреждений, из числа руководителей тематических направлений, осуществляющие консультационную и методическую поддержку команд, помогающие командам в реализации проектов.
- 3.4. **Спикеры** - представители учреждений и организаций проводящие мастер-классы образовательного характера или выступающие на определенную тему (командообразование, подготовка презентаций, консультирование в области разработки программ, дизайна и пр.).
- 3.5. **Эксперты** — представители из числа менторов, а также дополнительных представителей организатора, участвуют в оценке проекта на 1, 2 и 3 этапах, и принимают решения о допуске команды к финальной презентации проекта. А также выявляют из числа участников лучших программистов, дизайнеров и разработчиков на основе дополнительных заданий.
- 3.6. **Судейская коллегия** — конкурсная комиссия, состоящая из специалистов организации, привлеченных организатором в целях оценки проектов команд.

4. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ И ПРОВЕДЕНИЯ

- 4.1. К участию в конкурсе допускаются все воспитанники 10 сезона дистанционных курсов «Цифровое поколение» Центра в возрасте от 14 до 17 лет интересующиеся современными информационными технологиями.
- 4.2. Конкурс предполагает командное участие. Состав команды формируется из числа участников и состоит из «2 разработчиков», «дизайнера», «2 программистов», «пиарщика» и «спикера». К каждой проектной команде прикрепляется наставник из числа педагогов дополнительного образования Центра. Также команды могут курировать приглашенные менторы – специалисты в той или иной области.
- 4.3. Каждая проектная команда должна участвовать во всех мероприятиях и этапах Конкурса: разработать, реализовать и защитить свои проекты.

5. ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ

Конкурс состоит из трех этапов:

1 этап: IDEA CANVAS. Презентация идеи проекта, создание IDEA CANVAS

Темы проектных работ определяются членами команды по следующим направлениям:

- Строительство;
- Питание;
- Электричество и энергосбережение;
- Здоровье;
- Дизайн
- IT

2 этап: Предзащита команд «Конвейер проектов»

- Задание 1. Команды изучают примеры современных инженерных решений по направлениям.
- Задание 2. Разработка проекта. Конкурсная работа оформляется в виде доклада (текст согласно структуре информационной карты), презентации и визуализации продукта (идеи).

3 этап: «Инженерная мысль + ...» Защита проекта

Данный этап является итоковым, команды представляют разработанный ими проект согласно выбранному направлению.

К защите могут быть представлены работы:

- идеи по разработке новых способов и нестандартных решений той или иной проблемы, упакованные по требованию оформления проектов (с визуализацией, указанием технологии, плана реализации и т.д.)
- практико-ориентированные проекты (с реальным продуктом).

6. ПОРЯДОК И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ

- 6.1. Выполненные задания на каждом этапе проверяются экспертами индивидуально. Результаты в балльном виде автоматически суммируются в Google-таблице и выводится средняя оценка по каждой команде. На основании баллов, набранных каждой командой, строится рейтинг команд.
- 6.2. На этапе предзащиты проектов в индивидуальном порядке эксперты знакомят каждую команду с замечаниями и предложениями по доработке проектов. До этапа финальной защиты команды дорабатывают свой проект согласно рекомендациям и замечаниям экспертов.
- 6.3. Два участника, набравшие высокие результаты по каждому направлению (разработчик, дизайнер) награждаются специальными призами.
- 6.4. На этапе финальной защиты команды - участники презентуют свои проекты.

- 6.5. Проекты участников должны быть представлены в виде программного или технического продукта.
- 6.6. Проект должен быть полностью разработан в данные сроки, не должен являться развитием уже существующего программного продукта.
- 6.7. Команда должна представить разработанный проект членам Судейской коллегии конкурса в формате презентации и видео-демонстрации работоспособности прототипа (регламент выступления: 3 минуты - на выступление, 2 минуты - на демонстрацию прототипа и ответы на вопросы - не более 2 минуты).
- 6.8. Оценка проектов проводится в два этапа и осуществляется:
- экспертами на 1 и 2 этапах;
 - судьями – членами Судейской коллегии на финальном этапе.
- Экспертиза проектов проводится по десятибалльной шкале по совокупности следующих критериев:
- актуальность;
 - креативность;
 - качество защиты: полнота раскрытия темы и качество презентационного материала, качество публичного выступления, выделил ли докладчик проблемы, которые решает команда;
 - реализуемость;
 - дизайн;
 - инновационность;
 - смогла ли команда ответить на вопросы жюри;
 - был ли выдержан регламент презентации по времени.
- 6.9. После подсчета баллов судьи распределяют командам призовые места (1,2,3 места).

7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

- 7.1. Итоги Конкурса подводятся на основании экспертизы Проектов и судейства на финальной защите проектов.
- 7.2. Победителем может стать команда, разработавшая и реализовавшая проект, удовлетворяющий требованиям Конкурса, также победителем может стать индивидуальный участник по направлениям «Дизайнер», «Разработчик» на основании результатов выполнения заданий.

Вопросы этапа «Leadership» личного первенства участников команд по направлению дизайнер

Команда _____ ФИО _____

№	Вопрос	Ответ	Балл
1.	Какие конструкторы для сайтов ты знаешь?		
2.	Какие сайты можно использовать для визуального вдохновения?		
3.	На каких электронных ресурсах можно найти стоковые файлы (картинки и тд)?		
4.	Какие программы для дизайна ты знаешь?		
5.	Умеешь ли ты пользоваться программами для рисования, если да, то в какой программе ты рисуешь?		
	ИТОГО:		