**Паспорт образовательной практики**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Ф.И.О. авторов | Суворова Ирина Петровна,  Губанов Евгений Андреевич,  Аредова Виктория Евгеньевна |
|  | Наименование муниципалитета РО | Город Рязань |
|  | Название образовательной организации | ОГАУ ДО «Центр цифрового образования» |
|  | Тема | Хакатон по программированию в Scratch «How to Scratch» |
|  | Условия возникновения, становления практики | - Мероприятие создано по результатам онлайн-анкетирования родителей обучающихся в ОГАУ ДО «ЦЦО «ИТ-куб», которое выявило недостаточность очных мероприятий для детей младшего школьного возраста в серьезных соревновательных мероприятиях.  - Осуществляя обучение в организациях дополнительного образования по направлению «Программирование в Scratch» возникает необходимость в проверке знаний и навыков, которые дети получили в процессе обучения. |
|  | Актуальность и перспективность практики | Актуальность практики заключается в нехватке методических материалов технической направленности по направлению «Программирование в Scratch». |
|  | Ведущая педагогическая идея | Актуализация и проверка знаний, умений и навыков, полученных в ходе образовательного процесса по данному направлению. |
|  | Теоретическая база | 1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов/ Голиков Д. В. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017 — 192 с. - ISBN 978-5-9775-3739-1; 2. Голиков Д. В. 42 проекта на Scratch 3 для юных программистов / Голиков Д. В. — СПб.: БХВ-Петербург, 2019 —184 с. - ISBN 978-5-9775-4121-3; 3. Маржи, Мажед Scratch для детей. Самоучитель по программированию / Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017 — 288 с. - ISBN 978-5-00100-336-6 |
|  | Новизна практики | - Мероприятие создано по результатам онлайн-анкетирования родителей обучающихся в ОГАУ ДО «ЦЦО «ИТ-куб», которое выявило недостаточность очных мероприятий для детей младшего школьного возраста, впервые участвующих в серьезных соревновательных мероприятиях.  - Хакатон «How to Scratch», реализуемый в формате игры-состязания, помогает педагогам определить уровень усвоения обучающимися учебной программы в интересном для детей и наставников форме.  - Данное мероприятие является упрощенной формой взрослого хакатона, который помогает детям школьного возраста почувствовать атмосферу серьезного соревнования в сфере IT. |
|  | Технология | Целью проведения хакатона по программированию в Scratch «How to Scratch» является проверка освоенности обучающимися знаний, умений и навыков программирования в среде Scratch.  Основными задачами проведения хакатона являются:   * стимулировать познавательные способности участников, память, внимание, пространственное мышление, аккуратность и изобретательность при выполнении заданий; * поспособствовать реализации участниками своего творческого потенциала; * освоить навык слаженной командной работы, эффективно распределять обязанности в рабочей паре; * стимулировать участников в направлении разработки и генерации собственных решений; * стимулировать участников к получению качественного итогового результата, отвечающего требованиям задания.   Хакатон можно реализовать как соревновательное мероприятие между организациями дополнительного образования по направлению «Программирование в Scratch», так и в учебной группе в качестве заключительного испытания по итогам учебного процесса по соответствующему направлению.  В первом случае хакатон проводится в пять этапов:   * Подготовительный этап. Разрабатывается положение и задания к хакатону, оформляется приказ о его проведении, в социальные сети и на официальном сайте организации размещается информация о хакатоне, принимаются заявки на участие на Навигаторе дополнительного образования Рязанской области. * Вступительный этап. Ведущий размещает команды за рабочие места, ознакамливает с правилами Хакатона, знакомит с членами жюри, отвечает на вопросы участников. * Конкурсный этап. Участники получают бланки с заданиями и запускается таймер на 2 часа, после чего команды приступают к решению поставленных задач. * Оценочный этап. По истечении времени участники сохраняют работы и направляются в помещение для отдыха. Жюри проверяют работы участников и выставляют баллы в соответствии с критериями оценки и вносят результаты в соответствующие бланки. * Заключительный этап. Участники возвращаются в аудиторию, где объявляются результаты выполнения конкурсных заданий и производится награждение победителей.   Хакатон, как итоговое мероприятие в учебной группе проводится в четыре этапа:   * Подготовительный этап. Педагог подготавливает задания к хакатону, оформляет их в печатном или электронном виде как раздатку для обучающихся. * Вступительный этап. Педагог делит обучающихся на команды и рассаживает за рабочие места, объясняет правила мероприятия и отвечает на возникающие вопросы участников. * Основной этап. Команды участников решают поставленные перед ними задачи. * Заключительный этап (рефлексия). Педагог может провести проверку работ как самостоятельно с последующим оглашением результатов, так и на текущем занятии совместно с участниками в соответствии с критериями оценки работ. Данный метод проверки работ позволит участникам самостоятельно оценить качество своей работы, осознать и найти способы исправления возникших в ходе работы ошибок и трудностей, закрепить полученные результаты. |
|  | Результативность | Хакатон был апробирован 23 марта 2022 года в ОГАУ ДО «Центр цифрового образования». В мероприятии приняли участие 11 команд (21 ребенок в возрасте 9-12 лет). С подробной информацией о результатах Хакатона можно ознакомиться по ссылке: <https://disk.yandex.ru/i/Lq-hPRxIjwvk8g> |
|  | Адресная направленность | Обучающиеся организаций дополнительного образования технической направленности по направлению «Программирование в Scratch» в возрасте от 9 до 10 лет.  Участие в Хакатоне предполагает наличие у участников базовых знаний по направлению «Программирование в среде Scratch», таких, как навык составления алгоритмов, умение работать в среде программирование Scratch, знание блоков среды программирования Scratch и навык работы с ними. |
|  | Приложения | С полным текстом образовательной практики можно ознакомиться по ссылкам:  <https://disk.yandex.ru/i/ytj-4D-sHz1G9g> |