

Структура проектного замысла

1. Общие данные:

1.1 Образовательная организация: МАОУ «СОШ №93».

1.2 Название направления конкурса: Инновационные образовательные практики моделирования.

1.3 Название проекта: New training.

1.4 ФИО, должность руководителя проекта, контактные данные руководителя проекта (номер телефона, e-mail): Патакина Анастасия Сергеевна, учитель информатики, 8 (912) 494-55-85; Кислицына Светлана Леонидовна, заместитель директора по УВР, 8 (902) 831-07-91, 141227@rambler.ru.

1.5 Патакина Анастасия Сергеевна, Кислицына Светлана Леонидовна, Патакин Иван Николаевич, Вахрушев Павел Алексеевич.

1.6 Краткая аннотация проекта: Образовательный проект «New training», представляет собой ряд мероприятий для формирования уникальных компетенций с VR/AR технологиями и их применением. В число мероприятий входит: образовательный курс, мастер-классы и кейс-чемпионат. Сам образовательный проект направлен на развитие заинтересованности обучающихся в таких предметах, как: биология, химия и физика. Также на реализацию программы наставничество «наоборот», где не только учителя будут наставниками для детей, но и дети будут наставниками для учителей. Целевая аудитория проекта: обучающиеся возраста 12 – 18 лет, педагоги возраста 28+.

Команда, работающая над созданием курса, уже имеет опыт проведения мероприятий по виртуальной и дополненной реальности. В 2021 году был проведен городской хакатон «Покажи свою реальность», а также образовательные интенсивы для обучающихся и педагогов. Направления хакатона и интенсивов: «Мой город Пермь», необходимо было смоделировать архитектурный объект города.

В этот же раз, целью команды является визуализация химических процессов, биологических строений и физических.

2. Содержание проектного замысла:

2.1 Заинтересованность компьютерными и мобильными телефонами у детей, приводит к отсутствию интереса к обучению. «Если не современно – значит мне это не подходит, мне это не нужно» - именно так считаю 70% обучающихся с 7-11 класс, в свою очередь преподаватели, в силу своей не компетенции не могут преподавать по-новому.

2.2 На данный момент учащиеся теряют интерес к образовательному процессу, презентации, квесты, теоретические материалы на уроках – не дают должного эффекта. Пропал интерес к обучению: проблемы с пониманием предмета, т.к. в школах часть педагогов 50+, донесение материала по «старому» уже не подходит, детям необходимо что-то современное, привычное для них).

2.3 Отсутствие интереса к школьным ТОП-предметам у обучающихся, отсутствие компетенций у педагогов.

2.4 Повышение интереса за счет современных технологий, в том числе с помощью виртуальной и дополненной реальности. Реализация программы наставничество «наоборот».

2.5 Подготовка учащихся в современном информационном обществе, когда профессии становятся все более интеллектоёмкими, не может обойтись без знания компьютерных технологий. Развитие сферы образования на основе информационных технологий становится важнейшим национальным проектом. В настоящее время информационно-компьютерная техника стала естественной средой, как на рабочем месте, так и в быту. Информационная культура, навыки работы с компьютерной техникой упрощают работу во многих сферах человеческой деятельности, расширяют кругозор, развивают логическое мышление, способность к анализу и синтезу.

Актуальность всех этих требований и определили создание образовательного курса. Полученные умения и навыки позволят учащимся быть адекватными в условиях возросшей информатизации общества.

В настоящее время ценность знаний, связанных с компьютерными технологиями, возросла во много раз несмотря на то, что число лиц, владеющих компьютерными технологиями, постоянно увеличивается. Трудоустройство по многим профессиям стало предполагать обязательное владение компьютером. Все это означает высокую значимость знаний такого рода для общества и для будущего специалиста. А так как, все в определённом виде переносится в онлайн, знания и навыки, приобретенные в ходе образовательного курса, будут крайне полезны как учащимся, так и педагогам.

2.6 Как мы указывали ранее, у нас есть опыт проведения инновационных мероприятий. Хакатон «Покажи свою реальность», был направлен на архитектурные строения города Пермь. Реализация проекта проходила в несколько стадий: образовательный интенсив для педагогов, чтобы у них была возможность подготовить детей к хакатону, образовательный интенсив для обучающихся, на котором им дали основы 3D моделирования и анимация, и конечно сам хакатон, который проходил в два дня, по итогу ребята представили готовые модели таких архитектурных строений, как цирк, стадион «Молот», ЖД вокзал и многое другое. Участие приняли 46 человек из 12 образовательных организаций города.

В этот раз мы хотели предложить образовательный курс, который ребята смогут пройти в удобное для них время; мастер-классы, где будет возможность познакомиться с профессионалами своего дела, задать все интересующие вопросы, а также вместе попробовать создать что-то в среде VR/AR; кейс-чемпионат, где будет предложено реализовать химические процессы или физические эксперименты или даже спроектировать биологические строения.

2.7

Мероприятие	Дата проведения	Количество учащихся
Образовательный курс	С 01.05.2022	50+
Мастер-класс по 3D	22-23.05.2022	30+
Мастер-класс по анимации	29-30.09.2022	30+
Кейс-чемпионат	13-14.10.2022	30

2.8 Повышение интереса и мотивации к обучению школьных предметов, получение компетенции VR/AR, как у педагогов, так и у учащихся.

2.9 Наличие анимированных сцен химических реакции, биологических процессов и физических с использованием виртуальной и дополненной реальности.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении городского Кейс-чемпионата
«New training» для учащихся 7-11 классов и педагогов 28+

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения городского Кейс-чемпионата «New training» (далее – чемпионата).

1.2. Чемпионат представляет собой короткое, динамичное, соревновательное мероприятие (конкурс), проводимое с целью стимулирования появления новых идей в конкретной предметной области и разработки прототипов будущих продуктов с использованием технологий дополненной и виртуальной реальности.

1.3. Чемпионат проводит MAOU «СОШ №93».

1.4. Чемпионат проводится в целях выявления и развития у обучающихся творческих способностей и интереса к проектной, инженерно-технической, изобретательской, творческой деятельности, пропаганды научных знаний и достижений, повышения интереса к направлениям релевантным сквозным цифровым технологиям, а также к повышению уровня заинтересованности в школьных предметах. Еще одной не мало важной целью является реализация программы наставничества «наоборот», где не только педагоги будут наставниками учащихся, но и учащиеся будут наставниками педагогов.

Задачи чемпионата:

- выявление талантливой молодежи;
- стимулирование интереса к функционированию, разработке и развитию современных информационных систем и технологий;
- развитие IT-компетенции и навыков программирования;
- формирования целостного представления о сферах применения и возможностях IT технологий;
- повышение уровня мотивации при изучении школьных ТОП предметов (физика, химия, биология)
- получение компетенций педагогов.

1.5. Чемпионат проводится по следующим тематическим направлениям:

- **дополненная реальность** – биологическое строение;
- **виртуальная реальность** –химический элемент и физический эксперимент.

1.6. В настоящем Положении используются следующие основные понятия:

Организатор – MAOU «СОШ №93»

Партнер – юридическое лицо, оказывающее организационную, экспертную, финансовую, информационную и иную поддержку Чемпионата.

Участники – дети, которым на момент проведения Чемпионата исполнилось 13 лет и до 18 лет включительно, и на период учебного года – обучающиеся с 7 по 11 классы образовательных учреждений города Пермь, действующие от своего имени и решившие в ходе Чемпионата

конкурсное задание в команде в соответствии с требованиями настоящего Положения. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды.

Команда – группа Участников в количестве от двух до трех человек (один из них педагог), подавших заявку на участие в Чемпионате и объединившихся для выполнения задания в соответствии с требованиями настоящего Положения. Учащиеся могут быть разного возраста.

Капитан команды – лицо, избранное Участниками Команды из состава Команды, представляющее интересы Команды, полномочное получать от лица Команды Приз и распределять его среди Участников Команды, а также принимать организационные решения от имени Команды в ходе проведения Чемпионата.

Победители – команды, чьи Результаты признаны лучшими в каждой из Номинаций по результатам оценки Жюри.

Задание – требования к содержанию результата и порядку его передачи организатору, указанные в настоящих Правилах и условиях, размещенные в официальной группе мероприятия вконтакте.

Результат – итог выполнения задания, показанный участником или его командой на финальной презентации проектов Чемпионата в течение срока, указанного в настоящих Правилах и в группе мероприятия.

Жюри – круг лиц, состоящий из экспертов, привлеченных организатором в целях оценки результатов участников Чемпионата.

Менторы, эксперты – группа лиц, оказывающих консультационную помощь Командам в ходе проведения Чемпионата в процессе выполнения Задания.

1.7. Организатор Чемпионата вправе в одностороннем порядке вносить изменения в настоящее Положение.

1.8. Информация о проведении Чемпионата, актуальная программа проведения, конкурсные задания публикуются в группе ВКонтакте ([0](#)).

2. Порядок организации и проведения

2.1. В городском Чемпионате принимают участие учащиеся 7-11 классов образовательных учреждений г.Перми, а также педагоги 28+. Участие командное (в команде до 3 человек, включая педагога). Количество команд ограничено.

2.2. Регистрация участников осуществляется с **X по X апреля 2022** г. по ссылке

2.3. Чемпионат состоит из 3 этапов:

2.3.1. Первый этап – образовательный курс. Проводится с 1 мая 2022 года на открытой образовательной платформе Stepik. Курс без срока прохождения пройти его может любой желающий вне зависимости от возраста и место нахождения.

2.3.2. Второй этап – мастер-класс по 3D. Проводится с 22 по 23 мая 2022 г.

2.3.3. Третий этап – мастер-класс по анимации. Проводится с 29 по 30 сентября 2022 года.

2.3.4. Четвертый этап – Кейс-чемпионат. Проводится с 13 по 14 октября 2022 года. (Количество команд ограничено, в случае большого количества заявок будет выдано тестовое задание, по результатам которого будут отобраны 15 команд).

Задания этапа будут объявлены в день проведения чемпионата.

2.3.5. Пятый этап – Презентация работы. Проводится 15 октября 2022 года.

Участникам необходимо подготовить презентацию своего проекта, демонстрацию функционирующего прототипа или прототипа, полностью удовлетворяющего условиям конкурсного задания и выступить перед жури.

2.4. По итогам пяти этапов определяются команды-победители, занявшие 1, 2 3 место.

3. Требования к оформлению отчетов по конкурсным заданиям

3.1. Конкурсное задание считается полностью выполненным в случае демонстрации функционирующего прототипа или прототипа, полностью удовлетворяющего условиям конкурсного задания, а также в случае подготовки презентации о результатах работы над конкурсным заданием и ее очной публичной защите.

3.2. В описательной части необходимо отразить следующие вопросы:

- формулировка конкурсного задания;
- цель Команды;
- распределение ролей;
- описание использованных в проекте методов и оборудования;
- описание модели или маршрута;
- описание реализации программы наставничества;
- описание основных результатов.

3.3. Презентация к защите должна быть подготовлена в PowerPoint, PDF или Prezi, в ней должны быть отражены содержание конкурсного задания с учетом вопросов описательной части, отраженных в лаконичной форме с использованием необходимых иллюстративных материалов. (не более 9 слайдов, регламент выступления – не более 5 минут).

3.4. Титульная страница презентации должна содержать:

- ФИО участников Команды;
- название образовательной организации, класс;
- тематическое направление Чемпионата, название конкурсного задания.

4. Состав экспертной комиссии и критерии оценки конкурсных заданий.

4.1. Конкурсная комиссия формируется из экспертов Организаторов и приглашенных экспертов.

4.2. Экспертная группа не менее чем из 3 человек проверяет каждое задание отдельно с выставлением баллов по заявленным критериям (см. в Приложении 1).

5.Подведение итогов и награждение

5.1. Итоги Чемпионата подводятся на основании оценки Результатов Жури.

5.2. Победителем может стать любая Команда, решившая конкурсное задание и представившая презентацию в установленной форме в соответствии с настоящим Положением, удовлетворяющий целям и задачам Чемпионата.

5.3. Работы, не соответствующие условиям Чемпионата, приниматься к рассмотрению Жюри не будут.

5.4. Награждение победителей Чемпионата проводится 15 октября 2022 года.

5.5. Участники конкурса, представившие лучшие работы на финальном очном туре, награждаются:

- дипломами от Организаторов;
- призами от Партнеров.

6. Контактная информация

Ответственный за проведение Чемпионата: заместитель директора по УВР (инновации) МАОУ «СОШ № 93» г.Перми Кислицына Светлана Леонидовна, 89028310791, sve.kislitina141278@gmail.com

7. Прочие условия.

7.1. Персональные данные, добровольно предоставляемые Участником, используются в целях проведения Конкурса.

7.2. Факт участия в Конкурсе означает, что Участник Чемпиона дает свое согласие на обработку своих персональных данных такие данные как: фамилия, имя, отчество, дата рождения, полный адрес проживания, индекс, контактный телефон, адрес электронной почты, копия паспорта или копия свидетельства о рождении, и иные запрашиваемые документы. Участник дает согласие на сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение, блокирование, уничтожение Организатором персональных данных исключительно для целей проведения конкурса, публикации результатов конкурса, выдачи призов. Данное согласие действует в течение 2 (двух) лет с даты требования (уведомления) Участника Организатором. Участник вправе отозвать согласие на обработку своих персональных данных, направив уведомление Организатору конкурса в письменной форме в соответствии с законодательством Российской Федерации.

7.3. Участие в Чемпионате является подтверждением того, что Участники согласны с настоящим Положением.

Приложение 2

Критерии оценивания решений конкурсных заданий

1. Командная работа

0 – в команде нет четкого распределения ролей и зон ответственности, большая часть работы сделана одним из членов команды или наставником;

1 – в команде распределены роли и зоны ответственности, однако есть отдельные участники команды, чье присутствие в команде номинально – они переложили свои задачи на других участников;

2 – в команде распределены роли и зоны ответственности, работа над проектом проведена в соответствии с этим распределением, каждый из участников команды внес свой вклад в результаты работы над проектом.

2. Качество модели (функциональность)

0 – модель/маршрут не соответствует заданию, функциональность модели - отсутствует;

1 – модель/маршрут частично соответствует заданию, функциональность модели - присутствует;

2 – модель/маршрут полностью соответствует заданию, функциональность модели - присутствует.

3. Описание использованных для решения задания методов и оборудования

0 – описание отсутствует;

1 – описание представлено не в полном объеме;

2 – описание представлено в полном объеме.

4. Техническая оценка

0 – размер и количество объектов нарушают работоспособность выполненного задания;

1 – размер и количество незначительно влияют на выполненное задание;

2 – размер и количество объектов не влияют на выполненное задание.

5. Оформление презентации и защита решения

5.1. Презентация наглядно и понятно раскрывает всю необходимую информацию

0 – презентация отсутствует;

1 – презентация сложна для восприятия;

2 – презентация понятна и раскрывает всю информацию.

5.2. Очная защита решения

0 – нарушен регламент выступления, нет ответов на дополнительные вопросы от жюри, выступление не раскрывает решения проблемы;

1 – выдержан регламент выступления, нет ответов на дополнительные вопросы от жюри, выступление раскрывает решение проблемы;

2 – выдержан регламент выступления, даны ответы на дополнительные вопросы от жюри, выступление раскрывает решение проблемы

6. Реализация программы наставничество

0 – программа не реализована командой;

1 – педагог не имеет полного представления о проделанной работе;

2 – педагог имеет полное представление о проделанной и работе и понимает базовый понятия виртуальной и/или дополненной реальности.

Команды могут получить дополнительные баллы за:

- Новизну и изобретательность – 2 балла;
- Актуальность модели или маршрута – 2 балла;
- Оригинальность представления проекта – 2 балла.

Максимальное количество баллов – 20.