

Что такое сетевой хакатон для разновозрастных школьников с развивающей оценкой и почему в них нужно участвовать?

Хакатоны для школьников сегодня не назовешь ноу-хау. Марафоны – соревнования, на которые собираются мотивированные на развитие подростки, пользуются большой популярностью. Во - первых, командное мероприятие, которое позволяет, решая проблему, развивать коммуникативные и проектные навыки. Во - вторых, создать совместный продукт за короткое время. В - третьих, хакатоны – богатый ресурс для личностного и профессионального самоопределения подростков.

Но что такое сетевой хакатон для разновозрастных школьников проекта «Школа Росатома» и почему в нем нужно участвовать?

Здесь кейсы замышляют сами школьники, сетевым концерном отвечают на вызов от искусственного интеллекта, а защищают проектные решения на фибдэк – дебатах в формате «печа – куча».

С 15 по 29 апреля 2022 года по инициативе школы 64 города Лесного Свердловской области в Сети атомклассов проекта «Школа Росатома» проходил **сетевой хакатон по искусственному интеллекту «Digital future-3»: личность или алгоритм?»**

93 участника, 25 разновозрастных команд от 12 до 17 лет из 11 городов России заявили на игру – соревнование в 3 треках: «аддитивные технологии», «дата - журналистика», «чат - боты», чтобы развить навыки инженерного проектирования, делегирования, коллаборации и управления, освоить новые цифровые инструменты и способы организации сетевого детского сообщества для эффективного развития субъектности в технологии Blended learning.

В качестве ключевого способа, «зашитого» в организацию и содержание сетевого хакатона стала «интеграция» в командной и сетевой деятельности, узкоспециальных компетенций и функциональной грамотности, цифровой и аналоговой сред, гуманитарного знания и нейронной сети, реализация содержания программ, выстроенных на модульном принципе.

В сетевом хакатоне участвовали как опытные команды школьников, так и новички, которым был предложен выбор в самостоятельном построении индивидуального маршрута через множественные пробы в рамках одного трека или передвижение от проб к пробе в разных треках.

Содержание хакатона разворачивалось в три этапа: подготовительный, отборочный и финальный.

На подготовительном этапе участникам были предложены задания на выбор: «Культурный код» и «ТЗ для отборочного уровня сетевого хакатона»; кейс «**Какие самые популярные имена участников сообщества «Школа Росатома-2022»?** Для команд трека «чат - боты» экспертами была проведена обучающая код - сессия «**Создай бота с нуля**» и рекомендовано либо доработать бот, либо создать свой по аналогии. За три дня работы офлайн участники **освоили программы:** Microsoft Excel, datastudio.google, StoryBird, github, Python, «Компас», создали прототипы; модели символов, дашборды с диаграммами, чат - боты: от заказа пиццы до подготовки к ЕГЭ по математике.

Как отмечает **Никита Лучкин** из Заречного Пензенской области:

«Каждый раз задания заставляют выкладываться на максимум. Будущим участникам хакатона "Digital Future" хотелось бы посоветовать быть смелее и браться за реализацию сложных идей. Ведь чем сложнее - тем интереснее!»

На отборочном этапе участники трека «аддитивные технологии» решали кейс, доработанный организаторами сетевого хакатона на основе технического задания школьников: **реконструировать культурный код одного из экологических поселений** сообщества Сети атомклассов; участники трека «дата - журналистика» провели дата – расследование **«В каких сферах деятельности чаще всего используется искусственный интеллект?»**, работая с первой интерактивной картой искусственного интеллекта в России. Юным айтишникам был предложен выбор кейсов: **«Экотакси»**; **«Пишем чат - бот для Международных умных каникул проекта «Школа Росатома»**.

На финале победители отборочного этапа случайно объединились в два сетевых концерна и решали проектную задачу от искусственного интеллекта **«Шахматный этюд. Код № 64»**, предполагающую изобретение способа через **аддитивные технологии, дата - журналистику и чат – боты, который бы обеспечил создание универсального инструмента познания**. Это сверхзадача профессий будущего, связанных с искусственным интеллектом, которая была предложена для решения креативным командам в течение трех дней.

На **фидбэк – дебатах** посредством презентующего, вопрошающего спикеров и спичей аналитиков сетевые концерны представили решение финального кейса в формате «печа – куча».

Анна Манцура из Оренбурга поделилась своими впечатлениями о работе в сетевых концернах на финале: «Сложным было все: непонятные формулировки задания, работа в сетевых концернах на этапе выбора идеи, делегирование полномочий, освоение в сжатые сроки презентации 20 на 20, удержание позиций в фидбэк - дебатах».

Чинков Сергей из Трехгорного отметил, что главной сложностью была связь с другими командами из разных городов и решение вопросов по кейсу.

При всей сложности взаимодействия и ограниченности по времени участники получали удовольствие от работы.

Белоусова Анастасия из Новоуральска: «Ну, вот он момент маленького счастья! Всё начало складываться и обретать форму: и конечный продукт, и команда. Наверное, каждая команда, когда собираются совершенно незнакомые люди, должна пройти через этот сложный этап недопонимания и неизвестности. Но тем КОМАНДА и отличается группы людей, что она обязательно сплотится и найдет выход из любой трудной ситуации. И сегодня мы можем про себя точно сказать - мы команда! У нас умные мальчишки, творческие девчонки и крутые наставники!»

Здесь развивающая экспертиза

Сетевой хакатон позиционировался как **новая форма соорганизации детско-взрослого сообщества в цифровой и аналоговой средах**. Все его уровни были организованы максимально безопасно. В оценке деятельности команд принцип рефлексии был весомее принципа внешней оценки узкопредметных компетенций.

Между этапами организаторы сетевого хакатона проводили рефлексивные сессии, на которых рассказывали о механике этапов, приглашали спикеров и экспертов для проведения мастер - классов. Все участникам запомнилась встреча «Digital Humanities» с **Дианой Минец**, к.ф.н., амбассадором цифрового образования, призером Всероссийского конкурса «Учитель года- 2020» (г. Москва).

Егоров Александр из Твери отметил в рефлексивном дневнике хакатонца: «Не предполагал, что в качестве спикера по ИИ выступит учитель русского языка и литературы, думал, что будет какой-нибудь крутой айтишник. Для меня неожиданностью стала история про

нейросеть и культурные связи с литературой. Захотелось, как спикер, стать цифровым кентавром».

**Здесь педагоги – наставники пробуют сертифицировать и стандартизировать
оценки результатов**

Задумывая **сетевой хакатон как образовательную практику** для школьников, организаторы рассматривали его **как педагогическую практику** для наставников детских команд с целью разворота педагогической позиции от внешней оценки к развивающей, формирования способности модерации и фасилитации деятельности школьников.

Поэтому, кроме узкоспециальный треков в сетевом хакатоне появился педагогический трек на отборочной и финальной этапах. Организаторы предложили наставникам показать, как через наблюдения за командами во время решения заданий трека, содержание рефлексивных дневников они обеспечат выполнение целей карты компетенций, и описать такой способ организации среды, в которой деятельность школьников развернулась бы от поиска средств реализации до оформления личной задачи и самооценки.

Лайфхаки, карты, аналитические тексты от педагогов - наставников указывали на сложность и разноуровневость заданий хакатона, освоение новых цифровых инструментов в сжатые сроки, анализ большого массива данных, написание кода. Все эти условия стали вызовом для команд на деятельность, появления инициативного и/или авторского действия, появления запроса на персональную траекторию развития.

Лариса Перевицких из Оренбурга: «Даже немножко грустно, что всё закончилось. Спасибо большое всем участникам и экспертам сетевого хакатона по искусственному интеллекту за продвижение, личные смыслы и ценности, веру, что образование может быть интересным, вызывающим рождение новых совместных решений на грани постижения непостижимого».

Сегодня в условиях неопределенности и многозадачности, в стремительно меняющейся реальности мы многое **ДЕЛЕГИРУЕМ** цифре, в том числе интеллект.

Объективно, что повседневные задачи могут быть решены с помощью сети. Есть такие вызовы, справиться с которыми может исключительно машина.

Но вместе с тем только **ЛИЧНОСТЬ**, готовая к самореализации, владеющая инструментами и технологиями, личность со сформированной способностью обновляться может больше, чем создать алгоритм.

Ирина Зырянова, модератор сетевого хакатона, заместитель директора школы 64 г. Лесного Свердловской области