

Сероштанова Н. Ю.

**ХАКАТОН КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ БУДУЩИХ
БАКАЛАВРОВ ПРОФИЛЯ «ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО»**

Наталья Юрьевна Сероштанова

старший преподаватель

seroshtanova@gmail.com

МБОУ ВО «Екатеринбургская академия современного искусства»,

Россия, Екатеринбург

**HACKATON AS A FORM OF THE ORGANIZATION OF TRAINING
FUTURE BACHELORS OF THE PROFILE «DIGITAL ART»**

Natalya Yuryevna Seroshtanova

Yekaterinburg Academy of Contemporary Art, Russia, Yekaterinburg

Аннотация. в статье раскрываются основные особенности хакатона как формы организации обучения студентов. Описывается опыт проведения хакатона студентов профиля «Цифрового искусства».

Abstract. The article reveals the main features of the hackathon as a form of organization of student learning. The experience of conducting a hackathon of students of the Digital Art profile is described.

Ключевые слова: хакатон, форма организации обучения, цифровое искусство.

Keywords: hackathon, learning organization form, digital art.

Среди новых форм организации мероприятий, хакатон, питч — сессия, митап, стратегическая и проектные сессии, можно выделить хакатон, как одну из самых перспективных современных форм обучения. Слово «hackathon» произошло из слияния двух английских слов hackathon и marathon. Первоначально, хакатон — это форум для разработчиков программного обеспечения (программи-

сты, дизайнеры, руководители) объединяются в команды и решают один или несколько разных кейсов. Кейс — это подготовленная постановка задач для решения какой — либо проблемы. Хакатоны длятся от одного до семи дней, обычно в программу входят кофе-брейки, развлекательные мероприятия.

Тематика хакатона однозначно определена областью применения: язык программирования, операционная система, приложение, программный интерфейс.

Существуют следующие цели проведения хакатонов:

- образовательные. в рамках такого мероприятия, участники формируют с нуля или развивают свои компетенции в определенной области, чаще всего, программирования;
- социальные. в данном случае, участники стремятся развить социально-ориентированные проекты некоммерческих организаций, направленных на улучшение жизни определенной категории людей;
- бизнес — цели. Например, для развития и продвижения стартапов и другие.
- цели компаний — разработчиков программного обеспечения. Создание конкретного ИТ-продукта в быстрые сроки.

Классификация форм организации обучения В. К. Дьяченко, является в настоящее время самой последовательной, отвечающей современным образовательным требованиям. Он исходит из того, что обучение — это общение между обучающим и обучаемыми. Общение, в процессе которого, посредством которого происходит воспроизведение и усвоение всех видов человеческой деятельности [1].

Дьяченко создал теорию коллективного способа обучения, ввел принцип, согласно которому «общие формы организации обучения» должны быть аналогичны основным формам общения людей:

- индивидуальная (обучающийся — информация);
- парная (обучающий — обучающийся);
- обучающийся — обучающийся);

- групповая (обучающий — группа);
- коллективная (каждый участник процесса обучения с каждым).

Хакатон, как форма организации обучения, является таким мероприятием, в рамках которого, сосуществуют все формы общения людей, команды работают над единой задачей, распределяя роли, а эксперты, менторы направляют и консультируют участников мероприятия.

В МБОУ ВО ЕАСИ реализуется направление 09.03.03 Прикладная информатика, направленность (профиль) подготовки «Цифровое искусство» с 2018 года. в ноябре 2019 года для всех студентов кафедры Прикладной информатики с 1 по 4 курсы был организован хакатон для разработчиков цифровых арт-объектов на основе компьютерной графики, 3d mapping, платформы Arduino, светового оборудования — DigitalArt.EACA. Сроки проведения 7-8 ноября 2020, официальный сайт <http://daeaca.tilda.ws/>.

Цели DigitalArt.EACA:

- развитие профессионального сообщества и компетенций в области цифрового искусства в Екатеринбурге, Свердловской области и в Российской Федерации;
- формирование профессиональных компетенций участников в области создания цифровых арт-объектов.

На хакатоне была предусмотрена одна номинация «Лучший цифровой арт-объект». Всего было семь кейсов, несколько примеров кейсов:

- пародия на «Ожившие полотна» со слоганом «прикоснись к великому искусству», видео под псевдоклассическую музыку Филиппа Гласса, но вместо импрессионистских картин перформансы Йозефа Бойса, Криса Бердена, Венской школы, Анатолия Осмоловского, Олега Кулика, Александра Бренера, группы Радек и т.д.;
- невозможность сосредоточиться или «прерывание» любого процесса бесконечными сообщениями из мессенджеров и другой информацией.

Задачи команд:

- создать презентация с описанием концепции цифрового арт-объекта;

- разработать цифровой арт-объект (прототип);
- написать экспликацию.

Критерии оценивания работ:

- использование цифровых технологий (чем более сложные цифровые технологии использует команда, тем выше её оценка);
- идея проекта (чем более оригинальная идея лежит в основе проекта, тем выше оценка команды);
- качество исполнения (чем более завершенным, технологичным, законченным, логичным и эстетически привлекательным выглядит проект, тем выше оценка команды);
- презентация проекта (чем лучше выступает команда, тем выше её оценка);
- презентационные материалы (оценивается презентация проекта, раздаточный материал).

В рамках хакатона командами были созданы цифровые арт-объекты:

- компьютерная графика (видеоролики). «Разлом», «Паранойя», «Привет, не отвлекаю»;
- ардуино (интерактивная инсталляция). «Зима близко»;
- 3d-mapping, компьютерная графика (инсталляция). «Noise», «Теневое заблуждение».

В настоящее время, цифровые арт-объекты студентов, созданные на хакатоне, выставляются на внутренних мероприятиях академии и внешних мероприятиях, например, фестиваль «Город Технотворчества».

Таким образом, хакатон является эффективной формой организации обучения будущих бакалавров профиля «Цифровое искусство», так как позволяет организовать различные виды деятельности студентов, развить их компетенции в создании цифровых арт-объектов, создать арт-объекты с определенными целями и содержанием для представления на тематических мероприятиях сферы искусства.

Список литературы

1. Дьяченко, В. К. Новая дидактика / В. К. Дьяченко. – Москва: Народное образование, 2001. – 496 с.
2. Гулк, Е. Б. Современные подходы к формам организации процесса обучения в высшей школе / Е. Б. Гулк // Научно-технические ведомости Санкт-Петербургского государственного политехнического университета. Общество. Коммуникация. Образование. – 2013. – № 167. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-podhody-k-formam-organizatsii-protssessa-obucheniya-v-vysshey-shkole>.
3. Пол, К. Цифровое искусство / К. Пол. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 272 с.

УДК [371.2+371.3]:004

Сумина Т. Г.

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Татьяна Григорьевна Сумина

кандидат педагогических наук, доцент

tsumina@mail.ru

ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», Россия, Екатеринбург

METHODOLOGICAL BASES OF DIGITAL EDUCATIONAL PROCESS

Tatyana Grigoryevna Sumina

Russian State Vocation Pedagogical University, Russia, Yekaterinburg

Аннотация. В статье рассматривается построение целостной методологической основы цифрового образовательного процесса, исходя из логической структуры деятельности в цифровой образовательной среде. Раскрывается сущность методологических подходов, определяющих содержание и организационные формы обучения в цифровом образовательном процессе.