


Утверждаю:  
руководитель  
Международной  
школы математики  
и программирования  
Алгоритмика  
г. Екатеринбург

  
А.Н. Звонова

Согласовано:  
Начальник  
Управления  
образования  
администрации  
Нижнетуринского  
муниципального  
округа

  
Е.Б. Жукова

Согласовано:  
Директор  
муниципального  
казенного  
учреждения  
«Информационно  
-методический  
центр»

  
Е.А. Научина



Согласовано:  
Директор  
МАОУ

«СОШ №3»

  
С.В. Волкова

## ПОЛОЖЕНИЕ

### о проведении муниципального хакатона по программированию «Цифровой Урал — Юниоры 2026» Международной школы математики и программирования Алгоритмика

#### 1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения муниципального хакатона по программированию «Цифровой Урал — Юниоры 2026» (далее — Хакатон), проводимого Международной школой математики и программирования «Алгоритмика».

1.2. Хакатон проводится с целью развития у обучающихся навыков программирования, алгоритмического мышления, проектной деятельности, а также формирования компетенций командной работы, публичного выступления и защиты проектов.

1.3. Организатором Хакатона является Международная школа математики и программирования «Алгоритмика».

1.4. Хакатон проводится в Нижнетуринском муниципальном округе.

#### 2. Цели и задачи Хакатона

2.1. Цель проведения Хакатона — развитие практических навыков программирования и проектной деятельности у обучающихся.

#### 2.2. Задачи Хакатона:

- развитие логического мышления и внимания;
- владеет начальными навыками работы с цифровыми технологиями;

- развитие интереса к программированию и алгоритмике;
- развитие творческого подхода к решению задач;
- владеет навыками командного взаимодействия;
- развитие коммуникативных навыков;
- создание условий для ранней профориентации в сфере ИТ;
- повышение мотивации к изучению современных цифровых технологий;
- владеет базовыми цифровыми компетенциями;
- освоение основ алгоритмического мышления;
- развитие познавательной активности обучающихся.

### **3. Организаторы и участники Хакатона**

3.1. Общее руководство по организации и проведению Хакатона осуществляет Международная школа математики и программирования «Алгоритмика».

Ответственный - Лапшина Наталья Алексеевна, руководитель учебно-методического отдела международной школы математики и программирования Алгоритмика.

Ответственный от МКУ «ИМЦ»: Кондурова Анна Сергеевна, Редозубова Анна Сергеевна.

Ответственный от МАОУ «СОШ №3»: Колотова Екатерина Александровна.

3.2. К участию в Хакатоне допускаются обучающиеся Международной школы математики и программирования «Алгоритмика», а также приглашённые участники.

Возрастные группы:

1. старший дошкольный возраст
2. младший школьный возраст (1-3 классы)

3.3. Участие может быть индивидуальным или командным (2–3 человека в команде).

3.4. Количество участников в команде определяется организатором.

3.5. Все участники обязаны соблюдать правила проведения Хакатона.

### **4. Сроки и порядок проведения Хакатона**

4.1. Хакатон проводится 27 мая 2026 года на площадке МАОУ «СОШ №3» в центре образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста». Начало Хакатона — 10:00 часов., 2 этапа (более подробно а регламенте Хакатона Приложение №1)

4.2. Формат проведения: очный.

4.3. Заявки на участие в Хакатоне принимаются до 20 мая 2026 по ссылке: <https://forms.gle/x9xGfdgfi5oJFQhV6>

4.4. Хакатон проводится в течение одного дня и включает следующие этапы.

#### **Этап 1 — Открытие Хакатона**

Содержание:

- приветственное слово организаторов;
- объяснение правил;
- выдача задания;

- ответы на вопросы участников.

### **Этап 2 — Выполнение задания (1 часть)**

Участники выполняют основную часть задания.

Содержание этапа:

- анализ задания;
- разработка алгоритма/создание информационного продукта;
- программирование/создание презентации/графического проекта;
- тестирование решения.

### **Этап 3 — Доработка проекта и подготовка презентации (2 часть)**

Участники завершают работу над проектом и готовят защиту.

Содержание этапа:

- доработка программы (проекта, презентации);
- подготовка демонстрации;
- подготовка презентации;
- подготовка выступления.

Общая продолжительность выполнения задания и подготовки презентации — 4 часа.

Работа делится на две части:

### **Этап 4 — Защита проектов**

Участники представляют результаты работы.

Формат защиты:

- демонстрация программы;
- презентация проекта;
- ответы на вопросы жюри.

### **Этап 5 — Подведение итогов**

- оценка работ;
- определение победителей;
- объявление результатов;
- награждение.

## **5. Требования к выполнению задания**

5.1. Задание выполняется в установленное время.

5.2. Участники должны самостоятельно разработать решение.

5.3. Разрешается использование:

- учебных материалов;
- справочной информации;
- среды разработки;
- интернет-ресурсов (если разрешено организаторами).

5.4. Запрещается:

- копирование готовых решений;
- использование чужих проектов;

- нарушение правил проведения.

## **6. Номинации по которым пр. Номинации Хакатона**

### **6.1 Основы логики и алгебры**

- «Логика и код: старт» (начальный уровень)
- «Архитекторы алгоритмов» (продвинутый уровень)

### **6.2 Компьютерная грамотность**

- «Цифровой старт» (начальный уровень)
- «Цифровой мастер» (продвинутый уровень)

### **6.2. Критерии оценки**

Оценивание по номинациям проводится по критериям, указанным в примерных билетах по ссылкам ниже:

Логика и код: старт — [ссылка](#)

Архитекторы алгоритмов — [ссылка](#)

Цифровой старт — [ссылка](#)

Цифровой мастер — [ссылка](#)

Также в приложении №2 приведены критерии к презентации проектов

## **8. Жюри**

8.1. Для оценки работ формируется жюри.

8.2. В состав жюри входят:

- преподаватели школы программирования;
- учителя информатики;
- учителя начальных классов;
- методисты;
- приглашённые эксперты.

8.3. Решение жюри является окончательным.

## **9. Подведение итогов и награждение**

9.1. По итогам Хакатона определяются победители и призёры.

9.2. Победители и призёры награждаются дипломами и призами.

9.3. Все участники получают сертификаты участия.

## **10. Работа с персональными данными участников Квеста**

10.1. Подавая Заявку на участие в Марафоне, участник, родители (законные представители) несовершеннолетнего обучающегося, педагогические работники принимают условия работы с его персональными данными, соглашаются с требованиями данного Положения и дают согласие на предоставление, использование и обработку персональных данных, фото и видеосъемку в соответствии с нормами Федерального закона №152-ФЗ от 27 июля 2006 г. (в действующей редакции) «О персональных данных».

10.2. Информация об итогах Марафона публикуется на официальном сайте Управления образования Нижнетуринского муниципального округа и в сообществе социальной сети «ВКонтакте»: <https://education-ntura.ru/>, [https://vk.com/yo\\_ntgo](https://vk.com/yo_ntgo).

## Регламент проведения муниципального хакатона «Цифровой Урал — Юниоры 2026»

Дата проведения: 27 мая 2026 года

Место проведения: школа №3, Нижнетуринский муниципальный округ

### **Первый поток**

#### **Номинации:**

«Основы логики и программирования»

«Логика и код: старт»

«Архитекторы алгоритмов»

Время проведения: 09:30 — 12:00

<b>Время</b>	<b>Этап</b>
09:30 – 10:00	Регистрация участников
10:00 – 10:30	Торжественное открытие хакатона
10:30 – 11:00	Выполнение конкурсного задания
11:00 – 11:30	Чек-поинт / консультации / защита проектов
11:30 – 12:00	Подведение итогов и награждение

---

### **Второй поток**

#### **Номинации:**

«Компьютерная грамотность»

«Цифровой старт»

«Цифровой мастер»

Время проведения: 13:00 — 16:00

<b>Время</b>	<b>Этап</b>
13:00 – 13:30	Регистрация участников
13:30 – 14:00	Торжественное открытие хакатона
14:00 – 14:45	Выполнение конкурсного задания
14:45 – 15:15	Чек-поинт / консультации / защита проектов
15:15 – 16:00	Подведение итогов и награждение

---

Приложение 2

**Критерии оценки презентации проектов**

Оценивание презентации проектов осуществляется по следующим критериям:

<b>Критерий</b>	<b>Баллы</b>
Понимание своей работы и проекта	5
Умение рассказать о проекте	5
Демонстрация работы проекта	5
Командное взаимодействие при защите	5
Творческий подход и оригинальность идеи	5
Аккуратность и оформление проекта	5
Ответы на вопросы жюри	5

**Максимум: 35 баллов**

---

**При защите проекта участникам рекомендуется рассказать:**

- как называется команда;
- что они создали;
- какие герои или объекты используются в проекте;
- что умеет делать проект;
- что было самым интересным во время работы;
- как участники работали в команде.

---

**Важно**

- для участников младшего возраста особое внимание уделяется:
- самостоятельности;
- умению работать в команде;
- интересу к проекту;
- творческому подходу и желанию представить свою работу.