

## Образовательный хакатон в подготовке специалиста

Брестский государственный университет имени А.С. Пушкина

*В статье рассматривается феномен хакатона как формат для совместной учебы и работы. Предлагается использовать хакатон в образовательном процессе.*

**Ключові слова:** интерактивные технологии; межличностное общение; социальная перцепция; образовательный хакатон.

### Educational hackathon in the training of a specialist

*The article discusses the hackathon – marathon brainstorming event where team members work together to solve complex problems. Hackathon proposed to use the format in the educational process.*

**Keywords:** interactive technology; interpersonal communication; social perception; educational hackathon.

Современная образовательная среда стремительно насыщается интерактивными интеллектуальными компьютерными технологиями. О возможностях таких систем свидетельствует история замены одного из ассистентов профессора информатики технологического института Джорджии Ашока Гоэля (Ashok Goel) когнитивным сервисом на основе IBM Watson, о чем из 300 студентов никто не заподозрил в течение семестра учебных консультаций [1].

Внедрение нового интерактивного инструментария в образовательный процесс заслуживает поддержки, т.к. в современном социуме все более важная роль отводится сетевому взаимодействию с другими людьми, сообществами и программными агентами, что требует таких коммуникативных компетенций от сегодняшних учащихся, которые могут быть сформированы только на основе практического опыта использования сетевых коммуникаций в компьютерных средах.

Вместе с тем, наряду с интенсификацией коммуникаций на основе компьютерных технологий заметна тенденция усиления отчуждения между людьми, в том числе в педагогическом взаимодействии. В межличностном общении утрачиваются социально-перцептивные навыки непосредственного восприятия и понимания человека человеком, общение все более формализуется на фоне одновременного роста его дефицита и «усталости» от коммуникации на высоком уровне искренности и участия. Это актуализирует в системе образования проблему развития способностей учащихся к социальной перцепции как важнейшего элемента такой непреходящей ценности, какой является непосредственное межличностное общение.

Внедряя современный интерактивный инструментарий в образовательный процесс, не следует забывать о том, что интерактивное обучение – диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется, прежде всего, взаимодействие людей (кого-то с кем-то), а уже во вторую очередь субъектов педагогического процесса с программно-аппаратным инструментарием. Современная вычислительная среда успешно заменяет преподавателя в решении абсолютного большинства формальных образовательных задач, но личность может быть сформирована только в непосредственном общении с личностью, поэтому такая возможная замена неприемлема в контексте личностной, гуманитарной парадигмы образования.

Информационно-коммуникационные технологии, создавая новые проблемы для системы образования, порождают и адекватные инструменты для их решения. Поэтому адекватные современным вызовам формы интерактивности также могут быть найдены в сфере информационных

технологий при рассмотрении форм самоорганизации программистских сообществ. Одной из таких форм являются хакатоны.

Рожденный в программистской среде, термин «хакатон» (англ. hackathon, от hack (хакер) и marathon (марафон)) обозначал форум ИТ-специалистов по созданию законченного программного продукта в короткий срок. Сегодня хакатоны доказали свою исключительную эффективность в качестве решений целого ряда проблем в условиях динамичной, быстро меняющейся среды, все более широко они используются для разнообразных социальных целей и определяются как командные мероприятия по коллективному решению прикладной задачи в ограниченное время.

Хакатоны могут быть удаленными (посредством сетевых коммуникаций и взаимодействий), но чаще всего они проводятся очно (предполагая непосредственное межличностное взаимодействие участников и предоставляя им возможность проявить себя в тесном контакте с коллегами). Хакатоны представляют собой современное и технологичное организационное решение, позволяющее собрать на одной образовательной площадке равноправного взаимодействия разновозрастных учащихся и учителей. Занятые решением важной и срочной проблемы, они обретают в коммуникативной площадке хакатона уникальное место встречи. Здесь участники могут познакомиться с такими компетенциями и личными качествами друг друга, которые в иных образовательных и коммуникативных практиках остались бы невостребованными и неиспользованными. Хакатон предоставляет своим участникам уникальные возможности проявить себя и свои учебные достижения и способности в свободных, психологически комфортных условиях вместе с такими людьми, с которыми они никогда не пересеклись бы непосредственно в обычных организационных форматах. Благодаря этому хакатоны помогают формировать сети талантливых и активных людей на основе продуктивной учебной коллаборации в творческом процессе.

Для образовательной системы формат хакатонов ценен в силу их определяющих черт: четкой целевой установки; командности, достигаемой на основе самоорганизации; личном вкладе каждого в достижение результата; интеграции различных подходов; разновозрастности и многопрофильности участников хакатона (привносящих в решение общей задачи свой уникальный жизненный опыт и свое мировосприятие); строго установленного непродолжительного времени решения задачи. В хакатонах всегда присутствует элемент соревнования. Однако суть хакатонов не в соревновании, а в сотрудничестве его участников для решения конкретных задач. Существенно важными здесь являются не личные достижения каждого, а командные результаты, в том числе в виде благоприятного психологического климата, образуемого в результате интенсивного доброжелательного межличностного общения в ходе работы над совместными проектами.

Формат хакатона предполагает, что его участники столкнутся с новыми для них проблемами, а это стимулирует эффективность обучения в условиях помощи от команды и возможности применить полученные знания непосредственно на практике. Образовательный потенциал хакатона еще только предстоит раскрыть и осмыслить. Первые опыты использования хакатонов в образовательной деятельности весьма успешны, например, серия хакатонов по перспективным технологическим направлениям для школьников и студентов в рамках образовательного проекта GoToHack [2]. Множатся открытые сетевые платформы для организации и проведения образовательных хакатонов [3]. В Сети уже достаточно представлены первые материалы научной рефлексии над использованием хакатонов в научной, социальной и образовательной деятельности [4].

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Dan Misener Artificial intelligence behind supercomputer Watson used to create TA for online AI course // CBC – [Electronic resource] – Mode of access: <http://www.cbc.ca/news/technology/robot-ta-ai-1.3585801> – Date of access: 18.03.2017
2. GoToHack // GoTo. [Electronic resource] – Mode of access: –

(<http://goto.msk.ru/hackathon/#services> – Date of access: 18.03.2017.

3. Education Hackathon. [Electronic resource] – Mode of access: <http://educationhack.nl> – Date of access: 18.03.2017

4. Gerard Briscoe, Catherine Mulligan Digital Innovation: The Hackathon Phenomenon // Creativeworks London Working Paper №6, 2014. . [Electronic resource] – Mode of access: – <http://www.creativeworkslondon.org.uk/wp-content/uploads/2013/11/Digital-Innovation-The-Hackathon-Phenomenon1.pdf> – Date of access: 18.03.2017

*Концевой Михаил Петрович*, старший преподаватель кафедры прикладной математики и информатики Брестского государственного университета имени А.С. Пушкина, Брест, Республика Беларусь.

*Kontsevoy Michael P.*, senior lecturer, Brest State University named after A.S. Pushkin, Brest, Republic of Belarus.