**Аналитическая справка по итогам V Открытого регионального чемпионата «Молодые профессионалы» (WORLDSKILLS RUSSIA) Смоленской области, 2020**

Четвертый раз в рамках регионального чемпионата Смоленской области прошли соревнования по компетенции Веб-дизайн и разработка. В этом году в чемпионате принимало участие – 12 конкурсантов, 5 из которых представляли профессиональные образовательные организации Смоленска и Смоленской области, 1 участник – г. Липецк и 6 участников – 4 школы г. Смоленска (№ 4, 29, 33, 34). На площадке работало 16 экспертов (включая главного, технического экспертов, двух заместителей главного эксперта) и 6 волонтеров – студентов Смоленской академии профессионального образования. Одни из участников категории «Юниоры» выступал вне зачета в связи с малым возрастом (13 лет).

В этом году площадка была все еще единой (для основной категории участников и юниоров), но территориально она была разделена на две зоны, работа велась параллельно под руководством двух заместителей главного эксперта. Оба заместителя главного эксперта не имели собственных участников, заместитель по направлению «Юниоры» имеет свидетельство на право проведения регионального чемпионата по стандартам Ворлдскиллс.

В течение 3 дней участники выполняли задание из 4 модулей, оценка каждого из которых включала аспекты по каждому из критериев.

**Основная возрастная категория**

Оценка работ конкурсантов производилась по следующим критериям:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| A | Организация работы и управление | 6,00 |
| B | Коммуникативные и межличностные навыки | 6,00 |
| C | Графический дизайн веб-страниц | 22,00 |
| D | Верстка страниц | 22,00 |
| E | Программирование на стороне клиента | 22,00 |
| F | Программирование на стороне сервера | 14,00 |
| G | Системы управления контентом (Content management systems) | 8,00 |

В первый день в течение 6 часов участники работали над созданием браузерной игры. Этот модуль был самым объемным и весомым по баллам. Он включал все критерии, кроме последнего. Участникам необходимо было придумать дизайн игры, выполнить верстку всех экранов, реализовать весь игровой функционал.

Во второй день первые 3 часа участники разрабатывали Api-запросы для системы «Фотосервис». Технология Api является наиболее сложной в реализации, понимании и ежегодно вызывает наибольшие сложности у участников. Вторые 3 часа участники разрабатывали клиентскую часть системы «Фотосервис».

В третий день участники создавали сайт – визитку для центра дополнительного образования с использованием системы управления контентом. В отличие от прошлого года, в конкурсном задании был значительно расширен блок по программированию, в том числе созданию модулей и плагинов.

Рекомендуемое конкурсное задание было взято в полном объеме и максимальная сумма баллов составляла 100.

В день С-2 эксперты работали над внесением 30% изменений и актуализацией схемы оценки. Эксперты были разделены на группы, каждая из которых работала над выработкой предложений по внесению изменений в отдельный модуль конкурсного задания. Далее, каждая группа представила на общее обсуждение свои предложения и, с учетом незначительных доработок, они были единогласно приняты. Следующий шаг – актуализация схемы оценки в соответствии с внесенными в КЗ изменениями. Учитывая, что на площадке былом много экспертов – новичков, в том числе из числа учителей школ, работа прошла достаточно ровно и вполне эффективно.

В этом году участники работали на удаленном сервере, работа проходила без значительных сбоев. Считаю это значительным положительным моментом.

Так же хочется сказать, что все трудности, начиная со дня С-2, команда экспертов, участников и волонтеров преодолевала совместно, работала качественно и с полной отдачей. На площадке царила атмосфера сотрудничества и творческого поиска.

В этом году конкурсное задание претерпело значительные изменения, серьезно усложнилось за счет введения новых технологий и требований к проектам участников. За основу взято задание национального финала в полном объеме и без каких-либо упрощений. На этапе подготовки многие ПОО вели последовательную и целенаправленную работу, СЦК были организованы мастер-классы от работодателей по разбору наиболее сложных фрагментов задания, но результаты, в целом, оказались ниже ожидаемых.



|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Код** | **Наименования критерия** | **Максимально возможный балл** | **Максимальный балл** | **Минимальный балл** | **Средний балл** | **Средний процент** |
| A | Организация работы и управление | 6,00 | 4,84 | 2,75 | 3,67 | 61,22 |
| B | Коммуникативные и межличностные навыки | 6,00 | 2,86 | 0,65 | 1,55 | 25,83 |
| C | Графический дизайн веб-страниц | 22,00 | 9,71 | 4,83 | 6,7 | 30,4 |
| D | Верстка страниц | 22,00 | 16,92 | 10,51 | 13,5 | 61,5 |
| E | Программирование на стороне клиента | 22,00 | 9,0 | 1,0 | 4,48 | 20,3 |
| F | Программирование на стороне сервера | 14,00 | 5,9 | 0 | 1,33 | 9,5 |
| G | Системы управления контентом (Content management systems) | 8,00 | 2,91 | 0,75 | 1,4 | 17,7 |
|  | Общий результат | 100 |  |  |  |  |
|  | Без изменений |
|  | С улучшением |
|  | С ухудшением |

Если провести анализ в процентном отношении выполнения элементов заданий, относящихся к каждому из критериев, то максимальное значение среди основных критериев (C-G) получено по критерию D – Верстка страниц, а наименьшее – по критерию F Программирование на стороне сервера. В среднем процент выполнения конкурсного задания составил 32,7%. Средний процент выполнения задания вырос по сравнению с прошлым годом, значительно меньше стало нулевых результатов и минимальная планка по сумме баллов в этом году так же значительно выше.

**Возрастная категория «Юниоры»**

Конкурсное задание для участников категории «Юниоры» имело такую же структуру, как и у основной категории. Сложность задания была на том же уровне, но был сокращен объем заданий в каждом из модулей. Максимально возможный результат составлял 71,65 баллов. Победитель набрал 36,27 балла. В среднем процент выполнения конкурсного задания составил 23,84%.

Надо сказать, что только в октябре 2019 года 2 участника категории «Юниоры» начали свое знакомство с компетенцией, но самоотверженная подготовка, вопреки урокам и домашним заданиям, позволила всем показать достаточно неплохой результат.

Самый низкий процент выполнения задания участники показали по критерию F Программирование на стороне сервера, но заметен значительный прирост по критерию Е Программирование на стороне клиента. Состав аспектов по критерию G Системы управления контентом претерпел существенное изменение. В целом результат по % ниже, но объем выполненной работы и ее сложность гораздо выше прошлого года по соответствующему модулю.



|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Код** | **Наименования критерия** | **Максимально возможный балл** | **Максимальный балл** | **Минимальный балл** | **Средний балл** | **Средний процент** |
| A | Организация работы и управление | 4,5 | 2,82 | 1,05 | 1,96 | 43,6 |
| B | Коммуникативные и межличностные навыки | 4,25 | 1,93 | 0,5 | 0,88 | 20,8 |
| C | Графический дизайн веб-страниц | 16,6 | 8,2 | 2,21 | 5,33 | 32,1 |
| D | Верстка страниц | 15,2 | 10,92 | 8,17 | 9,76 | 64,2 |
| E | Программирование на стороне клиента | 15,5 | 7,76 | 0,85 | 3,49 | 22,5 |
| F | Программирование на стороне сервера | 9,2 | 0,7 | 0,0 | 0,22 | 2,4 |
| G | Системы управления контентом (Content management systems) | 6,4 | 4,23 | 0,5 | 2,20 | 34,4 |
|  | Общий результат | 71,65 |  |  |  |  |
|  | Без изменений |
|  | С улучшением |
|  | С ухудшением |

В очередной раз хочется поблагодарить наших партнеров: работа в качестве экспертов, проведение мастер-классов – Тапцов Михаил, компания «Айти-Грэйд», проведение мастер-классов – Компания «Веб-канапе», предоставление подарком победителям – «Веб-канапе».

Если участники в этом году показали не такие ровные, но достаточно неплохие результаты, то вот экспертное сообщество показало себя с самой наилучшей стороны: как профессионалы высокого класса, работоспособные и отзывчивые партнеры, готовые оказать квалифицированную помощь при решении любого вопроса.

В следующем году необходимо запланировать проведение серии мастер-классов по программированию на стороне сервера, поскольку именно этот раздел западает у большинства участников на протяжении всех чемпионатов.

В рамках работы площадки проведена работа по обучению экспертов – заместителей главного эксперта. В частности, считаю необходимым разделения площадки на две уже на следующем чемпионате и смену главного эксперта площадки в основной категории – предлагаю кандидатуру Лозгачева Андрея Александровича как наиболее опытного эксперта, обладающего необходимыми личностными качествами и пользующегося уважением со стороны экспертного сообщества по компетенции.