



ПРАВИТЕЛЬСТВО  
ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ



МИНЦИФРЫ  
Челябинской области



ЦЕНТР РАЗВИТИЯ  
ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ

## Правила участия

во Всероссийском образовательном проекте в сфере информационных технологий для школьников



**16 сентября 2023 г.**

**Площадка проведения:** г. Челябинск, сквер «Алое поле»

**Организаторы:** Министерство информационных технологий, связи и цифрового развития Челябинской области совместно с АНО «Центр развития цифровых технологий Челябинской области» при поддержке Правительства Челябинской области.

**Участники:** школьники 10-14 лет.

**Цель мероприятия:** профориентация школьников, знакомство с современными IT-профессиями и актуальными цифровыми технологиями.

### КАК СТАТЬ УЧАСТНИКОМ?

С **1 сентября 2023 года** на сайте <https://digital174.ru> открыта электронная регистрация школьников на игру по ссылке <https://digital174.ru/events/-den-tsfiry/>). Электронная регистрация будет закрыта **15 сентября в 14.00 часов**.

Одновременно может принять участие в игре 12 команд, в каждой из которых до 45 человек.

### ПОЗДРАВЛЯЕМ, ТЫ ЗАРЕГИСТРИРОВАЛСЯ. ЧТО ДАЛЬШЕ?

**16 СЕНТЯБРЯ 2023 года ПОДТВЕРДИТЬ РЕГИСТРАЦИЮ с 9.00 до 9.45 часов.**

В день игры необходимо пройти регистрацию на территории **сквера «Алое поле» у шатра с зоной регистрации**. При регистрации каждый участник получает наклейку с номером команды.

**9:45 – 10:00 СБОР УЧАСТНИКОВ И ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНД ПЕРЕД ИГРОЙ.**

**10:00 – 10:30 ТОРЖЕСТВЕННОЕ ОТКРЫТИЕ ДНЯ ЦИФРЫ**

**10:30-10:35 Инструктаж команд перед игрой**

После инструктажа команды будут разделены на 2 потока:

**с 1 по 6 команды** отправятся на образовательно-развлекательную игру по станциям «В поисках технологий»

**с 7 по 12 команды** примут участие в интеллектуально-командной игре «ЦифроКвиз»

---

Примечание: с 9.00 и до 15.00 часов работает зона развлечений «Цифровая реальность», фотозона «ЦифроДВИЖ» и зона фудкорта.

## 10:35 – 12:15 ИГРА НА ПЛОЩАДКАХ

<p style="text-align: center;"><b>Игра «В поисках технологий» (станции расположены на территории сквера «Алое поле»)</b></p> <p><b>Участники:</b> с 1 по 6 команды</p>	<p style="text-align: center;"><b>Игра «ЦифроКвиз» (Квиз проходит возле сцены)</b></p> <p><b>Участники:</b> с 7 по 12 команды</p>
<p><b>Образовательно-развлекательная командная игра «В поисках технологий»</b> – игра «по станциям» (в формате «вертушка»), во время которой участники знакомятся с цифровыми технологиями и популярными IT-профессиями.</p> <p>Игра включает в себя 6 станций, которые представляют IT-компании.</p> <p>Каждая из станций посвящена одной из цифровых технологий:</p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>Искусственный интеллект</b> – компания «Инновации детям»;</li><li><b>Кибербезопасность</b> – компания «ИТ-Энигма»;</li><li><b>Разработка приложений</b> – компания «Мобильное электронное образование»;</li><li><b>Сети и облачные технологии</b> – компания «Интерсвязь»;</li><li><b>Персональные помощники</b> – компания «Xpage»;</li><li><b>Большие данные</b> – компания «Intec».</li></ol> <p>На станции ребятам расскажут о цифровой технологии и проведут игру на понимание как работает эта технология.</p> <p><b>Время на прохождение станции:</b> – 15 минут на прохождение каждой станции; – 2 минуты на переход между станциями.</p> <p>После выполнения задания команде в маршрутный лист выставляются баллы.</p> <p>На последней станции каждому участнику команды выдаются <b>3 Айтишки</b> для бесплатного получения сладостей в «Уголке сладкоежек»</p>	<p>Это <b>интеллектуально-командная игра</b>, в которой команды отвечают на вопросы, связанные с IT-технологиями.</p> <p><b>Цифроквиз состоит из 4 этапов</b> Вопросы напрямую связаны с цифровыми технологиями и их применением. Участники в командах обсуждают вопросы, и через установленное время пишут ответы в специальных бланках и отдают их экспертам для оценки.</p> <p>Между турами у ребят проводится музыкальная цифровая разминка</p>

## 12:15 – 12:45 ПЕРЕРЫВ

В это время участники игры смогут обменять полученные «Айтишки» на угощения в зоне «Уголок сладкоежек».

## 12:45 – 14:15 ПРОДОЛЖЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ «ДЕНЬ ЦИФРЫ»

После перерыва команды меняются площадками:

с 1 по 6 команды примут участие в интеллектуально-командной игре «ЦифроКвиз»

с 7 по 12 команды отправятся на образовательно-развлекательную игру по станциям «В поисках технологий»

## 14:15 – 14:30 ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

## 14:30 – 15:00 НАГРАЖДЕНИЕ КОМАНД. ТОРЖЕСТВЕННОЕ ЗАКРЫТИЕ

## ПАРТНЁРЫ:

