

«Лето — это маленький урок»: детские летние лагеря по всей стране встречают новый сезон проекта «День цифры»

АНО «Цифровая экономика» совместно с Министерством просвещения России, Министерством цифрового развития связи и массовых коммуникаций России, а также ведущими российскими ИТ и технологическими компаниями запускает новый сезон образовательного проекта в сфере информационных технологий для детских лагерей «День цифры». Проект реализуется в поддержку национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации».

Проект направлен на раннюю профориентацию детей и дает возможность познакомиться с популярными ИТ-профессиями и актуальными информационными технологиями в игровой форме во время отдыха в детском или пришкольном лагере.

В 2022 году в проекте приняло участие более 6 тыс. детских лагерей. «День цифры» имел широкий отклик во всех 89 регионах России. Самыми активными регионами, которые провели наибольшее количество дней цифры стали Московская область, Республика Мордовия, Ростовская, Липецкая, Нижегородская, Оренбургская области, Краснодарский край.

Присоединиться к проекту и получить бесплатную методическую программу «День цифры» для детских лагерей, включающую в себя сценарии и описание игровых механик всех этапов, рекомендации для педагогов, обучающие видео-инструкции для вожатых и воспитателей, а также медиа-контент для детей, можно на сайте проекта: <https://урокцифры.рф/camp>.

Программа игры «День цифры» рассчитана на один день и состоит из нескольких игровых блоков. Эксклюзивные материалы доступны для использования 365 дней в году абсолютно бесплатно. В новом сезоне ребят ждет обновленный формат «Дня цифры», включающий в себя три этапа: командная игра по станциям «Цифровой код», проектная часть «Лагерь-АП (грейд)», интеллектуальная командная игра «ЦифроКвиз».

«В игре «День цифры» можно принять участие в любое время года, ведь она может проводиться как на свежем воздухе, так и в закрытом пространстве лагеря. Каждый этап адаптирован для возрастных категорий 7-12 и 13-17 лет, поэтому сыграть смогут все воспитанники лагеря», — подчеркнула директор Департамента

развития цифровых компетенций и образования Минцифры России **Татьяна Трубникова**.

На каждой из 6 станций первого этапа школьники ознакомятся с теоретическим блоком, уникальные методические материалы для вожатых были разработаны

на основе материалов проекта «Урок цифры» за 2022/23 учебный год. Среди них — урок от Благотворительного фонда «Сбербанка» [«Вклад в будущее»](#) — по искусственному интеллекту в стартапах, от «Росатома» — по квантовым технологиям, [VK](#) — по видеотехнологиям, «Яндекса» — по технологиям, предсказывающим погоду, фирмы «1С» — по анализу в бизнесе и программной разработке, а также от [«Лаборатории Касперского»](#) — по безопасности в цифровом мире.

«В этом году мы решили осуществить «апгрейд» проекта «День цифры» – добавили новые блоки и расширили перечень заданий. Весь контент, механика проведения и методические рекомендации для вожатых и педагогов можно скачать на сайте проекта и использовать во время летних активностей в детских лагерях, на внеклассных занятиях и даже самостоятельно», — комментирует **Сергей Плуготаренко**, генеральный директор АНО «Цифровая экономика».

После теоретического блока ребят ждет интерактивная игра «Цифровой код», в которой пригодятся полученные знания. Так, например на станции Яндекса ребятам предстоит вернуть потерянные метеорологические данные с измерительных приборов и предоставить их в Центр обработки данных.

«Чтобы подготовить будущих профессионалов и помочь ребятам сделать осознанный выбор профессии, нужно уже сегодня знакомить детей с современными технологиями и помогать им получать новые навыки. Мы рады делиться своим опытом со школьниками и знакомить с тем, что происходит в индустрии, давать актуальные знания в области программирования. Поэтому Яндекс поддерживает «День цифры», а также развивает собственные образовательные проекты – Учебник, Лицей и многие другие. В образовательных проектах Яндекса в прошедшем учебном году приняли участие более шести миллионов школьников», — сказала директор по образованию в Яндексе **Дарья Козлова**.

А на станции [VK](#), посвященной видеотехнологиям, ребята познакомятся с принципами работы рекомендательных систем. Получив карточку пользователя, на которой описаны характеристики человека, ребятам предлагается снять короткий видеоклип, который обязательно попадет в ленту пользователя. За выполненные задания ребята получают любимившуюся им еще с прошлого года игровую валюту «Айтишку».

«VK Education активно развивает проекты для молодежи, которые дают

возможность учиться и профессионально расти по широкому спектру IT и digital-специальностей. Мы рады поддержать новый сезон проекта «День цифры», помогающий школьникам провести лето с пользой и стать ближе к IT-сфере. Мы убеждены, что знакомство школьников с актуальными цифровыми

*профессиями и технологиями должно быть интерактивным и вовлекающим процессом, который вдохновит подростков в будущем развиваться в ИТ», — комментирует **Сергей Марданов**, директор по развитию школьных и молодежных проектов VK.*

На станции «Лаборатории Касперского» ребята принимают участие в «компьютерной мафии», стараясь обнаружить среди друг друга участника с карточкой «зараженный компьютер» в привычной игровой механике.

*«Мы рады принять участие в «Дне цифры». Безопасность в сети — это тема, которая актуальна круглый год, ведь, в отличие от школы, от интернета дети на каникулы не уходят. Но, конечно, в первую очередь летом школьникам нужен отдых, поэтому, чтобы погрузить их в тему цифровых угроз, мы решили взять за основу механику известной настольной игры. Надеемся, наша идея покажется интересной и будет полезной», — говорит **Андрей Сиденко**, руководитель направления по детской онлайн-безопасности, ведущий веб-контент-аналитик «Лаборатории Касперского».*

Далее, на втором этапе игры под названием «Лагерь-АП(грейд)» участникам нужно модернизировать все системы лагеря, придумать новые веселые цифровые решения и выполнить задание от партнера. Например, от «Росатома» - придумать цифровое решение, с помощью которого можно было бы сохранять подробную ежедневную историю лагеря и иметь доступ к ее просмотру в любой момент, или фирмы «1С» - предложить цифровое решение, с помощью которого можно было бы всегда контролировать количество и качество продуктов питания в лагере.

*«Росатом в День цифры покажет школьникам работу исследователя в области цифровой науки. На примере развития квантовых вычислений в нашей стране мы хотим донести до ребят, что цифровые технологии сегодня — это не столько окружающие нас гаджеты, сколько решение задач, с которыми связано будущее человечества, а создание российского квантового компьютера — одна из таких задач. Мы ждем приход молодого поколения в квантовую сферу, чтобы совместно отвечать на вызовы науки и технологий. И пусть ребята сделают первый шаг исследователя на цифровом дне в детском лагере», — отметила профориентационную роль проекта Генеральный директор СП «Квант» (Госкорпорация «Росатом») **Наталья Кулагина**.*

«Фирма «IC» - активный участник проектов «Урок цифры» и «День цифры». Мы считаем, что летний отдых и деловые игры - прекрасная возможность для поиска себя молодыми людьми. В этом году мы предлагаем детям деловую игру по теме анализа в бизнесе и программной разработке. На основе данных о нескольких вымышленных организациях питания дети предложат идеи по улучшению их бизнес-

процессов, а затем применяют полученные знания и навыки в разработке идеи нового приложения для улучшения жизни летнего лагеря. Таким образом, ребята смогут прокачать свои аналитические и творческие способности, познакомятся с применением ИТ для улучшения качества жизни. Мы желаем им плодотворных и полезных каникул», — комментирует **Игорь Кузора**, руководитель отдела образовательных программ «1С».

Благотворительный фонд Сбербанка «Вклад в будущее» предлагает решить ребятам такие задачи как разработка решения, с помощью которого можно поддерживать чистоту территории лагеря без присутствия человека или устройство, благодаря которому можно было бы играть в футбол, даже если для команды не хватает игроков. На этом этапе ребята в обмен на «Айтишки» ребята получают набор материалов — фломастеры, картон, пластилин и другие предметы — для подготовки решения по заданию от партнера.

«Лето – прекрасная пора для полезного отдыха и получения знаний в безопасной образовательной диджитал-среде. Пусть летний «День цифры» откроет ребятам мир ИТ-профессий, познакомит с основами цифровой грамотности, компьютерными технологиями и технологиями искусственного интеллекта, позволит быть креативными, активными, дерзкими и просто отлично провести время в кругу сверстников», — подчеркивает исполнительный директор Благотворительного фонда «Вклад в будущее» **Петр Положевец**.

Завершающий этап игры «ЦифроКвиз» помогает ребятам усвоить полученные знания, подвести итоги дня и поделиться друг с другом яркими впечатлениями.