

УТВЕРЖДАЮ

Директор фонда
«ФОРОТЕХ»


Н.В. Губин

16 января 2023 года



ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Квиза SkillCity – интеллектуальной командной игры
для школьников

2023 год

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Квиз – интеллектуальная командная игра, онлайн викторина, (далее – Квиз) проводится в рамках федерального проекта «Справочно-игровой сервис SkillCity». Реализуется Фондом «Форотех» (ИНН 4345018373) при поддержке платформы «Все конкурсы, гранты, стипендии и вакансии» и компании МегаФон.

1.2. Квиз направлен на популяризацию знаний о цифровых профессиях и навыках, профориентацию учащихся в возрасте 12-18 лет образовательных учреждений Российской Федерации.

1.3. Настоящее положение определяет цели, задачи, участников Квиза, порядок организации и проведения, порядок определения победителей и призеров, награждение участников.

II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

2.1. Популяризация знаний о цифровых профессиях и навыках, профориентация учащихся в возрасте 12-18 лет образовательных учреждений Российской Федерации.

2.2. Задачи:

2.2.1. Создать условия для мотивации самостоятельной профориентации.

2.2.2. Мотивировать к личному развитию навыков и осознанному выбору будущего места работы.

2.2.3. Предоставить условия для развития навыков работы в команде у участников Квиза.

2.2.4. Расширить кругозор участников в области профориентации и киберсоциализации.

III. ОРГАНИЗАТОРЫ МЕРОПРИЯТИЯ

3.1 Организатором мероприятия является Фонд «ФОРОТЕХ» при поддержке компании МегаФон и платформы «Все конкурсы, гранты, стипендии и вакансии».

3.1.1. Фонд «ФОРОТЕХ» обеспечивает непосредственное проведение квиза SkillCity, разработку всех игр, разработку/согласование вопросов этапов Квиза, координацию участников в онлайн-формате, организацию и проведение игр, награждение участников групповыми командными сертификатами в онлайн-формате, победителей и призеров ценными подарками.

3.2. Функции Оргкомитета:

- определяет и утверждает Регламент проведения Квиза;
- утверждает список победителей и призеров Квиза.

IV. Название игры

Интеллектуальная командная игра (КВИЗ) SkillCity среди школьников и студентов СПО.

V. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА

5.1. В интеллектуальной игре принимают участие учащиеся образовательных учреждений Российской Федерации в возрасте 12-18 лет, ранее не принимавшие участие в квизах SkillCity.

5.2 Участники мероприятия – команды в составе 3 человек.

5.2.1. От одного учебного учреждения может быть представлено неограниченное число команд в единой возрастной категории 12 -18 лет.

5.3. Для участия необходимо:

1. Скачать и мобильное приложение SkillCity:

для телефонов на Android - <https://clck.ru/Ntuae>;

для телефонов на IOs <https://clck.ru/Ntuci>;

в RuStore - <https://apps.rustore.ru/app/pro.redbook.skillcity>

2. Пройти регистрацию по телефону или по электронной почте. Личные данные пользователей не передаются иным лицам и используются только с целью реализации квиза.

3. **Выслать заявку на участие в игре**, которая включает в себя: скрины личных кабинетов всех участников команды (нажать на аватарку в мобильном приложении SkillCity и сделать скрин), точное название учреждения, список команды – с ФИО, дата, время игры. Одна команда допускается на одну игру.

Крайний срок подачи заявки до 8:00 дня игры (для игры в 10:00), до 13:00 дня игры (для игры в 15:00).

Заявки принимаем в группе <https://vk.com/projectdetikirov> или по **QR- коду**



VI. РАСПИСАНИЕ ИГР

	Событие	Даты
1	Регистрация участников Квиза.	Крайний срок подачи заявки до 8:00 дня игры (для игры в 10:00), до 13:00 дня игры (для игры в 15:00). Заявки принимаем в группе: https://vk.com/projectdetikirov

2	Внимание: с ответственным за заявившиеся команды связываются координаторы Квиза для подтверждения Заявки	
3	Расписание игры Продолжительность одной игры – не менее 1,5 часа (90 минут)	<p>23 января: 10.00 по МСК 15.00 по МСК</p> <p>24 января: 10.00 по МСК 15.00 по МСК</p> <p>25 января: 10.00 по МСК 15.00 по МСК</p> <p>26 января: 10.00 по МСК 15.00 по МСК</p> <p>27 января: 10.00 по МСК 15.00 по МСК</p> <p>Одна команда допускается на одну игру.</p>
6	Публикация итоговых результатов (ориентировочно)	В день мероприятия.
	Награждение Победителей чемпионата (дистанционно ответственными педагогами при получении призов)	Дистанционно

VII. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ

7.1. Квиз будет проходить: в онлайн-формате на платформе Google Meet. Ответы на каждый раунд нужно будет отправлять после каждого тура одним сообщением в группу ВК <https://vk.com/projectdetikirov>.

7.1.2. Запрещается редактировать ответы после отправки. При редактировании ответов весь тур не засчитывается.

7.1.3. Для отправки ответов и получения ответного сообщения капитанам команд необходимо открыть профиль в ВКонтакте (проверить настройки конфиденциальности, дать возможность получать сообщения от тех пользователей, которых нет в друзьях)

7.2. Для проведения Квиза нужно наличие у команд Интернет-соединения (скорость 5-10 мегабит в сек.) с необходимым оборудованием (по выбору: планшет, компьютер с возможностью выхода в Интернет, экран, проектор + у капитана должен быть смартфон с возможностью выхода в социальную сеть – ВК).

7.3. Квиз будет проходить по расписанию, указанному в пункте VI.(см.выше)
Продолжительность одной игры –1,5 ч (90 минут).

7.4. В ходе игры Участники должны ответить на поставленные вопросы в условиях ограниченного времени.

7.5. Вопросы для Квиза будут состоять из 5 (пяти) туров:

Тур 1: "Мой цифровой мир" - тестовые вопросы о цифровом мире.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Тур 2: "Цифровые профессии" - открытые вопросы о профессиях и навыках. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Тур 3: "О цифре в картинках" - графические вопросы.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Тур 4: "Ребусы" - узнай о мире цифры, расшифровав ребус.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Тур 5: Блиц-тур

5 вопросов за 1 минуту.

Правильный ответ + 2 балла

Неправильный ответ - 1 балл

Нет ответа – ПРОПУСК– 0 баллов

7.9. Выполнение заданий производится участниками самостоятельно, без посторонней помощи. От участников потребуется: логика, сообразительность, эрудиция, умение работать в команде.

7.10. Определение победителей проводится Оргкомитетом Квиза на основании полученных баллов. При одинаковом количестве баллов у команд решающим туром является БЛИЦ.

7.11. Оспаривание решения Оргкомитета о зачислении баллов по каждому вопросу проводится во время игры и 15 минут после завершения игры. Участники смогут оспорить количество баллов только в ВК группе проекта SkillCity

<https://vk.com/projectdetikirov> или по QR- коду



7.12. Оспорить результаты Квиза после истечения данного времени будет невозможно.

VIII. НАГРАЖДЕНИЕ

8.1 Расписание.

ВРЕМЯ	МЕРОПРИЯТИЕ
23 – 27 января	Публикация итоговых результатов вечером в день игры
Дистанционно при получении призов Почтой России	Награждение

8.2 Порядок награждения.

8.2.1. Победители Квиза награждаются Дипломами I, II, III степени, участники интеллектуальной командной игры награждаются командными сертификатами участников в электронном виде; ответственным педагогам за команды вручаются благодарственные письма в электронном виде.

8.2.2. Дипломы, сертификаты участников Квиза и благодарственные письма педагогам высылаются в личные сообщения ВК.

8.2.3 Победители получают призы от Организаторов мероприятия для каждого из членов команды.

- Перечень призов:

1 место – носки SkillCity и 1000 XP в приложении SkillCity;

2 место – 700 XP в приложении SkillCity;

3 место – 500 XP в приложении SkillCity для каждого участника команды.

Все участники интеллектуальной командной игры награждаются 300 XP, необходимо установить бесплатное мобильное приложение по профорientации «Справочно-игровой сервис SkillCity»:

для телефонов на Android - <https://clck.ru/Ntuae>;

для телефонов на IOs <https://clck.ru/Ntuci>;

в RuStore - <https://apps.rustore.ru/app/pro.redbook.skillcity>

IX. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ

9.1 Участие команд - бесплатное.

9.2 Фонд "Форотех" несет все необходимые расходы связанные с разработкой всех игр, разработкой/согласованием вопросов этапов Квиза, координацией участников в онлайн-формате, организацию и проведение игр, награждением победителей и призеров ценными подарками, отправкой подарков Почтой России. Финансирование обеспечивается на средства гранта проекта «Справочно-игровой сервис SkillCity» при поддержке компании МегаФон.

X. АДРЕСА, КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ. ДОКУМЕНТЫ.

Почтовый адрес	г. Киров, ул. Маклина. 31, оф. 1
Электронная почта	foroteh.team@gmail.com
Официальная группа в соцсетях: ВК	https://vk.com/projectdetikirov
Проектная группа	Симонова Светлана Николаевна тел. 8 953 671 70 31
	Трушкова Ксения Максимовна тел. 8 922 961 41 51
	Абакина Анастасия Эдуардовна тел. 8 953 675 14 38
	Руководитель проекта: Барамзина Юлия Владимировна тел. 8 912 729 09 59