

УТВЕРЖДАЮ



И.о. директора института
цифровых технологий
ФГБОУ ВО «КГТУ»
М. В. Гоконаев
«16» апреля 2025 г.

ПОЛОЖЕНИЕ о профориентационном квесте «Цифровой прорыв»

1. Общие положения

Настоящее положение определяет порядок организации и проведения профориентационного квеста «Цифровой прорыв» (далее – Квест) и условия участия в нем для учащихся 10 классов муниципальных общеобразовательных организаций города Калининграда и области.

Квест проводится с целью идентификации участниками своих способностей и предпочтений, направлен на развитие персональной конкурентоспособности и продуктивности. Квест проводится в форме увлекательной, динамичной, содержательной профессионально ориентированной интерактивной игры.

База проведения Квеста – ФГБОУ «Калининградский государственный технический университет» (ФГБОУ ВО «КГТУ»). Организатор Квеста – Институт цифровых технологий ФГБОУ ВО «КГТУ».

Основные задачи Квеста:

- знакомство со специальностями, направлениями подготовки и видами деятельности в рамках профессиональной области;
- формирование компетенции обучающихся в области планирования своей образовательной траектории и построения карьеры;
- развитие самостоятельности мышления и интеллектуального кругозора школьников;
- развитие творческих, интеллектуальных способностей школьников.

2. Порядок допуска команда и проведения Квеста

В Квесте принимают участие команды от общеобразовательных организаций.

Состав команды – 10 человек, включая капитана, из числа обучающихся 10 классов.

Заявки от команд составом менее 10 человек (но не менее 6) рассматриваются организаторами в индивидуальном порядке.

Регистрация участников осуществляется через заполнение капитаном команды заявки, форма которой размещена по ссылке: <https://forms.yandex.ru/cloud/66549aab068ff016d54feb23/> не позднее, чем за 36 часов до начала Квеста. Заявка включает в себя фамилию, имя, отчество теле-

фон, e-mail капитана команды, номер школы и класса, которые представляет команда, а также состав команды (фамилия, имя и отчество её участников).

Регистрация прекращается с принятием заявки от десятой по счёту команды.

Квест включает в себя движение по маршруту, на котором расположены десять игровых точек (станций).

На станции команде будет предложено выполнить задание логического, творческого и (или) эмоционально-образного характера по профилю Квеста. На каждой станции команду встречают представители оргкомитета (агенты), которые обеспечивают понимание участниками содержания задания и контролируют его выполнение. По окончании выполнения задания или по истечении времени на его выполнение, заранее установленного и объявленного участникам, команда убывает на следующую станцию.

Квест для отдельно взятой команды заканчивается после прохождения всех станций и прибытия на место, обозначенное организаторами как финиш.

После прохождения Квеста всеми командами-участницами, организаторы Квеста подводят итоги. Определяют и объявляют команду, победившую в Квесте.

3. Место и время проведения Квеста, условия участия

Квест проводится 17.05.2025 г. с 11.00 до 14.00 в главном учебном корпусе (ГУК) ФГБОУ ВО «КГТУ», расположенного по адресу Советский пр., 1.

Регистрация команд на площадке начинается за 30 минут до начала Квеста.

К участию в Квесте допускаются команды, состоящие не менее чем из шести человек. По факту регистрации возможно переформирование состава команд.

На каждой станции команда должна быть в полном составе.

Квест организуется по следующим правилам:

- правило честной игры, соблюдаемое всеми участниками Квеста и подразумевающее, что участники Квеста умышленно не помогают и не мешают другим участникам;
- участники Квеста самостоятельно разгадывают задания.

Представители оргкомитета находятся на каждом этапе прохождения Квеста и следят за соблюдением правил. Оргкомитет в праве при возникновении нарушений участниками Квеста настоящего Положения дисквалифицировать команду.

4. Подведение итогов и награждение

Во время прохождения Квеста команде начисляются баллы за выполнение каждого из заданий и фиксируется время.

Победителем Квеста становится команда, которая по итогам прохождения всех этапов наберет наибольшее количество баллов за выполнение заданий.

При наличии нескольких команд, набравших одинаковое число баллов, победителем объявляется команда, которая выполнила задание быстрее, хро-

нометраж проводят волонтеры (студенты-агенты) на станциях, время записывается в маршрутных листах.

Команда, победившая в Квесте, получает диплом победителя, сертификат на участие в летней технической профильной смене «Кибербезопасность» и памятные призы.

Следующие за победителем две команды получают дипломы призеров, сертификат на участие в мастер-классе ««Управление движением робота-манипулятора: от теории к практике»», поощрительные подарки, остальным участникам Квеста вручаются дипломы участников.

Приложение 1

ИЦТ

Молодежный квест «Цифровой прорыв»

Записаться на квест

*ФИО капитана команды:

*Телефон:

*E-mail:

*Школа:

*Класс:

*Список команды

*Ответственный от образовательной организации

*Телефон представителя

☐ Подтверждаю мое согласие на обработку персональных данных**

** Отправляя заявку, Вы подтверждаете согласие на обработку персональных данных в информационных системах ФГБОУ ВО КГТУ организаторам квеста "ЦИФРОВОЙ ПРОРЫВ" в целях организации, проведения, подведения итогов квеста и дальнейшего ведения документооборота. Настоящее согласие может быть отозвано на основании личного заявления в письменной форме.

* Обязательные для заполнения поля

Дополнительная информация:

8 (4012) 99-59-68 e-mail: pk@klgtu.ru

Центр предуниверситетских проектов КГТУ.

8 (4012) 96-50-70

Группа в ВКонтакте: https://vk.com/klgtu_cpp

