**Письмо №330 от 4 апреля 2022 года**

**О проведении всероссийского образовательного мероприятия «Урок цифры»**

**Руководителям ОО**

В соответствии с письмом Министерства образования и науки РД №06-4084/01-18/22 от 01.04.2022 года МКУ «Управление образования» сообщает о проведении с 11 по 30 апреля 2022 г. Всероссийского образовательного проекта «Урок цифры» по теме: «Быстрая разработка приложений», представленный экспертами «1С».

Организаторами мероприятия выступают Минцифры России совместно с Минпросвещения России, а также АНО «Цифровая экономика» в партнерстве с компанией «1 С».

В ходе мероприятия дети познакомятся с инструментами и возможностями быстрой и качественной разработки прикладных программных продуктов.

Указанное мероприятие ориентировано на обучающихся 1-11 классов общеобразовательных организаций и направлено на развитие ключевых компетенций цифровой экономики у школьников, а также раннюю профориентацию обучающихся в сфере информационных технологий.

Дополнительно сообщаем о проведении вебинара для педагогов 5 апреля 2022 г. в 10:00 и 14:00 на сайте мероприятия — урокцифры.рф.

Информацию о мероприятии, как оно прошло, с указанием классов, количества принявших участие, общего количества принявших участие по школе и 1-2 фото от школ представить на адрес электронной почты: [uma196565@mail.ru](mailto:uma196565@mail.ru) по завершении проведенных открытых уроков.

Просим также указать кто участвовал на уроке, участие в уроке главы района, зам.главы района, представителей администрации района, села и другие приглашенные (формат встречи указать).

Новый «Урок цифры» расскажет школьникамо быстрой разработке и low-code платформахОрганизаторы проекта «Урок цифры» – АНО «Цифровая экономика», Минцифры России, Минпросвещения России в партнерстве с ведущими технологическими компаниями России – лидерами цифровой трансформации.  
Ученики 1-11 классов узнают, как легко, качественно и в то же время быстро  
разрабатывать прикладные программные продукты. Урок состоит из видеоролика с объяснениями и интерактивного тренажера для закрепления знаний.

В видеолекции специалисты фирмы «1С» доступным для школьников любого возраста языком расскажут об основных особенностях и методах разработки программ с использованием специализированных средств («low-code платформы»).

Тренажер представляет собой более 50 заданий различного уровня  
сложности, ориентированного на детей начальной, средней и старшей школы. При решении каждой задачи развиваются умения понимать техническое задание, создавать алгоритмы, разбираться в предметной (отраслевой) специфике работы предприятия.

На первом шаге обучающиеся самостоятельно делают выбор одной из 10  
отраслей, в которой они хотят попробовать свои силы. Тренажер от имени  
вымышленной организации, представляющей эту отрасль, выдает задание  
разработать приложение, решающее конкретную проблему в этой организации.  
Затем школьник переходит в часть тренажера, где имитируется работа low-code  
платформы, здесь необходимо правильно связать между собой функциональные блоки (модули), отвечающие за прием, обработку или вывод информации, и настроить алгоритм их взаимодействия между собой. Особенности low-code проявляются даже в том, насколько легко с этими заданиями могут справиться школьники. А в случае любых затруднений ребятам поможет желтый котик по  
имени Лоу Кот.

Так, например, для вымышленной сети ресторанов «Изыск» ребята  
разработают приложение «Вкус на заказ», которое поможет шеф-повару создавать блюдо по вкусовым пожеланиям посетителя, а для мебельной фабрики «Древесный мастер» создадут приложение «Идеальное сочетание», подбирающее по цвету и рисунку заготовки из древесины.  
Урок цифры «Быстрая разработка приложений» наглядно показывает  
школьникам и их родителям, что в реальности программирование и ИТ могут быть доступнее, чем кажутся на первый взгляд. Вместе с тем урок не снижает ценности ИТ-образования и подчеркивает, что чем лучше специалист овладевает программированием, чем глубже осваивает конкретные технологии, тем больше будут его возможности.

Пресс-релиз:  
  
«ИТ-навыки расширяют возможности работы специалистов практически влюбой сфере деятельности, а low-code платформы внедряются во все отраслиэкономики и госсектор. Знания, которые сегодня получают школьники, могутстать началом их карьеры в ИТ и точно пригодятся и в творческой, и вуправленческой работе. Интересно узнать, каким секторам экономики сейчассимпатизируют школьники и какую стратегию они выберут в новойобразовательной игре «Урока цифры» – прокомментировала ТатьянаТрубникова, директор Департамента координации программ и проектов  
Минцифры России.  
«Как мы уже рассказывали в нашем «Уроке цифры» по теме «Цифровоепроизводство» год тому назад, для специалиста по автоматизации критичноважно понимать предметную специфику той деятельности, которую онавтоматизирует. В этот раз ребята смогут пройти тренажер несколько раз,выбирая разные отрасли, и почувствовать необычайный интерес цифровойтрансформации в различных сферах человеческой деятельности – образовании, медицине, сельском хозяйстве, строительстве и так далее» – отметил Борис Нуралиев, директор фирмы «1С».  
«Мы благодарим фирму «1С» за интересный урок и необычную подачуматериала: вместе с новым героем, котом по имени Лоу Кот, в игровой доступной форме ребятам будет проще разобраться в достаточно сложных вопросах и освоить азы профессии разработчика. Новый урок дополняет разнообразную уникальную палитру «Уроков цифры», за все время проекта онлайн-тренажеры были использованы более 50 млн. раз, они всегда доступны на сайте проекта» – комментирует Евгений Ковнир, генеральный директор АНО «Цифровая экономика».В дополнение к «Уроку цифры» по теме «Быстрая разработка приложений» фирма «1С» планирует предложить самым смелым школьникам попробовать себя в практическом решении подобных задач в реальной (не игровой) среде low-code, а для самых креативных предложить конкурсное задание самостоятельно придумать новые кейсы – и тем самым попробовать себя в роли постановщика задач для разработки приложений на low-code платформах.

Справочно:Проект «Урок цифры» проводится в России с 2018 г., организаторы  
– Минпросвещения России, Минцифры России и организации «Цифровая  
экономика». Партнеры проекта – ведущие технологические компании в области  
ИТ, контент урока по Цифровому производству разработан специалистами фирмы «1С».

Задачи проекта – знакомство школьников с современным миром цифровых  
технологий и ранняя профессиональная ориентация. Об «Уроке цифры» «Урок  
цифры» — это всероссийский образовательный проект, позволяющий учащимся получить знания от ведущих технологических компаний и развить навыки и компетенции цифровой экономики. Проект реализуется в поддержку федерального проекта «Кадры для цифровой экономики». Занятия на тематических тренажерах проекта «Урок цифры» реализованы в виде увлекательных онлайн-игр для трех возрастных групп – учащихся младшей, средней и старшей школы.

Инициаторы проведения «Урока цифры» - Министерство просвещения  
Российской Федерации, Министерство цифрового развития, связи и массовых  
коммуникаций Российской Федерации и АНО «Цифровая экономика». Задачами проекта являются развитие у школьников цифровых компетенций и ранняя профориентация: уроки помогают детям сориентироваться в мире профессий, связанных с компьютерными технологиями и программированием. Партнерами проекта в 2021/22 учебном году выступают фирма «1С», компании Яндекс, VK, «Лаборатория Касперского», Благотворительный фонд Сбербанка «Вклад в будущее» и корпорация «Росатом». Проект ориентирован на школьников 1-11 классов. За все время проекта онлайн тренажеры «Уроков цифры» были использованы более 50 миллионов раз.

Рекомендации по проведению открытого «Урока цифры» в регионах1. Место проведения

Оптимально – «продвинутая» с точки зрения информатики/математики школа.  
Но, в зависимости от целей, которые ставит перед собой регион, это может быть  
наоборот - школа, которой важно с помощью акции «Урок цифры» дать стимул  
к развитию.

2. Участники открытого урока

─ Школьники, 20-30 человек. Оптимально проводить открытый урок в 4-7  
классах – в этом возрасте дети уже в основном понимают аспекты, связанные  
с информационными технологиями и способны рассуждать о них, но ещё имеют их «детское» восприятие, отличное от «взрослого».  
─ Официальные лица региона, представители исполнительных органов власти.  
─ Представители СМИ.

3. Модерация

Важно, чтобы урок был модерируемым, и вёл его человек, способный говорить  
на языке, доступном одновременно и детям, и официальным лицам. Модератору важно заранее:

─ С помощью администрации выбранной школы собрать вопросы, которые  
хотели бы задать дети, и выбрать из них наиболее интересные.  
─ «Разогреть» участвующих детей (поговорить с ними неформально, лучше  
непосредственно перед открытым уроком).

4. Ход урока

Открытый урок представляет собой сессию вопросов-ответов, без  
приветственных слов от официальных лиц. Школьники задают вопросы,  
официальные лица и представители компаний отвечают. Важно, чтобы при этом получился неформальный разговор. Задача модератора – вовлечь в обсуждение всех. За 45 минут реалистично ответить на 7-10 вопросов, в связи с чем к открытому уроку должно быть подготовлено порядка 20 вопросов.  
В конце урока официальные лица дают краткое заключительное слово.  
После урока – пресс-подход (во время урока представители СМИ находятся в  
классе, но вопросов не задают). Расчетное время: 40-45 минут на сам урок, 15 минут на пресс-подход, 30 минут на фуршет – итого 1,5 часа.  
Детям – участникам открытого урока рекомендуется также пройти и  
стандартный «Урок цифры», состоящий из видеоурока и выполнения заданий в онлайн-тренажере. Это может быть сделано как до, так и после открытого урока.

**Начальник МКУ**

**«Управление образования»: Х.Исаева**

*Исп. Магомедова У.К.*

*Тел. 8-903-482-57 46*