

Положение о проведении Девятого Всероссийского семейного IT-марафона 2025

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок и регламент проведения Девятого Всероссийского семейного IT-марафона (далее – IT-марафон) с целью повышения уровня знаний в области информационных технологий и безопасного использования интернета.

Организаторы и партнеры IT-марафона:

- Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Академия инновационного образования и развития»;
- Автономная некоммерческая организация «Координационный центр национального домена сети Интернет»;
- Фонд поддержки сетевых инициатив «Разумный интернет» (домен .ДЕТИ);
- ПАО «Ростелеком»;

2. Цели и задачи IT-марафона

Цель IT-марафона – повышение уровня знаний детей и родителей об интернете и общей цифровой грамотности, совершенствование навыков в области IT-технологий.

Задачи:

- формирование информационной культуры семьи как необходимого условия развития навыков осознанного и безопасного поведения в информационном пространстве, в том числе в сети Интернет;
- привлечение детей, родителей, педагогов к изучению современных IT-технологий и практическому их использованию;
- выявление творчески одаренных детей, формирование интереса к научно-техническому творчеству;
- совершенствование знаний, умений и навыков работы с компьютером и различными видами цифровых устройств.

3. Сроки проведения IT-марафона (25 марта – 15 мая 2025 г.)

- **25 марта, 12:00 (МСК) – 22 апреля, 23:59 (МСК):** регистрация семейных команд
- **25 марта – 22 апреля:** выполнение бонусного задания (публикация постов о Марафоне в социальных сетях)
- **23 апреля, 9:00 (МСК) – 10 мая, 23:59 (МСК):** Участие в онлайн-турнире.

- **15 мая:** объявление победителей в рамках Всероссийского родительского форума и Международного дня семьи

4. Участники IT-марафона

К участию в IT-марафоне допускаются *семейные команды*. Команда состоит из одного «Капитана» и двух «Игроков».

Игроки команды:

- дети (ученики 5-11 классов), *не менее 1 игрока*
- родители
- близкие родственники

Количество Игроков в команде: не более 2 человек.

Капитан команды:

- регистрирует команду для участия в турнире;
- помогает Игрокам выполнять бонусное задание (публикация постов о Марафоне в социальных сетях);
- организует команду для прохождения онлайн-турнира (и сам **не** выполняет задания онлайн-турнира).

5. Порядок проведения IT-марафона

Команда участвует в онлайн-турнире на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». До старта турнира команда может выполнить задание и получить бонусные баллы (опубликовать посты о Марафоне в социальных сетях).

Бонусное задание

Опубликовать пост о проведении Девятого всероссийского Семейного IT-марафона в социальных сетях.

Максимальное количество постов на одну команду – 3 поста

Максимальное количество баллов за один пост – 1000 баллов

Инструкция по подготовке – Приложение №1

Участие в онлайн-турнире

Турнир проводится на сайте проекта [«Изучи интернет – управляй им»](#). Вход в турнир для выполнения заданий осуществляется через [Личный кабинет](#) на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Для участия в турнире необходимо предварительно зарегистрироваться.

Турнир состоит из 24 заданий разной сложности. Тема заданий онлайн-турнира: «Технологии в образовании». Задания посвящены истории образования в России,

информационным технологиям в образовании, образовательным технологиям будущего. Задания Турнира выполняет **каждый Игрок** команды – из своего Личного кабинета

- Максимальное количество баллов за участие в онлайн-турнире одному Игроку команды – 6000 баллов
- Командным результатом участия в онлайн-турнире является **сумма баллов**, набранных **каждым** Игроком команды за выполнение заданий онлайн-турнира. Затем определяется средний балл и среднее время выполнения заданий.
- Баллы присваиваются команде автоматически по ходу выполнения заданий

*Подробная инструкция для **Капитана** команды – Приложение №2.*

*Подробная инструкция для **Игрока** команды – Приложение №3.*

6. Определение победителей IT-марафона. Призы и призовые места

Победители IT-марафона определяются по сумме баллов, заработанных на первом и втором этапах IT-марафона.

Каждая команда-победитель награждается дипломом и ценным подарком.

Каждый Капитан и Игрок, принимавший участие во онлайн-турнире, получит электронный Сертификат участника: он будет доступен в Личном кабинете на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» (раздел «Результаты»).

Призы и призовые места:

- *Победитель Девятого Всероссийского семейного IT-марафона* (лидеры рейтинга по сумме баллов за онлайн-турнир и бонусное задание): 1, 2 и 3 место
 - Призы Игрокам команды – сертификаты интернет-магазина Ozon на сумму 4 000 рублей каждый
- *Специальный приз за лучший пост:* 1, 2, 3 место:
 - Призы Игрокам команды – сертификат библиотеки электронных и аудиокниг «Литрес» на сумму 1000 рублей каждый

На усмотрение оргкомитета IT-марафона: призовой фонд может быть изменен, количество команд-победителей – как сокращено, так и увеличено.

Призы могут быть отправлены победителям, электронной почтой, Почтой России или вручены в рамках специально организованного мероприятия (Церемонии награждения, при возможности ее проведения).

7. Заключительные положения

Информация о порядке и ходе проведения IT-марафона размещается на информационных ресурсах организаторов.

Участникам IT-марафона необходимо ознакомиться с инструкциями в Приложении №1, Приложении №2, Приложении №3

Оргкомитет IT-марафона оставляет за собой право вносить изменения в Положение о проведении Всероссийского семейного IT-марафона без предварительного уведомления участников соревнований.

8. Контакты оргкомитета IT-марафона

По вопросам участия в IT-марафоне необходимо обращаться в оргкомитет по электронному адресу info@igrainet.ru

Приложение №1

Инструкция по подготовке поста для социальных сетей

бонусное задание

1. Придумайте название команды, выберите ее капитана и назначьте игроков.

Если этот пункт уже выполнен, можно переходить сразу к следующему.

2. Капитан и Игроки команды должны [авторизоваться](#) или [зарегистрироваться](#) на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Если этот пункт уже выполнен, можно переходить сразу к следующему.

3. Заполните [анкету](#) в Личном кабинете

4. Текст поста должен содержать как минимум: призыв к участию в IT-марафоне, ссылку на сайт (<http://игра-интернет.рф/>), дату проведения IT-марафона, сроки проведения 1 и 2 этапов.

5. К посту должна быть прикреплена картинка. Картинка должна содержать: название IT-марафона, даты проведения и адрес сайта, где проводится IT-марафон (<http://игра-интернет.рф/>).

6. Пост можно опубликовать:

- на личной странице Капитана команды в социальной сети «ВКонтакте», «Одноклассники», «Телеграм»;
- на личных страницах Игроков команды в социальной сети «ВКонтакте», «Одноклассники», «Телеграм»;
- на официальной странице образовательной организации в социальных сетях.

7. Количество постов: одна семейная команда может опубликовать не более 3 постов.

8. Баллы: за один пост команде может быть начислено до 1000 баллов.

9. Сроки: пост необходимо опубликовать в социальной сети до 22 апреля включительно.

10. Ссылку на опубликованный пост необходимо отправить в оргкомитет IT-марафона по адресу info@igrainternet.ru не позднее 22 апреля:

- *В теме письма необходимо указать:* Семейный IT-марафон | Дополнительное задание [№ 1] – [название команды].
- *Внутри письма необходимо написать:* название команды, адрес электронной почты, использованной при регистрации на сайте и логин Капитана на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им», ссылки на публикации.

Приложение № 2

Как зарегистрироваться на онлайн-турнир: инструкция для Капитана

Перед регистрацией на онлайн-турнир и Капитан, и *каждый* Игрок команды должны:

- [зарегистрироваться](https://igrainternet.ru/register/) на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им». Если этот пункт уже выполнен, переходите сразу к следующему.
<https://igrainternet.ru/register/>

The screenshot shows the registration page of the website. At the top, there is a navigation bar with the site logo, a search bar, and links for 'Для слабовидящих' and 'English'. Below the navigation bar, there are tabs for 'Вход' (Login) and 'Регистрация' (Registration), with 'Регистрация' being the active tab. The registration form includes fields for 'Логин *', 'e-mail *', 'Пароль *', and 'Подтверждение пароля *'. There is a checkbox for 'Согласен получать информационные сообщения портала' and a CAPTCHA section titled 'Защита от автоматической регистрации' with a 'Введите символы с картинки *' field. A green 'Регистрация' button is at the bottom. On the right side, there is a 'Войти через социальную сеть' section with a 'VKонтакте' button and a cartoon robot illustration.

- заполнить [анкету](https://igrainternet.ru/personal/profile/) в Личном кабинете: <https://igrainternet.ru/personal/profile/>

The screenshot shows the 'Анкета участника' (Participant Survey) form. At the top, there is a navigation bar with the site logo, a search bar, and links for 'Для слабовидящих' and 'English'. Below the navigation bar, there are tabs for 'atman' and 'Выйти'. The survey form is titled 'Анкета участника' and includes the text: 'Ваша анкета участника заполнена. Вы можете отредактировать свою анкету.' The form has three columns: 'Как тебя зовут', 'Откуда ты', and 'Где учишься'. The 'Как тебя зовут' column has fields for 'Имя: *' and 'Фамилия: *'. The 'Откуда ты' column has fields for 'Введи область / край' and 'Введи город'. The 'Где учишься' column has fields for 'Номер или название школы' and 'Номер класса или факультета'. There is a checkbox for 'Участвовать в чемпионатах и турнирах' which is checked. A green 'Сохранить' button is at the bottom. Below the button, it says: 'Все поля обязательны для заполнения. Заполнение анкеты требуется для участия в чемпионатах и турнирах.' At the bottom of the page, there is a footer with the site logo, navigation links for 'Медиацентр', 'Игры и тренажеры', 'События', and 'Вопрос или отзыв о проекте', and a 'Atman Agency' button.

Команду на онлайн-турнир регистрирует **только** Капитан команды. При этом задания турнира могут выполнять **только** Игроки (Капитан не участвует в выполнении заданий). Количество Игроков в одной команде: не менее 2 и не более 3 человек.

Регистрация на онлайн-турнир идет с 25 марта по 22 апреля (23:59 МСК), включительно. Состав команды можно менять до 22 апреля, 23:59 (МСК) включительно.

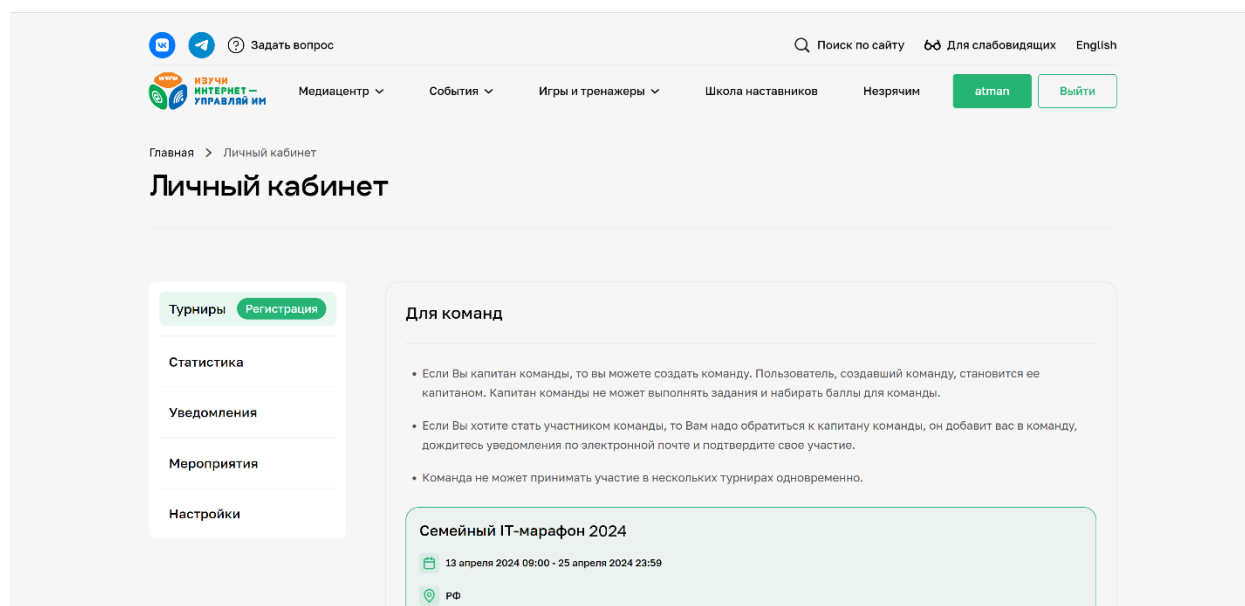
Онлайн-турнир проводится с 9:00 23 апреля до 23:59 10 мая (МСК).

Задания онлайн-турнира необходимо выполнять **исключительно** на стационарном компьютере или ноутбуке (на смартфоне или планшете часть функций может быть недоступна).

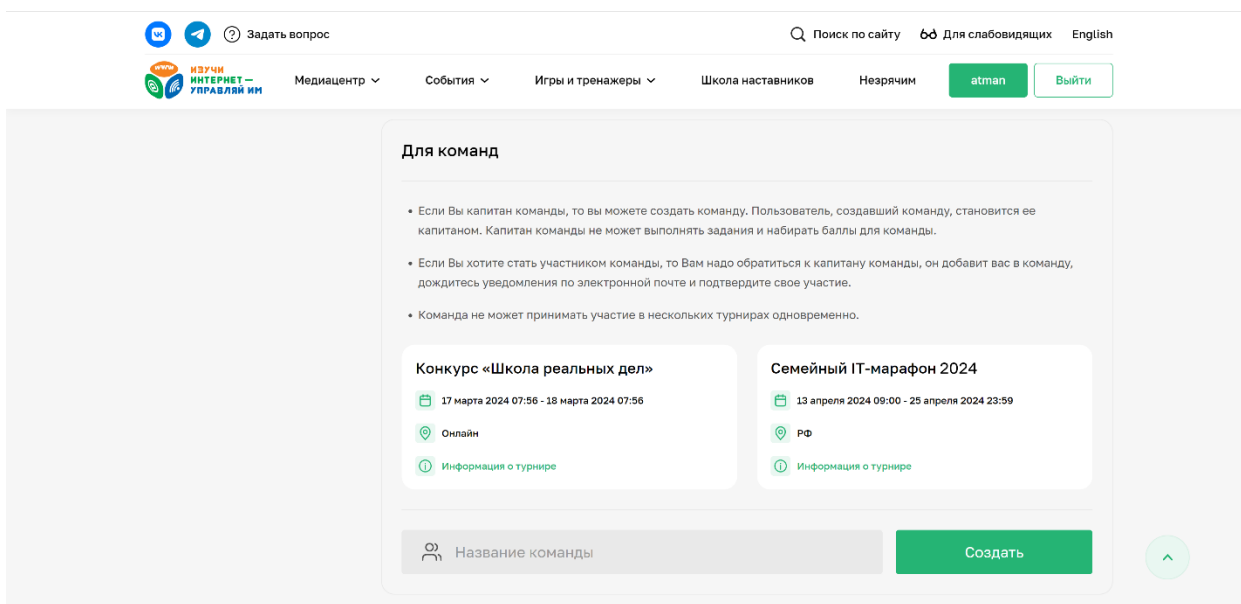
Для регистрации команды на онлайн-турнир Капитану необходимо:

1. Зайти в [Личный кабинет](#) на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» и выбрать вкладку «Турниры»:

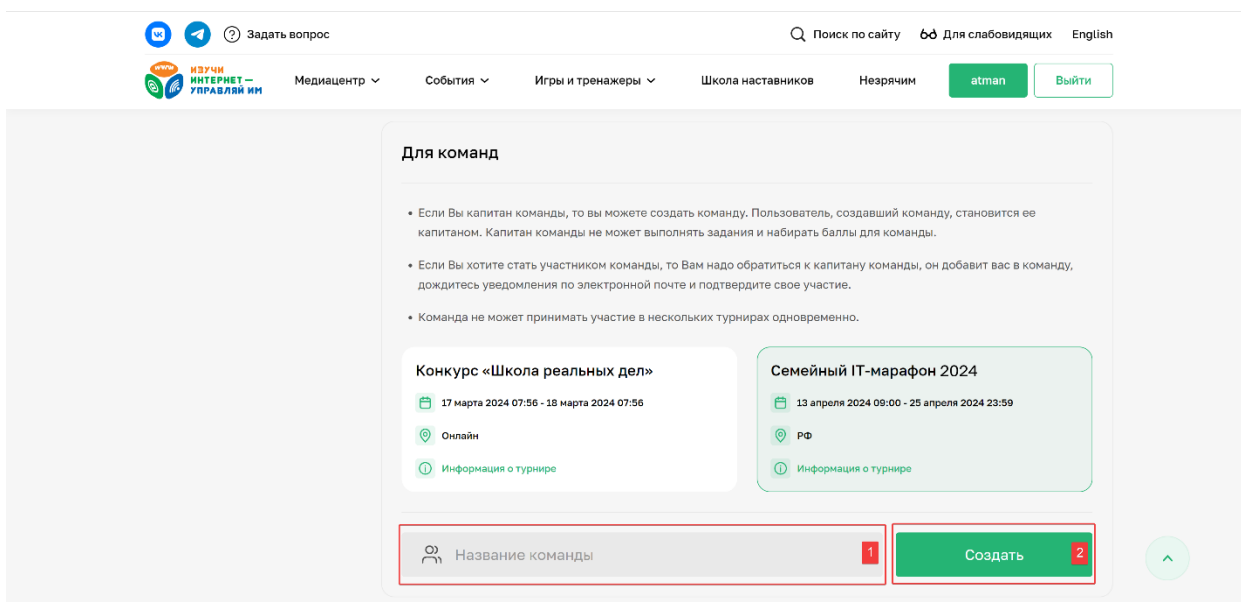
<https://igrainternet.ru/personal/championship/team/tournament.php>



2. Далее, в разделе «Для команд» из списка выбрать турнир под названием «Семейный IT марафон 2025» (ниже – пример подобного списка. Если в списке один турнир, то он будет автоматически выбран):



3. В окне под выбранным турниром необходимо написать название Команды (1) и далее – нажать кнопку «Создать» (2)



4. Далее откроется страница с формой добавления Игроков в Команду (на странице опубликована подробная инструкция, как это сделать).

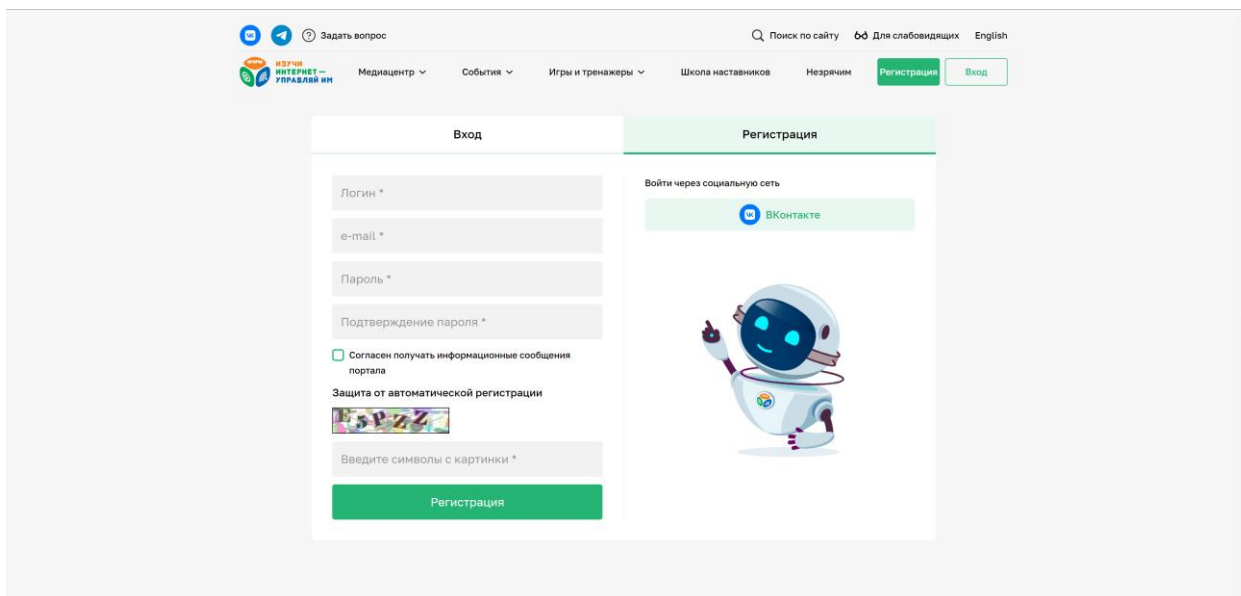
Результаты онлайн-турнира будут публиковаться на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» в разделе «Рейтинг».

Приложение № 3 Как проводится онлайн-турнир: инструкция для Игроков

Онлайн-турнир проводится на сайте проекта [«Изучи интернет – управляй им»](#).

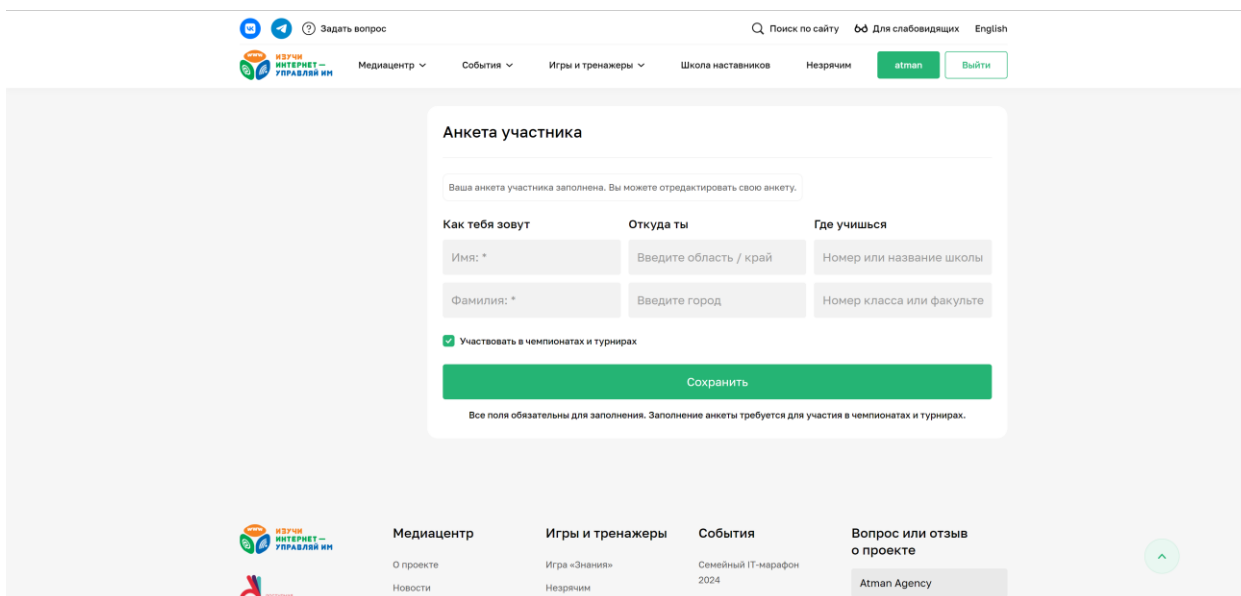
Каждый Игрок команды должен иметь [Личный кабинет](#) на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» и заполненную в нем [анкету](#).

Страница «Регистрация»



The screenshot shows the registration page of the website. At the top, there is a navigation bar with the site logo, a search bar, and language options. Below the navigation bar, there are tabs for 'Вход' (Login) and 'Регистрация' (Registration). The registration form includes fields for 'Логин *', 'e-mail *', 'Пароль *', and 'Подтверждение пароля *'. There is a checkbox for 'Согласен получать информационные сообщения портала' and a CAPTCHA section titled 'Защита от автоматической регистрации' with the instruction 'Введите символы с картинки *'. A green 'Регистрация' button is at the bottom. On the right side, there is a 'Войти через социальную сеть' section with a 'ВКонтакте' button and a cartoon robot illustration.

Страница «Личный кабинет – Настройки», раздел «Анкета участника»



The screenshot shows the 'Анкета участника' (Participant Survey) form in the user profile settings. The form is titled 'Анкета участника' and includes a message: 'Ваша анкета участника заполнена. Вы можете отредактировать свою анкету.' Below this, there are three columns of input fields: 'Как тебя зовут' (Name) with 'Имя: *' and 'Фамилия: *'; 'Откуда ты' (Where are you from) with 'Введи область / край' and 'Введи город'; and 'Где учишься' (Where are you studying) with 'Номер или название школы' and 'Номер класса или факультета'. There is a checkbox for 'Участвовать в чемпионатах и турнирах' which is checked. A green 'Сохранить' (Save) button is at the bottom. A note at the bottom states: 'Все поля обязательны для заполнения. Заполнение анкеты требуется для участия в чемпионатах и турнирах.' The footer contains navigation links for 'Медиацентр', 'Игры и тренажеры', 'События', and 'Вопрос или отзыв о проекте'.

Выполнять задания в онлайн-турнире можно только в составе Команды. Для выполнения заданий турнира Игрок должен быть включен Капитаном в состав Команды. Узнать, состоит ли Игрок в команде, можно в его [Личном кабинете](#) на вкладке «Турниры»: если Игрок включен в турнир, то он увидит соответствующее сообщение, иначе ему будет предложено создать Команду и стать Капитаном.

Страница «Личный кабинет – Турниры», сообщение об участие в турнире в составе команды

The screenshot shows the 'Личный кабинет' (Personal Cabinet) page. On the left is a navigation menu with 'Турниры' (Tournaments) selected. The main content area displays a message: 'Вы являетесь игроком команды «Тестовая команда» в онлайн-турнире «Семейный IT-марафон 2024».' Below this, it states that access to the tournament module opens on 13.04.2024 at 09:00 MSK and closes on 25.04.2024 at 23:59 MSK. It also mentions that tasks can be completed at any time during the tournament period, but only once. A 'Регистрация на турниры:' section follows, with a sub-section for 'Для индивидуальных участников' (For individual participants).

Вход в турнир осуществляется через [Личный кабинет](#) – вкладка «Турниры».

Страница «Личный кабинет – Турниры», сообщение с ссылкой на вход в турнир.

This screenshot shows the same 'Личный кабинет' page, but the message indicates that the tournament 'Семейный IT-марафон 2024' is currently in progress from 09:00 on January 13, 2024, to 23:59 on February 25, 2024. The user is noted as being in the 'Тестовая команда' (Test team). A prominent red-bordered button labeled 'НАЧАТЬ ТУРНИР' (START TOURNAMENT) is visible. The 'Регистрация на турниры:' section and the 'Для индивидуальных участников' sub-section are also present.

Задания онлайн-турнира выполняет каждый Игрок – из своего личного кабинета.

Турнир состоит из 24 заданий разной сложности. Тема заданий онлайн-турнира: «Технологии в образовании». Задания посвящены истории образования в России, информационным технологиям в образовании, образовательным технологиям будущего. **На выполнение заданий каждому Игроку отводится фиксированное количество времени – 60 минут;** отсчет времени начинается с момента нажатия кнопки «НАЧАТЬ» в первом выбранном Игроком задании.

Начать выполнение заданий можно в любой удобный момент в течение всего периода проведения онлайн-турнира (с 9:00 23 апреля до 23:59 10 мая, время московское).

Пройти тур можно только один раз: повторное выполнение заданий турнира – невозможно, прервать или отложить выполнение заданий – невозможно.

Задания онлайн-турнира необходимо выполнять исключительно на стационарном компьютере или ноутбуке: на планшете и\или смартфоне часть функций турнира не доступны.

За выполнение каждого задания Игроку начисляются баллы. Максимально возможное количество баллов указано на кнопках выбора заданий. За ошибки, допущенные при выполнении заданий, баллы уменьшаются.

После выполнения всех заданий одинаковой сложности (*например, всех заданий за 100 баллов*) **Игрок получает бонус**, который позволяет выполнить любое задание повторно, чтобы улучшить результат.

- Командным результатом участия в онлайн-турнире является сумма баллов, набранных каждым Игроком команды за выполнение заданий онлайн-турнира, затем определяется средний балл и среднее время выполнения заданий.