

ЦИФРОВОЙ ПРОЕКТ: ОТ ИДЕИ ДО РЕАЛИЗАЦИИ

ОБЛАСТНОЙ
МАРАФОН

ЦИФРОВОЙ ДЕСАНТ



СПИКЕР:
БЫХАЛОВА
МАРИНА
АЛЕКСАНДРОВНА



**ЦИФРОВОЕ ДОБРО- СПОСОБ СДЕЛАТЬ
ПОМОЩЬ ПОНЯТНОЙ, ДОСТУПНОЙ,
СОВРЕМЕННОЙ, НЕЗАВИСИМО ОТ ВОЗРАСТА.**



КТО ВАША АУДИТОРИЯ?

**КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ
ЦИФРА?**

**МОГУ ЛИ Я СДЕЛАТЬ БЕЗ
КОМАНДЫ
РАЗРАБОТЧИКОВ?**

ПРОЕКТ "ЦИФРОВОЕ ДОБРО"



ОБУЧАЮЩИЕ ЗАНЯТИЯ ДЛЯ ВОЛОНТЕРОВ

2025 -98 ЧЕЛОВЕК (СТАЦИОНАРНЫЕ
ОРГАНИЗАЦИИ ВОЛГОГРАДСКОЙ
ОБЛАСТИ)

2026-"ЦИФРОВОЕ ДОБРО" ДЛЯ
СЕРЕБРЯНЫХ ВОЛОНТЕРОВ РОССИИ (80
ЧЕЛОВЕК)



ЕЖЕМЕСЯЧНОЕ ПЕРИОДИЧЕСКОЕ
ИЗДАНИЕ

ГАЗЕТА "ВОЛОНТЕРСКИЙ ВЕСТНИК"



— ● СТАТЬИ О ДОБРОВОЛЬЧЕСТВЕ

— QR-КОДЫ С ИГРАМИ,
СОЗДАНЫМИ ВОЛОНТЕРАМИ

— ~~~~~

ОБЫЧНАЯ ГАЗЕТА ПРЕВРАТИЛАСЬ В ИНТЕРАКТИВНЫЙ ОПЫТ

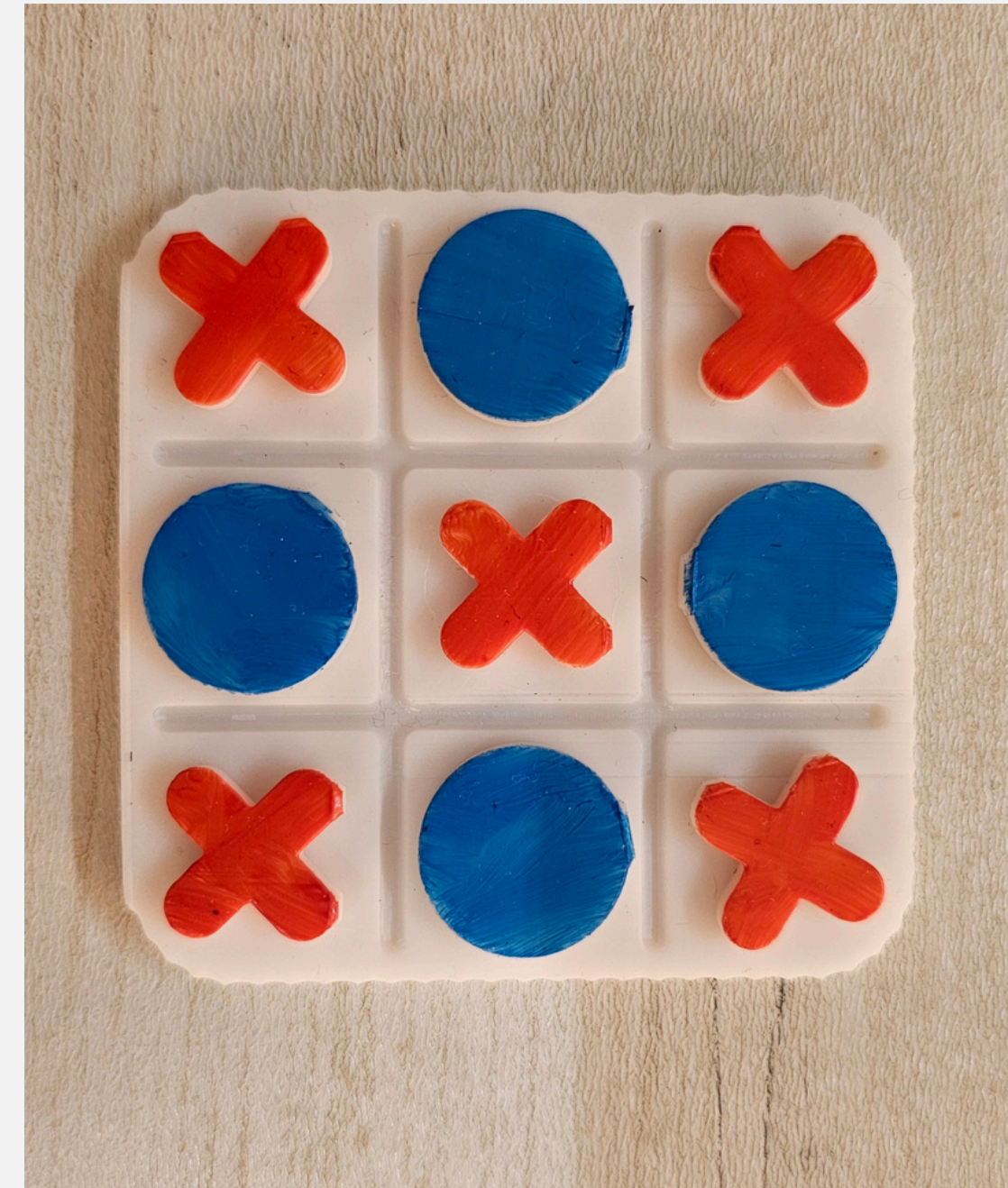
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ, СОВМЕЩЕННЫЕ С ЦИФРОЙ



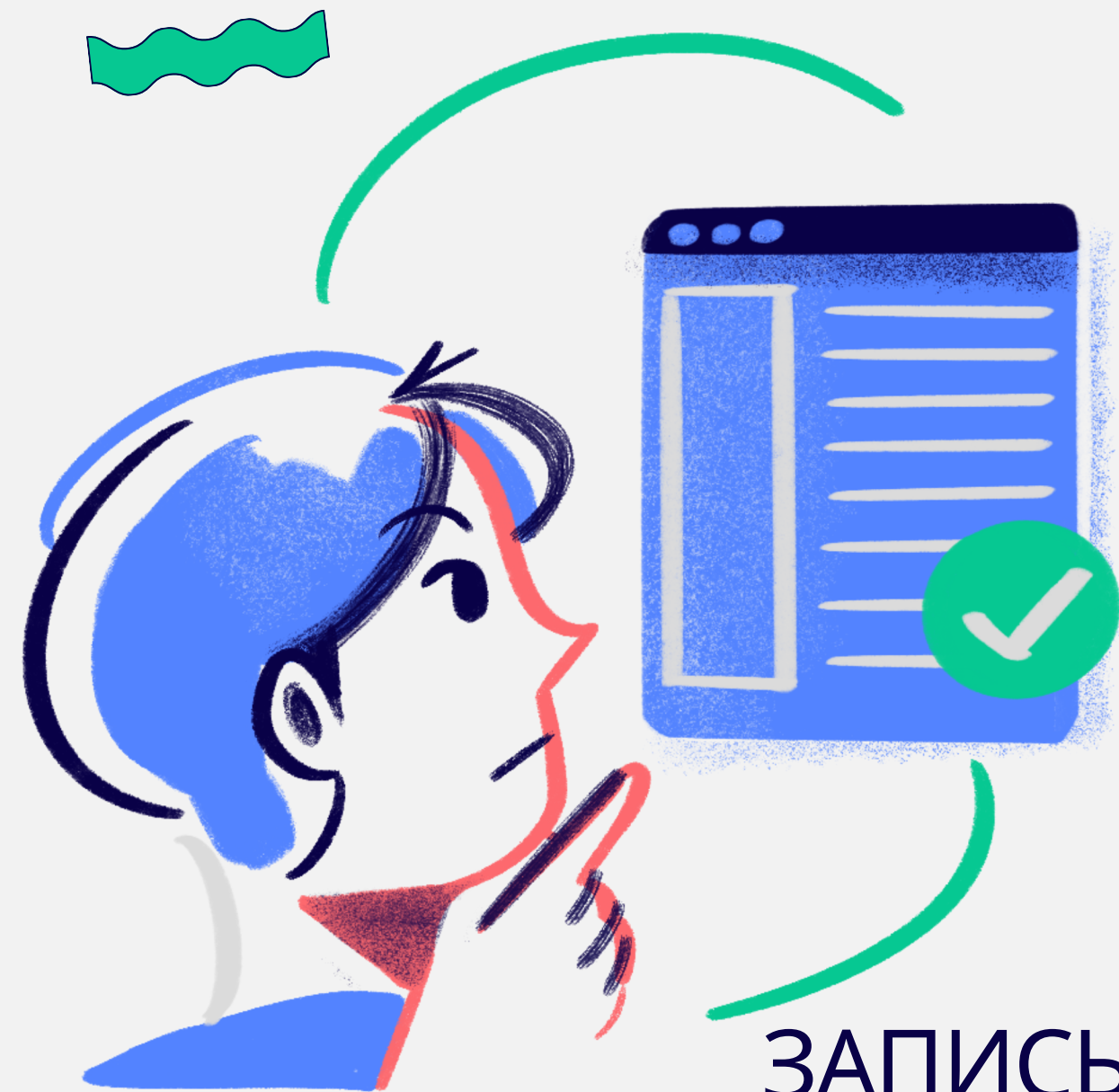
СОЗДАНИЕ НАСТОЛЬНЫХ
ИГР, НА КОТОРЫХ
РАЗМЕЩАЕТСЯ
ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА,
СОЗДАННАЯ
ДОБРОВОЛЬЦАМИ

ПРОЕКТ НАСТОЛЬНЫХ ИГР
ОТ "ДОБРОКОМАНДЫ"

КРЕСТИКИ-НОЛИКИ,
ДОМИНО, ШАШКИ,
ШАХМАТЫ

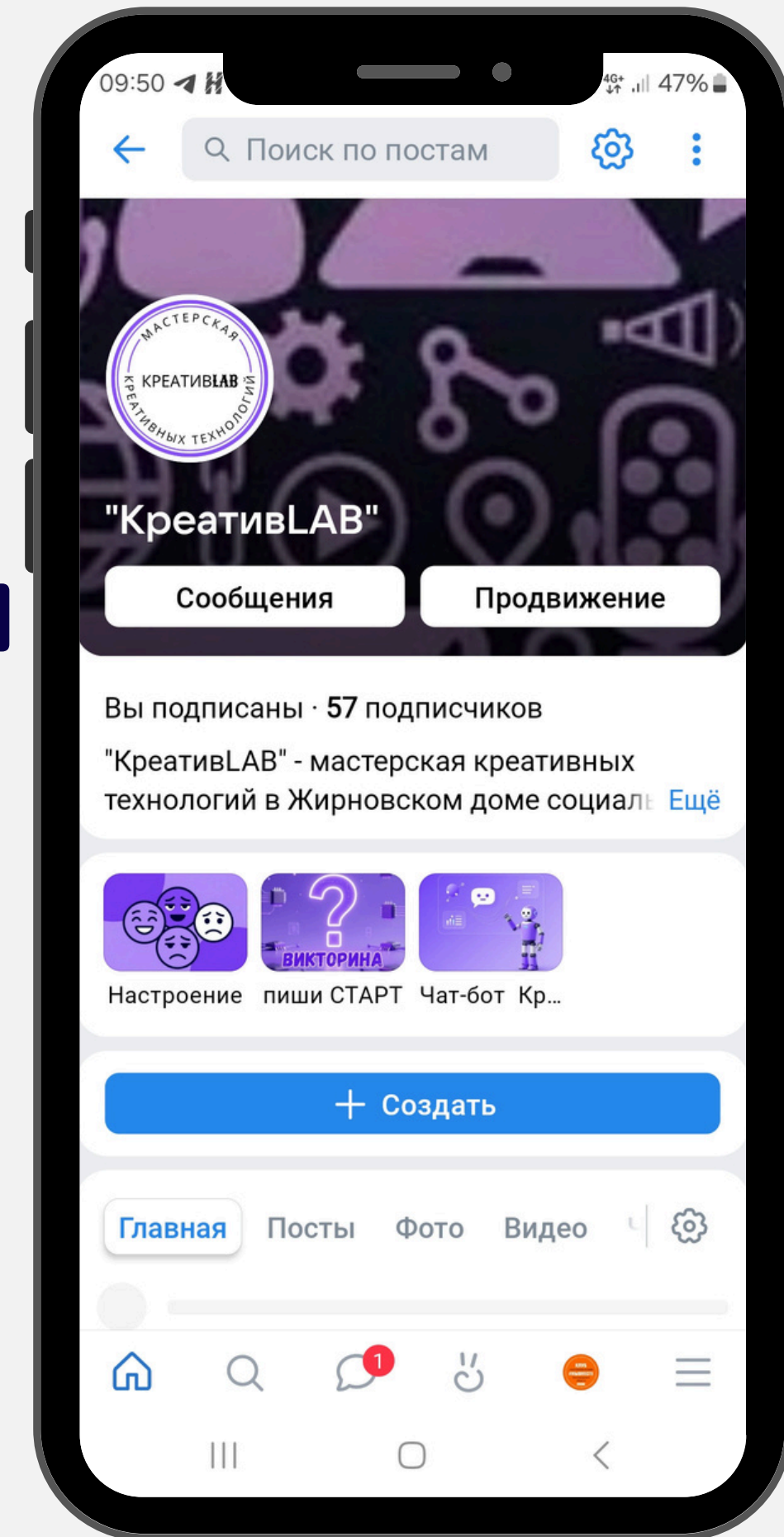


ЧАТ-БОТЫ



В ПРОЕКТЕ "КРЕАТИВЛАВ"

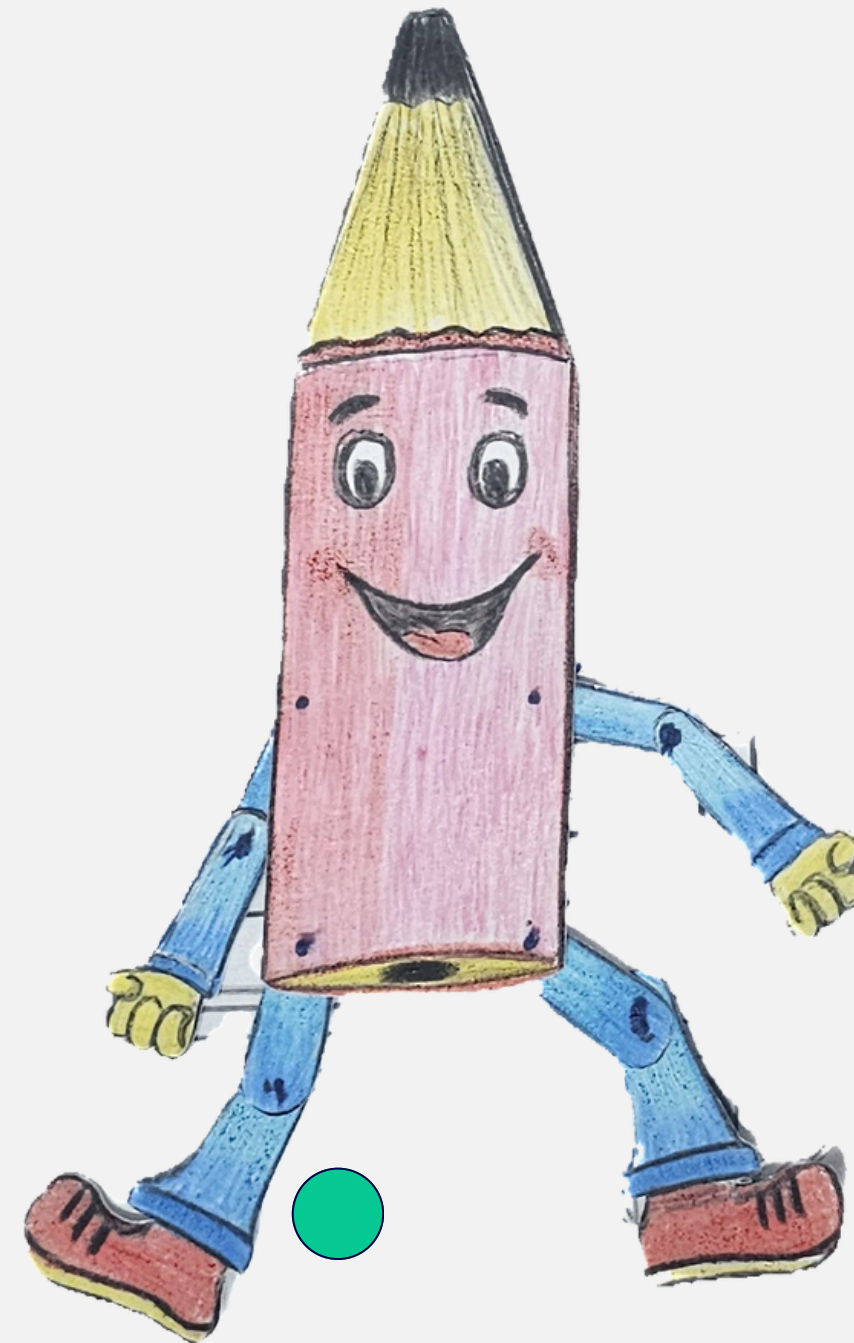
ЗАПИСЬ НА МАСТЕР-КЛАСС,
ИГРЫ, ПОДНЯТИЕ НАСТРОЕНИЯ



— МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ В ПРОЕКТАХ

МУЛЬТ-ГИДЫ МАСТЕРСКОЙ
КРЕАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

ПРОВОДЯТ МАСТЕР-
КЛАССЫ В ПРОЕКТЕ
"КРЕАТИВЛАВ"

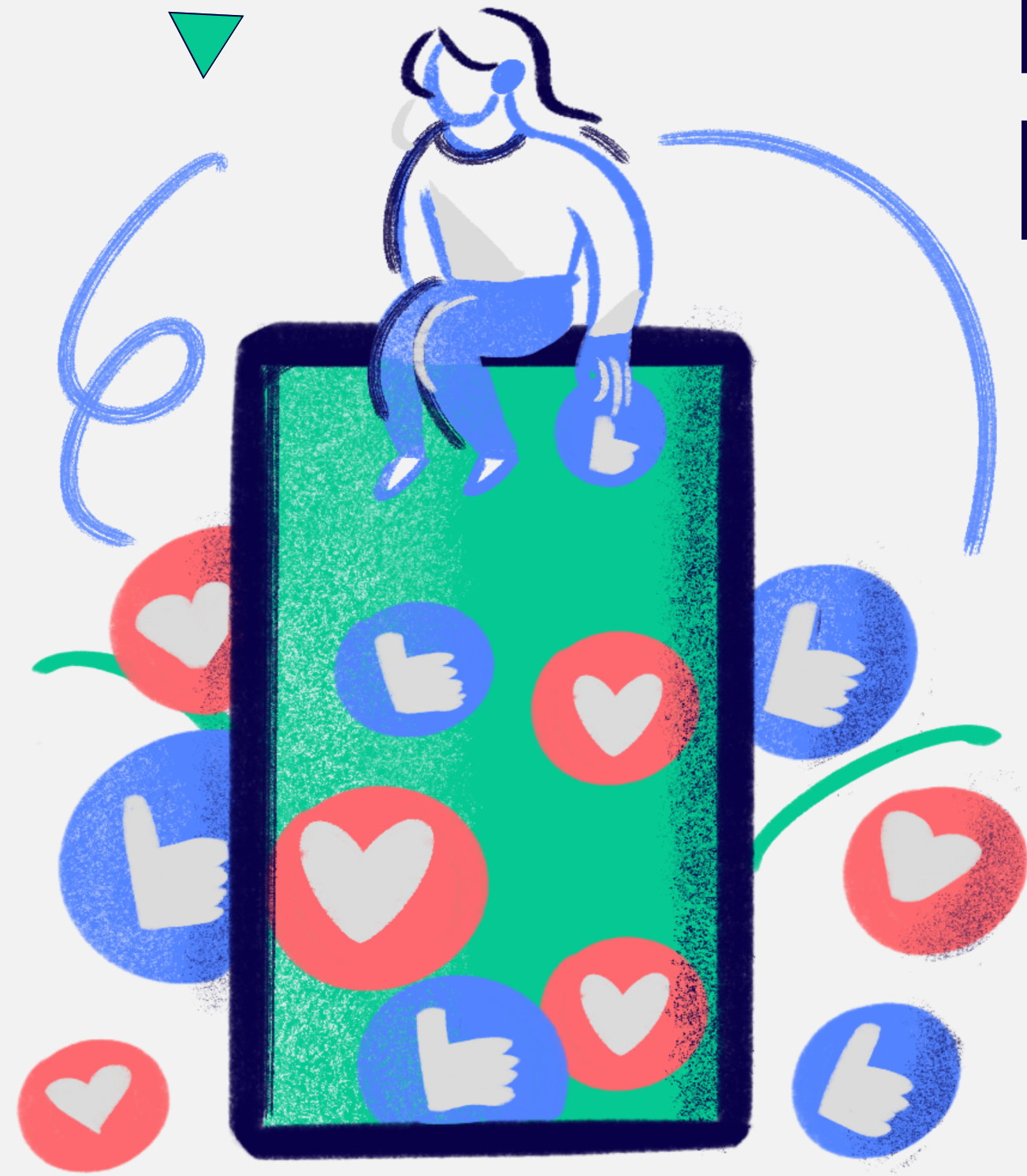


NFC - МЕТКИ

ЦИФРОВЫЕ ПОМОЩНИКИ НА
МЕРОПРИЯТИЯХ (НА СТЕНДАХ,
ДЛЯ БЕЙДЖЕЙ, В ИГРАХ,
ОБУЧАЮЩИХ ЗАНЯТИЯХ...)



ЦИФРОВЫЕ РЕШЕНИЯ В ПРОЕКТАХ



INTERACTIVE ACTIVITIES



РАБОТА ЕДИНОГО
МЕХАНИЗМА:
ДОПОЛНЯЮТ ПРОЕКТЫ

