

*Приложение 6 проекта организации мероприятий,
направленных на пропаганду здорового образа жизни
и профилактику асоциальных явлений «Областной
профилактический марафон «Тюменская область –
территория здорового образа жизни!» с изменениями и дополнениями*

Положение о проведении областной интернет-игры «Молодежный квест»

1. Общие положения

1.1. Областная интернет-игра «Молодежный квест» (далее – интернет-игра) проводится в рамках реализации блока тематических мероприятий, направленных на формирование безопасной интернет-среды для детей и молодежи «Безопасный Интернет» в рамках проекта «Тюменская область – территория здорового образа жизни!».

2. Цели и задачи интернет-игры

2.1. Цель: профилактика информационной безопасности детей и молодежи в современной информационно-телекоммуникационной среде.

2.2. Задачи:

- формирование навыков ответственного и безопасного поведения в современной информационно-телекоммуникационной среде;
- информирование о правовой ответственности, связанной с Интернет.

3. Организаторы интернет-игры

3.1. Организатором является ГАУ ТО «ОЦПР».

3.2. Соорганизаторы мероприятия: органы и учреждения системы профилактики муниципальных районов (городских округов) Тюменской области.

4. Жюри интернет-игры

4.1. Победителей интернет-игры определяет жюри.

4.2. В состав жюри входят представители и специалисты органов и учреждений системы профилактики.

5. Этапы проведения интернет-игры

5.1. ГАУ ТО «ОЦПР» направляет не позднее 25 января концепцию проведения интернет-игры в муниципальные районы (городские округа) Тюменской области.

5.2. ГАУ ТО «ОЦПР» организует информационную кампанию по проведению интернет-игры, в том числе в сети Интернет (СМИ, официальный сайт, группы в социальных сетях).

6. Участники интернет-игры

6.1. В интернет-игре принимают участие волонтерские отряды и инициативные группы (до 10 человек) с участниками от 12 лет, проживающими на территории Тюменской области.

7. Порядок и условия проведения интернет-игры

7.1. Интернет-игра «Молодежный квест» проводится с **01 февраля по 5 марта** на Интернет-ресурсе группы ВКонтакте: https://vk.com/web_quest72. Концепция интернет-игры разрабатывается дополнительно (Приложение 2.1).

7.2. Для участия в интернет-игре участники заполняют [электронную заявку на сайте ГАУ ТО «ОЦПР»](#) в срок **до 06 февраля 2022 года**. Работы без электронной заявки не рассматриваются.

7.3. Участники интернет-игры выполняют задания, публикуют их в сообществе интернет-игра "Молодежный квест" социальной сети «ВКонтакте». По результатам выполненных заданий участники зарабатывают баллы.

7.4. Подведение итогов игры проводится с **01 по 5 марта**. Победителями становятся участники, набравшие наибольшее количество баллов за все выполненные задания.

При выполнении конкурсной работы должны соблюдаться ограничения, введенные в соответствии с постановлением Правительства Тюменской области от 17.03.2020 г. № 120-п «О введении режима повышенной готовности»

8. Критерии оценки

8.1. Оценка заданий участников осуществляется в соответствии со следующими критериями:

- соответствие заявленной тематике;
- правильность выполнения предложенных заданий;
- оригинальность, креативный подход.

9. Требования к предоставляемым работам

9.1. Работы не должны иметь никакого политического подтекста, провоцировать конфликты или пропагандировать запрещенные вещества.

Также работы не должны нарушать моральные, этические нормы, законодательство РФ.

9.2. Работы, не соответствующие требованиям, не рассматриваются.

9.3. Работы, направленные позже установленного срока, не рассматриваются.

10. Награждение

10.1. По результатам проведения интернет-игры определяются три победителя согласно полученным баллам.

10.2. Участники Конкурса, не вошедшие в тройку победителей, награждаются дипломами за участие.

11. Иные положения

11.1. Материалы, предоставленные в ходе интернет-игры, организаторы вправе использовать с сохранением авторства в профилактической деятельности, в том числе опубликовать на других интернет-ресурсах ГАУ ТО «ОЦПР» и в СМИ.

11.2. Департамент социального развития Тюменской области вправе вносить изменения в настоящее положение.

Консультации по вопросам участия в конкурсе можно получить по тел.: 8 (3452) 21-49-00, 21-49-10.

Концепция проведения областной конкурсной интернет-игры «Молодежный квест»

Областная конкурсная интернет-игра «Молодежный квест» (далее – интернет-игра) проводится в рамках реализации блока тематических мероприятий, направленных на формирование безопасной интернет-среды для детей и молодежи «Безопасный Интернет» проекта «Областной профилактический марафон «Тюменская область – территория здорового образа жизни!».

Сроки проведения: с 01 февраля по 05 марта 2022 г.

География проведения: муниципальные образования Тюменской области

Участники: волонтерские отряды и инициативные группы с участниками от 12 лет в количественном составе до 10 человек.

Условия участия

Для участия в интернет-игре команды-участники направляют в ГАУ ТО «Областной центр профилактики и реабилитации» электронную заявку через Google-форму, в которой также дают согласие на обработку персональных данных по форме в срок **до 06 февраля 2022 года**.

В период **с 07 по 27 февраля** команды выполняют задания, размещенные в сообществе интернет-игры [«Молодежный квест»](#) социальной сети «ВКонтакте».

Задания конкурса подразделяются на 3 уровня: **1 уровень – логический, 2 уровень – творческий, 3 уровень – аналитический.**

1 уровень (логический) – с 07 по 13 февраля:

На этом уровне участникам предлагается в течение недели выполнить 4 отличных друг от друга задания. Задания будут размещены одновременно 07 февраля.

Ответы на задания направляются через Google-форму по ссылке. Ответ по одному заданию можно направить только 1 раз от 1 команды. Все последующие ответы, размещенные к одному и тому же заданию от одной команды, не рассматриваются. Ответы присылаются **до 13 февраля до 23:59**.

Задания 1 уровня оцениваются по 1 баллу за каждое задание. Правильный ответ – 1 балл; неправильный ответ – 0 баллов (максимум – 4 балла).

Каждая команда на протяжении недели размещает публикации (посты) с описанием и фотографиями выполнения заданий в сообществе интернет-игры

«Молодежный квест» в социальной сети «ВКонтакте». За размещение публикаций команда получает дополнительно 1 балл к своему рейтингу (максимум – 1 балл). Публикации размещаются до 13 февраля до 23:59.

В описании к публикации обязательно указывается название волонтерского отряда (инициативной группы), организации (учреждения) и муниципальное образование. Указываются хештеги: #МКтюмень2022 #БезопасныйИнтернет #молодежныйквест.

2 уровень (творческий) – с 14 по 20 февраля:

Уровень предполагает создание творческой работы на тему: «Эволюционный путь: от ламера к продвинутому пользователю».

На протяжении своей жизни с каждым годом человек узнает все больше о том, как защитить себя в Интернете. Например, сначала он узнает об антивирусных программах, потом о том, как безопасно заполнить свой профиль в соц. сетях, затем как создавать безопасный пароль и т.д.

Участникам предлагается креативно воссоздать последовательность этих знаний. Главная задача – отобразить последовательность знаний участника о безопасном поведении в Интернете. Необходимо отразить не менее 7-и показателей интернет-безопасности (безопасный пароль, заполнение профиля в соц. сетях, установка антивируса и т.д.). Форма отображения информации любая. Учитывается креативность и оригинальность.

Творческая работа предполагает создание наглядного изображения с использованием различных методов создания и средств:

- изображение в электронном виде, выполненное в графическом редакторе: Canva, Paint, CorelDRAW, Photoshop, Piktochart и др.;
- плакат, рисунок (работы, выполненные от руки);
- коллаж (компиляция фотографий, картинок, выполненная от руки).

При создании творческой работы обратите внимание на правила оформления изображений: дизайн, композиция, цветовое оформление, шрифты. Эти параметры влияют на критерий оценки «общее восприятие работы».

***Основные советы по дизайну:**

- Придерживайтесь единого стиля. Подберите шрифты, графические элементы и цветовую гамму, которые будете использовать. Размер шрифта должен быть оптимально крупным, чтобы легко можно было прочесть текст.
- Сочетайте цвета. Используйте цветовой круг (<https://color.adobe.com/ru/create/color-wheel>), который поможет подобрать гармонирующие между собой оттенки.
- Не перегружайте изображение текстом. Следите, чтобы текст выражал основную мысль и привлекал внимание. Исключение – инфографика.

Творческие работы или их фото (для работ, выполненных от руки) публикуются в сообществе [интернет-игры «Молодежный квест»](#) в социальной сети «ВКонтакте» до **20 февраля до 23:59**.

В описании к публикации обязательно указывается название волонтерского отряда (инициативной группы), организации (учреждения) и муниципальное образование. Указываются хештеги: #МКтюмень2022 #БезопасныйИнтернет #молодежныйквест.

Задания 2 уровня оцениваются конкурсным жюри по шкале от 1 до 3 баллов.

Критерии оценивания:

- соответствие заявленной тематике;
- общее восприятие работы;
- оригинальность, креативный подход.

3 уровень (аналитический) – с 21 по 27 февраля:

На данном уровне участникам предлагается просканировать QR-код и выполнить задание, зашифрованное под ним. Задание уровня включает в себя анализ семи ситуаций, связанных с деятельностью в сети Интернет, и ответы на вопросы к ним. Задание будет размещено 21 февраля.

Ответы на задание направляются через Google-форму по ссылке. Ответ по одному заданию можно направить только 1 раз от 1 команды. Все последующие ответы, размещенные к одному и тому же заданию от одной команды, не рассматриваются. Ответы присылаются до 27 февраля до 23:59.

Задания 3 уровня оцениваются по шкале от 0 до 1 балла за каждую, правильно проанализированную ситуацию. Правильный ответ – 1 балл; частично правильный ответ – 0,5 балла; неправильный ответ – 0 баллов (максимум – 4 балла).

Участники интернет-игры на протяжении недели участвуют в социологическом опросе через Google-форму по ссылке. (Опросник – Приложение 2.1.2) За участие в опросе команды могут заработать дополнительно 1 балл к своему рейтингу (максимум – 1 балл, если проголосовало более половины участников команды).

Внимание: ответы и творческие работы, отправленные позже установленного срока, не рассматриваются!

С 28 февраля по 05 марта 2022 года проводится оценка работ участников и выставление итоговых баллов.

Подведение итогов интернет-игры состоится 05 марта. Победителями становятся три участника, набравшие наибольшее количество баллов за верно выполненные задания 1, 2, 3 уровней.

Победители награждаются ценными призами и дипломами. Участники вручаются дипломы за участие.