**Положение о проведении областной интернет-игры**

**«Молодежный квест»**

**1. Общие положения**

* 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: формирование информационной грамотности 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 деятельностью в сети Интернет.

**3. Организаторы интернет-игры**

**3.1.** Организатором является ГАУ ТО «Областной центр профилактики и реабилитации» (далее 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 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 (не более 10 человек) с участниками от 12 до 18 лет, проживающими на территории Тюменской области.

**7. Порядок и условия проведения интернет-игры**

 **7.1**. Интернет-игра «Молодежный квест» проводится **с 03 февраля по 16 марта 2025 года** на интернет-ресурсе группы ВКонтакте: <https://vk.com/web_quest72>. Концепция интернет-игры разрабатывается дополнительно (Приложение 2.1).

**7.2.** Участие в интернет-игре предполагает выполнение заданий трех уровней:

- 1 уровень – логический (с 03 по 09 февраля 2025 года до 23:59 час.);

- 2 уровень – аналитический (с 10 по 16 февраля 2025 года до 23:59 час.);

- 3 уровень – творческий (с 17 февраля по 02 марта 2025 года до 23:59 час.).

**7.3.** Участники интернет-игры выполняют задания и направляют ответы на каждый из уровней через заполнение электронной формы по ссылке:

1 уровень - ссылка для направления ответов: <https://forms.yandex.ru/cloud/678dd279eb61463f4523133f/>

 (форма для внесения ответов на задания 1 уровня, предполагает также заполнение данных о команде-участнике и заполнение руководителем команды согласия на обработку персональных данных);

2 уровень - ссылка для направления ответов: <https://forms.yandex.ru/cloud/678dd5d102848f5256e5567a/>

3 уровень - ссылка для направления ответов: <https://forms.yandex.ru/cloud/678dda6ae010db40140fbb41/>

**7.4.** По результатам выполненных заданий участники зарабатывают баллы.

**7.5.** Подведение итогов игры проводится **с 03 по 16 марта 2025 года.** Победителями становятся участники, набравшие наибольшее количество баллов за все выполненные задания.

**8. Критерии оценки**

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

- раскрытие темы (информативность, формулировка одного из правил безопасного поведения в сети Интернет);

- практическая значимость (возможность использования в информационно- просветительской работе);

- общее восприятие работы (законченность, четкое изображение и разборчивый текст);

- художественный замысел, 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 команды-победителя согласно полученным баллам.

**10.2.** Остальные участники Конкурса, выполнившие задания трех игровых туров, 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.** Организатор 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 03 февраля по 16 марта 2025 г.

**География проведения:** муниципальные образования Тюменской области

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

**Организатор игры** — ГАУ ТО «Областной центр профилактики и реабилитации»

**Условия участия:**

Заявочного этапа нет. Участники вместе с ответами на задание 1 уровня при заполнении электронной формы подают информацию о команде участнике. В срок не позднее **09 февраля 2025 года до 23:59 час.**

В период **с 03 февраля по 02 марта 2025 года** команды выполняют задания, размещенные в сообществе интернет-игры [«Молодежный квест»](https://vk.com/web_quest72) социальной сети «ВКонтакте».

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

**1 уровень (логический) – с 03 по 09 февраля:**

На данном уровне участникам предлагается выполнить задания, которые будут опубликованы организаторами игры **03 февраля 2025 года** в [сообществе интернет-игры «Молодежный квест»](https://vk.com/web_quest72) социальной сети «ВКонтакте».

 Ответы на задания 1 уровня направляются через Яндекс-форму [по ссылке](https://forms.gle/pkqXgMLpmWyxLysNA): <https://forms.yandex.ru/cloud/678dd279eb61463f4523133f> . Ответ по одному заданию можно направить только 1 раз от 1 команды. Все последующие ответы, направленные к одному и тому же заданию от одной команды, не рассматриваются. Ответы присылаются **до 09 февраля (не позднее 23:59 час).**

Задания 1 уровня оцениваются по 1 баллу за каждое задание. Правильный ответ – 1 балл; неправильный ответ – 0 баллов.

Каждая команда на протяжении первого уровня может разместить в сообществе интернет-игры «Молодежный квест» в социальной сети «ВКонтакте» **1 публикацию** с описанием и фотографией команды, в процессе выполнения задания. За размещение публикации команда получает дополнительно 0.5 балла к своему рейтингу. Публикации размещаются **до 09 февраля (не позднее 23:59 час).**

В описании к публикации обязательно указывается название волонтерского отряда (инициативной группы), организации (учреждения) и муниципальное образование. Кроме того, необходимо указать хештеги: #БезопасныйИнтернет #молодежныйквест2025.

**2 уровень (аналитический) – с 10 по 16 февраля:**

Участникам предлагается в течение недели выполнить задания, которые будут опубликованы организаторами игры **10 февраля 2024 года** в [сообществе интернет-игры «Молодежный квест»](https://vk.com/web_quest72) социальной сети «ВКонтакте». Задания уровня включают в себя анализ ситуации, связанных с деятельностью в сети Интернет и принятие правильного решения с обоснованием своего выбора.

Ответы по заданиям данного уровня можно направить только 1 раз от 1 команды через Яндекс-форму [по ссылке](https://forms.gle/Zgw1eioyGB3nyEyi9) https://forms.yandex.ru/cloud/678dd5d102848f5256e5567a/ **до 16 февраля (не позднее 23:59).**

Все последующие ответы, направленные к одному и тому же заданию от одной команды, не рассматриваются. Задания 2 уровня оцениваются по одному баллу за каждый правильный ответ (правильный ответ – 1 балл; частично правильный ответ – 0,5 балла неправильный ответ – 0 баллов).

Каждая команда на протяжении первого уровня может разместить в сообществе интернет-игры «Молодежный квест» в социальной сети «ВКонтакте» **1 публикацию** с описанием и фотографией команды, в процессе выполнения задания. За размещение публикации команда получает дополнительно 0.5 балла к своему рейтингу. Публикации размещаются **до 16 февраля (не позднее 23:59 час).**

В описании к публикации обязательно указывается название волонтерского отряда (инициативной группы), организации (учреждения) и муниципальное образование. Кроме того, необходимо указать хештеги: #БезопасныйИнтернет #молодежныйквест2025.

**3 уровень (творческий) – с 17 февраля по 02 марта:**

Участникам предлагается выполнить творческую работу, которая включает в себя написание поучительной истории в формате комикса. Команды самостоятельно выбирают из предложенных вариантов начальный фрагмент для написания собственной истории, а затем развивают его (придумывают продолжение и рисуют в формате комикса основные сцены повествования).

**Использование самостоятельно подобранных фрагментов зачина комикса не допускается!**

**Основная задача:**В ходе повествования участникам необходимо сформулировать одно из правил безопасного поведения в сети Интернет. А также дать совет читателю как не оказаться на месте главного героя.

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

- изображение в электронном виде, выполненное в графическом редакторе: Paint, CorelDRAW, Photoshop и др.;

- плакат, рисунок (работы, выполненные от руки);

- коллаж (компиляция фотографий, картинок, выполненная от руки).

Творческие работы или их качественное фото (для работ, выполненных от руки) направляются организаторам через заполнение электронной формы по ссылке: <https://forms.yandex.ru/cloud/678dda6ae010db40140fbb41>, также фото команды с выполненной творческой работой публикуется в сообществе [интернет-игры «Молодежный квест»](https://vk.com/web_quest72) в социальной сети «ВКонтакте» **до 02 марта 2025 года (не позднее 23:59 час.).**

В описании к публикации обязательно указывается название волонтерского отряда (инициативной группы), организации (учреждения) и муниципальное образование. Указываются хештеги: #БезопасныйИнтернет #молодежныйквест2025.

Творческие работы оцениваются конкурсным жюри по шкале от 1 до 4 баллов.

Критерии оценивания:

- раскрытие темы (информативность, формулировка одного из правил безопасного поведения в сети Интернет);

- практическая значимость (возможность использования в информационно- просветительской работе);

- общее восприятие работы (соблюдение морально-этических норм, четкое изображение и разборчивый текст);

- художественный замысел, оригинальность, креативный подход.

**Внимание: ответы и творческие работы, отправленные позже установленного срока либо иным способом, неуказанным в задании, не рассматриваются!**

С 03 по 16 марта 2025 года проводится оценка работ участников и выставление итоговых баллов.

Подведение итогов интернет-игры состоится 17 марта. Победителями становятся три участника, набравшие наибольшее количество баллов за верно выполненные задания 1, 2, 3 уровней.

Победители награждаются сувенирной продукцией от организатора игры и дипломами победителя, остальным участникам вручаются дипломы за активное участие (участниками признаются команды, своевременно выполнившие все задания интернет- игры).