

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: 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.

1. Жюри интернет-игры

4.1. Победителей интернет-игры определяет жюри.

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

2. 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).

3. Участники интернет-игры

6.1. В интернет-игре принимают участие волонтерские отряды и инициативные группы (не менее 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 **09 февраля по 16 марта 2026 года** на интернет-ресурсе группы ВКонтakte: https://vk.com/web_quest72. Концепция интернет-игры разрабатывается дополнительно (Приложение 3.1)

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

- 1 уровень – логический (с 09 по 15 февраля 2026 года до 23:59 час.);
- 2 уровень – аналитический (с 16 по 22 февраля 2026 года до 23:59 час.);
- 3 уровень – творческий (с 23 февраля по 01 марта 2026 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.

2 уровень - [ССЫЛКА](#) для направления ответов.

3 уровень - [ССЫЛКА](#) для направления ответов.

Формы для внесения ответов на задания, предполагают также заполнение данных о команде-участнике и заполнение руководителем команды согласия на обработку персональных данных.

7.4. По результатам выполненных заданий участники зарабатывают баллы.

7.5. Подведение итогов игры проводится с **02 по 16 марта 2026 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:

Для заданий 1 и 2 уровня:

- правильность и полнота ответа.

Для задания 3 уровня:

- практическая значимость (возможность использования в информационно-просветительской работе);
- раскрытие темы (информативность, формулировка одного из правил безопасного поведения в сети Интернет);
- общее восприятие работы (завершенность, соблюдение морально-этических норм, четкое изображение и разборчивый текст);
- владение технологиями искусственного интеллекта (точность и осмысленность формулировки использованного текстового промпта (запроса),
- креативность и стилистическая точность сгенерированного изображения (в соответствии с формулировкой задания 3-го уровня).

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 (в том числе работы, созданные без применения технологий искусственного интеллекта, 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 в профилактической деятельности с сохранением авторства, в том числе публиковать 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 09 февраля по 16 марта 2026 г.

География проведения: муниципальные образования Тюменской области

Участники: волонтерские отряды и инициативные группы с участниками старше 12 лет в количественном составе не менее 10 человек.

Организатор игры - ГАУ ТО «Областной центр профилактики и реабилитации»

Условия участия:

Заявочного этапа нет. Участники вместе с ответами на задания при заполнении электронной формы подают информацию о команде участнике. В срок не позднее **01 марта 2026 года до 23:59 час.**

В период с **09 февраля по 01 марта 2026 года** команды выполняют задания, размещенные в сообществе интернет-игры [«Молодежный квест»](#) социальной сети «ВКонтакте».

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

1 уровень (логический) – с 09 по 15 февраля:

На данном уровне участникам предлагается выполнить задания, которые будут опубликованы организаторами игры **09 февраля 2026 года** в [сообществе интернет-игры «Молодежный квест»](#) социальной сети «ВКонтакте». Все задания публикуются отдельными постами в период с 09:00 до 10:00 час. по местному времени.

Ответы на задания 1 уровня направляются через Яндекс-форму [по ссылке](#). 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 15 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 комментарий** к публикации о старте первого уровня.

В комментарии обязательно указывается название волонтерского отряда

(инициативной группы), организации (учреждения) и муниципальное образование. Кроме того, необходимо указать хештеги: #БезопасныйИнтернет #молодежныйквест2026.

За написание комментария команда получает дополнительно 0.5 балла к своему рейтингу. Комментарии размещаются **до 15 февраля (не позднее 23:59 час)**.

2 уровень (аналитический) – с 16 по 22 февраля:

Участникам предлагается в течение недели выполнить задания, которые будут опубликованы организаторами игры **16 февраля 2026 года** в [сообществе интернет-игры «Молодежный квест»](#) социальной сети «ВКонтакте». Все задания публикуются отдельными постами в период с 09:00 до 10:00 час. по местному времени.

Задания аналитического уровня включают в себя анализ ситуаций, 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 до 22 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 второго уровня может разместить в [сообществе интернет-игры «Молодежный квест»](#) в социальной сети «ВКонтакте» **1 комментарий** к публикации о старте второго уровня.

В комментарии обязательно указывается название волонтерского отряда (инициативной группы), организации (учреждения) и муниципальное образование. Кроме того, необходимо указать хештеги: #БезопасныйИнтернет #молодежныйквест2026.

За написание комментария команда получает дополнительно 0.5 балла к своему рейтингу. Комментарии размещаются **до 22 февраля (не позднее 23:59 час)**.

3 уровень (творческий) – с 23 февраля по 01 марта:

Участникам предлагается выполнить творческую работу с использованием технологий искусственного интеллекта.

Творческая работа с указанием источника создания и исходный текстовый промпт (запрос), использованный для её генерации, направляются организаторам через заполнение электронной формы [по ссылке](#), также фото команды с выполненной творческой работой публикуется в комментарии к посту о старте третьего уровня в сообществе [интернет-игры «Молодежный квест»](#) социальной сети «ВКонтакте» **до 01 марта 2026 года (не позднее 23:59 час)**.

В комментарии обязательно указывается название волонтерского отряда (инициативной группы), организации (учреждения) и муниципальное образование. Указываются хештеги: #БезопасныйИнтернет #молодежныйквест2026.

Творческие работы оцениваются конкурсным жюри по шкале от 1 до 5 баллов.

Критерии оценивания:

- практическая значимость (возможность использования в информационно-просветительской работе);
- раскрытие темы (информативность, формулировка одного из правил безопасного поведения в сети Интернет);
- общее восприятие работы (завершенность, соблюдение морально-этических норм, четкое изображение и разборчивый текст);
- владение технологиями искусственного интеллекта (точность и осмысленность формулировки использованного текстового промпта (запроса));
- креативность и стилистическая точность сгенерированного изображения.

Внимание: творческие работы, созданные без применения технологий искусственного интеллекта, а также ответы и работы, отправленные позже установленного срока либо иным способом, неуказанным в задании, не рассматриваются!

С 02 по 13 марта 2026 года проводится оценка работ участников и выставление итоговых баллов.

Подведение итогов интернет-игры состоится 16 марта. Победителями становятся три участника (команды), набравшие наибольшее количество баллов за верно выполненные задания 1, 2, 3 уровней (участниками признаются команды, своевременно выполнившие все задания интернет- игры).