

Комитет по образованию администрации
Зиминского городского муниципального образования

ПРИКАЗ

28.09.2017г.

№ 366

г. Зима

Об утверждении положения
о городской геокэшинговой игре
«Информационная безопасность»
для обучающихся 5-8 классов

В соответствии с планом мероприятий Комитета по образованию администрации ЗГМО по обеспечению информационной безопасности всех участников образовательного процесса на 2016-2018 гг., в целях повышения уровня цифровой грамотности обучающихся, совершенствования навыков ответственного и безопасного поведения в современной информационно-телекоммуникационной среде

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить положение о городской геокэшинговой игре «Информационная безопасность» (далее – Игра) для обучающихся 5-8 классов (приложение 1), форму заявки на участие в Игре (приложение 2).
2. Организовать информирование общеобразовательных организаций и проведение Игры 31 октября 2017г. с 13 до 17ч. сотрудникам ТРЦ.
3. Возложить контроль исполнения приказа на Ершкову Ю.Ю., начальника отдела ТРЦ.

Председатель
Комитета по образованию



О.О. Горошко

Ершкова Ю.Ю.
3-61-13

ПОЛОЖЕНИЕ **о городской геокэшинговой игре «Информационная безопасность»** **для обучающихся 5-8 классов**

I. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения городской геокэшинговой игры «Информационная безопасность» для обучающихся 5-8 классов (далее – Игра).

Цель Игры – повышения уровня цифровой грамотности обучающихся, совершенствование навыков ответственного и безопасного поведения в современной информационно-телекоммуникационной среде.

Основные задачи Игры: развитие навыков работы с геоинформационными системами, совершенствование навыков коллективного взаимодействия в процессе Игры, работы с новыми информационно-коммуникационными технологиями.

II. Организатор Игры

Игра организуется и проводится территориальным ресурсным центром Комитета по образованию администрации ЗГМО.

Организатор:

- разрабатывает Положение об Игре;
- устанавливает сроки проведения;
- осуществляет организационное сопровождение;
- осуществляет приём заявок на участие в Игре;
- осуществляет информационное сопровождение Игры в сети Интернет.

III. Участники Игры

Участниками Игры являются обучающиеся 5-8 классов общеобразовательных организаций города в составе команд. В одной команде от 3 до 6 чел. с обязательным участием педагога, сопровождающим команду на протяжении всей Игры. Количество команд от одной ОО – не более 3-х. Каждая команда выбирает капитана из числа участников Игры (не педагога).

IV. Предмет Игры

Темой игры является информационная безопасность и всё, что с ней связано: Интернет, социальные сети, вирусные угрозы и хакерские атаки, программное обеспечение, компьютеры, информационные технологии, информация и т.д.

V. Порядок проведения Игры

1. Игра проводится в один день **31.10.2017г. с 13.00 до 17.00ч.** на улице.
2. Для участия в игре командой подается заявка (приложение 2) в срок **до 12 октября 2017г.** на электронную почту mail@ztrc.ru
3. Оргвзнос на приобретение памятных сувениров – 50 руб. с каждого члена команды, сдается в ТРЦ педагогом, сопровождающим команду **до 20.10.2017г. (включительно)**.
4. Информация об Игре размещается на официальном сайте ТРЦ (www.ztrc.ru), официальном сайте Комитета по образованию (www.uozima.ru).
5. Алгоритм игры:
 - 5.1. Перед началом игры все команды собираются в ТРЦ (ул. Тракторная, 2, здание школы №26, правое крыло, 3-й этаж), проходят инструктаж и получают первое задание.

5.2. Для поиска объектов по заданным координатам на телефоне участников Игры должен быть доступ в сеть Интернет, установлен Viber, загружены карты города Зимы с возможностью GPS-ориентирования, а также предусмотрена возможность работы телефона капитана команды на максимальной нагрузке в течение 2-х часов.

5.3. Общение с организаторами Игры в процессе выполнения заданий осуществляется только посредством персонального чата в Viber с номера телефона капитана команды. Все задания ориентированы на логику и сообразительность, эрудицию и умение нестандартно мыслить, а также принимать командные решения.

5.4. В каждом задании участники получают координаты или подсказку объекта, на фоне которого нужно сделать фотографию и ответить на теоретический вопрос по теме Игры (использование Интернета не запрещено).

Задание считается выполненным, и команда получает следующее, в случае если:

1) на номер телефона организатора отправлена фотография команды в полном составе на фоне заданного объекта – 1 балл; запрошена подсказка по поиску объекта – минус 1 балл;
2) текстовым сообщением отправлен ответ на теоретический вопрос – правильный ответ 2 балла, неправильный ответ – 0 баллов. Правильные ответы будут озвучены в конце Игры.

5.5. Победителем признается команда, набравшая наибольшее количество баллов за наименьшее время.

5.6. В случае нарушения командой алгоритма Игры – аннулируются баллы за уже выполненные задания.

6. Все участники Игры получают сертификаты об участии и памятные сувениры, команда-победитель награждается дипломом и ценным призом.

Приложение 2
к приказу Комитета по образованию
от 28.09.2017г. №366

**Заявка на участие в городской геокэшинговой игре «Информационная безопасность»
для обучающихся 5-8 классов**

<i>Образовательная организация</i>	
<i>Название команды</i>	
<i>ФИО, класс капитана команды</i>	
<i>ФИО, класс участников команды</i>	1. 2. 3. 4.
<i>ФИО, должность педагога – сопровождающего команду во время игры</i>	
<i>Номер сотового телефона капитана, по которому будет осуществляться взаимодействие с организаторами во время Игры (получение заданий, отправка ответов)</i>	