"УТВЕРЖДАЮ"

Директор «ДЮЦ»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Е.П.Чукавина

09.11.2020

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении муниципального веб-квеста**

***«Игры с умом»***

1. **Общие положения**

1.1. Интернет стал частью нашей жизни. Компьютер широко используется не только на рабочем месте, но и в быту, дома, на отдыхе. Это общемировая тенденция, и наша страна не является здесь исключением. Число пользователей Интернета в России стремительно растёт, доля молодёжи и совсем юной аудитории среди пользователей Всемирной паутины очень велика. Результаты исследования показывают, что Россия входит в зону повышенного интернет-риска для детей: возраст пользователей снижается, контроль со стороны родителей минимален, а рискованные формы общения в Рунете очень распространены. В связи с этим образовательная среда должна быть направлена на формирование у обучающихся навыков грамотного и ответственного поведения в сети «Интернет».

1.2. Муниципальный веб-квест «Игры с умом» (далее – «Веб-квест») проводится среди обучающихся 3-9-х классов ОУ ВСГО. Организатором Веб-квеста является Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» (далее «ДЮЦ»).

1.3. Положение определяет порядок организации и проведения веб-квеста «Игры с умом» в рамках реализации направления «Профилактика компьютерной зависимости и информационная безопасность» «Сетевой программы взаимодействия по профилактике ВИЧ-инфекции, асоциального поведения обучающихся и детского травматизма в общеобразовательных учреждениях, подведомственных Управлению образования Верхнесалдинского городского округа и Муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр» на 2018-2023 годы.

**2. Цели и задачи Веб-квеста**

2.1. **Цель Веб-квеста**: формировнаие информационной компетентности у обучащающихся ВСГО.

2.2**. Задачи Веб-квеста:**

-сформировать навыки ответственного и безопасного поведения в современной информационно-телекоммуникационной среде;

- развить критическое и логическое мышление обучающихся;

− расширить знания об Интернет-угрозах среди обучающихся и оценки таких рисков.

**3. Участники Веб-квеста**

## 3.1.Для участия в Конкурсе приглашаются учащиеся 3-5 классов и 6-9 классов ОУ ВСГО.

**4. Порядок и сроки проведения Веб-квеста**

4.1. Веб-квест «Игры с умом» проводится ***с 20 ноября по 21 декабря 2020 года.***

4.2***.*** Для участия к веб-квесте участникам необходимо заполнить заявку <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf98xMR9JdajJhUcw7TOyJUgcsrJbJB56YJxu54oWQxJVKLzw/viewform>

Срок приема заявок **с 20 ноября по 1 декабря 2020 года.** Заявки, присланные позже указанного времени, не принимаются.

4.3.После заполнения заявки на адрес электронной почты Участников будет выслана ссылка для прохождения квеста. Квест представляет собой решение интерактивных заданий в разных ролях (интернет-пользователя, геймера, интерент-хоббита и др.).

4.4. В период со **2 по 21 декабря** Участники веб-квеста выполняют задания на сайте.

По возникшим вопросам обращаться по тел. 89090211505, Малкина Елена Олеговна, педагог – организатор ДЮЦ.

1. **Подведение итогов и награждение**
   1. По итогам Веб-квеста победителям вручаются дипломы. Всем участникам вручаются сертификаты. Руководителям, подготовившим участников, вручаются благодарственные письма.

Итоги Квеста размещаются Оргкомитетом в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» на официальном сайте «ДЮЦ» (<https://ducvs.uralschool.ru/>)

.