

СОГЛАСОВАНО

Заместитель председателя
Комитета по образованию

А. А. Борщевский

2021 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБНОУ

«Академия цифровых технологий»

Д. С. Ковалев

2021 г.



**ПОЛОЖЕНИЕ
ОБ ЕЖЕГОДНОЙ РЕГИОНАЛЬНОЙ
БРАУЗЕРНОЙ ИГРЕ «BREAK-IN»**

Санкт-Петербург

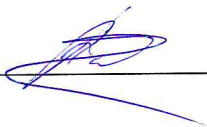
2021

Согласование:

Заместитель директора
по учебно-воспитательной
работе

_____ Н. И. Ильина

Педагог
дополнительного образования

 _____ Н.В. Андреева

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения ежегодной региональной браузерной игры «BREAK-IN» (далее – Игра), порядок участия и определение победителей.

1.2. Игра проводится в дистанционном формате.

1.3. Игра координируется Организационным комитетом Игры (далее – Оргкомитет).

1.4. Информация о проведении Игры размещается на официальном сайте Государственного бюджетного нетипового образовательного учреждения «Академия цифровых технологий» Санкт-Петербурга (далее – Академия) по адресу www.adtspb.ru.

2. Организаторы Игры

2.1. Учредителем Игры является Комитет по образованию.

2.2. Организатором Игры является ГБНОУ «Академия цифровых технологий» Санкт-Петербурга.

3. Цель и задачи

3.1. **Цель** — развитие умения у учащихся конструктивно взаимодействовать с членами социума через решение совместных аналитических задач в противостоянии киберугрозам.

3.2. Задачи:

3.2.1. Моделирование ситуации «киберугроза» для участников.

3.2.2. Создание условий для участников для организации совместной деятельности по решению задач.

3.2.3. Выявление и поддержка одаренных детей.

4. Участники Игры, права и обязанности

4.1. Участниками Игры являются обучающиеся образовательных организаций Санкт-Петербурга в возрасте от 13 до 18 лет.

4.2. Участники игры имеют право участвовать в Игре индивидуально или объединяться в команды от 2 до 4 участников.

4.2. Участник Игры имеет право получать информацию о порядке, месте и времени проведения Игры на сайте Академии www.adtspb.ru и в адресной рассылке.

4.3. Участник Игры обязан выполнять требования настоящего Положения, соблюдать порядок проведения Игры, указанный в п. 7 данного Положения. В случае нарушения порядка проведения Игры участник может быть лишен права на участие в Игре.

4.4. Участие в Игре бесплатное.

5. Сроки проведения Игры

5.1. Игра проводится в течение учебного года по решению Оргкомитета.

5.2. Сроки проведения Игры ежегодно определяются Регламентом.

5.3. Игра проводится в два этапа:

5.3.1. I этап – основной. В рамках основного этапа участники выполняют задания. График публикации заданий и сценарий Игры ежегодно определяются Регламентом.

5.3.2. II этап – заключительный. В рамках данного этапа участники выполняют финальное задание. Определяются победители Игры.

6. Порядок проведения Игры

6.1. Для участия в Игре необходима регистрация на сайте Игры. Ссылка на форму регистрации публикуется в социальных сетях и на сайте Академии, а также иных ресурсах, публикующих информацию об Игре. От команды принимается одна заявка.

6.2. На сайте Игры необходимо создать свой личный кабинет (если участвует команда, создается один личный кабинет для команды).

6.3. Оргкомитет готовит задания для участников. Игра предусматривает поочередно открываемые задачи. После того, как участники дают ответ на первую задачу, им открывается доступ ко второй, и далее по такому же принципу. График и содержание задач ежегодно публикуются в Регламенте. Всего предусмотрено семь задач.

6.4. Победителем Игры является участники, решившие все задачи в ходе Игры.

7. Оргкомитет Игры

Общее руководство подготовкой и проведением Игры осуществляет Оргкомитет, состав которого формируется из сотрудников Академии. Список членов Оргкомитета утверждается приказом директора Академии не позднее, чем за две недели до старта Игры.

7.1. Оргкомитет решает следующие задачи:

- осуществляет подготовку и организацию проведения Игры;
- составляет сценарий и задания Игры;
- осуществляет подготовку и рассылку документации Игры;
- проверяет заявки участников, допускает участников к Игре;
- разрешает конфликтные ситуации в случае обращения участников;
- контролирует выполнение заданий участниками в рамках Игры;
- организует публикацию заданий и информационную рассылку для участников;
- определяет победителей Игры;
- размещает информацию о результатах Игры в социальных сетях и на сайте Академии;
- обеспечивает рассылку сертификатов и дипломов участникам и победителям Игры.

8. Подведение итогов.

8.1. Победителями признаются участники, выполнившие все задания в ходе Игры.

8.2. Участники получают сертификаты, победители – дипломы. Сертификаты и дипломы рассылаются участникам в электронном виде на почту, указанную при регистрации.

8.3. Информация о результатах Игры размещается в социальных сетях и на сайте Академии.