



ПОЛОЖЕНИЕ о проведении Всероссийского семейного IT-марафона

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок и регламент проведения Всероссийского семейного IT-марафона (далее – IT-марафон) с целью повышения уровня знаний в области информационных технологий и безопасного использования интернета.

Организаторами конкурса являются:

- Общероссийская общественная организация «Национальная родительская ассоциация социальной поддержки семьи и защиты семейных ценностей»;
- Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Академия инновационного образования и развития»;
- Автономная некоммерческая организация «Координационный центр национального домена сети Интернет»;
- Фонд поддержки сетевых инициатив «Разумный Интернет»;
- Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Школа 1583 г. Москвы им. К.А. Керимова.

2. Цели и задачи конкурса

Цель IT-марафона – повышение уровня знаний детей и родителей об интернете и общей цифровой грамотности, совершенствование навыков в области IT-технологий.

Задачи:

- формирование информационной культуры семьи как необходимого условия развития навыков осознанного и безопасного поведения в информационном пространстве, в том числе сети Интернет;
- привлечение детей и родителей к изучению современных IT-технологий и практическому их использованию;
- выявление творчески одаренных детей, формирование интереса к научно-техническому творчеству;
- совершенствование знаний, умений и навыков работы с компьютером и различными видами цифровых устройств.

3. Участники IT-марафона

К участию во Втором Всероссийском IT–марафоне допускаются *только семейные* команды. Команда должна зарегистрироваться на участие в IT-марафоне строго *до старта этапа выбранного онлайн-турнира* **(см. Приложение №2)**.

Команда состоит из: Капитана и Участников. Количество участников: от 2 до 10.

Участниками команды могут быть: ученики 5-11 классов и их родители, прямые родственники, друзья семьи **(см. Приложение №3)**.

Капитан команды не выполняет задания. Функция капитана команды исключительно организационная: он принимает решение об участии команды в IT-марафоне, подбирает состав, заявляет (регистрирует) команду на IT-марафон **(см. Приложение №2)**.

4. Порядок проведения IT-марафона

Соревнования в рамках Второго Всероссийского семейного IT-марафона проводятся онлайн – на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» (<http://игра-интернет.рф/>).

IT-марафон состоит из 4 онлайн-турниров, посвященных следующим темам: «Общие вопросы интернета», «Интернет-безопасность», «Интернет вещей (IoT)», «Цифровые технологии будущего».

Команды-участники IT-марафона могут зарегистрироваться на один или несколько онлайн-турниров. Итоги будут подведены по каждому турниру отдельно.

Каждый турнир состоит из 20 интерактивных заданий (аркадные игры, викторины, кроссворды, филворды, проч.) разной степени сложности.

Вход в турнир для выполнения заданий осуществляется через Личный кабинет на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» (<http://игра-интернет.рф/>). Для создания Личного кабинета необходимо зарегистрироваться по ссылке <https://игра-интернет.рф/register/> и далее – заполнить раздел «Анкета».

Задания турнирного модуля выполняет *каждый* участник команды – *индивидуально, в своем Личном кабинете* **(см. Приложение №3)**.

На выполнение заданий *каждому* участнику отводится фиксированное количество времени – 60 минут; отсчет времени начинается с момента нажатия кнопки «НАЧАТЬ».

Начать выполнение заданий можно в любой удобный момент в течение всего периода проведения онлайн-турнира. Пройти тур можно только один раз (повторное выполнение заданий турнира - невозможно).

За выполнение каждого задания Участнику начисляются баллы. Максимально возможное количество баллов указано на кнопках выбора заданий. За ошибки, допущенные при выполнении заданий, баллы уменьшаются.

После выполнения всех заданий одинаковой сложности (*например, всех заданий за 100 баллов*) Участник получает бонус, который позволяет выполнить любое задание повторно, чтобы улучшить результат.

Задания онлайн-турнира необходимо выполнять *исключительно на стационарном компьютере или ноутбуке* (на планшете и\или смартфоне большинство функций турнира не доступны).

4. Сроки проведения IT-марафона

Всероссийский семейный IT-марафон состоит из 3 этапов:

1 этап: регистрация команд с 25 февраля 2019 г. и до старта выбранного командой турнира

2 этап: соревнования - проведение онлайн-турниров с 1 по 28 апреля 2019 г., а именно:

- *Онлайн-турнир №1*, тема: «Общие вопросы интернета», сроки проведения* с 1 по 7 апреля 2019 г. (регистрация с 25 февраля по 31 марта 2019 г.)
- *Онлайн-турнир №2*, тема: «Интернет-безопасность», сроки проведения с 8 по 14 апреля 2019 г. (регистрация с 25 февраля по 7 апреля 2019 г.)
- *Онлайн-турнир №3*, тема: «Интернет вещей», сроки проведения с 15 по 21 апреля 2019 г. (регистрация с 25 февраля по 14 апреля 2019 г.)
- *Онлайн-турнир №4*, тема: «Цифровые технологии будущего», сроки проведения с 22 по 28 апреля 2019 г. (регистрация с 25 февраля по 21 апреля 2019 г.)

**время старта каждого этапа и каждого онлайн-турнира – 12:00 по МСК (в первый день этапа\турнира), время завершения – 23:59 по МСК (в последний день этапа\турнира)*

3 этап: объявление победителей 15 мая 2019 г. в Международный День семьи.

5. Определение победителей IT-марафона

Победителем IT-марафона считается команда с наибольшим *средним баллом* по итогам выполнения заданий онлайн-турнира *каждым* участником команды.

Победитель определяется в *каждом* онлайн-турнире отдельно:

- *Онлайн-турнир №1* – 1 команда-победитель
- *Онлайн-турнир №2* – 1 команда-победитель
- *Онлайн-турнир №3* – 1 команда-победитель
- *Онлайн-турнир №4* – 1 команда-победитель

Также будет определен *абсолютный победитель* – команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам всех онлайн-турниров.

Итого: 5 команд-победителей.

На усмотрение Оргкомитета IT-марафона и\или по результатам IT-марафона количество команд-победителей может быть как сокращено, так и увеличено.

Результаты IT-марафона будут опубликованы на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» в разделе «Рейтинг» (http://игра-интернет.рф/championship_game/records/).

6. Призы участникам и победителям IT-марафона

Каждый *участник* Всероссийского семейного IT-марафона получит электронный Сертификат участника. После выполнения заданий сертификат станет доступен в разделе «Результаты» в Личном кабинете участника на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» (<http://игра-интернет.рф/>). Сертификаты можно скачать и\или распечатать.

Команды-победители будут награждены почетными Дипломами и ценными призами (гаджетами, настольными играми, сувенирной продукцией) от организаторов IT-марафона.

Призы будут отправлены победителям почтой или вручены в рамках специально организованного мероприятия (Церемонии награждения).

7. Заключительные положения

Информация о порядке и ходе проведения IT-марафона размещается на информационных ресурсах организаторов.

Оргкомитет IT-марафона оставляет за собой право вносить изменения в Положение о проведении Второго Всероссийского семейного IT-марафона без предварительного уведомления участников соревнований.

ИНСТРУКЦИЯ ПО СОЗДАНИЮ И РЕГИСТРАЦИИ КОМАНДЫ на онлайн-турнир во Всероссийском семейном IT-марафоне

К участию в онлайн-турнирах допускаются только команды.

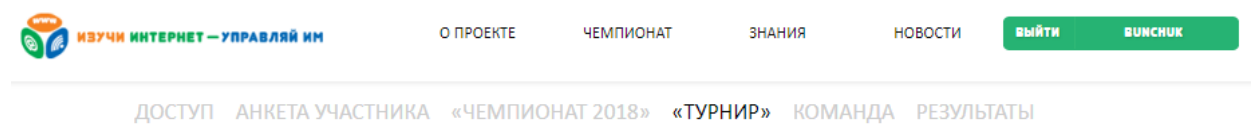
Команда состоит из: Капитана и Участников. Количество участников: от 2 до 10. Капитан не принимает участие в выполнении заданий – только создает и регистрирует команду на турнир.

Перед регистрацией на онлайн-турниры и Капитан, и *каждый* Участник команды должен:

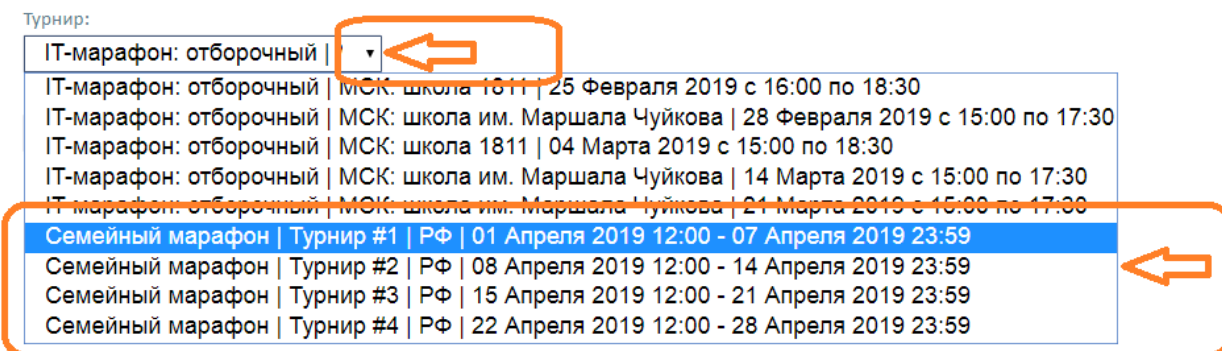
- зарегистрироваться на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» (<http://игра-интернет.рф/register/>)
- далее – перейти в Личный кабинет и заполнить анкету (<http://игра-интернет.рф/personal/profile/>)

Для создания команды и одновременно ее регистрации на онлайн-турнир Капитану необходимо сделать следующее:

1. Зайти в Личный кабинет, нажав на логин (правый верхний угол, зеленая «кнопка»), и выбирать вкладку «Турнир»:



2. Далее, из выпадающего списка выбирать тот турнир, в котором команда планирует принять участие (*ниже – пример подобного списка*):



3. В окне под выбранным турниром необходимо написать название Команды и далее – нажать кнопку «Создать»

Турнир:
Семейный марафон | Турни ▾

Название команды:
Название вашей команды... |

Создать

4. Далее Капитану откроется страница с формой добавления Участников в Команду (*на странице опубликована подробная инструкция, как это сделать*).

5. Если Команда планирует принять участие в 2-х или более онлайн-турнирах, то Капитан должен повторить процедуру регистрации (пп. 1-4) для каждого турнира.

На этапе регистрации Команд на онлайн-турниры (*с 25 февраля до старта выбранного онлайн-турнира*), состав команды можно менять – добавлять, удалять игроков.

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКА КОМАНДЫ

Соревнования Всероссийского семейного IT-марафона проходят онлайн – на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» (<http://игра-интернет.рф/>).

IT-марафон состоит из 4 онлайн-турниров, посвященных следующим темам: «Общие вопросы интернета», «Интернет-безопасность», «Интернет вещей (IoT)», «Цифровые технологии будущего».

Выполнять задания в онлайн-турнирах можно только в составе Команды.

Чтобы стать Участником Команды и выполнять задания онлайн-турниров необходимо:

- зарегистрироваться на сайте проекта «Изучи интернет – управляй им» (<http://игра-интернет.рф/register/>)
- далее – перейти в Личный кабинет и заполнить анкету (<http://игра-интернет.рф/personal/profile/>)

Для выполнения заданий турнира Участник должен быть включен Капитаном в состав Команды. Узнать, состоит ли Участник в команде, можно в Личном кабинете на вкладке «Турнир» (*если Участник включен в турнир, то он увидит соответствующее сообщение, иначе ему будет предложено создать Команду и стать Капитаном*).

Вход в турнирный модуль осуществляется через Личный кабинет – вкладка «Турнир» (<http://игра-интернет.рф/>).

На выполнение заданий *каждому* Участнику отводится фиксированное количество времени – 60 минут; отсчет времени начинается с момента нажатия кнопки «НАЧАТЬ».

Начать выполнение заданий можно в любой удобный момент в течение всего периода проведения онлайн-турнира. Пройти тур можно только один раз (повторное выполнение заданий турнира - невозможно).

За выполнение каждого задания Участнику начисляются баллы. Максимально возможное количество баллов указано на кнопках выбора заданий. За ошибки, допущенные при выполнении заданий, баллы уменьшаются.

После выполнения всех заданий одинаковой сложности (*например, всех заданий за 100 баллов*) Участник получает бонус, который позволяет выполнить любое задание повторно, чтобы улучшить результат.

Задания онлайн-турнира необходимо выполнять *исключительно на стационарном компьютере или ноутбуке* (на планшете и\или смартфоне большинство функций турнира не доступны).