

Аналитическая справка по итогам проведения муниципальной интеллектуальной игре «В безопасности»

В рамках реализации программы обеспечения информационной безопасности несовершеннолетних в Пермском крае, муниципальной программы «Обеспечение общественной безопасности Лысьвенского муниципального округа», подпрограммы «Профилактика терроризма и экстремизма на территории ЛМО» 21 марта 2026 г. прошла интеллектуальная игра «В безопасности».

Инициатором и организатором игры являются: Муниципальное автономное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр научно методического обеспечения» (далее – МАУ ДПО «ЦНМО») города Лысьвы Пермского края совместно с КИБЕРдружиной Пермского края.

Цель: пропаганда среди обучающихся ЛМО безопасного поведения в сети Интернет.

Задачи:

- Повышение грамотности обучающихся в вопросах информационной безопасности;
- Развитие способностей обучающихся противодействовать негативным информационным воздействиям;
- Развитие навыков критического мышления.

В игре приняли участие 11 команд по 5 человек – это обучающиеся 9-11 классов образовательных учреждений и студенты 1-2 курса Лысьвенского политехнического колледжа.

Игра состояла из 6 этапов, в каждом по 5 вопросов. Ребята сражались в этапах «Где логика?», разгадывали ребусы, учились различать фото, сгенерированные искусственным интеллектом, реальные и виртуальные предметы, давали понятия на определения, ответственность за правонарушения и преступления в информационной сети, развивали критическое мышление.

Победителями стали 3 команды, набравшие наибольшее количество баллов:

МБОУ «СОШ № 16 с УИОП», руководитель: Иванина М.В.

ГБПОУ «Лысьвенский политехнический колледж», руководитель: Маковецкая О.В.

ГБПОУ «Лысьвенский политехнический колледж», руководитель: Теплоухова С.А.

Все участники игры награждены сертификатами, дипломами и ценными подарками

Выводы:

1. Игра состоялась, соблюдены все правила, требования, сроки проведения.

2. Тема игры очень актуальна в современном информационном мире, задания интересные, сложные, требовали внимательности, размышлений,

командной сплоченности, ребята проявили интерес, узнали что-то новое, выразили огромные слова благодарности организаторам.

3. Присутствующие на мероприятии руководители команд, также выразили огромные слова благодарности организаторам, игра была познавательной, увлекательной, интригующей. Высказали предложение тоже стать участниками такой игры.

4. Необходимо игру продолжить в следующем году, включив в состав команду преподавателей.

27.03.2026 г.



Бражникова Э.Н.,
методист МАУ ДПО «ЦНМО»,
КИБЕРконсультант
КИБЕРдружины ПК