МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН

(Минобрнауки РД)

П Р И К А З

09.10.2026 **№** 08/2-1052/26

Махачкала

О проведении Республиканской квест – игры «В поисках знака»

В целях формирования у обучающихся навыков работы с информацией, развития логического мышления, внимательности и цифровой грамотности, а также закрепления знаний в области информационной безопасности

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести 21 октября 2026 года Республиканскую квест – игру «В поисках знака» (дале – Квест).
2. Утвердить Положение о проведении республиканской квест – игры «В поисках знака» согласно приложению к настоящему приказу.
3. Возложить ответственность за организацию и проведение Квеста на ГАОУ ДО РД «Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Альтаир».
4. ГАОУ ДО РД «Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Альтаир» (Дибирова А.И.):

4.1. Организовать и провести Квест;

4.2. Утвердить состав организационного комитета;

4.3 Утвердить состав экспертной комиссии.

5. Рекомендовать руководителям муниципальных органов управления образования довести настоящий приказ до сведения образовательных

организаций и обеспечить необходимые организационные мероприятия для участия в Квесте.

6. ГКУ РД «Информационно-аналитический центр» (Ибрагимов А.Х.) разместить настоящий приказ на сайте Минобрнауки РД в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

7. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на первого заместителя министра Далгатову А.О.

Врио министра образования и науки Республики Дагестан

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат 1EBE7993AC47FD755B149BA789B831DB
Владелец **Бучаев Яхья Гамидович**
Действителен с 21.01.2026 по 16.04.2027

Я.Г. Бучаев

Приложение
к приказу Минобрнауки РД
от «09» октября 2026 г. № 08/2-1052/26

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Республиканской квест – игры «В поисках знака»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение о проведении Республиканской квест – игры «В поисках знака» (далее – Положение) определяет цели и задачи, порядок проведения, категории участников, условия участия, порядок определения победителей и программу Республиканской квест – игры «В поисках знака»(далее – Квест).

1.2. Организатором Квеста является Министерство образования и науки Республики Дагестан и ГАОУ ДО РД «Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Альтаир» (далее – ГАОУ ДО РД «Центр развития талантов «Альтаир»).

2. Цель и задачи Квеста -игры

2.1. **Цель Квеста** – обеспечить формирование у подростков практических умений в области цифровой безопасности, развитие внимательности и аналитического мышления, а также содействие профессиональной ориентации обучающихся через игровые и командные формы работы.

2.2. **Задачи Квеста:**

1. Формирование цифровой грамотности: закрепить у обучающихся знания о том, как отличать фишинговые сообщения от легитимных, а также выработать алгоритмы действий при столкновении с подозрительными материалами в сети.
2. Систематизация знаний о профессиях: познакомить участников с профессиями в сфере информационных технологий (программист, аналитик данных, специалист по кибербезопасности и др.), показать значимость данных профессий для общества.
3. Развитие познавательных процессов: через решение логических задач, шифровок, кроссвордов и головоломок способствовать развитию наглядно-образного, логического и аналитического мышления.
4. Формирование уважительного отношения к труду: показать практическую ценность профессий в области информационных технологий, воспитать у участников уважение к специалистам, обеспечивающим информационную безопасность.
5. Командная работа и сплочение: развивать навыки коллективного взаимодействия и распределения ролей в команде при выполнении заданий различной сложности.

6. Организация активного познавательного досуга: создать условия для вовлечения обучающихся в интеллектуально-развивающую деятельность в форме игры, объединяющей элементы соревнования и сотрудничества.

7. Отработка навыков поиска информации и анализа данных: сформировать умение работать с подсказками, использовать наблюдательность и внимательность при поиске объектов, анализе информации и сопоставлении фактов.

3. Руководство Квеста

3.1. Общее руководство подготовкой и проведением Квеста осуществляется Организационным комитетом (далее - Оргкомитет).

3.2. Оргкомитет создается из числа представителей организатора, специалистов, экспертов партнерских организаций и других заинтересованных организаций и ведомств на период подготовки проведения чемпионата для достижения цели и решения, вытекающих из цели задач. Состав Оргкомитета и жюри утверждается приказом директора ГАОУ ДО РД «Центр развития талантов «Альтаир».

3.3. Оргкомитет Квеста:

- осуществляет организационно-методическое обеспечение и проведение Квеста;
- утверждает критерии оценивания Квеста и доводит до сведения участников;
- обеспечивает взаимодействие между участниками и организаторами Квеста;
- организует награждение победителей и призёров Квеста.

4. Участники Квест-игры

4.1. К участию в Квесте допускаются команды обучающихся 5-10 классов общеобразовательных организаций и студенты колледжей 14-17 лет.

4.2. Каждая команда состоит из трёх участников.

4.3. Участник Квеста обязан выполнять требования настоящего Положения, соблюдать порядок проведения Квеста. В случае нарушений участник может быть лишен права дальнейшего участи в Квесте.

4.4. Подача заявки на Квест означает добровольное согласие с условиями Квеста.

5. Время и место проведения Квеста

5.1. Квест проводится 21 октября 2026 года.

5.2. Место проведения Квеста: центр цифрового образования «IT- куб», г. Махачкала, ул. Хаджалмахинская 41г.

5.3. Формат участия: в мероприятии принимают участие обучающиеся, объединённые в команды по 3 человека. Каждая команда проходит последовательно все станции Квеста.

5.4. Структура и продолжительность Квеста: общее время проведения Квеста составляет 1,5-2 часа, включая инструктаж и церемонию награждения. Тайминг мероприятия:

- 0:00 - 0:10 - Вступительная часть: приветствие участников, инструктаж по технике безопасности, распределение на команды, выдача маршрутных карт.

- 0:10 - 1:50 - Основная часть: последовательное прохождение 5 игровых станций.
- Время на каждую станцию - до 12 минут, включая выполнение задания. Переходы между станциями занимают 1-2 минуты.
- 1:50 - 2:00 - Финальный этап: сбор и соединение всех фрагментов QR-кода, сканирование и заполнение Яндекс-формы («Знак найден»).
- 2:00 - 2:15 - Подведение итогов, награждение победителей, общее фото.
- Контактное лицо по организации и проведению Квеста:

- Алимов Азардух Абдулмуминович +7(963) 795-13-06;
- Абдулмеджидова Марта Магомедовна +7(909) 480-51-41.

Регистрация участников Квеста: 13.00-14:00 ч. При регистрации обязательно иметь при себе документ, удостоверяющий личность.

5.3 Начало Квеста в 14:00 ч. Время, отведённое на Квест: 2 часа.

6. Прохождение Квеста

6.1. Перед началом Квеста все команды собираются в актовом зале (или аудитории, определенной организаторами). Главный судья проводит инструктаж, объясняет правила, фиксирует состав команд и выдает каждой команде маршрутный лист с порядком прохождения станций.

6.2. Всего в Квесте заявлено 5 станций, каждая из которых имеет четко прописанное задание, критерии выполнения и условия получения части QR-кода. Ведущий станции фиксирует результат в маршрутном листе команды.

- Станция 1. «Киберфишинг» (игра на внимательность).
  - Участникам предлагается набор электронных писем, из которых часть является фишинговыми (с ошибками, подозрительными ссылками, неправдоподобными данными).
  - Задача команды: за отведенное время (не более 10 минут) определить и обосновать, какие письма являются фишинговыми, а какие - реальными.
  - Результат: команда должна правильно классифицировать не менее 80% писем.
  - При выполнении задания команда получает 1-й фрагмент QR-кода.
- Станция 2. «Собери компьютер».
  - Участникам выдаётся набор карточек с изображениями комплектующих (процессор, материнская плата, видеокарта, блок питания и т.д.), а также пустая схема системного блока.
  - Задача: правильно расположить комплектующие в схему, объяснив их роль в работе компьютера.
  - Время выполнения: до 12 минут.
  - Результат: правильное размещение не менее 80% комплектующих + базовое объяснение роли хотя бы 3-х элементов.
  - При успешном выполнении команда получает 2-й фрагмент QR-кода.
- Станция 3. «Инфо-кроссворд».

- Участникам выдается кроссворд, включающий термины из области информатики, интернета и кибербезопасности.
- Команда решает кроссворд в течение 12 минут.
- Результат: правильно заполнено не менее 70% слов.
- При успешном выполнении команда получает 3-й фрагмент QR-кода.

- Станция 4. «Scratch-лабиринт».
  - На компьютере открывается заготовка проекта Scratch: персонаж находится в начале лабиринта.
  - Задача команды: с помощью блоков Scratch составить алгоритм, который приведёт персонажа к выходу из лабиринта.
  - Время выполнения: 12 минут.
  - Результат: персонаж должен успешно достичь выхода, при этом код не должен содержать заведомо лишних блоков.
  - При успешном выполнении команда получает 4-й фрагмент QR-кода.
- Станция 5. «Информационный следопыт».
  - Участникам предлагается несколько логических загадок и зашифрованных подсказок, связанных с информатикой и интернетом.
  - Команда должна расшифровать их и найти правильный ответ (например, название известного алгоритма, пароля, ключевого термина).
  - Время выполнения: 12 минут.
  - Результат: правильное решение хотя бы 2/3 заданий.
  - При успешном выполнении команда получает 5-й фрагмент QR-кода.

6.3. После прохождения всех станций команды собираются в общем зале.

- Каждая команда соединяет полученные фрагменты QR-кода в единый квадрат.
- QR-код сканируется (собственным устройством команды).
- Команда переходит по ссылке на Яндекс-форму, где появляется сообщение «Знак найден». В форме команда указывает название своей команды и подтверждает успешное завершение Квеста.
- Только команды, прошедшие все станции и собравшие полный QR-код, считаются финишировавшими.

6.4. Главный судья и ведущие станций фиксируют результаты. Победителями и призерами считаются команды, которые:

1. Успешно прошли все 5 станций.
2. Собрали и отсканировали QR-код.
3. Первые завершили Квест с подтверждением в Яндекс-форме.

В случае, если несколько команд завершают одновременно, преимущество получает команда, показавшая лучшие результаты по скорости прохождения и заполнения Яндекс-формы.

6. Условия участия в Квесте

6.2. В Оргкомитет Квеста на электронный адрес matematic555@mail.ru представляются следующие документы:

Заявка (Приложение №1 к настоящему Положению) обучающегося, заверенная подписью и печатью руководителя муниципального органа управления образования (руководителям государственной организации) (файлы в формате pdf);

Согласие на обработку персональных данных (файлы в формате pdf) (Приложение № 2 к настоящему Положению).

Для участия в Квесте также необходимо подать заявку через автоматизированную информационную систему «Навигатор дополнительного образования детей Республики Дагестан».

Схема подачи заявки:

– необходимо войти в учетную запись (личный кабинет) автоматизированной информационной системы «Навигатор дополнительного образования детей Республики Дагестан» (если нет личного кабинета, необходимо зарегистрироваться);

– перейти в раздел «Мероприятия», найти нужное вам мероприятие, подать на него заявку. После этого на Вашу почту придет уведомление о создании заявки, а далее о ее подтверждении организатором мероприятия.

Ссылка на раздел «мероприятия»: https://xn--05-kmc.xn--80aafey1amqq.xn--d1acj3b/activity/3739/?date=2026-10-21

7. Порядок определения победителей и призеров Квест-игры

7.1. Оценивание выполненных работ осуществляется в соответствии с критериями, определенными оргкомитетом.

7.2. Победители и призеры определяются согласно рейтингу баллов.

7.3. Победители и призеры Квеста по итогам участия награждаются дипломами соответствующих степеней Минобрнауки РД ГАОУ ДО РД «Центр развития талантов «Альтаир».

8. Заключительные положения

8.1. Официальная информация о Квесте размещается на официальном сайте Минобрнауки РД (www.dagminobr.ru), ГАОУ ДО РД «Центр развития талантов «Альтаир» (https://altair-rd.ru).

8.2. Вопросы, неотраженные в настоящем Положении, решаются Оргкомитетом Квеста, исходя из своей компетенции в рамках сложившейся ситуации в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

Приложение № 1
к Положению о проведении
Республиканской квест – игры «В поисках знака»

Заявка
на участие в Республиканской квест – игре «В поисках знака»

«___»_____20 __ г.

Муниципалитет _____
(город/район)

_____
Ф.И.О. и контактный телефон ответственного за формирование команды

№	ФИО участника	Образовательная организация, класс	Номер СНИЛС	Достижения учащегося
1				
2				
3				

Начальник
управления образования_____/_____/
подписьФИО

Приложение№2
к Положению о проведении
Республиканской квест – игры «В поисках знака»

Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного образования Республики Дагестан «Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Альтаир» (сокращенное наименование ГАОУ ДО РД «Центр развития талантов «Альтаир»)
Адрес местонахождения: 367010,РД, г .Махачкала, ул. Хаджалмахинская 43А
телефон:89884635729
адрес электронной почты:press.dagman@gmail.com
от_____
паспорт серии_____№_____
кем выдан_____
когда выдан «____»_____года
зарегистрированного(ой)по адресу:
_____

Согласие
на обработку персональных данных,
разрешенных субъектом персональных данных для распространения

Я,_____
(Ф.И.О.),«____»_____20_____г.рождения, что подтверждается (реквизиты документа, удостоверяющего личность паспорт) серия_____номер_____от«_____»_____20____г.,
кем выдан_____
когда выдан_____, код подразделения_____, принимающего участие в мероприятиях Государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования Республики Дагестан «Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Альтаир» (далее– ГАОУ ДО РД «Центр развития талантов «Альтаир»), в соответствии со ст.9, ст.10.1 Федерального закона от 27.07.2006 N152-ФЗ «О персональных данных», даю согласие на обработку и распространение подлежащих обработке персональных данных Оператором с целью оформления информационных, отчетных и наградных материалов по итогам проведения мероприятия в следующем порядке:

Категория персональных данных	Перечень персональных данных	Разрешаю к распространению(да/нет)	Разрешаю к распространению неограниченному кругу лиц(да/нет)	Условия и запреты	Дополнительные условия
Общие персональные данные	фамилия				
	имя				
	отчество				
	Год рождения				
	Месяц рождения				
	Дата рождения				
	Место рождения				

	Почтовый адрес				
	Адрес электронной почты				
	Контактные номера телефонов				
Биометрические персональные данные	Цветное цифровое фотографическое изображение лица				

Сведения об информационных ресурсах Оператора, посредством которых будут осуществляться предоставление доступа неограниченному кругу лиц и иные действия с персональными данными субъекта персональных данных:

Информационный ресурс	Действия с персональными данными
https://edu.gov.ru/	Размещение документации в рамках мероприятия
https://vk.com/it_cube_dag	Размещение документации в рамках мероприятия
https://t.me/itcube_mhk	Размещение документации в рамках мероприятия
https://www.youtube.com/channel/UC6q3gjYnQyaJQBTwICWuYSw	Размещение документации в рамках мероприятия
https://www.ecobiocentre.ru/zhurnal-yunnatskiy-vestnik/	Размещение документации в рамках мероприятия

Настоящее согласие предоставляется мной на осуществление действий в отношении моих персональных данных, которые необходимы для достижения указанных выше целей в соответствии с п.3ст.3 Федерального закона от 27.07.2006 N152-ФЗ "О персональных данных" обработка персональных данных-любое действие (операция) или совокупность действий (операций), совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств с персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных.
Я проинформирован, что Оператор гарантирует обработку персональных данных в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации как не автоматизированным, так и автоматизированным способами.

Данное согласие действует до достижения целей обработки персональных данных.
Данное согласие может быть отозвано в любой момент по моему письменному заявлению.
Я подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую по собственной воле.

«_____»_____20____г.

_____(подпись)/_____(Ф.И.О.)