



Федеральное государственное
бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ
НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА и
ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ при
ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ПОВОЛЖСКИЙ ИНСТИТУТ
УПРАВЛЕНИЯ**

имени П.А. СТОЛЫПИНА

Соборная ул., д. 23/25, г. Саратов, 410031
Тел. (845-2) 65-35-50, 65-34-93, 65-34-92 (факс)
E-mail: piuis@piuis.ru
ОКПО 69447938, ОГРН 1027739610018,
ИНН 7729050901 / КПП 645243001

25.05.2019 № 762/443/02-19

На № _____ от _____

**Руководителю Федерального
агентства по делам молодежи
А.В. Бугаеву**

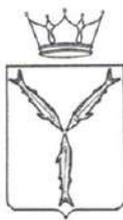
Уважаемый Александр Вячеславович!

Поволжский институт управления имени П.А. Столыпина – филиала ФГБОУ ВО РАНХиГС при Президенте Российской Федерации готов оказать финансовую поддержку в реализации проекта «Цифровой патруль «ХакерRU.net» в следующей части: предоставление 4 экспертов проекта, стимулирование команды проекта, выделение транспорта для решения организационных вопросов на всех этапах реализации проекта и выездов проектной команды в школы, предоставление помещений, световой и звуковой аппаратуры для проведения итогового форума на общую сумму 150 000 (сто пятьдесят тысяч) рублей.

Кроме того, в реализации проекта будут задействованы информационные и организационные ресурсы Института.

**Заместитель директора,
начальник управления
по работе со студентами**

Н.В. Агапова



МИНИСТЕРСТВО
МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
И СПОРТА
САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ул. Киселева, 76, г. Саратов, 410012
Тел.: (845-2) 73-49-80; факс: (845-2) 73-40-29
sarsport@saratov.gov.ru

20.04.2019 № 010/00/1045
на № _____

Руководителю Федерального
агентства по делам молодежи
(Росмолодежь)
А.В. Бугаеву

Уважаемый Александр Вячеславович!

Министерство молодёжной политики и спорта Саратовской области поддерживает проект «Цифровой патруль «ХакерRU.net», разработанный Поволжским институтом управления имени П.А. Столыпина – филиалом ФГБОУ ВО РАНХиГС при Президенте Российской Федерации.

Повышение уровня цифровой грамотности и цифровой культуры граждан в настоящее время является одной из ключевых задач Правительства Российской Федерации и обозначена в национальной программе «Цифровая экономика РФ». Проект предполагает комплексное решение данной задачи применительно к учащимся начальных классов общеобразовательных учреждений Саратовской области.

Команда проекта состоит из специалистов, имеющих успешный опыт реализации ряда региональных проектов с детьми и молодежью. В их числе: «Центр подготовки вожатых для работы с детьми с ОВЗ и детьми-сиротами «DobroCвет» и литературный проект «КлассикBest».

Министерство готово принять участие в проекте «Цифровой патруль «ХакерRU.net» в качестве партнера и оказать экспертную, организационную и информационную помощь в его реализации.

С уважением,

Заместитель министра

А.А. Беловицкая



**МИНИСТЕРСТВО
ОБРАЗОВАНИЯ
САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

ул. Солная, 32, г. Саратов, 410002
Тел.: (845-2) 49-21-12; Факс (845-2) 28-67-49

15.05.2019 № 18-33/103
на № _____

**В Федеральное агентство по делам
молодежи**

Министерство образования Саратовской области поддерживает проект Поволжского института управления имени П.А. Столыпина – филиала ФГБОУ ВО РАНХиГС при Президенте Российской Федерации «Цифровой патруль «ХакерRU.net», который предполагает проведение серии просветительских мероприятий для учащихся начальной школы по базовым навыкам безопасного поведения в сети Интернет и выпуск настольной игры «Твоя безопасная сеть «ХАКЕР.RU.net».

Повышение уровня цифровой грамотности детей и молодежи в настоящее время является важным направлением деятельности органов государственной власти и образовательных организаций. О значимости этой работы отмечается в программе «Цифровая экономика Российской Федерации». Кроме того, спецпредставитель Президента России по вопросам цифрового и технологического развития Д.Н. Песков подчёркивает, что ведущая роль в данном процессе должна отводиться прививанию навыков цифровой гигиены у школьников.

Министерство выражает заинтересованность в реализации данного проекта на территории Саратовской области и готово оказать содействие в работе с общеобразовательными учреждениями и органами управления образованием муниципальных районов Саратовской области, а также экспертную информационную поддержку на всех этапах реализации.

И.о. заместителя министра

Л.А. Григорьева



Министерство молодёжной политики и спорта
Саратовской области
государственное бюджетное учреждение
«Региональный центр комплексного социального
обслуживания детей и молодежи «Молодёжь плюс»

410031, г.Саратов ул. Соборная, 42в, тел. / факс (845-2) 49-19-16; E-mail: sarmolodplus@mail.ru
ОКПО 47736286; ОГРН 1026402199823; ИНН/КПП 6450033600/645001001

на 23.05.2019 № 02-01/494
от _____

В Федеральное агентство
по делам молодежи

Региональный центр комплексного социального обслуживания детей и молодежи «Молодёжь плюс» поддерживает проект Поволжского института управления имени П.А. Столыпина – филиала ФГБОУ ВО РАНХиГС при Президенте Российской Федерации «Цифровой патруль «ХакерRU.net».

Проект предусматривает комплексную работу по повышению уровня цифровой культуры в школьной среде. Актуальность проекта усиливается тем, что в настоящее время основная масса родителей и учителей в силу возрастных особенностей сами обладают низким уровнем цифровой грамотности и не владеют современными инструментами воспитания у детей навыков цифровой гигиены. В проекте предлагаются новые подходы к решению этой проблемы: выпуск настольной игры «Твоя безопасная сеть «ХАКЕР.RU.net», подготовка методических рекомендаций и проведение I регионального Детского цифрового форума. Реализация этих мероприятий позволит вывести просветительскую работу с детьми на новый уровень

Региональный центр «Молодёжь плюс» готов оказать помощь в предоставлении экспертов, обучении волонтеров проекта, а также иную методическую, организационную и информационную помощь при его реализации на территории Саратовской области.

Директор



Н.С. Асташкин



Общероссийская общественно-
государственная
детско-юношеская организация
**«РОССИЙСКОЕ ДВИЖЕНИЕ
ШКОЛЬНИКОВ»**
САРАТОВСКОЕ РЕГИОНАЛЬНОЕ
ОТДЕЛЕНИЕ

Тел.: +79020401443; Эл.почта: sarmolod2025@gmail.com,
г.Саратов, ул.Кутякова,9

19.04.2019 № 19/04-23

№ _____

**В Федеральное агентство
по делам молодежи**

Саратовское региональное отделение ООГДЮО «Российское движение школьников» поддерживает проект Поволжского института управления имени П.А. Столыпина – филиала ФГБОУ ВО РАНХиГС при Президенте Российской Федерации «Цифровой патруль «ХакерRU.net».

Глобальная цифровизация и активное включение в нашу жизнь цифровых форм взаимодействия влечет за собой существенное увеличение количества киберпреступлений и иных негативных явлений таких как кибербуллинг, секстинг, квершеринг, а также вовлечение детей в экстремистские организации и секты.

Обучение детей ответственному отношению к своему цифровому профилю и цифровому следу сегодня является важной задачей родителей и педагогов.

Саратовское региональное отделение РДШ готово оказать экспертную, и информационную помощь в реализации проекта «Цифровой патруль «ХакерRU.net», а также содействие в работе с общеобразовательными учреждениями в муниципальных районах Саратовской области.

С Уважением,

Председатель

Е.В. Рузанова



**Настольная игра
ХакерRU.net**

Почему это важно?



Низкий уровень знаний о цифровой гигиене учащихся 1-5 классов, при их высокой активности в сети Интернет.



Спецпредставитель Президента России по вопросам цифрового и технологического развития Д.С. Песков отметил, что необходимо развивать навыки цифровой гигиены именно у школьников.



Только 26% школьников смогли и назвать от 1 до 2-х правил безопасной работы в интернете, 67% - готовы были назвать пароль от своих аккаунтов группе исследователей.



В программе "Цифровая экономика", утвержденной Правительством РФ, заложено повышение цифровой грамотности населения.



Интернет-мошенничество и угрозы

Финансовые потери

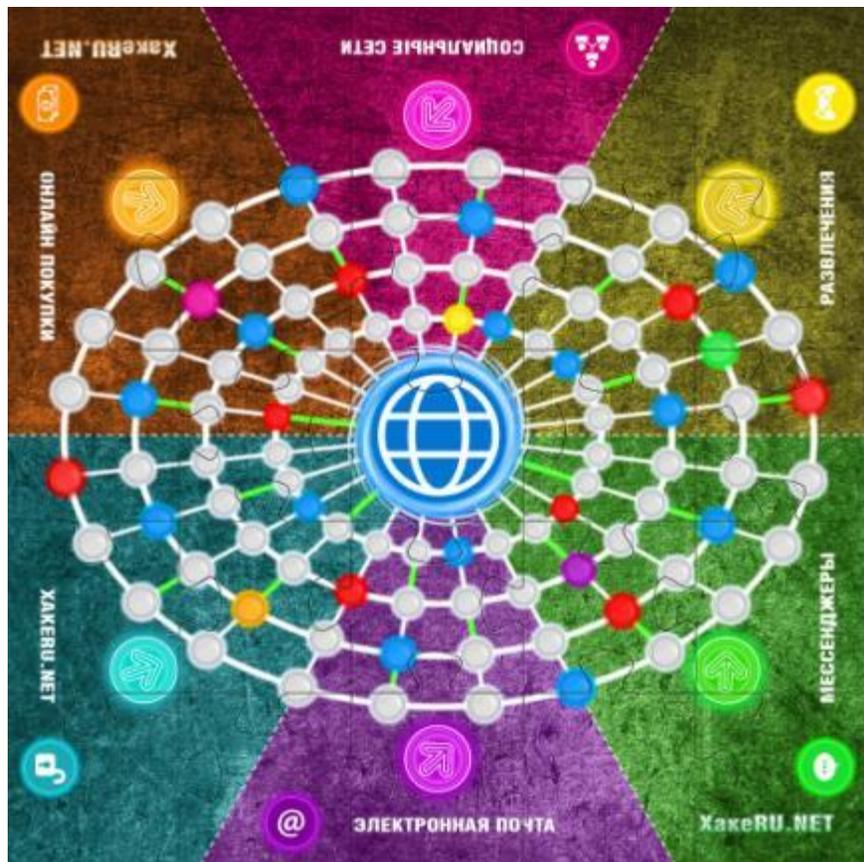
- Средняя сумма потери в социальных сетях – 15 тыс. руб. (по данным «Правовед.ru»)
- Общее число интернет-краж в России - 300 тыс.
- Общий объем ущерба - 1,05 млрд. руб. (по данным «Информзащита»)

Психологические угрозы

- Кибербуллинг – травля со стороны других пользователей
- Секстинг – обнародование интимных подробностей личной переписки
- Овершеринг – стремление рассказывать о себе в соц.сетях подробностей личной жизни
- Вовлечение в экстремистские организации секты.



Основные элементы игры



Игровое поле

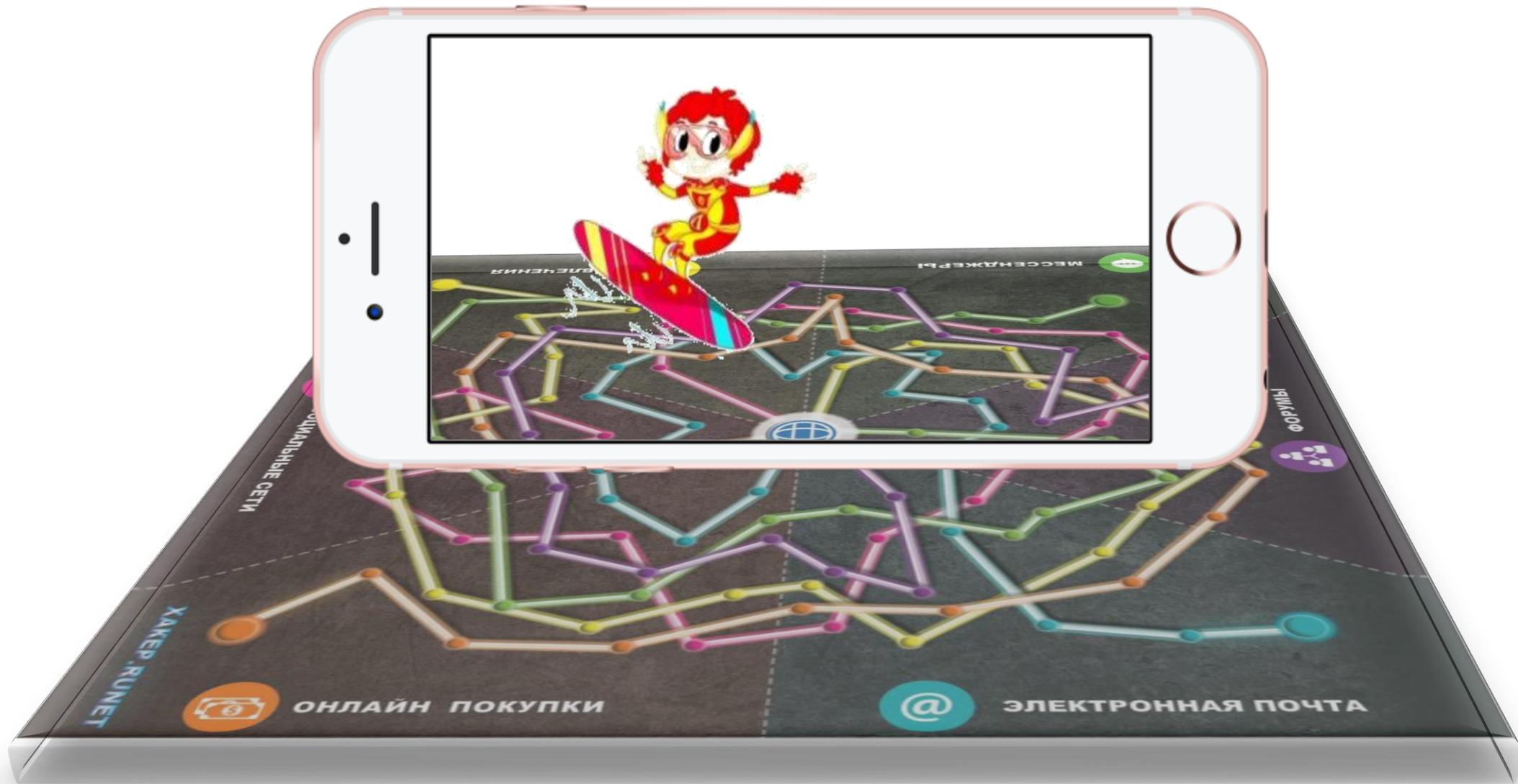


Карточки с игровым заданием

Игра построена по соревновательному принципу и направлена на раскрытие преступлений в разных полях глобальной информационной сети.

Играть можно как индивидуально, так и в командах.





Планируется внедрение в игру технологии дополненной реальности.



Наши персонажи



Ботик



Спамик



Сейла



Хайпик



Гейм



Сети-гифка



ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Настольная игра «ХакеRU.NET» направлена на раскрытие киберпреступлений в разных полях глобальной информационной Интернет сети.

Играя в нее, дети станут детективами, раскрывающими киберпреступления в разных сферах нашей цифровой жизни, научатся правильно реагировать на уловки сетевых мошенников и обезопасят себя в при реальном столкновении с ними.

Игра позволит вашему ребенку сформировать базовые принципы цифровой гигиены.

Игра построена по соревновательному принципу.

СОСТАВ ИГРЫ:

1. Игровое поле-пазл размером 30х30 см
2. 90 игровых карточек в 6 цифровых сферах: «Электронная почта», «Мессенджеры», «Онлайн покупки», «Развлечения», «Социальные сети», «ХакеRU.NET».
3. 12 карточек «Чит-код» - неожиданный (положительный или отрицательный) разворот событий при работе в Интернете.
4. 6 игровых фишек.
5. 6 карточек персонажей, символизирующих цифровые сферы игры.
6. 15 карточек с финальными вопросами.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

1. Поделиться на 2-6 команд и выбрать капитанов.
2. Собрать игровое поле.
3. Разложить карточки в три стопки: «Чит-код», «Финал», и игровые карточки, перемешанные случайным образом.
4. В формате жеребьевки выбрать карточку персонажа, за которого будет играть каждая команда. Она же определит стартовую точку на игровом поле.
5. Скачать на телефон приложение для чтения QR-кода (подсказки и ответы на карточки) и приложение «Metaverse» для использования элементов дополненной реальности и знакомства с суперспособностями персонажей:
 - поле «Социальные сети» - ГИФКА: 1 раз за игру команда может сделать ход в любую сторону на 3 шага за правильный ответ (даже с использованием подсказки);
 - поле «Развлечения» - ГЕЙМИК: 1 раз за игру может заморозить 1 ход любой команды;
 - поле «Онлайн покупки» - СЕЙЛА: 1 раз за игру может пропустить свою команду без ответа на 1 ход вперед;
 - поле «Мессенджеры» - БОТИК: не обладает суперспособностями;
 - поле «Электронная почта» - СПАМИК: 1 раз за игру может увеличить время на решение задания на 1 минуту;
 - поле «ХакеRU.NET» - ХАЙПИК: может 1 раз за игру использовать уникальные возможности любого другого персонажа.
6. Встать на стартовую точку выбранного персонажа.

ХОД ИГРЫ:

1. Право первого хода достаётся команде, попавшей на поле «ХакеRU.NET». Далее команды ходят по часовой стрелке. При каждом новом ходе команды берут верхние карточки их стопки с игровыми карточками. Задача каждой команды быстрее дойти до центра игрового поля. У каждой команды есть персонаж со своей суперспособностью. Ее можно использовать 1 раз в любой момент игры.
2. Для захода на игровое поле каждой команде необходимо правильно раскрыть преступление, размещенное на их игровой карточке. При этом не имеет значения возьмет команда подсказку или нет.
3. После захода на игровое поле команды по очереди раскрывают интернет преступления, размещённые на игровых карточках. Для ответа каждой команде дается 3 минуты. Если команда

отвечает правильно без подсказок – делает 2 хода в любом направлении, за использование подсказок – делает 1 ход в любом направлении. Если неправильно раскрывает преступление – остается на месте. Для использования подсказок нужно прочесть QR-код «ПОДСКАЗКА», который находится на карточке. Для проверки ответа, нужно прочесть QR-код «ОТВЕТ», который также находится на карточке.

ВАЖНО!!!! ПЕРЕХОД НА КАЖДЫЙ НОВЫЙ КРУГ ИГРОВОГО ПОЛЯ ВОЗМОЖЕН ТОЛЬКО ПО ЗЕЛЕННОЙ ЛИНИИ.

4. На игровом пути команды будут встречать точки разных цветов. Попав на них команды выполняют следующие действия:

Красная точка – «пропустить ход»;

Синяя точка – взять карточку «Чит-код»;

Разноцветные точки под цвет игровых полей – могут 1 раз использовать суперспособность персонажа этого игрового поля.

5. Дойдя до центра поля, команда берет игровую карточку из стопки «Финал». Если команда отвечает правильно – она заканчивает игру, если неправильно, она возвращается на любую красную точку предыдущего круга.

КОНЕЦ ИГРЫ:

Победителем игры считается команда, которая быстрее других дошла до центра игрового поля и правильно ответила на финальный вопрос.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАРТОЧКИ:

Если вы уже знаете ответы на все карточки, вы сможете приобрести новый набор карточек с дополнительными заданиями и дальше наслаждаться игрой.