



ИНТЕНСИВ
**Архипелаг
2121**

**CyberEdu - образование
в области
информационной
безопасности**

АГЕНТСТВО
СТРАТЕГИЧЕСКИХ
ИНИЦИАТИВ

20.35
УНИВЕРСИТЕТ

ПЛАТФОРМА НТИ



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ
И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Актуальность проекта

В настоящее время поколение Z ориентировано на цифровые сервисы, технологии и устройства. Уровень вовлечения дошкольников и школьников в виртуальное пространство позволяет делать выводы о том, что не всегда контент образовательный, а чаще именно ориентированный на социальные сети и игровую деятельность. Увлечение школьниками и дошкольниками цифровыми технологиями через STEM-образование для ранней профориентации и дальнейшего ведения по линии развития IT-компетенций не используется рационально.

Внедрение соревновательности, поощрительной методики наиболее благоприятно вписывается в процесс обучения, как причина естественных склонностей людей к стремлениям, конкуренции и достижениям.

Такой методикой является геймификация, которая позволяет структурировать работу обучающихся к достижению целей и повышает производительность. Игровые технологии повышают интерес у обучающихся к процессу обучения и любой другой деятельности, порождают желание участников процесса самосовершенствоваться.



Проблема



В условия современной экономики необходимо развивать направления по импортозамещению, особенно в сферах IT и информационной безопасности (ИБ). Для сохранения уровня развития страны необходимы специалисты, обеспечивающие разработку и внедрение отечественного ПО, технических решений в производстве и технике. Необходима подготовка выпускников, способных решать задачи в экономике, развивать российские технологии и повышать уровень информационной безопасности в стране.

В образовательные программы вузов внедряются дисциплины для формирования цифровых компетенций в том числе в области информационной безопасности. Но для IT-специальностей это изучение основ программирования, а не продолжение образование в этой сфере, что обеспечивает отставание наших студентов в скорости освоения цифровых компетенций от студентов вузов ведущих технологически развитых странах, где программирование начинают изучать с 6 класса.

Поэтому необходимо пересмотреть дошкольное образование и школьный курс информатики с точки зрения внедрения STEM образования.

Решение

Мы предлагаем проект, направленный на обучение дошкольников и школьников основам информационной безопасности, цифровой грамотности и кибергигиены путем внедрения игрового подхода в курс.

Главным преимуществом “CyberEdu - образование в области информационной безопасности” является возможность проявить себя и применить свои знания в ctf-соревнованиях, олимпиадах, хакатонах и киберзарницах, где помощь в участии организует команда проекта на безвозмездной основе. Обучение не заканчивается после получения участниками сертификатов: спикеры оказывают помощь обучающимся в продолжении их развития в сферах ИТ и ИБ.

Преимущества:

- поддержка Всероссийского общества "Знание»;
- привлечение победителей и участников Лиги Лекторов; наличие площадки для проведения, партнёрство с вузами и образовательными организациями по России;
- опыт проведения мероприятий, как федерального университета.

Возможности:

- ранняя профориентация;
- раннее вовлечение в ИТ школьников;
- участие онлайн, расширение границ знаний



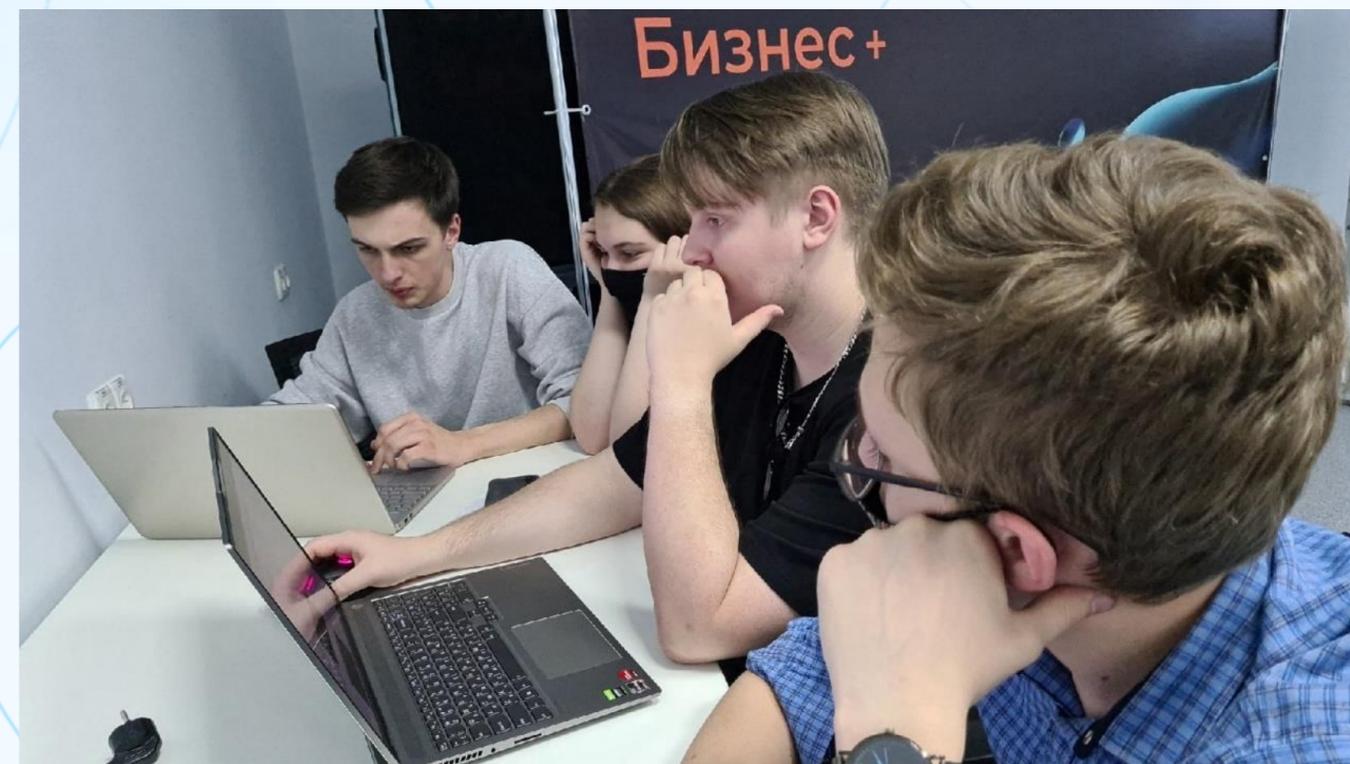
РЫНОК

Рынок оказания образовательных и просветительских услуг является целевым для нашего предложения.

Он имеет множество образовательных программ, направленных на просвещение молодежи в сфере IT. Каждая из таких программ является уникальной за счет направленности и подачи своего материала. Наше предложение имеет низкую насыщенность на рынке образования за счет возможности участников проявить себя и применить свои знания в ctf-соревнованиях, олимпиадах, хакатонах и киберзарницах, где помощь в участии организует команда проекта на безвозмездной основе.

Свободные доступные ниши- это дошкольные образовательные учреждения и школы начального образования.

Основные тренды- тотальная цифровизация и геймификация образования. Внедрение STEM-технологий и технологий виртуальной и дополненной реальности, технологии искусственного интеллекта, цифровая грамотность, цифровая гигиена



Бизнес-модель

В программу входят платные курсы, направленные на обучение дошкольников и школьников основам информационной безопасности, цифровой грамотности и кибергигиены путем внедрения игрового подхода в курс.

Приблизительная стоимость курса- 4000 рублей;

Количество обучающихся на потоке- 20;

Длительность одного потока- 7 будних дней;

Количество потоков в месяц- 2.

Ценностными предложениями являются: просвещение молодежи в STEM-технологиях, технологиях искусственного интеллекта, киберграмотности, возможность проявить себя и применить свои знания в ctf-соревнованиях, олимпиадах, хакатонах и киберзарницах, где помощь в участии организует команда проекта на безвозмездной основе. Обучение не заканчивается после получения участниками сертификатов: спикеры оказывают помощь обучающимся в продолжении их развития в сферах IT и ИБ.



Текущие результаты

Опыт команды:

- 3 место в хакатоне “Кибербезопасность граждан: противодействие коррупционным преступлениям в условиях цифровизации финансовых услуг”, Ростов, 2022;
- Участник хакатона «HackGround-2022», Ставрополь
- Участник «Просветительского хакатона» от Российского общества «Знание»
- Участник Ctf-соревнования «InnoCtf-2022», Иннополис
- Участник Ctf-соревнования «DagCtf», Махачкала, 2022
- Автор научных статей и конкурса научных работ по ИБ “Исследование эффективности применения визуализации данных при моделировании бизнес-процессов”, Пятигорск, 2022
- Участник конкурса научных работ «SibInfo-2022» с докладом «Исследование визуализации метрик кибербезопасности с целью анализа рисков и предотвращения кибератак», Томск



Команда



**Лапина Мария
Анатольевна**

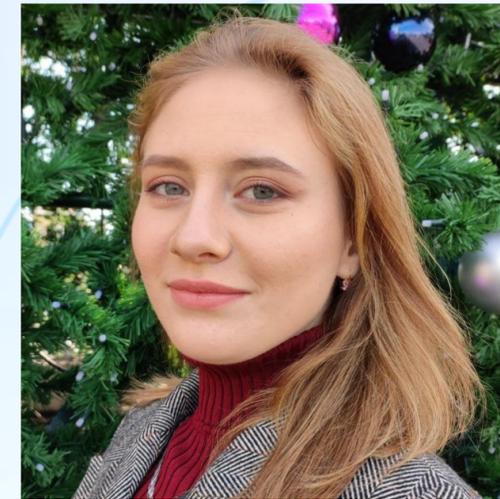
Научный руководитель
команды.

Кандидат физико-
математических наук, доцент,
заместитель директора по
международной деятельности,
доцент кафедры
информационной
безопасности
автоматизированных систем
Института цифрового
развития Северо-Кавказского
федерального университета



**Федоренко Мария
Дмитриевна**

Старший куратор команды.
Спикер «Школы STF»



**Федаш Диана
Алексеевна**

Спикер «Школы STF»



**Щепкина Анастасия
Сергеевна**

Спикер «Школы STF»

Планы развития

Необходимая поддержка:

Поддержка со стороны Министерства просвещения РФ с целью внедрения изложенных предложений в ФГОС образовательных учреждений среднего и дошкольного образования

Организация программ дополнительного образования учителей в области STEM образования и технологий в области ИИ

Обеспечение финансирования для закупки материально-технического обеспечения: компьютерная техника, наборы отечественных производителей для STEM-обучения, что обеспечивает и поддержку российских производителей.



Стратегический план:

Проведение курса по проекту «CyberEdu - образование в области информационной безопасности» и мероприятий очно-заочного формата:

- игры, конкурсы;
- конференции, хакатоны;
- ctf-соревнования, кибер-зарница.

Связь с возможными партнерами, среди которых:

- Лаборатория Касперского- info@kaspersky.com;
- Inline Technologies- service@in-line.ru;
- Код Безопасности- partner@securitycode.ru;
- ИнфоТеКС- soft@infotecs.ru;
- Инфосистемы Джет- service@jet.su;
- Информзащита- market@infosec.ru.



ИНТЕНСИВ
**Архипелаг
2121**

АГЕНТСТВО
СТРАТЕГИЧЕСКИХ
ИНИЦИАТИВ

20.35
УНИВЕРСИТЕТ

ПЛАТФОРМА НТИ



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ
И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Контакты

Сайт <http://ctfschool.tilda.ws/>

Телефон **+7 (918) 761-00-38**

email **norra7@yandex.ru**

