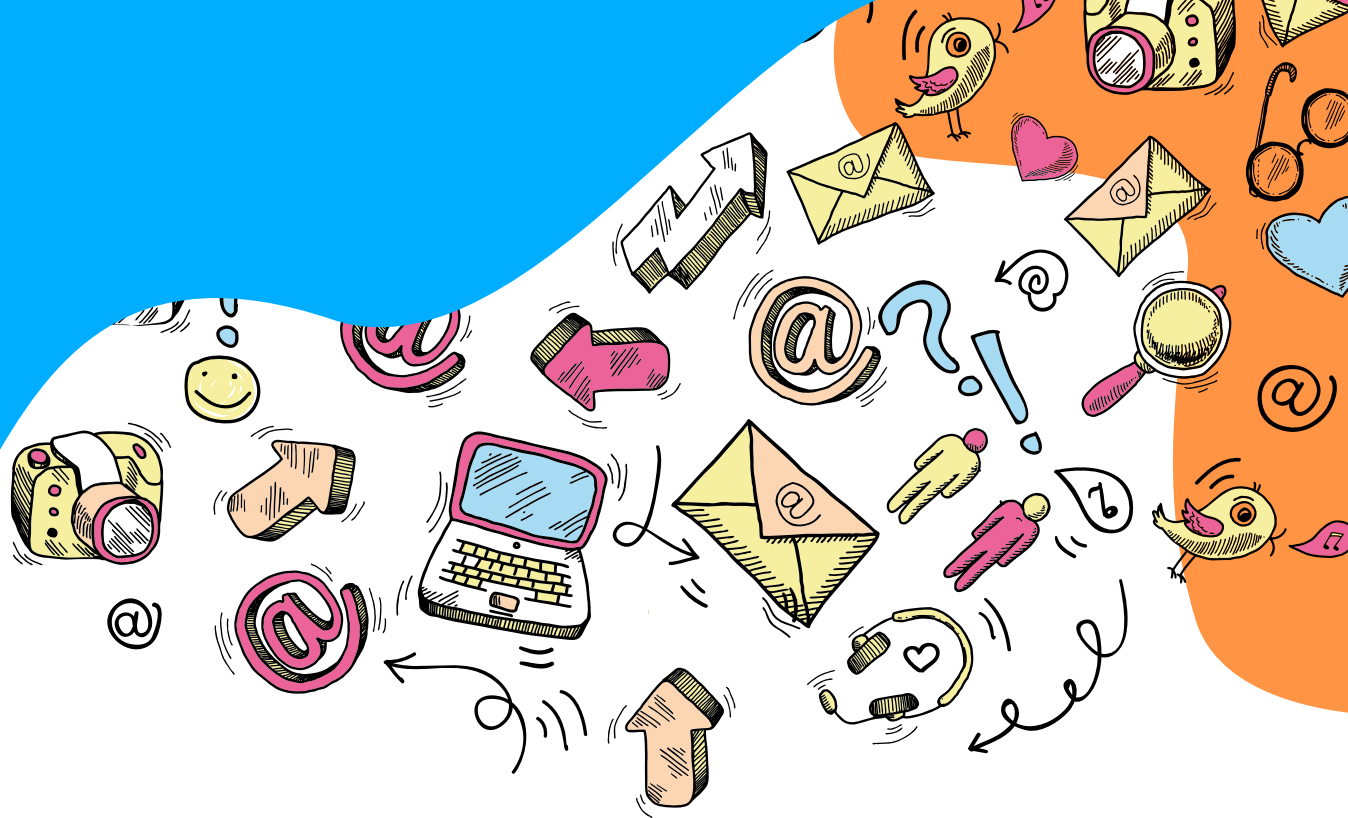
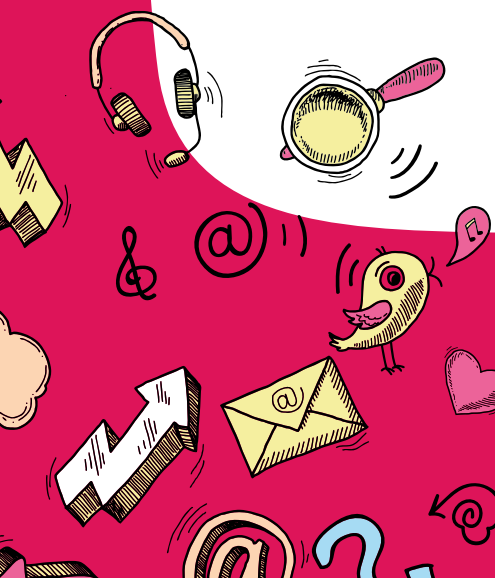
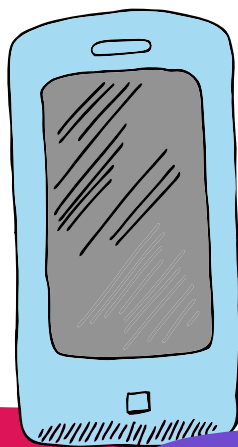




Азбука цифровой безопасности

руководство
по проведению игры



ГРАНТЫ
ПЕРВЫХ



БУДУЩЕЕ
ОБЕЗ
ОПАСНОСТИ



АЛТАЙСКИЙ ИНСТИТУТ
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ
Имени Аурелии Матвеевны Тополевой

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Квест (от английского quest — «поиск», «приключение») — это сюжетная образовательная игра, при которой участники осуществляют поиск информации по указанным адресам для решения учебной проблемы. Такая форма организации деятельности детей сочетает элементы проблемного, проектного и игрового обучения, направлена на формирование познавательной активности, развитие навыков работы с информацией и командного взаимодействия.

Цель проведения квеста: повышение цифровой грамотности обучающихся в области безопасности в сети интернет через формирование навыков распознавания рисков (кибермошенничество, онлайн-травля, вовлечение в деструктивные сообщества и противоправную деятельность) и развитие критического мышления.

Возраст участников: 12–18 лет.

Ключевые характеристики квеста:

- **Сюжетно-ролевой характер.** Квест «Азбука цифровой безопасности» имеет легенду и сюжет про подростка Петю 15-ти лет, который попадает в разные опасные ситуации. Это отличает квест от простого соревнования по решению задач.

- **Дискретность.** Квест разбивается на отдельные 4 станции, прохождение которых фиксируется и оценивается в ходе игры на маршрутных листах.

- **Ограниченность во времени и пространстве.** Правила квеста определяют время на выполнение задания (15 минут) на каждой станции, при этом в ходе игры запрещено покидать определённую локацию.

- **Разнообразие заданий.** Квест включает теоретические задачи (анализ понятий, правовой ответственности, правил и инструкций), решение практических ситуаций, спортивные (командные эстафеты) и творческие задания (объявление конкурса рисунков и коллажей на тему «Моя цифровая безопасность»).

Формат: образовательный квест (4 станции: 1, 2 или 4 команды, в одной команде до 25 человек).

Подготовка реквизита и локации: необходимо свободное помещение для общего сбора игроков, проведения открытия и закрытия квеста (сцена на открытой площадке, центральная площадь, актовый зал и др.), а также 4 помещения или открытые площадки для организации работы станций. Организаторы квеста распечатывают нужное количество маршрутных листов, и реквизита для каждой станции с учетом количества команд (подгрупп на станциях). Проверяют оборудование, безопасность локации и доступность всех точек маршрута.

Оборудование: микрофон, экран, проектор для трансляции презентации, звукоусиление (при необходимости) для проведения открытия и закрытия мероприятия. Для станции 1: «Фишинговая бухта» — стол с учетом количества подгрупп, магнитная доска, магниты, реквизит; для станции 2: «Теневой профиль» — стол с учетом количества подгрупп, реквизит; для станции 3: «Код манипуляции» — стол с учетом количества подгрупп, реквизит; для станции 4: «Алгоритм вежливости» — спортивная площадка для эстафет (ровное покрытие, отсутствие препятствий).

Организаторы квеста:

- **ведущий** (1 или 2 человека): открытие и закрытие мероприятия;
- **игротехник** (4 человека): объяснение правил станции, оценка выполнения заданий, общее руководство процессом проведения квеста на станции, фиксация результатов работы команд в маршрутных листах;

- **волонтер** (4–5 человек): размещают оборудование и реквизит на площадках, помогают с навигацией во время переходов между станциями, дают подсказки при необходимости, контролируют время прохождения станции (15 минут), обеспечивают безопасность на маршруте;

- **фотограф/видеооператор** (1–2 человека): снимают ключевые моменты, делают групповые фото команд, записывают отзывы участников, создают контент для социальных сетей.

КОМПЛЕКТ КВЕСТА

Руководство по проведению квеста — 1 шт.

Сценарий проведения квеста — 1 шт.

Реквизит для проведения квеста — 1 шт.

ОБЩИЙ ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА

№	Этап	Время
1	Сбор участников	За 10-15 минут до начала мероприятия
2	Открытие мероприятия, организационный момент	15 минут
3	Основной этап (работа на четырех станциях)	60-70 минут (15 минут на каждой станции, до 10 минут переход между станциями)
4	Закрытие мероприятия, подведение итогов	20-30 минут

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА

Квест «Азбука цифровой безопасности» имеет универсальную структуру и реквизит. Квест может быть использован при проведении образовательных событий в детских оздоровительных лагерях, в пришкольных лагерях, при проведении воспитательных мероприятий в общеобразовательных организациях и учреждениях дополнительного образования детей.

Участники образуют команды заранее. Команды придумывают себе название и девиз, выбирают капитана.

За 2-3 дня до проведения квеста игрокам предлагается принять участие в конкурсе рисунков и коллажей на тему «Моя цифровая безопасность». В день проведения квеста организуется выставка детских работ.

Квест состоит из четырех автономных станций: «Код манипуляции», «Фишинговая бухта», «Теневой профиль», «Алгоритм вежливости». Порядок прохождения станций зависит от количества команд.

Если в квесте принимает участие одна команда, то организуется линейный маршрут. Команда проходит станции по порядку: 1, 2, 3, 4.

Если в квесте принимает участие две или четыре команды, то организуется параллельный маршрут по станциям. Команды стартуют одновременно, но идут по разным маршрутам в соответствии с маршрутным листом.

На открытии мероприятия ведущий выдает капитану каждой команды маршрутные листы с указанием порядка прохождения станций.

Игротехники организуют работу на станциях в соответствии со сценарием проведения в течение 15 минут, объясняют правила на каждой станции, озвучивают задания и вопросы, оценивают выполнение заданий и формулируют рекомендации.

При наличии команд численностью более 10 человек рекомендуется делить игроков на подгруппы. В сценарии проведения квеста описаны разные механизмы деления команд на подгруппы в рамках работы станций. Организаторы квеста готовят реквизит в соответствии с количеством подгрупп на станциях.

Перед проведением квеста проводится инструктаж волонтеров, распределяются роли между волонтерами, проводится репетиция и обсуждаются возможные нестандартные ситуации.

Квест «Азбука цифровой безопасности» разработан в образовательных целях и не предполагает соревновательный эффект и бальную оценку прохождения станций.

На подведении итогов мероприятия награждаются все участники квеста сладкими призами, дипломами или сертификатами. Бланки сертификатов и дипломов игры организаторы готовят самостоятельно.

В целях поощрения активных и творческих ребят на подведении итогов отмечаются лучшие рисунки и коллажи на тему «Моя цифровая безопасность».

ПОСЛЕ МЕРОПРИЯТИЯ

1. Сохраняем фото с участниками.
2. Собираем обратную связь от участников и организаторов.
3. Размещаем новости о проведенном мероприятии на сайте организации, в социальных сетях с указанием хэштегов #ДвижениеПервых, #ГрантыПервых, #АИРО
4. В социальных сетях ставим отметки, ссылки на людей и партнерские паблики:

Движение Первых <https://vk.com/mypervie>

Движение Первых Алтайского края <https://vk.com/mypervie22>

Министерство образования и науки Алтайского края <https://vk.com/educaltai>

Алтайский институт развития образования имени А.М. Топорова
<https://vk.com/iro22>

Центр развития инновационных проектов и финансовой грамотности
https://vk.com/educ_center

**Друзья! Надеемся, что использование квеста
«Азбука цифровой безопасности»
сделает учебно-воспитательный процесс увлекательным,
повысит уровень цифровой грамотности детей и молодежи!**

Авторы-разработчики комплекта игры «Азбука цифровой безопасности»:

Белокоз Екатерина Александровна, специалист по УМР отдела научно-методического сопровождения образования КАУ ДПО «АИРО имени А.М. Топорова»;

Мертес Елена Яковлевна, руководитель методического центра сопровождения педагогов по вопросам профилактики распространения идеологии экстремизма и терроризма КАУ ДПО «АИРО имени А.М. Топорова»;

Мжельская Наталья Васильевна, заведующий лабораторией развития жизненных навыков и инклюзии КАУ ДПО «АИРО имени А.М. Топорова»;

Пушкарев Кирилл Витальевич, специалист по методическому сопровождению отдела реализации проектов и программ в сфере патриотического воспитания граждан ФГБУ «Российский детско-юношеский центр»;

Райских Татьяна Николаевна, заместитель директора по научной и инновационной работе КАУ ДПО «АИРО имени А.М. Топорова», директор АНО ЦРИПИФГ, канд. пед. наук, доцент.

Комплект игры «Азбука цифровой безопасности» разработан в рамках реализации проектной активности «Региональный кейс-чемпионат «Будущее БЕЗ опасности» при поддержке гранта «Движение Первых» (Соглашение № 592-10-2026-177 от 21.05.2026 г. (ИГК 000000Ю159226Р7О00002) по заказу Автономной некоммерческой организации «Центр развития инновационных проектов и финансовой грамотности».

Издатель: АО «Алтайский дом печати».
Год выпуска: 2026 г.

© КАУ ДПО «АИРО имени А.М. Топорова»

© АНО «Центр развития инновационных проектов и финансовой грамотности»