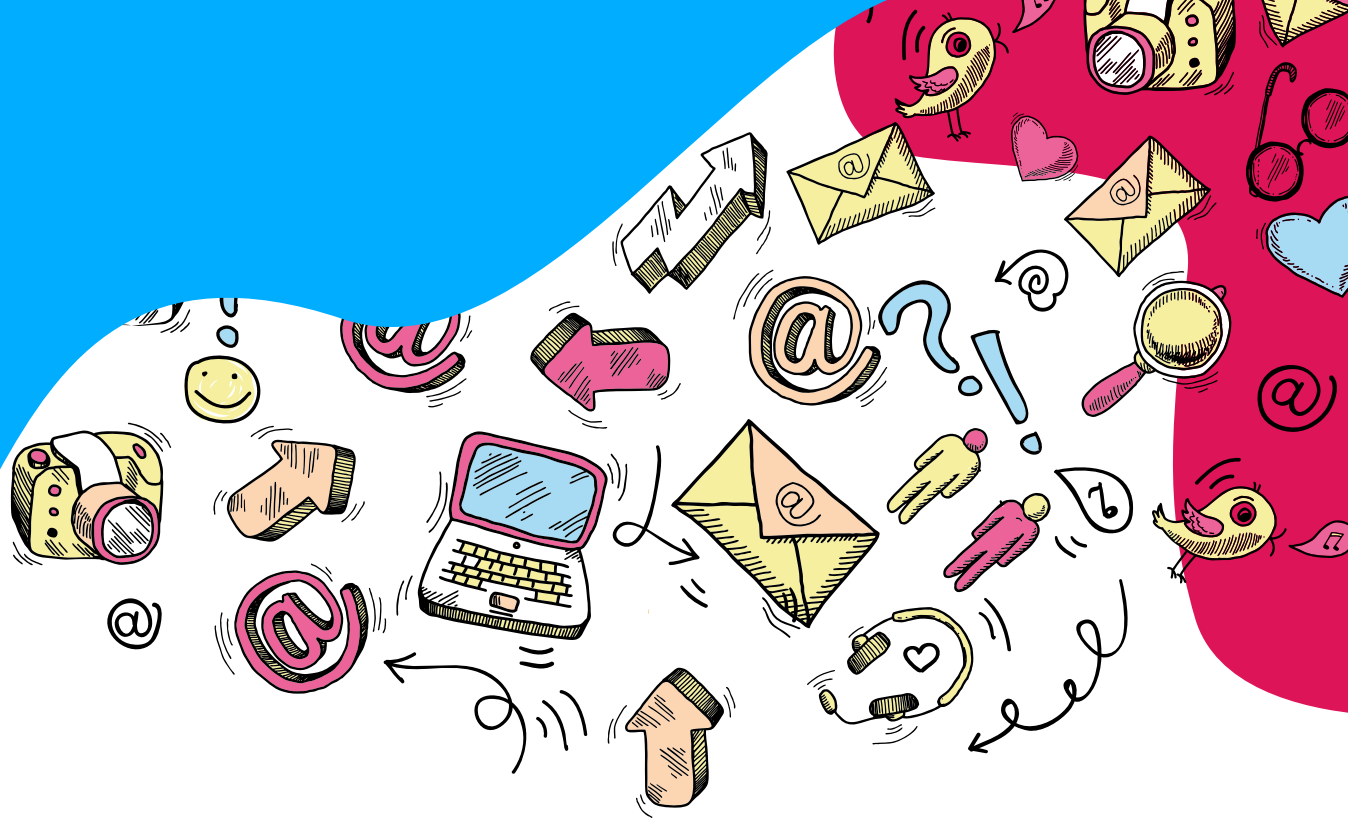
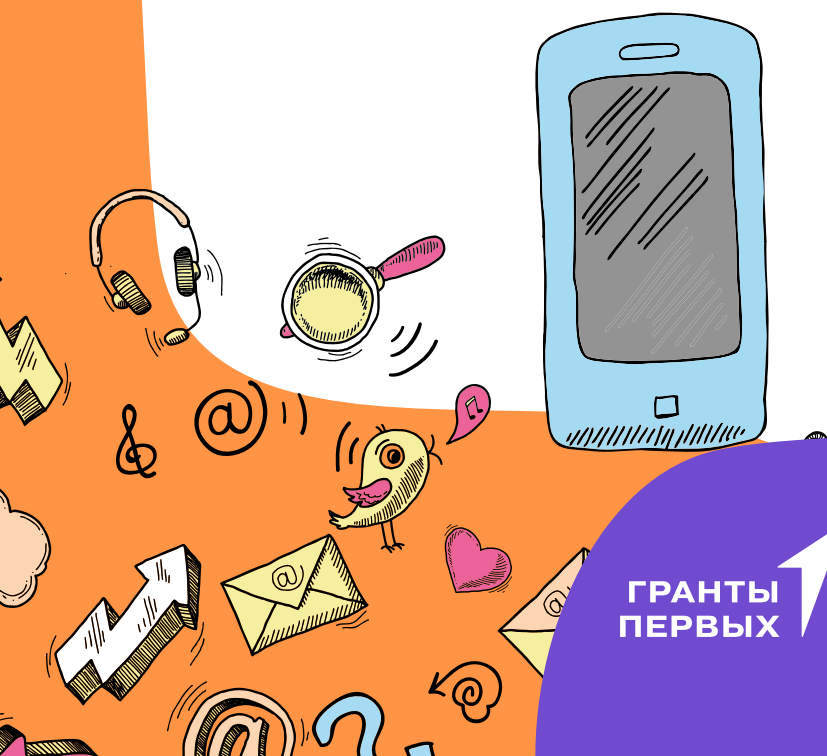




Азбука цифровой безопасности

сценарий
проведения игры



ГРАНТЫ
ПЕРВЫХ



БУДУЩЕЕ
ОБЕЗ
ОПАСНОСТИ



АЛТАЙСКИЙ ИНСТИТУТ
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ
имени Алексея Григорьевича Тополева

ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

№	Этап	Время	Примечания
1.	Сбор участников	За 10-15 минут до начала мероприятия	Звучит фоновая музыка, участники собираются рядом со сценой на открытой площадке, центральной площади, в актовом зале или ином помещении.
2.	Открытие игры	15 минут	Помощники ведущих делают фото (необходимо сделать обзорные фото с участниками и ведущими, а также фото команд). Ведущие произносят приветственные слова, сообщают правила игры. Ниже приведен текст для ведущих, где используются следующие обозначения: В1 — слова первого ведущего, В2 — слова второго ведущего. Открытие мероприятия может быть проведено одним ведущим.
3.	Основной этап проведения игры	60-70 минут (15 минут на каждой станции, до 10 минут переход между станциями)	Игра проходит на четырех станциях. На каждой станции работает игротехник: объясняет правила станции, оценивает выполнение заданий, осуществляет общее руководство процессом проведения игры, фиксирует результаты работы команд в маршрутных листах. Также на станциях рекомендуется организовать работу волонтеров, которые 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.
4.	Закрытие игры	20-30 минут	Ведущие подводят результаты проведения игры, произносят заключительные слова. Помощники ведущих делают фото

СЦЕНАРИЙ ОТКРЫТИЯ

ТЕКСТ ДЛЯ ВЕДУЩИХ

В1: Добрый день, дорогие ребята, уважаемые вожатые и воспитатели! Приветствуем вас на торжественной церемонии открытия игры «Азбука цифровой безопасности».

В2: Мы живем в цифровую эпоху, когда границы между реальным и виртуальным миром стираются. Наши смартфоны, компьютеры и социальные сети стали неотъемлемой частью жизни. Но цифровая среда — это не только безграничные возможности для общения, обучения и развития, это еще и пространство, требующее особой ответственности.

В1: Именно поэтому сегодня мы здесь. Наша цель — не просто проверить ваши знания, а сформировать культуру безопасного и этичного поведения в сети. Умение защитить свои персональные данные от мошенников и уважительно общаться с другими людьми онлайн — это фундаментальные навыки современного человека.

В2: Игра «Азбука цифровой безопасности» реализуется в рамках проектной активности «Региональный кейс-чемпионат «Будущее БЕЗ опасности». Этот проект стал возможен благодаря грантовой поддержке Движения Первых.

В1: _____ а как появилась идея создания проекта? (*Ведущий обращается по имени к своему соведущему*)

В2: В феврале 2026 года лидеры первичных отделений Движения Первых на проектной сессии предлагали свои идеи проектов, значимых для детей и подростков. Проект по цифровой безопасности вызвал наибольший отклик у ребят и экспертов Движения Первых. Так у лидеров первичных отделений возникла идея этого проекта, ребята хотели, чтобы о безопасном интернете узнало, как можно больше девочек и мальчишек.

В1: Проект «Региональный кейс-чемпионат «Будущее БЕЗ опасности» по результатам конкурсного отбора 2026 года стал лучшим в России из более чем 3,5 тысяч заявок, что подтверждает значимость темы цифровой грамотности и безопасности для подрастающего поколения нашей страны.

В2: Для приветственного слова приглашается _____
(*почетный гость мероприятия*)

Приветственное слово почетного гостя

В1: Спасибо за вдохновляющие слова!

В2: Мы продолжаем нашу программу. Любое значимое событие в нашей стране начинается с главного символа нашего государства.

В1: Внимание! Просим всех встать. Звучит Гимн Российской Федерации.

Звучит Государственный гимн Российской Федерации

В2: Спасибо, прошу садиться.

В1 и В2: Вот и настал самый важный момент! Игру «Азбука цифровой безопасности» можно считать открытой.

Аплодисменты

В2: Сегодня вместе с вами мы не просто играем. Мы учимся защищать свое цифровое «я» и строить безопасное информационное общество.

В1: Да, ты прав, шутки закончились, тема серьезная. Кстати, а ты уже слышал, что с нашим другом Петей произошло?

В2: Нет, а что с ним случилось?

В1: Я сам до конца не понял. Сейчас я тебе включу его голосовое, которое он нам в чате отправил, послушаешь.

Голосовое сообщение мальчика Пети: «Ребята, привет! Слушайте, я тут такое пережил, что просто обязан вам рассказать. За эту неделю я уже четыре раза попадал в такие неприятные истории, что до сих пор не по себе. В общем, учитесь на моих ошибках и будьте внимательны. Началось всё с того, что...»

В2: (огорченно) Кажется, в лагере проблемы со связью.

В1: Да, очень жаль, что так и не услышали, что с Петей случилось.

В2: Не грусти, мы сейчас попросим ребят о помощи и точно всё узнаем. Ребята, поможете же нам?

Ответ детей

В1: Отлично! В игре принимают участие 4 отряда/команды. У каждой команды должен быть капитан, просим определиться.

В2: Командиры команд, подойдите за маршрутными листами. Обращаю ваше внимание, что команды двигаются только в соответствии с указанным маршрутом.

В2: Ребята, на каждой станции вас будет ждать история, которая произошла с нашим другом. Выполняйте задания, будьте внимательны и уж точно никогда не повторяйте ошибок Пети.

В1: Ну что, команды, поехали!

Команды разбегаются по своим станциям, волонтеры сопровождают детей на станции по маршрутному листу.

ОСНОВНОЙ ЭТАП ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

СТАНЦИЯ «ФИШИНГОВАЯ БУХТА»

Реквизит: 20 карточек (15 правильных и 5 неправильных действий), стол с учетом количества подгрупп, магнитная доска, магниты, ручка.

Время: 15 минут.

Текст для игротехника:

1. Игротехник: «Здравствуйте, дорогие ребята! Меня зовут _____. Эта станция называется «Фишинговая бухта». Для успешной работы на станции мы разделимся с вами на 5 подгрупп. Сейчас я вам раздам перемешанные карточки с правилами защиты своих персональных данных в сети интернет. Количество карточек равняется количеству игроков. Вам нужно разбиться на мини-команды по принципу получения одинаковых карточек».

2. Игроки делятся на подгруппы.

3. Игротехник обсуждает с участниками основные правила и составляет памятку «Как защитить свои персональные данные?».

4. Игротехник: «Сейчас мы продолжаем работать в мини-командах. Слышал(а) уже о вашей проблеме, что вы не смогли дослушать голосовое сообщение и узнать, что же всё-таки произошло с Петей. Но не переживайте, я вам помогу узнать одну из историй. У меня есть скриншот сообщения, которое пришло Пете. Сейчас я вам его прочитаю».

5. Зачитывает сообщения с карточки (пример фишингового сообщения, см. реквизит).

6. Игротехник: «Петя поверил переписке с неизвестным человеком и стал жертвой мошенников. А вам, ребята, я предлагаю выполнить задание, чтобы уж точно не попасть в такую же историю, как Петя. У меня на столе разложены 20 карточек. Ваша

задача — из представленных карточек собрать памятку «Как защитить себя от киберпреступности». Будьте внимательны!»

7. Игротехник раздает карточки командам. Количество комплектов карточек равняется количеству подгрупп (см. реквизит «Фишинговая бухта»).

8. Контроль выполнения задания в подгруппах. (5 минут)

9. Публичное обсуждение: разбор каждой карточки, объяснение, почему действие правильное или неправильное. Подведение итогов: похвала за успешное выполнение, краткий итог по теме защиты от фишинга. (5 минут)

СТАНЦИЯ «ТЕНЕВОЙ ПРОФИЛЬ»

Реквизит: части пазла (роль, значение, последствие), стол с учетом количества подгрупп, ручка.

Время: 15 минут.

Текст для игротехника:

1. Игротехник: «Здравствуйте, дорогие ребята! Меня зовут _____. Эта станция называется «Теневой профиль». Сегодня мы поговорим о важной теме — кибербуллинге. Для успешной работы на станции мы разделимся с вами на 5 подгрупп. Сейчас я вам раздам перемешанные карточки с правилами поведения в сети интернет в ситуации кибербуллинга. Количество карточек равняется количеству игроков. Вам нужно разбиться на мини-команды по принципу получения одинаковых карточек.

2. Игроки делятся на подгруппы.

3. Игротехник обсуждает с участниками основные правила и составляет памятку «Как вести себя при онлайн-травле?».

4. Игротехник: «Сейчас мы продолжаем работать в мини-командах. У меня есть скриншот Петиной страницы в социальных сетях. Сейчас я вам его покажу».

5. Игротехник раздает в подгруппы скриншот страницы в социальных сетях (см. реквизит в разделе «Теневой профиль»).

6. Игротехник: «Ваша задача — собрать пазл в верном соответствии: «Роль — описание роли — последствия». У вас есть карточки с ролями (агрессор, жертва, пассивные наблюдатели, активные наблюдатели, защитник), их описанием и последствиями».

7. Игротехник раздает части пазла командам (количество комплектов пазлов равняется количеству подгрупп).

8. Контроль выполнения задания в подгруппах (5 минут).

9. Публичное обсуждение: каждая команда представляет свой пазл, игротехник комментирует и дополняет информацию, подводит итог о том, как вести себя при травле в сети, важность поддержки жертвы (5 минут).

СТАНЦИЯ «КОД МАНИПУЛЯЦИИ»

Реквизит: стол с учетом количества подгрупп, реквизит, ручка.

Время: 15 минут.

Текст для игротехника:

1. Игротехник: «Здравствуйте, дорогие ребята! Меня зовут _____. Эта станция называется «Код манипуляции». Сегодня мы поговорим о важной проблеме вовлечения детей и молодежи в противоправную деятельность. Для успешной работы на станции мы разделимся с вами на 5 подгрупп. Сейчас я вам раздам цветные карточки. Вам нужно разбиться на мини-команды по цвету карточек.

2. Игроки делятся на подгруппы.

3. Игротехник: «Сейчас мы продолжаем работать в мини-командах. Сегодня мы разберёмся, какие сообщения могут быть опасны и к каким последствиям они могут привести. У меня есть скриншот переписки Петра с неизвестным человеком в социальных сетях. Сейчас я вам его покажу и зачитаю».

4. Игротехник демонстрирует или раздает в подгруппы скриншот переписки социальных сетей (см. реквизит в разделе «Код манипуляции»).

5. Игротехник: «Петр сильно хотел быть самостоятельным и заработать деньги на новый телефон. Поверил незнакомцу и стал правонарушителем. Совершил действия, как ему казалось, безобидные. Но эти поступки влекут за собой ответственность, в т.ч. уголовную. Давайте разбираться! Я предлагаю выполнить задание, чтобы уж точно не попасть в такую же историю, как Петр. У меня для каждой мини-группы заготовлено 20 карточек. Ваша задача — определить, к какому виду деструктивной деятельности относится каждое сообщение, и какая мера наказания предусмотрена за это. Будьте внимательны!». (У игротехника количество комплектов карточек равняется количеству подгрупп в команде)

6. Контроль выполнения задания в подгруппах (5 минут).

7. Публичное обсуждение: разбор карточек, каждая мини-группа по очереди зачитывает сообщение, называет вид правонарушения и меру наказания, игротехник комментирует и даёт верный ответ. Подведение итогов: похвала за успешное выполнение, краткий итог о важности критического отношения к сообщениям в сети, мерам правовой ответственности (5 минут).

СТАНЦИЯ «АЛГОРИТМ ВЕЖЛИВОСТИ»

Реквизит: флажок — 2 шт.; мяч — 2 шт.; обруч — 2 шт.; скакалки — 2 шт.; фрагменты памятки «Сетевой этикет» (см. реквизит «Алгоритм вежливости»); свисток.

Время: 15 минут.

Текст для игротехника:

1. Игротехник: «Здравствуйте, ребята! Меня зовут _____. Слышал(а), что вы не смогли дослушать голосовое сообщение и узнать, что же все-таки произошло с Петей. Но не переживайте, я вам помогу узнать одну из историй. У меня есть скриншот сообщения, которое пришло Пете. Сейчас я вам его прочитаю».

2. Игротехник зачитывает текст сообщения (см. реквизит «Алгоритм вежливости»).

3. Игротехник: «Петр решил из добрых побуждений помочь незнакомцу. Он не знал, что его действия нарушают сетевой этикет и оставляют негативный цифровой след на его репутации. Я предлагаю выполнить задание, чтобы уж точно не попасть в такую ситуацию, как Петр. Нас с вами ждут веселые старты! Вытяните жребий».

4. Игротехник использует набор цветных карточек для деления на мини-команды. Для этого игротехник предлагает участникам поделиться на две команды с помощью цветных карточек — красные/синие. Объясняет, что каждая команда будет выполнять эстафеты и за победу в каждом испытании получит фрагмент памятки «Сетевой этикет». Задача участников собрать единую памятку, исключив неправильные фрагменты.

5. Игротехник проводит спортивные эстафеты в течение 10 минут и по завершении каждой эстафеты команде-победителю выдает фрагменты памятки «Сетевой этикет» (правильные и неправильные правила сетевого этикета). Количество эстафет зависит от количества участников в мини-командах, поэтому игротехник регулирует количество проводимых эстафет с учетом времени. Основная задача игротехника по завершении эстафет раздать командам все фрагменты памятки «Сетевой этикет». К организации эстафет привлекаются волонтеры.

Эстафета 1 «Флажковый спринт» — участники по очереди бегут с флажком в руках до конуса, оббегают его и возвращаются, передав флажок следующему.

Эстафета 2 «Передай мяч» — задача передать мяч над головой. После того, как последний игрок получит мяч, он возвращается в начало колонны и снова его передает и т.д.

Эстафета 3 «Ноги шире» — задача передать мяч между ног. После того, как последний игрок получит мяч, он возвращается в начало колонны и снова его передает и т.д.

Эстафета 4 «Дружная команда» — участники команд разбиваются на пары, зажимают мяч между собой и бегут до конца конуса, затем возвращаются и передают мяч следующей паре.

Эстафета 5 «Кузнечики» — участники по очереди прыгают на одной ноге до конуса и обратно.

Эстафета 6 «Волшебный обруч» — участники команд по очереди оббегают конус, неся обруч в руках над головой.

Эстафета 7 «Паровозик» — первый участник команд оббегает конус, возвращается за вторым участником, затем они вместе оббегают конус. Задача всей командой, взявшись за руки, оббежать конус и вернуться на свое место.

6. Сборка памятки «Сетевой этикет». На этом этапе обе мини-команды объединяются в одну.

Игротехник: «Отлично, команды! Вы справились со всеми заданиями. Теперь у вас есть фрагменты памятки «Сетевой этикет». Ваша задача — собрать из отрывков единую памятку. Обсудите одной большой командой, какие действия относятся к памятке, а какие нет.

7. Представление результатов, обсуждение. Игротехник: «Молодцы, ребята! Вы отлично справились. На станции я оценивал(а) скорость выполнения спортивных заданий, правильность составления памятки, аргументированность выбора правильных ответов. Победила дружба! Помните: сетевой этикет — это уважение к другим пользователям социальных сетей. Отправляйтесь на другую станцию! Удачи!»

СЦЕНАРИЙ ЗАКРЫТИЯ ИГРЫ

Ведущие выходят на сцену, разговаривая друг с другом

В1: Да, бедный Петр. В такие неприятные истории попал.

В2: Согласен. А мне вот все-таки интересно, кто же виноват в том, что Петр стал жертвой мошенников.

В1: Так давай у ребят спросим, как они считают?

Ответы детей

В2: Да, ребята, вы абсолютно правы! Петр сам виноват в том, что он стал жертвой мошенников. Слишком много информации о себе он транслировал в сети Интернет. И о своих желаниях рассказывал, и геолокацию оставлял, и фотографии с родными и близкими выставлял.

В1: Ребята, мы верим, что истории, которые произошли с нашим другом, стали ценными уроками для вас.

В2: Вы все справились с заданиями и доказали сегодня, что можете противостоять киберугрозам, разоблачать мошенников и строить здоровую коммуникацию в сети. Вы отлично поработали, и мы гордимся вами!

В1: А теперь предлагаю наградить самых активных и творческих ребят!

В2: Прошу выйти на сцену капитанов команд.

В1: Коробки — сюрпризы на сцену!

Награждение команд

В2: Сегодня, друзья, вы не только принимали участие в игре «Азбука цифровой безопасности», но и рисовали рисунки и плакаты на тему «Моя цифровая безопасность». Ребята, которые нарисовали рисунки, писали на листочках свое ФИО и номер отряда. Сейчас мы разыграем призы от Движения Первых среди наших художников. Встречайте, наш «Цифровой лототрон»!

Игра лототрон

В1: Спасибо всем за участие в нашей лотерее!

В2: Дорогие друзья, за время игры вы столкнулись с разными ситуациями. И если проанализировать все эти истории, можно прийти к одному очень важному выводу.

В1: В 99% случаях в своей беде виноват сам человек, который перешёл по сомнительной ссылке, выложил в открытый доступ слишком много личной информации, не включил двухфакторную аутентификацию.

В2: И это не обвинение. Это — главная мысль нашей игры. Интернет — это лишь инструмент. Как им пользоваться — во вред себе или во благо — зависит только от нас самих. Кибербезопасность и сетевой этикет — это не просто правила. Это наша личная ответственность.

В1: Ребята, вы сегодня показали, что умеете брать ответственность на себя. Вы научились думать, прежде чем переходить по ссылкам, прежде чем писать.

В2: Аплодисменты в вашу честь! Вы — настоящие цифровые герои сегодняшнего дня!

В1: Наша игра «Азбука цифровой безопасности» завершена. Но ваше путешествие по цифровому миру продолжается.

В2: Помните: ваша безопасность — это ваша ответственность.

Вместе: До новых встреч! Будьте бдительны! Цифровая грамотность — ваш ключ к успеху!

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»