

## **Номинация конкурса: Организация воспитания посредством ИКОП «Сферум»**

### **1. Авторы:**

Корж Анастасия Андреевна, учитель биологии, МБОУ Кирицкая СШ;  
Мысина Ольга Викторовна, учитель географии, МБОУ Кирицкая СШ.

### **2. Сценарий квест-игры для обучающихся 4–5 классов «Знакомство с социальной сетью «Сферум»**

*(Данное мероприятие лучше провести во время каникул, когда время не ограничено одним уроком)*

**Цель:** познакомить обучающихся 4–5 классов с социальной сетью «Сферум» и её функционалом в игровом формате, а так же подчеркнуть важность безопасного и ответственного поведения в интернете.

### **Задачи:**

- Ознакомить обучающихся с интерфейсом и функциями социальной сети «Сферум»;
- Способствовать командной работе и развитию коммуникативных навыков;
- Продемонстрировать функции сети, которые могут быть полезны для обучающихся;
- Научить основным правилам интернет-безопасности.

**Участники (целевая аудитория):** обучающиеся 4–5 классов.

### **Материалы и оборудование:**

- мобильные устройства с установленным приложением «Сферум»;
- раздаточные материалы (листки с заданиями);
- грамоты;
- призы (на усмотрение организаторов).

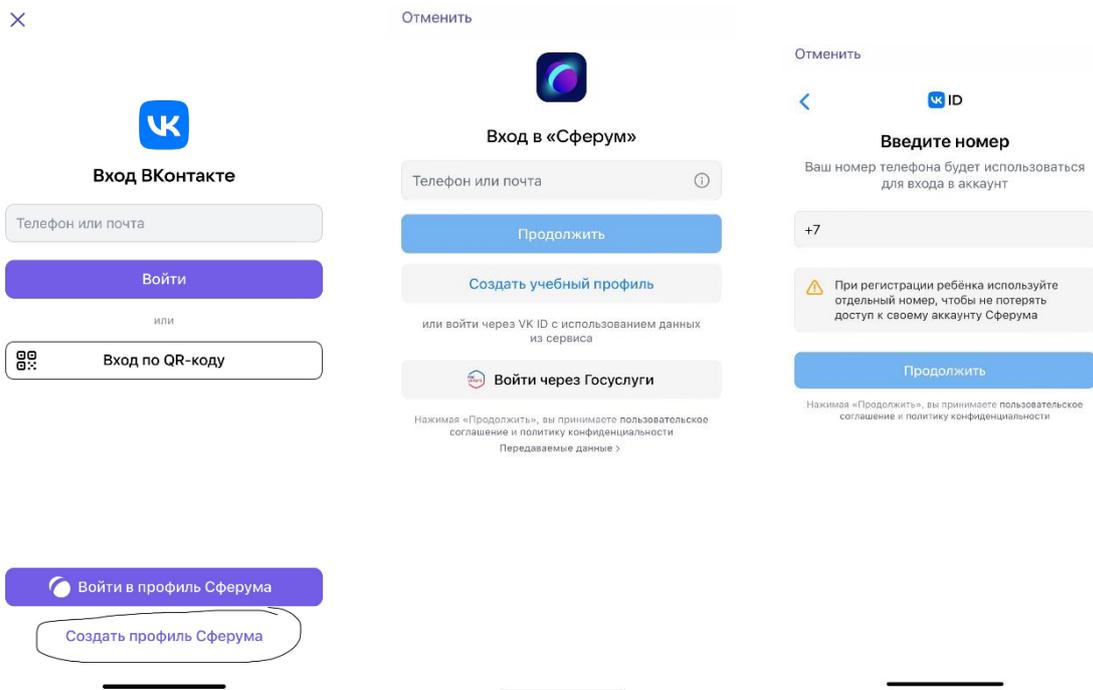
### **Ход мероприятия:**

#### **1. Вступительное слово ведущего:**

Добрый день, дорогие друзья! Сегодня мы с вами погрузимся в увлекательное путешествие, а поможет нам с вами социальная сеть «Сферум». Эта сеть создана специально для школьников и предлагает множество интересных возможностей для общения, обмена информацией и развития. Прежде чем, мы отправимся в путешествие, вам необходимо пройти небольшое обучение с социальной сетью «Сферум».

#### **2. Обучение (ориентировочно 10-15 минут):**

«Регистрация в сети». На этом этапе вам необходимо будет создать свою учётную запись в сети «Сферум». *Ведущий объясняет, как это сделать, и помогает обучающимся зарегистрироваться.* На данном этапе ведущий предлагает ученикам придумать надёжный пароль, который содержит буквы, цифры и специальные знаки. Придуманные пароли дети записывают на бумагу, а потом показывают ведущему.



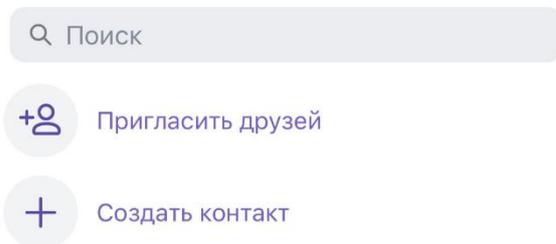
1. Нажимаем «создать профиль Сферума»
2. Выбираем способ входа
3. Вводим номер телефона

«Поиск друзей». На этом этапе вам будет предложено найти друзей среди других участников игры. Для этого вам необходимо будет создать группу и пригласить в неё своих друзей из школы. *Ведущий объясняет, как создать группу и пригласить друзей.*

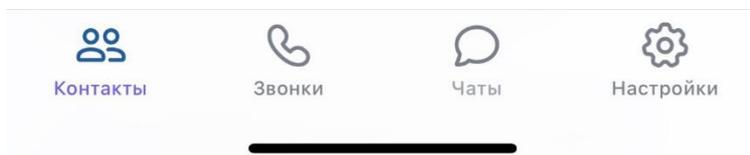


1. На главном меню выбираем «Контакты»

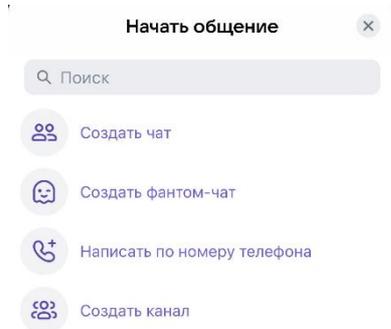
## Контакты



2. Нажимаем «Пригласить друзей» или выбираем из списка ниже



3. Возвращаемся в главное меню нажав «чаты»



5. Выбираем «создать чат» и выбираем друзей, которых вы туда добавите. Готово! Вы создали свой первый чат и нашли друзей.

«Обмен информацией». На этом этапе вам будет предложено обменяться информацией с другими участниками игры. Для этого вам нужно будет обменяться сообщениями с другими участниками. *Ведущий объясняет, как обмениваться сообщениями.*

Дорогие друзья, теперь вы обладатели профиля в социальной сети «Сферум», поэтому я хочу напомнить вам основные правила интернет-безопасности, которые в дальнейшем я всем разошлю в личные сообщения (*так же можно предложить детям самим вспомнить правила интернет-безопасности и дополнить их*).

### **1. Не раскрывай личные данные**

Никогда не делись своим полным именем, адресом, номером телефона или другими личными данными с незнакомыми людьми в интернете.

### **2. Пароли – это секрет!**

Создавай надежные пароли и не делись ими с друзьями. Пароль должен быть сложным и уникальным для каждой учетной записи.

### **3. Осторожно с незнакомыми людьми.**

Если кто-то, с кем ты общаешься онлайн, начинает задавать много личных вопросов или встречаться в реальной жизни, сообщи об этом взрослым.

### **4. Не нажимай на подозрительные ссылки.**

Если ты получаешь сообщение с подозрительной ссылкой или вложением, не нажимай на нее и покажи взрослым.

### **5. Скорей всего, не все, что ты видишь, — правда.**

Помни, что в интернете есть много фальшивых новостей и изображений. Проверяй информацию на разных сайтах.

## **6. Уважай других пользователей.**

Всегда будь вежлив и уважителен в общении с другими. Не допускай оскорблений, и помни, что за свои слова ты отвечаешь.

Следуя этим правилам, ты можешь сделать своё пребывание в интернете безопасным и приятным! Помни, что безопасный интернет — это задача не только для тебя, но и для взрослых, поэтому всегда общайся с ними о своих переживаниях или вопросах

### **Организационные моменты.**

Дорогие друзья! Я поздравляю Вас с успешным обучением по функционалу социальной сети «Сферум». Теперь мы с вами сможем отправляться в долгожданное путешествие. Предлагаю вам ознакомиться с правилами игры. *Ведущий зачитывает правила.*

**Правила игры:** Наша игра состоит из нескольких этапов или станций, на каждом из которых вам будут предложены задания и вопросы.

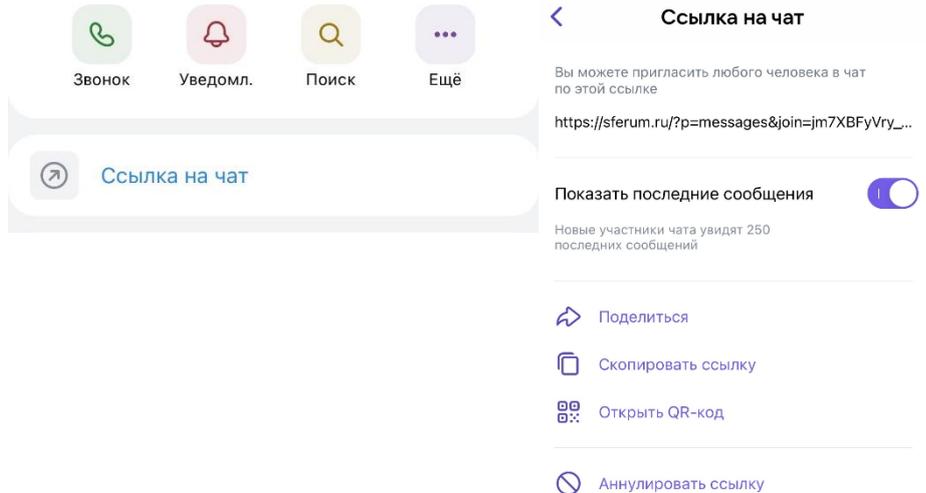
Все задания и вопросы будут поступать в специальные чаты в «Сферум». Вам необходимо будет выполнить их и отправить ответы в тот же чат. Если ответ окажется правильным, организатор отправит вам шифр, который вы должны будете разгадать. После этого вы отправитесь в зашифрованное место, где вас будет ждать помощник организаторов (*в качестве помощников можно привлечь старшеклассников*).

Он объяснит вам, как выполнить следующее задание. Вы выполните задание и отправите ответ в чат с организатором. Как только организатор получит ваш ответ (в виде фотографии или «говорящего кружочка»), он отправит вам новый шифр. Вы разгадаете его и отправитесь на следующую станцию. И так вам нужно будет обойти три локации.

За каждый успешно выполненный этап вы будете получать баллы и специальные награды из функционала «Сферум», которые затем можно будет обменять на призы. Чтобы вы не забыли правила игры, мы отправим их вам в ваши чаты и «закрепим», чтобы они не потерялись.

Ваша задача на данном этапе объединиться в три команды по 5-6 человек.

**Пока дети объединяются в команды и придумывают названия, помощники организаторов расходятся по станциям.** Организаторы создают специальные чаты и добавляют туда детей. *Для ускорения процесса добавления детей в чаты (чаты должны быть созданы заранее) используем QR-код, который заранее распечатываем. Дети просто наводят камеру своего телефона и попадают в общий чат с организаторами, в зависимости от своей команды. (Данный QR-код можно найти в настройках чата нажав на кнопку «ссылка на чат», далее откроется окно, где вам необходимо нажать «открыть QR-код»)*



### 1. Начало квеста. (Пример квест – игры для 4-5 классов)

После того, как все дети добавлены в чаты – начинается квест. Детям в чаты приходят первые задания.

#### Задание для 1-й команды:



Отгадайте ребус. Этот предмет вам необходимо найти в стенах школы. (ответ КАНАТ). Дети отправляются в спортивный зал, где их ждут помощники организаторов.

*Напоминаю, ваш ответ вы должны направить в чат с организатором. Если дети не могут отгадать ребус, организатор выдаёт им подсказки.*

#### Задание для 2-й команды.

Б+БЛИО



Отгадайте ребус. Здесь зашифровано место, куда вам следует отправиться дальше. (ответ библиотека)

*Напоминаю, ваш ответ вы должны направить в чат с организатором. Если дети не*

*могут отгадать ребус, организатор выдаёт им подсказки.*

### Задание для 3-й команды.



Отгадайте ребус. Этот предмет вам необходимо найти в стенах школы. (ответ ТАРЕЛКА). Дети отправляются в столовую.

*Напоминаю, ваш ответ вы должны направить в чат с организатором. Если дети не могут отгадать ребус, организатор выдаёт им подсказки.*

### Задание для команды (спортивный зал):

На середине каната подвешены жетоны (для каждой команды свой жетон), на жетоне задание для прохождения к следующей локации. Ведущий объясняет, что необходимо сделать.

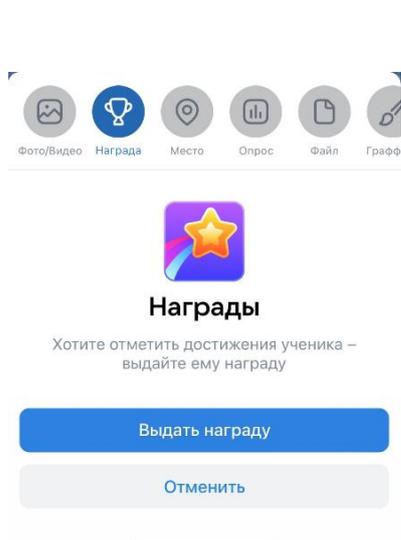
*Здравствуйте, ребятки! Вам необходимо достать жетон с каната. Команды подходят к канату и пытаются достать жетон. Когда жетон оказывается в руках команды, участники читают задание и приступают к его выполнению.*

**Задание:** Дорогой друг, сегодня ты окунешься в мир социальной сети «Сферум». В процессе обучения ты уже освоил некоторые базовые навыки.

Теперь пришло время для твоего первого задания. Тебе нужно сделать тематическую фотографию и отправить её в чат организатору. Если ты справишься с этим заданием, тебя ждёт следующее.

**Тема: может быть любая, например: «Спорт в школе». Фотографии детей, участвующих в школьных спортивных мероприятиях, таких как соревнования по бегу, прыжкам, подтягиваниям или гимнастике. После того, как организатор получил фотографию, он отправляет им шифр со следующей локацией. Для каждой команды своя локация, чтобы они не пересекались.**

*Для особо креативных фотографий из функционала «Сферум» можно выдавать детям награды и в конечном итоге призы «самым активным» игрокам.*



### **Шифр:**

*ЛАЗ ЙЫНВИТРОПС (спортивный зал)*

*АКЕТОИЛБИБ (библиотека)*

*ЯАВОЛОТС (столовая)*

### **Задание для команды (столовая):**

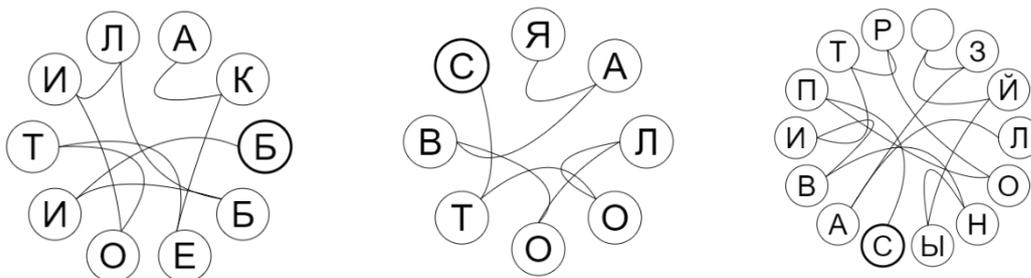
Здравствуйтесь, дорогие друзья!

Перед вами карточки с ингредиентами для салата «Оливье». Ваша задача — собрать из них салат.

Как только вы закончите, отправьте в чат организатора «говорящий кружочек» с озвученными ингредиентами. Если все верно, вы получите шифр для продолжения игры.

*После того, как организатор получил «говорящий кружочек», он отправляет им шифр со следующей локацией.*

### **Шифр:**



### **Задание для команды (библиотека):**

Представьте, что вы библиотекари и ваша задача — помочь ученикам найти нужную книгу. На станции «Библиотека» вас ждут полки с книгами. На каждой книге есть наклейка с номером. На столе лежат карточки с заданиями и номерами книг. Вам нужно взять карточку с номером книги и найти её на полке. Затем прочитайте задание, которое написано на карточке, и выполните его, используя книгу.

#### **Пример карточки:**

*Найти книгу определённого автора. Ученик должен найти книгу на полке и убедиться, что на обложке указано имя нужного автора.*

*Найти книгу с самым большим количеством страниц. Ученик должен найти книгу на полке и посчитать количество страниц в ней.*

После того, как дети прошли все станции и выполнили все задания, они возвращаются к организаторам, где их ждёт последнее испытание — конкурс на скорость выполнения.

*Задача детей — найти раздел «граффити» и создать в чате с организатором рисунок на тему «Разработай новый дизайн иконки социальной сети ИКОП «Сферум».*

*Здесь организаторы оценивают скорость, аккуратность и креативность идеи.*



### **Подведение итогов:**

По завершении игры ведущий подсчитывает баллы и объявляет победителей. Они получают заслуженные призы и грамоты. Также награды достаются тем детям, которые отличились в ходе квеста: «Самый активный», «Самый креативный» и так далее.

### **Особенность и уникальность:**

Квест-игра на платформе «Сферум» может предложить участникам необычный и захватывающий опыт благодаря следующим особенностям:

**Интерактивность и вовлечённость.** «Сферум» позволяет создать интерактивную среду, где участники могут взаимодействовать с виртуальным пространством, решать головоломки и искать подсказки. Это делает игру более захватывающей и позволяет участникам полностью погрузиться в процесс.

**Доступность и гибкость.** Платформа «Сферум» доступна для широкого круга участников, что позволяет проводить квест-игры для различных аудиторий — от детей и подростков до взрослых. Кроме того, гибкость платформы позволяет адаптировать игру под разные возрастные группы и уровни подготовки участников.

**Возможность использования мультимедиа.** Платформа «Сферум» позволяет использовать различные мультимедиа-элементы, такие как видео, аудио, изображения и другие. Это может сделать квест-игру более наглядной и запоминающейся.

### **Рефлексия.**

Разработка игры началась с анализа потребностей целевой аудитории – учащихся четвертого и пятого классов. Мы исследовали интересы детей, их уровень цифровой грамотности и игровые предпочтения. Это помогло создать содержательную и актуальную игру.

Квест был разбит на несколько этапов, каждый из которых содержал задания, связанные с различными аспектами социальной сети, такими как создание профиля, добавление друзей и взаимодействие в группах. Мы использовали элементы приключений, расследований и головоломок, что сделало игру более интерактивной.

Квест включал в себя разнообразные форматы заданий: от викторин и загадок до командных игр, что позволило каждому участнику проявить свои способности.

Важно было также уделить внимание введению правил безопасного общения в сети. В рамках квеста были предусмотрены задания, которые требовали от детей анализа различных ситуаций, связанных с поведением в интернете, и выбора правильных реакций.

После завершения квеста мы провели опрос среди участников. Большинство детей отметили, что игра была очень интересной и занимательной, а также помогла лучше понять, как пользоваться Сферумом.

На основе этого опыта мы планируем продолжить разработку аналогичных образовательных игр, охватывающих разные аспекты цифровой безопасности и грамотности. В будущем хотелось бы внедрять больше элементов геймификации и расширять задания, чтобы охватить более широкий спектр тем, связанных с безопасным поведением в Интернете.