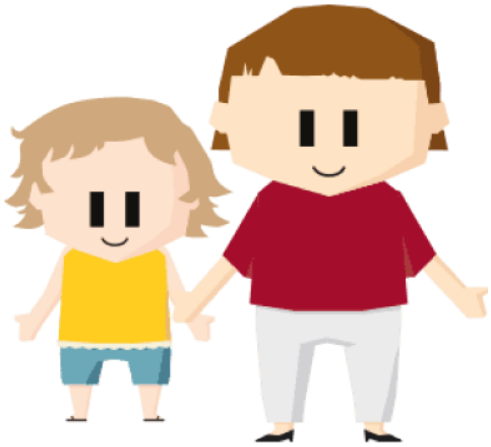
Instrucțiuni Spoofy pentru educatori

Aceste instrucțiuni sunt destinate diferitelor categorii de educatori. Aici puteți găsi informații despre joc, prezentări generale ale sferelor, sarcini suplimentare pentru utilizarea jocului în clasă și alte informații suplimentare.

Prezentare generală a jocului



Spoofy este un joc despre securitatea cibernetică, al cărui scop este de a-i învăța pe copii despre amenințările la adresa securității cibernetice, comportamentul online și alte probleme legate de dispozitivele inteligente. Jocul prezintă diferite scenarii, jucătorul poate colecționa jucării cibernetice (*cyberpets*) și poate face alte lucruri distractive.

Grupul țintă al jocului sunt copiii de vârstă școlară mică și, însoțiți de un adult, chiar și copiii de vârstă preșcolară. Sferele pot fi jucate separat și nu necesită o ordine specifică. Sferele școlii și zilei de naștere sunt mai simple și tratează doar subiecte legate de copii. Parcul și casa bunicilor sunt mai complicate. Odată ce sunt finalizate toate cele patru sfere, mașina cibernetică a fost asamblată, iar copiii mai mici pot parcurge din nou toate sferele sau pot termina jocul. După ce au fost parcurse toate cele patru sfere, se deschide o a cincea sferă nouă: aceasta este mai complicată și este destinată copiilor mai mari, deoarece necesită ca jucătorul să știe să citească. Toate sferele pot fi jucate de toate vârstele atunci când copiii joacă alături de un adult.

Reguli generale pentru joc și deplasare

Jucătorul poate juca în cinci sfere diferite și se poate deplasa între nava spațială și fiecare dintre sfere. Primele patru sfere se deschid imediat; a cincea se deschide mai târziu. Odată intrat în joc, jucătorul poate juca în patru sfere diferite și se poate deplasa între sferă și nava spațială. Fiecare sferă are propriile sarcini individuale: rezolvarea problemelor cibernetice sau colectarea de obiecte. Rezolvarea sarcinilor oferă jucătorului „experiență”, care se transformă în stele energetice. Odată ce jucătorul a acumulat trei stele, poate obține un animal de companie cibernetic. Jucătorul poate apoi să pună ochelari și pălării animalelor de companie.

În timp ce se plimbă, jucătorul poate colecta diferite obiecte. Acestea pot fi pe jos, pe masă sau oferite de personaje din joc. Unele obiecte pot fi colectate numai după ce au fost îndeplinite anumite misiuni. Obiectele sunt depozitate și împărțite în două categorii: obiecte necesare și obiecte purtabile. Obiectele purtabile sunt marcate cu o pălărie înaltă, iar celelalte obiecte trebuie păstrate până când sunt solicitate. Jucătorul poate purta el însuși obiectele care pot fi purtate sau le poate da altor personaje sau animale de companie. Ele pot fi folosite mai târziu. Unele obiecte care pot fi purtate apar mai târziu, jocul trebuind jucat de mai multe ori. Odată ce este asamblată mașina cibernetică, toate misiunile sunt resetate și pot fi parcurse din nou. De fiecare dată când sunt îndeplinite misiunile, sfera de joc este resetată.

Obiectivul jocului

Securitatea cibernetică este un subiect important pentru toată lumea, inclusiv pentru copii. Mulți au dispozitive inteligente, iar computerul și internetul sunt predate și în școli. Chiar dacă multe site-uri web

sunt concepute pentru copii cu vârsta de 12 ani, adesea aceștia le accesează mai devreme. De asemenea, mulți joacă diverse jocuri online, utilizează forumuri școlare și alte mijloace de comunicare. De aceea, este important să le explicăm copiilor de la o vârstă fragedă cum să se comporte pe internet și care sunt pericolele. Prin urmare, acest joc se concentrează pe următoarele trei aspecte importante.

Internetul nu este separat de viața reală. Postările pe rețelele sociale și comportamentul general online influențează oamenii și în viața reală. Banii cheltuiți pe internet sunt bani reali, cuvintele rostite și postate online au un efect asupra oamenilor și poți face rău real în mediul online. O parte importantă a securității cibernetice este să faci oamenii să conștientizeze că și copiii înțeleg consecințele acțiunilor lor: un prieten este rănit, se răspândesc informații neplăcute sau cineva poate ajunge victima unei infracțiuni.

Nu toți cei de pe internet sunt prietenii voștri. Copiii întâlnesc diferite persoane online, multe dintre ele fiind prieteni vechi sau noi, dar este important să îi învățăm că pot exista și persoane rău intenționate, care nu par a fi așa la prima vedere. Prin urmare, este important să fim atenți când acceptăm cereri de prietenie, dar este important și să știm, în general, că pe internet există infractori. Chiar dacă copiii nu au contact cu hackingul și criminalitatea cibernetică, ar fi bine să îi informăm despre aceste subiecte.

Cereți ajutorul unui adult. Copiii nu știu sau nu îndrăznesc să ceară ajutorul unui adult. Poate că părintele nu știe cum să rezolve această problemă cibernetică, dar poate solicita ajutor mai departe. Copiii experimentează online diferite lucruri pe care nu le pot explica încă, de aceea este esențial să primească ajutorul părinților.

Prima sferă – școala

În sfera școlii, eroul cibernetic trebuie să ajute copiii și adulții din școală și din jurul acesteia. Accentul principal al acestei sfere este pus pe modul de comportament pe internet. Există multe obiecte de colectat (căști, un iepure de pluș și articole vestimentare), cinci sarcini mai mici și una mare. Sfera școlii este scurtă și nu necesită multă planificare.

Prezentare generală și obiective ale sarcinilor din sfera școlii

- Primele trei sarcini se desfășoară în exterior și abordează următoarele trei teme: recomandarea de a nu posta fotografii ale altor persoane pe internet, recomandarea de a comunica politicos

online și existența unor profiluri ciudate. Puteți obține obiectele necesare din exterior pentru a vă întoarce în sfera școlii.

- Următoarele trei sarcini se referă la comunicarea online, iar eroul cibernetic găsește și componentele profilului fals. Unul dintre mesaje este să vorbiți întotdeauna cu un adult când aveți o problemă.
- Ultima sarcină se desfășoară din nou în exterior și constă în rezolvarea profilului fals. Obiectivul principal este de a învăța că nu trebuie acceptate cererile de prietenie ciudate.

Sarcini suplimentare în clasă

Tema principală a sferei școlare este comunicarea pe internet, astfel încât există spațiu pentru numeroase discuții care se concentrează pe experiența copiilor și pe comunicarea respectuoasă.

Întrebări, de exemplu:

1) Care este diferența între comunicarea online și comunicarea față în față?
2) Copiii pot posta fotografia unui profesor?
    a. Este important să subliniem, în acest context, că persoana care realizează fotografia este, de asemenea, proprietarul drepturilor, dar nu ar trebui să o încarce fără permisiunea persoanei fotografiate.
3) Ce trebuie să faceți când cineva este victima hărțuirii online?
4) Ce s-ar putea întâmpla dacă acceptați o cerere de prietenie de la o persoană pe care nu o cunoașteți?
    a. Persoana necunoscută ar putea să vă intimideze sau să vă hărțuiască, ar putea să vă divulge informațiile personale sau s-ar putea dovedi a fi un infractor.

Deoarece comunicarea face parte și din alte sfere, ne putem concentra și pe unul dintre celelalte două subiecte: hărțuirea și profilurile false.

5) Idee de temă: copiii cooperează pentru a scrie un plan cu privire la ce trebuie să facă dacă văd pe cineva agresat online. Poate fi o temă de grup sau în pereche. Urmează o discuție cu profesorul despre cum ar trebui să se comporte ei înșiși online și cui ar trebui să ceară ajutor.
6) Temă: prin ce metode se poate verifica dacă cererea de prietenie provine de la un prieten real?
    a. Fotografia vă este cunoscută? Numele vă este cunoscut?
    b. Există posibilitatea de a vedea prietenii comuni? Întrebați-i dacă o cunosc cu adevărat pe această persoană.
    c. Cereți ajutorul unui adult!

A doua sferă – parcul

În sfera parcului, eroul cibernetic trebuie să ajute în principal adulții, iar accentul se pune pe securitatea cibernetică. Există și câteva obiecte de colecție, dar puteți intra imediat în sarcină. Sarcinile nu se repetă, dar tema securității cibernetice este prezentă aproape peste tot. Sfera aceasta este mai complexă decât prima, iar pentru mai multe sarcini eroul cibernetic trebuie să vorbească cu mai multe persoane, unele sarcini necesitând finalizarea în prealabil a celor anterioare.

Prezentare generală și obiective ale misiunilor din sfera parcului

- La început sunt disponibile trei misiuni, toate în partea de sus a jocului. Obiectivele se referă la confidențialitate: ce informații se pot partaja în fotografii, cum se securizează un dispozitiv și o misiune despre hacking. Obiectivul acesteia din urmă este de a introduce tema confidențialității.

- Una dintre sarcinile cheie este legată de bani; obiectivul este de a-i învăța pe copii că nu pot cheltui banii părinților fără a cere permisiunea.
- O sarcină în două părți se referă din nou la partajarea fotografiilor – cine și ce are voie să facă.

Sarcina se referă la partajarea fotografiilor atunci când copilul este autorul și apare în fotografii sau când este vorba de fotografia altcuiva.

Sarcini suplimentare în clasă

Tema principală a sferei parcului este siguranța, așa că subiectele de discuție sunt puțin mai complexe.

1) Ce tip de fotografii sunt adecvate pentru postarea lor pe internet?
    a. Autorul fotografiei și persoanele care apar în ea trebuie să își dea acordul pentru încărcarea acesteia
    b. Fotografia ar trebui să fie pe placul tuturor persoanelor vizate
2) De ce avem nevoie de parole pentru dispozitivele noastre? Cum arată o parolă bună?
    a. Cu cât este mai lungă, cu atât mai bine. O parolă bună conține cel puțin 12 caractere.
    b. Cu cât este mai complexă, cu atât mai bine: litere, cifre, caractere diferite.
    c. Nu divulgați parolele altor persoane.
    d. Dispozitivele și conturile diferite trebuie să aibă parole diferite. De ce?
3) Cumpărături online – cine plătește?
    a. Achiziția de obiecte
    b. Bani cheltuiți pe jocuri online
4) Ce este confidențialitatea?
5) Ce este pirateria informatică (*hacking*)? Este bună sau rea?
6) Idee de temă: copiii trebuie să-și facă o listă cu toate conturile pe care le au și să-și schimbe toate parolele. Temă individuală.

A treia sferă – la bunici

Sfera bunicilor se concentrează pe escrocheriile online și pe activitățile criminale. Sarcinile nu sunt foarte lungi, dar sunt mai complexe decât în cazul primelor două sfere. Subiectele acestei sfere sunt poate puțin mai complicate pentru copiii de vârstă preșcolară, dar merită totuși să fie încercate. Activitățile din această sferă necesită mai mult timp, jocul durând aproximativ 15-20 de minute.

Prezentare generală și obiective ale sarcinilor din sfera bunicilor

- La început, în afara casei, există două sarcini. Una dintre ele este constantă și începe cu o fotografie încărcată online. Cealaltă sarcină constă în distribuirea de mesaje spam.
- În interiorul casei sunt două sarcini: bunica și bunicul. Prima se referă la cererile de prietenie, dar sarcina bunicului are două opțiuni: se poate alege corect imediat și se poate cumpăra scara mai simplă și mai scumpă, sau se poate alege incorect și se poate cumpăra scara cea mai ieftină. Prima opțiune continuă jocul, dar cealaltă deschide o sarcină suplimentară care se referă la virușii informatici. Sarcina cu virușii are, de asemenea, două opțiuni: dacă se face clic în mod corect, bărbatul îi dă eroului cibernetic ciocanul, dar dacă se face clic incorect, computerul se infectează și jucătorul trebuie să aducă software antivirus din casă și abia atunci bărbatul îi dă ciocanul. Ar fi util să încercați toate opțiunile împreună cu copiii.

- Sarcina principală a sferei bunicilor este să căutați gâsca și oul dispărute și să găsiți și să predați criminalul poliției. Nu este esențial să găsiți gâsca pentru a finaliza etapa de joc, dar sarcina aceasta vă oferă experiență suplimentară. Una dintre sarcini este să faceți o fotografie criminalului. Aici ar fi recomandat să discutați cu copiii că acest lucru este diferit de viața reală.

Sarcini suplimentare în clasă

Această lume se concentrează pe aspecte foarte complexe, dar unele subiecte sunt importante și pentru copii. Deoarece unele dintre aceste subiecte nu sunt abordate în alte părți ale jocului, este important să se abordeze aspectele cele mai importante în cadrul discuțiilor din această sferă.

1) Ce lucruri rele s-ar putea întâmpla pe internet?
    a. Escrocherii, infracțiuni, viruși
2) Ce trebuie să faceți pentru a fi în siguranță online?
    a. Protecție împotriva virușilor, nu acceptați cereri de prietenie de la persoane necunoscute, nu postați fotografii cu informații personale, fiți atenți.
    b. Este important să le transmiteți copiilor că tuturor li se pot întâmpla lucruri neplăcute online, dar că trebuie să fie atenți..
3) Ce trebuie să faceți când se întâmplă ceva?
    a. Spuneți-i unui adult: părinte, profesor.
    b. Luați legătura cu poliția.
4) Cumpărături online
    a. Ce și când să cumpărați?
    b. Este necesar să se precizeze că adulții trebuie consultați, dar că și ei trebuie să aibă o atitudine critică.
5) Tema pentru ora de informatică: cum îmi dau seama că acest computer este sigur? Căutați protecție împotriva virușilor etc.
6) Tema despre cumpărăturile online: faceți o listă cu lucrurile de care trebuie să țineți cont atunci când cumpărați ceva. Lucrați în grupuri, în perechi.
    a. Ce pagină este aceasta? Cât costă? Ce se vede în fotografii etc.

A patra sferă – petrecerea de ziua de naștere

Sfera aniversării zilei de naștere repetă mai multe subiecte abordate anterior: parole și siguranța dispozitivelor, partajarea fotografiilor online, achiziții online. Sfera aceasta nu este mai complicată sau

mai dificilă decât altele, este mai potrivită pentru copii, similară cu sfera școlii. Este succintă și se potrivește și copiilor mai mici.

Prezentare generală și obiective ale sarcinilor din sfera aniversărilor

- La început, există mai multe sarcini în exterior care repetă subiectele abordate anterior. Când îi duceți pălăria băiatului de la poartă, începe o sarcină care îl duce pe eroul cibernetic în interior.
- În interior există o sarcină despre cumpărăturile online și de data aceasta accentul se pune pe articolele gratuite versus cele plătite. Scopul este de a avertiza copiii că gratuit nu înseamnă întotdeauna cea mai bună alegere.

Sarcini suplimentare în clasă

Obiectivul urmărit în cadrul acestei sfere este potrivit pentru toți copiii, discuțiile pot corespunde nivelului lor.

1) De ce avem nevoie de parole pentru dispozitivele noastre? Cum arată o parolă bună?
    a. Cu cât este mai lungă, cu atât mai bine. O parolă bună conține cel puțin 12 caractere..
    b. Cu cât este mai complexă, cu atât mai bine: litere, cifre, caractere diferite.
    c. Nu divulgați parolele altor persoane.
    d. Dispozitivele și conturile diferite trebuie să aibă parole diferite. De ce?
2) Cumpărături online – sunt sau nu sunt gratuite?
    a. De ce lucrurile gratuite nu sunt întotdeauna bune?
    b. Ce trebuie să aveți în vedere când faceți cumpărături?
3) Grija față de dispozitivele personale.
    a. Cum să aveți grijă de computere, tablete și telefoane?
4) Sarcină pentru mine: ce ar trebui să fac pentru a mă asigura că dispozitivele mele nu se strică? O sarcină de grup, o sarcină individuală
    a. Temă despre cumpărăturile online: faceți o listă cu lucrurile de care trebuie să țineți cont atunci când cumpărați ceva. Lucrați în grupuri, în perechi. Ce pagină este aceasta? Cât costă?

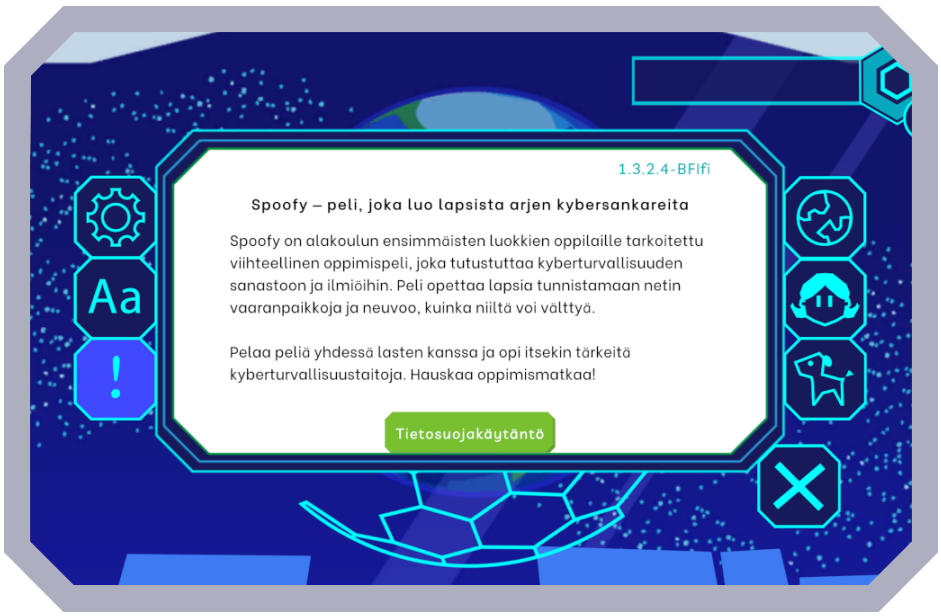
A cincea sferă – Strada

Sfera străzii se deschide odată ce au fost parcurse toate celelalte sfere. Aceasta nu este o parte obligatorie a jocului, deoarece jucătorul trebuie să știe să citească. Temele principale ale acestei sfere

sunt escrocheriile online și informațiile false: aplicații dăunătoare, protejarea conturilor cu WiFi și parole și copierea de pe internet

Scurtătură

Este posibil să accesați sfera Străzii înaintea celorlalți, dar este nevoie de puțin efort. Jucătorul trebuie să acceseze consola jocului și să facă clic pe semnul exclamării. Se va deschide descrierea jocului. În colțul din dreapta sus este afișat numărul versiunii jocului. Faceți clic de trei ori pe acesta până când își schimbă culoarea. În acest moment, a cincea sferă este accesibilă. Dacă nu funcționează, reîncărcați pagina. Comanda rapidă nu accesează al cincilea animal de companie cibernetic.



Prezentare generală și obiective ale sarcinilor din sfera străzii

- Această sferă presupune mai multe sarcini care se referă la fraudele pe internet: personajele primesc mesaje și e-mailuri false și se confruntă, de asemenea, cu aplicații dăunătoare din magazin.
- Unul dintre cele mai importante subiecte este modul de protejare a propriei persoane: alegerea WiFi-ului potrivit și modul de protejare a conturilor. Toate aceste sarcini fac parte din secvența principală de sarcini.
- O altă sarcină se referă la copierea materialelor de pe internet: de ce nu ar trebui să faceți acest lucru și de ce utilizarea inteligenței artificiale este, de asemenea, greșită dacă nu se respectă niște reguli.

Sarcini suplimentare în clasă

Această lume abordează mai multe subiecte deja discutate, dar există câteva probleme noi care pot fi aprofundate în clasă.

1) Ce trebuie să aveți în vedere atunci când descărcați o aplicație de pe internet?
    a. Asigurați-vă că știți numele exact al aplicației pe care o căutați.
    b. Aplicațiile trebuie să aibă evaluări foarte bune, cu multe recenzii și actualizări regulate.
2) Ce rețea Wi-Fi trebuie să utilizați?

a. O rețea securizată este mai bună decât una nesecurizată.
b. Este important să știți ce rețea utilizați.
c. Este corect să mergeți la o cafenea și să cereți pur și simplu parola WiFi? Aceasta ar putea fi o discuție mai lungă.

3) Cum să recunoașteți un e-mail de phishing?
   a. Cine îmi scrie? Cum pot afla? Se potrivește cu adresa/numărul de telefon al expeditorului pe care le aveam înainte?
   b. Îmi spune că trebuie să acționez rapid? Dacă da, acest tip de e-mailuri sunt suspecte.
   c. Ce informații dorește/oferă vânzătorul? Mi se pare că este ceva suspect?
   d. Cum pot verifica informațiile care mi-au fost trimise?
4) Cum îmi pot face tema mai repede?
   a. Să copiezi de pe internet este tot fraudă.
   b. Chiar și când o faci în mică măsură.
   c. Informațiile găsite online pot fi false. Trebuie să le verificați întotdeauna personal.
   d. Nu este permisă utilizarea inteligenței artificiale, cu excepția cazurilor în care se specifică acest lucru.

Sarcini suplimentare pentru aprofundarea acestor teme

5) Sarcina: Modificați toate parolele și, dacă este posibil, adăugați autentificarea multifactorială.
6) Temă de cercetare: Ce este autentificarea multifactorială și unde o pot utiliza?

Teme importante în joc

Scopul principal al Spoofy este de a-i determina pe copii să se gândească la subiecte legate de igiena cibernetică și de a le oferi instrucțiuni despre cum să se comporte în anumite situații complicate. Există mai multe tipuri de sarcini în joc, dar există și subiecte cu caracter permanent care ar trebui discutate cu copiii atât acasă, cât și la școală.

Partajarea fotografiilor

Atunci când fac și partajează fotografii, este important pentru copii să țină cont de următoarele:

1) Pe cine fotografiază și dacă persoana respectivă știe acest lucru;
2) Să nu posteze fotografii cu alte persoane, mai ales dacă acestea sunt jenante;
3) Să nu posteze fotografii cu informații personale: nume, număr de telefon, adresă etc. De asemenea, nu trebuie să posteze informații care pot atrage hoții sau care conțin nuditate.

Un alt subiect de discutat cu copiii ar fi să nu trimită niciodată nimănui fotografii cu ei înșiși purtând ținute sumare sau cu elemente de nuditate. De asemenea, să nu partajeze acest tip de fotografii ale altor persoane, copii sau adulți. Este recomandabil să nu partajeze fotografii cu ei înșiși unor străini în general, ci să discute întotdeauna mai întâi cu un adult. Internetul este plin de persoane suspecte care colectează fotografii cu copii sau organizează „concursuri de modelling” sau trimit fotografii cu ei înșiși la schimb. Copiii ar trebui, de asemenea, să informeze un adult atunci când primesc fotografii de la cineva.

Cererile de prietenie

Oamenii primesc multe cereri de prietenie, iar copiii nu fac excepție. Prin urmare, este important ca ei să poată evalua în mod critic care sunt cererile care pot fi acceptate. Adăugarea în listă a persoanelor nepotrivite le poate oferi acestora informații și acces suplimentare nedorite. Prin urmare, este important să se sublinieze că ar trebui să cunoască persoana în viața reală sau cel puțin în cadrul unui joc sau într-o situație similară. Dacă fotografia și numele sunt familiare, dar profilul pare ciudat, ar trebui să fie atenți și să ceară informații suplimentare, deoarece există multe conturi false.

Când se întâlnesc cu un prieten de pe internet în viața reală, ar trebui să consulte întotdeauna mai întâi un adult, mai ales dacă „prietenul" le cere să nu facă asta.

Lucruri gratuite

Pe internet există multe lucruri, reclame și oferte tentante gratuite. Multe dintre ele sunt însă escrocherii.

1) Ofertele gratuite vin cu viruși sau cu alte programe malware. Dacă nu ar trebui să fie gratuit (cum ar fi un film, de exemplu) și altcineva percepe o taxă, obiectul gratuit devine suspect.
2) „Distribuie acest lucru și poți câștiga" este de obicei o înșelătorie. Chiar dacă primești imediat o recompensă, distribuirea nu este totuși o idee bună.

Dacă ceva pare prea bun pentru a fi adevărat, de obicei așa și este.

Comunicarea pe internet

Comunicarea pe internet nu diferă de cea din lumea reală, trebuie să fim politicoși. Dar trebuie să ne gândim și la consecințele suplimentare, iar copiii trebuie să țină cont de următoarele aspecte:

1) Când scrieți ceva sau încărcați o fotografie pe internet, va rămâne întotdeauna o urmă.
2) Cuvintele spuse online au același impact ca și cele din viața reală – a insulta pe cineva online nu este mai puțin nociv.
3) Nu puteți ține evidența informațiilor partajate: trebuie să fiți atenți la ceea ce partajați și cu cine, dar trebuie să țineți cont și de faptul că alții ar putea distribui informațiile voastre mai departe.

Parole și autentificare multifactorială

Toate dispozitivele și conturile trebuie protejate cu parolă. Trebuie să țineți minte trei lucruri:

1) Toate parolele trebuie să fie unice, fiecare cont trebuie să aibă o parolă diferită;
2) Parolele trebuie să fie lungi și complicate
    a. Cel puțin 12 caractere
    b. Litere, cifre și alte simboluri;
    c. Nu folosiți elemente ușor de recunoscut, cum ar fi numele voastre, numele unui membru al familiei etc.
3) Nu împărtășiți parolele cu nimeni, cel mult cu părinții.
4) O modalitate de a vă proteja contul este utilizarea autentificării multifactoriale. Aceasta înseamnă că aveți nevoie de ceva în plus față de parolă. De exemplu, un mesaj trimis pe telefonul vostru sau un obiect fizic (cum ar fi cartea de identitate sau Smart ID) sau un element biologic (cum ar fi amprenta digitală). De la acest nivel suplimentar de protecție este mult mai dificil să vă fie spart contul.

ESCROCHERII PE INTERNET

În prezent, cea mai mare amenințare pe internet o reprezintă escrocheriile. Adesea, acestea se referă la e-mailuri și mesaje de phishing sau la răspândirea de informații false. Este important să fiți vigilenți la orice vârstă și să țineți cont de principalele reguli de igienă cibernetică.

1) Fiți întotdeauna atenți când selectați o rețea WiFi, când descărcați aplicații sau răspundeți la mesaje.
2) Mesajele false pot veni prin e-mail sau SMS, prin mesagerie instantanee sau chiar sub formă de apeluri telefonice.
3) Este important să verificați întotdeauna informațiile printr-un canal diferit înainte de a reacționa.
4) Unele semne comune ale escrocheriilor sunt:
    a. un expeditor surprinzător;
    b. numărul de telefon sau adresa diferă de cele obișnuite ale expeditorului;
    c. solicitarea de a reacționa rapid; și/sau
    d. detalii vagi.
5) Nu trimiteți niciodată bani pe baza unui singur e-mail sau mesaj.
6) Copiii trebuie să discute întotdeauna cu părinții despre orice mesaje suspecte, mai ales când este vorba de bani sau de date personale.

Pirateria informatică (*hacking*)

Pirateria informatică reprezintă orice utilizare abuzivă a computerului pentru a obține acces la computerul sau sistemul altcuiva. Hackerii pot avea obiective etice, dar de multe ori sunt rău intenționați. Pirateria informatică necesită de obicei cunoștințe și abilități informatice, dar există și persoane care achiziționează resurse deja configurate pe internet și le utilizează pentru a-și atinge obiectivele. Pirateria informatică este de obicei ilegală, astfel încât hackerii sunt adesea interogați de poliție și sunt considerați infractori.

Jocul – unde și ce?

Iată o prezentare generală a locurilor în care trebuie să mergeți în timpul jocului și a locurilor pe care trebuie să le selectați. Răspunsuri la toate întrebările pe care copiii le-ar putea avea atunci când joacă și se blochează sau se pierd.

Nava spațială

La începutul jocului, jucătorul învață toate activitățile principale. Robotul oferă instrucțiuni despre utilizarea panoului de control, colectarea și purtarea obiectelor. Jucătorul poate utiliza panoul de control pentru a alege eroul cibernetic, pentru a alege sfera, pentru a schimba limba și volumul și pentru a cumpăra ulterior animale de companie cibernetice. Panoul de control are, de asemenea, butonul pentru resetarea jocului, dacă jucătorul dorește acest lucru.

Sfera școlii

1) Prima clasă are căști care trebuie duse băiatului din clasa de alături.
2) Următoarea activitate se desfășoară în exterior, accesul făcându-se prin ușa din partea de jos a ecranului.
3) În dreapta se află o fată care are o temă despre fotografii.

4) Pe stradă se află un paznic care are o temă despre comunicarea pe internet. Paznicul va da o cheie care deschide o sală de clasă încuiată.
5) Un băiat de lângă leagăne are o temă care poate fi rezolvată în interior și oferă o lupă pentru rezolvarea acesteia.
6) Lângă băiat se află și un iepure de pluș care merge la băiatul din interiorul școlii.
7) Cheia deschide ușa încuiată din partea de sus a ecranului, în spatele căreia se află directorul, cu o temă despre comunicare. Directorul îi va da eroului o pălărie pe care o poate purta.
8) Tema cu lupa se află în sala de clasă din dreapta. Rezultatul final este un fir de păr care trebuie dus băiatului de afară.
9) Piesa mașinii cibernetice se află în prima clasă, care încheie sfera aceasta.
10) În sfera școlii există diferite obiecte, ochelari, pălării și o mustață care pot fi purtate. Unele apar mai târziu în timpul jocului.

Parcul

1) Lângă căruciorul de înghețată se află o doamnă care are o misiune legată de cheltuirea banilor online. Soluția presupune patru pași:
    a. Fata cu ursulețul de lângă mese. Ea îi va da haine jucătorului și va aștepta o plecăciune.
    b. Hainele trebuie duse femeii din partea de sus a ecranului, care îi va da jucătorului bani.
    c. Banii se întorc la femeia de lângă căruciorul cu înghețată, care va da flori la schimb.
    d. Panglica se obține prin rezolvarea sarcinii venind din partea proprietarului tabletei.
2) În partea de sus a ecranului se află un bărbat într-un scaun cu rotile, care are o tabletă și caută proprietarul acesteia. Proprietarul poate fi găsit folosind fotografiile cu câini de pe tabletă, iar ea se află în partea dreaptă. Aceasta îi va da jucătorului funda pentru fetiță și o pălărie pentru o sarcină viitoare.
3) În partea de sus a ecranului există și o misiune legată de fotografiile de pe internet, care îi va oferi jucătorului ciocolată.
4) În partea dreaptă se află un tufiș, iar în el se află un semn de stop care trebuie dus muncitorului din construcții din partea dreaptă jos, care are o sarcină legată de hacking.
5) Fata cu ursulețul va da o înghețată în schimbul fundei.
6) Înghețata și pălăria se duc la femeile care așteaptă lângă cabina foto, ele au o misiune legată de fotografii și, odată ce aceasta a fost îndeplinită, fiți atenți la tânărul care preia fotografia femeilor. El reprezintă ultima misiune și aceasta îi aduce jucătorului o decorație.
7) Ciocolata, florile și decorațiunea trebuie duse primarului care așteaptă lângă tortul mare și care va oferi piesa lipsă a mașinii cibernetice. Acest lucru va pune capăt jocului acestei sfere.
8) În această sferă există pălării care pot fi găsite și purtate.

La bunici

1) Sarcina lungă a sferei bunicilor începe la coteț gol, unde prima parte este despre o fotografie, dar jucătorul trebuie să găsească și oul, și gâsca.
2) După sarcina cotețului, jucătorul trebuie să vorbească cu polițistul care se află în apropiere. Polițistul îi dă eroului un aparat foto și instrucțiuni. Înainte de a continua, trebuie îndeplinite alte misiuni în interiorul casei și în curte.
3) În partea stângă jos se află un grup de copii care au o misiune legată de spam, iar soluția îi oferă jucătorului o lanternă.
4) Lângă copii se află un tufiș, iar acolo este gâsca dispărută.
5) În casă se află bunica, care are o sarcină legată de cererile de prietenie, iar recompensa este o cheie.
6) Cheia, camera foto și lanterna sunt necesare pentru a găsi hoțul. Odată ce au fost colectate toate obiectele, jucătorul trebuie să meargă la magazie, în exterior, în partea stângă jos. Înăuntru se

află hoțul, iar jucătorul trebuie să-i facă o fotografie și să o ducă polițistului. În magazie se află și o greblă, care va fi necesară mai târziu.

7) Polițistul îi dă jucătorului oul dispărut, iar acesta (împreună cu gâsca) trebuie returnat proprietarului. Acest pas nu este necesar pentru finalizarea sarcinilor acestei sfere.
8) În casă se află și bunicul, care are de îndeplinit o sarcină legată de cumpărăturile online, pentru care există două soluții diferite:
    a. Dacă jucătorul alege scara scumpă și neinteresantă, sarcina este îndeplinită, bunicul îi dă scara eroului cibernetic și sfera aceasta se încheie.
    b. Dacă jucătorul alege scara mai ieftină și mai strălucitoare, aceasta se dovedește a fi stricată și acum este nevoie de un ciocan.
    c. Sarcina cu ciocanul este la bărbatul care așteaptă lângă magazie, iar aici există din nou două soluții:
        i. Dacă jucătorul închide reclamele, eroul primește ciocanul.
        ii. Dacă jucătorul face clic pe ciocan, computerul se infectează cu un virus și eroul trebuie să obțină antivirusul.
        iii. Antivirusul se află în casă, la bunicul. După ce i-l duce bărbatului, eroul primește ciocanul.
    d. Bunicul va schimba ciocanul pe scară.
9) Scara și grebla sunt necesare pentru copacul din exterior, mașina cibernetică se află în copac.

Sfera aceasta are diferite pălării și eșarfe; acestea pot fi găsite pe sol și ca recompense pentru misiuni.

Ziua de naștere

1) Primele misiuni sunt afară, lângă cadouri și tort. Misiunea cu tortul constă în partajarea de fotografii și îi oferă eroului niște ciocolată.
2) Sărbătorita are o sarcină cu parolă care îi oferă eroului o pălărie de petrecere, care trebuie dusă copilului de la poartă. El are o sarcină despre un dispozitiv pierdut și despre siguranță. Recompensa înseamnă niște popcorn.
3) În interiorul casei se află un băiat lângă computer, care are sarcina de a descărca ceva. Rezolvarea corectă a acesteia duce la faptul că au nevoie de mama lor din bucătărie; mama vrea mai întâi popcornul și poșeta ei din dormitor. Mama îi va da eroului bilete și o broșură.
4) Biletele, broșura și ciocolata se duc la bărbatul care așteaptă lângă jocul de pescuit din exterior, iar acesta îi va da jucătorului o undiță la schimb.
5) Undița trebuie dusă în stânga casei, unde se află piesa lipsă a mașinii cibernetice.

Au fost parcurse astfel primele patru sfere și copiii mai mici pot reîncepe să se joace. De asemenea, se deschide acum o nouă sferă, accesibilă pentru copiii cu vârsta peste 10 ani.

Strada

1) Obiectivul principal al sferei este deschiderea seifului, care începe cu o discuție cu ofițerul de poliție. Ofițerul îl trimite pe jucător să vorbească cu electricianul și, după aceea, cu pompierul. Odată ce ambele sarcini au fost rezolvate, ofițerul de poliție îi dă jucătorului seiful.
2) Electricianul are nevoie de un fluturaș pentru misiunea sa: îl puteți obține de la tânărul care stă lângă magazinul de feronerie, în stânga sus.
3) Seiful trebuie reparat și deschis. Pentru a-l repara, jucătorul trebuie să rezolve sarcina proprietarului magazinului (magazinul de bricolaj, în stânga sus), care îi oferă jucătorului o șurubelniță. Pentru a deschide seiful, piatra prețioasă necesară este furnizată de fata care stă lângă seif. Ambele sarcini sunt deja deschise la începutul jocului.
4) În magazin se află o doamnă în vârstă: ea are o misiune legată de escrocherii și oferă un obiect care poate fi purtat.

5) În partea de jos a parcului se află o tânără care are o sarcină legată de plagiat și inteligență artificială și care oferă, de asemenea, un obiect care poate fi purtat.
6) Odată ce seiful este deschis, apare o cartelă cu cod, iar jucătorul o poate duce înapoi la nava spațială.

Acum toate sferele au fost parcurse integral. Toate pot fi jucate din nou, deoarece misiunile îndeplinite le vor oferi jucătorilor noi obiecte care pot fi purtate.