

Детективна справа № 2

Квест "Розслідування шахрайства"

1 Подивіться з учнями / студентами:

- серію "Захист смартфону" курсу #ШахрайГудбай.

У цій серії ви дізнаєтеся про захист смартфону від зловмисників: надійні паролі, налаштування сповіщень, правила завантаження застосунків, що робити в разі втрати смартфона, а також про загальнодоступні мережі Wi-Fi (правила користування та ризики).

Орієнтовна тривалість серії – 8 хв;

Серія "Захист
смартфону"



- серію "Фішинг: шахрайські сайти та посилання" курсу #ШахрайГудбай.

У цій серії ви дізнаєтеся, як працює фішинг і які пастки найчастіше використовують шахраї: фейкові сайти, підроблені чат-боти, скорочені посилання та QR-коди. Ви побачите приклади шахрайських сайтів, чат-ботів і повідомлень та отримаєте поради, як вчасно розпізнати небезпеку й уникнути шахрайства в інтернеті.

Орієнтовна тривалість серії – 9 хв.

Серія "Фішинг: шахрайські
сайти та посилання"



2 Проведіть квест-гру для учнів / студентів.

Квест "Розслідування шахрайства" — це навчальна гра для учнів/студентів, яка допомагає засвоїти правила платіжної безпеки у захопливому форматі детективного розслідування.

Мета: навчити учнів правилам платіжної безпеки через гру.

Цільова аудиторія: учні середньої, старшої школи та студенти.

Формат: у командах, п'ять станцій із завданнями.

Команди-детективів збирають та аналізують докази, виконують завдання, заробляють бали й у фіналі складають мозаїку з портретом шахрая та правилом платіжної безпеки, а наприкінці підбиваються результати й визначаються переможці.

Тривалість: орієнтовно 60 хв (залежно від кількості команд).

Місце проведення: п'ять окремих станцій, де команди виконуватимуть завдання. Кожна станція має бути в окремій зоні великої аудиторії або в різних приміщеннях. Станції можна розмістити в класі, бібліотеці, актовій залі чи коридорі школи.

Матеріали: ручки, роздруковані завдання та бланки для відповідей, інші друковані матеріали та декорації для деяких станцій.

Інструкція із проведення квесту "Розслідування шахрайства"

ОРГАНІЗАЦІЯ РОБОТИ

1 Місце збору, формування команд та старт

- Усі учасники збираються в аудиторії / бібліотеці.
- Формуємо команди (чотири–шість учасників).
- Пояснюємо правила квесту та маршрут для кожної команди.
- Ведучий оголошує вступну промову (легенду квесту).

Вступна промова для ведучого

Доброго дня!

Місто охопила хвиля шахрайства. Люди втрачають гроші через підозрілі дзвінки, фейкові листи та сайти. Поліція не встигає за шахраями – вони надто хитрі й обережні.

Ваше завдання – стати справжніми детективами. Ви вирушаєте на спеціальні станції, щоб знайти докази діяльності шахраїв та виявити їх сліди. Лише уважність, командна робота та критичне мислення допоможуть відрізнити правду від обману. За правильне виконання завдання, ви отримаєте від одного до трьох балів та частинку мозаїки, у фіналі всі шматочки якої складуться в портрет злочинця та покажуть важливе правило платіжної безпеки.

Будьте уважні: шахраї залишають сліди, але тільки найуважніші та найкмітливіші зможуть їх розпізнати. Працюйте в команді, аналізуйте докази і не дайте себе обдурити.

Переможе команда детективів, яка набере найбільшу кількість балів та складе всі частинки мозаїки.

Час іде! Ваш квест починається!

2 Розташування станцій

- П'ять станцій. Кожна з них має бути в окремій зоні великої аудиторії або в окремому приміщенні.

На кожній станції має бути педагог, який даватиме завдання та оцінюватиме його виконання, завдання + матеріали для його виконання. Детальний опис матеріалів та посилання на файли для друку наведені нижче в описі до кожної станції.



3 Маршрут для команд

Щоб уникнути скупчення, складіть для кожної команди свій маршрут. Найкраще мати чотири команди на п'ять станцій, у такому разі завжди залишається одна вільна станція, і навіть якщо якась команда швидше закінчить завдання, вона не заважатиме іншим.

Приклади маршрутів за номерами станцій:

- команда 1: 1 › 2 › 3 › 4 › 5 › точка збору;
- команда 2: 2 › 3 › 4 › 5 › 1 › точка збору;
- команда 3: 3 › 4 › 5 › 1 › 2 › точка збору;
- команда 4: 4 › 5 › 1 › 2 › 3 › точка збору;
- (за потреби) команда 5: 5 › 1 › 2 › 3 › 4 › місце збору.

Таким чином, усі команди одночасно працюють, але завжди із різними завданнями.

4 Час виконання

- ~10 хвилин на завдання на кожній станції (залежно від складності).

5 Фіксація результатів

- Команди отримують бали (від одного до трьох) на кожній станції.
- Педагоги на кожній станції фіксують бали.

6 Фінальне завдання

- Після проходження всіх станцій команди складають мозаїку і показують її педагогу в місці збору.
- Мозаїка — символічний портрет злочинця та правило платіжної безпеки.

7 Підбиття підсумків

- Підрахунок балів: бали з усіх станцій підсумовуються.
- Визначення команди-переможниці. Переможе команда, яка отримує найбільшу кількість балів та складе мозаїку.
- Обговорення ознак шахрайства, які вдалося розпізнати

Опис та завдання на станціях

Станція № 1 "Дзвінок по телефону"

Легенда, яку зачитує педагог командам на станції: детективи, надійшла важлива інформація! Шахраї активно використовують телефонні дзвінки, щоб виманювати гроші та персональні дані в довірливих громадян. Одна із жертв вже звернулася до поліції, і у вас є запис цієї розмови.

Завдання команди:

- уважно послухати дзвінок;
- визначити, яку саме інформацію хотів отримати шахрай;
- розпізнати та зазначити ознаки шахрайського дзвінка;
- скласти рекомендації, щоб не стати жертвою такого шахрая.

Свої відповіді учасники можуть записати на бланках, а потім озвучити педагогу на станції.

Педагог оцінює виконання завдань та фіксує бали для кожної з команд.

Оцінка:

- три бали — команда правильно визначила мету шахрая, ознаки та правильні дії без підказок;
 - два бали — команда потребувала часткової допомоги педагога;
 - один бал — команда постійно потребувала підказок педагога.
- У результаті команда отримує одну частину мозаїки для її фінального складання.
- Загальний час перебування на станції для однієї команди: 8–10 хв.

Матеріали для станції:

- аудіозапис телефонної розмови;
- пристрій для прослуховування запису (смартфон, ноутбук або інший доступний пристрій);
- бланки для запису відповідей (по одному на команду);
- ручки;
- відповіді для педагога (ключові моменти для оцінки відповідей);
- частина мозаїки.

Матеріали для станції
"Дзвінок по телефону"



Станція №2 "Повідомлення в месенджерах"

Легенда, яку зачитує педагог командам на станції: детективи, у вас нова зачіпка! Шахраї активно надсилають фейкові повідомлення в месенджерах. Вони приваблюють подарунками та бонусами, але насправді намагаються виманити персональні дані громадян. Одне з таких повідомлень уже зафіксовано. Вам потрібно дослідити його та розкрити схему шахраїв.

Завдання команди:

- відсканувати два QR-коди;
- перший веде на зображення шахрайського повідомлення;
- другий — на підроблений сайт;
- уважно ознайомитися з повідомленням і сайтом;

Заповнити бланк відповіді, зазначивши:

- яка була мета шахрая (яку інформацію він намагався отримати, до чого хотів отримати доступ);
- які є ознаки підробки (деталі, що видають фейкове повідомлення чи сайт);
- які правильні дії слід виконати, щоб не потрапити в пастку.

Свої відповіді учасники можуть записати на бланках, а потім озвучити педагогу на станції.

Педагог оцінює виконання завдань та фіксує бали для кожної з команд.

Оцінка:

- три бали — команда правильно визначила мету шахрая, ознаки та правильні дії без підказок;
- два бали — команда потребувала часткової допомоги педагога;
- один бал — команда потребувала повністю допомоги педагога.
- ▶ У результаті команда отримує одну частину мозаїки для її фінального складання.
- ▶ Загальний час перебування на станції для однієї команди: 8–10 хвилин.

Матеріали для станції:

- два роздруковані QR-коди, які ведуть на зображення шахрайського повідомлення та сайту;
- ручки та бланки для відповідей (по одному на команду);
- відповіді для педагога (ключові моменти для оцінки відповідей);
- частина мозаїки.

Матеріали для станції
"Повідомлення в месенджерах"



Станція №3 "Офіс шахрая"

Легенда, яку зачитує педагог командам на станції: детективи, у нас новий поворот у справі! Поліція знайшла лігво шахраїв і встигла увірватися до їхньої робочої бази. Але аферисти були хитрими: вони залишили все розкиданим і втекли за кілька хвилин до приїзду оперативників. Чашка кави ще тепла, ноутбук відкритий, на столі — записи, телефони, картки та підозрілі документи.

Шахраї зникли, але їхні сліди — перед вами. Ваше завдання — відтворити схему злочину і скласти картину того, як вони діяли.

Завдання команди:

- ▶ уважно оглянути робоче місце шахраїв (2–3 хв);
- ▶ проаналізувати всі докази й зробити висновки:
 - скільки схем використовувалося;
 - скільки аферистів причетні (один чи група);
 - яка була їх мета;
 - на бланку для відповідей описати схему шахрайства: послідовність дій, цілі;
 - додати одну-дві ключові примітки для аргументації;
 - презентувати свої висновки педагогу (1–2 хв).

Свої ідеї команди спершу фіксують на бланках для відповідей, а потім озвучують педагогу.

Педагог оцінює виконання завдань та фіксує бали для кожної з команд.

Оцінка:

- три бали — команда чітко визначила схему, ціль без підказок;
два бали — команда впоралась частково, але потребувала допомоги педагога;
 - один бал — команда змогла скласти схему лише за допомогою підказок педагога.
- У результаті команда отримує одну частину мозаїки для її фінального складання.
- Загальний час перебування на станції для однієї команди: 8–10 хвилин.

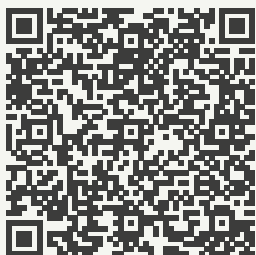
Матеріали для станції:

- бланки для відповідей (по одному на команду) + ручки / маркери / фломастери;
- відповіді для педагога (ключові моменти для оцінки відповідей);
- частина мозаїки.

Матеріали, потрібні для підготовки станції

Предмети для декорацій станції (створення робочого місця шахраїв)

- Ноутбук із відкритими вкладками із зображеннями шахрайських сайту та повідомлення. Відповідні файли є в папці "Матеріали для станції "Офіс шахрая"".
- Декоративні / старі пластикові картки (із наклейками "Банківська картка"), ніби платіжні картки.
- Один-два мобільних телефони (необов'язково робочі).
- Чорнові записи шахрая: нотатки (імена, короткі підказки на зразок "оплата — сьогодні", "перенести дзвінок"), скрипти / фрази для телефонних розмов. Відповідні файли є в папці "Матеріали для станції "Офіс шахрая"".
- Пачки сувенірних банкнот.
- Флеш-накопичувач (можна підписати "архів клієнтів").



Матеріали для станції
"Офіс шахрая"



Станція №4 "Електронний лист від шахрая"

Легенда, яку зачитує педагог командам на станції: детективи, ми знайшли новий слід. Один із мешканців отримав терміновий лист нібито від банку. У повідомленні йдеться про тимчасові обмеження на рахунку та пропонується терміново підтвердити дані, щоб відновити доступ. Лист виглядає дуже переконливо. Але інколи правдоподібна зовнішність ховає пастку: за посиланням — фішинговий сайт, на якому просять ввести конфіденційні дані.

Вам потрібно перевірити цей лист та сайт і викрити схему шахраїв: які дані вони намагаються отримати, які ознаки видають підробку і що треба робити, щоб не стати жертвою.

Завдання команди:

- ▶ відсканувати два QR-коди (перший веде на зображення електронного листа; другий — на зображення сайту, на який веде посилання);
- ▶ уважно прочитати лист і переглянути сайт;
- ▶ на бланках для відповідей записати:
 - мету шахрая (яку інформацію він намагається виманити й до чого хоче отримати доступ);
 - ознаки підробки (які деталі в листі / на сайті видають шахрая);
 - правильні дії (що потрібно зробити отримувачу листа, щоб не потрапити в пастку).

Свої відповіді учасники можуть записати на бланках для відповідей, а потім озвучити педагогу на станції.

Педагог оцінює виконання завдань та фіксує бали для кожної з команд.

Оцінка:

- три бали — команда правильно визначила мету шахрая, ознаки та правильні дії без підказок;
- два бали — команда потребувала часткової допомоги педагога;
- один бал — команда постійно потребувала допомоги педагога.
- ▶ У результаті команда отримує одну частину мозаїки для її фінального складання.
- ▶ Загальний час перебування на станції для однієї команди: 8–10 хвилин.

Матеріали для станції:

- два роздруковані QR-коди, які ведуть на зображення шахрайського листа та сайту;
- бланки для відповідей (по одному на команду);
- ручки;
- відповіді для педагога (підказки та ключові моменти для оцінки відповідей);
- частина мозаїки.



Матеріали для станції
"Електронний лист від шахрая"



Станція "Таємний кросворд"

Легенда, яку зачитує педагог командам на станції: детективи, перед вами чергова загадка! Шахраї не залишили підказок відкрито — вони зашифрували їх у кросворді. Лише правильно розгаданий кросворд допоможе вам отримати ключове слово. Це слово відкриє наступну підказку й приведе вас туди, де заховано частину мозаїки. Тож увімкніть логіку, зосередьтесь і дійте злагоджено.

Завдання команди:

- розгадати кросворд на тему платіжної безпеки, вписавши всі слова;
- із виділених клітинок скласти ключове слово;
- назвати це слово педагогу;
- отримати від педагога підказку, де саме сховано частину мозаїки;
- знайти частину мозаїки.

Інформація для педагога:

Ключове слово зашифроване в кросворді – це «КНИГА», перед початком квесту вам потрібно заховати частини мозаїк в книгу чи книги (одна частина мозаїки для однієї команди). Коли учасники називають педагогу слово «КНИГА», педагог має повідомити, у якій саме книзі сховано частину мозаїки. Якщо це бібліотека і книг багато, то можна дати якусь підказку командам, у якій секції перебуває книга тощо.

Педагог оцінює виконання завдань та фіксує бали для кожної з команд.

Оцінка:

- три бали — швидко розгадали + знайшли потрібну книгу;
- два бали — довго розгадували або шукали книгу;
- один бал — педагог постійно давав підказки для всього.
- ▶ У результаті команда отримує одну частину мозаїки для її фінального складання.
- ▶ Загальний час перебування на станції для однієї команди: 8–10 хвилин.

Матеріали для станції:

- роздруковані кросворди (по одному на команду);
- ручки;
- полиці з книгами, в одній захована частина мозаїки;
- відповіді для педагога;
- частина мозаїки.

Матеріали для станції
"Таємний кросворд"

