

КІБЕРБЕЗПЕКА

думай швидко,
плати безпечно!

————— ●●● —————
Концепція та інструкція
проведення гри

#ШахрайГудбай





Гра **"КіберБезпека: думай швидко, плати безпечно!"** – це освітня настільна командна гра для учнів/студентів з платіжної безпеки, в якій командам необхідно максимально швидко виконати завдання з карток, а саме:

- пояснити своїй команді зазначені в картках слова на тему платіжної безпеки без використання однокореневих слів (картки 1–7);
- надати пораду з платіжної безпеки з теми, зазначеної в картці (картка 8);
- навести приклад шахрайства на тему, зазначену в картці (картка 9).

Що більше угадано слів та виконано завдань, то швидше команда просувається до перемоги.



Формат: командне змагання.

Місце для проведення: в аудиторії/класі. Також гру за бажанням можна адаптувати для проведення онлайн.

Мета гри: закріпити та перевірити знання учнів/студентів з платіжної безпеки.

Підготовка та порядок проведення гри

- **Перед початком гри** педагогу необхідно роздрукувати картки та наклеїти їх на картонки для зручності.

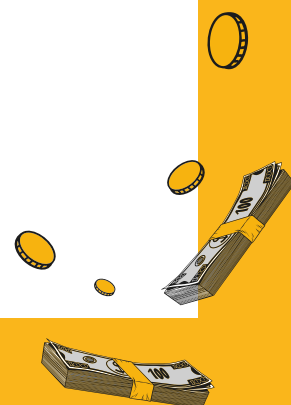
Картки

- **Перед початком гри** студентам/учням необхідно ознайомитися з правилами платіжної безпеки на сайті НБУ #ШахрайГудбай

сайт #ШахрайГудбай

та з поширеними сценаріями шахрайства.

Сценарії шахрайства





Педагог може дати завдання студентам/учням ознайомитися з матеріалами самостійно, водночас перед грою кожна команда має розповісти про 1-2 схеми шахрайства, про які самостійно дізналася. Також з матеріалами можна ознайомитися на занятті разом із педагогом.

За бажанням перед грою педагог може провести заняття з платіжної безпеки для студентів/учнів, використовуючи матеріали від НБУ.

Матеріали від НБУ

Перед початком гри педагог озвучує правила гри та ділить учнів/студентів на команди. Команди можуть складатися з приблизно однакової кількості гравців (2–5 учасників в команді), але учасників команди не може бути менш ніж два.

- Кожна команда отримує однакову кількість карток, всього у грі є 15 карток. **Командам не можна дивитися картки до початку гри.**
- Команди грають по черзі. Кожен із учасників команди за 1 хвилину повинен пояснити слова та озвучити завдання на картках іншим учасникам команди, а вони мають відгадати слова та виконати завдання: надати пораду з платіжної безпеки та навести приклад шахрайства на зазначену в картці тему.



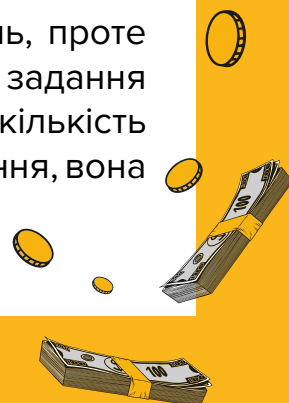
Бали за виконання завдань

За кожне правильно відгадане слово команда заробляє 1 бал, а за помилки чи невідгадані слова штрафується на 1 бал.

За кожне правильно виконане завдання (озвучення поради з платіжної безпеки та наведення прикладу шахрайства на зазначену в картці тему) команда заробляє 2 бали, а за кожне не виконане завдання штрафується на 2 бали.

Яка команда набере більше балів, та й перемогла.

ВАЖЛИВО! Якщо команда до завершення 1 хвилини не відгадала всі слова та не виконала всі завдання з картки, команда може прийняти рішення припинити відгадування слів/виконання завдань або продовжити відгадувати решту слів/виконувати решту завдань, проте в такому випадку долучитися до відгадування слів чи виконання завдання можуть інші команди та заробити своїй команді відповідну кількість балів. Якщо інша команда перша відгадає слово/виконає завдання, вона





отримує відповідну кількість балів, а команда, яка грала, штрафується на відповідну кількість балів.

ШТРАФИ

Відгадувати слова та виконувати завдання з картки потрібно по порядку, як зазначено в картці. Якщо якесь слово чи завдання пропускається, команда штрафується на відповідну кількість балів.

Команда не штрафується за слова, які не відгадані, та завдання з картки, які вона не почала виконувати протягом хвилини.

Отже, штрафується команда в таких випадках:



- 1) за пропущені в картці слова/завдання;
- 2) не відгадані слова/ не виконані завдання, які команда **почала** відгадувати/виконувати, але не встигла завершити за 1 хв, однак вирішила не продовжувати далі виконувати;
- 3) за відгадані/виконані слова/завдання іншою командою після завершення 1 хв.

Що потрібно для гри:



таймер (можна увімкнути на смартфоні);



картки 15 штук (необхідно роздрукувати на наклейки на картон);



правила гри;



місце для фіксування балів команди (можна використати шкільну дошку).

Гра рекомендується для гравців, старших 11 років.

