Сценарий деловой игры

«Цифровой двойник»

## Цель и задачи деловой игры

**Цель игры –** сформировать у участников знания и умения, необходимые для грамотного и безопасного использования конфиденциальной информации.

**Образовательные результаты:**

* Знать, какие сведения являются секретными (нельзя сообщать никому): ПИН и CVV-коды карты, пароли.
* Знать, какая информация является личной.
* Понимать, что секретная и личная информация, передаваемая кому-то лично или размещаемая в свободном доступе (например, социальных сетях) может быть использована злоумышленниками для кражи денег.
* Знать и уметь применять порядок действий при обнаружении кражи и/или использования злоумышленниками секретной и /или личной информации: заблокировать карты, сменить пароли, сообщить о краже/взломе родителям и знакомым.

## Краткая характеристика мероприятия

Таблица 1. Основные параметры мероприятия

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Параметр мероприятия | Характеристика |
| 1 | Тема | Финансовые риски. Мошенничество |
| 2 | Формат | Деловая игра |
| 3 | Количество участников | 15-30 человек (5 команд по 3-6 участников) |
| 4 | Возраст участников | 8 класс (13-14 лет) |
| 5 | Количество модераторов | 1 |
| 6 | Общая продолжительность | 45 минут |

## План мероприятия

Таблица 2. Хронометраж мероприятия

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Время | Этап | Действия |
| 1 | 5 минут | Введение в игру | Ведущий  дает вводную информацию и объясняет правила игры. |
| 2 | 8 минут | Обновление базы данных цифрового двойника | Игроки  заполняют форму для базы данных из скриншота страницы социальной сети Ученого.  Ведущий  рассказывает о задании, затем следит за временем. |
| 3 | 8 минут | Составление текстов для поста и жалобы | Игроки  разбираются в ситуации по тексту сообщения в социальной сети на слайде, пишут обращение в техническую поддержку социальной сети и пост-опровержение, зачитывают свои тексты.  Ведущий  задает вопросы на понимание того, что случилось, помогает детям сформулировать задание, следит за временем. |
| 4 | 8 минут | Звонок в поддержку банка | Игроки  разбираются в ситуации по уведомлению о списании денежных средств, готовятся к разговору с работником банка, разговаривают с ним.  Ведущий  задает вопросы на понимание того, что случилось, помогает детям сформулировать задание, следит за временем, отыгрывает работника банка. |
| 5 | 7 минут | Подбор простых паролей | Игроки  разбираются в ситуации по уведомлениям о попытках входа в систему, составляют список самых простых паролей.  Ведущий  рассказывает о сюжетном повороте, ставит задачу, следит за временем. |
| 6 | 6 минут | Подведение итогов и рефлексия | Ведущий  подводит с участниками итоги и проводит рефлексию. |

## Требования к месту проведения, оборудованию и реквизиту

Для проведения игры необходима большая аудитория площадью не менее 40 кв.м. с незакрепленной мебелью.

Таблица 3. Требования к мебели и оборудованию

|  |  |
| --- | --- |
| Мебель | 5 столов для команд (расставить по кругу)  1 стол для Ведущего (поставить отдельно)  30 стульев (расставить по 3-6 стульев вокруг столов, остальные расставить по периметру аудитории) |
| Оборудование | 1 ноутбук  1 проектор  1 экран |

В аудитории нужно организовать рабочее пространство для команд. Одно командное место включает в себя стол и стулья по числу игроков в команде. Столы необходимо разместить на некотором расстоянии друг от друга в форме амфитеатра, чтобы игроки могли видеть экран.

Ведущий должен располагаться таким образом, чтобы все участники могли поддерживать с ним визуальный контакт. В зоне ведущего необходимо предусмотреть стол, на котором будет размещаться реквизит для игры.

**Легенда сюжета**

**Во введении к игре** участники узнают, что действие разворачивается в мире, похожем на наш. Единственное различие – периодически на него нападают пришельцы, странные монстры и мистические существа.

**Основной супергерой,** отражающий атаки зла, — это чудаковатый ученый без суперспособностей, но с сильно развитым интеллектом. В игре его так и зовут Ученый. Недавно его посетила гениальная, с его точки зрения, идея: создать на основе искусственного интеллекта и нейросетей Игроки – группа ассистентов Ученого, которые занимаются сбором его цифрового следа для обучения искусственного интеллекта.

Все игроки поделены на команды по 3-6 человек. Каждая команда проходит игру независимо от других. Их задача успешно справиться со всеми 4 заданиями, с которыми они последовательно сталкиваются.

**Первое задание:** ассистенты собирают цифровой след со страницы социальной сети Ученого, чтобы загрузить информацию в “цифрового двойника“.

**Второе задание**: после запуска “цифрового двойника“ в информационной системе в штабе Ученого появляются три уведомления (Слайд 3 презентации), ведущий открывает первое уведомление (Слайд 4 презентации). Участники понимают, что цифровой двойник вышел из-под контроля и вместо запланированного сообщения «Привет» в социальных сетях теперь вымогает деньги с помощью **мошеннических сообщений, использующих личные данные Ученого**. Участники на вопросы ведущего называют, что нужно сделать, чтобы остановить мошеннические действия. Нужно написать в техническую поддержку социальной сети и опубликовать пост-предупреждение о мошеннических сообщениях. Игроки могут сказать, что нужно обратиться в полицию, но ведущий подчеркивает, что сначала нужно заблокировать аккаунт Ученого и написать пост, чтобы друзья не переводили деньги.

Ведущий дает задание написать жалобу в техническую поддержку социальной сети и пост-предупреждение о мошеннических сообщениях. Участники внутри команды самостоятельно распределяют тексты. После завершения работы ведущий просит каждую команду выбрать один текст и прочитать его вслух.

Ведущий комментирует тексты. Важные признаки жалобы в техническую поддержку: вежливость, описание просьбы (блокировка), причины произошедшего (утечка личных данных ученого, взлом аккаунта), адекватность (не писать про “цифрового двойника“ – никто не поймет). Важные признаки поста: вежливость (извинения), описание просьбы (не переводить деньги), причины произошедшего (утечка личных данных ученого, взлом аккаунта), адекватность (не писать про “цифрового двойника“ – никто не поймет).

В этом задании игроки понимают, что нужно предпринимать в случае мошенничеств в социальных сетях.

**Третье задание**: ведущий открывает следующее уведомление (Слайд 5 презентации), где показано списание с карты. По вопросу ведущего игроки озвучивают, что это цифровой двойник совершил покупку. Они могут не понять, что было куплено. В таком случае ведущий акцентирует внимание на

Ведущий задает вопрос о том, что нужно сделать, чтобы цифровой двойник больше не мог воспользоваться картой. Ведущий и игроки приходят к выводу, что нужно позвонить в банк, чтобы заблокировать банковскую карту.

Ведущий дает командам следующее задание: подготовиться к разговору с банком. Для этого участникам нужно выучить кодовое слово «Эйяфладлайокюдль » (оно указано в форме, которую участники заполняли в 1 задании).

После 1 минуты на подготовку ведущий по очереди с каждой командой моделирует разговор с банком. Ведущий отыгрывает оператора банка.

Участники успешно блокируют банковскую карту Ученого.

В этом задании игроки понимают, как заблокировать банковскую карту в случае мошенничества.

**Четвертое задание:** ведущий открывает следующее уведомление (Слайд 6 презентации), где показаны сообщения о попытках входа в компьютер Ученого через удаленный рабочий стол .

Ведущий рассказывает, что на компьютере Ученого хранятся все его данные и документы, но пока “цифровому двойнику“ не удалось получить доступ – он не может подобрать пароль. Ученый заложил возможность самоуничтожения “цифрового двойника“ на случай, если тот выйдет из-под контроля. Для этого “цифровой двойник“ должен зайти под самым простым паролем через удаленный рабочий стол.

Для этого игрокам нужно придумать этот простой пароль и поменять в системе. Команды в течение 2 минут придумывают 5 паролей, самые простые по их мнению. Ограничение: 6 символов, для 5-6 классов – только цифры и кириллица; для 7-8 – цифры, кириллица и латиница.

* 1. **Подведение итогов и рефлексия (5 минут)**

(*Ведущий задает ряд вопросов по игре, вовлекает разных участников в дискуссию.)*

*Ведущий*: **Чему научила вас эта игра?**

**Какую личную информацию Ученого “цифровой двойник” использовал против него?**(данные со страницы социальной сети Ученого – информацию из профиля и пост, данные банковской карты)

**Знаете ли вы подобные примеры с противозаконным использованием личных данных, которые произошли в реальной жизни?** (по объявлениям «сдаю квартиру» можно узнать ценности и адрес квартиры, где никто не живет; «продаю машину» — марку, номер машины и доход владельца; «нужен репетитор», «ищу рабочих» — повод проникнуть в дом)

**Как защищаться, если вы потеряли контроль над некоторыми личными данными?** (в социальной сети – обратиться в техническую поддержку компании и написать пост-опровержение, с банковской картой – звонок в банк для блокировки карты)

**Что вы будете делать, чтобы защитить свои личные данные?** (использовать сложные и разные пароли, не ставить конкретные геометки, не публиковать номер телефона и номер карты в публичном пространстве, быть осторожным с личной информацией).