

Посібник з гри Spooфу для вчителів

Цей посібник призначений для вчителів. Тут ви знайдете опис гри, а також інформацію про теми, які піднімаються під час проходження різноманітних рівнів. Крім того, посібник містить багато корисних інформаційних матеріалів і завдань для роботи на уроці.



Огляд гри

Spooфу – це онлайн гра на тему кібербезпеки, яка розповідає дітям про загрози, з якими вони можуть зустрітися в Інтернеті. Гра вчить правилам поведінки в мережі, а також відповідає на питання, пов'язані зі смарт-пристроями. Під час гри дітям пропонується проходити різні рівні і виконувати цікаві кібер-завдання.

Цільова аудиторія гри – діти молодшого шкільного віку, проте гра підходить і для дошкільнят, якщо вони грають разом із дорослими.

Гра поділена на чотири рівні. Кожний рівень орієнтований на розвиток цифрових та соціальних компетенцій, навиків комунікації і самовизначення. Рівні можна проходити у будь-якій послідовності. Рівні «Школа» та «День народження» коротші та простіші, тож діти можуть з легкістю пройти їх самостійно. «Парк» – вже трохи складніший, а рівень «У бабусі» найкраще підійде для дітей більш старшого віку. На всіх рівнях можна грати разом з дорослими.

Загальні правила гри та способи пересування

У грі ви можете переміщатися по чотирьох різних рівнях, а також між рівнями та космічним кораблем. На кожному рівні гравець стикається з конкретними завданнями: вирішує кібер-проблеми чи збирає предмети. За виконання завдань гравець отримує «досвід», який дає енергетичні зірки. Якщо гравець зібрав 3 зірки, він може визволити домашнього кібер-любленця, надягти на нього окуляри та інші аксесуари.

Проголюючи місцевість, вам траплятимуться різноманітні предмети, які можуть бути на землі, на столі або в ігрових персонажів. Деякі предмети можна підібрати лише після виконання відповідного завдання. Усі підібрані предмети зберігаються в інвентарі та бувають двох видів: необхідні предмети та предмети екіпірування. Предмети, які можна одягнути, позначені циліндром. Інші речі повинні зберігатися доти, доки про них не спитають в грі.

Предмети гардеробу можна одягати на себе, на якогось персонажа або на тварину. Потім їх можна зняти. Деякі предмети екіпіровки з'являться пізніше, тому гру варто пройти кілька разів.

Коли вся кібермашина буде зібрана, всі завдання можуть бути виконані знову, а рівні перезавантажуватимуться після кожного проходження.

Сенс гри

Кібербезпека – важлива тема для всіх, включно для дітей. Майже у всіх дорослих та дітей є смарт-гаджети, та майже всі можуть вільно користуватись Інтернетом. Незважаючи на те, що більшість соціальних мереж припускають, що їхнім користувачам більше 13 років, зазвичай діти починають використовувати ці сервіси значно раніше. Діти грають в Інтернеті, заходять на шкільні форуми, спілкуються із друзями. Саме тому важливо, щоб діти вже з раннього віку розуміли, як слід поводитися в Інтернеті, а також вміли розпізнавати небезпеки.

Гра звертає увагу на три дуже важливі теми.

Інтернет безпосередньо пов'язаний із реальним життям.

Пости в соціальних мережах та поведінка в Інтернеті безпосередньо впливають на нашу повсякденність. Гроші, витрачені онлайн – це справжні гроші, а опубліковані повідомлення у мережі напряму впливають на життя людей. Поведінка в Інтернеті може спричинити численні проблеми. Поняття кібербезпеки включає також розуміння дітьми тих наслідків, які можуть виникнути в результаті користування Інтернетом. Наприклад, в Інтернеті можна когось образити, поширити неприємну інформацію або самому стати жертвою злочинців.

Далеко не кожного користувача Інтернету можна назвати своїм другом.

В Інтернеті діти стикаються з різними людьми, багато з яких – їхні старі або нові друзі. Проте зустрічається і безліч поганих людей, які не одразу можуть здатися такими. Відповідно, дітям слід уважно ставитися до того, з ким вони спілкуються, обмінюються інформацією та кого додають у друзі. Крім цього, дітям буде корисно якомога раніше дізнатися про те, що в Інтернеті діють численні шахраї.

Зверніться за допомогою до дорослих!

Найчастіше діти не можуть або не хочуть звертатися за допомогою до дорослої людини, тому що бояться чи думають, що батьки не зможуть відповісти на їхні запитання. Однак дорослі мають багатший життєвий досвід, і багато хто з них вже стикався з подібними проблемами в Інтернеті. Тож звертатися до дорослих людей варто!

Перший рівень – «Школа»

На рівні «Школа» кібергерой повинен допомагати дітям та дорослим, яких він зустрічає в школі та її околицях. На цьому рівні основна увага приділяється правилам поведінки в Інтернеті. Проходячи рівень, гравець може підібрати предмети (наушники, іграшкового зайця, аксесуари), а також виконати шість завдань. Проходження цього рівня не потребує багато часу.



Завдання та цілі рівня «Школа»

- Перші три завдання виконуються на подвір'ї та розповідають про те, що чужі фотографії не можна викладати в Інтернеті. Інші завдання торкаються теми фейкових профілів та правил спілкування в мережі. У дворі можна знайти все необхідне для того, щоб повернутися до школи.
- Завдання у школі розповідають про спілкування в інтернеті, але торкаються й тем фейкових профілів. Сенс всіх завдань полягає в тому, що при виникненні проблеми слід завжди звертатися за допомогою до дорослого.
- Останнє завдання знову виконується у дворі та стосується теми фейкових профілів. Мета завдання - донести до дітей, що не можна додавати незнайомих людей у друзі.

Додаткові завдання у класі:

Основна тема рівня "Школа" - це спілкування в Інтернеті. Тому добре було б організувати обговорення, під час якого діти могли б поділитися своїм досвідом, і ознайомитися з правилами поведінки в мережі.

Приклади питань:

1. У чому полягає різниця між комунікацією в реальному світі та Інтернеті?
2. Чи можна завантажувати в Інтернет фотографію свого вчителя?
 - а. При обговоренні цього питання підкреслюється, що хоч фотографія і належить тому, хто її зробив, проте не можна публікувати фото без дозволу людини, яка зображена на ній.
3. Що робити у разі булінгу в Інтернеті?
4. Що може статися, якщо ти додав у друзі незнайому людину?
 - а. Незнайомець може почати докучати вам, ділитися особистою інформацією чи виявитися злочинцем.

Так як тема комунікації зустрічається на інших рівнях гри, слід звернути увагу на два важливих фактори: булінг та фейкові профілі.

1. Сенс завдання: діти разом створюють план дій, який необхідно виконати, якщо хтось став жертвою онлайн булінгу. Завдання можна виконувати у групах чи парах. Із вчителем обговорюється: з ким говорити та як себе поводити.
2. Завдання: які існують способи, щоб визначити, що людина, яка додається в друзі, не завдасть певної шкоди для вас?
 - a. Чи знайомі вам фото цієї людини? Чи знайоме вам її ім'я?
 - b. Чи є у вас спільні друзі? Дізнайтеся, чи дійсно вони знайомі з цією людиною.
 - c. Зверніться за допомогою до дорослих!

Другий рівень – «Парк»

На рівні «Парк» кібергерой повинен допомагати переважно дорослим, а в центрі уваги знаходиться питання кібербезпеки. На цьому рівні можна збирати різні предмети або відразу розпочати виконання завдань. Цей рівень довший за перший, деякі завдання припускають спілкування з кількома людьми, а частина завдань відкривається тільки після проходження попередніх.

Завдання та цілі рівня «Парк»

- Перші три завдання показані у верхній частині ігрового екрана. Ці завдання можна виконати відразу. Основна тема завдань – конфіденційність: якою інформацією з ілюстрації можна ділитися в Інтернеті, чи можна витратити гроші батьків на онлайн покупки та як захистити свій пристрій від злому. Дитина має зрозуміти, що будь-який пристрій може бути зламаний.
- Усі завдання рівня об'єднані спільною темою: не можна витратити гроші батьків без їхнього дозволу.
- Одне із завдань складається з двох частин. Воно порушує питання про те, чи можна викладати фотографії, які зробила сама дитина, на яких вона зображена, а також чи допустимо публікувати чужі фотографії.

Додаткові завдання у класі:

Головна тема рівня «Парк» – безпека, тому з дітьми можна обговорити кілька дорослих тем.



Приклади питань:

1. Які фото доречно завантажувати в Інтернет?
 - a. За умови, якщо автор фото та людина, яка зображена на ньому згодні на публікацію.
 - b. Фотографія має задовольняти всіх, хто має до неї стосунок.
2. Навіщо ми створюємо пароль на своїх пристроях? Який пароль можна назвати дійсно безпечним?
 - a. Чим довший, тим кращий. Надійний пароль має містити не менше 12 символів.
 - b. Пароль має бути складним, тобто має містити цифри, літери та інші символи.
 - c. Не можна ділитися своїми паролями ні з ким.
 - d. Для різних пристроїв повинні бути окремі паролі. Навіщо?
3. Хто платить під час онлайн шопінгу?
 - a. Покупка речей.
 - b. Витрати в онлайн грі.
4. Що таке конфіденційність?
5. Що таке злом? Чи злом – це добре, чи погано?

Додаткове завдання для виконання:

6. Діти створюють список своїх акаунтів, після чого вони вдома підбирають паролі для кожного акаунту окремо. Індивідуальне завдання.

Третій рівень – «У бабусі»

Головна тема рівня «У бабусі» – це інтернет-шахрайство та злочинність у мережі. Завдання цього рівня не надто довгі, проте, порівняно з першими двома рівнями, вони порушують серйозніші питання. Теми цього рівня можуть здатися трохи складними для дошкільнят, проте їх все одно варто програти. Проходження рівня займає більше часу – на це знадобиться близько 15–20 хвилин.

Завдання та цілі рівня «У бабусі»

- На початку рівня, відразу у дворі, можна розпочати виконання двох завдань. Одне із них пов'язане із фотографією, яка була розміщена в Інтернеті. Друге завдання розповідає про поширення спам-листів.
- У середині будинку на гравця чекають два завдання, які пов'язані з бабусею та дідусем. Перше завдання розповідає про запити на додавання до друзів. Існує два варіанти виконання завдання, яке пов'язане з дідусем: можна відразу вибрати вірний варіант і купити більш дорогі та прості сходи, або ж вибрати неправильний варіант, купивши сходи дешевше. Вибір першого варіанта дозволяє продовжити

гру. Якщо ж вибрати другий варіант, на екрані з'явиться додаткове завдання на тему вірусів.

- Завдання про віруси має два варіанти рішення. Якщо обрати правильний варіант, герой дасть молоток гравцю. При невірному варіанті відбувається зараження комп'ютера вірусом, і в цьому випадку з кімнати потрібно принести антивірус, після чого людина дасть молоток. Діти можуть спробувати різні варіанти проходження гри.
- Основне завдання рівня – знайти вкрадену гуску та її яйце, а також передати злочинця поліції. Для того, щоб пройти рівень повністю, зовсім не обов'язково знаходити гуску та яйце, проте це дає гравцю додатковий «досвід». Одне із завдань – сфотографувати злочинця. Тут варто обговорити з дітьми, чим гра відрізняється від реального життя.



Додаткові завдання у класі:

На рівні «У бабусі» основна увага приділяється досить дорослим, але не менш важливим для дітей питанням. Так як такі теми порушуються лише на цьому рівні, необхідно проговорити важливі речі, а саме:

1. Які неприємні речі можуть трапитися під час користування інтернетом?
 - a. Шахрайство, віруси, злочини.
2. Як уникнути таких неприємностей в Інтернеті?
 - a. Використовуйте антивірусну програму, не приймайте запрошення на додавання в друзі від незнайомців, не розміщуйте фото з особистою інформацією, будьте уважні та обережні.
 - b. Необхідно пояснити дітям, що неприємності можуть трапитися з будь-ким і це цілком нормально, потрібно просто дотримуватися обережності та базових правил.
3. Що робити, якщо ви зіткнулися з неприємностями?
 - a. Розкажіть про це дорослому: батькам чи вчителю.
 - b. Зверніться до веб-поліцейських.
4. Онлайн шопінг.
 - a. Коли та що можна купувати?

- в. Необхідно підкреслити, що в процесі шопінгу дитина повинна завжди радитися із дорослими. Також важливо, щоб дитина й сама могла критично оцінювати свої дії.

Додаткові завдання для закріплення знань:

5. Завдання в комп'ютерному класі:
Як дізнатися, що цей комп'ютер є безпечним? Подивіться, чи завантажена антивірусна програма.
6. Завдання на тему онлайн покупок:
Зробіть список, на що потрібно звертати увагу під час шопінгу онлайн. Робота в групі чи парі.
 1. Що це за сайт, скільки коштує товар, що зображено на картинці і т.д.

Четвертий рівень – «День народження»

На рівні «День народження» порушуються вивчені раніше теми: паролі та захист пристроїв, розміщення фотографій в Інтернеті, а також покупки у мережі. Цей рівень схожий на рівень «Школа», він досить простий для проходження і розрахований переважно на дітей молодшого віку. Рівень не надто довгий і підходить для малюків.



Завдання та цілі рівня «День народження»

- На початку рівня, у дворі, гравцю пропонується виконати кілька завдань на теми, які вже розглядалися раніше. Якщо хлопчику, який стоїть біля воріт, дати шапку, це дозволить розпочати виконання першого завдання. Воно переносить кібергероя в кімнату.
- У кімнаті можна виконати завдання на тему покупок в Інтернеті. Основна увага приділяється таким поняттям, як «безкоштовні» та «платні» речі. Мета завдання – попередити дітей, що варто уважно ставитися до того, що пропонується в Інтернеті безкоштовно.

Додаткові завдання у класі:

Питання, які порушуються на цьому рівні, підходять всім дітям, а дискусію можна вести згідно з рівнем їхньої підготовки.

1. Навіщо ми створюємо пароль на своїх пристроях? Який пароль можна назвати дійсно безпечним?
 - a. Чим довший, тим кращий. Надійний пароль має містити не менше 12 символів.
 - b. Пароль має бути складним, тобто має містити цифри, літери та інші символи.
 - c. Не можна ділитися своїми паролями ні з ким.
 - d. Для різних пристроїв повинні бути окремі паролі.

2. Онлайн шопінг. Безкоштовно чи платно?
 - a. Чому безкоштовні речі – це переважно обман?
 - b. На що потрібно звертати увагу під час онлайн покупок?
3. Турбота про свій гаджет.
 - a. Як саме потрібно слідкувати за своїм комп'ютером, планшетом чи телефоном?

Додаткові завдання для закріплення знань:

4. Індивідуальне завдання. Що мені потрібно зробити для того, щоб мої гаджети не зіпсувалися? Робота в групах, індивідуальна робота.
5. Завдання на тему онлайн покупок. Зробіть список, на що потрібно звертати увагу під час онлайн шопінгу. Робота в групі або парі.
 - a. Що це за сайт, скільки коштує товар, що зображено на картинці і т.д.



Основні теми в грі

Обмін фотографіями

Коли діти фотографують одне одного та обмінюються фото, важливо, щоб вони пам'ятали про наступне:

- 1) Потрібно повністю усвідомлювати, кого вони фотографують і чи знає людина про те, що її знімають.
- 2) Не можна викладати в Інтернет фото, на яких зображені інші люди, особливо невдалі кадри.

- 3) Не можна викладати фото з особистими даними: ім'я, номер телефону, адреса та інше. Також не можна викладати фотографії, які можуть залучити шахраїв або кадри, де зображена гола людина.

Окремо слід поговорити про те, що діти ніколи не повинні ділитися фотографіями, на яких на них мало одягу або вони оголені. Хто б не був зображений на таких фото (діти, дорослі), ділитися ними не можна.

Слід також додати, що взагалі не треба відправляти свої фото незнайомим людям, не порадившись із батьками. В Інтернеті багато підозрілих людей, які колекціонують дитячі фото та організують т.зв. конкурси моделей, чи розсилають власні фотографії. Якщо дитина стала отримувати фотографії від незнайомих людей, вона має повідомити про це комусь із дорослих.

Запити на додавання друзів

В Інтернеті люди кожен день додають когось в друзі, і діти – не виняток. Саме тому вкрай важливо навчити дітей критичному оцінюванню тих, кого вони додають. Якщо у список друзів до дитини потрапить не та людина, то в його розпорядженні буде додаткова інформація про дитину, а отже, і доступ до неї. Діти повинні знати, що додавати можна лише знайомих та друзів. Якщо ім'я та обличчя на фотографії знайомі, проте профіль загалом здається дивним, слід проявити обережність та задати додаткові питання, так як часто люди створюють фейкові профілі в Інтернеті. Дорослі повинні знати про всі зустрічі з друзями в Інтернеті, особливо, якщо “друг” просить не розказувати про це.

Інтернет-шахрайство

В Інтернеті знаходиться безліч безкоштовних речей, реклами та вигідних пропозицій. Більшість з цього – шахрайство.

- 1) Такі “безкоштовні” речі зазвичай тягнуть за собою віруси чи шкідливі програми. Якщо щось безкоштовним бути не повинно (наприклад, фільм), а гроші потребує хтось сторонній, то до такої пропозиції слід ставитися обережно.
- 2) За закликами на кшталт «Відішли та виграй» зазвичай ховається шахрайство. Навіть якщо ви одразу щось отримали, не варто ділитися посиланням на цю пропозицію.
- 3) Якщо щось виглядає дуже привабливим, щоб бути правдою, то це зазвичай шахрайство.

Комунікація в Інтернеті

При спілкуванні в Інтернеті слід дотримуватися тих самих правил ввічливості, що і в реальному житті. До того ж спілкування в Інтернеті може мати набагато більше наслідків, тому дітям слід нагадати про такі моменти:

- 1) Якщо ви пишете щось, чи завантажуєте фотографії, ви залишаєте їхні сліди.
- 2) Ви несете таку ж відповідальність за свої слова в Інтернеті, як і в звичайному житті. Під час публікування якоїсь інформації слід пам'ятати, що потім буде практично неможливо зупинити її розповсюдження. Необхідно чітко розуміти, що ви

публікуєте і для кого, а також усвідомлювати, що люди можуть поділитися вашою інформацією.

Паролі

Доступ до всіх пристроїв та акаунтів повинен бути захищений надійним паролем.

Слід пам'ятати про 3 речі:

- 1) Усі паролі повинні бути різними: для кожного акаунту має бути окремий пароль.
- 2) Пароль не повинен бути дуже простим:
 - a. Використовуйте не менше 12 символів.
 - b. У склад пароля мають входити літери, цифри та інші символи.
 - c. Не використовуйте очевидні комбінації, такі як своє ім'я, ім'я члена родини, дату народження та інше.
- 3) Ніхто, за винятком, можливо, тільки батьків, не повинен знати ваші паролі.

Злом

Під зломом комп'ютера мається на увазі його використання з метою отримання доступу до системи або даних, що зберігаються на ньому. Хакери можуть діяти, керуючись певними етичними цілями, проте найчастіше йдеться про зловмисні дії. Зазвичай для того, щоб зламати комп'ютер, потрібні певні навички та вміння, проте іноді люди домагаються своїх цілей, вдаючись до пропонуванних в Інтернеті готових рішень зі злomu. Злом комп'ютера – діяння незаконне, поліція часто знаходить хакерів, а самі хакери розглядаються як злочинці.



Посібник з проходження гри

Нижче наведено опис того, як можна переміщатися в грі і куди натискати. Тут знаходяться відповіді на всі питання, які можуть виникнути у дітей в процесі проходження гри (наприклад, «куди йти?»).

«Космічний корабель»

На початку гри гравця знайомлять із найважливішими діями. Робот розповідає, як використовувати панель, збирати предмети, а також приміряти головні убори. Панель управління дозволяє вибрати кібергероя, рівень, гучність голосу та мову. За допомогою панелі можна купити кіберулюбленця. Через панель управління можна обнулити свої результати у грі та почати її заново.

Рівень «Школа»

- 1) У першому класі знаходяться навушники, які необхідно принести хлопчику із сусіднього класу.
- 2) Наступна дія відбувається у дворі, в який можна потрапити через двері у нижній частині ігрового екрану.
- 3) Справа перед школою – дівчинка, від якої можна отримати завдання на тему фотографій.
- 4) На узбіччі дороги стоїть двірник, який дає завдання на тему спілкування у мережі. У двірника можна отримати ключ від замкненого класу.
- 5) У хлопчика на гойдалці можна отримати збільшувальне скло та завдання, рішення якого знаходиться в кімнаті.
- 6) Поруч із хлопчиком лежить плюшевий кролик, якого треба передати дитині у школі.
- 7) Ключ відкриває двері, які знаходяться у верхній частині ігрового екрану. За ними знаходиться директор. Він дає завдання на тему спілкування, а також шапку, яку можна вдягнути.
- 8) Завдання, для виконання якого потрібне збільшувальне скло, знаходиться в класі праворуч. Щоб завершити завдання, волосся потрібно віднести хлопчику із двору.
- 9) Деталь кібермашини знаходиться у першому класі. Там можна завершити проходження рівня.
- 10) Під час проходження рівня можна знайти різні окуляри, головні убори та вуса. Все це можна збирати та приміряти.

Рівень «Парк»

- 1) Біля продавця морозива знаходиться жінка, від якої можна отримати завдання на тему покупок в Інтернеті. Виконання завдання передбачає чотири кроки:
 - a. Дівчинка з іграшковим ведмедиком біля столів дає одяг і залишається чекати на бантик.
 - b. Одяг потрібно передати жінці у верхній частині ігрового екрану. Взамін за це вона дасть гроші.
 - c. Гроші потрібно передати жінці біля продавця морозива. Взамін за це жінка дасть квіти.
 - d. Бантик можна отримати, виконавши завдання власника планшета.
- 2) У верхній частині ігрового екрану знаходиться чоловік в інвалідному візку з безхазяйним планшетом. Власника можна визначити за фотографіями собаки, які є на пристрої. Власник планшета знаходиться у правій частині ігрового екрану. Від неї можна отримати завдання на тему паролів. Власник планшета дасть гравцеві бантик для дівчинки та капелюшок для майбутнього завдання.
- 3) У верхній частині ігрового екрану знаходиться завдання на тему того, які фотографії можна викладати в Інтернеті. За виконання завдання гравець отримає шоколад.
- 4) У правій частині ігрового екрану в кущах знаходиться знак «Стоп», який потрібно віднести працівникові дорожньої служби. Чоловік знаходиться зліва. Від нього можна отримати завдання на тему зломів.
- 5) Отримавши бантик, дівчинка з ведмедиком дасть морозиво.
- 6) Морозиво та шапку потрібно віднести жінкам, які стоять біля фотокабіни. Від них можна отримати завдання, пов'язане з фотографіями. Як тільки воно буде виконано, слід звернути увагу на молоду людину, яка збирає викинуті жінками фотографії – це останнє завдання, за яке можна отримати прикрасу.

- 7) Шоколад, прикрасу та квіти слід передати меру, який очікує біля великого торта. Від мера можна отримати деталь кібермашини. На цьому моменті рівень буде пройдено.
- 8) Під час проходження рівня гравець може знаходити та вдягати різні шапки.

Рівень «У бабусі»

- 1) На цьому рівні завдання починається в порожньому курнику, де перша частина стосується фотографії. Головним завданням гравця є знайти вкрадене яйце та гуску.
- 2) Відійшовши від приміщення, слід поговорити з поліцейським, який стоїть неподалік. Він дасть камеру і подальші інструкції. Перш ніж приступити до цього, потрібно виконати деякі інші завдання всередині будинку та у дворі.
- 3) У лівому нижньому куті ігрового екрану знаходиться група дітей, від яких можна отримати завдання на тему спам-листів. За виконання цього завдання гравець отримає ліхтарик.
- 4) У кущах, що ростуть неподалік від дітей, можна знайти вкрадену гуску.
- 5) У будинку бабусі можна виконати завдання на тему додавання до друзів. За виконання цього завдання гравець отримає ключ.
- 6) Ключ, ліхтарик та камера знадобляться для того, щоб знайти злодія. Коли всі три предмети зібрані, потрібно відвідати хлів у правій нижній частині двору. У сараї знаходиться злодій, якого потрібно сфотографувати, а знімок передати поліцейському. Тут також знаходяться граблі, які стануть у нагоді пізніше.
- 7) Поліцейський дасть все, що потрібно повернути власнику вкраденого. Цей крок не є обов'язковою частиною проходження рівня.
- 8) У будинку знаходиться дідусь, від якого можна отримати завдання на тему покупок в Інтернеті. Це завдання має два різні рішення:
 - a) При купівлі більш дорогих і простих сходів, завдання вважається виконаним. Кібергерой отримає сходи, а рівень можна вважати пройденим.
 - b) Якщо купити більш дешеві та красиві сходи, вони виявляться зламаними, і знадобиться молоток.
 - c) Завдання, пов'язане з молотком, можна отримати у чоловіка, що очікує у сараю. Це завдання також має два варіанти розв'язання:
 - i. Якщо закрити рекламу, то чоловік дасть молоток.
 - ii. При натисканні реклами, комп'ютер заражається вірусом. Необхідно буде принести антивірус.
 - iii. Антивірус знаходиться у дідуся в кімнаті. Якщо антивірус принести чоловікові біля сараю, він дасть молоток.
 - d) Сходи можна отримати, обмінявши їх у дідуся на молоток.
- 9) Сходи і граблі необхідно принести до дерева, що росте у дворі. Тут можна буде отримати деталь кібермашини.
- 10) Проходячи рівень та виконуючи завдання, можна отримувати головні убори та бандани.

Рівень «День народження»

- 1) Перші завдання можна отримати у дворі, підійшовши до подарунків та торта. Завдання, яке можна отримати біля торта, пов'язане з викладанням фотографій в Інтернет, а за його виконання гравець отримає шоколад.
- 2) У іменинника можна отримати завдання на тему паролів. За його виконання дається святковий капелюх, який потрібно віднести дитині, що стоїть біля воріт. Від нього буде отримано завдання на тему втрати пристроїв та безпеки. Як нагороду гравець отримає попкорн.

- 3) У будинку знаходиться хлопчик за комп'ютером, від якого можна отримати завдання на тему завантаження файлів з Інтернету. Для успішного виконання цього завдання потрібно покликати з кухні маму, якій, у свою чергу, знадобляться попкорн та сумка зі спальні. Мама дасть квитки та буклет.
- 4) Квитки, буклет та шоколад потрібно віднести чоловікові, який чекає на вулиці, біля гри «Рибалка». Він дасть вудку.
- 5) Озброївшись вудкою, потрібно піти в ліву частину будинку, де можна отримати деталь кібермашини.

На цьому гра закінчується. Усі завдання виконані, проте їх можна пройти заново.

