

Escape game

Vodič za Game Master-a

Pedagoški ciljevi

- Prepoznavanje izazova hiperpovezanosti (digitalni otisak i preopterećenje informacijama)
- Razvijanje medijske i informacione pismenosti (dezinformacije, manipulacija slikama)
- Razumevanje zaštite ličnih podataka (prilagođavanje podešavanja, granice)
- Prepoznavanje problema digitalne etike i privatnosti (bezbednost i sigurnost na mreži)
- Prepoznavanje nedostataka digitalne komunikacije (onlajn bonton, civilizovano ponašanje)
- Razumevanje prava i odgovornosti digitalnih građana (aktivizam, etika, zaštita korisnika, odgovornost)
- Razumevanje posledica dezinformacija, uznemiravanja i digitalnog nasilja i kako ih sprečiti i rešiti

Okvir

Postavka: Igra „escape room” može da odvija u jednoj prostoriji sa računarom i papirnim dokumentima raspoređenim po prostoriji.

Trajanje: 30-45 minuta u skladu sa vašom adaptacijom i grupom

Učesnici: Grupe 3-6 igrača

Potrebne veštine:

Game master:

- **Uloga:** Omladinski radnik ili edukator koga su zamolili da pomogne prijatelju, profesoru na DigiU koji nije vičan tehnologiji, ali želi da zaštiti svoje studente.
- **Svest o šemi igre:** Pozna je scenario video igre i svrhe i ciljeve „escape room” igre.
- **Improvizacija:** Poslednji deo „escape room” igre je faza restitucije, kada učesnici moraju da podele sa grupom svoj odgovor na situaciju i da rasprave o tome koju odluku da donesu. Mašta mladih učesnika je beskonačna i ne postoji način da se vođenje kroz tu fazu pripremi.

Učesnici:

- **Društvene mreže i onlajn pretraga:** Poznavanje načina funkcionisanja društvenih mreža i onlajn platformi za pretragu.
- **Upravljanje grupom i saradnja:** Razumevanje važnosti saradnje i komuniciranja kako bi se postigli zajednički ciljevi.
- **Kritičko razmišljanje i rešavanje problema:** Analiziranje informacija radi pronalaženja pravih kombinacija i rešenja.

Game Master uloga

Game Master (GM) bi mogao da zadrži svoju ulogu omladinskog radnika i da predstavi da ima prijatelja koji je **entuzijastični staromodni profesor** na Univerzitetu DigiSiti (DigiU) koji želi da pomogne Quinn, jednoj od njihovih/njenih studentkinja, da istera pravdu nakon što je njen ugled ozbiljno narušen kampanjom klevete. Profesor/ica ima iskustva u istraživačkom radu, ali, nažalost, **tehnologija mu/joj baš i ne ide**, posebno društvene mreže, ali želi da pomogne u identifikaciji krivca i da ga prijavi.

Da bi to uradili, zamolili su GM-a da regrutuje grupu studenata (učesnika) koji će im pomoći da reše ovu misteriju, razotkriju hakera i spasu studentkinju čija je reputacija napadnuta. Na osnovu dokumenata, dokaza i istraživanja koje je profesor pružio, igrači treba da shvate ko je izmenio i objavio fotografije i natpise analizirajući različite digitalne podatke.

Međutim, imaće **vremensko ograničenje**, jer haker, koji sada zna da ljudi više ne veruju njegovim objavama, može da obriše svoje tragove, ukloni podatke sa dostupnih servera i tako izbegne hvatanje i nastavi da targetira druge ljude ako učesnici nisu u mogućnosti da ga identifikuju i razotkriju u roku od 45 minuta.

Game Master će pripremiti **sistem nagoveštaja (hintova)** koji je detaljno opisan u ovom dokumentu i pratiti ga, i biće spreman da vodi i pomaže igračima ako se zaglave. Igrači mogu tražiti nagoveštaje (hintove) ili ih dobiti ako game master primeti da se previše muče sa određenom zagonetkom.

Pored toga, od GM-a se očekuje da potvrdi sa učesnicima da razumeju cilj svake enigme i logičan tok između tema: skrivanje naznaka za lozinku na vidnom mestu, identifikovanje uloge IP adrese, razumevanje važnosti obezbeđivanja podataka o nalogu kako bi se osiguralo da se ne mogu koristiti protiv vas i konačno, prijavljivanje neprimerenog ponašanja nadležnim organima.

Provera inkluzivnosti

Da biste osigurali da je ova „escape room” igra bekstva inkluzivna i pristupačna učesnicima sa poteškoćama u učenju ili invaliditetom, proverite potrebe učesnika kroz prijavni formular i razmotrite sledeće ključne elemente:

- ✓ **Fizička pristupačnost:** Uverite se da je mesto održavanja pristupačno za invalidska kolica i da su svi elementi igre dostupni (da nisu previsoko ili predaleko za pristup).
- ✓ **Vizuelna i auditivna podrška:** Uverite se da materijali koriste krupna slova, visok kontrast ili digitalne formate kompatibilne sa čitačima ekrana. Ako koristite video snimke, obezbedite titlove ili prevod.
- ✓ **Jasna i jednostavna uputstva:** Koristite jasan, koncizan jezik i vizuelne prikaze. Izbegavajte složene formulacije kako biste podržali učesnike sa poteškoćama u učenju.
- ✓ **Fleksibilno učešće:** Ponudite raznovrsne uloge koje odgovaraju različitim tipovima učesnika da biste im omogućili da izaberu zadatke koji odgovaraju njihovim sposobnostima i da biste podstakli preuzimanje odgovornosti bez pritiska.
- ✓ **Senzorna razmatranja:** Izbegavajte senzorne okidače poput glasnih zvukova ili treptućih svetala. Obezbedite tih prostor za učesnike kojima su potrebne pauze da se ponovo fokusiraju.
- ✓ **Podrška i prilagođavanje:** Budite spremni da ponudite dodatnu pomoć, konkretne savete i smernice ili prilagođenu podršku na osnovu individualnih potreba.
- ✓ **Povratne informacije:** Prikupite povratne informacije od učesnika kako biste kontinuirano poboljšavali prilagodljivost, pristupačnost i inkluzivnost.

Nagoveštaji i rešenja

FAZA 1

Ova faza je razmena između game master-a, koji igra staromodnog profesora/icu, i igrača koji bi trebalo da budu studenti na DigiU. Nisu potrebni nikakvi nagoveštaji (hintovi) jer ova faza ne uključuje zagonetke i jednostavno uvodi kontekst i zadatke u okviru „escape room” igre.

FAZA 2 – Korak 1

Nagoveštaji (hintovi)

- Igrači ne mogu da pronađu papir sa obojenim kodom:
 - „Kvin (Quinn) je verovatno negde ostavila podsetnik.”
- Igrači nisu upalili računar:
 - „Kvin (Quinn) je verovatno radila na tome na svom računaru.”
- Igrači ne vide vezu između obojenog koda i pozadine računara:
 - „Pozadina je jako čudna... Ali sviđa mi se kako su boje usklađene.”
- Izabrali ste složenu verziju lozinke:
 - „Ova lozinka izgleda jednostavno... Ne deluje mi da je Kvin (Quinn) toliko nemarna.”

Rešenja

- ✓ Ako ste izabrali jednostavno rešenje: **2859**
- ✓ Ako ste izabrali kompleksno rešenje: **BB9-H3R-C3P-Z3R**

FAZA 2 – Korak 2

Nagoveštaji (hintovi)

- Igrači ne pronalaze snimak ekrana Kvinine prepiske sa prijateljicom:
 - „Trebalo bi da pogledamo koja još dokumenta možemo naći u sobi.”
- Igrači ne vide da su nalozi različiti:
 - „Svi nalozi izgledaju isto... Ali detalji se uvek provuku!”

Rešenja

- ✓ **Tur6o_Per5eku7or ; 477.222.656 ; Paul Steward, 96 Bloody Street, 77-12 CitySky**

FAZA 3

Nagoveštaji (hintovi)

- Igrači ne mogu da pronađu opis bezbednosnih kodova:
 - „Ako se dobro sećam, kada kreirate DigiCityNet nalog, kompanija šalje dugačak imejl sa opisom pravila... Većina ljudi ga ne čita, ali u njemu bi moglo bi biti nešto u vezi sa kodovima.”
- Igrači ne razumeju koji su kodovi najbolji:
 - „Ne razumem razliku između tih opisa... Koja opcija pruža najveću zaštitu?”
- Igrači ne mogu da pronađu odgovarajuću lozinku:
 - „Mora da negde postoji uputstvo za tu lozinku... Da li postoji nešto u dokumentu što bi moglo da nam pomogne?”

Rešenje

- ✓ **Mere protiv sumnjivih naloga:** CT5555
- ✓ **Mere protiv neodobrenih naloga:** CT8675
- ✓ **Vidljivost lokacije:** CT5540
- ✓ **Zahtevi za autentifikaciju:** CT6723

- ✓ **Lozinka:** treba da je kreiraju učesnici prema pravilima u ekselu (minimum 1 broj, 1 veliko slovo, 1 malo slovo, 12 znakova).

Igrači mogu pokušati da nađu tragove koji otkrivaju postojeću lozinku; GM stoga mora da potvrdi da treba da smisle autentičnu lozinku koja ispunjava naznačene zahteve i koju treba da potvrdi GM.

FAZA 4

Nagoveštaji (hintovi)

- „Šta bi mi ili Kvin (Quinn) trebalo da uradimo?”
- **Uobičajeni odgovor 1:** „Uzimanje pravde u sopstvene ruke: razotkrivanje krivca na društvenim mrežama.”
 - **Prednosti:** Obezbeđuje brzo i efikasno širenje istine, vraća Kvinn (Quinn) reputaciju i omogućava joj da nastavi pripremački staž, i opravdano dovodi u opasnost posao i reputaciju hakera.
 - **Mane:** Postoji rizik od negativnih reakcija i pravnih problema sa korporacijom koja je umešana zbog potencijalne klevete i deljenja privatnih podataka (kao što su IP adresa i poštanska adresa krivca).
- **Uobičajeni odgovor 2:** „Društvena pravda: prijavljivanje krivca kompaniji i prepuštanje pravnog procesa nadležnima.”
 - **Prednosti:** Ovo bi uključilo internu istragu, tokom koje bi haker bio suspendovan bez mogućnosti da targetira druge ljude, što bi potencijalno dovelo do hapšenja i krivičnih prijavi protiv hakera.
 - **Mane:** Možda neće dovesti do trenutnih mera i moglo bi prouzrokovati da se žrtva i dalje suočava sa negativnim reakcijama ljudi koji veruju u klevetničke objave, uključujući i kompaniju koja bi joj mogla oduzeti pripremački staž bez adekvatnih dokaza.

Neki igrači mogu pokušati da izaberu obe opcije. U tom slučaju, GM mora naglasiti da nije moguće uraditi obe stvari: javno razotkrivanje krivca, posebno otkrivanjem dokaza, moglo bi ugroziti bilo kakvu formalnu istragu kompanije ili vlasti, dovesti do pravnih problema vezanih za objavu ličnih

podataka ili klevetu i sprečiti da stvarni dokazi budu prihvatljivi na sudu, što bi prouzrokovalo više problema žrtvi i ne bi dovelo do postizanja pravde.

Imajte na umu da ključni delovi „**Priloga 8 - Saveti i pojašnjenja ključnih termina**“ mogu pomoći i u ovom zadatku, posebno politike i zakoni.

Na osnovu datih informacija, „najbezbednija“ opcija bi stoga bila prijaviti krivca nadležnim vlastima i uzdržati se od objavljivanja bilo kakvih dokaza ili podataka na mreži, u nadi da će pravda biti adekvatno zadovoljena. Ovo izbegava normalizaciju onlajn osvete i otvara diskusiju o digitalnim pravima, zakonskom postupku i pravnoj odgovornosti.

Zapišite mišljenja i argumente učesnika na tabli i usmerite njihovu diskusiju prema gore navedenim prednostima/manama.

FAZA 5

Predlozi

- Game master završava diskusijom i vraća se na različite koncepte i pitanja digitalnog građanstva koja su obrađena i naučena tokom „escape room” igre:
 - „Koje veštine ste koristili tokom ove igre? Kako ste analizirali informacije i prepoznali prave elemente?”
 - „Koje ste strateške i etičke odluke doneli?”
 - „Koliko je važna digitalna privatnost? Kako biste sprečili dezinformacije i kršenje privatnosti?”
 - „Da li razumete šta je IP adresa i kako se može koristiti? Da li razumete šta je digitalni otisak i njegov uticaj?”
 - „Kakve su posledice vaših postupaka onlajn, bilo na društvenim mrežama ili kada delite informacije na aplikaciji ili veb-sajtu? Kako se lekcije i veštine iz ove igre mogu primeniti u vašem životu?”
- Game master može da završi igru diskusijom na sledeća pitanja:
 - „Da li mislite da bi se tehnologija mogla koristiti etičnije? Kako?”
 - „Šta mislite o angažovanju zajednice i interakcijama na društvenim mrežama? Koji su pozitivni i negativni aspekti?”
 - „Šta znači biti odgovoran digitalni građanin? Da li je važno da to budete vi?”
 - „Šta bi trebalo promeniti u digitalnom svetu da bi bio bolji i da bi se izbegli negativni aspekti hiperpovezanosti? Šta mislite da biste vi i vaši prijatelji mogli da uradite da ga poboljšate?”

Predlog zaključka:

„Ne postoje ni laki ni bezbolni odgovori na suočavanje sa uznemiravanjem, čak ni na društvenim mrežama, ali postoje načini da se zaštitite i smanjite rizike da neko iskoristi vaše lične podatke protiv vas.”

Kontrolna lista

Da biste bili sigurni da je „escape room” igra dobro sprovedena, pratite ovu kontrolnu listu prilikom pripreme aktivnosti. Više detalja je dato u dokumentu „Zagonetke i koncept”.

- ☐ Postavite pozadinu računara koristeći „Prilog 1 – Pozadina zaključanog ekrana”.
- ☐ Podesite lozinku računara na 2859 (lako) ili BB9-H3R-C3P-Z3R (napredno).
- ☐ Odšampajte „Prilog 2 – Lozinka za računar” i isecite tabelu.
- ☐ Napišite kod na samolepljivom papiru sa odgovarajućim bojama: **5** (plava) **2** (crvena) **9** (ljubičasta) **8** (zelena) i stavite papir ispod ili blizu računara.
- ☐ Odšampajte „Prilog 3 – Klevetnička objava”, isecite skrinšot, zgužvajte ga i bacite u korpu.
- ☐ Odšampajte „Prilog 4 – Skrinšot prepiske sa drugaricom” i isecite skrinšot.
- ☐ Odšampajte „Prilog 5 – IP adrese iz prepiske” i isecite tabelu.
- ☐ Odšampajte „Prilog 6 - DigiCityNet pismo strana 56”.
- ☐ Preuzmite „Prilog 7 - DigiCityNet Bezbednosni nalog”, preimenujte ga u „DigiCityNet Bezbednosni nalog” i postavite na desktop računara.
- ☐ Sakrijte ili rasporedite priloge po prostoriji na odgovarajući način i obezbedite da budu dostupni svim učesnicima.
- ☐ Testirajte zagonetke i obezbedite da su relevantni prilozi i rešenja prepoznatljivi.
- ☐ Podesite tajmer na 45 minuta, koji kreće s odbrojavanjem odmah nakon uvoda, na mesto vidljivo svim učesnicima.
- ☐ Imajte na umu rešenja i budite spremni da pružite savete, nagoveštaje (hintove) i smernice u slučaju da se igrači zaglave.

Integracija

Početna objašnjenja (Faza 1)

Početna objašnjenja su veoma važna pre ulaska u prostoriju gde se odvija igra. To je trenutak kada objašnjavate pravila i kako igra funkcioniše onima koji ne poznaju igru. Takođe vam omogućava da postavite kontekst i univerzum igre, uvedete početak i objasnite igračima njihovu misiju.

Završna diskusija (Faza 5)

Završna diskusija omogućiće vam da dobijete povratne informacije o aktivnosti i vidite šta je potrebno poboljšati. To je način i da vidite šta su igrači naučili i zapamtili iz ove sesije igre, kako biste bili sigurni da su naučili pravu lekciju i razvili očekivane veštine.

Dobra praksa je da vodite beleške o utiscima igrača i svom utisku, kako biste se kasnije mogli vratiti na to i prilagoditi svoje naredne aktivnosti.



Sufinansira
Evropska unija

Finansirano sredstvima Evropske unije. Izraženi stavovi i mišljenja su, međutim, stavovi i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije i nacionalne agencije Fondacija Tempus. Ni Evropska unija ni nacionalna agencija Fondacija Tempus ne mogu biti odgovorne za njih.

Ovaj rad ima licencu Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Da biste videli primerak licence, posetite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Kod projekta: 2023-2-RS01-KA220-YOU-000170562