

Kybernetická bezpečnost

Kód DVZ DVZICT01-v01

Metodika pro učitele

Autoři: Irena Vajen

Anotace: Kybernetická bezpečnost je zde pojímána jako desková hra obsahující sadu kartiček s otázkami i odpověďmi z témat: bezpečnost v elektronické komunikaci, bezpečnost v sociálních sítích, bezpečnost v kyberprostoru, bezpečnost a finance a počítačové viry.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

ZÁKLADNÍ ÚDAJE

název	Kybernetická bezpečnost
autoři	Ing. Irena Vajen
kontakt	vajen.ir@hotmail.com
typ DVZ	Didaktická hra (Jiný typ)
formát DVZ	.pdf (pro tisk desky) .docx (pro přípravu nových kartiček) .xls (databáze otázek) .pdf (pravidla hry)

ANOTACE

Kybernetická bezpečnost je zde pojímána jako desková hra obsahující sadu kartiček s otázkami i odpověďmi z témat: bezpečnost v elektronické komunikaci, bezpečnost v sociálních sítích, bezpečnost v kyberprostoru, bezpečnost a finance a počítačové viry.

klíčová slova	kybernetická bezpečnost, počítačové viry, bezpečnost na sociálních sítích, bezpečnost v kyberprostoru, bezpečnost a finance, bezpečnost v elektronické komunikaci
---------------	---

ZAMĚŘENÍ DVZ

oblast RVP	Informační a komunikační technologie	obor	Informační a komunikační technologie
předmět	Informatika		
časová dotace	90 min. (2 vyučovací hodiny)	věk žáků	14–16 let (ZŠ: 9. třída; SŠ: 1. – 2. ročník)
vhodné zařazení	Didaktickou hru je vhodné volit po tématu Internet, či při prevenci práce s internetem.		
vstupní požadavky na žáka	Základní znalosti z oblasti internetu a bezpečnosti v kyberprostoru.		
mezipředmětové vztahy	Člověk a jeho svět, Člověk a svět práce		

CÍLE A VÝSTUPY

cíl	Cílem je reflektovat vědomosti a dovednosti žáků při práci v kyberprostoru. Žák rozumí základní terminologii z oblasti kybernetické bezpečnosti.
prioritní digitální kompetence	4.2 Ochrana osobních údajů a soukromí (pokročilá úroveň)
další digitální kompetence	2.6 Práva digitální identity (pokročilá úroveň)
další kompetence	2.5 Netiketa (pokročilá úroveň)

MATERIÁLNÍ A TECHNICKÉ ZABEZPEČENÍ

nutné pomůcky pro práci s DVZ	–
nutné vybavení pro učitele	–
nutné vybavení pro žáka	–

METODICKÉ POKYNY**organizační formy a metody výuky**

Karty otázek rozdělíte podle barev, každou kategorii promíchejte a položte na herní plochu do prostoru s danou barvou, textem otázky dospodu. Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji do středu herní desky na logo Světem kybernetiky. Všichni hráči hodí kostkou a ten, kdo hodí nejvyšší číslo, začíná. Další hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček.

Vyučující rozdělí žáky do skupin. Učitel a vytvořené skupiny při hře se řídí pravidly hry. Hru mohou hrát skupiny od dvou žáků. Doporučený počet je 4-6 žáků, ale konečný počet ve skupině je na zvážení vyučujícím.

K samotné hře je možné dodávat i vlastní otázky a více přizpůsobovat hru potřebám žáků a cílům stanoveným učitelem.

vhodný postup

Hráč, který je na tahu hodí kostkou a posune figurku o hrozený počet políček po spirále směrem od středu herní desky. Hráč po jeho levici vezme kartičku s otázkou podle barvy políčka, na které je umístěná figurka hrajícího a přečte otázku. Pokud hráč odpoví správně, je mu předána kartička, pokud špatně, kartička se odloží na herní desku do barevného pole. Takto hra postupuje dále. Pokud se hráč dostane na konec spirály může se opět vrátit do středu herní desky. Příklad hráč hodí 5 a do konce spirály už zbývají jen dvě políčka, potom další tři odpočítá od středu herní plochy (započítává se i políčko s popiskem START). Hra končí buď pokud již nejsou v nějaké kategorii kartičky, případně může být předem určen čas, po který se hra bude hrát.

očekávané problémy

Nehody a rozpory v konkrétní skupině – nové přerozdělení skupin např. losováním.

Nepochopení pravidel hry – podrobnější prostudování pravidel a přizpůsobení/zjednodušení pravidel pro konkrétní skupinu.

Složitost/snadnost zadaných otázek – učitel si připraví otázky, dle přiložené šablony, odpovídající kompetencím žáků.