



DIGITAL SKILLS



Gra Miejska – „Budujemy kompetencje cyfrowe od dziecka”

Cel gry: Jest edukacja dzieci w wieku szkolnym z zakresu kompetencji cyfrowych, cyberprzemocy, rozpoznawania fake newsów oraz budowania własnego wizerunku w interencje po przez formę gry terenowej. Ponadto gra ma na celu naukę dzieci odnajdywania się w terenie – trening orientacji w terenie, posługiwanie się mapą papierową, pracy w grupie, zarządzania czasem w realizacji danych zadań.

Uczniowie szkoły wcielą się w role cyberinspektorów, którzy będą mogli zdobyć nowe umiejętności oraz będą stać na straży cyberbezpieczeństwa w Internecie. Uczniowie będą mieli do rozwiązania 10 cyberzagadek. Zadania będą rozwiązywać w cyberjednostkach składających się z czterech cyberinspektorów. Każda cyberzagadka będzie widoczna po zeskanowaniu kodu Qr umieszczonego na trasie gry.

Zasady Gry

Czas trwania gry: 60 minut

Ilość stanowisk: 10

Grypy 4 osobowe



DIGITAL SKILLS



Czas przypadający na każde stanowisko 6 minut

Uczestnicy mogą korzystać z telefonów tylko i wyłącznie do skanowania kodów QR. Zakazuje się korzystania z przeglądarki internetowej do wyszukiwania odpowiedzi na zadania w grze.

Każda z osób w grupie przyjmując jedną z czterech ról: Inspektor QRkodów (skanowanie qr kodów), Inspektor Mapy (operowanie mapą, prowadzenie zespołu od punktu do punktu), Inspektor operacyjny (czyta zadania na głos dla całej grupy), Inspektor kodowania (zapisuje odpowiedzi na karcie odpowiedzi)

Wyposażenie grupy: jeden telefon, z możliwością skanowania kodu QR; Mapka, Karta odpowiedzi.

Każda grupa na karcie odpowiedzi będzie miała zapisany czas rozpoczęcia gry przez organizatora oraz zakończenia gry zdobycia zależnie od stopnia trudności. To ile można uzyskać punktów za dane zadanie jest wskazane na karcie odpowiedzi.

Każda grupa otrzymuje kolejność, po której ma się poruszać od stanowiska do stanowiska. Kolejność poruszania się danej grupy znajduje się na mapce.

Na każdym stanowisku znajduje się KodQR. Należy zeskanować Kod QR aby odczytać treść zadania. Następnie po rozwiązaniu zadania należy napisać odpowiedź na karcie odpowiedzi.

Na mecie każda grupa musi złożyć swoją kartę odpowiedzi.

Cyberzagadka numer 1.

Ile czasu zajmie złamanie poniższego hasła

Hasło: lupawdomu1

Cyberzagadka numer 2.



DIGITAL SKILLS



Podaj nazwę jednego programu, który zmniejsza ślad cyfrowy cyberinspektora.

Cyberzagadka numer 3.

Jeden z naszych najlepszych cyberinspektorów złapał cyberzłoczyńcę na gorącym uczynku. Napisał on komentarz na forum zawierający hejt. Wskaż, który komentarz został napisany przez cyberzłoczyńcę.

- A. Bardzo przydatny post! Dziękuję.
- B. Moim zdaniem bardzo brzydko Pan wyszedł na zdjęciu, nie podoba mi się.
- C. Ciekawy post.

Cyberzagadka numer 4.

Określ czy poniższy tekst jest prawdą czy fałszem.

Cyberzagadka numer 5.

Co robisz gdy otrzymasz wiadomość od nieznanej Ci osoby?

Cyberzagadka numer 6.

Rozwiąż rebus.

Cyberzagadka numer 7.

Wskaż, które Selfie zostało przerobione.

Cyberzagadka numer 8.



DIGITAL SKILLS



Z rozsypanych liter ułóż słowo, które jest odpowiedzią na poniższe pytanie. Jak nazywana jest przemoc, której można doświadczyć w Internecie?

Cyberzagadka numer 9.

Co powinieneś zrobić kiedy jesteś ofiarą cyberprzemocy?

- A. Powiedzieć o tym rodzicom/wychowawcy/pedagogowi
- B. Zachować to dla siebie
- C. Również zastosować przemoc

Cyberzagadka numer 10.

Połącz pojęcia z definicjami

1.Hejt	A. Pod tym terminem kryje się celowe „zaognianie” wymiany zdań między użytkownikami w serwisach dyskusyjnych i społecznościowych
2. Kradzież tożsamości	B. Obrażliwy i zwykle agresywny komentarz internetowy lub mówienie w sposób wrogi i agresywny na jakiś temat lub o jakiejś osobie.
3. Flaming	C. Celowe używanie danych osobowych innej osoby, adresu zameldowania, numeru PESEL, najczęściej w celu osiągnięcia korzyści majątkowej.