



# HÍRLEVÉL

2. KIADÁS | 2020. Május

BE@CYBERPRO: A VIDEO GAME FOR FOSTERING  
CYBERSECURITY CAREERS IN SCHOOLS

Copyright © Be@CyberPro Consortium

## MILYEN HÍREINK VANNAK?

Rengeteget dolgoztunk az elmúlt egy évben! Sorrendben először, 2019 júliusában megtartottuk a közös alkalmazotti tréninget Madridban, Spanyolországban, amelynek spanyol partnereink, a Madridi Európa Egyetem, ([Universidad Europea de Madrid](#)) a JOYFE Iskola és az Alcalai Egyetem ([University of Alcalá](#)) voltak a házigazdái. Ennek az eseménynek a célja a tanárok képzésére irányuló, kiberbiztonsággal kapcsolatos oktatóanyagok elsődleges tesztelése, és a résztvevők visszajelzéseinek és korrekciós javaslatainak összegyűjtése volt. Ezen túlmenően ezzel a rendezvénnyel arra is törekedtünk, hogy megsokszorozzuk a projekt rövid távú és hosszú távú hatásait a kiberbiztonság területén elérhető szakmai karrier népszerűsítése tekintetében.

Elkezdődött továbbá a játék fejlesztése és tervezése, amelyet az írországi Cork Műszaki Intézet ([Cork Institute of Technology](#)) végez. Másik ír partnerünk, az Ír Számítógépes Társaság ([Irish Computer Society](#)) a 2. nemzetközi projekttalálkozóhoz adott otthont 2019. júniusában, 2019. decemberében pedig lezajlott a 3. nemzetközi projekttalálkozó is, amelyet magyar partnereink, a [SZÁMALK](#) és a [PROMPT](#) rendeztek meg. Minden partner aktívan részt vett a tanároknak szóló oktatási anyagok elkészítésében, és 2020. elején mind a négy partnerországban megkezdtek az első tesztanfolyamokat, helyi tanárok részvételével.

*Pillanatkép a Be@CyberPro 3. nemzetközi találkozásáról, Budapestről, amelyet magyar partnereink rendeztek: a [SZÁMALK](#) és a [PROMPT](#)*



## HELYI MULTIPLIKÁCIÓS RENDEZVÉNYEK

*A népszerűsítő multiplifikációs események sorát Bulgáriában, Szófiában kezdtük meg 2020. márciusában.*

*A Covid-19 járvány kitörése miatt a bolgár partnerek, az Európai Szoftver Intézet Kelet-Európai Központja ([European Software Institute - Center Eastern Europe](#)) és a szófiái 125. Középiskola ([125th Secondary School in Sofia](#)) úgy döntöttek, hogy az első helyi multiplifikációs eseményt online bonyolítják le. Az esemény, melyen több mint 30 bolgár tanár vett részt, nagyon pozitív visszajelzéseket kapott. A résztvevők különösen annak örültek, hogy egy karrierfejlesztő esemény részesei lehettek a karantén ideje alatt is.*

*A következő népszerűsítő rendezvényeket Írország és Spanyolország rendezi. További információkért, vagy érdeklődés esetén kérjük vegye fel velünk a kapcsolatot a következő elérhetőségeken:*



## BE@CYBERPRO – A VIDEÓJÁTÉK

*A Be @ CyberPro videójáték a Be @ CyberPro projekt egyik legfontosabb célkitűzése, így fejlesztése a projekt kezdete óta folyamatban van! Tudjon meg többet a játékról itt!*

### Tervezés

A tervezési folyamat a kívánt tanulási eredmények elérése, valamint az értékelési tevékenységek és a tanulási tartalom kijelölése szerint kezdődött meg, a projekt többi eredményét alapul véve. Tervezőink elemezték a célközönséget, hogy meghatározzák a leghatékonyabb játékfajtát és az ennek megfelelő technikákat, hogy elősegítsék a tanulási élményt, és felhívják a figyelmet a kiberbiztonsági karrierlehetőségekre úgy, hogy beépítenek kiberbiztonsági feladatokat és mini játékokat is. Az eredmény fantasztikus - élvezetes és inspiráló játékalapú tanulási élmény a középiskolások számára.

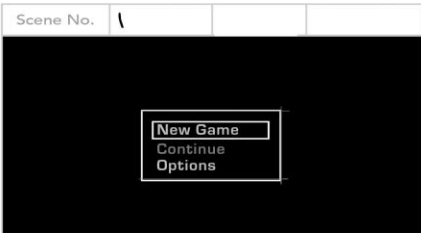



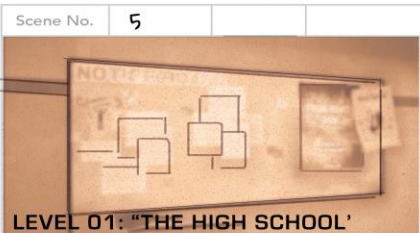
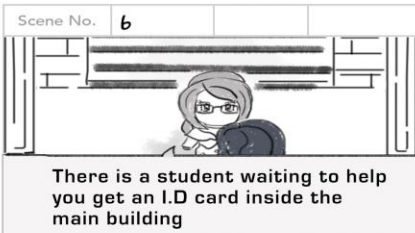
### Fejlesztés

Fejlesztőink egy interaktív böngészőt támogató digitális játékot terveztek, amely lehetővé teszi a különböző helyekről érkező és más-más eszközökkel rendelkező tanulók számára a játékot. A játékban egy forduló 40 perc és 1 óra közötti ideig tart, mint egy normál iskolai tanóra. A játék egy szerepjáték stílusát követi, ahol a játékosok kitalált környezetben építik fel a karakterek szerepét. A főszereplő, egy középiskolás lány, arra törekszik, hogy különféle kiberbiztonsági kihívásokat teljesítsen, amelyek kiberbiztonsági karrierprofilokhoz kapcsolódnak, hogy segítséget nyújtson a barátainak és az iskolatársainak különböző helyzetekben.

### Tesztelés

A Be @ CyberPro videójátékot, valamint a projekt keretében a tanulóknak létrehozott oktatási forrásokat a 4 partnerszágból származó diákokkal tesztelik a közép- és a szakképző iskolákban. A tesztelés során a tanulók játékélményének minőségi és mennyiségi elemzését végezzük el, annak érdekében, hogy felmérjük és érvényesítsük a játék hatását az oktatási folyamatra, a tanuláshoz való megfelelést, a diákok és a tanárok motivációját, valamint az oktatási forrásokkal és a videójátékkal való elégedettséget.

*Nézze meg a Be @ CyberPro Gameplay Storyboard első oldalát, az írorsági [Cork Institute of Technology](http://www.corkinstituteoftechnology.com) jóvoltából:*

Title: Cyberpro Gameplay storyboard		Page: 1	
<p>Scene No. 1</p>  <p>Action: Player selects to begin game            Dialogue: none            Notes: Selection includes 'New Game', 'Continue' or 'Options'.</p>	<p>Scene No. 2</p>  <p>Action: Player enters school gates for the first time            Dialogue: none            Notes: Gameplay Outside school building</p>	<p>Scene No. 3</p>  <p>Action: Player notices first non-player character (NPC) waiting outside school building and walks to her.            Dialogue: none            Notes: Gameplay Outside school building</p>	
<p>Scene No. 4</p>  <p>Welcome to our school.            I am the principal</p> <p>Action: Player reaches NPC. NPC speaks            Dialogue: "Welcome to our school. I am the principal"            Notes: Gameplay Outside school building</p>	<p>Scene No. 5</p>  <p>LEVEL 01: "THE HIGH SCHOOL"</p> <p>Action: First cutscene begins. Level is revealed.            Notes: Cutscene offers a brief glimpse inside the school building and reveals text: Level 01: The High School</p>	<p>Scene No. 6</p>  <p>There is a student waiting to help you get an I.D card inside the main building</p> <p>Action: Cutscene transitions back to NPC. NPC speaks again            Dialogue: "There is a student waiting to help you get an I.D card inside the main building"            Notes: Gameplay Outside school building</p>	

# OKTATÁSI FORRÁSOK A TANÁROKNAK

*A Be @ CyberPro célja a kiberbiztonság mint karrier előmozdítása. Ennek érdekében a projekt konzorcium kidolgozott és letesztelt egy e-learning platformot, amely a kiberbiztonsággal és a kiberbiztonsági karrierekkel foglalkozó tanároknak szánt tananyagokat tartalmazza, angol, spanyol, magyar és bolgár nyelven.*

A kiberbiztonság, valamint az ágazat karrierlehetőségeinek tudatosítása érdekében a Be @ CyberPro konzorcium úgy döntött, hogy először a középiskolai tanárok felé fordul. A konzorcium kifejlesztett egy online oktatási rendszert, amelyet az iskolák használhatnak, és amely elősegíti a projekt eredményeinek átadását. Ennek a rendszernek a segítségével 2020 elején kísérleti online tanfolyamot bonyolítottunk le a partnerországok tanárainak részvételével, az elmúlt évben kidolgozott tanterv alapján. Az online tanfolyam négy modul tartalmaz, amelyek magukban foglalják a tanárok kiberbiztonságának az alapjait, annak érdekében, hogy megfelelő ismeretekkel rendelkezzenek a tanulók kiberbiztonságra történő tanításához. Az informatikai biztonsági kompetenciák fejlesztésére szolgáló képzésen túl

a tanfolyam magában foglal egy modult a kiberbiztonsági szakmákról, hogy a tanárok rendelkezzenek a tanulók motiválásához szükséges ismeretekkel. A tartalmat az európai digitális kompetenciakeretben (Digcomp és DigCompEdu) meghatározott kompetenciák alapján fejlesztették ki, és a tanárok, akik részt vettek az online kísérletben, nagyon jónak értékelték.

Jelenleg a Be @ CyberPro csapata a tanulók számára szolgáló kiberbiztonsági oktatási, tudatosítási és motivációs tartalom létrehozására koncentrál. A tanulónak készülő kísérleti tanfolyamokat szeptember elejére tervezik, és a végleges anyagokat önálló forrásként feltöltik a tudás megosztására szolgáló platformra is, így felhasználhatók majd a tanórán kívüli tevékenységekben.

## Mi következik?

Az oktatási anyagok és a diákoknak szóló videojátékok elkészítésén kívül arra törekszünk, hogy motiváló e-könyvet készítsünk a tanulók, elsősorban a lányok számára a kiberbiztonsági szakmai lehetőségekről és a kiberbiztonságról, mint szakterületről. Mivel a családoknak nagy hatásuk van gyermekeik végleges szakmai karrierjének kiválasztására, szemléletformáló anyagokat dolgozunk ki mind a családok, mind a tanulók számára. Továbbá keményen dolgozunk egy másik e-könyv kiadásán is, amely didaktikai és módszertani útmutatásokat tartalmaz a tanárok számára. Az e-könyvbe belefoglaljuk az online tanulási platform technikai útmutatásait és tanácsokat azok beépítéséhez a szokásos vagy a tanórán kívüli osztálytermi tevékenységek részeként.



*Rövid közös tréning tanároknak 2019 júliusában Madridban, Spanyolországban, az [Universidad Europea de Madrid](#), [Colegio JOYFE](#) és a [University of Alcalá](#) szervezésében*



*A [125<sup>th</sup> Secondary School](#) diákjainak látogatása az internetbiztonsági laborban a szófiai Tech Parkban, az [European Software Institute – Center Eastern Europe](#) szervezésében*

