

Lana Perišić i
Mila Vukušić

7. razred

OŠ Dugopolje, Dugopolje
prof. Kristina Vladić



011

</>

011

1 011

Printanje i plastificiranje QR kodova za sva polja



Izrada zadataka za određena polja



genially



Wordwall



Kahoot!



Dizajn izgleda ploče za igranje, osmišljavanje pravila igre

ČOVJEČE ZAŠTITI SE
TEMA: KIBERNETIČKA SIGURNOST - NAVIKE IGRANJA IGARA

PRAVILA IGRE

Čovječe zaštiti se je igra za 2-4 igrača. Svaki igrač odabere 4 figurice iste boje i pomoću magneta ih postavlja na svoju boju robota. Ostale magnete s QR kodovima potrebno je postaviti na polja označena brojevima od 1-40. Cilj igre je sve svoje figure dovesti u kućice s označom Finish u svojoj boji. Igru započinje igrač koji pritiskom kockice dobije najveći rezultat te na početku igre svaki igrač ima pravo na 3 pokušaja bacanja kockice. Na svako polje koje igrač dođe prvo mora mobitelom skenirati QR kod, potom odgovoriti na pitanje ili odrediti zadatak da bi mogao idući dalje. Pobjednik je onaj igrač kojem prvom uspije sive četiri figure postaviti u kućicu Finish. Dozvoljeno je preskakanje vlastitih figura, kao i figura drugih igrača. Preskakanje u „kućici“ nije dozvoljeno.

Kibernetička sigurnost ključno je područje u današnjem digitalnom dobu, uredotočeno na zaštitu računala, mreža, prijenosnih uređaja, mobilnih telefona, komunikacija i raspodjeljivanja podataka. Obitavajući čvor, raspon praksi, tehnologija i procesi omislujući se zaštitu sustava i osjetljivih informacija od cyber prijetnji kao što su virusi, malware, ransomware, phishing i hakiranje. Velo raste mreže estanjajući se tehnologiju, tako raste i sofisticiranost kibernetičkih napada. Uz to, raste i potreba za obrazovanjem kojim se neoptetno razvija, zainteresira kontinuirano učenje i prilagodba od strane tvrtki, zainteresira pojedincu radi zaštite privatnosti, finansijske imovine i intelektualnog vlasništva. Mjere kibernetičke sigurnosti uključuju korištenje sigurnih lozinki, upotrebu antivirusnih programova, provjera bezbjednosti i edukaciju korisnika o sigurnim online praksi. Učinkovita kibernetička sigurnost nije samo tehničko pitanje, već kritičan aspekt digitalnog predravne, koj uključuje suradnju i oprez u digitalnom prostoru.

GENERIRANO UZ POMOĆ UMJETNE INTELIGENCIJE

Igra se temelji na poznatoj igri "Čovječe, ne ljuči se", a zadaci u igri su osmisljeni pomoću CHAT GPT-a. Igra se može izmijeniti tako da zadaci budu prilagođeni bilo kojoj drugoj temi. Izradili učenici: OŠ Dugopolje: Andrija Šimić, Lucija Đosančić, Lana Perišić, Mila Vukušić i Petar Podrug