

## ПОСЛЕДНИ НОВИНИ

Много неща се случиха през последната 1 година. Като начало, проведохме първото обучение за преподаватели в Мадрид, Испания през юли, 2019 г. Домакини бяха испанските ни партньори от [Universidad Europea de Madrid](#), [Colegio JOYFE](#) и [University of Alcalá](#). Целта на събитието беше да се направи пилотното обучение с разработените от консорциума материали по киберсигурност, насочени към учители, както и да получим обратна връзка от участниците с препоръки за подобряване на материалите. Също така, събитието имаше за цел и да повиши осведомеността, относно професионалните профили и възможности за развитие в областта на киберсигурността, каквато е и една от целите на нашия проект.

В допълнение, започна разработването на дизайна и съдържанието на видео-играта водено от нашите партньори от [Cork Institute of Technology](#) от Ирландия. Другите ни ирландски партньори, [Irish Computer Society](#), пък домакинстваха втората международна проектна среща през юни 2019 г. Проведохме и третата си международна проектна среща през декември 2019 г., домакини на която бяха нашите унгарски партньори, [SZÁMALK](#) и [PROMPT](#). Всички партньори активно участваха в създаването на обучителните материали по киберсигурност за учители, които пилотирахме на местно ниво в началото на 2020 г. с учители от четирите държави, участващи в проекта.

*Моменти от третата международна среща на Be@CyberPro в Будапеща, Унгария, при нашите домакини от [SZÁMALK](#) и [PROMPT](#)*



## ИЗМИНАЛИ СЪБИТИЯ НА МЕСТНО НИВО

*Започнахме организирането на събития на местно ниво, първото от които беше в София, България през март 2020.*

Поради избухването на Covid-19 епидемията, българските партньори от [European Software Institute - Center Eastern Europe](#) и [125<sup>th</sup> Secondary School in Sofia](#), решиха да организират събитието онлайн.

Присъстваха повече от 30 учители от цяла България, а събитието получи много положителен отзвук. Участниците бяха доволни, че могат да участват в събития, подпомагащи професионалното им развитие, дори и в условията на карантина.

Предстои организирането на подобни събития и в Ирландия и Испания. За повече информация и участие, свържете се с нас и ни последвайте на:



# BE@CYBERPRO – ИГРАТА

*Be@CyberPro играта е един от най-важните елементи в нашата инициатива и е в процес на разработване от самото начало на проекта! Научете повече за играта тук!*

## Дизайн

Дизайнерският подход беше предшестван от идентификацията на желаните обучителни резултати, както и от оценката и анализа на образователното съдържание от другите направления на проекта. Нашите дизайнери анализираха целевата група, за да идентифицират най-подходящия геймплей и съпътстващата го игрова механика, за да фасилитират образователния елемент на играта, както и за да повишат общата осведоменост относно кариерните възможности в областта на киберсигурността, включвайки мисии и мини-игри, свързани с предизвикателства от различни професионални профили в областта на информационната сигурност. Резултатът е една вдъхновяваща и увлекателна образователна игра за гимназисти.





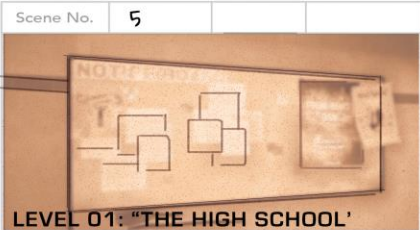
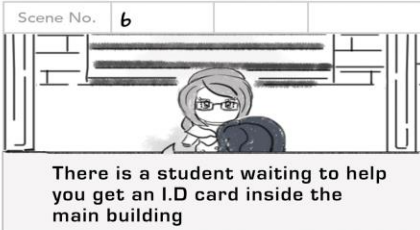
## Разработка

Създадохме интерактивна, браузър-базирана игра, която да може да се играе от ученици от различни страни, образователен контекст и с разнообразни технологични умения. Геймплейът е проектиран така, че да бъде със средна продължителност от между 40 минути до 1 час - продължителността на един редовен учебен час. Играта следва ролеви модел, чрез който участниците влизат в ролята на герои във фиктивна реалност. Главният герой на играта е момиче, което трябва да преодолее различни предизвикателства, свързани с информационна сигурност, за да помогне на нейните приятели и съученици от гимназията в редица реалистични ситуации.

## Пилотиране

Be@CyberPro играта, както и образователните ресурси за ученици, разработени в рамките на проекта, ще бъдат пилотирани с ученици от четирите партниращи си страни, в общообразователни и професионални училища. Ще бъде направен количествен и качествен анализ на пилота на играта, на базата на опита на учениците с играта, който ще помогне да бъде направена последваща оценка и валидация на образователния елемент на играта, както и на отношението на играта спрямо научаването на нови концепции, мотивацията за учене и степента на удовлетворение на учениците и техните преподаватели от образователните материали и играта, разработени в рамките на проекта.

*Първата страница от сториборда на играта „Be@CyberPro“, представена от партньорите ни [Cork Institute of Technology](#), Ирландия*

| Title: Cyberpro Gameplay storyboard   |   | Page: 1   |  |
|---|---|---|--|
| <p>Scene No. 1</p>  <p>Action: Player selects to begin game<br/>Dialogue: none<br/>Notes: Selection includes 'New Game', 'Continue' or 'Options'.</p>  | <p>Scene No. 2</p>  <p>Action: Player enters school gates for the first time<br/>Dialogue: none<br/>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.<br/>Dialogue: none<br/>Notes: Gameplay Outside school building</p>  |  |
| <p>Scene No. 4</p>  <p>Welcome to our school.<br/>I am the principal</p> <p>Action: Player reaches NPC. NPC speaks<br/>Dialogue: "Welcome to our school. I am the principal"<br/>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.<br/>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<br/>Dialogue: "There is a student waiting to help you get an I.D card inside the main building"<br/>Notes: Gameplay Outside school building</p> |  |



## ОБРАЗОВАТЕЛНИ РЕСУРСИ ЗА УЧИТЕЛИ

*Be@CyberPro* цели да насърчи киберсигурността като кариерен избор, сред ученици от гимназиален образователен етап. За целта, консорциумът разработи и пилотира образователна платформа, съдържаща материали по информационна сигурност и кариери в областта, специално създадени за учители и преведени на английски, български, унгарски и испански.

За да повишим осведомеността по въпросите на информационната сигурност, Be@CyberPro консорциума се насочи първо към учители от гимназиалния и прогимназиалния етап. Създадохме онлайн платформа за училища и учители, която улеснява трансфера на резултатите и продуктите на проекта.

Чрез тази платформа, в началото на 2020, пилотирахме онлайн курс с учители от четирите държави, участващи в проекта, по специално разработена учебна програма. Онлайн курсът съдържа четири модула, съдържащи съдържание относно основите на информационната сигурност за учители, така че да им предостави необходимите знания и материали, за да могат да преподават този материал на учениците си. В допълнение на съдържанието, свързано с развиването на основни компетентности от областта на информационната сигурност, курсът съдържа и специален модул, с

информация за професионалните профили в сектора на киберсигурността, за да бъдат предоставени на учителите необходимите знания, с които да мотивират учениците си за развитие в сектора. Това съдържание бе разработено на база на компетентностите, дефинирани в европейските рамки за дигитални компетентности Digcomp и DigCompEdu, и беше високо оценено от учителите, участващи в пилотния онлайн курс.

Към момента, екипът на Be@CyberPro се фокусира върху създаването на образователни, информационни и вдъхновяващи материали и съдържание за киберсигурност за ученици. Предстоящите пилотни обучения с ученици са планирани за началото на септември, като готовите материали ще бъдат качени в платформата, за да могат да бъдат използвани и в бъдеще от учители, за техните редовни или извънкласни занятия с ученици.

### Какво ни предстои?

Освен завършването на играта и образователните материали по киберсигурност за ученици, сме се фокусирали върху създаването на вдъхновяваща е-книга за ученици, и най-вече насочена към момичетата сред тях, по въпросите, свързани с образователните и кариерните възможности за развитие в сектора на информационната сигурност.

Предвид това, че семействата оказват съществено влияние върху професионалния избор на децата си, подготвяме и информационни материали за сектора на киберсигурността, както за ученици, така и за техните родители. Работим усилено и върху е-ръководство за учители, в което ще включим и технически насоки за работа с платформата, създадена по проекта, и съвети за това как да я включат в своите редовни или извънкласни дейности.



Обучение за преподаватели в Испания, Мадрид, юли 2019, с домакини [Universidad Europea de Madrid](#), [Colegio JOYFE](#) и [University of Alcalá](#)



Ученици от [125<sup>mo</sup> СУ](#) на посещение в лабораторията по киберсигурност в София Тех Парк, технически ръководена от [Европейски Софтуерен Институт – Център Източна Европа](#)

