

# NetGuru Digitális Kalandjáték

## Tanári útmutató

### Bevezetés

Manapság az emberek már el sem tudják képzelni az életüket internet nélkül. Rengeteg eszköz segítségével tudjuk online tartani a kapcsolatot családtagjainkkal, barátainkkal, filmeket nézhetünk és zenét hallgathatunk az interneten, de a tanulást és a munkát is nehéz elképzelni ezek nélkül. Azonban felmerülhet a kérdés – vajon mennyire érezhetjük magunkat biztonságban az interneten?

Különösen a gyerekeknek fontos időben megtanítani, hogy hogyan tudják hatékonyan, mégis biztonságosan használni az internet adta lehetőségeket, ezért február 7-én, a Biztonságos Internet napján a Vodafone Magyarország Alapítvány is erre szeretné felhívni a figyelmet, egy digitális kalandjáték létrehozásával!

A szülőkön kívül, a pedagógusok számára is hasznos érték, hogy tisztában legyenek a biztonságos internethasználattal, ezáltal a tudást hatékonyan tudják diákjaik számára is átadni. Játékunk, a **NetGuru – Biztonságos Internet képzésére** épül, amely 3 különböző tananyagon keresztül – „Személyes adatok és adatvédelem”; „Digitális lábnyom” és „Hekkelés-csekkolás ismertetése” - mutatja be, mire érdemes figyelni, hogy digitális jelenlétük biztonságos legyen.

## Digitális Kalandjáték instrukciók

A kalandjáték a NetGuru, internetbiztonságra fókuszáló képzésünk első fejezetét, a „Személyes adatok és adatvédelem” témáját dolgozza fel.

### Mikor, kivel, mivel játszunk?

- **Játék időtartama:**
  - o A tananyag hossza 45 perc, tehát akár egy erre szánt tanóra során vagy délutáni napközis elfoglaltságként is le lehet játszani
- **Maximális csoportlétszám nincs, akár egy egész osztállyal játszható.**
- **Eszközsükséglet:**
  - o Jó, ha minden diáknak van egy okoseszköze, amennyiben ez nem megoldható, 2-3 fős csoportonként egy eszközzel is játszható
  - o Tanári számítógép
  - o Kivetítő vagy interaktív tábla
- **Ajánlás:**

Érdeemes az anyag feldolgozása közben játszani a kalandjátékkal, hiszen a feltett kérdések egyes részekhez szorosan kapcsolódnak. A kérdések követik a tananyag előrehaladását, az egyes kérdésekhez a következő helyen található a helyes megfejtés:

- 1. kérdés: videó 0.40 mp-ig
- 2. kérdés: videó 0.52 mp-ig
- 3. kérdés: videó 1.05 mp-ig
- 4. kérdés: videó 2.10 mp-ig
- 5. kérdés: videó
- 6. kérdés: videó 2.41 mp-ig
- 7. kérdés: videó 2.41 mp-ig
- 8. kérdés: Nagy adathalmazok előnyei hátrányai rész
- 9. kérdés: GDPR – Általános adatvédelmi rendelet
- 10. kérdés: Nem a legjobb futásod volt

## Hogyan játsszuk?

### 1. lépés

Nyissa meg a tananyagot [ezen a linken!](#)

Érdeemes tanárként regisztrálnia, úgy letölthet egy tanári kézikönyvet is, melyben átfogó képet kap a NetGuru tananyagról, illetve további gondolatébresztő kérdéseket talál benne, amikről elbeszélgethet a diákokkal. A diákoknak az anyag eléréshez nem szükséges regisztrálniuk, bárholnan elérhetik.

### 2. lépés

Töltse le a kalandjátékot! [Ezen a linken](#) találja, egy PDF dokumentum formájában.

A mezőkre kattintva tud előre haladni a játékban. A START mezőn ez a dokumentum, a Tanári útmutató érhető el, a CÉL mezőn pedig a megoldókulcs a kérdésekhez.

### 3. lépés

A kalandjáték idejére szükséges engedélyezni a diákok számára egy okoseszköz használatát, mivel mindegyik kérdés 1-1 QR-kód alatt található.

### 4. lépés

Kezdjék meg a játékot az első mező QR-kódjának beolvasásával!

A QR-kód beolvasásához az eszköz kamera applikációját kell megnyitni és a QR-kód elé tartani. Az eszköz felismeri a QR-kód alatt található URL fájlt, melynek megjelenítéséhez rá kell kattintani a felugró URL-re.

Ezáltal fog megjelenni az eszköz képernyőjén az adott mező kérdése. Mindegyik QR-kód alatt rejlő kérdés egy külön PDF fájlban jelenik meg. A helyes válaszok a CÉL mező QR-kódja alatt található.

### 5. lépés

Tegy fel a kérdést, majd találják ki rá együtt a helyes választ!

### 6. lépés

Menjen vissza a kalandjáték PDF fájlba! Görgessen lejjebb 1 oldalt és olvassák be a soron következő mező QR-kódját!

## Ajánlás:

Amennyiben nincs elég eszköz, mellyel képesek beolvasni a QR-kódot, [ezen a linken](#) elérhető az összes kérdés, a megoldókulcsot pedig [ezen a linken](#) éri el. Így a kivetítőn, digitális táblán megnyitva minden diák számára láthatóvá válnak a kérdések, közösen tudják azokat megoldani.

QR-kódok beszámozva, nyomtatható formátumban is elérhetők [ezen a linken](#). A kinyomtatott QR-kódok segítségével kislétszámú csapatokban vagy párokban, állomásról állomásra járva versenyezhetnek a gyerekek, kié lesz a legtöbb és leggyorsabb jó megoldás. Kihelyezhetik a terem különböző részein, vagy akár a folyosón, aulában is. A játék végén a megoldókulcs segítségével közösen leellenőrizhetik, melyek voltak a helyes válaszok.

## Visszajelzés küldése, ajándéktárgyak

Miután játszottak a kalandjátékkal, egy kérdőív kitöltésével lehetőségük van visszajelzést küldeni nekünk. Amennyiben tanárként kitölti az űrlapot, mely [ezen a linken](#) érhető el, az alapadatok megadása után NetGurus ajándékcsomagot küldünk a játékban részt vevő osztály tagjainak és Önnek. Ehhez szükséges az űrlapon kitölteni az oktatási intézmény címét, hogy hová küldhetjük az ajándékcsomagot, illetve az e-mail címet, hogy azon keresztül értesíteni tudjuk az ajándéktárgyak érkezéséről.

## Kapcsolat

Amennyiben bármilyen kérdésük akad az E-skola regisztráció, a NetGuru képzés elvégzése, a kalandjáték vagy az űrlap kitöltése kapcsán, kérjük, vegye fel a kapcsolatot velünk az alábbi e-mail címen:

[zitaeszter.lakatos1@vodafone.com](mailto:zitaeszter.lakatos1@vodafone.com)

## Tanári útmutatóban felhasznált linkek

- E-skola regisztráció, NetGuru tananyag elérése: <https://e-skola.vodafone.hu/login/index.php>
- NetGuru – Digitális Kalandjáték mappa:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1Dl6me2WnHO2W9ZqmTEoD1olhqVeLLtJG?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1Dl6me2WnHO2W9ZqmTEoD1olhqVeLLtJG?usp=share_link)
- NetGuru – Digitális Kalandjáték dokumentum:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1LvqFz82m8X8\\_aLJHT\\_7wLEp4uNUrpoOG?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1LvqFz82m8X8_aLJHT_7wLEp4uNUrpoOG?usp=share_link)
- Digitális Kalandjáték kérdések:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1SmO4Ov8GtcdGuVoLWJTiljM5n2jemTMz?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1SmO4Ov8GtcdGuVoLWJTiljM5n2jemTMz?usp=share_link)
- Digitális Kalandjáték megoldókulcs:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1wDCoESrmMv9n2bnCzGCO-3ZoR6-1q037?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1wDCoESrmMv9n2bnCzGCO-3ZoR6-1q037?usp=share_link)

- Digitális Kalandjáték nyomtatható QR-kódok:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1SGu\\_e9W0naCliWuOuXLnAml4uOkcdtN5?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1SGu_e9W0naCliWuOuXLnAml4uOkcdtN5?usp=share_link)
- Tanári útmutató:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1W\\_rSoQVHRbZOE1brNEoeYpU4wNx6bswd?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1W_rSoQVHRbZOE1brNEoeYpU4wNx6bswd?usp=share_link)
- Visszajelzés küldéséhez kapcsolódó űrlap:  
[https://vodafonemagyarorszag.fra1.qualtrics.com/jfe/form/SV\\_b18nRwc6E6GFamy](https://vodafonemagyarorszag.fra1.qualtrics.com/jfe/form/SV_b18nRwc6E6GFamy)

Kellemes játékot kívánunk!

A Vodafone Magyarország Alapítvány csapata