

Cyberbezpieczni od najmłodszych lat? CGI z bezpłatną grą edukacyjną dla dzieci



Dane Urzędu Komunikacji Elektronicznej pokazują, że dzieci zwykle zaczynają korzystać z telefonu już w wieku 7-8 lat, a co więcej – niemalże każde dziecko w wieku od 7 do 14 lat posiada już smartfon z dostępem do Internetu.

Na te wyzwania odpowiada CGI, która w Finlandii stworzyła, a następnie w oddziale estońskim rozwinęła grę edukacyjną Spoofy, która wprowadza dzieci w świat Internetu i pokazuje, jak korzystać z niego bezpiecznie. CGI Polska przygotowała polską i ukraińską wersję aplikacji. Grę przedstawiono w trakcie konferencji prasowej w Centrum Edukacji i Kreatywności przy ul. Królewskiej w Warszawie. O potrzebie edukacji najmłodszych dyskutowali przedstawiciele UKE, UDOD, Ambasady Kanady oraz organizacji pozarządowych. Grę objął patronatem prezes Urzędu Komunikacji Elektronicznej. Dzisiaj niemalże wszystkie dzieci mają kontakt z komputerami i urządzeniami mobilnymi. Blisko 57,8 proc. rodziców przebadanych przez UKE wskazało, że dzieci same pobierają aplikacje na telefon. Z kolei 62,3 proc. respondentów przyznało, że stosuje kontrolę rodzicielską w kontekście korzystania przez dzieci z internetu.

Naprzeciw wyzwaniom i potrzebom dzieci wychodzi firma CGI i stworzona przez nich gra Spoofy – łącząc przyjemne z pożytecznym. W trakcie grania, dzieci nabywają wiedzę na temat cyberbezpieczeństwa, przyswajając wartościowe treści poprzez zabawę. Uczą się, jak zachowywać w sieci, jak radzić sobie z urządzeniami i hasłami, jak rozwiązywać problemy oraz co najważniejsze - nabywają świadomość, by prosić o pomoc osoby dorosłe z własnego otoczenia. 14 kwietnia miała premierę polska i ukraińska wersja gry – obydwie dostępne na www.spoofy.pl

Gra ma wypełnić lukę w edukacji młodych pokoleń, które coraz wcześniej dostają pierwsze urządzenia elektroniczne z dostępem do sieci. CGI w Estonii, opracowało i rozwinęło wersję desktopową. Może z niej korzystać każdy, kto posiada dostęp do sieci. Co ważne – gra jest zupełnie darmowa. Twórcy gry nie zbierają także żadnych danych osobowych.

To narzędzie nie tylko dla dzieci. Gra zawiera również treści dla rodziców i nauczycieli – przekazuje zarówno podstawową wiedzę, jak i daje podstawowe umiejętności rozmawiania z dziećmi na temat bezpiecznych zachowań w Internecie.

*– Cyberbezpieczeństwo to zagadnienie, które powinno być przyswajane szeroko – zarówno przez dzieci, rodziców i nauczycieli. Fabuła gry zakłada wcielenie się w rolę postaci, pomaga w rozwiązywaniu różnego typu łamigłówek stając się cyberbohaterem. Umiejscowione są one w otoczeniu znanym i bliskim dzieciom. Celem gry jest identyfikowanie oraz unikanie zagrożeń internetowych. W ubiegłym roku w grę zagrało 20 000 dzieci w samej Estonii. Chcemy, aby również polskie rodziny, szkoły mogły korzystać z tego rozwiązania – mówi **Bartłomiej Nieścierowicz**, Business Unit Leader z CGI w Polsce, Litwie, Łotwie i Estonii.*

Gra została opracowana z dziećmi, nauczycielami, rodzicami oraz ekspertami ds. cyberbezpieczeństwa. Jest dostępna w wielu krajach i wersjach językowych, np.: estońskim, fińskim, szwedzkim, angielskim, polskim, rosyjskim, holenderskim, a teraz także ukraińskim.

– *Potrzeba atrakcyjnego dotarcia do dzieci z przekazem o bezpiecznym użytkowaniu sieci jest paląca – Jacek Oko*, Prezes Urzędu Komunikacji Elektronicznej. *Z roku na rok dzieci w coraz młodszym wieku mają kontakt z siecią. Wraz z rozwojem sieci pojawia się coraz więcej zagrożeń, na które wszyscy powinniśmy być wyczuleni –* podsumowuje.

Jak najlepiej wprowadzić dzieci do cyberświata?

Wprowadzenie dzieci do cyberświata wymaga systemowych działań i współpracy: pomiędzy szkołą, rodzicami oraz jednostkami odpowiedzialnymi za bezpieczeństwo i ochronę przed zagrożeniami w sieci. *Mówiąc o edukacji dzieci musimy przygotować się na edukację innych grup, w tym przede wszystkim rodziców –* zaznaczali eksperci w trakcie panelu eksperckiego.

To właśnie edukacja rodziców i świadomość zagrożeń, z którymi mogą spotkać się dzieci w sieci jest pierwszym krokiem do zwiększenia bezpieczeństwa. To rodzice decydują o dostępie do sieci i czasie, który dzieci spędzają w Internecie. W tegorocznym badaniu UKE aż 23 proc. respondentów przyznało, że już dzieci w wieku 5-6 lat mają sporadyczną styczność z urządzeniami podłączonymi do sieci. Co ważne – dziecko bardzo często nie potrafi jeszcze dokładnie mówić czy czytać, a już biegle posługuje się sprzętami.

W trakcie wydarzenia padało jeszcze jedno kluczowe zdanie: *Internet to nie jest zło, musimy jedynie nauczyć się z nim obchodzić i mieć świadomość tego, co możemy tam zastać - Internet daje możliwości, ale musimy liczyć się także z zagrożeniami.*

Metodycy kształcenia zaznaczają, że jeśli chodzi o edukację w sieci z tego co czytamy zapamiętujemy jedynie 10 proc. Ale już, jeśli coś robimy – zapamiętujemy aż 80 proc. Dlatego właśnie powstało Spoofy – edukacyjna, ogólnodostępna, bezpłatna gra, która odpowiada na potrzeby najmłodszych, a jednocześnie zawiera treści, które mogą wykorzystywać rodzice i nauczyciele.

Ukraińska adaptacja

CGI zaadaptowało grę Spoofy na potrzeby jej użytkowania przez dzieci z Ukrainy. Wersja ukraińska została opracowana przez zespół z Estonii i Polski, we współpracy z osobami uchodźczymi z Ukrainy. Zostały one zaproszone do przygotowania tłumaczenia, uczestniczyli także w nagrywaniu głosów. Nad projektem pracowała m.in. młoda gimnastyczka **Nicola Nikolaeva**, która przyjechała do Polski z Dniepru. Gra została przetłumaczona na język ukraiński przez **Anastasiie Vyshnyk**, studentkę komunikacji i reklamy z Kijowa.

W Polsce Spoofy została objęta patronatem prezesa Urzędu Komunikacji Elektronicznej i jest wspierana przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę.

W konferencji prasowej, zorganizowanej przez CGI w Centrum Edukacji i Kreatywności wzięli udział:

1. **Jacek Oko**, Prezes Urzędu Komunikacji Elektronicznej
2. **Milena Górecka**, Naczelnik Wydziału Kampanii Edukacyjno-Informacyjnych w Urzędzie Komunikacji Elektronicznej
3. **Stephanie Berlet**, Trade Commissioner Embassy of Canada
4. **Mateusz Dackiewicz**, Przedstawiciel Fundacji Pankracego oraz Fundacji Polskie Centrum Pomocy Międzynarodowej
5. **Marta Mikołajczyk**, Zespół Współpracy Międzynarodowej i Edukacji z Urzędu Ochrony Danych Osobowych
6. **Anna Borkowska**, Ekspert ds. Edukacji Cyfrowej w Państwowym Instytucie Badawczym NASK
7. **Bartłomiej Nieścierowicz**, Business Unit Leader CGI w Polsce, Litwie, Łotwie i Estonii.
8. **Rafał Cholewczyński**, Director Corporate Services z CGI w Polsce, Litwie, Łotwie i Estonii

O CGI

CGI jest jedną z największych na świecie niezależnych firm świadczących usługi doradztwa biznesowego i IT na świecie. Została założona w Kanadzie w 1976 roku. Jest światowym liderem rozwiązań IT w sektorach takich jak bankowość, komunikacja, sektor publiczny, farmaceutyczny i biotechnologiczny, ubezpieczenia, energetyka, produkcja, transport oraz handel detaliczny i usługowy.

Zatrudniając 90 000 konsultantów i specjalistów na całym świecie, CGI świadczy kompleksowe usługi – od strategicznego doradztwa IT i biznesowego, przez integrację systemów i zarządzanie usługami IT, po rozwiązania własne.

Główne doświadczenie na polskim rynku obejmuje strategię IT, dopasowanie IT do biznesu, zarządzanie procesami biznesowymi i aplikacjami, zarządzanie zmianą organizacji, architekturę IT, prowadzenie biura projektowego oraz zarządzanie kosztami IT. CGI w Polsce posiada bogate doświadczenie w kompleksowych rozwiązaniach biznesowych dla wielu sektorów.

Polscy specjaliści CGI łączą znajomość polskiego rynku i międzynarodowe doświadczenie. Dzięki temu są w stanie świadczyć kompleksowe usługi z zakresu doradztwa, integracji systemów, outsourcingu, a także rozwiązań sektorowych, wykorzystując globalne know-how i uwzględniając specyfikę lokalnego rynku. Przychody CGI w roku fiskalnym 2022 osiągnęły 12,87 mld USD.

Więcej informacji

Rafał Cholewczyński

Marketing and Communications Business Partner Poland, Lithuania, Latvia and Estonia

Rafal.Cholewczynski@cgi.com

+48 500-650-300