

O perníkové chaloupce

*aneb rodiče se
mají poslouchat*





Kyberpohádky jsou vzdělávací publikací vydanou v rámci kampaně
Evropského měsíce kybernetické bezpečnosti (ECSM)

O perníkové chaloupce

*aneb rodiče se
mají poslouchat*



O perníkové chaloupce

aneb rodiče se mají poslouchat



Žili, byli Jeníček a Mařenka. Bydleli na okraji města společně se svými velmi pracovitými rodiči. Rodiče brali často své děti na hřiště, kde měly spoustu kamarádů. Když ale tatínek s maminkou museli do práce o víkendu a děti neměly školu, zůstávaly samy doma.

Jednou v sobotu, když museli rodiče opět do práce, maminka povídá Mařence a Jeníčkovi: „Budete dnes sami doma, tak nezlobte, pěkně tady ukliděte.“ A tatínek dodal: „Když

budete mít vše hotovo, tak si za odměnu můžete na mobilu chvilku zahrát. Ale jen hry, které jsme spolu nainstalovali.“ Děti to samozřejmě slíbily a už se těšily, jak budou samy doma lenořit u her.





Jakmile rodiče odešli, děti hned skočily na gauč a pustily si svoji nejoblíbenější hru – Perníkovou chaloupku. Tady vyhrává ten, kdo nasbírá nejvíce perníčků. Děti ji hrály dlouho, a tak už měly několik rekordů a mnoho speciálních nástrojů na sbírání perníčků. Moc je ta hra bavila. Velmi chtěly být ve hře nejlepší na světě. Snažily se najít každé místečko, kde by ve hře mohly být perníčky schované.

Jeníček najednou šťastně křičí: „Mařenko, Mařenko, podívej, co jsem objevil. Tady je světýlko, které mě dovedlo do této místnosti, kde jsou ukryty další perníčky.“

„Jééé, to je super Jeníčku,“ jásá nadšená Mařenka. „Tak je rychle posbíráme a budeme mít nový rekord.“

„Tak jo, jdeme na to,“ říká Jeníček.

„No jo, Jeníčku, ale k tomu potřebujeme nějakou speciální lopatu. Jinak nejdou perníčky sebrat.“

„Tak ji vezmi, Mařenko, ať o ty perníčky nepřijdeme.“

„Ale ono to chce něco nainstalovat, Jeníčku. Táta přece říkal, že nic nového instalovat nesmíme.“

„Hmm, to máš pravdu, Mařenko, ale hele támhle zrovna jde někdo další a perníčky nám vyfoukne.“

„Co budeme dělat, Jeníčku?“

„Já dám OK a uvidíme, co říkáš?“

„Tak jó, ale rychle Jeníčku, ať ty perníčky nikdo nesebere.“

„Hurá!!! Funguje to, Mařenko. Podívej, jak nám to teď jde rychle.“

Děti měly velkou radost, že jim to tak krásně funguje, ale najednou místo toho, aby perníčky v košíčku přibývaly, tak začaly mizet.

„Vidíš to? Co se to děje, Mařenko?“

„Nevím Jeníčku, někdo nám ty perníčky krade. Jak je to možné?“

Během chvilky přišly děti o všechny perníčky, ale nejen o ty, co našly dneska, ale úplně o všechny. Děti nevěděly, co dělat. Jak zastavit zloděje, který jim bral jeden perníček za druhým. Už v košíčku nezůstal ani drobeček. Mařenka plakala. Jeníček se zlobil. Nakonec plakali oba dva.

Mezitím se maminka s tatínkem vrátili z práce. Rodiče jejich pláč vyděsil a hned se děti ptali, proč tak pláčou. Jeníček s Mařenkou jim všechno pověděli.

Jeníček a Mařenka prosili tatínka, aby jim vše pomohl napravit. Tatínek souhlasil, ale děti musely slíbit, že pomohou mamince s domácími pracemi. Tatínkovi se nakonec povedlo zachránit perníčky, a tak děti nepřišly o to, co tak poctivě sbíraly. Nakonec slíbily, že nebudou instalovat neznámé aplikace.



Vysvětlivky

Milí čtenáři Kyberpohádek,

ptají se Vás děti na počítačové termíny v Kyberpohádkách? V této kapitole „první pomoci“ jsme pro Vás připravili velice stručné a základní vysvětlení odbornějších pojmů.

O perníkové chaloupce

Hrát hry na mobilu. Hraní elektronických her nacházejících se přímo v paměťovém úložišti mobilního telefonu nebo tzv. on-line na mobilu připojeného k internetu.

Instalovat (hru či nástroje hry). Proces, kdy je nový program (hra) nebo jeho samostatná část nakopírována (v našem případě) do mobilního telefonu tak, že po jeho dokončení je možné tento program používat k účelu, ke kterému byla vytvořena.

Hry nainstalované ve spolupráci vs. neznámé aplikace. Jde o hry, které děti instalovali společně s tatínkem jakožto dospělou osobou, která zajistila, aby se aplikace instalovaly z důvěryhodného zdroje. To je předpoklad, že takto instalované aplikace by měly fungovat bezpečně a spolehlivě. Hry neznámého původu nemají jasný či prověřený původ, mohou tak být samy počítačovým virem nebo virem infikovány. Ty mohou být nebezpečné pro naše data v zařízení, do kterého takový program instalujeme.

Rekord (hry). Nejlepší výsledek či výkon v nějaké měřitelné činnosti, tzn. dosažení nejlepšího času, nejvíce bodů, nejvíce nasbíraných perníčků apod. Může jít o osobní rekord či rekord v rámci skupiny hráčů.

Speciální nástroje hry (na sbírání perníčků). Speciální elektronické nářadí, které k dalšímu postupu ve hře nebo k dosažení lepšího výsledku potřebujeme. Může jít o samostatný program, který je třeba stáhnout a nainstalovat.

PODĚKOVÁNÍ

Poděkování patří zejména tvůrčímu týmu Centra kybernetické bezpečnosti, z. ú.

Jmenovitě:

- Tomášovi Müllerovi a Petrovi Jiráskovi za ideový koncept, scénář a texty.
- Tomášovi Müllerovi, Danielovi Kočímu, Marianě Vrbíkové, Petře Sobkové a Markovi Vrbíkovi za textové provedení.
- Marianě Vrbíkové a Heleně Švomové za výtvarné provedení.
- Danielovi Kočímu a Davidovi Vlčkovi za produkci a finální grafickou úpravu.
- Vladkovi Trešlovi a Petrovi Jiráskovi za zpracování vysvětlivek.
- Dianě Burdové z Linkin Sphere, Michale Radotínské, Petře Sobkové a Vladkovi Trešlovi za zpracování metodických listů.

Projekt Kyberpohádek podpořila řada významných organizací. Poděkování patří zejména Národnímu úřadu pro kybernetickou a informační bezpečnost, Vojenskému zpravodajství, Velitelství kybernetických sil a informačních operací Armády České republiky, České pobočce AFCEA, Pracovní skupině kybernetické bezpečnosti AFCEA, Univerzitě obrany a Českému vysokému učení technickému v Praze.

Děkujeme.

V Praze dne 30. 6. 2022

Josef Strelec

ředitel, Centrum kybernetické bezpečnosti, z. ú.

Vodafone podporuje bezpečné chování dětí na internetu a výchovu kybernetické bezpečnosti. Tipy, jak na to, najdete na vodafone.cz/digitalni-rodicovstvi.
Tam si také můžete tuto knihu prolistovat v elektronické podobě.



