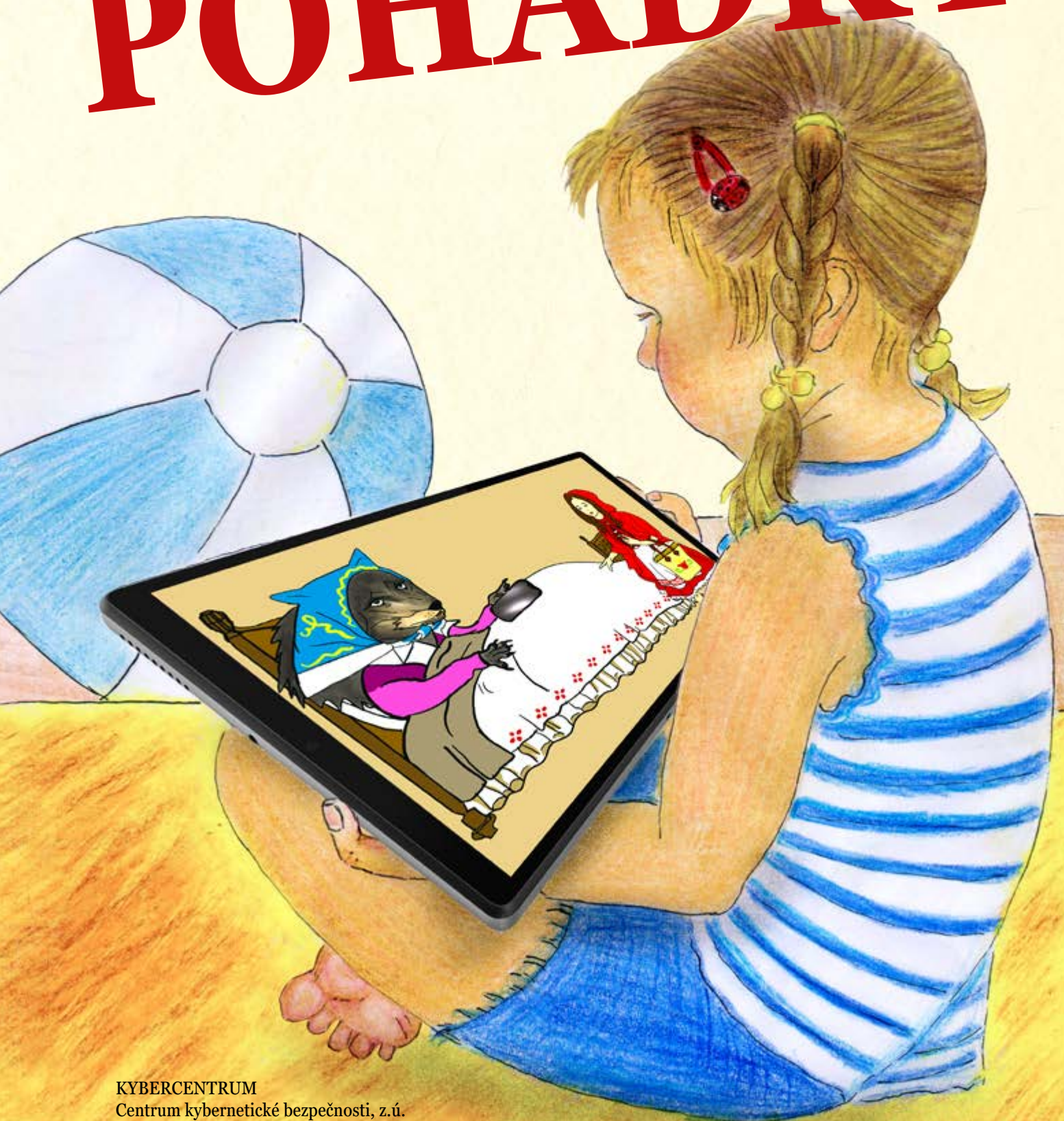


KYBER POHÁDKY





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

KYBER POHÁDKY

KYBERCENTRUM – Centrum kybernetické bezpečnosti, z.ú.





Předmluva

Vážené čtenářky a vážení čtenáři kyberpohádek, milé děti,

do rukou se Vám dostává kniha Kyberpohádek. Dříve, než začnete číst, bychom Vás rádi seznámili s myšlenkami, se kterými jsme se do tvorby těchto tak trochu známých a zároveň zcela nových pohádek, pustili.

Základním motivem všech pohádek bývá boj dobra se zlem. V pohádkách se učíme, jak se máme chovat ke svému okolí, i jak se okolí může, dobře či nedobře, chovat k nám, proč je důležité být na straně dobra a proč musíme proti zlu bojovat.

V naší moderní době se nepohybujeme jen ve světě našich babiček a dědečků, ve světě, které zná lidstvo od nepaměti, ve světě země, slunce, vody a vzduchu. V nedávné době lidé začali používat internet a pro nás všechny, a to bez rozdílu věku, je to stále nové (virtuální) prostředí. V tomto virtuálním světě, kterému se rovněž říká kybernetický, se začínáme učit žít. I tento svět se k nám může chovat dobře či nedobře, i v tomto světě je důležité být na straně dobra, aby nakonec zvítězilo nad zlem.

Cílem této knížky je poukázat prostřednictvím pohádek, které dobře známe, na různá nebezpečí, která nás mohou v kybernetickém světě potkat, a i na to, jak bychom se měli chovat a co se může stát, kdybychom se tak nechovali.

Proto má Červená Karkulka kromě košíčku s dárky pro babičku i svůj nový mobilní telefon s připojením k internetu, proto mají kůzlátka zakódovaný zdánlivě bezpečný vstup do jejich domova, a proto má Šípková Růženka na zámku mnoho moderních zařízení, která známe a používáme v našem běžném životě.

Berme si z našich pohádek ponaučení, abychom se vyvarovali chyb jako Červená Karkulka či neposlušná kůzlátka. Ne vždy to může dopadnout tak dobře jako naše příběhy.

Kniha Kyberpohádek je na konci doplněna vysvětlením odborných pojmů, které se v dnešní době nedají z Kyberpohádek vynechat. Cílem uvedení tohoto terminologického slovníku je usnadnit vysvětlení těchto pojmů. Vysvětlení není primárně určeno pro děti, ale pro osobu, která dětem pohádky bude číst a bude pak konfrontována otázkami zvědavých posluchačů.

Pro paní učitelky a pány učitele jsou v doprovodném materiálu k této knize Kyberpohádek připraveny Metodické listy. Věříme, že Vám tyto Metodické listy pomohou při hledání cest a forem, jak děti s problematikou kybernetické bezpečnosti seznamovat.

Tvůrčí tým, Centrum kybernetické bezpečnosti, z.ú.

Obsah

O Smolíčkovi Pacholíčkovi

a cizích návštěvnicích v domácím počítači

O nezbedných kůzlátkách

aneb jak vlk překonal zabezpečení jejich domu

O Budulínkovi

a vychytralé lišce a škodlivém kódu

O Červené Karkulce

a vychytralém vlkovi

O perníkové chaloupce

aneb rodiče se mají poslouchat

Šípková Růženka

a chytrý zámek

Vysvětlivky odborných pojmů



O Smolíčkovi Pacholíčkovi

a cizích návštěvnicích v domácím počítači

Byl jednou jeden malý chlapec, který žil v lese u zlatoparohatého jelena. Jmenoval se Smolíček. Jelen se o něj hezky staral a chránil ho před různými nástrahami. Celý den na svém hřbetě vozil Smolíčka po lese. Chlapec se krmil lesním ovocem, nejraději měl jahůdky, a hrál si s lesními zvířátky. Kromě toho spolu trávili čas také na internetu. Pouštěli si společně písničky a dívali se na videa lesních zvířátek.



Jednoho dne se jelen musel vydat hledat nové pastviny daleko od domova. Tak daleko ještě od Smolíčka nikdy nebyl. Smolíček musel zůstat doma sám a trochu se bál. Jelen proto připevnil ke vchodu do chaloupky kameru, kte-

rá natáčela vše, co se tam děje. A nejen to. Uměla se dokonce jako kouzlem připojit k telefonu jelena a ten tak mohl i daleko od domečku sledovat, jestli je Smolíček v bezpečí. „Počkej na mě Smolíčku a nikomu neotvírej,“ přikázal mu jelen. „Uč se do školy, hraj si a přečti si i novou knížku, kterou jsem ti dal k svátku. A neboj se tu sám, budu stále svým mobilním telefonem připojen na naši novou bezpečnostní kameru a hned budu vědět, zda je tu vše v pořádku. Nic se nemůže stát.“

Smolíček poslechl, chvíli si četl, pak si hrál s hračkami a nakonec si pustil počítač. Zprvu si pouštěl písničky a potom si na internetu našel mapu, aby se podíval, kam až se jelen vypravil.

Tu najednou uslyšel šramot a nějaké hlásky. Zvuky šly ode dveří. Šel tedy blíž a uslyšel: „Smolíčku, Pacholíčku, připoj nás k internetu na chvíličku! Jen dva tablety si zapneme, na internet se připojíme a hned zase půjdeme.“



Byly to Jezinky. Jelen Smolíčka před nimi vždy varoval. Říkal, že jsou zlé, a mohly by Smolíčka odnést do dalekých lesních bažin. Teď ale Smolíček Pacholíček váhal, domů do světničky by je nepustil, nikdy! Ale pustit je přes jejich počítač na internet? „Nemůže se přece nic stát,“ říkal si pro sebe. „A pak, kdyby se něco stalo, máme tu přece tu novou kameru. Jelen by se dozvěděl, co se stalo a přispěchal by mi na pomoc,“ pomyslel si Smolíček. A tak Jezinkám prozradil heslo, díky kterému se mohly přes jejich počítač připojit k internetu.

Jezinky se hned připojily. Smolíček netušil, že vychytralé Jezinky se díky připojení mohou dostat také ke kameře a celou ji ovládnout. A to se také stalo!

Než se Smolíček nadál, Jezinky kameru ovládly a vypnuly, a tak se mohly bez obav z jelena dostat ke Smolíčkovi. Jelen se nic nedoví, nic na mobilu neuvidí.

Vší silou se začaly dobývat dovnitř a než se Smolíček nadál, už stály v chaloupce. Smolíček nevěděl, jak je možné, že mu jelen nespěchá na pomoc. Vždyť na svém mobilu musí vidět, co se děje. A tak začal plakat a volat ze všech sil: „Za hory, za doly mé zlaté parohy, kde se pasou? Smolíčka Pacholíčka Jezinky pryč nesou!“



Měl obrovské štěstí. I když kameru Jezinky vypnuly, vítr vál děti správným směrem a Smolíčkův hlásek se tak k jelenovi přece jen zanesl. Mohutnými skoky spěchal na pomoc! A když dorazil do chaloupky, ještě nebylo pozdě. Jakmile totiž Jezinky slyšely dusot kopyt, vzaly nohy na ramena a utekly.

Smolíček vyprávěl jelenovi, co se stalo. Že dveře neotevřel, a přesto se dostal do nebezpečí. Jelen ho poučil, že nikdy nesmí nikoho neznámého připojovat k jejich počítači do internetu. To Smolíček nevěděl. Ale přesvědčil se, jak to může být nebezpečné.

Smolíček se od té doby vždy řídil radami dobrého jelena. Oba byli rádi, že vše dobře dopadlo.



O nezbedných kůzlátkách

aneb jak vlk překonal zabezpečení jejich domu

Byla jednou jedna veselá kozí rodinka. Maminka Róza, které všichni, co ji měli rádi, říkali Rózičko, a jejích pět kůzlátek.

Faun, Vlnka, Méča, Sněhůrka a Truhlík.

Kůzlátka bydlela ve městě jménem Rohan se všemi dalšími kopytníky a rohatými zvířátky. Máma koza Róza měla s kůzlátky občas trápení. Kůzlátka často hrála hry na počítači, fotila se na internet, a hlavně u všech svých lumpáren natáčela videa a dělala u toho obří rámus.



Mééča



Vlnka



Sněhůrka



Truhlík



Já jsem Faun,
těší mě,



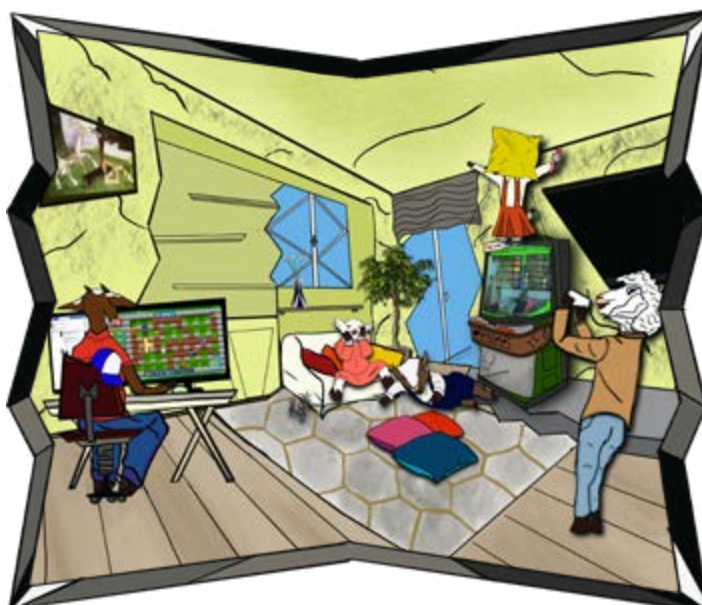
Jednoho krásného dne byla maminka na odchodu a povídá: „Děťátka, kůzlátka, jdu ke kadeřnici a nakoupit, ne abyste tady dělala nepořádek a hluk.“ Dětem zasvítla kukadla a společně řekly: „Jasně, nebój, mée.“

Maminka ještě ve dveřích zvolala: „Ne abyste pustili někoho cizího do domu! A hlavně nikomu neprozrazujte naše číselné heslo na otevírání dveří.“



„Neboj, mami, to heslo známe jen my a nikomu jinému ho nepovíme,“ řekl nejstarší Faun a šibalsky se pousmál pod vousky.

Jen co maminka odešla, kůzlátka začala polštářovou bitvu. Natáčela se u toho a vysílala vše přímo na internet. Tak jak měla v oblibě, dávala k fotkám a videím i plno hashtagových upoutávek. Přitom kůzlátka ani nevěděla, že automaticky videa prozradí i adresu, kde bydlí.



Když už z polštářů všude létalo peří a internet byl plný fotek dovádivých kůzlátek, potuloval se v tu samou chvíli v jejich ulici hladový vlk Vlášek. Jmenoval se tak, protože měl hlásek tenký jako vlásek. Dokonce kdysi zpíval v opeře.



Chtěl si zrovna objednat jídlo na internetu, ale zjistil, že někde ztratil peněženku. Protože měl hlad jako vlk, rozhodl se, že si něco uloví. Ale to se řekne lehce – uloví. Kde by si vlk ve městě mohl ulovit něco k snědku? A tak se vlk Vlášek začal ohlížet po něčem k snědku na internetu. Prohledával internet, aby našel nějaká jehňátka nebo kůzlátka.

Najednou si všiml videa nezbedných mladých kůzlátek, jak doma vyvádí a nikde žádný dospělý. Protože u videa byla i adresa jejich domu, zadal si ji do mapy v mobilu a zjistil, že je to skoro za rohem! „To mám ale štěstí,“ řekl si.



Když vlk přišel k domu kůzlátek, uviděl, že brána do zahrádky se neotvírá klíčem. Pro otevření je potřeba znát číselné heslo, které se zadá na malé klávesnici u brány. Heslo ale Vlášek neznal.

Věřil však, že zvládne napodobit hlas maminky a rozhodl se na kůzlátka zazvonit a zkusit štěstí. „Kůzlátka, kůzlátka, otevřete mi vrátka, jsem vaše maminka a nesu vám tašky plné dobrůtek,“ říkal vlk tenkým hláskem do mikrofonu u brány. Nahoře v bytě zvedl telefon od brány nejmladší Truhlík a už chtěl maminku pustit.



Faun ho ale na poslední chvíli zarazil a řekl: „Ne, počkej! Co kdyby to nebyla naše maminka! Budeme raději předstírat, že jsme ji nepoznali a můžeme si o to déle hrát.“ Vlnce, která jej také slyšela, to přišlo jako dobrá legrace a do mikrofonu odpověděla: „Ne, neotevřeme ti. Ty nejsi naše maminka, ale zlý vlk. Maminka přece zná heslo na otevření naší brány! Otevři si sám. Haha!“

Vlk byl nejdříve překvapený, že ho kůzlátka poznala. Pak mu to ale přišlo divné a řekl si, že je to určitě jen jejich další lumpárna a ve skutečnosti kůzlátka neví, kdo u brány stojí. Po chvilce přemýšlení se rozhodl, že kód zkusí uhodnout. „Určitě to bude něco jednoduchého, co si každý zapamatuje,“ uvažoval. Napřed proto vyzkoušel naťukat čtyři jedničky 1-1-1-1. Nic. Poté však zkusil číselné heslo 1-2-3-4. Lup, zámek se odemkl a brána se otevřela. Vlášek byl na zahradě a pokračoval dál k domu.





U vchodových dveří do domu vlk zjistil, že dveře mají kameru a pouštějí dovnitř jen obyvatele domu. Ty poznají podle obličeje. Říká se tomu FaceID. Tohle všechno ale vlk znal a nemohlo ho to zastavit. Jako správný operní pěvec a elegant měl u sebe vždy malovátka a pudr.

Namaloval si obličej na bílo, pusu na červeno, natočil si řasy a uši si schoval pod kapuci. Opravdu se mu hodilo, že byla venku zima a zrovna měl na sobě nový bílý kožich. „Přece to není tak těžké vypadat jako kůzlečí maminka,“ pomyslel si vlk.

Namaskovaný vlk se podíval do kamery u dveří. Chytrou kameru ale neošálil. Dveře se neotevřely, a tak znovu zazvonil na kůzlátka a tenkým hlasem povídá: „Děti moje, to jsem já, vaše maminka, nesu vám spoustu dobrot. Jsem celá rozcuchaná, mám plná kopýtky tašek, pusťte mě dál.“ U sluchátka na otevření dveří byla nejbližší Sněhůrka.

Protože už ji nebavilo dovádění, byla našťvaná na bratry za popichování a měla hlad, řekla: „Mamí, ahoj, Faun a Truhlík mě pořád zlobí, pojď honem nahoru!“ A otevřela vlkovi dveře, ani se na záběr z kamery pořádně nepodívala.

Vlk se zaradoval, až mu sliny začaly kapat od huby. Vyběhl honem nahoru k bytu kůzlátek. Těžké to hledání neměl, neboť kůzlátka dělala rámus přes celý dům. Stačilo jít za hlukem.

Když došel ke dveřím od bytu, zjistil, že jsou zamčené a nejdou jen tak otevřít. Zaklepal tedy na dveře a znovu tenkým hláskem zavolal: „Kůzlátka, moje pacholátka, otevřete mamince dvířka, nesu dobroty, to budete koukat!“ Ale to už byla u dveří zase nejstarší kůzlátka a nechtěla maminku pustit. „Nepustíme tě, nepustíme, musíš znát heslo!“





Vlk si říkal, že to je jen další kulišárna kůzlátek. Rozhodl se, že je zkusí přechytračit a poprosí je o náповědu, a tak tenkým hláskem povídá: „Ale no tak, nezbedníci, poraďte mamince, ať si může vzpomenout!“ Starší kůzlátka se nenechala nachytat a odpovídala: „Né né, mé mé.“

Ale to už to prostřední Méča nevydržela a poradila vlkovi: „No přecé to je jméno toho, kohó mámé nejraději, hehe, to neuhodneš!“ To byla vlkova šance! Vlása hned napadlo, že tím myslí maminku, jen nevěděl, jak se jí říká. Rychle proto vytáhl mobil a znovu se podíval na to, co kůzlátka sdílela na internetu. Zkontroloval, kdo bydlí na adrese, která

byla u videa, a našel jméno maminky kozy – Róza Fešná z Kopytnické ulice. Příliš se mu ale nezdálo, že by tak děti mamince říkaly, a tak hledal dál. Další příspěvek, který se vlkovi ukázal, byla fotografie paní Rózy, u které bylo i její jméno: Rózička Fešulka. To bylo ono!





Kůzlátka mezitím přes dveře hulákala na maminku, že to neuhodne, a že ji stejně nepustí. Méča si zpívala: „Kohó máme nejraději, neuhodneš mamínkó!“ Truhlík se Sněhůrkou ale začali brečet.

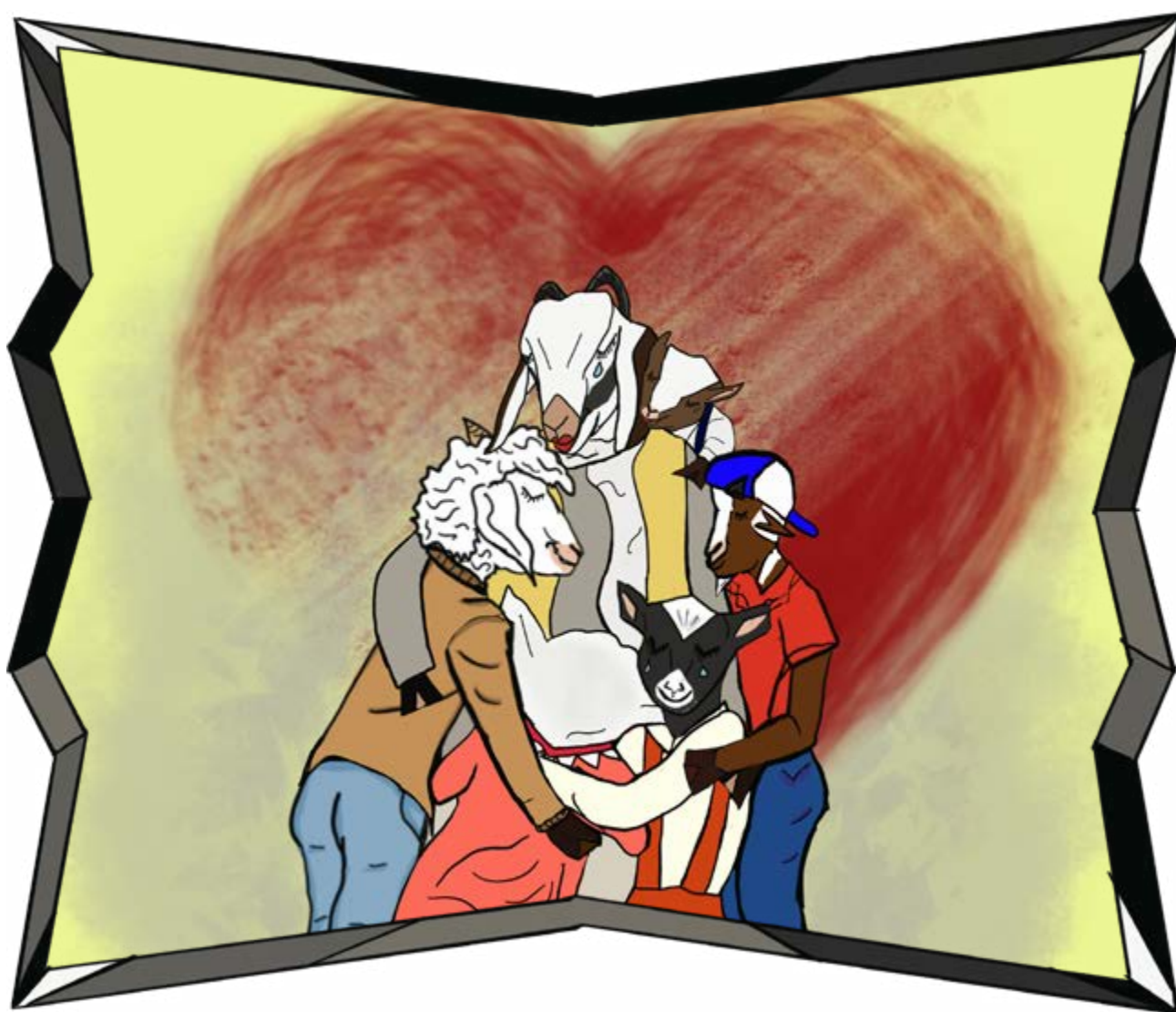
Vlkovi sliny tekly proudem, namalovaný obličej už byl celý rozmazaný, jak mu bylo horko v kožichu, a tak rychle řekl heslo „Rózička Fešulka“.

Kůzlátka dveře otevřela, Vlasek už už otevíral tlamu, když vtom se na schodišti objevila maminka Róza se svojí nejlepší kamarádkou a sousedkou. Vytřeštily oči na zmalovaného vlka v kožichu, který ve dveřích otvíral tlamu na vystrašená kůzlátka! Rózička vyjekla, až jí spadly tašky.



Kamarádka bizonice Boženka, která se naštěstí uměla velmi dobře prát, se rozběhla, že tomu zmalovanému vlkovi pořádně vypráší kožich! Vlk rychle pochopil, že bizonici rozhodně nepřepere a pelášil z domu, co mu tlapy stačily.

Když byl vlk pryč, kůzlátka se na maminku vrhla a radostně se všichni objali. Maminka jim znovu vysvětlila, že si musí dávat pozor na to, co sdílejí na internetu. Společně pak vymysleli tajnější heslo, aby se k nim nikdo cizí už nemohl dostat.



O Budulínkovi

a vychytralé lišce a škodlivém kódu

Byl jeden dědeček a jedna babička a ti měli Budulínka, zvědavého a věčně usměvavého chlapečka.

Dědeček a babička chodili čas od času do velikého obchodu do města a Budulínek tak býval sám doma. Babička mu vždy říkala: „Bud’ hodný, Budulínku, hraj si hezky a nikomu neotvírej! V troubě máš hrášek. Ten máš k obědu.“

Jednoho dne se zrovna tak chystali babička s dědečkem nakupovat. A poté, co babička udělila známé rady Budulínkovi, dědeček ještě dodal: „Na stole máš, Budulínku, náš tablet. Můžeš si pustit pohádky nebo si prohlédnout fotky, které jsme společně nafotili. Brzy se vrátíme.“

Když odešli, Budulínek si prohlížel fotky a pak si pustil pohádku na tabletu. Dostal u toho hlad a dal se do hrášku. Vzpomněl si při tom na babičku, která mu vždy připomínala, že u jídla se do tabletu nekouká. Ale co, babička s dědečkem byli pryč a než se vrátí, hrášek už bude mít dávno v bříšku. Hrášek mu totiž vždy náramně chutnal.



Kde se vzala, tu se vzala, před chaloupkou se objevila liška, která ucítla otevřeným okénkem vůni hrášku. Zaklepala na dveře a prosila: „Budulínku, dej mi hrášku, povozím tě na ocásku.“

Budulínek se zasmál a odpověděl rázně, že nedá! „Hrášek uvařila babička pro mě, abych vyrostl, a byl silný,“ pomyslel si. „A nezdržuj liško, dneska mám lepší zábavu než projížďku na tvém ocásku. Babička a dědeček mi půjčili svůj tablet.“



Lišku to pěkně dopálilo, když se vrátila s nepořízenou do své nory. „To ti jen tak neprojde Budulínku,“ mumlala si pod vousy a pustila si svůj počítač. Ze všech sil přemýšlela, jakou zlomyslnost Budulínkovi provést. Nebylo to vůbec snadné, protože jí v břiše kručelo, jako by týden nejedla. „Ha, mám nápad! A i tentokrát nad Budulínkem vyzraji! To bude legrace,“ smála se škodolibě liška, až se za kručící břicho popadala a začala na počítači programovat škodlivý program, kterému se říká virus. Nebyl to jen tak obyčejný virus. Uměl se totiž vydávat za obrázky roztomilých zvířátek. Uměl ještě něco, ale o tom si povíme později. Tenhle program virus pak liška pomocí internetu poslala na Budulínkův tablet.



V tu dobu si Budulínek zrovna pouštěl další pohádku. Vtom mu na obrazovce vyskočil usměvavý zajíček, pak moudrá sova a nakonec srneček.

„Že by to byla nějaká nová pohádka?“ podívoval se Budulínek.

Budulínek se díval na krásné obrázky lesních zvířátek. Přemýšlel. Kliknout, nekliknout. Nakonec se nechal zlákat, a přece jen kliknul.

Pohádka se najednou přestala přehrávat, tablet se zasekl. Místo pohádky se na tabletu objevil nápis: „Tvé fotky a pohádky, Budulínku, které máš tak rád, patří nyní mně, lišce. Pokud nechceš, abych ti je všechny smazala, přines k mé noře velkou mísu hrášku a všechno bude jako dříve!“

Dědeček s babičkou přišli domů a našli smutného Budulínka, který jim vyprávěl, co se stalo.

Pochválili Budulínka, že se nevypravil za liškou, protože by to pro něj mohlo být nebezpečné. Dědeček chvíli láteřil, že jej nenapadlo uložit své fotky také jinde. Mohlo jej přeci napadnout, že kdyby se mu tablet rozbil, o všechny fotky by přišel. Protože mu na fotkách záleželo a nechtěl, aby to lišce jen tak prošlo, vypravil se na nejbližší policejní stanici.

Policista Přísnoočko si vše vyslechl, zamyslel se a bleskurychle přišel s nápadem, jak na lišku vyzrát. Poprosil dědečka, aby vzal své housličky a babička bubínek, a vyrazili za liškou k její noře.

Dědeček naladil housličky, babička si připravila bubínek a na znamení policisty Přísnoočka spustili písničku:

„Máme doma housličky a pěkný bubínek, chceme na tablet vrátit vše, co měl Budulínek.“

Jak to stará liška uslyšela, řekla mladé lišce: „Jdi a řekni jim, ať nehrají, že mě bolí hlava!“ Mladá liška vystrčila hlavičku, policista Přísnoočko ji chňapl a šup s ní do pytle!



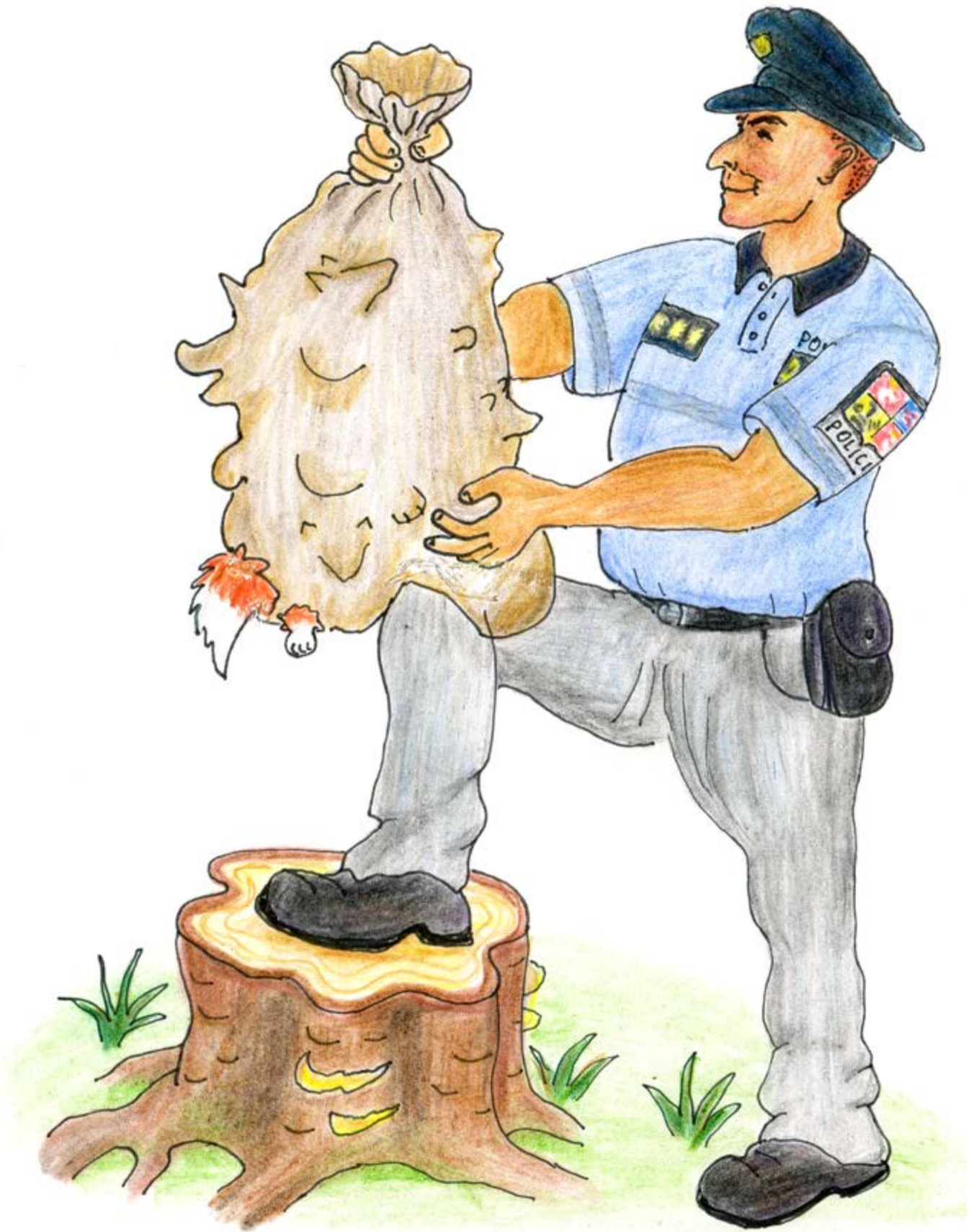
A zase hráli dál: „Máme doma housličky a pěkný bubínek, chceme na tablet vrátit vše, co měl Budulínek.“

Stará liška poslala druhou lištičku: „Jdi, ať nehrají, že mě bolí hlava!“ Druhá liška vystrčila hlavičku, ale i ji chňapl policista Přísnoočko a šup s ní do pytle!

A zase hráli: „Máme doma housličky a pěkný bubínek, chceme na tablet vrátit vše, co měl Budulínek.“

Stará liška se rozzlobila: „Jsou to nezbedné děti, všechny tam zůstaly, půjdu raději sama.“ Jak vystrčila z nory hlavu, policista Přísnoočko ji chňapl také, strčil do pytle a pytel zavázal.

Lišce v pytli pěkně vyprášil kožich a neskončil do chvíle, kdy liška slíbila vrátit vše, co si z tabletu vzala. Když se tak stalo, všechny pustil z pytle ven. Ty utíkaly!



O Červené Karkulce

a vychytralém vlkovi



Žila byla jedna holčička, jmenovala se Karkulka. Ta holčička nejvíce ze všeho nosila kabátek s čepečkem červené barvy, a proto jí podle toho říkali Červená Karkulka.

Jednou, zrovna když byl nádherný slunečný den, měla babička Karkulky narozeniny. Maminka nebyla ráda, že Karkulka jen sedí doma a kouká se na internetu na videa a hraje tam hry. Proto Karkulce navrhl, ať jde babičku navštívit. Společně připravily košíček dobrot a zabalily i nový chytrý telefon jako dáreček, aby si mohly s babičkou nejen volat a psát zprávy, ale také se vidět přes videohovory.

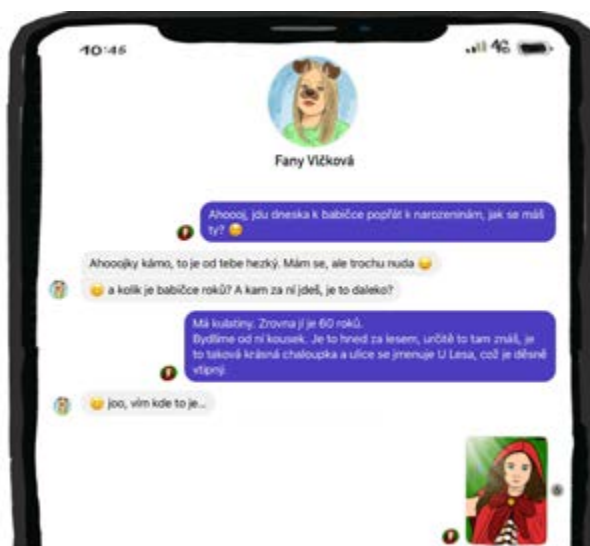


Karkulka před cestou ještě mamince slíbila, že babičku s novým mobilem naučí zacházet a hned pak společně mamince zavolají, načež Karkulka s chutí vyrazila nejkratší cestou k babičce rovnou přes les.





Během cesty si psala se svojí novou kamarádkou z internetu. Tuhle kamarádku neznala ani ze školy, ani ji nepotkávala venku na hřišti, zkrátka se nikdy neviděly. Podle fotky na internetu byla stejně stará jako Karkulka a opravdu dobře se s ní povídalo.



Jenže ve skutečnosti byla kamarádka, se kterou si celou dobu Karkulka psala, starý vlk. On jenom na internetu předstíral, že je mladá dívka. Od Karkulky zjistil, kde babička bydlí, že je doma sama, a už čeká na Karkulku s čerstvou domácí limonádou. Vlk proto na nic nečekal a rovnou pelášil do babiččiny chaloupky.



Babička se Karkulky nemohla dočkat, proto taky vlkovi hned po zazvonění otevřela. Byla natolik překvapená, že před ní nestojí Karkulka, že se ani nestačila bránit nebo volat o pomoc.

Vlk jen zamlaskal a babičku spolkl.

Pak se vlk převlékl za babičku, uvelebil se v její posteli a koukal do mobilního telefonu. „Babičku jsem již snědl a teď si počkám na Karkulku, tak jen pojd', pojd', už se mi sbíhají sliny,“ říkal si.

Karkulka za chvíli zaklepala na dveře a vlk ženským hlasem povídá: „Karkulko, jen pojd' dál!“

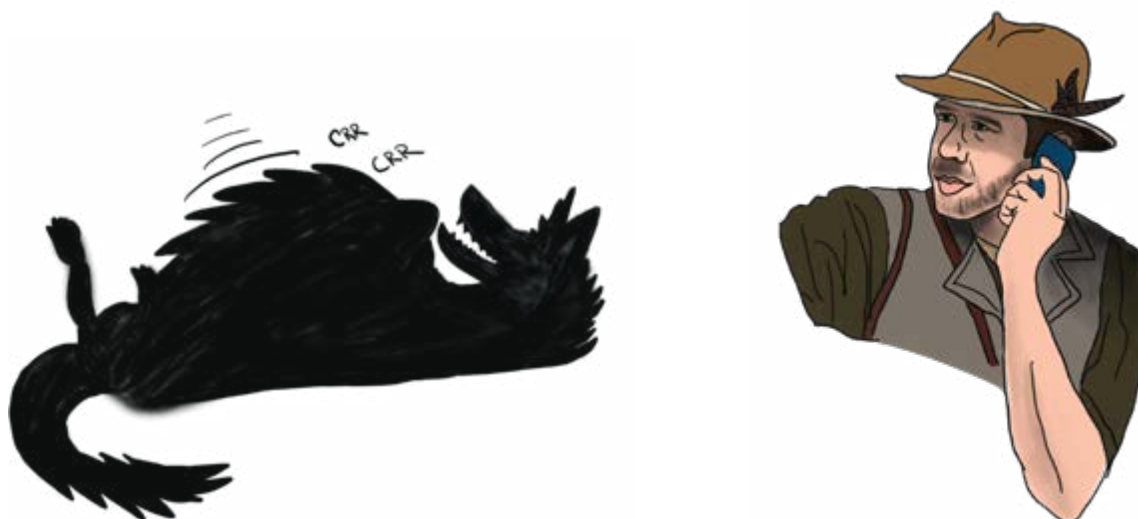
Karkulka vešla, pozdravila babičku a popřála jí všechno nejlepší k narozeninám. Hned si všimla, že má babička nový telefon. To Karkulku překvapilo, vždyť jí přeci nesla nový od maminky. Tak se zeptala: „Jé, babičko, jak to, že už máš nový telefon?“ Vlk na to odpověděl: „To abych měla tak dobrý telefon jako ty.“ A Karkulka nato: „A babičko, proč máš tak velký displej?“ Vlk odpověděl: „To abych lépe viděla ty fotky, co mi budeš posílat.“ Karkulka se dále zeptala: „A kolik máš v tom mobilu volného místa v paměti?“



Vlkovi za mobilem se zaleskly zuby, vyskočil z postele a zavrčel: „Hodně volného místa v paměti mám, ale v žaludku ještě víc! Babičku už jsem snědl a ty se mi tam také vejdeš.“

Hned pak skočil na Karkulku a spolkl ji také.

Naštěstí se s babičkou kamarádil i myslivec. Věděl, že má zrovna narozeniny, a tak ho napadlo babičku navštívit a popřát jí hodně zdraví a štěstí. Když přišel k chaloupce, udivilo ho, že je otevřeno dokořán. Potichu dovnitř nakoukl a spatřil spícího vlka s vyvaleným břichem. Napadlo ho raději babičce zavolat a zeptat se, jestli o této divné návštěvě ví. Když babičce zavolał na mobil, k jeho zděšení se vyzvánění ozývalo z obřího břicha spícího vlka.



Na nic nečekal, břicho rozřízl a babičku s Karkulkou zachránil. Společně poté objevili vlkův mobil a Karkulce došlo, že si celou dobu nepsala s kamarádkou, ale s vychytralým vlkem. Babička s Karkulkou myslivci poděkovaly a Karkulka slíbila, že si na internetu bude psát jen s dětmi, které opravdu zná, a které





osobně viděla. Společně se potom poradili o tom, co udělají s vlkem. Myslivce napadlo naplnit vlkovi břicho různým harampádím a pak ho opatrně zašít. Vlk si přece chtěl nacpat žaludek, tak ať má, co chtěl.

Když se vlk probudil, měl obrovskou žízeň, proto rychle utíkal k blízkému rybníku se napít. Když pil, těžké harampádí ho převrhlo do vody a táhlo ke dnu.

Jednoduše se za svůj podvod dostal pod vodu. Nikdo od té doby vlka neviděl, ale jestli se utopil, to se také neví...

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 místo, 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 pověřili.

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.



Šípková Růženka a chytrý zámek

Bylo nebylo jedno chytré království.

Proč chytré? Inu, celý zámek byl plný nejmodernějších chytrých zařízení s nejrychlejším připojením k internetu na světě. Každý mohl ovládat klimatizaci nebo rozsvěcování a zhasínání světel pomocí mobilů či svého hlasu. Robotické vysavače mezi sebou závodily o každé smítko. Létaající drony dopravovaly pizzu a v každé místnosti bylo hned několik volně dostupných tabletů.



V tom zámku žili král s královnou. A i když měli všechno, na co si jen vzpomenete, přesto byli smutní. Ke štěstí jim chybělo děťátko. Jednoho dne královna plavala v bazénu, když vtom kousek od ní vyskočila robotická žába. Královna se hned zastavila, protože jak je známo, v chytrém království robotické žáby vidí do budoucnosti. Žába se na královnu podívala a řekla: „Královno, splní se ti tvoje vytoužené přání a brzy se ti narodí děťátko. Bude to krásná holčička.“



Po devíti měsících od této věštby královna vskutku porodila krásnou holčičku. Narození princezny, kterou pojmenovali Růženka, se pořádně oslavovalo. Pozvali mnoho hostů a mezi nimi byly také sudičky. Každá z nich donesla princezně darem nějakou vlastnost. Jedna dobrotu, druhá chytrost, třetí veselost.

Král ale zapomněl pozvat svoji sestru. Zavolal jí tedy alespoň pomocí videohovoru. Králova sestra se ale na krále zlobila a princeznu proklela. Zlá sestra řekla: „Než bude Růženka dospělá, zaviruje počítače a chytrá zařízení celého království.“ A zavirovat, milé děti, to znamená, že přestanou všechna chytrá zařízení, roboti, počítače a telefony fungovat, protože se do nich dostane škodlivý program Virus. Králova zlá sestra chtěla, aby tím Růženka způsobila hrozné škody celému království. Na princeznu by se pak všichni zlobili a možná by ji vyhnali z chytrého království.

No to by bylo velké neštěstí. Král a královna přemýšleli, co by s touto zlou kletbou mohli udělat. Královna věřila, že pokud budou lidé moudře dodržovat pravidla na ochranu počítačů, neštěstí tím zabrání. Proto ihned nařídila, aby

se ve všech počítačích, mobilech a tabletech zavedla nejpřísnější bezpečnostní pravidla, a všichni povinně používali speciální antivirové programy, které dokáží odhalit nebezpečné Viry a do počítače je nepustit.

A tak se i stalo. Počítače a všechny stroje byly chráněny a fungovaly, jak měly. Princezna rostla a k žádnému neštěstí v chytrém království nedocházelo. Tak tomu bylo celých 17 let.

Jenže v den sedmnáctých narozenin si hrála princezna s ostatními kamarády na schovávanou, když vtom objevila dveře, které nikdy předtím neviděla. Rychle je otevřela a vstoupila dovnitř. Růžence bylo jasné, že tady ji nikdo jen tak hledat nebude. Rozhlédla se a v rohu místnosti uviděla, jak se nabíjí cizí tablet.

Princezna takový typ tabletu neznala, protože byl ještě z doby před jejím narozením. Tím, jak na místě ležel dlouho zapomenutý, nikdo jej pořádně nezabezpečil a nedal do něj ochranu proti Viru tak, jak královna všem nařídila. To ale princezna nevěděla.

Byla zvědavá, proto tablet rychle zapnula. Hned se jí objevil obrázek s nápisem: „Klikni na mě, jestli chceš dáreček.“ Jelikož měla princezna zrovna narozeniny, myslela si, že ji chtějí král s královnou tímto překvapit, a že je to dáreček pro ni.

Jenže jakmile klikla na obrázek dárečku, program Virus, který byl schovaný na tabletu, byl tím Růženkou omylem puštěn z ochrany a hned se začal, jak to Vir umí dobře, šířit na všechny počítače a chytrá zařízení v zámku a v celém chytrém království. A tak se stalo, že se všechny počítače a chytrá zařízení zastavily nebo dokonce úplně zbláznily. Okna a dveře se uzamknuly. Drony spadly na zem. Roboti zůstali bez pohybu. Ale co bylo nejhorší, klimatizace začala tak strašně chladit, že se ze všech lidí na zámku staly kostky ledu. A takto zůstalo království po velice dlouhou dobu.





Až po několika letech cestoval kolem jeden mladý princ, který měl moc rád programování a uměl to perfektně s počítači.



Zámek už skoro ani nebyl vidět, jak kopule kolem království celá zamrzla a neprocházely skrz ní sluneční paprsky. Princ měl naštěstí s sebou meč, díky kterému se prosekal ledem až k hlavní bráně. Po mříži vyšplhal do patra a proskočil oknem dovnitř. Když uviděl tu spoušť, hned ho napadlo, že celé království musí být určitě zavirované, a že musí najít hlavní doupě, kde se Virus ukrývá. Princ se pustil do opravování. Chvilí to trvalo, ale nakonec se princovi podařilo

hlavní doupě zlého Viru najít a pustit proti němu svoje princovské protivirové programy. Princ tak zničil Virus a jeho hlavní doupě. Hned začal rychle od Viru léčit i všechny ostatní nakažené počítače a chytrá zařízení.



A začaly se dít věci. Klimatizace přestala mrazit. Lidé vyskočili z tajících kostek a začali se radovat, tančit a zpívat. Předtím, než si všichni udělali společnou fotku, musela však princezna slíbit, že si už nikdy nebude hrát s cizími mobily nebo tablety a nebude klikat, na co nemá.

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 Smolíčkovi Pacholíčkovi

Internet. Celosvětové propojení počítačových sítí, které jsou samy o sobě tvořeny různými elektronickými zařízeními, např. počítači, mobilními telefony, tablety atd. Toto propojení umožňuje téměř všem lidem na světě mezi sebou komunikovat, posílat si např. fotografie, videa, texty a sdílet informace s ostatními uživateli nebo si informace dohledávat.

Pouštět si písničky (na internetu). Poslouchat hudbu (písničky), které však posluchač nemá uložené ve svém počítači, tabletu či mobilu, ale prostřednictvím internetu hudbu stahuje ze vzdáleného úložiště a může tak rovnou poslouchat.

Kamera (u vchodu) natáčí vše, co se tam děje. Bezpečnostní kamera, která svojí orientací snímá předem zamýšlený prostor, např. vchod do chaloupky nebo prostor uvnitř chaloupky. Kamera přenáší signál prostřednictvím internetu do vzdáleného zařízení, např. mobilu či tabletu. O snímaném prostoru pak jeho vlastník či obyvatel má přehled i v době, kdy zde sám není přítomen. V případě narušení či napadení tohoto prostoru může na tyto události nějak reagovat, např. zavolat policii.

Najít mapu (na internetu). Prostřednictvím internetu je možné zhlédnout ohromné množství informací, obrázků, videí apod. Mimo jiné jsou k dispozici pro prohlížení i mapy, které lze různě přibližovat, a především v nich dohledávat konkrétní místa, objekty, plánovat trasy a provádět mnoho dalších akcí.

Připojit tablety do internetu. Umožnit datové připojení tabletů k internetu (v daném případě zřejmě) prostřednictvím domácí wi-fi sítě. Díky tomu by se Jezinky rovněž mohly připojit k internetu.

Heslo (pro připojení k internetu). Řetězec znaků potřebný pro naše připojení k internetu. Silné heslo je pro neoprávněnou osobu velmi komplikované uhodnout. Slabé heslo lze uhodnout snadno (např. moje jméno, datum narození, město, ve kterém bydlím apod.) a špatně tedy chrání. Heslo má znát jen ten, kdo má mít jeho prostřednictvím někam přístup.

Ovládnout kameru. Prostřednictvím připojení k internetu získat možnost ovládat bezpečnostní kameru, tj. např. nastavovat jiný snímávaný prostor, přiblížit obraz, změnit její jiné parametry či ji vypnout nebo zapnout.

O nezbedných kůzlátkách

Internet. Celosvětové propojení počítačových sítí, které jsou samy o sobě tvořeny různými elektronickými zařízeními, např. počítači, mobilními telefony, tablety atd. Toto propojení umožňuje téměř všem lidem na světě mezi sebou komunikovat, posílat si např. fotografie, videa, texty a sdílet informace s ostatními uživateli nebo si informace dohledávat.

Fotit se na internet. Fotografovat a nahrávat se zpravidla na tzv. sociální síť v rámci internetu. Tyto fotografie jsou pak přístupné neomezenému okruhu dalších, tedy i cizích osob. Můžeme tak zpřístupňovat i řadu citlivých osobních informací – svůj vzhled, místo a vybavení domova, svoji činnost

atd. Zlí lidé mohou tyto informace zneužít, vydávat se za někoho jiného, vykrást nám byt nebo nám ublížit či nás pomlouvat. Obranou je učinit profil soukromým a omezit tak příjemce svých příspěvků na kamarády nebo rodinu.

Heslo (silné heslo, tajné heslo) – heslo na otevírání dveří. Řetězec znaků potřebný pro náš přístup do počítače, mobilního telefonu, k souborům, službám nebo právě k otevření dveří. Silné heslo je pro neoprávněnou osobu velmi komplikované uhodnout. Slabé heslo lze uhodnout snadno (např. moje jméno, datum narození, město, ve kterém bydlím apod.) a špatně tedy chrání. Heslo má znát jen ten, kdo má mít jeho prostřednictvím někam přístup.

Sociální síť. Prostřednictvím internetu propojená skupina lidí. Prostřednictvím svého tzv. profilu (osobitého představení sebe sama) pak mezi sebou mohou komunikovat (chatovat), sdílet fotografie a videa ze svého života, další články, informace, inzeráty apod. Mohou se tak něčemu přiučit, o něco se podělit, vyjádřit soucit, pochopení nebo nesouhlas s něčím či někým dalším.

Zdroje: Výkladový slovník kybernetické bezpečnosti, Jirásek P., Novák L., Požár J., ISBN 978-80-7251-436-6, Wikipedie, nebojteseinternetu.cz

Vysílat video na internet (sociální síť). Právě natáčené video ihned (v reálném čase) nahrávat do prostředí internetu (sociální sítě) a tím jej okamžitě zpřístupňovat druhým lidem. Buď veřejně komukoli či jen omezenému okruhu uživatelů (např. rodině, kamarádům, spolužákům apod.). Video vysílané na sociální síť ukazuje druhým, co se děje právě teď. Diváci mohou ihned psát komentáře.

Hashtag, přidávat hashtag. Zejména při publikování obsahu na sociálních sítích (fotek, videí, vlastních textů, článků atd.) můžeme k příspěvku přidat tzv. hashtag (klíčové slovo, nálepku), který stručně vystihuje obsah příspěvku. Pokud mají sdílené příspěvky přidány tyto hashtagy, mohou následně uživatelé sociální sítě vyhledávat příspěvky různých uživatelů vztahující se k danému tématu nebo události.

Zdroj: Wikipedie, www.shoptet/slovník-pojmu

Sdílet adresu. („... automaticky u videa sdílí i adresu, kde bydlí.“) Současně s natáčením videa a jeho vysíláním na sociální síti se k tomuto videu může automaticky přidávat řada informací (např. i adresa místa natáčení). Každý, kdo na sociální síti viděl právě probíhající polštářovou bitvu kůzlátek, si mohl přeciť skutečnou fyzickou adresu, kde se bitva odehrávala. To mohou zneužít zlí lidé, kteří vidí, že jsou kůzlátka sama doma, co dělají, a hlavně kde bydlí.

Objednat jídlo na internetu. Jde o reálné objednání si jídla u skutečného výrobce, jídelny, restaurace apod., přičemž objednávka je učiněná prostřednictvím internetu (pomocí webové nebo mobilní aplikace). Dodavatelé pak jídlo doručí objednávacímu na jeho fyzickou adresu třeba prostřednictvím donáškové služby.

Kód (u dveří) – v návaznosti na pojem heslo. Některé novější dveře se neotvírají klíčem, ale zadáním správné kombinace čísel nebo i znaků na malé klávesnici. Často jde o řetězec čtyř čísel, která umožní vstup někam nebo přístup k něčemu jen oprávněné osobě. V případě našich pohádkových dveří s kódem vlk potřeboval znát čtyři čísla, aby si je jejich namačkáním na klávesnici otevřel. Heslo bylo slabé (1-2-3-4), vlk jej rychle uhodl a dostal se dovnitř ke kůzlátkům. Silné heslo by neuhodl.

FACE ID. Po heslu a kódu další způsob, jak zabezpečit např. přístup do místnosti (budovy), osobního počítače, mobilního telefonu nebo konkrétní aplikace. Systém FACE ID pomocí kamery rozpozná obličej oprávněné osoby. Pokud systém obličej již zná (má jej v sobě uložen), umožní takové osobě přístup do počítače či telefonu nebo otevře dveře. V opačném případě je přístup zamítnut.

Zdroj: Wikipedie, www.vodafone.cz

Osobní profil na sociální síti. Popis uživatele, který jej reprezentuje a charakterizuje. Může obsahovat jméno, přezdívkou, datum narození apod., může být doplněn fotografií, kresbou či symbolem. Někdy můžeme nastavit, co z toho bude či nebude veřejně přístupné.

Zdroj. Wikipedie, Výkladový slovník kybernetické bezpečnosti, Jirásek P., Novák L., Požár J., ISBN 978-80-7251-436-6, www.info.identitaobcana.cz

O Budulínkovi

Tablet. Přenosný počítač ve tvaru desky s displejem o velikosti mezi chytrým telefonem a notebookem. Celou jednu stranu tvoří displej, který slouží pro zobrazování obsahu a ovládání přístroje. Ovládá se dotykem prstu na displeji či zobrazené klávesnici, nebo také speciálním dotykovým perem – stylusem. Tablet je určen pro práci i zábavu. Je možné na něm kreslit v kreativních aplikacích, procházet obsah internetu, prohlížet fotografie a videa či hrát hry.

Pustit si pohádky (na tabletu). Sledovat pohádky na displeji tabletu, podobně jako na běžné televizi. Ty jsou nahrány přímo v paměťovém disku tabletu nebo na připojené externí paměti např. flash disku nebo se on-line stahují přímo z internetu. Jelikož je tablet přenosné zařízení, pohádky je tak možné sledovat v podstatě kdekoli – v křesle, v posteli, dětském pokojíčku apod.

Prohlížet fotky (na tabletu). Prohlížet si fotografie na displeji tabletu, podobně jako sledovat pohádky.

Škodlivý program – počítačový virus. Počítačový virus je škodlivý program, který se umí sám šířit prostřednictvím internetu nebo pomocí externích paměťových zařízení. Počítačové viry jsou vytvářeny zlými lidmi za účelem poškodit soubory v počítači, znemožnit komunikaci po internetu či získat citlivá data.

Programovat (virus). Programovat znamená vytvářet instrukce (příkazy) pro počítač (tablet, chytrý telefon), aby věděl, co má dělat. Vytvoření programu může být časově a odborně náročná činnost. Programy se zpravidla píšou v programovacím jazyku, kterému počítač rozumí. I počítačový virus je nutné na naprogramovat.

Internet. Celosvětové propojení počítačových sítí, které jsou samy o sobě tvořeny různými elektronickými zařízeními, např. počítači, mobilními telefony, tablety atd. Toto propojení umožňuje téměř všem lidem na světě mezi sebou komunikovat, posílat si např. fotografie, videa, texty a sdílet informace s ostatními uživateli nebo si informace dohledávat.

Poslat (virus) na tablet. Úmyslně poslat škodlivý počítačový virus do konkrétního počítače, tabletu, mobilního telefonu či jiného zařízení. Počítačový virus v napadeném zařízení začne škodit, zkomplikuje či znemožní jeho činnost.

Tablet se „zasekl“. Tablet tzv. zamrzl, přestal vykonávat dosavadní činnost, není možné provést další akci, tablet na žádný podnět uživatele nereaguje, nedělá nic.

Smazat pohádky. Odstranit pohádky (zde v podobě video souboru/ů) z tabletu či z elektronického zařízení nebo paměťového média obecně. Po smazání již pohádky nejsou k dispozici a není možné je přehrát.

Uložit fotky jinde. Uložit fotografie ještě na další paměťové médium, třeba flash disk, externí pevný disk nebo virtuální diskový prostor. V případě ztráty, zcizení či poškození fotografií (dat obecně) z jednoho zařízení nejsou tyto fotografie zcela a navždy ztraceny. Díky dalšímu uložení jsou zálohovány a využijí se tak k jejich obnově.

Přijít o fotky (v tabletu). Ztráta fotografií způsobená (v pohádce) fyzickým rozbitím tabletu, tedy poškozením jeho vnitřní paměti, kde byly fotografie uloženy. Nebylo by je možné již zobrazovat, uložit jinak či je jinak zachránit. Fotky by tak byly ztraceny nadobro. Ztráta fotografií může být rovněž způsobena jejich nechtěným smazáním nebo poruchou softwaru.

Vrátit na tablet (pohádky a fotky). Zcizené pohádky opět vrátit k dispozici do původního zařízení (tabletů). Zde je bude možné opět přehrát stejně jako před jejich zcizením.

O Červené Karkulce

Chytrý telefon (smartphone). Nejrozšířenější verze mobilního telefonu. Kromě volání a psaní SMS zpráv umožňuje prohlížet obsah internetu, sociálních sítí, fotit fotky, nahrávat videa, hrát hry, využívat navigaci a mnoho dalšího – užitečného i zábavného. Chytré telefony se od sebe liší vnitřním (operačním) systémem, velikostí displeje, funkcemi a výbavou.

Zdroj: Wikipedie, www.alza.cz

Videohovor. Druh telefonního hovoru, kdy se jeho účastníci vzájemně nejen slyší, ale i vidí na displeji (obrazovce) svých mobilních telefonů nebo počítačů. Tuto možnost ocení zejména lidé, kteří jsou daleko od domova, od dalších členů rodiny, přátel nebo spolupracovníků. Videohovoru se mohou účastnit dva i více účastníků. K jeho uskutečnění potřebují stejnou aplikaci (program) umožňující vzájemný přenos dat.

Povídat si přes internet (vysvětlit Messenger či WhatsApp). Chytré telefony, tablety a osobní počítače umožňují různé způsoby komunikace svých uživatelů s ostatními. Dva nebo více účastníků si mohou mezi sebou **psát textové zprávy či posílat fotografie**. Na svém zařízení pak v časové posloupnosti (chronologicky) vidí zprávy, které napsali a odeslali oni sami, a zprávy, které od druhé osoby (osob) sami obdrželi. Lidé mohou mezi sebou prostřednictvím těchto zařízení rovněž jen **mluvit** jako při klasickém telefonním hovoru. Také lze uskutečňovat **videohovor**, kdy se účastníci vzájemně navíc i vidí na obrazovkách svých zařízení. Aby spolu mohla jednotlivá zařízení komunikovat, potřebují mít v sobě nainstalovanou stejnou komunikační aplikaci (např. WhatsApp, Viber, Messenger, Signal apod.)

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.

Šípková Růženka

Chytrá domácnost. Domácnost, kde můžeme prostřednictvím mobilního telefonu či tabletu nastavovat a ovládat režim fungování různých elektronických zařízení (světél, elektrických zásuvek, topení, alarmů, zámků dveří či oken, apod.). Jednotlivá zařízení zde komunikují s ovládacím přístrojem (někdy i vzájemně mezi sebou) výměnou dat, zpravidla prostřednictvím internetu.

Zdroj: www.alza.cz, www.evolta.cz

Rychlost připojení k internetu. Jde o množství přenesených dat (fotek, filmů) prostřednictvím internetu za jednotku času udávanou zpravidla za jednu sekundu. Vyšší rychlost připojení k internetu nám umožní rychleji stahovat nebo odesílat např. fotografie, filmy, velké soubory atd. Pomalejší připojení stahování i nahrávání souborů časově prodlužuje či způsobuje tzv. trhání (přerušování) stahovaných a přehrávaných videí apod.

Zdroj: www.mojeip.cz

Dron, robot, tablet (základní vymezení, rozdíly). **Dron** je letadlo či helikoptéra bez pilota. Ovládá ho člověk na dálku nebo se může ovládat i sám pomocí předem nastavených plánů či dle jiných kritérií. **Robot** je stroj, který pracuje částečně samostatně. Má předem naprogramovány úkony a způsoby, jak je provádět. Může mít řadu čidel, díky kterým „vidí“ kolem sebe a může na to předepsaným způsobem reagovat. **Tablet** je přenosný počítač ve tvaru desky, na jejíž jedné straně je dotykový displej, kterým se ovládá.

Zdroj: Wikipedia

Počítačový virus. Počítačový virus je škodlivý program, který se umí sám šířit prostřednictvím internetu nebo pomocí externích paměťových zařízení. Počítačové viry jsou vytvářeny zlými lidmi za účelem poškodit soubory, počítače nebo znemožnit komunikace po internetu.

Zdroj: Wikipedia

Zavirovat počítač. Dostat škodlivý počítačový virus do počítače, tabletu, mobilního telefonu či jiného zařízení. Počítačový virus v napadeném zařízení začne škodit, znemožní či zkomplikuje jeho činnost.

Zdroj: Wikipedia

Antivir (program). Jde o počítačový program, který umí odhalit a zneškodnit počítačový virus. Antivir prohlíží celý počítač s cílem virus nalézt a počítač tak chránit.

Zdroj: Wikipedia, www.sprava-site.eu

Klikat. Při ovládání počítačů, tabletů a chytrých telefonů je potřeba buď pomocí myši nebo na dotykových obrazovkách (displejích) pomocí prstu „klikat“ (ťukat) na různá tlačítka a ikony, a tím zahájit požadovanou činnost daného zařízení (tj. aby se něco stalo jako otevření aplikace, potvrzení zprávy, odeslání souboru apod.).

Programování, programovat. Jde o vytváření instrukcí pro počítač (tablet, chytrý telefon), aby věděl, co má dělat. Vytvoření programu může být časově a odborně náročná činnost. Programy vytváří programátor a používá pro to speciální programovací jazyk, kterému počítač rozumí.

Zdroj: Wikipedia, www.jaksenaucitprogramovat.py.cz

Hlavní počítač. Hlavní (řídící) počítač, který poskytuje služby dalším připojeným počítačům. Takové počítače pracují ve velkých firmách, továrnách, úřadech nebo i královstvích. Hlavní počítač je výkonnější, dražší a může zpracovávat i velké objemy dat. Pokud nepracuje dobře nebo je zavirován hlavní počítač, nemohou dobře a správně pracovat ani další připojené počítače a tablety.

Selfičko. Fotografie sebe sama. Jde o fotografii pořízenou chytrým telefonem, digitálním fotoaparátem nebo i webkamerou (kamerou instalovanou ve svém počítači či monitoru a mířící na mě samotného), na které se vyfotí sám fotografující nebo vyfotí sebe plus další lidi kolem, kteří se do záběru vejdou. Často fotíme sami sebe u nějakého zajímavého objektu (zámku, krajiny apod.) a takto pořízené snímky publikujeme na sociálních sítích.

Zdroj: Wikipedia, www.autovylet.cz

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.



Kyberpohádky

Druhé vydání

Vydáno ve spolupráci s:

Vodafone Czech Republic a.s.

Autoři:

Tomáš Müller, Daniel Kočí, Mariana Vrbíková, Marek Vrbík, Petr Jirásek, Petra Sobková

Editoři:

Marek Vrbík, Petr Jirásek, Šárka Plzáková

Vydal:

Centrum kybernetické bezpečnosti, z. ú.

Dopravní 500/9,

104 00 Praha 10

www.kybercentrum.cz

Tisk:

Progres Partners Advertising s.r.o., Praha

Tištěný náklad: 1 200 ks

Praha 2022

ISBN 978-80-908388-3-3

Karkulka vešla, pozdravila babičku a popřála jí všechno nejlepší k narozeninám. Hned si všimla, že má babička nový telefon. To Karkulku překvapilo, vždyť jí přeci nesla nový od maminky. Tak se zeptala: „Jé, babičko, jak to, že už máš nový telefon?“ Vlk na to odpověděl: „To abych měla tak dobrý telefon jako ty.“ A Karkulka nato: „A babičko, proč máš tak velký displej?“ Vlk odpověděl: „To abych lépe viděla ty fotky, co mi budeš posílat.“ Karkulka se dále zeptala: „A kolik máš v tom mobilu volného místa v paměti?“

Vlkovi za mobilem se zaleskly zuby, vyskočil z postele a zavrčel: „Hodně volného místa v paměti mám, ale v žaludku ještě víc! Babičku už jsem snědl a ty se mi tam také vejdeš.“

