



# رایا آموز



آموزش مهارت های برنامه نویسی و سواد دیجیتال  
ویژه معلمان و دانش آموزان دوره ابتدایی

## محور چهارم

### امنیت سایبری

### ریسک ها (خطرات)

### ضرورت حفاظت از اطلاعات

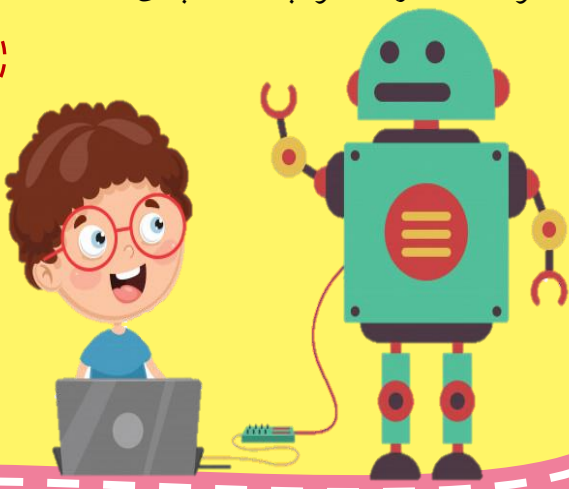
### نمونه محتوای آموزشی ویژه دانش آموزان

تهیه شده در گروه های آموزش ابتدایی دفتر آموزش دبستانی

گردآورنده: محمد قربانی پور

تیم پشتیبان: مهندس احمد اسمعیلی، میترا مرتضوی

دکتر شبنم و داد تقوی، فاطمه قاسمی، معصومه اسداله زاده، سودابه کمال آبادی



## پایه چهارم

## آیا می دانید؟

آیا می دانید به چه مکان‌هایی حریم خصوصی می گویند؟



حریم خصوصی

حریم عمومی	حریم خصوصی



آیا می دانید چرا ما باید از اطلاعات خود در فضای مجازی به خوبی محافظت کنیم؟

## فوب است بدانیم

افراد در زندگی روزمره با هر فرد به شکل متفاوتی رفتار می کنند. به عنوان مثال بسیاری از موارد خصوصی خود را فقط با پدر و مادر و اعضای خانواده در میان می گذارند. به هر فردی اجازه ورود به اتاق خود و همچنین استفاده از وسایل شخصی شان را نمی دهند.



شما چه چیزهای دیگری می توانید مثال بزنید؟

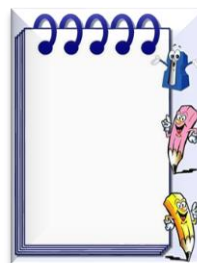




مکان عمومی : پارک ، مسجد، کتابخانه، مدرسه و ...



مکان خصوصی : خانه، اتاق خواب، دفترچه خاطرات و ...



تلفن همراه یکی از ابزارهای دیجیتال می باشد که اطلاعات زیادی را در آن ذخیره می کنیم. مثلا عکس و فیلم های خانوادگی، مطالب درسی و آموزشی ، نرم افزارها و بازی های مختلف و ... . باید از این اطلاعات محافظت کنیم تا از خطراتی که افراد سودجو ایجاد می کنند در امان باشیم .



در شبکه های اجتماعی و فضای مجازی با افراد زیادی در ارتباط هستیم و باید بدانیم که همه این افراد مورد اطمینان نیستند.

قبل از هر اقدام و رفتاری در فضای مجازی ، این سوالات را از خود پرسید :  
چرا این اطلاعات را ارسال می کنیم و یا به اشتراک می گذارم؟  
آیا به افراد و سازمان هایی که اطلاعات خود را برای آن ها ارسال می کنم و به نمایش می گذارم اطمینان دارم؟  
به چه دلیل اطمینان کرده ام؟



## بازی و سرگرمی

در این بازی شما به تاس و یا کیسه اعداد ۱ تا ۶ نیاز دارید تا به صورت شانسی عددی برای شما انتخاب شود.. این بازی را می تواند ۵ شرکت کننده داشته باشد. هر شرکت کننده که عدد ۶ را بیاورد، می تواند بازی را از نقطه شروع آغاز کند. سپس با انداختن مجدد تاس یا در آوردن عدد از کیسه شانس تعداد خانه ای که باید حرکت کند مشخص می شود. **با توجه به تعریفی که برای خانه های بازی در نظر گرفته شده بازی ادامه پیدا می کند.** با آمدن عدد ۶ می توان مجدد تاس را انداخت. برنده بازی کسی است که به نقطه پایان برسد.

**\* با توجه به تعریفی که برای هر خانه در نظر گرفته شده مهره خود را حرکت دهید : اعداد زیر شماره خانه ها می باشد.**

۳- بروزرسانی نرم افزارها: ۳ خانه به جلو برو

۷- استفاده از گذرواژه های امن و سیستم ورود دو مرحله ای: ۵ خانه به جلو برو.

۸- ارائه اطلاعات شخصی به افراد ناشناس: ۴ خانه به عقب برگرد.

۱۰- جایزه: ۳ خانه به جلو برو

۱۵- بازکردن تبلیغات وب سایتهای نامعتبر: ۳ خانه به عقب برگرد.

۱۹- پرهیز از داندلود و نصب برنامه های ناشناس و نامعتبر: ۶ خانه به جلو حرکت کن.

۲۰- ۴ خانه به عقب برگرد.

۲۲- یک بار دیگر تاس بینداز.

۲۴- انتشار عکس های شخصی در فضای مجازی: ۶ خانه به عقب برگرد.

۲۸- انجام تنظیمات امنیتی در مرورگرها: ۳ خانه به جلو حرکت کن.

۳۰- ۳ خانه به عقب برگرد.

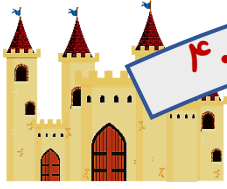
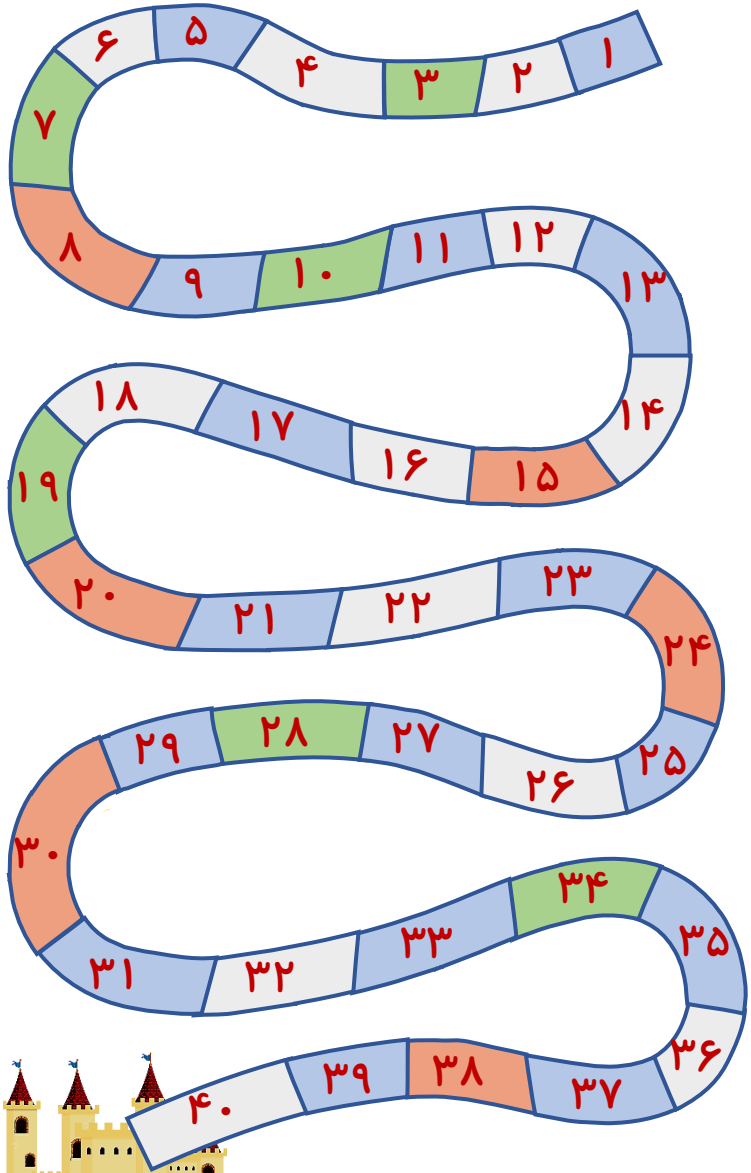
۳۴- عدم استفاده از اینترنت بی سیم وای فای رایگان: ۳ خانه به جلو برو.

۳۸- ارسال تصویر کارت بانکی برای دیگران: ۳ خانه به عقب برگرد.





شروع



پایان





## آپنه آموغتم

۱- به چه دلایلی ما باید از اطلاعاتمان در فضای مجازی محافظت کنیم؟

۲- به نظر شما فرستان آدرس برای فردی غریبه در فضای مجازی چه مشکلی می تواند داشته باشد؟

۳- اگر عکس و فیلم های شخصی خود را در فضای مجازی انتشار بدیم، چه پیامدهایی خواهد داشت؟

۴- آگاهی دیگران از علایق و کارهای روزانه ما چه ضررهایی می تواند داشته باشد؟

