



SHIELD

ПРАКТИЧНО УЧЕЊЕ ПРЕКУ СИМУЛАЦИЈА НА ИГРА ЗА ПОДОБРУВАЊЕ НА ВЕШТИНИТЕ ЗА САЈБЕР БЕЗБЕДНОСТ

Проект имплементиран во рамките на проектот „Градење капацитети за сајбер безбедност во Западен Балкан“, финансиран од Европската комисија.

Ноември 2024 - Септември 2025 година

РЕЗИМЕ НА ПРОЕКТОТ:

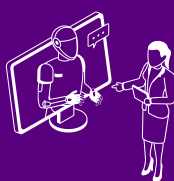
SHIELD (Практично учење преку симулација на игра за подобрување на вештините за сајбер безбедност) е едукативна иницијатива која комбинира дигитално раскажување приказни, алатки за вештачка интелигенција и учење базирано на игра, за да се зголеми свеста за сајбер безбедност и дигиталната писменост кај учениците и наставниците од основното и средното образование во Северна Македонија.



ЦЕЛИ НА ПРОЕКТОТ:



Подигнување на свеста за сајбер безбедност кај учениците и наставниците.



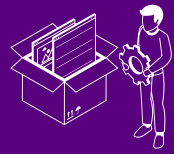
Воведување иновативни наставни методи со користење на вештачка интелигенција, дигитално раскажување приказни и учење базирано на игра.



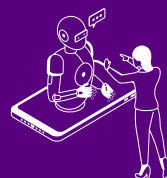
Обука на наставници за ефикасна едукација за сајбер безбедност во училиштата.



Ангажирање на учениците преку интерактивни средини за учење базирани на игра.



Креирање на отворени образовни ресурси за поширока употреба.



Поттикнување на дигиталната писменост и развивање на практични вештини за користење на вештачка интелигенција во образовниот систем.



Поддршка на безбедно онлајн однесување и одговорно дигитално граѓанство.

АКТИВНОСТИ:

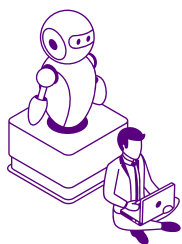
- Развивање на SHIELD методологија за едукација за сајбер безбедност во училиштата комбинирајќи дигитално раскажување приказни, алатки за вештачка интелигенција и учење базирано на игри (Ноември 2024 – Јануари 2025)
- Обука на наставници за имплементација на содржини за сајбер безбедност (Јануари 2025 – Февруари 2025)
- Спроведување на SHIELD работилници во училиштата (Февруари 2025 – Мај 2025)
- Организирање на национален натпревар за едукативни материјали (Мај 2025 – Август 2025)
- Креирање и споделување на дигитални ресурси и отворени образовни содржини (Декември 2024 – Септември 2025)
- Следење на имплементацијата и собирање повратни информации од наставниците и учениците (Февруари 2025 – Мај 2025)
- Дисеминација на резултатите преку публикации, конференции, настани и онлајн платформи (Февруари 2025 – Септември 2025)



ЛИНКОВИ СО АКТИВНОСТИТЕ

- ▶ Работилница за гејмификација на едукацијата за сајбер безбедност со наставници од основни и средни училишта во Северна Македонија: <https://dig-ed.org/mk/shield-rabotilnica/>
- ▶ Создадени едукативни материјали поврзани со сајбер безбедност: <https://dig-ed.org/mk/shield-resursi/>
- ▶ Спроведување во училиштата: <https://dig-ed.org/mk/shield-implementacija/>
- ▶ Посети во училиштата за рефлексии на спроведените SHIELD работилници: <https://dig-ed.org/mk/shield-refleksija/>
- ▶ Презентација на проектот во емисијата „Наш подиум“ на MPT: <https://dig-ed.org/mk/shield-promocija/>
- ▶ Учество во панел дискусија за време на конференцијата eGOV2025 во Талин, Естонија: <https://dig-ed.org/mk/egov-konferencija/>
- ▶ Учеството на Dig-Ed на eGOV2025 прикажано на националната телевизија MPT: <https://dig-ed.org/mk/prilog-egov/>
- ▶ Презентирање на резултатите од SHIELD проектот на конференција во Братислава, Словачка - EAI CSECS 2025: <https://dig-ed.org/mk/shield-konferencija-bratislava/>

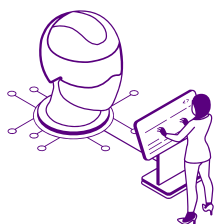
РЕЗУЛТАТИ:



SHIELD методологија за едукација за сајбер безбедност што интегрира раскажување приказни, вештачка интелигенција и учење базирано на игра (Ноември 2024 – Јануари 2025)



Повеќе од **40** обучени наставници оспособени за имплементација на едукација за сајбер безбедност (Февруари 2025)



Повеќе од **30** креирани и споделени игровни активности (Февруари 2025 – Мај 2025)



Повеќе од **1000** ученици учествуваа во SHIELD работилниците (Февруари 2025 – Мај 2025)



Онлајн збирка на дигитални образовни ресурси (Јануари 2025 – Септември 2025)



3 поканети (keynote) излагања, учество во панел дискусија и презентации на меѓународни конференции за ИКТ и образование (Јуни 2025 – Септември 2025)

ЕФЕКТИ:



- ✓ Зголемени капацитети на наставниците за дигитално образование и едукација за сајбер безбедност.
- ✓ Подобрено разбирање кај учениците за сајбер безбедност и одговорно онлајн однесување.
- ✓ Зголемена ангажираност на учениците преку интерактивно и учење базирано на игра.
- ✓ Стекнато долготрајно знаење кај учениците, потврдено со тестови и повратни информации.
- ✓ Подобрена дигитална писменост и вештини за користење на алатки за вештачка интелигенција во училиштата.

ОСТВАРЕНО ВЛИЈАНИЕ

Целна група:

Ученици од основно и средно образование го подобрија своето разбирање за сајбер безбедност и одговорно онлајн однесување преку интерактивно учење базирано на игри. Наставниците стекнаа нови дигитални вештини и вештини за примена на алатки за вештачка интелигенција и учење базирано на игра во нивните училиници.

Засегнати страни:

Директорите на училиштата ја поддржаа имплементацијата на проектот во училиштата и ја препознаа неговата усогласеност со образовните приоритети. Родителите го препознаа влијанието на проектот врз дигиталната безбедност на нивните деца.

Организациски придобивки:

ДИГ-ЕД се стекна со зголемена видливост и кредибилитет во областа на дигиталното образование. Проектот ги зајакна

институционалните капацитети на ДИГ-ЕД, ја прошири мрежата на наставници - соработници на ДИГ-ЕД и воведе проверена методологија која може да се примени во идни едукативни иновации.

Согледувања:

Раскажувањето приказни поддржано со вештачка интелигенција и учењето базирано на игра значително ја подобрија ангажираноста на учениците и стекнувањето на долготрајни знаења. Наставниците, дури и оние кои немаа претходно искуство со алатки за вештачка интелигенција, беа во можност успешно и со самодоверба да ја применат креираната методологија.

Долгорочен ефект:

Методолошка рамка за едукација за сајбер безбедност, која е поткрепена со истражувања и може да се применува и во други контексти, отворени образовни ресурси и заедница од обучени наставници подготвени да ја применуваат и надградуваат методологијата.

СВЕДОШТВА ОД УЧЕСНИЦИТЕ:

Интеграцијата на раскажувањето приказни и игровните активности значително го променија текот на наставата. Учениците беа возбудени, мотивирани и отворено разговараа за реални искуствата со сајбер-насилство.

Овој проект ми даде самодоверба да започнам да имплементирам нови дигитални пристапи. Обуката беше практична, алатките беа достапни, а ефектот врз учениците беше веднаш видлив.

Приказната ми овозможи подобро да разберам како изгледа всушност сајбер-насилството. Сега знам што да направам кога ќе го забележам.

П О В Е К Е И Н Ф О Р М А Ц И И :

<https://dig-ed.org/category/shield/>

