CyberEco

مَعًا لِدَعْمِ السَّلامَةِ الرَّقْمِيَّة
Together to support digital safety

المرحلة الثانوية

الوكالة الوطنية للأمن السيبراني
National Cyber Security Agency

حقوق الملكية الفكرية

العمل مملوك للوكالة الوطنية للأمن السيبراني في دولة قطر، وكافة حقوق الملكية الفكرية مشمولة؛ حق المؤلف وحقوق التأليف والنشر والطباعة، كلها مكفولة للوكالة الوطنية للأمن السيبراني في دولة قطر.

وجميع محتويات هذه اللعبة بما فيها الشعار، والشخصيات والرسوم، والإنفوجرافيك، هي إنتاج حصري وحق أصيل للوكالة الوطنية للأمن السيبراني في دولة قطر.. وعليه فجميع الحقوق محفوظة للوكالة، ولا يجوز إعادة نشر أي أجزاء من هذه المواد، أو الاقتباس منها، أو إعادة نشر اللعبة، أو نقلها كليا أو جزئيا في أي شكل وبأي وسيلة، سواء بطرق إلكترونية أو آلية، بما في ذلك التصوير الفوتوغرافي، أو التسجيل، أو استخدام أي نظام من نظم تخزين المعلومات واسترجاعها سواء من الأنظمة الحالية أو المبتكرة في المستقبل؛ إلا بعد الرجوع إلى الوكالة، والحصول على إذن خطي منها.

ومن يخالف ذلك يعرض نفسه للمساءلة القانونية.

ديسمبر 2023م

الدوحة، قطر

هذا المحتوى إنتاج فريق

إدارة التميز السيبراني الوطني، الوكالة الوطنية للأمن السيبراني.

للاستفسار عن المبادرة أو البرنامج؛ يمكن التواصل عن طريق المواقع الإلكترونية أو الأرقام الهاتفية التالية:

الوكالة الوطنية للأمن السيبراني
National Cyber Security Agency

https://www.ncsa.gov.qa/
cyberexcellence@ncsa.gov.qa
00974 404 663 78
00974 404 663 62

من نحن؟

الوكالة الوطنية للأمن السيبراني

مؤسسة وطنية تعنى بتطوير وحماية الفضاء السيبراني في دولة قطر، وتعزيز كفاءة وفاعلية البيئة الرقمية، بما يدعم تطور الدولة والمجتمع، ويسهم في تحقيق رؤية قطر 2030.

تمهيد

تعد الألعاب التدريبية أداة فعالة في تعليم الطلبة واليافعين أساسيات الأمن الرقمي ومبادئ السلامة الرقمية.
وتستمد هذه الألعاب فاعليتها من كونها تضمن جذب انتباه وتركيز الطلبة؛ نظرا لاعتمادها على عنصر التشويق والترفيه، فالطالب يحصل على المعلومة من خلال إطار ترفيهي؛ وهو ما يحول دون الشعور بالملل أو الرتابة.

فكرة اللعبة

الفكرة الأساسية من **لعبة "سيبرونو"** هي توعية طلبة المرحلة الثانوية بمصطلحات ومفاهيم الأمن السيبراني، وكذلك مخاطر وتهديدات الأمن السيبراني بطريقة أكثر قدرة على تحفيز التفكير والربط بين المعلومات السيبرانية، **تسهم في اكتساب المعلومات وفق آلية تنافسية مبتكرة.**
واللعبة تشاركية جماعية ما يضفي جوا تنافسيا حماسيا.

أهداف اللعبة

1. إيصال المعلومات المهمة للطلبة حول الأمن السيبراني وأبرز موضوعاته، وتحديدا الجرائم السيبرانية.
2. توليد شعور بالفخر لدى الطلبة نتيجة اجتياز كافة المصاعب التي سيتعرض لها أثناء اللعب.
3. إكساب الطلبة مهارة التفكير السريع والتخطيط من خلال دأبهم على العمل لتخطي العقبات التي يتعرضون لها.
4. إذكاء روح التنافس بين الطلبة من خلال تحفيز كل طالب على الفوز.
5. فهم المعاني الخاصة بأبرز المصطلحات الإلكترونية/ السيبرانية، ورفع الوعي بالمخاطر والتهديدات.

تصميم اللعبة

اللعبة تأتي بكتيب توضيحي بسيط يعلم الطلبة قواعد اللعبة، وكذلك تتضمن البطاقات معلومات مختصرة حول المصطلحات المختلفة والرموز السيبرانية التي سيتم استخدامها في اللعبة.

مكونات اللعبة

1. لوح مستطيل للعب، به مكانان بارزان؛ أحدهما لوضع بطاقات السحب، والآخر لوضع البطاقات التي استخدمها الطلبة خلال اللعبة.

2. عدد 116 بطاقة، مقسمة إلى أربعة ألوان؛ الأزرق، الأصفر، الأحمر، والأخضر، تلك البطاقات تشمل:

أولا

عدد 4 بطاقات - 1 بطاقة من كل لون، وتشمل موضوعات سيبرانية رئيسة.

ثانيا

عدد 72 بطـــاقة - تشمل موضوعات سيبرانية متنوعة.

ثالثا

عدد 8 بطاقات أمن سيبراني - 2 من كل لون، هذه البطاقة تعطي الحق لمالكها في الحصول على ثلاثة اختيارات لعنوان الموضوع يختار منها إجابة واحدة فقط لمرة واحدة فقط.

رابعا

عدد 8 بطاقات جريمة احتيال - 2 من كل لون، تلك البطاقة تساعد مالكها في التحايل على الإجابة عن عنوان البطاقة، وأن يكون الطالب التالي له مطالبا بالإجابة بدلا منه.

خامسا

عدد 4 بطاقات - 1 بطاقة من كل لون، من جريمة سرقة البيانات، وتلك البطاقات تعطي الطالب الحق في الحصول على البطاقة محل التخمين من صاحبها، وأن يختار 3 طلاب للإجابة عن عنوان البطاقة، ويعاقب صاحب الإجابة الخاطئة بسحب بطاقتين.

سادسا

عدد 4 بطاقات - 1 بطاقة من كل لون، من خَرْق البيانات، وفيها يطلب الطالب من طالب آخر محدد الإجابة بدلا منه أو سحب 3 بطاقات.. وفي حالة الإجابة الخاطئة يسحب 4 بطاقات.

سابعا

عدد 8 بطاقات - 2 من كل لون, من خَرْق البنية التحتية ,وتلك البطاقات تؤدي إلى إنهاء دورة اللعب بشكل فوري، وبدء دورة جديدة لكن بشرط البدء من آخر فرد في الدورة السابقة.

ثامنا

عدد 8 بطاقات -2 من كل لون, من التنمر الإلكتروني، وتلك البطاقات تجعل مالكها يختار بطاقة من البطاقات التي يملكها، وأن يطلب من الطالب صاحب البطاقة الأولى محل التخمين أن يجيب هو عنها، وفي حال الإجابة الخاطئة يسحب 3 بطاقات.

طريقة اللعب

1. اللعبة لا بد أن تكون مكونة من طالبين أو أكثر يمكن أن يصل عدد الطلبة إلى 6 أفراد.
2. أقل سن يمكنه المشاركة في اللعبة (17 سنة).
3. في بداية اللعبة يفرد لوح اللعب على الطاولة، وترتب البطاقات بطريقة عشوائية، ويحصل كل طالب على عدد 7 بطاقات، وباقي البطاقات توضع في المكان المخصص لبطاقات السحب على اللوح؛ للسحب منها أثناء اللعب.
4. يبدأ اللعب الطالب الذي يجلس في الناحية اليمنى من موزع البطاقات.
5. يختار الطالب بطاقة واحدة من البطاقات التي يملكها، ويبدأ في شرح المصطلح الذي يعبر عن موضوع البطاقة، دون أن يذكر عنوان البطاقة.
6. على الطالب التالي له أن يخمن عنوان البطاقة.. وله محاولة واحدة فقط للتخمين.
7. إذا ما أجاب الطالب الثاني إجابة صحيحة؛ فإن الأول يضع البطاقة في المكان المخصص للبطاقات المستخدمة على لوح اللعب، ويأخذ بطاقة أخرى من بطاقات السحب.. أما الطالب الثالث فيسحب بطاقة واحدة من البطاقات المملوكة للثاني.
8. إذا ما أجاب الطالب الثاني إجابة خاطئة يأخذ بطاقتين من بطاقات السحب.. ويكون الدور على الثالث أن يخمن عنوان البطاقة.

9 إذا ما أجاب الطالب الثالث إجابة صحيحة؛ فإن الأول يضع البطاقة في المكان المخصص للبطاقات المستخدمة على لوح اللعب، ويأخذ بطاقتين من بطاقات السحب.. أما الطالب الرابع فيسحب بطاقة من بطاقات الطالب الثالث.

10 وإذا ما أجاب الطالب الثالث إجابة خاطئة يأخذ 3 بطاقات من بطاقات السحب.. ويكون الدور على الطالب الرابع أن يخمن عنوان البطاقة.

11 تسير اللعبة على هذا المنوال حتى اكتمال دورة كاملة، ثم البدء من جديد ببطاقة أخرى جديدة.

12 إن كان الطالب معه بطاقة واحدة فقط لينتهي من بطاقاته؛ فعليه أن يقول Last card قبل أن ينتقل الدور للفرد التالي، وإلا تتم معاقبته بسحب 6 بطاقات من البطاقات الخاصة بالسحب.

13 وخلال اللعب على كل طالب محاولة التخلص من البطاقات التي يمتلكها، ومع إلقاء آخر بطاقة لعب لا بد أن يقول الطالب: سيبرونو.. ويكون هو الفائز الأول.

14 وتتوالى الأدوار بين باقي الطلبة حتى يصبح آخر لاعب هو الخاسر.

15 وفي حالة انتهت البطاقات الاحتياطية الخاصة بالسحب، ولا يزال يوجد أكثر من طالب؛ يقوم موزع اللعبة بإيقاف اللعبة مؤقتا، ويبدأ في إعادة ترتيب البطاقات ، ومن ثم يضعها من جديد كبطاقات احتياطية يمكن للطلبة السحب منها.

قوانين اللعبة

01 إذا كان الطالب **يملك بطاقة أمن سيبراني؛** فإنه يطلب ثلاثة اختيارات لعنوان البطاقة محل التخمين، كي يختار منها إجابة واحدة فقط لمرة واحدة فقط.

02 إذا كان الطالب **يملك بطاقة جريمة احتيال**، فيمكنه التحايل على الإجابة عن عنوان البطاقة، وأن يكون الطالب التالي له مطالبا بالإجابة بدلا منه.

03 إذا كان الطالب **يملك بطاقة جريمة سرقة البيانات**، فبإمكانه الحصول على البطاقة محل التخمين من صاحبها، وأن يختار 3 طلبة للإجابة عن عنوان البطاقة، ويعاقب صاحب الإجابة الخاطئة منهم بسحب بطاقتين.

04 إذا كان الطالب **يملك بطاقة خَرْق البيانات**، فيمكنه أن يطلب من طالب آخر محدد الإجابة عن عنوان البطاقة بدلا منه أو يسحب 3 بطاقات.. وفي حالة الإجابة الخاطئة يسحب 4 بطاقات.

05 إذا كان الطالب **يملك بطاقة خَرْق البنية التحتية**، فبإمكانه إنهاء دورة اللعب بشكل فوري، وبدء دورة جديدة، لكن بشرط البدء من آخر فرد في الدورة السابقة.

06 إذا كان الطالب **يملك بطاقة التنمر الإلكتروني؛** فإنه يختار بطاقة من البطاقات التي يملكها، ويطلب من الطالب صاحب البطاقة الأولى محل التخمين أن يجيب هو عنها، وفي حال الإجابة الخاطئة يسحب 3 بطاقات.

CyberEco

مَعًا لِدَعْمِ السَّلامَةِ الرَّقْمِيَّة
Together to support digital safety

الوكالة الوطنية للأمن السيبراني
National Cyber Security Agency