

Metodická příručka pro vzdělavatele ke hře ***Nothing to Hide: Soukromí na sociální síti***

CyberGeiger a Pedagogická univerzita Freiburg, Německo
Únor 2026



Spolufinancováno Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou však pouze názory a stanovisky autora/autorů a nemusí nutně odrážet názory a stanoviska Evropské unie ani Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za ně nenesou odpovědnost.

Nothing to Hide: Soukromí na sociální síti - Metodická příručka pro vzdělavatele

Informace o hře:

Nothing to Hide je singleplayerová prohlížečová hra určená pro žáky, kterou mohou hrát na školních tabletech nebo noteboocích. Dokončení hry trvá přibližně 20–30 minut. Hru lze hrát zcela anonymně a žádná data se neukládají.

Hra je dostupná na tomto odkazu:

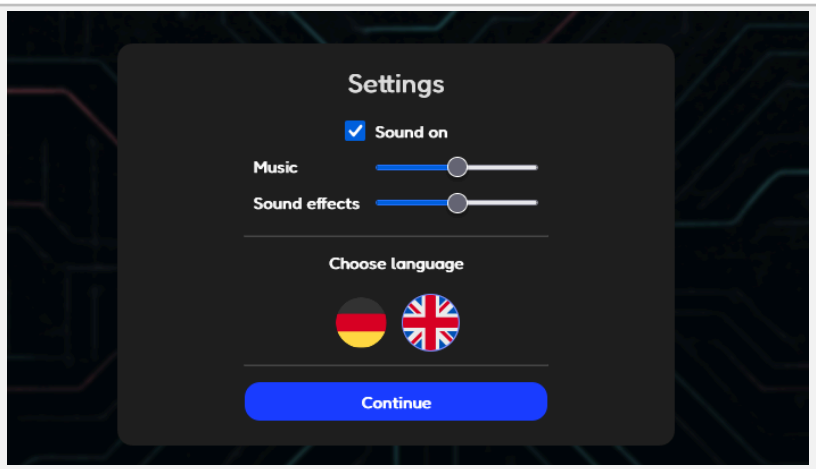
https://dataprogames.ph-freiburg.de/nothing-to-hide/

Další informace o vzdělávacích cílech najdete v kurikulu DataPro:
https://www.datapro.education/curriculum/

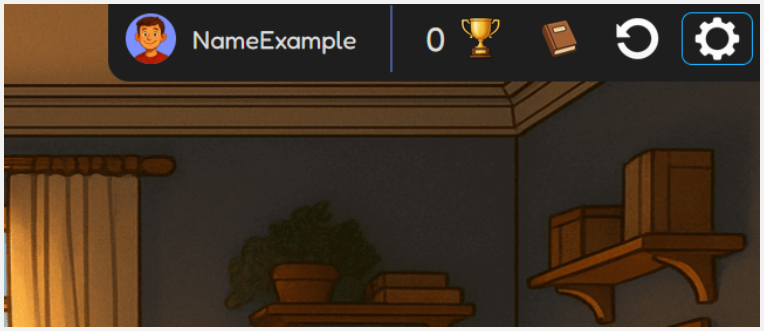
Kurikulum DataPro vychází evropského rámce Digital Competence Framework (DigCom), který je pravidelně aktualizován a je začleněn do většiny národních školních kurikul v EU.

Před uvedením hry ve třídě doporučujeme zařadit krátkou přípravu. Pro práci v hodině jsme pro vás připravili prezentace, pracovní listy a cvičné materiály. Navazující metodické plány hodin poskytují přehled vzdělávacích cílů v jednotlivých lekcích a odkazují na kompetence z národních kurikul. Oba typy materiálů si můžete najít a stáhnout na našem webu:
https://www.datapro.education/

	Doporučení pro využití v hodinách
Doporučený věk	10 až 13 let
Přibližné trvání	20-30min
Doporučené využití	Jako navazující aktivitu po seznámení žáků s významem opatření na ochranu údajů v hodině doporučujeme úvod do tématu soukromí v online prostředí. K tomuto tématu můžete využít naše navazující metodické plány hodin, které obsahují prezentace a výukové materiály a jsou dostupné na našem webu. Poznámka: Hru může stejný hráč hrát opakovaně, protože otázky v jednotlivých kvízech jsou při každém spuštění hry rozděleny náhodně.
Doporučený prohlížeč	Pro co nejlepší uživatelský zážitek doporučujeme použít nejnovější verzi prohlížeče Google Chrome nebo Safari. Doplňující tip: Pokud je pro vás velikost písma nevhodná, můžete si stránku přiblížit nebo oddálit přímo ve webovém prohlížeči. Pro Windows: Přiblížení: Control (Ctrl) + plus (+) Oddálení: Control (Ctrl) + minus (-) Pro Apple: Přiblížení: Command (⌘) + plus (+) Oddálení: Command (⌘) + minus (-)
Získané kompetence	Opatření na ochranu údajů týkající se cookies, phishingu a bezpečných hesel. Rozlišování mezi soukromými a veřejnými informacemi a porozumění tomu, co je vhodné sdílet online s ohledem na věk žáků.
Příběh	Aby hráč mohl bezpečně používat fiktivní aplikaci „InstaVibe“, rozhoduje se, co je vhodné sdílet online a které informace si má nechat pro sebe. Hra se dále ptá na praktická opatření na ochranu údajů, například na vytváření bezpečných hesel a rozpoznávání podvodných zpráv.
Nastavení	Při spuštění hry se zobrazí nastavení. Je možné upravit nebo ztlumit hlasitost zvukových efektů a hudby a také změnit jazyk hry.

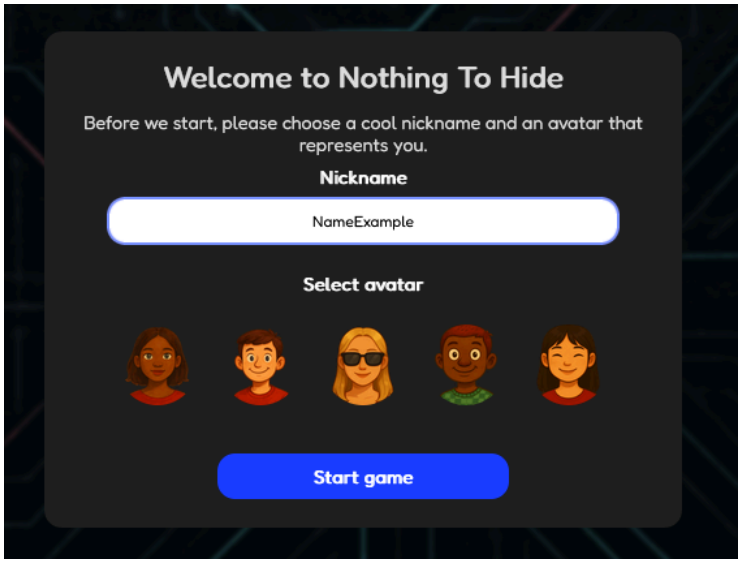


Nastavení lze kdykoli během hraní upravit kliknutím na ozubené kolečko v pravém horním rohu:



Zahájení hry

Při zahájení nové hry je potřeba zvolit přezdívku a avatara. Může jít o skutečné jméno nebo vymyšlenou přezdívku – tyto údaje se používají pouze pro zobrazení ve hře.



Odměny

Po získání dostatečného počtu bodů v modulu žáci obdrží odznak, který potvrzuje, že danému tématu porozuměli. Na konci hry hráči uvidí přehled všech získaných odznaků. Moduly, ve kterých nebylo dosaženo minimálního počtu bodů, je možné hrát znovu.

Moduly	Hra se skládá z 5 modulů. Každý modul seznamuje žáky s jednou kapitolou kurikula DataPro a obsahuje tyto části: **Příběh:** Hra sleduje žáka, který si chce nainstalovat „InstaVibe“, fiktivní platformu sociálních sítí. Během nastavování aplikace i při jejím používání se hráč učí rozpoznávat bezpečné a rizikové digitální postupy. **Minihra:** Krátká aktivita v délce 1–2 minut, která představuje nebo procvičuje téma daného modulu. Některé minihry obsahují časový limit. V této části mohou hráči získávat body. **Kvíz:** Po dokončení příběhu a minihry hráč odpovídá na sadu otázek souvisejících s tématem. Body lze získat i v této části.

Modul	Část	Popis
Nahrání profilového obrázku	Příběh	Hráč si chce vytvořit účet na InstaVibe a nahrát profilový obrázek.
	Minihra	**Hledání skrytých předmětů:** Hráč musí najít předměty, které by se neměly zveřejňovat online. Příklady: platební karta, cedule s názvem ulice, hesla
	Kompetence z kurikula	C.1, C.2, C.5
Cookies	Příběh	Hráč je požádán, aby přijal cookies aplikace InstaVibe.
	Minihra	**Vykrajování cookies:** Hráč musí rozkrájet cookies, které nejsou nezbytně nutné. Příklady zbytečných cookies: marketingové cookies, cookies sociálních sítí, sledovací cookies
	Kompetence z kurikula	C.1, C.3
Phishing	Příběh	Spolužák pošle hráči zprávu.
	Minihra	**Phishing:** Potápěč plave směrem k písmenům zavěšeným na rybářských prutech. Když se dostane dostatečně blízko, zobrazí se zpráva nebo e-mail. Hráč musí rozhodnout, zda jde o spam. Správná rozhodnutí promění písmeno

		v jablko pro rybu. Při špatném rozhodnutí ryba ztratí část zdraví.
	Kompetence z kurikula	C.4
Příspěvky	Příběh	Hráč chce zveřejnit svůj první příspěvek na InstaVibe.
	Minihra	**Zveřejnit, nebo nezveřejnit:** Hráč má u několika fotografií rozhodnout, zda by je zveřejnil, nebo ne.
	Kompetence z kurikula	C.5, C.2
Hesla	Příběh	Hráč si musí vytvořit heslo ke svému účtu na InstaVibe.
	Minihra	**Skartovačka hesel:** Pohybem pilového kotouče hráč ničí nezabezpečená hesla a ponechává ta silná. Příklady nezabezpečených hesel: password, 12345
	Kompetence z kurikula	C.2