

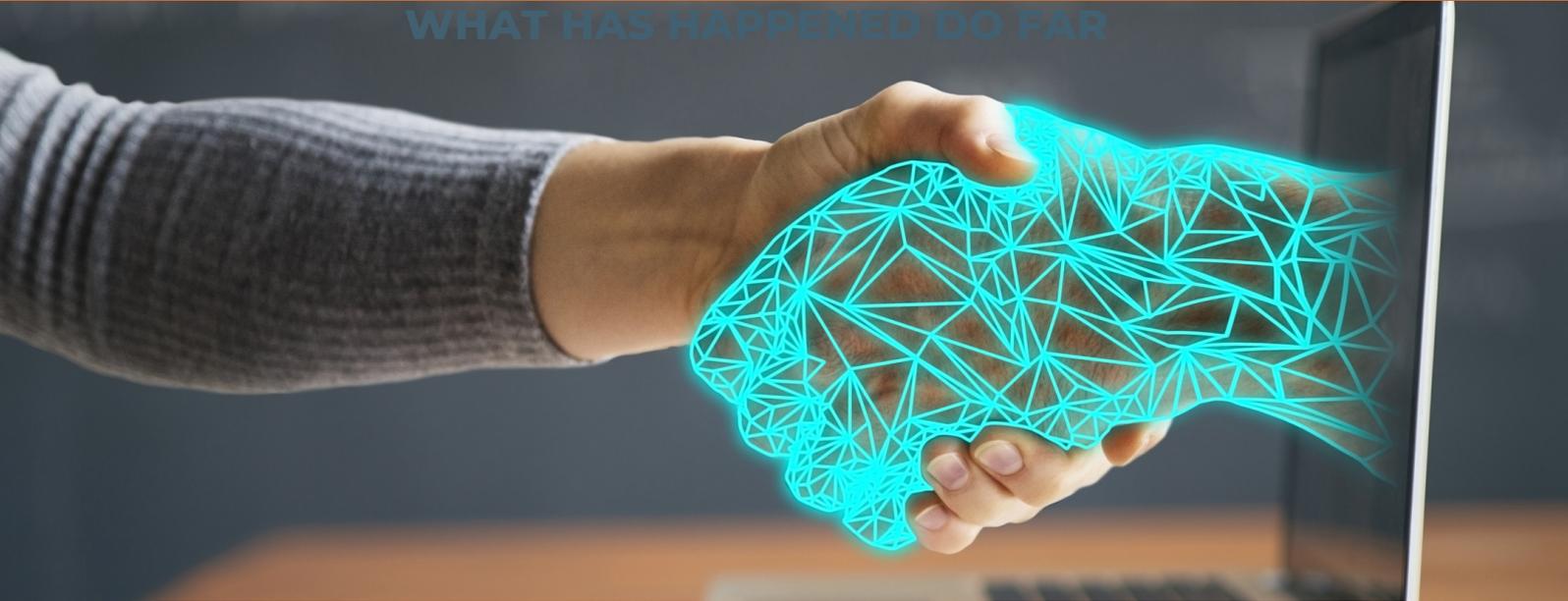


2. NEWSLETTER
UPDATES ZU
IO1 UND IO2

CYBER.EU.VET

VERBESSERUNG DER CYBERSICHERHEITSBEREITSCHAFT DES EUROPÄISCHEN BERUFSBILDUNGSSEKTORS

WHAT HAS HAPPENED DO FAR



THE AIM OF CYBER.EU.VET PROJECT IS TO STRENGTHEN THE EUROPEAN VET CAPACITY TO RECOGNISE AND MANAGE CYBERSECURITY THREATS LIKE PHISHING ATTACKS, BOTNETS, FINANCIAL & BANKING FRAUDS, DATA FRAUD ETC.

WAS BISHER PASSIERT IST

Die Projektpartner haben eine umfassende Untersuchung der wichtigsten Herausforderungen im Bereich der Cybersicherheit und der besten Praktiken in ihren Ländern durchgeführt und den "CYBEREU VET Consortium Research Report" erstellt.

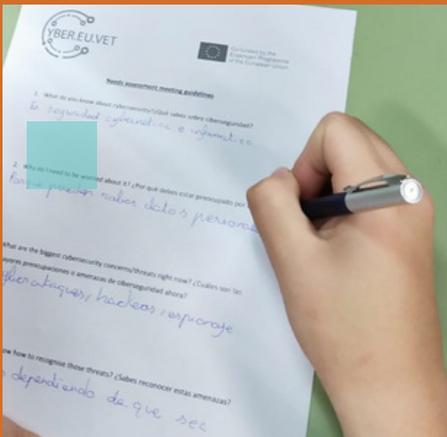
Das Dokument ist unter folgendem Link abrufbar:
<https://www.cybervet.eu/en/outputs/io1-research-analysis/>



IO1 - Research analysis

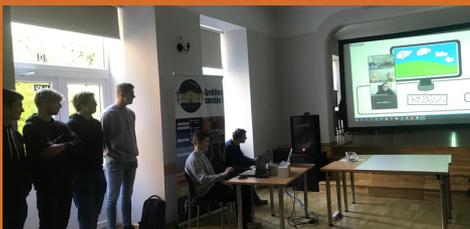
WWW.CYBERVET.EU
[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/CYBERVETPROJECT.EU/](https://www.facebook.com/cybervetproject.eu/)

WHAT HAS HAPPENED DO FAR



IO2 - SCHULUNGSMATERIAL ZUM THEMA CYBERSICHERHEIT FÜR DEN BERUFSBILDUNGSSEKTOR

Alle Partner führten eine Bedarfsanalyse und ein Informationstreffen mit den Zielgruppen durch, um die wichtigsten Themen und Herausforderungen für die Gamejams zu ermitteln und die Aufmerksamkeit für das Projekt zu stärken.



Darauf folgte die Durchführung von Gamejams in jedem Partnerland, bei denen sogenannte Cyber-Freiwillige unabhängig oder in Teams, persönlich oder online - je nach den aktuellen COVID-19-Beschränkungen im jeweiligen Land - die in der vorherigen Aktivität ermittelten Herausforderungen zu lösen suchten. Im Ergebnis entwickelten die Freiwilligen einige Online- oder Brettspiele, die in das Training for Trainers Toolkit aufgenommen werden.