



INFORMATĪVAIS
ZIŅOJUMS NR.2
JĀNUMI PAR
IO1 UN IO2

CYBER.EU.VET

EIROPAS PROFESIONĀLĀS IZGLĪTĪBAS UN APMĀCĪBAS NOZARES KIBERDROŠĪBAS GATAVĪBAS UZLABOŠANA

KAS LĪDZ ŠĪM IR NOTICIS?



PROJEKTA CYBER.EU.VET GALVENAIS MĒRĶIS IR STIPRINĀT EIROPAS PROFESIONĀLO IZGLĪTĪBAS IESTĀŽU (VET) KAPACITĀTI KIBERDROŠĪBAS DRAUDU ATPAZĪŠANĀ UN PĀRVALDĪŠANĀ, PIEMĒRĀM, PIKŠĶERĒŠANAS UZBRUKUMU, ROBOTTĪKLU, FINANŠU UN BANKU PAKALPOJUMU KRĀPŠANU, DATU KRĀPŠANU UTT.

KAS LĪDZ ŠĪM IR NOTICIS?

Projekta partneri veica plašu izpēti par galvenajiem kibernetikas izaicinājumiem un labās prakses piemēriem savā valstī un izstrādāja "CYBEREU.VET konsorcijs izpēti ziņojumu".

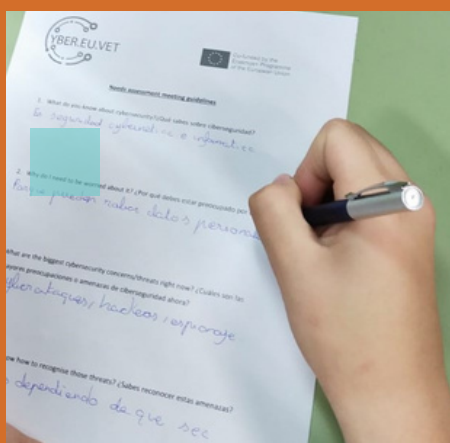
Ar publikāciju var iepazīties šeit:
<https://www.cybervet.eu/en/outputs/io1-research-analysis/>



IO1 - Research analysis

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

KAS LĪDZ ŠĪM IR NOTICIS?



IO2 APMĀCĪBU KIBERDROŠĪBAS VEICINĀŠANAI VET SEKTORĀ MATERIĀLS IZPRATNES

Visi partneri īstenoja "vajadzību novērtējumu" un "informācijas apmaiņu", tiekoties ar mērķgrupām, lai identificētu galvenās tēmas un izaicinājums, kurus iekļaut spēļu izstrādes pasākumā (Gamejam), kā arī palielinātu informētību par projektu.



Pēc tam sekoja spēļu izstrādes pasākuma (Gamejam) organizēšana katrā partnervalstī, kur jaunieši risināja iepriekšējā aktivitātē identificētos izaicinājumus, strādājot patstāvīgi vai komandās, klātienē vai tiešsaistē – atkarībā no katrā valstī spēkā esošajiem Covid-19 ierobežojumiem.

Šīs aktivitātes rezultātā jaunieši izstrādāja dažādas tiešsaistes vai galda spēles, kas tiks piedāvātas Treneru rīku komplektā.