

Įžanga: Seminaro dalyviai žaidžia kortų žaidimą, kuris rodo, kokia sudėtinga ir nenuspėjama gali būti kibernetinė erdvė.

Vedėjai paaiškina ir su grupe aptaria, ką jie galėtų padaryti, kad naršydami internete jie būtų „laimėtojai“.

Tikslas: Seminaro dalyviai labiau susipažįsta su nusikaltimais kibernetinėje erdvėje ir pagilina savo žinias apie juos.

Trukmė: 10 min.

Metodas: „Pokerio žaidimas“

Medžiagos: 10 kortelių (prieš seminarą moderatorius turi pasiruošti korteles su paveikslėliais pagal 4 priede siūlomą turinį)

Procesas: Vedėjas kviečia dalyvius dalyvauti pratybose (jų skaičius priklauso nuo to, kiek laiko turite; daugeliu atvejų per vieną pamoką pratybose gali dalyvauti nuo dviejų iki keturių asmenų). 10 kortų padedama ant stalo su teigiama puse į viršų. Pirmasis dalyvis yra skatinamas paimti 4 korteles. Vedėjas korteles deda ant lentos arba rodo auditorijai taip, kad kita pusė liktų nepastebėta. Vedėjas prašo studento paaiškinti, kodėl jis/ji pasirinko šias korteles ir pakomentuoti apie kortelės turinį. Tada dalyvis prašomas pažvelgti į kitą kortos pusę.

Kito dalyvio prašoma daryti tą patį.

Kai atverčiama kita kortelės pusė, vedėjas klausia: Ar tikėtėtės tokio pranešimo/turinio? Ar kada nors susidūrėte su tokia situacija?

Galiausiai vedėjas daro išvadą, kad internetas yra kaip žaidimas ir loterija - sudėtingas ir nenuspėjamas. Mes negalime būti tikri, kas iš tikrųjų yra kitoje kompiuterio ekrano pusėje. Prasideda diskusija apie tai, kas gali padaryti mus „laimėtojais“ naršant internete.