

Въведение: Участниците в семинара играят игра на карти, която показва колко измамно и подвеждащо може да бъде киберпространството.

Водещият на семинара обяснява и дискутира с групата какво могат да направят, за да бъдат "победители" при сърфиране в Интернет.

Цел: Участниците в семинара се запознават по-подробно и увеличават знанията си за престъпленията, свързани с киберпространството.

Продължителност: 10 мин.

Метод: "Игра на покер"

Материали: 10 карти (*преди семинара модераторът трябва да подготви картите със снимки, съответстващи на предложеното съдържание в Приложение 4*)

Процес Водещият кани участниците (зависи колко време има в повечето случаи от двама до четирима души могат да бъдат включени в упражнението); 10 карти се поставят на масата с положителната страна нагоре. Първият участник си избира 4 карти. Водещият поставя картите на дъската или ги показва на публиката, като внимава задната част да не се вижда. Водещият кара ученикът да обясни защо той /тя е избрал тези карти и да коментира съдържанието им. Тогава участникът поглежда другата страна на картата.

Друг участник прави същото.

Когато задната страна на картата е отворена, водещият пита: Очаквахте ли такова съобщение/ съдържание? Сблъскали ли сте се с такава ситуация?

Накрая водещият обобщава, че Интернет е като игра на лотария- подвеждащ и непредсказуем. Не може да бъдем сигурни какво реално има от другата страна на екрана. Започва дискусия, за това как може да сме "победители", докато сърфираме в Интернет.