



# Norime, kad JŪS būtumėte mūsų kitas modelis

Vedėjo vadovas

## Mokymosi rezultatai

### Pagrindinė tema

Internetinis išnaudojimas ir skaitmeninis saugumas sukasi apie tai, kaip skaitmeninės platformos gali manipuliuoti, išnaudoti ar apgauti vartotojus taikydamos klaidinančias sutartis, neetišką įdarbinimo praktiką, saugumo spragas ir bendraamžių spaudimą. Šių rizikų supratimas yra labai svarbus ugdant atsakingą skaitmeninį pilietiškumą, ugdant kritinį mąstymą internetinėse situacijose ir ugdant įgūdžius vertinti skaitmeninius pasiūlymus, platformas ir sutartis.

### Pedagoginiai tikslai

- Dalyviai išmoks atpažinti įspėjamąsias signalines juostas skaitmeninėse sutartyse ir internetiniuose įdarbinimo pasiūlymuose.
- Dalyviai patobulins savo kritinį mąstymą, problemų sprendimo įgūdžius ir skaitmeninį raštingumą.
- Dalyviai analizuos neetiškos internetinės praktikos poveikį ir pasekmes.



- Dalyviai nagrinės realaus gyvenimo situacijas, kad paskatintų etišką sprendimų priėmimą.
- Dalyviai kurs bendradarbiavimo strategijas, kaip dirbti kartu esant spaudimui.

## Gairės

### Tipas

Skaitmeninė skubiosios pagalbos skyrius su minimaliu fizinių medžiagų kiekiu

### Laikotarpis

1 valanda (įskaitant instruktažą ir aptarimą)

### Dalyviai

Mažiausiai: 3 dalyviai

Daugiausia: 6 dalyviai

### Temos

Internetinis išnaudojimas, skaitmeninė manipuliacija, duomenų privatumas, kibernetinis saugumo užtikrinimas, etiškas skaitmeninis elgesys

### Reikalingi įgūdžiai

#### Žaidimo vedėjui

- Gebėjimas pritaikyti paaiškinimus prie grupės dinamikos
- Kritinio mąstymo ir bendradarbiavimo mokymosi skatinimas

**Dalyviui:** Nėra



## Žaidimo vedėjo vaidmuo

Šiame pabėgimo žaidime jūs, kaip žaidimo vedėjas, atliekate palengvinančio ir palaikančio vaidmenį. Jūs prižiūrite dalyvių pažangą, prireikus teikiate užuominų, kad visi turėtų lygias galimybes, ir palaikote įsitraukimą bei dėmesį mokymosi rezultatams. Galite vaidinti entuziastingą draugą arba „savininką, turintį nuostabios patirties“, kuris kartais suteikia minimalią pagalbą, bet dažniausiai stengiasi leisti dalyviams savarankiškai įveikti iššūkius.

Pradžioje trumpai papasakokite ir paaiškinkite kontekstą apie internetinio išnaudojimo ir manipuliuojančios verbavimo praktikos scenarijų. Leiskite dalyviams perskaityti „Genially“ pristatymo įžangą ir įsitikinkite, kad jie supranta misiją. Paraginkite dalyvius užsirašyti užuominas ir kodus ant popieriaus, kad būtų galima sekti skirtingus skaičius ir išvengti painiavos paskutiniame etape.

Po 40 minučių (arba pabaigoje) skirkite laiko aptarti su dalyviais, ko jie išmoko, kaip atpažino įspėjamuosius ženklus ir kokias etines ar saugumo įžvalgas jie įgijo. Taip pat patikrinkite dalyvių argumentaciją dėl kiekvieno skaičiaus ir sprendimo, kad užtikrintumėte tikrą supratimą, o ne spėliones.



## Įtraikties patikrinimas

Siekiant užtikrinti, kad šis pabėgimo žaidimas būtų įtraukus ir prieinamas dalyviams, turintiems mokymosi sutrikimų ar negalią, atsižvelkite į šiuos pagrindinius elementus:

- ✓ **Fizinis prieinamumas:** Įsitikinkite, kad vieta pritaikyta neįgaliesiems vežimėliuose ir kad visi reikalingi daiktai yra lengvai pasiekiami (ne per aukštai ar per toli).
- ✓ **Regėjimo ir klausos palaikymas:** Įsitikinkite, kad medžiaga pateikiama dideliu šriftu, didelio kontrasto arba skaitmeniniu formatu, suderinamu su ekrano skaitytuvais. Jei yra vaizdo įrašų, pateikite subtitrus arba vertimą.
- ✓ **Paprastos ir aiškios instrukcijos:** Naudokite aiškią, glaustą kalbą ir vaizdinę medžiagą. Venkite sudėtingų formuluočių, kad padėtumėte dalyviams, turintiems mokymosi sutrikimų.
- ✓ **Lankstus dalyvavimas:** Siūlykite įvairius vaidmenis, pritaikytus skirtingiems dalyvių stipriesiems bruožams, leisdami jiems pasirinkti užduotis, atitinkančias jų gebėjimus, ir ugdykite atsakomybę, nepersistengdami su savo jėgomis.
- ✓ **Jutimo aspektai:** Venkite sensorinių dirgiklių, tokių kaip garsūs garsai ar mirksinčios šviesos. Dalyviams, kuriems reikia pertraukų, kad jie galėtų susikaupti, suteikite ramią erdvę.



- ✓ **Palaikymas ir koregavimai:**Būkite pasiruošę pasiūlyti papildomą pagalbą, konkrečius patarimus ir nurodymus arba individualiai pritaikytą paramą, pagrįstą individualiais poreikiais.
- ✓ **Grįžtamojo ryšio ciklas:**Rinkti dalyvių atsiliepimus, siekiant nuolat gerinti pritaikomumą, prieinamumą ir įtraukumą.



## Patarimai ir sprendimai

### Įvadas

Čia nėra pataikymų, leiskite dalyviams perskaityti pasiūlymą pristatyme.

### B etapas

#### B.1 žingsnis

##### Užuominos

- Atidžiai perskaitykite sutarties tekstą. Kurios sąlygos jus apsaugo, o kurios gali jums pakenkti?
- Nesileiskite blaškomi prašmatnių vaizdų – kai kurios sąlygos slepia tikras problemas.
- Peržiūrėkite simbolius interaktyviame PDF faile, kad rastumėte saugias arba nesaugias sąlygas.

##### Sprendimai

- Dalyviai pasirenka saugias sąlygas:
  - o **+ Apsaugokite savo duomenis**
  - o **- Saugūs mokėjimai**
  - o **Vaizdo įrašų teisės**
- Kiekvieno pasirinkto sakinio simboliai sudaro kitą kodą, kuris atrakina kitą fazę: + - ?



## B.2 žingsnis

### Užuominos

- Kas neseniai prisijungė? Kada jie paskutinį kartą paskelbė? Remiantis tuo, ar sekėjų skaičius yra tikras?

### Sprendimai

- Dalyviai atpažįsta 2 tikrus profilius: LUNA VIBES ir QUEENY KATE.
- Tada jie turi sudėti tūkstančių sekėjų skaičių iš abiejų realių paskyrų, kad atrakintų kitą etapą: 122

## C etapas

### C.1 veiksmas

### Užuominos

- Norėdami atkurti teisingą slaptažodį, naudokite viršuje esančią užuominą ir informaciją pokalbių žurnale.
- Atkreipkite dėmesį į agentūros atstovo užduodamus klausimus ir į gaunamus atsakymus. Tai gali būti svarbu, remiantis užuomina.
- Atkreipkite dėmesį į skaičius ir spalvas, paminėtus pokalbyje.

### Sprendimai

- Slaptažodžio užuomina: „metai + spalva (pirmosios 2 raidės) + laimingas numeris“
- Slaptažodžio formulė:  $2004 + „bl“ + 7 \rightarrow 2004bl7$  arba 2004BL7.



## C.2 veiksmas

### Užuominos

- Kuriant naują paskyrą yra pasirinkimo galimybių, tačiau reikia pasirinkti teisingą kelią.
- Kokie yra saugiausios kūrėjo paskyros kūrimo parinktys?

### Sprendimai

- Žaidėjai turi pasirinkti vieną teisingą atsakymą kiekvienoje situacijoje:
  - o Stiprus slaptažodis: ☒ „16+ simbolių, įvairių simbolių ir didžiųjų bei mažųjų raidžių“
  - o 2FA (dviejų veiksmų autentifikavimas): ☒ „Programėle pagrįstas kodas ir slaptažodis“
  - o **VPN:** ☒ „Gerbiamas mokamas VPN be žurnalų“
  - o Kas gali tvarkyti mano profesionalų internetinį profilį: ☒ „Tik aš arba įgaliotas karjeros atstovas“
  - o Kokį interneto ryšį naudoti: ☒ „Saugus privatus „Wi-Fi“ arba užšifruotas mobilusis interneto prieigos taškas“
  - o Raskite tinkamą raktą: ☒ „Atidaro prieigą žingsnis po žingsnio – tik su aiškiomis sąlygomis ir jūsų sutikimu“
- Pasirinkus teisingą atsakymą, atrakinamas kitas ekranas. Galutiniame atsakyme raktas rodomas kaip paskutinė viso kodo dalis, kuri atrakina paskutinį etapą: OF25.



## D etapas

### Užuominos

- Remiantis tuo, ką sužinojote, kaip turėtumėte reaguoti į agentūros pasiūlymą?
- Pagalvokite apie visus surinktus kodus. Ar jie gali veikti kartu?
- O kaip juos užrašyti chronologine tvarka?

### Sprendimai

- Žaidėjai turi pasirinkti teisingą etinę reakciją į pasiūlymą: pranešti agentūrai.
- Priėmus sprendimą, jų prašoma sudėti visus kodus ir juos įvesti:  
+?1222004BL7OF25
- Tai veda prie išvados, pagrindinės pamokos ir žaidimo pabaigos.



## Trumpas aprašymas ir aptarimas

### Trumpai (prieš rungtynes)

Prieš įeinant į pabėgimo kambarį, labai svarbu atlikti instruktažą. Tai akimirka, kai paaiškinate taisykles ir kaip jis veikia tiems, kurie dar nežino žaidimo.

Tai taip pat leidžia nustatyti žaidimo kontekstą ir visatą, pristatyti pradžią ir paaiškinti žaidėjams jų misiją. Šiuo atveju dalyvius užverbavo abejotina skaitmeninių modelių agentūra ir jiems reikia atskleisti prašmatniuose pasiūlymuose slypintį išnaudojimą bei užsitikrinti savo saugumą. Turėtumėte užtikrinti, kad dalyviai suprastų misiją ir taisykles, ir priminti jiems apie laiko limitą.

### Apžvalga (po žaidimo)

Apžvalgoje daugiausia dėmesio skiriama tam, ko dalyviai išmoko:

- Kaip atpažinti manipuliuojančius pasiūlymus internete.
- Kodėl svarbus skaitmeninis saugumas (slaptažodžių higiena, duomenų privatumas).
- Kaip etiškai ir saugiai bendrauti internete.
- Kokie etinio ir kritinio mąstymo įgūdžiai buvo sustiprinti.

Nepamirškite paryškinti laiko intervalo, jei dalyviai nekreiptų dėmesio į „Genially“ rodomą atgalinį skaičiavimą, ir galbūt jiems apie tai priminti, ypač jei jis per trumpas, kol jie pasiekia paskutinį kodą.



Aptarimas taip pat leis jums gauti atsiliepimų apie savo scenarijų ir pamatyti, ką reikia tobulinti. Tai taip pat leis jums pamatyti, ko žaidėjai išmoko ir prisiminė iš šios žaidimo sesijos, ir užtikrinti, kad jie suprato pateiktų sprendimų priežastis ir tiesiog atsitiktinai nepasirinko skaičių. Turėtumėte pakviesti dalyvius pasidalyti savo mintimis, įvardyti, kas buvo keblu, ir aptarti, kaip šios pamokos pritaikomos jų skaitmeniniame gyvenime.

Gera praktika yra užsirašyti pastabas apie žaidėjų ir savo patirtį, kad vėliau galėtumėte prie šios informacijos grįžti.



**Bendrai finansuoja  
Europos Sąjunga**

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už jokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International“ licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>