JUHUS

Arvutitund lõppes ja kõik jooksid vahetundi. Renar unustas oma sotsiaalmeedia kontolt välja logida ning arvuti sulgeda. Teet märkas seda ja istus arvuti taha, et saata Renari nime alt välja mõned ebasobiva sisuga teated. Renari sõber sai sellise teate ning andis sellest kohe Renarile teada.

Tegutseja – Teet
Kannataja – Renar

KOOLIKELL

Koolis on kasutusel koolikell, mis mängib märguandeks erinevaid helinaid. Seitsmenda klassi õpilased otsustavad, et teevad sellest helinast koopia ja mängivad selle enne tunni lõppu õpetajale ette. Õpetaja ei märka viga ning lõpetab tunni varem ära.

Tegutseja – õpilane, kes heli oma seadmest ette mängis
Kannataja – õpetaja

PILDISTAMINE JA FILMIMINE

Grupp õpilasi filmib ja teeb pilte vahetunnis toimuvast. Et oleks, mida filmida, võetakse kellegi koridori asetatud kott, visatakse prügikasti ning jäädakse ootama, mis juhtub, kui omanik tuleb ja oma kotti otsima hakkab. Tehtud fotosid ning videoid jagatakse erinevate sotsiaalmeediakanalite kaudu.

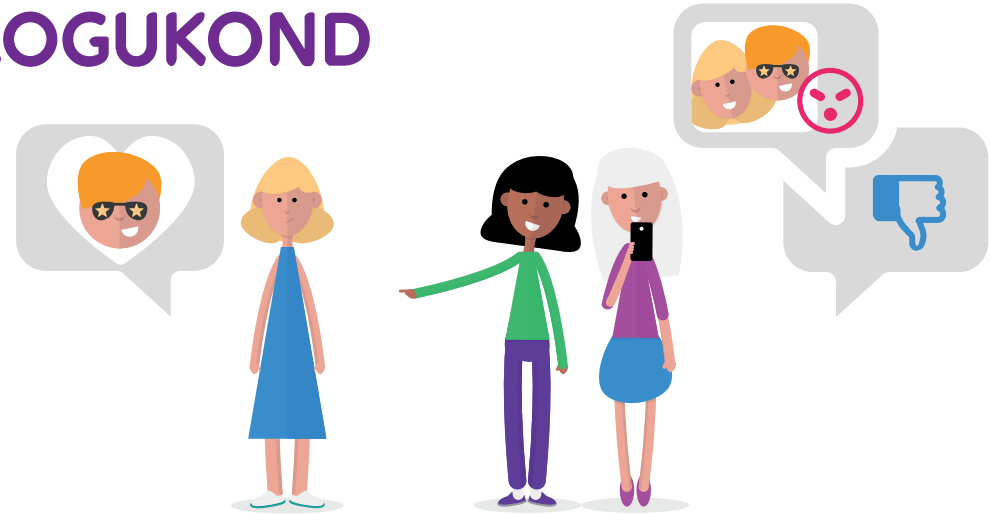
Tegutseja – rühm õpilasi, kes pildistab ja filmib
Kannataja – koolikoti omanik

ARVUTIMÄNG

Ants mängib internetis arvutimängu. Mängul on parool. Et saada kiiremini kõrgemale tasemele, peab ta tõmbama lisaprogrammi, mis aitab seda teha. Kahjuks tõmbab ta arvutisse Keyloggeri, mille abiga mängukonto üle võetakse, nii et Ants ei saa enam oma kontosse sisse. Kaduma läheb hulk aega, raha, mängutasemed ja mängus kogutud asjad.

Tegutseja – kräkker
Kannataja – Ants

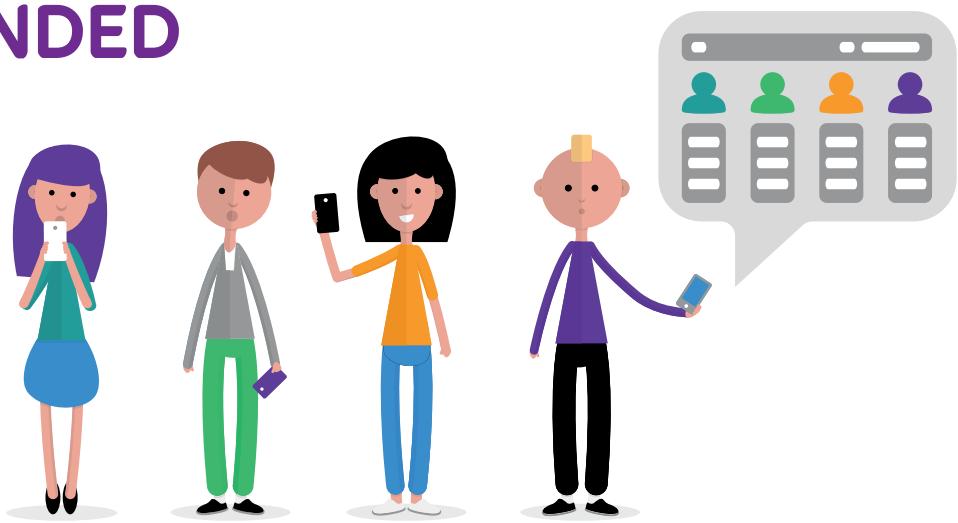
KOGUKOND



Kolm sõbrannat (Maria, Anna ja Jane) fännavad erinevaid näitlejaid ning muusikuid. Riid tekib siis, kui Mariale meeldib Isac Elliot, aga teistele ei meeldi. Anna ning Jane loovad sotsiaalmeedias kogukonna „Me vihkame Mariat ja Isacit" ning kutsuvad kõiki teisi sellega liituma. Kogukonnas jagatakse Maria kohta isiklikku ja ebameeldivat infot.

Tegutseja – Anna ja Jane
Kannataja – Maria

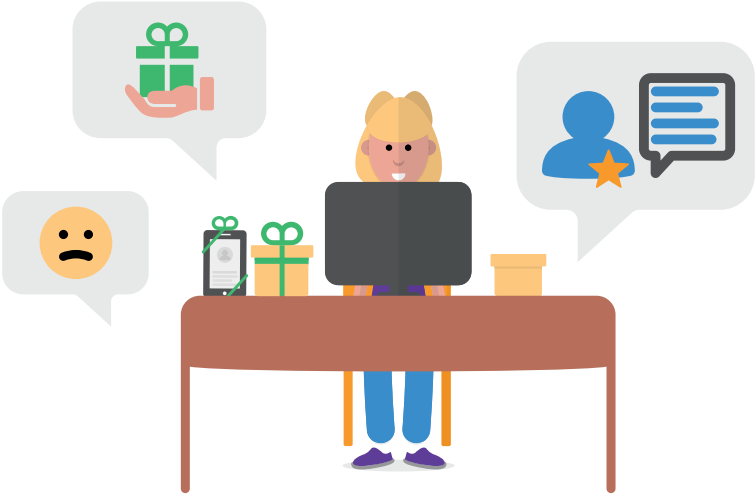
HINDED



Sotsiaalmeedias ringleb pilt, kus on näha nimekiri õpilaste nimedest ja nende hinnetest/sõnalistest hinnangutest. Pilt on tehtud õpetaja arvutist, kes on e-päeviku lahti jätnud. Pilti jagatakse edasi ja kommenteeritakse kogu internetis.

Tegutseja – kõik, kes pilti edasi jagavad
Kannataja – õpilased, kelle hinded on hinnetelehel

E-KIRI



Mitmed Eesti kuulsused (poplauljad ja näitlejad) saavad e-kirju tüdrukult nimega Terje, kes väidab ennast olevat kehvas majanduslikus olukorras elavast perest. Terje soovib kirjas, et kuulsused saadaks talle riideid, tehnikat või raha. Ta palub saata asjad postipakiga, kokkusaamisi väldib. Kui asja uurima hakatakse, siis tuleb välja, et Terje on oma tegeliku olukorra kohta valetanud.

Tegutseja – Terje
Kannataja – kuulsused

MODELL

10-aastane Elsa ja 14-aastane Janeli on sõbrannad, kes tahavad väga modelliks saada. Nad teevad koos endast fotosid ning riputavad neid ka internetti. Kord saab Janeli ingliskeelse e-kirja, et pilte on vaadatud ja neid kutsutakse edasi modelli-võistlusele. Tüdrukud teevad endast nõutud fotod ujumisriietes ning saadavad teele. Võistluse komitee kiidab heaks Elsa pildid. Võistluse teise vooru pääsemiseks tuleb saata uued pildid, kus tüdrukul riideid seljas ei ole. Kirju saabub iga päev, milles nõutakse kohe piltide saatmist, muidu lubatakse Elsa ujumisriietes pilte tervele maailmale jagada. Janeli guugeldab tundmatut modellifirmat ja saab teada, et see on pettus.

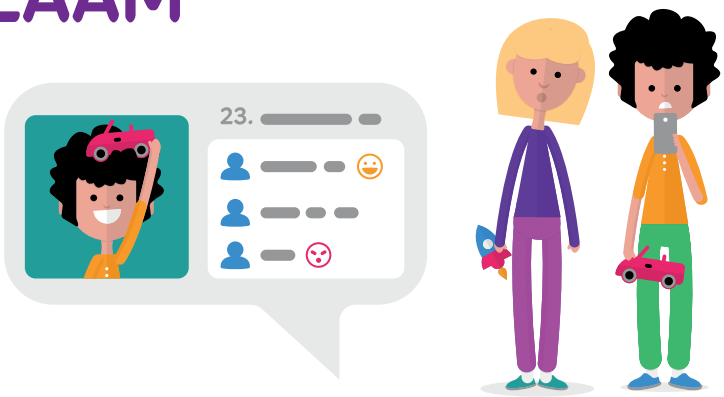
Tegutseja – tundmatu petturist modellifirma
Kannataja – Elsa

HELISTAJAD

9-aastane Sten saab endale esimese nutitelefoni. Nädala pärast hakkab telefonile saabuma sõnumeid ja kõnesid, milles erinevad inimesed nõuavad ettevõttelt Susser laenukohustuse täitmist. Kõnesid tuleb 30 korda päevas, hommikul, õhtul ning öösel. Poiss üritab seletada, et tema ei ole kellelegi võlgu ja numbriga on eksitud, kuid sellest pole abi. Sten ei julge kõnedest ning sõnumitest vanematele rääkida, sest ema oli öelnud, et Sten on suur poiss, vastutab ise oma uue telefoni eest ja peab hakkama saama, muidu jääb ta telefonist ilma.

Tegutseja – ettevõtte võlausaldajad
Kannataja – Sten

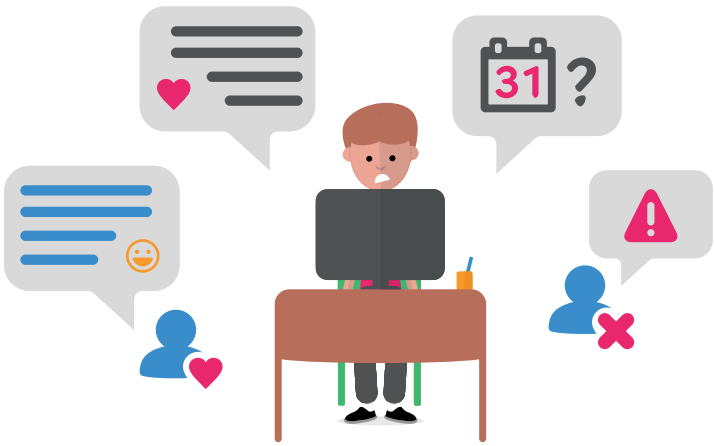
REKLAAM



Ettevõte Sirge Selg korraldas reklaamikampaania, milles osalemiseks tuleb saata selfi endast ja oma lemmikesemest. Üllatavalt sai kampaania populaarseks 9–10aastaste laste hulgas, kes saadavad pilte endast ning mänguasjast, mis on üles pildistatud magamistoas. Enamus lapsi teeb ka naljakaid nägusid, et rohkem klikke saada. Pilte laaditakse kampaanialehelt alla, jagatakse edasi ja kommenteeritakse. Kommentaaride hulgas on ka labaseid ning naeruvääristavaid.

Tegutseja – võõrad, kes pilte edasi jagavad ja kommenteerivad
Kannataja – lapsed, kes endast pilte kampaaniasse üles laadivad

TUTVUS



Arno ja Miranda saavad sotsiaalmeedias tuttavaks ja hakkavad suhtlema. Juttu aetakse sõpruse ning hobide teemadel. Vahetatakse pilte ja saadetakse ka Snapchati videoid, mis muutuvad üha enam ennast paljastavamateks. Miranda teeb ettepaneku kokku saada. Kokkusaamisele ta aga ise ei ilmu. Mõne aja pärast saab Arno teate, et tegelikult pole Miranda see, kes ta väitis ennast olevat. Miranda katkestab suhtluse, blokeerides ära kõik Arno teated ja kontod.

Tegutseja – Miranda
Kannataja – Arno

TÜHI KAART

Loo jutustamise aeg! Mängujuht esitab ise juhtumi või annab ühele mängijale võimaluse juhtum ise välja mõelda. Kui tundub, et mitmekesi tulevad paremad ideed, võivad juhtumi välja mõelda mitu mängijat üheskoos.

1. TEGUTSEJA

- Selgita, miks Tegutseja nii käitus.
- Mida soovis Tegutseja oma teoga saavutada?
- Millised võivad olla Tegutseja järgmised sammud?
- Milline oleks Tegutseja julgeim tegu (suurim julgus)?

#SUURIMJULGUS

2. KANNATAJA

- Räägi, kuidas ja mida Kannataja teada sai.
- Mida Kannataja tunneb?
- Mida Kannataja sooviks, et muutuks/juhtuks?
- Milline oleks Kannataja julgeim tegu (suurim julgus)?

#SUURIMJULGUS

3. ÕHUTAJA

- Põhjenda, miks nõustud Tegutsejaga.
- Kuidas saaks Õhutaja olukorda veel hullemaks muuta?
- Kuidas saaks Õhutaja kaasa aidata, et asi võimenduks?
- Milline oleks Õhutaja julgeim tegu (suurim julgus)?

#SUURIMJULGUS

4. LOHUTAJA

- Lohuta ja ütle, mida on juhtumis Kannataja jaoks positiivset.
- Too sarnane näide päriselust, mis lõppes positiivselt/neutraalselt.
- Kuidas juhtum unustada, eluga edasi minna?
- Milline oleks Lohutaja julgeim tegu (suurim julgus)?

#SUURIMJULGUS

5. ÜKSKÕIKNE

- Räägi, mida Ükskõikne kuulis-nägi.
- Miks Ükskõikne midagi ei öelnud ega teinud?
- Selgita, kas see juhtum oli kiusamine.
- Kui tegu ei olnud kiusamisega, siis kas ja kuidas see juhtum võiks muutuda kiusamiseks?

#SUURIMJULGUS

6. SEKKUJA

- Põhjenda, miks Sekkuja sekkub probleemi.
- Millist lahendust Sekkuja olukorrale pakub ja miks?
- Millist infot Sekkuja vajab, et probleemi lahendamisele parimal viisil kaasa aidata?
- Kellelt Sekkuja soovitab abi paluda?
- Milline oleks Sekkuja julgeim tegu (suurim julgus)?

#SUURIMJULGUS

7. KRIITIK

- Selgita, miks Kriitiku meelest ei ole hea käituda nii, nagu tegi seda Tegutseja.
- Kui kõik käituks nii nagu Tegutseja, mis siis saaks?
- Millise soovituse annab Kriitik, et sellist olukorda tulevikus vältida?
- Milline oleks Kriitiku julgeim tegu (suurim julgus)?

#SUURIMJULGUS

8. MÕISTUSE HÄÄL

- Kuula kõik osapooled ära ja võta kokku grupis juhtumi kohta räägitu.
- Milline on Mõistuse Hääle hinnang juhtumile ja milline oleks lahendus?
- Millist lahendust Mõistuse Hääl soovitab, mis lubaks kõikidel sõbralikult oma elu edasi elada?
  Võib pakkuda ka täiesti uue lahenduse, millest pole varem räägitud.

#SUURIMJULGUS