**Príloha 2**

|  |  |
| --- | --- |
| Názov aktivity | Etické výzvy v oblasti informačných hrozieb |

|  |
| --- |
| Scenáre hrania rolí |
| *Občianska žurnalistika sa rozvíja:*  *Scenár: Účastníci vystupujú ako občania, ktorí informujú o mimoriadnej udalosti. V reálnom čase zdieľajú aktualizácie, obrázky a videá na sociálnych sieťach, aby informovali verejnosť o situácii.*  *Výzva v oblasti zdravia a wellness:*  *Scenár: Dvaja priatelia sa rozhodnú začať výzvu v oblasti zdravia a wellness. Svoju cestu zdokumentujú na sociálnych sieťach, zdieľajú cvičebné postupy, zdravé recepty a aktualizácie pokroku, aby inšpirovali ostatných, aby sa pridali.*  *Kampaň na zvyšovanie povedomia o životnom prostredí:*  *Scenár: Účastníci sa vžijú do rolí environmentálnych aktivistov, ktorí organizujú kampaň. Využívajú sociálne médiá na zdieľanie faktov o zmene klímy, propagujú ekologické postupy a povzbudzujú svojich sledovateľov k účasti na udržateľných činnostiach.*  *Virtuálne stretnutie knižného klubu:*  *Scenár: Skupina priateľov organizuje stretnutie virtuálneho knižného klubu. Pomocou sociálnych médií diskutujú o vybranej knihe, zdieľajú obľúbené citáty a pozývajú ostatných, aby sa zapojili do diskusie, čím vytvárajú digitálnu čitateľskú komunitu.*  *Cestovateľskí blogeri skúmajú:*  *Scenár: Dvaja účastníci vystupujú v úlohe cestovateľských blogerov, ktorí sa vydávajú za novým dobrodružstvom. Na sociálnych sieťach zdieľajú úžasné fotografie, cestovateľské tipy a kultúrne poznatky, aby inšpirovali svojich sledovateľov k objavovaniu rovnakej destinácie.*  *Technický nadšenec:*  *Scenár: Technicky zdatný jednotlivec rozbalí a preskúma najnovší gadget. O svoje skúsenosti sa podelí na sociálnych sieťach a poskytne informácie o funkciách, výhodách a nevýhodách zariadenia, aby svojim sledovateľom pomohol urobiť informované rozhodnutie o kúpe.*  *Úspešný príbeh online vzdelávania:*  *Scenár: Študent a učiteľ sa podelia o svoj úspešný príbeh v online vzdelávaní. Využívajú sociálne médiá na diskusiu o účinných technikách štúdia, online zdrojoch a pozitívnom vplyve virtuálneho vzdelávania.*  *Projekt na zlepšenie domácnosti:*  *Scenár: Dvaja účastníci sa pustia do projektu na zlepšenie domácnosti (Do It Yourself). Zdokumentujú proces, zdieľajú fotografie pred a po a poskytujú tipy na sociálnych sieťach, aby inšpirovali ostatných k podobným projektom.*  *Komunitné podujatie na získavanie finančných prostriedkov:*  *Scenár: Účastníci organizujú virtuálnu zbierku finančných prostriedkov pre miestnu komunitu. Využívajú sociálne médiá na šírenie informácií, zdieľanie odkazov na darcovstvo a aktualizáciu informácií o pokroku pri dosahovaní cieľa zbierky.* |