

### Serious game cyberweerbaarheid

Met een fysiek spel worden de deelnemers meegenomen in verschillende situaties van online oplichting. De veilige omgeving van een fysiek spel, zonder online component, biedt de doelgroep de rust en de tijd om de situaties goed te begrijpen en weloverwogen beslissingen te nemen. Een vrijwilliger fungeert als spelbegeleider en speelt het spel in een taalhuis, bibliotheek of een andere organisatie binnen het sociale domein.



### Storytelling cybercrime

Storytellers brengen waargebeurde slachtofferverhalen op een originele wijze over op senioren en laaggeletterden zodat de informatie beter en langer blijft hangen. De storyteller stimuleert de deelnemers om onderling ervaringen te delen en te praten over hoe je veiliger online kunt zijn.



### Interactieve film cyberweerbaarheid

Om senioren weerbaar te maken tegen online oplichting is de interactieve film 'Echt of Nep?' gemaakt. De mensen in de zaal kunnen samen bepalen wat de hoofdpersoon in hun ogen moet doen. Daarna gaat de film verder op basis van het gekozen scenario, waarbij blijkt of de kijkers de juiste keuze hebben gemaakt. De film is al in meer dan 150 gemeenten ingezet!

### TOOL CYBERWEERBAARHEID

De tool cyberweerbaarheid versterkt het advies van bibliotheekmedewerkers over online veiligheid. Zij kunnen nu effectiever ingaan op vragen over cyberweerbaarheid, zoals hacken, fraude en online geweld.

### CYBERSLACHTOFFER TOOL

Gebruik de Cyberslachtoffer Tool om een indicatie te krijgen over de slachtoffers van cybercrime en gedigitaliseerde criminaliteit in jouw gemeente.

## SENIOREN EN CYBER

