
Aihe: Harjoitellaan toimimaan median parissa turvallisesti.

Oppiaine: SUK, YM, UE/ET, KU

Vuosiluokka 1Ik

Kesto: n. 5 oppituntia

Välineet: iPadit, kynät, tulostetut tehtävälomakkeet



Oppilas

- ymmärtää, millä tavalla mediavälineitä on sopivaa käyttää ja että käytöstä voidaan sopia eri tilanteissa.
- ymmärtää, millaisten viestien välittäminen ja sisältöjen jakaminen on sopivaa ja millaisten ei. Oppilas tiedostaa, että julkaistuista sisällöistä jää jälki ja että kertaalleen julkaistuja sisältöjä saatetaan edelleen levittää.
- ymmärtää, että median parissa on pyrittävä toimimaan siten, ettei itselle eikä toisille tule pahaa mieltä. Oppilas antaa jonkin esimerkin.
- tutustuu tekijänoikeuksiin ja ymmärtää, miksi niitä tarvitaan. Oppilas tietää, että toisen tekemää sisältöä ei saa esittää omanaan.
- ymmärtää, että osa digitaalisista tuotteista esimerkiksi peleissä voi olla maksullisia ja että pelaajia voidaan sitouttaa pelaamiseen eri tavoin. Oppilas ymmärtää, että sisältöjen käytöstä tulee sopia huoltajan kanssa.
- tunnistaa, millaiset asiat omassa median käytössä tuottavat iloa ja millaiset asiat saavat aikaan pahaa oloa. Oppilas oppii huomioimaan omaa hyvinvointiaan mediasisältöjä valitessaan

KÄSITTELYEHDOTUS

1. Oppitunti

Mielekäs mediankäyttö osana tasapainoista ja monipuolista arkea sekä muut huomioiva ja turvallinen mediankäyttö. Oppitunnin alussa jokaiselle oppilaalle jaetaan tulostettu tehtäväpaperi, jonka avulla teemoja käsitellään. Jokaiseen tehtävään on lyhyt alustus. Tehtävät ohjeistetaan oppilaille yksi kerrallaan ja tehtävien teossa edetään yhdessä. Näin mahdollistuu yhteiset keskustelut ja pohdinnat tehtävien teemoista. Kaikkia tehtäviä ei tunnilla tarvitse saada valmiiksi. Tehtävien

tekemiseen merkitty aika on ohjeellinen ja saattaa vaihdella oppilaasta ja ryhmästä riippuen. Tehtäviä voi tehdä ja mediankäyttöä pohtia, vaikka oppilaalla ei olisi omaa puhelinta. Tavoitteena on, että oppilas ymmärtää, että mediankäyttöä voi tietoisesti säädellä, oppilas rohkaistuu keskustelemaan myönteisistä ja kielteisistä mediakokemuksista aikuisten kanssa, oppilas viettää hauskan hetken median äärellä muiden osallistujien kanssa ja oppilas keskustelee mediankäytöstä huoltajan kanssa. Tehtävälomake: [mll_mediatehtava_A4_31032021.indd](#)

Keskusteluaiheet:

- Millaisia digilaitteita oppilailta ja heidän kotoaan löytyy sekä mitä niillä tehdään?
- Minkälaisia apua tai tukea he ovat tarvinneet aikuisilta opetellessaan medioiden käyttöä? Minkälainen apu voisi olla tarpeen?
- Millaista on toisia huomioiva ja arvostava käytös kasvotusten ja netissä?
- Miten paljon medioita kannattaa käyttää arjessa? Minkälaisesta mediankäytöstä tulee hyvä olo? Entä minkälaisesta huono olo tai kurja mieli?

Leikki:

Tässä tehtävässä pohditaan, millaisista asioista koostuu sellainen mediankäyttö, josta tulee hyvä mieli ja olo. Ohje: "Kuuntele väittämiä ja jos olet samaa mieltä tai väittämä sopii sinuun, toimi ohjeiden mukaisesti."

Väittämät

- Hypi yhdellä jalalla, jos sinulla on kotona vanhempien kanssa sovittuja sääntöjä mediankäytölle.
- Taputa käsiä yhteen, jos tykkäät pelata yhdessä perheenjäsenesi kanssa.
- Mene kyykkyyyn, jos muistat pitää taukoja pelatessasi tai netissä ollessasi.
- Nosta molemmat kädet korkealle ylös, jos olet joskus nähnyt netissä jotain pelottavaa.
- Tee käsilläsi sydän, jos olet joskus lähettänyt viestin, josta kaverillesi tuli kiva mieli.
- Näytä peukku, jos harrastat jotain liikuntaa päivittäin.
- Nyökytä päätä, jos puhelimesi nukkuu eri huoneessa öisin eri huoneessa kuin sinä.
- Heiluta käsiäsi, jos sinusta joskus tuntuu, että mediankäyttöä on vaikea lopettaa.
- Tömistä jalkojasi, jos aikuiset käyttävät mielestäsi liikaa medioita.

Tarkoituksena on käydä läpi Spoofy tietoturvapelin mahdollistamia taitoja, joiden avulla voidaan harjoitella suojautumista nettikiusaamiselta ja huijausviesteiltä.

SPOOFY - LASTEN OMA TIETOTURVAPELI



Spoofy on alakouluikäisille sopiva mobiilipeli, joka valmentaa lapsia suojautumaan esimerkiksi nettikiusaamiselta ja huijausviesteiltä. Peli opettaa hausalla ja innostavalla tavalla myös salasanoihin, yksityisyyteen sekä netin käytöstapoihin liittyviä digitaalisen turvallisuuden perustaitoja.

Pelin on julkaissut IT-palveluyhtiö CGI, pääkumppaneinaan Liikenne- ja viestintävirasto Traficom sekä Valtion kehitysyhtiö Vake.

Pelin voi ladata ilmaiseksi Googlen ja Applen sovelluskaupoista.

3. Oppitunti

Thinglink netiketistä. Oppilaat työskentelevät pareittain padeilla.

<https://www.thinglink.com/card/1538536978599903233>



4. Oppitunti

Luokan oman netiketin luominen yhdessä tehden ja luoden. Yhteisiin sääntöihin on oppilaiden helpompi sitoutua, kun niiden luomisessa on ollut itse mukana. Posterit

tehdään luokan seinälle, jolloin se on kaikkien näkyvillä koko ajan ja muistuttaa oppilaita yhteisestä etiketistä.

Oppilaat miettivät pareittain itselle tärkeää asiaa, josta voisi muodostaa yhteisen säännön. Parien kehittämät säännöt kootaan yhteen ja käydään niistä keskustelua. Niitä voidaan muokata ja kehitellä vielä lisää. Tärkeää on yhdessä tekeminen ja jokaisen kuulluksi tuleminen.

Oppilaat viimeistelevät omat sääntönsä ja ne kootaan posteriin kokonaisuudeksi.

5. Oppitunti

Tunnin alkuun käydään yhdessä läpi luokan oma netiketti. Keskustellaan luokalla vallitsevasta tilanteesta ja keinoista, joilla asiaan voidaan tarttua.

Tunnin lopuksi oppilaat saavat arvioida päivän aikana käsitellyjä asioita, omaa toimintaansa ja oppimistaan itsearviointin muodossa.