

KUOPIO

# Digiturvallisuus

7lk.



# Janaharjoitus

Ohjaaja esittää osallistujille väittämiä. Jokaisen on mietittävä, mitä mieltä itse on väitteestä, ja asettua näkymättömällä janassa siihen kohtaan, joka kuvaa hänen mielipidettä (toisessa päässä tilaa kyllä, toisessa ei ja voi myös asettua vaihtoehtojen välille).

- Minulle on tärkeää olla aktiivinen somessa.
- Sosiaalinen media tuottaa paineita olla tietynlainen.
- Voin vaikuttaa netissä muiden mielipiteisiin.
- Hyvä ja reilu viestittely netissä on jokaisen netissä liikkuvan ihmisen vastuulla.
- Olen raportoinut tai ilmiantanut nettisivuston ylläpidolle törkeistä viesteistä tai loukkaavasta sisällöstä.
- Olen kokenut häirintää tai kiusaamista netissä.
- Olen viimeisen viikon aikana nähnyt jostain ikäisestäni levittävän netissä juoruja, kuvia tai muuta ikävää.
- Minusta itsestäni on julkaistu kuvia tai videoita, joiden en olisi halunnut päätyvän julkisiksi.
- Kiusaamisella koulussa ja kiusaamisella netissä on usein yhteys.
- Olen nähnyt netissä kiusaamista, joka liittyy koulumme oppilaisiin.
- Netissä tapahtuva kiusaaminen tulee aina esiin.

## PIKAOPAS SOMEN KÄYTTÖÖN

Ohjaaja kirjoittaa erillisille papereille seuraavat asiat: *tuntuu pahalta*, *tuntuu hyvältä* ja *neutraali tunne*. Paperit kiinnitetään luokan seinille tarpeeksi kauas toisistaan.

Nuoret seisovat luokassa. Ohjaaja lukee alla olevat tilanteet yksi kerrallaan. Jokainen nuori liikkuu sen paperin luo, joka kuvaa eniten hänen fiilistään paperilla luetusta asiasta.

- a) Kaveri julkaisee kuvan somessa ystävänpäivänä. Kuvassa olemme yhdessä viime kesänä huvipuistossa. Kaverini toivottaa minulle hyvää ystävänpäivää ja kertoo, kuinka tärkeä olen hänelle.
- b) Entinen seurustelukumppani lähettelee puhelimella kavereilleen kuvia minusta uima-asussa ilman lupaani.
- c) Anonyymi käyttäjä haukkuu ulkonäköäni Instagramissa.
- d) Kuulun keskusteluryhmään, jossa haukutaan rinnakkaisluokan oppilaita kaikin mahdollisin tavoin.
- e) Kaverini on alkanut kuvata salaa ihastustaan ja lähettelee minulle kuvia ihastuksestaan.
- f) Somessa on harrastusryhmä, jossa tsempataan muita ja jossa ylläpitäjä valvoo, että ryhmän sääntöjä noudatetaan.
- g) Katson koulun Instagramista kuvia koulun talviurheilupäivästä. Kuvissa näkyy nuoria hiihtämässä, pelaamassa jääkiekkoa ja laskemassa mäkeä. Ketään ei tunnista kuvista.

(Ohjaaja voi keksiä lisää esimerkkejä sen mukaan, mille luokassa on tarvetta, esim. jos on tullut ilmi somekiusaamista.)

Keskustellaan esimerkit läpi. Miksi menit kyseisen lapun luo? Onko toiminta oikein vai väärin ja miksi? Mitä seurauksia kyseisestä toiminnasta voi olla? Ohjaaja voi esim. kertoa, mitä rikosnimikkeitä kiusaaminen saattaa täyttää.

[Opettajalle \(ja oppilaille\) luettavaksi lisätietoa kiusaamisesta ja rikosnimikkeistä MLL:n Nuortennetti-sivustolla](#)

# LÄPPÄ LENTÄÄ-PELI

- Pelaaminen: Peli on toteutettu Seppo-alustalla. Pelaaminen onnistuu selaimella osoitteella [play.seppo.io](http://play.seppo.io) tai lataamalla mobiili-kaupasta Seppo-sovelluksen. Peli ei vaadi nuori-ikäistä kirjautumista. Ohjaaja ei näe tehtävävastauksia ja vastaukset eivät ole julkisia.
- Purku: Keskustelkaa vielä pelistä heränneistä ajatuksista.
- Kootkaa 2–4 hengen tiimi tai pelatkaa peliä itsenäisesti. Varatkaa aikaa noin 15 minuuttia.
- Valitkaa laite, jolla pelaatte. Suosittelemme pelaamaan peliä selaimen kautta osoitteella [play.seppo.io](http://play.seppo.io).
- Huomio. Selaimen kautta pelatessa suositellaan Chromen, Firefoxin tai Safarin käyttöä (ei Internet Exploreria). Peliä voi pelata myös Play- tai App mobiili-kaupasta ladattavalla sovelluksella.
- Valitkaa kieli ja syöttäkää pelikoodi: suomeksi 8855GA tai englanniksi 2C37G3.
- Keksikää nimimerkki ja aloittakaa pelaaminen.
- Huomio. Peliasetuksista voi ottaa talteen pelitunnuksen, jolloin pelaamista voi jatkaa myöhemmin.
- Keskustelkaa lopuksi pelin herättämistä ajatuksista. Apukysymyksiä keskusteluun ohjaajan ohjeistuksesta sekä Nuortennetistä (linkit sivuston lopussa).



# LÄPPÄ LENTÄÄ-PELI



- Pelaaminen: Peli on toteutettu Seppo-alustalla. Pelaaminen onnistuu selaimella osoitteessa [play.seppo.io](https://play.seppo.io) tai lataamalla mobiilikaupasta Seppo-sovelluksen. Peli ei vaadi nuorilta erillistä kirjautumista. Ohjaaja ei näe tehtävävastauksia ja vastaukset eivät ole julkisia.
- Purku: Keskustelkaa vielä pelistä heränneistä ajatuksista.
- Kootkaa 2–4 hengen tiimi tai pelatkaa peliä itsenäisesti. Varatkaa aikaa noin 15 minuuttia.
- Valitkaa laite, jolla pelaatte. Suosittelemme pelaamaan peliä selaimen kautta osoitteessa [play.seppo.io](https://play.seppo.io).
- Huomio. Selaimen kautta pelatessa suositellaan Chromen, Firefoxin tai Safarin käyttöä (ei Internet Exploreria). Peliä voi pelata myös Play- tai App mobiilikaupasta ladattavalla Seppo-sovelluksella.
- Valitkaa kieli ja syöttäkää pelikoodi: suomeksi 8855GA tai englanniksi 2C37G3.
- Keksikää nimimerkki ja aloittakaa pelaaminen.
- Huomio. Peliasetuksista voi ottaa talteen pelitunnuksen, jolloin pelaamista voi jatkaa koska vain.
- Keskustelkaa lopuksi pelin herättämistä ajatuksista. Apukysymyksiä keskusteluun löytyy ohjaajan ohjeistuksesta sekä Nuortennetistä (linkit sivuston lopussa).

# Turvaohjeet nettiin

- **Ota kuvakaappaus**
- **Säilytä viestit ja kuvat**
- **Estä yhteystieto tai profiili**
- **Ilmianna ylläpidolle**
- **Sulje laite tai sovellus**
- **Kerro turvalliselle aikuiselle ja ottakaa tarvittaessa yhteys poliisiin**

