**A logo with colorful letters

Description automatically generatedMUUDA KÜBERRUUM TURVALISEMAKS**

**JUHEND KÜBERKURITEGEVUSE ENNETAMISEKS LASTE SEAS**

Seda projekti rahastas Euroopa Liidu teaduse  
ja innovatsiooni programm „Horisont 2020“,   
grandilepingu number 882828

**Muuda küberruum turvalisemaks**

**Eetikajuhend küberkuritegevuse ennetamiseks laste seas**

Mari-Liisa Parder (PhD), Anu Tammeleht (PhD), Viera Zuborova (PhD), Jana

Baricicova, Adel Sadlomova. Õnne Allaje-Kukk, Laura Lilles-Heinsar

Tänusõnad: Marten Juurik, Kristi Lõuk ja Kertu Rajando Tartu Ülikooli eetikakeskusest nende väärtuslike kommentaaride eest.

© Tartu Ülikooli eetikakeskus ja Bratislava Poliitikainstituut

ISBN 978-80-973808-9-2

Bratislava, 2023

“Selle väljaande sisu kajastab ainult autorite seisukohti ja üksnes nemad vastutavad selle eest; see ei kajasta Euroopa Komisjoni ja/või Tarbija-, Tervise-, Põllumajandus- ja Toiduküsimuste Rakendusameti või mõne muu Euroopa Liidu asutuse seisukohti. Euroopa Komisjon ja rakendusamet ei vastuta käesolevas dokumendis sisalduva teabe kasutamise eest.“

A blue flag with yellow stars

Description automatically generatedSeda projekti rahastas Euroopa Liidu teaduse  
ja innovatsiooni programm „Horisont 2020“,   
grandilepingu number 882828

# **Sissejuhatus**

Praegusel digitaalsel ajastul on internet saanud meie igapäevaelu lahutamatuks osaks, võimaldades seniolematut ligipääsu informatsioonile, kommunikatsioonile ja meelelahutusele. Siiski toob võrgumaailm endaga lisaks nendele kasudele olulisi riske, eriti alaealiste jaoks. Küberkuritegevus, sealhulgas küberkiusamine, peibutamine ja libauudiste levitamine, on hakanud palju muret valmistama ja nõuab ennetavat lähenemist, et turvaliselt harida ja võimestada noori veebikeskkonnas. Üks peamisi põhjuseid noorte harimiseks nendel teemadel on küberkiusamise ärevakstegev kasv. Veebiplatvormid pakuvad petistele veel ühe viisi ohvrite leidmiseks, sageli anonüümsuse varjus. Küberkiusamise psühholoogiline ja emotsionaalne mõju võib olla hävitav, tuues kaasa enesehinnangu languse, depressiooni ja isegi enesetapumõtteid. Varustades noori teadmiste ja oskustega küberkiusamise äratundmiseks ja sellele reageerimiseks, saame kasvatada vastupanuvõimet ja pakkuda turvalist veebikeskkonda.

Peale selle on levinud probleemiks saanud peibutamine, kuna kurjategijad kasutavad internetti laste ja ärakasutamiseks. Kui õpetada noortele, milliseid taktikaid küberkurjategijad kasutavad, oskavad nad kahtlast käitumist ära tunda ja sellest teada anda. See vähendab riski, et noored langevad selliste kuritegude ohvriks, ning õpetab neid olema ettevaatlik isiklike andmetega ja otsima abi usaldusväärsetelt täiskasvanutelt.

Veel üks oht digitaalses keskkonnas on libauudiste ja väärinformatsiooni levitamine. Informatsiooni jagamise lihtsus on teinud aina keerulisemaks fakti ja väljamõeldise eristamise. Väärinfo võib kaasa tuua kahjulikke tagajärgi, kujundada arvamusi, õhutada vaenukõnet ja õõnestada usaldust mainekate keskkondade vastu. Õpetades noortele kriitilist mõtlemist, faktide leidmist ja meediakirjaoskust, anname neile võimekuse saada teadlikeks infotarbijateks, võideldes nõnda libauudiste leviku vastu.

Veebiturvalisuse teemaliste õppemängude väljatöötamine on äärmiselt oluline, et noortele nende ohtude õpetamine oleks põnev ja interaktiivne. Need mängud on praktilised vahendid küberkuritegevuse ennetamise, virtuaaleetika ja internetis vastutustundliku käitumise õpetamiseks. Keset võrgukeskkonna simulatsiooni sattudes saavad noored uurida juhtumeid ja probleemide lahendamist, mis arendab nende võimet pärismaailmas toime tulla küberkiusamisega, tunda ära libainformatsiooni ja kaitsta ennast peibutamise eest.

Kokkuvõttes, tänapäeva digitaalses maailmas on ülimalt tähtis õpetada lastele ja noortele küberkuritegevuse ohtusid ja võimestada neid, et nad suudaksid vastu seista küberkiusamisele, peibutamisele ja libauudistele. Varustades noored asjatundlikkuse, kriitilise mõtlemise võime ja oskusega sobivalt navigeerida võrgukeskkonnas, aitame kujuneda paremini organiseeritud põlvkonnal, kes suudab ennast kaitsta, ning luua eriti turvalise ja vastutustundlikku digitaalse ühiskonna. Õppevideomängude kasutamine nende teemade tundmaõppimisel võib samuti täiendada noorte arusaamist ja kaasatust, tehes teekonna veebiturvalisuseni nii õpetlikuks kui ka nauditavaks.

Võrgustiku EU Kids online korraldatud uuring (Smahel et al, 2020) näitab, et vaenusõnumid on kõige sagedamini ettetulev kahjulik sisu, millega teismelised kokku puutuvad. Vastuseks nendele murettekitavatele andmetele töötas RAYUELA projekt välja käesoleva juhendi, mis keskendub kolme küberkuriteo – küberkiusamise, peibutamise ja inimkaubanduse – peatamisele. Selleks et lapsed saaksid hakkama ettetuleva küberkuritegevusega, on neil vaja digitaalseid oskusi, moraalset tundlikkust ja küberruumi eetiliste teemade mõistmist. Selle õpperaamatu eesmärk on pakkuda juhtnööre õpetajatele ja juhendajatele, aidata tõhusalt võidelda küberkuritegevuse vastu ning edendada eetilist käitumist noortega töötades.

**Selle materjali sihtgrupp**

Sihtgrupp on peamiselt õpetajad, juhendajad ja treenerid, kes töötavad alaealistega vanuses 11–16 aastat ja kelle eesmärk on suurendada teadlikkust küberkuritegevusest töötubades või koolitundides. Need tegevused sobivad ka lapsevanematele, kes otsivad viise, kuidas oma lastega kodus nende teemadega tegeleda.

## **I. Materjali taust**

EU Kids online’i uuringu järgi (Smahel jt 2020: 6) on Euroopa noorukid internetiühenduses igal pool ja igal ajal, kasutades selleks nutitelefone iga päev. **Internet ja küberruum on ühelt poolt tohutu võimalus õppida, suhelda ja avastada, teiselt poolt on need täis ohte, alates halbade harjumuste kujunemisest kuni küberkuritegevusega kokkupuutumiseni**.

Negatiivsetest kogemustest veebis annavad noored teada erineval määral, 4% (Prantsusmaa) kuni 30% (Eesti) noortest (Smahel jt 2020: 6). Kokkuvõttes teatas alla 10% EU Kids online’i uuringus osalenud noorest, et nad on igakuised veebikiusamise ohvrid (Smahel jt 2020: 6). Kõige sagedasem kahjulik sisu, millega noored kokku puutuvad, on vaenusõnumid (Smahel jt 2020: 6). Teised noorte kogemused on peamiselt seotud viiruse või nuhkvara saamisega. Lisaks ütlesid poisid, et nad kulutavad liiga palju raha rakendustele või mängudele (Smahel jt 2020: 6). Lisaks noorte digitaalsete oskuste arendamisele tuleb meil arendada nende eetilist tundlikkust ja küberruumi eetilistest teemadest arusaamist.

## **II. Juhised juhendajatele noortega küberkuritegevuse ja eetika teemadega tegelemiseks**

Eetika kui distsipliin, mis keskendub sellele, mis on õige ja mis vale, kuidas me peaksime käituma teatud olukordades ning millised väärtused ja põhimõtted meie tegusid juhivad, on küberruumis äärmiselt oluline. Küberkuritegevuse ennetamine ei ole eraldiseisev tegevus, mis muutub oluliseks alles siis, kui noored on küberkuritegevusega kokku puutunud. Küberkuritegevuse ennetamine algab **usalduslikust suhtest** vanemate, eestkostjate või teiste usaldusväärsete täiskasvanutega noorte elus (nt õpetajad, noorsootöötajad, sugulased). Selleks et noored otsiksid abi, kui nad kohtavad küberruumis kahtlasi materjale, on see kõige tähtsam.

Noortega töötavatel täiskasvanutel ei ole võimalik püsida kursis kõikide võimalustega küberruumis, kuid usalduslik suhe noortega annab täiskasvanutele võimaluse neilt küsida, milliseid võimalusi seal on, millised on kõige populaarsemad rakendused või mängud ja miks need noortele meeldivad.

Samuti on kasulik soodustada arutelusid selle üle, mis on küberruumis õige ja vale, ja see materjal on mõeldud just niisuguseks tegevuseks. Lisaks sellele on oluline õppida digitaalseid oskusi.

Seepärast on käesoleval materjalil kaks osa:

1. Õpetajate, juhendajate ja teiste noortega töötavate inimeste tööd juhtivate väärtuste ja põhimõtete selgitus.
2. Tunnikavad noorte eetilise tundlikkuse ja küberruumi eetiliste teemade mõistmise arendamiseks. Tunnikavu on kahte tüüpi:
3. Koostöös eetilise tundlikkuse arendamine.
4. Koostöö ja väärtuste üle arutlemise kaudu eetiliste dilemmade lahendama õppimine.
5. **Väärtused ja põhimõtted noortega töötamisel**

Mitmesugused lastele ja noortele keskenduvad materjalid, juhised, dokumendid ja eetikakoodeksid võtavad oma põhimõtted ÜRO Lapse õiguste konventsioonist (1989), rõhutades laste kaasamist kõigesse, mis neisse puutub. Lisaks on olemas mitu eetikakoodeksit, mis tõstavad esile olulised väärtused noortega töötamisel. Nende hulgas on:

* Inimeste väärikuse, autonoomia ja privaatsuse austamine
* Ausus ja läbipaistvus
* Hea tegemine ja kahjustamisest hoidumine
* Õiglus
* Vastutus

Need väärtused on allpool lahti seletatud. Lisaks tunnikavadele saavad noortega töötavad täiskasvanud arutada, mida need sõnad noortele tähendavad ja kuidas nad saavad neid väärtusi järgida.

**Inimeste väärikuse, autonoomia ja privaatsuse austamine**

**Austus** tähendab, et noori koheldakse kui autonoomseid toimijaid, nende arvamusi ja vaateid võetakse nendega seotud küsimustes arvesse nii palju kui võimalik. Nende **privaatsust** austatakse kõikides tegevustes. Noorte vaateid privaatsusele võetakse arvesse. Kui lubatakse **anonüümsust** või **konfidentsiaalsust**, siis sellest lubadusest peetakse kinni. Noorte vaatenurgast tähendab see, et nad peaksid nendest väärtustest aru saama ja neid rakendama ka oma eakaaslastega suheldes. Austada tuleb ka oma sõprade, klassi- ja eakaaslaste väärikust, autonoomiat ja privaatsust.

**Ausus ja läbipaistvus**

Ausus tähendab, et noortele räägitakse tõtt, neid ei peteta nendega seotud küsimustes. Ausus käib koos läbipaistvusega – noortega töötavate inimeste eesmärgid, meetodid ja tegevuste kavandatud tulemused on läbipaistvad.

**Hea tegemine ja kahjustamisest hoidumine**

Hea tegemine tähendab, et noortega või noorte jaoks läbi viidud tegevused on neile kasulikud ning tegevusi tehakse noorte huvisid silmas pidades ja nende heaolu suurendades. Kahjustamisest hoidumine tähendab, et kahjusid hoitakse minimaalsel tasemel, kui noortega tegevusi läbi viiakse.

**Õiglus**

Õiglus tähendab, et noori koheldakse erapooletult. Ühesuguses olukorras olevaid noori koheldakse sarnaselt.

**Vastutus**

Noortega töötav spetsialist mõistab oma vastutust oma tegude eest. Noortega töötades järgitakse kõiki asjakohaseid kutsestandardeid.

1. **Tunnikavad noorte eetilise tundlikkuse ja küberruumi eetiliste teemade mõistmise arendamiseks**

Tegevust ette valmistades

1. Loe seda materjali ja seda sissejuhatust tähelepanelikult.
2. Kavanda tegevust enne läbiviimist.
3. Kavanda, kuidas sa koostad rühmad grupitöödeks – arutelude hõlbustamiseks on oluline, et noored tunneksid ennast oma rühmas mugavalt.
4. Kavanda, kuidas sa lahendad olukorrad, kus noored jagavad keerulisi kogemusi küberkuritegevusega. Kas sinu koolis/ organisatsioonis on inimesi, kes saaksid nende küsimuste lahendamisel aidata?
5. Kavanda, kuidas sa lepid noortega kokku tegevuse reeglid.

Õpitulemused:

* Suurenda teadlikkust eetilistest küsimustest erisugustes küberjuhtumites;
* Kasuta eetilise analüüsi samme, et pakkuda lahendusi eetilistele dilemmadele;
* Harjutada koostööd ja juhtumite eri vaatenurkade nägemist.

Soovitatav on kasutada sama formaati mitu korda, sest konkreetses kontekstis eetilise tundlikkuse suurendamine võtab aega.

**OSA 01**

**FOOKUS EETILISEL TUNDLIKKUSEL**

**A game of hopscotch with numbers

Description automatically generated**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tunnikavad arendamaks noorte eetilist tundlikkust ja arusaamist eetilistest teemadest küberruumis** | | |
| **Tegevus** | **Märkused juhendajale** | **Kavandatud aeg** |
| 1. Sissejuhatus – juhendajad selgitavad töötoa eesmärki, sisu ja ülesehitust. |  | U 3 minutit |
| 2. Soojendus – juhendajad võivad mängida mängu, et soodustada koostööd, või esitada järgmise ülesande:  Kas on alati lihtne näha probleemseid teemasid erinevates olukordades? Miks sa nii arvad? Too palun näiteid. Vaatame lühikest videot:  <https://www.youtube.com/watch?v=zG7PPOaJnNM>  Mis sa arvad? Kas sa nägid videos mingeid dilemmasid? | Mäng, mis paneks õpilased end mugavalt tundma, võib olla väga lihtne, näiteks sõnakett või soojendusharjutus. Siin võib kasutada ka rühmaarutelu – mis oli täna parim asi, mis juhtus? | U 10 minutit |
| 3. Grupitöö – õpilased jagavad ennast 3–4liikmelisteks rühmadeks. Iga rühm saab rühmaaruande lehe (vt jaotusmaterjal 2.1.1 ja 2.1.2). Õpilased töötavad rühmades, et analüüsida juhtumit, mis on aruandelehel. Kõik rühmad võivad saada sama juhtumi või erinevad juhtumid. Juhendajad võivad kasutada ka enda või muid sobivaid juhtumeid. Vajadusel võivad juhendajad rühma abistada. Jälgi ka grupidünaamikat – kas igaüks saab osaleda? Kas koostöö on sõbralik? Kas neil on abi vaja? | Selle tegevuse jaoks on ette valmistatud kaks rühmaaruande lehte. Juhendaja võib kasutada neist ühte või mõlemat, vastavalt soovile. | U 15–20 minutit |
| 4. Klassiarutelu – iga rühm tutvustab oma juhtumit ja oma võimalikke lahendusi dilemmale. Teisi rühmi julgustatakse küsima küsimusi ja pakkuma muid lahendusi. Juhendajad toetavad ja juhivad tähelepanu juhtumi aspektidele. Klass võib koos välja mõelda nõuande, kuidas sarnaseid olukordi edaspidi ära hoida.  Lõpuks palub juhendaja klassil mõelda: (mõned võimalikud küsimused) (u 5 min)   * Kas sa leidsid täna midagi huvitavat või üllatavat? * Kellel võiks olla kasu infost, mida täna teada said? * Kas sa võiksid seda teistega jagada? * Jms. |  | U 10–15 minutit |

* + 1. **Juhtumite kasutamine eetilise tundlikkuse arendamiseks koostöös (jaotusmaterjal) – „Ütle mulle oma salasõna!“**

**Juhtumi lahendamine rühmas**

Palun lugege juhtum läbi ja arutlege rühmas, kas te kõik saate juhtumi sisust aru. Siis vaadake juhtumi alt küsimusi ja täitke rühmaaruanne. NB! See on kahepoolne jaotusmaterjal.

**„Ütle mulle oma salasõna!“**

Robbie on 9. klassi õpilane, kellele meeldib koos teistega veebimänge mängida. Ta on leidnud palju sõpru mängu jututoas. Robbie arvab, et ta on veebimängudes päris osav. Üks sõpradest, kellega Robbie on aastaid koos mänginud, on Charlie. Nad saavad väga hästi läbi ja mängivad aeg-ajalt koos. Charlie on Robbie’le palju mängunippe õpetanud. Alati, kui Robbie’l on mängus raskusi, Charlie aitab.

Ühel päeval maadleb Robbie mängus tõsise probleemiga ega suuda seda ise lahendada. Robbie küsib, kas Charlie saaks teda aidata. Charlie annab head nõu ja ütleb siis, et ta on just saanud mängu kohta teada palju uusi asju ja nippe, mida ta tahaks Robbie’ga jagada. Robbie peaks lihtsalt saatma talle oma mängukonto salasõna, et Charlie saaks talle asju edasi saata.

1. **Kas teie meelest on juhtumis midagi valesti? Kas märkate mingit probleemi või küsimust? Mis see on? Miks te nii arvate?**

|  |
| --- |
| **Teie vastus:** |

1. **Kes on selle juhtumiga seotud inimesed? Kuidas nad on asjaga seotud? Millised on nende õigused ja kohustused? Mis tunne neil võib olla?**

|  |
| --- |
| **Teie vastus:** |

1. **Mida võiks teha? Mõtelge erinevatele lahendustele ja arutage nende lahenduste võimalike tulemuste (tagajärgede) üle.**

|  |
| --- |
| **Teie vastus:** |

1. **Kas selline asi võiks teiega juhtuda? Kuidas te ennast sellises olukorras tunneksite ja mida teeksite?**

|  |
| --- |
| **Teie vastus:** |

**Nüüd rääkige teistele rühmadele oma juhtumist ja vastustest. Kuidas nad reageerivad teie mõtetele? Kas neil on mingeid parandusettepanekuid?**

* + 1. **Juhtumite kasutamine eetilise tundlikkuse arendamiseks koostöös (jaotusmaterjal) – „Sõbrakutse sotsiaalmeedias“**

**Juhtumi lahendamine rühmas**

Palun lugege juhtum läbi ja arutlege rühmas, kas te kõik saate juhtumi sisust aru. Siis vaadake juhtumi alt küsimusi ja täitke rühmaaruanne. NB! See on kahepoolne jaotusmaterjal.

**Sõbrakutse sotsiaalmeedias**

Alvale meeldib sõpradega veebis koos videomänge mängida. Nende lemmikmängul on jututuba, kus kaasmängijatega rääkida. Mõnda mängijat tunneb Alva päriselt, mõnda ainult mängukeskkonnas. Olli kirjutab Alvale avatud jututoas, et Alva on väga hea mängija ja Olli tahaks lisada ta oma sõbraks sotsiaalmeedias. Alvale meeldib temaga mängida, aga ta tunneb Ollit ainult mängu kaudu ja Alva vanemad on keelanud tal lisada inimesi oma sotsiaalmeedia sõprade hulka, kui ta ei ole nendega varem kohtunud. Järgmisel päeval on Alva sotsiaalmeediakontol sõbrakutse Ollilt.

1. **Kas teie meelest on juhtumis midagi valesti? Kas märkate mingit probleemi või küsimust? Mis see on? Miks te nii arvate?**

|  |
| --- |
| **Teie vastus:** |

1. **Kes on selle juhtumiga seotud inimesed? Kuidas nad on asjaga seotud? Millised on nende õigused ja kohustused? Mis tunne neil võib olla?**

|  |
| --- |
| **Teie vastus:** |

1. **Mida võiks teha? Mõtelge erinevatele lahendustele ja arutage nende lahenduste võimalike tulemuste (tagajärgede) üle.**

|  |
| --- |
| **Teie vastus:** |

1. **Kas selline asi võiks teiega juhtuda? Kuidas te ennast sellises olukorras tunneksite ja mida teeksite?**

|  |
| --- |
| **Teie vastus:** |

**Nüüd rääkige teistele rühmadele oma juhtumist ja vastustest. Kuidas nad reageerivad teie mõtetele? Kas neil on mingeid parandusettepanekuid?**

**OSA 02**

**KUIDAS LAHENDADA EETILISI DILEMMASID**

**A game of hopscotch with numbers

Description automatically generated**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tunnikavad arendamaks noorte oskust lahendada eetilisi dilemmasid** | | |
| **Tegevus** | **Märkused juhendajale** | **Kavandatud aeg** |
| 1. Sissejuhatus – juhendajad selgitavad töötoa eesmärki, sisu ja ülesehitust. |  | U 3 minutit |
| 2. Soojendus – juhendajad võivad rääkida ühest või mitmest väärtusest, mida tutvustati selle materjali sissejuhatuses. Õpilased jagavad ennast 3–4liikmelisteks rühmadeks. |  | U 5 minutit |
| 3. Grupitöö – juhendaja selgitab tegevuse reegleid (täpsemalt vt ptk 2.2.1). Iga rühm saab rühmaaruande lehe (vt jaotusmaterjal 2.2.2–2.1.6). Õpilased töötavad rühmades, et analüüsida juhtumit, mis on aruandelehel. Kõik rühmad võivad saada sama juhtumi või erinevad juhtumid. Juhendajad võivad kasutada ka enda või muid sobivaid juhtumeid. Vajadusel võivad juhendajad rühma abistada. Jälgi ka grupidünaamikat – kas igaüks saab osaleda? Kas koostöö on sõbralik? Kas neil on abi vaja? | Selle tegevuse jaoks on ette valmistatud viis rühmaaruande lehte. Juhendaja võib kasutada neist ühte või mitut, vastavalt soovile. | U 25–30 minutit |
| 4. Klassiarutelu – iga rühm tutvustab oma juhtumit, lahendusi dilemmale ja kuidas läks kokkuleppele jõudmise protsess. Teisi rühmi julgustatakse küsima küsimusi. Juhendajad toetavad ja juhivad tähelepanu juhtumi aspektidele. Klass võib koos välja mõelda nõuande, kuidas sarnaseid olukordi edaspidi ära hoida.  Lõpuks palub juhendaja klassil mõelda: (mõned võimalikud küsimused) (u 5 min)   * Kas sa leidsid täna midagi huvitavat või üllatavat? * Kellel võiks olla kasu infost, mida täna teada said? * Kas sa võiksid seda teistega jagada? * Jms. |  | U 10 minutit |

**2.2.1 Eetiliste dilemmade lahendama õppimine koostöö ja väärtusarutelu kaudu (materjal juhendajale)**

Väärtusarutelude eesmärk on suunata õpilasi iseseisvalt reflekteerima oma arusaamade ja uskumuste üle ning võimaldada neil ise leida oma küsimustele vastuseid protsessi abil, mida nimetatakse väärtuste selitamiseks. Väärtusarutelus kõrvutavad õpilased üksteise vaateid, leiavad nende vahel seoseid, esitavad küsimusi, otsivad põhjuseid ja uurivad tagajärgi ning teevad kaalutletud otsuseid. Näiteks toetab dilemmade lahendamine õpilaste kuulamis-, argumenteerimis- ja koostööoskusi.

Juhendaja roll on väga oluline aurtelude suunamisel ja toetamisel. Juhendaja peaks olema neutraalne, hinnanguvaba ja suunama täiendavate küsimuste abil; peale selle peaks juhendaja aitama õpilastel kinni pidada arutelureeglitest, millest kõige olulisemad on järgmised:

* Kõik räägivad ükshaaval.
* Igaüks kuulab teisi.
* Keegi ei pilka ega naeruväärista kellegi arvamusi ja seisukohti.

Tasub meeles pidada, et nendes jaotusmaterjalides esitatud eetiliste dilemmade lahendamisel ei ole õigeid ega valesid vastuseid.

**Töötoa ettevalmistamine**

Töötoa juhendaja peaks juhtumid hoolega läbi lugema, kaaluma, millised tema õpilastele sobivad või millised köidavad hetkel oluliste teemadega, ja valima mõned juhtumid välja (vt jaotusmaterjale 2.2.2–2.2.6).

Juhtumid ja valikud on loodud järgmisi tingimusi silmas pidades:

* Juhtumid on võetud päris elust (kogutud noortelt endilt).
* Pärisjuhtumite konkreetseid üksikasju on toimetatud nii, et lahendusvariantide vahel valimine oleks lihtsam ja arutelu ei keskenduks ebaolulisele.
* Juhtumid sisaldavad väärtuskonflikti, mis nõuab erinevate väärtuste kaalumist.
* Kõik neli lahendusvarianti juhtumitele on valitavad, ükski ei ole selgelt parim või halvim. Igal lahendusvariandil on mingi puudus, mis teeb variandi valimise raskemaks ja arutelu tähendusrikkamaks.

Töötuba peaks kestma 40–50 minutit, nt 10 minutit sissejuhatuseks ja reeglite tutvustamiseks, 30 eetiliste dilemmade lahendamiseks ja 10 minutit kokkuvõtteks ja ühisaruteluks.

Mängu mängitakse 2–6liikmelistes rühmades. Kõige parem on jaotada õpilased rühmadesse enne mängu alustamist, et mõjutada grupidünaamikat ja toetada suhete kujunemist. Kui juhendaja ei tunne õpilasi hästi, pole see kohustuslik.

**Kuidas õpilastega arutleda**

Kui juhtumid on valitud ja õpilased rühmadesse jaotatud, algavad arutelud järgmiste sammudena:

1. Iga õpilane loeb iseseisvalt juhtumi kirjeldust ja lahendusvariante.
2. Igaüks otsustab, kuidas ta käituks, kui ta oleks kirjeldatud juhtumi peategelane. Selles etapis valikuid ja juhtumeid veel ei arutata ega kommenteerita. NB! Oluline on valida lahendus, kuidas õpilane *tegelikult* käituks, mitte see, mida ta peab õigeks.
3. Kui iga rühmaliige on teinud oma valiku, jagatakse seda teistega – õpilased võivad valmistada numbrikaardid, et tegevus mängulisemaks muuta, või lihtsalt näidata oma valikuvariandi numbrit sõrmedega vms.
4. Siis, ükshaaval, üks õpilane korraga, põhjendab iga õpilane teistele, miks ta sellise valiku tegi. Teised kuulavad, aga ei sekku, kommenteeri ega kritiseeri.
5. Kui kõik põhjendused on kuulatud, proovib rühm jõuda konsensusele, milline lahendusvariant lõpuks ühiselt valida. Selleks peab igaüks põhjendama oma valikut ja kaaslasi veenma. Samas tuleb tähelepanu pöörata kuulamisele.
6. Kui rühm on jõudnud konsensusele, võivad õpilased võtta järgmise juhtumi. Kui ei, võib juhendaja arutelule kaasa aidata lisaküsimustega või otsustada lasta neil leppida kokku, et kokkulepet ei ole.

**Pärast töötuba**

On väga oluline, et pärast juhtumite arutamist toimub kokkuvõte. Siin peaks juhendaja taas juhtima väärtuspõhist arutelu. Oluline on meeles pidada ka seda, et pärast arutelu kehtib põhimõte: mis emotsioonid üles kuumutati, tuleb nüüd siin maha jahutada. See tähendab, et õpilastel peab olema võimalus väljendada oma tundeid, mis seoses juhtumitega tekkisid, või mõtteid ja küsimusi, kasvõi lühidalt või kirjalikult.

**2.2.2 Sõbrakutse sotsiaalmeedias**

Juhised:

1. Palun loe iseseisvalt juhtumit ja lahendusvariante.
2. Palun otsusta iseseisvalt, kuidas sa sellises olukorras käituksid, kui oleksid peategelane. Palun märgi oma lahenduse number paberile. Palun ära selles etapis juhtumit teistega aruta.
3. Kui kõik rühmaliikmed on valiku teinud, näidake oma valikute numbreid üksteisele.
4. Siis, ükshaaval, üks õpilane korraga, põhjendab iga õpilane teistele, miks ta selle lahendusvariandi valis. Teised kuulavad, aga ei sekku, kommenteeri ega kritiseeri.
5. Kui kõik põhjendused on kuulatud, proovige palun otsustada, kuidas teie rühmana käituksite peategelase asemel selles olukorras. Kasutage argumente. Proovige jõuda konsensusele (kõik on nõus).
6. Kui rühm on jõudnud konsensusele, võivad õpilased võtta järgmise juhtumi. Kui ei, võib juhendaja arutelule kaasa aidata lisaküsimustega või otsustada lasta neil leppida kokku, et kokkulepet ei ole.

**Sõbrakutse sotsiaalmeedias**

Alvale meeldib sõpradega veebis koos videomänge mängida. Nende lemmikmängul on jututuba, kus kaasmängijatega rääkida. Mõnda mängijat tunneb Alva päriselt, mõnda ainult mängukeskkonnas. Olli kirjutab Alvale avatud jututoas, et Alva on väga hea mängija ja Olli tahaks lisada ta oma sõbraks sotsiaalmeedias. Alvale meeldib temaga mängida, aga ta tunneb Ollit ainult mängu kaudu ja Alva vanemad on keelanud tal lisada inimesi oma sotsiaalmeedia sõprade hulka, kui ta ei ole nendega varem kohtunud. Järgmisel päeval on Alva sotsiaalmeediakontol sõbrakutse Ollilt.

Mida sa teeksid Alva asemel?

1. Ütlen Ollile mängu jututoas, et ma tahan temaga edasi mängida, aga ma ei saa tema sõbrakutset vastu võtta.
2. Võtan Olli sõbrakutse vastu ega räägi sellest oma vanematele.
3. Ma ei tee Olli sõbrakutsest välja ja teen näo, nagu poleks midagi juhtunud.
4. Küsin Ollilt tema kohta küsimusi mängu jututoas, et teha kindlaks, kas ta on normaalne inimene, kelle sõbrakutse vastu võtta.

**2.2.3 Teeme nalja!**

Juhised:

1. Palun loe iseseisvalt juhtumit ja lahendusvariante.
2. Palun otsusta iseseisvalt, kuidas sa sellises olukorras käituksid, kui oleksid peategelane. Palun märgi oma lahenduse number paberile. Palun ära selles etapis juhtumit teistega aruta.
3. Kui kõik rühmaliikmed on valiku teinud, näidake oma valikute numbreid üksteisele.
4. Siis, ükshaaval, üks õpilane korraga, põhjendab iga õpilane teistele, miks ta selle lahendusvariandi valis. Teised kuulavad, aga ei sekku, kommenteeri ega kritiseeri.
5. Kui kõik põhjendused on kuulatud, proovige palun otsustada, kuidas teie rühmana käituksite peategelase asemel selles olukorras. Kasutage argumente. Proovige jõuda konsensusele (kõik on nõus).
6. Kui rühm on jõudnud konsensusele, võivad õpilased võtta järgmise juhtumi. Kui ei, võib juhendaja arutelule kaasa aidata lisaküsimustega või otsustada lasta neil leppida kokku, et kokkulepet ei ole.

**Teeme nalja!**

Jessie käib 7. klassis ja tema meelest on ta klass üsna sõbralik. Seal on mõned sõprade kambad, kes saavad paremini läbi, ja mõnikord mängivad nad klassikaaslastele vingerpussi. Tavaliselt kõik naeravad ja päev läheb edasi.

Ühel päeval küsib üks Jessie’ sõpradest Jessie’lt, kas ta on märganud, et Kris näeb iga päev aina androgüünsem välja. Nende meelest on see naljakas ja nad naeravad veidi selle üle omavahel.

Mõni päev hiljem saab Jessie sotsiaalmeedias kutse ühineda grupiga, mis on pühendatud Krisile. Jessie ühineb ja näeb seal hulka meeme ja pilte, mis pilkavad Krisi ja tema välimust. Jessie vaatab ringi ja näeb, et Kris ei ole selle grupi liige, aga mitu inimest väljastpoolt nende klassi on.

Mida sa teeksid Jessie’ asemel?

1. Postitan gruppi mõned positiivsed kommentaarid Krisi kohta, et asi oleks tasakaalus.
2. Ütlen kõigile grupis, et ei ole ilus teha Krisi üle tagaselja nalja.
3. Räägin Krisile grupist ja kinnitan talle, et ma ei kiida heaks tema üle nalja tegemist.
4. Räägin õpetajale grupist ja küsin temalt nõu.

**2.2.4 Kuidas rämpssõnumit ära tunda?**

Juhised:

1. Palun loe iseseisvalt juhtumit ja lahendusvariante.
2. Palun otsusta iseseisvalt, kuidas sa sellises olukorras käituksid, kui oleksid peategelane. Palun märgi oma lahenduse number paberile. Palun ära selles etapis juhtumit teistega aruta.
3. Kui kõik rühmaliikmed on valiku teinud, näidake oma valikute numbreid üksteisele.
4. Siis, ükshaaval, üks õpilane korraga, põhjendab iga õpilane teistele, miks ta selle lahendusvariandi valis. Teised kuulavad, aga ei sekku, kommenteeri ega kritiseeri.
5. Kui kõik põhjendused on kuulatud, proovige palun otsustada, kuidas teie rühmana käituksite peategelase asemel selles olukorras. Kasutage argumente. Proovige jõuda konsensusele (kõik on nõus).
6. Kui rühm on jõudnud konsensusele, võivad õpilased võtta järgmise juhtumi. Kui ei, võib juhendaja arutelule kaasa aidata lisaküsimustega või otsustada lasta neil leppida kokku, et kokkulepet ei ole.

**Kuidas rämpssõnumit ära tunda?**

11-aastane Kai sai sünnipäevakingiks nutitelefoni. Vanemad aitasid Kail seadistada sotsiaalmeediaplatvormid ja võimalused sõpradega suhtlemiseks. Kai on nüüd selgeks saanud, kuidas kasutada talle meeldivaid rakendusi ja kuidas sõpradega ühendust pidada. Ühel päeval saab ta sõbralt sõnumi, mis kutsub vaatama uut videot, kus Kaid on näha. Sõnumis on link videole.

Mida teeksid Kai asemel?

1. Kustutan sõnumi kohe ära ega räägi sellest kellelegi.
2. Näitan sõnumit oma vanematele ja küsin, mida teha.
3. Ma tahan teada, mida minu kohta on veebi postitatud, nii et avan lingi, et videot vaadata.
4. Saadan sõbrale sõnumi ja küsin, millest see video on ja kust ta selle lingi sai.

**2.2.5 Sotsiaalmeedias teistest inimestest fotode jagamine**

Juhised:

1. Palun loe iseseisvalt juhtumit ja lahendusvariante.
2. Palun otsusta iseseisvalt, kuidas sa sellises olukorras käituksid, kui oleksid peategelane. Palun märgi oma lahenduse number paberile. Palun ära selles etapis juhtumit teistega aruta.
3. Kui kõik rühmaliikmed on valiku teinud, näidake oma valikute numbreid üksteisele.
4. Siis, ükshaaval, üks õpilane korraga, põhjendab iga õpilane teistele, miks ta selle lahendusvariandi valis. Teised kuulavad, aga ei sekku, kommenteeri ega kritiseeri.
5. Kui kõik põhjendused on kuulatud, proovige palun otsustada, kuidas teie rühmana käituksite peategelase asemel selles olukorras. Kasutage argumente. Proovige jõuda konsensusele (kõik on nõus).
6. Kui rühm on jõudnud konsensusele, võivad õpilased võtta järgmise juhtumi. Kui ei, võib juhendaja arutelule kaasa aidata lisaküsimustega või otsustada lasta neil leppida kokku, et kokkulepet ei ole.

**Sotsiaalmeedias teistest inimestest fotode jagamine**

13-aastasel Rileyl on väga toredad õpetajad, kes korraldasid õpilastele koolis disko. Riley käis seal oma sõprade ja klassikaaslastega ja neil oli tohutult lõbus. Paljudel inimestel oli telefon kaasas ja nad tegid massiliselt pilte. Isegi õpetajad küsisid, kas nad võivad lastest pilti teha ja materjale hiljem kasutada, et näidata, kuidas nende koolis meelelahutuslikke tegevusi korraldatakse.

Mõni päev hiljem sirvis Riley sotsiaalmeediat ja nägi pilti endast koos sõpradega peol. Riley ei teadnud, et see foto tehti ja kes see inimene on, kes fotot sotsiaalmeedias jagas.

Mida teeksid Riley asemel?

1. Näitan fotot õpetajatele ja küsin, kas nemad on sellega seotud.
2. Kommenteerin fotot ja ütlen, et see tehti ilma minu loata ja tuleks kustutada.
3. Peol tehti nii palju pilti ja paljud inimesed näevad neid niikuinii. Ma ei tee midagi.
4. Jagan fotot sõpradega, kes on samuti fotol, ja küsin, kas nemad teavad, kes see inimene on, kes fotot jagas.

**2.2.6 „Ütle mulle oma salasõna!“**

Juhised:

1. Palun loe iseseisvalt juhtumit ja lahendusvariante.
2. Palun otsusta iseseisvalt, kuidas sa sellises olukorras käituksid, kui oleksid peategelane. Palun märgi oma lahenduse number paberile. Palun ära selles etapis juhtumit teistega aruta.
3. Kui kõik rühmaliikmed on valiku teinud, näidake oma valikute numbreid üksteisele.
4. Siis, ükshaaval, üks õpilane korraga, põhjendab iga õpilane teistele, miks ta selle lahendusvariandi valis. Teised kuulavad, aga ei sekku, kommenteeri ega kritiseeri.
5. Kui kõik põhjendused on kuulatud, proovige palun otsustada, kuidas teie rühmana käituksite peategelase asemel selles olukorras. Kasutage argumente. Proovige jõuda konsensusele (kõik on nõus).
6. Kui rühm on jõudnud konsensusele, võivad õpilased võtta järgmise juhtumi. Kui ei, võib juhendaja arutelule kaasa aidata lisaküsimustega või otsustada lasta neil leppida kokku, et kokkulepet ei ole.

**„Ütle mulle oma salasõna!“**

Robbie on 9. klassi õpilane, kellele meeldib koos teistega veebimänge mängida. Ta on leidnud palju sõpru mängu jututoas. Robbie arvab, et ta on veebimängudes päris osav. Üks sõpradest, kellega Robbie on aastaid koos mänginud, on Charlie. Nad saavad väga hästi läbi ja mängivad aeg-ajalt koos. Charlie on Robbie’le palju mängunippe õpetanud. Alati, kui Robbie’l on mängus raskusi, Charlie aitab.

Ühel päeval maadleb Robbie mängus tõsise probleemiga ega suuda seda ise lahendada. Robbie küsib, kas Charlie saaks teda aidata. Charlie annab head nõu ja ütleb siis, et ta on just saanud mängu kohta teada palju uusi asju ja nippe, mida ta tahaks Robbie’ga jagada. Robbie peaks lihtsalt saatma talle oma mängukonto salasõna, et Charlie saaks talle asju edasi saata.

Mida teeksid Robbie’ asemel?

1. Ma tunnen Charlie’t hästi, temaga pole muret – saadan talle oma salasõna.
2. Küsin Charlie’lt, miks tal on selleks minu salasõna vaja ja kas infot ei saa mingil muul moel edasi saata.
3. Mingi zombi on Charlie’ konto üle võtnud ja saadab imelikke sõnumeid! Edaspidi ignoreerin Charlie’t.
4. Ma saan oma salasõna kohe ära vahetada, kui ta on mulle info edasi saatnud. Annan Charlie’le oma salasõna.

**OSA 03**

**ARENDA DIGITAALSET VASTUPANUVÕIMET**

A drawing of a game

Description automatically generated

Tegevuse ettevalmistamine

1. Loe kindlasti läbi eelmised kolm peatükki, mis puudutavad küberkuritegevuse tüüpide (küberkiusamine, peibutamine, inimkaubandus, väärinformatsioon) teoreetilist raamistikku, eetilisi küsimusi, mida tuleks arutada enne õppe läbiviimist, ja soovitusi, kuidas alaealiste, noorte õpilaste ja noortega üldiselt rääkida tundlikel teemadel nagu küberkuritegevus.
2. Loe seda materjali ja selle sissejuhatust hoolikalt.
3. Vali tegevused, mida soovid oma õppeplaani sobitada.
4. Kontrolli, kas sul on vaja mingit varustust.
5. Vajadusel otsusta enne tegevuste alustamist, kuidas jagad õpilased rühmadesse.

Õpitulemused:

* Veebikeskkonnaga seotud riskide mõistmine
* Areneb mõistmine, milliseid turvameetmeid saavad alaealised rakendada internetti kasutades
* Teadlikkus ohtudest, millega veebikeskkond on läbi põimunud
* Arusaamine, et on oluline kasutada tehnoloogiat ainult positiivsetel eesmärkidel, näiteks teistega suhtlemiseks, õppimiseks või sisu loomiseks, ja et mis tahes kahtlasest või ebaturvalisest tegevusest veebis tuleks usaldusväärsele täiskasvanule teada anda.

Ajaline kestus võib erineda sõltuvalt sellest, kas soovite pühendada kogu tunni küberkuritegevuse teemale (sel juhul kulub 50–60 minutit) või otsustate kasutada ainult ühte 5–10minutilist mängu sisseelamiseks töötoas või tunnis.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tunnikavad tutvustamaks mänge, mille eesmärk on suurendada alaealiste teadlikkust küberkuritegevusest** | | |
| **Tegevus** | **Märkused juhendajale** | **Kavandatud aeg** |
| 1. Sissejuhatus | Võite alustada tundi, küsides õpilastelt, kas nad on enne kuulnud mõistet „küberkuritegevus“. Kui olete juba selle teemaga tegelenud, proovige kindlaks teha, mida nad eelmis(t)est tunnist (tundidest) mäletavad. Samuti võib küsida, kas nad on veebis kokku puutunud millegagi, mis tundub imelik või ohtlik. | 5 minutit |
| 2. Soojendus | Valige üks 5–10minutilistest tegevustest ja järgige selle juhiseid. | 5–10 minutit |
| (3. Grupitöö) – selle osa võib ära jätta, aga on väga soovitatav läbi teha, vastavalt sellele, kuidas teie ajakava võimaldab ja kui palju aega olete pühendanud küberkuritegevuse teemale. Võite kasutada töötoa/tunni alguses 5–10minutilisi tegevusi (nagu 2. Soojendus), kui teil on aega teemat ainult põgusalt puudutada. | Valige üks pikematest tegevustest, sõltuvalt ajast, mida saate tunnis sellele teemale pühendada. Seejärel järgige hoolikalt tegevuse juhiseid. | 20–35 minutit |
| 4. Klassiarutelu | Küsige õpilastelt, mida nad tunnis õppisid. Võite paluda neil selgitada, kuidas nad kirjeldaksid oma õele/ vennale/ vanematele/ sõpradele tunni teemat, mille eesmärk on õpetada, milliseid ohte küberkuritegevus neile tuua võib, ja millist nõu nad annaksid, et veebisuhtlus oleks turvalisem. | 10 minutit |

**5 – 10 MINUTI MÄNGUD**

**Kiirusemõõtja**

See tegevus on mõeldud eeskätt soojendusmänguks ja me soovitame seda kasutada enne aeganõudvamaid tegevusi.

**Juhised:**

1. VERSIOON:pange taimer viiele minutile ja paluge õpilastel kirjutada tahvlile võimalikult palju sõnu, mis tulevad pähe, kui nad kuulevad sõna „INTERNET“. Ühte ja sama sõna võib tahvlile kirjutada ainult üks kord, nii et julgustage neid koostööd tegema ja tähele panema, mida teised kirjutavad.

2. VERSIOON: seda versiooni saab kasutada, kui õpilased istuvad oma kohtadel või ringis maas. Pange taimer viiele minutile ja paluge õpilastel öelda ükshaaval võimalikult palju sõnu, mis tulevad pähe, kui nad kuulevad sõna „INTERNET“. Samu sõnu ei tohi korrata.

**Teine võimalus selleks tegevuseks:**

Seda tegevust võib mitu korda korrata, valides mitmesuguseid sõnu, millega õpilased on juba tuttavad (näiteks „SOTSIAALMEEDIA“ või konkreetsete sotsiaalmeediaplatvormide nimed).

Samuti soovitame tegevust korrata, asendades sõna „INTERNET“ sõnadega, nagu „KÜBERKURITEGEVUS“ / „KÜBERKIUSAMINE“ / „INIMKAUBANDUS“ / „PEIBUTAMINE“ / „VÄÄRINFO“, kui nad on juba teemaga tutvunud. Kui soovite muuta tegevuse võistluslikumaks, julgustage neid iga kord rohkem sõnu üles kirjutama ja pidage klassis punktitabelit.

**Eile ma…**

Selle tegevuse eesmärk on suurendada teadlikkust sellest, kui lihtne võib olla luua ja levitada väärinfot.

ETTEVAATUST! Veenduge, et õpilased saavad selgesti aru, et selle tegevuse mõte ei ole neid inspireerida ja et mitte mingil tingimusel ei ole mõistlik inimesi eksitada.

**Juhised:**

Seda tegevust võib läbi viia rühmades või individuaalselt, sõltuvalt sellest, kas kõikidel õpilastel on nutitelefon.

Paluge õpilastel (kas ükshaaval või igal rühmal) võtta oma nutitelefon ja avada oma fotogaleriist kõige uuem foto. Kui see on foto, mida nad ei taha teistele näidata, laske neil valida mõni teine. Andke neile mõni minut aega, et välja mõelda mingi väärinfo selle foto kohta.

**Tule meile tööle!**

**Juhised:**

Näidake õpilastele selle pakkumise pilti. Selgitage neile, et see mees saatis tüdrukule nimega Jojo sõnumi infoga tööpakkumise kohta tema moeagentuuris. Jojo armastab moodi ja teab väga hästi, et ta näeb hea välja, sest poisid teevad talle tihti komplimente tema riiete, juuste ja meigi eest. Ta tahaks töötada modellina ja see on tema jaoks tohutu hulk raha, mida ta võiks teenida, ja ta saaks lõpuks osta endale nutitelefoni, mida ta vanemad ei taha talle osta.

Küsige õpilastelt, kas Jojo peaks sellise pakkumise vastu võtma, ja arutlege, miks või miks mitte.

Obrázok, na ktorom je text, snímka obrazovky, ľudská tvár

Automaticky generovaný popis

**15 – 20 MINUTI MÄNGUD**

**Kes sulle rääkis?**

Selle tegevuse eesmärk on õpetada õpilastele, kuidas teha vahet tõesel ja vääral informatsioonil ning miks on oluline fakte kontrollida.

**Juhised:**

Paluge õpilastel kirja panna kõige värskem uudis, mida nad kelleltki kuulsid. Info peaks sisaldama:

* mis see on
* kes talle seda rääkis
* kas ta arvab, et see on tõsi, ja kui, siis miks ta arvab, et see on tõsi ega vaja rohkem kontrollimist

See võib olla midagi, mis toimub maailmas, või isegi midagi (mitte liiga) isiklikku, millest nad on rääkinud sõpradega, perega, sugulastega jt. Tuletage õpilastele meelde, et nad ei kirjutaks üles saladusi, mida nad peaksid enda teada hoidma. Nad võivad oma infot ise esitleda või te võite paberilehed kokku koguda, info valjult ette lugeda ja hinnata, miks osa informatsiooni tuleks veel kontrollida.

**Nõustun / ei nõustu küberkiusamise teemal**

Eesmärk on julgustada õpilasi oma arvamusi väljendama ja arutlema küberkiusamise teemal avatult oma klassikaaslaste ees.

**Juhised:**

Tõmmake klassiruumis kujuteldav joon, mis kujutab nõustun /ei nõustu skaalat, nii et ühes ruumi otsas on paberileht kirjaga NÕUSTUN ja teises ruumi otsas on leht kirjaga EI NÕUSTU. Õpilased peavad valima koha, kus kujuteldaval joonel seista, vastavalt sellele, kas nad nõustuvad või ei nõustu järgmiste seisukohavõttudega. Paluge neil oma arvamusi põhjendada ja arutage neid koos.

1. Teen pildi oma klassikaaslasest, kes sööb juustuburgerit, suu täis ja t-särk ketšupine. Klassikaaslane tahab, et ma selle ära kustutaksin. Kustutan selle kõhklematult ära.
2. Mu sõber ütles mulle, et ta ei taha kooli minna, sest ta on saanud mõnelt klassikaaslaselt sõnumeid, nagu „sa oled maailma kõige koledam inimene 🤮 🤮 🤮” või „aeg kaalu langetada, sõbrake. sa ei saa kunagi ühtki tüdrukut suudelda, kui sul on selline kõht“ või „ei, muidugi sa ei saa tulla meiega kinno Godzillat vaatama. me oleme kuulnud, et see on sinusugusele lapsele liiga hirmus, meil pole sulle mähkmeid anda, kui sa püksi teed“. Ütlen sõbrale, et ta ignoreeriks neid sõnumeid.
3. Mu parim sõber postitas video meie klassikaaslasest, kes laulab Instagrami videos. See on kohutav, sest klassikaaslane ei oska laulda ja kommentaarides teised ainult naeravad ta üle. Mu parim sõber palub mul ka videot oma kontol jagada, et klassikaaslast veel rohkemate inimeste ees pilgata. Lähen kohe ja jagan videot, sest see on naljakas ja ma ei taha, et mu parim sõber peaks mind nohikuks või selle klassikaaslase sõbraks.
4. Kirjutasin tunnis kodutööd klassikaaslase pealt maha, ilma et õpetaja märkaks. Üks mu klassikaaslastest tegi minust pildi ja tegi sellest meemi, mis ringleb nüüd terves koolis. Mul on piinlik, aga ma ei julge sellest ka õpetajale rääkida, sest ma ei taha vahele jääda. Nii et olen vait.
5. Saan sageli igasugustelt kontodelt sõnumeid, nagu „Tere, kaunitar. Kuidas läheb?“ Ma tean, et need on pettus, aga lihtsalt nalja pärast vastan mõnele neist.

**Kolm (mitte nii väga) salapärast Instagrami lugu**

Eesmärk on õpetada õpilasi ära tundma ohtusid ja seda, millist sisu ei peaks sotsiaalmeediaplatvormidel avaldama.

**Juhised:**

Näidake õpilastele neid kolme Instagrami lugu. Paluge neil kindlaks teha, milles võiks olla probleem, kui jagada sellist infot sotsiaalmeediaplatvormidel. Arutelu põhjal looge reeglid, mida tuleks järgida midagi internetis jagades.

Parema kvaliteediga [INSTAGRAMI LUGUDE FAILE SAAB SIIT](https://drive.google.com/drive/folders/18qIpz8Bu1h6e5TbXrX0f_S91AZ7nxrAt?usp=share_link) väljatrükkimiseks ja õpilastele jagamiseks või seinale kuvamiseks.

Diagram, engineering drawing

Description automatically generatedA picture containing text, indoor

Description automatically generatedDiagram

Description automatically generated

**Võõrad sinu otsesõnumites**

Eesmärk on panna õpilased kriitiliselt mõtlema oma sotsiaalmeediakontode kasutamise üle, selgitada võimalikke riske ja seda, kuidas neid turvaliselt kasutada.

**Juhised:**

Istuge ringis ja paluge õpilastel tõsta kätt iga kord, kui küsimus on nendega seotud. Mängige ise kaasa. Uurige välja, kui paljud teist kasutavad sotsiaalmeediat ja miks. Kas postitad oma kontole fotosid või kasutad seda peamiselt suhtlemiseks? Kui postitad fotosid, siis milliseid? Kas kunagi on keegi küsinud sinu fotosid või kas sa tead kedagi, kellega see on juhtunud? Mis sa arvad kommentaaridest fotode all? Kuidas saaksid kasutada sotsiaalmeediat turvaliselt? Arutlege ja jagage oma vaatenurki. Lõpuks tehke ühine kokkuvõte.

**35 MINUTI MÄNGUD**

**Libauudised**

Enne selle tegevuse alustamist õpilastega veendu, et nad mõistavad mõistet „libauudised“, kui oluline on märgata nende ilmumist uudisvoogu, kuidas neid ära tunda ja miks ei tohi jagada postitusi, mis ei tule kontrollitud allikast.

Teie eesmärk on aidata õpilastel mõista libauudiste loojate mõtlemise loogikat. Vaatenurka vahetades saame ära hoida selle, et õpilased usuvad kergesti libauudiseid.

**Juhised:**

Andke õpilastele ülesanne luua omaenda libauudislugu. Võite ise otsustada, kui pikk või keerukas see lugu peaks olema, aga julgustame teid järgima neid rusikareegleid, kui juhendate õpilasi selles tegevuses:

1. Jagage õpilased nelja- või viieliikmelistesse rühmadesse.
2. Igal postitusel peaks olema haarav pealkiri ja selle all lühike seletus, et inimestel tekiks suurem huvi kogu lugu lugeda.
3. Julgustage õpilasi kasutama pilte või fotosid, mis teeksid nende postitused usutavamaks. Nad võivad joonistada või sõltuvalt vanusest ja digioskustest toimetada fotosid mõne vabavaralise nutitelefoni- või arvutirakenduse abil.
4. Julgusta neid emotsioonidega töötama. Nad võiksid teada, et üks libauudiste iseloomulikke tunnuseid on see, et need kutsuvad inimeses kohe esile mingi emotsiooni (peamiselt viha, hirm, frustratsioon, hämmeldus, jahmatus vms). Tekst on sageli faktivaene ega sisalda konkreetseid arve.
5. Kui õpilastel on kirjutamisega raskusi, saab protsessile kaasa aidata viie küsimusega – tekstis tuleks öelda **Mis** juhtus, **Kes** on asjaga seotud, **Kus** see toimus, **Millal** see toimus ja **Miks**.

Kui töötate vanemate õpilastega, teil on palju aega ja rohkem ruumi ning te teate, et õpilastel on vähemalt üks nutitelefon kasutada, laske neil filmida video, milles nad esitavad libauudisloo.

**Usu või ära usu**

Proovige anda õpilaste mõtlemisprotsessile keerukas ülesanne selle tegevusega, kus tuleb vastu võtta juhuslikke infokilde, ja julgustage neid kasutama mitmesuguseid faktide kontrollimise viise.

**Juhised:**

Jaotage õpilased rühmadesse, kus on vähemalt neli liiget. Paluge igal rühmal luua **kolm lauset, millest kaks on tõesed ja üks on väär** (need võivad põhineda lugudel, teemadel, faktidel, nende pereliikmetel või nende enda isiksusel). Siis laske igal rühmal ükshaaval esitada oma laused klassi ees. Julgusta neid olema võimalikult veenvad kõigi kolme lause esitamisel. Teised rühmad peavad ära arvama, milline lause on väär. Iga rühm kirjutab oma arvamuse üles. Kui kõik rühmad on hääletanud ja lauseid esitav rühm on ette öelnud õige vastuse, küsige teistelt rühmadelt nende mõtlemisprotsessi kohta, küsige, millega nad oma arvamust põhjendavad. Teie ülesanne on juhtida arutelu nii, et nad peavad oma mõtlemisprotsessi üle järele mõtlema, ning selgitada, et faktide kontrollimine on otsustava tähtsusega mis tahes informatsiooni vastuvõtmisel nii veebis kui ka mujal maailmas.

**Telefonikõne telefonist**

**Juhised:**

Jagage õpilastele paberileht järgmise dialoogiga või kuvage see arvutist seinale, kui saate seda võimalust oma klassis kasutada. Andke neile aega tekst läbi lugeda ja paluge neil kirja panna, mida nad sellele inimesele vastaksid, kui nemad peaksid telefonis seda vestlust. Kui te teate, et teie õpilased ei ole Instagramiga tuttavad, võite kasutada mõne muu sotsiaalmeediaplatvormi nime.

Koguge vastustega paberilehed kokku ja esitage need ükshaaval klassile. Arutage, miks nad peavad kõnealust vastust sobivaks ja miks mitte. Veenduge, et nad saavad aru, et Instagrami või muu sotsiaalmeediaplatvormi töötajad ei võta kunagi nendega telefoni teel ühendust (enamikul juhtudest isegi mitte platvormi otsesõnumite ega e-posti teel) ja et nad ei tohi kunagi anda oma aadressi ega oma kuskil viibimise aegu inimestele, keda nad ei tunne.

***INIMENE: Tere, mina olen Joanna Reichel, ma helistan teile Instagramist. Kas ma võin teiega veidi rääkida, sest mul on teile põnevaid uudiseid.***

***SINA: Tere! Jah, muidugi.***

***INIMENE: Mõne nädala eest te laikisite Instagramis pilti, mis oli osa võistlusest koostöös meie suunamudijaga – te kindlasti teate teda, ta on meiega juba üle kolme aasta töötanud, ta on Instagramis väga populaarne ja jagab naljakaid videoid oma elust Californias, tavaliselt on ta videotel miljon vaatamist. Ja mul on väga hea meel teile öelda, et 121 267st inimesest, kes osalesid, olete teie valitud võitjaks! See tähendab, et te olete võitnud kõige uuema iPhone 14 Pro ja palju-palju õnne teile! Me jagame sageli selliseid auhindu ja sellest on väga kaua aega möödas, kui keegi teie riigist võitis. Noh, Instagramil on muidugi enamikus maailma maadest kontaktisikud ja niimoodi on meil lihtsam anda teile isiklikult kätte selline kallis auhind nagu iPhone, selle asemel et seda postiga saata. Kas te saaksite öelda oma aadressi ja täpse aja, millal meie Instagrami töötaja saaks teiega kohtuda? Ütleme, järgmisel nädalal. Ma kirjutan üles.***

***SINA:***

**Kuidas sa vastaksid sellisele küsimusele?**

|  |
| --- |
| **Sinu vastus:** |

**Nüüd võrdle oma vastust kellegi teisega. Kas te arvate ühtemoodi? Kas sa muudaksid oma arvamust pärast arutamist? Miks? Miks mitte?**

**Mis oleks, kui…?**

Selle tegevuse eesmärk on näidata osalejatele, kuidas teoreetilised kontseptsioonid võivad välja näha tegelikes olukordades.

**Juhised**:

Printige järgmised stsenaariumid välja ja jagage need lastele. Kirjutage numbrid 1–3 individuaalsetele paberilehtedele ja asetage igaüks neist erinevasse kohta ruumis. Andke neile aega kõigi stsenaariumide läbimiseks ja vastuste üle mõtlemiseks. Seejärel lugege esimene stsenaarium ette ja paluge neil liikuda koha peale, millele vastav number on märgitud. Arutage, miks nad reageeriksid just nii. Korrake kõigi stsenaariumite puhul.

* Sattusin Facebooki postitusele, kus öeldi, et linnas on tiiger lahti. Postitusele on lisatud foto, aga sealt ei ole võimalik kindlaks teha, kas see on tiiger või midagi muud.

1. Ehmun ja jagan postitust, et teisi hoiatada.
2. Minu meelest on see tobe ja ignoreerin.
3. Püüan leida rohkem infot. Kui ma saan teada, et see pole tõsi, jagan postitust, lisades, et tegemist on pettusega.

* Sain sõnumi klassikaaslaselt, milles on link videole. Ta ütleb, et seda tasub vaadata, see on lahe. Aga me ei suhtle eriti tihti ja me ei saada kunagi üksteisele sotsiaalmeedias sõnumeid.

1. Ignoreerin sõnumit.
2. Olen uudishimulik, nii et klõpsan lingil.
3. Saadan klassikaaslasele sõnumi vastu, hoiatades teda, et ta kontole võib olla sisse häkitud.

* Jäid kooli minnes bussist maha ja pead kõndima, teades, et sa ei jõua õigeks ajaks. Järsku jääb üks auto tee ääres seisma ja selles istuv võõras pakub sulle, et viib su kooli ära.

1. Keeldun viisakalt ja kõnnin kiiresti minema.
2. Lähen kõhklemata autosse, sest ma ei taha hiljaks jääda.
3. Ütlen, et pean enne oma vanematelt küsima.

* Oled loonud konto keelevahetuse rakenduses. Kohtasid seal huvitavat inimest, kellega saite mõne aja pärast sõpradeks. Saadate üksteisele fotosid ja näitate, milline on elu kummagi kodumaal – millised näevad välja linnad ja toit jms. Mõne aja pärast hakkab su uus sõber küsima sinult aina rohkem fotosid sinust ja su kodust.

1. Saadan kõhklemata fotosid – tema saadab ju mulle ka.
2. Ütlen, et ma ei saada fotosid, aga tahan temaga edasi suhelda.
3. Lõpetan kohe selle inimesega sõnumite vahetamise.

**Kirjandus**

ALLEA. (2017). *The European Code of Conduct for Research Integrity - ALLEA*. https://allea.org/code-of-conduct/

APA. (2017). American Psychological Association. Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct. In *American Psychologist*. https://doi.org/10.1037/0003-066X.57.12.1060

British Educational Research Association [BERA]. (2018). Ethical Guidelines for Educational Research. In *British Educational Research Association* (Fourth edi). https://doi.org/978-0-946671-32-8

British Psychological Society. (2018). Code of Ethics and Conduct. *The British Psychological Society*, *July*. <https://doi.org/10.1016/s0315-5463(88)70754-3>

Convention on the rights of the child. (1989). Treaty no. 27531. *United Nations Treaty Series*, 1577, pp. 3-178. Available at: <https://treaties.un.org/doc/Treaties/1990/09/19900902%2003-14%20AM/Ch_IV_11p.pdf> (Accessed: 11 January 2023).

Fox, R. and De Marco, J. (1990). Moral Reasoning, Chicago: Holt, Rinehart, and Winston. (Based on Resnik, D. B. (1998). *The ethics of science. An Introduction*. Routledge.)

Franzke, A. S., Bechmann, A., Zimmer, M., Ess, C. M., & Association of Internet Researchers. (2020). *Internet Research: Ethical Guidelines 3.0*. https://aoir.org/reports/ethics3.pdf

Graham, A., Powell, M., Taylor, N., Anderson, D., & Fitzgerald, R. (2013). *Ethical Research Involving Children*. UNICEF Office of Research – Innocenti.Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. *February*, 156. https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01ofo

Mustajoki, H., & Mustajoki, A. (2017). *A New Approach to Research Ethics*. In A New Approach to Research Ethics (Issue March 2017). https://doi.org/10.4324/9781315545318Lind, C., Anderson, B., & Oberle, K. (2008). Ethical Issues in Adolescent Consent for Research. *Nursing Ethics*, *10*(5), 504–511.

Nummert, M.-L., Harro-Loit, H., & Parder, M.-L. (2022). *Teachers’ perceptions of values-oriented dialogic communication in a multicultural learning environment*. Eesti Haridusteaduste Ajakiri. Estonian Journal of Education, 10(2), 48–75. <https://doi.org/10.12697/eha.2022.10.2.03>

Office of the Secretary. (1979). *The Belmont Report. Office of the Secretary. Ethical Principles and Guidelines for the Protection of Human Subjects of Research. The National Commission for the Protection of Human Subjects of Biomedical and Behavioral Research.* <https://www.hhs.gov/ohrp/sites/default/files/the-belmont-report-508c_FINAL.pdf>

Singapore statement on research integrity. (2010). *Singapore statement on research integrity*. <https://doi.org/10.4038/sljch.v39i4.2476>

Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries.* EU Kids Online. Doi:

10.21953/lse.47fdeqj01ofo

Sutrop, M. (2015). Can values be taught? The myth of value-free education. *Trames. Journal of the Humanities and Social Sciences*, 19(2), 189–202. <https://doi.org/10.3176/tr.2015.2.06>

Witteman, H. O., Gavaruzzi, T., Scherer, L. D., Pieterse, A. H., Fuhrel-Forbis, A., Chipenda Dansokho, S., Exe, N., Kahn, V. C., Feldman-Stewart, D., Col, N. F., Turgeon, A. F., & Fagerlin, A. (2016). Effects of design features of explicit values clarification methods: A systematic review. *Medical Decision Making*, 36(6), 760–776. https://doi.org/10.1177/0272989X16634085

**Muudame küberruumi turvalisemaks**

**Eetikajuhend küberkuritegevuse ennetamiseks laste seas**

Mari-Liisa Parder (PhD), Anu Tammeleht (PhD), Viera Zuborova (PhD), Jana

Baricicova, Adel Sadlomova. Õnne Allaje-Kukk, Laura Lilles-Heinsar

© Tartu Ülikooli eetikakeskus ja Bratislava Poliitikainstituut

ISBN 978-80-973808-9-2

Bratislava, 2023

A qr code with a person's face

Description automatically generated

“Selle väljaande sisu kajastab ainult selle autorite seisukohti ja üksnes nemad vastutavad selle eest; see ei kajasta Euroopa Komisjoni ja/või Tarbija-, Tervise-, Põllumajandus- ja Toiduküsimuste Rakendusameti või mõne muu Euroopa Liidu asutuse seisukohti. Euroopa Komisjon ja rakendusamet ei vastuta käesolevas dokumendis sisalduva teabe kasutamise eest.“

A blue flag with yellow stars

Description automatically generatedSeda projekti rahastas Euroopa Liidu teaduse  
ja innovatsiooni programm „Horisont 2020“,   
grandilepingu number 882828