



BINGO

TUNNISTATKO MEDIAN VINOUMAT?

Harhaanjohtava osoite Sivusto matkii luotettavaa osoitetta (www.rnicrosoft.com)	Klikkiotsikko Houkutteleva otsikko, joka ei vastaa sisältöä.	Sensatiohakuinen kieli Tavoitteena herättää voimakkaita tunteita.
Liian hyvää ollakseen totta Epäilyttävän upeat lupaukset ja tarjoukset.	Lähteiden puute Ei mainita luotettavia lähteitä tai asiantuntijoita.	Vanhentunut tieto Vanha juttu esitetään uutena.
Kirsikat kakun päältä Tuodaan esiin vain omaa näkemystä tukevat faktat.	Maksetut mielipiteet Väärennetyt arvostelut ja keinotekoinen kannatus.	Manipuloidut kuvat Muokattuja tai asiayhteydestä irrotettuja kuvia ja videoita.



BINGO

ARJEN

DIGITURVALLISUUS

Osaan luoda vahvoja salasanoja ja hallita niitä.	Osaan tarkistaa sovellusten ja sosiaalisen median tietosuoja-asetukset.	Tunnistan huijauspuhelut, joissa soittaja esiintyy luotettavana toimijana.
Osaan ladata sovelluksia turvallisesti luotettavista lähteistä.	Tiedän, mitä tehdä, jos laitteeni katoaa, varastetaan tai joudun huijauksen kohteeksi.	Osaan suojata henkilötietoni verkossa.
Tiedän, miksi laitteet ja sovellukset kannattaa pitää ajan tasalla.	Tunnistan huijausviestit ja epäilyttävät linkit.	Osaan arvioida, onko verkkosivusto tai sähköpostin lähettäjä luotettava.



Vanhustyön keskusliitto
CENTRALFÖRBUNDET FÖR DE GAMLAS VÄL RY



Nordplus



NÄIN HYÖDYNNÄT MATERIAALIA

Näitä kahta bingoa voi hyödyntää työpajoissa monella eri tavalla: itsenäisesti tai pienryhmissä, digilaitteiden kanssa tai ilman.

Tavoitteena on vahvistaa arjen digi- ja mediataitoja sekä herättää keskustelua ja yhteistä pohdintaa.

Pelaa bingoa digilaitteilla

Median vinoumat –bingoa on kiinnostavaa pelata digilaitteella, yksin tai ryhmässä. Tehtävänä on etsiä verkosta uutisia tai muuta sisältöä, jotka vastaavat bingoruudukon väittämiä.

1. Lue bingoruudukon väittämät.
2. Valitse yksi väittämä ja etsi verkosta sitä vastaava esimerkki. Voit käyttää esimerkiksi uutissivustoja, sosiaalista mediaa, mainoksia tai muita verkkosivuja.
3. Merkitse ruutu, kun löydät sopivan esimerkin.
4. Kun saat kolme ruutua peräkkäin (vaaka-, pysty- tai vinorivi), huuda "Bingo!".

Pelaa bingoa keskustellen ilman digilaitteita

Tehtävänä on keskustella bingoruudukon väittämistä omien kokemusten pohjalta.

1. Tutustukaa yhdessä bingoruudukon väittämiin.
2. Yksi osallistuja valitsee väittämän, joka tuntuu tutulta tai herättää ajatuksia. Kerro esimerkki ja keskustelkaa aiheesta yhdessä.
3. Merkitkää ruutu, kun kaikki kokevat, että aihe on käsitelty.
4. Jatkaa, kunnes saatte kolme ruutua peräkkäin (vaaka-, pysty- tai vinorivi) tai sovittu aika päättyy.