

Nettielämää

Kouluttajan materiaali



Kolme tarinallista oppituntia netinkäytöstä

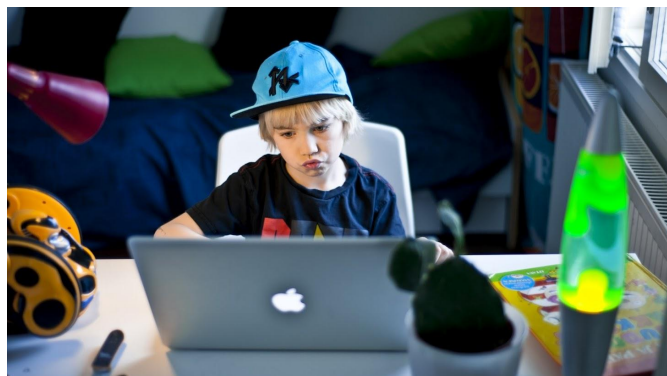
Lapset tarvitsevat nettitaitoja

Netti on arkinen osa elämää. Lapsilla ja nuorilla se nivoutuu osaksi kaverisuhteita, leikkejä ja koulunkäyntiä. Netissä tapahtuneet asiat ovat läsnä lasten puheissa ja teoissa niin koulussa kuin vapaa-ajallakin. Netissä tarvittavat taidot eivät kehity itsestään. Turvallisen, osallistuvan ja vastuullisen netinkäytön opettelemiseen on varattava aikaa oppitunneilla.

Lapsia on hyvä kannustaa netin myönteisten mahdollisuuksien löytämiseen ja hyödyntämiseen. Mitä enemmän lapsella on kokemusta ja tietoa netinkäytöstä, sitä vastuullisemmin hän osaa toimia netissä.

Opetussuunnitelman tasolla nettiä ja mediaa ei voida irrottaa oppiaineista. Mediakasvatuksen on oltava osa kaikkien aineiden opetusta, sillä media liittyvät kaikkiin elämänalueisiin. Jokaisessa oppiaineessa voidaan tarkastella mediaa omasta näkökulmastaan.

Opettajan ei tarvitse olla nettitaituri osatakseen herätellä oppilaita pohtimaan nettitaitojaan. Opettajan rooli on herättää keskustelua ja ajatuksia. Tärkeintä on, että opettaja tunnistaa netin olevan tärkeä osa lasten elämää.





Ohje materiaalin käyttöön

Tämä materiaali sisältää mallit kolmeen oppituntiin. Jokainen oppitunti rakentuu nettiin liittyvän tarinan ympärille. Tarinallisuus herättää tunteita, mikä syventää oppimiskokemusta.

Tarinoihin liittyvät videot ovat ladattavissa Mediataitokoulusta. Mikäli videoita ei ole mahdollisuus näyttää, tunti voidaan pitää myös niin, että opettaja lukee tarinan ääneen. Videota varten tarvitaan tietokone, datatykki ja kaiuttimet.

Video on tarkoitus pysäyttää ennen seuraavaa väliotsikkoa. Juuri katsotusta videonpätkästä keskustellaan luokan kanssa ennen seuraavan osan katsomista. Tunnin on tarkoitus olla keskusteleva, joten materiaali toimii parhaiten pienryhmissä. Suosittelemme enintään 30 oppilaan ryhmiä.

Yhteen tarinaan keskusteluineen kuluu 45 minuutin mittainen oppitunti. Jokaisen oppituntimallin alkuun ja loppuun on liitetty tunnin aiheeseen liittyvä toiminnallinen tehtävä. Ne voi ottaa osaksi oppituntia, jos aikaa jää tai jos käytettävissä on enemmän aikaa kuin 45 minuuttia. Suosittelemme kuitenkin jonkinlaista lämmittelytehtävää aluksi, etenkin jos oppilaat eivät tunne toisiaan tai tunnin vetäjää kovin hyvin.

Kunkin oppituntimallin lopussa on taustatietoa oppitunnin teemoista. Suosittelemme tunnin vetäjää tutustumaan taustatietoihin etukäteen.

Tarinoiden aiheet ja kohderyhmät

Kunkin ikäryhmän tarinassa korostuu muutama netinkäyttöön liittyvä teema. Tarinoiden ei ole tarkoitus opettaa kaikkia netissä tarvittavia taitoja yhden oppitunnin aikana, vaan keskittyä kyseisen ikäryhmän kannalta oleellisiin asioihin.

Tarinoiden aiheet nousevat lasten netinkäytöstä kertovista tutkimuksista. Esimerkiksi [Lasten mediabarometri 2011](#) kertoo, että pelisivustot ovat 1.-luokkalaisten suosikkisivuja netissä. Ensimmäisen luokan pojista päivittäin pelaa runsas kolmannes ja tytöistä neljännes. Pelisivustot ovat eniten käytettyjä nettipalveluja myös 3.-luokkalaisten poikien keskuudessa, mutta 3.-luokkalaisten tytöt viihtyvät sivustoilla, joilla voi pukea omia hahmoja. 5.-luokkalaisten puolestaan muistuttavat mediankäytöltään enemmän teinejä kuin lapsia: he viihtyvät sosiaalisessa mediassa ja netin videopalveluissa.

1.-2.-luokkalaisille suunnattu tarina *Pelataanko yhdessä?* keskittyy nettipelaamiseen. Tarina kertoo Samposta, joka pelaa ahkerasti nettipelejä. Välillä pelien takia jäävät läksytkin tekemättä. Tarinassa käsitellään pelaamista, koukkuun jäämistä, kaverisuhteita ja netinkäytön pelisääntöjä.

3.-4.-luokkalaisille suunnattu tarina *Pääsenkö porukkaan?* kertoo Annista, jonka kaveri avaa tälle tilin Mallinukke-sivustolla. Pian Annia aletaan haukkua ja hänen nukelleen on ostettu uusia vaatteita. Tarinan teemoja ovat kiusaaminen, kaverisuhteet, salasanat ja rahankäyttö netissä.

5.-7.-luokkalaisille suunnattu tarina *Olenko ainoa?* kertoo Riikasta, joka liittyy Lärvikirjaan. Hänen haaveenaan on löytää sieltä poikaystävä, ja pian hän alkaakin saada yhteydenottoja kivannäköisiltä pojilta. Tarinan teemoja ovat netin julkisuus, nettipalveluiden yksityisyysasetukset, nettitutun tapaaminen ja kiusaaminen.



1.-2.-luokkalaisten tarina: PELATAANKO YHDESSÄ?



Oppitunnin tavoitteet

- Oppilaat ymmärtävät että pelaaminen on harrastus muiden harrastusten joukossa
- Oppilaat ymmärtävät että läksyt ja kotityöt ovat pelaamista tärkeämpiä
- Oppilaat ymmärtävät että liikaa pelaamisesta voi tulla ongelma.

Tarinassa keskustellaan pelaamisesta osana arkea ja läheisten huomioimisesta. Ensimmäisen ja toisen luokan oppilaiden kanssa ei puhuta peliriippuvuudesta vaan arjen sujuvuudesta. Kotitöiden ja läksyjen tekemisen tärkeys ovat tarinassa opetettavia rutiineita, joita ensimmäisillä luokilla yhä opetellaan. Tarinan avulla avataan nettipelien ominaisuuksia ja lasten ajatuksia pelaamisesta. Tarinassa keskustellaan myös muiden huomioimisesta ja siitä, kuinka luokassa voidaan rakentaa hyvää yhteishenkeä.

Tunnin rakenne

1. Lämmittelytehtävä (noin 5 minuuttia)
2. Video (videon kesto kuusi minuuttia, lisäksi keskusteluille varattava 25 minuuttia)
3. Lopputehtävä (noin 10 minuuttia)



1) TUNNIN ALOITUS

Aloita kysymällä oppilailta helppoja pelaamiseen liittyviä kysymyksiä. Kysymyksillä virität oppilaat aiheeseen ja herätät kiinnostusta Sampoin tarinaan.

- Oletteko pelannut tietokone- tai konsolipelejä lähiaikoina?
- Millaiset pelit ovat hyviä?
- Pelaatteko pelejä netissä?
- Pelaavatko tytöt erilaisia pelejä kuin pojat?
- Onko teillä sääntöjä kotona pelaamisen suhteen?

2) VIDEO

YKSIN KOTONA

Sampoin vanhemmat tekevät pitkiä työpäiviä, joten hän on tottunut viettämään koulun jälkeen aikaa yksikseen. Äiti jättää onneksi Sampoin välipalaleivät valmiiksi jääkaappiin, jotka nuori mies syökin hymyssä suin aina kotiin päästyään. Tämän jälkeen Sampolla on tapana mennä tietokoneelle pelaamaan netin ilmaisia pelejä – hänellä on pelisivustolla luotuna jopa oma hahmo, joka on saanut muista hahmoista paljon uusia kavereita.

Sampolla on Agenttiniinja-pelissä tietämiensä hahmojen korkeimmat pisteet, ja seuraavaksi hän haluaa voittaa myös eräässä toisessa pelissä, joka on ollut vaativien taistelutekniikoiden vuoksi hieman vaikea. Joskus Sampo miettii, pelaako joku hänen luokkakavereistaan myös Agenttiniinja-pelejä, mutta ei ole silti tohtinut kysyä, sillä Sampo pelkää, että hänen peliharrastukselleen aletaan nauraa.

Sampolla ei muutenkaan ole paljoa yhteistä muiden luokan poikien kanssa, sillä suurin osa heistä harrastaa koulun jälkeen jalkapalloa ja jääkiekkoa. Sampo ei ole uskaltanut mukaan, sillä koee, että jää joukkuepeleissä jalkoihin – liikuntatunnit jo itsessään ovat hänen mielestään aivan kauheita ja omiaan aiheuttamaan noloja tilanteita.

Keskustele oppilaiden kanssa:

- Miksi Sampo viettää mieluummin aikaa tietokoneella, kuin muiden lasten kanssa?
- Miksi Sampo häpeää peliharrastustaan?
- Miten pihalla pelaaminen eroaa netissä pelaamisesta?
- Millaisia pelejä voi pelata yhdessä kaverin kanssa?

Voit ottaa lisäksi esille näitä kysymyksiä:

- Millaisesta liikuntatunnista Sampo voisi pitää?
- Miksi peleissä on ikäraja? Mitä ikäraja kertoo?
- Millaiset pelit sopivat Sampoin ikäisille?

PELAAMINEN KOUKUTTAA

Eräänä päivänä Sampo tulee tapojensa mukaisesti koulusta kotiin ja lukee äidiltä tulleen tekstiviestin: "Moi Sampo. Muista siivota huoneesi ja tehdä läksyt välipalan syömisen jälkeen."



Sampo syö äidin tekemät voileivät, ja avaa jälleen tietokoneen. Joku muu on saanut korkeammat pisteet Agenttininja-pelissä ja Sampo hermostuu. Kuinka ihmeessä hän saisi nyt päihitettyä tuon katalan hahmon?

Sampo pelaa pelaamistaan yrittäessään saada parempia pisteitä. Hermostuneisuus kuitenkin kostaatuu, eikä Sampo yllä edes edellisille pistesijoilleen – hän unohtaa täysin ajankulun ja sen, että läksytkin pitäisi tehdä. Nyt pelaaminen ei kuitenkaan tunnu enää edes kivalta, vaan pakolta voittoa jälleen kärkisija.

Heippa! Mä olen nettiporo Mirtsu – mä olen muuten aika upee! Mutta en minä itsestäni tullut puhumaan, vaan tuosta Sampon pelikoukusta, hänellähän on lähtenyt homma aivan sorkasta! Läksyt ovat tekemättä, huone siivoamatta ja kohta vanhemmatkin tulevat kotiin. Kuinkas sitä sitten turpa laitetaan?

Sampo muistaa äidin lähettämän tekstiviestin, katsoo hätääntyneenä kelloa ja alkaa siivota huonetta. Pian huone näyttää jälleen ihmisen asuttamalta. Ajoitus osuu nappiin, nimittäin sillä sekunnilla kun viimeinen likavaate lentää pyykkikoppaan, avaavat Sampon vanhemmat ulko-oven.

Keskustele oppilaiden kanssa:

- Muistatteko, mitä äidin lähettämässä tekstiviestissä luki?
- Mirtsun mielestä Sampon pelaaminen lähti sorkasta. Mitä Mirtsu tällä tarkoitti?
- Mitä tarkoittaa koukussa oleminen?
- Onko Sampo koukussa? Mistä sen tietää?
- Onkohan Sampolla aikarajoja tai sääntöjä pelaamiselle?
- Miksi koulu- ja kotityöt kannattaa tehdä ennen kuin alkaa pelata?
- Mitä haittaa pelaamisesta voi olla Sampon koulunkäynnille?

Voit ottaa lisäksi esille näitä kysymyksiä:

- Tarvitseeko Sampon ikäinen vielä kännykkää?
- Mitä ominaisuuksia kännykässä pitää olla?
- Mitä asioita kännykän käyttöön liittyen kannattaa opetella?
- Miten kännykkään on hyvä vastata?

REHELLISYYS KANNATTAA AINA

Sampo päättää olla rehellinen ja kertoa vanhemmilleen, kuinka läksyjen laita todella on. Hän tunnustaa reippaasti, ettei tämän päivän läksyjä ole tehty, eikä tämä ole edes ensimmäinen kerta, kun ne jäävät nettipelien vuoksi tekemättä.

Vanhemmat eivät kuitenkaan suutu, vaikka sanovat olevansa hieman pettyneitä Sampoon – hän on aivan liian fiksu poika vaarantaakseen koulunkäynnin pelaamisen vuoksi. Nettipeleissä ei suinkaan ole mitään pahaa ja niitä voi edelleenkin pelata, mutta vain silloin tällöin. Koulu, oikeat kaverit ja pihaleikit ovat paljon tärkeämpiä, isä muistuttaa. Sampo kyllä ymmärtää sen, mutta myöntää pelkäävänsä, että joutuu naurunalaiseksi, jos ei pärjääkään muiden poikien peleissä. Sampo kertoo tuntevansa itsensä kovin ulkopuoliseksi.

Tähän äiti kertoo tietävänsä ratkaisuehdotuksen, haluaa Sampoa ja lupaa paljastaa suunnitelmansa heti seuraavana päivänä, kunhan Sampo on tehnyt ensin läksynsä. Isäkin pörröttää Sampon hiuksia ja toteaa, ettei itsekään Sampon iässä ollut löytänyt mieluisaa harrastusta, kunnes kokeiltuaan useampaa lajia hän löysi tenniksen, jota pelaa edelleen.



Keskustele oppilaiden kanssa:

- Miksi Sampo kertoi pelaamisestaan vanhemmilleen?
- Millaisista muista (nettiin liittyvistä) asioista on hyvä kertoa vanhemmille?
- Mitä kivaa pelaamisessa on?

Jos haluat, voit ottaa lisäksi esille näitä kysymyksiä:

- Millaisia uusia harrastuksia Sampo voisi kokeilla, joissa yhdistyisivät sekä pelaaminen että liikunta?
- Miten Sampo voisi saada kavereita koulussa?
- Mitä luulette, että Sampon äiti on keksinyt?

PIHALEIKIT VOITTAVAT NETIN

Seuraavana päivänä Sampo kipittää normaalia reippaammin kotiin ja tekee heti läksyt, kuten äidin kanssa edellisiltana sovittiin. Tämän jälkeen hän avaa jääkaapin etsiäkseen äidin tekemiä voileipiä, mutta mitä ihmettä? Jääkaapissa onkin voileivät kahdelle ja leipien päällä äidin kirjoittama lappu!

Lappu: "Moi Sampo. Kuulin eilen, että naapuriin muuttaa tänään uusi perhe ja heillä on luokallesi tuleva poika, Matti. Matti tulee käymään klo 14. Syökää välipalaa ja esittelethän sen jälkeen paikkoja Matille. t. Äiti "

Mirtsu: Tuolla naapurin pojalla on varmasti aivan yhtä ulkopuolinen olo uudessa naapurustossa, eikä hänelläkään ole sen enempää kavereita. Mahtavaa, että Sampon äiti keksi näin hyvän idean! Moro, sano poro!

Sampo ilahtuu kuullessaan, ettei joudukaan viettämään iltapäivää yksin kotona. Leivät syötyään Sampo ja Matti päättävät heti kokeilla Sampon uutta frisbeetä, ja kuka tietää, jos vaikka tämä olisi se laji, jossa Sampo on erityisen hyvä? Sitähän voisi ehdottaa pelattavaksi myös liikuntatunnilla. Tästä lähtien Sampo tekee oitis läksyt koulun jälkeen, jotta voi sitten rientää uuden kaverinsa kanssa ulos – kuka muukaan olisi parempi opas naapuruston parhaille leikki- ja piilopaikoille, kuin Sampo!

Keskustele oppilaiden kanssa:

- Mitä Sampo tekee tänään koulun jälkeen?
- Miten tarina jatkuu?

Voit ottaa lisäksi esille näitä kysymyksiä:

- Miltä Matista on mahtanut tuntua muuttaa uuteen paikkaan?
- Miten luokka saa Matin tuntemaan olonsa tervetulleeksi?
- Millaisia leikkejä pojat voisivat leikkiä ulkona kahdestaan?
- Millaisia ohjeita Sampo voi antaa uudelle ystävälleen, jos tätä alkaa kiinnostaa nettipelaaminen?
- Pelaatko pelejä mieluiten yksin, kaverin kanssa vai aikuisen kanssa?



3) LISÄTEHTÄVÄ

- **Jos tekisit itse pelin, millainen peli se olisi?**

Oman pelin suunnittelu kannattaa tehdä pienryhmissä. Pelin suunnittelun voi kytkeä osaksi muita oppitunteja. Kuvaamataito, äidinkieli, historia, matematiikka, uskonto ja tietenkin liikunta tarjoavat paljon taustamateriaalia, jota voi hyödyntää pelin suunnittelussa. Pelin muoto voi olla leikki, seurapeli, joukkuepeli, lautapeli, korttipeli tai jopa tietokonepeli. Mediakasvatuskeskus Metka tarjoaa myös pelipajoja oman digitaalisen pelin tekemiseen.

Suunnitellulla pelillä tulee olla säännöt, jotka kirjoitetaan muistiin. Peliä tulee myös voida pelata yhden tai useamman kaverin kanssa samassa joukkueessa (2-16 henkeä). Pelit, joilla on vain yksi voittaja kuten Afrikan tähti tai kilpajuoksu eivät kelpaa. Lisäksi erityisen hienoja ovat pelit jotka voi voittaa on useammalla tavalla. Pelaajilla olisi hyvä olla mahdollisuus voittoon omia vahvuuksia käyttäen.

Vinkkejä oman lautapelin tekoon

<http://openlinkkivinkit.blogspot.fi/2011/10/tee-oma-lautapeli.html>

Taustatietoa oppitunnin teemoista

Pelaamisen hyvät ja huonot puolet

Media nostaa usein esiin tietokonepelien väkivallan. Tutkimuksissa ¹ on osoitettu, että väkivaltaisten pelien pelaamisella ja aggressiivisella käyttäytymisellä on osoitettavissa oleva yhteys, mutta tutkimukset eivät ole pystyneet osoittamaan pelaamisen aiheuttavan väkivaltaista käytöstä. Tämä ei tarkoita, etteikö väkivaltaisten pelien pelaamisella saattaisi olla väkivaltaista käyttäytymistä lisääviä vaikutuksia. Verrattuna muihin väkivaltaista käyttäytymistä aiheuttaviin tekijöihin, (vaikeat perheolot, mielenterveysongelmat ja käyttäytymiseen liittyvät ongelmat) pelaamisen merkitys olisi kuitenkin vähäinen.

Pelaamisen hyvät puolet jäävät usein ilman huomiota. Pelaaminen on usein sosiaalista toimintaa, jonka avulla voi oppia uusia taitoja, kuten vieraita kieliä. Pelejä ja simulaatioita käytetään kirurgien, sotilaiden, lentäjien ja monien muiden ammattikuntien kouluttamiseen ja pelaaminen voi toimia astinlautana teknologia-alan työ- ja opiskelupaikkoihin. Pelit myös luovat jatkuvasti uusia teknologisia innovaatioita. Teknologinen kehitys onkin menossa kohti suurempaa pelillisyyttä ja leikkillisyyttä.

[Wikipedia-artikkeli leikillisestä oppimisesta](#) (ENG)

[Wikipedia-artikkeli 'vakavista peleistä'](#) (ENG)

¹ http://www.statensmedierad.se/upload/_pdf/Summery_Violent_Computer_Games.pdf



Koukussa peleihin

Käsite peliriippuvuus on ongelmallinen erityisesti lapsista ja nuorista puhuttaessa. Lapsilla on paljon vapaa-aikaa, jonka he kuluttavat mieluiten asioihin, joista pitävät. Lasten velvoitteet ja muut tehtävät ovat vähäisiä, joten pelaamiseen voidaan käyttää useita tunteja päivässä. Lapset saattavat myös kuluttaa mediaa ahmien, mutta ahmimiskausi päättyy yleensä murrosikään tai muihin harrastuksiin.

Digitaalisten pelien pelaaminen ei yksinään aiheuta riippuvuutta. Pienen lapsen kohdalla ei ole tarkoituksenmukaista lähteä hoitamaan 'riippuvuutta' vaan asettaa pelaamiselle rajoja ja varmistaa että rutiinit kuten läksyjen teko ja kotityöt tulevat tehdyksi. Lapsen varttuessa huoltajat antavat tyypillisesti enemmän aikaa pelaamiselle jolloin pelaamisesta saattaa tulla toiminnallinen riippuvuus, jos lapsella ei ole muita mielenkiinnon kohteita tai arjessa on jotain mitä lapsi haluaa vältellä. Pelaamiseen uppoutuminen saattaaakin siis olla oire jonkin muun elämänalueen ongelmasta.

Lisätietoa ongelmallisesta pelaamisesta

<http://pelitaito.fi/peliongelma/>

Merkkejä liiallisesta pelaamisesta (Pelitaito.fi):

- Koneen äärellä vietetään paljon aikaa ja tauot unohtuvat
- Pelaamattomuus aiheuttaa levottomuutta ja ärtyisyyttä
- Pelimaailman ulkopuoliset kaverit jäävät pois
- Muut velvollisuudet jäävät hoitamatta pelaamisen takia
- Pelaaminen sekoittaa vuorokausirytmien
- Pelaaminen aiheuttaa poissaoloja koulusta
- Muut harrastukset jäävät pois pelaamisen takia

Ikärajoista

Lauta- ja korttipelien ikäraajat ovat suosituksia, jotka kertovat niiden sääntöjen monimutkaisuudesta. Esimerkiksi lautapeli, jolla on 15 vuoden ikäraja on monimutkainen ja edellyttää usein paksunkin sääntökirjan omaksumista, lautapeli on kuitenkin harvoin haitallinen lapsille. Digitaalisissa tietokone- ja konsolipeleissä ikäraajat eivät kerro pelin vaikeudesta vaan sisältöjen haitallisuudesta. Pelien ikärajamerkinnät ovat 3, 7, 12, 16 ja 18 vuotta.

Ikärajan 3 pelit ovat sallittuja kaiken ikäisille, ikärajan 7 pelit ja elokuvat sopivat koulun aloittaneille, ikärajan 12 pelit ja elokuvat sopivat yläasteikäisille ja ikärajan 16 pelit ja elokuvat peruskoulun päättäneille. Sekä pelien, että televisio-ohjelmien ikäraajat ovat sitova, eli kauppias ei saa luovuttaa peliä ikärajaa nuoremmalle henkilölle, eikä opettaja esittää elokuvaa liian nuorille oppilaille.

Ikärajan 18 pelit sisältävät usein vaikeita teemoja, silmitöntä väkivaltaa ja seksiä. Tämän ikärajan pelit tulisikin jättää ainoastaan aikuisten pelattaviksi. Digitaaliset tietokone- ja konsolipelit ovat useimmiten vuorovaikutteisia tarinoita, jotka edellyttävät pelaajan toimivan tietyllä tavalla, jotta pelin tarina etenisi. Mitä korkeampi pelin ikäraja on, sitä väkivaltaisempia tai arveluttavampia tekoja pelin tarina pelaajalta edellyttää. Näistä valinnoista ja sisällöistä kertovat pelien ikärajan yhteydessä esitettävät sisältösymbolit.

Tietoa ikärajoista: <http://www.ikarajat.fi>

3.-4.-luokkalaisten tarina: PÄÄSENKÖ PORUKKAAN?



Oppitunnin tavoitteet

- Oppilaat ymmärtävät mitä on rahankäyttö netissä
- Oppilaat ymmärtävät salasanan merkityksen
- Oppilaat uskaltavat tehdä itsenäisiä valintoja kavereista riippumatta
- Oppilaat oppivat tunnistamaan nettikiusaamista

Tunnin rakenne

1. Tunnin aloitus lämmittelytehtävällä (n. 5 minuuttia)
2. Video (videon kokonaiskesto 06:12, lisäksi keskusteluille varattava vähintään 25 minuuttia)
3. Tunnin loppuharjoitus (n. 10 minuuttia)

Tunnin kulku

1) TUNNIN ALOITUS

Tunti on hyvä aloittaa teemaan virittävällä harjoituksella. Lämmittelyharjoitus rentouttaa tunnelmaa ja pohjustaa videon keskusteluja. Turvallisessa ja rennossa ilmapiirissä oppilaat uskaltavat esittää omia ajatuksiaan videon yhteydessä.

Jos tietokoneesi osaisi puhua, mitä se kertoisi viime viikostasi?



Kehota oppilaita kirjoittamaan taululle, kertomaan parille, kirjoittamaan paperille tai vain miettimään mielessä mitä kotitietokone kertoisi oppilaan omasta netinkäytöstä. Voit kertoa tai kirjoittaa myös apukysymyksiä oppilaille:

- Kuinka paljon olet viettänyt aikaa netissä?
- Millaisia hauskoja tai ikäviä juttua olet netissä kohdannut?
- Mistä asioista olet hakenut netistä tietoa?
- Miten netti on auttanut sinua esimerkiksi koulutehtävien teossa?
- Millaisia netinkäyttöön tai pelaamiseen liittyviä sääntöjä perheessäsi on?

2) VIDEO

ANNI HALUAA MALLINUKKE-TILIN

Anni on ystäväystynyt vuotta vanhemman Hennan kanssa koulussa. Anni on innoissaan, kun saa leikkiä itseään vanhempien kavereiden kanssa. Henna tietää paljon eri asioista ja hänellä on myös ikioma läppäri. Annin äidin mukaan Anni itse on vielä liian nuori saamaan omaa läppäriä, sillä tietokoneen ja netin käyttöä pitäisi harjoitella ensin yhdessä vanhempien kanssa. Tämä harmittaa Annia, joka haluaisi näyttää Hennalle, että osaa myös itse käyttää nettiä.

Henna kertoo Annille, että kaikilla muilla koulun tyttöillä on tili Mallinukke-sivulla, jossa he voivat pukea ja vaihtaa hahmojensa kauniita vaatteita ja sisustaa upeita huoneita. Hennan mukaan he eivät voi olla kavereita, jos Annilla ei ole omaa Mallinukke-tiliä. Kaikkein suosituimmilla tyttöillä on sitä paitsi maksullinen tili, jossa saa vielä enemmän ihania koruja ja vaatteita. Annille tulee paha mieli, sillä hänellä ei ole läppäriä, Mallinukke-tiliä eikä sen enempää rahaakaan. "Miksi minä en voi olla kuin muut?", hän murehtii.

Keskustele oppilaiden kanssa:

- Millaisia asioita Annin tulisi opetella aikuisen kanssa, ennen kuin hän voi käyttää nettiä yksin?
- Miksi Henna haluaa tehdä Annille Mallinukke-tilin?
- Mitä tarkoittaa maksullinen tili? Mistä tietää, että nettisivun käyttö maksaa?

Jos haluat, voit ottaa lisäksi esille näitä kysymyksiä:

- Millaisia nettisivuja suosittelisitte Annille ja miksi?
- Kuinka monella teistä on oma hahmo jossain nettipalvelussa, esim. pelissä? Millaisia nettipaikkoja ne ovat?



HENNA AUTTAA ANNIA

Vuotta vanhempi Henna sanoo olevansa reilu kaveri, koska voi auttaa Annia avaamaan nettiin oman Mallinukke-tilin. Annin äiti ei tähän kuitenkaan suostuisi, sillä hän on sanonut, että netin käyttöä pitäisi ensin harjoitella yhdessä kotona. Mutta Henna uskottelee, että suosituilla tytöillä on kaikilla laajempi, maksullinen versio Mallinukke-palvelusta. Hän tarvitsee vain hetkeksi Annin kännykkää, niin pian Annillakin on sellainen. Anni ei ole ihan varma, mitä pitäisi tehdä.

Moi! Minä olen nettiporo, Mirtsu! Kehottaisin nyt Annia hyvin tarkkaan miettimään, kannattaako omaa kännykkää antaa kaverille lainaan, varsinkaan, kun sitä aiotaan käyttää johonkin sellaiseen, mihin hänellä ei ole vanhempiensa lupaa!

Anni hieman epäröi, mutta Henna saa houkuteltua Annin juoneen mukaan. Kyllähän Annikin haluaisi kuulua porukkaan?

Anni antaa kännykkänsä Hennalle, joka avaa Mallinukke-palveluun Annille tilin. Henna kysyy, minkä salasanan Anni haluaisi – salasanan pitäisi olla sellainen, jonka varmasti muistaa. Joku oikein helppo, kuten pikkuveljen tai lemmikin nimi.

Keskustele oppilaiden kanssa:

- Mikä meni tarinassa pieleen?
- Mitä olisi tapahtunut, jos Anni olisi sanonut ei?
- Miltä Annista tuntui, kun Henna avasi hänelle tilin Mallinukke-palveluun?
- Olisitko itse antaneet Hennalle kännykän lainaan? Miksi?
- Millainen on hyvä salasana?

Jos haluat, voit ottaa lisäksi esille näitä kysymyksiä:

- Kannattaako salasanaa kertoa kavereille? Mitä voi tapahtua, jos on kaverin kanssa yhteinen hahmo pelissä?
- Missä salasanoja kannattaa säilyttää? Miksi salasانات ovat olemassa?
- Millainen on hyvä kaveri?
- Pitääkö olla samat harrastukset kuin kaverilla?
- Voiko kaverin kanssa olla eri mieltä?
- Miten kaverille voi sanoa ei?

ANNI SAA KOMMENTTEJA

Annilla on nyt Hennan avulla avattu Mallinukke-tili. Annilla ei itsellään ole vielä kokemusta netin käyttämisestä, sillä äidin mielestä sitä pitäisi vielä harjoitella yhdessä. Mutta Henna on luvannut, että Anni pääsisi vanhempien tyttöjen porukkaan, jos hänkin käyttäisi Mallinukke-sivua.

Aluksi Henna näyttää, kuinka hahmoja puetaan mallidollareilla ostetuilla vaatteilla. Anni ei ymmärrä, että mallidollareista on joutunut maksamaan ihan oikeaa rahaa – Henna kun oli se, joka tilin hänelle avasi Annin



kännykän kautta, eikä Anni itse lukenut sivuston sääntöjä ja ehtoja. Mutta Anni ei jää murehtimaan, vaan alkaa innoissaan vaihdella Mallinukke-hahmonsaa vaatteita: kuviollisia leggingssejä, mikroshortseja, liehuhelmisiä mekkoja, rusettikenkiä, sulkakoruja...

Pikku hiljaa Annin hahmon pukeutuminen alkaa saada myös kommentteja – mutta kaikki niistä eivät ole kovin kivoja. Nimimerkit, joita Anni ei tunne, alkavat haukkua, että Anni pukee hahmonsaa rumasti – yhtä rumasti, kuin Anni itse pukeutuu kouluun.

Keskustele oppilaiden kanssa:

- Miten Mallidollareiden ostaminen tapahtuu? Mitä muuta kännykällä voi tilata tai ostaa?
- Miksi Annin hahmoa kiusataan?
- Miltä Annista tuntuu, kun hänen hahmoaan ja häntä itseään haukutaan?
- Kuka Annin hahmoa haukkuu?
- Kuka voisi auttaa Annia ja mitä Anni voi itse tehdä?

Jos haluat, voit ottaa lisäksi esille näitä kysymyksiä:

- Mitä eroa on virtuaalisilla tavaroilla ja oikeilla tavaroilla? Mitä virtuaalisille tavaroille tapahtuu, kun lopetat pelin käyttämisen?
- Mitä tapahtuu, jos ilmoittaa ylläpitoon kiusaamisesta?

ANNI LUOTTAÄIDIN APUUN

Mallinukke-sivulle liittynyttä Annia on alkanut ärsyttää, sillä hän ei tiedä, kuka häntä haukkuu netissä. Netissä esiintyvät nimimerkit kuitenkin loukkaavat Annin tunteita todella ikävillä kommentteilla. Pahinta on, että he vaikuttavat tuntevan Annin myös koulusta. Pian Anni huomaa, että joku muu käyttää hänen omaa Mallinukke-tiliään – Annin hahmolle on hankittu lisää vaatteita hänen tietämättään. Jollain on siis Annin salasana!

Mirtsu: Nyt ei kannata hätäntyä! Ainoat ihmiset, joilla tässä todellisia murheita on, ovat raukkamaiset tyypit, jotka ilkeivät netissä nimimerkkien takaa. Kannattaa kertoa rohkeasti asiasta vanhemmille, jotta voitte yhdessä ilmoittaa haukkumisesta palvelun ylläpitäjille – heillä on kyllä keinot estää sellainen!

Äiti ei ole arvatenkaan tyytyväinen, että Anni on vastoin sopimusta mennyt omin päin nettiin, ja tilannut vielä kännykän kautta mallidollareita. Mutta sen sijaan, että äiti suuttuisi, hän lupaakin auttaa Annia. Ja kun Anni korjaa, että se oli kyllä Henna, joka kännykkää käytti, kysyy äiti heti, että kertoiko Anni myös salasansa Hennan kuullen – ja tätä kauttahan salasana on päätynyt vääriin käsiin.

Annia kaduttaa kovasti, mutta äiti lohduttaa, että jos Anni nyt lupaa harjoitella netin käyttöä ensin vanhempiensa kanssa, niin seuraavana vuonna hän voi saada jo oman läppärin. "Mutta muista, Anni", äiti vielä toruu, "Älä koskaan kerro salasanojasi ulkopuolisille ja mikäli sinulla on nettiasioissa jotain epäselvää, niin kannattaa kysyä ensin vanhemmilta, ihan rohkeasti vaan!"



Mirtsu: Annin äiti puhuu fiksuja! Muistattehan, että salasana on kuin alushousut: älä jätä näkyville, älä lainaa kaverille ja vaihda riittävän usein!

Keskustele oppilaiden kanssa:

- Mitä äiti neuvoi?
- Mistä Anni huomaa, että joku on käyttänyt hänen tiliään?
- Kuka on käyttänyt Annin Mallinukke-tiliä?
- Millaisiin ongelmiin Anni voi joutua, jos joku muu käyttää hänen Mallinukke-tiliään?
- Mitä Anni oppi tästä tapahtumasta?
- Miten Anni voisi ottaa asian puheeksi Hennan kanssa?
- Voivatko Anni ja Henna olla vielä kavereita?
- Miten neuvosit Hennaa toimimaan jatkossa?
- Miten tarina jatkuu?

3) TUNNIN LOPETUS

Voitte jatkaa videon teemojen käsittelyä toiminnallisilla harjoituksilla. Harjoituksia löytyy Mediataitokoulun lisäksi esimerkiksi Mannerheimin Lastensuojeluliiton mediakasvatusmateriaaleista (www.mll.fi/mediakasvatus).

Paritehtävä ystävydestä sopii hyvin tämän oppitunnin päätteeksi:

Kehota oppilaita muodostamaan parit ja haastattelemaan toisiaan vuorotellen:

- Onko ajatuksesi ystävydestä muuttunut vuosien varrella? Minkälaisia asioita arvostit ystävässä kaksi vuotta sitten, entä nyt?
- Muistele hetkeä, jolloin olet kokenut ystävän kanssa jotain mukavaa. Mitä tapahtui?
- Onko ystävä joskus painostanut sinua johonkin? Miten painostukseen tulee suhtautua? Voiko ystäväälle sanoa joskus ei?
- Minkälaisia ystävyys-suhteita toivoisit, että sinulla olisi yläkoulussa tai aikuisena?

Taustatietoa oppitunnin teemoista

Rahankäyttö netissä

Virtuaalinen kuluttaminen nettipalveluihin on yksi tapa harjoitella omaa rahankäyttöä. Lapsi ei välttämättä ymmärrä rahan arvoa eikä osaa suhteuttaa käyttämäänsä virtuaalirahaa oikeaan rahaan. Viikkorahojen käyttämisestä kannattaa pohtia: käyttääkö rahat virtuaalitarvokkeisiin vai säästääkö vaikkapa uuteen polkupyörään. Tällaisia arjenhallintataitoja voi myös koulussa opettaa.



Monet ilmaiseksi mainostetut peli- ja nettisivustot ovat myytäväksi tarkoitettuja mediatuotteita siinä missä elokuvat, kirjat tai tv-sarjat. Nuoret käyttävät pääasiassa kolmenlaisia sivustoja, joissa raha liikkuu:

1. Kuukausimaksut verkkopeleihin, musiikkipalveluihin ja verkkoyhteisöihin (esim verkkopelien kuukausimaksut, Netflix ja Spotify).
2. Ostokset peleissä ja verkkopalveluissa (esim. vaate tai esine pelihahmolle).
3. Mobiilipelit ja -sovellukset, sekä kokonaiset pelit erilaisista sovelluskaupoista (Steam, AppStore)

Lisäksi kaupallisuus näkyy sivustoilla, joissa raha ei liiku palvelun tuottajan ja käyttäjän välillä vaan rahoitus palvelun ylläpitoon tulee mainosmyynnistä. Näin toimivat esimerkiksi Facebook ja Google. Hyvin suuri osa lasten ja nuorten netinkäytöstä kohdistuu kaupallisten yritysten sivustoille, joilla on aina jokin kaupallinen motiivi.

On hyvä huomioida, että nettipelejä voi yhä useammin pelata kännykällä, jolloin rahan menon saattaa huomata kännykkälaskusta. Vaikka peliin saisi hankittua aluksi ilmaisen hahmon, useimmiten pelissä eteneminen vaatii oikean rahan käyttämistä. Oikea raha vaihdetaan yleensä virtuaalirahaan. Oikea raha vaihtuu virtuaalirahaksi luotto- tai pankkikortilla tai kännykkämaksulla. Hyödykkeitä voi ostaa myös pankkisiirrolla, esimerkiksi kansainvälisen maksujärjestelmä PayPalin kautta. Maksua vastaan hahmo voi kehittää itseään ja taitojaan. Esimerkiksi tyttöjen suosimissa "paperinukkepeleissä", kuten GoSupermodelissa, voi ostaa uusia vaatteita ja asusteita pelihahmolle. Poikien maailmassa samankaltainen peli on esimerkiksi Runescape, jossa voi hankkia itselleen parempia hevosia tai aseita oikealla rahalla.

Raha voi toimia myös lapsiryhmässä identiteetin ja aseman vahvistamisen välineenä. Esimerkiksi se, jolla ei ole maksullista tiliä voi kohdata haukkumista. Onkin tärkeää pohtia lasten ja nuorten kanssa, miksi rahaa käytetään sekä millaisia tunteita virtuaaliraha ja sen käyttäminen herättää.

Virtuaalihahmoilla käydään netissä myös kauppaa. Esimerkiksi nettiroolipeleissä kehitettyjä hahmoja myydään useiden satojen eurojen arvoisena verkkohuutokaupoissa. Toinen elämä –hankkeessa (2008) tutkittiin, että joka viides 10-18-vuotias (pääkaupunkiseudulla) käyttää oikeaa rahaa virtuaalisiin hyödykkeisiin, kuten verkkoyhteisöjen sisäiseen rahaan. Keskimäärin rahaa käytetään noin 1,7 € kuukaudessa lasta kohden. Rahaa käytetään ala-asteella enemmän virtuaalisiin hyödykkeisiin kuin yläasteella.

Peleissä voi myös joskus ansaita rahaa esim. markkinoimalla peliä kaverille. Näihin mahdollisuuksiin tulee kuitenkin aina suhtautua kriittisesti ja tarkistaa tuleeko esim. samalla antaneeksi suostumuksensa myös johonkin muuhun kuten omien tietojen antamiseen kolmansille osapuolille tai pelin markkinoimiseen omilla Facebook-sivuilla.

Kaupankäyntiin alaikäisten keskuudessa liittyy aina näkökulmia, joita kannattaa ottaa puheeksi luokassa. Yksi tavallinen ongelma on virtuaalivarkauden uhriksi joutuminen. Useimmiten virtuaalivarkaus tapahtuu siten, että käyttäjän käyttäjänimi ja salasana saadaan selville, ja niiden avulla käydään varastamassa virtuaaliomaisuutta. Virtuaalivarkauksien heikoin lenkki onkin käyttäjä itse: jokaisen olisi huolehdittava tietokoneen suojauksesta, välteltävä huijaussivustoja ja ottaa käyttöön riittävän vahvat salasanat.



Monelle aikuiselle virtuaalimaailmoin liittyvät rikokset ovat melko vieras asia ja ne saattavat herättää huvittuneisuutta – kukapa nyt pikseliukkelin perään haikailisi. Nuorelle virtuaalinen omaisuus voi kuitenkin tuntua yhtä todelliselta kuin oikeat esineet ja mielipaha katoamistapauksessa on sen mukainen. Virtuaaliesinekaupan arvo on maailmalla jo miljardeja euroja, joten mistään pikkuasiasta ei ole kyse.

Oppilaita kannattaa myös muistuttaa, että moniin palveluihin kirjautumalla hyväksyy myös palvelun käyttöehdot ja säännöt. Käyttöehdot ja säännöt ovat usein hyväksi käyttäjälle, mutta joskus myös niissä saatetaan mainita esim. sivuston saavan käyttää kaikkea sinne laitettua materiaalia omaan mainontaan. Käyttöehtojen lukeminen siis kannattaa.

Lisätietoa:

[Toinen elämä -hankkeen selvitys](#) pääkaupunkiseudun 10-18-vuotiaiden netinkäytöstä
[Virtuaalivarkaudet todellisuutta](#), nettipoliisi Marko Forssin kirjoitus Rikoksentorjuntaneuvoston lehdessä

Salasanan merkitys

Hyvä ja huolella säilytetty salasana voi säästää monilta harmeilta. Salasanan antaminen kaverille ole koskaan kaveruuden mitta. Hyvä salasana muodostuu merkeistä, numeroista ja kirjaimista. Salasanan tulee olla niin vaikea, ettei kukaan voi sitä arvata. Hyvä salasana ei siis ole lemmikin tai pikkuveljen nimi, vaan esimerkiksi lausesäännöllä muodostettu. Esimerkiksi salasana Mposv09 on muodostettu lauseen 'Minun pikkuveljeni syntyi vuonna 09' ensimmäisistä kirjaimista. Helppo muistaa, mutta vaikea arvata!

Jos salasana joutuu väärin käsiin, voi tuloksena olla esimerkiksi oman sähköposti- tai pelitilin muokkaaminen tai poistaminen, tilin väärinkäyttö (esim. lähetetään tilin haltijan nimissä haukkumisviestejä kavereille) tai omien henkilökohtaisten asioiden levittäminen muiden ihmisten tietoon.

Nettikiusaaminen

Netti- ja kännykkäkiusaaminen on tavallisinta nuorimpien netinkäyttäjien keskuudessa, mutta sitä ilmenee myös yläkoululaisten ja toisen asteen opiskelijoiden keskuudessa. Nettikiusaaminen on kuitenkin silti verrattain harvinaista: EU Kids Online-tutkimuksen mukaan 9-16-vuotiaista suomalaislapsista 5 % raportoiti kokeneensa nettikiusaamista. Euroopan laajuudessa tutkimuksessa todettiin, että 93 % lapsista ei kiusaa eikä tule kiusatuksi.

EU Kids Online -tutkimuksessa on selvitetty, että ne jotka kiusaavat, ovat tulleet kiusatuksi aikaisemmin ja ovat taustoiltaan sosiaalisesti heikossa asemassa. Samoin kiusattujen taustoissa näyttää olevan poikkeavuutta suhteessa ns. tavalliseen koululaiseen. Koulu- ja nettikiusaaminen ovat usein tiiviisti yhteydessä toisiinsa – mutta eivät kuitenkaan aina. Haasteena on, että nettikiusattu ei pääse kiusaajaan pakoon edes kotona.



Nettikiusaamisen muodot ovat moninaiset. Sosiaalisessa mediassa tavallisia tapoja kiusata ovat:

- Salasanoiden anastaminen ja niiden avulla pahantekeminen, esimerkiksi kirjautuminen kaverin tilille ja haukkuminen kaverin nimissä
- Nolojen ja inhottavien kuvien ja videoiden levittäminen
- Kiusaamis-, haukkumis- ja uhkailuryhmien perustaminen, esim. julkisuuden henkilöitä kohtaan, mutta myös kiusattuja kohtaan
- Nimetön haukkuminen esimerkiksi keskustelupalstoilla
- Ryhmästä ulossulkeminen, ei esimerkiksi päästetä luokan oppilaiden keskuudessa avattuun nettikeskusteluryhmään
- Säilyttelyvideoiden lähettäminen kavereille

Toisen tunteita on vaikea arvioida netissä, ja niinpä pienikin pila, joka on tarkoitettu vitsiksi, voi tuntua valtavan pahalta ja jäädä vaivaamaan pitkäksi aikaa. Näin esimerkiksi ikäviä kuvia sisältävien linkkien tai säilyttelyvideon lähettäjä ei voi arvioida, miten vastaanottaja kokee videon sisällön.

Nettikiusaamisen seuraukset voivat yllättää kiusaajan. Tekojen vakavuus voi ylittää rikoskynnyksen, ja myös alaikäinen joutuu vastaamaan teoistaan. Oppilaiden kanssa on hyvä keskustella rikoksen rajojen ylittämisestä

Netissä tehty kiusa saa usein suuren yleisön, teot jäävät nettiin pitkiksi ajoiksi (esim. videota voi olla vaikea saada pois) ja ne aiheuttavat häpeää vielä pitkienkin aikojen päästä. Kiusaajalla ei välttämättä ole mitään mahdollisuuksia vetää pilaa takaisin siinä vaiheessa, kun pila on lähtenyt eteenpäin netissä – vaikka sen poistaa omalta koneelta, se voi silti jäädä nettiin.

Lisätietoa:

[EU Kids Online -tutkimustuloksia kiusaamisesta](#)

[MLL:n Ei nettikiusaamiselle! -aineisto](#). Aineisto sisältää toiminnallisia harjoituksia tunne- ja vuorovaikutustaitojen harjoitteluun 4.-6.-luokkalaisten.

[MLL:n Laki, nuoret ja netti -aineisto](#). Aineisto on suunnattu yläkouluun, mutta harjoituksia voidaan soveltaa myös alakouluikäisille.



Kaveripaine

Yläkouluikää lähestyttäessä kavereista tulee selvästi vanhempia tärkeämpiä. Koulu on nuoren sosiaalisen elämän keskipiste, jonne tullaan tapaamaan kavereita ja seuraamaan ihastusta. Ellei kavereita olisi, koulunkäynti ei välttämättä aina kiinnostaisi. Koulussa nuoret kokeilevat eri rooleja ja hakevat omaa paikkaansa ryhmässä: yhteentörmäyksiä tulee väistämättä. Nuorta on hyvä muistuttaa siitä, ettei kaikkien kanssa tarvitse olla hyvä kaveri. Kaikkien kanssa on kuitenkin tultava toimeen.

Sosiaaliset suhteet toimivat nuorelle peilinä ja useimmiten myönteisenä voimavarana. Kavereiden myönteinen vaikutus on kyseenalainen, jos ryhmä painostaa jäseniään ei-toivottuun tai jopa lainvastaiseen toimintaan. Nuoren on vaikea kieltäytyä, kun kaverit painostavat. Terve omanarvontunto auttaa nuorta vaikeissa tilanteissa: kun nuori luottaa itseensä, hän jättää useimmiten tekemättä sellaiset asiat, jotka hän kokee itselleen haitallisiksi.

Nuori peilaa itseään toisista nuorista: mitä minä olen verrattuna muihin, mitä muut minusta ajattelevat. Muilta saatu myönteinen palaute on tärkeää. Kielteinen palaute ja kiusatuksi joutuminen voivat pahimmillaan vaikuttaa haitallisesti nuoren tapaan ajatella itsestään ja murentaa nuoren kehittyvää itsetuntoa.

Myös tyttöjen ja poikien kaverisuhteissa on eroja. Pojat viihtyvät usein kaveriporukoissa, kun taas tytöille tärkeämpää ovat muutamat parhaat ystävät tai yksittäinen paras kaveri. Tyttöjen ystävyysuhteet ovat poikia tiiviimpiä. Tämän vuoksi tytöille on usein poikia tärkeämpää omistaa tietyt asiat tai kulkea tietyinlaisissa vaatteissa. Ryhmästä voi joutua ulkopuolelle aikuisen silmissä heppoisin perustein.



5.-7.-luokkalaisten tarina: OLENKO AINOA?



Oppitunnin tavoitteet

- Oppilaat pohtivat yksityisyyasetuksiaan sosiaalisen median palveluissa
- Oppilaiden osaavat arvioida netissä kohtaamiensa henkilöiden luotettavuutta
- Oppilaat tunnistavat nettikiusaamisen muotoja
- Oppilaat ymmärtävät, että lait pätevät myös netissä

Tunnin rakenne

1. Tunnin aloitus lämmittelytehtävällä (n. 5 minuuttia)
2. Video (Videon kokonaiskesto 7 minuuttia, keskusteluille varattava lisäksi vähintään 25 minuuttia)
3. Tunnin lopetus toiminnalliseen harjoitukseen (n. 10 minuuttia)

Tunnin kulku

1) TUNNIN ALOITUS

Tunti on hyvä aloittaa teemaan virittävällä harjoituksella. Lämmittelyharjoitus rentouttaa tunnelmaa ja pohjustaa videon keskusteluja. Turvallisessa ja rennossa ilmapiirissä oppilaat uskaltavat esittää omia ajatuksiaan videon yhteydessä.



Kapteeni käskee

Kehota oppilaat seisomaan ja ottamaan tilaa ympärilleen. Luettele oppilaille alla olevia väitteitä netinkäytöstä. Jos oppilas on samaa mieltä väitteen kanssa, hänen pitää tehdä väitteen määräämä tehtävä.

Väitteet:

- Se, joka käyttää nettiä joka päivä, taivuttaa vasemmalla kädellä kohti oikeata kylkeä.
- Se, joka on ainakin joskus käyttänyt meseä, nostaa molemmat kädet kohti kattoa.
- Se, joka on laittanut omia kuviaan nettiin, kurottaa molempien käsien sormilla kohti varpaita.
- Se, joka on tutustunut uusiin ihmisiin netissä, tekee hassun ilmeen.
- Se, joka on törmännyt nettikiusaamiseen, koskettaa oikean käden etusormella nenäänsä.
- Se, joka on joskus katunut nettiin laittamaansa kuvaa tai tekstiä, koskettaa vasemman käden pikkurillillä vasenta korvaansa.
- Se, joka tietää miten Facebookin yksityisyysasetuksia säädetään, käy nopeasti kyykyssä.
- Se, joka tietää mitä nettipoliisi tekee, tekee kaksi haara-perus-hyppyä.

2) VIDEO

NETTI KOHTAAMISPAIKKANA

Riikka odottaa kovasti seuraavana vuonna alkavaa 7. luokkaa. Moni Riikan luokkalainen on jo pussannut ja jopa seurustelee, mutta Riikalla ei ole vielä ollut poikaystävää. Kukaan oman luokan pojista ei oikein kiinnosta, mutta Riikka ei haluaisi aloittaa yläkoulua ainoana tyttönä, joka ei ole vielä seurustellut.

Riikka päättää kirjautua Lärvikirjaan, sillä hän on kuullut kavereidensa saaneen siellä monilta söpöiltä pojilta kaveripyyntöjä. Yksi Riikan tuntema yläkouluikäinen tyttö sanoo löytäneensä sieltä jopa poikaystävän!

Riikka rekisteröityy Lärvikirjaan ja laittaa sinne kuvia muun muassa luokkaretkeltä. Riikka ajattelee, että kivat muistot on hauska jakaa Lärvikirja-kavereiden kesken – luokkaretkihän oli paras reissu, mitä hän oli koskaan tehnyt!

Keskustele oppilaiden kanssa:

- Voiko netistä löytää uusia kavereita? Millaisia kavereita?
- Mitä Lärvikirjan kaltaisia palveluita tiedätte ja käytätte? Mitä niissä tehdään?
- Mitä pitäisi muistaa, kun laittaa kuvia nettiin?



Jos haluat, voit ottaa lisäksi esille näitä kysymyksiä:

- Miksi nettipalveluilla on ikäraajat?
- Mitä voi tapahtua, jos valehtelee ikänsä netissä?
- Miten netissä juttelu eroaa kasvokkain juttelusta?

MIETI, MITÄ JULKAISET

Lärvikirja-tilin vasta avannut Riikka tägää luokkaretkeltä otettuihin kuviin kaverinsa lidan, jolla myös on Lärvikirja-tili. Pian sekä lidan että Riikan kaverit alkavat kommentoida kuvia. Yksi lidan kavereista kysyy Riikasta, että "Kuka toi tyyppi on, jolla on tosi nolot vaatteet?" lida vastaa, että "Koulukaveri, jonka kanssa oli pakko hengata". Kaveri jatkaa vielä haukkumista ja kirjoittaa, että "Mä en kehtais liikkua tollasen tyyppin kanssa". Riikkaa alkaa nolottaa ja hävettää.

Moi! Mä olen nettiporo Mirtsu! Sitä vaan piti sanoa, että jos joku tässä itsensä on nolannut, niin tuo epäkohtelias kommentoija. Voit onneksi varmistaa Lärvikirjan asetuksista, ketkä kuvasi näkevät ja ketkä niitä voivat kommentoida. Ja hei, yksi juttu vielä! Kato, mulla on tällainen kaveri!

Morjensta, mä olen nettipoliisi Fobba! Tiesitkö, että laki suojelee ihmisiä kunnianloukkauksilta, joita myös julkiset nimittelyt netissä voivat olla. Kannattaakin siis olla erityisen tarkkana, mitä netissä kirjoittelee! Lärvikirjassa on myös toiminto, jolla voit ilmoittaa sivuston ylläpitäjille loukkaavista tai asiattomista jutuista. Toki voit olla yhteydessä myös meihin nettipoliiseihin. Äläkä missään nimessä unohda, että ihan ensimmäisenä kannattaa ilmoittaa asiasta vanhemmille tai opettajalle. Luotettavat aikuiset auttavat aina!

- Eiks oo komee ja fiksu!, Mirtsu huokaa sorkat ristissä.

Keskustele oppilaiden kanssa:

- Mitä mieltä olette lidan ja hänen kavereidensa lähettämistä kommentista?
- Miltä kommenttien saaminen tuntuu Riikasta?
- Voiko kommentointi olla kiusaamista?
- Mitä tarkoittaa kunnianloukkaus? Mikä muu voi olla rikollista netissä?

Jos haluat, voit kysyä vielä:

- Mitä asioita pitää ottaa huomioon, kun laittaa jotain nettiin?
- Millaisia asioita ei kannata laittaa nettiin tai kertoa netissä?



TARKISTA YKSITYISYYSASETUKSET

Ilkeästä ja asiattomasta nimittelystä mielensä pahoittanut Riikka päättää muuttaa Lärvikirja-asetuksensa niin, että vain omat kaverit näkevät hänen valokuvakansionsa, eikä hän aio enää laittaa muista ihmisistä kuvia nettiin ilman heidän lupaansa. Profiilikuvakseen hän valitsee mahdollisimman edustavan otoksen ja kirjautuu viattomalta tuntuvaan treffipeliin.

Pian Riikka alkaakin saada kaveripyyntöjä kivan näköisiltä pojilta, jopa ulkomailta saakka. Olisikin aika jännää, jos olisi ulkomaalainen poikaystävä! Jotkut näyttävät kyllä aika vanhoilta, mutta mukana on myös nuorempia. Riikka ottaa osan heistä kavereikseen, kuten myös suomalaisen Nikon. Niko vaikuttaa todella kivalta, ja on vain vuotta vanhempi. Niko alkaa tökkäillä Riikkaa, ja Riikka tökkäilee takaisin.

Keskustele oppilaiden kanssa:

- Miten voi varmistua, että netissä esiintyvä henkilö on sitä, mitä väittää?
- Millä perusteella kannattaa ottaa ihmisiä kaverilistoille netissä?
- Millaista on tutustua ihmisiin internetin kautta? Miten se eroaa kasvokkaisesta tutustumisesta?

Jos haluat, voit ottaa lisäksi esille näitä kysymyksiä:

- Mitä tapahtuu, kun Lärvikirjassa tökkää?
- Kannattaako tuntemattomia ihmisiä ottaa kavereiksi ulkonäön perusteella? Tai sen perusteella, että on yhteisiä tuttuja?

NETTITUTTUA TAPAAMAAN

Riikka saa pian yksityisviestin Nikolta, joka kyselee, onko Riikka sinkku. Kun Riikka vastaa että on, ehdottaa Niko tapaamista. "Wau, Mikään ei olisi siistimpää, kuin yläkoulussa oleva poikaystävä!" Riikka ajattelee.

Riikka ja Niko sopivat treffit perjantai-illaksi. Riikka valehtelee vanhemmilleen menevänsä kaverin luokse katsomaan leffaa, sillä äiti on sanonut, että Riikan tulee aina kertoa, missä liikkuu ja kenen kanssa, jotta vanhemmat voivat tarpeen tullen tulla hakemaan. Vaikka Riikka on kertonut rehellisesti Nikolle olevansa 12-vuotias, hän haluaa hieman meikata, jottei vaikuttaisi Nikon silmissä niin nuorelta. Riikka ottaa äitinsä meikkipussista ripsivärin ja huulipunan, ja alkaa meikata.

Mirtsu: Nyt järki käteen! Yksin ei kannata kyllä lähteä tapaamaan tuntematonta ihmistä, josta ei tiedä yhtään mitään!

Riikkaa alkaa itseäänkin hieman pelottaa, ja hän laittaa tekstarin parhaalle kaverilleen, joka lähtee kuin lähtee Riikan mukaan. Riikka vannottaa kuitenkin ensin kaveriaan, ettei tämä missään nimessä saa kertoa kotona, kenen kanssa on menossa ja minne.



Keskustele oppilaiden kanssa:

- Mitä riskejä tuntemattomille puhumisessa on?
- Millaisista asioista tuntemattomille ihmisille voi puhua netissä?
- Mitä nettitutun tapaamisessa pitää ottaa huomioon? Missä asiassa Riikka toimi oikein?
- Miksi Riikka ei halua kertoa vanhemmilleen, kenen kanssa on menossa ja minne?

Jos haluat, voit ottaa lisäksi esille näitä kysymyksiä:

- Miten uusille tuttavuuksille annetaan hyvä ja mukava kuva itsestä netissä?
- Miten lopetat keskustelun ihmisen kanssa, jonka kanssa juttelu ei ole kivaa?
- Miksi Riikka haluaa näyttää ikäistään vanhemmalta?

TILANNE HALLINTAAN

Riikka lähtee kaverinsa kanssa tapaamaan netistä löytämänsä vuotta vanhempaa Nikoa. Treffipaikalla ei näy kuvan poikaa missään, sen sijaan puun takaa kurkkii aivan Riikan luokalla olevan Antin näköinen poika, joka ottaa tytöistä kännykällä kuvia. Tytöt ymmärtävät, että heitä on huijattu – ei ole olemassakaan ketään 13-vuotiasta Nikoa. Pian pusikosta kuuluu tuttua naurua, kun Antti ja kaksi muuta luokkakaveria nauravat tytöille. Antti uhkaa laittaa kuvat meikatusta Riikasta nettiin niin, että kaikki muutkin näkevät.

Mirtsu: Nyt tämä poro on kyllä sarvistaan aivan sekaisin! Mitä tällaisessa tilanteessa kuuluisi tehdä?

Fobba: Nettipoliisi tekee paljon työtä sen eteen, että ymmärrettäisiin, että kaikki ei ole netissä sitä miltä näyttää. Mutta koska duunia on paljon, on teidän itsennekin osattava harkita turvallisuusasioita joka kerta, kun käytätte nettiä. Ja muistakaa aina, että koska vanhemmillanne on teistä vastuu ja huoli, on hyvin tärkeää, että he tietävät, missä te oikeasti pyöritte.

Riikan bestis lohduttaa paljastamalla, että ei hänelläkään ole oikeasti ollut vielä poikaystävää, niin kuin ei monella muullakaan heidän luokallaan. Puheet ovat aina isoja, mutta totuus jotain aivan muuta. Sitä paitsi, yläkoulussa tytöt varmasti tapaavat kivoja ja söpöjä poikia, jotka eivät kiusaa tai huijaa.

Keskustele oppilaiden kanssa:

- Pojat uhkasivat laittaa kuvat ja videon nettiin. Mitä ongelmia siitä seuraisi tytöille? Entä miten pojat toimivat väärin?
- Miten tyttöjen pitää toimia, jos he haluavat estää kuvien leviämisen? Kuka aikuinen voisi auttaa?
- Voiko poliisiin ottaa tällaisessa asiassa yhteyttä? Miten? Millaisia tietoja poliisi tarvitsee?
- Mitä Riikka on oppinut tästä?
- Miten tarina jatkuu?



3) TUNNIN LOPETUS (n. 10 minuuttia)

Voitte jatkaa videon teemojen käsittelyä toiminnallisilla harjoituksilla. Harjoituksia löytyy esimerkiksi Mannerheimin Lastensuojeluliiton materiaaleista (www.mll.fi/mediakasvatus).

Esimerkiksi tämä Kuinka pahalta tuntuu? -harjoitus sopii Riikan tarinan jatkeeksi. Harjoitus on julkaistu alun perin tukioppilasohjaajille suunnatussa [Viisaasti verkossa -oppaassa](#).

Kuinka pahalta tuntuu?

Kerro, että luokan toisessa päässä on paikka, jos 'tuntuu aivan kamalalta' ja toisessa päässä 'ei tunnu mitään'. Luokan keskellä on paikka, jossa 'harmittaa vähän'. Pyydä oppilaita asettumaan luokassa siihen kohtaan, miltä heistä tuntuisi, jos seuraavaksi luetut tilanteet tapahtuisivat heille.

Lue seuraavat tilanteet ääneen ja odota, että jokainen on löytänyt paikkansa janalta ennen seuraavan tilanteen lukemista.

1. Nettituttuni levitteli ihan perätöntä juorua parhaasta kaveristani.
2. Joku sai selville salasanani Meseen ja lähetti nimissäni tosi noloja viestejä kavereilleni.
3. Huomasin, että yhdelle meidän luokkalaiselle oli perustettu pilayhteisö nettiin.
4. Minusta levitellään täysin valhellisia juttuja netissä ja nyt kukaan ei halua olla kanssani välitunnilla.
5. Veljeni laitto minusta kuvia nettiin. Ne ovat mielestäni rumia, mutta veljeni ei suostu poistamaan niitä.
6. Joku lähetti kännykkääni kuvan, jossa yhden meidän luokkalaisen naama oli yhdistetty seepran vartaloon.
7. Sain kuulla, että meidän luokalle oli perustettu oma ryhmä nettiin, mutta minua ei ole kutsuttu.
8. Laitoin nettiin yhden kivan kuvan itsestäni. Joku oli kommentoinut siihen, että 'hiton läski'.
9. Kaksi kaveriani pelaa yhtä kivaa nettipeliä yhdessä. Pyydyn päästä mukaan, mutta he eivät huolineet minua.
10. Eräs rinnakkaisluokkalainen kertoi minulle chatissa aika rajun salaisuuden eräästä luokkakaveristaan.

Kerro lopuksi, että tässä tehtävässä ei ollut väärä eikä oikeita vastauksia. Sama asia tuntuu eri ihmisistä erilaiselta. Netissä ei näe toisen kasvoja, joten on vaikea tietää, miltä toisesta tuntuu. Se mikä itsestä ei tunnu millekään, voi tuntua toisesta todella kamalalle.

Taustatietoa oppitunnin teemoista

Uusia kavereita netistä

Lapset ja nuoret pitävät netissä yhteyttä lähinnä reaali maailmasta tuttuihin kavereihinsa, mutta toisinaan he tutustuvat myös uusiin ihmisiin. Nuoret pitävät netissä tutustumista helppona ja mukavana tapana tavata ihmisiä. Suurin osa uskoo, että netissä voi ihastua ja tavata seurustelukumppanin.

Monille netissä tutustuminen on luonnollisempaa kuin reaali maailmassa, sillä netissä voi olla helpompaa olla oma itsensä ja ilmaista omia tunteitaan ja ajatuksiaan. Netti on myös oiva paikka vertaistuelle, sillä nettikavereille voi avautua sellaisista asioista, joista kertominen koulukavereille nolottaa. Tällaisia asioita voivat olla esimerkiksi koulukiusaaminen tai vanhempien alkoholismi. Netin kautta voi tavoittaa muita samoin ajattelevia tai vaikka samaa bändiä fanittavia kavereita.



Nuori voi päätyä rakentamaan merkitykselliset ystävyyssuhteensa vain netissä, jos esimerkiksi koulussa yritykset ystävystyä muiden oppilaiden kanssa ovat epäonnistuneet tai nuori on jostakin syystä torjutun asemassa vertaisryhmässään. Nettiyhteisöt voivat olla lapselle tai nuorelle merkittävä tapa kohdata vertaisryhmään kuuluvia nuoria, keskustella tärkeistä asioista ja vaihtaa mielipiteitä ja näkökulmia.

Koska nettiviestintä on osittain vääristynyttä – emme näe puhekumppania, emmekä tiedä tarkkaan, millainen ihminen vastapuoli on – on tuntemattomien kanssa keskustelussa kuitenkin omat riskinsä. Kovin henkilökohtaisista asioista ei kannata jutella tuntemattomille eikä yksityistietoja pitää paljastaa.

Iän valehteleminen netissä

Neljänneksellä alle 13-vuotiaista suomalaislapsista on Facebook-tili, vaikka ikäraja palvelulle on 13 vuotta. Kaikki alaikäiset Facebookin käyttäjät ovat siis rekisteröitymisen yhteydessä valehdelleet ikänsä. Jos lapsi valehtelee ikänsä täysi-ikäiseksi, hänelle näkyy myös aikuisille tarkoitettuja mainoksia eivätkä Facebookin lapsille asettamat turvaominaisuudet toimi. On hyvä pohtia, millaisen viestin antaa lapselle, jos hyväksyy iän valehtelemisen verkkopalveluun. Tarkoittaako se, että kaikista säännöistä saa joustaa?

Yksityisyys ja julkisuus netissä

Verkkomedia hahmottuu hankalasti yksityisyyden näkökulmasta. Sosiaalisen median palvelut tuntuvat yksityisiltä pulinapiireiltä, eikä käyttäjä välttämättä ymmärrä, ketkä kaikki näkevät omia päivityksiä. Internet on kuitenkin julkinen tiedotusväline, eli kaiken mitä sinne kirjoittaa pitäisi olla sisällöltään sellaista, minkä voi julkaista esimerkiksi koulun ilmoitustaululla.

Monissa sosiaalisen median palveluissa voi säätää yksityisyysasetuksilla, minkä tietojen haluaa näkyvän julkisesti ja minkä tietyille käyttäjille. Asetusten kanssa pitää kuitenkin olla tarkkana, sillä niihin kehitetään jatkuvasti uusia ominaisuuksia.

Ystäväpiirin rajausta vähentää huomattavasti ei-haluttuja yhteydenottoja ja vähentää omien yksityisasioiden leviämisen riskiä. Ystäviä voi jakaa erilaisiin ryhmiin, ja antaa ryhmille tietyt oikeudet esimerkiksi nähdä kuvat, videot ja päivitykset. On hyvä keskustella oppilaiden kanssa, millaisia riskejä syntyy, jos hyväksyy kavereiksi kaikki kaverien kaverit ja näyttää paljon omia päivityksiä julkisesti kaikille palvelun käyttäjille.

Jokaisen yksityistiedot ovat arvokkaita. Tällaisia tietoja ovat esimerkiksi nimi, osoite, puhelinnumero, henkilötunnus, syntymäpäivä- ja vuosi, koulun nimi ja harrastusjärjestön nimi. Näiden tietojen julkaisemista pitää aina harkita huolella - etenkin yhdistelmänä. Myös henkilökohtaiset kuvat ovat yksityistietoja. Oppilaille kannattaa muistuttaa, että omia tai kenenkään muunkaan henkilökohtaisia tietoja tai valokuvia ei saa jakaa netissä kenellekään ilman kuvassa olevien suostumusta.

Suurin osa sosiaalisen median palveluista on kaupallisia yrityksiä, eivät nuoria varten tehtyjä pulinapaikkoja. Mitä enemmän käyttäjä paljastaa omista kiinnostuksen kohteistaan, asuinpaikastaan ja muista yksityistiedoistaan, sitä helpompi mainostajien on suunnata viestintä tietyille kohderyhmille. Kannattaakin miettiä, millaisia tietoja itsestään haluaa antaa mainostajille ja ylipäättään kaupallisen palvelun tietoon. Yrityksistä tykkääminen tai julkkisten ottaminen kaveriksi esimerkiksi Facebookissa altistaa käyttäjän samalla näiden tahojen markkinointiviestinnälle.



Yksityisyyden ja julkisuuden hahmottamiseen tuo lisähaastetta se, että yhä useammin verkkopalvelut linkittyvät oikean elämän tilanteisiin. Paikannuspalvelut ovat arkipäivää mobiili-internetin käyttäjien keskuudessa. Foursquare, Facebook Places ja muut paikannussovellukset mahdollistavat sen, että käyttäjä voi kirjautua kännykällä vaikkapa hampurilaisbaariin, ja kerätä näin eräänlaisia arvomerkkejä, joita vastaan voi saada vaikkapa alennuksen hampurilaisateriasta. Samalla tieto kirjautumisesta leviää kaveripiirille, jolloin myös kaverit voivat innostua tulemaan hampurilaiselle. Sovelluksen käyttäjä toimii siis samalla hampurilaisbaarin markkinoijana. Myös vaikkapa kiusaaja tai ahdistelija voi saada paikannuspalvelun kautta tiedon siitä, missä palvelun käyttäjä viettää aikaansa.

Nettikiusaaminen

Nettikiusaamisen haasteena on se, että osa lapsista ja nuorista kokee kiusaamisen ei-niin-vakavana ja toisten mielestä se tuntuu aivan kamalalta. Toisen tunteita ei osata arvioida netissä, ja niinpä pienikin teko, joka on tarkoitettu vitsiksi, voi tuntua valtavan pahalta ja jäädä vaivaamaan pitkäksi aikaa. Näin esimerkiksi ikäviä kuvia sisältävien linkkien tai säilyttelyvideon lähettäjä ei voi arvioida, miten vastaanottaja kokee videon sisällön. Fyysisten vihjeiden puuttuminen voi vääristää sanomaa, ja etenkin ironia ymmärretään netissä helposti väärin ilman oikeita äänenpainoja. Omien sanomisten kanssa kannattaa siis olla tarkkana erityisesti tuntemattomien kanssa juttellessa.

Oppilaita on pienestä pitäen hyvä kannustaa puuttumaan nettikiusaamiseen: ei pidä missään nimessä liittyä kiusaamisryhmiin, tykätä kiusaamisviesteistä tai lähetellä niitä eteenpäin. Kiusattua voi tukea kannustavilla viesteillä. Lisäksi kiusaajalle voi ilmoittaa julkisesti tai yksityisviestillä, että hänen tekonsa eivät ole sopivia. Vaikka kiusaamisen kohteena ei olisi läheinen kaveri, on tärkeää että kaikki kiusaamista näkevät puuttuvat asiaan. Asiasta voi myös ilmoittaa opettajalle, vanhemmille tai sivuston ylläpidolle. Netissä kiusattu nuori tulisi ohjata käyttämään palvelujen turvaominaisuuksia, kuten mustia listoja tai estolistoja, joilla estetään häiriköiden ja kiusaajien mahdollisuus lähettää viestejä tai ottaa yhteyttä.

Jso nuori haluaa estää kuvan tai videon leviämisen netissä, paras tapa on ottaa yhteyttä sivustojen ylläpitoihin ja pyytää poistamaan kuva. Useimpien sosiaalisen median palveluiden käyttösäännöissä lukee, että kaikkien kuvissa esiintyvien pitää antaa suostumus kuvan julkaisuun. Jos näin ei ole, kuva poistetaan. Jos kuvan alkuperäinen levittäjä on tiedossa, häneen kannattaa olla yhteydessä ja kertoa, ettei pidä hänen toiminnastaan. Voi olla että kyseessä on ollut kiusaajan mielestä harmiton pila, eikä hän ole tajunnut aiheuttaneensa mielipahaa.

Lapsen voi olla vaikea ymmärtää ja hyväksyä, että aikuinen puuttuu asiaan ja pelko kiusaamisen pahentumisesta voi olla mielessä. Tämän vuoksi koko yhteisöä on hoidettava: yhteiset osallisuutta ja yhteisöllisyyttä vahvistavat tapahtumat, toiminnalliset harjoitukset, tunteiden käsittely ja kaveruuden vahvistaminen oppilaiden kesken lisää yhteisön toimivuutta ja ennaltaehkäisee kiusaamista.

Lisätietoa:

[Ei nettikiusaamiselle!](#) -opetusmateriaali ja toiminnallisia harjoituksia 4.–6.luokille nettikiusaamisen ehkäisemiseen. Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

[Mannerheimin Lastensuojeluliiton sivuilta](#) löytyy tietoa kiusaamisen ehkäisemisen keinoista



Lait pätevät myös netissä

Nettiin pätee sama Suomen laki kuin oikeaan elämään: ketään ei saa kiusata, uhkailla, nimitellä, julkaista noloja kuvia tai muutenkaan aiheuteta tietoisesti kärsimystä. Nettikiusaamisen seuraukset voivat yllättää kiusaajan. Tekojen vakavuus voi ylittää rikoskynnyksen ja myös alaikäinen joutuu vastaamaan teoistaan. Tällaisia tilanteita ovat esimerkiksi tappouhkaukset, kunnianloukkaukset, yksityisten tietojen levittäminen sekä virtuaaliomaisuuden varastaminen.

Kunnianloukkaus

*...joka esittää toisesta **valheellisen tiedon tai vihjauksen** siten, että teko on omiaan aiheuttamaan vahinkoa tai kärsimystä loukatulle taikka muuten halventaa toista, on tuomittava kunnianloukkauksesta sakkoon tai vankeuteen enintään kuudeksi kuukaudeksi. Jos rikos tehdään **joukkotiedotusvälinettä käyttämällä** tai muuten toimittamalla tieto tai vihjaus lukuisten ihmisten saataville, rikoksentehtyjä on tuomittava törkeästä kunnianloukkauksesta sakkoon tai vankeuteen enintään kahdeksi vuodeksi. Rikoslaki 24: 9 §, 10 §*

Yksityiselämää loukkaavan tiedon levittäminen

*...joka esittää toisen yksityiselämästä **tiedon, vihjauksen tai kuvan** siten, että teko on omiaan aiheuttamaan loukattuun kohdistuvaa halveksuntaa, on tuomittava yksityiselämää loukkaavasta tiedon levittämisestä sakkoon tai vankeuteen enintään kahdeksi vuodeksi. Rikoslaki, 24: 8 §*

Todistusaineisto kannattaa tallentaa ja antaa poliisille. Nettikiusaamisen hyvä puoli onkin se, että siitä jää aina todiste. Kiusaamisviesteistä tai -kuvista voi ottaa ruutukaappauskuvan tai valokuvan kameralla. Poliisiin saa yhteyden joko netin kautta tai menemällä lähimmälle poliisilaitokselle.

Nettipoliisin yhteystiedot löytyvät osoitteesta www.poliisi.fi/nettipoliisi. Sivulla on linkit nettipoliisien Facebook- ja IRC-Galleria-profiileihin, jotka ovat nuorille tarkoitettuja matalan kynnyksen yhteydenottokanavia. Nuorille kannattaa muistuttaa, että on poliisin tehtävä arvioida, onko tilanteessa tapahtunut rikos vai ei. Nuoren itse ei tarvitse tätä tietää yhteyttä ottaessaan.

Lisätietoa:

[Nettirikosten pohdintaa](#), Helsingin nettipoliisin kooste lain rajat rikkovasta nettikiusaamisesta

[MLL:n Laki, nuoret ja netti -aineisto](#). Aineisto on suunnattu yläkouluun, mutta harjoituksia voidaan soveltaa myös alakouluikäisille.

Nettitutun tapaaminen

Monet nettiystävyydet eivät jää nettiin, vaan uusia tuttavuuksia tavataan myös kasvokkain. Parhaimmillaan tapaaminen syventää ystävyyttä ja tuo paljon iloa elämään. Ensimmäisessä tapaamisessa on kuitenkin oltava tarkkana, sillä koskaan ei voi olla varma, kuka netti-identiteetin takana oikeasti on. Lapsen on aina syytä aina kertoa luotettavalle aikuiselle, jos hän aikoo tavata verkkotutun reaali maailmassa. Tapaaminen olisi hyvä sopia julkiselle paikalle, jossa on paljon ohikulkijoita. Ensimmäiseen tapaamiseen kannattaa ottaa mukaan kaveri tai vanhempi. Kännykkä kannattaa pitää käden ulottuvilla.

Jos ilmenee, että henkilö ei ole sitä, mitä on netissä sanonut olevansa, kannattaa poistua heti paikalta.



Seksuaalinen ahdistelu netissä

Lapsen tahallinen tai tahaton tutkimusmatkailu ja kokeilunhalu tuntemattomien kanssa voi johtaa ongelmiin. Pahimmillaan nuori voi ajautua seksuaaliseen keskusteluun aikuisen kanssa. Kaikki ihmiset eivät välttämättä halua hyvää. Omaa järkeä täytyy käyttää jatkuvasti keskustellessa vieraiden ihmisten kanssa netissä. Pelotteluun ei sinänsä ole syytä, mutta terveeseen kriittisyyteen kyllä.

Seksuaalissävyytteisen viestimisen, seksuaalisen häirinnän ja seksuaalisen hyväksikäytön rajaviivoja voi joskus olla vaikea tunnistaa. E erityisen vaikeaa tämä on lapselle tai nuorelle. Seksuaalissävyytteiset viestit voivat murrosikäisestä nuoresta tuntua toisinaan myös jännittäviltä ja kiehtoilta. Aikuisen lapsen kohdistama seksuaalinen teko on kuitenkin aina rikos – myös netissä – ja jo seksuaalissävyytteinen keskustelu alle 16 -vuotiaan lapsen kanssa täyttää rikoksen tunnusmerkistön. Lapsen mahdollinen aktiivinen osallistuminen, ja kyvyttömyys ymmärtää suhteen hyväksikäyttävää ja rikollista luonnetta ei vähennä tapahtuneen vakavuutta.

Joskus aikuiset ihmiset tekeytyvät nuoriksi ja pyrkivät ystävystymään lapsen tai nuoren kanssa netissä tarkoituksenaan myöhemmin saada suhteesta seksuaalista tyydytystä. Hyväksikäyttäjä luo vähitellen luottamussuhdetta lapseen hälventämällä ja rikkomalla lapsen rajoja. Tämä käsittää esimerkiksi vihjailuja seksuaalisesta kanssakäymisestä, intiimejä kysymyksiä lapsen henkilökohtaisista asioista tai seksuaalisen kuvamateriaalin lähettämistä lapselle. Samanaikaisesti luodaan kuvaa luottamuksellisesta ystävyys- tai rakkaussuhteesta, jossa tekijä ymmärtää ja välittää lapsesta. Kyse on kuitenkin seksuaalisesta hyväksikäytöstä, vaikka se näyttäytyy aluksi hyvin hienovaraisena ”ystävyytenä”.

Jos keskustelu antaa tuntua ahdistavalta, siitä kannattaa sanoa keskustelukumppanille. Jos sanominen ei auta, aina voi sulkea keskusteluikkunan tai tarvittaessa koko tietokoneen. Ahdistavat tyyppi kannattaa laittaa mustalle listalle ja ilmi antaa palvelun ylläpitäjille. Korosta oppilaille, että heillä on oikeus kieltäytyä kaikesta, mikä tuntuu vähänkään epäilyttävältä tai epämiellyttävältä. Nuoren ei pidä syyllistää itseään siitä, että on mennyt huijarin ansaan eikä huijarin selustaa tarvitse suojella. Huijarista kannattaa kertoa rohkeasti mahdollisimman monelle, jotta muut osaisivat olla varuillaan.

Seksuaalisesta hyväksikäytöstä pitää aina ilmoittaa poliisille. Viestejä kannattaa tallentaa, jotta ne jäävät todisteeksi.

Lisätietoa:

[Pelastakaa Lasten nettiturvallisuustyön sivu ammattilaisille](#) sisältää paljon tietoa seksuaalisesta hyväksikäytöstä internetissä.

Apua nettiongelmien

Parhaat auttajat ovat yleensä omat vanhemmat. Nuoren kannattaa pitää vanhemmat kartalla siitä, mitä hän tekee netissä ja millaisia nettikavereita hänellä on. Kun vanhemmat tietävät pääpiirteittäin nuoren nettielämästä, on näille helpompi mennä juttelemaan myös nettiin liittyvistä huolista. Lasten mediabarometri 2011 -tutkimuksen mukaan internet-aiheisia riitoja ei ole juuri koskaan niillä lapsilla, joiden vanhemmat ovat perillä lastensa netinkäytöstä.

Netissä päivystää joukko nuorisotyön ammattilaisia. Esimerkiksi Netarin ja Ehyt:n nuorisotyöntekijöillä on päivystyksiä monissa nuorten suosimissa sosiaalisen median palveluissa. Lisäksi sosiaalityön ja seurakunnan työntekijöitä löytyy verkosta.



Jutteluapua tarjoaa myös Mannerheimin Lastensuojeluliiton Lasten ja nuorten puhelin ja netti. Aikuiset vapaaehtoiset päivystäjät vastaavat vuoden jokaisena päivänä. Puhelu on soittajalle maksuton eikä näy puhelinlaskussa. Puhelinnumero on 116 111 ja nettikirjeen voi kirjoittaa osoitteessa www.mll.fi/nuortennetti.

Lisätietoa:

[Lasten mediabarometri 2011](#)

[Netari](#), Pelastakaa Lasten koordinoima verkkonuorisotyöntekijöiden joukko

[Ehyt ry:n verkkonuorisotyö](#)

[Nuorisoammattilaiset netissä](#), Allianssin kokoama lista verkkoauttajista

Tietoa tekijöistä

Tämän materiaalin ovat tuottaneet Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus sekä Mannerheimin Lastensuojeluliitto osana Finnish Safer Internet Centre -hanketta. Materiaali on tuotettu syksyllä 2012.

Lisätietoja hankkeesta: www.saferinternet.fi

Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus www.meku.fi
Mannerheimin lastensuojeluliitto www.mll.fi

Oppaan käsikirjoitus ja videoiden ideointi:

Liisa Kilpiäinen, Mannerheimin Lastensuojeluliitto
Anniina Lundvall, mediakasvatuskouluttaja
Tommi Tossavainen, Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus
Suvi Tuominen, Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus

Videoiden käsikirjoitus:

Elli Mäkilä

Videoiden toteutus:

Lemeon