

KUIDAS ÕPETADA DIGITARKUST ILMA ÜHEGI EKRAANIT



ARUTELU PAARILISEGA

KES VASTUTAB LASTE JA NOORTE DIGIPÄDEVUSTE ARENDAMISE EEST?



Ecosystem to protect and empower minors online



MINOR

PARENTS AND CAREGIVERS

TEACHERS AND EDUCATORS

SOCIAL MEDIA AND OTHER DIGITAL SERVICES PROVIDERS

REGULATORS – THE EU AND MEMBER STATES

Uuendatud riiklikud põhikooli, gümnaasiumi ja alushariduse **õppekavad** sisaldavad digipädevuste arendamist.

Programmid, õppematerjalid, täiendusõpe, koolikülastused, järelkasv ja võimestamine nii ülikoolidest, MTÜ-dest, projektidest, meediamajadest, mäluasutustest kui mujalt.

Kampaaniad, koolitused, harivad artiklid, koolitajad lapsevanemate koosolekutel, laste jaoks turvalised telkom paketid, äpid piiramiseks.

Trahvid, järelevalve, suunised. Järelevalve Amet (TTJA) ning Andmekaitse Inspektsioon (AKI) teostavad riiklikku järelevalvet. Vastavalt meediateenuste seadusele nõuab riik videojagamisplatvormidelt (nt YouTube) alaealiste kaitsmist ja meediapädevuse meetmete rakendamist.

EL-ist tulevad **digiteenuste määrus (DSA)**, **isikuandmete kaitse üldmäärus (GDPR)**, **tehisaru määrus**, **audiovisuaalmeedia teenuste direktiiv (AVMSD)**.

Eesti seadused: nt infoühiskonna teenuse seadus, meediateenuste seadus.

MIDA ÕPETADA?

- Infojaallikate kriitiline hindamine veebis
- Manipulatsioonide, desinformatsiooni, süvavõltsingute (*deepfake*) ja suunatud reklaami äratundmine
- Digikeskkondade ja algoritmide mõistmine
- Sisu loomise ja jagamise loogika mõistmine
- Teadlikkus sellest, kuidas algoritmid kujundavad sotsiaalmeedias nähtavat sisu ja kogemust
- Praktilised oskused isikuandmete ja privaatsuse kaitsmiseks
- Riskide märkamine ja ennetamine (eriti sotsiaalmeedias, suhtlusrakendustes ja mängukeskkondades)

NÄIDISKÜSIMUSED MEEDIASISU ANALÜÜSIMISEKS TI AJASTUL

- Kesvõimis sellesõnumi lõi? Kas kaasatudoli tehisintellekt ja kui jah, siis millises etapis (loomisel, toimetamisel)?
- Miks ma seda sõnumit näen? Kas selle valis või soovitas mulle algoritm?
- Mis on sõnumi eesmärk ja kuidas on TI süsteemid seda eesmärki vorminud?
- Kuidas saab seda sõnumit või väljundit tõlgendada ning milliseid eelarvamusi (kallutatust) see võib võimendada?
- Milliseid andmeid või allikaid on autor või tehisintellekt selle loomiseks kasutanud?

MIDA ÕPETADA?

- Infojaallikate kriitiline hindamine veebis
- Manipulatsioonide, desinformatsiooni, süvavõltsingute (*deepfake*) ja suunatud reklaami äratundmine
- Digikeskkondade ja algoritmide mõistmine
- Sisu loomise ja jagamise loogika mõistmine
- Teadlikkus sellest, kuidas algoritmid kujundavad sotsiaalmeedias nähtavat sisu ja kogemust
- Praktilised oskused isikuandmete ja privaatsuse kaitsmiseks
- Riskide märkamine ja ennetamine (eriti sotsiaalmeedias, suhtlusrakendustes ja mängukeskkondades)

TÕHUSAD ENNETUSTEGEVUSED

- **Õppekava selgus**
- **Oskuste õpe** - noored üldjuhul teavad riske, kuid nad ei käitu vastavalt (nt nad teavad, et küberkiusamine on vale, kuid teevad seda siiski). Oskuste õppimiseks on noortel vaja riskiolukordi ise kogeda ja läbi mängida.
- **Osalejate aktiivne kaasamine** - arutelud ja rollimängud aitavad harjutada seda, kuidas riskantsetes olukordades käituda.
- **Piisav kestus** - vaja on süsteemset lähenemist ja vähemalt 2–3 45-minutilist tundi, et nad jõuaksid teadmisi ka praktikas rakendada.
- **Õpilaselt-õpilasele meetodi rakendamine**
- **Välldi hirmutamist ja negatiivse statistika võimendamist** - üksnes ohtudele ja negatiivsetele näidetele keskendumine võib tekitada lastes vale sotsiaalse normi (nt tunde, et „kõik teevad seda nagunii“ või „kõiki kiusatakse“). Rõhk peab olema tasakaalukusel, positiivsete käitumismustrite mudeldamisel ja lahendustel.
- **Erinevate formaatide kombineerimine**

DIGIPÄDEVUSTE ARENDAMISE VÕIMALUSI

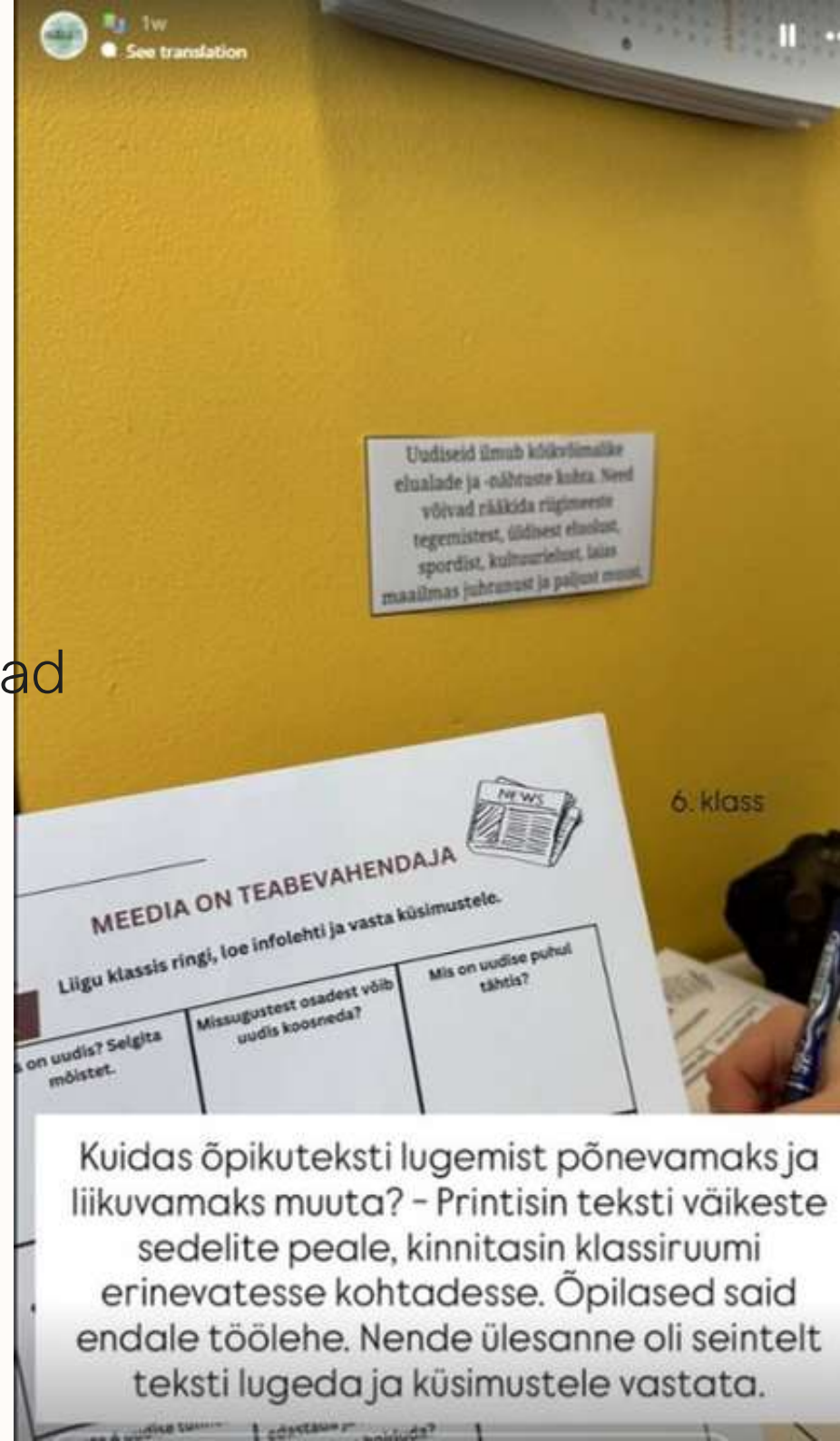
- **klassiruumis** (tööleht, diskussioon, väitlus, analüüs, uurimistöö, eksperiment, simulatsioon)
- **õues** (jalutuskäik, võistlusmäng, näitus, õnneratas, digikäikid)
- **omal käel** (kogukonna toetamine, koolimeedia, sündmuste korraldamine)



Sihtgrupp: 5.-7. klass

Iga õpilane saab endale küsimustega töölehed. Seintele on kinnitatud õpikuteksti katkendid. Õpilased peavad seintelt teadmisi koguma ja töölehe küsimustele vastuseid kirjutama.

meedia.ut.ee/tooleht-meedia-on-teabevahendaja



meedia.ut.ee/soorollid



APPI! ~ Materjalid ~ Meist ~ Koolitused

Konkurss

Misogüünia ja soorollid

See materjal on sulle abiks, kui tahad rääkida noortega Andrew Tate'i-laadsetest sisuloojatest ja soorollidest laiemaltki.

Silt lehelts leiad ülevaate sellest, miks üldse misogüünia, soostereotüüpide ja vaenulikkuse sisu loovate *influencerite* teemaga tegelema peaks, kohe kasutatavad tunni/õppe/vestlusmaterjalid ning lisalugemissoovitusi.

Materjalide autorid: Maria Murumaa-Mengel (maria.murumaa@ut.ee), Tartu Ülikooli meediauuringute kaasprofessor ja Kaarel Lott (kaarel.lott@ut.ee), Tartu Ülikooli digimeedia uuringute nooremteadur



Õppematerjalid, tunniülesanded



Süvenev väärtuslõhe meeste ja naiste vahel

Meheilikkus ja naiselikkus sotsiaalsete konstruktidena

Tagurpidi-maailm

Isiklikult kogetud ebaõiglused

Perspektiivivahetus

Manfluencerite bingo

Tate'i sõnumid

MANFLUENCERITE BINGO

MUSKLITE NÄITAMINE	SUURLINN (NT DUBAI), KÕRGHOONED	AUTOD, JAHID, KAATRID, LENNUKID	VIDEO FILMITUD ALT ÜLES, SINA JUSTKUI PAIKNED ALLPOOL RÄÄKIJAST	SÕLTUVUSTEST RÄÄKIMINE (SOTSIAALMEEDIA, PORNO, ALKOHOL)
JÕUSAALI KESKKOND, TRENNI TEGEMINE	TÄNAPÄEVANE ÜHISKOND ON HUKAS	NIPID, KUIDAS OLLA 'TÕELINE MEES'	NIPID, KUIDAS NAISTEGA ÜMBER KÄIA	NIPID, KUIDAS KIIRESTI RIKKAKS SAADA
MEES PEAB OLEMA OHTLIK JA/VÕI TUGEV	RÄÄGIB ALFADEST, SIGMADEST, BEETADEST	KANNATUSTE LÄBIMISE VAJALIKKUS	FILMIB ENNAST AUTOS RÄÄKIMAS	KRÜPTOVALUUTAD JA INVESTEERIMINE
VANDESÕNAD JA ROPPUSED, NT 'KURADI', 'FUCKING', 'PUSSY' JMS	RÕHUTAB DISTSIPLIINI OLULISUST	VIDEOLO ON TÕSISE MEELEOLUGA TEHNOMUUSIKA TAUST	RÄÄGIB TÕSISE, DOMINEERIVA TOONIGA	SURVESTAB SIND TEGUTSEMA VÄITES, ET OLED LIIGA LAISK, NÕRK, ARG VÕI VAENE
VÄIDAB, ET ÜHISKOND ON MEESTE VASTU	MÕNITAB VAIMSE TERVISE HÄIREID, NT ÄREVUS JA DEPRESSIOON	VIDEO VÄRVITONID ON TUHMID JA TUMEDAD	LAIENDAB MÕNDA OMADUST KÕIKIDELE NAISTELE, DEMONISEERIB NAISI	KASUTAB CAPTIONIS HASHTAG'E 'REAL,' 'GRIND,' 'MOTIVATION,' 'GYM'

Saa tuttavaks koletisega sinu telefonis

Algoritmini- Chefini

on süüdi selles, miks sul on raske
telefoni käest panna.



See tüüp jälgib, mida ja kui kaua sa sotsiaal-
meedias vaatad. Selle info põhjal keedab ta
kokku sulle sisu, mis hoiab sind ekraani ees.
Teda ei huvita, kas sulle satub ette midagi ka-
tsukku või puhast rämpsü. Ta tahab vaid, et
jätkaksid skrollimist.

Võta tal kulp käest!

- Vähk ise menüü. Ära vaata automaatselt
seda, mida äpid sulle ette lökkavad. Kasuta
otsingut ja otsusta ise, mida tarbida.
- Jälgi oma reaktsioone. Iga sinu like ja kom-
mentaari on talle uus retsept. Ära anna talle
ideid supi keetmiseks.
- Pane ta restoran kinni. Pira ekraaniga ja
kui aeg on täis, pane äpp kinni.

Saa tuttavaks koletisega sinu telefonis

Vihafarmero- Pullero

on sisulooja (näiteks tiktokker
või kommentaator), kes külvab
sotsiaalmeedias meelega viha
tekitavat sisu.



See tüüp loobib oma sõnnikuhargiga meelega
valet, solvavat või lihtsalt nõmedat sisu. Teda
ei huvita tõde ega õiglus. Teda huvitab ainult
see, et sa vihastaksid.

Miks? Sest vihale ajav sisu teeb ta kiremini
kuulsaks.

Murra ta sõnnikuhark pooleks!

- Kui mingi peakiri või video ajab sind närvi,
on see tõenäoliselt tema lõks. Ära loe seda.
- Ära hakka kommentaarides vaidlema ega
tema sisu jagama. Sinu vaikus on talle kõige
hüües karistus.
- Üks viis teda võita on tema mängust lahku-
da. Blokeeri vihafarmer.

meedia.ut.ee/loiming

Õpilased analüüsivad, millist funktsiooni täidavad sotsiaalmeediaplatformid nende

- elus ja millised on selle kasutamise sagedus ja kontekst.
Arutelu klassis platvormide mõju üle inimese käitumisele, suhetele ja emotsioonidele.
- Praktilise tööna valib igaüks ühe sotsiaalmeediaplatformi ja otsustab, kuidas ta seda
- kujutab – kas inimesena, loomana või ruumina.
- Iga õpilane lisab oma tööle lühikese kirjaliku refleksiooni.
-



KÄRBSESEEN



TURVALISE DIGIKÄITUMISE A B C

“Suur digiseiklus” on olemas 320 koolis, 204 noortekeskuses, raamatupoodides, tasuta lugemiseks suurdigiseiklus.ee ja peagi saadaval ka audioraamatuna ning 200 raamatukogus!



SISUKORD

Jette vanaema sünnipäev **7**

Salasõna Sipelgad **11**

Sõit pilvetaksol **18**

Õhupallipadrik **29**

Petuäri rannas **35**

Võõras või sõber? **42**

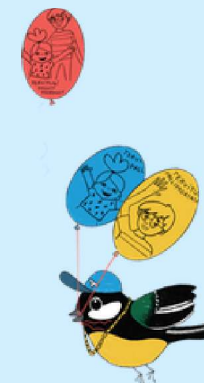
Väike Onu kaob ära **49**

Tõsine jutt **57**

Moonutuste maja **62**

Aeg lendab **69**

TEEMAD



Digiseadmete kasutamise põhjused;
 salasõna mõiste ja selle olulisus;
 digitaalse ja füüsilise maailma erinevused;
 isikliku info jagamine internetis;
 pettused ja raha kasutamine online-mängudes;
 internetisuhtlus ja piltide jagamine;
 internetis suhtlemine;
 murega ei tohi jääda üksi;
 digisisu kriitiline hindamine;
 tasakaal digi- ja füüsilise maailma vahel.

RAAMAT PAKUB 1.-3. KLASSIDES TEEMASID KOGU AASTAKS

September

Lk 7-17

Digiseadmete
kasutamise
põhjused +
salasõna

Oktoober

Lk 18-27

Digitaalse ja
füüsilise maailma
erinevused

November

Lk 29-34

Isikliku info
jagamine
internetis

Detsember

Lk 35-41

Pettused ja raha
kasutamine online-
mängudes



Jaanuar

Lk 42-48

Internetisuhtlus
ja piltide
jagamine

Veebruar

Lk 48-56

Võõraste laste ja
täiskasvanutega
internetis suhtlemine

Märts

Lk 57-61

Murega ei tohi
jääda üksi

Aprill

Lk 62-68

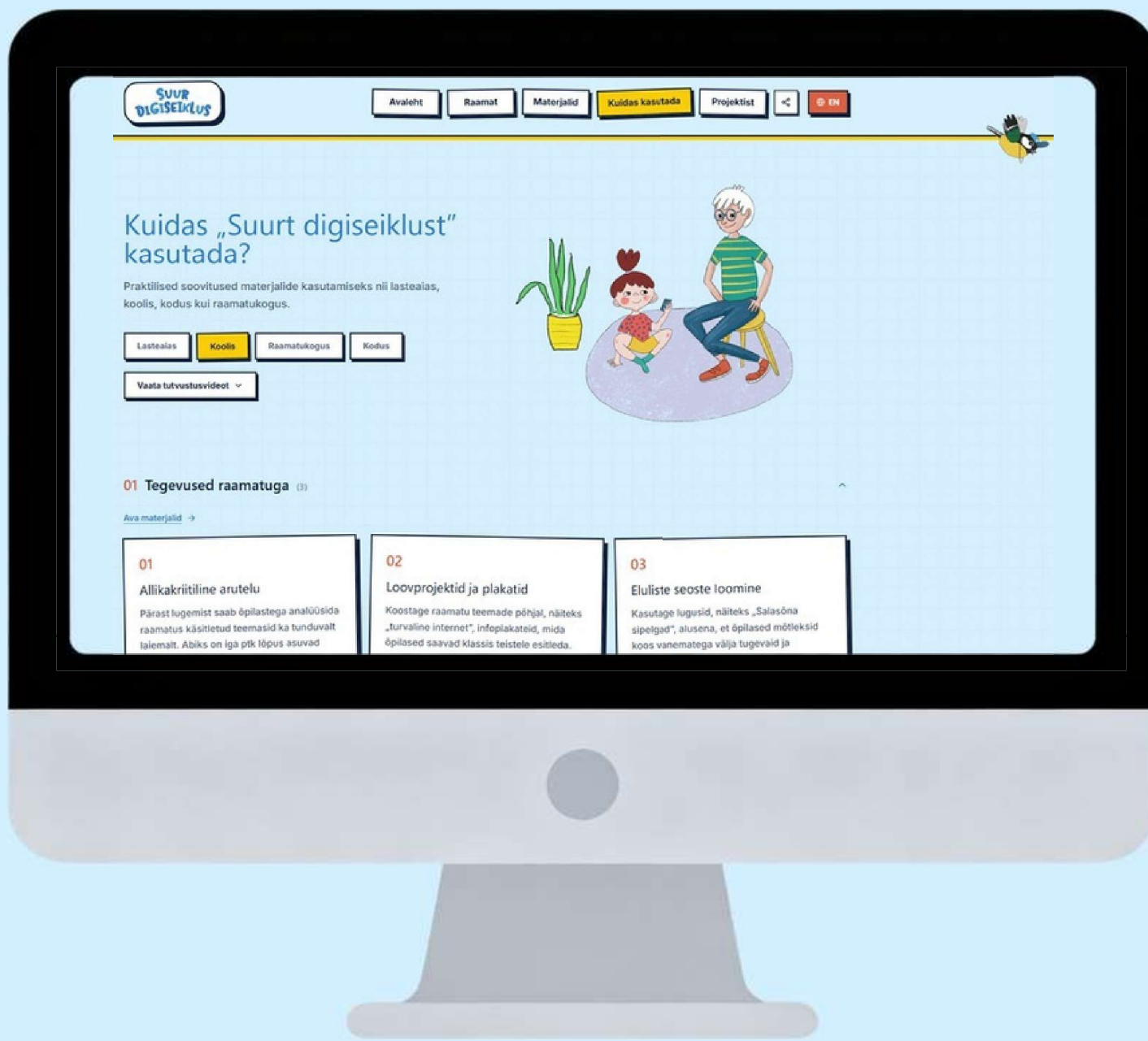
Digisisu kriitiline
hindamine

Mai

Lk 69-72

Tasakaal digi- ja
füüsilise maailma
vahel

WWW.SUURDIGISEIKLUS.EE



EKRAANIVABAD DIGITURVALISUSE MÄNG

meedia.ut.ee/materjalid





DIGIÄKK

ÄKKöppuse formaat: lapsed on gruppides ja läbivad ringiratast neli 10 min pikkust digiturvalisuse õppemängu.

- uhiskond.ut.ee/et/sisu/internetiturvalisuse-oppus-digiakk
- https://youtu.be/5EUh_zPOuxl?si=IFR-mqWLGvGvBDnf



SIMULATSIOON

Sihtgrupp: põhikooli III aste.

Ajakulu: 30 minutit.

Simulatsioonist tulevad välja erinevad valeinfo liigid.

Õpilastele tuleb selgitada, et nii nagu mängus, on ka päriselus erinevate skandaalide puhul iga sõnavõtjal oma agenda. Õpilane peab olema kriitiline ja jälgima, kes mida räägib. Ajakirjanikud saavad faktide kontrollimise eest palka, mistõttu võib traditsioonilist meediat usaldada.

meedia.ut.ee/simulatsioon-igauhel-on-oma-agenda

GRUPP: ERAKONNA ROHELINE LIIKMED

SKANDAALI KIRJELDUS

Juba nädala pärast toimuvad teie vallas valimised. Just nüüd, kui iga poliitiku öeldud sõna võib valimistulemusi mõjutada, lekitati erakonna Roheline juhi Tarmo Tarmisto privaatse Instagrami kontolt kuus aastat tagasi tehtud video, kus ta räägib naerdes, et vihkab enda kodukohta ja arvab, et kõik kohalikud on lollid.

Olukord on tõsine. Skandaal on kõikide ajalehtede esikaanel ja sotsiaalmeediaski muust ei räägita. Loomulikult on ka külaelanikud šokis ja vihased.

Ei ole teada, kes video lekitas. Roheliste vastane erakond Klaver kasutab skandaali ära, vihjates sellele kõikides kõnedes, sotsiaalmeediapostitustes ja ajakirjandusele antud intervjuudes. Kannatada pole saanud mitte ainult Tarmo Tarmisto maine, vaid kogu erakonna Roheline tulevik.

ERAKONNA ROHELINE LIIKMED

Teid on väga ebaõiglaselt olukorda pandud. Olete mitu aastat vaeva näinud, et valimised läheksid hästi ja et te saaksite palju häali. Nüüd on aga pooled hääled kadunud, kuigi teie pole mitte midagi valesti teinud.

ÜLESANNE:

Väljendada pahameelt ja pettumust. Rääkige kõigiga, kuid olge ettevaatlikud, sest iga teie sõna loeb. Selgitage teistele, et see skandaal on teie elu ära rikkunud. Te olete kannatajad, sest kaotate ebaõiglaselt häali.

Loe lisa:
BECID.UT.EE

Ratta võivad õpilased
ka ise meisterdada.

DIGIÜHISKONNA- TEEMALINE JALUTUSKÄIK

Eesmärk on tutvustada infoühiskonnas olulisi mõisteid ja seostada neid nii digitaalse kui füüsilise eluga, kujundades seeläbi infoühiskonna suhtes tasakaalustatult kriitilist vaadet.

Ajakulu: 60-90 minutit + arutelu järgmises tunnis või kirjalik refleksioon

Sihtgrupp: gümnaasium

MÕISTED

- 1.mõiste: sotsiaalne steganograafia
- 2.mõiste: dialoogiline kultuur
- 3.mõiste: jälgimishiskond
- 4.mõiste: teemaviite-avalikkused
- 5.mõiste: kõlakamber
- 6.mõiste: lubavused

meedia.ut.ee/digiuhiskonna-teemaline-jalutuskaik



DIGIKÄKKIDE SEIN

- Digikäkkide seina eesmärk oli kutsuda inimesi üles jagama oma äpardusi digimaailmas, et teised saaksid neist õppida.
- Sein pakkus äratundmisrõõmu ja andis ainek aruteludeks internetiturvalisuse teemadel isegi nende seas, kes ise midagi seinale ei kirjutanud.
- Digikäkkide seina tegemiseks on vaja koguda vanu telefonikorpuseid ja need kahepoolse teibiga seinale panna. Seda on võimalik teha igas koolis.



MINU SUURIM DIGIÄÄKK



DIGIKÄKID

Vali väga üks telefonikast, võta marker ja kirjuta kaanale oma julgelt ka oma lugu!

DIGITAL BLUNDERS

Take a phone cover, grab a marker and feel free to write your story inside the cover!





OMG kehas oli täna nii
piinlik sest Karin oli meiega

OMMGG oli jaa

ma ei saa üldse aru miks
ta meiega olema peab

OMG ta on nii räige ahv

INTERNETIPETTUSEID TUTVUSTAVAD POSTKAARDID



TÄNAN TÄHELEPANU EEST!



INGER.KLESMENT@UT.EE



MEEDIA.UT.EE



SUURDIGISEIKLUS.EE