

#SUURIMJULGUS

Mängu eesmärk

Mängu eesmärk on luua arutelusid, milles mängijad leiavad juhtumikaardidel kirjeldatud olukordadele võimalikke lahendusi.

Juhtumikaardidel on valitud situatsioonid, millega noored tõenäoliselt ühes või teises rollis osalejatena kokku võivad puutuda. Mäng aitab noortel mõista ka kirjeldatud olukordade võimalikku varjatud olemust ja arendada kriitilise mõtlemise ning koostöö oskusi.

Mängijad

Mäng on mõeldud eelkõige põhikooli õpilastele vanuses 10–14 aastat, kuid sobib ka vanematele õpilastele. Mängijaid on 5–8.

Mängujuhiks on õpetaja, kelle ülesandeks on jälgida, et mängu juhustest kinni peetaks. Pärast mängijate valitud lahenduse pakkumist saab mängujuht täiendavalt esile tuua teemasse puutuvaid argumente, fakte, viiteid jne ning algatada ja suunata juhtumipõhiselt laiemat arutelu.

Vahendid

HELISTAJAD



0-vaatane Siin saab endale esimese numbrifoni. Niikõla pärast hakkab telefonile saadama sõnumeid ja kõnesid, millele võivad helistajad nõuanded ettevalmistada. Sõnume saadetakse kohe pärast helistaja 30 sekundi pikkust, hõimeldud, ettevalmistatud sõnumit. Kõnesid tuleb 30 sekundi jooksul vastata ja numbrifoni on olemas, kuid helistaja ei saa. Siin ei juua kõnesid ning sõnumeid saadetakse kohe pärast helistaja 30 sekundi jooksul vastata ja numbrifoni on olemas, kuid helistaja ei saa. Sõnume saadetakse kohe pärast helistaja 30 sekundi jooksul vastata ja numbrifoni on olemas, kuid helistaja ei saa.

3. ÕHUTAJA

- Põhjenda, miks nõustud Tegutsejaga.
- Kuidas saaks Õhutaja olukorda veel hüllemaks muuta?
- Kuidas saaks Õhutaja kaasa aidata, et asi võimevõttes?
- Milline oleks Õhutaja julgeim tegu (suurim julgus)?

#SUURIMJULGUS

Juhtumikaarte on 12. Neist 11 kaarti on etteantud juhtumiga ja üks on tühi – selle võib sisustada mõne juhtumiga vastavalt soovile ja vajadusele. Mängujuht otsustab, milliseid juhtumikaarte kasutatakse.

Rollikaarte on 8: Tegutseja, Kannataja, Õhutaja, Lohutaja, Ükskõikne, Sekkuja, Kriitik ja Mõistuse Hääl.

Juhised

Rollikaardid segatakse ja jagatakse mängijate vahel enne juhtumikaardi lauale asetamist. Iga mängija saab ühe rollikaardi. Kui mängijaid on 5–7, saab mõni mängijatest kaks rollikaarti.

Mängujuht veendub, et rollikaardi saaja mõistab oma rolli olemust, vajadusel selgitab seda mängijale.

Seejärel asetab mängija, kellel on rollikaart Mõistuse Hääl, juhtumikaardi lauale ja loeb selle teksti kõigile ette.

Pärast juhtumi ettelugemist mõtleb iga mängija 1–2 minutit vaikuses juhtumile ning oma rollikaardil olevatele küsimustele.

Mängu alustab mängija, kelle rollikaardil on number 1. Ta esitab oma mõtled ja ideed, mida selles rollis olia võiks mõelda (mõtles), millest lähtuvalt käituda (käitus) ning tegutseda (tegutses) juhtumikaardil kirjeldatud olukorra puhul. Lähtuda tuleks eelkõige oma rollikaardil olevatest küsimustest. Seejärel liigub mängukord edasi rollikaardidel olevate numbrite suurenemise järjekorras.

Juhtumi arutelu lõpetab Mõistuse Hääl rollikaardiga mängija, kes võtab kogu eelnevalt räägitud oma sõnadega kokku ja pakub välja, kuidas olukorda positiivselt lahendada.

Toimub hääletus. Käega antakse märku, kes on välja pakutud lahenduse poolt.

Kui kõik osalejad on lahendusega nõus, siis liigub mäng järgmise juhtumi juurde.

Kui enamus mängijatest pole pakutud lahendusega nõus, saavad kõik mängijad veelkord sõna, et Mõistuse Hääl välja käidud lahendust mõjutada. Toimub uus hääletus. Vajadusel võib kaasata mängujuhti, et olukord leiaks enamusele sobiva lahenduse.

Iga juhtumi puhul jagatakse rollikaardid uuesti mängijate vahel.

Mõisted

sotsiaalmeedia kontod – Facebook, Instagram, Snapchat, YouTube, Twitter, Ask.fm jt

keylogger – programm, mis saadab kõik klaviatuurilt tipitud tähed ja tekstid kräkkerile

kräkker – pahategija, kes on näiteks arvuti/mängukonto ebaseaduslikult üle võtnud, kasutades selleks tehnilisi võimalusi

Isac Elliot – Soome poplaulja

selfi – autoportree tüüpi foto, tavaliselt tehtud käeshoitava digitaalse kaameraga või telefoni kaameraga

Abistavad materjalid

Küberkiusamine

www.suurimjulgus.ee

Suhtle internetis nutikalt

noor.targaltinternetis.ee/suhtle-internetis-nutikalt/

Sotsiaalvõrgustikud ja privaatsus-sätete muutmine

noor.targaltinternetis.ee/sotsiaal-vorgustikud/

Fotode avaldamise ja pildistamise reeglid

www.targaltinternetis.ee/wp-content/uploads/2015/12/Fotod.pdf

Mida peab teadma arvutimängudest

www.targaltinternetis.ee/wp-content/uploads/2015/12/Arvutimangud.pdf

Petuskeemid

www.targaltinternetis.ee/wp-content/uploads/2015/12/abiks-lapsevanemale-petuskeemid.pdf

Elu sotsiaalmeedias

www.targaltinternetis.ee/lapsevanematele/videooengud/

Netilambad

www.targaltinternetis.ee/lapsevanematele/netilambad/

Tunnikavad õpetajatele

www.targaltinternetis.ee/opetajatele/tunnikavad/

LISAMATERJAL

Juhtumite lahendamise soovitused õpetajale/mängujuhile

1. JUHTUM – Juhus

Teet peaks vabandama Renari ees ja selgitama, mida ta tegi valesti. Renar saab saata sõpradele teate, et see ei olnud tema, kes neid sõnumeid saatis. Õpetajad saavad koolis õpilastele öelda, et enne arvuti juurest lahkumist tuleb alati oma kontodelt ja ka arvutist välja logida. Õpilastele võib soovitada kasutada *incognito*-režiimi, mille sessioon lõppeb koos veebisirvija akna sulgemisega. Need reeglid võiks olla välja toodud ka arvutiklassi kasutamise eeskirjas. Kool saab seadistada süsteemid nii, et kui arvuti läheb magavasse olekusse, näiteks, kui seda ei ole kasutatud 30 minutit, siis logitakse kasutaja süsteemist automaatselt välja. Vajadusel saab küsida nõu õpetajalt (nt arvutiõpetajalt, IT-juhilt).

2. JUHTUM – Koolikell

Juhtumi arutamisel tuleks esmalt lähtuda eeldusest, et kannatajaks on õpetaja. Edasises arutluses saab juhtida laste tähelepanu ka sellele, et kannatajaks ei ole ainult õpetaja. Selline tegu mõjutab negatiivselt ka kõiki õpilasi, sest võib-olla jäi õpetajal midagi olulist seletamata või ülesanne tegemata, mis nüüd tuleb kodus ära teha. Õpilased ning õpetajad saavad koos rääkida, mis on kooli ja õppimise eesmärk, mis on päevakava ning mis juhtub siis, kui sellest kinni ei peeta (haridus jääb omandamata, aega kasutatakse ebaotstarbekalt). Samamoodi pole ilus kasutada ära nõrgemat osapoolt, kes võib-olla nii hästi tehnoloogiast aru ei saa. Samuti tähendab selline tegu õpetaja usalduse kuritarvitamist. Õpilased peaksid õpetaja ees vabandama. Õpetajad saavad omavahel infot levitada, et nende kolleegide heatahtlikkust, aga ka tähelepanematust sedasi ära ei kasutataks. Vajadusel küsida nõu klassijuhatajalt, õppealajuhatajalt või teistelt õpetajatelt.

3. JUHTUM – Pildistamine ja filmimine

Pildistanud ja filminud õpilastel ei olnud selleks kooli luba. Teisi inimesi ilma neilt luba küsimata pildistada ning filmida ei tohi (v.a avalikel üritustel, spordivõistlustel, rahvakogunemistel jne), samuti ei tohi ilma pildistatava/filmitava loata fotosid ning videoid avaldada. Fotod ja videod tuleb internetist ning seadmetest eemaldada. Ohvritelt tuleb vabandust paluda. Kool saab juhtumit üheskoos arutada ja viia kodukorda sisse täpsustavad reeglid, millal on sobilik koolis pilte teha ning filmida ja kuidas neid jagada. Vajadusel saavad õpilased küsida nõu klassijuhatajalt, õppealajuhatajalt või teistelt õpetajatelt, psühholoogilt, sotsiaaltöötajalt vms.

4. JUHTUM – Arvutimäng

Konto tagasi saamiseks saab võtta ühendust arvutimängu haldajaga (nt parooli meeldetuletus). Tihti leiab häid nõuandeid ka mänguteemalistest foorumitest. Eesmärgiks on saada konto tagasi, eemaldada sellelt vajadusel isiklikud andmed (nt krediitkaardinumbr ja nimi) või sulgeda konto nii, et selle alt ei saaks kellelegi teisele halba põhjustada. Kodus peaks arvutile seadma viirusetõrje, vajadusel tulemüüri. Mänge võiks arvutis mängida pigem piiratud õigustega kasutajana, mis ei lubaks pahadel programmidel kasutaja teadmata nii lihtsasti käivituda. Nõu saab küsida lasteabi telefoninumbri 11 6111 või veebikonstaablilt. Kui probleeme on ka krediitkaardiga, siis tuleb pöörduda panga poole, et vajadusel kaart sulgeda.

5. JUHTUM – Kogukond

Kogukond tuleb sulgeda, andes sellest teada sotsiaalmeedia platvormi administraatorile või paludes kogukonna loojatel see ise sulgeda. Sõbrannad võiks ära leppida ja tüdrukud, kes pahanduse korraldasid, peaksid vabandama. Kui sõprus on lootusetult rikutud, siis edaspidises suhtluses tuleb vältida probleemide lahendamist internetis ning kogukonda kaasates. Kogukond, kes oli asjaga seotud, peaks juhtunut arutama (kui tegemist oli klassi/kooliga), et kõik saaks aru, et taolises tegevuses kõrvaltvaatajaks jäämine või selles kaasalöömine ei ole hea tegu. Vajadusel saab küsida nõu veebikonstaablilt või lasteabi telefoninumbri 11 6111.

6. JUHTUM – Hinded

Pilt tuleb internetist eemaldada – paluda jagajatel see ise eemaldada või teatada sellest näiteks keskkonna haldajale. Õpilasi, kelle hinded/hinnangud said avalikuks ja nende vanemaid tuleks teavitada, et selline intsident on juhtunud. Abi ning nõu saab küsida andmekaitseinspeksioonilt. Kuigi juhtumist ei selgu, kus ja millal ekraanipilt on tehtud, tuleb õpetajatel meeles pidada, et e-päeviku konto on vaja pärast selle kasutamise lõppu sulgeda.

7. JUHTUM – E-kiri

Terje peab aru saama, mis on heategevus ja annetamine ning miks pettusega asjade saamine ei ole õige tegu. Terje peaks vabandama kuulsuste ees ja asjad tagastama. Kuulsused võiksid juhtumi Terje nime ning muid tema andmeid nimetamata meedias avalikustada, teavitamaks et sellised asjad

juhtuvad ja et nende eest tuleb end kaitsta. Näiteks võiks kutsuda üles annetama ainult usaldusväärsete organisatsioonide ning ürituste kaudu (nt heategevuslaad vms).

8. JUHTUM – Modell

Ebasobivad pildid tuleks internetist eemaldada. Kirjadele ei tohiks mingil juhul vastata, pigem tuleb need blokeerida. Juhtunut tuleks kindlasti arutada pereringis. Nõu saab küsida veebikonstaablilt või lasteabi telefonilt 11 6111. Lasteabi telefonilt saab ka infot psühholoogilise abi saamise kohta.

9. JUHTUM – Helistajad

Juhtunut tuleks kindlasti arutada pereringis. Esimese sammuna tuleks pöörduda kõneteenuse pakkuja poole, et vahetada välja telefoninumber. Lasteabi telefonilt võib küsida ka infot psühholoogilise abi saamise kohta.

10. JUHTUM – Reklaam

Lapsevanemad peaksid pöörduma kampaania korraldajate poole, et ebasobivad fotod kampaania lehelt maha võtta. Võimalusel tuleks ettevõttel Sirge Selg seada sisse filter enne piltide avalikustamist, et tuvastada kampaania jaoks ebasobivad pildid. Ettevõtte võiks piirata kampaanias osalemise võimalust (nt alla 16-aastastele keelatud) või lõpetada kampaania. Ettevõtte Sirge Selg peaks võtma ühendust laste peredega, et neid teavitada, mida lapsed on teinud valesti. Vanemad ja kool saavad lastele selgitada, et igale poole ei ole vaja oma pilte üles laadida, sest need hakkavad elama oma elu. Internet on avalik koht. Alla 14-aastastest lastest tehtud fotode avaldamiseks peab olema vanema luba. Vajadusel saab küsida nõu lasteabi telefonilt 11 6111.

11. JUHTUM – Tutvus

Tuleks üle vaadata üksteisega jagatud materjalid ja kui neid on sotsiaalmeedias kellegi kontol üles laaditud, pöörduda administraatori poole ning paluda need eemaldada. Siit juhtumist ongi võimalik ainult õppida, et järgmisel korral sellist asja enam ei juhtuks. Kindlasti pole soovitatav internetituttavale enda kohta kõike jagada. Lasteabi telefonilt võib küsida ka infot psühholoogilise abi saamise kohta.