

L1V14 – Mediakasvatuksen pakopeli

Mediakasvatuksen pakopelin pedagogiset osiot

L1V14-peli on mediakasvatuksen pakopeli, jonka tavoitteena on edistää perusopetuksen oppilaiden medialukutaitoa. Peli koostuu selaimella pelattavasta pakopelistä, peliohjeesta sekä tehtävien käsittelyä tukevasta pedagogisesta materiaalista, joka sisältää tieto- ja tehtäväosiot.

Pakopeli on suunnattu ensi sijassa 6.–9.-luokkalaisille oppilaille ja se on suunniteltu pelattavaksi pienryhmissä. Pakopeliä voi hyödyntää myös itsenäiseen oppimiseen. Mikäli opettaja haluaa hyödyntää peliä tätä nuorempien oppilaiden kanssa, pelaamiselle on hyvä varata enemmän aikaa tai pelata peli opettajan johdolla koko luokan tai esimerkiksi puolikkaan ryhmän kesken.

Pakopelin kesto on 45 minuuttia ohjeistuksineen. Pelaamiseen ja tehtävien käsittelyyn pedagogisen osion avulla on hyvä varata kaksoistunti tai varautua palaamaan pelin teemoihin toisella tunnilla. Pedagogista osiota voi hyödyntää kokonaisuudessaan tai valita käsiteltäväksi osioita, jotka herättivät pelatessa kysymyksiä tai tuntuivat oppilaista erityisen haastavilta. Valinta vaikuttaa käytettävään aikaan.

Pelaaminen ei edellytä rekisteröitymistä käyttäjältä (oppilailta, opettajilta tai muilta käyttäjiltä) eikä siten henkilötietojen luovuttamista. Pakopeli on käytettävissä selaimilla. Suositellaan käytettäväksi Chromea. Pakopeli on pelattavissa suomen ja ruotsin kielillä ja se on saavutettava.

Pakopelin tehtävissä ja pedagogisissa osioissa käsitellään seuraavia medialukutaidon teemoja:

- Haastevideot
- Vastuullinen, toiset huomioiva viestintä verkossa
- Yksityisyyden ja tietojen suojaaminen
- Kaupallisuus ja ostot netissä
- Tekstilajien tunnistaminen
- Tiedon luotettavuuden arviointi

Pakopeli on tuotettu KAVI:ssa Uudet lukutaidot -kehittämishojelman ja FISIC-hankkeen yhteistyönä.

Pakopelin toteutus: Room Escape Running Rabbit

Ohjeet

Opettajan kannattaa joko pelata peli ensin itse läpi tai varata itselleen saataville läpipelausohjeet, sillä pelissä on myös vaikeita ja pakohuonepeleille tyypillisiä hoksaamista vaativia osuuksia. Ohjeiden avulla opettaja voi tarjota oppilaille tehtäväkohtaisesti apua pelin aikana, mikäli oppilaat jäävät pelissä jumiin eivätkä osaa neuvoa toisiaan.

Linkki peliin: <https://www.l1v14-peli.fi/>

Haastevideot

Sosiaalisen median palveluissa, kuten Tiktokissa, leviää haastevideoita, joilla katsojaa rohkaistaan osallistumaan haasteeseen ja kuvaamaan siitä oman videon. Haastevideoita katsotaan viihteenä ja niitä jaetaan. Haasteen voi myös keksiä itse ja haastaa muut siihen mukaan.

Haasteilla voi saada aikaan monia hyviä asioita: videoilla voi ilmaista itseä ja omia ajatuksia tai taitoja, ja haasteisiin osallistuminen on mukavaa yhdessä tekemistä. Haasteilla voi myös vaikuttaa asioihin, jotka tuntuvat tärkeiltä ja joita haluaa edistää yhdessä toisten kanssa.

Joskus haasteissa on kyse piloista tai jekuista, joiden kohteena ovat toiset ihmiset. Pilahaasteissa, joilla ei sinänsä tarkoiteta pahaa, piilee kuitenkin riski, että joku pahoittaa mielensä tai loukkaantuu fyysisesti. Haastevideoiden tulisi olla sellaisia, että ne eivät aiheuta pahaa mieltä, vahinkoa omaisuudelle tai uhkaa omaa tai toisten terveyttä. Paitsi haasteen laatijan, myös haasteeseen osallistujan ja haastevideoiden katsojan tulisi huomioida oma ja toisten hyvinvointi. On hyvä harkita, ennen kuin osallistuu haasteeseen tai jakaa haastevideoita eteenpäin.

Lisätietoa

[Miten toimia somehaasteissa? Nuortennetti MLL](#)

[Harkitse ja haasta somehaasteet - Verke](#)

Pohdintatehtävät:

- Jos haastevideot ovat mielestäsi kiinnostavia, pohdi mikä niissä kiinnostaa: niiden tekeminen, haasteisiin osallistuminen vai videoiden katsominen ja jakaminen?
- Millaisia erilaisia haasteita tiedät? Millaisia haasteita on mukava katsoa? Entä millaisiin haasteisiin on kiva osallistua? Miksi? Entä oletko törmännyt haasteisiin, joista olisi ollut harmia tai vaaraa itselle tai toisille?
- Haastevideoilla voi olla erilaisia tarkoituksia ja päämääriä. Pohtikaa, miksi haastevideoita tehdään. Mitä hyvää haastevideoilla voi saada aikaan?
- Keskustelkaa, miksi haasteisiin osallistutaan. Millaisia hyviä ja huonoja puolia osallistumisella voi olla? Miksi myös vaarallisiin haasteisiin osallistutaan?
- Mitä asioita pitäisi ottaa huomioon niin haasteita laadittaessa kuin niihin osallistuttaessa tai haastevideoita jaettaessa?

Toiminnalliset tehtävät vuosiluokille 7–9

1. Lukekaa Ylen [uutinen](#) somehaasteista ja vastatkaa oheisiin kysymyksiin.

- Mitä ajattelette jutussa esitetyistä syistä haasteisiin osallistumisen taustalla? Tunnistatteko syyt? Mitä muita syitä osallistumiselle voisi olla?
- Jutussa on myös esitetty keinoja, joilla vaarallisiin haasteisiin osallistumiseen voisi vaikuttaa. Millaisia keinoja keksitte itse?

2. Haastevideoita voi käyttää myös asioiden edistämiseen ja vaikuttamiseen. Tehkää oma haastevideo, jolla pyritte vaikuttamaan johonkin tärkeäksi kokemaanne asiaan ja innostamaan myös muut edistämään

tavoitetta. Katsokaa lisävinkit tehtävästä Vaikuttavat somehaasteet, [*Polkuja medialukutaitoon. Opas vuosiluokille 7-9 / Stigar till medieläskunnighet. Handbok för årskurs 7-9*](#), s. 27.

Toiminnalliset tehtävät 6. vuosiluokalle

1. Valitkaa katsottavaksi jokin [Galaxin haastevideoiden](#) haasteista. Millaisia päämääriä haasteella on eli mihin sillä pyritään? Mitä mieltä olette haasteesta: onko se onnistunut ja olisiko siihen kiva osallistua itse?

2. Laatikaa oma haastevideo.

a) Tehkää lista asioista, jotka on otettava huomioon ennen haasteen laatimista ja videon tekemistä. Käyttäkää tukena Mannerheimin Lastensuojeluliiton julkaisemaa [tarkistuslistaa](#).

Joskus videoissa käytetään toisten tekemiä sisältöjä, kuten musiikkia. Tutustukaa [Kopiraattilan](#) sivuilla, miten toisten tekemiä sisältöjä saa käyttää ja miettikää, miten tekijänoikeudet on huomioitava videolla.

b) Suunnitelkaa haaste ja tehkää haastevideo.

Teksti ja tehtävät: KAVI

Vastuullisuutta verkossa

On hyvä oppia vastuullisuutta siinä, mitä julkaisee itsestään tai toisista netissä, ja harkita, kenelle haluaa kuvien ja viestien näkyvän. Netti ympäristönä voi madaltaa kynnystä epäasialliseen viestintään: sisällön jakaminen onnistuu nopeasti ja nimettömästi, eivätkä aikuiset ole jatkuvasti läsnä ja valvo toimintaa. Kun kasvokkainen vuorovaikutus puuttuu, on vaikeampaa ymmärtää, miltä teot tuntuvat toisista.

Toisten kuvia tai toisia koskevia tietoja ei saa jakaa ilman lupaa eikä niitä saa esittää tai vääristellä tavalla, joka loukkaa tai aiheuttaa muuta haittaa. Myös epäasiallisten vihjausten esittäminen on väärin. Vaikka julkaisu olisi tarkoitettu vitsiksi, se voi satuttaa syvästi. Tykkäämällä epäasiallisista julkaisuista tai kommentoimalla niitä samaan sävyyn kommentoija osallistuu itsekin loukkaavaan kohteluun.

Milloin kyse on kiusaamisesta? Kiusaaminen on henkistä tai fyysistä väkivaltaa. Toistuvana tai yksittäisenä tekona, jolla on vakavia seurauksia kohteelle, toiminta, kuten haitallisen sisällön jakaminen, täyttää nettikiusaamisen piirteet. Kiusaamisella on aina yleisö, jolla on valta vaikuttaa kiusaamistilanteeseen esimerkiksi puolustamalla kiusattua. Epäasiallisesta sisällöstä tykkääminen taas voi rohkaista kiusaajaa, ja samalla tykkääjä syyllistyy itsekin kiusaamiseen. Mannerheimin Lastensuojeluliiton [listauksessa](#) / [listauksessa](#) on avattu lisää sitä, millaista kiusaaminen verkossa voi olla.

Milloin kyse on rikoksesta? Vakava kiusaaminen on rikos. Rikoksesta voi olla kysymys, jos tekijä levittää yksityiselämästä valheellista tai loukkaavaa tietoa tai kuvia, mistä koituu vahinkoa teon kohteelle. Netissä olevan laajan yleisön vuoksi tämäntyyppiset teot ovat vakavia. Yksityiselämää loukkaavan tiedon esittämisestä ja kunnianloukkauksesta voidaan rangaista sakoilla tai jopa vankeudella, ja oikeudenkäyntikulut lankeavat aina tuomitun maksettavaksi.

Miten toimia, jos törmää itsestä tai toisesta levitettyyn epäasialliseen sisältöön? On aina ensin hyvä kertoa tapahtuneesta luotettavalle aikuiselle, joka osaa auttaa asian ratkaisemisessa. Onko tilanne esimerkiksi mahdollista selvittää asianosaisten kesken?

Toiminnasta netissä jää aina jälki, ja todisteet kannattaa tallentaa esimerkiksi kuvakaappauksina. Useimmissa sovelluksissa ja palveluissa on mahdollista tehdä ilmianto epäasiallisesta käytöksestä, ja ylläpidolle voi ilmoittaa toiminnasta, joka on käytösääntöjen vastaista. Sääntöjä rikkonut voi saada huomautuksen tai menettää oikeuden palvelun käyttöön määräajaksi. Toiminnan jatkuessa käyttäjätunnus voidaan poistaa.

[Nettivihjeen](#) / [Nettivihjeen](#) kautta lapsi ja nuori voi tehdä itse ilmoituksen epäasiallisista yhteydenotoista aikuisilta tai jaetun intiimin sisällön tai kuvien väärinkäytöstä. Jos epäilee, että on tapahtunut rikos, tulee olla yhteydessä poliisiin.

Lisätietoa:

[Nettikiusaaminen - MLL](#)

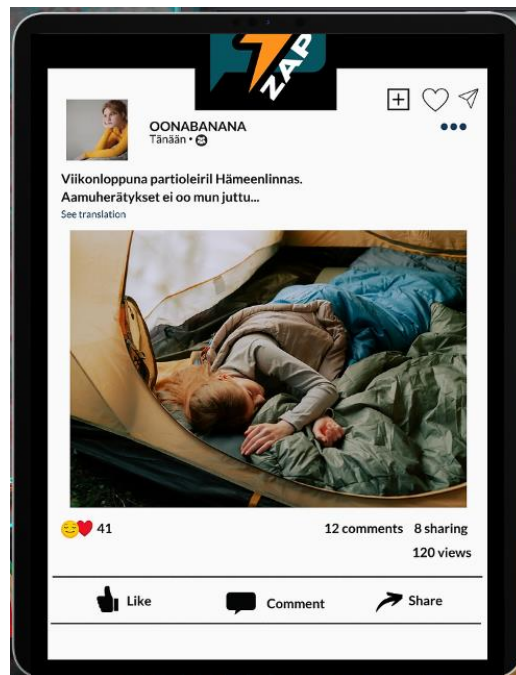
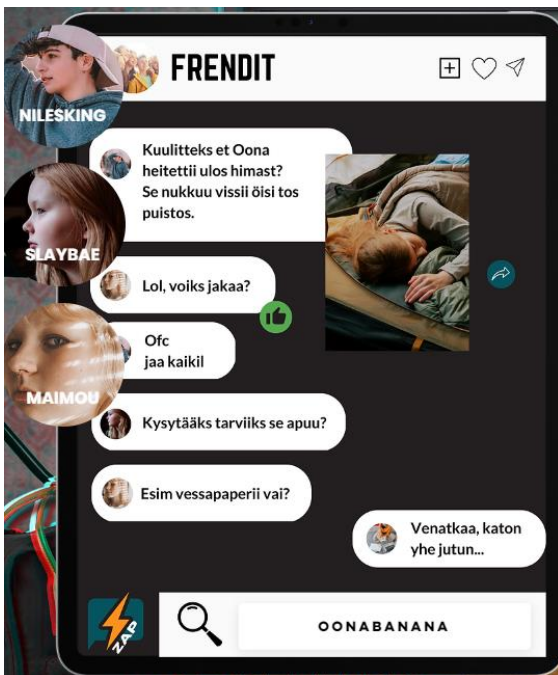
[Mieti ennen kuin klikkaat tai postaat - Nuortennetti MLL](#)

[Nettiohjeet lapsille ja nuorille - Poliisi](#) / [Anvisningar till unga och barn på nätet - Polisen \(poliisi.fi\)](#)

Pohdintatehtävät

1. Tutkikaa L1V14-pakopelin tehtävässä käytyä keskustelua viestiryhmässä.

- Mitä ikävää tilanteessa tapahtuu? Miksi arvellette Niklaksen (nimimerkki Nilesking) toimineen niin kuin hän toimi?
- Miten keskusteluun osallistujat suhtautuvat Niklaksen lähettämään viestiin ja jakamaan kuvaan?
- Mitä Oonan kuvan alkuperästä lopulta paljastuu ja miten?
- Millaista haittaa kuvan ja siihen liitetyn perättömän väitteen jakamisesta voi olla Oonalle? Entä millaisia seurauksia Niklakselle voi olla hänen toiminnastaan?



2. Tehtävässä kuvan luvatta jakamisesta ja perättömien väitteiden levittämisestä tehdään ilmianto.

- Mistä muista asioista ilmiannon voi tehdä ja miten sen voi tehdä?
- Entä millaisia muita keinoja on puuttua epäasialliseen toimintaan netissä?

3. Keskustelkaa, onko tehtävän tilanteessa kyse kiusaamisesta tai rikoksesta.

- Tutkikaa MLL:n [artikkelista](#) / [artikkelista](#), millaista netissä tapahtuva kiusaaminen voi olla. Onko kyseessä kiusaamistilanne? Tutkikaa MLL:n [ohjeista](#) / [ohjeista](#), miten toimia, jos joutuu nettikiusaamisen kohteeksi.
- Entä täyttääkö Niklaksen teko rikoksen piirteet? Tutkikaa poliisin [nettiohjeita](#) / [nettiohjeita](#).

Toiminnalliset tehtävät vuosiluokille 7–9

1. Jatkaa pohdintaa siitä, millaiset teot verkossa ovat rikoksia. Tehkää tehtävä *Hölmöilyä vai rikos?* [Polkuja medialukutaitoon. Opas vuosiluokille 7-9 / Stigar till medieläskunnighet. Handbok för årskurs 7-9](#), s. 35.
2. Lukekaa oheinen MLL:n julkaisema [ohje](#) vastuullisesta sisältöjen julkaisusta ja jakamisesta ja laatikaa siitä tiivistelmä alakouluikäisille. Voitte hyödyntää myös omia hyviä kokemuksianne.
3. Edellä valheellisen tiedon levittämistä yksittäisestä ihmisestä on tarkasteltu epäasiallisena toimintana, kiusaamisena ja rikoksena. Toisinaan perätöntä tietoa eri asioista voi levitä tahattomastikin, jos sisällön välittäjä ei ole tutustunut tiedon alkuperään ja sen paikkansa pitävyyteen.
 - Tutustukaa ilmiöön [Misinformaatio / Misinformation](#) Mediataitokoulussa.
 - Pohtikaa, millaisia riskejä väärän tiedon levittämiseen tahattomasti liittyy ja miten väärän tiedon leviämistä voi estää.

Toiminnalliset tehtävät 6. vuosiluokalle

1. Jatkaa keskustelua erilaisista viestintätilanteista ja erilaisten sisältöjen jakamisesta. Tehkää tehtävä *Hyvän mielen viestejä*, [Polkuja medialukutaitoon. Opas vuosiluokille 1-6 / Stigar till medieläskunnighet. Handbok för årskurs 1-6](#), s. 52. Laatikaa lopuksi viestintäsäännöt luokalle.
2. Jatkaa keskustelua pieleen menneistä vuorovaikutustilanteista ja niiden ratkomisesta. Tehkää tehtävä *Likapyykkiä tai Draamaa*, [Polkuja medialukutaitoon. Opas vuosiluokille 1-6 / Stigar till medieläskunnighet. Handbok för årskurs 1-6](#), s. 53-54.
3. Tutkikaa, miten ilmiannon epäasiallisesta käytöksestä voi tehdä [Snapchatissa](#) ja [TikTokissa](#) / [TikTokissa](#). Selvittäkää myös, millaisista asioista ilmiannon voi tehdä palveluissa.

Teksti ja tehtävät: KAVI

Yksityisyyden ja tietojen suojaaminen netissä

Mitä ovat ponnahdusikkunat ja miten niitä voi hallita?

Nettiä käytettäessä voi törmätä pieniin, joko erillisiin tai uuteen ikkunaan tai välilehteen avautuviin, selainikkunoihin, joista käyttäjälle ponnahtavat esimerkiksi chat-toiminnot, evästevalinnat tai vaikkapa mahdollisuus uutiskirjeen tilaamiseen. Ponnahdusikkunat voivat olla myös ilmoituksia tai varoituksia.

Pakopelin tehtävässä nähdyt ponnahdusikkunat ovat kolmannen osapuolen mainoksia. Kolmas osapuoli tarkoittaa tässä sellaista tahoa, jonka sivulla kävijä ei parhaillaan ole. Mainoksissa houkuteltaan mainostajan sivulle tai jättämään tietoja mainostajan käyttöön esimerkiksi lupaamalla palkintoja. Myös esimerkiksi ilmaisissa mobiilipeleissä (free-to-play -pelit) ponnahdusikkunoita käytetään mainoksiin. Mainokset estävät pelin jatkamisen, kunnes ne on katsottu, ja niissä voi olla lapsille sopimatonta sisältöä tai ne voivat johdattaa esimerkiksi maksullisen sovelluksen lataamiseen.

Ponnahdusikkunat on mahdollista sulkea yksitellen, tai ne voi estää selaimen asetuksista, ja nykyisin esto onkin usein oletuksena. Vastaavasti ponnahdusikkunat on mahdollista sallia sivun niin pyytäessä asetusten kautta, ja toisinaan se on edellytys jonkin yksittäisen sivun toiminnoille.

Tietojen ja yksityisyyden suojaaminen netissä

Pakopelin tehtävässä mainostajien popup-ikkunat piti osata sulkea jättämättä tekstikenttiin omia tietoja.

Harkinta henkilökohtaisten tietojen – nimen, henkilötunnuksen, osoitteen, syntymäajan ja yhteystietojen sekä maksutietojen – luovuttamisessa netissä toimiessa on tärkeää. Osassa verkkopalveluita, kuten terveydenhuollon palveluissa, henkilökohtaisten tietojen kirjaaminen on perusteltua ja välttämätöntä. Väärissä käsissä henkilökohtaisia tietoja voidaan kuitenkin käyttää väärin ja saada siten aikaan paljon harmia. Tuntemattomien hallussa esimerkiksi nimi- ja osoitetiedot voivat johtaa vaaratilanteisiin. Identiteettivarkaudessa toisesta ihmisestä tehdyllä valeprofiililla ja toisen nimissä tehdyillä julkaisuilla voi aiheuttaa haittaa. Parhaalle kaverillekaan ei kannata kertoa esimerkiksi pelitilien salasanoja, ettei synny houkutusta käyttää niitä väärin, kuten myydä peliomaisuutta, ottaa pelirahaa käyttöön, sulkea tiliä tai vaihtaa salasanaa. Myöskään toisten tietoja ei saa jakaa luvatta eteenpäin.

Tietoja, digijälkiä, jää niin ikään nettiä käyttämällä: nettiin ladattuja valokuvia, palveluiden käyttäjäprofiileja ja ostoskoriin sisältöjä ja asiakastietoja tai vastauksia leikkimielisiin testeihin. Eri palveluista, kuten haku- ja suoratoistopalveluista, tietoja kertyy evästeinä (cookies), tiedonmurusina, joita tallentuu laitteelle. Osa evästeistä on välttämättömiä, jotta sivun palvelu toimii tarkoitettusti. Esimerkiksi reittioppaat käyttävät paikannusta. Tietoja hyödynnetään myös palveluiden ja tuotteiden kehittämiseen ja niiden räätälöimiseen, kuten suoratoistopalveluiden suosituksiin tai kohdennettuun mainontaan. Kaikki kerätty tieto ei kuitenkaan ole palvelun kannalta välttämätöntä. Onkin syytä tarkastella sovellusten asetuksia, ja kiinnittää huomiota siihen, luovuttaako itsestään enemmän tietoa kuin on tarpeen.

Verkkopalveluiden tietosuojaselosteessa tai käyttöehdoissa kuvataan, mihin tietoja voidaan käyttää, ja pyydetään käyttäjän lupa. Palveluissa ja sovelluksissa asetuksilla voi vaikuttaa siihen, millaisia tietoja kenenkin nähtäväksi tulee. EU:n tietosuojasetuksen mukaan jokaisella on oikeus kysyä ja saada tiedot, joita palveluntarjoaja on kerännyt käyttäjästä, mutta myös korjata ja poistaa tietoja tai rajoittaa niiden käyttöä. Evästeiden kautta tapahtuvaan tiedonkeruuseen voi vaikuttaa poistamalla tai estämällä ne selaimen asetuksista. Sijainnin jäljityksen voi kytkeä pois päältä. VPN, virtuaalinen erillisverkko, suojaa netin käyttäjän sijaintitietoja ja verkkoliikennettä. Yksityisen selainikkunan käyttö estää selainta tallettamasta tietoja hauista ja käytetyistä sivuista. On hyvä huomata, että jos jonkin palvelun tiliä käyttää toiseen palveluun kirjautuessa, palvelut voivat jakaa tilien tietoja keskenään.

Lisätietoja

[Digisammontakojat](#)

Sitra: [Vinkkejä yksityisyyden suojaamiseen digitaalisessa ympäristössä](#) / [Tips för att skydda integritet i den digitala miljön - Sitra](#)

Tehtävät vuosiluokille 7–9

1. Tutkikaa yhdessä opettajan kanssa, miten ponnahdusikkunat voi estää tai sallia selaimen asetuksista.
2. Pohtikaa, mitkä asiat on hyvä tallentaa digitaalisessa muodossa järjestelmiin. Minkä asioiden kohdalla on parempi, että tietoa ei tallennu?
3. Lukekaa [evästeistä](#) ja tehkää tehtävä **Digijäljillä**, *Polkuja medialukutaitoon. Opas vuosiluokille 7-9* / [Stigar till medieläskunnighet. Handbok för årskurs 7-9](#), s. 34.
4. Katsokaa nettiin tallentuneiden tietojen käytöstä Opetushallituksen tuottama video [Datatalouden pelinappula?](#). Tehkää lopuksi Sitran [digiprofiilitesti](#) / [digiprofiilitesti](#) tai Ylen testi [digijäljestä](#).

Tehtävät 6. vuosiluokalle

1. Pakopelin tehtävässä on listattu salasanoja (kuva). Mikä niistä useimmista tekee heikkoja? Onko osa listan salaisanoista parempia kuin muut? Katsokaa kyberturvallisuuskeskuksen [ohje](#) / [ohje](#) hyvän salasanan laatimiseen.
2. Tutkikaa yhdessä opettajan kanssa, miten ponnahdusikkunat voi estää tai sallia selaimen asetuksista.
3. Lukekaa vielä oheisesta MLL:n Nuortennetin [artikkelista](#), miksi yksityisyyden ja tietojen suojaaminen netissä on tärkeää ja miten omaa yksityisyyttään ja tietojaan voi suojata. Katsokaa myös video. Poimikaa tärkeimmät neuvot 5 kohdan huoneentauluksi.
4. Jatkaa yksityisyyden ja tietojen suojaamisen käsittelyä tekemällä tehtävä **Turvataiturit**, *Polkuja medialukutaitoon. Opas vuosiluokille 1-6* / [Stigar till medieläskunnighet. Handbok för årskurs 1-6](#), s. 44.

Teksti ja tehtävät: KAVI

Kaupallisuus ja ostot netissä

Netissä törmää monenlaiseen kaupalliseen vaikuttamiseen, jonka tarkoituksena on saada käyttäjä ostamaan palveluja tai tuotteita ja näin lisätä niiden myyntiä. Perinteisemmän mainonnan lisäksi mediasisällöissä, kuten videoissa, voi esiintyä esimerkiksi tuotesijoittelua tai rahankäyttöön peleissä houkutellaan yllätyslaatikoilla. Erilaisten mediasisältöjen tekemiseen tarvitaan rahaa ja joillekin niiden tekeminen voi olla elinkeino; esimerkiksi tubettajat ansaitsevat tuloja videoiden sponsoroinnin ja tuotesijoittelun kautta.

Alaikäiset voivat olla helppo kohde mainostajalle, sillä he ovat herkempiä esimerkiksi mainosten mielikuva- ja tunnevaikutuksille. Mainostajien tarjoamiin erityisiin, juuri käyttäjälle kohdennettuihin etuihin ja yllätyksiin ei osata suhtautua realistisesti tai pohtia taustalla olevia päämääriä ja tarkoituseriä. Rahankäytöllä esimerkiksi mobiilipeleissä voi vaikuttaa pelissä menestymiseen ja siten sillä voi olla myös sosiaalisia arvostukseen liittyviä merkityksiä.

Tämän vuoksi lapsille ja nuorille kohdennettua mainontaa myös säädelään tarkemmin. Mainonnan pitäisi erottua selkeästi lapsille suunnatusta viihteestä, kuten videopeleistä, eikä ostoja saisi houkutella tekemään lasten ja nuorten käyttämän median parissa. Kuitenkin monissa ilmaisissakin digitaalisissa peleissä voi ostaa esimerkiksi lisäominaisuuksia hahmoille, mikä houkuttelee pelirahan tai oikean rahan käyttöön netissä. Pelin sopimusehtoihin ja ominaisuuksiin tutustuminen paljastaa, sisältääkö se mahdollisuuden ostoihin. Pelissä tulisi olla myös [PEGI-merkintä](#) / [PEGI-merkintä](#), joka viittaa maksulliseen sisältöön.

Lasten ja nuorten voi olla vaikea hahmottaa pelirahan tai pankkitilillä olevan rahan ja niillä ostettavien asioiden arvoa, koska digitaalinen raha ei ole konkreettista. Ostoista, esimerkiksi mobiilipeleissä, on hyvä sopia yhdessä aikuisen kanssa. On myös monia keinoja varmistaa, että aikuinen on tietoinen ostoista ja että ne edellyttävät aikuisen hyväksynnän. Pakopelin tehtävässä asetuksista oli mahdollista määrittää maksutapahtumien tietojen välittyminen huoltajalle ja rajata näkyviin tulevia sisältöjä. Luottokortin tai liittymän käyttöä ostoihin voi hallita laitteen tai liittymän asetuksista. Ostoihin tarvitaan esimerkiksi salasana, tai ostot estetään operaattorin kautta hankitulla palvelustella. Ostoihin käytettävät summat on mahdollista määrittää ennakoon käyttämällä maksuihin prepaid-kortteja tai -liittymiä.

Myös mainosten näkymiseen netissä voi vaikuttaa asentamalla mainosten esto-ohjelman, estämällä ponnahdusikkunat ja muokkaamalla evästeasetuksia. Kaikelta kaupalliselta viestinnältä voi olla kuitenkin vaikea suojautua. Hyvä puskuri kaupallista vaikuttamista vastaan on medialukutaito. On hyvä tiedostaa, että on olemassa erilaisia mediatekstejä, joilla on erilaisia päämääriä, ja tunnistaa niin erilaiset tekstilajit kuin niiden tarkoituserät. Osa mediasisällöistä pyrkii kaupalliseen vaikuttamiseen. Tärkeää on myös tunnistaa kaupalliseen vaikuttamiseen, kuten kaupalliseen yhteistyöhön tai maksullisiin sisältöihin liittyvät merkinnät.

Lisätietoja:

[Pikselimainoksia ja pelivaluuttaa](#)

[KKV - Lapsi kuluttajana](#)

Pohdintatehtävät

- Millaisiin asioihin netissä tiedätte lasten ja nuorten käyttävän rahaa tai mihin haluaisitte käyttää rahaa?
- Millaisia yhteisiä sopimuksia rahankäytöstä netissä tiedätte tehdyn ~~voi tehdä~~ perheessä?
- Miten aikuiset voivat hallita alaikäisten rahankäyttöä netissä?

Toiminnalliset tehtävät vuosiluokille 7–9

1. Tutkikaa sosiaalisen median ansaintalogiikkaa tekemällä tehtävä tehtävä **Kaupallisen yhteistyön kommervenkkejä**, *Polkuja medialukutaitoon. Opas vuosiluokille 7-9* / [Stigar till medieläskunnighet. Handbok för årskurs 7-9](#), s. 15.
2. Tutkikaa, mitä ovat [loot boxit](#) / [loot boxit](#), ja millaisia rahankäytön riskejä niihin liittyy.

Toiminnalliset tehtävät 6. vuosiluokalle

Jatkakaa kaupallisen vaikuttamisen teemojen tutkimista seuraavien tehtävien avulla.

1. Tutkikaa tuotesijoittelua tehtävässä **Piilomainosten bongaaajat**, *Polkuja medialukutaitoon. Opas vuosiluokille 1-6* / [Stigar till medieläskunnighet. Handbok för årskurs 1-6](#), s. 16.
2. Tarkastelkaa tubettajien tekemiä sisältöjä ja mainontaa videoissa tehtävässä **Kullankalliit seuraajat**, *Polkuja medialukutaitoon. Opas vuosiluokille 1-6* / [Stigar till medieläskunnighet. Handbok för årskurs 1-6](#), s. 17.
3. Tutkikaa, mitä ovat [loot boxit](#) / [loot boxit](#), ja millaisia rahankäytön riskejä niihin liittyy. Suositellaan 5.-6.-luokkalaisille.

Tekstilajien tunnistaminen

Miten tekstilaji vaikuttaa lukemiseen?

Eri tekstilajeilla on eri tarkoitus. Tarkoituksena voi olla viihdyttää tai tiedottaa lukijaa, myydä tuotetta tai vaikuttaa lukijan ajatteluun. Onkin tärkeää tunnistaa, mikä tekstilaji on kyseessä, jotta voi ymmärtää tekstin tarkoitusta paremmin. Tekstilajin tunnistaminen ohjaa myös tekstin tulkintaa.

Tekstin tarkoituksen tunnistaminen ohjaa lukijaa ajattelemaan kriittisesti. Jos tarkoitus on myydä, onko teksti varmasti rehellinen? Jos tarkoitus on tiedottaa, onko näkökulma varmasti tarpeeksi laaja, tai jääkö jotain kertomatta? Aina kirjoittaja ei tuo tekstilajia kovin selvästi esiin tai naamioi sen tarkoituksella toisenlaiseksi. Siksi tekstiä lukiessa on hyvä kiinnittää huomiota eri tekstilajien tunnusmerkkeihin. Tekstilajit voivat myös joissain tapauksissa sekoittua, mikä voi johtaa lukijaa harhaan.

Tekstilajeja voi tunnistaa ja arvioida tarkastelemalla niiden julkaisupaikkaa, ja oheisten tunnuspiirteiden avulla voi päästä jo pitkälle tekstilajin tunnistamisessa.

Miten tunnistan...

Mainoksen?

- Mainoksessa on yleensä esillä näkyvästi tuote tai palvelu, jota myydään.
- Mainos kehuu, kertoo ja käyttää ylisanoja ja pyrkii herättämään tunteita.
- Mainos voidaan naamioida esimerkiksi uutiseksi tai videoksi, jolla tuotetta testataan tai se avataan paketistaan. Joskus mainontaa yritetään piilottaa esittelemällä tuote mainostajan omana ostoksena.
- Suomen lain mukaan mainonta tai maksettu kumppanuus tulee kuitenkin merkitä selvästi. Lue siis myös postauksen yläreuna, videon yhteistyötiedot ja katso, näkyykö tuotteen logo selkeästi.

Uutisen?

- Uutisen tekijän, toimittajan, nimi on uutisessa esillä.
- Uutinen tiedottaa ja kertoo faktoja tapahtuneesta.
- Mukana voi olla haastatteluja, diagrammeja ja uutiskuvia. Uutiskuva on aina lavastamaton kuva ja sen kuvaajan nimi on näkyvillä.
- Uutinen kertoo ja selittää, eikä se sisällä toimittajan mielipiteitä tai omia ajatuksia.
- Uutisen kieli on yleensä melko neutraalia ja toteavaa.

Podcastin?

- Podcast on puheohjelma, joka perinteisen radion sijaan julkaistaan netissä.
- Podcast voi perustua lähes mihin tahansa aiheeseen ja sen tunnistaminen voi olla välillä vaikeaa.
- Podcastissa voi olla mukana mainoksen elementtejä esimerkiksi yhteistyön kautta, mutta se voi sisältää myös uutismaista tietopohjaista sisältöä.
- Usein podcast kuitenkin esittelee pitäjänsä ajatuksia ja mielipiteitä aiheesta.
- Oma näkökulma, kokemukset ja ajatukset podcastin aiheesta ovat tärkeässä osassa.
- Podcast voi perustua asiantuntijuuteen tai puhtaasti mielipiteeseen.

Tiedotteen?

- Tiedote on usein uutista lyhyempi teksti, jossa kerrotaan selkeästi, mitä on tapahtunut.
- Tiedote ei taustoita asiaa ja siinä ei yleensä haastatella ketään.
- Tiedote voi sisältää lainauksen tai kommentin.
- Tiedotteen kieli on selkeää, ytimekästä ja lyhyttä.
- Se ei kuvaile tai kerro mielipidettä.

Pohdintatehtävät vuosiluokille 7–9

- Mikä / mitkä tekstilajit eivät kerro kirjoittajan mielipidettä? Miksi?
- Mihin tekstilajeihin sopii huumori? Entä liioittelu?
- Millainen on mielestänne hyvä podcast? Mitä aihetta se käsittelisi?
- Miten podcastista tunnistaa mainonnan?

Pohdintatehtävät 6. vuosiluokalle

- Mitkä asiat voivat tehdä tekstilajin tunnistamisesta vaikeaa? Miten mainos ja uutinen voivat esimerkiksi sekoittua?
- Millaisesta aiheesta voisi tehdä tiedotteen?
- Millainen on mielestänne hyvä mainos? Miettikää ainakin kolme asiaa.
- Millainen on mielestänne hyvä uutinen? Miettikää ainakin kolme asiaa.

Teksti ja tehtävät: Saara Martikka

Tiedon luotettavuuden arviointi

Miten tunnistaa luotettava lähde?

Joskus lähteen luotettavuuden arviointi voi olla todella vaikeaa. Aina se ei edes täysin varmasti onnistu. Kuitenkin muutamalla perusasialla pääsee jo pitkälle sen arvioinnissa, voiko lähteeseen tai sen kertomaan tietoon luottaa.

Lähteen luotettavuuden arvioinnin tarkistuslista:

Arvioi ja tutki:

1. Onko tekijän nimi tiedossa? Kuka tekstin on kirjoittanut tai kuka on videolla esiintyvä henkilö? Onko tekijän titteli, rooli tai asema kerrottu? Löytyykö hänestä tietoa muualta netistä, onko hänellä asiantuntijuutta aiheeseen?
2. Missä teksti, video tai podcast on julkaistu? Onko alusta luotettava, onko siellä muiden julkaisuja tai onko se jonkin tahon virallinen kanava? Esimerkiksi sanomalehdet ovat sitoutuneet oikaisemaan julkaisemansa väärän tiedon, mutta sama ei koske vaikkapa jonkun omaa blogia tai jonkun yhteisön sivustoa. Löytyvätkö alustan ylläpitäjän yhteystiedot, lehden osoite tai vastaavan julkaisijan tiedot?
3. Mikä on julkaisuajankohta? Onko teksti julkaistu aiemmin vai onko se tuore? Muista, että oikea tietokin voi ajan kuluessa muuttua, kun uutta tutkimusta tehdään.
4. Mikä on tekstin keskeinen väite tai ajatus? Mitä se siis haluaa sinun uskovan tai tietävän? Mitä muualla, esim. netissä, asiasta tai väitteestä kerrotaan?
5. Jos tekstin keskeisen aiheen todenperäisyydestä löytyy ristiriitaista tietoa, ovatko nämä tiedot keskenään samanarvoisia? (esim. toinen lähde on tutkijan kirjoittama artikkeli, toinen kenen tahansa tekemä mielipidekirjoitus tai YouTube-video)

Pohdi:

- Mitä itse tiedät asiasta valmiiksi? Voiko tieto oman yleistietosi pohjalta arvioiden olla totta?
- Miksi teksti on julkaistu? Mikä sen tavoite on? Onko sen tavoite myydä jotain, muuttaa lukijan ajattelua, tiedottaa jokin asia jne.?
- Onko tekstissä käytetty vaikuttavan viestinnän keinoja (vahvat verbit, puhuttelut, käskyt, mielikuvat, voimakas kuvailu, vastakkainasettelu), eli haluaako se muuttaa ajattelua tai vaikuttaa lukijaan muuten? Jos teksti pyrkii vaikuttamaan, kannattaa lukijan olla erityisen kriittinen.

Lisäksi:

Yleisimpiä tapoja levittää väärää tietoa:

- Tekstissä on mukana paljon faktaa, jolloin seassa oleva väärä tieto jää helposti huomaamatta.
- Lisäksi tietoa voidaan vääristellä, muuttaa esimerkiksi lukuja tai yksittäisiä sanoja alkuperäisestä asiasta tai se voidaan irrottaa asiayhteydestään.

Muista: Älä identifioi tietoon, mielipide ei ole fakta!

Tehtävä vuosiluokille 7–9

Tehkää tehtävä Luotettavaa vai uskottavaa tietoa? [Polkuja medialukutaitoon. Opas vuosiluokille 7-9 / Stigar till medieläskunnighet. Handbok för årskurs 7-9](#), s. 18

Tehtävä 6. vuosiluokalle

Tehkää tehtävä Tiedon lähteillä [Polkuja medialukutaitoon. Opas vuosiluokille 1-6 / Stigar till medieläskunnighet. Handbok för årskurs 1-6](#), s. 20.

Teksti: Saara Martikka, Tehtävät: KAVI

Lähteiden vertailu

Pakopelin viimeisessä tehtävässä piti arvioida tiedon luotettavuutta sen perusteella, miten tieto oli muodostettu. Vertailtavana oli neljä eri mediatekstiä, jotka kaikki oli julkaistu sosiaalisen median kanavassa. Tekstit edustivat uutista korkeakoulun tekemästä tutkimuksesta, korkeakoulun tekemästä meta-analysista useammasta tutkimuksesta, älytalojen valmistajan tekemästä tutkimuksesta sekä nuoren kokemusta älytalosta.

Tehtävässä oli tarkoitus kiinnittää huomiota seuraaviin asioihin:

- tutkimuksesta uutisointi ja sosiaalinen media uutisoinnin julkaisukanavana
- tieteellisen tiedon tutkimusnäytön vahvuus – tutkimuksetkin eroavat toisistaan luotettavuudeltaan
- tutkimuksen tekijän puolueettomuus
- yksilön kokemuseräisen tiedon luotettavuus (suhteessa tieteelliseen tietoon)

Yleensä tiedon luotettavuutta voidaan arvioida julkaisupaikan perusteella. Sosiaalisessa mediassa luotettavuuden arviointi vaikeutuu, sillä samalla julkaisukanavalla esitetään eri tahojen tuottamaa sisältöä tavallaan samanarvoisena. Esimerkiksi TikTok koostuu nopeasti vaihtuvista lyhyistä videoista, joita voi tehdä kuka tahansa: siellä vuorottelevat vaikkapa poliisin tai muiden viranomaisten laatimat informatiiviset tietoiskut ja kenen tahansa käyttäjän laatimat videot, joilla voi olla monenlaisia tarkoituspäitä katsojan viihdyttämisestä tarkoituksellisen virheellisen tiedon eli disinformaation levittämiseen. Myös monet uutismediat tuottavat sisältöä sosiaaliseen mediaan.

Uutismediassa esitellään yleensä paljon erilaisia tutkimustuloksia, ja niitäkin tulisi osata arvioida ja suhteuttaa toisiinsa. Tärkeätä on ymmärtää, että tieteelliset tutkimuksetkin eroavat toisistaan sen mukaan, miten vahvaa tutkimusnäyttöä on. Tieteellisestä tutkimuksesta vankinta näyttöä tuottavat systemaattiset katsaukset ja meta-analysit, joissa on vertailtu useita tutkimuksia ja laadittu johtopäätökset niiden pohjalta.

Pakopelin tehtävässä neljästä eri vaihtoehdosta luotettavimpana voidaan pitää uutista ”*Useiden tutkimusten mukaan älytalo ratkaisut on tuotu keskeneräisinä markkinoille*”. Se on julkaistu luotettavan oloisessa lehdessä ja tutkimus on tehty yliopistossa. Kyseessä on meta-analyysi tai systemaattinen katsaus, jossa on koottu usean tutkimuksen tuloksia. Tutkimus on myös vertaisarvioitu, eli se on tiedeyhteisön asiantuntijoiden tarkastama. Vertailtujen tutkimusten määrää ei tosin ole mainittu, mutta yleensä niitä on useampia.

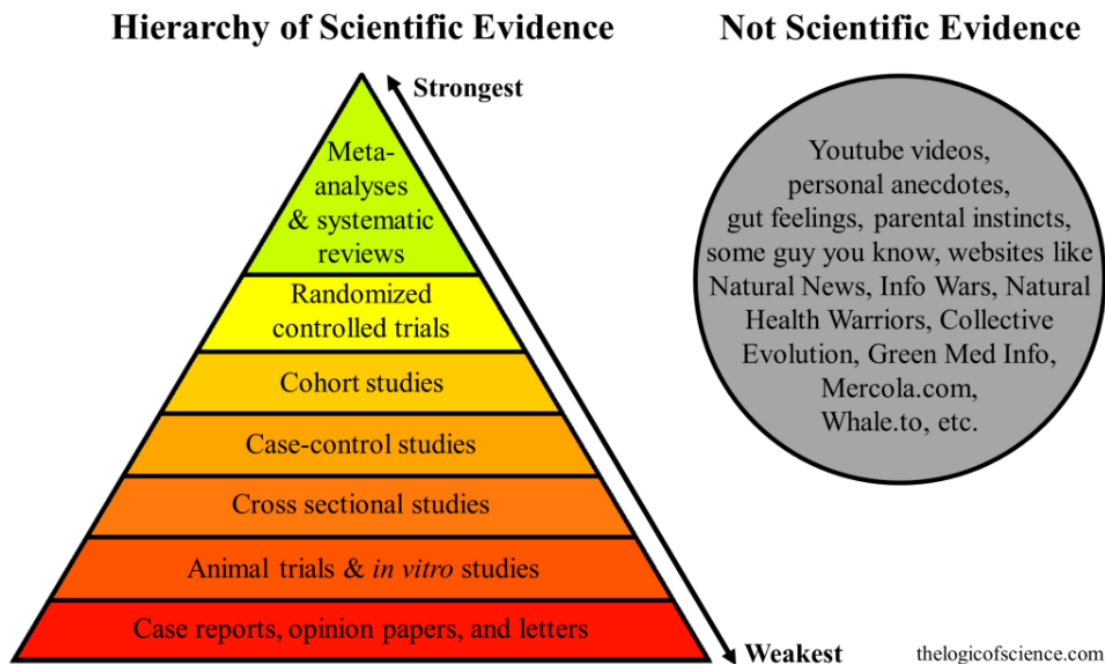
Lähteiden perusteella toiseksi luotettavin uutinen on Helsingin median julkaisema ”*Älykodeissa on vielä puutteita*” -tutkimus, joka sekin on luotettavan median julkaisema ja luotettavassa yliopistossa tehty vertaisarvioitu tutkimus, vaikka kyseessä on vain yksittäinen tutkimus. Yksittäisiä tutkimuksiakin on erilaisia: Esimerkiksi PISA-tutkimuksia on yleensä pidetty luotettavina, koska kyseessä on laaja kansainvälinen tutkimus, jossa tutkitaan suurta joukkoa ihmisiä. Toisaalta taas esimerkiksi laadullinen tutkimus, jossa on vain muutamia tutkittavia, voi sekin olla tasokkaasti laadittu. Sen tuloksia ei voi kuitenkaan yleistää koskemaan laajempia joukkoja, esimerkiksi koko väestöä.

L1V14 Livingin ja älytalon käyttäjän kokemukset on tehtävässä asetettu tutkimuksia epäluotettavammiksi lähteiksi, eikä niitä ole asetettu järjestykseen toisiinsa nähden. L1V14 Livingin teettämässä tutkimuksessa, jonka mukaan älytalo lisää asujien onnellisuutta, on 19 osallistujaa. Tutkimuksen teettäjä on kuitenkin älytalo ratkaisuja myyvä yritys, jonka tavoitteena on tuotteiden markkinoiminen. Tutkimuksen tulokset saattavat olla luotettavat ja myös tekijä (jota ei mainita) voi olla puolueeton. On kuitenkin mahdollista, että tutkimusta ei ole toteutettu tieteellisten kriteerien mukaan ja työ on tehty tarkoitushakuisesti. Tutkimusta

ei näytä olevan vertaisarvioitu, ja otsikossa huomiota kiinnittää se, että tulokset ovat rahoittajalle myönteiset. Jos tutkimus on puolueellinen, sillä ei voi ajatella olevan kummoistakaan painoarvoa.

Älytalon käyttäjän kokemukset, joihin pelaajat saattavat vahvasti samaistua tehtävän tehtyään, ovat yksilön kokemuksina arvokkaita ja tärkeitä. Ne ovat kuitenkin yksittäisiä kokemuksia, eikä niiden perusteella voi vetää johtopäätöksiä älytalojen toimivuudesta. LIVI4N temppuilu saattaa olla yksittäinen poikkeustapa tai sitten vastaavia kokemuksia saattaa olla useita.

Lisätietoja lähteiden arvottamisesta: [The hierarchy of evidence is the study design robust - The Logic of Science](#)



Tehtävät vuosiluokille 6–9:

1. LIVI4 Livingin tekemän tutkimuksen ja älytalon käyttäjän kokemukset on tehtävässä arvioitu luotettavuudeltaan samanarvoisiksi, eli tehtävässä kumman vain tekstin pystyi laittamaan luotettavuusjärjestyksessä toisen edelle.

a) Pohtikaa, miksi nämä kaksi tekstiä oli arvioitu epäluotettavammiksi kuin korkeakoulujen tutkimuksiin liittyvät uutiset.

b) Entä kumpi näistä kahdesta tekstistä oli tehtävää tehdessänne teidän mielestänne luotettavampi ja miksi?

2. Tutkimuksia koskevia uutisia lukiessa on hyvä kiinnittää huomiota tutkimuksen taustoihin.

a) Etsikää uutisia, joissa kerrotaan tutkimusten tuloksista.

b) Tarkastelkaa uutisissa kerrottujen tutkimusten taustoja: mikä taho tutkimuksen on toteuttanut, missä, milloin ja miten tutkimus on tehty ja millainen tutkimusaineisto on ollut. Verrataanko tuloksia muuhun tutkimustietoon? Joskus saatetaan uutisoida näyttävästi tutkimustuloksista, joissa aineisto on pieni ja jonka tulokset koskevat vain kyseisiä tutkittavia.

Teksti ja tehtävät: Mari Hankala

Tekoäly

Pelin tarinassa mediaosaamista haastaa kuvitteellinen tekoälytalo L1V14. Tekoäly ja sen käytön riskit ja mahdollisuudet ovat puhuttaneet viime aikoina mediassa.

Valitkaa jokin seuraavista aiheista Mediataitokoulun ilmiösarjasta ja tutustukaa tietotekstin ja tehtävien kautta tekoälyyn ja sen hyödyntämiseen ja haasteisiin arjessa.

- [Chat GPT / Chat GPT](#)
- [Luova tekoäly / Kreativ artificiell intelligens](#)
- [Botit arjessa / Bottar i vardag](#)

Teksti: KAVI