

Armas lasteaiaõpetaja

See väike raamatuke on mõeldud Sulle, kui soovid ennast enne „Turvaliselt internetis“ teemanädalat paremini kurssi viia laste ja digimaailma teemadega.

Olen seni teinud koolitusi alates esimesest klassist ja selline lasteaiaõpetajatele mõeldud juhendmaterjal on minu jaoks uus väljakutse. Samas tean väga hästi, et paljud lapsed hakkavad omapäi internetti avastama ammu enne kooli ja mul on väga hea meel, et selline teemanädal on toimumas.

Tegu ei ole struktureeritud juhendmaterjalidega, vaid püüdsin siia panna kirja oma mõtted, mis on kogunenud sadades külalistundides erinevates Eesti koolides. Loodetavasti on need abiks vestluste ette valmistamisel ja annavad Sulle ideid, mida lastega arutada võiks.

Kui nüüd digimaailma teemad hakkasid Sind rohkem huvitama, siis pikemalt on kõigist neist teemadest (ja paljudest teistest) juttu minu raamatus „Turvaline internet. Digimaailma teejuht“. Internetist leiab täiendavat materjali lehtedelt [Targalt internetis](#), [Digikool](#), [Suurimjulgus](#) ja [Sõber karuga targalt internetis](#).

Kui Sul tekib seoses nende materjalidega küsimusi või ideid materjalide täiendamiseks siis palun saada oma ettepanekud diana.poudel@gmail.com

Põnevat avastusretke digimaailmas koos lastega!

Diana Poudel

Arvutimängud

Lasteaias ja algklassides veedavad lapsed enamik oma aega internetis mängides. Siinkohal on oluline eristada mängu, mida mängitakse **individuaalselt** ja neid, kus saab **teiste kasutajatega suhelda**.

Probleemid tekivad just nende mängudega, mida mängitakse koos teiste kasutajatega – tuntumad nimed on näiteks **Roblox**, **Fortnite** ja **Growtopia**, kuid on ka palju teisi. Need mängud on tegelikult täpselt nagu **sotsiaalmeediakeskkonnad**, kus kasutajal on profiil, sõbralist ja suheldakse teistega.

Tihti lapsed ei mõista, et mängudes ei tohi suhelda tundmatute kasutajatega. Olen näinud algklassilapsi, kellel on mängudes sõbralistides sadu inimesi, kellest lapsed reaalses elus tunnevad vaid üksikuid. Kahjuks on karm reaalsus see, et mängudesse on kolinud ka pedofiilid ja suuremad lapsed käivad mängudes väiksemaid kiusamas ning nende kulul lõbutsemas.

Kui laps mängib mängu, mille tegevus toimub internetis koos teistega, ei tohi ta kasutada **oma pärisnime kasutajanimena** – samuti ei tohiks kasutajanimi olla mobiilnumber. Võõrastelt kasutajatelt ei tohi vastu võtta nänni ja kindlasti ei tohi võõraid lisada oma sõbralisti, sest see annab võõrale võimaluse laps lihtsalt mängust üles leida ning jälgida, kellega ja millest ta suhtleb.

Arvutimängude puhul on oluline **vanus**. [Pegi.info](#) veebilehel on andmebaas, kust saab teada soovitusliku vanusepiiri. Soovituslik vanus on märgitud ka Google Play ja App Store poodides iga mängu juurde. Näiteks väga palju lapsi unistab GTA (Grand Theft Auto) mängust, mille vanusepiir on 18+. Kuna osad lapsevanemad ei ole teadlikud mängude vanusepiirangutest, siis olen kohanud juhtumeid, kus väga väikesed lapsed saavad GTA-d mängida. Kui selline olukord tuleb vestluse käigus välja, siis tuleks lapsele selgitada, et lapse **aju areneb mängides** ja mängus tekkivad seosed jäävad ajju. Kui mäng on vägivaldne, siis aju õpib, et erinevaid olukordi tulebki vägivaldselt lahendada ja see toob kaasa palju probleeme. Seetõttu võib selliseid mängu mängida alles siis, kui aju on suureks kasvanud.

Mängud on teema, millest lapsed on nõus väga pikalt rääkima ja nad on täiesti teadlikud, et täiskasvanud ei tea teemast nii palju kui nemad. Seega võib täiesti rahulikult küsida, täpsustada ja paluda näidata – lastele väga meeldib tegelikult oma kogemustest mängumaailmas rääkida. On väga kurb, et paljudel lastel pole sellist täiskasvanut nende elus, kes selle teema vastu huvi tunneks.

Vaata lisaks:

[Roppustest kubisev Eesti laste lemmikmäng Growtopia](#) – Radar 25.09.2018

[Uuring: 16% Eesti noortest on videomängudest sõltuvuses. Testi, kas sina oled üks neist?](#) – Geenius.ee 01.07.2019

[Mängude keskkonnad](#) – HITSA Digitaalse õppevara juhendmaterjalid

[Laste turvalisus võrgumängudes](#) – Netsec.ee

Skämm – petuskeemid. Mängudes eelkõige petetakse mängijatelt erinevatel viisidel välja kaupa või ligipääsu nende maailmale, et see ära lõhkuda ja asjad ära varastada.

Robux/vbuck (mänguraha) **generaatorid** – mängudes jagatakse tihti erinevate veebilehtede linke, kus väidetavalt saab endale nõ „häkkida“ mänguraha juurde. Need saidid on samuti pettused, mille eesmärk on välja meelitada kasutajanimi ja parool, et nende abil mängija konto tühjaks teha senikaua kuni ta ootab veebilehel, et rahapuu kasvama hakkaks.

Noob – algaja mängija

Pro – edasijõudnud mängija

Aptoide/Tutuapp – keskkonnad, kus saab mängu piraattarkvarana. Väga tihti saab sealt mängu koos viirusega.

Fotod ja videod

Järjest enam eelistatakse visuaalseid materjale tekstile ja paljud noored unistavad juutuuberi või Instagrami kuulsuse karjäärast. Seetõttu tuleb lastega juba lasteaia rääkida sellest, et milliseid fotosid ja videoid üldse võib internetti panna ning milliseid tagajärgi võib endaga kaasa tuua **ebasobivate piltide/videote jagamine internetis**.

Videote puhul on kõige populaarsemad **YouTube** ja **TikTok** (endise nimega Musical.ly). Noored teevad tihti sinna kontod enne kooli või esimestes klassides ning seda tihti vanemate teadmata. Probleemiks on see, et need rakendused on vanusele 13+. Kui õiget vanust ei saa panna, siis valetatakse ennast palju vanemaks. See aga tähendab, et keskkond paiskab postitatud videod ja pildid **avalikesse otsingumootoritesse**. Fotode puhul on kõige levinumateks rakendusteks **Snapchat** ja **Instagram**. Kuigi neil mõlemal on vanusepiiranguks 13+ eluaastat, on Snapchat väga populaarne algklassides.

Tegelikult ei peaks lasteaialaps ega algklassilaps jagama üldse oma profiilil videoid ja pilte, sest põhikooli ajal on neil väga piinlik nende postituste pärast ning on ette tulnud olukordi, kus tahetakse vanu postitusi kustutada, kuid enam ei mäletata oma kasutajanime ega parooli ning postituste eemaldamine muutub väga keeruliseks. Juhul kui lapsel lubatakse teha konto mõnda rakendusse on oluline, et lapsevanemad oleksid sellest teadlikud, kasutaksid ise rakendust ja jälgiksid igapäevaselt, mida laps on oma profiilile lisanud ning kes on lapse sõbralistis.

Tihti ei pane lapsed ise endast fotosid ja videoid üles vaid **keegi teine teeb postituse**. Väga keeruline on olukord, kui lapsevanemad postitavad lapsest pilte, mida laps oma sõpradega jagada ei soovi. Näiteks üks esimese klassi poiss kurtis mulle ühes tunnis, et isa paneb temast nõmedaid pilte oma Facebooki kontole. Kui laps ütleb, et ta ei taha neid fotosid üles panna, siis isa kõdistab last senikaua kuni laps nõus on. See on kindlasti näide sellest, kuidas ei tohiks käituda.

Tihti lapsevanemad ei mõista, et nende meelest armas pildike võib lapse jaoks väga piinlik olla ja annab teistele lastele võimaluse lapse üle naerda. Hea oleks kui lapsed juba enne kooli lepiks vanematega kokku, et ükski pere liige ei pane teistest pilte internetti ilma nende nõusolekuta. Selline kokkulepe aitab vältida konflikte ja foto saab mälu pulgale jäädvustada või välja printida ning kodusse fotoalbumisse lisada.

Lisaks fotode ja videote jagamisele peaks mõtlema sellele, et lapsed tarbivad väga palju teiste loodud sisu ning see mõjutab nende nägemust maailmast. Lapsed ei mõista, et kui mõni Instagrami staar paneb üles imeilusa pildi koos kommentaariga „Tegin kiire klõpsu“, siis tegelikult tähendas see kiire klõps head fotograafi, fototöötlust ja hoolikalt valitud filtreid. Lapsed peavad aru saama, et **internet ei ole reaalsus, vaid pigem muinasjutumaa**. Enamik inimesi jagab internetis häid hetki, parimaid toite, põnevaid kohti. Keegi ei kipu panema internetti endast pilti, kui ta kolmandat päeva nohusena kodus, pesemata peaga, ülessoojendatud hakklihasousti sööb. Enda elu ei tohi võrrelda internetis nähtuga, sest digimaailm on alati äärmuslikum, kui päriselu.

Kindlasti peavad lapsevanemad ja õpetajad hoidma ennast kursis laste seas populaarsete juutuuberite kanalitega. Kahjuks suur populaarsus ei tähenda veel intelligentsi ja head käitumist ning pigem tundub, et mida rohkem ropendamist ning mõnitamist, seda populaarsem kanal on. YouTube'is liigub palju **libauudiseid** ja **kontrollimata infot** ning kui laps tarbib seda meediat ilma täiskasvanutega läbi arutamata tekkinud küsimusi, siis paratamatult võib laps hakata uskuma vandenõuteooriaid.

Loe lisaks

[Sotsiaalvõrgustikud](#) – Targalt internetis

[Sotsiaalmeedia keskkonnad](#) – HITSA Digitaalse õppevara juhendmaterjal

Küberkiusamine

Küberkiusamine on keeruline teema ja puudub ühene definitsioon, et millal on tegu küberkiusamisega ning millal lihtsalt solvamise või ähvardamisega.

Lasteaias käivate puhul tuleb arvestada, et need lapsed usuvad veel päkapikke ja muinasjutte ning nende jaoks tunduvad väga hirmutavad asjad, mis vanemate internetikasutajate jaoks on lihtsalt rumal nali. Ehk siis lasteaiaste puhul ei saagi niivõrd rääkida veel küberkiusamisest, vaid pigem **kokkupuutest teemadega, mis neid hirmutavad või kurvastavad**.

Üheks näiteks oli eelmine aasta levinud mäng Momo, kus ühe Jaapani kunstniku loodud kuju hirmuäratavat pilti kasutades tehti profiil sotsiaalmeediasse. Legend oli, et Momo on kõikvõimas häkker, kelle käsku peab kuulama või ta teeb haiget sinu lähedastele. Rumal nali levis internetis väga kiirelt ja Momo nimelisi kontosid oli igas sotsiaalmeediakanalis tuhandeid. Osad lapsed uskusid tõemeeli, et selline isik on olemas, kes näeb läbi su arvutikaamera ning kuuleb läbi mikrofoni.

Väikeste laste jaoks oli see tegelane aga nii hirmutav, et kardeti üksi magada. Lisaks tuli Momo teema juures väga teravalt välja see, et **lapsevanemad ei oska lastega interneti ohtudest rääkida**. Tean ühte juhtumit, kus lapsevanem riidles lapsega, et miks see siis suhtleb Momoga (tegelikult oli laps Momo nimeliselt kasutajalt sõnumi saanud) ja samuti on lapsevanemaid, kes näitasid peale teema kajastamist meedias lastele ise Momo pilti – ehk siis vanemad ise hirmutasid lapsed ära.

Üks rakenduste poes olev mäng, mis väikestele lastele tundub hirmus on **Granny**. Tihti näitavad seda mängu neile suuremad õed ja vennad, kes asja lihtsalt naljakaks peavad ning ei saa aru, et väikesele lapsele tundub see tegelaskuju väga hirmus (mängu soovituslik vanus on 12+).

Kettkirjad on veel üks teema, mis laste jaoks võib olla hirmutav. Kettkirja edasisaatja ei pruugi ise aru saada, et ta tegeleb kiusamisega, kuid kui esimese klassi laps saab sellise sõnumi nagu pildil, siis tema jaoks tähendab see palju negatiivseid emotsioone. Kindlasti tuleks lastega läbi rääkida, et mis on ebausik ja mida taoliste kettkirjade saamisel tegema peaks. Kindlasti ei piisa ainult sellest, kui keelata kettkirjade edastamine, sest sellisel juhul jääb lapse sisse ikka hirm, et äkki juhtub see paha asi minuga.

Kõige olulisem sõnum, mis selle teema juures tuleb lastele anda on see, et ükskõik, mis ebameeldiva olukorraga nad internetiavarustes kokku ei puutu, siis alati tuleb sellest rääkida mõnele usaldusväärsele täiskasvanule – emale, isale, vanavanematele, õpetajale vmt. Küll siis saab juba mõelda, et kas tegu on rumala naljaga või pahatahtliku kiusamisega. Samavõrd oluline on see, et täiskasvanud üle ei reageeriks. Kindlasti ei tohiks lapsega pahandada ega kurjalt väljendada end sõprade suhtes, kes selle sõnumi lapsele saatsid. Muidu järgmine kord laps enam nõu küsima ei tule.

Loe lisaks:

[Kuidas Momo teemat lastele seletada?](#) – Digikool blogi 10.12.2018

[Küberkiusamine](#) – Targalt internetis

[Suurim julgus](#)



Viirused ja pahavara

Arvutiviirused ja pahavara on **pahatahtlikud programmid**, millel võib olla väga erinevaid eesmärgi. Arvutisse installitakse programm, mis võimaldab kurjategijal kasutada arvuti ressursse oma eesmärkide saavutamiseks nagu näiteks:

- Arvuti ressursside kasutamine omale tulu teenimiseks (nt *bitcoin*'ide kaevandamine)
- Andmete varastamiseks (paroolid, krediitkaardiandmed, isiklik info jne)
- Väljapressimine (nt lunarahaviirused)
- Reklaamide näitamine

Mõne pahavara puhul muutub **arvuti aeglasemaks** ja tekib probleeme erinevate **rakenduste avamisel**, kuid on olemas ka pahavara, mille olemasolu arvutis ei pruugi kohe märgata ning see käivitatakse alles sellel momendil, kui kurjategijal on näiteks vaja palju arvuteid mõne küberrünnaku läbi viimiseks.

Viiruseid saab kui **klikkida kahtlastel linkidel, installida programme ebausaldusväärsetest kohtades või piraattarkvara alla laadides**. Näiteks lapsed kasutavad aktiivselt sellisteid keskkondi nagu **Aptoide** ja **Tutuapp**, kus saab tasuta alla laadida mängu, mis **Google Play** poes on tasulised. Tihti saavad nad koos soovitud mänguga kaasa pahavara.

Viirused levivad ka sotsiaalmeedias ja **sõbra sõnumis olev link** võib viia lehele, kus kasutaja enda arvuti nakatub pahavaraga ning hakkab siis tema sõpradele nakatunud linki edasi saatma. Kui sõber saadab kahtlase lingi, siis tuleb alati uurida enne sõbralt, et mis lingiga on tegu ja kas sellele võib klikkida.

Üheks pettuseks, kuidas kasutaja arvutisse püütakse pahavara installida on see, et talle näidatakse reklaami, mis väidab, et kasutaja arvuti on viirusega nakatunud ja tuleb kiiresti alla laadida viirusetõrjeprogramm. Selliselt lehelt viirusetõrjet alla laadides saab kasutaja oma arvutisse hoopis pahavara.

Lapsed on eriti ohus arvutiviiruste osas seetõttu, et internetis on väga palju tekste ja tihti on need ingliskeelsed. Väga tihti kiputakse vajutama **OK nuppu** siis, kui täpselt aru ei saada, millega täpselt nõustutakse.

Arvutiviiruste ja pahavara vastu aitab kõige paremini see, kui lapsel ei ole võimalik ise uusi rakendusi nutiseadmesse ilma täiskasvanu järelevalveta installida. Samuti on abiks viirusetõrje, kuid nagu inimesi kimbutavad viirused, muutuvad arvutiviirused ajas ja isegi kõige parem viirusetõrjeprogramm ei suuda kaitsta 100%.

Loe lisaks

[Arvutiviirus](#) – Wikipedia

[Mis on arvutiviirused ja kuidas nad töötavad](#) – Netsec.ee

Netikett ja küberhügieen

Millegipärast on paljudel lastel tekkinud mulje, et päriselus ja virtuaalmaailmas **kehtivad erinevad reeglid**. Mängudes petetakse teisi mängijaid, lõhutakse teiste loodud ehitisi ja seda peetakse mängu osaks. Siinkohas on kindlasti roll täiskasvanutel. Kui laps tuleks nuttes mänguväljakult ja kurdaks, et ta lemmik kaisukas on ära võetud või ilus uus punane auto on katki tehtud, siis lapsevanem hakkab kohe probleemi lahendama. Aga kui sama laps tuleb kurtma, et mõnes mängus varastati talt mõni ese või lõhuti ta loodud maja, siis väga tihti kuuleb ta vanematelt, et probleem on selles, et ta mängib liiga palju ja nüüd tuleb arvuti/telefon ära panna ning midagi muud teha.

Tegelikult on laste jaoks nende mängumaailma esemed sama olulised kui pärismaailma omad ja seda kurvem, et väga paljud lapsed juba enne kooli puutuvad kokku **pettuste, varguste ning vandaalitsemisega virtuaalmaailmas**.

Netikett sõna tuleb sõnadest **internet + etikett** ja see tähendab viisakat käitumist internetis. Interneti algusaegadel olid reeglid lihtsad – eeldati, et kasutatakse korrektset õigekirja, suurte tähtedega kirjutamine tähendas karjumist ja kettkirju edasi ei saada. Mida keerulisemaks ja mitmekülgsemaks on muutunud internet, seda keerulisem on paika panna üheselt netiketi reegleid. Lisaks sellele on vaja arvestada küberhügieeniga. Päriselus me peseme käsi enne sööki ja ei kasuta teise inimese hambaharja. Internetis tähendab hügieen seda, et peab ennast üldkasutatavast arvutist alati välja logima ja oma parooli ei tohi sõpradega jagada.

Olen koolituste jaoks loonud algklassidele **10 reeglit**, mida nad kindlasti teadma peaks ja kindlasti pole liiga vara juba need reeglid esimest korda lastaiais läbi rääkida. 10 reegli värvimislehe saab välja printida [siit](#).

1. Ära jaga oma isiklikku infot internetis
2. Ära suhtle võõraste inimestega
3. Ära kliki tundmatuid linke ja reklaame
4. Ära osale auhinnamängudes
5. Ära lae alla tundmatuid programme ega äppe
6. Ära vajuta OK, kui sa ei saa täpselt aru
7. Kui sind kiusatakse, siis anna sellest kohe teada
8. Küsi luba enne, kui teiste kohta midagi postitad
9. Ära postita internetti midagi, mida sa oma vanematele, vanavanematele või õpetajale näidata ei taha
10. Hoia oma paroole turvaliselt

Muidugi on need lihtsustatud reeglid ja tegelikult nõuab iga punkt pikemat arutelu. Näiteks paljud lapsed väidavad end teadvat, et internetis ei tohi suhelda võõraste inimestega, kuid nad ei saa aru, et see kehtib arvutimängude kohta. Samuti ei peeta Aptoide või Tutuappi tundmatuks kohaks ja paljut muud.

Üheks teemaks on kindlasti igasugused n-õ naljakad pildid ja videod, mis sotsiaalmeediakeskkondades levivad. Ise soovitan oma külalistunides lastel mõelda selle peale, et kas pilt või video oleks naljakas siis, kui nad ise seal pildil oleksid. Kui vastus on ei, siis ei ole tegu naljaga vaid pigem mõnitamise või kiusamisega. Noored peavad aru saama sellest, et näiteks YouTube'is halvustavaid kommentaare meeldivaks märkides annavad nad mõnitajatele heakskiidu.

Loe lisaks

[10 viga, mida algklassilapsed internetis teevad](#) – Digikooli blogi

[Suhtle internetis nutikalt](#) – Targalt internetis

[Materjalid õpetajatele](#) - Digikool