

13.4.2023



Valkeakoski

Kun haluat palvelukseesi kaupungin



nettiagentti.net

**OPP/LAS
AGENTTI**

**Agenttitoiminnalla turvallista ja
vastuullista digiosaamista**

Aikataulu

Netti- ja oppilasagenttitoiminnan esittely

Nettiagenttitoiminnan malli, materiaalit ja havainnot

Oppilasagenttitoiminnasta Valkeakoskella

Oppilasagenttien häirintä-pakopelit

Haaste

Pakopelin esittely ja ohjeistus testailuun

Pakopelin vapaata testailua ja jutustelua agenttien kanssa

Lopetus – kehitysehdotuksia agenteille!



Nettiagentti-toimintamalli

- Toimintamallin tavoitteena on opettaa perusopetuksen oppilaat toimimaan turvallisesti verkossa ja tunnistamaan piilossa olevaa vaikuttamista. Aiheisiin tutustutaan 1.–9. lk. ikätasolle sopivalla tavalla ja teema nousee esiin jokaisella luokka-asteella.
- Mallissa hyödynnetään olemassa olevia rakenteita, kuten OppilasAgentti-toimintaa sekä vuosittaisia, kunnan eri yksiköiden ja kolmannen sektorin koko ikäluokalle järjestämiä tapahtumia, tapaamisia ja muita toimintoja.
- Kunnan koulutoimen hallinnosta kutsutaan vuosittain koolle lasten ja nuorten kanssa työskentelevät kunnan yksiköt ja keskustellaan turvataitoihin liittyvistä toimenpiteistä ja painopisteistä.

Nettiagentti-toimintamalli

Avoimet [materiaalit](#)

Esimerkki [Classroom-oppitunneista](#)

Lisätietoja oppitunneista:

Nuorisotyönohjaaja

Janne Virtanen

janne.virtanen@evl.fi / +35840 744 1629

Sääksmäen seurakunta



Näytetään 1 - 2 / 2

Järjestä Relevanssi Tuloksia sivulla 20



8.lk Nettiagentti-oppitunti: Vaikuttaminen

Oppimateriaali

Nukarinen, Anna-Mari • ; Virtanen, Janne • ; Valkeakosken kaupunki •
2021

Avointen oppimateriaalien kirjasto

Perusopetus mediakasvatus vaikuttaminen medialukutaito sosiaalinen media

Sallitut käyttötavat:

CC BY-NC-SA 4.0

Mitä merkintä tarkoittaa?



4.lk Nettiagentti-oppitunti: Turvallisesti netissä

Oppimateriaali

Nukarinen, Anna-Mari • ; Virtanen, Janne • ; Valkeakosken kaupunki •
2021

Avointen oppimateriaalien kirjasto

Perusopetus mediakasvatus medialukutaito mediataidot sosiaalinen media

Sallitut käyttötavat:

CC BY-NC-SA 4.0

Mitä merkintä tarkoittaa?

Toiminnan tavoitteita: vastuullisuus

...käyttää sosiaalisen median sovelluksia ikärajojen mukaisesti ja ymmärtää vastuunsa niissä toimimisessa.

...ymmärtää sosiaalisen median merkitystä yksilölle ja yhteiskunnallisesti.

...tiedostaa teknologian käytön ja omien valintojen vaikutukset ympäristöön. Hän pyrkii omalla toiminnallaan edistämään kestävää tulevaisuutta.

...pohtii ja keskustelee teknologiaan liittyvistä eettisistä ja moraalisisista kysymyksistä.

...osaa merkitä lähteet asianmukaisesti.

...tunnistaa tekijänoikeuksien lisäksi myös patentin, tavaramerkin ja mallisuojaan ja ymmärtää niihin liittyviä oikeuksia.

...osaa raportoida verkossa näkemänsä haitallisen tai vaarallisen sisällön palvelun ylläpitäjälle.

...osaa ikärajojen puitteissa käyttää sosiaalisen median mahdollisuuksia hyödykseen opiskelussa.

Toiminnan tavoitteita: vastuullisuus

...käyttää sosiaalisen median sovelluksia ikärajojen mukaisesti ja ymmärtää vastuunsa niissä toimimisessa.

...ymmärtää sosiaalisen median merkitystä yksilölle ja yhteiskunnallisesti.

...tiedostaa teknologian käytön ja omien valintojen vaikutukset ympäristöön. Hän pyrkii omalla toiminnallaan edistämään kestävää tulevaisuutta.

...pohtii ja keskustelee teknologiaan liittyvistä eettisistä ja moraalisisista kysymyksistä.

...osaa merkitä lähteet asianmukaisesti.

...tunnistaa tekijänoikeuksien lisäksi myös patentin, tavaramerkin ja mallisuojaan ja ymmärtää niihin liittyviä oikeuksia.

...osaa raportoida verkossa näkemänsä haitallisen tai vaarallisen sisällön palvelun ylläpitäjälle.

...osaa ikärajojen puitteissa käyttää sosiaalisen median mahdollisuuksia hyödykseen opiskelussa.

Tavoitteet: Turvallisuus

...osaa suojata tietojään ja tiedostojaan häviämislä tai tuhoutumiselta sekä osaa varmuuskopioida niitä.

...tietää, mitä tarkoittavat selaimen välimuisti, evästeet, yksityisen selauksen tila ja sivuhistoria, ja osaa käyttää niitä.

...ymmärtää digitaalisissa palveluissa tapahtuvaa vaikuttamista ihmisen käyttäytymiseen.

...tiedostaa, että ihmisiä profiloidaan digitaalisten palvelujen keräämän datan perusteella. Hän tiedostaa, että tätä dataa voidaan käyttää eri tarkoituksiin.

...ymmärtää oikeutensa hallita, hyödyntää ja luovuttaa eteenpäin hänestä kerättyä dataa. Hän tietää, mikä merkitys on omalla aktiivisella toiminnalla datanhallinnassa.

...osaa suojata omaa ja muiden yksityisyyttä. Hän osaa rajoittaa henkilötietojensa käsittelyä digitaalisissa palveluissa.

...tiedostaa tietoturvariskejä ja tietää, kuinka toimia, jos tietoturvaa on loukattu.

...ymmärtää henkilötietojen käytön periaatteet ja noudattaa tietosuojaa ja -turvaa koskevia ohjeita työskentelyssään.

...ymmärtää EU:n tietosuojalain tarkoituksen ja keskeiset periaatteet.

...tuntee teknisen tietoturvallisuuden perusteet ja ymmärtää haittaohjelmilta suojautumisen perusperiaatteet.

...ymmärtää digitaalisissa palveluissa tapahtuvan vaikuttamisen kaupallisia ja poliittisia motiiveja.

...ymmärtää, että lisääntyvä data yhdessä kehittyvän teknologian kanssa mahdollistaa uusia innovaatioita ja liiketoimintamahdollisuuksia.

...tiedostaa esineiden internetiin (IoT) liittyviä riskejä.

...tietää, kuinka toimia digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvissa riski- ja ongelmatilanteissa.

...osaa käsitellä ajankohtaisia teknologian turvalliseen käyttöön liittyviä ilmiöitä.

...osaa käyttää mahdollisesti käytössä olevaa salasanaohjelmistoa.

...osaa hallinnoida tiedostojen käyttöoikeuksia.

...ymmärtää digitaalisten sisältöjen vaikutuksia vireyteen, uneen ja aivotuimintaan. Hän valitsee hyvinvointia edistäviä sisältöjä.

...osaa tarvittaessa asentaa ja poistaa väliaikaisesti käytöstä virustorjunnan tai palomuurin.

...hallitsee evästeiden käytön.

...ymmärtää käyttöjärjestelmien eroja tietoturvan kannalta.

...osaa korjata tietoturvaansa ongelmatilanteissa.

...tietää eri tunnistautumistapojen eroja ja niiden tietoturvasoja.

Tavoitteet: Turvallisuus

...osaa suojata tietojään ja tiedostojaan häviämiseltä tai tuhoutumiselta sekä osaa varmuuskopioida niitä.

...tietää, mitä tarkoittavat selaimen välimuisti, evästeet, yksityisen selauksen tila ja sivuhistoria, ja osaa käyttää niitä

...ymmärtää digitaalisissa palveluissa tapahtuvaa vaikuttamista ihmisen käyttäytymiseen.

...tiedostaa, että ihmisiä profiloidaan digitaalisten palvelujen keräämän datan perusteella. Hän tiedostaa, että tätä dataa voidaan käyttää eri tarkoituksiin.

...ymmärtää oikeutensa hallita, hyödyntää ja luovuttaa eteenpäin hänestä kerättyä dataa. Hän tietää, mikä merkitys on omalla aktiivisella toiminnalla datanhallinnassa.

...osaa suojata omaa ja muiden yksityisyyttä. Hän osaa rajoittaa henkilötietojensa käsittelyä digitaalisissa palveluissa.

...tiedostaa tietoturvariskejä ja tietää, kuinka toimia, jos tietoturvaa on loukattu.

...ymmärtää henkilö tietojen käytön periaatteet ja noudattaa tietosuojaa ja -turvaa koskevia ohjeita työskentelyssään.

...ymmärtää EU:n tietosuojasetuksen ja tietosuojalain tarkoituksen ja keskeiset periaatteet.

...tuntee teknisen tietoturvallisuuden perusteet ja ymmärtää haittaohjelmilta suojautumisen perusperiaatteet.

...ymmärtää digitaalisissa palveluissa tapahtuvan vaikuttamisen kaupallisia ja poliittisia motiiveja.

...ymmärtää, että lisääntyvä data yhdessä kehittyvän teknologian kanssa mahdollistaa uusia innovaatioita ja liiketoimintamahdollisuuksia.

...tiedostaa esineiden internetiin (IoT) liittyviä riskejä.

...tietää, kuinka toimia digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvissa riski- ja ongelmatilanteissa

...osaa käsitellä ajankohtaisia teknologian turvalliseen käyttöön liittyviä ilmiöitä.

...osaa käyttää mahdollisesti käytössä olevaa salasanaohjelmistoa.

...osaa hallinnoida tiedostojen käyttöoikeuksia.

...ymmärtää digitaalisten sisältöjen vaikutuksia vireyteen, uneen ja aivotuomintaan. Hän valitsee hyvinvointia edistäviä sisältöjä.

...osaa tarvittaessa asentaa ja poistaa väliaikaisesti käytöstä virustorjunnan tai palomuurin.

...hallitsee evästeiden käytön.

...ymmärtää käyttöjärjestelmien eroja tietoturvan kannalta

...osaa korjata tietoturvaansa ongelmatilanteissa.

...tietää eri tunnistautumistapojen eroja ja niiden tietoturvasasoja.

Informaatiogrieffaaminen

*Nettiagentti-toiminnan aikana tehtyjä
havaintoja*

Informaatiogrieffaaminen

Nettiagentti-kysely tehtiin Valkeakosken kaupungin kouluille keväällä 2020 (vastaajia 1025, 66% koululaisista) ja 2022 (vastaajia 916, 61% koululaisista). Kyselyllä haluttiin selvittää Valkeakosken 4-9 -luokkalaisten digitaalisten sovellusten ja palveluiden käytössä kokemaa informaatiogrieffaamista: negatiivista vaikuttamista – häirintää, houkuttelua ja kiusaamista. Vaikuttamisella tarkoitetaan toimintaa, jonka tarkoituksena on esimerkiksi kohteen toiminnan tai ajatusten muuttaminen (Lohtaja & Kaihovirta-Rapo 2007).

Peligrieffaaminen on etenkin nuorten peliympäristöissä tapahtuvaa toimintaa, jossa pelaaja tahallisesti häiritsee sattumanvaraisesti toisen pelaajan pelikokemusta saadakseen itse toiminnastaan iloa tai hyötyä (Achterbosch, Miller, Turville & Vamplew 2014; Bartle, 1996). Informaatiogrieffaaminen toistaa Internet-alustoilla tapahtuvassa informaationsodankäynnissä yleisiä tiedon operaatiomenetelmiä (esim. Gehl & Lawson, 2022; Tandoc, 2020; Valaskivi, 2022).

Toiminnan negatiivisuudella tarkoitetaan, että vaikuttamisella pyritään toiminnan ja ajattelun muokkaamiseen haitalliseen suuntaan – esimerkiksi kohteen toimintakyvyn rajoittamiseen tai pelon herättämiseen. Termi liittyy laajempaan informaatiovaikuttamisen käsitteeseen, jolla informaatiota tuottamalla, muokkaamalla tai sen saatavuutta rajoittamalla muutetaan kohteen käsityksiä tai toimintaa informaatio- ja mielipideympäristön kautta [1].

[1] <https://termipankki.fi/tepa/fi/>

Informaatiogrieffaamisen yleisyyden väittämät arvioitiin 7-portaisesti, välillä 1 = ei lainkaan ... 7 = päivittäin. Väittämät koskivat suoraa häirintää ("Saan nimettömiä haukkumaviestejä tai -kuvia."), houkuttelua ("Saan viestejä, joissa minua on houkuteltu varastamaan.") ja häiritsevää sisältöä ("Olen saanut häiritseviä viestejä, joihin sisältyy esimerkiksi alastomuutta.") sisältävää viestittelyä. Kyselyn tulokset osoittivat, että valtaosa oppilaista ei kokenut informaatiogrieffaamista (1=ei lainkaan), osan kokiessa lievää informaatiogrieffaamista (2= kerran vuodessa). Koululaisista löytyi kuitenkin selvä ryhmä, joilla informaatiogrieffaamista oli vähintään kerran kuussa ollen pahimmillaan päivittäistä (3-7)

Erityisen paljon informaatiogrieffaamista kokevia oli vuonna 2020 vastaajista 154 (15% kaikista vastaajista) ja 2022 149 vastaajaa (16% kaikista vastaajista). Erityisen paljon informaatiogrieffaamista digitaalisissa ympäristöissä kohtaavien ryhmässä painottui muutaman kerran kuussa tapahtuva grieffaaminen (36% vuonna 2020, 37% vuonna 2022). Päivittäistä informaatiogrieffaamista kokevien osuus kasvoi vuodesta 2020 (12%, 18 vastaajaa) 16 prosenttiin (24 vastaajaa).

Tulos osoitti, että esimerkiksi 25 oppilaan opetusryhmässä on keskimäärin 4 oppilasta, jotka kokevat säännöllistä häirintää, hokuttelua ja kiusaamista digitaalisissa ympäristöissä. Informaatiogrieffaamisen yleisyys kasvoi tasaisesti korkeammilla luokilla ja esimerkiksi ala- (4-6lk.) ja yläkoulun (7-9lk.) vastaajien väliset erot olivat tilastollisesti merkitseviä ($t(481.664) = -6.780$, $p = .00$).



OppilasAgenttitoiminta

Hyviä käytänteitä

Oppilasagentti-toiminta Valkeakoskella

- Toteutetaan kehittäjäopettaja resurssilla 1vvt/400 oppilasta = OpeAgentit
- Mukana 4 alakoulua ja 2 yläkoulua, 48 agenttia
- Valkeakoski on mukana valtakunnallisessa OppilasAgentti-hankkeessa.
- Agentteja kouluilla 5-10 oppilasta ja hupparit työtehtävissä päällä.



Toiminta

- Opettajan auttamista luokassa oppitunnin TVT-järjestelyissä
- Valmiit oppituntipaketit luokille
- Auttaa toisia oppilaita tekniikkapulmissa
- Laitteiden ylläpito ja käyttö
- Auttaa uusien oppilasagenttien koulutuksissa
- Juhlien tms. Järjestelyissä
- Toisen koulun OppilasAgenttien tapaaminen ja vertaiskoulutus



Tapahtumia

Koko kaupungin yhteinen AgenttiStartti syyskuussa

- Agenteille työpajoja kierrettäväksi, pitäjinä kaupungin tutoropettajat/AgenttiKoordinaattori/Hanketyöntekijät/ulkopuoliset ostopalveluna/kokeneet OppilasAgentit itse
- Työpajojen aiheista hyödynnettäväksi kouluilla

Koko kaupungin AgenttiFinaali toukokuussa

- Samalla sapluunalla kuin AgenttiStartti
- Työtodistusten jako ([malli](#))

Mukana valtakunnallisen hankkeen tapahtumissa

- Kaupungin AgenttiKoordinaattori infoaa kouluille OpeAgenteille tapahtumista



Oppilasagenttien nettihäirintä-pakopelihaaste

Haaste ja tuotokset

Tehtävänanto netti-häirintäpakopeliin:

- Suunnittele ryhmässä nettihäirintä-teemaiselle pakopelille tarina, päähenkilö(t), loppuratkaisu(t), valitse häirinnän nettiympäristöt
- Kuvaa Ricoh Theta 360-kameralla näkymiä kouluympäristöstä, joiden välillä pakopeli etenee
- Lisää kuvat Thinglinkiin, järjestä ne skenaariotyökalua hyödyntäen ja lisää tarinaa kuljettavia ratkaistavia pakopelitehtäviä

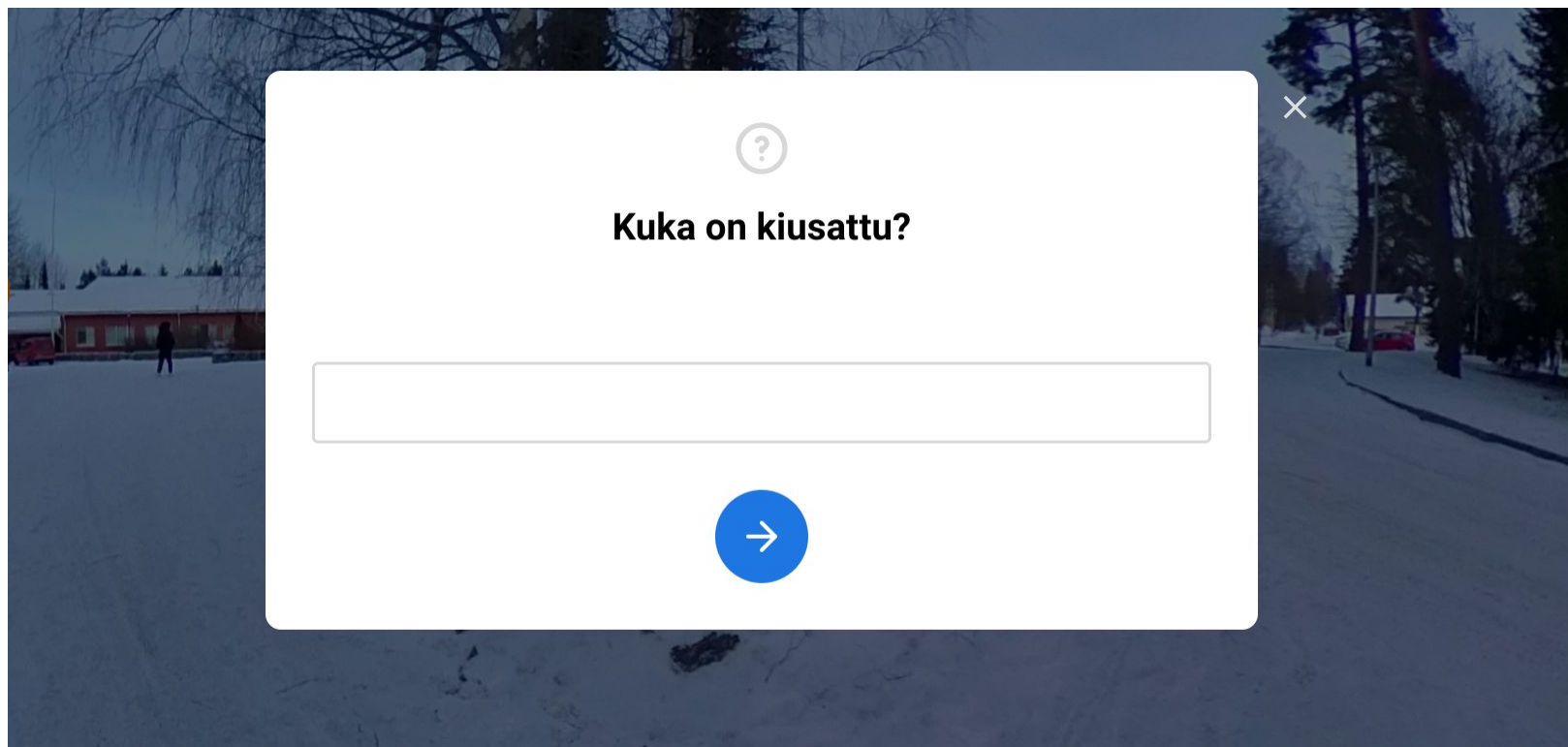


Naakan pakopeli

- Pelin ideana on:
 - lisätä tietoisuutta kiusaamisesta ja siitä, että sitä tapahtuu meidänkin koulussa
 - antaa tietoa siitä, miten Naakassa saa apua kiusaamistilanteissa
- Pelin tarkoituksena on selvittää kuka kiusaa oppilasta ja miten tilanne ratkaistaan koulussa



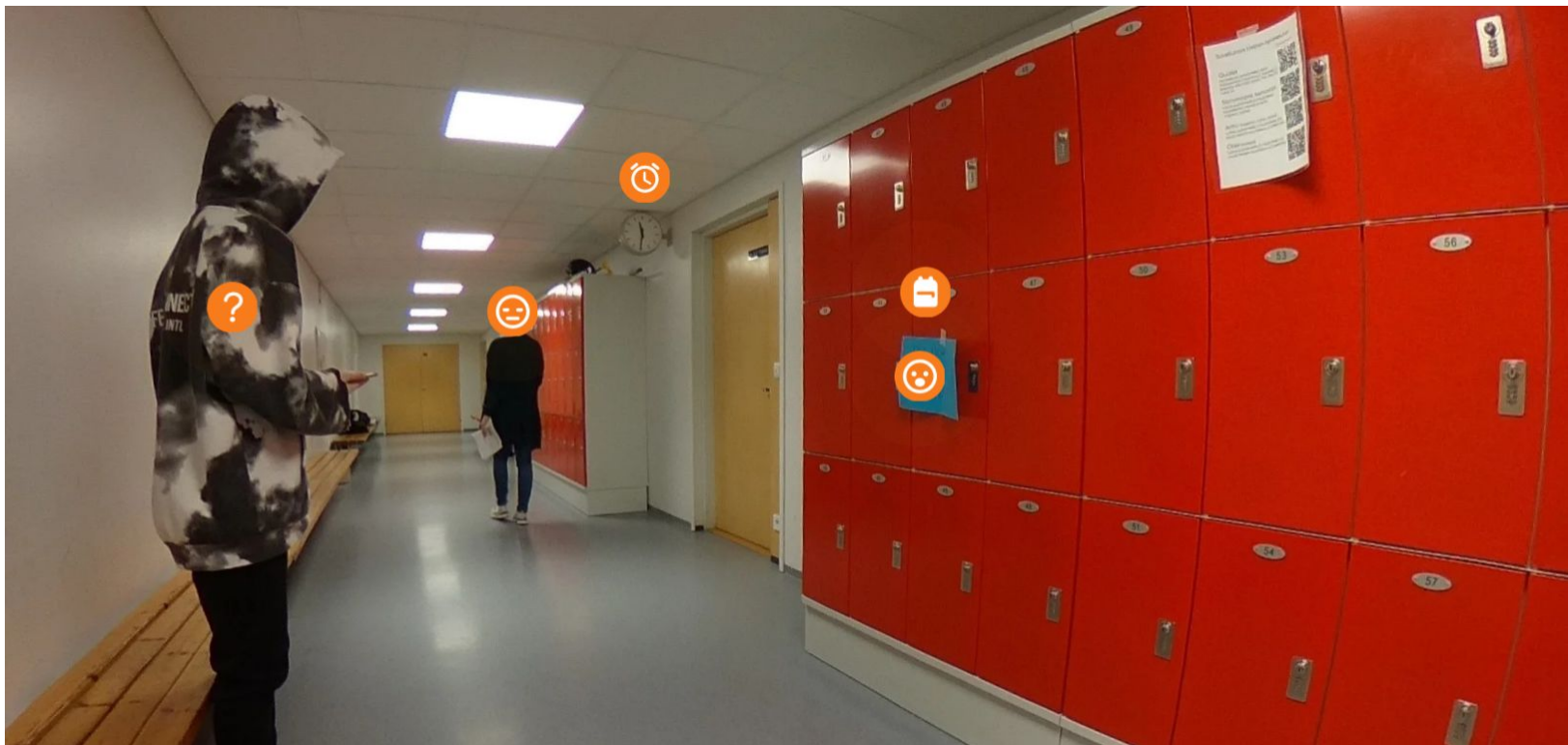






Kuka on kiusattu?





13.4.2023

Valkeakoski

Kun haluat palvelukseesi kaupungin