



Nordic Council
of Ministers

Breaking **BARRIERS**

TYÖKALUPAKKI

Tietoa työkalupakista

Käsissäsi on työkalupakki, joka on kehitetty Pohjoismaiden ministerineuvoston rahoittaman ”Breaking barriers” -projektin nro 102335 puitteissa ja jonka tavoitteena on torjua verkkokiusaamista ja vihapuhetta. Tätä 10 työpajaa sisältävää työkalupakkia on mahdollista käyttää muodollisessa ja epämuodollisessa koulutuksessa. Työpajoissa ehdotetaan tapoja saada nuoret mukaan keskusteluun, toimintaan nykyaikaisten teknologioiden kautta (VR, AR, erilaiset sovellukset, verkkotyökalut) empatian, suvaitsevaisuuden ja muiden ymmärtämisen edistämiseksi. Tämä edistää myös heidän emotionaalista hyvinvointiaan internetiä käytettäessä ja edistää uutta viestintäkäyttäytymistä verkossa.

Copyright © 2023, tekijät. Sisältöä tai sen osia saa käyttää maksutta ei-kaupallisiin tarkoituksiin vain, jos hanke on asianmukaisesti akkreditoitu.

Pohjoismaiden ministerineuvoston tuki tämän julkaisun tuotannossa ei tarkoita sen sisällön hyväksymistä, joka heijastaa yksinomaan tekijöiden näkemyksiä, eikä neuvostoa voida pitää vastuullisena julkaisun sisältämien tietojen mahdollisesta käytöstä.

SISÄLTÖ

| | |
|--------------------------------|----|
| TIETOA TYÖKALUPAKISTA | 2 |
| TIETOA PROJEKTISTA | 4 |
| PROJKTIPARTNERIT | 5 |
| AMONG ALL OF US | 6 |
| ANTIBULLYING RAID | 11 |
| TRIPP-MEDITAATIOSOVELLUS | 14 |
| VR ADDRESS CYBERBULLYING | 18 |
| STOP HATE SPEECH | 24 |
| ZEN REPUBLIC HQ METAVERS | 29 |
| HOW TO DEAL WITH CYBERBULLYING | 33 |
| I'M A FACT CHECKER | 39 |
| ZEN FIGHTERS VSPORT | 42 |
| VR-MEDITAATIO JA CYBER BUDDY | 46 |



Tietoa projektista

Kiusaamisen ongelma, jota nyt käytetään myös verkossa, on edelleen akuutti Liettuassa. Suomessa ollaan pitkällä (verkko)kiusaamisen torjunnassa, joten kumppaneilla on mahdollisuus saada lisätietoa siitä, miten he onnistuivat siinä. Valko-Venäjällä <https://www.belaruseducation.info/> -sivuston mukaan 14 % lukiolaisista harkitsee itsemurhaa ja noin 7 % yrittää itsemurhaa vuosittain.

Projektin tavoitteena on myötävaikuttaa nuorten (11-15-vuotiaiden) verkkokiusaamisen ja vihapuheen ongelman ratkaisemiseen nykyaikaisilla teknologioilla (VR, AR, sovellukset, videopelit) sekä edistää suvaitsevaisuutta, empatiaa, tunneälyn kehitystä, ymmärrystä toisia kohtaan sekä muiden hyväksymistä ja stereotyyppien rikkomista, jotka ovat edelleen huomattavia. Konsortio, johon kuuluu 4 kansalaisjärjestöä kolmesta maasta (Liettua, Suomi ja Valko-Venäjä), jakaa kokemuksiaan ja hyviä käytäntöjä 12 kuukauden ajan.

Projektipartnerit



mpro | motyvaciniai projektai



LEARNING FOR INTEGRATION RY

Projektipartnerit ja muut tahot:

Koordinaattori - VšĮ EDUKACINIAI PROJEKTAI (Liettua) (EDUPRO)

Motyvaciniai projektai (Liettua) (MPRO)

Kansalaisjärjestö "Centre for informational support of public initiatives "The Third Sector" (Valko-Venäjä, toimii väliaikaisesti ulkomailla) (3rd Sector)

Learning for Integration ry (Suomi)

AMONG ALL OF US (EDUPRO)



Among All of Us on tutkiva videopeli, joka koostuu interaktiivisesta blogista, jota hallinnoi kaksi kirjoittajaa, jotka kirjoittavat pelikokemuksistaan. Kun pelaaja laskeutuu blogiin ja huomaa, että se on suljettu, siellä on vain post mortem -postaus. Mitä tapahtui kirjoittajille? Miksi he päättivät lopettaa kirjoittamisen?



Tavoitteet

Tarjota kokemus, joka on sekä mukaansatempaava että opettavainen ja jossa vihapuheesta keskustellaan uudella tavalla, joka vastaa paremmin kohderyhmäämme.



Kohderyhmä

Peli on tarkoitettu 11-18-vuotiaille lapsille ja nuorille. Osallistujamäärää ei ole rajoitettu, mutta suosittelemme, että jokaisella luokalla/ryhmällä on vähintään yksi opettaja/kasvattaja.



Aika

Ehdotamme tapahtuman järjestämistä yhdessä ratkaisussa, joka on jaettu kolmeen osaan:

OSA 1 (10 minuuttia): lyhyt johdanto toiminnan tavoitteisiin.

OSA 2 (60 minuuttia): eri luokat/ryhmät pelaavat peliä.

OSA 3 (20 minuuttia): avoin keskustelu luokan/ryhmän kanssa teemoista, jotka syntyivät pelistä.



Muoto

Organisaatio välittää toimintaa itsenäisesti (esim. koulut ja kirjastot). Kasvattajien, opettajien ja kirjastonhoitajien vastuulla on ohjata ryhmiä pelin aikana.



Tila

Peli on suunniteltu täysin digitaaliseksi tai sekamuotoiseksi kokemukseksi, jossa osa aartenetsinnän elementeistä siirretään reaali maailmaan. Täysin digitaalisessa versiossa toimintaa ajatellaan toteutettavan ympäristössä, kuten tietokonehuoneessa, vaikka peliä voi käyttää vapaasti mobiililaitteella, joten emme sulje pois mahdollisuutta toteuttaa sitä myös muussa tilassa. Sekaversiossa ajattelemme, että osa pelistä sisältää useita tiloja, kuten työhuoneita, lukuhuoneita ja koulun pihvoja.



Tarvikkeet

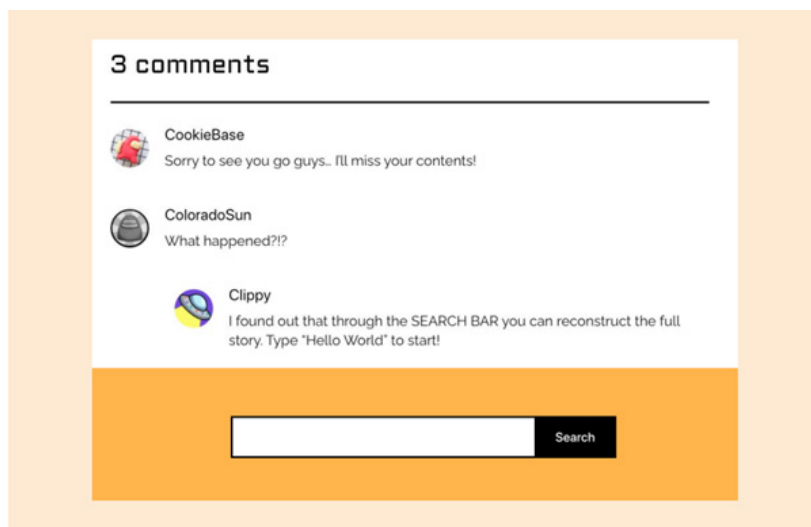
Tietokone/älypuhelin/tabletti virtuaalitapahtumaan osallistumista ja peliin pääsyä varten.

PELAAMINEN: YLEISKATSAUS

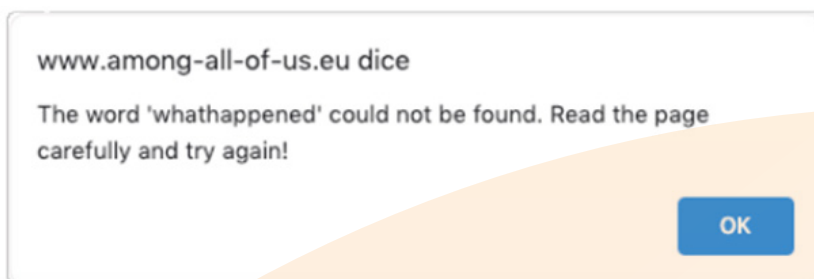
Among All of Us -peli keskittyy kuvitteelliseen videopeliblogiin (www.among-all-of-us.eu), jota pyörittää kaksi kirjoittajaa – poika ja tyttö – jotka kirjoittavat henkilökohtaisista pelikokemuksistaan. Blogi on tällä hetkellä suljettu, ja ilmeisesti ainoa sivu, johon pääsee käsiksi, on sen viimeinen sivu, jossa he ilmoittavat virallisesti lopettamisesta: mitä kirjoittajille tapahtui ja miksi he päättivät lopettaa kirjoittamisen? Pelaajalla on aluksi käytössään vain viimeisen postauksen sivu ja hakukenttä. Peli on suunniteltu virtuaaliseksi aarteenmetsästykseksi, jossa jokainen sivu (blogikirjoituksen muodossa) antaa pelaajille mahdollisuuden: kerätä tietoa blogin historiasta; löytää avainsana, jonka voi syöttää hakukenttään päästäkseen seuraavalle sivulle.

ESIMERKKI:

Pelaaja lukee viestin nro 12 (aivan ensimmäisellä sivulla). Yhdessä kolmesta alla olevasta kommentista yksi seuraajista kirjoittaa: “Sain selville, että HAKUPALKIN avulla voit rekonstruoida koko tarinan. Kirjoita “Hello World” aloittaaksesi!”



Pelaaja siirtyy hakukenttään ja kirjoittaa sanat “Hello World”. Kirjoittamalla oikean avainsanan (ja painamalla “Enter”) seuraava viesti latautuu automaattisesti. Kun syötetään väärä avainsana, verkkosivu näyttää ponnahdusikkunan, ja pelaaja jää samalle viestisivulle.



PELAAMINEN: VAIHEITTAINEN OPAS

1. VAIHE: ESITTELY

Esittele luokkallesi/ryhmällesi vihapuheen aihe:

- Tiedätkö, mitä vihapuhe, verkkokiusaaminen tai kiusaaminen ovat?
- Oletko itse kokenut vihapuhetta, verkkokiusaamista tai kiusaamista?
- Oletko nähnyt, että muita kiusataan? Mitä sinä teit?
- Miten voimme pysäyttää vihapuheen verkossa?
- Voivatko videopelit auttaa estämään vihapuhetta verkossa?

Ota ryhmä mukaan toimintaan:

- Kuka teistä tuntee Among All of Us -pelin?
- Ketkä teistä ovat pelanneet sitä?
- Tämä on tarina ihmisistä, jotka pitävät pelistä ja kirjoittavat siitä, mitä heille tapahtui sen aikana. Voitko paljastaa heidän tarinansa?

2. VAIHE: PELISESSIO

Anna linkki peliin: <https://www.among-all-of-us.eu/en/we-are-closing-this-blog/>

Esittele pelin tavoite:

- 60 minuuttia aikaa vuorovaikutukseen ja tarinan paljastamiseen.
- Jokainen viesti sisältää avainsanan, jolla pääset seuraavaan viestiin.
- Kun olet mielestäsi löytänyt avainsanan, kirjoita se blogin alaosassa olevaan hakukenttään.

Lisätiedot (voidaan antaa etukäteen tai kun opettaja/kasvattaja huomaa, että ryhmä on jumissa):

- Voit edetä tarinassa syöttämällä oikeat avainsanat hakupalkkiin.
- Kun kirjoitat väärän avainsanan kolme kertaa, saat vihjeen, mistä löydät vihjeen (korostettu keltaisella). Kun jäät jumiin, kysy toiselta vihjeitä. Jos he eivät voi auttaa sinua, kysy opettajalta/kasvattajalta.
- Jos et ole luokahuoneessa ja kaikki pelaavat erikseen kotonaan ja heidät on yhdistetty yhteiseen toimintaan jonkin verkkoalustan avulla (esim. "Zoom"), he voivat lähettää opettajalle/kasvattajalle yksityisviestin, jossa he pyytävät vihjeitä. Tällöin voidaan välttää verkossa tapahtuva hälinä.
- Huomaat, että tulit viimeiselle sivulle, kun sinulla on mahdollisuus kirjoittaa oma kommenttisi. Ole hyvä ja jätä yksi!

3. VAIHE: AVOIN KESKUSTELU LUOKAN KANSSA

Pelin sisällöstä:

- Jos olisit Xanin ja Nickin asemassa, mitä olisit tehnyt toisin?
- Oletko koskaan nähnyt tällaista tapahtuvan? Mitä teitte?
- Miltä sinusta tuntui?

LISÄTOIMINNOT

Jos peliä pelataan henkilökohtaisesti samassa tilassa: Among All of Us -peliä voidaan pelata useamman pelaajan joukkueissa, jolloin lasten tiimityöskentelyä voidaan edistää. Tämä saattaa myös sopia, jos käytettävissä on vain joitakin laitteita, joilla peliä voi pelata. Yksi tapa voi olla osallistujien jakaminen viiden hengen ryhmiin. Voit käyttää "online-pyörää" nähdäksesi, mihin joukkueeseen kuulut. Kun joukkueet ovat valmiita, he valitsevat joukkueen kapteenin, luovat joukkueensa nimen ja iskulauseen. Joukkueen kapteeni tulee esittelemään koko joukkueen. Sitten he alkavat pelata Among All of Us -peliä. Kun he tuntevat olevansa jumissa, he voivat pyytää avainsanaa päästäkseen eteenpäin, mutta he menettävät pisteen. Tämä tarkoittaa, että osallistujien on päätettävä itse – yrittävätkö he löytää avaimen itse vai menettävätkö he yhden pisteen, mutta yrittävät voittaa pelin. Joukkue, jolla on eniten pisteitä jäljellä, voittaa pelin.

Jos peliä pelataan verkossa (käyttäen jotain verkkoviestintäalustaa): Jos pelaajaryhmä on sekalainen (ei yhdestä luokasta), voit kysyä osallistujien ikää toiminnan alussa ja mistä he ovat kotoisin. Esittele sitten pelin tavoite, että pelin kesto riippuu siitä, kuinka nopeasti he löytävät avaimen. Tällä kertaa jokainen pelaaja voi pelata erikseen.

ANTIBULLYING RAID

(3rd Sector)



AntiBullying Raid on interaktiivinen peli, jonka avulla voit määrittää ryhmän tietämyksen tason kiusaamiseen ja verkkokiusaamiseen liittyvistä aiheista ja luoda puitteet näiden käsitteiden merkityksestä käytävälle keskustelulle.

#Kiusaaminen #Verkkokiusaaminen #Väkivalta





Tavoitteet

Istunnon jälkeen osallistujat tietävät:

- mitä on kiusaaminen, verkkokiusaaminen ja näiden käsitteiden väliset erot, kiusaamisen/verkkokiusaamisen syyt
- verkkokiusaamisen perustyökalut
- tapoja reagoida kiusaamiseen/verkkokiusaamiseen

Istunnon jälkeen osallistujat osaavat:

- tunnistaa kiusaamisen/kyberkiusaamisen merkit
- valita sopivia vaihtoehtoja kiusaamiseen ja verkkokiusaamiseen vastaamiseksi



Kohderyhmä

14+



Aika

90 min



Tarvikkeet

Tietokoneet tai matkapuhelimet, joissa on hyvä internetyhteys

PELAAMINEN: VAIHEITTAINEN OPAS

5 MINUUTTIA. HUOMIN KESKITTÄMINEN

Luokan johtaja pyytää niitä ryhmän jäseniä nostamaan kätensä ylös, jotka ovat käyneet patikoimassa ainakin kerran elämässään, ja pyytää 2-3 henkilöä kertomaan, millainen vaellus se oli.

25 MINUUTTIA. RYHMÄTYÖSKENTELEY

Juontaja selittää, että nyt me kaikki lähdemme kiusaamisen vastaiselle kävelyllä/vaellukselle. Kampanjamme tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon tietoa sellaisista ilmiöistä kuin kiusaaminen ja verkkokiusaaminen. Oikeista vastauksista saat merkkejä. Jos sinulla on Raidin aikana kiistoja näistä tai muista kysymyksistä - kirjoita tai täytä ne, jotta voit keskustella niistä ryhmän muiden jäsenten kanssa.

Kouluttaja ryhmittelee osallistujat ja antaa linkin interaktiiviseen peliin: <https://view.genial.ly/6287fa9c063c6c0011c49b56/interactive-content-antibullying-raid>

Kun valmentaja on varmistanut, että kaikki ryhmät ovat avanneet linkin ja ymmärtävät, miten peli aloitetaan, hän antaa harjoitukselle aikaa 15 minuuttia.

Huomio! Osallistujien määrästä riippuen se voidaan tehdä jokaiselle osallistujalle erikseen (jos osallistujia on enintään 6-8) tai 4-6 hengen ryhmissä. On myös mahdollista demonstroida peliä projektorin välityksellä ja käydä pelin kaikki vaiheet läpi kollektiivisesti.

45 MINUTTIA. MITÄ KIUUSAAMINEN JA VERKKOKIUUSAAMINEN OVAT JA MITEN NIIHIN VOI REAGOIDA.

Toiminnan vetäjä pyytää osallistujia kommentoimaan, mitä uutta he oppivat tästä pelistä itselleen ja mikä jäi heille kiistanalaiseksi/epäselväksi. Tarvittaessa juontaja kommentoi ryhmän avustuksella pelin kiistanalaisia/epäselviä kohtia. Juontaja selvittää osallistujien avulla myös, mitä kiusaaminen ja verkkokiusaaminen ovat. Sitten johtaja jakaa osallistujat neljään ryhmään.

Ryhmätehtävä nro 1: kirjoittakaa A1-paperille, miten kiusaaminen voi ilmetä.

Ryhmätehtävä nro 2: kirjoittakaa A1-paperille suosituksia kiusaamiseen vastaamiseksi (mitä pitäisi ja mitä ei pitäisi tehdä).

Ryhmätehtävä nro 3: kirjoittakaa A1-paperille, miten verkkokiusaaminen voi ilmetä.

Ryhmän tehtävä nro 4: kirjoita A1-paperille suosituksia verkkokiusaamiseen vastaamiseksi (mitä pitäisi tehdä ja mitä ei pitäisi tehdä).

Ryhmätyöskentely - 25 minuuttia, jonka jälkeen osallistujat esittelevät työnsä tulokset.

15 MINUUTTIA. YHTEENVETO TYÖN TULOKSISTA

Ohjaaja pyytää osallistujia muotoilemaan itselleen tärkeimmän suosituksen, joka koskee kiusaamis- ja verkkokiusaamistapauksiin vastaamista. Osallistujat kirjaavat suosituksensa Googlen JamBoardiin.

Tarvittaessa vetäjä esittää tarkentavia kysymyksiä ja kiittää osallistumisesta.

TRIPP- MEDITAATIOSOVELLUS



“

Tripp on VR-meditaatiosovellus, jonka avulla käyttäjä voi rentoutua erilaisissa surrealistisissa ympäristöissä ja samalla vähentää käyttäjien ahdistuneisuutta, rauhoittaa heitä ja vapauttaa mielen kaikesta arjen taakasta. Kiusaamisen, verkkokiusaamisen ja/tai vihapuheen kanssa tekemisissä oleville ihmisille se voisi olla hyvä tapa rauhoittua ja löytää ratkaisu tai miettiä asiaa jonkin aikaa, jotta he näkisivät, mitä heidän pitäisi tehdä asian voittamiseksi.



Tavoite

Kehitetään taitoja käyttää Tripp VR -sovellusta stressin lievittämiseen, mindfulness-toimintaan ja keinojen löytämiseen verkkokiusaamisen ja vihapuheen aiheuttamien ongelmien torjumiseksi.

Tavoitteet:

- Kouluttaa osallistujia VR:stä.
- Esitellään vaihtoehtoisia stressinpoiston muotoja VR:ssä.
- Osallistujien opastaminen VR-kuulokkeiden käyttönotossa ja valikossa navigoimisessa.
- Näyttää, miten VR voi tukea oppimisprosessia.
- Osoittaa, miten VR-sovellukset voivat olla hyödyllinen väline verkkokiusaamisen ja vihapuheen torjunnassa verkossa.



Tärkeimmät viestit

Meditaatio virtuaalitodellisuudessa voi auttaa parantamaan elämänlaatua opettamalla ihmisille enemmän itsestään ja tietoisuudesta, mikä tarjoaa keinoja löytää ratkaisuja virtuaalisen vihapuheen, kiusaamisen tai verkkokiusaamisen torjuntaan.



Aika

90 minuuttia



Oppimistulokset

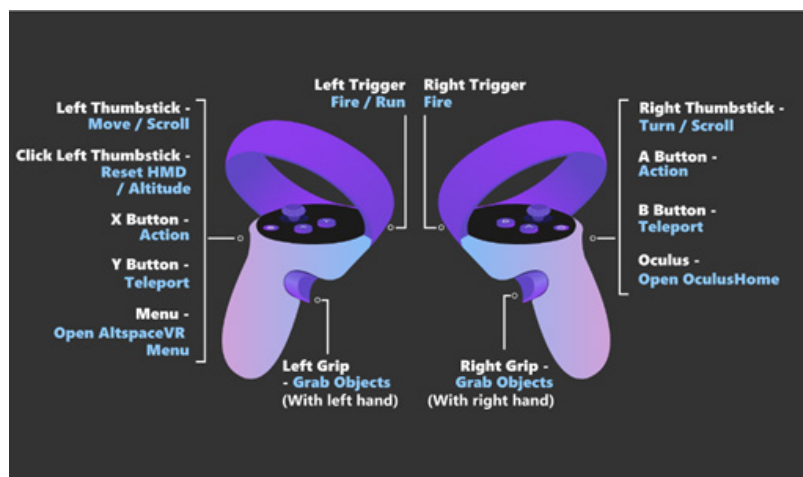
Ymmärtää, miten VR voi auttaa meitä oppimaan toisistamme.

Ymmärtää, miten VR voi auttaa lievittämään stressiä, edistää tiimin rakentamista ja minimoida vihapuheita.



Valmistelu

Valmistele pelialueet ja piirrä "vartijat" Meta Quest 2 VR -kuulokkeita varten. Aseta Tripp VR -sovellus käyttöön käytännön esittelyä varten. Anna osallistujien yrittää uppoutua oppaaseen tämän meditaatio-sovelluksen avulla. Jälkeenpäin - käy keskustelua heidän kokemuksistaan.



PELAAMINEN: VAIHEITTAINEN OPAS

JOHDANTO (10 MIN)

Osallistujien vastaanottaminen, heidän nykyisten kokemustensa selvittäminen VR:stä ja metaversumista.

Ennen kuin aloitamme, joitakin perussääntöjä on sanottava ääneen:

1. Kohtele muita niin kuin haluaisit heidän kohtelevan sinua.
2. Kunnioita toisen mielipidettä.
3. Ole varovainen VR-kuulokkeiden kanssa, joita käytämme. Emme halua kenenkään satuttavan itseään tai muita tai rikkovan laitteita.

SOVELLUS (15 MIN)

Ainoa suositeltava tapa kokea Tripp VR:n täysi uppoutuvuus on käyttää sitä VR-lasien kanssa.

Liittyäksesi VR:ään tarvitset Meta Quest -kuulokkeet + ohjaimet ja sinun täytyy ladata Tripp VR -sovelluksen Oculus Quest Storesta. Varmista, ettei leikkialueellasi ole esteitä, ja tyhjennä VR-istuntoa varten tarkoitettu tila. Säädä kuulokkeet omien tarpeidesi mukaan niin, että ne tuntuvat mukavilta ja avaa lataamasi Tripp VR -sovellus.

Sovelluksen voi myös kokea television tai monitorin kautta, mutta se olisi periaatteessa vain uudelleenlähetys VR:stä, joten immersivisyys menetettäisiin. Sitä voivat käyttää ne, jotka kokevat VR-lasit epämukaviksi tai vaikeiksi käyttää.

Aloita kokemus

Kun avaat sovelluksen VR:llä tai PC:llä, näet pienen kolibri-animaation pelin käynnistymisen aikana, jotta saat esimakua tulevasta.

Sen jälkeen voit lukea Terveys-, turvallisuus- ja käyttöehdot tutustuaksesi sovellukseen hieman tarkemmin. Lisäksi voit hyväksyä ne. Kun olet hyväksynyt Terveys-, turvallisuus- ja käyttöehdot, näet kolme vaihtoehtoa. Ensimmäinen, joka on vasemmalla, näyttää sovelluksen premium-version edut, jotka voi ostaa 4,99 dollarin kuukausittaisella vaihtoehdolla ja 19,99 dollarin vuosittaisella jäsenyydellä. Voit myös maksaa 34,99 dollaria elinikäisenä tilauksena. Toinen oikealla oleva kuva näyttää Trippin demoversion edut. Ja lopuksi, jos sinulla on jo tili, voit kirjautua siihen napsauttamalla "Kirjaudu sisään" -painiketta, joka on edellä käsiteltyjen kahden vaihtoehdon alapuolella. Paras vaihtoehto on kokeilla demoversiota ja nähdä ilmaiseksi, toimiiko sovellus henkilölle, ja sen jälkeen voidaan valita, ostetaanko täysversio vai pitäydytäänkö demossa. Kun olet napsauttanut "Käynnistä demo" -painiketta, näet nopean kyselyn, jossa kysytään, miltä sinusta tuntuu tänään asteikolla 1-10. Kun olet vastannut numerolla, sovellus pyytää sinua etsimään parhaat sanat kuvaamaan mielialaasi: inspiroitunut, jännittynyt, keskittynyt, rentoutunut jne. Näin sovellus saa tietää tämänhetkisen tilasi ja sen, mikä on sinulle parasta kyseisessä istunnossa. Tämän kyselyn voi myös ohittaa. Kyselyn päätyttyä ilmainen demomeditaatiosessio alkaa.

SOVELLUKSEN SISÄLLÄ (40 MIN)

TRIPP on matka mielesi sydämeen. Se on digitaalinen hyvinvointialusta, joka vapauttaa kunnioituksen, ihmettelyn, rauhallisuuden ja keskittymisen. TRIPP kannustaa päivittäiseen käyttöön tukemaan säännöllistä mindfulness-harjoitusta, joka voi auttaa sinua vähentämään

stressiä ja rakentamaan joustavuutta, jota tarvitset pysyäksesi terveenä sisältä ja ulkoa

Kokemus alkaa kertojalla, joka ohjaa meditaatioistuntoa. Löydät myös visuaalisen ympäristön, jossa istunto alkaa. Jatkaaksesi eteenpäin sinun tulee kuunnella kertojaa ja tehdä kaikki hänen ohjeidensa mukaan. Jotkut pelin elementeistä, kuten esteet, edustavat todellisen elämämme esteitä eri muodoissa. Kertoja auttaa käyttäjää voittamaan ne ja löytämään voimia harjoitella istuntoa päivisin, vaikka sinulla ei olisi pääsyä VR:ään. Ympäristöjen vaihtamisen, harjoitusten tekemisen ja tämän sovelluksen immersiiivisyyden kokemisen jälkeen käyttäjän pitäisi tuntea olonsa paremmaksi itsestään ja onnellisuuden tasostaan, joka mitattiin ennen istuntoa. Kokemuksen jälkeen kysely tehdään vielä kerran, jotta saadaan tulokset ja selvitetään, autoiko ja edistikö istunto käyttäjän hyvinvointia.

AIVORIIHI (15 MIN)

Esitä 3 perustelua seuraavalle väitteelle:

“VR on hyvä väline vihapuheen ja verkkokiusaamisen vähentämiseen.”

Vihje: Jos opiskelijoilla on vaikeuksia keksiä perusteluja, kysy heiltä, miltä heistä tuntui Tripp VR:ssä, autoiko sovellus heitä rentoutumaan, rauhoittumaan ja uppoutumaan elämykseen.

KESKUSTELU (10 MIN)

Käy lopuksi keskustelu, joka laajentaa oppilaiden ymmärrystä VR:n hyödyistä heidän mielenterveytensä, pehmeiden taitojensa ja sosiaalisten taitojensa kehittymiselle. Käytä mitä tahansa alla olevista kysymyksistä:

- Onnistuitko rentoutumaan ja/tai keskittymään?
- Mitä pidit VR-kokemuksesta?
- Mistä pidit eniten?
- Mitä tunteita tunsit kokemuksen aikana?
- Autoiko sovellus sinua rentoutumaan ja uppoutumaan kokemukseen?

Yleensä meditaatio tuntuu varsinkin aloittelijoille hengelliseltä ja vaikealta asialta, joka vaatii hiljaisen paikan ilman liikettä ja erityistä keskittymistä. Vaikka tämä kuva pitää paikkansa perinteisen meditaation kohdalla, VR antaa meidän tutkia kauniita paikkoja stressittömässä ympäristössä, jossa voimme löytää sisäisen itsemme ja jättää kaikki murheet taaksemme. Sitä voisi käyttää myös tyhjentämään mielen turhista asioista, jotta voit kehittää strategian taistellaksesi olosuhteita vastaan, joihin olet joutunut kiusaamisen, verkkokiusaamisen ja vihapuheen vuoksi. Kaikki nämä vaiheet voitaisiin saavuttaa Tripp VR:n avulla, joka voi auttaa paitsi niitä, jotka kärsivät kiusaamisesta, verkkokiusaamisesta ja vihapuheesta, myös mielenterveysongelmista, unettomuudesta jne. kärsiviä johtuen kiusaamisesta.

VR ADDRESS CYBERBULLYING

(Learning for Integration ry)



VR Address Cyberbullying on interaktiivinen VR-peli matkapuhelimelle. Pelaaja voi seurata erilaisia skenaarioita ja olla niissä vuorovaikutuksessa, saada kokemusta ja kehittää empatiaa kiusaamiseen ja verkkokiusaamiseen liittyen.



Tavoitteet

Tarjota kokemus, joka on sekä mukaansatempaava että opettavainen, ja ottaa oppilaat mukaan virtuaalipeliin, jossa he voivat jakaa kokemuksiaan kiusaamisesta ja verkkokiusaamisesta ja kehittää empatiaa uhria kohtaan.



Kohderyhmä

Peli on tarkoitettu 11-18-vuotiaille lapsille ja nuorille. Jokainen oppilas pelaa peliä itsenäisesti omilla laitteillaan.



Aika

Ehdotamme tapahtuman järjestämistä yhdessä ratkaisussa, joka on jaettu neljään osaan:

OSA 1 (20 min): johdanto ja aiheeseen liittyvät keskustelutehtävät.

OSA 2 (10-15 min): lyhyt johdanto toiminnan tavoitteisiin.

OSA 3 (30 min): jokainen oppilas pelaa peliä.

OSA 4 (20 min): avoin keskustelu luokan/ryhmän kanssa pelistä.



Muoto

Toiminta on itsenäistä, ja kuka tahansa voi pelata sitä mobiililaitteella.



Tila

Peli on VR-peli, jota voi pelata puhelimella.



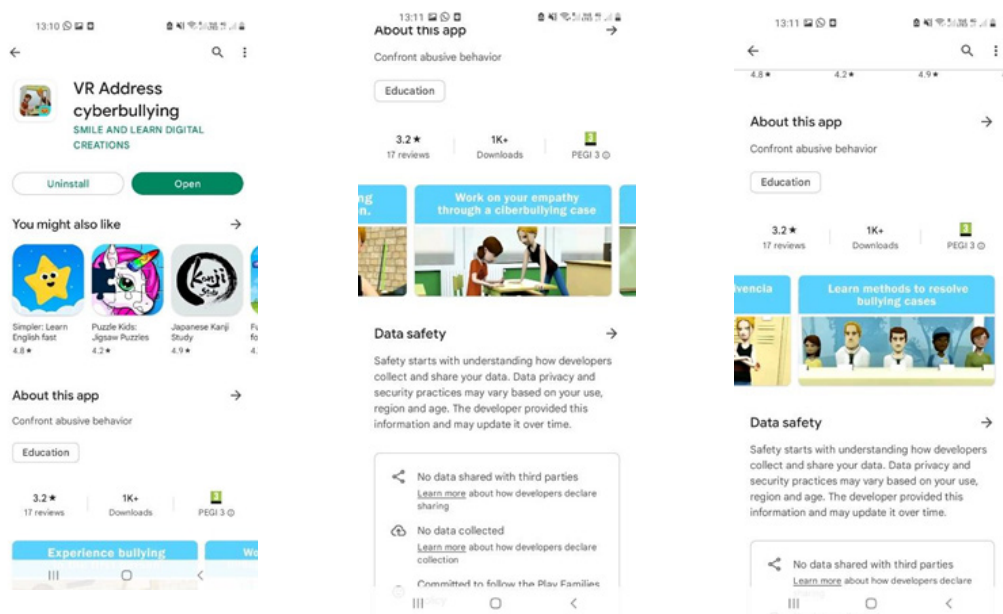
Tarvikkeet

Android-älypuhelin/-tabletti, jolla voit ladata ja käyttää peliä (ei saatavilla iPhoneille), sekä kuulokkeet ääntä varten.

PELAAMINEN: YLEISKATSAUS

VR Address Cyberbullying on interaktiivinen mobiilipeli, jota voi käyttää mobiililaitteella Play Storen (Android) kautta. Se ei ole saatavilla iPhone- tai Apple-laitteille. Pelin ideana on seurata juonta ja olla vuorovaikutuksessa, kun sitä pyydetään. Pelaaja on mukana tarinassa ja voi tehdä valintoja tilanteen mukaan. Tämä lisää heidän empatiakykyään kiusattuja kohtaan, ja viimeisessä osassa he oppivat menetelmiä verkkokiusaamistilanteiden ratkaisemiseksi. He voivat myös liikkua AR-ympäristössä sovelluksen avulla.

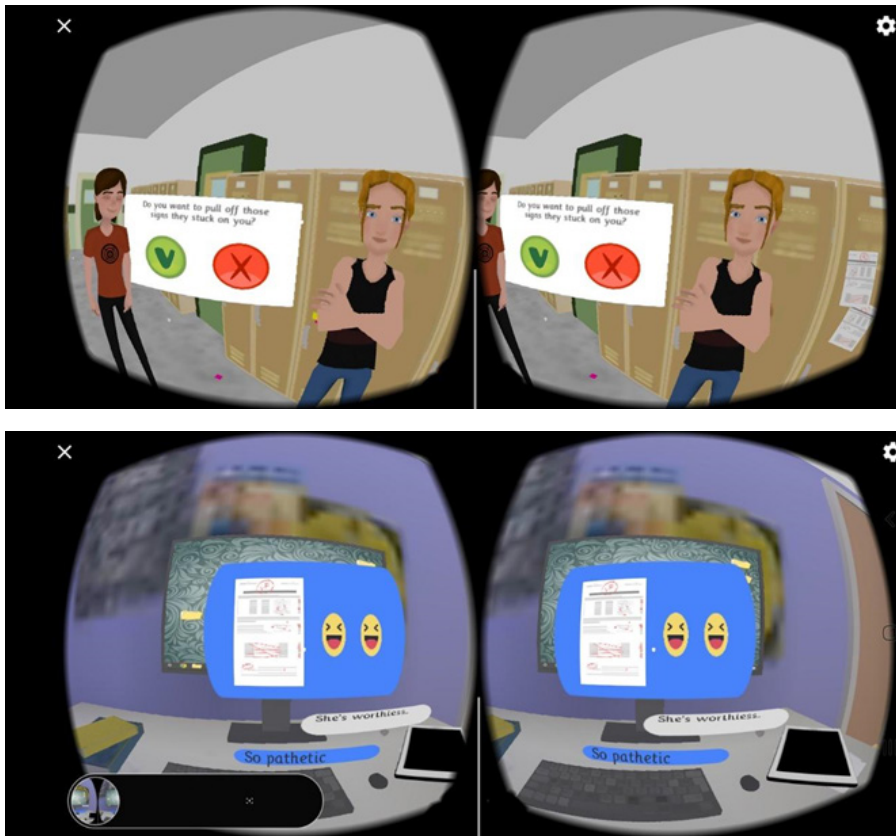
Etsi ja lataa sovellus Androidille (ei saatavilla iPhonelle):



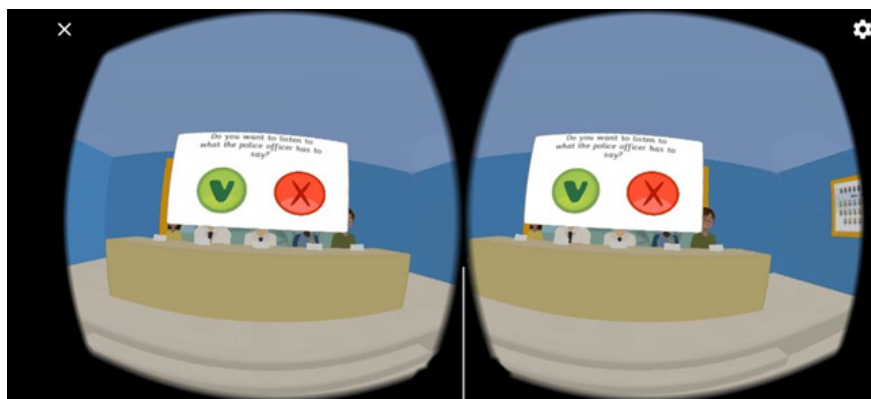
ESIMERKKI:

Kun pelaaja aloittaa pelin, hän kohtaa koulukiusaajia, jotka puhuttelevat häntä. Pelaajalla on tilanteita, joissa hänelle esitetään valinta siitä, miten toimia:





Jokaisen valinnan jälkeen esitetään seuraava kohtaus, ja pelaaja voi kuunnella ja olla vuorovaikutuksessa. Pelin lopussa oppilas voi kuunnella eri asiantuntijoiden neuvoja aiheesta.



Peli on yleensä pelattavissa noin 15-20 minuutissa.

PELAAMINEN: VAIHEITTAINEN OPAS

1. VAIHE: JOHDANTO

Esittele luokalle verkkokiusaamisen aihe.

Mitä on verkkokiusaaminen?

Verkkokiusaaminen on kiusaamista, joka tapahtuu digitaalisten laitteiden, kuten matkapuhelinten, tietokoneiden ja tablettien, välityksellä. Verkkokiusaamista voi tapahtua tekstiviestien ja viestintäsovellusten välityksellä tai verkossa sosiaalisessa mediassa, foorumeilla tai verkkopelaamisen aikana, joissa ihmiset voivat katsella, osallistua tai jakaa sisältöä. Verkossa tapahtuvaan kiusaamiseen kuuluu negatiivisen, haitallisen, väärän tai ilkeän sisällön lähettäminen, julkaiseminen tai jakaminen toisesta ihmisestä. Siihen voi kuulua myös henkilökohtaisten tai yksityisten tietojen jakaminen toisesta, mikä aiheuttaa hämmennystä tai nöyryytystä. Joissakin tapauksissa verkkokiusaaminen ylittää rajan laittomaan tai rikolliseen käyttäytymiseen.

Yleisimmät paikat, joissa verkkokiusaamista esiintyy, ovat:

- Sosiaalinen media, kuten Facebook, Instagram, Snapchat ja TikTok
- Tekstiviestit ja viestisovellukset mobiili- tai tablet-laitteissa
- Pikaviestit, suorat viestit ja verkkokeskustelut internetissä
- Verkkofoorumit, chat-huoneet ja ilmoitustaulut, kuten Reddit
- Sähköposti
- Verkkopeliyhteisöt

Miksi ihmiset kiusaavat tai nettikiusaava?

Yleisimpiä syitä siihen, miksi ihmiset kiusaavat toisia, ovat muun muassa seuraavat:

- Sitä käytetään selviytymismekanismina ja reaktiona johonkin stressaavaan tapahtumaan heidän elämässään.
- Koska he ovat epävarmoja ja yrittävät kääntää huomion pois itsestään keskittymällä johonkin toiseen.
- He saattavat tuntea mustasukkaisuutta – sen sijaan, että he ymmärtäisivät tämän, heistä on tullut väkivaltaisia.
- Koska he pelkäävät, etteivät ikätoverit hyväksy heitä, jos he eivät toimi niin.

Esitä joitakin keskustelukysymyksiä ja keskustele luokan kanssa:

1. Miten verkkokiusaaminen eroaa muista kiusaamisen muodoista?
2. Mikä voi tehdä siitä pahempaa kuin muista kiusaamisen muodoista?
3. Onko sinulla tai kenelläkään tutullasi kokemuksia verkkokiusaamisesta?

2. VAIHE: PELISESSIO

Pelaajat lataavat pelin:

VR Address Cyberbullying at the Play Store (Androidille) (ei saatavilla iPhoneille).

Esittele pelin tavoite:

- 20-30 minuuttia aikaa vuorovaikutukseen ja tarinan paljastamiseen. Pelaajat voivat pelata yksin tai pareittain.
- Kuuntele hahmoja ja liiku tilassa. Osallistu tekemällä valintoja.
- Kuuntele pelin lopussa annettuja neuvoja.

3. VAIHE: AVOIN KESKUSTELU LUOKAN KANSSA

Pelin sisällöstä:

- Miltä tuntui pelata peliä?
- Oletko koskaan nähnyt tällaista käytöstä koulussa tai sosiaalisessa ympäristössäsi?
- Oletko koskaan kokenut mitään vastaavaa tosielämässä? Mitä teit?
- Mitä mieltä olet pelin lopussa annetuista neuvoista? Onko sinulla jotain lisättävää?

STOP HATE SPEECH

(3rd Sector)



Oppitunti auttaa ymmärtämään, mitä vihapuhe on, miten se ilmenee verkossa, mitkä ovat sen vaarat ja miten siihen voi reagoida. Tunti koostuu interaktiivisista offline-harjoituksista ja keskusteluista sekä verkkokokeista ja -kyselyistä.

#Vihapuhe #Syrjintä



Tavoitteet

Istunnon jälkeen osallistujat tietävät:

- mitä on vihapuhe
- kuka levittää vihapuhetta verkossa
- mitkä ovat vihapuheen vaarat
- tavat reagoida vihapuheen ilmenemismuotoihin

Istunnon jälkeen osallistujat osaavat:

- tunnistaa vihapuheen merkit
- valita asianmukaiset vaihtoehdot vihamieliseen kielenkäyttöön vastaamiseksi



Kohderyhmä

12+



Aika

90 min



Tarvikkeet

Tietokoneet tai matkapuhelimet, joissa on hyvä internetyhteys

PELAAMINEN: VAIHEITTAINEN OPAS

15 MINUUTTIA: AIHEEN ESITTELY

Oppitunnin vetäjä ilmoittaa oppitunnin aiheen ja suunnitellut tulokset. Sitten hän kysyy ryhmältä:

Miten ymmärrätte termin vihapuhe?

Huomio! Tämän käsitteen selittämiseksi voit käyttää seuraavaa vihapuheen määritelmää:

Vihapuhe määritellään ennakkoluuloihin perustuvaksi, vihamieliseksi ja pahansuovaksi puheeksi, joka kohdistuu henkilöön tai ihmisryhmään heidän todellisten tai oletettujen synnynnäisten ominaisuuksiensa vuoksi. Siinä ilmaistaan syrjiviä, pelottelevia, paheksuvia, vihamielisiä ja/tai ennakkoluuloisia asenteita näitä ominaisuuksia kohtaan, joita ovat esimerkiksi sukupuoli, rotu, uskonto, etninen alkuperä, ihonväri, kansallinen alkuperä, vammaisuus tai seksuaalinen suuntautuminen. Vihapuheen tarkoituksena on loukata, epäinhimillistää, ahdistella, pelotella, halventaa ja uhrata kohderyhmiä sekä lietsoa tunteettomuutta ja raakuutta heitä kohtaan.¹⁵ (Raphael Cohen-Amalgor).

Selitä, että tänään puhumme vihapuheesta verkossa. Pyydä osallistujia nimeämään 3-4 esimerkkiä vihapuheesta, jota he ovat nähneet verkossa eri ihmisiä vastaan. Pyydä heitä selittämään, miksi se oli heidän mielestään vihapuhetta.

Yhteenvetona voidaan todeta, että vihapuhe internetissä voi ilmetä sellaisten artikkelien, videoiden, viestien, kommenttien, valokuvien jne. julkaisemisessa, joiden tarkoituksena on muodostaa kielteinen kuva tietyistä ihmisistä tai ihmisryhmistä sukupuolen, rodun, uskonnon, etnisen alkuperän, ihonvärin, kansallisen alkuperän, vammaisuuden, terveydentilan, seksuaalisen suuntautumisen, poliittisten näkemysten ja näiden ihmisten jakamien arvojen perusteella.


35 MINUUTTIA. VIHAPUHETTA VAI EI? INTERAKTIIVINEN TIETOKILPAILU

Jaa osallistujat 3-6 hengen ryhmiin. Selitä, että tämän harjoituksen suorittamiseen tarvitaan vähintään yksi puhelin per ryhmä, jossa on Internet-yhteys, että tietokilpailuun on vastattava koko ryhmän eikä yksittäisten henkilöiden toimesta ja että joukkueiden saamat pisteet riippuvat tietokilpailun tulosten perusteella oikeista ja vääristä vastauksista sekä siitä, kuinka nopeasti ryhmä vastaa. Voittaja määräytyy siis sekä oikeiden että nopeiden vastausten perusteella.

Anna linkki Kahootin tietokilpailuun ja varmista, että jokainen ryhmä ymmärtää, miten tietokilpailu käynnistetään.

<https://create.kahoot.it/share/hate-or-not/f8e940c9-761d-4299-8da4-feb9c7c503bf>

In which of these comments on the Internet can we find the manifestation of hate speech?



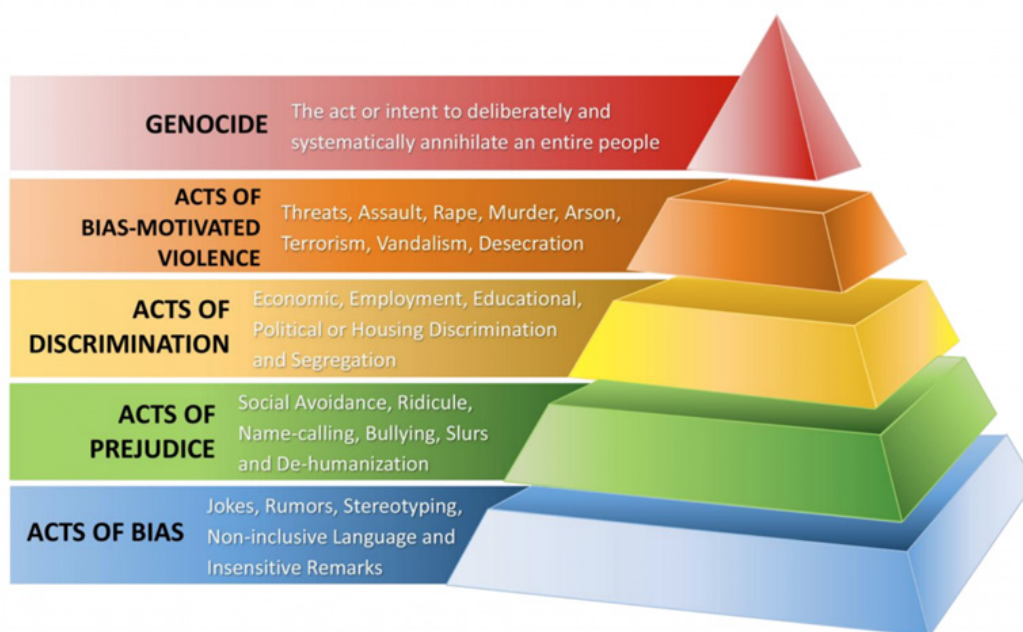
| | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> The young man wrote in the comments to a stranger: "Are you down or what?" | <input type="checkbox"/> Refugees should be restricted from entering the city centre |
| <input type="checkbox"/> All Caucasus natives are too hot | <input checked="" type="checkbox"/> All these comments have hate speech |

Kun tietokilpailu on päättynyt, ilmoita voittajat ja onnittele heitä.

Kysy, mitkä kysymykset aiheuttivat eniten vaikeuksia, ja selitä, miksi tietyt vastaukset olivat oikeita tai vääriä.

25 MINUUTTIA. KUINKA VAARALLISTA VIHAPUHE ON JA MITEN SIIHEN VOI REAGOIDA?

Kysy osallistujilta, miksi vihapuhe on vaarallista. Yhteenvetona ehdotan, että tarkastellaan vihan pyramidia:



Selitä, että vihapuhe johtuu lähes aina syrjinnästä ja käsityksestä, että jollakin henkilöllä tai ihmisryhmällä on etulyöntiasema muihin nähden. Aggressiivisen kielenkäytön leviäminen voi aiheuttaa vakavia seurauksia sekä tietyille ihmisille että kokonaisille kansakunnille tai sosiaalisille ja kulttuurisille ryhmille.

Siksi on erittäin tärkeää paitsi tunnistaa vihamielisyyden kieli myös vastata siihen oikein.

Yhdistä osallistujat jälleen kerran ryhmiin. Selitä, että nyt testataan, miten heidän pitäisi/ ei pitäisi reagoida vihapuheeseen. Muistuta heitä siitä, että tässä harjoituksessa myös kollektiiviset reaktiot ja ryhmän päätöksenteon nopeus lasketaan mukaan.

Selitä, miten Mentimeter-palvelun kanssa työskennellään.

<https://www.menti.com/yd92ym72df>

Kun olet antanut testilinkin osallistujille, varmista, että kaikki ovat saaneet sen ja voivat aloittaa testin.

Näytä ensimmäinen kysymys. Anna hetki aikaa keskustella ja tehdä päätös. Näytä sitten oikea vastaus näytöllä ja selitä se. Kommentoi samalla tavalla seuraavien testikysymysten vastauksia.

15 MINUUTTIA. YHTEENVETO TYÖN TULOKSISTA

Pyydä osallistujia miettimään, minkä sanan he nyt yhdistävät käsitteeseen "vihapuhe".

Pyydä heitä kirjaamaan vastauksensa yksitellen Mentimetrin diaan.

Kysy, mitä kysymyksiä osallistujilla on istunnon jälkeen, ja vastaa niihin, kun aikaa on. Kiitos, että osallistuit tunneille!

ZEN REPUBLIC HQ METAVERSE (MPRO)



Zen Republic HQ on Zen Republicin sosiaalinen foorumi, jonka avulla osallistujat voivat verkostoitua ja osallistua aktiviteetteihin, kuten live-tapahtumiin osallistumiseen, vuorovaikutukseen pelillisessä ympäristössä: soittimien soittamiseen ja maalitaulujen ampumiseen. Osallistuesasi Zen Republic HQ -metaversumikierrospeliin avatarina ei fyysisille eroavaisuuksille jää siiaa.





Tavoite

Kehitetään taitoja käyttää Zen HQ VR -sovellusta stressin lievittämiseen, verkostoitumiseen sekä verkkokiusaamisen ja vihapuheen torjuntaan.

Tavoitteet:

- Kouluttaa osallistujia Metaversumista;
- Esitellään vaihtoehtoisia stressinpoiston muotoja VR:ssä;
- Osallistujien opastaminen VR-kuulokkeiden käyttöönotossa ja valikossa navigoimisessa;
- Näyttää, miten VR voi tukea oppimisprosessia;
- Kehitetään osallistujien sosiaalisia taitoja ja osoitetaan, miten niitä voidaan käyttää verkostoitumiseen metaversumissa;
- Näyttää, miten VR-sovellukset voivat olla hyödyllinen väline verkkokiusaamisen ja vihapuheen torjunnassa verkossa.



Kohderyhmä

13+; enintään 16 opiskelijaa..



Aika

1h 30min.



Tarvikkeet

Meta Quest 2 VR-kuulokkeet tai Microsoft PC ja Zen Republic HQ -metaversiosovellus: <https://zen-republic.itch.io/zen-republic-hq>.



Oppimistulokset

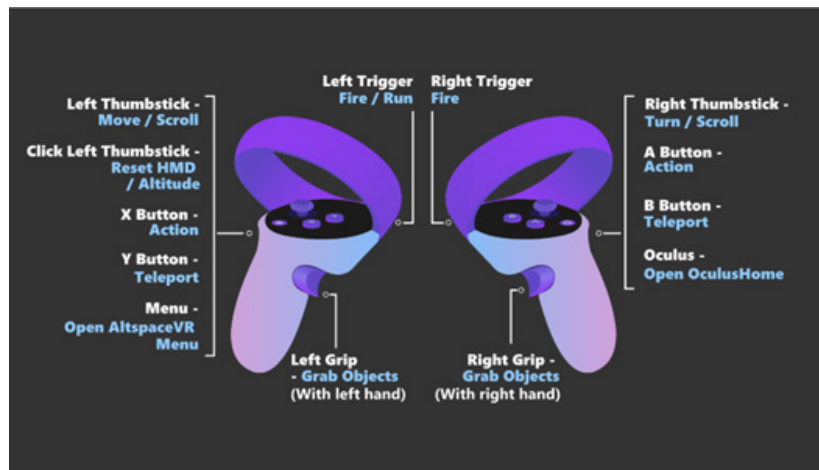
Ymmärtää, miten VR ja metaversumi voivat auttaa meitä oppimaan toisistamme.

Ymmärtää, miten VR voi auttaa lievittämään stressiä, edistää tiimin rakentamista ja minimoida vihapuheita.



Valmistelu

Valmistele pelialueet ja piirrä "vartijat" Meta Quest 2 VR -kuulokkeita varten. Aseta Zen Republic HQ -sovellus käyttöön käytännön esittelyä varten. Anna osallistujien yrittää uppoutua opastukseen metaversumissa. Jälkeenpäin - käy keskustelua metaversumissa saadusta kokemuksesta.



PELAAMINEN: VAIHEITTAINEN OPAS

JOHDANTO (10 MIN)

Osallistujien vastaanottaminen, heidän nykyisten kokemustensa selvittäminen VR:stä ja metaversumista.

Perussääntöjen vahvistaminen

Ennen kuin aloitamme, joitakin perussääntöjä on sanottava ääneen:

- Kohtele muita niin kuin haluaisit heidän kohtelevan sinua
- Kunnioita toisen mielipidettä
- Ole varovainen VR-kuulokkeiden kanssa, joita käytämme. Emme halua kenenkään satuttavan itseään tai muita tai rikkovan laitteita

SOVELLUS (15 MIN)

Alustalle pääsee kahdella tavalla riippuen siitä, liityykö henkilö VR-kuulokkeilla vai tietokoneella.

Liityäksesi VR-peliin tarvitset Meta Quest -kuulokkeet + ohjaimet ja ladata Zen Republic HQ -sovelluksen Meta-pelikaupasta. Varmista, ettei pelialueellasi ole esteitä ja tyhjennä sille varattu tila. Säädä kuulokkeet omien tarpeidesi mukaan niin, että ne tuntuvat mukavilta ja avaa lataamasi Zen Republic HQ -sovellus.

Liityäksesi PC:llä sinun tarvitsee vain ladata sovellus itch.io:sta tietokoneellesi, purkaa kansio ja avata ZenRepublicHQ.exe.

Aloita kokemus

Kun avaat sovelluksen joko VR:llä tai PC:llä, sinulla on kaksi tapaa liittyä peliin. Voit valita tilin luomisen syöttämällä käyttäjätunnuksen, sähköpostin ja salasanan, jolloin sinusta tulee alustan täysivaltainen käyttäjä, jonka käyttäjätunnus leijuu pääsi yläpuolella. Voit myös valita "liity vieraana", jolloin voit ohittaa tilin luomisen ja liittyä vieraana, mutta sinulla ei ole yksilöllistä käyttäjätunnusta eikä käyttäjätietojasi tallenneta.

SOVELLUKSEN SISÄLLÄ (40 MIN)

Kun kaikki osallistujat pääsevät onnistuneesti Zen Republicin päämajaan, kaikki kokoontuvat rekisterialueelle, josta kierros alkaa. Täällä Zen Republicin päämajaa koskevat tärkeät tiedot esitetään näytöllä, ja osallistujat saavat tilaisuuden katsoa itseään peilistä.

Tutustuakseen maisemiin osallistujat kiertävät rekisterirakennuksen. Sitten ryhmä seuraa johtajaa pääsaliin, jossa he näkevät Zenin tasavallan muistomerkin. Pikaisen valokuvauksen jälkeen muistomerkin kanssa kaikki seuraavat oppaan mukana tapahtumasaliin.

Tapahtumasalissa osallistujat saavat näyte-esityksen lavalla, minkä jälkeen heitä kannustetaan luomaan kappale ksylofonilla ja rummuilla tai osallistumaan Bunco-peliin (pelaajan on heitettävä noppaa, jonka päällä olevien lukujen lukumäärän on vastattava pelikierrosta,

kolmannella kierroksella kaikkien aktiivisten pelaajien on heitettävä kolmonen). Tämän jälkeen vierailemme NFT:n palatsissa, jossa kuvat heräävät henkiin ja puhuvat koodatulla kielellä osallistujille. Osallistujat yrittävät ratkaista arvoituksia ja nauttia erilaisesta näyttelystä.

Sen jälkeen kaikki seuraavat opasta puutarhaan, jossa heidän on löydettävä vihreä kukka ja tuotava se ensimmäisenä oppaalle. Tämän jälkeen osallistujille esitellään maaginen meditaatiometsä, jonka jälkeen he lähtevät tanssijuhliin terassille. Tanssijuhlien jälkeen osallistujien tarkkuutta testataan, kun he kokeilevat uutta mielikuvitusurheilulajia, joka on mahdollista vain virtuaalitodellisuudessa (samanlainen kuin tikanheitto).

Kierroksen päätteeksi osallistujat vierailevat pelihallissa, jossa he voivat lukea Rodent People: Origins -pelistä ja tervehtiä Zen Republicin luomia pelin päähenkilöitä.

AIVORIIHI (15 MIN)

Esitä 3 perustelua seuraavalle väitteelle:

“Metaversumi on hyvä väline vihapuheen ja verkkokiusaamisen vähentämiseksi.”

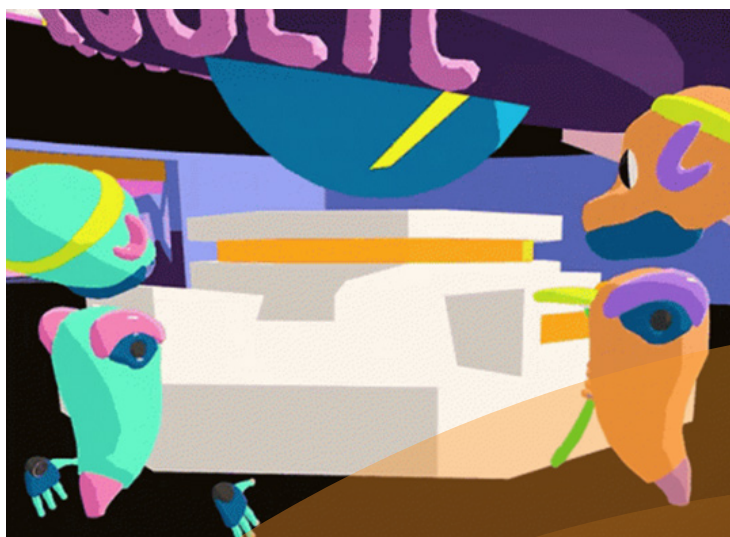
Vihje: Jos oppilaiden on vaikea keksiä perusteluja, kysy heiltä, miltä heistä tuntui metaversumissa avatarina, jossa heidän fyysisen ulkonäkönsä välillä ei ole suuria eroja.

KESKUSTELU (10 MIN)

Käy lopuksi keskustelu, joka laajentaa oppilaiden ymmärrystä VR:n hyödyistä heidän mielenterveytensä, pehmeiden taitojensa ja sosiaalisten taitojensa kehittymiselle.

Käytä mitä tahansa alla olevista kysymyksistä:

- Oliko teillä hauskaa?
- Mitä pidit VR-kokemuksesta?
- Mistä pidit eniten?
- Miten VR voi mielestäsi edistää suvaitsevaisuutta monimuotoisessa luokkahuoneessa?
- Miten VR voi mielestäsi parantaa sosiaalisia taitojasi?
- Miten voit hyödyntää metaversumia opetus-/oppimisprosessissasi?



HOW TO DEAL WITH CYBERBULLYING (Learning for Integration ry)

“How to deal with cyberbullying” eli Miten selviytyä verkkokiusaamisesta on englanninkielinen peli, joka on luotu CoSpaces Edu -alustan avulla. Pelaaja voi seurata erilaisia skenaarioita ja olla niissä vuorovaikutuksessa, saada kokemusta ja kehittää empatiaa kiusaamisen ja verkkokiusaamisen suhteen sekä oppia menetelmiä verkkokiusaamistilanteiden ratkaisemiseksi.

“



Tavoitteet

Tarjota kokemus, joka on sekä mukaansatempaava että opettavainen ja jossa oppilas osallistuu virtuaalipeliin, jossa esitellään tarinoita verkkokiusaamista kokeneista koululaisista. Tämä kehittää empatiaa uhreja kohtaan ja opettaa heille menetelmiä, miten käsitellä verkkokiusaamistilanteita.



Kohderyhmä

Peli on tarkoitettu 11-16-vuotiaille lapsille ja nuorille. Jokainen oppilas pelaa peliä itsenäisesti omilla laitteillaan.



Aika

Ehdotamme tapahtuman järjestämistä yhdessä ratkaisussa, joka on jaettu neljään osaan:

OSA 1 (20-30 min): johdanto ja aiheeseen liittyvä keskustelu.

OSA 2 (10 min): lyhyt johdanto toiminnan tavoitteisiin.

OSA 3 (20-25 min): jokainen oppilas pelaa peliä.

OSA 4 (20 min): avoin keskustelu luokan/ryhmän kanssa pelistä.



Muoto

Toiminta on itsenäistä, ja kuka tahansa voi pelata sitä mobiililaitteella tai kannettavalla tietokoneella.



Tila

Peli on VR-peli, jota voi pelata mobiililaitteella / kannettavalla tietokoneella. Oppilaan on ensin kirjauduttava CoSpaces Edu -alustalle. Rekisteröityminen opiskelijaksi on ilmaista.



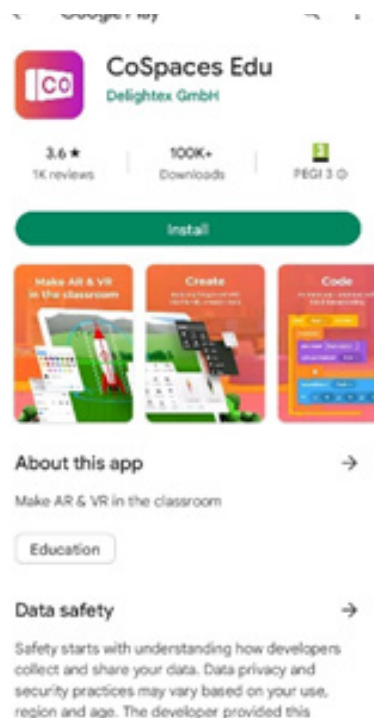
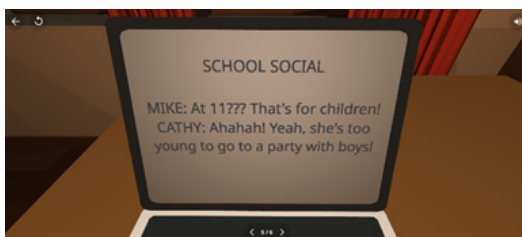
Tarvikkeet

Kannettava tietokone, älypuhelin/tabletti pelin lataamista ja käyttöä varten sekä kuulokkeet ääntä varten.

PELAAMINEN: YLEISKATSAUS

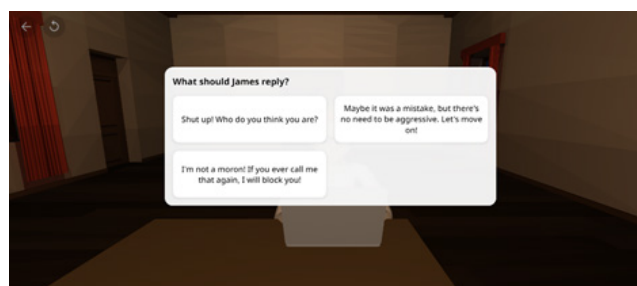
How to deal with cyberbullying on interaktiivinen VR-peli, jota voi pelata verkossa tai mobiililaitteella. Oppilaan on ensin kirjaututtava CoSpaces Edu -alustalle kannettavalla tietokoneella, tai jos hän käyttää mobiililaitetta, hänen on ladattava CoSpaces Edu -sovellus Play Storesta (Androidille) tai App Storesta (iPhonelle). Tai pelaa kannettavalla tietokoneellasi tämän linkin kautta: <https://edu.cospaces.io/KTP-NBQ>

Pelin ideana on seurata erilaisia tarinoita koululaisista ja heidän kokemuksistaan verkkokiusaamisesta ja olla vuorovaikutuksessa, kun sitä pyydetään. Pelaaja on mukana tarinassa ja voi tehdä valintoja tilanteen mukaan. Tämä lisää heidän empatiakykyään kiusaamista kohtaan, ja lisäksi jokaisessa osiossa annetaan neuvoja siitä, miten käsitellä tai ehkäistä verkkokiusaamista eri tilanteissa.

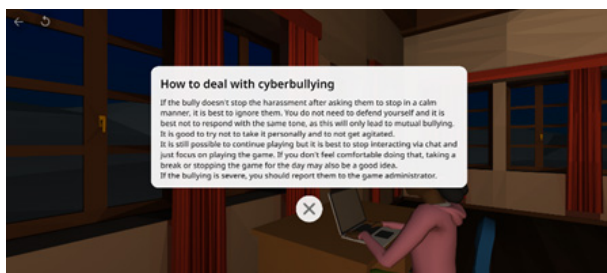


ESIMERKKI:

Kun pelaaja aloittaa pelin, hän voi valita eri skenaarioista. Jokaisessa skenaariossa on kohta oppilaasta, joka kokee jonkinlaista verkkokiusaamista. Kohtauksen lopussa oppilaat saavat tehtäväkseen ratkaista tilanne, ja heidän pitäisi valita sopiva vastaus.



Kun he ovat vastanneet kuhunkin tehtävään, he saavat kussakin kohtauksessa tietoa verkkokiusaamisesta ja siitä, miten siihen tulisi suhtautua. Sitten he voivat valita toisen kohtauksen. Pelin voi yleensä suorittaa noin 15-20 minuutissa.



PELAAMINEN: VAIHEITTAINEN OPAS

1. VAIHE: JOHDANTO (20-30 MIN)

Esittele verkkokiusaaminen lyhyesti ja pyydä oppilaita pohtimaan, mikä on verkkokiusaamista ja mikä ei. Voit aloittaa näyttämällä tämän videon: <https://youtu.be/vtfMzmkYp9E>

Keskustele luokan kanssa seuraavista kysymyksistä videon katsomisen jälkeen.

- Miksi videon ensimmäiset esimerkit ovat verkkokiusaamista ja miksi viimeinen ei ole?
- Miltä sinusta tuntuisi näissä tilanteissa?
- Mitä erilaisia verkkokiusaamisen muotoja on olemassa?

Verkkokiusaamisen ehkäiseminen

Tällä oppitunnilla keskitytään tapoihin hallita tai ehkäistä verkkokiusaamista. Teini-ikäiset voivat ryhtyä moniin toimiin verkkokiusaamisen ehkäisemiseksi. Tässä on muutamia esimerkkejä:

1. KOULUTA ITSESI. Verkkokiusaamisen estämiseksi sinun on ymmärrettävä, mistä kiusaamisesta on kyse. Tutki, mitä verkkokiusaaminen on ja miten ja missä sitä todennäköisimmin esiintyy. Keskustele ystäväsi kanssa siitä, mitä he näkevät ja kokevat.
2. SUOJAA SALASANASI. Suojaa salasanasi ja muut yksityiset tietosi utelailta katseilta. Älä koskaan jätä salasanoja tai muita tunnistetietoja muiden nähtäväksi. Älä myöskään koskaan anna näitä tietoja kenellekään, edes parhaalle ystäväillesi. Jos muut tietävät sen, vaihda se heti!
3. PIDÄ VALOKUVAT ASIALLISINA. Ennen kuin lähetät seksikkään kuvan itsestäsi, mieti, haluatko, että vanhempasi, isovanhempasi ja muu maailma näkevät sen. Ne, jotka haluavat tehdä sinulle pahaa, voivat käyttää tätä kuvaa ammuksina tehdäkseen elämästäsi kurjaa.
4. ÄLÄ KOSKAAN AVAA TUNNISTAMATTOMIA TAI PYYTÄMÄTTÖMIÄ VIESTEJÄ. Älä koskaan avaa viestejä (sähköposteja, tekstiviestejä, Facebook-viestejä jne.) ihmisiltä, joita et

tunne tai joiden tiedät usein kiusaavan muita. Poista ne lukematta. Ne voivat sisältää viruksia, jotka automaattisesti tartuttavat laitteesi, jos ne avataan. Älä myöskään koskaan napsauta linkkejä sivuille, jotka on lähetetty henkilöltä, jota et tunne. Myös ne voivat sisältää viruksen, jonka tarkoituksena on kerätä henkilökohtaisia tai yksityisiä tietojasi tai asentaa laitteeseesi takaovi.

5. KIRJAUDU ULOS VERKKOTILEILTÄ. Älä tallenna salasanoja verkkosivujen lomakekenttiin tai selaimessasi oleviin lomakekenttiin kätevyuden vuoksi, äläkä jää kirjautuneeksi sisään, kun poistut tietokoneen tai matkapuhelimen luota. Älä anna kenellekään pienintäkään mahdollisuutta esiintyä sinuna verkossa laitteesi kautta. Jos unohdat kirjautua ulos Twitteristä käyttäessäsi kirjaston tietokonetta, seuraava kyseistä tietokonetta käyttävä henkilö voi päästä tilillesi ja aiheuttaa sinulle merkittäviä ongelmia.

6. PIDÄ TAUKO ENNEN KUIN KIRJOITAT. Älä lähetä mitään, mikä voi vaarantaa maineesi. Ihmiset arvostelevat sinua sen perusteella, miten esiinnyt heille verkossa. He myös antavat tai eväävät sinulta mahdollisuuksia (työpaikkoja, stipendejä, harjoittelupaikkoja) tämän perusteella.

7. LISÄÄ TIETOISUUTTA. Aloita liike, perusta kerho, rakenna kampanja tai järjestä tapahtuma tietoisuuden lisäämiseksi verkkokiusaamisesta. Vaikka ymmärrätkin, mistä kiusaamisesta on kyse, vasta kun muutkin ovat tietoisia siitä, voimme todella estää sen esiintymisen.

8. YKSITYISYYDENSUOJAN VALVONTA. Rajoita verkkoprofiilisi käyttöoikeus vain luotetuille ystäville. Useimmissa yhteisöpalveluissa, kuten Facebookissa ja Instagramissa, on mahdollisuus jakaa tiettyjä tietoja vain ystävien kanssa, mutta nämä asetukset on määritettävä järjestyksessä parhaan mahdollisen suojan varmistamiseksi. Älä myöskään hyväksy Snapchat-kaveripyyntöjä keneltä tahansa.

9. "GOOGLAA" ITSESI. Hae nimeäsi säännöllisesti kaikilla suurilla hakukoneilla (esim. Google, Bing, Yahoo). Jos esiin tulee tietoa tai sisältöä, jota joku voi käyttää sinua vastaan, poista se ennen kuin siitä tulee ongelma.

10. ÄLÄ KIUSAA MUITA NETISSÄ. Kohtele muita niin kuin haluaisit itseäsi kohdeltavan. Kun kohtelet muita huonosti, sinusta tulee osa ongelmaa. Ole parempi – älä alennu tuolle tasolle. Sen sijaan tähtää korkeammalle ja ole esimerkkinä muille. Sillä on paljon merkitystä – nyt ja tulevaisuutesi kannalta.

Lähde: Hinduja, S. & Patchin, J.W. (2018). Preventing cyberbullying: Top ten tips for teens. Cyberbullying Research Center. Haettu [10.08.2022], <https://cyberbullying.org/Top-Ten-Tips-Teens-Prevention.pdf>

Esitä joitakin keskustelukysymyksiä ja keskustele luokan kanssa:

- Miten käytät sosiaalista mediaa? Mitä julkaiset siellä?
- Oletko koskaan huolissasi siitä, että sosiaalisessa mediassa julkaisemasi asiat saattavat loukata jotakuta?
- Oletko loukkaantunut jonkun sosiaalisessa mediassa julkaisemista asioista?

2. VAIHE: PELISESSIO (30-35 MIN)

Lataa ensin CoSpaces Edu -sovellus Play Storesta (Android) tai App Storesta (iPhone). Voit pelata peliä myös tietokoneella seuraavan linkin kautta: <https://edu.cospaces.io/KTP-NBQ> tai käyttämällä seuraavalla sivulla olevaa QR-koodia.

Esittele pelin tavoite:

- 20 minuuttia aikaa pelata peliä, seurata skenaarioita, vastata kysymyksiin ja lukea neuvoja.
- Jokainen oppilas pelaa peliä yksin. Jos kaikilla oppilailla ei ole omia mobiililaitteita/kannettavia tietokoneita, he voivat pelata peliä pareittain.



3. VAIHE. AVOIN KESKUSTELU LUOKAN KANSSA (20 MIN)

Pelin sisällöstä:

- Miltä tuntui pelata peliä?
- Miten skenaariot eroavat toisistaan?
- Opitko jotain verkkokiusaamisen ehkäisemisestä peliä pelatessasi?
- Oletko ollut vastaavassa tilanteessa? Mitä teit?

I'M A FACT CHECKER (3rd Sector)



Oppitunti auttaa ymmärtämään, miten erottaa totuus mielipiteistä, tarkistaa internetissä olevan tiedon todenperäisyys ja tunnistaa vihapuhe. Oppitunti koostuu interaktiivisesta pelistä ja pelin tuloksiin perustuvasta keskustelusta.

#Vihapuhe #Faktat #Totuudenmukaisuus



Tavoitteet

Istunnon jälkeen osallistujat tietävät:

- miten tosiasiat eroavat mielipiteistä
- miten tarkistaa Internetissä olevien tietojen todenperäisyys
- miten tunnistaa vihapuhe internetissä

Istunnon jälkeen osallistujat osaavat:

- tosiasiat ovat eri asia kuin mielipiteet
- käyttää erilaisia tapoja tarkistaa Internetissä olevien tietojen todenperäisyys



Kohderyhmä

15+



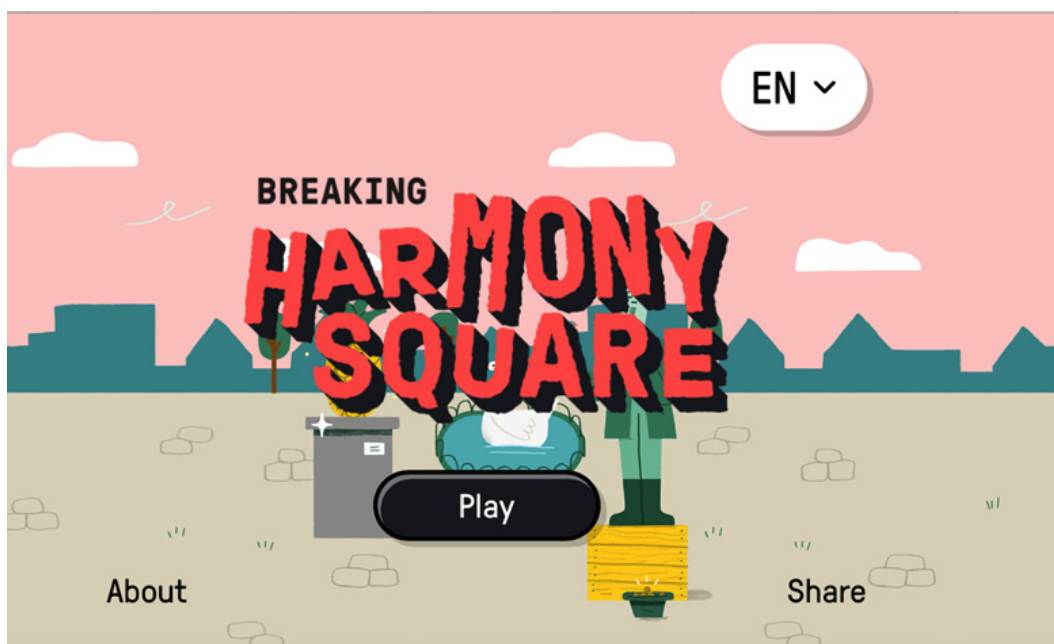
Aika

90 min



Tarvikkeet

Tietokoneet tai matkapuhelimet, joissa on hyvä internetyhteys



PELAAMINEN: VAIHEITTAINEN OPAS

10 MINUUTIA. JOHDANTO

Oppitunnin kouluttaja ilmoittaa oppitunnin aiheen ja suunnitellut tulokset.

Sitten kysy ryhmältä: Oletko törmännyt väärään tietoon internetissä?

Pyydä osallistujia antamaan esimerkkejä tällaisista tapauksista.

40 MINUUTIA. FAKTANTARKASTUS: TARKISTAMME INTERNETISSÄ OLEVAN TIEDON TODENPERÄISYYDEN.

Yhdistä osallistujat useisiin ryhmiin. Selitä heille, että he pelaavat nyt Harmony Square -peliä.

Avaa linkki: <https://harmonysquare.game/en>

Selitä pelin säännöt.

Keskustelkaa pelin jälkeen vuorotellen seuraavista kysymyksistä osallistujien kanssa:

- Mistä voimme tietää, että tieto on väärä?
- Mitä voidaan tehdä tietojen todenmukaisuuden varmistamiseksi?
- Mitä eroa on tosiasialla ja mielipiteellä?
- Miten tunnistaa vihapuheen ilmenemismuodot?

30 MINUUTIA. TARKISTAMME TIETOJEN TODENPERÄISYYDEN

Yhdistä osallistujat 4-5 uuteen ryhmään. Anna kahdelle ryhmälle linkkejä kuvitettuihin teksteihin tai videoihin, jotka sisältävät oikeaa tietoa, ja toiselle ryhmälle linkkejä, jotka sisältävät väärää tietoa.

Pyydä 15 minuutin kuluessa tarkistamaan näiden tietojen todenperäisyys ja kommentoi päätöstäsi.

15 MINUUTTIA. YHTEENVETO TYÖN TULOKSISTA

Pyydä osallistujia vastaamaan kysymykseen, mitkä tavat tarkistaa tietoja ovat tulleet heille tutuiksi.

Kysy, mitä kysymyksiä osallistujilla on istunnon jälkeen, ja vastaa niihin, kun aikaa on. Kiitos, että osallistuit tunneille!

ZEN FIGHTERS VSPORT (MPRO)



“

Zen Fighters on liettualaisen pelinkehittäjästudio Zen Republicin luoma peli. Peli koostuu 3 osasta:

- 1. Harjoitustila, jossa voit parantaa taitojasi ja tarkkuuttasi osua kohteisiin ritsalla;*
- 2. 1v1-pelitila, jossa voit pelata ystävän kanssa tai tavata uusia pelaajia ja haastaa toisenne;*
- 3. Katsomotila, jossa voit kannustaa suosikkipelaajiasi ja uppoutua peliin.*

Helppotajuisen, aktiivisen, jännittävän ja nopeatempoisen pelin aikana ei ole tilaa vihapuheelle.



Tavoite

Kehitetään Zen Fighters VR -sovelluksen käyttötaitoja pehmeiden taitojen, stressin lievittämisen, fyysisen ja mielenterveyden sekä verkkokiusaamisen ja vihapuheen torjunnan alalla.

Tavoitteet:

- Kouluttaa osallistujia VR:stä;
- Esitellä vaihtoehtoisia stressin lievittämisen muotoja VR:ssä;
- Osallistujien opastaminen VR-kuulokkeiden käyttöönotossa ja valikossa navigoimisessa;
- Näyttää, miten VR voi tukea oppimisprosessia;
- Osallistujien pehmeiden taitojen kehittäminen;
- Osallistujien fyysisen ja henkisen terveyden edistäminen;
- Osoittaa, miten VR-sovellukset voivat olla hyödyllinen väline verkkokiusaamisen ja vihapuheen torjunnassa verkossa.



Kohderyhmä

13+; enintään 16 opiskelijaa.



Aika

1h 30min.



Tarvikkeet

Meta Quest 2 VR headset ja Zen Fighters sovellus: <https://sidequestvr.com/app/5962/zen-fighters>



Oppimistulokset

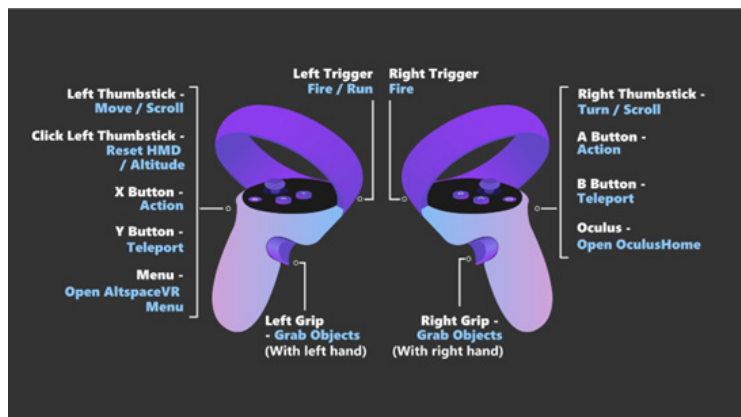
Ymmärtää, miten VR voi parantaa fyysistä ja henkistä terveyttäsi.

Ymmärtää, miten VR voi auttaa lievittämään stressiä, edistää tiimin rakentamista ja minimoida vihapuheita.



Valmistelu

Valmistele pelialueet ja piirrä "vartijat" Meta Quest 2 VR -kuulokkeita varten. Aseta Zen Fighters -sovellus käyttöön käytännön esittelyä varten. Anna osallistujien yrittää uppoutua peliin. Jälkeenpäin - käy keskustelua kokemuksesta vSport-pelissä.



PELAAMINEN: VAIHEITTAINEN OPAS

JOHDANTO (10 MIN)

Osallistujien vastaanottaminen ja heidän nykyisten kokemustensa selvittäminen VR:stä.

Perussääntöjen vahvistaminen:

Ennen kuin aloitamme, on sanottava ääneen joitakin perussääntöjä:

1. Kohtele muita niin kuin haluaisit heidän kohtelevan sinua
2. Kunnioita toisen mielipidettä
3. Ole varovainen VR-kuulokkeiden kanssa, joita käytämme. Emme halua kenenkään satuttavan itseään tai muita tai rikkovan laitteita

SOVELLUS (15 MIN)

Valmistelu

Jotta voit valmistautua peliin, sinulla on oltava laaja tila, Meta Quest -kuulokkeet ja -ohjaimet sekä Zen Fighters -sovellus. Varmista ensin, ettei pelialueellasi ole esteitä, ja tyhjennä sille varattu tila. Lataa ja asenna Zen Fighters -sovellus Meta Quest -kuulokkeisiin. Säädä kuulokkeet omien tarpeidesi mukaan niin, että ne tuntuvat mukavilta ja avaa Zen Fighters -sovellus.

Aloita peli

Kun sovellus avautuu, sinua pyydetään luomaan tili tai kirjautumaan sisään jo olemassa olevalla tilillä. Kun peli aukeaa, käytä ohjaimia kävelemiseen ja katsele ympärillesi, näet painikkeen, jossa sinua pyydetään asettamaan siipien kärkiväli, paina painiketta ja nosta kädet sivuille (T-asento), näin korkeutesi määräytyy. Kun olet tehnyt tämän, voit mennä eteenpäin ja valita pelitilan: harjoittelu tai yksityiset ottelut.



SOVELLUKSEN SISÄLLÄ (30 MIN)

Zen Fightersin pelattavuus on helppotajuista, aktiivista, jännittävää ja nopeatempoista:

Pelit pelataan pvp-muodossa (1 vastaan 1). Molemmat ottelijat seisovat alustoilla, jotka ovat etäällä toisistaan, ja heidän takanaan on 3 rengasta, joita heidän on suojeltava.

Taistelijoilla on ritsat käsissään aseina. Alustan ympärillä on liikkuva liukuhihna, jossa on ammuksia. Taistelijan tehtävänä on ottaa ammuksia, ladata ne ritsaan ja ampua ne vastustajan renkaiden läpi aiheuttaen näin vahinkoa.

Pelaaja voittaa kierroksen, jos hän pudottaa vastustajan elopisteet 0:aan. Jos ajastin loppuu, se taistelija, jolla on enemmän elopisteitä, voittaa kierroksen. Ottelu pelataan paras kolmesta ottelusta -tilassa, joten voittajaksi kruunataan se taistelija, joka voittaa ensin kaksi erää.

AIVORIIHI (15 MIN)

Esitä 3 perustelua seuraavalle väitteelle:

“VR vsport-pelit ovat hyvä keino vähentää vihapuhetta ja verkkokiusaamista.”

Vihje: Jos oppilailla on vaikeuksia keksiä perusteluita, kysy heiltä, miltä heistä tuntui pelata VR-pelissä avatarina, jonka fyysinen ulkonäkö ei eroa merkittävästi toisistaan.



KESKUSTELU (15 MIN)

Käymme keskustelua, joka laajentaa oppilaiden ymmärrystä VR:n hyödyistä heidän henkiselle ja fyysiselle terveydelleen, pehmeille taidoilleen ja silmä-käsi-koordinaation kehittymiselle.

Käytä mitä tahansa alla olevista kysymyksistä:

- Oliko teillä hauskaa?
- Mitä pidit VR-kokemuksesta?
- Mistä pidit eniten?
- Miten VR voi mielestäsi edistää suvaitsevaisuutta monimuotoisessa luokahuoneessa?
- Miten VR voi mielestäsi parantaa kielellisiä, sosiaalisia ja sosiaalisia taitojasi?
- Oletko samaa mieltä väitteestä “VR voi parantaa henkistä ja fyysistä terveyttäsi”?
- Valitsisitko VR:n pelikokemuksen/oppimiskokemuksen välineeksi?

VR-MEDITAATIO JA CYBER BUDDY (Learning for Integration ry)

Cyber Buddy - Anti Cyber Bullying App on mobiilisovellus, joka tarjoaa tietoa ja neuvoja verkkokiusaamisesta. Tällä oppitunnilla keskitymme hankkimaan lisätietoa ja keinoja ehkäistä verkkokiusaamista sekä meditaatiota keinona, jolla oppilaat voivat rentoutua. Aloitamme oppitunnin VR Meditation -aktiviteetilla, joka on saatavilla Youtubesta.





Tavoitteet

Tarjota helposti käytettävään sovellukseen avulla opetuskokemus, jonka avulla voidaan oppia verkkokiusaamisen perusteet, sekä työkaluja, joilla oppilaat voivat purkaa stressiä verkkokiusaamisesta tai muista stressaavista kokemuksista verkossa.



Kohderyhmä

Oppitunti on tarkoitettu 11-18-vuotiaille lapsille ja nuorille. Jokainen oppilas pelaa peliä itsenäisesti omilla laitteillaan.



Aika

Ehdotamme tapahtuman järjestämistä yhdessä ratkaisussa, joka on jaettu neljään osaan:

OSA 1 (20-30 minuuttia): johdanto ja rentoutuminen VR-meditaatiovideon avulla.

OSA 2 (10 minuuttia): lyhyt johdanto toiminnan tavoitteisiin.

OSA 3 (20-25 minuuttia): jokainen oppilas käyttää sovellusta.

OSA 4 (20 minuuttia): avoin keskustelu luokan/ryhmän kanssa sovelluksesta ja toiminnoista.



Muoto

Toiminta on itsenäistä, ja kuka tahansa voi pelata sitä mobiililaitteella tai kannettavalla tietokoneella.



Tila

Tätä sovellusta voidaan käyttää mobiililaitteessa / kannettavassa tietokoneessa.



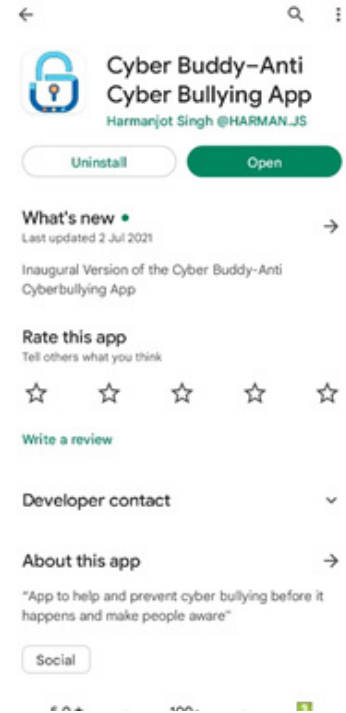
Tarvikkeet

Kannettava tietokone, älypuhelin/tabletti sovelluksen lataamista ja käyttämistä sekä videon kuuntelemista varten sekä kuulokkeet ääntä varten.

PELAAMINEN: YLEISKATSAUS

Cyber Buddy – Anti Cyber Bullying App on englanninkielinen mobiilisovellus, jonka voi ladata Play Storesta (Androidille) tai App Storesta (iPhonelle). Sovellus tarjoaa tietoa, linkkejä resursseihin, videoita ja aktiviteetteja verkkokiusaamiseen liittyen.

Etsi ja lataa sovellus Androidille tai iPhonelle:



ESIMERKKI:

Kun pelaaja aloittaa sovelluksen käytön, hän voi tehdä arvioinnin suhteestaan verkkokiusaamiseen. Sitten he voivat lukea lisää verkkokiusaamisesta Koulutus-osiossa ja löytää lisää resursseja Resurssit-osioista.



Sovelluksessa on paljon resursseja, mutta oppitunnin aikana riittää, että oppilas tutustuu sovellukseen noin 25-30 minuutin ajan. Sovelluksen opetusosiossa on tietoa verkkokiusaamisesta tiiviissä muodossa sekä lisäresursseja ja linkkejä Resurssit-osiossa. Sovellus tarjoaa myös toimintoja, jotka auttavat selviytymään verkkokiusaamisesta. Se on yksinkertainen tapa, jolla oppilaat voivat oppia verkkokiusaamisen perusteet ja pohtia omia roolejaan median käytössä verkossa.

PELAAMINEN: VAIHEITTAINEN OPAS

1. VAIHE: JOHDANTO JA VR-MEDITAATIO (20-30 MIN)

Esittele verkkokiusaaminen lyhyesti ja puhu siitä, miten tärkeää on purkaa stressiä ja rentoutua, kun sinulla on stressaavia kokemuksia verkossa. On helpompi pysyä rauhallisena tilanteissa, joissa joku käyttäytyy sinua kohtaan sopimattomasti tai aggressiivisesti verkossa, ja vastata järkevästi tai estää ja ilmoittaa henkilöstä, kun hallitset stressiä ja ahdistusta. Selitä, että meditaatio voi auttaa tässä parantamalla hengitystäsi ja stressinhallintataitojasi. Näytä sitten oppilaille VR-meditaatiovideo, esimerkiksi jokin näistä:

- VR 360 Meditaatio Energy Boost
<https://www.youtube.com/watch?v=50k2I3dfFSw>
- Brahma Kumaris Meditaatiokokemus VR
<https://www.youtube.com/watch?v=ogDUM2InN4U>
- VR 360 MEDITAATIO | WHO ARE YOU?
<https://www.youtube.com/watch?v=O8pjmoXMuhE>

Keskustele luokan kanssa seuraavista kysymyksistä videon katsomisen jälkeen.

1. Tunnetko usein stressiä tai ahdistusta käyttäessäsi sosiaalista mediaa tai muita verkkoympäristöjä?
2. Miltä sinusta tuntuu videon jälkeen?
3. Uskotko, että meditaatio voi auttaa sinua rentoutumaan? Uskotko, että se voi auttaa selviytymään kiusaamisesta/verkkokiusaamisesta?

2. VAIHE: PELISESSIO (30-35 MIN)

Ensin sinun on ladattava Cyber Buddy - Anti Cyber Bullying -sovellus Play Storesta (Androidille) tai App Storesta (iPhonelle).

Esittele pelin tavoite: 20 minuuttia sovelluksen käyttämiseen, arvioinnin tekemiseen ja verkkokiusaamista koskevien tietojen lukemiseen. Jokainen oppilas tutustuu sovellukseen itse. Jos kaikilla oppilailla ei ole omia mobiililaitteita/kannettavia tietokoneita, voit myös jakaa oppilaat pienryhmiin, jolloin he voivat tutustua sovellukseen ja keskustella siitä yhdessä.

3. VAIHE: AVOIN KESKUSTELU LUOKAN KANSSA (20 MIN)

Sovelluksen sisällöstä:

- Oliko sovellus hyödyllinen ja helppokäyttöinen? Onko palautetta?
- Ymmärrätkö mielestäsi, mitä verkkokiusaaminen on?
- Mitkä ovat tärkeimmät asiat, joita opit verkkokiusaamisesta?
- Tiesitkö, että verkkokiusaaminen on niin yleistä?
- Mistä pidit sovelluksessa eniten?

OTA MEIHIN YHTEYTTÄ

P. Višinskio g. 34,
Šiauliai, Lithuania

bendras@edupro.lt

www.edupro.lt