

1. klassi tunnikava "Petuäri rannas"

Teema: pettused, reklaamid ja raha kulutamine veebimängudes

Sihtrühm: 1. klass · Kestus: 45 minutit

1. Sissejuhatus ja ettelugemine (12 min)

Loe ette "Petuäri rannas" peatükk. Küsi lastelt:

- Kes olid need tegelased rannas, kes Jettele ja Väikesele Onule asju pakkusid?
- Mida pakkusid Pakkumiste Part, Kauba-Krokodill ja vees ujuvad haid?
- Keda Jette mahlakioski juures kohtas?

2. Arutelu reklaami ja pettuste teemal (10 min)

Räägi sellest, miks Mängur Miku soovitas jooki Mikumixer, kuigi see talle tegelikult ei meeldinud. Selgita lihtsate sõnadega, mis on reklaam ja miks sisuloojatele selle eest makstakse. Arutlege Haraka aardekirstude ja õnneratta üle. Küsi:

- Miks Harakas ütles, et lahendus on peaaegu tasuta, aga nõudis ratta keerutamiseks piletiraha?
- Kas olete ise mängudes või videotes näinud pakkumisi, mis lubavad midagi täiesti tasuta?
- Mis tunne on, kui reklaamitud asi ei olegi päriselt nii hea, nagu lubati?

3. Liikumismäng "Päriselt hea või petuvärk?" (10 min)

Õpetaja selgitab reegleid: kui olukord on aus ja ohutu, näitavad lapsed rohelist kaarti (või tõusevad püsti); kui tegemist on pettuse või ohumärgiga, näitavad lapsed punast kaarti (või kükitavad maha). Loe ette järgmised olukorrad:

- Mäng teatab: "Vajuta siia ja saad kohe TASUTA 1 000 000 kuldmünti!" (Punane – pettus)
- Enne uue mängu allalaadimist kutsun ema või isa vaatama. (Roheline – ohutu käitumine)
- Harakas lubab "tasuta" aardekirstu, aga õnneratta keerutamiseks peab lõpuks ikkagi pileti ostma. (Punane – pettus)
- Tundmatu mängija kirjutab chatis: "Ütle mulle oma salasõna ja kodune aadress, siis annan sulle tasuta mõõga." (Punane – ohumärk)
- Juutuuber kiidab mänguasja, aga video nurgas on kiri "ad", "sponsored", "kingitus" või "reklaam". (Punane/hoiatus – talle maksti selle eest)

4. Kuldreeglite sõnastamine ja joonistamine (8 min)

Kirjutage koos klassiga tahvlile kaks kuldreeglit:

- Kui miski tundub liiga hea, et olla tõsi, siis tõenäoliselt see polegi tõsi!
- Enne kui vajutad, laadid või ostad – küsi alati vanematelt luba!

Paluge lastel joonistada paberile oma Turvatihane ehk usaldusväärne täiskasvanu, kelle käest nad luba peavad küsima ja kes murede korral aitab.

5. Kokkuvõte ja kodune ülesanne (5 min)

Korrake üle peamised õppetunnid: miks pärisraha peab hoidma ja miks võõrastele oma andmeid ei anta. Lühike ringküsimus: "Mida teed sina järgmisel korral, kui mäng pakub tasuta asju või tahab midagi alla laadida?" Koduseks ülesandeks palu lastel rääkida kodus vanematele Mängur Mikust ja sellest, miks enne internetis klõpsamist või ostmist tuleb alati luba küsida.

Tunnikava autor: Brisk Teaching + Inger Klesment, inger.klesment@ut.ee