3.5 Veebihasartmängud ja mikrotehingud

NB! Tunnikavades märgitud ajad on soovituslikud; õpetaja kohandab tegevuste kestust vastavalt klassi dünaamikale, õpilaste vajadustele ja tunni tegelikule tempole.

Isiklike kogemuste jagamine on alati vabatahtlik; õpilane võib vastata ka üldistatud või väljamõeldud näite kaudu. See on eriti vajalik sotsiaalmeedia, hasartmängude, peresuhete ja veebisuhete teemade puhul.

Tunnikava 1

Pealkiri	Meeleolumuutused ja hasartmängud: õppimine Carlose loost
Vanuserühm	14-16 aastat
Kestus	45-50 minutit
Õpieesmärk	Õpilased uurivad hasartmängude ja juhuslikkusel põhinevate mängusiseste ostude emotsionaalseid ning sotsiaalseid tagajärgi elulise juhtumiuuringu ehk koomiksi kaudu. Nad mõtestavad, kuidas riskikäitumine mõjutab vaimset heaolu ja suhteid, õpivad ära tundma hasartmängulaadseid disainielemente (nt saagikastid, mikrotehingud) ja kognitiivseid lõkse (nt kontrolli illusioon, kaotuste tagasiteenimise tung) ning kaardistavad tervislikud toimetuleku- ja abiotsimise strateegiad.
Õpiväljundid	Tunni lõpuks õpilane: • **tunneb ära** ja kirjeldab hasartmängulise käitumisega kaasnevaid järske meeleolumuutusi ning riskikäitumise märke. • **hindab** kriitiliselt mängusisese hasartmängu emotsionaalseid ja sotsiaalseid tagajärgi inimese vaimsele tervisele ning suhetele lähedastega. • **tuvastab** ja analüüsib digimängudes leiduvaid varjatud hasartmängumehhanisme ning meelitavaid disainielemente.

Co-funded by the European Union

	• **avastab** ja selgitab levinud kognitiivseid eelarvamusi (nt kontrolli illusioon, kaotuste tagasiteenimise tung), mis panevad mängijaid riske jätkama. • **kaardistab** ja sõnastab konkreetsed ning sobivad abiotsimise ja toetuse saamise strateegiad kriisiolukorras.
Vajalikud vahendid/materjalid	• Väljatrükitud või ekraanile kuvatav koomiks/juhtumiuuring: „Mõni võit, aga kaotus iseendale“ („Win Some, Lose Yourself“). Illustreerivad pildid saab õpetaja mugavalt valida ja kuvada DigRight Google Play või DigRight App Store rakendusest. • Väljatrükitud arutlus- ja otsustusküsimused • Kirjutusvahendid, värvilised viltpliiatsid ja kleepsmärkmepaberid (Post-it) • Tahvel, pabertahvel või digitaalne ühissein

Üksikasjalikud juhised	**Sissejuhatus ja häälestus (5-10 minutit)**
	• **Klassiarutelu algatamine:** Õpetaja avab tunni suunava küsimusega: *„Kas te olete kunagi märganud, kuidas inimeste meeleolu ja käitumine võib raha puhul järsult muutuda - näiteks siis, kui nad võidavad või kaotavad?“*
	• **Koomiksi analüüs:** Õpetaja näitab tahvlil või ekraanil Carlose loo koomiksipaneele (vt LISA I) ja küsib õpilastelt: *„Mida teie arvates Carlos igas paneelis parajasti tunneb?“* Saadud mõtteid seostatakse õpilaste endi emotsionaalsete tõusude ja langustega igapäevaelus.
	
	Carlos hakkas hiljuti tegema spordikihlvedusid. Kui ta võidab, on tal parim tuju – ta on jutukas, energiline ja uhke. Aga kui ta kaotab, läheb ta raevu, karjub perekonnale peale ja jääb tundideks oma tuppa. Tema sõbrad hakkavad teda vältima.
	
	• **Hasartmänguliste elementide tutvustamine:** *Märkus: kõik mängusisesed ostud ei ole hasartmängud. Hasartmängulaadne on eelkõige juhuslikul tulemusel põhinev ost või preemia.* Õpetaja selgitab lühidalt hasartmängude toimimispõhimõtteid ja tänapäeva videomängudes levinud veenvaid disainielemente - nagu saagikastid (*loot-boxes*), mikrotehingud, silmatorkavad preemiaanimatsioonid või n-ö napid ebaõnnestumised (*near-misses*). Esitatakse kaks küsimust:
	  ○ *„Miks võivad sellised elemendid tekitada inimeses põnevust või näilist kontrollitunnet, isegi kui tegelikult tulemus kontrollile ei allu?“*
	  ○ *„Kuidas võivad need meelelahutuslikud mängud esile kutsuda reaalse hasartmänguga sarnaseid tugevaid emotsionaalseid tõuse ja languseid?“*
	• **Tunni eesmärgi ühine sõnastamine:** Õpetaja võtab sissejuhatuse kokku: *„Täna uurimegi, kuidas hasartmängud ja mängusisesed*

Co-funded by the European Union

ostud mõjutavad meie emotsioone - ning mida teha siis, kui need emotsioonid hakkavad meile endile või teistele haiget tegema.“

Uurimine ja probleemide kaardistamine (5-10 minutit)

- **Paaristöö:** Õpilased jagunevad paaridesse ja otsivad vastuseid kahele küsimusele:
    1. *Mis on Carlose järskude meeleolumuutuste tegelikud põhjused?*
    2. *Kuidas mõjutavad tema emotsionaalsed reaktsioonid ja käitumine teisi inimesi tema ümber?*
- **Mõjude seina loomine:** Paarid teevad ajurünnaku ja kirjutavad üles 2-3 hasartmängulise käitumisega kaasnevat emotsionaalset või sotsiaalset tagajärge.
- **Koondamine tahvlile:** Klass koguneb uuesti kokku ja õpetaja koondab õpilaste ideed tahvlile kahte laia rubriiki: **„Mõju enesele“** ja **„Mõju teistele“**. See tegevus aitab õpilastel õppida ära tundma emotsionaalseid mustreid ja sõltuvuskäitumise varajasi tagajärgi.

Põhitegevus ja otsustuspädevuse loovtöö (20 minutit)

- **Rühmatöö ja dilemma lahendamine:** Õpilased jagunevad 3-4-liikmelistesse rühmadesse. Igale rühmale esitatakse eluline valikuküsimus: *„Kuidas saaks Carlos selles olukorras kõige paremini ja tervislikumalt toime tulla?“*
    - **a)** Võtta hasartmängudest ja ostudest täielik paus ning rääkida kellegagi avatult sellest, kuidas see olukord teda mõjutab.
    - **b)** Jätkata kihlvedude ja mängudega, kuid proovida oma emotsioone ja panuseid paremini kontrolli all hoida.
    - **c)** Panustada edaspidi ainult väga väikeseid summasid, et meeleolukõikumised ei oleks emotsionaalselt nii tugevad.
- **Valiku vormistamine:** Meeskonnad valivad ühe vastuse ja põhjendavad oma otsust loova miniplakati või lühikese rollimängu kaudu. Nad võivad kirjutada Carlosele uue stsenaariumi, mis näitab tervislikumat teed, või mängida läbi olukorra, kuidas hea sõber võiks Carlost sel hetkel toetada.
- **Loovuse julgustamine:** Õpilasi suunatakse kasutama kõnekupleid, emojisid või lühikesi dialooge, mis võimaldab emotsioone ja kriisiolukordi läbi narratiivi ning aktiivõppe tulemuslikult töödelda.
- **Diferentseerimine ja valikuvabadus:** Erinevate õpistiilide toetamiseks võivad õpilased oma eesmärke väljendada kas lühikese koomiksi joonistamise, Carlosele suunatud ametliku nõuandekirja või hoopis auditiivse helisõnumi salvestamise kaudu.

  Võimalik tagasiside vastustele ülal esitatud küsimustele:
  a) Täiesti õige. Sammu tagasi astumine ja abi otsimine on kõige tervislikum valik. Tema vaimne tervis on alati esikohal.
  b) Ei. Emotsioonid on signaalid – nende allasurumine, samal ajal hasartmängudega jätkates, ei lahenda põhiprobleemi.
  c) Ei piisa. Isegi väikesed panused võivad vallandada tugevaid

Co-funded by the European Union

	reaktsioone. Probleem ei ole panuse suurus – probleem on hasartmängimine ise.
	
	Jagamine ja kaasõpilaste tagasiside (10-15 minutit)
	
	● **Esitlused klassile:** Rühmad tutvustavad oma plakateid, koomikseid või etendavad valminud sketše.
	● **Struktureeritud kaaslaste tagasiside:** Pärast iga esitlust annavad kaasõpilased rühmale tagasisidet, kasutades kindlat ja empaatilist kolmesammulist raamistikku:
	  ○ *„Üks asi, mis mulle teie lahenduses või esitluses väga meeldis, oli…“*
	  ○ *„Üks asi, mida võiks selle plaani juures veelgi täiustada või parandada, on…“*
	  ○ *„Üks asi, mida Carlos võiks meie arvates järgmise sammuna teha, on…“*
	● **Eesmärk:** See formaat arendab klassis sügavat empaatiat, tugevdab õppimist eakaaslaste reaalsete näidete kaudu ja soodustab reflektiivset dialoogi.
	
	Järelemõtlemine ja refleksioon (5-10 minutit)
	
	● **Väljumiskaart:** Õpilased täidavad individuaalselt ja vaikuses kirjaliku eneseanalüüsi lehe **„3-2-1 tagasisidekaart“**:
	  ○ **3** asja, mida Carlos selles loos tegi või emotsionaalselt tundis.
	  ○ **2** hasartmängude või mikrotehingute tagajärge, mis mulle täna kõige teravamalt silma jäid.
	  ○ **1** asi, mida mina saan reaalselt teha, kui mu hea sõber peaks end tundma või käituma nagu Carlos.
	● **Anonüümne kokkukogumine:** Õpetaja kogub vastused nimeta kokku. Ta tõstab klassi ees lühidalt esile peamised korduvad teemad - nagu õigeaegne abi palumine, usaldusväärsete täiskasvanutega rääkimine ja riskantse käitumise kohene lõpetamine.
	● **Tunni lõpetamine:** Õpetaja sulgeb tunni tugeva ja toetava sõnumiga: *„Mäletage, et halb enesetunne või viha kaotuse järgselt on täiesti normaalne reaktsioon. Kuid kui see käitumine või emotsioon hakkab kahjustama su suhteid, igapäevaelu või enesehinnangut, on see selge märk, et on aeg abi otsida.“*

Link DigRighti rakendusele	Õpilased saavad DigRighti rakenduses uurida rohkem lugusid ja toimetulekustrateegiaid. Soovi korral tutvuge DigRighti nutirakendusega, mille saab alla laadida **SIIT**

Co-funded by the European Union

Kaasamise ja kohandamise näpunäited	**Õpivajadustega arvestamine:** Erinevate õpivajaduste toetamiseks ja katmiseks kasutatakse tunnis mitmekesiseid meetodeid, nagu visuaalsed plakatid, rollimängud, loovad sketšid ja avatud lõpuga probleemülesanded. **Paindlik eneseväljendus:** Iseseisva järelemõtlemise ja refleksiooni etapis võimaldatakse õpilastele vaba valik kirjaliku kirjatöö või suulise eneseväljenduse (nt helisalvestise) vahel. **Visuaalne ja keeleline tugi:** Õpiraskustega, spetsiifiliste hariduslike erivajadustega (HEV) või muukeelsete õpilaste tõhusaks toetamiseks pakutakse Carlose koomiksipaneele lihtsustatud lauseehituse, selgete pealkirjade ja abistavate märksõnadega.
Hindamine, evalveerimine ja eneserefleksioon	**Kujundav, õppimist ja arengut toetav hindamine (jooksev vaatlus)** • **Õpetaja roll:** Toimub jooksvalt kogu tunni vältel, jälgides õpilaste kaasatust klassiaruteludes, paaristöös ja rühmaotsuste põhjendamisel. • **Mõistmise analüüs:** Tunni lõpus kogutavaid „3-2-1“ väljumiskaarte kasutatakse selleks, et hinnata iga õpilase individuaalset arusaamist, empaatiavõimet ning digitaalset eneseteadvust. **Kaasõpilaste tagasiside** • **Koostööformaat:** Julgustatakse ja suunatakse meeskonnatöö esitluste ajal, kasutades struktureeritud kolmesammulist raamistikku. • **Fookus tagasisidel:** Tähelepanu keskmes on puhtalt õpilaste omavaheline austav, delikaatne ja konstruktiivne suhtlus. Hinnatakse noorte emotsionaalset teadlikkust ning nende oskust soovitada elulisi, realistlikke ja toimivaid toetusstrateegiaid kriisiolukorras.

Vaatlusvahendid

ÕPETAJA VAATLUSLEHT (kujundav, õppimist ja arengut toetav hindamine)

Klass / Kuupäev: _____

Õpetaja suunised: Kasutage seda lehte klassiarutelude, paaristöö ja rühmades lahenduste väljatöötamise ajal. Märkige õpilase panus ja mõistmise tase ristikesega või märkmetega vahetult tunni jooksul.

Õpilase nimi	Osaleb aktiivselt rühmaarutelus	Tuvastab hasartmängu sotsiaalsed mõjud	Valib läbimõeldud toimetuleku-strateegiad	Näitab tagasisides üles siirast empaatiat	Märkused (nt vajab lisatuge / järelkontrolli)

Co-funded by the European Union

1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

ÕPILASE INDIVIDUAALNE KONTROLLNIMEKIRI

Õpilase nimi: _____

Kuupäev: _____

Hindamiskriteeriumid	Jah (selgelt nähtav)	Mõnevõrra (keskpärane)	Veel mitte (vajab suunamist)
Tuvastas emotsionaalse mõju: Märkas ja kirjeldas Carlose loost tulenevaid emotsionaalseid ja sotsiaalseid tagajärgi.			
Soovitas tervislikku toimetulekustrateegiat: Pakkus välja elulise, realistliku ja toimiva abiotsimise kanali või lahenduse.			
Osales rühmatöös lugupidavalt: Kuulas kaaslasi tähelepanelikult, austas privaatsust ja andis empaatilist tagasisidet.			

HINDAMISMAATRIKS RÜHMATÖÖ JA LAHENDUSPLAANI JAOKS

Rühma nimi / number: _____

Kriteeriumid	Suurepärane (3p)	Rahuldav (2p)	Vajab toetust (1p)

Co-funded by the European Union

Selge sõnum ja toimetulekustrateegia	Rühma valitud seisukoht on sügavalt põhjendatud; tegevuskava või nõuanded Carlosele on äärmiselt tervislikud, realistlikud ja elus rakendatavad.	Rühm on teinud selge valiku, kuid toimetulekustrateegiad või abiotsimise sammud jäävad üldiseks ja vajaksid täpsustamist.	Valitud lahendus on ebaselge, praktikas teostamatu või ei paku Carlosele reaalset emotsionaalset tuge.
Loominguline ja kaasav esitlus	Esitlus (plakat, koomiks või rollimäng) on silmapaistvalt loov, detailne ning emotsioone suurepäraselt edasi andev.	Esitlus vastab etteantud juhendile ning ideed on korrektselt vormistatud, kuid loovusest või elulisusest jääb veidi puudu.	Esitlus on poolik, lohakas või minimaalse pingutusega tehtud; ei suuda klassi tähelepanu köita.
Meeskonnatöö ja rollijaotus	Kõik rühmaliikmed panustavad aktiivselt, peavad kinni oma rollidest (kõneleja, tehnik jne) ning toetavad üksteist.	Rühmatöö toimib üldiselt hästi, kuid rollide jaotus on ebavõrdne või mõni liige jääb arutelus pigem passiivseks.	Koostöö on puudulik, meeskonnas esineb tugevaid erimeelsusi või ülesanne lahendatakse ilma ühise aruteluta.

Mõtisklus- ja refleksiooniülesanded õpilastele	*Esitage need küsimused suuliselt ühises ringis või laske õpilastel vastata kirjalikult tunni lõpus vihikusse või refleksioonilehele:* • Milliseid mõtteid või tundeid see Carlose eluline lugu ja koomiks Sinus isiklikult tekitas? • Mida Sa täna õpitu põhjal Carlosele sel hetkel ütleksid või soovitaksid, kui ta oleks Sinu parim sõber? • Kuhu maale saab riskantse käitumisega minna ehk millal peaks Sinu arvates keegi meeleolumuutuste ja rahakaotuste korral kindlasti abi paluma? • Mida Sa panid täna tähele selle kohta, kuidas Sina ja Sinu rühm kriisikava koostamisel koos töötasite ning üksteist kuulasite?
Enesehindamine	**Enesehindamise kontrollnimekiri õpilasele**

Co-funded by the European Union

	Märgi palun ausalt ristikesega need väited, mis Sinu kohta täna tunnis ja rühmatöös kogetu osas tõepoolest kehtivad: ☐ **Osalesin** aktiivselt ja panustasin meeskonnatöö lahenduste leidmisesse. ☐ **Kuulasin** tähelepanelikult teiste rühmaliikmete ideid ja austasin nende arvamust. ☐ **Aitasin** loovalt kaasa tervisliku ja realistliku päästeplaani leidmisele Carlosele. ☐ **Oskan** selgelt selgitada, miks on kriisiolukorras õigeaegne abi palumine eluliselt oluline.
Metoodilised soovitused õpetajale	**Emotsionaalsete reaktsioonide märkamine ja psühholoogiline ohutus:** Kuna varjatud veebihasartmängud, mikrotehingud ja mängusisesed ostud on noorte seas väga levinud, võivad mõned õpilased teemat emotsionaalselt väga isiklikult võtta või tunda oma varasemate kaotuste pärast süüd ja häbi. Looge klassis maksimaalselt turvaline, konfidentsiaalne ja austav keskkond, kus õpilased saavad oma mõtteid jagada ilma maskideta. Olge õpetajana delikaatselt valmis suunama õpilasi pärast tundi privaatselt kooli tugispetsialistide (koolipsühholoog, sotsiaalpedagoog) juurde, kui märkate sügavamat muret, unehäireid või sotsiaalset eraldatust. **Hasartmängulaadsete mängumehhanismide selgitamine:** Arvestage õpilaste erineva küpsusastme ja varasema mängukogemusega ning kohandage selle järgi, kui üksikasjalikult te hasartmängude toimimispõhimõtteid selgitate. Tooge noortele selgeid ja elulisi näiteid digimängudes kasutatavatest veenmismeetoditest: • **Saagikastid ja üllatuspakid (*loot-boxes*):** Juhuslikkusel põhinevad preemiad, kus haruldase eseme saamise tõenäosus on matemaatiliselt väga madal, kuid mis tekitavad ootuse tõttu ajus dopamiinisüste. • **Värvilised võidu- ja preemiaanimatsioonid:** Valgusefektid, helid ja tulevärgid, mis on kopeeritud otse kasiinode mänguautomaatidest, et tekitada ajus võimsat võidutunnet isegi siis, kui tegemist on tühise virtuaalse esemega. • **Napid ebaõnnestumised (*near-misses*):** Olukorrad, kus mäng kuvab visuaalselt, et ihaldatud üliharuldasest esemest või suurest võidust jäi puudu vaid „üksainus millimeeter“, petta saades õpilase aju mõtlema, et järgmine kord on õnn tema poolt. See sunnib riskikäitumist ja ostudega eksperimenteerimist jätkama.

Co-funded by the European Union

LISA I - CARLOSE LUGU: “MÕNI VÕIT, AGA KAOTUS ISEENDALE“

Co-funded by the European Union

Tunnikava 2	
Pealkiri	Kui *skin* maksab rohkem, kui arvate: Liami lugu
Vanuserühm	13-14 aastat
Kestus	45-50 minutit
Õppeeesmärk	Õpilased uurivad elulise juhtumiuuringu (koomiksi) kaudu mängusiseste ostude ja virtuaalsete esemete (skins) liigtarbimise emotsionaalseid, sotsiaalseid ning eetilisi tagajärgi. Nad analüüsivad manipuleerivat mängukujundust ning digitaalseid müügipratikaid, mõtestavad kriitiliselt oma isiklikku kulutamiskäitumist ning töötavad välja strateegiad tervislike digiharjumuste hoidmiseks ja vastutustundlike finantsotsuste tegemiseks.
Õpiväljundid	Tunni lõpuks õpilane: • **tuvastab** ja kirjeldab digimängude ostude ning mikrotehingutega seotud sundkäitumise märke ja ohutunnuseid. • **mõistab** virtuaalsete esemete ostmisega kaasnevat varjatud emotsionaalset, sotsiaalset ja rahalist mõju nii mängijale endale kui ka tema lähedastele. • **koostab** ja põhjendab vastutustundlikke finants- ja digistrateegiaid oma kulutuste juhtimiseks, vahetuks suhtlemiseks ning kaaslaste toetamiseks.
Vajalikud vahendid ja materjalid	• Väljatrükitud või ekraanile kuvatav koomiks/juhtumiuuring: „Liami lugu: Üks virtuaalne ost liiga palju“ („Liam's Story: One Skin Too Far“) (vt LISA I). Illustreerivad pildid saab õpetaja mugavalt valida ja kuvada DigRight Google Play või DigRight App Store rakendusest. • Väikeste rühmade arutelukaardid ja suunavad küsimused • Töövahendid loovtööks (suured paberid, värvilised markerid, kleepmärkmed) • Tahvel või pabertahvel klassi ühiste järelduste koondamiseks
Üksikasjalikud juhised	**Sissejuhatus ja häälestus (5-10 minutit)** • **Häälestav küsimus:** Õpetaja avab tunni küsimusega: *„Miks mõned mängud tekitavad noortes nii suurt ja vastupandamatut kiusatust pärisraha kulutada?“*

Co-funded by the European Union

- **Näidete toomine:** Õpetaja näitab või kirjeldab näiteid mängudest, mis soodustavad mikrotehinguid (nt *gacha*-süsteemid, kosmeetilised välimused ehk *skins*, üllatuspakid ehk saagikastid, lahingupassid ehk *battle pass*).
- **Liami loo tutvustamine:** Õpetaja kirjeldab Liami lugu, rõhutades tema emotsionaalset muutust - kuidas esialgsest suurest põnevusest sai kiiresti paanika, hirm ja sügavad süütunded.

  Liam on 15-aastane ja täiesti kinnisideeks oma lemmikmängust. Iga kord, kui ilmub uus *skin* või saagikast, peab ta selle endale hankima. Ta on juba kulutanud suurema osa oma sünnipäevarahast ja hakanud vanemate krediitkaarti ilma luba küsimata kasutama. Nüüd peidab ta teateid ja kustutab ostudega seotud e-kirju.

  Kuidas oleks Liamil kõige parem selle olukorraga toime tulla?
  a) Rääkida vanematega ja kehtestada igakuine eelarve mängusisesteks kulutusteks
  b) Jätkata salaja kulutamist, kuid lubada peagi lõpetada
  c) Hakata sõpradelt raha paluma, et saaks jätkata mänguesemete ostmist

  a) Hästi tehtud! Ausus ja selge piiri kehtestamine koos vanematega aitab Liamil olukorda kontrolli all hoida ja usaldust taastada. Lisaks õpib ta, kuidas raha vastutustundlikult hallata.
- b) Mitte päris. Probleemi varjamine muudab olukorra ainult hullemaks. Lubadused ei tähenda midagi ilma tegudeta – ta peab muutumiseks astuma konkreetseid samme.
- c) Ei. Raha laenamine mängu esemete ostmiseks on riskantne ja ebaaus. See on hoiatusmärk, et kulutamine on kontrolli alt väljas. Liamil on aeg reaalsusega silmitsi seista ja abi otsida.

- **Tunni eesmärgi ühine sõnastamine:** Õpetaja võtab sissejuhatuse kokku: *„Täna uurimegi Liami loo näitel, kuidas mängusiseste ostude tegemine võib märkamatult täielikult kontrolli alt väljuda - ning mida saame teha, et seda oma elus ennetada ja vältida.“*

Uurimine ja probleemide analüüs (5-10 minutit)

- **Paaristöö:** Õpilased jagunevad paaridesse, et analüüsida Liami käitumist ja valikuid. Paaridele esitatakse kolm suunavat küsimust:
  - *Mis sundis Liamit mängusiseselt järjest ja jätkuvalt raha kulutama?*
  - *Millised on sellise finantskäitumise reaalsed tagajärjed Liamile endale ja tema perele?*
  - *Kuidas võisid mängukujundajad Liamit veenda üha rohkem raha kulutama? Milliseid mehhanisme või psühholoogilisi trikke mängudes selleks kasutati?*
    (Õpetaja aitab noortel märgata võtteid nagu: FOMO ehk ilmajäämishirm, piiratud ajaga saadaval olevad eksklusiivsed esemed, preemiasilmused, sotsiaalne võrdlus edetabelites, silmatorkavad helid ja animatsioonid).
- **Väljavõte paaridelt:** Iga paar paneb kirja:

Co-funded by the European Union

	○ Ühe emotsionaalse mõju Liami kohta. ○ Ühe rahalise või sotsiaalse tagajärje peresuhetele. • **Koondamine tahvlile:** Õpetaja kogub vastused tahvlile kahte suurde rubriiki: **„Liami tunded“** ja **„Tagajärjed teistele“**. **Põhitegevus ja loov probleemilahendus (20 minutit)** • **Rühmatöö ja tegevuskava disain:** Õpilased moodustavad 3-4-liikmelised rühmad. Valmis valikute asemel töötavad meeskonnad täiesti iseseisvalt välja oma lahenduse ja vastuse küsimusele: *„Mida peaks Liam selles kriitilises olukorras järgmisena tegema?“* • **Väljundi vormistamine:** Rühmad valivad endale sobivaima esitlusvormi ja kujundavad: ○ isikliku toetava miniplakati, ○ Liami loo koomiksi ametliku jätku või ○ lühikese elulise sketši/rollimängu. • **Sügavuse julgustamine:** Õpilasi suunatakse lisama töösse emotsionaalset sügavust ja realismi. Soovitatakse kujutada mõttepilvi, sisemonolooge või mängumehaanika poolt tekitatud sotsiaalset survet. • **Konstruktivistlik laiendus (nõuandev roll):** Rühmad integreerivad oma töösse vastuse lisaküsimusele: *„Kui Liami noorem nõbu küsib temalt täna nõu, et mängus esimest ostu teha, siis mida peaks Liam talle vastama ja õpetama?“* **Jagamine ja kaasõpilaste tagasiside (10-15 minutit)** • **Esitlused klassile:** Iga rühm teeb oma loovtöö esitluse või mängib ette valminud sketši. • **Struktureeritud tagasiside kaaslastelt:** Kaasõpilased kuulavad ja analüüsivad pakutud lahendusi, kasutades edasiviivat neljasammulist raamistikku: ○ *„Üks asi, mis mulle teie lahenduses või Carlose/Liami päästeplaanis väga meeldis, oli…“* ○ *„Üks asi, mida võiks selle plaani teostatavuse juures veelgi täiustada, on…“* ○ *„Üks kasulik idee või samm, mida Liam võiks meie arvates kohe järgmisena kasutada, on…“* ○ *„Üks täiesti uus idee või vaatenurk, mida ma sellest rühmast täna õppisin, oli…“* • **Eesmärk:** See struktuur süvendab klassis reflektiivset, empaatilist ja ühisele koostööle suunatud mõtlemist. **Refleksioon ja tunni kokkuvõte (5-10 minutit)** • **Väljumiskaart:** Õpilased täidavad individuaalselt kirjaliku eneseanalüüsi lehe **„3-2-1 refleksioonimall“**: ○ **3** asja, mida Liam selles loos emotsionaalselt tundis või tegi. ○ **2** valusat tagajärge, mis tema tegudest ja ostude varjamisest tulenesid. ○ **1** asi, mida mina õpilasena talle täna isiklikult soovitaksin või südamele paneksin.

Co-funded by the European Union

	• **Põhisõnumi kinnitamine:** Õpetaja võtab tunni kokku tugeva ja mittesüüdistava sõnumiga: *„Pidage meeles, et digimängude põnevuses on oma kulutuste üle kontrolli kaotada tegelikult väga lihtne. Kuid nende ostude ja probleemide varjamine ei paranda kunagi olukorda, vaid teeb mure suuremaks. Õigel ajal abi palumine ja asjast rääkimine ei ole nõrkus, vaid väga suure tugevuse ja enesejuhtimise märk.“*
Link DigRighti rakendusele	Õpilased saavad DigRighti rakenduses tutvuda lugude, väljakutsete ja digitaalse heaolu tööriistadega. Soovi korral tutvuge DigRighti nutirakendusega, mille saab alla laadida **SIIT**
Kaasamise ja kohandamise näpunäited	**Visuaalne ja meeskondlik tugi:** Muukeelsete (keeleõppijate) ja emotsionaalsete või käitumisraskustega õpilaste tõhusaks toetamiseks kasutatakse tunnis visuaalseid koomiksipaneele ning tugevalt struktureeritud rühmatööd. **Selge rollijaotus rühmas:** Kõhklevatele, ebakindlatele või suuremat tuge vajavatele õpilastele antakse meeskonnas täpsed ja turvalised rollid (nt **kirjutaja**, **kunstnik/kujundaja**, **ajamõõtja/vaatleja**), mis vähendab pingeid ja tagab kõigi kaasatuse. **Paindlik eneseväljendus:** Kirjutamisraskustega õpilastel võimaldatakse Liami loo analüüsimisel ja lahenduste pakkumisel teksti kirjutamise asemel loovalt joonistada, kasutada sümboleid või vastata õpetajale suuliselt.
Hindamine ja refleksioon	**Kujundav, õppimist ja arengut toetav hindamine (jooksev vaatlus)** • **Õpetaja roll:** Õpetaja liigub klassis ringi paaristöö ja rühmaarutelude ajal. Ta jälgib meeskondade koostööd, rollidest kinnipidamist ning õpilaste oskust kasutada manipuleeriva mängudisaini paljastamisel kriitilist mõtlemist. **Kaasõpilaste tagasiside** • **Fookus tagasisidel:** Meeskonnatöö esitluste ja jagamise ajal keskendutakse puhtalt õpilaste omavahelisele empaatiale, üksteise toetamisele ning välja pakutud finants- ja kriisistrateegiate loogilisele põhjendamisele. **Individuaalne refleksioon** • **Mõistmise analüüs:** Individuaalse arusaamise, empaatiavõime ja käitumismuutuseks valmisoleku lõplikuks hindamiseks kasutatakse õpilaste täidetud „3-2-1“ väljumiskaarte.

Co-funded by the European Union

Vaatlusvahendid

ÕPETAJA VAATLUSLEHT (kujundav, õppimist ja arengut toetav hindamine)

Klass / Kuupäev: _____

Õpetaja suunised: Kasutage seda lehte paaristöö, rühmas plakatite/sketšide loomise ja esitluste ajal. Märkige õpilase edasijõudmine ristikesega või märkmetega vahetult tunni jooksul.

Õpilase nimi	Osaleb aktiivselt arutelus	Tuvastab ostude emotsionaalsed /rahalised tagajärjed	Mõistab manipuleerivat mängu ülesehitust	Pakub välja kvaliteetseid ja elulisi strateegiaid	Märkused (nt vajab lisatuge / rolli kohandamist)
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

HINDAMISMAATRIKS RÜHMATÖÖ JA LAHENDUSPLAANI JAOKS

Rühma nimi / number: _____

Kriteeriumid	Suurepärane (3p)	Rahuldav (2p)	Vajab toetust (1p)
Asjakohasus ja empaatia	Rühma loodud päästeplaan ja nõuanded on äärmiselt asjakohased ning näitavad sügavat empaatiat Liami olukorra ja emotsioonide suhtes.	Lahendus on igati korrektne ja aitab Liamit, kuid emotsionaalne sügavus ja arusaam peresuhete mõjust jääb pigem pinnapealseks.	Pakutud nõuanded ei ole asjakohased, on pealiskaudsed või ei arvesta üldse Liami emotsionaalse kriisiga.

Co-funded by the European Union

Loominguline esitlus	Esitlus (miniplakat, koomiksi jätk või sketš) on silmapaistvalt loov ja detailne, kujutades ilmekalt sisemonolooge või mängumehaanika survet.	Esitlus on korrektne ja vastab juhendile, kuid loomingulistest elementidest (nt mõttepilvedest, *emojisid* või sümbolitest) jääb veidi puudu.	Töö on vormistatud lohakalt, on poolik või minimaalse pingutusega tehtud; ei suuda rühma sõnumit edasi anda.
Meeskonnatöö ja rollijaotus	Koostöö on eeskujulik - igal liikmel on selge ja aktiivne roll (kirjutaja, kunstnik, vaatleja) ning nad täiendavad üksteist suurepäraselt.	Meeskonnatöö toimib, kuid rollide jaotus on ebavõrdne või mõni liige jääb ühise plaani väljatöötamisel pigem passiivseks.	Rühmas puudub ühine koostöö, esineb tugevaid lahkarvamusi või ülesanne lahendatakse ilma meeskonnaga arutamata.

Mõtisklusülesanded õpilastele	*Esitage need küsimused suuliselt ühises ringis või laske õpilastel vastata kirjalikult tunni lõpus vihikusse või refleksioonilehele:* • Mida oleks Liam Sinu arvates pidanud selles olukorras kohe alguses täiesti teisiti tegema? • Kujuta end korraks Liami rolli: kuidas Sa end tema asemel tunneksid, kui avastaksid, et oled mängu tõttu suure summa raha kaotanud? • Kuhu maale saab mängusiseste ostude ja varjamisega minna ehk millal peaks keegi Sinu arvates kindlasti abi paluma? • Millist kõige olulisemat ja elulisemat nõu peaks Liam andma oma nooremale nõbule või tuttavale, kes on sattumas samasugusesse ostukeerisesse?
Enesehindamine	**Enesehindamise kontrollnimekiri õpilasele** *Täida ja lõpeta tunni või rühmatöö lõpus ausalt järgmised lausealgused:* **Märkamine:** *„Üks väga oluline asi, mida mu rühm aitas mul Liami loo juures mõista, oli see, et…“* **Uus teadmine:** *„Üks uus ja toimiv strateegia vastutustundlikuks mängimiseks ning kulutuste piiramiseks, mida ma täna õppisin, on…“* **Minu panus:** *„Üks hea idee, loov lahendus või mõte, millega mina täna oma rühma plaani aitasin täiustada, oli…“*

Co-funded by the European Union

Metoodilised soovitused õpetajale	**Finantsmurede ja häbitunde märkamine:** Kuna mängusisesed ostud ja virtuaalsed esemed (*skins*) võivad noorte seas tekitada suurt sotsiaalset survet, olge äärmiselt tähelepanelik õpilaste suhtes, kes võivad teemat liiga isiklikult võtta või hakata tunnis rääkima oma reaalsetest peresisestest rahalistest raskustest. **Mõistev ja toetav foon:** Hoidke arutelu toon alati soojal, mõistval ja absoluutselt hinnanguvabal tasemel. Rahustage õpilasi ja tuletage neile meelde, et eksimused digimaailmas on noorte seas sagedased. Vajaduse korral pakkuge pärast tundi delikaatselt ja privaatselt võimalust pöörduda kooli tugispetsialistide (koolipsühholoog, sotsiaalpedagoog) poole, et tagada neile turvaline abi ja konfidentsiaalsus.

Co-funded by
the European Union

LISA I - LIAMI LUGU: ÜKS VIRTUAALNE OST LIIGA PALJU

Co-funded by the European Union

Tunnikava 3	
Pealkiri	Digitaalsete kulutuste ja ususe mõistmine: finantshügieen ja usaldus
Vanuserühm	12-14-aastased
Kestus	45-50 minutit
Õpieesmärk	Õpilased uurivad ja mõistavad digitaalsete kulutustega (nt mängusisesed ostud, mikrotehingud) seotud varjamise, ebaususe ning salajase rahalaenamise tegelikke põhjuseid. Nad analüüsivad sellise käitumise emotsionaalseid ja sotsiaalseid tagajärgi peresuhetele ning sõprusele ning töötavad välja praktilised strateegiad, mis toetavad ausat suhtlemist, usalduse taastamist ja vastutustundlikke rahalisi harjumusi digikeskkonnas.
Õpiväljundid	Tunni lõpuks õpilane: • **tuvastab** ja nimetab levinud põhjuseid ning sotsiaalseid survepunkte, miks noored oma digitaalsete kulutuste kohta valetavad või salaja raha laenavad. • **tunneb ära** ja selgitab digiostudega seotud ebaususe ja varjamise emotsionaalset ning sotsiaalset mõju iseenda vaimsele tervisele ja lähedastele suhetele. • **loob** isiklikud või rühmapõhised strateegiad, mis soodustavad avatud ja ausat suhtlemist vanematega ning vastutustundlikku finantskäitumist.
Vajalikud vahendid/materjalid	• Projektor, ekraan või interaktiivne nutitahvel videote kuvamiseks • Õpetlikud koomiksipaneelid või stsenaariumid DigRighti nutirakendusest, veebilehelt või õppematerjalide komplektist (vt LISA I) • Eneseanalüüsi ja refleksiooni töölehed (vt LISA II) • Kirjutusvahendid (pastakad, pliiatsid, värvilised viltpliiatsid) • Suur plakatipaber, valge tahvel või digitaalne ühissein • Värvilised kleepmärkmed (Post-it) või indekskaardid
Üksikasjalikud juhised	**Sissejuhatus ja häälestus (5-10 minutit)**

Co-funded by the European Union

	• **Mõttepaus ja häälestus:** Õpetaja palub õpilastel mõelda olukordadele, kus keegi nende eakaaslastest või tuttavatest on varjanud oma tegelikke kulutusi või salaja raha laenanud, ilma et oleks sellest lähedastele ausalt rääkinud.
	• **Koomiksi kuvamine:** Õpetaja näitab DigRight Google Play või DigRight App Store rakendusest või veebilehelt pärit koomiksit, mis kujutab noort inimest, kes valetab oma digitaalsete ostude ja mikrotehingute kohta (vt LISA I).
	
	14-aastane Emma armastab oma avatareid kohandada ja gacha-mänge mängida. Ta hakkas vanematele valetama oma kulutuste kohta ja laenas isegi sõpradelt raha, ilma neile tõtt rääkimata. Kui temalt küsitakse, vastab ta lihtsalt: „Pole ju midagi erilist.“
	
	Kuidas peaks Emma oma kulutamisharjumustega toime tulema?
	a) Olla oma käitumise suhtes aus ja otsida tervislikumaid viise mängudest rõõmu tundmiseks
	b) Valetada edasi, kuni keegi sellest teada ei saa
	c) Lihtsalt lõpetada raha laenamine, kuid varjata ülejäänut
	
	Võimalik tagasiside vastusevariantidele:
	a) Tubli! Oma käitumise tunnistamine on esimene samm muutuse suunas. Ta saab ikka veel mänge nautida – lihtsalt viisil, mis ei kahjusta teda ega teisi.
	b) See pole õige vastus. Valetamine tekitab usaldamatust ega lahenda sügavamat probleemi. Hiljem on seda veel raskem parandada.
	c) Poolik lahendus ei aita. Ühe halva harjumuse lõpetamine, kuid ülejäänu varjamine ei tee asja korda. Täielik ausus on ainus väljapääs.
	
	• **Klassi kaasamine:** Arutelu avatakse kahe suunava küsimusega:
	  ○ *„Miks võib kellegi jaoks olla nii keeruline rääkida tõtt selle kohta, kui palju ta veebis või mängudes tegelikult kulutab?“*
	  ○ *„Millised varjatud tunded (nt häbi, hirm, sotsiaalne surve) võivad viia salajase raha laenamiseni?“*
	• **Eesmärk:** Aktiveerida õpilaste eelnevad teadmised ja luua klassiruumis turvaline ning eelarvamustevaba keskkond avatud aruteluks.
	
	Uurimine ja probleemide analüüs (5-10 minutit)
	
	• **Rühmatöö:** Õpilased arutlevad väikestes rühmades ja kaardistavad peamised põhjused, miks noored digitaalseid kulutusi varjavad või nende kohta valetavad. Õpetaja suunab neid arvesse võtma

Co-funded by the European Union

	selliseid tegureid nagu eakaaslaste sotsiaalne surve, hirm karistuse ees või tekkinud sundkäitumine.
	• **Tagajärgede kaardistamine:** Rühmad analüüsivad sellise ebaaususe võimalikke pikaajalisi tagajärgi, sealhulgas usalduse kaotust pereringis ja reaalseid finantsprobleeme.
	• **Ühine arutelu ja kriitilised küsimused:** Meeskonnad jagavad oma ideid klassiga, et luua ühine arusaam teema keerukusest. Mõtete koondamise ajal esitab õpetaja järgmised kriitilised küsimused:
	  ○ *„Millised mängude või rakenduste disainilahendused ja müügitrikid võivad teha kasutajale aus olemise eriti raskeks?“*
	  ○ *„Kas teie arvates on teatud mängud teadlikult loodud selleks, et inimeste emotsioonidega manipuleerida ja neid kulutama panna? Kuidas?“*
	  ○ *„Kas inimeste sundkäitumisest või sotsiaalsest survest kasumi teenimine on meediaplatvormide poolt eetiline?“*
	
	Põhitegevus ja loov probleemilahendus (20 minutit)
	
	• **Lahenduste disainimine (rollimäng või visuaal):** Õpilased töötavad individuaalselt või paarides, et luua lühike rollimäng, sketš või visuaalne tegevuskava.
	• **Ülesande sisu:** Stsenaarium peab kujutama olukorda, kus esineb digitaalsete kulutustega seotud ebaausust või salajast laenamist, ning näitama, kuidas seda avatud ja ausa suhtlemise abil lahendada. Õpilasi julgustatakse lavastama nii probleemi tuuma kui ka positiivset, usaldust taastavat lahendust.
	• **Alternatiivsed vormid (plakat/sõnum):** Loova kirjutamise või joonistamise eelistajad võivad luua infoplakateid või digitaalseid visuaalseid sõnumeid, mis edendavad finantsilist ausust ja vastutustundlikku digitaalset kulutamist. Töö peab sisaldama praktilisi näpunäiteid abi palumise, impulsside ohjamise ja mängupiirangute seadmise kohta.
	
	Jagamine ja kaasõpilaste tagasiside (10-15 minutit)
	
	• **Esitlused ja lavastused:** Paarid ja õpilased esitlevad oma rollimänge, sketše või plakateid kogu klassile.
	• **Struktureeritud tagasiside kaaslastelt:** Pärast iga esitlust analüüsivad kaasõpilased nähtut, vastates kolmele edasiviivale küsimusele:
	  ○ *„Mis oli selle esitluse või sketši kõige peamine ja olulisem sõnum?“*
	  ○ *„Kui realistlikuna ja elulisena tundus rühma poolt välja pakutud suhtluslahendus?“*

Co-funded by the European Union

	○ *„Millist head nõuannet või finantsnippi sa omalt poolt sellele plaanile veel lisaksid?“* • **Eesmärk:** Tugevdada klassis meeskonnatööd, arendada suhtlemisoskusi ja süvendada teema mõistmist eakaaslaste eluliste näidete kaudu. **Järelemõtlemine ja refleksioon (5-10 minutit)** • **Väljumiskaart:** Õpilased täidavad individuaalselt oma refleksioonipäeviku või kirjaliku lehe **„3-2-1 refleksioonimall“**: ○ **3** olulist asja, mida ma täna ususe, usalduse ja digitaalsete kulutuste seoste kohta õppisin. ○ **2** suuremat väljakutset või kiusatust, millega noored võivad ausaks jäämisel silmitsi seista. ○ **1** reaalne tegevus või samm, mida mina kavatsen teha, et oma isiklikke kulutamisharjumusi ja nutiaega parandada. • **Tunni kokkuvõte:** Soovi korral juhib õpetaja lühikest lõpuringi, rõhutades tunni põhisõnumit: *„Pidage meeles, et digimaailmas tehtud finantsvead võivad olla valusad, kuid ausus on ainus tööriist, mis loob ja taastab usaldust. Avatud rääkimine aitab alati ära hoida palju suuremaid rahalisi ja emotsionaalseid probleeme.“*
Viide DigRighti rakendusele	Kasutage DigRighti rakenduse mooduleid, mis keskenduvad digitaalsele otsustamisele ja rahalisele vastutusele, et tugevdada ususe ja raha haldamise teemalisi õppetunde. Kasutage koomiksipilte. Soovi korral tutvuge DigRighti nutirakendusega, mille saab alla laadida **SIIT**
Kaasamise ja kohandamise näpunäited	**Sotsiaalne ja keeleline tugi:** Õpilastele, kes vajavad tuge eneseväljenduses või sotsiaalsetes oskustes, pakutakse rollimängudeks ettevalmistatud lihtsaid stsenaariume ja suunavaid lausealguseid. **Digitaalsed abivahendid:** Keeleõppijate ja HEV-õpilaste toetamiseks kasutatakse visuaalseid materjale ja alternatiivseid esitlusvorme, mis on mugavalt kättesaadavad DigRighti rakendusest, ametlikult veebisaidilt ja EduKitist. **Enesekindluse kasvatamine:** Õpivajadustega arvestamiseks soodustatakse järjepidevat eakaaslaste toetust ja turvalist koostööd väikestes gruppides, mis vähendab esitlusärevust.
Hindamine ja refleksioon	**Kujundav, õppimist ja arengut toetav hindamine (jooksev vaatlus)**

Co-funded by the European Union

	• **Õpetaja roll:** Õpetaja liigub klassis ringi rühmaarutelude ja rollimängude/sketšide ajal, jälgides õpilaste koostööoskust ja kriitilist mõtlemist. • **Dokumenteerimine:** Õpetaja teeb jooksvalt märkmeid, et kaardistada ja dokumenteerida iga õpilase individuaalset kaasatust, panust ning sisulist teemast arusaamist. **Enesehindamine ja refleksioon** • **Õpiväljundite analüüs:** Toimub tunni lõpus individuaalselt täidetavate refleksioonipäevikute või „3-2-1“ väljumiskaartide kaudu. • **Kaaslaste tagasiside:** Rollimängude ja plakatite jagamise ajal kasutatav tagasisideformaat võimaldab eakaaslastel hinnata üksteise suhtlemisoskust, empaatiavõimet ja pakutud lahenduste elulisust.

Vaatlusvahendid

MAATRIKS: FINANTSILISE AUSUSE JA USALDUSE HINDAMINE

Rühma nimi / number / õpilase nimi: _____

Kriteeriumid	Suurepärane (3p)	Rahuldav (2p)	Vajab toetust (1p)
Aususe ja tagajärgede mõistmine	Näitab aususe ja usalduse sügavat ning selget mõistmist; selgitab põhjalikult digiostude varjamise tagajärgi ning nende emotsionaalset mõju endale ja lähedastele.	Näitab selget arusaamist; selgitab salajase kulutamise või rahalaenamise tagajärgi mõnevõrra üksikasjalikult ja korrektselt.	Näitab vaid osalist arusaamist; tagajärgede selgitus on piiratud, pinnapealne või ebaselge.
Loovus ja realistlikkus (rollimäng/plakat)	Esitab äärmiselt loovaid ideid; stsenaariumid, rollimängud või plakatid on täielikult realistlikud, elulised ja tihedalt seotud noorte reaalsete olukordadega.	Lahendused on loovad ja enamasti realistlikud; töös on näha head seost tegelike digitaalsete survepunktidega.	Ilmutab mõningast loovust, kuid realism on piiratud; välja pakutud ideed ja suhtluslahendused on liiga lihtsad või ebajärjekindlad.

Co-funded by the European Union

Koostöö ja austav suhtlemine	Töötab järjepidevalt suurepäraselt koos kaasõpilastega; suhtleb alati lugupidavalt, toetavalt ja annab meeskonnatöösse silmapaistva panuse.	On üldiselt koostööaldis ja sõbralik; suhtleb meeskonnas enamasti austavalt ning osaleb ülesannete lahendamises.	Töötab rühmas vaid mõnikord koostöövalmilt; suhtlemine kaaslastega on ebajärjekindel või õpilane jääb passiivseks.
Kaasõpilaste tagasiside kvaliteet	Antud tagasiside on alati austav, erakordselt konkreetne, läbimõeldud, empaatiline ja konstruktiivne.	Tagasiside on üldiselt selge, austav ja konstruktiivne; pakub kaaslastele toimivaid mõtteid.	Tagasiside jääb ebamääraseks, liiga lühikeseks või vaid mõnevõrra abistavaks; sisuline selgus puudub.

ÕPETAJA VAATLUSLEHT (kujundav, õppimist ja arengut toetav hindamine)

Õpilase nimi: _____

Klass / kuupäev: _____

Oskuste valdkond	Vaadeldud käitumine tunni jooksul	Jah	Mõnikord	Ei	Kommentaarid / tähelepanekud
Osalemine	Osaleb tegevustes ja aruteludes aktiivselt; järgib õpetaja juhiseid; aitab rühmaülesandeid kohusetundlikult täita.				
Empaatia	Hoolib kaaslaste tunnetest; kuulab teiste muresid ja lugusid tähelepanelikult; arvestab erinevate vaatenurkadega.				
Austav suhtlemine	Räägib viisakalt; ootab aruteludes oma korda; väldib teiste sõna katkestamist; kasutab teadlikult positiivset keelt.				

Co-funded by the European Union

Koostöö	Töötab meeskonnas koostööaldiselt; aitab abivajavaid kaaslasi; jagab rühmasisest vastutust õiglaselt ja võrdselt.				
Probleemide lahendamine	Proovib emotsioonide või tüli tekkimisel erinevaid strateegiaid; säilitab rahu; aitab lahendada rühma ees seisvaid väljakutseid.				
Tagajärgede teadlikkus	Oskab tegevuste käigus iseseisvalt selgitada või ära tunda ebaaususe ja varjamisega kaasnevaid reaalseid tagajärgi.				

Mõtlemisülesanded õpilastele	*Esitage need küsimused suuliselt ühises ringis või laske õpilastel vastata kirjalikult tunni lõpus vihikusse või refleksioonilehele:* • Miks on täielik ausus ja läbipaistvus seoses digitaalsete kulutustega (äpiostud, mängusisesed tehingud) meie lähedastele suhetele nii oluline? • Mis teeb rahaasjades ja tehtud finantsvigades aus olemise noorte jaoks sageli nii kohutavalt raskeks? • Kuidas saad Sa reaalselt ja emotsionaalselt toetada oma sõpra, kellel märkad olevat tõsiseid raskusi digitaalsete kulutuste või võlgadega? • Milliste ohumärkide ja disainitrikkide järgi saad Sa edaspidi kohe ära tunda mängu, rakenduse või veebisaidi, mis üritab Sind manipuleerida pärisraha kulutama? • **Kriitiline mõttekoht (edasijõudnud õpilastele):** Kas meediaplatvormide ja mängufirmade lakkamatu kinnisidee teenida kasutajate sundkäitumise pealt raha on märk digitaalsest dehumaniseerimisest (inimväärtuse kahanemisest)?
Enesehindamine	**Enesehindamise kontrollnimekiri õpilasele** *Märgi palun ausalt ristikesega need väited, mis Sinu täna tunnis ja rollimängus osalemise kohta tõepoolest kehtivad:* ☐ **Väljendasin** oma isiklikke mõtteid ja finantsseisukohti klassile/paarilisele täiesti selgelt.

Co-funded by the European Union

	☐ **Kuulasin** teiste rühmaliikmete lugusid ja ideid tähelepanelikult ning vahele segamata. ☐ **Andsin** galeriiringkäigul või esitluste ajal kaaslastele kasulikku ja edasiviivat tagasisidet. ☐ **Õppisin** täna digitaalse ususe ja usalduse taastamise kohta midagi täiesti uut ning väärtuslikku.
Metoodilised soovitused õpetajale	**Ebamugavustunde ja eitamise märkamine:** Kuna rahaga seotud valetamine ja salajane laenamine on noorte seas tugevalt looritatud häbitundega, jälgige arutelu ajal tähelepanelikult klassi dünaamikat. Mõni õpilane võib reageerida tugeva ebamugavustunde, vaikimise või hääleka eitamisega. Julgustage alati klassiruumis avatust, kuid austage rangelt õpilaste privaatsuse piire. **Diskreetne ja konfidentsiaalne tugi:** Olge erakordselt tähelepanelik nende õpilaste suhtes, kellel võib endal või kelle perel on isiklik eluline kogemus rahaliste raskustega või digitaalsete ostusõltuvustega. Ärge sundige kedagi isiklikke lugusid klassi ees jagama. Pakkuge vajaduse korral pärast tundi täiesti diskreetset ja privaatset tuge või suunake nad delikaatselt edasi kooli tugispetsialistide juurde.

Co-funded by the European Union

LISA I - EMMA LUGU: KUI MÄNG MUUTUB LIIGA KALLIKS - “SEE POLE JU SUUR ASI?”

Co-funded by the European Union

LISA II - ENESEANALÜÜSI TÖÖLEHT: PEEGELDUSPÄEVIK

Digitaalne rahakulutamine ja ausus

Ees- ja perekonnanimi: _____

Kuupäev: _____

1. Mida ma õppisin täna digitaalsete kulutuste ja ususe kohta?

Kirjuta 2-3 lauset, milles selgitad, millised olid Sinu peamised järeldused ja mõtted tänasest tunnist:

_____

---

2. Miks võib keegi sotsiaalses või digikeskkonnas oma rahakulutamise või laenamise kohta valetada?

Loetle oma sõnadega 2-3 võimalikku põhjust või survepunkti (nt häbi, hirm, sotsiaalne surve):

- _____
- _____
- _____

3. Kuidas mõjutab digiostude varjamine ja ebaausus suhteid minu pere või sõpradega?

Selgita, kuidas Sinu lähedased võivad end sellises olukorras tunda või kuidas usalduse kaotus neid mõjutab:

_____

Co-funded by the European Union

4. Mida saan ma ette võtta, kui tunnen vastupandamatut kiusatust oma kulutusi varjata või salaja raha laenata?

Kirjuta üles 1-2 positiivset ja tervislikku strateegiat või sammu, mida saaksid reaalselt rakendada (nt piirangute seadmine, abi palumine):

- _____
- _____

5. 3-2-1 Eneseanalüüsi mudel

Võta tänane kogemus kokku kolme lühikese punkti abil:

- **3 olulist asja, mida ma täna digiostude ja finantshügieeni kohta õppisin:**
  1. _____
  2. _____
  3. _____
- **2 küsimust, mis mul selle teemaga seoses veel tekkisid või mõtlema panid:**
  1. _____
  2. _____
- **1 konkreetne asi või harjumus, mida ma luban edaspidi oma digielus täiesti teisiti teha:**
  1. _____

Co-funded by
the European Union

Tunnikava 4	
Pealkiri	Veel üks keerutus - veebipõhised kihlveomängud: õppimine Noah loost
Vanuserühm	16-18-aastased
Kestus	45-50 minutit
Õpieesmärk	Õpilased analüüsivad kriitiliselt, kuidas veebipõhised kihlveomängud ja hasartmängulaadsed elemendid kasutavad meelitavat ning veenvat disaini kasutajate emotsioonide ja otsuste mõjutamiseks. Nad uurivad süsteemseid seoseid üksikisiku käitumise ja suuremate struktuuride (mängutööstuse ärimudelid, platvormide disain, seadusandlus) vahel ning töötavad ühiselt välja strateegiad ja ettepanekud tervislikuma digikeskkonna, eetilise ettevõtluse ning sotsiaalse teadlikkuse edendamiseks.
Õpiväljundid	Tunni lõpuks õpilane: • **analüüsib**, kuidas meelitavad disainistrateegiad (nt muutuvad preemiasilmused, näilised napid ebaõnnestumised, saagikastid) mõjutavad otseselt mängija käitumist, finantsotsuseid ja valmisolekut riske võtta. • **hindab**, kuidas individuaalsed mänguotsused ja mikrotehingud mõjutavad süsteemseid tegureid, nagu mängufirmade tuluallikad, tööstusharu stiimulid ja digitaalsete hasartmängude riiklikud regulatsioonid. • **mõtestab** ja kritiseerib hasartmängulaadsete mehhanismide laiemat ühiskondlikku ning eetilist mõju (nt alaealiste kokkupuude varjatud hasartmängudega, seadusandlikud lüngad, ettevõtete sotsiaalne vastutus). • **loob** koostöös rühmaga praktilisi strateegiaid ja ettepanekuid, mis toetavad nii üksikisiku vaimset heaolu kui ka vajalikke süsteemseid muudatusi digikeskkonnas.
Vajalikud vahendid/materjalid	• Väljatrükitud või ekraanile kuvatav koomiks/juhtumiuuring: „Vaid üksainus keerutus veel“ („Just One More Spin“) DigRighti nutirakendusest või vt allpool toodud tunnikava LISA I. • Reaalsed visuaalsed näited veenvatest mängumehhanismidest (nt saagikastide avamise ekraanipildid, rakendusesisesed agressiivsed hüpikaknad, mänguvaluuta pakkumised) • Väikeste rühmade suunavad arutelukaardid ja küsimused

Co-funded by the European Union

	• Kirjutusvahendid, värvilised viltpliiatsid, A4-paberid ja kleepmärkmed (Post-it) • Vabatahtlik lisamaterjal: ülevaatlik uudisartikkel või lühitekst saagikastide (loot-boxes) riikliku reguleerimise kohta (nt Euroopa riikide näitel) • Tahvel, pabertahvel või digitaalne ühistööriist

Üksikasjalikud juhised	**Sissejuhatus ja häälestus (5-7 minutit)**
	• **Kiirküsitlus klassis:** Õpetaja avab tunni lühikese küsimusega: *„Kui paljud teist on mänginud mängu, kus on münte, tasulisi keerutusi või n-ö müstilisi auhindu?“*
	• **Koomiksi analüüs:** Õpetaja näitab tahvlil või ekraanil koomiksit „Vaid üksainus keerutus veel“ (*„Just One More Spin“*) ning esitab klassile küsimused:
	  ○ *„Mis juhtub Noah'ga igas pildis? Kuidas muutub piltide jooksul tema meeleolu, pinge ja käitumine?“* Õpilasi julgustatakse arutelus tuginema oma isiklikele kogemustele.
	
	Noah hakkas mängima veebikasiino-tüüpi mänge mängurakenduse kaudu. Alguses oli see „lihtsalt lõbu pärast”, kuid nüüd kulutab ta pärisraha, püüdes tagasi võita seda, mida on kaotanud. Ta veenab end, et see on ohutu, kuid jätab söögikordi vahele ja eirab sõnumeid, et saaks mängida.
	
	Mida peaks Noah järgmisena tegema?
	a) Lõpetama mängimise ja pöörduma abi saamiseks kellegi poole, keda ta usaldab
	b) Jätkata mängimist, kuni ta on kaotatud raha tagasi võitnud
	c) Suunduma teise kihlveoäppi, kus on paremad võiduvõimalused
	
	Võimalik tagasiside vastustele:
	a) Täpselt! Parim samm on lõpetada ja paluda abi enne, kui olukord veelgi halveneb. Lähedase inimese toetus võib teha suurt vahet.
	b) Pole hea mõte. Kaotuste tagasi võitmine viib vaid veel suuremate kaotusteni. Nii paneb hasartmäng sind lõksu.
	c) Ikka riskantne. Rakenduse vahetamine ei lahenda probleemi – see lihtsalt hoiab kahjuliku tsükli käigus.
	
	• **Konstruktivistlik eesmärkide seadmine:** Õpetaja suunab õpilasi kaasa mõtlema:
	  ○ *„Mida te tahate selle teema kohta tänase tunni lõpuks täielikult mõista?“*
	  ○ *„Millised küsimused või kahtlused teil selliste hasartmängulaadsete mängude kohta juba praegu on?“*
	• **Küsimuste koondamine:** Õpetaja kogub õpilaste küsimused ja mõtted tahvlile ning lisab need ametlikult tunni õpitulemustesse.

Co-funded by the European Union

	• **Eesmärk:** suurendada õpilaste isiklikku osalust ja huvi; kujundada tund ühiselt loodud uurimisprotsessiks, mitte õpetaja poolt ette dikteeritud kuivaks sisuks. **Uurimine ja süsteemne analüüs (5-10 minutit)** • **Uurimuslik tegevus väikestes rühmades:** Õpilased arutlevad rühmades sügavamate ja analüütiliste küsimuste üle, mis on jaotatud kolme teemablokki: 1. **Veenev ja meelitav disain:** *Millised konkreetsed mängumehhanismid on selles koomiksis teadlikult loodud selleks, et hoida mängijaid ekraani ees? Kuidas need mõjutavad noore emotsioone, ajataju või ratsionaalset mõtlemist?* 2. **Struktuursed ja süsteemsed mõjud:** *Kuidas meediaplatvormid ja mängufirmad nendelt mehhanismidelt tegelikult hiiglaslikku kasumit teenivad? Miks on paljud valitsused (nt Euroopas) hakanud kaaluma või juba kehtestanud saagikastide (loot-boxes) karme riiklikke regulatsioone?* 3. **Individuaalne vs. süsteemne tasand:** *Kus lõpeb mängija täiesti vaba, isiklik valik ja kus algab süsteemse, manipuleeriva disaini poolt juhitud käitumine?* • **Kokkuvõte:** Rühmad teevad oma arutelupunktidest kiire kirjaliku või suulise kokkuvõtte, et jagada peamisi järeldusi kogu klassiga. **Põhitegevus ja protsessile orienteeritud loovtöö (20 minutit)** • **Uurimisülesande valimine:** Tootele keskendumise asemel valivad rühmad ühe kõrgetasemelise, protsessile orienteeritud uurimisülesande nelja variandi hulgast: ○ **Variant A — Poliitiline mikrodebatt:** Meeskonnad valmistavad ette lühikesed argumendid või poliitilised soovitused väitlussõiduks: *„Kas videomängude saagikaste ja hasartmängulaadseid elemente tuleks seaduse silmis reguleerida täpselt samamoodi nagu päris kasiinosid ja hasartmänge?“* ○ **Variant B — Kriitiline disainiväljakutse:** Õpilased kujundavad mehaaniliselt ümber ühe Noah mängu funktsiooni, et vähendada sõltuvusriske. Nad eemaldavad näiteks n-ö napi ebaõnnestumise (*near-miss*) animatsiooni, lisavad automaatsed kulutuste piirangud või muudavad preemiate saamise ajastust. Rühmad põhjendavad, kuidas see muudatus reaalselt mängijaid kaitseb. ○ **Variant C — Uurimuslik dialoog / Podcasti kava:** Õpilased koostavad 5 kriitilist ja sügavat küsimust, mida nad sooviksid esitada kas mängu arendajale, riiklikule reguleerijale, psühholoogile või teismelisele mängijale, ning selgitavad argumenteeritult, miks iga küsimus on elulise tähtsusega. ○ **Variant D — Süsteemikaart:** Rühmad joonistavad ja kaardistavad suurele paberile nähtamatud seosed ja mõjutusahelad mängijate, mängufirmade, reklaamijate, suunamudijate/mõjutajate ning riiklike reguleerijate vahel.

Co-funded by the European Union

	Nad tuvastavad kaardil kriitilised punktid, kus muutused ja reguleerimine on kõige tõhusamad. **Jagamine ja intellektuaalne kaaslaste tagasiside (10-15 minutit)** ● **Järelduste esitamine:** Iga rühm jagab lühidalt oma loova uurimistöö tulemusi klassiga. ● **Dialoogiline kaaslaste tagasiside:** Lihtsate ja pealiskaudsete „meeldib / võiks parem olla“ kommentaaride asemel põhineb tagasiside sügaval dialoogil, kus kaasõpilased kasutavad järgmisi mõtlemapanevaid lausealguseid: ○ *„Teie rühma süsteemne analüüs ja argumendid aitasid mul täielikult ümber mõelda selle kohta, et…“* ○ *„See kriitiline küsimus või lahendus, mille teie esitlus minu sees parajasti tekitas, on…“* ○ *„Teie välja toodud vaatenurk pani mind tõsiselt kahtlema oma senistes eeldustes seoses…“* ● **Eesmärk:** See formaat muudab hindamise ja tagasiside andmise klassis ühiseks intellektuaalseks uurimiseks ja sisukaks mõttevahetuseks. **Refleksioon ja tunni kokkuvõte (5-10 minutit)** ● **Kõrgema taseme refleksioonileht:** Õpilased teevad individuaalse kirjaliku kokkuvõtte, vastates märkmikus või töölehel ühele järgmistest sügavatest eetilistest küsimustest: ○ *„Kui Sa saaksid astuda mängu arendaja ette, siis millise ühe kriitilise küsimuse esitaksid Sa talle tema manipuleerivate disainivalikute kohta?“* ○ *„Kuidas saaksid mehaanilised muudatused mängu disainis ja koodis reaalselt vähendada noorte kahjulikku ning sunduslikku mängimist?“* ○ *„Millised täpsed sotsiaalsed ja eetilised kohustused peaksid olema mängijatel endil, arendusettevõtetel ja riiklikel valitsustel?“* ○ *„Kus peaks Sinu isikliku õiglustunde kohaselt jooksma selge piir puhtalt lõbusa, põneva mängimise ja teadliku, manipuleeriva rahakurnamise vahel?“* ● **Eesmärk:** Need refleksioonipunktid lähevad kaugemale lihtsast faktide meenutamisest, arendades õpilastes püsivat kriitilist, eetilis-moraalset ning ühiskondlikku mõtlemist.
Link DigRighti rakendusele	Õpilased saavad DigRighti rakenduses uurida pikemaid lugusid, digitaalse heaolu tööriistu ja otsuste tegemisega seotud väljakutseid. Soovi korral tutvuge DigRighti nutirakendusega, mille saab alla laadida **SIIT**

Co-funded by the European Union

Kaasamise ja kohandamise näpunäited	**Visuaalsed näited:** Abstraktsete ärimudelite mõistmise toetamiseks kuvatakse klassile ekraanil või jaotusmaterjalina reaalseid, elulisi näiteid meelitavast disainist (nt saagikastide avamise animatsioonid või vilkuvad võidusümbolid). **Mitmekesised õpiteed:** Õpilastele pakutakse teadmiste omandamiseks ja eneseväljenduseks erinevaid viise, lubades neil valida suulise arutelu, visuaalse süsteemikaardi joonistamise või uurimuslike küsimuste koostamise vahel. **Kultuuriline tundlikkus:** Arutelude juhtimisel võetakse teadlikult arvesse klassi kultuurilist ja sotsiaalset mitmekesisust, kuna digimängude tarbimine, rahalised võimalused ja hasartmängudesse suhtumine on pereti väga erinevad. **Psühholoogiline ohutus:** Õpilastele, kelle perel või neil endil on valus isiklik kogemus mängusõltuvuse või finantskriisiga, tagatakse võimalus tundlikest mikrodebattidest delikaatselt kõrvale jääda, pakkudes neile privaatset ja turvalist asendustegevust. **Keeleline ja terminoloogiline tugi:** Keerulise ja abstraktse sõnavara (nt *muutlikud preemiasilmused, monetiseerimine, regulatsioon*) omandamist toetatakse lihtsate, eluliste ja igapäevaste analoogiate ning näidetega.
Hindamine ja refleksioon	**Kujundav, õppimist ja arengut toetav hindamine (jooksev analüüs)** ● **Uurimuse jälgimine:** Toimub reaalajas kogu tunni vältel, hinnates õpilaste aktiivsust, meeskonnatööd ja süsteemsete seoste loomise oskust rühmatöö etapis. ● **Analüütiline mõtlemine:** Õpetaja kaardistab ja jälgib, kuidas õpilased suudavad liikuda üksikisiku tasandilt kõrgemale ehk ühiskondliku ja eetilise mõtlemise tasandile (nt ettevõtete vastutus, riiklik seadusandlus). **Õpiväljundite tõendamine** ● **Dialoogiline koostöö:** Rühmade vahel peetavat sügavat, dialoogilist tagasisidet ja üksteise eeldustes kahtlemist kasutatakse otsese kujundava hindamise tõendina õpilaste sotsiaalsete oskuste kohta. ● **Kõrgema taseme refleksioon:** Tunni lõpuks täidetud eetiliste refleksiooniküsimuste kirjalik läbivaatamine pakub õpetajale selge ülevaate iga õpilase kriitilise meediapädevuse ja väärtushinnangute tasemest.
Vaatlusvahendid	

Co-funded by the European Union

ÕPETAJA VAATLUSLEHT (kujundav, õppimist ja arengut toetav hindamine)

Klass / Kuupäev: _____

Õpetaja suunised: Kasutage seda lehte rühmatöö variantide (debatt, disainiväljakutse, podcast, süsteemikaart) ja dialoogilise tagasiside etapi ajal. Märkige õpilase edasijõudmine ristikesega või märkmetega vahetult tunni jooksul.

Õpilase nimi	Tuvastab emotsionaal-sed mõjud	Analüüsib meelitavat disaini	Hindab süsteemseid mõjusid	Soovitab strateegiaid / küsimusi	Osaleb rühmatöös toetavalt	Märkused (nt vajab lisatuge / asendus-tegevust)
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

ÕPILASE INDIVIDUAALNE KONTROLLNIMEKIRI

Õpilase nimi: _____

Kuupäev: _____

Hindamiskriteeriumid ja oskused	Jah (selgelt nähtav)	Osaliselt (keskpärane)	Veel mitte (vajab suunamist)
Tuvastas emotsionaalsed ja käitumuslikud mõjud: Märkas ja kirjeldas Noa loost tulenevaid pingeid ning riskikäitumise märke.			

Co-funded by the European Union

Analüüsis meelitavaid disainielemente: Tunneb ära ja selgitab, kuidas näilised napid ebaõnnestumised või saagikastid mängijat mõjutavad.			
Hindas struktuurseid ja süsteemseid mõjusid: Mõistab seoseid isikliku mänguotsuse, mängufirmade tulude ja riiklike regulatsioonide vahel.			
Soovitas läbimõeldud strateegiaid või küsimusi: Pakkus välja sisukaid tulevikujuhiseid, eetilisi küsimusi või mehaanilisi disainimuudatusi.			
Osales rühmatöös lugupidavalt ja konstruktiivselt: Kuulas kaaslasi tähelepanelikult, hoidis psühholoogilist ohutust ja panustas dialoogi.			

HINDAMISMAATRIKS PROTSESSILE ORIENTEERITUD UURIMISTÖÖ JAOKS

Rühma nimi / number: _____

Kriteeriumid	Suurepärane (3p)	Rahuldav (2p)	Vajab toetust (1p)
Selge sõnum toimetuleku, poliitika või disaini kohta	Rühma pakutud sõnum, poliitiline soovitus või disainilahendus on sügavalt ja kriitiliselt põhjendatud; näitab suurepärast arusaamist eetikast ja seadusandlusest.	Rühma seisukoht on korrektne ja asjakohane, kuid pakutud poliitilised või mehaanilised muudatused jäävad üldiseks ega ava teema süsteemset sügavust.	Esituse sõnum on ebaselge, pealiskaudne või ebareaalne; ei suuda luua seost üksikisiku heaolu ja suuremate struktuuride vahel.
Loominguline esitlus ja läbimõeldud seosed	Uurimistöö väljund (debatiargumendid, süsteemikaart, podcasti kava) on silmapaistvalt loov ja detailne, näidates selgeid seoseid erinevate osapoolte vahel.	Töö on igati korrektne ja vastab juhendile, kuid loomingulistest elementidest, elulistest analoogiatest või visuaalsetest seostest jääb veidi puudu.	Esitlus on poolik, lohakas või minimaalse pingutusega tehtud; ei suuda rühma sisulisi järeldusi klassile edasi anda.

Co-funded by the European Union

Meeskonnatöö ja dialoogiline mõtlemine	Koostöö on eeskujulik - rühm peab sisukat intellektuaalset dialoogi, arendab üksteise mõtteid ja kaasab tagasisides sügavaid lausealguseid.	Rühmatöö toimib hästi ja meeskond on ülesande lahendanud koos, kuid aruteludes ja tagasiside andmises kaldutakse pigem lihtsate kommentaaride poole.	Koostöö on puudulik, meeskonnas esineb tugevaid erimeelsusi, osa liikmeid on täielikult tõrjutud või ülesanne lahendatakse ilma ühise dialoogita.

Mõtisklusülesanded õpilastele	*Esitage need kõrgema taseme küsimused suuliselt ühises ringis või laske õpilastel vastata kirjalikult vihikusse või refleksioonilehele:* • Kuidas mõjutavad erinevad kultuurilised taustad või sotsiaalmajanduslikud tegurid (nt pere rahalised võimalused, sotsiaalne surve sõpruskonnas) noorte mängukogemust ning valmisolekut teha mängusiseseid oste? • Kuidas saaksid riiklikud seadused ja tarkvaralised muudatused vähendada noorte mängusõltuvuse riske? Millised konkreetsed disaini- või poliitilised muudatused (nt kohustuslikud kulutuslaed, algoritmide muutmine) aitaksid Noad sel hetkel kõige rohkem ja miks? • Millised eetilised ja sotsiaalsed kohustused peaksid lastele ja noortele suunatud toodete loomisel olema suurtel mängufirmadel ning meediaplatvormidel?
Metoodilised soovitused õpetajale	• **Vältige isikliku süü või nõrkuse vihjamist:** Ära tekita õpilastes muljet, et mängu lõksu jäämine on märk nende halvast iseloomust või puudulikust enesekontrollist. Rõhutage järjepidevalt, et sunduslik ekraaniaeg ja ostusoovid tulenevad tipptasemel käitumispsühholoogide loodud võimsatest, spetsiaalselt manipuleerimiseks disainitud süsteemidest. • **Julgustage süsteemset mõtlemist:** Aidake õpilastel näha suurt pilti. Suunake neid mõistma, kuidas mängutööstuse kasumimudelid, rakenduste kood, suunamudijate reklaamid ja riiklikud regulatsioonid (või nende puudumine) suunavad ning mõjutavad otseselt iga üksiku mängija igapäevast käitumist. • **Pöörake tähelepanu emotsionaalsetele seostele ja tabudele:** Kuna hasartmängud ja mikrotehingud on tugevalt seotud peresiseste finantskriiside või võlgadega, võib mõnel õpilasel olla teemaga väga valus isiklik kogemus. Hoidke arutelu anonüümsena, ärge sundige kedagi oma lugusid jagama ja olge valmis pakkuma diskreetset tuge. • **Toetage õpilaste juhitud uurimistööd:** Rakendage sotsiaalkonstruktivistlikku õpikäsitlust. Tunnustage ja võtke arvesse õpilaste endi tõstatatud küsimusi ning laske klassi huvi- ja fookuspunktidel kujundada arutelu tegelikku suunda.

Co-funded by the European Union

	• **Kasutage reaalse elu näiteid:** Too teoreetiliste mõistete selgitamiseks elulisi näiteid, mis on noortele tuttavad (nt striimerite sponsorlus, hasartmängude otseülekanded Twitchis ja Kickis, mängufirmade kohtuvaidlused ning ülemaailmsed, näiteks Belgia või Belgia-Madalmaade karmid *loot-box*'ide eeskirjad). • **Toetage aruteludes austavat ja argumenteeritud dialoogi:** Rõhutage teema mitmetahulisust. Suunake noori nägema, et nendel probleemidel on korraga nii eetilised, majanduslikud (mängufirmade ärihuvid, riigitulud) kui ka sügavad psühholoogilised vaatenurgad. • **Paku edasijõudmise võimalusi (diferentseerimine):** Andke eriti edukatele või teemast sügavamalt huvitatud õpilastele võimalus teha iseseisvat uurimistööd: koostada ametlikke poliitika- või seaduseelnõu dokumente, uurida rahvusvahelisi hasartmänguregulatsioone, kirjutada põhjalikku disainikriitikat või luua täiesti eetilisi mängudisaini ettepanekuid.

Co-funded by
the European Union

LISA I - NOAH LUGU: AINULT ÜKS KEERUTUS VEEL!

Co-funded by the European Union

Tunnikava 5	
Pealkiri	Lucas ja FIFA Ultimate Team: mikrotehingute ringi katkestamine
Vanuserühm	14-16-aastased
Kestus	50 minutit
Õpieesmärk	Õpilased mõistavad ja analüüsivad, kuidas mikrotehingud ja saagikastide mehhanismid (nt jalgpallurite kaardipakkide ostmine) sellistes mängudes nagu FIFA Ultimate Team võivad tekitada hasartmänguga sarnaseid sõltuvusmustreid. Nad õpivad tuvastama manipuleerivaid disainielemente, tundma ära mängusiseste ostude ja virtuaalse kulutamise ohumärke ning töötavad välja isiklikud strateegiad neile psühholoogilistele lõksudele vastuseismiseks, et teha tulevikus tervislikumaid ning teadlikumaid mänguvalikuid.
Õpiväljundid	Tunni lõpuks õpilane: • **tuvastab** ja nimetab vähemalt kolm videomängude mikrotehingute manipuleerivat omadust ja disainitrikki. • **selgitab** analüüsivalt, kuidas need mängusisesed funktsioonid kasutavad inimajus ära kognitiivseid lõkse (nt kontrolli illusioon, n-ö napi ebaõnnestumise ehk „peaaegu võidu“ efekt). • **koostab** ja põhjendab vähemalt kahte praktilist isiklikku strateegiat, et vältida kahjulikke ning impulsiivseid kulutamismustreid digimängudes.
Vajalikud vahendid/materjalid	• Projektor, ekraan või interaktiivne nutitahvel • Illustreeritud stsenaarium või koomiksileht „Lucas ja FIFA Ultimate Team“ DigRighti nutirakendusest • Suunavad arutlusküsimuste kaardid rühmadele • Ühine digitaalne tahvel või esitlussein (nt Padlet vms ühistööriist) klassi ideede koondamiseks
Üksikasjalikud juhised	**Sissejuhatus ja häälestus (5 minutit)** • **Stsenaariumi tutvustamine:** Õpetaja tutvustab õpilastele illustreeritud või jutustatud stsenaariumi „Lucas ja FIFA Ultimate Team“. Teemat toetava ja illustreeriva pildi saab õpetaja mugavalt

Co-funded by the European Union

valida ja kuvada DigRight Google Play või DigRight App Store rakendusest või vt tunnikava LISA I.

Lucas on juba pikka aega mänginud mängu „FIFA Ultimate Team", ta on kulutanud palju raha, ta tahab pidada sammu kõige legendaarsemate jalgpalluritega, ta ei valmistu koolis tundideks ette, ta puudub tundidest, ta on unine või rahutu ega suhtle teistega eriti palju.

Kuidas peaks Lucas oma kulutamisharjumustega toime tulema?
A) Lõpetada „FIFA" mängimine, kuni tema koolitulemused paranevad ja vanemad annavad talle taskuraha.
B) Vähendada „FIFA" mängimisele kuluvat aega ja saada vanematelt nõusolek mikroostude tegemiseks.
C) Määrata kindlaks aeg ja eelarve (nt 2 tundi ja maksimaalselt 2 eurot nädalas) või loobuda mängust lõplikult ja asendada see muude tegevustega (sport, hobid ja sõbrad).

Võimalikud tagasisided antud vastustele.
A) Pole parim valik! See võib tunduda ajutise lahendusena, kuid see ei ole tõhus. Oht on selles, et ta jätkab oma kohustuste eiraamist, mis võib kaasa tuua negatiivseid tagajärgi.
B) See on hea idee, kuid mitte parim! Probleemi ignoreerimine võib aja jooksul kaasa tuua tõsisemaid tagajärgi, nagu õpiraskused ja sotsiaalne isolatsioon.
C) Suurepärane valik. Ajaliste piirangute kehtestamine või mängust loobumine ja selle asendamine muude tegevustega on nutikas viis leida tasakaal lõõgastumise ning keskendumise ja produktiivsuse vahel.

- **Kiirarutelu klassis:** Õpetaja palub õpilastelt kiireid reageeringuid ja mõtteid:
  - *„Kirjeldage Lucase tundeid sel hetkel, kui ta uued kaardipakid ostis."*
  - *„Miks teie arvates proovis ta ikka ja jälle uuesti, kuigi ta ei saanud sealt soovitud jalgpallureid?"*
- **Seostamine eesmärkidega:** Õpetaja sidustab loo tunni põhifookusega: uurida, kuidas mängud võivad disainitrikkide abil sundida mängijaid ekraani taga sunduslikult raha kulutama. Õpetaja rõhutab, et tunni eesmärk ei ole mängijate hukka mõistmine või süüdistamine, vaid manipuleerivate strateegiate paljastamine, et õpilasi kaitsta ja mängusõltuvust ennetada.

Uurimine ja psühholoogiliste lõksude kaardistamine (10 minutit)

Co-funded by the European Union

- **Rühmatöö suunavate küsimustega:** Õpetaja jagab klassi väiksemateks rühmadeks ja annab igale meeskonnale arutelukaardid, millel on järgmised suunavad küsimused:
  - *„Miks usuvad mängijad nii kindlalt, et just see järgmine ostetav pakk on see õnnelik?“*
  - *„Milliseid tugevaid emotsioone tekitab mängijas n-ö napi ebaõnnestumise ehk „peaaegu võidu“ efekt?“*
  - *„Miks on ohtlik ja petlik kulutada mängus korduvalt näiliselt väikeseid summasid (nt vaid 1 euro korraga)?“*
- **Järelduste jagamine:** Õpilased arutlevad meeskonnas, kirjutavad ideed üles ja jagavad oma peamisi tähelepanekuid kogu klassiga.
- **Õpetaja kokkuvõte:** Õpetaja suunab ja toetab õpilasi kolme peamise psühholoogilise lõksu defineerimisel: **kontrolli illusioon** (arvamus, et juhust saab juhtida), **napi ebaõnnestumise efekt** (tunne, et võit oli ühel joonel) ja **muutlikud preemiad** (juhuslikkusel põhinevad tasud, mis tekitavad põnevust).

Põhitegevus ja „Mängude detektiivibüroo“ loovtöö (20 minutit)

- **Rollide sissejuhatus:** Õpetaja tutvustab õpilasrühmadele praktilist tööülesannet. Iga õpilasrühma käsitletakse tunnis kui **„Mängude detektiivibürood“**.
- **Uurimustöö ja analüüs:** Rühmad saavad ülesandeks uurida ja analüüsida mõnda tegelikku, neile tuttavat populaarset videomängu (nt FIFA, Fortnite, Brawl Stars vms), täites selleks spetsiaalse detektiivi töölehe:
  1. *Vaadake mängu ja selle ostusüsteeme tähelepanelikult ning leidke sealt vähemalt kolm manipuleerivat disainielementi.*
  2. *Selgitage argumenteeritult, kuidas need manipuleerivad elemendid võivad noorel viia mängu- või ostusõltuvuseni.*
- **Ellujäämisjuhendi disainimine:** Saadud andmete põhjal koostavad rühmad loova **„Mängija ellujäämisjuhendi“**, mis sisaldab praktilisi ennetusnõuandeid (nt igapäevaste finants- ja ajapiirangute seadmine, disainilõksude teadlik äratundmine, mängimine puhtalt lõbu, mitte võidu või sotsiaalse staatuse nimel).
- **Vormistamine:** Õpilased saavad ise valida juhendi väljundvormi (plakat, infograafika, flaier/voldik või digitaalne esitlus).
- **Esitlus:** Valmis tööd pannakse klassis välja toetavaks galeriiringkäiguks. Esitletav sisu peab rõhutama meediakriitilist teadlikkust ja reaalseid ennetusmeetmeid.

Jagamine ja toetav tagasiside (10 minutit)

- **Galeriiringkäik:** Iga rühm eksponeerib oma loodud ellujäämisjuhendit. Klass liigub ruumis ringi ja analüüsib teiste meeskondade loodud töid. Õpilased märgivad üles korduvaid strateegiaid ja ühiseid nippe, mis tugevdab noortes mõtet, et

Co-funded by the European Union

	ennetamine on võimalik ning võim oma otsuste üle on nende endi kätes.
	• **Väljumiskaardi täitmine:** Õpetaja palub õpilastel individuaalselt täita kirjalik **„3-2-1 väljumiskaart“**:
	  ○ **3** manipuleerivat disainitunnust, mida ma oskan nüüd mängudes kohe ära tunda.
	  ○ **2** tugevat emotsiooni, mille tekkimisele pean ma mängides teadlikult tähelepanu pöörama.
	  ○ **1** isiklik praktiline strateegia, mida ma hakkan alates tänasest oma digielus kasutama.
	• **Tööde edasine kasutus:** Õpetaja rõhutab, et õpilased-autorid saavad oma ellujäämisjuhendeid pärast tundi veelgi täiustada ning parimad tööd saab visuaalselt eksponeerida klassiruumis või kooli koridorides, et jagada meediapädevuse teadmisi ja kasulikke ennetusvõtteid ka teistele koolikaaslastele.
	
	Refleksioon ja tunni kokkuvõte (5 minutit)
	• **5-minutiline mini-essee:** Tund lõppeb rahuliku individuaalse tagasisidega. Õpilased täidavad lühikese struktureeritud eneseanalüüsi lehe, tuginedes lausealgustele:
	  ○ *„Üks asi, mis mulle tänase tunni või rühmatöö juures kõige rohkem meeldis, oli…“*
	  ○ *„Üks täiesti uus idee, mõte või disainitrikk, mida ma täna juurde õppisin, on…“*
	  ○ *„Üks parandusettepanek või detail, mida võiks selle teema käsitlemisel veel muuta, on…“*
	• **Kokkukogumine:** Õpetaja kogub mini-esseed nimeta kokku, et kasutada neid vahetu sisendina järgmiste tundide kohandamiseks ja kujundavaks hindamiseks.

Link DigRighti rakendusele	Õpilased saavad DigRighti rakenduse abil jälgida oma mänguharjumusi, tutvuda näpunäidetega ja arendada vastupanuvõimet manipuleerivatele mikrotehingutele. Soovi korral tutvuge DigRighti nutirakendusega, mille saab alla laadida **SIIT**
Kaasamise ja kohandamise näpunäited	• **Mitmemodaalne õpivara:** Oskuste parimaks arendamiseks kasutatakse tunni jooksul DigRighti nutirakendusest pärit mitmekesiseid visuaale, elulisi koomiksilugusid ja struktureeritud töölehti. • **Vaba valik eneseväljenduses:** Õpiraskustega, keelelise barjääriga või madalama emotsionaalse intelligentsusega õpilaste toetamiseks lubatakse neil oma mõtteid ja lubadusi esitada täiesti vabalt kas suulisel või kirjalikul kujul.

Co-funded by the European Union

	• **Kultuuriline asjakohasus:** Kõik tunnis kasutatavad näited, mängud ja ostumehhanismid on täpselt kohandatud sihtrühma vanusele, huvidele ning tänapäeva noorte digitaalkultuurile (nt FIFA, Fortnite). • **Täpne rollijaotus rühmas:** Meeskonnatöös ja „detektiivibüroodes“ jagatakse õpilastele selged ja turvalised rollid (**kirjutaja**, **kõneleja**, **illustraator/kujundaja**), mis tagab, et iga õpilane saab vastavalt oma tugevustele panustada.
Hindamine ja refleksioon	**Kujundav, õppimist ja arengut toetav hindamine (jooksev analüüs)** • **Õpetaja roll:** Õpetaja kasutab kujundavat hindamist süsteemselt kogu tunni vältel ja lõpus. Ta jälgib noorte aktiivsust ajurünnakutes, psühholoogiliste lõksude kaardistamisel ning meeskonnatöös. • **Teadmiste rakendamine:** Rühmatöö käigus valminud loomingulised plakatid, infograafikud ja ellujäämisjuhendid on õpetajale otseseks tõendiks õpiväljundite saavutamise ja teadmiste praktilise rakendamise kohta. **Enese- ja kaasõpilaste hindamine** • **Isiklik refleksioon:** Individuaalselt täidetav „3-2-1“ väljumiskaart ja 5-minutiline mini-essee näitavad õpilase isiklikku eneseanalüüsi sügavust ning kriitilist meediapädevust. • **Õpiringi sulgemine:** Enesehindamine aitab õpilastel saada teadlikuks oma tegelikest fookusstrateegiatest, samas kui galeriiringkäigul põhinev toetav kaasõpilaste hindamine tugevdab ühist ja mittesüüdistavat õppimist klassiruumis.

Vaatlusvahendid

ÕPETAJA VAATLUSLEHT (kujundav, õppimist ja arengut toetav hindamine)

Klass / Kuupäev: _____

Õpetaja suunised: Kasutage seda lehte „mängude detektiivibüroo“ rühmatöö, ellujäämisjuhendite loomise ja galeriiringkäigu ajal. Märkige õpilase edasijõudmine ristikesega või märkmetega vahetult tunni jooksul.

Õpilase nimi	Osaleb aktiivselt tegevustes	Tuvastab kolme manipuleerimis-mehhanismi	Pakkus välja positiivseid strateegiaid	Märkused (nt vajab lisatuge / rolli kohandamist)

Co-funded by the European Union

1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

ÕPILASE INDIVIDUAALNE KONTROLLNIMEKIRI

- **Õpilase nimi:** _____
- **Kuupäev:** _____

Hindamiskriteeriumid ja oskused	Jah (selgelt nähtav)	Osaliselt (keskpärane)	Veel mitte (vajab suunamist)
Aktiivne osalus: Võtab aruteludest osa, täidab detektiivi töölehte ja järgib juhiseid.			
Manipuleerimise tuvastamine: Leiab ja nimetab mängudest vähemalt kolm ostusõltuvust tekitavat disainitrikki.			
Positiivsete strateegiate loomine: Pakub ellujäämisjuhendisse elulisi, realistlikke ja toimivaid ennetusnõuandeid.			

HINDAMISMAATRIKS DETEKTIIVITÖÖ JA ELLUJÄÄMISJUHENDI JAOKS

Rühma nimi / number: _____

Kriteeriumid	Suurepärane (3p)	Rahuldav (2p)	Vajab toetust (1p)

Co-funded by the European Union

Sisuline selgitus ja analüüs	Rühm selgitab meediakriitiliselt ja vigadeta, kuidas mängusisesed mikrotehingud noore käitumist mõjutavad.	Selgitus on asjakohane ja korrektne, kuid seosed sõltuvuskäitumisega jäävad pigem pinnapealseks.	Analüüs on puudulik, laialivalguv või ei vasta üldse etteantud videomängu näidetele.
Psühholoogiliste lõksude täpne tuvastamine	Tuvastab eksimatult peamised lõksud (kontrolli illusioon, muutlikud preemiad ja „peaaegu võidu“ efekt) ning selgitab nende toimimist.	Tuvastab mõned kognitiivsed lõksud ja trikid, kuid ajab mõisted või nende sisu kohati segamini.	Ei suuda kognitiivseid lõakse mängust üles leida või esitab teemaga mitteseotud ideid.
Strateegiate loovus ja rakendatavus	Ellujäämisjuhend (plakat, infograafik vms) on silmapaistvalt loov, asjakohane ning sisaldab igapäevaelus kohe rakendatavaid ennetusnippe.	Juhend on igati viisakas ja vastab reeglitele, kuid nõuanded jäävad liiga üldiseks (nt *„ära osta pakke“*).	Välja pakutud ennetusnõuanded on täiesti ebamäärased, ebareaalsed või praktikas teostamatud.
Rühmatöö ja rollidest kinnipidamine	Koostöö on eeskujulik - meeskond peab sisukat dialoogi ja igaühel on aktiivne panus (kirjutaja, kõneleja, illustraator).	Rühmatöö toimib, kuid rollide jaotus on ebavõrdne või mõni liige jääb ühise juhendi loomisel passiivseks.	Koostöö on puudulik, meeskonnas esineb tugevaid lahkarvamusi või ülesanne lahendatakse ilma ühise aruteluta.

Väljumiskaardi ja mini-essee kontroll: Õpetaja kasutab tunni lõpus täidetavat „3-2-1“ väljumiskaarti ja 5-minutilist esseed otsese tõendina selle kohta, kas õpilased on manipuleerivad omadused ning isiklikud toimetulekustrateegiad individuaalselt omandanud.

Mõtisklusülesanded õpilastele	*Esitage need küsimused suuliselt ühises ringis või laske õpilastel vastata kirjalikult tunni lõpus vihikusse või refleksioonilehele:* • Millises olukorras, hetkel või mänguseisus tunned Sa isiklikult kõige suuremat ja vastupandamatut kiusatust kulutada pärisraha mängusisestele ostudele?

Co-funded by the European Union

	• Kuidas ja milliste ohumärkide järgi saad Sa iseendas või kaaslases aru, millal süütu digitaalne „lõbu“ muutub teadlikult disainitud lõksuks? • Mida täpselt ja kuidas ütleksid Sa oma heale sõbrale (nagu Lucas), kes tunnistab meeleheites, et tunneb end mikrotehingute ja kaotuste ringis täielikult lõksus olevat?
Enesehindamine	**Enesehindamise kontrollnimekiri õpilasele** *Märgi palun ausalt ristikesega need väited, mis Sinu täna omandatud teadmiste ja detektiivitöö kohta tõepoolest kehtivad:* ☐ **Tunnused:** Oskan videomängudes kohe nimetada vähemalt 3 manipuleerivat disainitrikki ja ostulõksu. ☐ **Mõistmine:** Oskan selgelt selgitada, kuidas need kognitiivsed lõksud (nt muutlikud preemiad) mängija aju petavad. ☐ **Kaitse:** Oskan nimetada vähemalt 2 praktilist ja elulist kaitsestrateegiat, et hoida oma digikulutused kontrolli all.
Metoodilised soovitused õpetajale	**Modereerimine ja hinnanguvaba foon:** Arutelude juhina pöörake suurt tähelepanu rühma- ja klassidünaamikale. Kuna paljud noored armastavad virtuaalsete pakkide avamist, võivad mõned õpilased asuda mikrotehinguid häälekalt kaitsma kui puhtalt „lõbusat ja põnevat tegevust“. Ärge asuge nendega vastasseisu. Suunake arutelu fookus alati moraalselt hukka mõistmiselt teadlikule enesejuhtimisele, vaba valiku säilitamisele ja algoritmide nähtamatule manipuleerimisele. **Ohumärkide märkamine ja diskreetne tugi:** Pöörake tunni jooksul erakordset ja delikaatset tähelepanu õpilastele, kes näitavad üles ilmseid ostusõltuvuse või liigtarbimise märke (nt räägivad suurtest rahalistest kaotustest või varjamisest). Vältige avalikku vastandumist klassi ees, kuid olge valmis pakkuma neile pärast tundi diskreetset ja konfidentsiaalset järeltoetust või suunama nad kooli tugispetsialistide poole. **Rollipõhine kaasatus ja elulised näited:** Toetage tagasihoidlikumaid või ebakindlaid õpilasi, määrates neile „detektiivibüroos“ väga selged, turvalised ja jõukohased ülesanded (nt illustraator või kirjutaja). Tunni asjakohasuse ja noorte samastumisvõime tõstmiseks kasutage alati kaasaegseid näiteid nende seas hetkel populaarsetest mängudest (FIFA, Brawl Stars, Fortnite). Pidage meeles kuldreeglit: ennetamine on alati parem kui tagajärgedega tegelemine.

Co-funded by the European Union

LISA I - LUCASE LUGU: LUCAS JA FIFA ULTIMATE TEAM

Co-funded by the European Union

Tunnikava 6	
Pealkiri	Mäng mängu taga: kuidas mitte lasta end manipuleerida
Vanuserühm	16-18-aastased
Kestus	50 minutit
Õpieesmärk	Õpilased õpivad kriitiliselt ära tundma ja analüüsima online-mängudes kasutatavaid manipuleerimisstrateegiaid (nt mikromaksed, saagikastid, nappide ebaõnnestumiste mehhanismid ja sotsiaalne surve) ning töötavad eneserefleksiooni, tehisintellekti simulaatori ja meeskonnatöö kaudu välja konkreetsed ning elulised kaitsestrateegiad nende vastu võitlemiseks.
Õpiväljundid	Tunni lõpuks õpilane: • **analüüsib** meediakriitiliselt ja kriitiliselt digitaalseid sõnumeid ning tunneb ära videomängude varjatud manipuleerimisstrateegiad. • **kujundab** isiklikku vastutustunnet ja eneseregulatsiooni oma aja ning rahaliste vahendite teadlikul haldamisel veebikeskkonnas. • **arendab** suhtlemis- ja koostööoskusi, töötades meeskonnas ühiste ennetuslahenduste väljatöötamise nimel.
Vajalikud vahendid/materjalid	• Hariduslik lühivideo saagikastide ja hasartmänguliste elementide toimimisest: Vt õppevideo: Loot box'id ja mängudisain • Ligipääs interaktiivsetele õpiplatvormidele (nt Kahoot või Quizizz) kiirete ja kaasavate teadmiste kontrolli küsimuste esitamiseks • Nutitelefon, tahvelarvuti või arvuti internetiühendusega, et kasutada tehisintellekti rakendust (nt ChatGPT või Copilot) dialoogi simuleerimiseks „manipuleeriva mänguga“ • Suured A3-formaadis paberilehed ja värvilised markerid • Värvilised kleepmärkmed (Post-it paberid) • Projektor, ekraan või nutilaud
Üksikasjalikud juhised	**Sissejuhatus ja häälestus (5 minutit)** • **Õpivideo vaatamine:** Õpetaja näitab klassile sissejuhatuseks lühikest hariduslikku YouTube'i videot sellest, kuidas

Co-funded by the European Union

videomängudes toimivad saagikastid ja hasartmängulaadsed mikrotehingud.

- **Emotsioonide kaardistamine:** Õpilastel palutakse kirjutada ühele värvilisele kleepmärkmele (*Post-it*) see peamine emotsioon, mida mängijad nende arvates tunnevad vahetult virtuaalse kaardipaki või üllatuskasti avamise hetkel.
- **Seina loomine:** Õpilased kleebivad oma emotsioonide kleepmärkmed tahvlile, luues ühise visuaalse fooni järgnevaks analüüsiks.

Uurimine ja probleemide analüüs (10 minutit)

- **Juhendatud klassiarutelu:** Õpetaja suunab õpilasi meediakriitilisele mõtlemisele, esitades tahvli juures kaks suunavat küsimust:
  - *„Miks meediaplatvormid ja mänguettevõtted selliseid juhuslikkusel põhinevaid ostumehhanisme üldse kasutusele võtavad?“*
  - *„Mida võidab sellest tehingust pahaaimamatu mängija ja mida võidab tegelikult suurettevõte?“*
- **Ideede koondamine:** Õpilased pakuvad aktiivselt ideid ja õpetaja märgib murekohad tahvlile.
- **Psühholoogiliste lõksude selgitamine:** Õpilaste vastustele tuginedes selgitab õpetaja lahti kolm peamist mängudisaini manipuleerivat strateegiat: **kontrolli illusioon** (usk, et juhust saab juhtida), **napi ebaõnnestumise ehk „peaaegu võidu“ efekt** (tunne, et võit jäi juuksekarva kaugusele) ja **muutlikud preemiad** (etteaimamatud tasud, mis tekitavad ajus tugeva dopamiinisüsti).

Põhitegevus: Tehisintellekti (AI) eksperiment (10 minutit)

- **Rühmitamine ja ülesanne:** Õpetaja jagab õpilased väikestesse rühmadesse ning palub neil koostada nutiseadmes tehisintellekti juturobotile (nt ChatGPT või Copilot) kaval ja suunav ülesandepüstitus (*prompt*).
  Enne ülesannet tuletab õpetaja meelde, et juturobotisse ei sisestata isikuandmeid ega päris juhtumite tuvastatavaid üksikasju ning tehisintellekti vastuseid tuleb hinnata kriitiliselt.
- **TI-le rolli andmine:** Chatbotil palutakse kehastuda manipuleeriva ja agressiivse videomängu rolli. Näiteks: *„Mängi manipuleeriva mängu rolli. Kasuta erinevaid varjatud psühholoogilisi tehnikaid, disainitrikke ja veenmismeetodeid, et veenda mind mängijana ostma siit poest veel üht viimast tasulist kaardipakki.“*
- **Kriitiline vaatlus:** Õpilased astuvad TI-ga dialoogi, jälgivad juturoboti argumente ja analüüsivad neid kriitiliselt, kirjutades

Co-funded by the European Union

paberile üles pealkirja **„Tuvastatud manipuleerivad tehnikad“** alla kõik psühholoogilised konksud, mida AI nende peal katsetas.

Jagamine, loovtöö ja kaaslaste tagasiside (15 minutit)

- **Juhendi disainimine:** Tuginedes TI-ga kogetule, loob iga rühm visuaalse teavitustöö (plakat, infograafika, voldik või digitaalne esitlus) pealkirjaga **„Kuidas ära tunda manipuleerimist mängudes?“**. Töö peab selgelt välja tooma ohumärgid, disainitrikid ja liigtarbimise tagajärjed.
- **Eksponatsioon:** Pärast lühikest loovtöö aega esitatakse tulemused klassile. Füüsilised plakatid riputatakse klassiruumi seintele, digitaalsed tööd kuvatakse ühisel ekraanil või esitlusseinal.
- **Galeriiringkäik:** Õpilased teevad klassis vaikse ringkäigu, analüüsivad teiste rühmade loodud juhendeid ning jätavad üksteise tööde külge kleepmärkmeid koos toetava tagasiside, küsimuste ja täiendusettepanekutega.

Projektimeetod - ennetuskampaania algatus (5 minutit)

- **Väljakutse esitamine:** Iga rühm mõtleb välja ja esitab klassile ühe väikese, noortelt noortele suunatud digitaalse teadlikkuse tõstmise kampaania idee (nt lühikese TikToki/Reelsi ennetusvideo stsenaarium, digitaalne meem, sotsiaalmeediapostituse üleskutse või kooli infoflaier).
- **Struktuurne lühikirjeldus:** Meeskonnad sõnastavad oma projekti tuuma nelja küsimuse abil: **Kes? Mis? Kus? Kuidas?** (nt *Kes teeb? Mis on sõnum? Kus platvormil levitatakse? Kuidas see kaaslasi aitab?*). Neid loovaid ennetusprojekte saavad õpilased huvi korral edasi arendada ja päriselt ellu viia väljaspool ainetundi või loovtöö raames.

Järelemõtlemine ja tunni kokkuvõte (5 minutit)

- **Foorimeetodi rakendamine:** Õpetaja võtab tunni kokku kiire visuaalse enesehindamisega. Iga õpilane tõstab õpetaja märguande peale üles ühe värvilise kaardi või sümboli:

  Roheline kaart: *Mina saan teemast täielikult aru ja oskan neid mängulõakse elus ära tunda ning neile vastu seista.*

  Kollane kaart: *Sain uusi teadmisi, kuid mul on veel mõningaid küsimusi või kahtlusi.*

Co-funded by the European Union

	Punane kaart: *Ma ei ole veel täielikult veendunud või vajan nendes mõistetes täiendavat selgitust.* • **Lõpukinnitus:** Õpetaja reageerib reaalajas tõstetud kaartidele, annab vajadusel kiireid lisaselgitusi ja kinnitab tunni põhisõnumit, saates õpilased vahetundi meediapädevate ja teadlike digikodanikena.
Link DigRighti rakendusele	Õpilased saavad DigRighti rakendust kasutada oma mänguharjumuste jälgimiseks, näpunäidete saamiseks ja vastupanu arendamiseks manipuleerivatele mikrotehingutele. Soovi korral tutvuge DigRighti nutirakendusega, mille saab alla laadida **SIIT**
Kaasamise ja kohandamise näpunäited	**Paindlik eneseväljendus:** Spetsiifiliste õpivajadustega õpilaste toetamiseks kohandatakse ülesandeid vastavalt nende tugevustele: kirjutamisraskustega noori julgustatakse mõtteid väljendama joonistamise või suulise kõne kaudu, kõneraskustega õpilasi aga joonistamise ja kirjalike sõnumite abil. **Digitaalne kättesaadavus:** Kõik tunnis vajaminevad digitaalsed ressursid, TI-juturoboti platvormid ja videojuhendid jagatakse õpilastele lühilinkide või QR-koodide kaudu, tagades neile kiire ning mugava ligipääsu otse isiklikest nutitelefonidest. **Universaalsed analoogiad:** Abstraktsete meediatermite ja algoritmiliste lõksude (nt *muutlikud preemiad*) mõistmist toetatakse lihtsate eluliste võrdluste ning selgete visuaalsete näidete abil.
Hindamine ja refleksioon	**Kujundav, õppimist ja arengut toetav hindamine (jooksev analüüs)** Õpetaja hindab õpilaste teadmiste omandamist ja oskuste arengut reaalajas järgmiste jaotiste kaudu: • **Tegevuste vaatlus:** Õpilaste aktiivsuse, analüüsivõime ning empaatia jälgimine emotsioonide ajurünnakul, tehisintellektiga (AI) dialoogi simuleerimisel ja galeriiringkäigul. • **Interaktiivne kiirküsitlus:** Mänguliste platvormide (Kahoot/Quizizz) kasutamine tunni jooksul, et kontrollida mehaaniliste disainilõksude teoreetilist mõistmist.

Co-funded by the European Union

	• **Loovtööde analüüs:** Meeskondade valminud ennetusmaterjalide (plakatid, voldikud, infograafikud) ja loovate kampaaniaprojektide (Kes? Mis? Kus? Kuidas?) hindamine vastavalt sisule. **Enesehindamine** • **Foorimeetodi rakendamine:** Tunni viimastel minutitel kasutatav visuaalne foorikaartide süsteem pakub õpetajale vahetu ülevaate iga õpilase isiklikust eneseregulatsioonist ning valmisolekust uusi kaitsestrateegiaid praktikas rakendada.
Metoodilised soovitused õpetajale	**Hinnanguvaba ja turvaline aruteluruum:** Julgustage õpilasi jagama oma isiklikke digi- ja ostukogemusi täiesti vabalt ning hinnanguvabalt. Rõhutage klassi ees järjepidevalt, et kedagi ei arvustata ega panda paika tema poolt esitatud lugude, tehtud vigade või kulutatud summade põhjal. See on vajalik psühholoogilise ohutuse tagamiseks. **Fookus ennetusel, mitte täielikul keelamisel:** Hoidke tunni arutelud ja toon suunatud teadlikule märkamisele ning ennetusstrateegiate loomisele, mitte videomängude radikaalsele ja absoluutsele keelustamisele. Eesmärk on kasvatada enesejuhtimist, mitte tekitada trotsi. **Ohumärkide märkamine ja lahenduste suunamine:** Jälgige delikaatselt, mil määral õpilased suudavad arutelude käigus tunnistada videomängude ja mikrotehingute taganttõukavat sõltuvuslikku iseloomu. Toetage nende eneseregulatsiooni oskust, suunates neid hoidma fookust just täiesti konkreetsete, käegakatsutavate ja igapäevases koduses elus rakendatavate lahenduste sõnastamisel.

Co-funded by
the European Union

Vastutusest

Seda projekti on rahastatud Euroopa Komisjoni toetusel. Käesolev väljaanne kajastab üksnes autorite seisukohti ning komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.

Teave

Projekt	DigRight - The Correct Use of Technology to Prevent Digital Addictions
Projekti nr	2024-1-PL01-KA220-SCH-000251896

Konsortsium

Käesolev dokument on loodud Creative Commonsi litsentsi alusel:

Nimetamine-Mittekaubanduslik-Jagamine samadel tingimustel (CC BY-NC-SA).

See litsents võimaldab taaskasutajatel materjali levitada, ümber töötada, kohandada, sellele tugineda ja edasi arendada mis tahes meedias või formaadis ainult mittekaubanduslikel eesmärkidel ning ainult tingimusel, et looja on nimetatud. Kui te materjali ümber töötate, kohandate, sellele tuginete või edasi arendate, peate muutunud materjalile andma litsentsi samadel tingimustel. CC BY-NC-SA hõlmab järgmisi elemente:

BY: looja peab olema nimetatud.

NC: teost on lubatud kasutada ainult mittekaubanduslikel eesmärkidel.

SA: kohandatud versioone tuleb jagada samadel tingimustel.