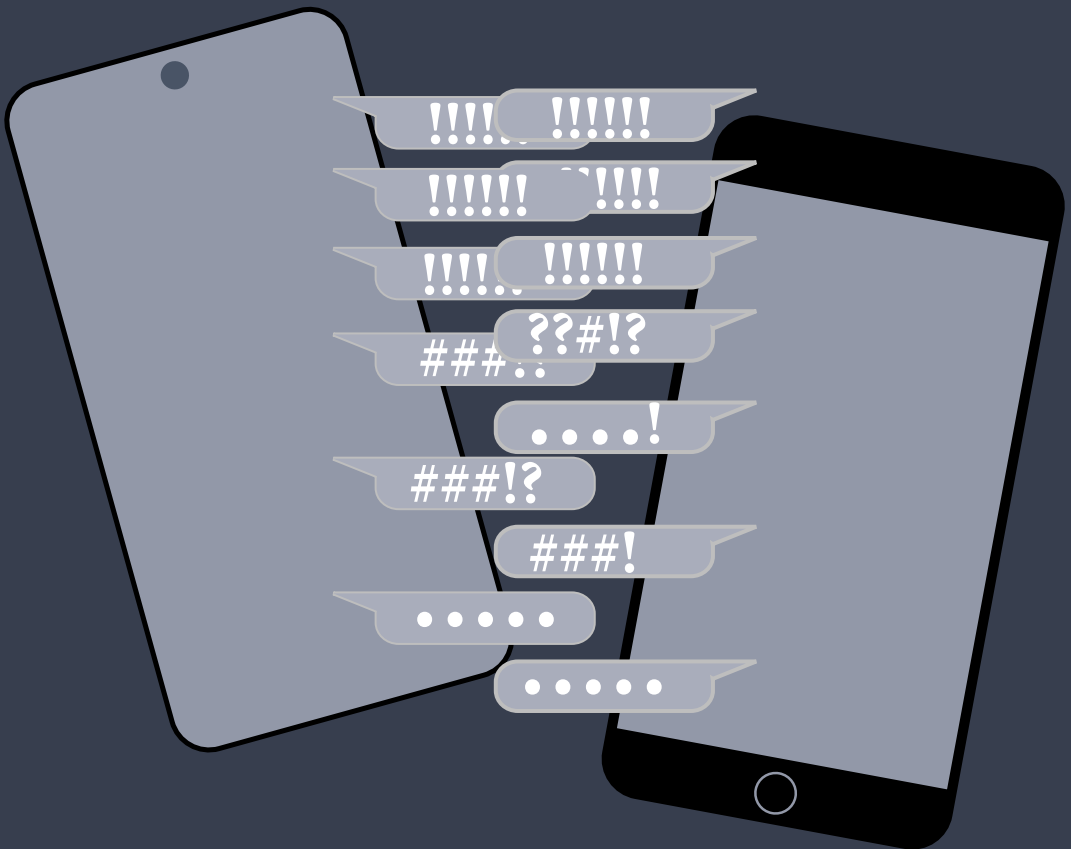


# Some Detectives

Sosiaalisen median  
turvataitoja lapsille ja nuorille



**OPETTAJAN OPAS**

Some detectives -pelin voi ladata puhelimeen App Storesta ja Google Play -kaupasta. Selaimessa sitä voi pelata osoitteessa <https://some-detectives.jyu.fi/>.

Kieliversiot: suomi, ruotsi ja englanti.

SoMe Detectives  
– sosiaalisen median turvataitoja lapsille ja nuorille  
Opettajan opas

© Jyväskylän yliopisto, Liikuntatieteellinen tiedekunta

Kirjoittajat: Henri Lahti, Nelli Lyyra ja Leena Paakkari

Tuotanto: Kehittämiskeskus Opinkirjo

Taitto: Esa Vehmassalo

SoMe Detectives -logo: Juha Harju

ISBN 978-952-5853-84-1 (painettu)

ISBN 978-952-5853-85-8 (pdf)

Painopaikka: Kirjapaino Kari Ky

2022

# Alkusanat

Sosiaalinen media on kiinteä osa lapsen ja nuoren elämää. Keskeisenä kasvu- ja toimintaympäristönä se luo monia mahdollisuuksia toimijuudelle, oppimiselle, uuden tiedon nopealle hakemiselle ja saannille, luovalle toiminnalle sekä ihmissuhteiden rakentamiselle ja ylläpitämiselle. Sosiaalisen median käyttö voi hyvien puoliensa lisäksi altistaa ongelmatilanteille kuten virheellisen tiedon vastaanottamiselle ja nettikiusaamiselle. Sosiaalisen median turvataidot auttavat lapsia ja nuoria toimimaan turvallisesti ja vastuullisesti sosiaalisessa mediassa. Ne ovat keskeisiä kansalaistaitoja ja niiden oppiminen tulisi turvata jokaiselle.

Oppaassa kuvataan SoMe Detectives -mobiili- ja verkkopeli, jonka avulla lapset ja nuoret oppivat tunnistamaan, nimeämään ja ratkomaan sosiaalisen median ongelmatilanteita sekä toimimaan turvallisesti ja vastuullisesti sosiaalisessa mediassa. Opas sisältää myös ehdotuksia, miten SoMe Detectives -peliä voidaan käyttää kouluopetuksen tukena. SoMe Detectives -peliä ja opasta voidaan hyödyntää kaikessa sosiaalisen median turvataitojen kehittämistyössä, vaikka oppaan painotus on koulukontekstissa.

Opas koostuu neljästä osasta.

**Ensimmäisessä osassa** kuvataan sosiaalista mediaa ja sen roolia koulukäisten elämässä sekä lasten ja nuorten oikeuksia digitaalisissa ympäristöissä.

**Toisessa osassa** kerrotaan mahdollisista ongelmatilanteista, joita lapsi tai nuori voi kohdata käyttäessään sosiaalista mediaa.

**Kolmannessa osassa** kuvataan sosiaalisen median ongelmatilanteiden käsittelemistä kouluissa ja sosiaalisen median turvataitoja osana koulun opetussuunnitelmaa.

**Neljännessä osassa** esitellään SoMe Detectives -peli ja annetaan ehdotuksia, kuinka peliä voidaan käyttää osana koulun opetusta.

Toivomme, että opas ja SoMe Detectives -peli tukevat turvallisen ja vastuullisen sosiaalisen median käytön taitojen opettamista ja oppimista sekä madaltavat puheeksi ottamisen kynnyksiä sosiaalisen median ongelmatilanteista.

# Sisällys

OSA YKSI . . . . .	7
SOSIAALINEN MEDIA OSANA LASTEN JA NUORTEN ELÄMÄÄ. . . . .	7
Sosiaalisen median määritelmä ja yleisimmät sosiaalisen median alustat . . . . .	8
Kouluikäiset sosiaalisen median käyttäjinä . . . . .	10
Lasten ja nuorten oikeudet digitaalisissa ympäristöissä . . . . .	11
OSA KAKSI . . . . .	15
SOSIAALISEN MEDIAN ONGELMATILANTEITA . . . . .	15
Sosiaalisen median ongelmatilanteen määritelmä . . . . .	16
Puutteellinen yksityisyyden suoja. . . . .	16
Verkkohuijaukset . . . . .	17
Mis- ja disinformaatio . . . . .	17
Nettikiusaaminen . . . . .	18
Seksuaalinen häirintä. . . . .	19
Ulkonäköpaineet . . . . .	20
Sosiaalisen median ongelmakäyttö . . . . .	21
Sosiaalisen median ongelmatilanne voi täyttää rikoksen tunnusmerkit . . . . .	22
OSA KOLME. . . . .	24
SOSIAALISEN MEDIAN ONGELMATILANTEIDEN HALLINTA JA TURVATAITOJEN KEHITTÄMINEN KOULUISSA . . . . .	24
SOSIAALISEN MEDIAN ONGELMATILANTEIDEN KÄSITTELEMINEN KOULUISSA. . . . .	25
Turvallinen koulunkäynti on koululaisen oikeus. . . . .	25
Opetustoimen henkilöstön ilmoitusvelvollisuus ja oikeus sosiaalisen median ongelmatilanteissa . . . . .	25
SOSIAALISEN MEDIAN TURVATAIDOT OSANA KOULUN OPETUSSUUNNITELMAA. . . . .	26
Mitä ovat sosiaalisen median turvataidot. . . . .	26
Sosiaalisen median turvataidot osana kansallista perusopetuksen opetussuunnitelmaa . . . . .	26
Sosiaalisen median turvataidot osana laaja-alaisia osaamistavoitteita. . . . .	27
Sosiaalisen median turvataidot osana terveystiedon opetuksen tavoitteita . . . . .	28

OSA NELJÄ .....	31
SOME DETECTIVES -PELI SOSIAALISEN MEDIAN TURVATAITOJEN OPETUKSEN TUKENA. ....	31
Digitaaliset oppimispelit. ....	32
Yleistä SoMe Detectives -pelistä .....	32
SoMe Detectives - kentät, oppimistavoitteet ja ehdotukset opetuksen tueksi .....	33
Kenttä 1: Yksityisyyden suoja, verkkohuijaukset ja mis- ja disinformaatio .....	33
Kenttä 2: Nettikiusaaminen ja seksuaalinen häirintä .....	38
Kenttä 3: Ulkonäköpaineet ja sosiaalisen median ongelmakäyttö .....	43
Lopuksi .....	47
Lähteet .....	48



# Osa yksi

Sosiaalinen media  
osana lasten ja nuorten elämää

## Sosiaalisen median määritelmä ja yleisimmät sosiaalisen median alustat

Sosiaalisella mediallyä tarkoitetaan internetissä toimivia palveluita, sovelluksia ja kanavia, joissa yhdistyy käyttäjien välinen kommunikaatio sekä mahdollisuus jakaa ja tuottaa sisältöä. Sisällön jakaminen on mahdollista reaaliajassa joko laajalle tai rajoitetulle yleisölle. Sosiaalisen median määritelmässä sosiaalinen viittaa ihmisten väliseen vuorovaikutukseen ja media informaatioon sekä kanaviin, joilla informaatiota jaetaan ja välitetään. Sosiaalinen media eroaa perinteisestä joukkoviestinnästä esimerkiksi siinä, etteivät käyttäjät ole vain tiedon tai viestin vastaanottajia vaan aktiivisia toimijoita, jotka voivat kommentoida julkaisuja, tutustua muihin käyttäjiin ja jakaa sisältöä. Lasten ja nuorten suosimia sosiaalisen median alustoja on esitelty oheisessa taulukossa.

**WhatsApp** on pikaviestipalvelu pääasiassa älypuhelimille. Sillä voi lähettää kuvia, videoita, ääniviestejä ja soittaa esimerkiksi ryhmäpuhelimuita. WhatsAppissa voi keskustella yhden henkilön kanssa tai perustaa useamman henkilön ryhmiä. Palvelun ikäraja on 13 vuotta.

**Instagram** on sovellus, joka on tarkoitettu kuvien ja videoiden jakamiseen. Instagramissa voi tykätä ja kommentoida muiden jakamaa sisältöä sekä seurata kiinnostavia käyttäjiä. Julkaistuun sisältöön voi liittää tekstiä, aihetunnisteita (#) tai toisia käyttäjiä tagien avulla (@). Sovelluksessa on tarinaominaisuus, jonka avulla jaettu sisältö on muiden nähtävillä 24 tuntia. Instagramissa voi myös lähettää yksityisviestejä. Palvelun ikäraja on 13 vuotta.



**Snapchat** on kuvaviestipalvelu, jonka avulla käyttäjät jakavat haluamiaan hetkiä “snäppeinä” eli kuvina ja lyhyinä videoina. Snäppejä voi muokata monipuolisesti esimerkiksi liittämällä tekstiä tai erilaisia kuva- tai äänitehosteita. Snäppejä voi lähettää yksityisesti tai asettaa julkisesti nähtäville omaan “tarinaan” (My Story). Palvelun ikäraja on 13 vuotta.

**TikTok** on sovellus, jossa käyttäjät tekevät ja jakavat lyhyitä videoita. Videoita voidaan tehostaa sovelluksen tarjoamalla efekteillä, äänillä ja filtereillä ennen niiden julkaisua. Videoissa voidaan käyttää myös valmiita ääniraitoja, kuten musiikkikappaleita. Videoihin voidaan lisätä aihetunnisteita (#) ja toisia käyttäjiä tagien avulla (@). Sovelluksessa voidaan myös seurata kiinnostavia käyttäjiä. Palvelun ikäraja on 13 vuotta.

**Facebook** on sosiaalisen median palvelu, jossa käyttäjät voivat pitää yhteyttä ja jakaa henkilökohtaisia tietoja sekä päivityksiä kuten kuvia, videoita ja kuulumisia. Facebookissa käyttäjät voivat myös tehdä tai liittyä erilaisiin ryhmiin. Palvelussa voidaan katsoa videoita, pelata pelejä sekä ilmoittaa erilaisista tapahtumista. Facebookin kautta voi myös lähettää yksityisviestejä. Palvelun ikäraja on 13 vuotta.

**YouTube** on verkossa toimiva videopalvelu. Käyttäjät voivat lisätä YouTubeen omia videoita sekä katsoa ja kommentoida muiden videoita. YouTube-kanavan luomisen ikäraja on Suomessa 13 vuotta.

## Kouluikäiset sosiaalisen median käyttäjinä

EU Kids Online -raportin mukaan vuonna 2020 noin 80 % 12–14-vuotiaista ja 90 % 15–16-vuotiaista oli päivittäin noin 4–4.5 tuntia internetissä. Sosiaalinen media on merkittävä osa internetissä olemista. Suomalaisista yläkoululaisista 80 % raportoi olevansa netissä useita kertoja päivässä tai melkein koko ajan. Lähes jokaisella suomalaisella lapsella on pääsy älypuhelimeen ja suurin osa omistaa sellaisen itse.

Sosiaalisen median käyttötarkoituksia on useita. Niistä yleisimpiin kuuluu yleinen ajanvietto, tiedonhaku itseä kiinnostavista asioista, luova sisällön tuottaminen ja yhteenkuuluvuuden tunteen hakeminen ja ylläpitäminen. Lapset ja nuoret voivat saada tukea sosiaalisesta mediasta käydessään läpi vaikeita aikoja. Sosiaalisessa mediassa lapsi tai nuori voi tutkia omaa identiteettiään kokeilun, vertailun ja reflektion kautta sekä löytää roolimalleja. Näiden lisäksi sosiaalinen media mahdollistaa myös muun muassa yhteiskunnallisen vaikuttamisen.

Sosiaalinen media voi helpottaa sosiaalisten suhteiden luomista ja ylläpitoa. Yhteydenpito ystäviin kasvokkain ja digitaalisesti voi lisätä tyytyväisyyttä elämään ja edistää oman terveyden kokemista hyväksi. Heille, joille sosiaaliset vuorovaikutustilanteet ovat vaikeita tai sosiaaliset taidot heikkoja, digitaalinen ympäristö tarjoaa vaihtoehdoisen mahdollisuuden vuorovaikutukseen ja henkilökohtaisista asioista keskustelemiseen. Noin joka neljäs lapsista ja nuorista jakaakin henkilökohtaisia asioita mieluummin verkossa kuin kasvotusten.

Pojat ja tytöt viettävät liki yhtä paljon aikaa digitaalisissa ympäristöissä, mutta käytettävissä palveluissa, sovelluksissa ja käytön tavoissa voidaan löytää eroja sukupuolten väliltä. Pojat osallistuvat tyttöjä enemmän netissä tapahtuvaan pelaamiseen. Tytöt käyttävät nettiä viestittelyyn, ystävien ja tuttujen julkaisujen katsomiseen ja lukemiseen sekä sisällön jakamiseen oman lähipiirinsä kesken yleisemmin kuin pojat. Niin tytöt kuin pojat kertovat käyttävänsä nettiä viihdyttääkseen itseään ja välttääkseen tylsistymistä.

Lasten ja nuorten sosiaalisen median käyttöön liittyy myös riskejä. Monet kasvuun ja kehitykseen liittyvät ilmiöt kuten oman identiteetin ja rajojen etsiminen sekä seksuaalisuuden toteuttamiseen liittyvät kokeillut näkyvät myös digitaalisissa ympäristöissä esimerkiksi nettikiusauttamisena, some-haasteisiin osallistumisena ja altistumisena haitalliselle materiaalille sekä seksuaaliselle häirinnälle. Lisää ongelmatilanteista osassa kaksi.

## **Lasten ja nuorten oikeudet digitaalisissa ympäristöissä**

Lasten ja nuorten oikeudet tulee turvata myös digitaalisissa ympäristöissä. Maaliskuussa 2021 Yhdistyneet Kansakunnat (YK) antoi lausuman lasten ja nuorten oikeuksien toteutumisesta digitaalisissa ympäristöissä. Sen mukaan digitaaliset ympäristöt kuuluvat keskeisesti lasten ja nuorten nykyisyyteen ja tulevaisuuteen esimerkiksi koulutuksen ja julkisten palveluiden digitalisoituessa. Lisäksi lausumassa tuodaan esille, että vaikka digitaaliset ympäristöt tarjoavat uusia mahdollisuuksia lasten ja nuorten oikeuksien toteutumiselle, ne sisältävät myös riskejä oikeuksien rikkomiselle ja väärinkäytölle.

Kokonaisuudessaan lasten ja nuorten oikeudet koostuvat kansallisista lapsen oikeudellista asemaa koskevista säädöksistä sekä kansainvälisistä sopimuksista. Lasten ja nuorten oikeuksien asema on vahvistunut esimerkiksi yleisen perus- ja ihmisoikeuden merkityksen kasvamisen myötä. Suomen perustuslaissa lasten ja nuorten asema on turvattu etenkin 6 § 3 momentin yhdenvertaisuussäännöksellä.

Kansainvälinen YK:n lapsen oikeuksien yleissopimus on ollut Suomessa voimassa vuodesta 1991. Lapsen oikeuksien sopimus on laajimmin voimassa oleva ihmisoikeussopimus maailmalla ja se turvaa kaikkien alle 18-vuotiaiden lasten ja nuorten ihmisoikeudet. Sopimus tunnustaa ihmisoikeuksien kuuluvan jokaiselle lapselle ja nuorelle hänen syntymästään lähtien ja osoittaa vähimmäistason oikeuksien täyttymiselle. Lasten ja nuorten haavoittuvuus sekä riippuvuus aikuisista edellyttävät tarkkuutta ja suojelua lasta tai nuorta koskevissa kysymyksissä.

YK:n Lasten oikeuksien komitean mukaan seuraavat neljä periaatetta luovat pohjan oikeuksien tarkastelulle ja toteutumiselle digitaalisissa ympäristöissä: 1) syrjimättömyys, 2) lapsen edun mukaisuus, 3) oikeus elämään, henkiinjäämiseen ja kehittymiseen, ja 4) lasten näkemysten kunnioittaminen. Pelastakaa Lapset ry on Netari:n sivuilla kuvannut lapsen oikeuksia digitaalisissa ympäristöissä lapselle ja nuorelle osoitetuina ohjeina:

### **Pelastakaa lapset ry ja Netari.fi**

([www.netari.fi/lapsenoikeudet/](http://www.netari.fi/lapsenoikeudet/))

Sinun oikeutesi digitaalisessa maailmassa

**Oikeus yksityisyyteen.** Kukaan ei saa lukea ilman lupaa sinun viestejäsi, ei edes omat vanhempasi. Kukaan ei myöskään saa ilman syytä paikantaa sinua kännykän avulla tai jakaa sinua koskevia tietoja.

Joskus vanhempien pitää kuitenkin oman turvallisuutesi vuoksi tietää, mitä ja kenen kanssa olet viestitellyt tai missä paikassa olet. Silloin he voivat tarkistaa tiedot, vaikka ne muuten ovatkin yksityisiä. Pelkästään uteliaisuudesta he eivät saa sitä kuitenkaan tehdä.

Vanhempien tulisi aina kertoa sinulle, jos katsovat viestejäsi ja seuraavat liikkeitäsi. Näistä asioista on hyvä keskustella vanhempien kanssa esimerkiksi silloin, kun saat uuden puhelimen.

Muutenkin kannattaa miettiä, minne omia tietojaa jakaa. Varsinkin sosiaalisen median palvelut keräisivät mielellään meistä kaiken mahdollisen tiedon.

**Oikeus suojelemaan.** Vastuu sinun turvallisuudestasi kuuluu ennen kaikkea vanhemmillesi tai huoltajillesi. Tästä syystä he saattavat asettaa netinkäyttöillesi rajoituksia. Ne saattavat koskea esimerkiksi ruutuaikoja, käyttämiäsi some-palve-

luita tai pelien ikärajoja. Sinulla on oikeus kertoa, mitä mieltä olet rajoituksista.

Sinulla on myös oikeus saada vanhemmiltasi tietoa siitä, miten netissä voi toimia turvallisesti. Jos koet netissä jotain ikävää, pelottavaa tai uhkaavaa, sinulla on oikeus kertoa siitä vanhemillesi ja heillä on velvollisuus auttaa sinua.

Parasta on, jos voit jutella nettiasioista avoimesti vanhempien kanssa. Tämä ei aina ole aikuisille helppoa. Siksi kannattaa pyytää vanhempia mukaan vaikka pelaamaan tai katsomaan lempitubettajiasi.

**Oikeus osallisuuteen ja tietoon.** Osallisuudella tarkoitetaan sitä, että sinulla on oikeus vaikuttaa siihen, mitä ympärilläsi tapahtuu ja oikeus kertoa, mitä mieltä olet asioista.

Tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että voit ikärajojen puitteissa julkaista ajatuksiasi somessa ja neuvotella vanhempiesi kanssa netinkäytön säännöistä. Sinulla on myös oikeus tehdä videoita ja meemejä, kunhan ne eivät loukkaa ketään.

Meille Suomessa asuville on itsestään selvää, että voimme etsiä netistä tietoa. Kaikkialla näin ei kuitenkaan ole. Joissain maissa valtio rajoittaa tiukasti lasten ja aikuisten tiedonsaantia.

**Oikeus lepoon ja vapaa-aikaan.** Netti on tärkeä osa lasten ja nuorten elämää. Joidenkin aikuisten voi olla hankalaa ymmärtää lasten peliharrastusta ja kiinnostusta tubettajia kohtaan. Aikuisilla ei välttämättä itsellään ole kokemusta digipelaamisesta, tai heillä saattaa olla huoli, että netti vaikuttaa lapsiin haitallisesti.

Vanhempasi tai huoltajasi päättää viime kädessä, mitkä asiat ovat sallittuja ja mitkä eivät. Näyttämällä aikuiselle millaisia

videoita katsot ja pelejä pelaat sekä kertomalla hänelle miksi ne ovat sinulle tärkeitä voit hälventää aikuisen huolta ja epäluuloa.

**Oikeus terveyteen ja hyvinvointiin.** Jokaisella lapsella on oikeus parhaaseen mahdolliseen hyvinvointiin. Digilaitteet tuovat paljon hyvää elämäämme. Liian paljon käytettynä ne voivat vähentää esimerkiksi unen määrää tai liikuntaa, häiritä kaverisuhteitamme. Joskus jokin tärkeä asia, vaikkapa läksyt, saattaa jäädä hoitamatta, kun vietämme liikaa aikaa netissä.

Vanhempien velvollisuus on huolehtia, että sinä saat nauttia parhaasta mahdollisesta terveydestä. Siksi he saattavat rajoittaa aikaa, jonka käytät netissä.

# Osa kaksi

Sosiaalisen median  
ongelmatilanteita

## Sosiaalisen median ongelmatilanteen määritelmä

Sosiaalisen median ongelmatilanteet voidaan määritellä someympäristöissä tapahtuviksi tilanteiksi, joilla voi olla kielteisiä vaikutuksia lasten ja nuorten terveyteen ja hyvinvointiin. Turvallisesti Somessa -hankkeessa toteutetussa Delfoi-asiantuntijatutkimuksessa keväällä 2021 selvitettiin, millaisia ongelmatilanteita lapset ja nuoret voivat kohdata käyttäessään sosiaalista mediaa. Seuraavaksi kuvataan joitakin näistä merkittäväksi tunnistetuista ongelmatilanteista.

## Puutteellinen yksityisyyden suoja

Sosiaalisen median käyttäjien huoli oman yksityisyyden suojaamisesta on kasvanut viime vuosina. Vuonna 2022 toteutetun WHO-Koululais-tutkimuksen mukaan noin joka neljäs 11-, 13- ja 15-vuotias koululainen kohtaa arkaluontoista, luvatta jaettua materiaalia viikoittain tai useammin sosiaalisessa mediassa. 13- ja 15-vuotiaat ilmoittivat kohtaavansa arkaluontoista, luvatta jaettua materiaalia hieman yleisemmin kuin 11-vuotiaat.

Yksityisyyden suoja voi vaarantua, mikäli lapsi tai nuori ei harkitse tarkkaan mitä tai millaista materiaalia julkaisee ja ota huomioon julkaisemisesta jäävää verkkojalanjälkeä. Lisäksi puutteelliset yksityisyydensuoja-asetukset, heikot salasanat ja samojen salasanojen käyttäminen eri sovelluksissa ja sivustoilla sekä tuntemattomien ja suojaamattomien laitteiden tai wifi-yhteyksien käyttäminen voivat vaarantaa yksityisyyden. Tuntemattomien profiilien lähettämiin viesteihin, haasteisiin, linkkeihin tai sovelluksiin kannattaa suhtautua varauksella samoin kuin tuntemattomien hyväksymiseen kavereiksi tai seuraajiksi.

Julkaistaessa kuvia tai materiaalia toisista on oltava huolellinen, varovainen ja vastuullinen. Muista ihmisistä ei saa julkaista kuvaa ilman heidän lupaansa. Jokaisen yksityisyyden suoja sosiaalisessa mediassa on turvattu rikoslaisa.



## Verkkohuijaukset

Verkkohuijauksilla tarkoitetaan mitä tahansa internetin mahdollistamaa toimintaa, jonka tarkoituksena on käyttäjien huijaaminen. Sosiaalisen median alustojen suosion kasvu, yksityisen tiedon jakaminen ja käyttäjien heikot yksityisyydensuoja-asetukset ovat aiheuttaneet alustoilla tapahtuvien verkkohuijauksien lisääntymisen. WHO-Koululais-tutkimuksen mukaan noin joka kuudes 11-, 13-, ja 15-vuotias koululainen kohtaa sosiaalisessa mediassa verkkohuijausyrityksiä, kuten salasanojen tai henkilötietojen kalastelua, viikoittain tai useammin. Verkkohuijausyritysten kohtaaminen yleistyi iän mukana.

Tietojenkalastelu on yksi yleisimpiä verkkohuijauksen muotoja. Tietojenkalastelussa huijari voi esiintyä valheellisesti luotettavana toimijana, joka kerää arkaluontoista tietoa johonkin hyvään tarkoitukseen. Tietojenkalasteluun voidaan pyrkiä myös haittaohjelmien, somehaasteiden, kyselyiden ja huijaussivustojen tai valeprofiilien avulla.

Tietojen kalasteluun käytetään myös roskaposteja. Roskaposteilla tarkoitetaan suurille ihmisjoukoille ilman suostumusta lähetettyjä viestejä, joiden pääasiallinen tarkoitus on houkutella vastaanottaja osallistumaan lähettäjää hyödyntävään toimintaan. Yksi roskapostin muoto ovat huijauskirjeet, joille tyypillistä on kehitelty tarina, jolla houkutellaan jakamaan yksityisiä tietoja, tai lähettämään summa rahaa vastineeksi suuremmasta rahasummasta.

## Mis- ja disinformaatio

Monelle lapselle ja nuorelle sosiaalinen media on merkittävin kanava tiedon ja uutisten saannille. Sosiaalisen median sivustojen kautta on helppo tahallisesti tai tahattomasti levittää väärää tietoa nopeasti ja laajalle yleisölle. WHO-Koululais-tutkimuksen mukaan yli puolet 11-, 13- ja 15-vuotiaista koululaisista kohtaa väärää ja virheellistä tietoa sosiaalisessa mediassa viikoittain tai useammin. Tutkimuksen mukaan väärän ja virheellisen tiedon kohtaaminen yleistyi iän mukana.

Misinformaatiolla tarkoitetaan virheellistä, puutteellista tai väärää tietoa, jonka tarkoituksena ei ole tietoisesti johtaa harhaan. Disinformaatiolla puolestaan viitataan väärään tietoon, jonka jakamisella on tietoisesti pyritty harhaannuttamaan tai huijaamaan. Disinformaation tuottamisen ja levittämisen motiivina voi olla esimerkiksi halu synnyttää sekaannusta. Sensaatiomaiset valheelliset uutiset (fake news) voivat lisäksi ohjata liikennettä julkaisijan haluamalle nettisivulle tai tuottaa mainostuloja.

## Nettikiusaaminen

Nettikiusaaminen on digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaa toistuvaa ja tahallista toisen ihmisen loukkaamista, jossa kiusatun on vaikea puolustaa itseään. Kiusaaminen voi tapahtua yhden tai usean ihmisen toimesta. Nettikiusaaminen ei ole aikaan eikä paikkaan sidottua kuten koulukiusaaminen. Sitä voi tapahtua vuorokauden ympäri ja, toisin kuin koulukiusaamisessa, kiusatuksi voi joutua myös kotonaan. Digitaalisessa ympäristössä kiusaaminen voi levitä laajalti usean nähtävälle. Kiusattu ei välttämättä tiedä kuka häntä kiusaa, sillä kiusaaja voi halutessaan pysyä nimettömänä. Lisäksi kiusaaja ei usein näe sitä, miten kiusattu reagoi, jolloin toiminnan seurausten arviointi on kiusaajalle vaikeaa. Nettikiusaaminen voi olla suoraa tai epäsuoraa:

### **Suoraa nettikiusaamista on muun muassa**

- loukkaavien, uhkaavien tai halventavien viestien lähettäminen
- kiusatun julkaisujen ivallinen kommentointi
- ivallisten kiusattua koskevien tunnisteiden (tag @ tai hashtag #) käyttö
- valeprofiilien luominen kiusatun nimiin
- ivallisten kyselyiden luominen ja julkaiseminen, joissa kiusattu valitaan esimerkiksi tyhmimmäksi tai rumimmaksi
- kiusatun asettaminen nöyryyttävään tilanteeseen, joka kuvataan ja lähetetään sosiaaliseen mediaan

### **Epäsuoraa nettikiusaamista on muun muassa**

- valheiden ja juurujen levittäminen
- kiusatun poissulkeminen sosiaalisen median ryhmistä

WHO-Koululaistutkimuksen mukaan joka kymmenes 11-, 13-, ja 15-vuotiaista koululaisista joutuu nettikiusatuksi viikoittain tai useammin ja yläkoululaiset alakoululaisia yleisemmin. Usein lapset ja nuoret, joita kiusataan netissä, tulevat kiusatuksi myös digitaalisten ympäristöjen ulkopuolella. Nettikiusaamisen yleistymiseen on vaikuttanut osaltaan se, että lapset ja nuoret ylläpitävät enenevässä määrin ihmissuhteita erilaisilla sosiaalisen median alustoilla.

### **Seksuaalinen häirintä**

Seksuaalisella häirinnällä tarkoitetaan sanallista, sanatonta tai fyysistä, luonteeltaan seksuaalista ei-toivottua käytöstä. Sosiaalisessa mediassa seksuaalinen häirintä voi ilmetä esimerkiksi asiattomina huomautuksina ja kommentteina ulkonäöstä tai seksuaalisuudesta. Seksuaalista häirintää voi kohdata kuka tahansa iästä, sukupuolesta, seksuaalisesta suuntautumisesta tai etnisestä taustasta riippumatta. WHO-Koululaistutkimuksen mukaan joka kymmenes 11-, 13-, ja 15-vuotiaista koululaisista joutuu seksuaalisesti häirityksi sosiaalisessa mediassa viikoittain tai useammin. Tutkimuksen mukaan seksuaalisen häirinnän kohteeksi joutuminen yleistyi iän myötä.

Seksuaalinen häiritsijä voi ehdottaa seksuaalisia tekoja tai muuta epämiellyttävältä tuntuvaa toimintaa, johdatella keskustelua toistuvasti seksuaaliseen suuntaan, kertoa omista fantasioistaan tai intiimeistä asioistaan. Häirinnän tekijä voi lähettää alastonkuvia tai videoita itseltään tai sukupuolielimistään. Lisäksi hän voi esimerkiksi videopuhelun välityksellä riisuutua tai pyytää uhria riisuutumaan tai koskettelemaan itseään seksuaalisesti.

Grooming tarkoittaa aikuisen tietoista ja tavoitteellista toimintaa, jolla pyritään seksuaaliseen kontaktiin lapsen kanssa tai houkutellaan lapsi tekemään seksuaalisia tekoja.

## Ulkonäköpaineet

Ulkonäköpaineet liittyvät kehonkuvaan. Kehonkuva tarkoittaa esimerkiksi omaan kehoon liittyviä käsityksiä, tunteita ja asenteita. WHO-Koululaistutkimuksen mukaan lähes joka kolmas 11-, 13- ja 15-vuotiaista lapsista ja nuorista kohtaa sosiaalisessa mediassa viikoittain tai useammin sisältöä, joka aiheuttaa ulkonäköpaineita. Ulkonäköpaineita aiheuttavan sisällön kohtaaminen yleistyi iän mukaan.

Sosiaalisessa mediassa lapsi tai nuori voi saada virheellisen ja epärealistisen kuvan siitä, miltä kehon pitäisi näyttää. Lapset ja nuoret vertaavat omaa kehoaan vertaisten, vaikuttajien ja julkisuuden henkilöiden julkaisuihin. Jos itselle epärealistisia kehon ihanteita omaksutaan omiksi päämääriksi, voi siitä kehittyä ulkonäköpaineita. Koska sosiaalisen median julkaisujen kuvat saattavat olla muokattuja ja manipuloituja, on tärkeää, että lapsi tai nuori osaa arvioida kuvankäsittelyprosessin määrää ja keinoja.

Lapset ja nuoret arvioivat omaa ulkonäköään ”tykkäysten” (engl. like) kautta, jotka mahdollistavat yksinkertaisen ja suoraviivaisen kannatuksen mittaamisen. Lapsille ja nuorille, jotka ovat erityisen alttiita vertaisten hyväksynnälle, tällä mitattavissa olevalla sosiaalisella suosiolla voi olla suuri vaikutus ulkonäköpaineiden kehitykseen.

## Sosiaalisen median ongelmakäyttö

Sosiaalisen median ongelmakäytöllä tarkoitetaan pakonomaista sosiaalisen median käyttöä, jota kuvaavat riippuvuudelle tyypilliset oireet:

- huoli siitä, milloin pääsee seuraavan kerran käyttämään sosiaalista mediaa
- säännöllinen tyytymättömyys, koska haluaisi viettää enemmän aikaa somessa
- huonotuulisuus, koska ei ole voinut käyttää somea
- epäonnistuminen yrityksissä vähentää somen käyttöä
- muiden aktiviteettien säännöllinen laiminlyönti somen käytön vuoksi
- ongelmat elämän muilla osa-alueilla somen käytön vuoksi
- omasta somen käytöstä valehtelu
- kielteisten tunteiden pakeneminen sosiaaliseen mediaan
- riitely omasta sosiaalisen median käytöstä läheisten kanssa

Noin joka kymmenes suomalainen lapsi tai nuori lukeutuu sosiaalisen median ongelmakäyttäjäksi. Ongelmallinen käyttö on yleisempää yläkouluikäisillä kuin alakouluikäisillä. Sosiaalisen median ongelmakäytön on todettu liittyvän alakouluikäisten ja ahdistukseen sekä muun muassa päihteiden käyttöön ja riittämättömään fyysiseen aktiivisuuteen. Lisäksi ongelmalliseksi muodostuneen sosiaalisen median käytön on todettu haittaavan oppimisprosesseja kuten tiedonkäsittelyä. Huomattavaa on, että jo ongelmallisen sosiaalisen median käytön riskiryhmään kuulumisen lisää alttiutta haitallisille terveysvaikutuksille. Näitä lapsia ja nuoria on noin kolmasosa 11-, 13- ja 15-vuotiaista koululaisista.

## Sosiaalisen median ongelmatilanne voi täyttää rikoksen tunnusmerkit

Monet sosiaalisen median ongelmatilanteet voivat vakavimmillaan täyttää rikoksen tunnusmerkit. Alla olevaan taulukkoon on koottu esimerkkejä rikos-, tasa-arvo- ja yhdenvertaisuuslaissa kuvatuista rikoksista, joita voi kohdata myös sosiaalisessa mediassa:

**Yksityiselämää loukkaavan tiedon levittäminen** tarkoittaa, että ilman lupaa esitetään lukuisten ihmisten saataville toisen yksityiselämästä tieto, vihjaus tai kuva siten, että teko aiheuttaa toiselle vahinkoa, kärsimystä tai häneen kohdistuvaa halveksuntaa.

**Kunnianloukkaus** tarkoittaa sitä, että toisesta esitetään valheellinen tieto tai vihjaus siten, että teko on omiaan aiheuttamaan loukatulle vahinkoa, kärsimystä tai halveksuntaa.

**Laiton uhkaus** tarkoittaa sitä, että henkilö uhkaa toista henkilöä rikoksella olosuhteiden ollessa sellaiset, että uhattulla on perusteltu syy pelätä oman tai toisen henkilön turvallisuuden tai omaisuuden olevan vaarassa.

**Viharikos** voi kohdistua ihmisryhmään tai yhteen ihmiseen. Viharikos voi olla esimerkiksi vihapuhetta ihmisryhmää kohtaan, kuten kiihottamista tiettyä kansanryhmää vastaan. Kohdistuessa yhteen ihmiseen, kyseessä voi olla kunnianloukkaus tai laiton uhkaus. Kyseessä voi olla myös yhdenvertaisuus- tai tasa-arvolaisissa kiellettyä syrjintää.

**Seksuaalinen ahdistelu ja hyväksikäyttö** ovat seksuaalista itsemääräämisoikeutta loukkaavia tekoja. Seksuaalisessa hyväksikäytössä käytetään omaa asemaa seksuaalista itsemääräämisoikeutta olennaisesti loukkaavaan tekoon.

**Grooming** tarkoittaa aikuisen tietoista ja tavoitteellista toimintaa, jolla pyritään seksuaaliseen kontaktiin lapsen kanssa tai houkutellaan lapsi tekemään seksuaalisia tekoja.

**Muita** sosiaalisen median ongelmatilanteisiin liittyviä rikosnimikkeitä ovat esimerkiksi viestintärauhan rikkominen, identiteettivarkaus, tekijänoikeusrikos ja lapsen sukupuolisiveellisyyttä rikkovan kuvan levittäminen.

# Osa kolme

Sosiaalisen median  
ongelmatilanteiden hallinta  
ja turvataitojen kehittäminen  
kouluissa



# Sosiaalisen median ongelmatilanteiden käsitleminen kouluissa

## **Turvallinen koulunkäynti on koululaisen oikeus**

Turvallinen koulunkäynti on jokaisen koululaisen oikeus. Kouluilla on velvollisuus käsitellä asioita ja ongelmatilanteita, jotka vaikuttavat lapsen tai nuoren turvalliseen koulunkäyntiin ja koulutyöhön. Lapsen tai nuoren sosiaalisessa mediassa kohtaamat ongelmatilanteet ja niiden käsittely kuuluvat siksi myös kouluille.

Kun koululainen kertoo kohdanneensa ongelmatilanteen sosiaalisessa mediassa, tilannetta ei saisi koskaan sivuuttaa. Koulujen on hyvä suunnitella etukäteen, kuinka toimia, jos oppilas kertoo asiasta tai se tulee muutoin ilmi. Valmiina olevat toimintamallit helpottavat tilanteiden käsittelyä. Lähtökohtaisesti sosiaalisen median ongelmatilanteet ratkaistaan yhdessä koululaisen ja huoltajan kanssa. Mikäli koulun henkilökunta ei tiedä, kuinka tilanteessa tulisi toimia tai jos ongelmatilanne on vakava ja saattaa täyttää rikoksen tunnusmerkit, on hyvä konsultoida lastensuojelua tai poliisia. Viranomaistahot osaavat kertoa, mikäli lastensuojeluilmoitus tai rikosilmoitus on tarpeellinen ja kuinka tilanteen kanssa tulee koulussa menetellä.

## **Opetustoimen henkilöstön ilmoitusvelvollisuus ja oikeus sosiaalisen median ongelmatilanteissa**

Sosiaalisen median ongelmatilanteisiin liittyen opetustoimen henkilöstöllä on ilmoitusvelvollisuus ja oikeus. Lastensuojelulain mukaan opetustoimen henkilön on tehtävä ilmoitus sekä lastensuojeluun että poliisille kohdatessaan tiedon, jonka perusteella on syytä epäillä lapsen kohdistuvaa rikoslain 20 luvun mukaista seksuaalirikosta tai rikoslain 21 luvun mukaista terveyteen tai henkeen kohdistuvaa rikosta. Lastensuojeluilmoitus on tehtävä, jos on tehtävässään saanut tietää lapsen tai nuoren oman käyttäytymisen tai kehitystä vaarantavien olosuhteiden edellyttävän lastensuojelutarpeen selvittämistä. Ilmoitus voidaan to-

teuttaa myös yhdessä lapsen tai hänen huoltajansa kanssa. Lisäksi sosiaalisen median ongelmatilanteesta on Oppilas- ja opiskelijahuoltolain mukaan salassapitovelvollisuuden estämättä oikeus ilmoittaa poliisille esimerkiksi silloin, kun on syytä epäillä jonkun olevan vaarassa joutua väkivallan kohteeksi.

Oppilas- ja opiskelijahuoltolakiin on kirjattu, että mikäli koulun, oppilaitoksen tai opiskeluhuollon työntekijä arvioi, että sosiaalisen median ongelmatilanteiden aiheuttamien lapsen tai nuoren sosiaalisten tai psyykkisten vaikeuksien tai opiskeluvaikeuksien poistamiseksi tai ehkäisemiseksi tarvitaan opiskeluhuollon kuraattori- tai psykologipalveluja, on niihin otettava yhteyttä yhdessä lapsen tai nuoren kanssa.

## Sosiaalisen median turvataidot osana koulun opetussuunnitelmaa

### **Mitä ovat sosiaalisen median turvataidot**

Sosiaalisen median turvataidoilla tarkoitetaan tietoja ja taitoja, joita lapsi tai nuori tarvitsee toimiakseen turvallisesti sosiaalisessa mediassa. Turvataidot voivat olla luonteeltaan transversaaleja, jolloin ne ovat hyödyllisiä monenlaisissa sosiaalisen median ongelmatilanteissa. Näitä ovat esimerkiksi kyky tunnistaa sosiaalisen median ongelmatilanteita omassa arjessaan, tietoisuus omista oikeuksistaan sekä kyky arvioida muiden käyttäytymistä sosiaalisessa mediassa. Turvataidot voivat olla myös ongelmatilannekohtaisia, kuten tieto siitä, kuinka toimia altistuessaan nettikiusaamiselle tai seksuaaliselle häirinnälle sosiaalisessa mediassa.

### **Sosiaalisen median turvataidot osana kansallista perusopetuksen opetussuunnitelmaa**

Perusopetuksen tarkoituksena on luoda hyvät edellytykset lasten ja nuorten kasvulle, kehitykselle ja oppimiselle erilaisissa kasvu- ja toi-

mintaympäristöissä digitaaliset ympäristöt mukaan lukien. Tiedot ja taidot sosiaalisen median turvallisesti ja vastuulliseksi käyttämiseksi ovat osa näitä edellytyksiä. Koulussa sosiaalisen median turvataitoja opitaan eri oppiaineisiin integroituna ja erityisesti osana terveystiedon oppimistavoitteita.

## **Sosiaalisen median turvataidot osana laaja-alaisia osaamistavoitteita**

Kansallisen perusopetuksen opetussuunnitelman (OPS 2014) mukaan laaja-alaisen osaamisen tarve muodostuu ympäröivän maailman muutoksesta, johon myös arjen digitalisoituminen olennaisesti kuuluu. Laaja-alainen osaaminen on tietojen ja taitojen sekä arvojen, asenteiden ja tahdon muodostama kokonaisuus, joka ylittää ja yhdistää eri oppiaineiden osaamisalueita. Alla on esitelty soveltaen, kuinka sosiaalisen median turvataidot ja perusopetuksen opetussuunnitelman laaja-alaiset osaamistavoitteet kytkeytyvät toisiinsa:

**Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1):** Lapsi tai nuori tarvitsee ajattelun ja oppimaan oppimisen taitoja toimiakseen turvallisesti ja vastuullisesti sosiaalisessa mediassa, esimerkiksi hakiessaan jakaessaan ja tuottaessaan tietoa, arvioidessaan tiedon luotettavuutta sekä osallistuessaan verkkokeskusteluihin, joissa argumentoidaan omaa näkökulmaa.

**Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2):** Lapsi tai nuori tarvitsee kulttuurista osaamista, vuorovaikutustaitoja ja toisia arvostavan kohtaamisen valmiuksia toimiakseen turvallisesti ja vastuullisesti sosiaalisessa mediassa.

**Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot (L3):** Lapsi tai nuori tarvitsee perustietoja sosiaalisesta mediasta ja sen vaikutuksista eri elämän osa-alueilla, ympäristöissä ja tilanteissa käyttääkseen sosiaalista mediaa turvallisesti.

**Monilukutaito (L4):** Lapsi tai nuori tarvitsee monilukutaitoa sosiaalisessa mediassa. Monilukutaidolla tarkoitetaan erilaisia tekstien ja sisältöjen tuottamisen, tulkitsemisen ja arvottamisen taitoja. Monilukutaito antaa edellytyksiä täysivaltaiseen osallisuuteen ja vastuulliseen osallistumiseen sosiaalisessa mediassa.

**Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5):** Sosiaalinen media pohjautuu tieto- ja viestintäteknologiaan, joten siihen liittyvä osaaminen on perusedellytys turvalliseen ja vastuulliseen sosiaalisen median käyttöön. Monet sosiaalisen median turvataidot, kuten yksityisyyden suojaaminen, edellyttävät tieto- ja viestintäteknologista osaamista.

**Työelämätaidot ja yrittäjäyys (L6):** Digitaalisten ympäristöjen kasvava rooli työelämässä on aikaansaanut sen, että valmiudet käyttää sosiaalista mediaa turvallisesti ja vastuullisesti voidaan nähdä myös työelämätaitoina.

**Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävä tulevaisuuden rakentaminen (L7):** Lapsilla ja nuorilla on oikeus olla aktiivinen toimija sosiaalisessa mediassa ja sitä kautta osallistua yhteiskunnalliseen toimintaan. Turvallinen ja vastuullinen toimijuus ja yhteiskunnan toimintaan vaikuttaminen sosiaalisessa mediassa edellyttävät vastuullisen osallistumisen ja vaikuttamisen taitoja.

## **Sosiaalisen median turvataidot osana terveystiedon opetuksen tavoitteita**

Terveystieto on monitieteiseen tietoperustaan pohjautuvat oppiaine, jonka tehtävänä on monipuolisen terveysosaamisen kehittäminen. Terveysosaamisen osa-alueet pitävät sisällään useita keskeisiä sosiaalisen median turvataitoja, kuten:

**Teorettinen tieto:** tieto siitä millainen toiminta on sallittua sosiaalisessa mediassa ja mikä ei, tieto nettikiusaamisen tunnuspiirteistä ja verkkohuijauksen muodoista.

**Käytännön taidot:** kyky etsiä tietoa sosiaalisesta mediasta, kyky ylläpitää yksityisyyden suojaa, tieto miten toimia netti-kiusaamistilanteessa tai jos on kohdannut seksuaalista häirintää netissä.

**Kriittinen ajattelu:** kyky arvioida sosiaalisessa mediassa kohtaamansa tiedon oikeellisuutta, kyky arvioida media-vaikuttamisen keinoja.

**Itsetuntemus:** kyky tunnistaa omia sosiaalisen median käyttötapoja ja sitä, miten media vaikuttaa omaan ajatteluun sekä toimintaan.

**Eettinen vastuullisuus:** kyky arvioida oman sosiaalisessa mediassa käyttäytymisen vaikutusta muihin, tieto omista oikeuksista ja vastuista digitaalisissa ympäristöissä.

Alakoulussa terveystieto on osa ympäristöoppia. Sosiaalisen median turvataitoja voidaan soveltaen sisällyttää esimerkiksi seuraavaan ympäristöopin opetustavoitteeseen:

**T8** Kannustaa oppilasta edistämään hyvinvointia ja turvallisuutta toimiessaan sosiaalisessa mediassa ja ohjata oppilasta toimimaan turvallisesti, tarkoituksenmukaisesti, vastuullisesti ja itseään suojellen.

Yläkoulussa sosiaalisen median turvataitoja voi liittää osaksi kaikkia terveystieto-oppiaineen opetuksen tavoitteita, joista esimerkkeinä:

**T2** Ohjata oppilasta kehittämään valmiuksiaan tunne- ja vuorovaikutustaidoissa sekä toimia erilaisissa ristiriita ja kriisitilanteissa myös sosiaalisessa mediassa.

**T3** Ohjata oppilasta kehittämään itsetuntemustaan, omien arvojen ja asenteiden tunnistamista sekä tunnistamaan ja säätelemään käyttäytymistään myös sosiaalisessa mediassa.

**T5** Ohjata oppilasta syventämään ymmärrystään sosiaalisen median käytön vaikutuksista fyysiseen, psyykkiseen ja sosiaaliseen terveyteen ja vaikutusten mekanismeista.

**T7** Ohjata oppilasta tunnistamaan ja arvioimaan omia terveyteen ja turvallisuuteen liittyviä tottumuksia myös sosiaalisessa mediassa sekä pohtimaan sosiaalisen median roolia terveyden kannalta merkityksellisten voimavarojen luomisessa ja ylläpidossa.

**T8** Ohjata oppilasta tunnistamaan ja tarkastelemaan kriittisesti sosiaalisen median käyttöön liittyviä terveyden ja hyvinvoinnin ilmiöitä sekä niihin liittyviä arvoja ja normeja sekä arvioimaan tiedon luotettavuutta ja merkitystä sosiaalisessa mediassa.

**T12** Tukea oppilaan valmiuksia arvioida kriittisesti sosiaalisessa mediassa esitettyä terveyteen ja sairauteen liittyvää viestintää sekä eritellä yksilön oikeuksia, vastuita ja vaikuttamiskeinoja sosiaalisessa mediassa.

# Osa neljä

SoMe Detectives -peli  
sosiaalisen median turvataitojen  
opetuksen tukena





ja, verkkohuijaukset ja mis- ja disinformaatio, 2) nettikiusaaminen ja seksuaalinen häirintä, ja 3) ulkonäköpaineet ja sosiaalisen median ongelmakäyttö. Kentät toimivat itsenäisinä kokonaisuuksina ja niitä voi pelata vapaavalintaisessa järjestyksessä. Opettajalla on mahdollisuus valita, mitä sosiaaliseen mediaan liittyviä sisältöjä käsitellään ja millaisia valmiuksia kehitetään pelin avulla.

Pelin jokaiseen kenttään kuuluu tehtävä tai tehtäviä, joista kertyy opettajalle luokkatason tietoa pelaajien (oppilaiden) pelin aikana tekemistä valinnoista. Luokkatason tieto antaa opettajalle tietoa luokan osaamistasosta. Sitä voidaan myös käyttää keskustelun virittämiseen opetuksen yhteydessä. Luokkatason tiedosta ei voida tunnistaa yksittäisiä oppilaita. Luokkatason tietoa keräävät kohdat on esitelty seuraavassa kappaleessa.

## **SoMe Detectives - kentät, oppimistavoitteet ja ehdotukset opetuksen tueksi**

### **Kenttä 1: Yksityisyyden suoja, verkkohuijaukset ja mis- ja disinformaatio**

**Kentän kuvaus:** Ensimmäisessä kentässä Tiktagram-vaikuttaja Miinan sosiaalisen median tilit on kaapattu. Pelin päähenkilöt, Etsivä Laine (oppilas) ja Peter Panda aloittavat mysteerin selvittämisen arvioimalla mahdollisia puutteita Miinan yksityisyyden suojassa ja josko puutteellinen yksityisyyden suoja olisi voinut johtaa tilien kaappaamiseen.

Tämän jälkeen on etsivien autettava Miinaa palauttamaan hänen sosiaalisen median tilien hallinta takaisin kaappaajan kynsistä. Kun Miinan tilien hallinta on palautettu, on etsivien poistettava erilaisia disinformaatiojulkaisuja, joita tilin kaappaaja on julkaissut Miinan sosiaalisessa mediassa. Lisäksi etsivien on arvioitava mitä harhaanjohtamisen keinoja disinformaatiojulkaisuissa on käytetty.

Selviytyttyään tehtävästä Some-etsivien on vielä ratkaistava, kuka kaappasi Miinan some-tilit ja minkä vuoksi sekä löydettävä todisteet syyllisyydelle, jotta kaappaja saadaan vastuuseen teoistaan.

Johtolankojen kautta etsivät onnistuvat selvittämään tilin kaappaajan käyttämän verkkohuijaustrategian, joka sisältää erilaisia verkkohuijaamisen keinoja. Kaappaja on käyttänyt verkkohuijaustrategiaa kaapatukseen sosiaalisen median tilejä sekä levittääkseen kameleonttien ylitvaltaan liittyviä disinformaatiojulkaisuja. Lopulta etsivät saattavat kaappaajan vastuuseen teoistaan.

### **Kenttä 1:**

#### Turvataitoihin liittyvät oppimistavoitteet ja oppimissisällöt

Teema	Oppimistavoitteet	Oppimissisältö
Yksityisyyden suoja	Osaa antaa esimerkkejä siitä, miten yksityisyyttä voidaan suojata sosiaalisessa mediasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vahva salasana. Salasana on sitä parempi, mitä pidempi se on.</li> <li>• Kaksivaiheinen tunnistautuminen, esimerkiksi puhelinnumero tai sähköposti-osoite.</li> <li>• Sosiaalisen median tilin asettaminen yksityiseksi ja henkilökohtaisten tietojen piilottaminen (esim. osoite ja puhelinnumero).</li> </ul>
	Osaa tunnistaa erilaisia puutteita yksityisyyden suojaamisessa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Huolimattomat julkaisutottumukset.</li> <li>• Huolimattomasti asetetut yksityisyyden suojan asetukset.</li> <li>• Heikot salasanat ja samojen salasanojen käyttö eri paikoissa.</li> <li>• Ei kaksivaiheista tunnistautumista.</li> <li>• Tietojen syöttäminen tuntemattomille laitteille tai wifi-yhteyksille.</li> <li>• Tuntemattomien linkkien käyttäminen, tuntemattomiin kyselyihin ja haasteisiin vastaaminen sekä tuntemattomien sovelusten lataaminen.</li> <li>• Tuntemattomien lähettämiin viesteihin vastaaminen sekä kaveri- ja seurauspyyntöjen hyväksyminen.</li> </ul>

Teema	Oppimistavoitteet	Oppimissisältö
Yksityisyyden suoja	Osaa kuvata keinoja sosiaalisen median tilien hallinnan palauttamiseksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avun pyytäminen luotettavalta aikuiselta.</li> <li>• Ilmoittaminen sosiaalisen median palvelun ylläpitoon tilin kaappaamisesta.</li> <li>• Palautussähköpostin tai puhelinnumeron käyttäminen.</li> </ul>
	Osaa selittää miten ja mistä verkkojälki muodostuu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verkkojälki muodostuu kaikesta verkossa tehdystä. Lähetetyt viestit, julkaistut kuvat, tykkäykset ja selatut internet-sivut jäävät osaksi verkkojälkeä. Esimerkiksi julkaistun kuvan pysyvä poistaminen voi olla mahdotonta.</li> </ul>
Verkkohuijaukset	Osaa antaa esimerkkejä erilaisista verkkohuijauksen muodoista	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tietojenkalasteluviestit ja tietoja kalastelevat some-kyselyt ja haasteet.</li> <li>• Haittasovellukset.</li> <li>• Huijaussivustot.</li> </ul>
	Osaa suojautua yleisimmiltä verkkohuijauksen muodoilta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ei jaa yksityisiä tietoja sosiaalisessa mediassa.</li> <li>• Ei vastaa tietojenkalasteluviesteihin tai kyselyihin.</li> <li>• Ei lataa sovelluksia, joiden aitoudesta ja luotettavuudesta ei ole varma.</li> <li>• Tarkistaa, että nettisivun verkkotunnus on oikein ja, että sivusto käyttää suojattua yhteyttä. Huijaussivustot on voitu luoda muistuttamaan virallisia sivuja.</li> </ul>
Mis- ja disinformaatio	Osaa kuvata, mitä käsitteillä mis- ja disinformaatio tarkoitetaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kyse on misinformaatiosta, kun viestintä on tahattomasti virheellistä ja harhauttavaa. Misinformaatiolla ei pyritä vahingon tai haitan tuottamiseen.</li> <li>• Kyse on disinformaatiosta, kun väärä tieto on tuotettu (tai sitä jaetaan) tietoisena sen tuottamasta haitasta tai vahingosta.</li> </ul>

Teema	Oppimistavoitteet	Oppimissisältö
Mis- ja disinformaatio	Osaa tunnistaa väärää ja virheellistä tietoa sisältäviä julkaisuja sekä niissä käytettäviä harhaanjohtamisen keinoja	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mielikuviin vetoaminen. Esimerkiksi manipuloituja kuvia, joilla pyritään herättämään mielikuvan aikaansaama tunnereaktio.</li> <li>• Järkeen vetoaminen. Esimerkiksi väärennettyjä tilastoja tai asiantuntijalausuntoja.</li> <li>• Puolitotuudet. Väittämiä, jotka ovat puolittain tai osittain totta.</li> <li>• Ilmiön ajankohtaisuuteen vetoaminen. Esimerkiksi väärän ja virheellisen tiedon tai valeutisten levittäminen “Viimeisimmät uutiset” otsikoinnilla.</li> <li>• Hyötyyn vetoaminen. Väärä tai virheellinen tieto vetoaa vastaanottajan kokemaan hyötyyn.</li> <li>• Me vastaan ne -asetelma. Esimerkiksi tarkoitushakuista vastustajien mustamaalaimista ja leimaamista tai oman ryhmän imartelua suhteessa vastakkaiseen ryhmään.</li> </ul>

## Kenttä 1:

### Ehdotuksia opettajalle aiheiden jatkokäsittelylle

**Luokkatason tieto:** Pelistä on kertynyt tietoa oppilaidesi tunnistamista disinformaatiojulkaisusta sekä harhaanjohtamisen keinoista, joita valheellisissa ja virheellisissä julkaisuissa on käytetty.

Kertyneen luokkatason tiedon avulla voidaan tarkastella, mitä disinformaatiojulkaisuja ja niissä käytettyjä harhaanjohtamisen keinoja oppilaat tunnistavat ja mitä puolestaan eivät.

Yksityisyyden suoja

#### Keskustelun virittämiseksi:

- Millaisia keinoja yksityisyyden suojaamiseen tuli pelissä esille?
- Millaisia keinoja pelissä esitettiin sosiaalisen median tilin hallinnan palauttamiseksi?

#### Tehtävähdotuksia:

- Oppilaat kehittävät itselleen vahvat salasana tai lisäävät kaksivaiheisen tunnistautumisen sosiaalisen median tileilleen.
- Oppilaat arvioivat omaa verkkojalanjälkeään sosiaalisen median etusivun perusteella. Miltä oma sosiaalisen median etusivu näyttää? Paljastuuko etusivusta oppilaan mielenkiinnon kohteet ja harrastuneisuus?

Verkkohuijaukset

#### Keskustelun virittämiseksi:

- Millaisia verkkohuijauksen muotoja pelissä tuli esille?
- Millaisia keinoja pelissä esitettiin verkkohuijauksilta suojautumiseksi?

#### Tehtävähdotuksia:

- Oppilaat luetteloivat erilaisia verkkohuijauksen muotoja sekä niiden tunnusmerkkejä.
- Oppilaat kehittävät itselleen strategian, kuinka suojautua verkkohuijauksilta. Esimerkiksi: 1) Älä ikinä jaa yksityisiä tietojasi sosiaalisessa mediassa, 2) Älä ikinä lataa mitään, mikä aitoudesta ja luotettavuudesta et ole varma, 3) Tarkista aina, että nettisivun osoite on kirjoitettu oikein ja sivusto on turvattu.

Mis- ja dis-  
informaatio

**Keskustelun virittämiseksi:**

- Mitä tarkoitetaan mis- disinformaatiolla ja miten ne eroavat toisistaan?
- Millaisia harhaanjohtamisen keinoja sosiaalisessa mediassa käytetään valheellisen ja virheellisen tiedon levittämiseksi?

**Tehtävähdotuksia:**

- Oppilaat erittelevät luotettavan tiedon tunnuspiirteitä sekä keinoja tunnistaa luotettava tieto sosiaalisessa mediassa.
- Oppilaat arvioivat millaista väärää ja virheellistä tietoa he ovat kohdanneet sosiaalisessa mediassa.

## **Kenttä 2: Nettikiusaaminen ja seksuaalinen häirintä**

**Kentän kuvaus:** Some-etsivien tehtävänä on ratkaista nettikiusaamistilanne. Uimavalvoja Mauri Mursu kutsuu Some-etsivät (oppilaan) Noroveden uimakeskukselle selvittämään uintiharrastajien tulehtuneita välejä. Mursu on vakuuttunut siitä, että muut uintiharrastajat nettikiusavat Paju-kissaa, eivätkä esimerkiksi päästä tätä mukaan BackstApp-sosiaalisen median keskusteluryhmään.

Tutkiessaan tapausta Some-etsiville selviää millaisin eri tavoin Pajua on nettikiusattu sosiaalisessa mediassa. Samalla Some-etsivät joutuvat arvioimaan tilanteen ja erilaisten nettikiusaamisen tapojen vakavuutta sekä nettikiusaamistilanteeseen liittyviä rooleja.

Etsivät ohjeistavat Paju-kissaa, miten tulisi toimia, jos tulee nettikiusatuksi ja mitä tehdä, että kiusaajat joutuisivat vastuuseen teoistaan ja ymmärtäisivät kiusaamisen seurauksia.

Perehtyessään kiusaamistilanteeseen Some-etsivät havaitsevat Pajun puhelimelta muutakin huolestuttavaa. Pajun Sammakko-niminen valmentaja on lähettänyt tälle epäilyttäviä, seksuaalissävytteisiä viestejä. Some-etsivien tehtävä on arvioida, onko Sammakon viestittely sosiaalisessa mediassa seksuaalista häirintää. Lisäksi etsivät neuvovat Pajulle konkreettisia keinoja, kuinka toimia kohdatessaan seksuaalista häirintää sosiaalisessa mediassa. Lopuksi etsivät saattavat Sammakon vastuuseen teoistaan ja tälle koituu alaikäisen seksuaalisesta häirinnästä asianmukaiset rikosoikeudelliset seuraamukset.

## Kenttä 2:

### Turvataitoihin liittyvät oppimistavoitteet ja oppimissisällöt

Teema	Oppimistavoitteet	Oppimissisältö
Nettikiusaaminen	Osoo kuvata mitä on nettikiusaaminen ja miten suora ja epäsuora nettikiusaaminen eroavat toisistaan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nettikiusaaminen on digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaa toistuvaa ja tahallista toisen ihmisen loukkaamista, jossa kiusatun on vaikea puolustaa itseään.</li><li>• Suoraa nettikiusaamista on esimerkiksi loukkaavien, uhkaavien tai halventavien viestien lähettäminen.</li><li>• Epäsuoraa nettikiusaamista on esimerkiksi valheiden ja juorujen levittäminen sekä kiusatun poissulkeminen sosiaalisen median ryhmistä.</li></ul>
	Osoo antaa esimerkkejä erilaisista nettikiusaamisen ilmenemismuodoista ja arvioida niiden vakavuutta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Loukkaavien, uhkaavien tai halventavien viestien lähettäminen.</li><li>• Kiusatun julkaisujen halventava ja ilkeä kommentointi.</li><li>• Kiusatun kuvien manipuloiminen ja levittäminen sosiaalisessa mediassa.</li><li>• Kiusatun asettamista nöyryyttävään tilanteeseen, joka kuvataan ja julkaistaan sosiaalisessa mediassa.</li><li>• Ivallisten kyselyiden luominen, joissa kiusattu asetetaan epäedulliseen asemaan esimerkiksi valitsemalla "turhimmaksi" tyypiksi.</li><li>• Valeprofiilin luominen kiusatun nimiin.</li><li>• Kiusatun poissulkeminen sosiaalisen median ryhmistä.</li><li>• Kiusatun provosoiminen hyökkäävän reaktion aikaansaamiseksi, jonka kiusaaja ilmoittaa sosiaalisen median ylläpitoon. Tarkoituksena estää kiusatun pääseminen sosiaalisen median palveluun.</li><li>• Kiusattua koskevien valheiden levittäminen ja juoruilu.</li></ul>

Teema	Oppimistavoitteet	Oppimissisältö
Netti- kiusaa- minen	Osaa antaa esi- merkkejä keinoista, miten tulisi toimia, jos joutuu nettikiu- saamisen kohteeksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuvakaappaukset kiusaaajan lähettämistä viesteistä, kommenteista, julkaisuista ja kuvista.</li> <li>• Kiusaamisesta kertominen luotettavalle aikuiselle, kuten opettajalle ja vanhemmille.</li> <li>• Kiusaaajan ilmiantaminen sosiaalisen median ylläpitoon. Kiusaaminen rikkoo sosiaalisen median sääntöjä.</li> <li>• Kiusaaajan estäminen.</li> </ul>
	Osaa kuvata millaisia erilaisia rooleja nettikiusaamisessa voi esiintyä	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kiusaaja. Kiusaamisen aloittaja ja ylläpitäjä.</li> <li>• Kiusattu. Tilanteen uhri, jonka on vaikea puolustaa itseään.</li> <li>• Apuri. Voi auttaa kiusaajaa esimerkiksi kuvanmuokkauksessa, valeprofiilien luomisessa ja muilla tavoilla.</li> <li>• Kannustaja. Tykkää, jakaa ja kommentoi julkaisuja tukien kiusaajaa.</li> <li>• Sivustakatsoja. Hiljaisesti hyväksyy kiusaamisen olemalla puuttumatta siihen.</li> <li>• Puolustaja. Voi haastaa kiusaaajan puolustamalla kiusattua. Voi tukea kiusattua hiljaisesti kannustamalla ja rohkaisemalla.</li> </ul>
	Osaa tunnistaa nettikiusaamisen seurauksia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nettikiusaaminen voi täyttää rikoksen tunnusmerkit. Esimerkiksi yksityiselämää loukkaavan tiedon levittäminen, kunnianloukkaus, rangaistava vihapuhe, laiton uhkaus ja seksuaalinen häirintä täyttävät rikoksen merkit.</li> </ul>
Seksuaalinen häirintä	Osaa tunnistaa milloin viestittely sosiaalisessa mediassa on seksuaalista häirintää	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asiattomat huomautukset, viestit, julkaisut ja kommentit toisen ulkonäöstä ja seksuaalisuudesta.</li> <li>• Seksuaalisten tekojen ehdottaminen, tai keskustelun johdattaminen seksuaaliseen suuntaan.</li> <li>• Alastonkuvien lähettäminen itsestä ja niiden pyytäminen.</li> </ul>
	Osaa kuvata mitä on grooming sosiaalisessa mediassa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grooming tarkoittaa aikuisen tietoista ja tavoitteellista toimintaa, jolla pyritään seksuaaliseen kontaktiin lapsen kanssa tai houkutellaan lapsi tekemään seksuaalisia tekoja.</li> </ul>



Teema	Oppimistavoitteet	Oppimissisältö
Seksuaalinen häirintä	Osa antaa esimerkkejä keinoista, miten tulisi toimia altistuessaan seksuaaliselle häirinnälle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seksuaalisesta häirinnästä tai sen epäilystä kertominen luotettavalle ja turvalliselle aikuiselle, kuten vanhemmille tai opettajalle.</li> <li>• Kuvakaappaukset seksuaalisen häiritsijän tai hyväksikäyttäjän viesteistä, julkaistusta, kommenteista, profiilista ja profiilin tiedoista.</li> <li>• Häiritsijän tai hyväksikäyttäjän ja häneltä vastaanotettavien viestien estäminen.</li> <li>• Asiasta ilmoittaminen viranomaisille mikäli rikoksen merkit täyttyvät (esim. alaikäisen lähestyminen seksuaalisessa tarkoituksessa aikuisen toimesta)</li> <li>• Seksuaalien häiritsijän ilmiantaminen sosiaalisen median ylläpitoon.</li> </ul>
	Tietää, milloin seksuaalinen häirintä täyttää rikoksen tunnusmerkit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aikuisen tietoinen ja tavoitteellinen toiminta, jolla pyritään seksuaaliseen kontaktiin lapsen kanssa tai houkutellaan lapsi tekemään seksuaalisia tekoja, on rikosoikeudellisesti rangaistavaa.</li> </ul>

## Kenttä 2:

### Ehdotuksia opettajalle aiheiden jatkokäsittelylle

#### Luokkatason tieto:

- 1) Pelistä on kertynyt tietoa siitä, kuinka vakaviksi oppilaasi ovat arvioineet erilaisia kiusaamisen muotoja kolmiportaisella asteikolla 1) Vakavaa 2) Melko vakavaa 3) Ei yhtään vakavaa. Kertyneen luokkatason tiedon avulla voidaan tarkastella, kuinka vakaviksi oppilaat arvioivat erilaisia nettikiusaamisen muotoja.
- 2) Pelistä on kertynyt tietoa oppilaidesi tunnistamista seksuaalista häirintää sisältävistä viesteistä. Kertyneen luokkatason tiedon avulla voidaan tarkastella, mitkä viesteistä oppilaat tunnistivat seksuaaliseksi häirinnäksi ja mitä eivät.

Netti-  
kiusaaminen

#### Keskustelun virittämiseksi:

- Mitä on nettikiusaaminen ja mitä eroa on suoralla ja epäsuoralla nettikiusaamisella?
- Kuinka pelissä kehoitettiin toimimaan, kun altistuu tai havaitsee nettikiusaamista?
- Millaisia nettikiusaamistilanteeseen liittyviä rooleja pelissä on esitetty? Milloin nettikiusaaminen voi täyttää rikoksen tunnusmerkit?

#### Tehtävähdotuksia:

- Oppilaat kehittävät itselleen strategian, kuinka toimia, mikäli havaitsevat nettikiusaamista. Voidaan harjoitella, kuinka tilanteen voi ottaa puheeksi turvallisen aikuisen tai ystävien kanssa. Kehittäkää myös luokassa strategia, jonka avulla ehkäistä nettikiusaamista.
- Roolipeli. Oppilaat jaetaan pienempiin ryhmiin, joissa jäsenet saavat nettikiusaamistilanteisiin liittyviä rooleja näyteltäväkseen. Tilanteista ja rooleista keskustellaan yhdessä lopun purkukeskustelussa.
- Oppilaat arvioivat kiusatun ja kiusaajan vastuita ja oikeuksia, sekä niiden suhdetta toisiinsa. (Esimerkiksi kiusaajan sananvapaus vastaan kiusatun oikeudet sosiaalisessa mediassa).

Seksuaalinen  
häirintä

#### Keskustelun virittämiseksi:

- Milloin viestittely sosiaalisessa mediassa on seksuaalista häirintää?
- Mitä on grooming sosiaalisessa mediassa?
- Miten pelissä kehoitetaan toimimaan havaitessaan seksuaalista häirintää tai groomingia sosiaalisessa mediassa?
- Milloin seksuaalinen häirintä täyttää rikoksen merkit ja mitä seksuaalisesta häirinnästä voi seurata?

Seksuaalinen  
häirintä

**Tehtäväehdotuksia:**

- Oppilaat arvioivat, missä menee heidän mielestään “hyvän maun raja” viestin sisällössä. Onko väliä, kuka viestin on lähettänyt ja tulkitaanko viesti eri tavalla lähettäjistä riippuen.
- Oppilaat kehittävät itselleen strategian, kuinka toimia, mikäli altistuvat seksuaaliselle häirinnälle. Voitte harjoitella, kuinka tilanteen voi ottaa puheeksi turvallisen aikuisen tai ystävien kanssa.

### **Kenttä 3: Ulkonäköpaineet ja sosiaalisen median ongelmakäyttö**

**Kentän kuvaus:** Sosiaalisen median ongelmakäyttäjät Gertrude Gerbiillä on todisteita siitä, että sosiaalisen median vaikuttaja Jeremias Tähti on kommentoinut epäasiallisesti Gertruden ihaileman, Tiktagram-vaikuttaja Miinan julkaisuja sosiaalisessa mediassa. Ennen Jeremiaksen ja Miinan välien selvittämistä etsivät joutuvat puuttumaan Gertruden ongelmalliseen sosiaalisen median käyttöön pyytämällä Gertrudea tekemään sosiaalisen median ongelmakäyttö -testin. Testin jälkeen etsivät kertovat Gertrudelle, kuinka sosiaalisen median käyttöä voi pyrkiä rajoittamaan. Tämän jälkeen etsivät lähtevät Sähkömetsän somestudioille selvittämään Jeremiaksen ja Miinan välistä tilannetta.

Sähkömetsän somestudioilla etsiville selviää, että sosiaalisen median julkaisut eivät useinkaan ole realistisia kuvauksia yksilön arjesta. Somestudio on varastohalli, jossa luodaan kuvitteellisia taustoja somekuville ja -videoille.

Etsivät löytävät Miinan ja Jeremiaksen sulassa sovussa studioilta. Selviää, että kyseessä on ollut provosoiva markkinointikampanja, jonka on kehittänyt Jeremiaksen ja Miinan yhteinen manageri Bisnesnäätä kosmetiikkafirma Facelinesta.

Bisnesnäädän kehittämän markkinointikampanjan tarkoitus on, että Jeremiaksen ikävät kommentit herättävät Miinassa ja tämän seuraajissa epävarmuutta omaa ulkonäköä kohtaan. Markkinointikampanjassa

Miina löytää lopulta itsevarmuuden Facelinen uudesta luomiväripaletista. Tavoitteena on luomiväripaletin myynnin kasvattaminen. Etsivät arvioivat kuvankäsittely- ja manipulointiprosessia, jonka Miinan sosiaalisen median julkaisu käy läpi Bisnesnäädän kehittämässä markkinointikampanjassa.

Etsivät jututtavat Bisnesnäätä tämän epäeettisestä markkinointitempauksesta. Etsivät joutuvat pohtimaan haastavaa tilannetta, koska Bisnesnäätä ei ole tehnyt mitään sosiaalisen median yhteisösääntöjen tai lakien vastaista.

Gertrude on järkyttynyt siitä, miten valheelliseksi kaikki somessa esitetty paljastuu. Etsivät käyvät keskustelun Gertruden kanssa liittyen sosiaalisen median varjopuoleen.

### **Kenttä 3:**

#### Turvataitoihin liittyvät oppimistavoitteet ja oppimissisällöt

Teema	Oppimistavoitteet	Oppimissisältö
Ulko- näkö- paineet	Osaa kuvata, miten kuvia voidaan muokata ennen niiden julkaisua	Ennen kuvan ottamista: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stailaus ja meikkaus.</li> <li>• Valaistuksen asettaminen.</li> <li>• Lukuisten kuvien ottaminen ennen parhaan valitsemista.</li> </ul> Kuvankäsittely: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kasvojen käsittely siloittamalla ihoa, valkaisemalla hampaita, korostamalla poskipäitä, suurentamalla silmiä ja muokkaamalla kaulan aluetta.</li> <li>• Vartalon käsitteleminen hoikistamalla ja korostamalla haluttuja vartalon muotoja.</li> <li>• Taustan käsitteleminen filterillä.</li> </ul>
	Tiedostaa, että sosiaalisen median julkaisut eivät ole koko totuus julkaisijan elämästä	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sosiaalisessa mediassa julkaisut ovat usein kohokohtia julkaisijan elämästä. Julkaisujen näkeminen voi aiheuttaa riittämättömyyden tunteita.</li> <li>• Julkaisun perusteella ei voi päätellä, millaista julkaisijan elämä on sosiaalisen median ulkopuolella.</li> </ul>

Teema	Oppimistavoitteet	Oppimissisältö
Ulkonäköpaineet	Osaa kuvata mekaniismeja, jotka voivat altistaa ulkonäköpaineille	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Omaa ulkonäköä verrataan ja arvioidaan suhteessa vertaisiin, vaikuttajiin ja julkisuuden henkilöihin sosiaalisessa mediassa. Vertailu voi altistaa ulkonäköpaineille.</li> <li>• Epärealististen kehonkuvien omaksuminen omiksi päämääriksi voi altistaa ulkonäköpaineille.</li> </ul>
Sosiaalisen median ongelmakäyttö	Osaa tunnistaa sosiaalisen median ongelmakäytön tunnusmerkkejä itässä ja muissa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Huoli siitä, milloin pääsee seuraavan kerran käyttämään sosiaalista mediaa.</li> <li>• Säännöllinen tyytymättömyys, koska haluaisi viettää enemmän aikaa somessa.</li> <li>• Huonotuulisuus, koska ei ole voinut käyttää somea.</li> <li>• Epäonnistuminen yrityksissä vähentää somen käyttöä.</li> <li>• Muiden aktiiviteettien säännöllinen laiminlyönti somen käytön vuoksi.</li> <li>• Ongelmat elämän muilla osa-alueilla somen käytön vuoksi.</li> <li>• Omasta somen käytöstä valehtelu.</li> <li>• Kielteisten tunteiden pakeneminen sosiaaliseen mediaan.</li> <li>• Riitely omasta sosiaalisen median käytöstä läheisten kanssa.</li> </ul>
	Tietää miten voi hallita sosiaalisen median käyttöä	<p>Yksilön valmiudet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Omien käyttötottumusten tietoinen tarkkaileminen.</li> <li>• Oman käytön rajoittaminen esimerkiksi asettamalla aikaraja omalle käytölle.</li> <li>• Sosiaalisesta mediasta vapaan ajan järjestäminen päivällä ja ei sosiaalista mediaa yöllä ja ennen nukkumaan menoa.</li> </ul> <p>Ystävien ja perheen tuki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asiasta puhuminen vanhempien kanssa.</li> <li>• Asiasta puhuminen ystävien kanssa. Ystäville voi ehdottaa tapaamista esimerkiksi ulkona tai kaverilla sen sijaan, että viestitellään somessa.</li> </ul>

### Kenttä 3:

#### Ehdotuksia opettajalle aiheiden jatkokäsittelylle

**Luokkatason tieto:** Markkinointikampanjan kuvan on tarkoitus herättää ulkonäköpaineita kohderyhmässä. Pelistä on kertynyt tietoa oppilaidesi tunnistamista vaiheista, joita markkinointikampanjan kuva on käynyt läpi ennen sen julkaisua.

Kertyneen luokkatason tiedon perusteella voidaan tarkastella, mitä asioita oppilaat tunnistivat tehdyksi ennen kuvan ottamista (valaistuksen asettaminen, meikkaus, ammattikuvaajan studio ym.) ja mitä kuvankäsittelyn keinoja oppilaat tunnistivat käytetyiksi ennen kuvan julkaisemista.

Ulkonäköpaineet

#### Keskustelun virittämiseksi:

- Millaisia vaiheita ja kuvankäsittelyn keinoja sosiaalisen median kuva voi käydä läpi ennen sen julkaisua? Kuinka yleisiä erilaiset vaiheet ja kuvankäsittelyn keinot ovat?
- Miten ja miksi sosiaalisella medialla on taipumus korostaa ulkonäön merkitystä?

#### Tehtävähdotuksia:

- Etsikää erilaisia käsiteltyjä kuvia sosiaalisesta mediasta. Arvioikaa kriittisesti, kuinka kuvia on käsitelty ja miksi kuvia käsitellään. Mitä hyötyä tai haittaa kuvien käsittelystä voi olla? Millaisia tunteita käsitellyt kuvat herättävät? Käyttäkää ajatuskarttoja, kuvien ja tekstien analyysiä, yhteistyössä tehtyä arviointia ja listausta sekä keskusteluja.
- Oppilaat arvioivat, kuinka sosiaalinen media on vaikuttanut omaan kehonkuvaan ja ulkonäköpaineiden muodostumiseen.
- Oppilaat arvioivat monenlaisia seurauksia, joita yksilön julkaisulla voi olla, sekä julkaisijan vastuita ja oikeuksia. Työkaluina paneelikeskustelu, vertaisarviointi ja draama.

Sosiaalisen median ongelmakäyttö

#### Keskustelun virittämiseksi:

- Pelissä oppilaat ovat päässeet vastaamaan sosiaalisen median ongelmakäyttöä koskevaan testiin. Millaisia tunnusmerkkejä sosiaalisen median ongelmakäytöllä on? Pohtikaa ongelmakäytön merkityksiä hyvinvoinnille.
- Pohtikaa keinoja sosiaalisen median käytön hallitsemiseksi. Kuinka rajoittaa sosiaalisessa mediassa vietettyä aikaa?

#### Tehtävähdotuksia:

- Oppilaat refleктоivat omaa ajankäyttöään sosiaalisessa mediassa, sekä millaisia hyötyjä ja haittoja omalla sosiaalisen median käytöllä voi olla. Oppilaan tulee kriittisesti ajatella, miksi viettää aikaa sosiaalisessa mediassa ja pohtia keinoja ajankäytön hallitsemiseksi. Työkaluina voi käyttää oppimispäiväkirjoja, portfolioita tai itsearviointia.

# Lopuksi

Tämä Opettajan opas ja siinä kuvattu SoMe Detectives -mobiili- ja verkkopeli on tehty osana Sosiaali- ja terveysministeriön terveyden edistämisen määrärahalla rahoitettua Turvallisesti somessa -tutkimus- ja interventiohanketta. Lokakuussa 2022 päättyneen hankkeen tavoitteena oli kehittää työkaluja, joilla voidaan tukea koululaisten yhdenvertaisia mahdollisuuksia oppia sosiaalisen median turvataitoja. Hankkeen tausta-ajatuksina olivat myös terveyden ja hyvinvoinnin voimavarakeskeisyys, puheeksi ottamisen kynnyksen madaltaminen ja tutkimusperustaisuus.

Haluamme kiittää kaikkia lapsia ja nuoria, yliopisto-opiskelijoita, pelinkehittäjiä ja muita sosiaalisen median sekä pelillisen oppimisen asiantuntijoita, jotka ovat osallistuneet tämän oppaan ja SoMe Detectives -pelin kehittämiseen. Olette osaltanne olleet mahdollistamassa sitä, että opas ja SoMe Detectives -peli ovat nyt avoimesti ja ilmaiseksi kaikkien saatavilla.

Opettajan oppaan ja SoMe Detectives -pelin on toteuttanut Jyväskylän yliopiston Liikuntatieteellinen tiedekunta yhteistyössä Headnought Oy:n, Fad Games Oy:n, Aniway Oy:n ja Kehittämiskeskus Opinkirjon kanssa.

# Lähteet

- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). Teens, social media & technology 2018. *Pew Research Center*, 31(2018), 1673-1689.
- Andreassen, C. S. (2015). Online social network site addiction: A comprehensive review. *Current Addiction Reports*, 2(2), 175-184. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0056-9>
- Auxier, B., Rainie, L., Anderson, M., Perrin, A., Kumar, M., & Turner, E. (2019). Americans and privacy: Concerned, confused and feeling lack of control over their personal information. <https://policycommons.net/artifacts/616499/americans-and-privacy/1597152/>
- Betz, D. E., & Ramsey, L. R. (2017). Should women be “All About That bass?": Diverse body-ideal messages and women’s body image. *Body Image* 22, 18–31. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2017.04.004>
- Boer, M., van den Eijnden, R. J., Finkenauer, C., Boniel-Nissim, M., Marino, C., Inchley, J., ... & Stevens, G. W. (2022). Cross-national validation of the social media disorder scale: findings from adolescents from 44 countries. *Addiction*, 117(3), 784-795. <https://doi.org/10.1111/add.15709>
- Boniel-Nissim, M., van den Eijnden, R. J., Furstova, J., Marino, C., Lahti, H., Inchley, J., ... & Badura, P. (2022). International perspectives on social media use among adolescents: Implications for mental and social well-being and substance use. *Computers in Human Behavior*, 129, 107144. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107144>
- Cash, T. F., & Smolak, L. (toim.). (2011). *Body image: A handbook of science, practice, and prevention*. Guilford press.
- Carr, C. T., & Hayes, R. A. (2015). Social media: Defining, developing, and divining. *Atlantic Journal of Communication*, 23(1), 46-65. <https://doi.org/10.1080/15456870.2015.972282>
- Clark, H., Coll-Seck, A. M., Banerjee, A., Peterson, S., Dalglish, S. L., Ameratunga, S., ... & Costello, A. (2020). A future for the world’s children? A WHO–UNICEF–*Lancet Commission*. *The Lancet*, 395(10224), 605-658. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(19\)32540-1](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(19)32540-1)
- Council of Europe. 2016. Recommendations and declarations of the Committee of Ministers of the Council of Europe in the field of media and information society. Strasbourg.
- DeKimpe, L., Walrave, M., Ponnet, K., & Oytzel, J. (2019). Internet safety. Julkaisussa: R. Hobbs & P. Mihailidis (toim.). *International Encyclopedia of media literacy*. John Wiley & Sons.
- Fardouly, J., Pinkus, R. T., & Vartanian, L. R. (2017). The impact of appearance comparisons made through social media, traditional media, and in person in women’s everyday lives. *Body Image*, 20, 31–39. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2016.11.002>
- Garaigordobil, M., & Martínez-Valderrey, V. (2018). Technological resources to prevent cyberbullying during adolescence: The cyberprogram 2.0 program and the cooperative cyber-educational 2.0 videogame. *Frontiers in psychology*, 9, 745. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00745>
- George, M. J., & Odgers, C. L. (2015). Seven fears and the science of how mobile technologies may be influencing adolescents in the digital age. *Perspectives on psychological science*, 10(6), 832-851. <https://doi.org/10.1177/1745691615596788>
- Gritzalis, D., Kandias, M., Stavrou, V., & Mitrou, L. (2014). History of information: the case of privacy and security in social media. Konferenssi: *Proc. of the History of Information Conference* (283-310).
- Hakalehto-Wainio, S. (2013). Uusi lapsioikeus. Teoksessa J. Husa, J, P. Keskitalo, T. Linna & E. Tammi-Salminen (toim.). *Oikeuden avantgarde*. Juhlajulkaisu Juha Karhu 1953 – 6/4 – 2013. Talentum, Helsinki (59-76).



- Hintikka, A. Kansalaisyhteiskunnan tutkimusportaali. *JYU*. Viitattu kesäkuu 6, 2022. [http://kans.jyu.fi/sanasto/sanat-kansio/sosiaalinen-media#:~:text=Sosiaalisella%20medialla%20\(social%20media\)%20tarkoitetaan,muun%20muassa%20kansalaismediassa%20ja%20ope-tuksessa](http://kans.jyu.fi/sanasto/sanat-kansio/sosiaalinen-media#:~:text=Sosiaalisella%20medialla%20(social%20media)%20tarkoitetaan,muun%20muassa%20kansalaismediassa%20ja%20ope-tuksessa)
- Huth, A., Orlando, M., & Pesante, L. (2012). Password security, protection, and management. *United States Computer Emergency Readiness Team*.
- Inchley, J., Currie, D., Budisavljevic, S., Torsheim, T., Jästad, A., Cosma, A., ... & Weber, M. M. (2020) Spotlight on adolescent health and well-being. Findings from the 2017/2018 Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) survey in Europe and Canada. International Report. WHO Regional Office for Europe: Copenhagen, Denmark, Volume 1.
- Ito, M., Martin, C., Rafalow, M., Tekinbas, K., Wortman, A., Pfister, R. (2019) Online affinity networks as contexts for connected learning. Julkaisussa *The Cambridge Handbook of Motivation and Learning*; K. Renningers & S. Hidi (toim.). Cambridge University Press: Cambridge, UK., 291–311.
- Jones, L. M., Mitchell, K. J., & Walsh, W. A. (2014). A content analysis of youth internet safety programs: Are effective prevention strategies being used? University of New Hampshire, Scholars Repository. <https://scholars.unh.edu/ccrc/41/>
- Kangas, U. (2012). Perhe- ja perintöoikeuden alkeet. *Forum Iuris*. Oikeustieteellinen tiedekunta, Helsingin yliopisto.
- Lahti, H., Lyyra, N., Hietajärvi, L., Villberg, J., & Paakkari, L. (2021). Profiles of internet use and health in adolescence: A person-oriented approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(13), 6972. <https://doi.org/10.3390/ijerph18136972>
- Lahti, H., Lyyra, N., Kulmala, M., Mietola, V., Paakkari, L. Adolescents' social media use: A delphi study on problematic situations and relevant competencies to prevent them. Julkaisematon tutkimusartikkeli.
- Lahti, H. 2020 Nuorten videopelaamisen määrä ja pelaamisen yhteydet terveyskäyttäytymiseen sekä itsearvioituun terveyteen. Pro gradu tutkielma, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-202005043018>
- Laitinen, S. (2020). Lapsen oikeus yksityisyyden suojaan sosiaalisen median palveluissa – vanhempien tekemien julkaisuiden suhde lapsen oikeuksiin. Pro gradu tutkielma, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-202007013540>
- Laki naisten ja miesten välisestä tasa-arvosta (8.8.1986/609).
- Laki lastensuojelulain 25 §:n muuttamisesta (9.12.2016/1111). 25 § Ilmoitusvelvollisuus.
- Laki lastensuojelulain muuttamisesta (30.12.2014/1302). 25 a § Yhteydenotto sosiaalihuoltoon tuen tarpeen arvioimiseksi.
- Laki rikoslain muuttamisesta 17 luku (20.5.2011/540) Rikoksista yleistä järjestystä vastaan. 18 § Sukupuolisiveellisyttä loukkaavan kuvan levittäminen.
- Lapsiasiavaltuutettu. (2021). YK:n lapsen oikeuksien komitea: Yleiskommentti nro 25 (2021) digitaaliseen ympäristöön liittyvistä lapsen oikeuksista. Lapsiasiavaltuutetun toimisto. Jyväskylä. [https://lapsiasia.fi/documents/25250457/38754461/CRC\\_CGC\\_25.pdf](https://lapsiasia.fi/documents/25250457/38754461/CRC_CGC_25.pdf)
- Lastensuojelulaki 5 luku (13.4.2007/417) Lastensuojeluasiakkuuden alkaminen. 25 § (12.2.2010/88) Ilmoitusvelvollisuus.
- Lyyra, M., Koirikivi, M., Linna, E., Friman, U., Harviainen, T., Salomaa, S., ... & Göös, P. (2019). *Pelikasvattajan käsikirja 2*. AM Digipaino. Helsinki.
- Lyyra, N., Juntila, N., Gustafsson, J., Lahti, H. & Paakkari, L. Adolescents' online communication and well-being: findings from the 2018 HBSC study. *Frontiers in Psychiatry* 13, 976404. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.976404>

Madden, M., Lenhart, A., Cortesi, S., Gasser, U., Duggan, M., Smith, A., & Beaton, M. (2013). Teens, social media, and privacy. *Pew Research Center*, 21(1055), 2-86.

Nuortennetti. (2021, Elokuu 27).

<https://www.nuortennetti.fi/netti-ja-media/seksuaalinen-hairinta-netissa/>

Nuortennetti. (2021, Huhtikuu 20).

<https://www.nuortennetti.fi/netti-ja-media/nettikiusaaminen/>

O’Keeffe, G. S., Clarke-Pearson, K., & Council on Communications and Media. (2011). The impact of social media on children, adolescents, and families. *Pediatrics*, 127(4), 800-804.

<https://doi.org/10.1542/peds.2011-0054>

Opetushallitus. (2018). Opas seksuaalisen häirinnän ennaltaehkäisemiseksi ja siihen puuttumiseksi kouluissa ja oppilaitoksissa. Oppaat ja käsikirjat 2018: 4a. Opetushallitus. <https://www.oph.fi/fi/tilastot-ja-julkaisut/julkaisut/opas-seksuaalisen-hairinnan-ennaltaehkaemiseksi-ja-siihen>

Opetushallitus. (2014). Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Helsinki.

Opetushallitus. Uhkasta tulee ilmoittaa - opetustoimen henkilöstön ilmoitusvelvollisuudet ja oikeudet. Viitattu syyskuu 19, 2022. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/uhkasta-tulee-ilmoittaa-opetustoimen-henkiloston-ilmoitusvelvollisuudet-ja>

Oppilas- ja opiskelijahuoltolaki 3 luku (30.12.2013/1287) Yksilökohtaisen opiskeluhoillon toteuttaminen. 23 § (20.3.2015/274) Oikeus poiketa salassapitovelvoitteista.

Oppilas- ja opiskelijahuoltolaki 3 luku (30.12.2013/1287) 16 § (30.12.2013/1287) Yhteydenotto opiskeluhoillon psykologi- ja kuraattoripalvelujen saamiseksi.

Oulun kaupunginkirjasto. Eväitä opiskeluun. Viitattu kesäkuu 21, 2022.

<https://evaitaopiskeluun.fi/tiedonlahteet/mis-ja-disinformaatio/>

Paakkari, L., Tynjälä, J., Lahti, H., Ojala, K., & Lyyra, N. (2021). Problematic social media use and health among adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), 1885. <https://doi.org/10.3390/ijerph18041885>

Pelastakaa Lapset ry. Sinun oikeutesi digitaalisessa maailmassa. Viitattu syyskuu 16, 2022. <https://www.netari.fi/lapsenoikeudet/>

Perusopetuslaki 7 luku (30.12.2020/1216) Oppilaan oikeudet ja velvollisuudet.

Pitkänen, E. & Saarenmaa, K. (2021). Mobiiliteknologia mullisti lasten arjen -nettiin ei menä, vaan siellä ollaan. *Tieto & Trendi*. <https://www.stat.fi/tietotrendit/artikkelit/2021/mobiiliteknologia-mullisti-lasten-arjen-nettiin-ei-menna-vaan-siella-ollaan/>

Poliisi. Viharikokset. Viitattu syyskuu 16, 2022. <https://poliisi.fi/viharikokset>.

Pönkä, H. (2014). *Sosiaalisen median käsikirja*. Jyväskylä: Docendo Oy.

Rikoslaki 11 luku (11.4.2008/212) Sotarikoksista ja rikoksista ihmisyyttä vastaan. 10 § (13.5.2011/511) Kiihottaminen kansanryhmää vastaan.

Rikoslaki 11 luku (11.4.2008/212) Sotarikoksista ja rikoksista ihmisyyttä vastaan 10 a § (13.5.2011/511) Törkeä kiihottaminen kansanryhmää vastaan.

Rikoslaki 11 luku (11.4.2008/212) Sotarikoksista ja rikoksista ihmisyyttä vastaan 11 § (13.11.2009/885) Syrjintä.

Rikoslaki 20 luku 8.7.2022/723) seksuaalirikoksista.

Rikoslaki 20 luku (8.7.2022/723) seksuaalirikoksista. 5 § (8.7.2022/723) Seksuaalinen hyväksikäyttö.

Rikoslaki 20 luku (8.7.2022/723) seksuaalirikoksista. 6 § (8.7.2022/723) Seksuaalinen ahdistelu.

Rikoslaki 20 luku (8.7.2022/723) seksuaalirikoksista. 18 § (8.7.2022/723) Lapsen houkuttelemisen seksuaalisiin tarkoituksiin.

Rikoslaki 21 luku (21.4.1995/578) Henkeen ja terveyteen kohdistuvista rikoksista.

Rikoslaki 24 luku (9.6.2000/531) Yksityisyyden, rauhan ja kunnian loukkaamisesta. 1 a § (13.12.2013/879) Viestintärauhan rikkominen.

Rikoslaki 24 luku (9.6.2000/531) Yksityisyyden, rauhan ja kunnian loukkaamisesta. 8 a § (13.12.2013/879) Törkeä yksityiselämää loukkaava tiedon levittäminen.

Rikoslaki 24 luku (9.6.2000/531) Yksityisyyden, rauhan ja kunnian loukkaamisesta. 9 § (13.12.2013/879) Kunnianloukkaus.

Rikoslaki 25 luku (21.4.1995/578) vapautteen kohdistuvista rikoksista. 7 § (21.4.1995/578) Laiton uhkaus.

Rikoslaki 38 luku (21.4.1995/578) Tieto- ja viestintärikoksista. 9 a § (10.4.2015/368) Identiteettivarkaus.

Rikoslaki 49 luku (21.4.1995/578) Eräiden aineettomien oikeuksien loukkaamisesta. 1 § (14.10.2005/822) Tekijänoikeusrikos.

Rosenthal-von der Pütten, A. M., Hastall, M. R., Köcher, S., Meske, C., Heinrich, T., Labrenz, F., & Ocklenburg, S. (2019). "Likes" as social rewards: Their role in online social comparison and decisions to like other people's selfies. *Computers in Human Behavior*, 92, 76-86. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.017>

Salmivalli, C. (2014). Participant roles in bullying: How can peer bystanders be utilized in interventions? *Theory into practice*, 53(4), 286-292. <https://doi.org/10.1080/00405841.2014.947222>

Salmivalli, C., Sainio, M., & Hodges, E. V. (2013). Electronic victimization: Correlates, antecedents, and consequences among elementary and middle school students. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 42(4), 442-453. <https://doi.org/10.1080/15374416.2012.759228>

Scully, M., Swords, L., & Nixon, E. (2020). Social comparisons on social media: online appearance-related activity and body dissatisfaction in adolescent girls. *Irish Journal of Psychological Medicine*, 1-12. <https://doi.org/10.1017/ipm.2020.93>

Sherman, L. E., Payton, A. A., Hernandez, L. M., Greenfield, P. M., & Dapretto, M. (2016). The power of the like in adolescence: Effects of peer influence on neural and behavioral responses to social media. *Psychological science*, 27(7), 1027-1035. <https://doi.org/10.1177/0956797616645673>

Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., ... & Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01ofo>

Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of child psychology and psychiatry*, 49(4), 376-385. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x>

Suomen perustuslaki 2 luku (11.6.1999/73) Perusoikeudet. 6 § (11.6.1999/73) Yhdenvertaisuus.

Tandoc Jr, E. C., Lim, Z. W., & Ling, R. (2018). Defining "fake news" A typology of scholarly definitions. *Digital journalism*, 6(2), 137-153. <https://doi.org/10.1080/21670811.2017.1360143>

Tartari E (2015) Benefits and risks of children and adolescents using social media. *European Scientific Journal* 11(13).

Third, A., Bellerose, D., Dawkins, U., Keltie, E., & Pihl, K. (2014). *Children's rights in the digital age: A download from children around the world*. Young and Well Cooperative Research Centre. Melbourne.

- Tsikerdekis, M., & Zeadally, S. (2014). Online deception in social media. *Communications of the ACM*, 57(9), 72-80. <https://doi.org/10.1145/2629612>
- Uhls Y, Ellison N and Subrahmanyam K (2017) Benefits and Costs of Social Media in Adolescence. *Pediatrics* 140(2): 67–70. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758E>
- Uncapher, M. R., Lin, L., Rosen, L. D., Kirkorian, H. L., Baron, N. S., Bailey, K., ... & Wagner, A. D. (2017). Media multitasking and cognitive, psychological, neural, and learning differences. *Pediatrics*, 140(Supplement\_2), 62-66. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758D>
- United Nations (2021) General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment. <https://www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>
- Vaaranen-Valkonen, N. & Laitinen, H-L. (2019). Seksuaalinen häirintä, houkuttelu ja seksuaaliväkivalta digitaalisessa mediassa. Teoksessa *Väkivallaton lapsuus -toimenpidesuunnitelma lapsiin kohdistuvan väkivallan ehkäisystä 2020–2025*. U. Korpilahti, H. Kettunen, E. Nuotio, S. Jokela, V.M. Nummi & P. Lillsunde (toim.) Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus 2019:27, 339-362. [http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161899/STM\\_2019\\_27\\_J.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161899/STM_2019_27_J.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Van den Eijnden, R. J., Lemmens, J. S., & Valkenburg, P. M. (2016). The social media disorder scale. *Computers in Human Behavior*, 61, 478-487. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.038>
- Vandoninck, S., d'Haenens, L., & Smahel, D. (2014). Preventive measures: how youngsters avoid online risks. *EU Kids Online*, 1-5.
- Vuorikari, R., Punie, Y., Gomez, S. C., & Van Den Brande, G. (2016). *DigComp 2.0: The digital competence framework for citizens. Update phase 1: The conceptual reference model* (No. JRC101254). Joint Research Centre (Seville site).
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). *Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policymaking*. Council of Europe Report DGI(2017)09.
- Webster, S., Davidson, J., Bifulco, A., Gottschalk, P., Caretti, V., Pham, T., ... & Craparo, G. (2012). *European Online Grooming Project. Final Report*. European Commission Safer Internet Plus Programme.
- WHO-Koululaistutkimus. Julkaisemattomia vuoden 2022 WHO-Koululaistutkimuksen tuloksia. Jyväskylän yliopisto.
- Wisniewski, P. J., & Page, X. (2022). Privacy theories and frameworks. Teoksessa *Modern Socio-Technical Perspectives on Privacy*. B.P. Knijnenburg, X. Page, P.J. Wisniewski, H.R. Lipford, N. Proferes & J. Romano (toim). Springer. Cham. (15-41).
- Willoughby M (2018) A review of the risks associated with children and young people's social media use and the implications for social work practice. *Journal of Social Work Practice* 33(2): 127–140. <https://doi.org/10.1080/02650533.2018.1460587>
- Yhdenvertaisuuslaki 3 luku (30.12.2014/1325) Syrjinnän ja vastatoimien kiellot. 8 § (30.12.2014/1325) Syrjinnän kieltö
- Yhdistyneet Kansakunnat. Yleissopimus lapsen oikeuksista (21.08.1991/59).
- Yhdistyneet Kansakunnat. Yleissopimus lapsen oikeuksista (21.08.1991/60).

Sosiaalinen media on kiinteä osa lapsen ja nuoren elämää. Keskeisenä kasvu- ja toimintaympäristönä se luo monia mahdollisuuksia toimituudelle, oppimiselle, uuden tiedon nopealle hakemiselle ja saannille, luovalle toiminnalle sekä ihmissuhteiden rakentamiselle ja ylläpitämishyvien puoliensa lisäksi altistaa ongelmatilanteille kuten virheellisen tiedon vastaanottamiselle ja netti-kiusaamiselle. Sosiaalisen median turvataidot auttavat lapsia ja nuoria toimimaan turvallisesti ja vastuullisesti sosiaalisessa medias- sa. Ne ovat keskeisiä kansalais- taitoja ja niiden oppiminen tulisi turvata jokaiselle.

