




DigiELU mäng




Materjal sobib kasutamiseks ka II kooliastmes.

ERIALASID LÕI  
**ELU.**  
UUENDUS



# DIGIVAHENDITE LIIGTARVITAMISE ENNETAMINE I KOOLIASTMES

TALLINNA ÜLIKOOL  
ELU PROJEKT



Projekti autorid on Evelyn Sillaots, Heidi Männamäe, Liisi Tool,  
Aleks Stetski, Sirli Leesment, Kristin Strohm.



Projekti juhendasid Riin Seema ja Arno Baltin.



# TEGEVUS JUHEND

Tallinna Ülikooli ELU projekti raames valmistasime 1.–3.klassi õpilaste digivahendite liigtarvitamise ennetamiseks ette kolme ainetunni jagu materjali, mida õpetajad saavad oma tundides kasutada. Tundide eesmärgiks on kaasata õpilasi mõtlema ja arutlema digivahendite liigtarvitamise teemal.

Tegevuste läbiviimine võtab hinnanguliselt aega 3 ainetundi, millest esimeses tunnis tehakse sissejuhatus teemasse, teises tunnis valmistavad õpilased lauamängu ja kolmandas tunnis toimub lauamängu mängimine.

Tegevuste läbiviimise tulemusena arendavad õpilased üldpädevusi (kultuuri- ja väärtuspädevust, sotsiaalset – ja kodanikupädevust, enesemääratluspädevust, suhtlemispädevust, ettevõtlikkuspädevust) ja erinevaid vajalikke oskusi nagu suhtlemisoskust, metatunnetust, loovust, probleemilahendusoskust, algatamist, koostööoskust, emotsioonidega toimetuleku oskust, otsustamise oskust, planeerimise ja eesmärgistamise oskust ja meeskonnatööoskust.

## Meie materjalidest leiате:

- kolme ainetunni materjalid;
- digivahendite ennetuse teemalise esitluse;
- lauamängu aluse ja mängujuhise;
- küsimused lauamängu loomiseks;
- soovitused ja ideed erinevate õppeainete lõimimiseks;
- lauamängu venekeelsed küsimused ja mängujuhise.\*

Soovitame õpetajal teavitada õpilaste vanemaid, et arutlete tundides digivahendite liigtarvitamise teemal. Julgustage neid koos perega ühiselt õpilaste poolt loodud lauamängu mängima.

# TUNNIKAVA I ÕPETAJALE

Tunni kestus:  45 minutit

Tunni teema: Ülevaade digivahenditest ja nende kasutamisest

TUNNI EESMÄRGIKS ON ANDA ÜLEVAADE DIGIVAHENDITEST JA NENDE KASUTAMISEST.

Mõisted: digivahendid, liigtarvitamine, suhtlemine, koostöö.

Enne tundi õpetaja:

- viib ennast teemaga kurssi. Õpetajal on võimalus kasutada materjalides olevat esitlust, mis annab ülevaate digivahenditest ja suunab õpilasi mõtlema ja avaldama arvamust nutiseadmete kasutamise osas (oskused, turvalisus, vajalikkus, ohud, liigne kasutamine jne).;
- tutvub lauamängu küsimustega.

TUNNI SISSEJUHATUS, PÕHIOOSA JA KOKKUVÕTE

- Tähelepanu haaramine, tunniks häälestus (eesmärgipüstitus).
- Õpetaja selgitab esitluse käigus õpilastele mõisteid; loob arutelu, kaasates arutellusse õpilasi (nt: mis on digivahend, mis on liigtarvitamine, miks on oluline digivahenditega piiri pidada jms).
- Õpetaja arutab õpilastega läbi lauamängu digivahendite teemalised küsimused.



Suure klassi korral soovitame aruteludeks jagada klassi väiksemateks gruppideks.

Tunni lõpus suunab õpetaja tunni sisu kokku võtma küsimustega:

- Mida uut õppisid tunnis, mida enne ei teadnud?
- Miks on tunnis arutatud teema oluline?



IDEE!

Tagasisidestamiseks võib kasutada näiteks *post-it* märkmepabereid. Iga grupp /õpilane vastab küsimustele *post-it* paberile, tunni lõppedes kogutakse märkmed kokku ja õpetaja teeb tulemustest ühise kokkuvõtte.

# TUNNIKAVA II

## ÕPETAJALE

Tunni kestus:



45 minutit

Tunni teema: Lauamängu loomine

Tähelepanek! Võib juhtuda, et 1.-2.klassi õpilased ei saa lauamängu ühe ainetunni jooksul valmis.

### TUNNI EESMÄRGIKS ON LUUA LAUAMÄNG.

#### Lauamängu loomine

Õpilased valivad etteantud küsimuste seast küsimused, mis neile kõige rohkem meeldivad ja kirjutavad küsimused etteantud lehele. Seejärel kirjutavad küsimuste numbrid suvalises järjekorras mängulauale ja kaunistavad lauamängu. Pane tähele! Lauamängu hallidele ruutudele peab õpilane valima digivahenditega seotud küsimused.

Valgetele ruutudele võib valida küsimusi üldiste küsimuste seast.



Kui soovid, et õpilased saaksid lauamängu kodus oma vanematega mängida, tuleks igal õpilasel luua oma lauamäng.



Lauamängu saab luua ka paaristööna.

Eelnevalt vajalikud tegevused õpetajale:

- õpetaja on välja printinud lauamängu põhjad ja küsimused.

### TUNNI SISSEJUHATUS, PÕHIOOSA JA KOKKUVÕTE

- Tähelepanu haaramine, tunniks häälestus (eesmärgipüstitus).

Õpetaja selgitab tunni ülesehitust ja lauamängu loomise põhimõtet:

- jagab õpilastele kätte lauamängu põhja ja küsimused;
- suunab küsimuste valimisel;
- õpetaja kirjutab tööülesande tahvlile, et õpilasel oleks võimalik selle juurde igal ajahetkel tagasi tulla.

Õpilane:

- kuulab tööülesannet;
- valib lauamängu põhjale küsimusi vastavalt etteantud juhistele;
- loob lauamängu.

Tunni lõpus suunab õpetaja tunni sisu kokku võtma küsimustega:

- Millised küsimused valisite enda lauamängu?
- Miks just need küsimused valituks osutusid?
- Mis oli tänase tunni juures kõige toreدام?



# TUNNIKAVA III

## ÕPETAJALE



Tunni kestus:  45 minutit

Tunni teema: Lauamängu mängimine

**TUNNI EESMÄRGIKS ON KLASSIKAASLASTEGA LOODUD LAUAMÄNGU MÄNGIMINE.**

Tunniks vajalikud materjalid, vahendid:

- valminud lauamängud;
- lauamängu nupud;
- täring;
- reeglid lauamängu mängimiseks;
- lauamängu küsimuste leht.

### TUNNI SISSEJUHATUS, PÕHIOOSA JA KOKKUVÕTE

Tähelepanu haaramine, tunniks häälestus (eesmärgipüstitus).

Õpetaja juhitud arutelu teemadel:

- Miks on oluline omavahel suhelda?
- Millised on erinevused kirja saatmisel ja üksteisega rääkimisel?
- Mis on reeglid ja miks on neid vaja lauamängu mängides?

Õpetaja

- tutvustab õpilastele lauamängu juhust;
- moodustab grupid;
- jagab õpilastele mängujuhise, mängunupud, täringu, lauamängu põhjad ja küsimused.



Kiiremini lõpetanud gruppidest saab moodustada uued grupid.



Grupid saavad omavahel vahetada küsimuste lehti või tervet lauamängu.

Tagasisidestamine

Iga paar/grupp/õpilane saab ühe sõnaga iseloomustada enda tehtud lauamängu ja vastata õpetaja esitatud küsimustele:

- Mida uut saite täna oma klassikaaslaste kohta teada?
- Mida uut saite digivahendite liigkasutamise kohta teada?



# MEIE SOOVITUSED JA IDEED TUNDIDE LÄBIVIIMISEKS

- Alusta materjaliga tutvumisest.
- Kui materjalist leitavad küsimused tunduvad Sinu õpilaste jaoks liiga rasked olevat, soovitame küsimuste valikut vähendada ja tunniks ainult sobivad küsimused valida.
- Kui küsimused tunduvad liiga lihtsad või soovid õpilasi rohkem kaasata, võid lasta õpilastel küsimused ise välja mõelda.
- Lõimi julgelt teiste ainetega! Näiteks meisterdage kunstitunnis lauamängu nupud.
- Matemaatikaga saad lõimida mängus vajamineva täringu tegemise, meisterdades kuubi pinnalaotusest täringu.
- Vali meeldivaim mängupõhi siit materjalist või lase lastel see kujundada. Kasuta julgelt mustvalget põhja. Lapsed tunnevad lauamängu värvimisest ja kaunistamisest rõõmu.
- Kiiremini lauamängu mängimise lõpetanud gruppidest saab moodustada uued grupid.
- Grupid saavad omavahel vahetada küsimuste lehti või tervet lauamängu.
- Suure klassi korral soovitame aruteludeks jagada klassi väiksemateks gruppideks.
- Lase õpilastel mõelda mõned liikumisharjutused – need teevad mängu mängimise lõbusamaks!



## Pane tähele!

- Kui soovid, et õpilased saaksid lauamängu kodus oma vanematega mängida, tuleks igal õpilasel luua oma lauamäng.
- Printimisel ära prindi lauamängu põhja ja küsimuste lehte ühele paberile!
- Lauamängu hallidele ruutudele peab õpilane valima digivahenditega seotud küsimused. Valgetele ruutudele võib valida küsimusi üldiste küsimuste seast.

# LAUAMÄNGU KÜSIMUSED

Üldised küsimused  
paiguta valgetele  
ruutudele

1. Mis on su lemmiktegevus vabal ajal?
2. Kui sul oleks palju raha, siis mida sa ostaksid?
3. Mis on sinu lemmiktegevus sõbraga?
4. Milline on hea sõber?
5. Mida plaanid teha suvel?
6. Mida sa sünnipäevaks saada sooviksid?
7. Mis on su lemmikfilm?
8. Kes on sinu lemmikfilmitegelane?
9. Millist muusikat sulle meeldib kuulata?
10. Kes on su lemmiklaulja?
11. Mis on su lemmikraamat?
12. Kes on su lemmikraamatutegelane?
13. Kellena sa tahaksid tulevikus töötada?
14. Mis on su lemmikõppeaine ning miks?
15. Milline õppeaine sulle ei meeldi ning miks?
16. Kellele räägid oma muredest?
17. Kellele räägid oma rõõmudest?
18. Mis sind rõõmsaks teeb?
19. Mis sind kurvaks teeb?
20. Milline spordiala sulle meeldib?
21. Mis on sinu lemmiknädalapäev?
22. Mida sa tahaksid paremini osata?
23. Mis on sinu lemmiksöök?
24. Mis on sinu lemmikaastaag?
25. Mille üle sa oled uhke?
26. Mida sa oskad hästi teha?
27. Mis on sinu lemmikpuuviljad?
28. Mis on sinu lemmikjuurviljad?
29. Mis maitsega jäätis on sinu lemmik?
30. Mis muudab sind närviliseks?
31. Mis on sinu lemmik värv?
32. Kes on sulle eeskujuks ning miks?
33. Mis on kõige imelikum asi, mida sa oled sünnud?
34. Lõpeta lause: mulle meeldivad hommikud, sest...
35. Lõpeta lause: mulle meeldivad õhtud, sest...
36. Millal sa viimati naersid ja miks?
37. Millist infot ei tohi võõrastele jagada?
38. Mis võib juhtuda, kui jalutad tänaval, kõrvaklapid peas?

# LAUAMÄNGU KÜSIMUSED

Küsimused digiteemade kohta paiguta hallidele ruutudele.

1. Kas sa tead, mis on küberkiusamine?
2. Kui vanalt sa said oma esimese nutiseadme?
3. Kas internet on turvaline? Miks sa nii arvad?
4. Mis sa arvad, kas internet on hea või halb? Miks?
5. Milline peaks olema hea kasutajanimi?
6. Kas sa oled internetis teinud mõne konto? Kus ja miks?
7. Mis on nutisõltuvus?
8. Miks on digivahendid kasulikud?
9. Millistelt veebilehtedelt leiad infot õigekirja kohta?
10. Milliselt veebilehelt leiad infot võõrsõnade kohta?
11. Milliseid interneti lehekülgi sa kasutad õppimiseks?
12. Kuidas sa kasutad digivahendit õppimiseks?
13. Kas digivahend toetab õpinguid või pigem segab sind?
14. Millised youtuberid sulle meeldivad?
15. Milliseid äppe kasutad kõige rohkem?
16. Kui nutiseadmeid ei oleks olemas, siis mis sinu elus muutuks?
17. Millist emotsiooni tunned, kui kaob internet?
18. Nimeta midagi mida nutiseadmes/internetis tohib teha?
19. Nimeta midagi mida nutiseadmes/internetis ei tohi teha?
20. Millised videod sulle meeldivad?
21. Nimeta veebis videote ja piltide jagamisega seotud ohtusid.
22. Kuidas käitud, kui näed internetis midagi ebameeldivat, häirivat või hirmutavat?
23. Kuidas käitud, kui satud lehele, mis ei ole lastele mõeldud?
24. Kellelt küsid abi, kui digivahendite kasutamisel hätta jääd?
25. Soovita mõnda põnevat ja kasulikku lehekülge või mängu internetis.
26. Kui vanalt võib kasutada instagrami, snapchati, youtube, tiktoki?
27. Miks on internetis vanusepiirangud vajalikud?
28. Mida ei tohi internetis jagada?
29. Kas koolis võib pildistada ja filmida?
30. Mis võib juhtuda, kui jagad pilte oma majast ning aadress on hästi näha?
31. Mis võib juhtuda, kui annad postituses teada, et lähete perega reisile ja teid pole pikka aega kodus?
32. Kas tohid jagada pilte/videot, kus on peale jäänud inimesed, kes sellest midagi ei tea? Miks?
33. Kuidas käitud, kui soovid uue rakendus alla laadida?
34. Kuidas käitud, kui nutiseade soovib midagi salvestada või alla laadida?
35. Millal ja kui kaua tohid sina nutiseadmeid kasutada? Kas oled sellega rahul?
36. Kuidas käitud, kui konto tegemiseks on vanusepiirang, aga sa pole veel piisavalt vana?
37. Mängid nutiseadmes rohkem, kui oli kokku lepitud. Kuidas käitud?
38. Kas jagad enda asju internetis avalikult või sõpradega ning miks?
39. Kas võtad internetis võõraid inimesi oma sõbraks ning miks?
40. Missuguse sisuga pilte ja videoid ei tohi üles laadida? Too näiteid.
41. Mida tunned, kui keegi sind luba küsimata filmib või pildistab?



42. Mida tunned, kui keegi jagab sinust luba küsimata fotosid või videosid?
43. Mis sa arvad, miks inimesed ei küsi pildistamiseks luba?
44. Mida teed, kui sinust on sobimatu foto või video postitatud? Kelle poole saab pöörduda?
45. Kas oma sõbrast võid alati pilti teha ja seda internetis jagada? Miks?
46. Kuidas saab juhtuda nii, et võõras inimene teab, mis on sinu nimi, kus koolis või trennis sa käid?
47. Kas oma nutiseadme parooli tohib jagada? Miks?
48. Mis võib juhtuda, kui kasutad liiga lihtsat salasõna?
49. Mida arvad söömise ajal nutiseadmes olemisest?
50. Kuidas teine inimene võib ennast tunda, kui oled temaga vestlemise ajal telefonis?
51. Telefonis on teade, millest ma aru ei saa. Kuidas käitun?
52. Miks uni on oluline? Mis juhtub, kui ei sa ei maga piisavalt?
53. Kuidas mõjub ekraani vaatamine silmadele?
54. Kuidas saaksid lõdvestuda peale rasket koolipäeva? Nimeta variante.
55. Soovita üks variant, kuidas saaks silmi puhata.
56. Kuidas saada sõpru õue mängima?
57. Millega ning mida saaks mängida peale telefoni- ja arvutimängude?
58. Lähed sõbraga internetis mängides tülli. Kuidas lahendada olukorra?
59. Millised reeglid on nutivahendite kasutamiseks koolis?
60. Milliste nutivahendite kasutamise reeglite vastu kodus kõige sagedamini eksitakse?
61. Mida tähendab viisakas käitumine internetis?
62. Kellega sa internetis suhtled?
63. Mis ajal sa tavaliselt digivahendeid kasutad?
64. Millisel ajal ööpäevast sa digivahendeid kindlasti ei kasuta?
65. Miks tuleb nutiseade alati lukustada, kui sa seda ei kasuta?
66. Kas internetis on kõik tasuta? Nimeta mõni asi, mille eest peab maksma?
67. Mida põnevat ja kasulikku saame teha tänu internetile?

# LAUAMÄNGU JUHEND

Lauamäng sobib mängimiseks nii lastele kui täiskasvanutele.

Mängida saab nii väikeste meeskondadena kui ka paaris.

## Mängu eesmärk

- arendada lugemisoskust;
- arendada sotsiaalseid oskusi;
- laiendada mängijate silmaringi digivahendite kasutamise osas.

Vahendid: mängualus, nummerdatud küsimused, täring, mängunupp igale mängijale.

MÄNGU MÄNGIMINE KAASLASTEGA VÕI PERERINGIS ON HEA VÕIMALUS EKRAANIVABALT SUHELDA JA DIGIVAHENDITE MÕISTLIKU KASUTAMISE ÜLE ARUTLEDA.

## MÄNGU KÄIK

1. Mängijad asetavad oma nupu mänguvälja algusesse. Mängijad lepivad kokku või loosivad täringu veeretamise järjekorra.
2. Mängijad veeretavad kordamööda täringut ja liiguvad mängulaual edasi vastavalt täringul olevatele täppide arvule.
3. Mängija loeb küsimuste lehelt selle numbriga küsimuse, millisele mänguväljale ta oma nupuga jõudis. Kui mängija jõuab numbrile 8, siis ta loeb küsimuste lehelt ette küsimuse järjekorranumbriga 8.
4. Esimesena saab vastata täringut veeretanud mängija. Kõik teised saavad täiendada ja oma arvamust avaldada. Kui mängija on juba samale küsimusele vastanud, valib ta lisaküsimuste hulgast uue küsimuse.
5. Kui arutelu on lõppenud, veeretab täringut järjekorras järgmine mängija.
6. Mäng saab läbi, kui kõik mängijad on jõudnud väljale "Lõpp".
7. Kui veeretad suurema numbriga ja lähed viimasest mänguväljast "Lõpp" üle, siis pead tagasi liikuma. Seda nii kaua, kuni jõuad viimasele mänguväljale.

**MÕNUSAT MÄNGIMIST!**

# ИНСТРУКЦИЯ

## ИНСТРУКЦИЯ

Настольная игра подходит как для детей, так и для взрослых. Играть можно как в небольших командах, так и в паре.

Цель игры:

Развитие читательских навыков:

Развитие социальных навыков:

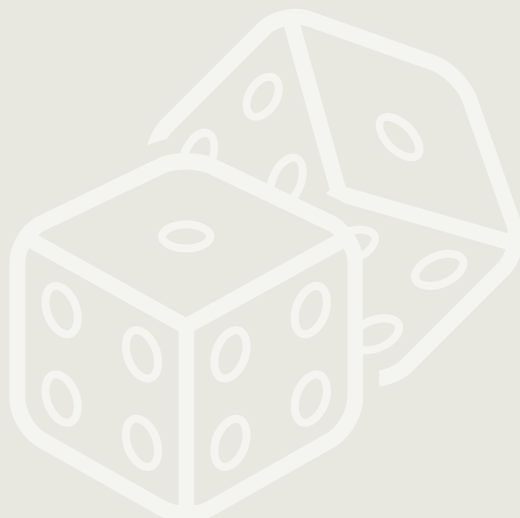
Расширение кругозора ребенка с точки зрения использования цифровых средств:

Игра с друзьями или в кругу семьи - хорошая возможность провести время без гаджетов и задуматься над тем, как разумно их использовать.

Компоненты настольной игры: игровое поле, пронумерованные вопросы, игровые кости, игровая фишка для каждого игрока.

## ХОД ИГРЫ

1. Игроки помещают фишку в начале игрового поля. Игроки согласовывают или разыгрывают порядок кидания игровой кости.
2. Игроки по очереди кидают игровые кости и продвигаются по игровому полю в зависимости от количества точек на костях.
3. Игрок читает вопрос под тем номером, на котором он стоит на игровом поле. Например, если игрок дошел до номера 8, то он читает вопрос под номером 8.
4. Первым на вопрос может ответить игрок, который первым бросил кости. Все остальные могут дополнить ответ игрока или высказать свое мнение. Если на вопрос уже ответили ранее, игрок должен выбрать другой вопрос из списка дополнительных вопросов.
5. После обсуждения наступает очередь следующего игрока.
6. Игра закончится, когда все игроки попадут в конечную точку поля.
7. Если тебе выпал большой номер и ты проходишь дальше отметки «финиш», тогда ты должен вернуться обратно. Так нужно продолжать, пока ты не окажешься ровно на отметке «финиш».



**MÕNUSAT MÄNGIMIST!**

# ВОПРОСЫ

## Общие вопросы:

1. Чем тебе нравится заниматься в свободное время?
2. Что бы ты купил, если у тебя было много денег?
3. Как ты любишь проводить свободное время с другом?
4. Перечисли характеристики хорошего друга
5. Что ты планируешь делать этим летом?
6. Что бы ты хотел получить на день рождения?
7. Назови свой любимый фильм
8. Кто твой любимый персонаж из фильма?
9. Какая музыка тебе нравится?
10. Кто твой любимый певец?
11. Какая твоя любимая книга?
12. Кто твой любимый персонаж из книги?
13. Кем бы ты хотел стать в будущем?
14. Какой предмет в школе тебе нравится больше всего и почему?
15. Какой предмет в школе тебе не нравится и почему?
16. С кем ты делишься своими переживаниями?
17. С кем ты делишься своими положительными эмоциями?
18. Что делает тебя счастливым?
19. Что может тебя огорчить?
20. Какой вид спорта тебе нравится?
21. Какой день недели твой любимый?
22. Какой навык ты хотел бы приобрести?
23. Какое твое любимое блюдо?
24. Какое твое любимое время года?
25. Чем ты гордишься больше всего?
26. Что у тебя хорошо получается?
27. Назови свой любимый фрукт
28. Назови овощи, которые тебе нравятся
29. С каким вкусом мороженое тебе нравится больше всего?
30. Что заставляет тебя нервничать?
31. Какой твой любимый цвет?
32. Кто твой образец для подражания и почему?
33. Что самое необычное, что ты когда-либо ел?
34. Закончить предложение: я люблю утро, потому что ...
35. Закончить предложение: я люблю вечернее время суток, потому что ...
36. Когда последний раз ты смеялся и почему?
37. Какой информацией нельзя делиться с чужими людьми?
38. Что может случиться, если слушать громко музыку через наушники?

## Вопросы по цифровым темам:

1. Знаешь ли ты, что такое кибербуллинг?
2. В каком возрасте ты получил свой первый смартфон?
3. Безопасен ли по твоему мнению Интернет? Почему ты так думаешь?
4. Как ты думаешь, Интернет - это хорошо или плохо? Почему?
5. Каким должно быть надежное имя пользователя?
6. Есть ли у тебя аккаунт в социальных сетях? Где и почему?
7. Знаешь ли ты, что такое номофобия?
8. Чем полезны смарт устройства?
9. На каких сайтах можно найти информацию о орфографии?
10. На каких сайтах можно найти информацию о иностранных словах?
11. Какие веб-страницы ты используешь для учебы?
12. Как ты используешь смарт устройства для учебы?
13. Поддерживают ли гаджеты процесс обучения или, скорее, отвлекает?
14. Кто твой любимый ютубер?
15. Какие приложения ты чаще всего используешь?
16. Какие эмоции ты испытываешь, когда у тебя нет доступа к Интернету?
17. Назови что-нибудь, что можно делать в смарт-устройстве или в Интернете?
18. Назовите, что нельзя делать в смарт-устройстве или в Интернете?
19. Какие видео тебе нравятся смотреть?
20. В чем заключается опасности обмена видео и фотографиями в Интернете?
21. Какие действия ты предпримешь, если увидишь что - то неприятное, тревожное или пугающее в Интернете?
22. Что ты предпримешь, если попадешь на страницу, не предназначенную для детей?
23. К кому ты можешь обратиться за помощью, если возникнут проблемы с использованием гаджетов?
24. Посоветуйте интересные и полезные страницы или игры в Интернете.
25. В каком возрасте можно использовать Инстаграм, Snapchat, Youtube, TikTok?
26. Почему в Интернете необходимы возрастные ограничения?
27. Чем нельзя делиться в социальных сетях?
28. Можно ли делать фотографии в школе?
29. Можно ли снимать видео в школе?
30. Что может произойти, если вы поделитесь фотографиями вашего дома и адрес дома будет хорошо виден?
31. Что может произойти, если в публикации сообщите, что отправляетесь в путешествие с семьей и вас долго не будет дома?
32. Можно ли делиться фотографиями или видео, где запечатлены люди, которые ничего не знают об этом? Почему?

1. Знаешь ли ты, что такое кибербуллинг?
2. В каком возрасте ты получил свой первый смартфон?
3. Безопасен ли по твоему мнению Интернет? Почему ты так думаешь?
4. Как ты думаешь, Интернет - это хорошо или плохо? Почему?
5. Каким должно быть надежное имя пользователя?
6. Есть ли у тебя аккаунт в социальных сетях? Где и почему?
7. Знаешь ли ты, что такое номофобия?
8. Чем полезны смарт устройства?
9. На каких сайтах можно найти информацию о орфографии?
10. На каких сайтах можно найти информацию о иностранных словах?
11. Какие веб-страницы ты используешь для учебы?
12. Как ты используешь смарт устройства для учебы?
13. Поддерживают ли гаджеты процесс обучения или, скорее, отвлекает?
14. Кто твой любимый ютубер?
15. Какие приложения ты чаще всего используешь?
16. Какие эмоции ты испытываешь, когда у тебя нет доступа к Интернету?
17. Назови что-нибудь, что можно делать в смарт-устройстве или в Интернете?
18. Назовите, что нельзя делать в смарт-устройстве или в Интернете?
19. Какие видео тебе нравятся смотреть?
20. В чем заключается опасности обмена видео и фотографиями в Интернете?
21. Какие действия ты предпримешь, если увидишь что - то неприятное, тревожное или пугающее в Интернете?
22. Что ты предпримешь, если попадешь на страницу, не предназначенную для детей?
23. К кому ты можешь обратиться за помощью, если возникнут проблемы с использованием гаджетов?
24. Посоветуйте интересные и полезные страницы или игры в Интернете.
25. В каком возрасте можно использовать Инстаграм, Snapchat, Youtube, TikTok?
26. Почему в Интернете необходимы возрастные ограничения?
27. Чем нельзя делиться в социальных сетях?
28. Можно ли делать фотографии в школе?
29. Можно ли снимать видео в школе?
30. Что может произойти, если вы поделитесь фотографиями вашего дома и адрес дома будет хорошо виден?
31. Что может произойти, если в публикации сообщите, что отправляетесь в путешествие с семьей и вас долго не будет дома?
32. Можно ли делиться фотографиями или видео, где запечатлены люди, которые ничего не знают об этом? Почему?

33. Какими будут твои действия, если смарт-устройство рекомендует что-то сохранить или скачать?
34. Как долго ты можешь использовать смарт-устройства? Ты доволен этим?
35. Что делать, если существует возрастное ограничение для создания учетной записи, но ты еще не достиг этого возраста?
36. Делишься ли ты своими личными данными в социальных сетях с друзьями?
37. Принимаешь ли ты заявки в друзья от незнакомых тебе людей?
38. Снимки и видео какого содержания нельзя скачивать или опубличивать? Приведи примеры.
39. Какие эмоции ты испытываешь, если кто-то сфотографирует тебя, не спросив разрешения?
40. Какие эмоции ты испытываешь, если кто-то поделится твоими фотографиями не спросив твоего разрешения?
41. Как ты думаешь, почему люди не просят разрешения на съемку?
42. Что ты предпримешь, если кто-то опубликует неприемлемое фото или видео с тобой? К кому ты обратишься?
43. Можно ли публиковать фотографии своего друга в социальных сетях? Почему?
44. Какие пароли слишком просты и не должны использоваться?
45. Можно ли делиться своим паролем от социальных сетей? Почему?
46. Что может произойти, если использовать слишком простой пароль?
47. Куда вы кладете смарт-устройство на ночь? Почему сон важен?
48. Как влияют гаджеты на зрение?
49. Что помогает тебе расслабиться после тяжелого учебного дня?
50. Как заставить друзей играть на улице?
51. Во что можно поиграть, помимо телефонных и компьютерных игр?
52. Какие правила действуют в школе по использованию гаджетов?
53. С кем ты общаешься в социальных сетях?
54. В какое время суток ты используешь гаджеты больше всего?

# LAUAMÄNGU KÜSIMUSTE LEHT

Küsimused  
kirjuta siia!

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.
- 22.
- 23.
- 24.

## LISAKÜSIMUSED

1. Millist digivahendit kasutad kõige rohkem?
2. Kes kasutab sinu peres kõige rohkem digivahendeid?
3. Kelle poole pöördud, kui keegi internetis sind halvasti kohtleb?
4. Miks on interneti kasutamist mõistlik piirata?
5. Millised paroolid on liiga lihtsad ning mida ei tohiks kasutada?
6. Kuhu paned õõseks enda nutiseadme?
7. Miks ei tohi enne magamaminekut digivahendis aega veeta?
8. Nimeta üks koht, kus sa digivahendeid ei kasuta.
9. Kui nutiseadmeid ei oleks olemas, siis mis sinu elus muutuks?
10. Millest loobuksid enne, kas söögist või telefonist? Miks?





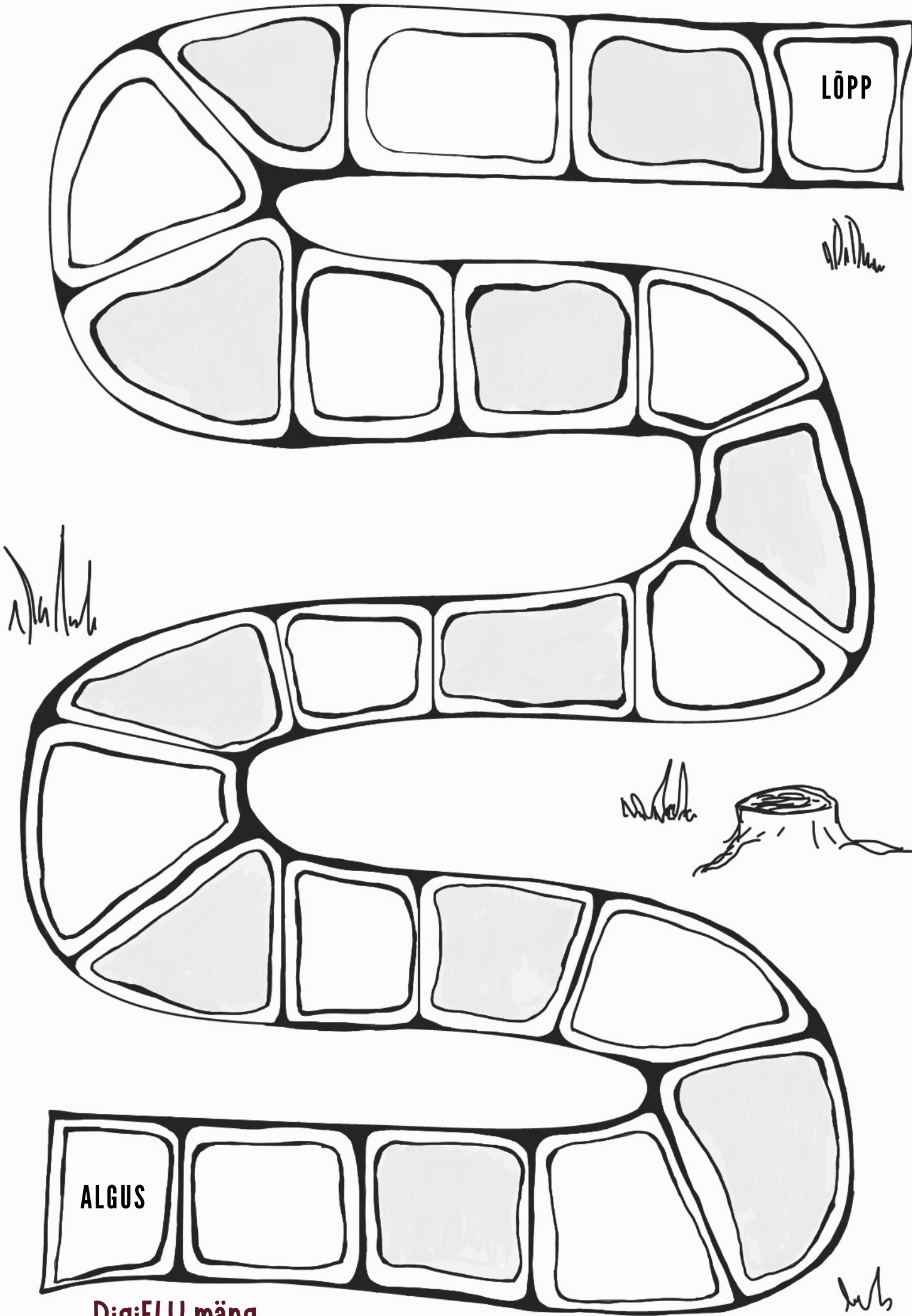
# СПИСОК ВОПРОСОВ

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.
- 22.
- 23.
- 24.

## ВОПРОСЫ

1. Кто больше всего использует смарт устройства в вашей семье?
2. Какими смарт устройствами ты пользуешься больше всего?
3. Если бы смарт-устройств не существовало, что бы изменилось в твоей жизни?
4. К кому ты обратишься, если кто-то в интернете плохо обращается с тобой?
5. Нужно ли ограничивать использование Интернета?
6. Какие пароли слишком простые и не должны использоваться?
7. Как другой человек может чувствовать себя, когда ты используешь гаджет во время его разговора?
8. Почему перед сном нельзя использовать смарт устройства?
9. Какие правила действуют при общении с людьми в социальных сетях?
10. Назови место, где ты не используешь гаджеты.





LÖPP

ALGUS

DigiELU mäng