

# SPOOFYN KÄYTTÖOHJE OPETTAJILLE JA KOULUTTAJILLE

Tämä käyttöohje on tarkoitettu opettajille ja kouluttajille. Täältä löydät tietoa pelistä, yleiskatsauksia eri maailmoista, lisätehtäviä käytettäväksi tunnilla ja muuta lisätietoa.

## YLEISKATSAUS PELISTÄ

Spoofy on kyberturvallisuuspelejä, jonka tarkoituksena on opettaa lapsille verkkovaaroista, verkkokäyttäytymisestä ja muista älylaitteisiin liittyvistä asioista. Peliä pelatessa käydään läpi eri skenaarioita, ja pelaajat voivat keräillä lemmikkieläimiä sekä tehdä muita hauskoja asioita.

Pelin kohderyhmänä ovat ala-astelaiset ja aikuisen seurassa olevat esikoululaiset. Avoimia maailmoja voi pelata erikseen ja missä tahansa järjestyksessä. Koulumaailma ja synttärimaailma ovat lyhyempiä ja yksinkertaisempia, ja ne käsittelevät vain lapsille sopivia aiheita, mutta puisto on hieman monimutkaisempi. Kun kaikki neljä maailmaa on pelattu läpi, kyberkone on valmis ja nuoremmat lapset voivat lopettaa pelin tähän tai pelata muita maailmoja uudelleen. Nyt avautuu hieman vanhemmille lapsille tarkoitettu viides maailma, joka on vaikeampi ja vaatii ehdottomasti lukutaitoa. Aikuisten kanssa kaikkia maailmoja voivat pelata kaikenikäiset lapset.



## PELAAMISEN JA LIKKUMISEN YLEISET SÄÄNNÖT

Pelissä voi pelata viidessä eri maailmassa sekä liikkua maailman ja avaruusaluksen välillä. Neljä maailmaa on avoinna heti, mutta viides maailma avautuu silloin, kun neljä edellistä on käyty läpi. Jos opettaja haluaa avata viidennen maailman heti, tähän on erillinen vaihtoehto, joka on kuvattu alla vastaavassa tuntisuunnitelmassa.

Jokaisessa maailmassa on tietyt tehtävät: kyberongelmien ratkaiseminen tai esineiden kerääminen. Tehtäviä suorittamalla pelaajat kartuttavat kokemusta, joka antaa heille lisää energiatähtiä. Kun on kerännyt 3 tähteä, voi vapauttaa lemmikkieläimiä, joille voi pukea silmälaseja sekä päähineitä.

Kävelemällä ympäriinsä voi kerätä eri esineitä, jotka voivat olla maassa, pöydällä tai joita maailmojen hahmot antavat. Jotkut esineet voi nostaa vasta silloin, kun vastaava tehtävä on suoritettu. Esineet siirtyvät varastoon ja jakautuvat kahteen luokkaan: tarvittavat esineet ja puettavat esineet. Puettavat esineet on merkitty silinterihatulla; muut tavarat tulisi säilyttää, kunnes niitä pyydetään.

Puettavat esineet voidaan pukea päälle itselle, jollekin hahmolle tai eläimelle. Ne voidaan myöhemmin riisua. Jotkin puettavat esineet ilmestyvät myöhemmin, joten peli kannattaa pelata läpi monta kertaa. Kun kyberkone on koottu, kaikki tehtävät nollataan ja tehtäviä voi suorittaa uudelleen. Jatkossa maailmat nollataan joka kerta, kun ne on käyty läpi.

## PELIN PAINOPISTE

Kyberturvallisuus on tärkeä aihe kaikille, myös lapsille. Älylaitteita on monilla lapsilla, ja tietokoneen ja internetin käyttöä opetellaan myös koulussa. Vaikka monet verkkosivustot edellyttävät käyttäjien olevan vähintään 13-vuotiaita, lapset käyvät niillä usein jo aiemmin. Lisäksi pelataan erilaisia verkkopelejä, käytetään koulufoorumeita ja muuta mediaa. Siksi on tärkeää selittää lapsille jo hyvin nuoresta iästä lähtien, mitkä ovat internetin käyttäytymissäännöt ja mitkä ovat sen vaarat. Siksi peli keskittyy kolmeen erittäin tärkeään näkökohtaan.

**Internet ei ole erillään tosielämästä.** Somepostaukset ja laajemmin ottaen verkkokäyttäytyminen vaikuttavat myös ihmisten arkeen. Internetissä kulutettu raha on oikeaa rahaa, siellä julkaistut viestit vaikuttavat ihmisiin todellisuudessa, ja internetin kautta on mahdollista aiheuttaa todellista haittaa. Kyberturvallisuuteen kuuluu myös sen varmistaminen, että lapset ymmärtävät tekojensa vaikutukset ja osaavat pohtia niiden seurauksia: ystävä loukkaantuu, epämiellyttäviä tietoja leviää tai joudutaan rikollisten uhriksi.

**Internetissä kaikki eivät ole kavereita.** Lapset kohtaavat internetissä erilaisia ihmisiä, joista monet ovat vanhoja tai uusia kavereita, mutta on tärkeää opettaa heille, että siellä voi olla myös pahoja ihmisiä, joita ei heti huomaa. Tulee siis olla varovainen hyväksyessä kaveripyyntöjä, mutta myös muistaa, että internetissä tehdään rikoksia. Vaikka lapset eivät todennäköisesti kohtaa verkossa hakkerointia tai huijauksia, on silti hyvä olla tietoinen näistä asioista.

**Pyydä apua aikuiselta.** Lapset eivät useinkaan osaa tai uskalla pyytää apua aikuisilta. Vanhempi ei ehkä osaa ratkaista tiettyä digitaalista ongelmaa, mutta hän osaa etsiä vastauksen. Lapset kohtaavat internetissä erilaisia asioita, joita he eivät vielä osaa selittää, ja siksi he tarvitsevat vanhempiensa apua.

## ENSIMMÄINEN MAAILMA – KOULU

Koulumaailmassa kybersankarin on autettava lapsia ja aikuisia koulussa ja sen ympäristössä. Maailman päähuomio on keskittynyt verkkokäyttäytymiseen. Maailmassa on paljon maasta nostettavaa (kuulokkeet, lelupupu, puettavia esineitä), viisi pienehköä tehtävää ja yksi suuri tehtävä. Maailma on lyhyt eikä vaadi kovin paljon suunnittelua.

### KOULUMAAILMAN TEHTÄVÄT JA NIIDEN TAVOITTEET

- Maailman kolme ensimmäistä tehtävää ovat ulkona ja käsittelevät kolmea aihetta: internetissä ei saa julkaista muiden ihmisten kuvia, siellä on viestittävä kohteliaasti, ja siellä on väärennettyjä profiileja. Ulkoa voi hankkia myös tarvittavia esineitä palatakseen kouluun.
- Koulussa on seuraavat kolme tehtävää, jotka keskittyvät jälleen pääasiassa internetissä tapahtuvaan viestintään, mutta niillä voi löytää myös väärennetyn profiilin osia. Yhden tehtävän viesti on myös, että jos sinulla on ongelma, siitä tulee aina kertoa aikuiselle.
- Viimeinen tehtävä, väärennetyn profiilin ratkaiseminen, on taas ulkona. Tavoitteena on opettaa lapsille, että tuntemattomien henkilöiden kaveripyyntöjä ei saa hyväksyä.



## LISÄTEHTÄVIÄ TUNNILLA

Koulumaailman pääteemana on verkkoviestintä, joten käydään monia keskusteluja, joissa keskitytään lasten omiin kokemuksiin ja käytöstapoihin. Esimerkiksi kysymykset:

- 1) Mitä eroa on verkossa ja kasvokkain tapahtuvalla viestinnällä?
- 2) Voivatko lapset julkaista opettajansa kuvan internetissä?
  - a. Tässä yhteydessä on syytä korostaa, että vaikka kuvan tekijä onkin kuvan ottanut henkilö, kuvaa ei saa jakaa ilman kuvassa olevan henkilön suostumusta.
- 3) Mitä tehdä, jos minua kiusataan verkossa?
- 4) Mitä voi tapahtua, kun lisää kaveriksi vieraan ihmisen?
  - a. Vieras ihminen voi kiusata sinua, jakaa tietojasi tai jopa osoittautua rikolliseksi.

Koska viestintäongelma esiintyy muissakin maailmoissa, voimme keskittyä kahteen muuhun tärkeään aiheeseen tässä maailmassa: kiusaamiseen ja väärennettyihin profiileihin.

- 5) Tehtäväideaa: lapset laativat yhdessä suunnitelman siitä, mitä he tekevät, jos joku heistä joutuu verkkokiusaamisen kohteeksi. Tehtävän voi tehdä ryhmä- tai parityönä. Yhdessä opettajan kanssa pohditaan, kenelle pitäisi kertoa ja miten toimia.
- 6) Tehtävä: millä tavalla voi varmistaa, että kaveripyynnö on aito?
  - a. Onko kuva tuttu? Onko nimi tuttu?
  - b. Onko mahdollista nähdä yhteisiä kavereita? Kysy heiltä, tuntevatko he todella tämän henkilön.
  - c. Pyydä apua joltakin aikuiselta

## TOINEN MAAILMA – PUISTO

Puistomaailmassa kybersankarin on autettava lähinnä aikuisia, ja painopiste on kyberturvallisuudessa. Puistomaailmassa on paljon maasta nostettavia tavaroita, mutta tehtävien ratkaisemisen voi aloittaa myös heti. Tehtävät eivät ole suoraan toistuvia, mutta kyberturvallisuus läpäisee lähes kaiken. Maailma on ensimmäistä pidempi, monet tehtävät edellyttävät keskustelua useiden ihmisten kanssa, ja jotkin tehtävät avautuvat vasta muiden tehtävien jälkeen.

## PUISTOMAAILMAN TEHTÄVÄT JA NIIDEN TAVOITTEET

- Alussa voi suorittaa kolme tehtävää, jotka ovat pelin yläosassa. Tavoitteena on tietosuoja: mitä tietoja kuvassa jaetaan, miten laite suojataan, ja yksi hakkerointiin liittyvä tehtävä. Viimeksi mainitun päätavoitteena on kertoa lapsille, että tällainen asia on olemassa.
- Tärkeimpiä tehtäviä tässä maailmassa on rahan käyttö, jonka tavoitteena on opettaa lapsille, että he eivät saa käyttää vanhempiansa rahaa ilman lupaa.
- Yksi kaksiosainen tehtävä käsittelee omien ja muiden kuvien jakamista – mitä saa tehdä ja kuka saa jakaa kuvia. Tehtävässä tarkastellaan kuvien jakamista sekä silloin, kun olet kuvan tekijä tai olet kuvassa, että silloin, kun kyseessä on jonkun muun kuva.



## LISÄTEHTÄVIÄ TUNNILLA

Puistomaailman pääteemana on turvallisuus, joten siellä on mahdollista keskustella myös aikuismaisemmista aiheista.

- 1) Millaiset kuvat sopivat internetiin?
  - a. Kuvan tekijän ja kuvassa olevan henkilön suostumus
  - b. Kuvan tulisi olla kaikille asianosaisille mieleen
- 2) Miksi laitteella pitäisi olla salasana? Millainen on hyvä salasana?
  - a. Mitä pidempi, sen parempi. Hyvä salasana on vähintään 12 merkkiä pitkä.
  - b. Myös monimutkaisuus on hyvä asia: kirjaimia, numeroita, erilaisia merkkejä.
  - c. Salasanoja ei saa paljastaa muille.
  - d. Eri laitteilla ja eri tileillä tulisi olla eri salasanat. Miksi?
- 3) Verkko-ostelu – kenen rahoilla?
  - a. Tuotteiden ostaminen
  - b. Rahan kuluttaminen peleissä
- 4) Mitä tietosuoja on?
- 5) Mitä hakkerointi on? Onko hakkerointi hyvää vai pahaa?

Lisätehtävät, jotka voitaisiin tehdä

- 6) Tehtäväideaa: lapset tekevät listan tileistään ja vaihtavat kotona kaikki salasanansa erilaisiksi. Yksilötehtävä.

## KOLMAS MAAILMA – MUMMOLASSA

Mummolan maailma keskittyy verkossa yleistyviin huijauksiin ja rikolliseen toimintaan. Maailman tehtävät eivät ole kovin pitkiä, mutta ne ovat aikuismaisempia kuin kahdessa ensimmäisessä maailmassa. Maailman teemat ovat ehkä hieman monimutkaisia esikoululaisille, mutta niitä kannattaa silti pohtia pelaamalla. Maailman aktiviteetit ovat pidempiä, ja niiden pelaaminen loppuun vie 15–20 minuuttia.

### MUMMOLAMAAILMAN TEHTÄVÄT JA NIIDEN TAVOITTEET

- Maailman alussa on ulkona heti kaksi tehtävää, joista toinen on kattava ja saa alkunsa internetissä julkaistusta kuvasta. Toinen tehtävä kertoo roskapostin jakamisesta.
- Talon sisällä on kaksi tehtävää: mummo ja vaari. Edellinen koskee kaveripyyntöjä, mutta jälkimmäisessä eli vaaritehtävässä on kaksi vaihtoehtoa: voi valita heti oikean vaihtoehdon ja ostaa kalliimmat ja yksinkertaisemmat tikkaat tai ostaa edullisemman, mutta väärän vaihtoehdon. Ensimmäinen vaihtoehto vie peliä eteenpäin, mutta toinen vaihtoehto avaa lisätehtävän, joka liittyy internetvirukseen. Myös virustehtävään on kaksi erilaista ratkaisua: jos napsauttaa oikein, mies antaa vasaran, mutta jos napsauttaa väärin, virus tartuttaa tietokoneen ja sisältä on haettava virustorjuntaohjelma, ja vasta sitten mies antaa vasaran. Lasten kanssa kannattaa kokeilla eri vaihtoehtoja.
- Maailman tärkein tehtävä on löytää kadonnut hanhi ja muna sekä tuoda rikollinen poliisin käsiin. Hanhen löytäminen ei ole välttämätöntä maailman läpäisemiseksi, mutta se antaa lisää pisteitä. Yksi tehtävä on kuvan ottaminen rikollisesta. Tässä vaiheessa on syytä keskustella lasten kanssa siitä, miten peli eroaa tosielämästä.



### LISÄTEHTÄVIÄ TUNNILLA

Mummolamaailma keskittyy hyvin aikuisiin aiheisiin, mutta monet aiheista ovat tärkeitä myös lapsille. Koska tässä maailmassa on useita aiheita, joita ei ole muissa maailmoissa, on syytä keskustella tärkeimmistä asioista.

- 1) Mitä pahoja asioita internetissä voi tapahtua?
  - a. Huijaukset, rikolliset, virukset
- 2) Mitä voit tehdä estääksesi pahoja asioita tapahtumasta sinulle verkossa?

- a. Virustorjunta, älä hyväksy tuntemattomien henkilöiden kutsuja, älä julkaise internetissä kuvia, joissa on henkilökohtaisia tietoja, ole varovainen
  - b. Huomaa! Muista selittää, että se voi tapahtua kenelle tahansa, se ei ole mitään häpeällistä, mutta on oltava varovainen.
- 3) Mitä tehdä, jos näin on käynyt?
- a. Keskustele aikuisen kanssa (vanhempi, opettaja).
  - b. Ilmoita asiasta verkkopoliisille
- 4) Ostelu verkossa
- a. Milloin ja mitä ostaisin?
  - b. Korostettava aikuisen osallistamista, mutta myös omaa kriittistä ajattelua

Lisätehtäviä tunnilla teemojen vahvistamiseen

- 5) Tehtävä tietokonealuokassa: mistä tiedän, että tämä tietokone on turvallinen? Hae virustorjuntaohjelma jne.
- 6) Verkkokaupoista ostamiseen liittyvä tehtävä: tee lista asioista, jotka on syytä muistaa, kun alat ostaa jotain. Parityö, ryhmätyö
  - a. Mikä sivusto se on, paljonko tuote maksaa, mikä on kuvassa jne.

## NELJÄS MAAILMA – SYNTYMÄPÄIVÄ

Synttärimaailma lähinnä kertaa monta aiemmin käsiteltyä aihetta: salasana ja laitteiden turvallisuus, kuvien julkaiseminen internetissä, verkkokaupoista ostaminen. Maailma ei ole monimutkaisempi tai vaikeampi kuin muut, vaan pikemminkin lapsellisempi, ja muistuttaa koulumaailmaa. Maailma on lyhyt ja sopii hyvin myös nuoremmille lapsille.

### SYNTTÄRIMAAILMAN TEHTÄVÄT JA NIIDEN TAVOITTEET

- Maailman alussa on ulkona monta tehtävää, jotka kertaavat aiemmin käsiteltyjä aiheita. Kun vie hatun portilla seisovalle pojalle, alkaa tehtävä, joka johtaa kybersankarin huoneeseen.
- Huoneessa on yksi tehtävä, joka koskee verkosta ostamista, ja tällä kertaa keskitytään ilmaisiin ja maksullisiin tuotteisiin. Tavoitteena on varoittaa lapsia siitä, että ilmaiset asiat eivät aina ole sopivia.



### LISÄTEHTÄVIÄ TUNNILLA

Maailman painopiste sopii kaikille lapsille, ja keskusteluja voidaan käydä heidän tasonsa mukaisesti.

- 1) Miksi laitteella pitäisi olla salasana? Millainen on hyvä salasana?
  - a. Mitä pidempi, sen parempi. Hyvä salasana on vähintään 12 merkkiä pitkä.

- b. Myös monimutkaisuus on hyvä asia: kirjaimia, numeroita, erilaisia merkkejä.
  - c. Salasanoja ei saa paljastaa muille.
  - d. Eri laitteilla ja tileillä tulisi olla eri salasanat
- 2) Ostelu verkossa – maksutonta vai maksullista?
- a. Miksi ilmaiset asiat eivät usein ole hyviä?
  - b. Mitä kannattaa muistaa ostoksilla?
- 3) Laitteiden kunnossapito
- a. Kuinka huolehtia tietokoneestani, tabletistani ja puhelimestani?

Lisätehtäviä tunnilla teemojen vahvistamiseen

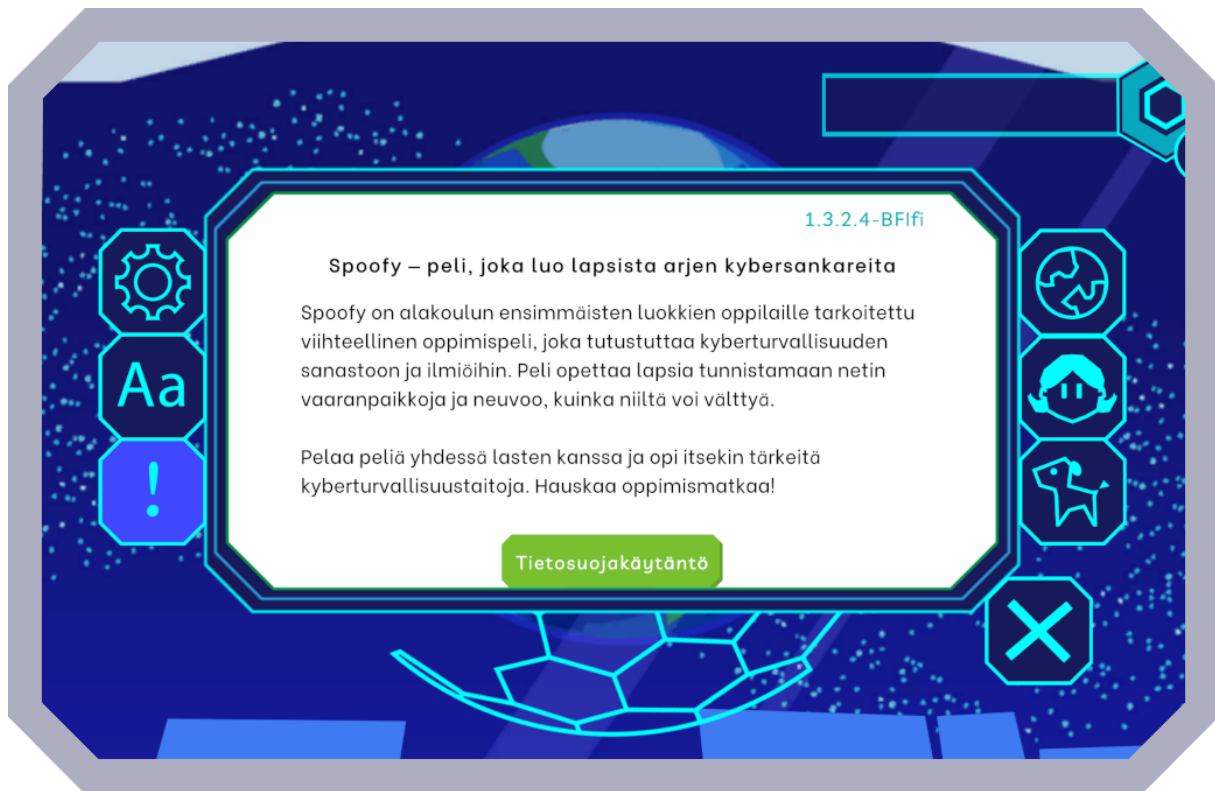
- 4) Tehtävä itselleni: mitä minun pitäisi tehdä, jotta laitteeni eivät rikkoudu? Ryhmätyö, omatoiminen työskentely.
- 5) Verkkokaupoista ostamiseen liittyvä tehtävä: tee lista asioista, jotka on syytä muistaa, kun alat ladata jotakin netistä. Parityö, ryhmätyö
- a. Paljonko se maksaa? Mikä sivusto se on?

## VIIDES MAAILMA – KATU

Katumaailma avautuu vasta silloin, kun muut maailmat on pelattu läpi tai kun on käytetty oikotietä. Viides maailma ei ole pakollinen osa peliä, sillä se vaatii ehdottomasti lukutaitoa. Maailman pääaiheena ovat internetissä yleistyvät huijaukset ja väärät tiedot. Lisäksi käsitellään sellaisia aiheita kuin vialliset sovellukset, langattoman lähiverkon (WLAN) käyttö, tilien suojaaminen salasanoilla ja kopiointi internetistä.

### OIKOTIE

Jos opettaja haluaa käyttää viidettä maailmaa pelaamatta muita läpi, se on mahdollista, mutta vaatii hieman työtä. Pelaajan tulee siirtyä avaruusaluksen konsolille ja valita valikosta huutomerkki. Huutomerkki avaa pelin kuvauksen ja tekijöiden osion. Oikeassa yläkulmassa on versionumero, jota tulee painaa kolme kertaa, kunnes tekstin väri muuttuu (harmaasta siniseksi). Nyt viides maailma on avoinna; tarvittaessa lataa verkkosivu selaimen uudelleen. Painikkeen painaminen ei avaa uutta kybereläintä, joka ilmestyy kauppaan vasta silloin, kun neljä maailmaa on käyty läpi.



1 - Versionumero on muuttunut harmaasta siniseksi

## KATUMAAILMAN TEHTÄVÄT JA NIIDEN TAVOITTEET

- Maailmassa on useita tehtäviä, jotka liittyvät verkkohuijauksiin: ihmiset saavat huijausviestejä ja -sähköposteja, ja verkossa on myös viallisia sovelluksia.
- Tärkeimpiä aiheita on suojautuminen: kuinka valitaan oikea sovellus, kuinka valitaan oikea WLAN-verkko ja kuinka suojataan tilejä. Kaikki nämä tehtävät ovat osa maailmantehtävien sarjasta.
- Yksi tehtävä käsittelee myös kopiointia internetistä: miksi sitä tulisi välttää ja miksi ei saisi käyttää tekoälyä, ellei se ole nimenomaan sallittua.



## LISÄTEHTÄVIÄ TUNNILLA

Maailmassa on useita aiheita, jotka liittyvät aiempien maailmojen tehtäviin, mutta on myös uusia kysymyksiä, joita voitaisiin pohtia luokassa.

- 1) Mitä tulisi ottaa huomioon, kun lataa internetistä sovelluksen?
  - a. Varmista, että tiedät etsimäsi sovelluksen oikean nimen.
  - b. Sovellusten tulisi olla arvostettuja, niillä tulisi olla paljon arvosteluja ja niitä tulisi päivittää säännöllisesti.
- 2) Mitä WLAN-verkkoa tulee käyttää?
  - a. Suojattu verkko on parempi kuin suojaamaton verkko.
  - b. On tärkeää tietää, kenen verkkoa käytät.
  - c. Onko hyväksyttävää mennä kahvilaan vain WLAN-verkkoa käyttämään? Tästä aiheesta voidaan käydä myös pidempi keskustelu.
- 3) Miten tunnistaisin huijausviestin?
  - a. Kuka minulle kirjoittaa? Miten saan sen tietää? Onko lähettäjän osoite tai puhelinnumero sama kuin mitä hän on käyttänyt ennen?
  - b. Pitäisikö minun ryhtyä heti toimiin? Tällaiset viestit ovat epäilyttäviä.
  - c. Mitä tietoja lähettäjä haluaa tai jakaa? Onko se epäilyttävää?
  - d. Kuinka voin tarkistaa lähetetyt tiedot?
- 4) Kuinka suorittaa koulutehtävät nopeammin?
  - a. Internetistä kopioiminen on huijaamista.
  - b. Myös vähän on väärin.
  - c. Verkosta löytyvä materiaali voi myös olla väärää tietoa. Aina tulee tarkistaa asiat itse.
  - d. Tekoälyn käyttö ei ole sallittua, ellei toisin mainita.

Lisätehtäviä tunnilla teemojen vahvistamiseen

- 5) Tehtävä: tarkista kaikkien tiliesi salasanat ja lisää monivaiheinen tunnistautuminen, jos mahdollista.
- 6) Tutkimustehtävä: mitä monivaiheinen tunnistautuminen on ja missä sitä voidaan hyödyntää?



## PELIN KESKEISET TEEMAT

Spoofyn päätavoitteena on saada lapset pohtimaan erilaisia verkkoturvallisuuteen liittyviä aiheita ja antaa ohjeita siitä, miten toimia tietyissä monimutkaisissa tilanteissa. Pelissä on monia erilaisia tehtäviä, mutta myös teemoja, jotka ulottuvat useisiin maailmoihin ja joista voi keskustella lasten kanssa koulussa ja kotona.

### KUVIEN JAKELU

Kun lapset ottavat ja jakavat kuvia, on tärkeää, että he muistavat seuraavat asiat.

- 1) Ketä he kuvaavat, ja tietääkö kyseinen henkilö siitä?
- 2) Muita esittäviä kuvia ei saa julkaista internetissä, varsinkin jos ne ovat noloja.
- 3) Kuvissa ei saa koskaan olla henkilötietoja: nimeä, puhelinnumeroa, osoitetta jne. Samoin ei saa julkaista kuvia, jotka sisältävät esimerkiksi varkaita houkuttelevia tietoja tai joissa joku on alasti.

Erikseen on syytä mainita, että lapset eivät saa koskaan lähettää kuvia, joissa he ovat vähissä vaatteissa tai alasti. Ei saa myöskään lähettää tällaisia kuvia muista henkilöistä, olivatpa he lapsia tai aikuisia. Kuvia itsestään ei saa muutenkaan lähettää vieraille, ja ennen kuvien lähettämistä tulee aina keskustella aikuisen kanssa. Internetissä on paljon epäilyttäviä henkilöitä, jotka keräävät lasten kuvia, järjestävät muka mallikilpailuja tai lähettävät vastineeksi kuvia itsestään. Myös vastineeksi saaduista kuvista tulee kertoa luotettavalle aikuiselle.

## KAVERIPYYNNÖT

Ihmiset saavat internetissä paljon kaveripyyntöjä, ja niitä saavat lapsetkin. Siksi on tärkeää, että he osaavat ajatella kriittisesti, kenen pyynnön voi hyväksyä. Väärien ihmisten lisääminen kaveriksi voi antaa heille lisää tietoa ja pääsyn lapsen asioihin. Siksi on aina korostettava, että henkilö on tunnettava oikeasti, joko tosielämästä tai pitkään jostakin pelistä. Jos kuvassa ja nimen takana on tuttu henkilö, mutta profiili vaikuttaa oudolta, tulee olla varovainen ja esittää lisäkysymyksiä, koska netissä on paljon väärennettyjä tilejä.

Kun tapaat kasvokkain verkosta saamasi kaverin, sinun on ilmoitettava siitä aikuiselle. Jos tämä henkilö käskee sinua olemaan kertomatta tapaamisesta kenellekään, sinun on ehdottomasti kerrottava siitä.

## ILMAISET ASIAT

Internetissä on paljon ilmaisia asioita, mainoksia ja hyviä tarjouksia. Monet niistä eivät ole oikeita.

- 1) Ilmaiset asiat sisältävät usein viruksia tai muita haittaohjelmia. Jos asian ei pitäisi olla ilmainen (esim. elokuva) ja muualla pyydetään siitä rahaa, se on epäilyttävää.
- 2) "Lähetä eteenpäin, ja voit voittaa" on yleensä huijaus. Jopa silloin, kun kyseessä ei olekaan voitto, vaan asioita jaetaan heti, jaettavat asiat ovat kyseenalaisia.
- 3) Jos jokin asia tuntuu liian hyvältä ollakseen totta, se yleensä ei olekaan totta.

## VIESTINTÄ VERKOSSA

Internetissä tapahtuva viestintä ei eroa muusta viestinnästä: aina on oltava kohtelias. Lisäksi on tarpeen miettiä seurauksia laajemmin, joten lasten on muistettava seuraavat asiat.

- 1) Kun kirjoittaa netissä ja julkaisee kuvia, kaikesta jää jälki.
- 2) Internetissä sanotut sanat vaikuttavat samalla tavalla kuin tosielämässä, mikä tarkoittaa, että verkkokiusaaminen ei ole vähemmän vakavaa kuin tosielämässä tapahtuva kiusaaminen.
- 3) Internetissä jaettuja tietoja ei voida valvoa, joten sinun on oltava varovainen sen suhteen, mitä julkaiset ja kenelle jaat sen, mutta sinun on myös pidettävä mielessäsi, että muut voivat jakaa tietojasi edelleen.

## SALASANAT JA MONIVAIHEINEN TUNNISTAUTUMINEN

Kaikilla laitteilla ja tileillä tulisi olla salasanat. On syytä muistaa kolme asiaa.

- 1) Kaikkien salasanoiden on oltava erilaisia, eli jokaisella tilillä on oltava oma salasanansa.
- 2) Salasanoiden on oltava pitkiä ja monimutkaisia.
  - a. Vähintään 12 merkkiä
  - b. Kirjaimia, numeroita ja muita merkkejä
  - c. Ei saa käyttää mitään helposti tunnistettavaa, kuten omaa nimeä, perheenjäsenen nimeä jne.
- 3) Salasanaja ei saa kertoa kenellekään, paitsi ehkä vanhemmille.
- 4) Yksi tapa suojata tiliään on käyttää monivaiheista tunnistautumista. Tämä tarkoittaa, että salasanan lisäksi vaaditaan jotain muuta, esimerkiksi puhelimeen lähetetty viesti tai jokin

fyysinen (esim. henkilökortti, Smart-ID jne.) tai biologinen tunniste (esim. sormenjälki). Tällä tavalla suojatulle tilille on paljon vaikeampaa murtautua.

## VERKKOHUIJAUKSET

Huijaukset ovat yleisimmät internetiin liittyvät riskit. Tämä tarkoittaa usein phishing-sähköpostia ja -viestejä tai väärin tietojen levittämistä. Kaikenikäisten on tärkeintä olla tarkkaavainen ja muistaa tärkeät verkkoturvallisuuden säännöt.

- 1) Ole varovainen valitessasi langatonta lähiverkkoa (WLAN), ladataksesi sovelluksia ja vastatessasi sähköposteihin.
- 2) Huijausviestit voivat saapua sähköpostitse, tekstiviestinä, pikaviestintäsovellusten kautta tai jopa puhelimitse.
- 3) On aina tärkeää tarkistaa lähetetyt tiedot muun kanavan kautta ennen vastaamista.
- 4) Yleisiä varoitusmerkkejä huijaustapauksissa:
  - a. yllättävä lähettäjä
  - b. eri osoitteet tai puhelinnumerot, joiden pitäisi viitata samaan henkilöön
  - c. pikaisen vastauksen vaatiminen
  - d. yksityiskohtien epämääräisyys.
- 5) Älä koskaan lähetä vastaukseksi heti rahaa!
- 6) Lasten tulee aina keskustella epäilyttävistä viesteistä vanhempiensa kanssa, etenkin jos heiltä pyydetään henkilötietoja tai rahaa.

## HAKKEROINTI

Hakkerointi on tietokoneen käyttöä jonkun toisen tietokoneeseen tai järjestelmään pääsemiseksi. Hakkereilla voi olla eettisiä tavoitteita, mutta usein heidän toimintansa on pahantahtoista. Hakkerointi vaatii yleensä tietoteknisiä tietoja ja taitoja, mutta on myös niitä, jotka ostavat verkosta valmiita työkaluja ja käyttävät niitä tavoitteidensa saavuttamiseen. Hakkerointi on yleensä laitonta, mikä tarkoittaa, että hakkerit joutuvat usein poliisin tutkittaviksi ja heitä pidetään rikollisina.



## PELI – MISSÄ, MIKÄ, MITÄ?

Tässä on yleiskatsaus siitä, minne mennä ja mitä napsauttaa pelattaessa. Se vastaa kaikkiin kysymyksiin, joita lapsille voi herätä leikkiessä ja jos he eivät tiedä, minne mennä.

## AVARUUSALUS

Pelin alussa pelaaja oppii tärkeimmät toiminnot. Robotti opastaa paneelin käytössä, esineiden nostamisessa ja niiden päähän pukemisessa. Ohjauspaneelilla voi valita kybersankarin, valita maailman, muuttaa kieltä ja äänenvoimakkuutta sekä myöhemmin ostaa kybereläimiä. Ohjauspaneelista käsin voi

myös nollata koko pelin, jos haluaa aloittaa alusta. Ohjauspaneelistä käsin voi myös avata viidennen maailman, ellei ole aikaa pelata läpi neljää edellistä. Pelaajan tulee siirtyä avaruusaluksen konsolille ja valita valikosta huutomerkki. Huutomerkki avaa pelin kuvauksen ja tekijöiden osion. Oikeassa yläkulmassa on versionumero, jota tulee painaa kolme kertaa, kunnes tekstin väri muuttuu. Nyt viides maailma on avoinna; tarvittaessa lataa verkkosivu selaimen uudelleen.

## KOULUMAAILMA

- 1) Ensimmäisessä luokassa ovat kuulokkeet, jotka on vietävä naapuriluokan pojalle.
- 2) Seuraava aktiviteetti tapahtuu pihalla, jonne pääsee näytön alareunassa olevasta ovesta.
- 3) Koulun edessä, oikealla puolella, on tyttö, jolla on kuvateemainen tehtävä.
- 4) Tien varrella on vahtimestari, jolla on nettiviestintätehtävä. Vahtimestari antaa avaimen, jolla voi avata lukitun luokahuoneen.
- 5) Keinun vieressä on poika, joka antaa suurennuslasin ja tehtävän, jonka ratkaisu löytyy huoneesta.
- 6) Keinun vieressä on myös pupu, joka on vietävä kouluun pojalle.
- 7) Avain avaa näytön yläosassa olevan oven, jonka takana on rehtori, jolla on viestintätehtävä. Rehtori antaa myös päähineen, jota voi pitää päässään.
- 8) Suurennuslasitehtävä on oikeanpuoleisessa luokahuoneessa. Tehtävän lopullinen ratkaisu on viedä hiukset takaisin pihalla olevalle pojalle.
- 9) Kyberkoneen osa on ensimmäisessä luokahuoneessa, ja siellä voi myös suorittaa tämän maailman loppuun.
- 10) Maailmassa on eri silmälaseja, päähineitä ja viiksiä, joita voi löytää ja käyttää. Jotkin esineet ilmestyvät pelin aikana.

## PUISTOMAAILMA

- 1) Jäätelömyyjän luona on nainen, jolla on netissä kuluttamisen tehtävä, jossa on nelivaiheinen ratkaisu:
  - a. Tyttö nallen kanssa tiskien vieressä. Hän antaa vaatteet ja jää odottamaan ruusuketta.
  - b. Vaatteet on vietävä pelin yläosassa odottavalle naiselle, joka antaa rahaa.
  - c. Rahat on vietävä takaisin jäätelömyyjän luona olevalle naiselle. Nainen antaa kukat.
  - d. Rusetin saa ratkaisemalla tabletin omistajan tehtävän.
- 2) Pelin yläosassa on pyörätuolissa istuva mies, jolla on tabletti vailla omistajaa. Omistaja löytyy laitteessa olevien koirakuvien mukaan, ja hän on pelin oikealla puolella. Tabletin omistajalla on salasanan asettamisen tehtävä. Nainen antaa jatkotehtäväksi päähineen ja tytölle rusetin.
- 3) Pelin yläosassa on tehtävä, jossa on löydettävä internetiin sopiva kuva. Tehtävä antaa suklaan.
- 4) Pelin oikealla puolella on stop-merkki, joka on vietävä vasemmalla alareunassa odottavalle tienrakentajalle, jolla on hakkerointiin liittyvä tehtävä.
- 5) Nalletyttö antaa ruusukkeesta jäätelön.
- 6) Jäätelö ja päähine on vietävä valokuvakopissa odottaville naisille, joilla on valokuviin liittyvä tehtävä. Kun tehtävä on suoritettu, on pidettävä silmällä nuorta miestä, joka nostaa naisten pois heittämän kuvan, sillä kuvassa on viimeinen tehtävä. Tämän tehtävän ratkaisusta saa koristeen.
- 7) Suklaa, koriste ja kukat on vietävä pormestarille, joka odottaa ison kakun luona ja jolta saa kyberkoneen osan, ja maailma onkin päättynyt.
- 8) Maailmassa on päähineitä, joita voi löytää ja käyttää.

## MUMMOLAMAAILMA

- 1) Maailman pitkä tehtävä alkaa tyhjältä kopilta, jossa on valokuvatehtävä, lisäksi on löydettävä muna ja hanhi.
- 2) Kopin jälkeen tulee kertoa lähellä olevalle poliisille, joka antaa kameran ja jatko-ohjeet. Ennen tehtävän ratkaisemista on suoritettava muutama tehtävä talossa ja pihalla.

- 3) Vasemmassa alakulmassa on ryhmä lapsia, joilla on roskapostiin liittyvä tehtävä ja jotka saavat sen ratkaisemisesta taskulampun.
- 4) Lasten luona pensaassa on myös kadonnut hanhi.
- 5) Talon sisällä mummolla on kaveripyyntöön liittyvä tehtävä, jonka ratkaisemisesta saa avaimen.
- 6) Avain, taskulamppu ja kamera tarvitaan varkaan löytämiseen. Kun kaikki kolme esinettä ovat olemassa, siirry pihalla alempana oikealla sijaitsevalle vajalle. Sen sisällä on varas, joka on kuvattava, ja kuva on vietävä poliisille. Vajassa on myös harava, joka tarvitaan myöhemmin.
- 7) Poliisi antaa munan, joka voidaan nyt hanhen kanssa palauttaa omistajalle. Tämä askel ei ole maailman läpäisemiseen välttämätön.
- 8) Talossa on vaarilla verkosta ostamisen tehtävä, johon on kaksi eri ratkaisua.
  - a. Jos ostaa kalliimmat ja tylsemät tikkaat, tehtävä on suoritettu ja kybersankari voi lopettaa tikkaat ja maailman.
  - b. Jos ostaa halvemmat ja kiiltävämmät tikkaat, ne ovat rikki ja niiden korjaukseen tarvitaan vasara.
  - c. Vasaratehtävä on vajalla odottavalla miehellä, ja tälläkin kertaa on kaksi ratkaisua.
    - i. Jos sulkee mainokset, saa mieheltä vasaran.
    - ii. Jos napsauttaa mainoksia, virus tartuttaa tietokoneen, ja on haettava virustorjuntaohjelma.
    - iii. Virustorjuntaohjelma on sisällä vaarin hallussa, ja jos se viedään miehelle, saadaan häneltä vasara.
  - d. Vasaran vastineeksi vaarilta saa tikkaat.
- 9) Tikkaat ja harava on vietävä ulos puun luokse, jotta sen latvasta voidaan noutaa kyberkoneen osa.
- 10) Maailmasta saa päähineitä ja kasvohuivin tehtävien ratkaisuna, ja ne voi löytää myös maasta.

## SYNTYMÄPÄIVÄ - SYNTÄRIMAAILMA

- 1) Ensimmäiset tehtävät ovat ulkona lahjojen ja kakun yhteydessä. Kakkutehtävä on kuvien jakelun aiheinen ja antaa suklaan.
- 2) Syntymäpäiväsankarilla on salasanatehtävä, jonka suorittamisesta saa juhlahatun, joka on vietävä portilla seisovalle lapselle, jolla on laitteiden hukkaamiseen ja turvallisuuteen liittyvä tehtävä. Palkkioksi saa popcornia.
- 3) Talossa tietokoneen ääressä istuu poika, jolla on suoritettavana lataustehtävä. Kun poika on ratkaissut sen oikein, on kutsuttava keittiöstä hänen äitinsä, joka puolestaan tarvitsee popcornia ja käsilaukkunsa, jotka ovat makuuhuoneessa. Äiti antaa pääsyliput ja esitteen.
- 4) Liput, esite ja suklaa menevät ulkona kalapelin luona odottavalle miehelle, joka antaa vastineeksi ongen.
- 5) Ongella kädessä on mentävä talon vasemmalle puolelle, josta saa kyberkoneen osan.

Nyt neljä ensimmäistä maailmaa on käyty läpi, ja nuoremmat lapset voivat mennä pelaamaan näitä maailmoja uudelleen. Mutta avautuu myös uusi maailma, joka on tarkoitettu lähinnä yli 10-vuotiaille.

## KATUMAAILMA

- 1) Maailman keskeinen tehtävä on avata kassakaappi. Ensin on kerrottava asiasta poliisille, joka lähettää pelaajan sähköasentajan ja sitten palomiehen luo. Kun molemmat tehtävät on suoritettu, poliisi antaa pelaajalle kassakaapin.
- 2) Sähköasentaja tarvitsee tehtävän suorittamiseen esitteen, jonka hän voi saada nuorelta, joka seisoo vasemmassa yläkulmassa työkaluliikkeen vieressä.
- 3) Kassakaappi on korjattava ja avattava. Korjatakseen sen pelaajan on suoritettava kauppiaan tehtävä (työkalukauppa sijaitsee pelimaailman takaosassa vasemmalla), joka antaa pelaajalle

ruuvimeisselin. Kassakaappi voidaan avata jalokivellä, jonka antaa kassakaapin lähellä seisova nuori nainen. Molemmat tehtävät voi suorittaa jo ennen kassakaapin vastaanottamista.

- 4) Työkalukaupassa on myös vanhempi nainen, joka antaa huijauksiin liittyvästä tehtävästä puettavan esineen.
- 5) Puiston alaosassa on neitonen, jolla on plagiointia ja tekoälyä koskeva tehtävä ja joka antaa niin ikään puettavan esineen.
- 6) Kun kassakaappi avataan, sieltä tulee näkyviin koodikortti, jonka pelaaja voi viedä takaisin avaruusaluukseen.

Nyt kaikki maailmat on pelattu läpi. Maailmoja voi pelata myös uudelleen, jolloin erilaiset tehtävät antavat uusia puettavia esineitä.

