

Lapse mäng tehnoloogiaga: targad mänguasjad

(NB! Tegemist ei ole robotikavahendite tutvustusega!)

Sissejuhatus

Lisaks erinevatele ekraanidele on juba kodudes ka selliseid mänguasju, mida saab ühendada interneti. Mõni vajab selleks Bluetooth ühendust, mõni wifit. Nutimänguasjad pakuvad uusi võimalusi õppimiseks: näiteks harjutada koostööoskusi, programmeerimist ja keeleõpet. Kuid samad nutimänguasjad kujutavad endast ohtu, mis on seotud privaatsuse ja turvalisusega.

Teemad:

- Mõisted IoT ja IoTs
- Juhendamisstrateegiad
- Digimänguasjade kasutamise riskid ja nipid turvaliseks mänguks
- Digiharjumused

Vajalikud vahendid:

- Arvuti
- Internetiühendus
- Ekraan
- Projektor

Eesmärgid:

- Õppija teab, millised kodus olevad seadmed võivad kujutada ohtu.
- Õppija tutvub erinevate digimängude juhendamisstrateegiatega.
- Õppija tutvub digimängu kasutamise riskidega.
- Õppija tutvub soovitustega laste digiharjumuste korrastamiseks.

Aeg: 60-90min

Juhendi autor: Kristina Lee

Osad/slaidid	Kommentaariid
Sissejuhatus	
	Lisaks erinevatele ekraanidele on juba kodudes ka selliseid



	mänguasju, mida saab ühendada internetti. Mõni vajab selleks Bluetooth ühendust, mõni wifit. Nutimänguasjad pakuvad uusi võimalusi õppimiseks: näiteks harjutada koostööoskusi, programmeerimist ja keeleõpet. Kuid samad nutimänguasjad kujutavad endast ohtu, mis on seotud privaatsuse ja turvalisusega. Hakerid saavad internetti ühendatud mänguasju üle võtta ning nende kaudu kasutajate isiklike andmeid koguda ja avalikkusele levitada, ka varjatud reklaami edastada. Tähelepanu on vaja pöörata sellele, milliseid mänguasju lapsed kasutavad ja kuidas need töötavad ning millist infot töötamiseks vajavad. Nutimänguasju ei pea vältima, kuid tuleb endale teadvustada nendega seonduvaid riske ja nendega kursis olla. Keskenduda tuleks just positiivsetele aspektidele, et lapsed saaksid eduelamuse.
Teema	Mõisted IoT ja loToys
	IoT - Internet of Things ehk asjade internet on erinevate seadmete kogum, mis on omavahel internetiga või nutiseadme rakendusega ühendatud. - Näiteks pörandarobot, külmkapp, pesumasin jne , mida saab juhtida mõne rakenduse kaudu. - IoT muudab meie elusid ja eeldatavasti toob see kaasa näiteks täiendava vaba ja kvaliteetse aja, mugavuse, tervise ja muud arenguvõimalused. Kuid see toob kaasa ka uusi riske ja väljakutseid, eriti neid, mis on seotud privaatsuse ja turvalisusega loToys - Internet of Toys - eesti keeles on enamlevinud mõiste “interaktiivsed mänguasjad”, “nutimänguasjad” jne. loToys on tulnud IoT ökosüsteemist. Lihtsamalt öeldes, on need interaktiivsete tarkvara toega mänguasjad mis on varustatud anduritega ja ühendatud veebiplatvormidega. Mänguasjad ühenduvad "traditsiooniliste" seadmetega (arvutid, tahvelarvutid ja nutitelefonid), suurendades inimeste kokkupuudet tehnoloogia ja interneti eelistega, aga ka paratamatult ka selle riskidega.
Teema	Juhendamisstrateegiad
	Aktiivne juhendamine Lapsevanem vaatab koos lapsega mõnd mängu või multifilmi ja seade on lapse käes. Vanemalt tulevad suunavad küsimused tegevuse kohta ekraanil ja palub lapsel näidata ekraanil olevatele tegelastele. Vanem võib ka ise osutada ja küsida või rääkida sellest.



	● Keelav juhendamine - On tehtud kokkulepe, et laps kasutab vahendit 30 min. Lapsevanem kontrollib ja tuletab meelde. - On tehtud kokkulepe, et enne magamist ja magamistoas nutivahendeid ei kasutata. Vahendid lähevad ettenähtud kokkulepitud kohta - On tehtud kokkulepe, et youtube’ist vägivaldse sisuga videod ei vaata ● Koos vaatamine/kasutamine Laps on koos vanemaga, kus lapsevanemal on ülevaade ekraanil toimuvast. Suhtlus on minimaalne. Nt on olukord, kus on külalised ja lapsevanem saab vajadusel lapse tegevustele reageerida. ● Juhendav vahendamine Laps on küll vanema läheduses, kuid vanemal ei ole ülevaadet lapse tegemistest ekraanil. Lapse tegevused ei ole tagasisidestatud. Nt tehnoloogiakasutus restoranis või autosõidul. ● Jälgiv juhendamine Lapsevanem jälgib lapse rakenduste kasutamise ajalugu, samuti on võimalik jälgida lehti, mida laps on külastanud. See tegevus toetab keelavat juhendamist, kus on võimalik niiviisi ühiselt kokkulepitut kontrollida. ● Tehniline juhendamine Vanem on lapse seadmele pannud parooli, ilma milleta ta seadmesse sisse ei saa ning laps peab luba küsima. See toetab keelavat juhendamist: on võimalik määrata rakendused, mida laps üldse kasutada ei saa ja sellised rakendused, mis on lapse profiili alt lubatud.
Teema	Digimänguasjade kasutamise riskid
	Mõned mänguasjad on varustatud kaamerate, mikrofoni ja kõlaritega, et mänguasjad saaksid lapsega suhelda. Siin on riskikohad, mis toodi välja Norra Tarbijakaitse poolt, kus vaadati üle 2 konkreetset mänguasja: My Friend Kayla ja i-Que Robot firmalt Genesis Industries. Seda firmat on mitmel korral fookusesse võetud. ● Seadme turvalisuse puudumine - igaüks, kellel on Interneti / Bluetoothi toega nutitelefon, võib mänguasja mikrofoni ja kõlarile hästi juurde pääseda ning seeläbi lapse järel luurata ja / või temaga rääkida. Lisaks on võimalik asukohta jälgida ● Ebaseaduslikud kasutustingimused - enne mänguasja kasutamist peavad kasutajad nõustuma tingimuste muutmisega ilma ette teatamata, et isikuandmeid saab kasutada sihtotstarbeliseks reklaamimiseks ja et teavet võib jagada nimetamata kolmandate osapooltega ● Laste privaatsus: saladusi salvestatakse ja jagatakse - tõsine probleem on laste saladuste jagamine



	kõnetuvastus tehnoloogiatele spetsialiseerunud Ameerika ettevõttega Nuance Communications, mis jätab endale õiguse jagada seda teavet kolmandate isikutega ja kasutada seda mitmesugustel eesmärkidel (näide 2 erineva mänguajaga) • Lapsed satuvad varjatud turundusse. Kayla nukku testinud tehniliste inimeste sõnul reklaamib nukk lastele varjatult ebatervislikku toitu. See viitab soodsalt ja julgustavalt sellistele toodetele nagu Pringles, M & M ja Skittles või Cheerios. Näiteks ütleb Kayla, et M & M-del "on nii ilusad värvid" ja et Pringles on "maitsev". See väidab isegi, et vee joomine on "igav". Nukule on eelprogrammeeritud ka mõned fraasid, mis viitavad Disney toodetele Ning lisaks ka järgmised elukvaliteedi muutused • Liigne tarbimine ja tasakaal elus • uni, kehaline aktiivsus, suhtlemine • Tõelise eheda mängu puudumine • arenguliselt oluline • Vanema-lapse suhtluse puudumine • arenguliselt oluline
Teema	GDPR
	GDPR General Data Protection Regulation (isikuandmete kaitse üldmäärus) - oluline muutus laste privaatsuspoliitikas 2018. aasta mais jõustus uus isikuandmete kaitse üldmäärus (GDPR) parandab kindlasti turvalisust ja kasutajate privaatsust ning kujutab endast otsustavat muudatust laste privaatsuspoliitikas. Esimest korda tunnistatakse Euroopa õigusaktiga, et lapsed väärivad oma isikuandmete erikaitset. Asjakohased sätted hõlmavad järgmist: • Vanemate (või eestkostjate) kohustuslik nõusolek alaealiste andmetöötluseks. • Andmeid töötlevate ettevõtete kohustus esitada teavet läbipaistvalt ja lapsesõbralikult (tuleb pöörata tähelepanu sellele, kas mänguajaja töölesaamiseks on vajalik enda/lapse kohta andmeid esitada nt nimi, vanus, elukoht vms). • Andmekaitseasutuste ülesanne on arendada tegevusi, et tõsta laste teadlikkust nendest probleemidest (riskid, reeglid, kaitsemeetmed, õigused ...).



	• Määrus toetab tööstuse toimimisjuhendite väljatöötamist (läbipaistvuse rakendamise ja vanemate nõusoleku saamise kohta). • Selles rõhutatakse, et õigus isikuandmete kustutamisele ("õigus olla unustatud") võib olla eriti asjakohane, kui andmeid on töödeldud laste nõusolekul. Siin on see tähtis, et isegi kui laps annab nõusoleku, siis küsija peab tagama selle, et pärast lapse andmed kustutatakse, isegi kui laps seda ise ei palu otseselt. Sama ka täiskasvanute puhul - et kui kaua neid andmeid, mida koguti siis hoitakse ja mis tehakse nendega pärast. Nt kui teen küsitluse, siis millal oma failid ära kustutan? Sama oli distantsõppe puhul, lapsed muudkui saatsid faile õpetajatele, aga kui kaua õpetaja neid oma postkastis hoiab?
Teema	Mõned näpunäited vanematele lapse turvaliseks mänguks
	• Muutke kasutajanime ja parooli kohe pärast ostmist ja vahetage seejärel regulaarselt parooli • Valige tugev parool (sisaldab suuri tähti, sümboleid ja numbreid) või PIN-kood • Lülitage mänguasi välja, kui seda ei kasutata • Looge ühendus turvalise võrguga (WiFi parooli või VPN-iga) • Esitage ainult rangelt vajalikke isiklikke andmeid; võimalusel kasutage väljamõeldud teavet
Teema	Soovitusi laste digiharjumuste korrastamiseks
	• Loo oma perele meediakasutuse plaan/kord. - mõistlikult ja asjakohaselt kasutatud meedia võib tõhustada terve pere igapäevast elu. • Käsitلة digivahendeid kõigi teiste lapse elu valdkondadega võrdselt. - (toitumine, liikumine jt päevarutiinid). Sea piirangud, mida lapsed peavad aktsepteerima. Tunne oma lapse sõpru. Ole kursis, mida lapsed internetis teevad: mis mängivad, mis äppe kasutavad, mis lehti külastavad. • Sõlmi kokkulepped ja vajadusel kehtesta piirangud / reeglid. - Välti nooremate kui 18-24k vanuste laste meediakokkupuuteid. Ajaliselt ei ole mõistlik väikelastel üle 10min ekraani vaadata. 2-5a laste maksimaalne ekraaniaeg võiks olla 1 tund päevas (ainult valitud ja hariduslik sisu). • Õppige koos.



	- Eeskuju on parim viis õppimiseks. Mängige koos mängu ja lapsevanem saab demonstreerida oma mänguhasarti ning mängimise etiketti. Meeleheitlik keelamine annab vastupidise efekti. ● Ole heaks eeskujuks. - Vaata üle ja hinda ka oma digiseadme kasutusaega ja kohta. ● Väärtusta silmast-silma suhtlemist. ● Välgi tehnoloogiat kui lapsehoidjat. - Lapsed peavad õppima oma tugevaid emotsioone ära tundma ja nendega toime tulema: igavuse peletamiseks tegevusi välja mõtlema, läbi hingamise rahunema, probleemide lahendamiseks rääkima. Lapsevanemale on see küll tülikam, kuid laps saab õppetunni kogu eluks. ● Loo tehnoloogiavaba ruum. - Näiteks õhtusöögi ajal ei vaata ekraane ega televiisorit. Ära mine magama telefoniga, ära lase lastel oma magamistuppa seadmeid võtta. ● Kontrolli äppe, mida lapsed kasutavad. - Tee eeltööd: tutvu sisuga ja proovi neid ise läbi mängida. PEGI aitab lapsevanematel mängu ostes teadlikke otsuseid teha. https://pegi.info/et ● Pea meeles: lapsed on lapsed. - Lapsed võivad sattuda kogemata mittesobilikule meediasisule. Suhtu sellesse mõistvalt ja pööra need hetked õpetlikeks kogemusteks. ● Kasuta vajadusel meediapaustu. - Rakenda paustu vajadusel kogu perele. See tähendab täielikku seadme keeldu mingil perioodil ja peale paustu alustage meediakasutust nä 0-st, kindlate kokkulepete alustel. ● Teadvusta nutimänguasjade võimalusi ja ohte. - Vii ennast kurssi, kas mänguasi on eakohane, kuidas see töötab, kuidas teiste seadmetega suhtleb, kuidas internetiga ühendada ja millist teavet on vaja rakendusse sisestada. ● Arvesta nutimängu kuldreeglitega - Muuda kohe vaikimisi paroolid ja tee seda hiljem regulaarselt. Tuleb valida tugev parool, mis sisaldab suur- ja väiketähti, numbreid, kirjavahemärke. Kui mänguasjaga enam ei mängita, siis lülita see välja. Mänguasi tuleb ühendada parooliga kaitstud turvalisse internetivõrku. Võimalusel kasuta varikontot. Kõige tähtsam on siinjuures siiski vanemlik eeskuju ja täiskasvanutega tehtud kokkulepped.
Kokkuvõte	Kokkuvõtteks võib öelda, et täiskasvanud saavad laste mängu ja mänguasjade kasutamist rohkem läbi mõelda ning seada piirid ja teha lastega omavahelised kokkulepped seadmete



	kasutamiseks. Kokkulepped võivad olla piltidena, et oleks lapsele arusaadavam ning neid võib panna seinale, et saaks kokkulepetele viidata. Ankeedi koopia koolitajale: https://docs.google.com/forms/u/1/d/1Z9mZQb8tJ9PZ0ykb9E77_RAsqpE-jk6o9io-rCjba4A/copy Ankeedi koopia osalejatele: https://docs.google.com/forms/u/1/d/1snpbIOwWFP1_-tAls4d-qbE78jaoTLfRwhqTjC_YOog/copy
--	--

Kasutatud kirjandus:

<https://www.betterinternetforkids.eu/en-GB/practice/awareness/article?id=2591212>
<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a1642559-ec37-11e6-ad7c-01aa75ed71a1>
<https://www.etera.ee/s/mJyAnGKR74>
<https://www.techsafety.org/smart-toys>

