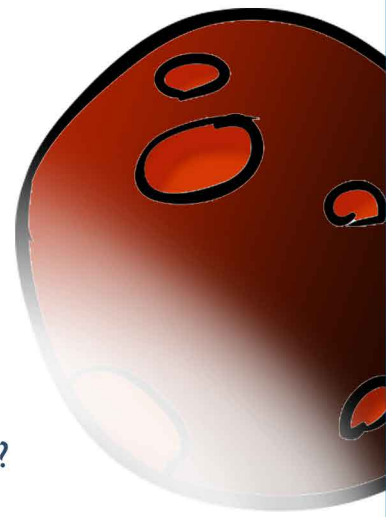
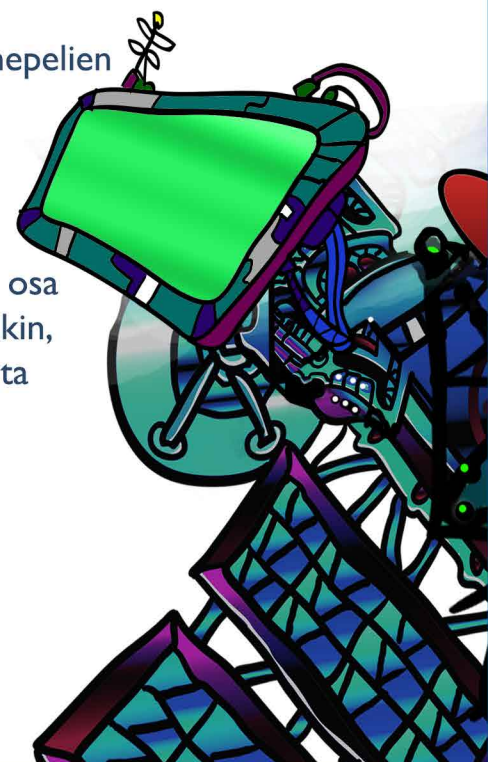


# APOLLO 21



Kysymyksiä keskustelun pohjaksi:

1. Mikä sinusta oli parasta, hauskinta tai kiinnostavinta näytelmässä? Miksi?
2. Tunnistitko itsesi näytelmästä? Miksi/miksi et?
3. Onko sinusta tärkeää omistaa uusi ja hieno puhelin? Miksi/miksi ei? Miksi Mikkeä kiusattiin vanhan puhelimen takia? Miltä luulet sen tuntuneen Mikestä? Mitä Miken pitäisi mielestäsi sanoa niille, jotka häntä kiusasivat?
4. Miksi luulet Oskarin ladanneen Miken valokuvan nettiin? Miltä luulet sen tuntuneen Mikestä? Oletko kokenut vastaavaa? Kysytkö yleensä luvan kavereilta, ennen kuin lataat heidän kuviaan nettiin? Miksi on tärkeää kysyä lupa?
5. Oskari pitää kovasti chattikaveristaan Annasta, vaikka he eivät ole ikinä oikeasti tavanneet. Oletko tutustunut netissä kehenkään, jota et ole oikeasti tavannut? Voiko silti olla hyvä ystävä? Mikä ero on tavata oikeasti tai tavata netissä?
6. Oskarin chattikaveri Anna paljastuu vanhaksi ukoksi. Onko sinulla tapana jutella netissä sellaisten ihmisten kanssa, joita et tunne? Oletko varma, että toinen puhuu aina totta? Kerrotko itsestäsi kaiken? Miten paljon itsestään kannattaa paljastaa netissä? Miksi voi olla vaarallista kertoa itsestään liian paljon sellaiselle ihmiselle, jota ei tunne tai jota ei ole ikinä tavannut?
7. Oskarin äidin mielestä Oskarin pitäisi pelata jalkapalloa tietokonepelien sijasta. Millaisia vinkkejä antaisit kaverille, joka on riippuvainen tietokonepeleistä tai puhelimestaan? Keksi vähintään kolme asiaa, joita voi tehdä nettisurffailun tai tietokoneella pelaamisen sijasta!
8. Tietokonepeli nielee Miken, niin että hän luulee lopulta olevansa osa peliä. Onko sinusta joskus ollut niin kivaa tai jännittävää tehdä jotakin, ettet ole pystynyt lopettamaan? Miltä se tuntui? Voiko olla vaarallista joutua jonkin asian syövereihin?



Merkitse luokkaan kaksi paikkaa. Toinen tarkoittaa sitä, että ”olen samaa mieltä”, toinen sitä, että ”en ole samaa mieltä”. Lue alla olevat väitteet. Oppilaat valitsevat paikan mielipiteensä mukaan. Luokassa voi olla myös paikka ”en tiedä” - tai ”ehkä”, mikäli se tuntuu mielekkäältä, tai luokahuoneesta voi tehdä ilmapuntarin sillä tavoin, että yksi seinä merkitsee ”Olen ehdottomasti samaa mieltä”, ja vastapäinen seinä ”En ole ollenkaan samaa mieltä”. Oppilaat voivat sitten asettua itselleen sopivaan kohtaan ilmapuntaria. Harjoituksen tarkoitus on herättää keskustelua, joten kysy jälkepäin, miksi oppilaat valitsivat sen paikan jonka valitsivat. Kehota oppilaita perustelemaan valintansa. Sinä voit opettajana keksiä lisää väitteitä, tai pyydä oppilaita keksimään niitä.

#### Väitteitä:

- On tärkeää omistaa uusi ja hieno puhelin.
- On tärkeää, että peleissä ja elokuvissa on ikäraja.
- Pelejä pelaamalla oppii paljon.
- On hyvä, että perheessä on säännöt sille, kuinka usein ja kuinka paljon tietokonetta/ tablettia/puhelinta saa käyttää.
- On hyvä, jos kaikilla luokkakavereilla on samat säännöt sille, kuinka paljon saa käyttää tietokonetta/ tablettia/ puhelinta.
- On ok ladata nettiin kuvia kavereista kysymättä lupaa.
- On ok kertoa lempparipelinsä tai meilinsä salasana parhaalle kaverille.

## Draamaharjoitus, improvisaatio – Ole tietokonepeli

Jaa luokka näyttelijöihin ja katsojiin. Näyttelijät esittävät tietokonepelin hahmoja. Näyttämön laidalla on maali (esimerkiksi ovi tai laukku), ja näyttelijät päättävät keskenään, ketkä yrittävät päästä maaliin ja ketkä estävät toisia menemästä maaliin. Yksi näyttelijöistä tulee ensin näyttämölle ja yleisö päättää, millainen hän on (esimerkiksi onnellinen, vihainen, surullinen, varovainen, pelokas). Kun kaikki näyttelijät ovat vuorollaan saaneet ominaisuutensa, he lähtevät etenemään kohti maalia, tai yrittävät roolinsa mukaan estää niitä jotka pyrkivät maaliin, koko ajan pysytellen siinä roolissa, joka heille on annettu. Yleisö voi näytelmän aikana antaa uusia kehotuksia, esimerkiksi nopeammin, hitaammin, takaperin, pyörien. Kun joku on päässyt maaliin, tietokonepeli on ohi, ja uusi ryhmä tulee näyttämölle.

Oppilas valitsee näytelmästä kohtauksen, esimerkiksi sen jossa Mikkeä kiusataan, sen jossa Oskari menee tapaamaan Annaa, tai sen jossa Mikke jämähtää tietokonepeliin ja kohtaa alieneja. Oppilas piirtää sarjakuvan, jonka ensimmäinen ruutu on sama kuin näytelmän kohtauksessa, mutta jatko menee eri tavalla. Mitä olisi tapahtunut, jos Anna olisi ollut se tyttö, joksi Oskari häntä luuli? Mitä olisi tapahtunut, jos Mikke olisi sanonut kiusaajille vastaan? Mitä olisi tapahtunut, jos Oskari ei olisi pelastanut Mikkeä tietokonepelistä? Voitte myös tehdä animaation sarjakuvan sijasta, mutta on helpompaa työskennellä ryhmässä ja sopia tarinasta yhdessä. Voitte myös tehdä ensin sarjakuvia ja valita niistä ne, joista tehdään animaatio. Tarkoitukseen on olemassa yksinkertaisia, ilmaisia sovelluksia tableteille ja älypuhelimille, esimerkiksi iMotion ja Stop Motion.

## Julisteita joissa on säännöt

Keksikää yhteisiä sääntöjä internetin käytölle luokassanne. Pohtikaa, mistä pääsette sopimukseen, esimerkiksi: kysy ennen kuin levität toisen kuvaa, älä kiusaa muita heidän teknisten laitteittensa takia, älä anna muille salasanaasi. Tehkää julisteita säännöistä. Piirtäkää kuvia, jotka sopivat sääntöihin ja ripustakaa ne luokkaan tai kouluun.

## Haastattelu

Millaista oli ennen kännyköiden tai internetin aikakautta? Miten sovittiin missä ja milloin tavataan? Mitä tapahtui, jos tuli paikalle myöhässä? Miten opettaja sai tiedon, että oppilas oli sairaana? Oliko tuona aikana helpompaa vai vaikeampaa saada uusia kavereita? Missä uusia ihmisiä tavattiin?

Oppilaat ovat kasvaneet kännyköiden ja internetin keskellä, mutta vanhemmille tai isovanhemmille niiden olemassaolo ei ole yhtä itsestään selvää. Haastattele jotakuta/ joitakuita, jotka ovat eläneet ennen internetiä ja kännyköitä. Muistavatko he ensimmäisen kertansa internetissä? Mitä he silloin tekivät? Miten internet ja puhelinkulttuuri ovat muuttuneet? Mikä on paremmin ja mikä huonommin? Oppilaat tekevät haastatteluja yksin tai pareittain ja raportoivat vastauksista luokalle. Nuorempien oppilaiden kysymykset voivat olla yhdessä valmisteltuja, ja vastauksista kerrotaan luokassa keskustellen.

