



## VANEM VANUSEASTE (7.-12. KLASS)

### Liikumisharjutusena mängimine ilma arvutita:

- Õpilased võtavad üksteise selja taha nõ haneritta.
- Lepitakse kokku, kumb pool (parem-vasak) on variant A ja kumb variant B vastus.
- Õpetaja seisab rea ees, esitades küsimuse ja kaks vastusevarianti - ühe õige ja ühe vale (valides ise ühe vale variandi kolmest võimalikust).
- Õpilane astub vastavalt sellele poole, mida arvab õigeks. Näiteks A variant paremale, B variant vasakule. Õpetaja ütleb, kumb vastusevariant oli õige.
- Järgmise küsimuse jaoks astutakse keskele tagasi.

### Kahootis mängimine:

Kahooti veebikeskkonnas mängimiseks on vajalik, et mängujuhil (õpetajal) oleks enda arvuti või nutiseade ning mängu lahendajatel oleks samuti arvuti või nutiseade, mida nad saavad vastamiseks kasutada, kas siis individuaalselt või gruppina. Kahooti põhjalikuma video kasutusjuhendi leiab näiteks [siit](#). Iga vastuse jaoks on Kahooti veebikeskkonnas vastamiseks 30 sekundit aega.

### [Link Kahooti veebis](#)

#### 1. Mis hoiaks teoorias sinu digitaalset jalajälge kontrolli all?

- ei oma sotsiaalmeedias kontot
- kasutan ainult striimimist, et filme vaadata
- kasutan viirusetõrjeprogrammi
- lasen teha fotosid ainult selja tagant

#### 2. Kuidas vähendada kõige tõhusamalt enda e-jäätmete hulka?

- pere ostab kõigile erineva suurusega digiseadmeid
- kasutan ühte seadet kauem
- viskan pakendijäätmetesse katkised seadmeid
- lasen endale kinkida eriti väikese ekraaniga seadme

---

Telefonide ja arvutite suur keskkonnajalajälg tuleb peamiselt nende tootmisest ja selleks kuluvatest materjalidest, mitte kasutusajal kuluvast elektrienergiast. Seega on kõige säästlikum kasutada vähem seadmeid ja ühte võimalikult pikka aega.

---

### 3. Miks on oluline kaitsta paroolide ja ekraanilukuga enda seadmeid?

- kui seade kaob, siis ei saa pätid sinna kohe sisse
- seadme kaugelt lukustamiseks
- et ma saaksin veel ühe parooli endale meelde jätta
- et saaks mugavamalt teha ülekandeid

### 4. Kui suur on nutitelefonide tootmise keskkonnamõju võrreldes selle kasutaja mõjuga?

- 0,5%
- 20%
- 50%
- 80%

---

Elektroonikaseadmete tootmine moodustab suure osa meie digitaalsete teenuste keskkonnajäljest, kuna nende valmistamiseks kaevandatakse ja töödeldakse keskkonnareostuse hinnaga kuni 60 eri metalli, mida kasutatakse telefoni ja arvuti kõigis osades. Haruldaste muldmetallide toorme tootmine tekitab happelisi vedeljäätmeid ja radioaktiivseid jäätmeid, mida korrektselt hoiustamata leostuvad maapinda ja sealt põhjavette.

---

### 5. Mis on kõige energiamahukam tegevus?

- 50 minutilise video HD kvaliteedis vaatamine
- messengeris 50 minutit vestlemine
- 5 manusega kirja saatmine
- Instagrami 5 pildi üles riputamine

---

Mida suurem on video osakaal rakenduses, seda suurem on ka selle rakenduse süsinikuheide. Interneti üks suurimaid energiatarbijaid ongi videopildi edastamine, eri hinnangutel tarbib kuni 80% võrgu andmemahust ära liikuv pilt – videote ja filmide vaatamine, videoga koosolekud, arvutimängud.

---

## 6. Miks on digiseadmetel suur keskkonnajalajalg?

- nad tarbivad kasutades palju elektrienergiat
- **tootmiseks kaevandatakse materjale keskkonda saastavalt**
- neid ehitavad tehased tarbivad palju elektrienergiat
- utiliseerimisel eritavad mürgiseid gaase

## 7. Digitaalse jalajälje keskkonnamõjust ei saa ainult negatiivselt rääkida, sest...

- see on palju väiksem kui meie transpordi keskkonnajalajalg
- see väheneb, kuna uued seadmed on kvaliteetsemad
- seda ei saa teaduslikult mõõta
- **digiteenused aitavad vähendada päris tegevuste jalajälge**

---

Näiteks kui kõik fotod ja tekstidokumendid paberile printitaks ja saadaks, kõikidele koosolekutele füüsiliselt eri transpordivahendeid kasutades kohale mindaks, jne, oleks nende tegevuste keskkonnamõju kordades suurem. Ka uued seadmed võivad olla energiasäästlikumad, ent aina uute asjade ostmine tingib nende tootmise kasvu ning uued seadmed suudavad aina kõrgema kvaliteediga pilti edastada ehk andmemahud lähevad ikkagi suuremaks.

---

## 8. Kui ma tahan klassikaaslasele näidata võimalikult energiasäästlikult ühte meemi, siis ma...

- siis ma kirjeldan meemi sõnadega
- **näitan enda telefonist**
- joonistan selle maha uuele paberilehele oma käega
- otsin internetist sama meemi üles ja lingin talle

## 9. Kuidas vähendada energiakasutust kui tahan videoid vaadata?

- kuulan ainult heli, videot ise ei vaata
- vaatan sõprade seadmetest
- **lülitan video mängima madalamale resolutsioonile**
- vaatan videot öösel, sest siis on soodam

## 10. Leia vale vastus. Miks ei ole pilveteenustes failide hoidmine säästlikum kui nende lihtsalt arvutis hoidmine?

- pilveteenuste servereid varundavad andmeid neid kopeerides
- failid serveris paisuvad ja võtavad enam ruumi
- failide üles-alla laadimine võtab energiat
- failid on pidevas kättesaadavuse olekus, tarbides energiat

## 11. Minul on Euroopa Liidu isikuandmekaitse (GDPR) määruse järgi õigus nõuda, et ei avalikustataks minu....

- täisnime
- isikukoodi
- nime ja klassi koos
- kõiki andmeid, mis aitavad mind ära tunda

## 12. Kui kaua võib kool hoida alles minu koolitöö faili?

- kuni töö on hinnatud ja pretensioone ei ole
- kooliaasta lõpuni
- kuni ma selles koolis õpin
- igavesti

## 13. Millal peaks panema oma nutiseadme laadima?

- kui aku langeb alla 50%
- kui aku on veel umbes 15% täis
- kui aku on täiesti tühi ja telefon enam ei käivitu
- kohe kui aku langeb 99% peale

---

Mobiiliakude puhul on levinuim müüt see, et aku tuleb enne laadima panemist tühjaks lasta. Rusikareegel on hoida aku laetustase kuskil 40-80% vahel, mitte lasta seda liiga tühjaks ega ka pidevalt hoida 100% juures ülelaetuna. Samuti on lühiajalised regulaarsed laadimised on aku elueale kasulikumad, sest need aitavad aku tööpinget hoida stabiilsena. Samuti ei tasu akut laadida mängimise või videote vaatamise ajal.

---

#### 14. Miks ei peaks kodus üles seadma krüptoraha kaevandust?

- sest nii tulevad arvutisse viirused
- sest see on seadusevastane
- sest sa ei saa pärast teenitud päris raha kätte
- sest elektrienergiat kulub enam kui on saadav kasu

---

*Krüptoraha kaevandamiseks kulub suurtes kogustes elektrienergiat ja sellel on maailmas sama suur süsinikujalajalg kui mõnel tervel väiksel riigil. Samuti tekib sellest e-jäätmeid.*

---

#### 15. Kui palju peaks olema nutiseadmes erinevaid programme?

- nii palju kui mahub
- nii vähe kui saab
- paarkümmend
- kõik mida sõbrad on mulle kunagi soovitanud

---

*Seda nii mälu täituvuse mõttes kui ka turvalisuse – kõik rakendused küsivad ligipääsu sinu eri andmetele. Kui kogemata annad tundmatule rakendusele ligipääsu liiga paljudele andmetele, võib tekkida turvalisuse probleeme.*

---

#### 16. Kuidas kasutada turvaliselt telefonis rakendusi?

- annan ainult vajalikud juurdepääsuload
- anna kõik ligipääsuload, mis ta küsib
- panen kleebise kaamera silma ette
- vaatan, et kirjeldus poleks Hiina keeles

#### 17. Leia vale vastus. Kuidas hoida oma e-postkastis ruumi kokku?

- kustutan ära reklaamkirjad
- ei vasta enam tulevikus neile, keda ma ei tunne
- kustutan ära manustega kirjad
- ei saada enam suvalisi fotosid e-meiliga

## 18. Milline neist ei ole osa digitaalsest identiteedist?

- sinu kasutajanimi
- sinu interneti otsingu ajalugu
- sinu asukoht
- sinu sünnipäev

---

*Digitaalne identiteet on isiku interneti tarbeks kujundatud kuvand endast. Seal hulgas on isikuandmed, mis me ise oleme enda kohta välja andnud ja välja mõelnud ning käitumuslikud andmed nagu külastatud veebilehed ja postitatud sisu.*

---

## 19. Milline neist on kõige turvalisem seadmete ja kontode kaitsmise viis?

- numbritest koosnev parool
- tähtedest ja numbritest koosnev parool
- ekraani musterlukk
- biomeetriline isikutuvastus

## 20. Mis kasu tuleneb elektroonika jäätmete taaskasutusest?

- metallide taaskasutus tõuseb
- kosmoseprügi väheneb
- saab vähem uusi seadmeid toota
- inimeste vaimne tervis tugevneb