

# Tehtävät: Minä kuluttajana

## Tehtävä 1: Sosiaalisen median vaikuttajan seuraaminen

### **Pohdintatehtävä, yksin**

**Opettajalle:** Tehtävän voi toteuttaa eri laajuisena. Tehtävän voi suorittaa lyhyenä pohdintatehtävänä tai pidemmällä aikavälillä (seuraaminen tapahtuu esim. kotitehtävänä) esimerkiksi esseenä. Pohdintakysymyksistä voi valita kaikki tai vain osan ja palautustavan ja tehtävän laajuuden voi päättää.

**Valitse yksi sosiaalisessa mediassa sisältöä säännöllisesti julkaiseva (esimerkiksi Tiktok, Youtube, Instagram) vaikuttaja.** Voit valita jonkun, jonka postauksia seuraat itse säännöllisesti tai jonkun sinulle vieraamman somevaikuttajan.

Tutki ensin somevaikuttajan tiliä tai tilejä ja postausten sisältöjä. Tarkastele samalla, tekeekö vaikuttaja kaupallista yhteistyötä tai mainostaako hän tuotteita tai palveluita postauksissaan.

- Jos niin, millaista kaupallista yhteistyötä?
- Millaisia tuotteita tai palveluita hänen postauksissaan on?
- Onko vaikuttajan kulutus mielestäsi kestävä vai ei?

### **Kirjaa sitten ylös havaintojasi seuraaviin kysymyksiin:**

- Löysitkö kaupallista yhteistyötä ja / tai mainoksia somevaikuttajan tililtä tai tileiltä?
- Ilmoittaako vaikuttaja postauksissa selkeästi sen, että kyseessä on kaupallinen yhteistyö?
- Miksi kaupallinen sisältö on ilmoitettava?
- Onko vaikuttajalla jotain omia arvoja ja mieltymyksiä liittyen tuotteisiin tai palveluihin, joita hän tuo esiin yhteistyöpostauksissaan?
- Näkyykö kestävyys kaupallisissa yhteistyöpostauksissa? Jos näkyy, niin miten?
- Miten somevaikuttamisesta ja vaikuttajien kaupallisista yhteistöistä voisi tehdä mielestäsi kestävämpää?

## Tehtävä 2: Somekorttipeli

## Wordwall, iso ryhmä

**Opettajalle:** Harjoitus toteutetaan koko ryhmän kesken oppitunnilla Wordwallin Random cards -pelin avulla. Korttipakassa on erilaisia lauseita sosiaalisen median käyttöön ja sosiaalisen median kaupallisuuteen käyttöön liittyen. Korttipakan kortit avataan ryhmälle jaettuna yksi lause kerrallaan. Jos opiskelija on tehnyt lauseen väittämän, hän nostaa käden ylös ja jatkaa pelissä seuraavalle kierrokselle. Jos opiskelija ei ole tehnyt lauseen väittämää, tippuu hän seuraavalta kierrokselta pois.

Väittämien jälkeen voitte keskustella opiskelijoiden kanssa lyhyesti aiheista: sosiaalisesta mediasta ja kaupallisuudesta. **Linkki Wordwalliin:** <https://wordwall.net/fi/resource/31210405>

Alla on somekorttipakan lauseet ja ohjeet:

### Somekorttipeli

Nosta korttipakasta yksi kortti kerrallaan. Viittaa, jos korttipakan lause toteutuu sinun kohdallasi.

- Olen osallistunut somessa arvontaan
- Olen saanut somevirtaani minulle sopivia mainoksia
- Olen saanut somevirtaani mainoksia tuotteista tai palveluista, joista olen äsken puhunut
- Olen nähnyt somessa vaikuttajan tekemän kaupallisen yhteistyön
- Seuraan minua kiinnostavia yrityksiä somessa
- Olen lähtenyt mukaan johonkin kulutukseen liittyvään "someilmiöön"
- Olen jakanut tietoa tai kokemuksia somessa jostain tuotteesta tai palvelusta
- Olen ostanut somen kautta jonkin tuotteen uutena tai käytettynä
- Olen myynyt somen kautta jonkin tuotteen

### Lähde / esimerkki vastaavanlaiseen tehtävään:

Kulma, Kilpailu- ja kuluttajavirasto. 11.2.2022. [Somebingoa mediataitoviikolla.](#)

Tehtävä 3: Omat kulutustottumukset ja sosiaalinen media

### Pohdintatehtävä, yksin

Pohdi aluksi itsenäisesti seuraavia kysymyksiä:

- Vaikuttaako sosiaalinen media jollain tavoin omaan kulutukseesi ja kulutustottumuksiisi?
- Millä tavoin, jos vaikuttaa?
- Onko jotain tiettyjä asioita/tuotteita, joihin sosiaalinen media vaikuttaa kulutuksessasi?
- Miten voisi vähentää tai välttää sosiaalisen median vaikutusta omiin kulutustottumuksiin?
- Onko somen vaikutuksilla omaan kulutukseen jotain hyvää kestävyyskannalta vai vain huonoa?
- Oletko ostanut jonkun asian sometempauksen johdosta? (mörkömuki tms.)
- Onko tempaus vielä pinnalla?
- Onko tavara, jonka hankit tempauksen toimesta vielä käytössäsi?
- Kannattiko tempaukseen mielestäsi osallistua vai ei?

**Tämän jälkeen keskustelkaa lyhyesti aiheista n. 3-4 hengen ryhmissä tai yhdessä ison ryhmän kesken.**

Keskustelkaa ryhmissä siitä, ovatko sometempaukset kestävänsä tulevaisuuden kannalta aina huonoja vai voiko niistä seurata jotain hyvääkin kestävänsä tulevaisuuden kannalta?

**Tehtävä 4: Millainen on arjen tuotteiden matka?**

### **Yksilötehtävä**

Tiedätkö sinä, mitä erilaisten arjessa käyttämiesi tuotteiden tai palveluiden tuotannon taustalla on? Millaisen matkan tuote tai palvelu on voinut kulkea ennen kuin se on valmis?

**Valitse yksi tuote tai palvelu, joka liittyy jollain tavoin arkeesi kotona, vapaa-ajalla tai lukiossa.** Esimerkkejä tuotteista tai palveluista: kännykkä, vaate, pikaruokaravintolan annos.

Selvitä valitsemasi tuotteen tai palvelun kohdalla seuraavia kysymyksiä:

- Missä tuote tai palvelu on valmistettu tai kehitetty?
- Mitä kaikkea tuotteen tai palvelun valmistamiseen on tarvittu?
- Mainitaanko kestävyttä tiedoissa? Jos niin, millä tavoin? Onko tuotteella/palvelulla jotain sertifikaattia kestävyteen liittyen?

- Löysitkö tuotteen tai palvelun tuotannon tietoja helposti? Mistä lähdit selvittämään tietoja?

## Pienet ryhmät

Keskustelkaa tämän jälkeen pienissä ryhmissä seuraavista asioista:

- Mitä tuotteita tai palveluita valitsitte?
- Oliko tuotteen tai palvelun tuotannon tietoja helppo löytää vai ei? Olivatko tiedot ilmoitettu selkeästi?
- Oliko tuotteiden tai palveluiden tiedoissa mainittu kestävyyttä?

## Tehtävä 4: Iso ryhmä, Aineettomat lahjat

**Opettajalle:** Tehtävän voi toteuttaa esimerkiksi sanapilven (esim. Answer Garden) avulla. Voit tehdä sanapilven oppitunnilla aineettomiin lahjoihin liittyen:

*Millaisen aineettoman lahjan antaisit mieluusti läheiselle?*

tai

*Millaisen aineettoman lahjan haluaisit itse saada?*

Opiskelijat vastaavat sanapilveen. Voitte lopuksi lyhyesti keskustella aineettomista lahjoista, kulutuksesta ja kestävästä tulevaisuudesta.

Tehtävä 4: Mitä ilman et voi elää, mitä ilman on hankala elää ja mitä ilman voit elää?

## Yksin / paritehtävä

**Opettajalle:** Pelin voi toteuttaa Wordwall-pelin avulla. **Linkki peliin:**

<https://wordwall.net/fi/resource/31215647>

## Pelin ohjeet

Arvota pelissä olevat sanat kolmeen kategoriaan:

1. tätä ilman en voi elää
2. tätä ilman on hankala elää
3. tätä ilman voin elää.

Pelissä ei ole oikeita tai väärä vastauksia, sillä kaikilla on erilaiset tarpeet.

**Sanoja:** Ruoka, vesi, asunto, sauna, sähkö, vaatteet, lääkkeet, raha, vessapaperi, karkkia, kahvi, siivousvälineet, hygienia tarvikkeet, paristot, energijuoma, älypuhelin, laturi, matkakortti, pyörä, auto, harrastusvälineet, lemmikit, ehkäisy, sänky, polttoaine, sipsit, astiat

**Keskustele pelin jälkeen lopuksi parin kanssa:**

- Mistä esineestä tai asiasta oli helpointa luopua?
- Mistä esineestä tai asiasta oli vaikeinta luopua?
- Mistä esineestä tai asiasta et voisi ikinä luopua? Voi olla myös pelin ulkopuolinen asia.

**Lähde:**

Rahaviikko.fi. Takuusäätiö, Martat & Kilpailu- ja Kuluttajavirasto: <https://rahaviikko.fi/ti-22-3-2022-vastuullinen-kuluttaminen/>