



# Mediakasvatus

Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaalit



MANNERHEIMIN  
LASTENSUOJELULIITTO

Lapset ensin.

#### **Julkaisija**

Mannerheimin Lastensuojeluliitto  
Toinen linja 17  
00530 Helsinki

#### **Käsikirjoitus**

Noora Järvi, Liisa Kilpiäinen, Rauna Rahja, Jenni Helenius, MLL

#### **Kiitokset**

Merilahden peruskoulun tukioppilaat, Helsinki  
Lotta Helenius

#### **Ulkoasu**

Hahmo

#### **Taitto**

Virma

#### **Kuvat**

Anna Autio  
Jani Laukkanen  
Keksi / Eva Persson / Mikko Käkelä  
Colourbox

#### **Paino**

Kopio Niini Oy, 2018



Tästä julkaisusta vastaa yksinomaan sen laatija.  
Euroopan unioni ei vastaa sen sisältämien tietojen käytöstä.

Mannerheimin Lastensuojeluliitto on avoin kansalaisjärjestö, joka edistää lasten, nuorten ja lapsiperheiden hyvinvointia. MLL:n tavoitteena on lapsiystävällinen Suomi.

MLL tuntee perheiden arjen ja tarjoaa eri elämäntilanteissa vertaistukea, monipuolista vapaaehtoistoimintaa sekä osallistumisen ja vaikuttamisen mahdollisuuksia. Suomen suurimpaan lastensuojelujärjestöön kuuluu 86 000 jäsentä, 548 paikallisyhdistystä, 10 piirijärjestöä ja keskusjärjestö.

#### **Vuosittain**

- Lasten ja nuorten puhelin vastaa yli 21 000 yhteydenottoon.
- Vanhempainpuhelin vastaa 1 400 yhteydenottoon.
- Yläkouluissa toimii noin 11 000 MLL:n tukioppilasta. Internetissä nuoria tukevat verkkotukioppilaat, verkk@rit.
- 900 MLL:n kouluttamaa lastenhoitajaa työskentelee yli 4 400 perheessä.
- Lähes 2 400 MLL:n kouluttamaa tukihenkilöä tekee työtä perheiden ja lasten parissa.
- MLL ylläpitää yli 500 perhekahvilaa, joissa käydään yli 300 000 kertaa.
- MLL:ssa toimii 300 vertaisryhmää, joissa on yli 20 000 käyntiä.
- MLL:n 1 200 kerhossa käydään yli 330 000 kertaa.
- MLL järjestää koulujen alkaessa Hyvä alku koulutielle- ja Hyvä alku yläkouluun -kampanjat, joilla tavoitetaan noin 50 000 ekaluokkalaista ja noin 50 000 seitsemäsluokkalaista vanhempia.

MLL tarjoaa kaikenikäisille mahdollisuuden osallistua työhön lasten hyväksi. MLL:n toiminnan perusta on paikallinen vapaaehtoistoiminta.

[www.mll.fi](http://www.mll.fi)

# Sisältö

**Tukioppilasohjaajalle | s. 5**

**Mediataitoja kannattaa harjoitella | s. 6**

**Mitä mediataidot ovat? | s. 7**

**Nuorten mediankäyttö | s. 7**

**Oppituntien tavoitteet | s. 8**

**Osio 1. Media-arki | s. 9**

**Osio 2. Hyvä ilmapiiri netissä | s. 13**

**Osio 3. Leikki ja peli | s. 16**

**Osio 4. Julkaiseminen netissä | s. 20**

**Kirjallisuutta | s. 24**

**Liitteet | s. 25**

**Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaalit | s. 30**



# Tukioppilasohjaajalle

Tukioppilaat toimivat koulussa vertaisohjaajina, koska oppilaiden on hyvä pohtia omaan elämänpäiiriinsä liittyviä asioita yhdessä. Mediakasvatuksessa aikuisen ohjaus on tärkeää, toisaalta nuoret tietävät vielä aikuisia paremmin, millaisissa mediaympäristöissä heidän ikäisensä toimivat. Tämän oppaan oppitunneilla aikuinen on vastuuhenkilö, mutta tukioppilaat ohjaavat harjoituksia, joiden avulla luokassa keskustellaan median merkityksestä nuorten arjessa.

Nuori tarvitsee mediataitoja kasvunsa ja kehityksensä tueksi nyt ja tulevaisuudessa. Nuorten mediasuhteet voivat olla erilaisia: yhtä kiinnostaa pelaaminen ja toista sosiaalinen media, kolmas käyttää digitaalisia ympäristöjä vain koulussa tiedonhankintaan. Vastuullisesta, hauskaasta ja huomaavaisesta mediankäytöstä on kuitenkin tärkeää keskustella kaikkien nuorten kanssa.

Tämän oppaan harjoituksiin ja keskusteluihin pystyvät osallistumaan myös ne oppilaat, jotka eivät erityisesti käytä sosiaalista mediaa tai pelaa. Laajasti katsottuna mediaan kuuluvat kirjat, lehdet, keskustelupalstat sekä vuorovaikutteiset lautapelit, joista kaikilla on kokemusta.

Vuorovaikutuksellinen kohtaaminen nuorten kanssa on molemminpuolinen oppimisen hetki, jossa niin tukioppilaat kuin ohjaajatkin tuovat keskusteluun oman osaamisensa ja oppivat samalla muilta uutta. Kun aikuinen näkee median yhtenä osana nuorten arkea ja kulttuuria, keskusteleminen onnistuu paremmin, ja mediakasvatus perustuu kohtaamiseen ja vuorovaikutukseen. Liiallisen tai nuorille sopimattomissa ympäristöissä toimimiseen liittyvän mediankäytön riskeistä kannattaa puhua nuorten kanssa. Tämän oppaan mukaisilla oppitunneilla pääpaino on kuitenkin siinä, miten nuori voi itse omilla ratkaisuillaan vaikuttaa siihen, että oma mediankäyttö on turvallista, kehittävää ja hauskaa.

Antoisia hetkiä mediakasvatuksen parissa!

Mannerheimin Lastensuojeluliitto

# Mediataitoja kannattaa harjoitella

**Medialla** tarkoitetaan tässä oppaassa viestintäkanavia, sisältöjä, käytänteitä ja laitteita. Media käsittää esim. kirjat, television, netin, palvelut ja sovellukset kuin mainoksetkin. Media on ihmisten välistä vuorovaikutusta, esityksiä, viestimistä ja jakamista.

**Mediakasvatuksella** tarkoitetaan opetusta mediasta ja mediakulttuurista sekä oppimista median avulla. Mediakasvatuksella vahvistetaan mediataitoja ja valmiuksia hyödyntää mediaa ja toimia mediakulttuurissa vastuullisesti.

Mediakasvatuksella voidaan tukea nuorten hyvinvointia ja osallisuutta sekä tehdä nuoria näkyvämmäksi tukemalla heidän itseilmaisuaan ja oman äänen löytämistään. Samalla mediataidot vahvistavat nuorten omaa toimijuutta ja tasa-arvoista mahdollisuutta osallistua ja vaikuttaa omaan elämään, mutta myös yhteiskuntaan.

Mediakasvatuksella

- vahvistetaan mediataitoja ja valmiuksia hyödyntää mediaa
- ennakoidaan mahdollisia haittoja
- tuetaan tasapainoista vastuullista toimintaa netissä ja median parissa.



Mediakasvatukseen liittyy valtavasti erilaisia viestintäympäristöjä, laitteita ja sovelluksia. Kouluarjessa tämän huomaa esimerkiksi nuorten puhelimen käytössä. Uusia sovelluksia saatetaan esitellä kavereille koulupäivän aikana. Osassa kouluista omia puhelimia tai koulun laitteita käytetään oppitunneilla tiedonhakuun tai erilaisiin digitaalisiin kyselyihin vastaamiseen.

Nuoret käyttävät mediaa myös omiin harrastuksiin, esimerkiksi verkostoitumalla muiden anime-harrastajien, tietyn pelin pelaajien kanssa tai hakemalla tietoa harrastuksesta, käyttämällä oman harrastuksen sähköisiä alustoja, kuten ilmoittautumisia, välinetilausja ja yhteydenpitoa harrastuksen ohjaajan kanssa. Näin digitaalinen media on hyötykäytössä nuoren arjessa.

Lisäksi moni tuottaa itse mediaa, kuten videoita tai blogeja. Sosiaalisen median käytössä on eroja. Osa nuorista päivittää profiilejaan aktiivisesti saadakseen paljon tuntemattomia seuraajia, osan seuraajat ovat tuttavilla ja osa lähinnä seuraa muita.

Mediankäytön moninaisuuden vuoksi koulun mediakasvatuksessa on järkevää puhua yleisellä tasolla korostamalla erityisesti myönteistä vuorovaikutusta ja vastuullista mediankäyttöä. Tukioppilasohjaajan ei tarvitse tietää kaikkea nuorten mediankäytöstä tai tuntea kaikkia erilaisia sovelluksia ja pelejä, joita nuoret käyttävät. Tärkeintä on olla kiinnostunut nuorten mediakulttuurista, keskustella nuorten kanssa heidän näkemyksistään ja vahvistaa nuorten mediataitoja herättämällä heitä pohtimaan asioita.

Mediakasvatuksella tuetaan lapsen digitaalisten oikeuksien toteutumista. Euroopan neuvoston suositusten mukaan lapsen oikeutta harjoitella digitaalisia taitoja ja osallistua on tuettava. Lapsella on oikeus yksityisyyteen ja suojeluun sekä ilmaisuun ja tiedon vapauteen. Lapsen digitaalisten oikeuksien toteutuminen vaatii aikuiselta lapsen mediataitojen vahvistamisesta sekä vastuullisen ja turvallisen toiminnan tukemista.

## Mitä mediataidot ovat?

Mediataitoja ovat esimerkiksi turvataidot, tunne- ja vuorovaikutustaidot, kriittisyyden taidot, luovat ja esteettiset taidot sekä tekniset taidot.

Turvataidoilla tarkoitetaan taitoja käyttää turvallisesti ja hyvinvointia tukien mediasisältöjä ja -palveluita sekä tietoa siitä, miten toimia, kun kohtaa häiritsevää sisältöä tai jos muut mediankäyttäjät toimivat häiritsevästi tai loukkaavasti.

Tunnetaidoilla tarkoitetaan taitoja tunnistaa ja säädellä median herättämiä tunteita sekä kykyä ymmärtää muiden tunnetiloja. Vuorovaikutustaidoilla viitataan toisten kunnioittavaan kohtaamiseen mediassa, myönteisiin keskustelunavauksiin ja vastuullisuuteen osallistuessa muiden avaamiin keskusteluihin. Vuorovaikutustaitoihin kuuluu taito tunnistaa, miten kussakin ympäristössä on hyväksyttävää keskustella. Myös vihapuheen ja kiusaamisen ehkäiseminen ja tunnistaminen kuuluvat hyviin vuorovaikutustaitoihin.

Kriittisyyden taidot tarkoittavat kykyä arvioida ja hahmottaa sisältöjä ja mediaprosesseja sekä kykyä hankkia tietoa.

Kriittisyyden taitoihin kuuluvat myös median monipuolinen ymmärtäminen sekä uteliaisuus, kokeilevuus ja koetun pohtiminen. Uteliaisuus ja kokeilevuus liittyvät myös luoviin ja esteettisiin taitoihin, joilla tarkoitetaan taitoja median seuraamiseen sekä sisältöjen tekemiseen. Taidot pitävät sisällään muun muassa kyvyn kokea ja tulkita mediaa, mutta myös kyvyn tehdä ja tuottaa mediasisältöjä yhdessä tai yksin.

Laitteiden käyttö vaatii myös teknisiä taitoja, joilla tarkoitetaan laitteiden, ohjelmien ja sovellusten käytön osaamista, mutta myös niiden turvallista ja ergonomista käyttöä ja ymmärrystä siitä, mihin laitteita ja ohjelmia käytetään.

## Nuorten mediankäyttö

Nuoret voivat toimia mediakulttuurissa sekä yleisönä ja kuluttajana että tuottajana ja vaikuttajana. Myös tapoja käyttää mediaa on monia. Median avulla voidaan pitää yhteyttä kavereihin ja luoda uusia sosiaalisia verkostoja niin paikallisesti kuin globaalistikin. Median sisältöjen kuluttaminen voi olla myös ajanviete tai harrastus. Mediasisältöjä voi tuottaa itse ja jakaa muille, olivat ne sitten esimerkiksi Instagram-kuvia tai YouTube-videoita. Mediaa hyödynnetään esimerkiksi tiedon etsimiseen.

On tärkeää muistaa, että nuoret eivät ole yksi yhtenäinen ryhmä, vaan jokaisella on oma yksilöllinen tapa käyttää, kuluttaa ja tuottaa mediaa. Kaikki nuoret eivät ole kiinnostuneita mediasta samalla tavalla. Osa tykkää lukemisesta, kun taas toiset pitävät pelaamisesta tai haluavat tehdä videoita. Myös osaamisen taso vaihtelee, mikä on hyvä muistaa oppaan tehtäviä tehdessä.

### Vinkki

Mediataitoviikko on mediakasvatuksen teemaviikko, jota vietetään helmikuun toisella viikolla. Viikon aikana järjestetään erilaisia kampanjoita, tapahtumia ja jaetaan vinkkejä mediakasvatukseen.

Peliviikko on pelikasvatuksen teemaviikko, jolloin keskitytään pelaamiseen ja positiiviseen pelikulttuuriin. Peliviikkoa vietetään marraskuussa. Peliviikolla järjestetään pelaamiseen liittyviä tapahtumia ja jaetaan vinkkejä pelaamiseen ja pelillisyyteen.

# Oppituntien tavoitteet

## Tavoitteena on

- tarjota ideoita koulun mediakasvatukseen.
- auttaa tukioppilaita ja muita oppilaita pohtimaan kriittisesti omaa mediankäyttöään.
- antaa tukioppilaille valmiuksia ohjata mediakasvatusoppitunteja tai -harjoituksia muille oppilaille.

Oppaan harjoitteiden avulla nuoret pääsevät osallistumaan monin eri tavoin ja työskentelemään niin ryhmässä kuin yksin. Toiminnalliset tehtävät osallistavat myös niitä nuoria, jotka eivät halua olla keskusteluissa esillä.

Tehtävien avulla kehitetään omia mediataitoja sekä havainnoidaan muiden mediankäyttöä ja siihen liittyviä valintoja. Lisäksi oppaan tehtävät vahvistavat ymmärrystä sosiaalisten suhteiden merkityksestä nuoren hyvinvoinnin kannalta sekä koulun hyvän ilmapiirin muodostumisesta. Kun ymmärtää, miten media vaikuttaa omaan elämään ja kehittää taitoja käyttää mediaa viisaasti, nuoret voivat opettaa taitoja myös toisille nuorille.

Tukioppilaat voivat omalla toiminnallaan vaikuttaa kouluympäristöön ja toimia esimerkkinä muille. Harjoitteita voi käyttää kummituntien pitämiseen omassa koulussa tai yksittäisten media-tietoiskujen järjestämiseen. Tunteja voi suunnitella yhden teeman ympärille tai rakentaa yhden tunnin poimimalla tehtäviä oppaan eri osioista. Mediaharjoituksia voi ohjata myös omalle luokalle tai osana koulun tapahtumia. Esimerkiksi tehtäviä, joissa harjoitellaan mediataitoja Nuortennetin testien avulla, voi käyttää nopeina harjoitteina vaikka oppitunnin tai tapahtuman alussa.

Oppaassa käsitellään nuorten median- ja netinkäyttöä neljän teeman kautta, jotka ovat media-arki, hyvä ilmapiiri netissä, leikki ja peli sekä julkaiseminen netissä. Niissä tarkastellaan erilaisia mediankäyttötapoja, kohtaamista netissä ja kasvotusten, leikkisyyden hyödyntämistä mediataitojen kehittämisessä sekä vastuullista julkaisemista.

## Osio 1: Media-arki

- Tasapainoinen mediankäyttö
- Hyvinvointi media-arjessa

## Osio 2: Hyvä ilmapiiri netissä

- Kohtaaminen kasvotusten ja netissä
- Kaveritaidot

## Osio 3: Leikki ja peli

- Leikkisyys
- Ikärajat

## Osio 4: Julkaiseminen netissä

- Vastuullinen julkaiseminen
- Myönteinen keskustelukulttuuri





# Osio 1



## Media-arki

Nuorten arjessa reaali maailma ja digitaalinen maailma kietoutuvat toisiinsa. Kavereita ja tuttuja kohdataan kasvotusten ja verkossa. Verkossa kohdataan myös tuntemattomia ja luodaan uusia kaverisuhteita ja verkostoja. Uusiin ihmisiin tutustutaan esimerkiksi pelin lomassa tai yhteisten kiinnostuksen kohteiden tai harrastusten kautta. Nuorten mediakulttuuri on myös hauskanpitoa ja ajanvietettä, uuden kokeilemistä ja oppimista.

Nuoret eivät välttämättä miellä esimerkiksi nettiä erilliseksi mediaksi, vaan se on osa kaikkea toimintaa. Media on läsnä niin kasvokkaisessa kuin verkossa tapahtuvassa kohtaamisessa ja näin ollen vaikuttaa paljon nuorten arkeen. Siksi nuorten kanssa on hyvä tarkastella, millaista on tasapainoinen netinkäyttö ja mitä asioita siihen kuuluu. Millaisia erilaisia mediankäyttötapoja ja tarkoituksia nuorilla itsellään on? Miten ne vaikuttavat arkeen?

Kun oppitunneilla keskustellaan tasapainoisesta media-arjesta, on hyvä puhua hyvinvoinnista. Riittävä uni, liikkuminen ja toimivat sosiaaliset suhteet tukevat tasapainoista netinkäyttöä ja samalla hyvinvointia digitaalisissa ympäristöissä.

Nuori ei välttämättä pysty itse säätämään omaa mediankäyttöään. Hän tarvitsee keskustelua aikuisten kanssa. Perheissä sovitaan usein säännöistä, esimerkiksi siitä, millaisissa tilanteissa mediaa voi käyttää, mitä sovelluksia ja ympäristöjä saa käyttää, miten rauhoitetaan nukkumaanmeno-aika ja perheen ruokailutilanteet. Perheissä kannattaa laatia myös sellaisia sääntöjä, jotka koskevat vanhempia.

Koulussa voidaan keskustella yhdessä siitä, millaisia sääntöjä oppilailla on oman mediankäyttönsä hallintaan. Mistä rajoituksista on ollut apua oman tasapainoisen media-arjen löytymisessä? Millaiset säännöt ovat osoittautuneet hankaliksi?

### Harjoitukset

1. ERILAISET NETINKÄYTTÄJÄT
2. NUKU, SYÖ, LIIKU, PELAA
3. KOTIEN PELISÄÄNNÖT

### KERRO OSALLISTUJILLE

- Media on mukana arjessa esimerkiksi silloin, kun julkaisee kuvan somessa tai keskusteleekin netin kautta löytyneiden kavereiden kanssa.
- Mediaa voi olla välillä vaikeakin erottaa arkipäiväisistä jutuista ja sen takia on hyvä tarkastella omaa media-arkia.
- Riittävästä unesta, liikkumisesta ja yhdessäolosta kavereiden ja perheen kanssa pitää myös huolehtia.
- Kaikki nuoret eivät käytä nettiä ja mediaa samalla tavalla ja siksi perheillä voi olla erilaisia sääntöjä puhelimen ja netinkäytöstä.
- Kaikkien ei tarvitse olla kiinnostuneita samoista asioista. Jokainen voi etsiä oman tavan käyttää mediaa tai olla käyttämättä.

# 1. Erilaiset netinkäyttäjät



## Tavoite

Ymmärtää erilaisten netinkäyttäjien kiinnostuksen kohteita ja mediankäyttötapoja.

## Tehtävä

Keskustellaan mediataidoista piirroshahmojen avulla.

## Tila

Luokkahuone tai vastaava.

## Tarvikkeet

Hahmot (liite 1) sekä sanakortit valmiiksi leikattuna (liite 2) jokaiselle pienryhmälle.

## Aika

45 minuuttia.

## Ohjeet

Jaa oppilaat noin neljän hengen ryhmiin. Jaa jokaiselle ryhmälle hahmot (liite1) ja asiasanat (liite 2). Pyydä oppilaita tutustumaan hahmoihin ja keskustelemaan niiden mediankäytöstä. Pyydä oppilaita asettelemaan sanakortit eri hahmojen lähelle niin, että sana, joka heidän mielestään kuvaa tietyn hahmon mediankäyttöä, asetetaan hahmon lähelle.

Kun ryhmät ovat asettelleet korttinsa, oppilaat voivat käydä katsomassa muiden ryhmien pödyssä, ovatko sanakortit asettuneet samalla vai eri tavalla. Sen jälkeen keskustellaan yhdessä jokaisesta hahmosta yksi kerrallaan:

- Mihin ja miksi hän käyttää mediaa?
- Mitä iloa tai hyötyä siitä on hänelle?
- Millaisia hankaluuksia hänelle voi tulla?
- Miten netinkäyttö vaikuttaa hänen kaverisuhteisiinsa?
- Mitä ohjeita (sääntöjä) antaisitte hahmolle?

## Purku

Keskustellessamme kerroimme omista mediakulttuuria koskevista käsityksistämme ja siitä, mitä vaatii olla aktiivinen erilaisissa mediaympäristöissä. Piirroshahmoin oli yhdistetty sellaisia ääripäihin viittaavia piirteitä, jotka on helppo tunnistaa. Toki esim. pelata voi yksin tai yhdessä, paljon tai vähän ja eri päivinä eri tavalla. Moni ottaa selfieitä silloin tällöin, vaikka se ei olekaan hänelle kovin tärkeää. Tubettaja saattaa pitää taukoja, vaikka tubekulttuurissa odotetaan, että videoita tehdään säännöllisesti. Ihminen voi itse vaikuttaa siihen, millaista oma mediankäyttö on ja kuinka sitä säätelee.

## Avainsanat

- netinkäyttö, hyvinvointi

Tehtävä löytyy mll.fi-sivuston Tukioppilastoiminnan tehtäväkortit -osiosta numerolla 419. [www.mll.fi/tukioppilastoiminta](http://www.mll.fi/tukioppilastoiminta)

## Taustaksi keskustelun ohjaamiseen eri netinkäyttäjähahmoista

### Hahmo 1. Pelaaja

- Antoisaa: hauskaa ajanvietettä, harrastus, kavereita netissä tai pelaaminen omien kavereiden kanssa.
- Haasteita: liiallinen pelaaminen, muun hyvinvoinnin ja muiden kaverisuhteiden unohtuminen, yhteisen peliajan löytäminen pelikavereiden kanssa (pelaajat voivat olla eri puolilta maailmaa, kodeissa erilaiset peliajan säännöt...)
- Vuorovaikutus: viestitään muiden pelaajien kanssa, mutta myös kasvotusten esim. kavereiden kanssa, jotka pelaavat samaa peliä.
- Arki: pelaaminen ja oman pelaamisen jakaminen voi viedä paljon aikaa. Moni seuraa myös muuta peleihin liittyvää sisältöä (Twitch, YouTube).

### Hahmo 2. "Snäppääjä"

- Antoisaa: hauskanpito, vuorovaikutus kavereiden kanssa, muiden elämän seuraaminen.
- Haasteita: tunne, että pitää olla koko ajan läsnä, ettei snäppiketju katkea.
- Vuorovaikutus: hetkessä eläminen, nopeaa viestittelyä, viestien hetkellisyys, yksityisviestit, kaikille jaettu sisältö ja sijaintitiedot.
- Arki: puhelin koko ajan läsnä.

### Hahmo 3. Selfien ottaja

- Antoisaa: itseilmaisu, itsetutkiskelu.
- Haasteita: voi luoda ulkonäköpaineita.
- Viestintäkulttuuri: nopea otos tai tarkkaan harkittu kuva itsestä, vuorovaikutus seuraajien kanssa.
- Arki: puhelin koko ajan läsnä.

### Hahmo 4. Keskustelupalstojen seuraaja

- Antoisaa: tiedon hakeminen ja löytäminen, muiden kokemusten kuuleminen, mahdollisuus seurata sivusta tai osallistua itse, vapaus olla oma itsensä nimimerkin takana, voi löytää saman kiinnostuksen kohteen omaavia ympäri maailman (esim. tiettyyn harrastukseen keskittyvät foorumit).
- Haasteita: keskustelijat eri aikaan paikalla, vihapuhe nimimerkkien takaa. Mahdollisuus osallistua nimettömästi ja seurata sivusta muiden osallistumista (motiivista riippuen tämä voi olla myös uhka muille).
- Arki: keskustelupalstoilla saatetaan käydä päivittäin. Joskus tiiviimpiä hetkiä esim. tietyn keskustelun seuraaminen, joskus satunnaisia käyntejä.

### Hahmo 5. Tubettaja

- Antoisaa: oman sisällön tekeminen ja itseilmaisu, hauskuus, oppiminen ja kehittyminen.
- Haasteita: julkisuus ja sen hallinta, mahdolliset ulkonäkö- ja muut paineet.
- Vuorovaikutus: itseilmaisu, tuottaminen, sisällön työstäminen vie aikaa, sisältö kuitenkin voi olla hetkessä elämistä, esim. Myday, vuorovaikutus seuraajien kanssa.
- Arki: aktiivinen sisällön tekeminen vaatii rutiinia, aktiivinen vuorovaikutus seuraajien kanssa.

## 2. Nuku, syö, liiku, pelaa



### Tavoite

Pohtia mediankäytön suhdetta omaan hyvinvointiin.

### Tehtävä

Oman mediankäytön tarkastelu.

### Tila

Luokahuone tai vastaava.

### Tarvikkeet

Jokaiselle osallistujalle kaksi kopiota kellotaulusta (liite 3) ja kyniä.

### Aika

45 minuuttia.

### Ohje

Jaa jokaiselle kaksi kopiota kellotaulusta (liite 3). Pyydä aluksi merkitsemään numerot kellotauluihin. Ensimmäinen kellotaulu alkaa keskiyöstä klo 00 ja päättyy klo 12:een. Toinen kellotaulu alkaa klo 12:sta ja päättyy keskiyöhön klo 24. Tarkoitus on tarkastella mediankäyttöä 24 tunnin ajan.

Kun numerot ovat valmiit, pyydä osallistujia muistelemaan muutaman minuutin ajan omaa mediankäyttöä edellisenä päivänä. Seuraavaksi pyydä merkitsemään kellotauluun edellisen vuorokauden aikataulu: mihin aikaan heräsit aamulla, montako tuntia oli koulua, kuinka paljon liikutit tai harrastit, vietitkö aikaa kavereiden tai perheen kanssa ja mihin aikaan menit nukkumaan. Kun aikataulu alkaa hahmottua, tauluun lisätään mitä medioita ja missä välissä niitä käytettiin. Jokainen saa tehdä omannäköisensä kellon.

Käykää lopuksi yhdessä läpi, milloin mediaa käytettiin eniten, missä ja mihin tarkoitukseen. Tämän jälkeen pohditaan vielä, mitkä ovat sellaisia paikkoja tai tilanteita, joissa mediaa ei käytetä ja miksi.

### Keskustellaan yhdessä

- Missä paikoissa käytit mediaa eilen? Kotona, koulussa, harrastuksessa, kaverilla, kulkuvälineessä...?
- Mihin käytit mediaa? Pelaamiseen, viestittelyyn kavereiden kanssa, hauskanpitoon, tylsyyteen tai ajan kuluttamiseen...?
- Missä tilanteissa puhelin/netinkäyttö unohtui?
- Mikä voisi olla sellainen paikka, jossa jatkossa voisit olla käyttämättä mediaa?
- Jäikö tarpeeksi aikaa muuhun tekemiseen ja nukkumiseen? Jos ei, mitä voisit huomenna tehdä eri tavalla?

### Avainsanat

- netinkäyttö, hyvinvointi

# 3. Kotien pelisäännöt



## Tavoite

Ymmärtää, että pelaamisen kohtuullisuutta voi käsitellä monella tavalla.

## Tehtävä

Keskustellaan erilaisista pelaamiseen liittyvistä säännöistä.

## Tila

Luokkahuone tai vastaava.

## Tarvikkeet

Tehtävän säännöt printattuna tai PowerPointilla.

## Aika

20 minuuttia.

## Ohje

**Kerro osallistujille seuraava:** Pelaaminen on hauskaa, mutta joskus tulee pelattua liikaa niin, että se haittaa jo omaa hyvinvointia. Pelaaminen ja pelaamisajat voivat myös aiheuttaa erimielisyyksiä kotona. Tässä tehtävässä keskustellaan siitä, millaisilla säännöillä pelaaminen onnistuu häiritsemättä muita perheenjäseniä tai aiheuttamatta itselle haittoja.

Tehtävän avulla vertaillaan erilaisia sääntöjä. Tavoitteena on, että oppilaat keskustelevat erilaisista pelisäännöistä ja pohtivat, millaista apua erilaisista säännöistä on pelaamisen hallinnassa. Tehtävän lopuksi oppilaita voi kannustaa keskustelemaan kotona pelisäännöistä ja miettimään yhdessä toimivat säännöt.

**Jaa oppilaat pareiksi.** Anna jokaiselle parille pohdittavaksi yksi seuraavista pelisääntöehdotuksista:

1. Nuori saa pelata päivässä tietyn kellonajan, esim. klo 15–17.
2. Nuori saa pelata päivässä esim. kaksi tuntia valitsemana aikana.
3. Kun vanhempi pyytää lopettamaan, nuori saa vielä pelata meneillään olevan pelin loppuun tai seuraavaan talletuspaikkaan.
4. Nuori saa pelata omaa lempipeliään esim. kolme peliä päivässä.
5. Nuorella ei ole sääntöjä pelaamiselle.

### Pyydä pareja pohtimaan

- Mahdollistaako sääntö kiinnostavan pelaamisen? Miksi?
- Mitä pelaamiseen liittyviä haittoja säännöllä pystyy estämään?
- Pelaajankin odotetaan osallistuvan perheen arkeen (yhteiset ruokailut ym.). Kuinka hyvin sääntö rohkaisee tähän?
- Miten muokkaisitte sääntöä?

## Keskustellaan yhdessä

- Miksi kodeissa on hyvä sopia pelaamiseen sääntöjä?
- Mitä hyötyä näistä säännöistä voi olla?
- Tarvitaanko puhelimen tai tietokoneen pelikäyttöön mielestänne muita sääntöjä? Millaisia?
- Miten ratkotte niitä tilanteita, joissa itsellänne ja kavereillanne on erilaiset säännöt?

Seuraavassa taulukossa on muutamia vinkkejä, joita voit nostaa esiin purkukeskustelussa, elleivät oppilaat mainitse niitä.

Sääntö	Toimivaa	Haasteita
Nuori saa pelata päivässä tietyn kellonajan, esim. klo 15–17.	<ul style="list-style-type: none"><li>•Pelaamiseen kuluva aika on ennakoitavissa.</li><li>•Perheessä voidaan sopia eri perheenjäsenen pelivuorot samalle laitteelle.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Kun aika päättyy, peli voi jäädä kesken.</li><li>•Nuoren pelikaverit saattavat olla eri aikaan koneen äärellä.</li></ul>
Nuori saa pelata päivässä esim. kaksi tuntia valitsemana aikana.	<ul style="list-style-type: none"><li>•Nuori voi päättää siitä, mihin aikaan hän pelaa. Silloin hän voi huomioida esim. kavereiden ajankohdat.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Vanhemman on vaikea seurata, milloin sovittu tuntimäärä tulee täyteen.</li><li>•Nuori saattaa pelata enemmän kuin hänelle olisi luultavasti hyväksi, tai päivään ei mahdu muuta tekemistä.</li></ul>
Nuoren kanssa sovitaan, että kun vanhempi pyytää lopettamaan, nuori saa vielä pelata ko. pelin loppuun tai seuraavaan talletuspaikkaan.	<ul style="list-style-type: none"><li>•Peli ei jää kesken.</li><li>•Vanhempi osoittaa ymmärtävänsä pelin tärkeyden.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Nuori ei välttämättä malttaisi lopettaa.</li><li>•Etukäteen ei osaa sanoa, kuinka kauan pelaikaa on jäljellä.</li></ul>
Nuori saa pelata omaa lempipeliään esim. kolme peliä päivässä.	<ul style="list-style-type: none"><li>•Säännön selkeys.</li><li>•Jatkuvuuden mahdollistaminen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Pelissä on vaikeaa kehittyä, jos pelien määrä on kovin rajattu.</li><li>•Nuori voidaan sulkea peliporukasta, jos tämä joutuu aina lopettamaan ennen muita.</li></ul>

Rahja & Helenius 2018. Kenellä on peliohjain? Pelikasvattajan käsikirja 2.

## Avainsanat

- netinkäyttö, hyvinvointi

## Vinkki

Kokeilkaa tehtävää vanhempainillassa niin, että vanhemmat osallistuvat tehtävän tekemiseen.

Mitä vanhemmat ajattelevat erilaisista säännöistä?

Tehtävä löytyy mll.fi-sivuston Tukioppilastoiminnan tehtäväkortit -osioista numerolla 421. [www.mll.fi/tukioppilastoiminta](http://www.mll.fi/tukioppilastoiminta)

## Osio 2

# Hyvä ilmapiiri netissä



### Harjoitukset

4. MEDIANKÄYTTÖTILANTEITA
5. EMPATIAA NETISSÄ
6. LOUKKAAVA KOHTELU KOULUSSA JA NETISSÄ

Tukioppilastoiminnan mediakasvatuksella tuetaan kohtaamisen taitoja ja vastuullista toimintaa verkkoyhteisöissä. Nuoret kohtaavat toisiaan kasvokkain sekä median ja netin välityksellä. Kohtaaminen voi tapahtua myös samanaikaisesti, kun esimerkiksi kavereiden seurassa lähetellään viestejä yhteiseen WhatsApp-ryhmään tai kommentoidaan toisen kuvaa Instagramissa.

Kunnioittava kohtaaminen edellyttää muun muassa toisen kuuntelemista, omien ja toisen tunteiden huomioimista sekä kykyä käydä vuoropuhelua. Nämä samat taidot pätevät niin kasvokkaisessa kohtaamisessa kuin kohtaamisessa verkon välityksellä. Kunnioittavalla kohtaamisella voidaan ehkäistä kiusaamista, sillä kiusaaminen on sosiaalinen ilmiö. Vahvistamalla hyvää ilmapiiriä luodaan kulttuuria, jossa kaikki ovat yhdenvertaisia ja hyväksytyjä omana itsenään. Tällaisessa kouluyhteisössä kaikki osallistuvat hyvän ilmapiirin luomiseen, kiusaamisen ehkäisemiseen ja vuorovaikutus on kaikkia kunnioittavaa eikä muiden loukkaamista sallita.

Nettikiusaaminen on tarkoituksellista ja toistuvaa harmin aiheuttamista toiselle netin, kännykän tai muiden elektronisten laitteiden avulla. Nettikiusaaminen on muun muassa ryhmän ja keskustelujen ulkopuolelle jättämistä, nimittelyä, ilkeitä sanoja, pilkkaavia viestejä ja juorujen levittämistä. Kiusaamista ja nettikiusaamista ei voida tarkasti rajata toisistaan, sillä kasvokkain tapahtuva kiusaaminen voi jatkua netin välityksellä ja olla näin nettikiusaamista. Tämän takia kiusaamisesta puhuttaessa on hyvä puhua myös nettikiusaamisesta ja toisinpäin. Kiusaaminen ei siis jää vain koulun sisälle, vaan siirtyy oppilaiden mukana vapaa-aikaan ja kulkee puhelimen mukana kotiin ja harrastuksiin. Tämä tekee kiusaamisen havaitsemisesta ja puuttumisesta haastavaa.

Kynnys osallistua kiusaamiseen on matala muun muassa sen takia, että verkossa on mahdollista toimia anonyymisti ja kiusaamista kokenutta ei tarvitse kohdata kasvokkain. Kiusaamiseen osallistuminen on helppoa, sillä siihen voi riittää vain yksi napin painallus. Kun toisen paha mieltä ei heti näe, ei ole niin helppo tuntee myötätuntoa kiusattua kohtaan. Nettikiusaaminen kuitenkin satuttaa ihan samalla tavalla kuin kasvokkain tapahtuva kiusaaminen ja se on yhtä vakavaa.

### KERRO OSALLISTUJILLE

- Nettikiusaaminen satuttaa ihan samalla tavalla kuin kasvokkain tapahtuva kiusaaminen ja se on yhtä vakavaa.
- Nettikiusaamista ei pidä sietää.
- Häiriköinnistä ja kiusaamisesta pitää kertoa, ilmoitus ylläpidolle.
- Nettiin jää kiusaamisesta sähköiset jäljet.
- Netissä on helppo rikkoa lakia jopa tahattomasti.

## 4. Mediankäyt- tötilanteita

Luokat  
5–9

Kummi-  
tunti

### Tavoite

Eläytyä mediankäyttötilanteisiin.

### Tehtävä

Ryhmät esittävät erilaisia tilanteita.

### Tila

Luokkahuone tai vastaava.

### Aika

30 minuuttia.

### Ohje

Osallistujat jaetaan kahteen joukkueeseen. Toinen joukkue seisoo rivissä selkä muihin päin. Toinen joukkue alkaa esittää yhdessä päättämäänsä tai leikin ohjaajan kertomaa asiaa (esim. kanaa) ilman ääntä. Jossain vaiheessa leikin ohjaaja huutaa ”kivettykää”. Silloin esiintyjät pysähtyvät ja ne, jotka olivat selin esittäjiin, kääntyvät ympäri ja arvaavat, mitä kivettyneet patsaat esittävät. Jos he eivät arvaa, otetaan uusi kivetyks. Jos he arvaavat, joukkueet vaihtavat osia. Tehtävässä aloitetaan helpommilla asioilla ja siirrytään vähitellen haastavampiin tilanteisiin.

Esimerkkejä esitettävistä asioista:

- Puhelimessa puhuminen
- Selfien ottaminen
- Ryhmän ulkopuolelle jääminen
- Kuvan ottaminen ilman lupaa
- Kaverin ottaminen mukaan peliin
- Loukkaavan viestin saaminen

### Keskustellaan yhdessä

- Miltä tuntui olla ilkeä?
- Miltä tuntui olla loukattu?

### Avainsanat

- kiusaaminen, empatia

Tehtävä löytyy mll.fi-sivuston Tukioppilastoiminnan tehtäväkortit -osiosta numerolla 422. [www.mll.fi/tukioppilastoiminta](http://www.mll.fi/tukioppilastoiminta)

## 5. Empatiaa netissä

Luokat  
7–9

### Tavoite

Pohtia, miten netissä voi osoittaa empatiaa.

### Tehtävä

Videon katsominen ja keskustelu.

### Tila

Luokkahuone tai vastaava.

### Tarvikkeet

Nettiyhteys, videotykki ja valkokangas tms.

### Aika

20 minuuttia.

### Ohje

Katsokaa aivotutkija Katri Saarikiven haastatteluvideo empatiasta ja sen merkityksestä netissä ja digitaalisessa ajassa. Kesto n. 3 min.

[www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/mediakasvatus/videoita-mediakasvatukseen/](http://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/mediakasvatus/videoita-mediakasvatukseen/)

Pitäkää lyhyet pariopinat videon katselun jälkeen. Pyydä osallistujia pohtimaan, millaisissa tilanteissa netissä tarvitaan empatiaa. Onko jollekin tullut vastaan tilanteita, joissa olisi toivonut muilta reilumpaa tai huomaavaisempaa käyttäytymistä?

### Keskustellaan yhdessä

- Millaisia tilanteita teille tuli mieleen?
- Mitä empatiataidot mielestänne ovat?
- Miten tutkija kuvasi videolla empatiataitoja?
- Mikä videolla oli uutta, mikä ennestään tuttua?
- Mitä videolla kerrottiin empatiaa netissä estävistä asioista?
- Millaisissa tilanteissa empatiataitoja teidän mielestänne tarvitaan netissä?

### Avainsanat

- netinkäyttö, hyvinvointi

Tehtävä löytyy mll.fi-sivuston Tukioppilastoiminnan tehtäväkortit -osiosta numerolla 423. [www.mll.fi/tukioppilastoiminta](http://www.mll.fi/tukioppilastoiminta)

# 6. Loukkaava kohtelu koulussa ja netissä

Luokat  
5–9

## Tavoite

Tunnistaa ja nimetä erilaista loukkaavaa kohtelua.

## Tehtävä

Kehätehtävä.

## Tila

Luokahuone tai vastaava.

## Tarvikkeet

Pallo tai vastaava merkki osoittamaan keskipistettä.

## Aika

15 minuuttia.

## Ohje

Laita pallo tilan keskelle ja kerro, että se kuvastaa kehän keskipistettä. Pyydä oppilaita asettumaan kehäksi pallon ympärille. Kerro, että esität heille koulu- ja nettiympäristöihin ja siellä tarvittaviin taitoihin liittyviä väitteitä ja kysymyksiä yksi kerrallaan. Somella tarkoitetaan tässä tehtävässä erilaisia sosiaalisen median sovelluksia ja niiden käyttämistä, kuten esim. WhatsAppin käyttämistä kavereiden kanssa viestittelyyn. Kerro osallistujille, että jos ei käytä mitään somea itse, niin voi vastata väittämiin sen perusteella, miten arvelee asian olevan.

Pyydä osallistujia asettumaan kehälle sen mukaan, mitä mieltä he ovat väittämistä ja kysymyksistä: mitä lähempänä on keskipistettä, sitä enemmän on samaa mieltä ja mitä kauempana on keskipisteestä, sitä enemmän on eri mieltä. Kukin valitsee sellaisen kohdan, joka parhaiten kuvaa omaa kantaa asiaan.

Muistuta osallistujille, ettei väittämiin ole oikeita tai vääriä vastauksia. Kyse on omista kokemuksista, näkemyksistä ja mielipiteistä. Kunkin väittämän jälkeen voit kysyä osallistujien ajatuksia kehälle asettumisestaan ja väittämästä. Kerro myös, että keskustelun aikana saa vaihtaa paikkaa kehällä, mikäli ajatukset muuttuvat.

## Väittämät

1. Koulussa on helppo olla oma itsensä.
2. Somessa on helppo olla oma itsensä.
3. Netissä tapahtuvat asiat näkyvät koulun arjessa.
4. Kiusaamisella koulussa ja kiusaamisella netissä on usein yhteys.
5. Kiusaaminen tai loukkaava kohtelu netissä on yleistä nuorten keskuudessa.
6. Olen nähnyt netissä kiusaamista tai loukkaavaa kohtelua, joka liittyy koulumme oppilaisiin.
7. Koulussa on ainakin yksi aikuinen, joka voisi auttaa, jos koulumme oppilas kohtaa kiusaamista netissä.
8. Voisin jollain tavalla auttaa, jos huomaan, että jotakuta kohdellaan netissä huonosti.
9. Pieniä hyviä tekoja voi tehdä toisille myös netissä.

## Kerro oppilaille

että netissä tapahtuvaan kiusaamiseen voi puuttua myös esim. ilmoittamalla some-kanavan ylläpidolle asiattomasta käyttäytymisestä. Kiusaaminen harvoin rajoittuu joko kouluun tai nettiin. Koulukiusaaminen voi jatkua netissä ja toisinpäin. On tärkeää kertoa näistäkin tilanteista aikuisille, jotta loukkaava kohtelu saadaan yhdessä katkaistua.

Koulussa kiusaamiseen puuttuminen on aikuisten vastuulla. Tukioppilaiden on kuitenkin tärkeää kertoa aikuisille, jos he huomaavat kiusaamista. He voivat asettua kiusatun tueksi. MLL:n tekemän kyselyn mukaan yksinäistä ja kiusattua nuorta auttaa eniten se, että toinen nuori juttelee hänen kanssaan, istuu viereen tai lähettää rohkaisevia viestejä. Yleisestikin kannattaa puuttua loukkaavaan kohteluun sitä huomattaessaan.

## Avainsanat

- kiusaaminen, kohtaaminen

Tehtävä löytyy mll.fi-sivuston Tukioppilastoiminnan tehtäväkortit -osiosta numerolla 424. [www.mll.fi/tukioppilastoiminta](http://www.mll.fi/tukioppilastoiminta)

## Osio 3

# Leikki ja peli

Hauska ja turvallinen leikki tuo iloa ja oppimisen kokemuksia. Leikki on mahdollisuus harjoitella vuorovaikutusta, sovitte-  
lua, sääntöjen määrittämistä ja merkitystä ja ennen kaikkea  
mahdollisuus iloita yhdessä jaetusta hetkestä. Leikin lomasa  
on helpompi kokeilla uusia juttuja, unohtaa suorittaminen  
ja harjoitella toimimista yhdessä ja yksin ilman opettajaan  
turvautumista. Samoja piirteitä voi olla myös digitaalisessa  
pelaamisessa. Pelaaminen voi olla hauskanpitoa, ajanvietet-  
tä ja keino lievittää stressiä.

Pelatesa pelaajat harjoittelevat toimimaan yhdessä mui-  
den pelaajien kanssa. Samalla he harjoittelevat kohtaami-  
sen ja kommunikoimisen taitoja. Muut pelaajat voivat olla  
tuntemattomia, pelatesa tutuksi tulleita tai jo hyviä kave-  
reita. Tuttujen kavereiden kanssa vuorovaikutuskin toimii  
tuttuun tapaan, mutta tuntemattomampien nettipelaajien  
kanssa tunnustellaan aluksi, miten keskustellaan. Millainen  
puhetapa toisella on? Miten hän ilmaisee tunteita esimer-  
kiksi onnistuessa tai silloin kun peli menee huonosti tai hän  
häviää. Pelaaja miettii myös omaa tunneilmaisuaan ja mitä  
kaikkea haluaa itsestään kertoa muille pelaajille. Usein pela-  
taan nimimerkin turvin ja keskustelun voi aluksi pitää peliin  
liittyvänä.

Pelaaminen voi kehittää niin ajattelutaitoja kuin kielitai-  
toakin. Pelaaminen vaatii tarkkaavaisuutta ja hahmottamis-  
kykyä sekä ongelmanratkaisutaitoja, jotka myös kehittyvät  
pelaamisen lomassa. Aina pelaamisen ei kuitenkaan tarvitse  
olla kehittävää tai erilaisten taitojen harjoittelemista. Myös  
hauska tekeminen, pieni jännitys ja onnistumisen kokemuk-  
set ovat monelle riittävä motivaatio pelaamiseen.

Pelaaminen voi viedä mukanaan ja pelaamista voi olla vai-  
kea lopettaa. Joskus pelien sisältö, tunnelma tai seuraavale  
tasolle siirtymisen paineet jäävät painamaan mieltä tai  
pyörimään mielessä. Pelien ikäraajat on määritelty sisällön  
haitallisuuden mukaan, jonka takia ikärajoja on noudatetta-  
va. Ihmiset ovat kuitenkin erilaisia. Herkälle ihmiselle ikära-  
jaltaankin sopivat pelit voivat tuntua epämukavilta. Kaikki  
eivät pidä räiskintäpeleistä tai vauhdikkaan pelin grafiikka  
voi tehdä huonovointiseksi.

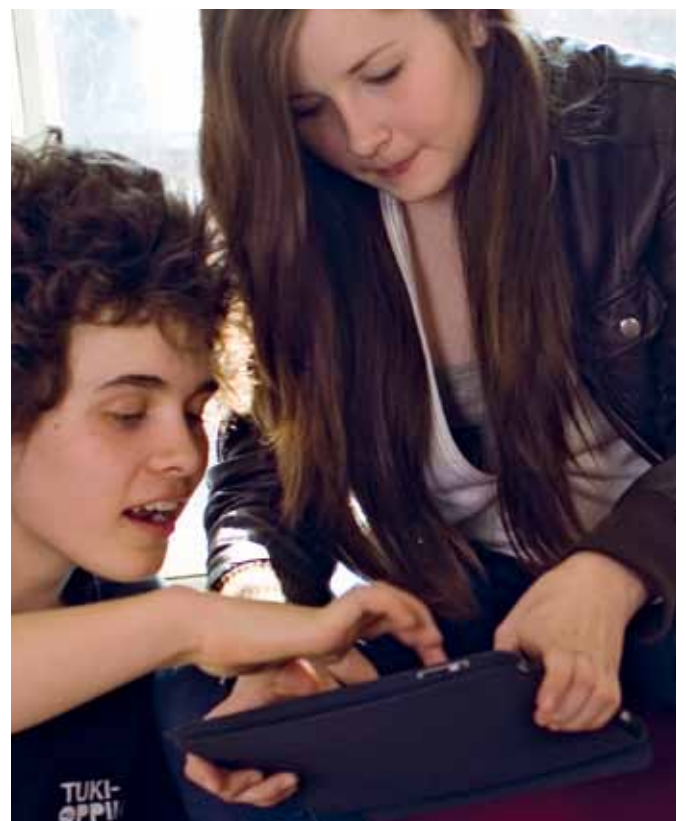
Leikkimistä ja pelillisyyttä on hyvin monenlaista, net-  
tipohjaisista tietovisoista pelisovelluksiin. Leikillisyyttä ja  
pelillisyyttä voi hyödyntää monenlaisessa tekemisessä ja  
yhdessäolossa. Leikkiminen voi olla esimerkiksi osa ryhmä-  
tymistä tai kouluviihtyvyyden ja yhteisöllisyyden lisäämi-  
stä koulussa. Pienemmät lapset saattavat siirtää pelihahmot  
myös leikkeihinsä, joissa jatketaan pelien tarinoita. Yläkoulu-  
laisetkin saattavat muistaa tällaisia leikkejä. Kannattaa  
kysellä, millaisia mediamuistoja heillä on omasta  
lapsuudestaan.

### Harjoitukset

7. MEDIAVISA
8. MEEMIT
9. PELIEN IKÄRAJAT

#### KERRO OSALLISTUJILLE

- Leikki on hauskanpitoa, yhdessäoloa ja stressin  
lievittämistä.
- Leikin avulla on helpompi kokeilla uusia juttuja ja  
harjoitella yhdessä toimimista.
- Pelaamisessa on samanlaisia piirteitä: pelatesa  
toimitaan yhdessä muiden kanssa, pidetään hauskaa  
ja harjoitellaan keskustelutaitoja.
- Leikkimistä ja pelejä voi käyttää ryhmätyksessä ja  
koulun viihtyvyyden lisäämisessä.
- Leikit ja pelit ovat hauska tapa harjoitella media-  
taitoja. Harjoittelemiseen voi käyttää valmiita  
leikkejä ja pelejä tai keksiä itse.







## 7. Mediavisa

Luokat  
5–9

Kummi-  
tunti

### Tavoite

Harjoitella media-kummitunnin suunnittelua.

### Tehtävä

Suunnitellaan mediaan liittyvä mielipidekysely kummitunnille.

### Tila

Luokkahuone tai vastaava.

### Tarvikkeet

Tietokone tai tabletti mielipidekyselyn rakentamista varten.

### Aika

30 minuuttia.

### Ohje

Oppilaat harjoittelevat kummitunnin pitämistä medias- ta mielipidekyselyn avulla. Oppilaat valitsevat yhdessä mediaan tai netinkäyttöön liittyvän aiheen, josta halua- vat mielipidekyselyn. Kysely voi liittyä esim. lempipeleihin tai kaverisuhteisiin koulussa. Kyselyyn voi hyödyntää esim. Kahoot:ia, joka on selainpohjainen kysely- ja visailusovellus ja monissa kouluissa tuttu.

Jaa oppilaat pieniin ryhmiin. Jokainen ryhmä keksii aiheeseen sopivan kysymyksen sekä vastausvaihtoehdot. Ryhmien kysymyksistä rakennetaan yksi yhteinen mielipide- kysely. Kummituntien lisäksi mielipidekyselyä voi hyödyntää esim. koulun yhteisissä tapahtumissa.

### Avainsanat

- mediataidot, ohjaaminen

Tehtävä löytyy mll.fi-sivuston Tukioppilastoiminnan tehtäväkortit -osioista numerolla 425. [www.mll.fi/tukioppilastoiminta](http://www.mll.fi/tukioppilastoiminta)

## 8. Meemit

Luokat  
7-9

### Tavoite

Pohdita, millainen on sovelias, mutta hauska meemi.

### Tehtävä

Pohditaan kuvien käyttöä koulun yhteishengen lisäämiseksi ja tehdään omat meemit.

### Tila

Luokahuone.

### Tarvikkeet

Esimerkkimeemi (liite 4), meemipohjat (liite 5), kyniä, nettiyhteys, videotykki ja valkokangas tms.

### Aika

15 minuuttia.

### Ohje

Meemit ovat netissä leviävä ilmiö, joka on usein vitsi tai oivaltava ajatus, joka ilmaistaan kuvana, animaationa tai videona. Meemeissä käytetään usein valmiita kuvapohjia, joihin lisätään oma teksti. Valmiiden kuvien lisäksi voi käyttää omia kuvia. Tyypillisesti kuvassa ilmaistaan jotain tunnetta ja teksti kertoo tunnetilasta enemmän. Osa meemeistä perustuu toistettuun kuvaan, josta keksitään uusi versio lisäämällä siihen jotain omaa.

#### **Katsokaa ensin yhdessä esimerkkimeemi (liite 4).**

Pyydä oppilaita miettimään pareittain millainen meemi on hauska, entä loukkaava. Keskustellaan yhdessä, milloin meemi on hauska ja milloin se loukkaa. Millaisia sääntöjä olisi hyvä noudattaa meemejä tehdessä?

#### **Jaa jokaiselle parille meemipohjat (liite 5) sekä kyniä.**

Jokainen pari saa keksiä oman meemin joko käyttämällä valmista pohjaa tai piirtämällä itse kuvan. Kerro oppilaille, että meemi saa olla hauska ja koulun yhteishenkeä nostattava, jonka voisi julkaista esim. koulun some-kanavalla. Onnistunut meemi ei loukkaa muita, on hauska ja tuo hyvää mieltä.

**Kun meemit ovat valmiit, keskustelkaa, voisiko meemejä käyttää tukioppilastoiminnassa koulun yhteishengen nostattamiseen.** Olisiko piirretyistä meemeistä joku sellainen mitä voisi käyttää?



### Avainsanat

- mediataidot, yhteishenki

Tehtävä löytyy mll.fi-sivuston Tukioppilastoiminnan tehtäväkortit-osiosta numerolla 426. [www.mll.fi/tukioppilastoiminta](http://www.mll.fi/tukioppilastoiminta)

# 9. Pelien ikäraajat

Luokat  
5–9

Kummi-  
tunti

## Tavoite

Ymmärtää ikärajojen merkitys.

## Tehtävä

Tutustua ikärajamerkintöihin ja niiden perusteluihin.

## Tila

Luokkahuone tai vastaava.

## Tarvikkeet

Nuortennetin ”Miten hyvin tunnet ikäraajat?” -testi sekä puhelimet tai muut laitteet, joilla nuoret pääsevät nettiin.

## Aika

15 minuuttia.

## Ohje

**Kerro oppilaille ikärajojen perusteista** esim. seuraavasti: Peleissä voi olla myös haitallista sisältöä, jonka takia peleihin on määritelty ikäraajat. Pelien ikäluokittelun pohjana on Suomessa hyväksytty yleiseurooppalainen pelien ikäraajajärjestelmä PEGI. Pelien sisältämä väkivalta, seksi, ahdistavuus, päihteiden käyttö, alastomuus, syrjintä, uhkapelaaminen sekä kiroilu huomioidaan ikärajoja määriteltäessä. Sisältösymbolit kuvaavat pelien sisältöä sekä mahdollisuutta pelata peliä myös verkossa.

Peleissä käytössä olevat ikäraajat 3, 7, 12, 16 ja 18 eivät kerro pelin teknisestä vaikeudesta tai soveltuvuudesta tietyn ikäisille, vaan varoittavat sisällön mahdollisesta haitallisuudesta. Pelien ikäraajat ovat sitovia eli niitä täytyy noudattaa.

**Pyydä jokaista avaamaan osoite [www.nuortennetti.fi/testit](http://www.nuortennetti.fi/testit) ja valitsemaan testi ”Miten hyvin tunnet ikäraajat?”.**

Jokainen tekee testin itsenäisesti, minkä jälkeen keskustellaan yhdessä:

- Miten hyvin tunsit ikäraajat?
- Opitko testistä jotain uutta?
- Mitä seuraa siitä, että ihmiset noudattavat ikärajoja eri tavoilla?

## Kerro osallistujille

- Pelien ikäraajat ovat sitovia eli niitä täytyy noudattaa.
- Peleissä on käytössä ikäraajat 3, 7, 12, 16 ja 18 vuotta.
- Ikäraajat eivät kerro pelin vaikeustasosta tai soveltuvuudesta tietyn ikäisille, vaan varoittavat sisällön mahdollisesta haitallisuudesta

## Vinkki

[www.ikarajat.fi](http://www.ikarajat.fi)-sivustolta löytyy kattava paketti tietoa pelien, elokuvien ja televisio-ohjelmien ikärajoista.

## Avainsanat

- mediataidot

Tehtävä löytyy [mll.fi](http://mll.fi)-sivuston Tukioppilastoiminnan tehtäväkortit -osiosta numerolla 427. [www.mll.fi/tukioppilastoiminta](http://www.mll.fi/tukioppilastoiminta)

## Osio 4



# Julkaiseminen netissä

Mediakulttuuri mahdollistaa osallistumisen ja vaikuttamisen sekä omaehtoisen tuottamisen. Nuorten mediakulttuuri on myös hauskanpitoa ja ajanvietettä, uuden kokeilemistä ja oppimista. Mediakasvatuksella voidaan tukea nuorten omaa itseilmaisua, luovuutta ja tiedon tuottamista.

Eri medioita hyödynnetään samaan aikaan ja limittein. Eri medioissa toiminta ja tekeminen voivat olla erilaisia. Joissakin sovelluksissa toimitaan sisällön tuottajana, kun taas toisissa ollaan sivusta katsojana. Kaikki eivät myöskään halua tehdä omaa sisältöä tai julkaista sitä muille. Sisältöä saatetaan tehdä vain itselle tai lähipiirille tai seurata sivusta ja kuluttaa muiden sisältöä.

Mediassa voi toimia niin julkisilla kuin suljetummilla alustoilla. Suljetut ryhmät tai yksityisviestit mahdollistavat yksityisemmän vuorovaikutuksen, kun taas julkisilla alustoilla tai julkisella profiililla tavoitetaan useampia. Mediassa voi toimia myös omalla nimellä tai anonyymisti nimimerkin takana. Erilaiset alustat ja sovellukset tukevat myös erilaista osallistumista: osa perustuu anonyymiyteen, kun taas osassa toimitaan

### Harjoitukset

10. KUVIEN ABC
11. TUBETTAMINEN
12. TEE NUORTENNETTIÄ

omalla nimellä. Anonyymiyys tarjoaa mahdollisuuden toimia vapaasti ilman tunnistettavuutta ja voi esimerkiksi rohkaista käymään keskustelua tai osallistumaan tavalla, jota ei omalla nimellä haluaisi tai uskaltaisi tehdä. Toisaalta anonyymiyteen voi liittyä esimerkiksi vihapuhetta tai muuta huonoa nettikäytäytymistä, kun on mahdollisuus vetäytyä nimimerkin taakse. Julkaisemisessa on kysymys vastuusta ja valinnoista.

# 10. Kuvien ABC

Luokat  
5–9

Kummi-  
tunti

## Tavoite

Pohtia kuvien etiikkaa ja miettiä millainen on onnistunut kuva.

## Tehtävä

Harjoitellaan Nuortennetin testin avulla tunnistamaan hyvän kuvan ominaisuuksia.

## Tila

Luokkahuone tai vastaava.

## Tarvikkeet

Nuortennetin ”Kuvien ABC” -testi sekä puhelimet tai muut laitteet, joilla pääsee nettiin.

## Aika

15 minuuttia.

## Ohje

**Kerro osallistujille kuvien ottamisesta** seuraavasti: Kuvat ovat tapa ilmaista itseään ja joskus asioita on helpompi sanoa kuvalla kuin tekstillä. Kuva voi kuitenkin kertoa huomaamatta enemmän asioita kuin haluaisi ja siksi on hyvä miettiä, millainen on hyvä ja onnistunut kuva.

**Pyydä jokaista avaamaan osoite [www.nuortennetti.fi/testit](http://www.nuortennetti.fi/testit) ja valitsemaan testi ”Kuvien ABC”.** Jokainen tekee itsenäisesti testin, jonka jälkeen keskustellaan.

## Keskustellaan yhdessä

- Millainen olisi kuva, jonka sinusta saisi laittaa someen?
- Millainen olisi kuva, jota sinusta ei saisi laittaa someen?

## **i** Vinkki

Miettikää yhdessä kolme asiaa, mitä pitäisi aina muistaa kuvaa ottaessa. Sopikaa, että nämä kolme asiaa ovat teidän Kuvien ABC, joka toimii kuvaamisen muistisääntönä tulevaisuudessa.

## Avainsanat

- mediataidot

Tehtävä löytyy [mll.fi](http://mll.fi)-sivuston Tukioppilastoiminnan tehtäväkortit -osiosta numerolla 428. [www.mll.fi/tukioppilastoiminta](http://www.mll.fi/tukioppilastoiminta)



# 11. Tubettaminen

Luokat  
7–9

Toinen  
aste

## Tavoite

Pohtia videoiden julkaisemiseen liittyviä näkökulmia.

## Tehtävä

Tubettajien toimintatapojen analysoiminen.

## Tila

Luokkahuone tai vastaava.

## Tarvikkeet

Nettiyhteys, videotykki ja valkokangas tms.

## Aika

45 minuuttia.

## Ohje

**Kerro oppilaille taustaksi:** YouTube on yksi mahdollisista alustoista oman sisällön julkaisemiseen. YouTubeissa seurataan tubettajia, kommentoidaan sisältöä, tilataan tubettajien kanavia, jaetaan omia videoita ja opitaan uutta. YouTube'n sisältö on hyvin monimuotoista ja yksilöllistä. Jokaisella on oma tyyli tehdä videoita, ja julkaisutyyliä on lukuisia. Videot voivat keskittyä esim. omaan harrastukseen, huumorivideoihin, pelivideoihin, opetusvideoihin tai vaikka oman elämän päiväkirjamaiseen kuvaamiseen. Tubettajat jakavat tietoa ja omia kokemuksia lisäten tietoisuutta esim. mielenterveyteen liittyvistä asioista.

YouTube-videoissa monia kiehtoo mm. samais-tuttavuus, arkipäiväisyys ja aitous. Videoilla voidaan puhua ja näyttää hyvin arkipäiväisiä asioita, kuvata sisältöä omassa kodissa ja kertoa henkilökohtaisia asioita. Seuraaja pääsee osaksi tubettajan arkea.

On syytä muistaa, että YouTube on kaupallinen alusta, jossa on monenlaista kohdennettua mainontaa. Monet suosittummat tubettajat tekevät kaupallista yhteistyötä, jota voi olla vaikea erottaa muusta sisällöstä.

**Valitkaa yhdessä 1–3 tubettajaa**, joita joku luokasta seuraa. **Katsokaa yhdessä hänen viimeisimpiä YouTube-julkaisujaan.** Kysy, miksi oppilaat seuraavat juuri tätä tubettajaa. Mikä hänen julkaisuissaan on kiinnostavaa?

## Keskustellaan yhdessä

- Millaisia erilaisia tubekanaavatyylejä on?
- Millaista erilaista sisältöä voi tehdä?
- Millainen tubekanaava on kiinnostava?
- Millaisista tubettajista itse pidät?
- Miksi lakkaisit seuraamasta jotain tubettajaa?
- Missä asioissa olisi hyvä olla kriittinen?
- Tubettajan brändi: Miten suhtaudut tubettajan julkisuuskuvaan? Nimikkotuotteisiin, tv-julkisuuteen, fanittamiseen? Fanitanko itse jotain tubettajaa?

## Vinkki

**Lisätehtävä:** YouTube on myös oppimisen alusta, ja erilaiset opetusvideot ovat hyvin suosittuja. Videoiden avulla voi opetella niin videoiden editoimista kuin hiuskampauksen tekoa.

Lisätehtävänä jokainen osallistuja keksii yhden taidon, jonka opettelee YouTube-videoiden avulla ja jonka pystyy näyttämään kaverille viikon päästä. Taito voi olla vaikka hyvän huomenen toivotus uudella kielellä.

## Avainsanat

- mediataidot

Tehtävä löytyy mll.fi-sivuston Tukioppilastoiminnan tehtäväkortit-osiosta numerolla 429. [www.mll.fi/tukioppilastoiminta](http://www.mll.fi/tukioppilastoiminta)

# 12. Tee Nuortennettiä



## Tavoite

Tutustua myönteiseen nettikulttuuriin ja kannustaa osallistumaan.

## Tehtävä

Tutustua ja osallistua Nuortennetin sisältöihin.

## Tarvikkeet

Puhelimet tai muut laitteet, joilla osallistujat pääsevät nettiin.

## Aika

15 minuuttia.

## Ohje

**Kerro aluksi osallistujille Nuortennetistä** seuraavaa: Nuortennetti on MLL:n sivusto nuorille. Nuortennetissä on mahdollisuus:

- Vastata muiden nuorten kommentteihin keskustelupalstoilla tai aloittaa itse keskustelu jostain aiheesta.
- Hakea tietoa tai apua.
- Tehdä testejä ja kyselyitä.
- Tutustua muiden nuorten mediasuosikkeihin.
- Osallistua Nuortennetin tekemiseen.

**Tämän jälkeen pyydä jokaista avaamaan Nuortennetti** omalla laitteella ja valitsemaan sivuilta yksi teema, jonka sisältöön tutustuu tarkemmin.

## Keskustellaan yhdessä

- Millaisista nuorten elämää koskevista teemoista Nuortennetistä löytyy tietoa?
- Mistä Nuortennetin sisällöstä voisi olla sinulle itsellesi eniten hyötyä?
- Mitä muuta löysit sivuilta?

Keskustelun jälkeen pyydä jokaista avaamaan yläpalkista kohta ”Osallistu” ja sen alta ”Testejä”. Jokainen valitsee mieleisensä testin, jonka tekee itsenäisesti. Testin jälkeen jokainen voi halutessaan kertoa, minkä testin teki ja oppiko jotain uutta. [www.nuortennetti.fi/testit](http://www.nuortennetti.fi/testit)

## Avainsanat

- hyvinvointi, osallisuus

## Taustaa

Nuortennetti on MLL:n sivusto nuorille. Sivustolla on tietoa ja apua nuorten elämää koskevista aiheista, kuten ihmissuhteista, seksuaalisuudesta, kiusaamisesta, koulusta ja mediasta. Sivustolta löytyy moderoidut keskustelupalstat, joilla nuoret voivat keskustella toistensa kanssa, sekä nuorten tekemiä blogeja, videoita ja tarinoita, joita nuoret voivat tarjota julkaistavaksi.

Nuortennetti toimii esimerkkinä netin myönteisestä keskustelukulttuurista sekä harjoitusalueena nuorten oman sisällön tuottamiseen. Keskustelupalstalla on myös Lasten ja nuorten puhelimen päivystäjä vastaamassa nuorille.

Nuortennettiä tekevät MLL:n ammattilaisten lisäksi Nuortennetin 13–25-vuotiaat nuoret toimittajat, jota päivittävät myös Nuortennetin sosiaalisen median kanavia.

## Tutustukaa yhdessä Nuortennettiin ja osallistukaa.

Nuortennetti: [www.nuortennetti.fi](http://www.nuortennetti.fi)

Instagram: [mll\\_nuortennetti](https://www.instagram.com/mll_nuortennetti)

SnapChat: Nuortennetti

YouTube: [MLLnuortennetti](https://www.youtube.com/channel/UCMmLnuortennetti)

Tehtävä löytyy [mll.fi](http://mll.fi)-sivuston Tukioppilastoiminnan tehtäväkortit -osiesta numerolla 430. [www.mll.fi/tukioppilastoiminta](http://www.mll.fi/tukioppilastoiminta)

# Kirjallisuutta

Grönholm, Pauliina (toim.) 2014. **Lapset osallisena mediassa.** [http://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/lapset\\_osallisena\\_mediassa.pdf](http://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/lapset_osallisena_mediassa.pdf)

Kangasniemi Anu & Helenius Jenni (toim.) 2017. **Hyvinvointitaidot. Tukioppilastoiminnan materiaali.** LIKES ja Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

Lundvall, Anniina & Spišák, Sanna 2012. **Viisaasti verkossa. Opas tukioppilastoimintaan.** Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

Markkanen, Eeva-Liisa 2015. **Tunne- ja vuorovaikutustaidot. Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaalit.** Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

Pekkala, L., Salomaa, S. & Spišák, S. (toim.) 2016. **Monimuotoinen mediakasvatus.** Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja, 1/2016.

Rahja, Rauna & Helenius, Jenni 2018. **Kenellä on peliohjain? Pelikasvatus lapsiperheessä. Teoksessa Pelikasvattajan käsikirja 2.** <http://www.pelikasvatus.fi/kasikirja2>

Rahja, Rauna (toim.) 2013. **Nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa.** [https://mediakasvatus.com/files/nuorten\\_mediamaailma\\_pahkinankuoressa.pdf](https://mediakasvatus.com/files/nuorten_mediamaailma_pahkinankuoressa.pdf)

Sirén, M., Leino, K. & Nissinen, K. 2015. **Nuorten media-arki ja lukutaito.** PISA 2015. Koulutuksen tutkimuslaitos & Sanomalehtien liitto.

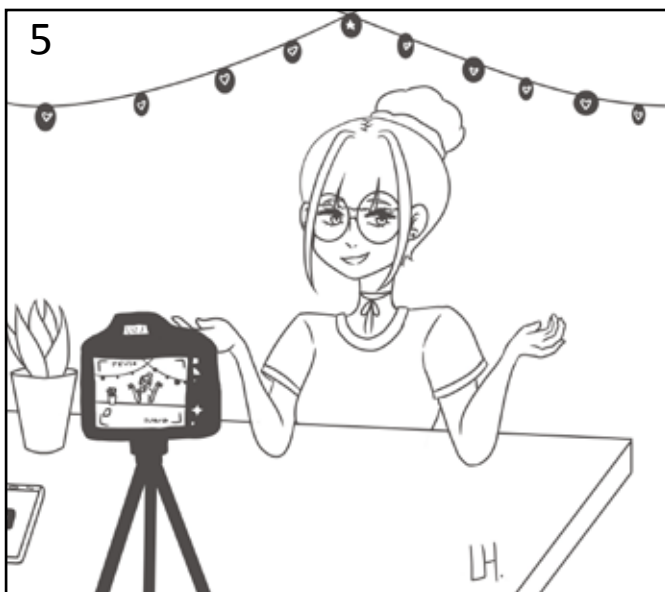
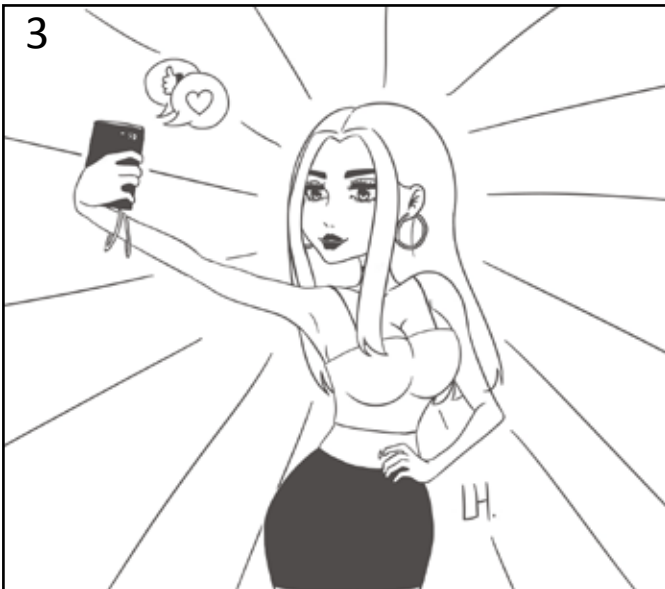
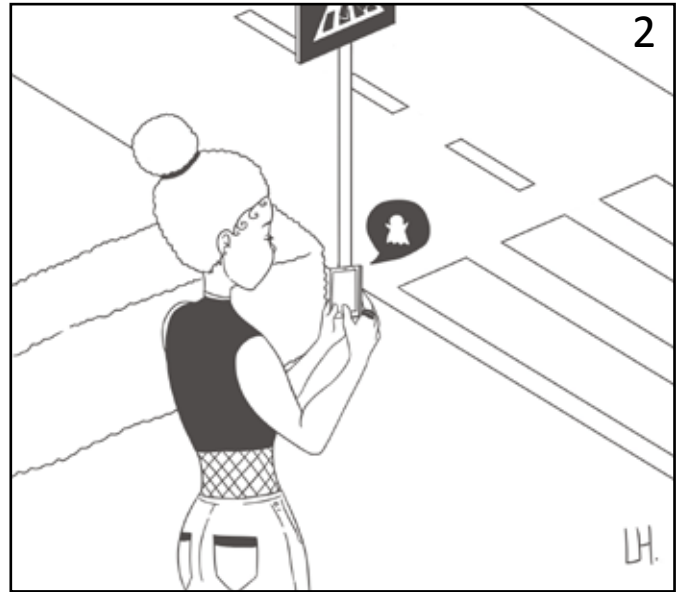
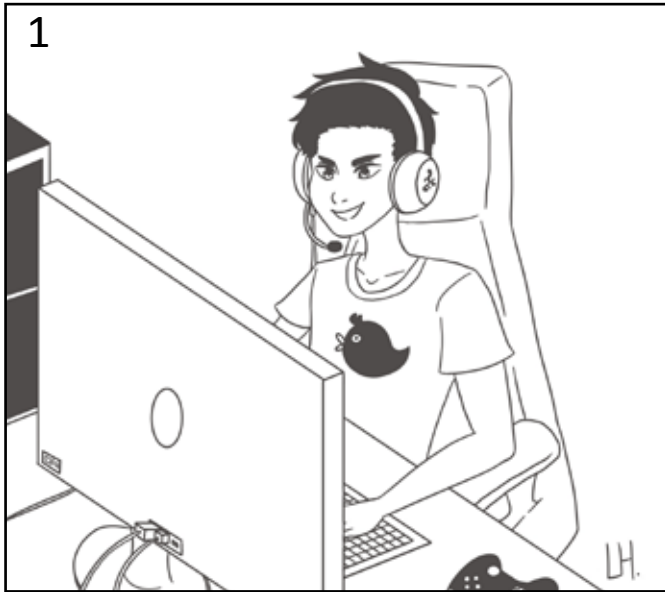
Valkonen, Satu 2017. **Media varhaiskasvatuksessa. Tukea tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistamiseen.** Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

## Muu aineisto

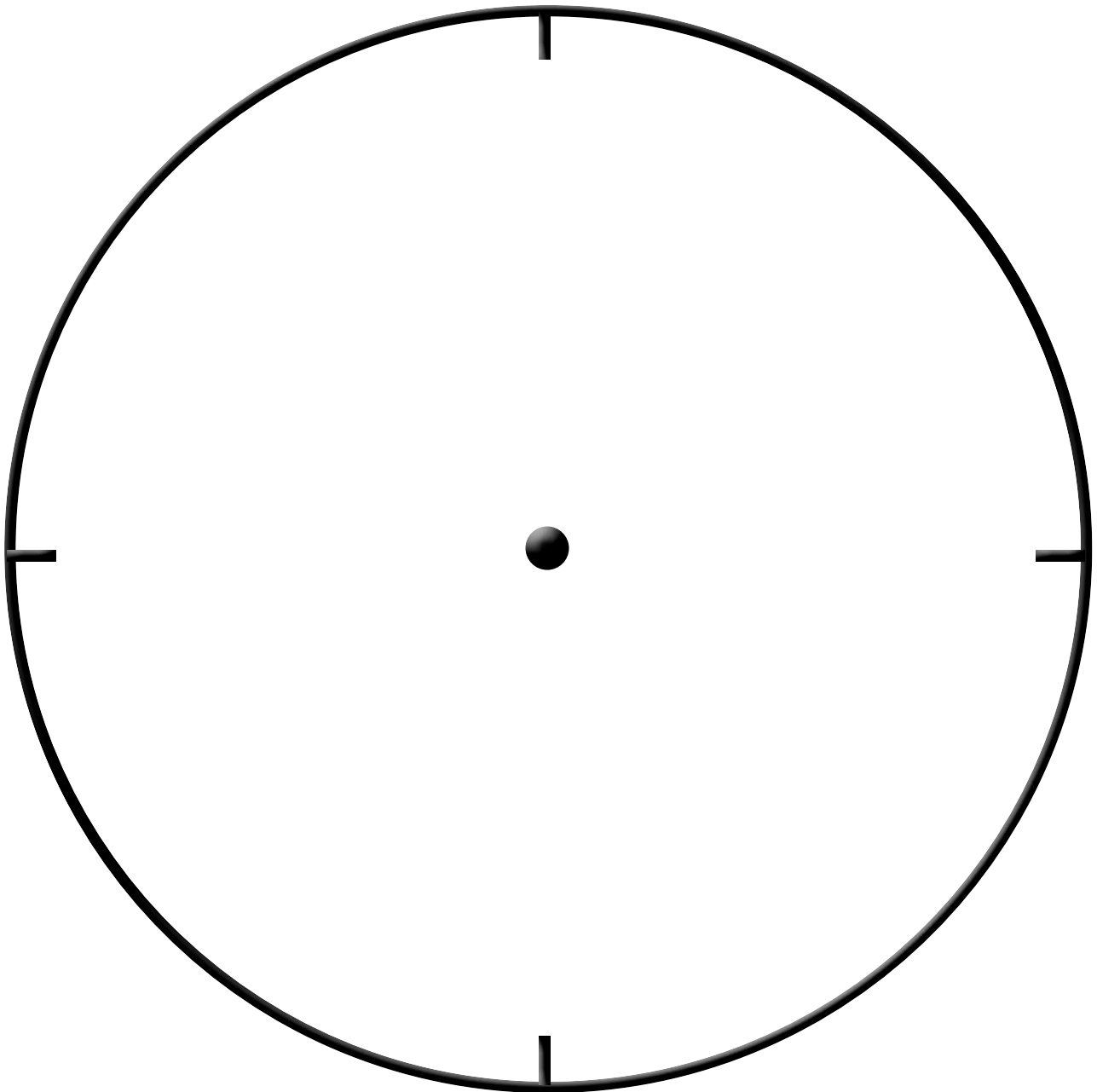
- Kansallisen audiovisuaalisen instituutin Ikäraja-palvelu. [www.ikarajat.fi](http://www.ikarajat.fi)
- Linnea Karlsson. Leikki ja ilo vahvistavat. [www.leikkipäivä.fi/leikki-ja-ilo-vahvistavat/](http://www.leikkipäivä.fi/leikki-ja-ilo-vahvistavat/)
- Mediakasvatuksen tehtäväkortit [www.mll.fi/tehtavakortit](http://www.mll.fi/tehtavakortit)
- Mannerheimin Lastensuojeluliitto. Lapset ja media [www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/](http://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/)
- Mannerheimin Lastensuojeluliitto, Pelastakaa Lapset & Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Puhutko lapsesi kanssa pelaamisesta? -esite [www.pelikasvatus.fi/puhu.pdf](http://www.pelikasvatus.fi/puhu.pdf)
- Meriläinen, Mikko. Digitaalinen pelaaminen [www.mll.fi/pelikasvatus](http://www.mll.fi/pelikasvatus)
- Rami Luomanpää. Rakkaudesta lajiin. [www.leikkipäivä.fi/rakkaudesta-lajiin/](http://www.leikkipäivä.fi/rakkaudesta-lajiin/)
- Recommendation CM/Rec(2018)7 of the Committee of Ministers to member States on Guidelines to respect, protect and fulfil the rights of the child in the digital environment.



# Netinkäyttäjähahmot



<b>Kehujen kerääminen</b>	<b>Tykkäysten odottelu</b>	<b>Suorituspaineeet</b>
<b>Riippuvuus</b>	<b>Yövalvominen</b>	<b>Väsymys</b>
<b>Pirteys</b>	<b>Stalkkaaminen</b>	<b>Imago</b>
<b>Brändi</b>	<b>Sporttisuus</b>	<b>Muiden kommentit</b>
<b>Tiedonhaku</b>	<b>Ujous</b>	<b>Jäljittely</b>
<b>Omaperäisyys</b>	<b>Halu olla esillä</b>	<b>Rentous</b>
<b>Kaverit</b>	<b>Aikataulu</b>	<b>Huoli unohtamisesta</b>
<b>Koko ajan online</b>	<b>Netissä silloin kun huvittaa</b>	<b>Ison yleisön etsiminen</b>
<b>Harrastaminen</b>	<b>Ammattilaisuus</b>	<b>Epävarmuus</b>
<b>Seuraavalle tasolle pääseminen</b>	<b>Yhdessä tekeminen</b>	<b>Kiroilu</b>
<b>Hyvät jutut</b>	<b>Huumori</b>	<b>Haukkuminen</b>
<b>Vihapuhe</b>	<b>Luovuus</b>	<b>Uusien juttujen keksiminen</b>
<b>Tyyli</b>	<b>Tuotesijoittelu</b>	<b>Ulkonäköpaineeet</b>







# Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaalit

## TUKIOPPILAIEN KOULUTUKSET

- Antavat nuorelle valmiuksia toimia tukioppilana ja kehittää tukioppilastoimintaa.
- Toiminnallisessa työskentelyssä nuori oppii kokemuksen kautta ja voi harjoitella vuorovaikutus- ja ryhmänohjaustaitoja turvallisesti ja tavoitteellisesti.
- Koulutus ohjaa myös toiminnan yhteiseen suunnitteluun, arvioimiseen ja kehittämiseen.

## Jokaiseen koulutusmateriaaliin kuuluu

- Opasvihkonen (taustatietoa ja tehtäväkortteja)
- Tehtäväkortit netissä.

Jokaisessa tehtäväkortissa on toiminnallinen harjoitus ja siihen liittyvä taustateksti. Tulostettavat tehtäväkortit löytyvät verkosta: [www.mll.fi/tukioppilastoiminta](http://www.mll.fi/tukioppilastoiminta).

## Koulutusmateriaalin käyttö

MLL:n tukioppilastoimintaan liittyy peruskoulutuksen lisäksi useita jatkokoulutusmateriaaleja, joita voi käyttää koulun omien tukioppilastoiminnan suunnitelmien mukaisesti. Jokaisessa koulutusmateriaalissa on kerrottu teemaan liittyvät tavoitteet, asiiasältöön liittyvät taustatiedot ja ehdotukset työskentelytavoista.

Koulutusmateriaalit on laadittu noin 6–8 oppitunnin mittaiseksi. Materiaali on jaettu aiheittain pienemmiksi kokonaisuuksiksi, jotta koulutuksen voi jakaa useammalle eri kerralle. Tämä on tarpeen muun muassa silloin, kun tukioppilastoiminta on koulussa valinnaisaineena.

Koulutusmateriaaleista voi rakentaa oman koulutuskokonaisuuden yhdistämällä osia ja harjoituksia eri materiaaleista (I Tunte- ja vuorovaikutustaidot, II Ryhmän toiminta, III Kiusaamisen ehkäiseminen, IV Mediakasvatus, V Yhdenvertaisuus ja VI Hyvinvointitaidot).

## Tehtäväkortit

Jokaisessa tehtäväkortissa on toiminnallinen harjoitus ja sitä taustoittava teoriaosuus. Tehtäväkortit tukevat myös ohjaajaa rakentamaan juuri omalle ryhmälle ja omaan tavoitteisiin sopivan koulutuksen, sillä eri osioiden tehtäviä on helppo yhdistellä.

[www.mll.fi/tehtavakortit](http://www.mll.fi/tehtavakortit)



## KOULUTUSMATERIAALIEN AIHEET

### Mediakasvatus

- Media-arki
- Hyvä ilmapiiri netissä
- Leikki ja peli
- Julkaiseminen netissä

### Hyvinvointitaidot

- Mikä käyttäytymistä ohjaa?
- Mielen esteiden käsitteleminen
- Tässä hetkessä eläminen ja kokemuksen kautta oppiminen
- Oman koulun suunnitelma

### Yhdenvertaisuus

- Rasismi ja vihapuhe
- Kunnioittava kohtaaminen
- Empatia
- Toimintaa kaikille

### Kiusaamisen ehkäiseminen

- Kiusaaminen ilmiönä
- Yhteinen vastuu
- Pieniä suuria tekoja
- Me toimimme!

### Tunne- ja vuorovaikutustaidot

- Tunteiden nimeäminen, tunnistaminen ja ilmaiseminen
- Minäkäsitys ja itsetunto
- Empatiataidot
- Kunnioittava vuorovaikutus

### Ryhmän toiminta

- Millainen on hyvä ryhmä?
- Ryhmän kehitysvaiheet ja ilmiöt
- Taitavaksi ryhmän ohjaajaksi
- Miten ryhmään voi vaikuttaa?



## Materiaalien soveltaminen

### Kummitunnit:

Monet tehtäväkorttien harjoituksista sopivat myös tukioppilaiden itsensä vetäminä kummitunneille. Kun tukioppilas valmistautuu kummitunnin pitämiseen, on tärkeää, että hän käy etukäteen tehtävän ohjaamiseen liittyvät kysymykset läpi. Esimerkiksi: "Mitä minun tulee huomioida, kun ohjaan harjoitusta nuoremmille oppilaille?" "Millaisia haastavia tilanteita harjoituksen yhteydessä voi nousta esiin?"

### Tietoiskut:

Harjoituksista voi rakentaa lyhyen toiminnallisen tietoiskun tukioppilaskokoukseen tai -tapaamiseen.

### Valinnanvapaus:

Materiaalista voi avainsanoja hyödyntämällä helposti poimia yksittäisiä harjoituksia täydentämään muita koulutuskokonaisuuksia.

### KiVa-teemat:

Koulutusmateriaalin sisällöissä on paljon KiVa-koulun yläkoulu-materiaalin teemojen aiheita. Materiaalia voi hyödyntää KiVa-teemojen käsittelyssä ja tukioppilaita voi ottaa mukaan teemojen suunnitteluun ja toteutukseen.

### Monikäyttöisyys:

Harjoitukset soveltuvat käytettäväksi eri oppiaineiden opetuksessa tai luokanohjaajan tunneilla sekä nuorisotyössä.

### Toiminnallisia elementtejä opetukseen:

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa korostetaan oppilaan vuorovaikutus- ja tunnetaitojen tukemista sekä monipuolisten opetusmenetelmien käyttöä. Koulutuksen harjoituksia voi käyttää apuna toiminnallisten ja vuorovaikutuksellisten elementtien lisäämisessä opetukseen.

Koulutusaineisto on tarkoitettu koulun tukioppilastoimintaan ja oppitunneille, joilla käsitellään mediakasvatusta. Opas tarjoaa ideoita mediakasvatukseen sekä auttaa pohtimaan kriittisesti omaa mediankäyttöä. Oppaassa tuetaan tukioppilaiden valmiuksia ohjata mediakasvatusharjoituksia muille oppilaille.

Tehtävien avulla kehitetään omia mediataitoja sekä havainnoidaan muiden mediankäyttöä ja siihen liittyviä valintoja. Tehtävät auttavat myös ymmärtämään sosiaalisten suhteiden merkityksen hyvinvoinnille sekä koulun hyvän ilmapiirin synnylle.

Tehtäviä voi käyttää joko useamman oppitunnin kokonaisuutena tai yksittäin esimerkiksi tukioppilaiden pitämällä kummitunneilla tai koulun yhteisöllisissä tapahtumissa.

Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaalit -sarjassa aiemmin ilmestyneet:

- Tunne- ja vuorovaikutustaidot
- Ryhmän toiminta
- Kiusaamisen ehkäiseminen
- Yhdenvertaisuus
- Hyvinvointitaidot

Tukioppilastoiminnan lisäksi opasta voi soveltuvin osin käyttää nuorisotyössä.

Aineistot tehtäväkortteineen löytyvät osoitteesta [mll.fi/tukioppilastoiminta](https://mll.fi/tukioppilastoiminta).

