

Mediakasvatus

Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaalit



Julkaisija

Mannerheimin Lastensuojeluliitto
Toinen linja 17
00530 Helsinki

Käsikirjoitus

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

Kiitokset

Merilahden peruskoulun tukioppilaat, Helsinki
Lotta Helenius

Ulkoasu

Hahmo

Taitto

Tarja Petrell

Valokuvat

Anna Autio, Jani Laukkanen, Antti Ranki, Colourbox

2021

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



Euroopan unionin osittain rahoittama
Verkkojen Eurooppa -väline

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 81 000 jäsentä, 546 paikallisyhdistystä, 10 piirijärjestöä ja keskusjärjestö.

Vuosittain

- Yläkouluissa toimii noin 11 000 MLL:n tukioppilasta, internetissä nuoria tukevat verkkotukioppilaat eli Verkk@rit.
- Nuortennetissä vierailee 650 000 eri kävijää, yhteensä 850 000 käyntiä.
- Lasten ja nuorten puhelin ja netti vastaa noin 15 000 puhelun, nettikirjeeseen ja chat-keskusteluun.
- Vanhempainpuhelin ja Vanhempainnetin kirjepalvelu vastaa yli 2 000 yhteydenottoon.
- 900 MLL:n kouluttamaa lastenhoitajaa työskentelee perheissä.
- 2 400 MLL:n kouluttamaa tukihenkilöä työskentelee perheiden ja lasten parissa.
- MLL ylläpitää yli 600 perhekahvilaa.
- MLL:ssa toimii noin 300 vertaisryhmää.
- MLL järjestää lähes 1 000 harrastuskerhoa.
- MLL järjestää koulujen alkaessa Hyvä alku koulutielle- ja Hyvä alku yläkouluun -kampanjat, joilla tavoitetaan noin 50 000 ekaluokkalaisten ja noin 50 000 seitsemäsluokkalaisten vanhemmat.

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

mll.fi



Sisällys

Tukioppilasohjaajalle | s. 4

Nuorten mediataitojen tukeminen | s. 5

Mitä mediataidot ovat? | s. 5

Nuorten mediankäyttö | s. 6

Oppituntien tavoitteet | s. 7

Osio 1. Digiarki | s. 8

Osio 2. Hyvä ilmapiiri netissä | s. 12

Osio 3. Leikki ja peli | s. 15

Osio 4. Julkaiseminen netissä | s. 18

Kirjallisuutta | s. 21

Liitteet | s. 22

Tukioppilasohjaajalle

Nuorilla on paljon sellaista tietoa ja näkemystä nuorten mediankäytöstä ja digitaalisesta kulttuurista, jota aikuisilla ei välttämättä ole. Mediataitoja opitaan ja opetellaan vertaisten kanssa, kun nuoret käyttävät medioita yhdessä, jakavat ajatuksia ja kokemuksia ja ohjaavat ja opastavat toisiaan. Mediakasvatuksessa aikuisen ohjaus on kuitenkin tärkeää, sillä nuoret tarvitsevat myös palautetta toiminnastaan. Aikuisen avulla nuori voi turvallisesti pohtia, puntaroida ja hakea suuntaa omille ajatuksilleen ja mielipiteilleen.

Tämän oppaan oppitunneilla aikuinen on vastuuhenkilö, mutta tukioppilaat ohjaavat harjoituksia, joiden avulla luokassa keskustellaan median merkityksistä nuorten arjessa. Tukioppilaiden avulla voidaan käydä myös eettisiä keskusteluja esimerkiksi keskustelukulttuurista erilaisissa nettiympäristöissä ja empatian merkityksestä.

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

Oppaan harjoituksiin ja keskusteluihin pystyvät osallistumaan myös ne oppilaat, jotka eivät erityisesti käytä sosiaalista mediaa tai pelaa digitaalisia pelejä. Mediankäyttöä on myös kirjojen ja lehtien lukeminen, keskustelupalstoilla juttelu ja vuorovaikutteisten lautapeliä pelaaminen. Usein sellainenkin nuori, joka ei käytä digimedioita omaa tietoa digitaalisesta kulttuurista ja voi tuoda keskusteluihin tärkeitä näkökulmia omasta kokemusmaailmastaan.

Mediakasvatus perustuu kohtaamiseen ja vuorovaikutukseen. Keskusteleminen onnistuu paremmin, kun aikuinen näkee median osana nuorten arkea ja kulttuuria. Yhteiset keskustelut nuorten kanssa on molemminpuolinen oppimisen hetki, jossa niin tukioppilaat kuin ohjaajatkin tuovat keskusteluun oman osaamisensa ja uusia näkökulmia. Liiallisen tai nuorille sopimattomissa ympäristöissä toimimiseen liittyvän mediankäytön riskeistä kannattaa puhua kaikkien nuorten kanssa. Oppaan mukaisilla oppitunneilla pääpaino on kuitenkin siinä, miten nuori voi itse omilla ratkaisuillaan vaikuttaa siihen, että oma mediankäyttö on turvallista, kehittävä ja hauskaa.

Antoisia hetkiä mediakasvatuksen parissa!

Mannerheimin Lastensuojeluliitto

Nuorten mediataitojen tukeminen

Jokapäiväiseen mediankäyttöön liittyy valtavasti erilaisia viestintäympäristöjä, sovelluksia ja tapoja käyttää medioita. Kouluarjessa tämän huomaa esimerkiksi nuorten puheissa ja puhelimen käytössä. Koulussa oppilaiden omia puhelimia ja koulun laitteita voidaan käyttää oppitunneilla tiedonhakuun ja tehtävien tekemiseen.

Nuoret hyödyntävät mediaa myös omiin mielenkiinnon kohteisiin esimerkiksi verkostoitumalla muiden samoista asioista kiinnostuneiden kanssa. Sosiaalisia medioita käytetään monipuolisesti. Osa nuorista päivittää profiilejaan aktiivisesti saadakseen paljon seuraajia, osan seuraajat ovat tuttavilla ja osa lähinnä seuraa muita. Keskusteluja käydään sekä julkisesti, että yksityisissä ryhmissä. Netin ja sosiaalisten medioiden avulla voi hakea tietoa harrastuksesta ja hoitaa omia asioita, kuten pitää yhteyttä ja sopia asioista vaikkapa harrastuksen ohjaajan kanssa. Lisäksi moni tuottaa itse mediaa; tekee videoita, blogeja, suunnittelee pelejä tai koodaa.

Jokainen nuori on omanlaisensa mediankäyttäjä. Nuorten mediataidoissa voi olla suuriakin eroja ja tuen tarpeet yksilöllisiä. Mediankäytön moninaisuuden vuoksi koulun mediakasvatuksessa on järkevää puhua yleisesti korostamalla erityisesti myönteistä vuorovaikutusta ja vastuullista mediankäyttöä.

Tukioppilasohjaajan ei tarvitse tietää kaikkea nuorten mediankäytöstä tai tuntea jokaista sovellusta tai peliä, joita nuoret käyttävät. Tärkeintä on olla kiinnostunut nuorten mediakulttuurista, keskustella nuorten kanssa heidän näkemystään ja vahvistaa nuorten mediataitoja herättämällä heitä pohtimaan asioita ja oman toiminnan merkityksiä.

Mediakasvatuksella tuetaan lapsen digitaalisten oikeuksien toteutumista. Esimerkiksi 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 vahvistamista sekä vastuullisen ja turvallisen toiminnan tukemista.

Mitä mediataidot ovat?

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

Teknisillä taidoilla tarkoitetaan medialaitteiden, ohjelmien ja sovellusten käytön osaamista, mutta myös niiden turvallista, eettistä ja ergonomista käyttöä ja ymmärrystä siitä, mihin laitteita ja ohjelmia käytetään. Jos tekniset taidot eivät mahdollista medialaitteiden käyttöä voi nuori jäädä paitsi median mahdollisuuksista.

Medialla tarkoitetaan tässä oppaassa laitteita ja välineitä, joilla voi lähettää ja vastaanottaa viestejä ja sisältöjä sekä käytänteitä niiden ympärillä. Media käsittää myös esimerkiksi kirjat, pelit, television, netin, palvelut ja sovellukset kuin mainoksetkin. Media on ihmisten välistä vuorovaikutusta, esityksiä, viestimistä ja jakamista.

Mediakasvatuksella tarkoitetaan opetusta ja oppimista mediasta ja mediakulttuurista median avulla. Mediakasvatuksella vahvistetaan mediataitoja ja valmiuksia hyödyntää mediaa, mutta myös 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 tuetaan lasten digitaalisten oikeuksien toteutumista. Esimerkiksi Euroopan neuvoston suositusten mukaan lapsen oikeutta harjoitella digitaalisia taitoja ja osallistua on tuettava. Lapsella on oikeus yksityisyyteen ja suojeluun sekä ilmaisuun ja tiedon vapauteen. Digitaalisten oikeuksien toteutuminen edellyttää aikuisilta lasten mediataitojen vahvistamista sekä vastuullisen ja turvallisen toiminnan tukemista.

Mediakasvatuksella

- edistetään lapsen oikeuksien toteutumista digitaalisissa ja mediavälitteisissä ympäristöissä
- vahvistetaan mediataitoja ja valmiuksia hyödyntää mediaa
- ennakoidaan mediankäyttöön liittyviä mahdollisia haittoja ja riskejä
- tuetaan tasapainoista digiarkea ja vastuullista toimintaa netissä ja median parissa.

Tiedonhaun taidoilla tarkoitetaan kykyä etsiä, löytää ja tunnistaa olennainen ja luotettava tieto virheellisestä, valheellisesta ja epäolennaisesta. Tiedonhallinnan taidoilla tarkoitetaan esimerkiksi sisällön omistajuutta ja siihen liittyvää vastuuta sekä tietoturvaa ja -suojaa.

Kriittisyyden taidot tarkoittavat kykyä arvioida ja ymmärtää digitaalisten ympäristöjen toimintalogiikoita. Jotta vallitsevaa tietokäsitystä ja tapoja toimia voi kyseenalistaa, tarvitaan uteliaisuutta, kokeilevaa otetta, kykyä pohtia koettua ja kiinnostusta löytää uusia näkökulmia.

Uteliaisuus ja kokeilevuus liittyvät myös luoviin ja esteetisiin 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.

Turvataidoilla tarkoitetaan taitoja käyttää mediapalveluita ja -sisältöjä turvallisesti ja hyvinvointia tukien 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. Hyviin vuorovaikutustaitoihin kuuluu myös loukkaavan kohtelun, kiusaamisen, vihapuheen ja häirinnän tunnistaminen ja ehkäiseminen.

Nuorten mediankäyttö

Nuoret voivat toimia mediakulttuurissa yleisönä, kuluttajana, tuottajana ja vaikuttajana. Nuoret eivät ole yksi yhtenäinen ryhmä, vaan jokaisella on oma yksilöllinen tapa käyttää, kuluttaa ja tuottaa mediaa. Osa nuorista saattaa käyttää medioita hyvinkin tietoisesti, osa taas rajattomasti. Osa nuorista tykkää lukemisesta, kun taas toiset pitävät pelaamisesta tai haluavat tehdä videoita. Jotkut nuorista taas ei käytä digimedioita lainkaan. Digimedioiden kohdalla nuorten osaamisen taso vaihtelee, mikä on hyvä muistaa oppaan tehtäviä tehdessä.

Vinkki:

- Mediataitoviikko on vuosittain järjestettävä kansallinen mediakasvatuksen teemaviikko. Viikon aikana järjestetään erilaisia kampanjoita, tapahtumia ja jaetaan vinkkejä mediakasvatukseen. → mediataitoviikko.fi
- Peliviikko on vuosittain järjestettävä kansallinen pelikasvatuksen teemaviikko, jolloin keskitytään pelaamiseen ja positiiviseen pelikulttuuriin. Peliviikolla järjestetään pelaamiseen liittyviä tapahtumia ja jaetaan vinkkejä pelaamiseen ja pelillisyyteen. → peliviikko.fi



Oppituntien tavoitteet

Tavoitteena on

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

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

Vinkki:

- Tukioppilastoiminnan mediakasvatuksen tueksi löytyy neljä erilaista valmista oppituntimallia, joiden avulla tukioppilaat voivat pitää esimerkiksi kummitunteja tai teettää mediakasvatusaiheisia tehtäviä oppilaille. Oppituntimalleista löytyy tehtäviä mediavälitteisissä kohtaamisissa tarvittaviin media-, tunne- ja vuorovaikutustaitoihin sekä loukkaavaan kohteluun ja kiusaamiseen netissä. Oppituntimallien avulla voidaan myös pohtia ja keskustella tasapainoisesta ja hyvinvointia tukevasta mediankäytöstä arjessa sekä parempaa pelikulttuuria tukevista näkökulmista.

Mediakasvatuksen oppituntimallit tukioppilastoimintaan:

- DIGIFIT – tasapainoinen ja monipuolinen digiarki, tehtäväkortti 451.
 - Stop nettikiusaamiselle ja ilkeilylle, tehtäväkortti 452.
 - Hyvinvointia digiarjessa, tehtäväkortti 453.
 - Parempaa pelikulttuuria, tehtäväkortti 454.
- mll.fi/tehtavakortit

Tukioppilaat voivat käyttää oppaan harjoitteita kummituntien pitämiseen omassa koulussa tai yksittäisten mediatietoiskujen järjestämiseen. Mediaharjoituksia voi ohjata myös omalle luokalle tai osana koulun tapahtumia. Tunteja ja tietoiskuja voi suunnitella yhden teeman ympärille tai rakentaa yhden tunnin poimimalla tehtäviä useammista oppaan osioista.

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 muodostumisessa. Kun nuoret ymmärtävät median vaikutuksia omassa elämässään ja kehittävät taitojaan käyttää mediaa fiksusti ja vastuullisesti, he voivat opettaa taitoja toisille nuorille.

Vinkki:

- Käytä yhtä lyhyttä mediakasvatusharjoitetta tai Nuortennetin testiä esimerkiksi oppituntin alussa.

Oppaassa käsitellään nuorten mediankäyttöä neljän teeman kautta, jotka ovat digiarki, 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. Digiarki	OSIO 2. Hyvä ilmapiiri netissä	OSIO 3. Leikki ja peli	OSIO 4. Julkaiseminen netissä
- Tasapainoinen mediankäyttö - Hyvinvointi digiarjessa	- Kohtaaminen kasvotusten ja netissä - Kaveritaidot	- Leikkisyys - Ikärajat	- Vastuullinen julkaiseminen - Myönteinen keskustelukulttuuri

Osio 1. Digiarki

Harjoitukset

- Erilaiset netinkäyttäjät
- Nuku, syö, liiku, pelaa
- Kotien pelisäännöt

Mediankäyttö ja digitaaliset ympäristöt ovat nuorille osa arkea. Kavereita ja tuttuja kohdataan kasvotusten ja verkossa. Verkon välityksellä haetaan tietoa, opitaan uutta, ylläpidetään jo olemassa olevia ihmissuhteita ja verkostoja ja luodaan uusia. Uusiin ihmisiin tutustutaan esimerkiksi pelin lomassa tai yhteisten kiinnostuksen kohteiden tai harrastusten kautta. Nuorten mediakulttuuri on yhtä lailla uuden oppimista ja kokemista kuin ajanvietettä ja hauskanpitoa.

On tärkeää keskustella siitä, millaista on tasapainoinen mediankäyttö ja mitä asioita siihen kuuluu. Millaisia erilaisia mediankäyttötapoja ja tarkoituksia nuorilla itsellään on? Miten ne vaikuttavat arkeen? Riittävä uni, liikkuminen ja toimivat sosiaaliset suhteet tukevat tasapainoista mediankäyttöä ja samalla hyvinvointia digitaalisissa ympäristöissä.

Nuoren voi olla vaikea säädellä itse omaa mediankäyttöään. Perheen kesken voidaan sopia esimerkiksi millaisissa tilanteissa mediaa voi käyttää, mitä sovelluksia ja ympäristöjä saa käyttää ja miten rauhoitetaan nukkumaanmenoaika ja perheen ruokailutilanteet. Perheissä kannattaa laatia yhdessä myös sellaisia sopimuksia, jotka koskevat vanhempia ja koko perhettä.

Koulussa voidaan keskustella yhdessä siitä, millaisia keinoja, työvälineitä ja sääntöjä oppilailla on oman mediankäyttönsä hallintaan. Mistä on ollut apua oman

tasapainoisen ja hyvinvointia lisäävän media-arjen löytymisessä? Millaiset säännöt ovat osoittautuneet hankaliksi?

Vinkki:

- Tukioppilaita voi pyytää kertomaan nuorten mediankäytöstä vanhempainiltaan.

Kerro osallistujille

- Mediaa voi olla välillä vaikeakin erottaa arkipäiväisistä jutuista ja sen takia on hyvä tarkastella omaa media-arkea.
- Riittävästä unesta, liikkumisesta ja yhdessä olosta kavereiden ja perheen kanssa pitää huolehtia. Arjessa on hyvä tehdä monipuolisesti monenlaisia asioita.
- Kaikki nuoret eivät käytä mediaa samalla tavalla ja siksi perheillä voi olla erilaisia sääntöjä ja sopimuksia puhelimen ja netinkäytöstä.
- Kaikkien ei tarvitse olla kiinnostuneita samoista asioista. Jokainen voi etsiä oman tavan käyttää mediaa tai olla käyttämättä kokonaan.





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.

Jaa oppilaat noin neljän hengen ryhmiin. Jaa jokaiselle ryhmälle hahmot (liite1) ja asiasanat (liite 2).

Pyydä oppilaita tutustumaan hahmoihin ja keskustelemaan niiden mediankäytöstä. Pyydä heitä asettelemaan sanakortit eri hahmojen lähelle niin, että sana, joka heidän mielestään kuvaa tietyn hahmon mediankäyttöä, asetetaan hahmon lähelle.

Kun ryhmät ovat asetelleet korttinsa, oppilaat voivat käydä katsomassa muiden ryhmien pöydissä, 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 voi esimerkiksi pelata yksin tai yhdessä, paljon tai vähän ja eri päivinä eri tavalla. Moni ottaa selfeitä silloin tällöin, vaikka se ei olekaan hänelle kovin tärkeää. Tubettaja saattaa pitää taukoja, vaikka tubekulttuurissa odotetaankin, että videoita tehdään säännöllisesti. Ihminen voi itse vaikuttaa siihen, millaista oma mediankäyttö on ja kuinka sitä säätelee.

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. 24/7 online -somettaja

- 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 (esimerkiksi 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 esimerkiksi 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, esimerkiksi Myday, vuorovaikutus seuraajien kanssa.
- Arki: aktiivinen sisällöntekeminen vaatii rutiinia, aktiivinen vuorovaikutus seuraajien kanssa.



Nuku, syö, liiku, pelaa

Tavoite: Pohtia mediankäytön suhdetta omaan hyvinvointiin.

Tehtävä: Oman mediankäytön tarkastelu.

Tila: Luokkahuone tai vastaava.

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

Aika: 45 minuuttia.

Jaajokaiselle osallistujille kaksi kopiota kellotaulusta (liite 3). Pyydä aluksi osallistujia merkitsemään numerot kellotauluihin. Ensimmäinen kellotaulu alkaa keskiyöstä kello 00 ja päättyy kello 12. Toinen kello alkaa kello kahdestatoista ja päättyy keskiyöhön kello 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: monen aikaan heräsit aamulla, montako tuntia oli koulua, kuinka paljon liikkui tai harrasti, viettikö aikaa kavereiden tai perheen kanssa ja

mihin aikaan meni nukkumaan. Kun aikataulu alkaa hahmottua, 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? Entä mikä voisi olla sellainen paikka, jossa jatkossa voisit olla käyttämättä mediaa?
- Jäikö tarpeeksi aikaa muuhun tekemiseen ja nukkumiseen? Jos et, mitä voisit huomenna tehdä eri tavalla?





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.

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, esimerkiksi kello 15–17.
2. Nuori saa pelata päivässä esimerkiksi 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 esimerkiksi 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, esimerkiksi yhteisiin ruokailuihin. 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?

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

Vinkki:

- Kokeilkaa tehtävää vanhempainillassa niin, että vanhemmat osallistuvat tehtävän tekemiseen. Mitä vanhemmat ajattelevat erilaisista säännöistä?

Sääntö	Toimivaa	Haasteita
Nuori saa pelata päivässä tietyn kellonajan, esim. klo 15–17.	+ Pelaamiseen kuluva aika on ennakoitavissa. + Perheessä voidaan sopia eri perheenjäsenten pelivuorot samalle laitteelle.	– Kun aika päättyy, peli voi jäädä kesken. – Nuoren pelikaverit saattavat olla eri aikaan koneen äärellä.
Nuori saa pelata päivässä esim. kaksi tuntia valitsemana aikana.	+ Nuorella on valinnanvapaus siinä, mihin aikaan hän pelaa. Silloin hän voi huomioida esim. kavereiden aikataulut ja omien harrastustensa ajankohdat.	– Vanhemman on vaikea seurata, milloin sovittu tuntimäärä tulee täyteen. – Nuori saattaa pelata enemmän kuin hänelle olisi luultavasti hyväksi, tai päivään ei mahdu muuta tekemistä.
Nuoren kanssa sovitaan, että kun vanhempi pyytää lopettamaan, nuori saa vielä pelata ko. pelin loppuun tai seuraavaan talletuspaikkaan.	+ Peli ei jää kesken. + Vanhempi osoittaa ymmärtävänsä pelin tärkeyden.	– Nuori ei välttämättä malttaisi lopettaa. – Etukäteen ei osaa sanoa, kuinka kauan pelaikaa on jäljellä.
Nuori saa pelata omaa lempipeliään esim. kolme peliä päivässä.	+ Säännön selkeys. + Jatkuvuuden mahdollistaminen.	– Pelissä on vaikeaa kehittyä, jos pelien määrä on kovin rajattu. – Nuori voidaan sulkea peliporukasta, jos tämä joutuu aina lopettamaan ennen muita.

Osio 2. Hyvä ilmapiiri netissä

Harjoitukset

- Mediankäyttötilanteita
- Empatiaa netissä
- Loukkaava kohtelu koulussa ja netissä

Sosiaalisessa mediassa ja digitaalisissa peleissä tapahtuva kiusaaminen on monimuotoinen ilmiö. Se voi olla esimerkiksi nimittelyä, pilkkaamista, ulkopuolelle jättämistä, syrjintää, uhkailua, kiristämistä, julkista nolaamista, valheellisen tiedon levittämistä ja tahallista vahingontekoa. Netissä kiusataan usein tahallaan, mutta myös ajattelemattomuuttaan. Jos muut palkitsevat ilkeät kommentit tykkäyksillä, jaoilla ja samanhenkisillä vastauksilla, he rohkaisevat kiusaajaa jatkamaan.

Kuten koulussa tapahtuvassa kiusaamistilanteessa, silminnäkijät saattavat liittyä kiusaajan puolelle, puolustaa kiusattua tai olla tekemättä mitään. Yksittäinen viesti tai nolaava kuva tai video voi levitä nopeasti hyvin laajalle. Joskus loukkaava materiaali jatkaa leviämistä, vaikka kiusaajakin katuisi sen liikkeelle laittamista. Vaikka verkossa tapahtuva kiusaaminen on usein julkista ja siitä jää jälki, tekijää voi olla vaikea saada kiinni. Kiusaamista ja loukkaavaa kohtelua tapahtuu paljon myös yksityisissä viesteissä, eikä niitä välttämättä näe kukaan muu kuin kiusaaja ja kiusattu.

Tukioppilastoiminnan mediakasvatuksella tuetaan kohtaamisen taitoja ja vastuullista toimintaa digitaalisissa ympäristöissä. Tukioppilaan tehtävä ei ole ratkaista netissä tapahtuvia kiusaamistilanteita, mutta he voivat kertoa niistä koulun aikuisille ja antaa tukea kiusaamisen tai loukkaavan kohtelun kohteeksi joutuneelle oppilaalle. Tukioppilaiden on tärkeää myös rohkaista muita puhumaan kiusaamisesta ja puuttumaan siihen, tapahtuipa se koulussa tai netissä.

Kunnioittava kohtaaminen edellyttää muun muassa omien ja toisen tunteiden huomioimista, toisen kuuntelemista sekä kykyä käydä vuoropuhelua. Nämä samat taidot pätevät niin kasvokkaisessa kohtaamisessa kuin kohtaamisessa verkon välityksellä. Toiset huomioivalla käytöksellä ehkäistään ilkeilyä, loukkaavaa kohtelua, häirintää ja kiusaamista netissä. Vahvistamalla hyvää ilmapiiriä luodaan kulttuuria, jossa kaikki ovat yhdenvertaisia ja hyväksytyjä omana itsenään.

Kynnys osallistua kiusaamiseen saattaa olla matala, sillä verkossa voi toimia anonyymisti ja kiusaamista kokenutta ei tarvitse kohdata kasvokkain. Kiusaamiseen osallistuminen on helppoa, sillä siihen voi riittää vain yksi napin painallus. Kun toisen pahaa mieltä ei heti näe, ei ole niin helppo tuntee myötätuntoa kiusattua kohtaan.

Kerro osallistujille

- Nettikiusaaminen on yhtä vakavaa ja satuttaa ihan samalla tavalla kuin kasvokkain tapahtuva kiusaaminen.
- Nettikiusaamista ei pidä sietää.
- Nettikiusaaminen voi olla rikos, esimerkiksi kunnianloukkaus tai yksityiselämää loukkaava tiedon levittäminen. On tärkeää tallentaa kiusaamiseen liittyvät todisteet, jotta asiaa pystytään selvittämään.
- Jokainen vastaa siitä, että oma nettikäyttäytyminen on asiallista ja toiset huomioivaa ja kunnioittavaa.
- Tukioppilaiden tulee kertoa aikuisille huomaa mistaan nettikiusaamistilanteista, joissa oman koulun oppilaita on mukana. Asiasta voi kertoa koulun aikuisille tai kiusaamisen kohteen vanhemmille.





Mediankäyttötilanteita

Tavoite: Eläytyä mediankäyttötilanteisiin.

Tehtävä: Ryhmät esittävät erilaisia tilanteita.

Tila: Luokkahuone tai vastaava.

Tarvikkeet: -

Aika: 30 minuuttia.

Osallistujat jaetaan kahteen joukkueeseen. Toinen joukkue seisoo rivissä selkä muihin päin. Toinen joukkue alkaa esittää yhdessä päättämäänsä tai leikin ohjaajan kertomaa asiaa (esimerkiksi 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 kivetytys. Jos he arvaavat, joukkueet vaihtavat osia.

Tehtävässä aloitetaan helpommilla asioilla ja siirrytään pikkuhiljaa haastavampiin kohtaamistilanteisiin.

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?



Empatiaa netissä

Tavoite: Pohtia, miten netissä voi osoittaa empatiaa.

Tehtävä: Videon katsominen ja keskustelu.

Tila: Luokkahuone tai vastaava.

Tarvikkeet: Nettiyhteys, videotykki ja valkokangas tai muu vastaava.

Aika: 20 minuuttia.

Katsokaa aivotutkija Katri Saarikiven haastatteluvideo empatiasta ja sen merkityksestä netissä ja digitaalisessa ajassa. Kesto noin 3 minuuttia.

mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/mediakasvatus/videoita-mediakasvatukseen/

Pitäkää lyhyet pariporinat 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?



Loukkaava kohtelu koulussa ja netissä

Tavoite: Tunnistaa ja nimetä erilaista loukkaavaa kohtelua.

Tehtävä: Kehätehtävä.

Tila: Luokkahuone tai vastaava.

Tarvikkeet: Pallo tai vastaava merkki osoittamaan keskipistettä.

Aika: 15 minuuttia.

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 esimerkiksi 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 janalle asettumisestaan ja väittämästä. Kerro myös, että keskustelun aikana saa vaihtaa paikkaa kehällä, mikäli ajatukset muuttuvat.

Kerro osallistujille

- Netissä tapahtuvaan kiusaamiseen voi puuttua myös esimerkiksi ilmoittamalla some-kanavan ylläpidolle asiattomasta käyttäytymisestä. Kiusaaminen harvoin rajoittuu joko kouluun tai digitaalisiin ympäristöihin. 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, jos he huomaavat kiusaamista. He voivat myös 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.

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.



Osio 3. Leikki ja peli

Harjoitukset

- Mediavisa
- Meemit
- Pelien ikärajat

Hauska ja turvallinen leikki tuo iloa ja oppimisen kokemuksia. Leikki on mahdollisuus harjoitella vuorovaikutusta, sovittelua, sääntöjen määrittämistä ja merkitystä ja ennen kaikkea mahdollisuus iloita yhdessä jaetusta hetkestä. Leikin lomassa 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, ajanvietettä ja keino lievittää stressiä.

Pelatesa pelaajat harjoittelevat toimimaan yhdessä muiden pelaajien kanssa. Samalla he harjoittelevat kohtaamisen ja kommunikoinnin taitoja. Muut pelaajat voivat olla tuntemattomia, pelatesa tutuksi tulleita tai jo hyviä kavereita. Tuttujen kavereiden kanssa vuorovaikutuskin toimii tuttuun tapaan, mutta tuntemattomampien nettipelaajien kanssa tunnustellaan aluksi, miten keskustellaan. Millainen puhetapa toisella on? Miten hän ilmaisee tunteita esimerkiksi onnistuessa tai silloin kun

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 mediataitoja. Harjoitteluun voi käyttää valmiita leikkejä ja pelejä tai keksiä itse.

peli menee huonosti tai hän häviää? Pelaaja miettii myös omaa tunneilmaisuaan ja mitä kaikkea haluaa itsestään kertoa muille pelaajille. Usein pelataan nimimerkin turvin ja keskustelun voi aluksi pitää peliin liittyvän.

Pelaaminen voi kehittää niin ajattelutaitoja kuin kielitaitoakin. Pelaaminen vaatii tarkkaavaisuutta ja hahmottamiskykyä sekä ongelmanratkaisutaitoja, jotka voivat kehittyä pelaamisen lomassa. Aina pelaamisen ei kuitenkaan tarvitse olla kehittävää tai erilaisten taitojen harjoittelusta. Myös hauska tekeminen, pieni jännitys ja onnistumisen kokemukset ovat monelle riittävä motivaatio pelaamiseen.

Pelaaminen voi myös viedä mukanaan ja pelaamista voi olla vaikea lopettaa. Joskus pelien sisältö, tunnelma tai seuraavalle tasolle siirtymisen paineet jäävät painamaan tai pyörimään mielessä. Pelien ikärajat on määritelty sisällön haitallisuuden mukaan, jonka takia ikärajoja on noudatettava. Ihmiset ovat kuitenkin erilaisia. Herkälle ihmiselle ikärajaltaankin sopivat voivat tuntua epämukavilta. Kaikki eivät pidä räiskintäpeleistä tai vauhdikkaan pelin grafiikka voi tehdä huonovointiseksi.

Leikkimistä ja pelillisyyttä on hyvin monenlaista, nettipohjaisista tietovisoista pelisovelluksiin. Leikillisyyttä ja pelillisyyttä voi hyödyntää monenlaisessa tekemisessä ja yhdessäolossa. Leikkiminen voi olla esimerkiksi osa ryhmäytymistä tai kouluviihtyvyyden ja yhteisöllisyyden lisäämistä koulussa. Pienemmät lapset saattavat siirtää pelihahmot myös leikkeihinsä ja jatkaa niissä pelien tarinoita. Yläkoululaisetkin saattavat muistaa tällaisia leikkejä. Kannattaa kysellä myös, millaisia mediamuistoja heillä on omasta lapsuudestaan.





Mediavisa

Tavoite: Suunnitella media-kummitunti.

Tehtävä: Suunnitellaan mediaan liittyvä mielipidekysely kummitunnille.

Tila: Luokkahuone tai vastaava.

Tarvikkeet: Tietokone tai tabletti mielipidekyselyn rakentamista varten.

Aika: 30 minuuttia.

Oppilaat harjoittelevat kummitunnin pitämistä mediasta mielipidekyselyn avulla. Oppilaat valitsevat yhdessä mediaan tai netin käyttöön liittyvän aiheen, josta haluavat mielipidekyselyn. Kyselyyn voi hyödyntää esimerkiksi 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 mielipidekysely. Kummituntien lisäksi mielipidekyselyä voi hyödyntää esimerkiksi koulun yhteisissä tapahtumissa.



Meemit

Tavoite: Pohtia, millainen on sovelias, mutta hauska meemi.

Tehtävä: Pohditaan kuvien käyttöoikeuksia ja tehdään omat meemit.

Tila: Luokkahuone.

Tarvikkeet: Esimerkkimeemi (liite 4), meemipohjat (liite 5), kyniä, nettiyhteys, videotykki ja valkokangas tai muu vastaava.

Aika: 15 minuuttia.

Meemit ovat netissä leviävä ilmiö, joka on usein vitsi tai oivaltava ajatus, joka ilmaistaan kuvan, animaation tai videon muodossa. 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 taas perustuu toistettuun kuvaan, josta keksitään uusi versio lisäämällä siihen jotain omaa. Meemien avulla voidaan myös pyrkiä vaikuttamaan toisten ajatteluun ja mielipiteisiin.

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 meemipohja (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 esimerkiksi koulun somekanavalla. 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?

Luokat
5-9

Kummi-
tunti

Tehtävä-
kortti 427

Pelien ikäraajat

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.

Kerro oppilaille ikärajojen perusteista esimerkiksi seuraavasti: Peleissä voi olla myös haitallista sisältöä, jonka takia peleihin on määritelty ikäraajat. Pelien ikäluokittelun pohjana on Suomessa hyväksytty yleiseurooppalainen pelien ikärajojärjestelmä 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 → 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?

Vinkki:

- Sivustolta → ikarajat.fi löytyy kattava paketti tietoa pelien, elokuvien ja televisio-ohjelmien ikärajoista.

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.



Osio 4. Julkaiseminen netissä

Luokat
5-9

Kummi-
tunti

Tehtävä-
kortti 428

Harjoitukset

- Kuvien ABC
- Tubettaminen
- Tee Nuortennettiä

Kuvia ja videoita itsestä, omasta arjesta ja kavereista, editoituja tarinallisia videoita YouTubeen, musiikkia, pelivideoita, omaan harrastukseen liittyviä vinkkauksia tutuille. Mediakulttuuri mahdollistaa osallistumisen ja vaikuttamisen sekä omaehtoisen tuottamisen. Mediakasvatuksella voidaan tukea nuorten omaa itseilmaisua, luovuutta ja tiedon tuottamista.

Eri medioissa toiminta ja tekeminen voivat olla erilaista. Joissakin sovelluksissa toimitaan sisällön tuottajana, kun taas toisissa ollaan sivusta katsojana. Kaikki eivät 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 yksityisillä alustoilla, omalla nimellä tai nimimerkillä. Suljetut ryhmät tai yksityisviestit mahdollistavat henkilökohtaisemman ja yksityisemmän vuorovaikutuksen, kun taas julkisilla alustoilla tai julkisella profiililla tavoitetaan useampia. 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 myös liittyä esimerkiksi vihapuhetta tai muuta huonoa nettikäyttäytymistä, kun on mahdollisuus vetäytyä nimimerkin taakse. Julkaisemisessa on kysymys vastuusta ja valinnoista.

Kuvien ABC

Tavoite: Pohtia kuvien etiikkaa ja miettiä millainen on onnistunut kuva.

Tehtävä: Harjoitellaan Nuortennetin testin avulla tunnistamaan hyvän kuvan ominaisuuksia.

Tila: Luokkahuone tai vastaava.

Tarvikkeet: Kuvien ABC -testi sekä puhelimet tai muut laitteet, joilla pääsee nettiin.

Aika: 15 minuuttia.

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 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?

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.





Tubettaminen

Tavoite: Pohtia videoiden julkaisemiseen liittyviä näkökulmia.

Tehtävä: Tubettajien toimintatapojen analysoiminen.

Tila: Luokkahuone tai vastaava.

Tarvikkeet: Nettiyhteys, videotykki ja valkokangas tai muu vastaava.

Aika: 45 minuuttia.

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

YouTube-videoissa monia kiehtoo muun muassa tubettajien samaistuttavuus, 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

suositummat 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 tubekanavatyylejä 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.





Tee Nuortennettiä

Tavoite: Tutustua myönteiseen nettikulttuuriin ja kannustaa osallistumaan.

Tehtävä: Tutustua ja osallistua Nuortennetin sisältöihin.

Tila: -

Tarvikkeet: Puhelimet tai muut laitteet, joilla osallistujat pääsevät nettiin.

Aika: 15 minuuttia.

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. → nuortennetti.fi/testit

Taustaa

Nuortennetti on MLL:n sivusto nuorille. Nuortennetin tietosivuilta löytyy paljon asiaa nuorten elämää koskettavista aiheista, kuten ihmissuhteista, seksuaalisuudesta, kiusaamisesta, koulusta ja mediasta. Nuoret tuottavat Nuortennettiin paljon sisältöä, kuten blogeja, videoita, tarinoita, tekstejä ja somepostauksia. Kuka tahansa nuori voi lähettää Nuortennettiin mediatuotoksiaan ja niitä on saatu vuosittain yli 100.

Nuortennetissä kiinnitetään huomiota myönteiseen keskustelukulttuuriin. Moderoidulla keskustelupalstalla ja aikuisten ohjaamissa ryhmächateissa nuoret voivat keskustella toistensa kanssa.

Nuortennettiä tekevät MLL:n ammattilaisten lisäksi Nuortennetin 13–25-vuotiaat nuoret toimittajat, jota päivittävät myös Nuortennetin sosiaalisen median kanavia. Nuortennetti on myös avun hakemisen kanava. Sieltä löytyvät yhteystiedot Lasten ja nuorten puhelimeen, chattiin ja kirjepalveluun sekä ilmoittautumisohjeet kiusaamista kokeneiden verkkoryhmiin.

Tutustukaa yhdessä Nuortennettiin ja osallistukaa.

- Nuortennetti: → nuortennetti.fi
- Instagram: → [ml_l_nuortennetti](https://www.instagram.com/ml_l_nuortennetti)
- SnapChat: → [Nuortennetti](https://www.snapchat.com/add/nuortennetti)
- YouTube: → [MLLnuortennetti](https://www.youtube.com/channel/UCMMLnuortennetti)



Kirjallisuutta

Grönholm, Pauliina (toim.) 2014. Lapset osallisena mediassa. http://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/lapset_osallisena_mediassa.pdf

Helenius, Jenni (toim.) 2020. Kiusaamisen ehkäiseminen. Opas tukioppilasohjaajalle. Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

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 pätkinänkuoressa. 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. ikarajat.fi

Linnea Karlsson. Leikki ja ilo vahvistavat. leikkipäivä.fi/leikki-ja-ilo-vahvistavat

Mediakasvatuksen tehtäväkortit. mll.fi/tehtavakortit

Meemipohjat <https://imgflip.com/memegenerator>

Mannerheimin Lastensuojeluliitto. Lapset ja media mll.fi/lapsetjamedia

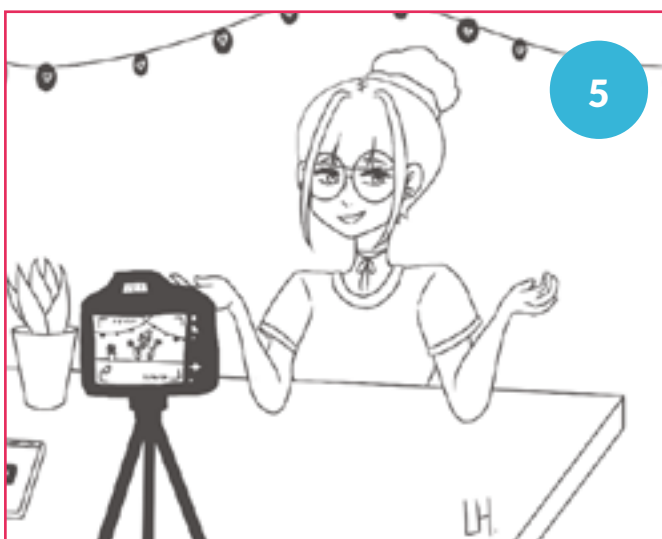
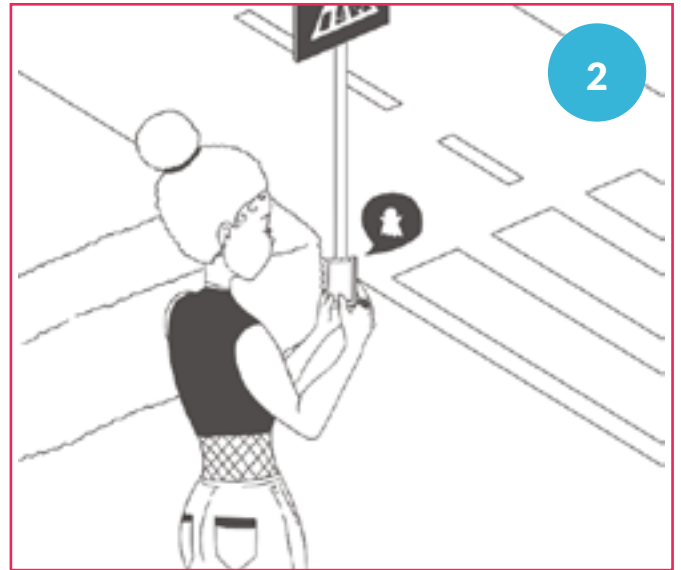
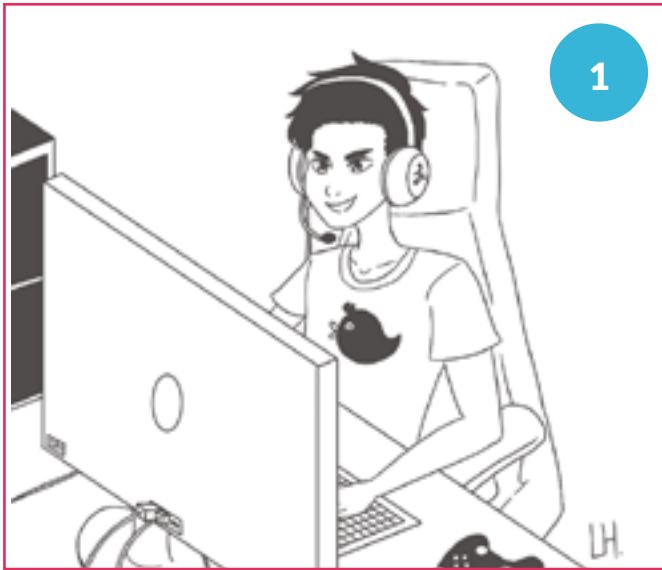
Mannerheimin Lastensuojeluliitto, Pelastakaa Lapset & Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Puhutko lapsesi kanssa pelaamisesta? -esite wpelikasvatus.fi/puhu.pdf

Meriläinen, Mikko. Digitaalinen pelaaminen. mll.fi/pelikasvatus

Rami Luomanpää. Rakkaudesta lajiin. 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



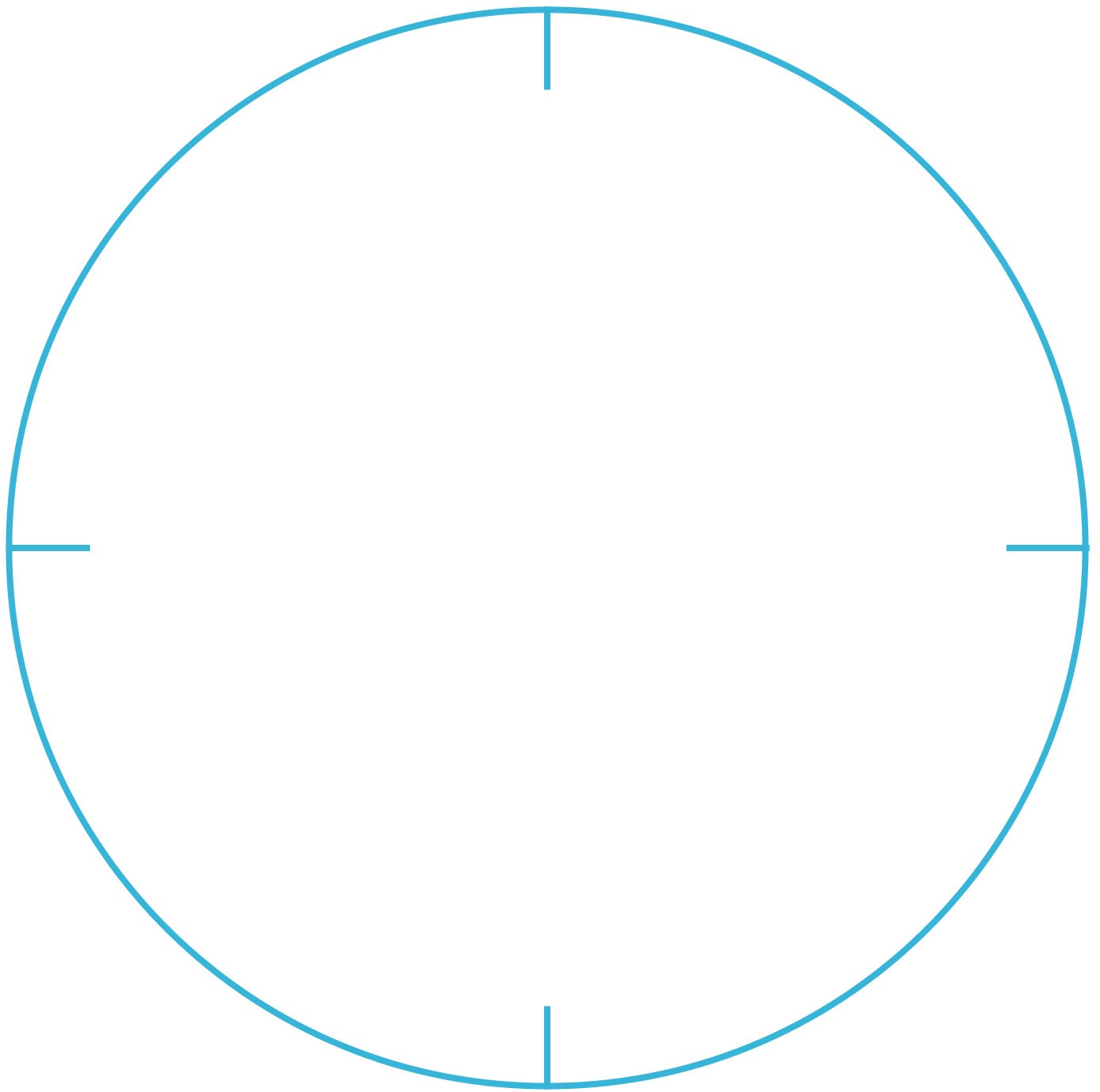
Sanakortit

Kehujen kerääminen	Tiedonhaku	Harrastaminen
Tykkäysten odottelu	Ujous	Ammattilaisuus
Suorituspaineeet	Jäljittely	Epävarmuus
Riippuvuus	Omaperäisyys	Seuraavalle tasolle pääseminen
Yövalvominen	Halu olla esillä	Yhdessä tekeminen
Väsymys	Rentous	Kiroilu
Pirteys	Kaverit	Hyvät jutut

Sanakortit

Stalkkaaminen	Aikataulu	Huumori
Imago	Huoli unohtamisesta	Haukkuminen
Brändi	Koko ajan online	Vihapuhe
Sporttisuus	Netissä silloin kun huvittaa	Luovuus
Muiden kommentit	Ison yleisön etsiminen	Uusien juttujen keksiminen
Uusien juttujen keksiminen	Tyyli	Tuotesijoittelu
Ulkonäköpaineet		

Kellotaulu



Esimerkkimeemi



**Kun yrität selviytyä
koeviikosta**

Meemipohjat



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

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

mll.fi/tukioppilastoiminta