

# MAINIOT MEDIAPERHEET

- opas lasten ja vanhempien mediahetkiin



Rahoitus

Opetus- ja kulttuuriministeriön Lapset ja media -kokonaisuus

Julkaisija

Mainiot Mediaperheet -hanke

Alkuperäisen oppaan käsikirjoitus (2011)

Hanna Niinistö, hankekoordinaattori, Mediakasvatuskeskus Metka ry

Käsikirjoitus (2012)

Roi Ruuskanen, hankekoordinaattori, Mediakasvatuskeskus Metka ry

Liisa Toukonen, nuorisotyön suunnittelija, Mannerheimin Lastensuojeluliitto ry

Anri Leveelahti, suunnittelija, Suomen Vanhempainliitto ry

Uudet tehtävät (2012)

Leena Pentikäinen

Työryhmä

Roi Ruuskanen, hankekoordinaattori, Mediakasvatuskeskus Metka ry

Liisa Toukonen, nuorisotyön suunnittelija, Mannerheimin Lastensuojeluliitto ry

Anri Leveelahti, suunnittelija, Suomen Vanhempainliitto ry

Ohjausryhmä (2012)

Tuomas Kurttila, toiminnanjohtaja, Suomen Vanhempainliitto ry

Liisa Partio, viestintäjohtaja, Mannerheimin Lastensuojeluliitto ry

Saara Pääjärvi, erikoissuunnittelija, Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus

Anu Ruhala, toiminnanjohtaja/pedagogiikka, Mediakasvatuskeskus Metka ry

Kuvat

Outi Sunila

Taitto

Janne Harju

Paino

Tuokinprint Oy 2012

# Sisällysluettelo

Johdanto . . . . .	4
Kotien mediakasvatusarkki . . . . .	5
Median käyttö on osa lapsen arkea . . . . .	5
Tietoa ikärajoista . . . . .	6
Tutustu mediaan yhdessä lapsen kanssa . . . . .	7
Kasvattajan vinkit . . . . .	8
Kasvatuskumppanuus . . . . .	9
Koulu ja päiväkoti mediakasvatuskumppanina . . . . .	9
Näin järjestän Mainiot Mediaperheet -tilaisuuden . . . . .	11
Mitä Mainiot Mediaperheet -tehtäväpankki sisältää? . . . . .	11
Valitkaa osallistujille sopivat tehtävät. . . . .	12
Alustus ja purku . . . . .	12
Toimintaohjeiden kertaus . . . . .	13
Väittämät tilaisuuden alkuun . . . . .	13
Väittämät tilaisuuden loppuun . . . . .	17
Mainiot Mediaperheet tilaisuutta järjestävän muistilista . . . . .	18
Tutustu Mainioihin Mediaperheisiin . . . . .	19
Tehtäväpankki . . . . .	21
Perhe Keimilä . . . . .	22
Perhe Stoori . . . . .	24
Perhe Mobiili . . . . .	25
Perhe Muuvinen. . . . .	27
Perhe Saundila. . . . .	28
Perhe Kääkle . . . . .	30
Perhe Potretti . . . . .	32
Perhe Printtilä . . . . .	34
Perhe Peli-Sääntö . . . . .	35
Perhe O'Sallinen. . . . .	37
Perhe Wikilä . . . . .	39
Perhe Shoppala . . . . .	41
Lähteitä ja lisätietoa. . . . .	43
Lisätietoa ja linkkejä mediakasvatukseen . . . . .	44

# JOHDANTO

Mainiot Mediaperheet -oppaan avulla järjestät hauskan mediakasvatustapahtuman!

Mainiot Mediaperheet -opas on suunnattu ammattikasvattajille päiväkodeissa ja kouluissa sekä muille lasten kanssa työskenteleville esimerkiksi kirjastoissa, museoissa tai järjestöissä. Opasta voivat hyödyntää yhtäläillä myös vanhemmat. Materiaalikonaisuus opastaa järjestämään Mainiot Mediaperheet -tilaisuuden ja antaa taustatietoa lasten ja kotien media-arjesta, koulun ja päiväkodin roolista ja mediakasvatuksesta kasvatuskumppanuuden hengessä. Mainiot Mediaperheet – tehtäväpankki löytyy Mediakasvatuskeskus Metkan kotisivuilta osoitteesta [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).

Mainiot Mediaperheet -toimintamallin tavoitteena on lisätä vanhempien ja ammattikasvattajien mediakasvatusvalmiuksia sekä auttaa löytämään ja hyödyntämään kotien, päiväkotien ja alakoulujen mediakasvatuksen tueksi julkaistuja aineistoja. Pyrkimyksenä on herättää vanhempien kiinnostus lasten mediakulttuuria ja median käyttöä kohtaan sekä antaa heille valmiuksia ohjata lasten turvallista median käyttöä.

Mainiot Mediaperheet -radan tehtävät kannustavat vanhempia tutustumaan lastensa mediankäyttöön, tutkimaan median mahdollisuuksia ja tuottamaan sisältöä yhdessä. Toiminnan toivotaan innostavan heitä viettämään aikaa lastensa kanssa median parissa. Mainiot Mediaperheet -tilaisuuden järjestäjinä voivat toimia esimerkiksi vanhemmat, koulun, päiväkodin tai vaikkapa kirjaston henkilökunta tai mikä tahansa lasten ja perheiden kanssa työskentelevä taho. Yhteistyö on voimaa!

Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittaman materiaalikokonaisuuden ovat tuottaneet yhteistyössä Mediakasvatuskeskus Metka, Mannerheimin Lastensuojeluliitto ja Suomen Vanhempainliitto.

# KOTIEN MEDIAKASVATUSARKKI

Mediakasvatus on tavallista arjessa elämistä yhdessä oppien, mediaa järkevästi käyttäen ja sitä kyseenalaistaen. Vanhemmat ohjaavat arkista median käyttöä, asettavat yhdessä lapsen kanssa rajoja ja sääntöjä ja toimivat esimerkkinä.

Iän karttuessa omat valinnat, määräysvalta ja osallistuminen median parissa lisääntyvät. Tavoitteena on edetä askel askeleelta rajoituksesta kohti itsekontrollia. Matkalla on paljon harjoiteltavaa. Siinä lapsi tarvitsee aikuisen apua. Keskeistä on aikuisen oman mediankäytön antama malli. Myös vanhempien sisarusten tapa käyttää mediaa ja heidän mediamakunsa ohjaavat pienempien sisarusten polkua median parissa.

Olennaista on, että aikuinen antaa aikaa ja paneutuu lapsen mediankäyttöön ja lasten mediakulttuuriin sekä heittäytyy rohkeasti kokeilemaan ja osallistumaan yhdessä.

Tutustumalla lapsen media-arkeen voi ymmärtää paremmin lapsen leikkejä ja kokemuksia, hänen käyttämäänsä kieltä, esittämiään toiveita ja tekemiään valintoja. Yhdessä kokiensa ja jakaen voi löytää yhteisen harrastuksen ja innostua itsekin.

## Median käyttö on osa lapsen arkea

Media on luonnollinen osa lapsen arkea. Sen parissa viihdytään, ollaan yhdessä ja hankitaan tietoa itseä kiinnostavista asioista. Mediasta poimitaan aineksia maailmankuvan rakentamiseen ja peilataan omaa kasvua. Pienimmille tutuimpia medioita ovat kuva- ja satukirjat, television lastenohjelmat ja musiikki. Vähitellen kiinnostutaan myös sarjakuvista, lasten- ja harrastelehdistä, tietokone- ja konsolipeleistä. Kirjat kuuluvat myös koululaisien arkeen niin aikuisen lukemina kuin itse luettuina. Koulun alettua mediamaku ja -tarjonta monipuolistuvat. Esimerkiksi televisionkatselussa kiinnostus laajenee lastenohjelmien lisäksi muun

muassa tosi-tv-, visailu- ja luonto-ohjelmiin sekä varhaisnuorille suunnattuihin ohjelmiin.

Suuri osa suomalaislapsista saa kännykän koulun alkaessa. Kännykkä on nykyään enemmän ajanvietemedia kuin pelkkä puhelin. Lapset ottavat ennakkoluulottomasti käyttöön puhelimen peli-, tekstiviesti- ja muut toiminnot. Puhelimen ja sen eri toimintojen oikeaoppista käyttöä onkin tärkeä harjoitella yhdessä, jotta lapsi tietäisi miten toimia eri tilanteissa ja mikä on hyvien tapojen mukaista ja sallittua.

Internet on toimintaympäristö, jota ”kaikki” käyttävät. Netin mahdollisuuksiin aletaan tutustua jo esikouluiässä. Nuorimmilla internetin suosikkisivustoja ovat lastenohjelmien sivut. Vähän vanhemmat puolestaan kiinnostuvat erilaisista pelisivuista sekä yhteisöpalvelujen ja pelisivustojen välimuodoista. Lisäksi tietokoneella saatetaan katsoa videoita, tehdä koulutöitä tai lukea sähköpostia.

Median sosiaalinen merkitys lapsille on merkittävä. Mediasisällöt ovat paitsi keskustelun aihe, mutta ne luovat myös sisältöä leikkeihin. Niiden äärellä vietetään aikaa kavereiden ja perheenjäsenten kanssa. Parhaimmillaan median käyttö voi olla perheen yhteistä ajanvietettä, jossa luodaan mallia median käytölle, viihdytään, vaihdetaan mielipiteitä ja ollaan yhdessä.

## Tietoa ikärajoista

Aikuisen velvollisuus ja vastuu on suojella lasta hänen kehitystasolleen liian rankoilta mediasisällöiltä. Elokuville, tv-ohjelmille ja peleille asetetut ikäraajat helpottavat turvallisten ohjelmien valintaa. Ikäraja on varoitus siitä, että ohjelma sisältää lapsen kehitykselle haitallista sisältöä, kuten seksiä, väkivaltaa, huumeiden käyttöä, ahdistusta aiheuttavaa tai muuta näihin verrattavaa aineistoa. Myös tietokonepelien ikäraajat kertovat haitallisesta sisällöstä, eivät pelin vaikeusasteesta. Ikäraajat perustuvat kehityspsykologiaan. Tietyn ikäinen lapsi on kehityksessään tasolla, jolloin tietyt mediasisällöt saattavat olla haitallisia lapsen kehitykselle.

Vuoden 2012 alusta otettiin käyttöön uudet ikäraajat ja sisältösymbolit. Uudet ikäraajat ovat S eli sallittu kaikenikäisille (ruotsiksi T

eli tilläten), 7, 12, 16 ja 18. Samat ikäraajat koskevat nyt myös televisiossa esitettäviä elokuvia, muita ohjelmia ja pelejä. Kotimaisilla tv-kanavilla noudatetaan niin sanottuja vedenjakajia, eli esimerkiksi alle 18-vuotiaille sopimattomia ohjelmia ei esitetä ennen kello 23. Sisältösymbolit kertovat tärkeimmät syyt, joiden takia ohjelma on saanut tietyn ikärajan.

Jos jonkin ohjelman ikäraja tuntuu väärältä, kuka tahansa voi antaa siitä palautetta Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksen verkkopalvelussa ([www.meku.fi](http://www.meku.fi)). Verkkopalvelussa on elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien ikäraajat sekä hyödyllistä lisätietoa ohjelmista ja turvallisesta median käytöstä.

## Tutustu mediaan yhdessä lapsen kanssa

Vaikka esikouluikäinen lapsi alkaa erottaa toden ja tarun, mediaesitykset tempaavat helposti mukaansa. Tarinat voivat tuntua todelta ja herättää tunteita. Aikuista tarvitaan emotionaaliseksi turvaksi ja keskustelemaan mediaesityksessä käsitellyistä asioista ja niiden herättämistä tunteista. Lapsen kanssa kannattaa tarkastella monipuolisesti eri medioita ja niiden sisältöjä, myös mainontaa ja sen pyrkimyksiä.

Kouluiän lähestyessä lasta alkavat kiinnostaa leikin ohella entistä tiedollisemmat asiat. Mediasta saadaan ja haetaan tietoa. Lukutaito mahdollistaa uusiin mediasisältöihin tutustumisen. Aikuisen on hyvä huomioida, että lukutaidon myötä lapsi löytää entistä helpommin myös aikuisille suunnattuja mediasisältöjä. Vaikeista teemoista on tärkeää keskustella lapsen kanssa.

Kun kouluikäinen alkaa viettää aiempaa enemmän aikaa kotona ilman vanhempia, korostuvat median käytöstä yhteisesti laaditut säännöt. On hyvä muistaa, että taito ymmärtää mediaa ja sen sisältöjä ei kehity itsestään laitteiden käyttötaidon myötä. Tulkintataitojen kehitys vaatii sekä aikaa että aikuisen tukea ja läsnäoloa. Aikuista tarvitaan ohjaamaan kriittiseen median tarkasteluun ja herättämään keskustelua oikeasta ja väärästä. Esimerkiksi lapsen moraalinen kehitys on kouluiässä vaiheessa, jossa yleinen hyväksyntä määrittelee kielletyn ja sallitun rajat.

## Kasvattajan vinkit

- Vanhempien mielenkiinto ja osallistuminen kertoo lapselle, että hän on rakastettu ja että aikuinen arvostaa lapsen tekemisiä, myös median parissa tapahtuvaa.
- Lue, pelaa, katso ja kuuntele yhdessä lapsen kanssa. Vinkkaa lapselle kiinnostavista sisällöistä ja kannusta monipuoliseen median käyttöön.
- Tutustu internetiin yhdessä lapsen kanssa. Sopivat sivut voitte tallentaa suosikkilistalle.
- Kannusta lasta tuottamaan mediaa itse. Harjoitelkaa yhdessä medialaitteiden turvallista käyttöä. Kodin medialaitteet kannattaa mahdollisuuksien mukaan sijoittaa yhteisiin tiloihin.
- Suojaa lasta aikuisten asioilta ja huuilta. Etsi aikaa yhteisille keskusteluille.
- Kannusta yhdessä olemiseen kavereiden kanssa ja ulkoleikkeihin. Hyvät sosiaaliset taidot suojaavat myöhemmiltä ongelmilta, muun muassa mediariippuvuuksilta.
- Sovi lapsen kanssa internetin ja kännykän käytöstä ja siitä, että nettiä käytetään vain vanhempien ollessa kotona. Pohdi, tarvitaanko perheessänne esto-ohjelmia tai omia käyttäjäprofileja rajaamaan tietokoneen ja internetin käyttöä.
- Harjoitelkaa kännykän käyttöä, tallentakaa siihen tärkeiden aikuisten numerot ja opetelkaa hätäpuhelun soittaminen.
- Ole kiinnostunut myös kavereiden luona tapahtuvasta median käytöstä. Toisinaan perheiden yhteiset pelisäännöt voivat auttaa.
- Perekdy ikärajoihin ja huolehdi niiden noudattamisesta sekä kuvaohjelmien, verkkosivustojen että pelien osalta.
- Ole itse esimerkillinen, aktiivinen ja valikoiva malli median käyttäjänä.



# KASVATUKUMPPANUUS

Kasvatuskumppanuus on kasvatusyhteistyötä, jonka tasavertaisina osapuolina ovat lasten vanhemmat ja päiväkodin tai koulun henkilöstö. Se on tietoista ja sitoutunutta toimintaa lapsen kasvun, kehityksen ja oppimisen tukemiseksi sekä turvallisuuden ja hyvinvoinnin lisäämiseksi. Kasvatuskumppanuudessa henkilöstön ja vanhempien osin erilaiset tiedot ja taidot toimia lapsen kanssa yhdistyvät lapsen hyvinvointia vahvistavalla tavalla. Vastuu kodin kanssa tehtävän yhteistyön kehittämisestä on varhaiskasvatuksen ja esi- tai perusopetuksen järjestäjällä.

Tavoitteena on, että lapsi tulee kokonaisvaltaisesti kuulluksi, nähdyksi, ymmärretyksi ja tuetuksi. Kasvatuskumppanuus toteutuu päivittäisissä kohtaamisissa, lapsikohtaisissa keskusteluissa sekä vanhempainilloissa.

## Koulu ja päiväkotiki mediakasvatuskumppanina

Vanhemmat saavat apua ja tukea kasvatusasioihin – myös mediaan ja mediakasvatukseen – päiväkodista ja koululta. Koulu ja päiväkotiki jakavat ajankohtaista tietoa ja materiaalia, joka liittyy lapsen ikä- ja kehitystasoon, median käyttöön ja mediakasvatukseen.

Vanhempien ja henkilökunnan päivittäiset kohtaamiset eivät välttämättä riitä kaiken tarvittavan tiedon välittämiseen. Median välityksellä – tekstiviesteillä, sähköposteilla, blogeilla, puheluilla ja verkkosivuilla – voidaan lisätä ja helpottaa yhteydenpitoa ja tiedottamista päivittäisten kohtaamisten lisäksi. Mediavälineiden ja -sisältöjen avulla, esimerkiksi kuvin, äänittein ja videoin, voidaan tehdä lapsen toimintaa ja ajattelua näkyväksi. Media voi tehostaa tiedon ja osaamisen jakamisen päiväkodin, kodin ja perheiden välillä ja ottaa vanhemmat mukaan päiväkodin ja koulun arkeen ja juhlaan. Median avulla on mahdollista edistää myös perheiden välistä tutustumista. Päiväkotiki tai koulu mahdollistaa vuoropuhelun mediakasvatuksellisista kysymyksistä perheiden välillä.

Tarvittaessa voidaan luoda yhteisiä median käytön sääntöjä, helpottaa vanhempien mediakasvatustehtävää ja vähentää ”Kun kaikki muutkin saa!” -lauseen tehoa.

Mainiot Mediaperheet -toimintamalli on yksi kasvatuskumppanuuden väline, jolla voidaan vahvistaa kodin ja päiväkodin tai koulun yhteistyötä, tukea koteja mediakasvatustehtävässä, löytää lasten ja vanhempien yhteistä aikaa ja perheille tutustumismahdollisuuksia.

# NÄIN JÄRJESTÄN MAINIOT MEDIAPERHEET -TILAISUUDEN

Mainiot Mediaperheet -tilaisuuden järjestämisessä aktiivinen rooli voi olla yhtäläillä vanhemmilla tai vanhempainyhdistyksellä kuin koulun, päiväkodin tai esimerkiksi perheleirin järjestäjällä, kirjaston tai museon henkilökunnalla. Mainiot Mediaperheet -tilaisuus voi olla osa jotakin muuta tilaisuutta tai oma tapahtumansa. Tilaisuus voi esimerkiksi olla yhden luokan oma tai sen voi järjestää yhteistyössä useamman koulun kanssa. Mainiot Mediaperheet kannustaa myös yhteistyöhön eri tahojen kuten koulun, päiväkodin, kirjaston ja esimerkiksi vanhempainyhdistyksen välillä.

Tehtävärata voidaan toteuttaa esimerkiksi koululla, päiväkodissa tai kirjastossa. Sopiva tila on vaikkapa liikuntasali ja käytävätila tai käytävä ja muutama luokkahuone. Miten paljon tilaa tai eri tiloja tarvitaan, riippuu osallistujamäärästä. Muistakaa että hauskan tapahtuman voi järjestää myös ulkona!

## Mitä Mainiot Mediaperheet -tehtäväpankki sisältää?

Mainiot Mediaperheet -tehtävät kannustavat vanhempia tutkimaan median mahdollisuuksia ja tuottamaan sisältöä yhdessä lasten kanssa. Tehtävapistellä kuvataan, katsotaan, kuunnellaan, keskustellaan ja pelataan. Tarkoituksena on että vanhempi tutkii, pelaa, pohtii ja erityisesti pitää hauskaa yhdessä lapsen kanssa. Sekä lapset että aikuiset saavat pohtia sisältöjä ja tarttua laitteisiin. Lapset oppivat laitteiden käyttöä, kun saavat siihen mahdollisuuden – samalla oppivat myös vanhemmat. Esimerkiksi pelaaminen voi temmata mukaansa niin lapsen kuin aikuisen, ja kameraan saa tarttua kumpi tahansa toisen toimiessa apurina.

Mainiot Mediaperheet -tehtävärata voidaan toteuttaa omana tilaisuutena tai jonkin muun tapahtuman yhteydessä. Tilaisuuden luonteesta

riippuen kierrettävissä voi olla yksittäisiä tehtäväpisteitä tai koko rata.

Tehtävissä tutustutaan mediaan kahdentoista Mainion Media-perheen avustuksella. Kukin perhe edustaa tiettyä mediaa, ilmiöitä tai sisältöä, johon perheen nimikin viittaa. Perheen tehtäväpisteellä pureudutaan tehtävien avulla juuri kyseisten medioiden olennaisiin piirteisiin.

## Valitkaa osallistujille sopivat tehtävät

Ennen tilaisuutta valitaan osallistujajoukolle sopivat tehtävät rasteille. Toimintarataa ja Mainiot Mediaperheet -tehtäväpisteitä suunnitellaan ja mukaan tulevia Mediaperheitä valitessa kannattaa huomioida, mitkä mediasisällöt ja -ilmiöt ovat ajankohtaisia osallistujajoukolle: Mistä he ovat kiinnostuneita? Mitä asioita olisi hyvä herätellä pohtimaan? Mikä on epäselvää, ja mihin he saattavat tarvita lisäeväitä? Millaiset kysymykset askarruttavat lapsia? Entä vanhempia? Useimmat tehtävät ovat sellaisia, joiden suorittaminen sujuu perheiltä ilman apua. Näillä rasteilla perheet tutkivat mediaa omatoimisesti. Tapahtumissa on kuitenkin hyvä olla muutamia rastiapulaisia, jotka auttavat pulmatilanteissa. Rastiapulaisina voivat toimia sekä oppilaat että vanhemmat. Tehtäviä saa vapaasti muokata ja lisätä tehtäviä voi myös keksiä itse.

Mainiot Mediaperheet -tehtäväpankki löytyy Mediakasvatuskeskus Metkan kotisivuilta osoitteesta [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).

## Tapahtuman alustus ja purku

Tehtäväradan lisäksi tapahtumaan on mahdollista järjestää erillinen alustus ja purku kaikille osallistujille, sekä lapsille että aikuisille. Mainiot Mediaperheet -tilaisuuden alussa on hyvä kerrata tilaisuuden toimintaohjeet ja tehdä lyhyt gallup osallistujien keskuudessa. Voitte käyttää käytettävästä ajasta riippuen gallupväittämistä vain yhden tai kaksi tai kaikki väittämät. Lisäksi tilaisuuden loppuun on tehty muutamia väittämiä, joita voitte tilaisuuden luonteesta riippuen käyttää. Kannattaa huomioida, että jotkut väittämät ovat hieman vaikeampia kuin toiset,

joten haastavimmat väittämät kannattaa käyttää vain isompien 2-luokkalaisten oppilaiden kanssa.

### Toimintaohjeiden kertaus

1. Toimintaradalla on tarkoitus liikkua perheittäin.
2. Kaikki saavat osallistua toimintaan, myös huoltajat sekä nuoremmat ja vanhemmat sisarukset.
3. Rasteja ei tarvitse kiertää järjestyksessä. Kannattaa siirtyä mieluummin tyhjälle rastille, kuin jäädä jonottamaan.
4. Jokaisella rastilla on tarkoitus viettää noin kymmenen minuuttia. Älä siis jää tutustumaan rastiin liian pitkäksi aikaa, sillä tarkoitus on antaa useasta mediasta pieniä makupaloja.

### Väittämät tilaisuuden alkuun

Pyydä osallistujia nostamaan käsi tai menemään kyykkyyyn, jos he ovat väittämän kanssa samaa mieltä. Jos he ovat eri mieltä, kädet pidetään alhaalla tai pysytään paikallaan. Osallistujille voi myös tehdä esimerkiksi punaisia ja vihreitä kortteja, joita voi nostaa sen mukaan, ovatko osallistujat samaa vai eri mieltä.

Jokainen osallistuja vastaa oman näkemyksensä mukaan, ei siis vastata perheittäin. Vastausten jälkeen voi väittämien lausuja sanoa muutaman sanan aiheesta tai kysyä muutamia mielipiteitä osallistujilta. Useisiin väittämiin ei ole oikeita tai väriä vastauksia, tärkeintä on herättää keskustelua.

**VÄITTÄMÄ:** Perheeseen on hyvä tehdä säännöt mediankäytöstä, esimerkiksi siitä, kuinka paljon ”ruutu-aikaa” voi päivittäin olla.

Mediankäyttö on yksi eniten riitoja aiheuttavista asioista lapsiperheissä. Monissa perheissä on huomattu, että selkeät pelisäännöt vähentävät näitä riitoja. Yhdessä voidaan sopia muun muassa nettiystävien tapaamisesta ja medialaitteiden käytön aikarajoista. Myös sääntöjen rikkomisen seurauksista on hyvä

sopia etukäteen. Pelisäännöt pitää suhteuttaa lapsen ikään ja kehitystasoon. Sääntöjä on päivitettävä lapsen kasvaessa.

#### **ESIMERKKEJÄ PERHEIDEN PELISÄÄNNÖISTÄ**

- Nettiä saa käyttää vain, kun aikuisia on kotona.
- Medialaitteita saa käyttää yhtä kauan kuin on ulkoillut, leikkinyt muita leikkejä tai harjoitellut soittoläksyä.
- Kännykässä on saldoraja ja palveluestot.
- Nettipalveluihin rekisteröitymiseen kysytään vanhempien lupa.
- Kouluiltoina televisio ja tietokone laitetaan kiinni sovittuun aikaan.

#### **VÄITTÄMÄ: Kaikkien perheenjäsenten tulee noudattaa yhteisiä pelisääntöjä.**

On hyvä tehdä perheen pelisäännöt, mutta täytyy myös muistaa, että aikuisilla voi olla eri säännöt. Pienen lapsen voi olla helpompi noudattaa omia sääntöjään, jos hän tietää, että aikuisellakin on sääntöjä, vaikka ne olisivat erilaiset kuin lapsella.

#### **VÄITTÄMÄ: Lasten pitäisi saada katsoa enemmän telkkaria tai pelata enemmän konsolipelejä kuin vanhemmat antavat.**

Jokainen vanhempi tuntee oman lapsensa parhaiten ja tietää, kuinka paljon pelaamista, television katsomista tai muuta median kuluttamista lapsi tarvitsee tai sietää. Jokainen lapsi on yksilö: yksi pystyy pelaamaan 30 minuuttia, toinen taas on saanut tarpeekseen jo 10 minuutin jälkeen. Rajat on joka tapauksessa hyvä luoda ja muistaa, että ennen nukkumaan menoa tulisi jättää aikaa myös rauhoittumiselle ja iltatoimille.

#### **VÄITTÄMÄ: Kavereilla on vähemmän sääntöjä esimerkiksi pelien pelamiseen liittyen.**

Kannattaa sopia yhteisistä pelisäännöistä naapureiden ja kavერიpiirin kesken. Asia voidaan ottaa esille myös esimerkiksi vanhempainillassa. Saattaa olla niin, että kaikki vanhemmat eivät edes ole huomanneet, että kotona on lapsille sopimattomia elokuvia tai pelejä.

Moni kasvattaja kuulee lapseltaan olevansa se ainoa tiukkis, joka ei salli hurjia mediasisältöjä, mutta kasvatusvastuun kantaminen tarkoittaa joskus myös tiukkioksena oloa. Kasvatustehtävään kuuluu tämä perusasetelma, jonka varaan perusturva rakentuu: vanhemman tehtävä on asettaa rajoja ja lapsen ”tehtävä” on uhmata niitä. Jos rajoja ei olisi, lapsi olisi turvaton ja joutuisi kantamaan liian suuren vastuun.

**VÄITTÄMÄ: Vanhemmat saavat lukea lapsen puhelimesta tekstiviestit ilman lupaa.**

Toisen puhelimesta tekstiviestien lukeminen tai esimerkiksi sähköpostin lukeminen luetaan yksityisyyden loukkaukseksi. On hyvin tärkeää, että kenenkään viestejä ei lueta ilman lupaa, mutta pyydettyä lapsi olisi valmis näyttämään viestinsä vanhemmilleen.

**VÄITTÄMÄ: Salasanan esimerkiksi suosikkipeleinsä tai sähköpostiinsa voi kertoa parhaimmalle ystävälle.**

Salasana kannattaa aina pitää vaan omana tietona. Jos on vaarana, että voi unohtaa salasanan, voi sen kertoa omille vanhemmilleen. Salasanan kertominen kaverille ei ole luottamuksen osoitus tai kaveruuden merkki. Salasana on kuin alushousut: sitä ei kannata jakaa kaverin kanssa, sitä ei pidetä näkyvillä ja se vaihdetaan tarpeeksi usein.

**VÄITTÄMÄ: Pelien ja elokuvien ikäraajat on tehty lasten kiusaksi.**

Suomessa tarjottavat eli myytävät, esitettävät ja vuokrattavat elokuvat, televisio-ohjelmat ja digitaaliset pelit on merkittävä ikärajalla ja sisältösymboleilla. Ikäraajat eivät ole suosituksia. Kaikille sallittu ohjelma ei siis aina tarkoita lastenohjelmaa, vaan ikäraja on varoitus ohjelman tai pelin mahdollisesta haitallisuudesta lapselle. Ikärajoja ei ole tehty lapsen kiusaksi, vaan suojelemaan lasta sellaisilta sisällöiltä, joita lapsi ei vielä ymmärrä.

Sisältösymbolit puolestaan kertovat, minkälaisien lapsille haitallisiksi arvioitujen sisältöjen vuoksi ohjelmalla on kaikille

sallittua korkeampi ikäraja. Symbolit auttavat huoltajia valitsemaan lapsilleen sopivia ohjelmia ja pelejä.

**VÄITTÄMÄ: Kirjoissa on hurjempia tarinoita kuin elokuvissa.**

Suullisen sadun tai tarinan kuulija voi kuvitella sadun mielessään niin hurjaksi kuin uskaltaa. Koska hän ei näe valmiiksi kuvitettua tarinaa, hän voi mielikuvituksessaan säädellä tarinan hurjuutta. Filmattu tarina tulee samanlaisena kaikkien silmille riippumatta kehitystasosta. Oliot voivat olla paljon pelottavampia kuin lapsen oma mielikuvitus pystyisi kuvittelemaan, joten kuvallinen tarina voi olla voimakkaampi kuin kerrottu. Vanhempi voi sitä paitsi säädellä hieman sadun yksityiskohtien pelottavuutta lapsen kehitystason mukaan.

**VÄITTÄMÄ: Jokainen ekaluokkalainen tarvitsee kännykän.**

Toiset kokevat kännykän hyvin tarpeelliseksi. Kännykkä luo turvallisuuden tunnetta, sillä lapsi voi aina saada yhteyden vanhempiinsa. Toiset taas pärjäävät mainiosti ilman, kun vanhemmat ja lapset ovat sovittuihin aikoihin sovitussa paikoissa.

Kun pohditaan oman kännykän hankintaa lapselle, pitää miettiä, millaiseen käyttöön sitä tarvitaan. Jos lapsen tulee vain tavoittaa vanhemmat ja päinvastoin, kallis minitietokone vastaa perheen tarpeisiin huomattavasti paremmin kuin yksinkertainen perusmalli. Harva lapsi tarvitsee kännykkäänsä nettiyhteyttä, jonka käyttöä vanhempien on hyvin vaikea valvoa. Henkilökohtaisen puhelimen tarpeellisuuden aina mukana kulkevana esineenä voi kyseenalaistaa. Voisiko perheen lapsilla olla sen sijaan yhteisenä ”kotipuhelimenä” kännykkä, joka viedään pois kotoa vain poikkeustapauksissa?

**VÄITTÄMÄ: Peleistä oppii tärkeitä asioita.**

Peleissä on monia hyviä puolia, joista saamme kaikki nauttia, kunhan toimimme oikein. Kielitaidon kehittyminen, avaruudellinen hahmottaminen ja kyky tuottaa tekstiä ovat muutamia hyviä puolia, joita pelaaminen voi tuottaa. Täytyy myös muistaa,



että kaikki pelaaminen ei ole hyvästä, joten sääntöjen tekeminen on ensiarvoisen tärkeää.

## Väittämät tilaisuuden loppuun

Osallistujat voivat ilmaista mielipiteensä esimerkiksi nostamalla käntensä tai istumalla kyykkyy. Kantansa voi ilmaista myös esimerkiksi nostamalla punaisen tai vihreän kortin. Perheiden ei tarvitse olla samaa mieltä; jokainen osallistuja vastaa oman ajatuksensa mukaan.

**VÄITTÄMÄ:** *Opin tänään jotain uutta mediankäytöstä.*

**VÄITTÄMÄ:** *Uskon, että mediasta löytyy paljon hyviä puolia.*

**VÄITTÄMÄ:** *Voimme perheen kesken pitää hauskaa median parissa.*

**VÄITTÄMÄ:** *Meillä oli tänään hauskaa Mainiot Mediaperheet -toimintaradalla.*

**VÄITTÄMÄ:** *Meidän perhe on Mainio Mediaperhe!*

Tilaisuuden loppuksi on hyvä mainita, mistä löytyy lisätietoa mediakasvatukseen ja muun kasvatukseen tueksi.

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

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

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

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

## Mainiot Mediaperheet -tilaisuutta järjestävän muistilista

- Tutustukaa Mainiot Mediaperheet -materiaalikonaisuuteen, tehtäviin ja tapahtuman järjestämisohjeisiin.
- Suunnitelkaa toimintarata. Valitkaa tehtävät ja tulostakaa ne rasteille. Tehtävät löytyvät Mediakasvatuskeskus Metkan kotisivuilta osoitteesta [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).
- Sopikaa yhteistyöstä osallistuvien tahojen kanssa ja valitkaa sopiva ajankohta. Ajankohdan valinnassa on tärkeä huolehtia, että myös lasten vanhemmat pääsevät osallistumaan.
- Tehkää tarkka työnjako ja sopikaa vastuualueista.
- Sopikaa tapahtuman tiedottamisesta ja perheiden innostamisesta. Ottakaa lapset mukaan tiedotuskampanjaan. Aloittakaa tiedottaminen hyvissä ajoin. Kouluikäisille ja heidän vanhemmilleen suunnatusta tapahtumasta kannattaa tiedottaa yhdessä koulun kanssa käyttäen reppupostia ja sähköisiä kanavia kuten Wilmaa tai Helmeä.
- Päätäkää muista etukäteisjärjestelyistä kuten tilojen varauksesta, laitteista ja tarvittavista materiaaleista ja yhteistyökumppaneista.
- Hahmotelkaa järjestelyt tapahtumapaikalla eli toimintaradan pystyttäminen, tervetuliaissanat ja toimintaohjeet sekä mahdollisten rastiapulaisten toiminta.
- Ottakaa lapset mukaan tapahtumajärjestelyihin.

# TUTUSTU MAINIOIHIN MEDIAPERHEISIIN

Kaksitoista Mainiota Mediaperhettä innostaa perheitä tutustumaan monipuolisesti eri medioihin, sisältöihin ja ilmiöihin.

**PERHE KEIMILÄ** on kiinnostunut peleistä ja pelikulttuurista. Se kannustaa perheitä nauttimaan peleistä ja kokeilemaan pelaamista porukalla. Perhe muistuttaa myös seikoista, joilla voidaan varmistua pelaamisen turvallisuudesta ja lapsen hyvinvoinnista.

**PERHE STOORI** pitää tarinoista. Perhettä kiinnostaa myös, millä tavoin tarinat ja kertomukset rakentuvat: miten jännitys saadaan kihelmöimään tai huumori kukkimaan. Se muistuttaa kertomisen ja kertomusten merkityksellisyydestä kaikenikäisille.

**PERHE MOBIILI** tuntee kännykät paremmin kuin omat taskunsa. Kaikenlaiset muutkin mukana kuljetettavat mobiililaitteet ja niillä tapahtuva toiminta on heidän erikoisalaansa.

**PERHE MUUVINEN** on jatkuvassa liikkeessä. Muuviset jaksavat loputtomiin hämmästellä, miten kuva saadaan elämään ja mistä syntyy elokuvan lumo. Vaikka perheenjäsenet ovatkin kaikkiruokaisia makutottumuksiltaan, ikärajojen ja ohjelmien sisällön suhteen he ovat kuitenkin tarkkoja.

**PERHE SAUNDILA** on kaiken aikaa korvat höröllä, jotta yksikään kiinnostava ääni ei livahtaisi ohi korvien. He innostuvat kaikenlaisista äänistä yhtälailla kuin hiljaisuudesta. Ja osaavat tarvittaessa pitää myös itse ääntä.

**PERHE KÄÄKLE** on erikoistunut internetiin, langattomaan ja langalliseen verkkoon sekä kaikenlaiseen sosiaaliseen elämään niiden välityksellä. He tuntevat netiketit ja sosiaalisen median säännöt ja auttavat mielellään muitakin niiden kanssa.

**PERHE POTRETTI** on erittäin kiinnostunut kuvista. He tekevät ja ottavat kuvia, muokkaavat ja jakavat niitä. Erityisesti he pitävät kuvien tutkimisesta.

**PERHE PRINTTILÄ** nauttii lukemisesta. Kodin seinät on vuorattu kirjahyllyin, ja pöytiä koristavat korkeat lehtipinot. Perheen yhteiset lukuhetket ovat kaikkien suosikkipuuhaa.

**PERHE PELI-SÄÄNTÖ** muistuttaa turvallisesta median käytöstä ja yhteisten sopimusten tärkeydestä kotirauhan säilymiseksi. He pitävät kiinni peliajoista ja ikärajoista ja nauttivat yhdessä tekemisestä.

**PERHE O'SALLINEN** osallistuu ja vaikuttaa. He haluavat ottaa kantaa, ilmaista mielipiteensä ja tehdä toisin. He houkuttelevat tutut ja tuntemattomat mukaan osallistumaan.

**PERHE WIKILÄ** on tiedonjanoinen. Koko perheen voimin he etsivät, tuottavat, jakavat ja muokkaavat tietoa. Heidän lempikysymyksensä on ”miksi?”.

**PERHE SHOPPALA** rakastaa shoppailua, muttei osta sikaa säkissä. Tämä valveutunut kuluttajaperhe pyrkii tekemään järkeviä, eettisesti kestäviä valintoja ja osaa tarkastella mainosten antamaa tietoa kriittisesti.

**TEHTÄVÄPANKKI**

# PERHE KEIMILÄ

## Pelit, pelikulttuuri ja turvallinen pelaaminen

Pelit ovat erityisen vetovoimaisia medioita. Niille on luonteenomaista interaktiivisuus ja eri aisteja yhdistävä toiminta. Pelit, joiden kulkuun lapsi itse vaikuttaa ja osallistuu, imaisevat tehokkaasti mukaansa.

Pelejä voi pelata erilaisilla ruuduilla. Tietokoneella pelattavia pelejä ovat esimerkiksi PC-pelit ja lukuisat internetissä tarjolla olevat peliympäristöt sekä tietokoneelle ladattavat pelit. Lisäksi on olemassa konsolipelejä, ja myös kännykällä voi pelata monenlaisia pelejä.

Pelaamisessa merkitykselliseksi voi nousta pelaamiseen liittyvä sosiaalinen kokemus, osallisuus ja osallistuminen sekä sen kaltaisen toiminnan kautta karttavat taidot toimia yhdessä. Peleihin kietoutuvat tarinat ja leikillisuus saattavat imaista mukaan niin lapsen kuin aikuisenkin. Pelien tiedollinen anti voi myös haastaa ja tuottaa oppimisen kokemuksia.

Mainiot Mediaperheet -toimintaradalla aikuiset pääsevät kokeilemaan, voiko peli innostaa paitsi viihtymään myös oppimaan asioita nautinnollisesti ja testaamaan omia rajoja turvallisesti yhdessä lapsen kanssa.

Peliaiheisilla rasteilla vanhemmat saavat vinkkejä, miten kannustaa, ohjata ja asettaa rajoja lapsen pelaamiseen.

## Tehtävät

### MEIDÄN PERHEEN PELIHAHMO

#### VÄLINEET

Kyniä, värikyniä, esimerkiksi A4-kokoisia paperiarkkeja, seinätillaa valmiiden töiden ripustusta varten.

## OHJE

Suunnitelkaa perheenne oma pelihahmo.

1. Taivata paperiliuska kolmeen suunnilleen yhtä suureen osaan.
2. Yksi ryhmästä piirtää liuskan yläpään taitokseen pelihahmolle päähän. Kaulaosaa kannattaa piirtää niin, että se näkyy hieman myös keskimmäisen taitoksen yläosassa, jotta seuraavan piirtäjän on helpompi jatkaa kuvaa. Taivata pääosa piiloon liuskan taakse. Muut eivät saa nähdä piirrosta vielä tässä vaiheessa.
3. Seuraava perheenjäsen jatkaa piirrosta. Hän piirtää hahmolle keskivartalon niin, että piirroksen alareuna näkyy hieman alimman taitoksen yläreunassa.
4. Seuraava perheenjäsen jatkaa piirrosta. Hän piirtää hahmolle vartalon alaosan.
5. Avata taitokset, ja uusi pelihahmonne on syntynyt! Keksikää hahmolle nimi ja ideoikaa, millaisessa peliympäristössä pelihahmonne voisi toimia. Mitä ominaisuuksia sillä on?
6. Ripustakaa pelihahmonne seinälle muiden pelihahmojen joukkoon. Katselkaa toisten pelihahmoja. Mitä hauskaa niissä on? Muistuttaako hahmonne jotakin olemassa olevaa pelihahmoa? Onko hahmollanne yhtäläisyyksiä muiden piirtämiin hahmoihin?

Lisää tehtäviä löydät Mainiot Mediaerheet osuudesta Mediakasvatuskeskus

Metkan kotisivuilta osoitteesta: [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).



# PERHE STOORI

## Tarinat ja kertomukset

Tarinat ovat oppimisen ja ymmärtämisen työkaluja. Niillä jäsenellään ja käsitellään omia kokemuksia ja tietoa. Tarinoita on kerrottu, kuvattu, kuunneltu ja katseltu vuosituhansia. Välineet tarinoiden kerrotaan ovat vaihtuneet ja lisääntyneet, mutta tarinan rakennusaineet ja viehätys ovat säilyneet.

Kertoja voi tarinaa kertoessaan säädellä sadun yksityiskohtien pelottavuutta lapsen kehitystason mukaan. Toisin kuin kuvitetun tarinan tai elokuvan katsoja suullisen sadun tai tarinan kuulija voi kuvitella sadun mielessään juuri niin hauskaksi tai hurjaksi kuin haluaa tai uskaltaa. Tarinankerronta jättää tilaa mielikuvittelulle.



## Tehtävät

### ESINEET TARINAKSI

### VÄLINEET

Esineitä, leluja, pikkutavaroita tai leluhahmoja, vähintään kolme kappaletta.

### OHJE

- Valitkaa kolme esinettä ja asetelkaa ne pöydälle eteenne. Keksikää yhdessä tarina, johon pöydällä olevat esineet liittyvät. Kertokaa tarinaa vuorotellen. Voitte aloittaa tarinan sanoilla ”Olipa kerran...”.
- Miten valitsemanne hahmot kuljettavat tarinaa eteenpäin?
- Mitä juonenkäänteitä tarinanne sisältäyty?
- Mikä on tarinanne huippukohta?
- Miten tarina päättyy?
- Halutessanne voitte kirjoittaa tarinan paperille tai voitte nauhoittaa tarinanne omalla kännykällä.



# PERHE MOBIILI

## Kännykkä ja muut mobiililaitteet

Mobiililaitteella tarkoitetaan laitteita, joilla pääsee tietoverkkoon ajasta ja paikasta riippumatta. Valikoima on laaja, ja uusia välineitä tulee markkinoille koko ajan: älypuhelimet, tabletit, kannettavat tietokoneet sekä laitteet, joiden ominaisuudet osittain hävittävät rajat laitteiden väliltä. Hyvä mobiililaitte kulkee kätevästi mukana, ja sen avulla on helppo työskennellä missä vain. Mobiililaitteet kehittyvät nopeasti ja lähestyvät koko ajan kannettavan tietokoneen ominaisuuksia.

Älypuhelimet mahdollistavat nopean, helpon ja valvomattoman pääsyn internetiin. Pienelle koululaiselle älypuhelin ei ole paras vaihtoehto ensimmäiseksi omaksi puhelimeksi, vaan ensin on tärkeä opetella verkon käyttöä turvallisesti kotikoneella vanhempien seurassa. Kännykän vastuullinen ja hyvät tavat huomioiva käyttö on taitolaji, jota on harjoiteltava. Myös aikuisen antaman esimerkin merkitys kannattaa pitää mielessä!

## Tehtävät

**”KUN ISKÄ JA ÄISKÄ KÄNNYKÄN OSTI...”**

– VANHEMPIEN ENSIMMÄISET KÄNNYKKÄKOKEMUKSET

### VÄLINEET

Rastilla voi olla vanhoja kännyköitä ja puhelimia tai kuvia niistä.

### OHJE

Kännyköitä ei ole ollut aina olemassa. Tällä rastilla lapset haastattelevat vanhempia näiden ensimmäisistä kännykkäkokemuksista.

- Minkälaista oli aika ennen kännykkää?
- Miten kaverit saatiin kiinni ja miten sovittiin treffit?

- Minkälainen oli vanhempasi ensimmäinen kännykkä ja mistä se ostettiin?
- Minkä ikäinen vanhempasi oli saadessaan ensimmäisen kännykkänsä?
- Mitä ominaisuuksia kännykässä oli tuolloin?
- Miten kännykkä muutti vanhempasi elämää?

Lisää tehtäviä löydät Mainiot Mediaperheet osuudesta  
Mediasvatuskeskus Metkan kotisivuilta osoitteesta: [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).



# PERHE MUUVINEN

## Liikkuva kuva, elokuva, televisio, turvalliset sisällöt ja niiden käsittely.

Liikkuvia kuvia, elokuvia, tv-ohjelmia, musiikkivideoita, mainoksia ja muita voidaan katsoa erilaisten medialaitteiden välityksellä. Elokuvatheaterissa valkokankaalta katsottu elokuva äänimaailmoineen voi olla voimakas, mieleenpainuva ja suositeltava kokemus, vaikka saman elokuvan voisikin katsoa kotisohvalla television, tietokoneen tai jopa kännykän ruudulta.

## Tehtävät

### PIIRROS ELÄVÄKSI

#### VÄLINEET

Tietokone, internet-yhteys ja Metkulan piirrosanimaatiotoiminto (<http://mediametka.fakiirimedia.net/metkula>) tai Ylen mediakompassin animaatiokone (<http://mediakompassi.yle.fi/o-3-luokkalaiset/kokeile-itse/animaatiokone>).

#### OHJE

Kokeilkaa piirrosanimaation tekemistä piirrosohjelman avulla. Piirtäkää ohjelmalla animaatoruutuun kuva. Lisätkää uusi ruutu ja jatkakaa piirrosta tähän. Piirtäkää niin monta ruutua kuin ehditte. Katselkaa animaationne.

Lisää tehtäviä löydät Mainiot Mediaperheet osuudesta

Mediakasvatuskeskus Metkan kotisivuilta

osoitteesta: [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).



# PERHE SAUNDILA

## Radio ja äänimaailma

Kuunteleminen ei ole automaattista, vaan kuuntelemaan opitaan! Elämme ääniympäristössä, johon emme välttämättä kiinnitä juurikaan huomiota ja jonka äänistä emme ole tietoisia. Emme myöskään kykene erittelemään ääniä kovin tarkasti, joten esimerkiksi elokuvaa katsoessa on täydennettävä epätarkkoja kuulohavaintoja omista kokemuksista syntyvillä mielikuvilla. Näin elokuvan vaikutus tehostuu entisestään.

Äänikerronta on puhetta, tehosteääniä, musiikkia ja hiljaisuutta. Nämä elementit voivat kuulua yhtä aikaa, vuorotellen tai vaikkapa tahdistetusti. Taito tunnistaa ja erotella äänikerronnan eri elementtejä kehittyy harjoittelemalla äänien havainnointia, tuottamista ja niistä keskustelua.

Radion ääreen on kokoonnuttu kuuntelemaan tarinoita, musiikkia ja tapahtumia maailmalta jo paljon ennen television keksimistä. Nykypäivänä radiota voi kuunnella perinteisen radiovastaanottimen lisäksi niin tietokoneelta kuin kännykästä, jolloin musiikki tulee erilaisista nettipalveluista.

## Tehtävät

### ÄÄNIMAISEMA YMPÄRILLÄMME

#### VÄLINEET

Tila, joka saa olla hälyinen, eli siellä saa kuulua erilaisia ääniä.

#### OHJE

Sulkekaa silmät ja keskittykää hetkeksi kuuntelemaan ympäristön ääniä. Kuunteluokion jälkeen keskustelkaa yhdessä kuulemistanne äänistä.

- Mitä ääniä kuulitte?
- Mistä lähteistä äänit tulivat?
- Miten luonnehtisitte kuultuja ääniä?
- Mitkä äänistä olivat voimakkaita, mitkä hiljaisia?
- Mistä äänistä piditte?
- Mistä ette pitäneet?

Lisää tehtäviä löydät Mainiot Mediaperheet osuudesta  
Mediakasvatuskeskus Metkan kotisivuilta osoitteesta: [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).



# PERHE KÄÄKLE

## Internet, sosiaalinen media ja turvallinen netin käyttö

Internetin käyttäminen voi olla viestintää, oppimista, viihtymistä, tiedon hakemista kiinnostavista aiheista tai sosiaalinen tapahtuma. Internet mahdollistaa tiedonhaun- ja tiedonvälityksen, kaupankäynnin ja asioiden hoitamisen, kommunikaation, eristäytymisen tai kuulumisen johonkin. Käyttäminen vaatii, ei niinkään teknisiä valmiuksia, vaan enemmänkin sisältöjen käsittelemisen taitoja – kykyä erottaa oikea ja väärä tieto ja toimia turvallisesti. Ei ole olemassa tiettyä ikärajaa, jonka jälkeen nämä taidot tulisivat ajankohtaisiksi, vaan ne ovat perustaitoja, joita on tärkeä harjoitella pienestä pitäen. Turvallinen ja hyvien tapojen mukainen käytös kuuluu sekä reaali-että verkkomaailmaan.

## Tehtävät

### MAINIO-CHAT

#### VÄLINEET

Paperiliuskoja, kyniä, teippiä tai sinitarraa paperiliuskojen ripustamiseen. Vaihtoehtoisesti liitutaulu ja liituja. Huom! Aloittakaa chat-keskustelu muutamalla esimerkkiviestillä.

#### OHJE

- Osallistukaa keskusteluun Mainio-chatissa.
- Keksikää oma käyttäjätunnus tai nimi.
- Lukekaa muiden kirjoittamat viestit ja jatkakaa chat-keskustelua kirjoittamalla oma viestinne paperiliuskalle.
- Aloittakaa viestinne nimimerkillä.

- Pohtikaa yhdessä, kuka on kirjoittanut muut viestit?
- Miten chatissa tulee käyttäytyä?
- Mitä chatissa ei saa tehdä?
- Miksi chatissa on kiva keskustella?

Lisää tehtäviä löydät Mainiot Mediaperheet osuudesta  
Mediakasvatuskeskus Metkan kotisivuilta osoitteesta: [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).



# PERHE POTRETTI

## Kuva ja valokuva

Elämme kuvien keskellä. Ympärillä vilisee uutiskuvia, taidekuvia, valokuvia, mainoskuvia, pilakuvia, sarjakuvia, kuvituskuvia, opaskuvia, julisteita, nettikuvia ynnä muita. Ne tiedottavat, viihdyttävät, ottavat kantaa, kertovat, tallentavat ja koristavat. Tuotamme myös itse kuvia. Omia kuvia voi julkaista helposti erilaisissa internetin kuvagallerioissa. Kuvat rakentavat lapsen käsitystä ympäröivästä todellisuudesta, mutta luovat pohjaa myös lapsen sisäisen maailman rikastumiselle, tunteiden ja kokemusten käsittelylle sekä mielikuvituksen kehittymiselle.

Kuva sisältää aina viestin, jota katsoja tulkitsee. Tulkintaan vaikuttavat katsojan kokemukset, tiedot, tunteet, arvot, normit ja asenteet. Kuvien katsomista ja tulkintaa säätelevät myös kulttuuriset normit, jotka ovat eri kulttuureissa erilaiset. Selviytyäksemme yhä monimutkaisemmassa kuvallisessa ympäristössämme, tarvitsemme kuvanlukutaitoa. Mediakasvatuksella pyritään vaikuttamaan kuvan tulkinnan ja kuvanlukutaidon kehittymiseen ja tekemään katselija tietoiseksi kuvan eri ulottuvuuksista ja siitä, miten kuvalla vaikutetaan. Kuvat sisältävät vakiintuneita kuvallisen esittämisen tapoja, jotka ovat kulttuurisidonnaisia. Nämä kuvan visuaaliset rakenteet, järjestykset ja merkitykset opitaan samaan tapaan kuin esimerkiksi kieli.

## Tehtävät

### KUMMALLISET KUVAKULMAT

#### VÄLINEET

Kamera tai kamerakännykkä, tuoli.



## OHJE

- Haluatko tulla kuvatuksi yläkulmasta vai alakulmasta? Minkälaisen ilmeen valitset kasvoillesi?
- Kuvatkaa vuorotellen toisenne joko yläkulmasta tai alakulmasta. Kun kuvaat yläkulmasta, kiipeä tuolille. Jos kuvaat alakulmasta, mene alas kyykkyy.
- Kuvattavana oleva puolestaan valitsee jonkin tunnetilan (esimerkiksi iloinen, surullinen, hauska, väsynyt, vihainen tai innokas), jota esittää kuvattavana ollessaan.
- Kun olette valinneet sekä tunnetilan että kuvakulman, ottakaa kuva. Vaihtakaa rooleja ja ottakaa vielä toinen kuva eri kuvakulmasta ja eri tunnetilasta.
- Katselkaa kuvia. Vertailkaa ylä- ja alakulmasta otettujen kuvien eroavaisuuksia? Miltä kohde näyttää, kun se on otettu yläkulmasta? Entä alakulmasta? Miten eri tunnetilat tulevat kuvasta esille?

Lisää tehtäviä löydät Mainiot Mediaperheet osuudesta

Mediakasvatuskeskus Metkan kotisivuilta osoitteesta: [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).



# PERHE PRINTTILÄ

## Aikakauslehti, sanomalehti ja kirjat

Aikakaus- ja sanomalehdistä saa ajankohtaista yleis- ja erityistietoa. Kirjat ja aikakauslehdet myös viihdyttävät. Lehtien erilaiset juttutyypit, graafit ja kuvitus opettavat monipuolista lukutaitoa. Pienillä lapsilla lukeminen keskittyykin juuri lehden tai kirjan visuaalisiin elementteihin, kuviin, väreihin, hahmoihin, kirjaimiin, merkkeihin ja yksittäisiin sanoihin.

Lukutottumukset syntyvät jo lapsena. Perheen median käytön perinteet ovat lapsen pääomaa myöhemmässä elämässä. Lukeva lapsi kasvaa lukevaksi aikuiseksi. Onkin hyvä miettiä, millaiset ovat aikuisen omat lukutottumukset ja mitä printtimedioita kotiin tulee.

## Tehtävät

### APUA, OLEMME LÖÖPISSÄ!



### VÄLINEET

Paperia, kyniä ja tusseja (mustia ja punaisia), valmiita lööppejä esimerkkeinä, seinätilaa lööppien ripustamista varten.

### OHJE

- Jos teidän perheenne esiintyisi lööpissä eli iltapäivälehtien mainosjulisteeissa tai etukannen otsikossa, millainen lööppi se olisi?
  - Keksikää yhdessä hauska lööppi, jonka aihepiiri liittyy johonkin perheenne henkilöihin tai hassuihin tapahtumiin.
  - Kirjoittakaa lööppi suurin kirjaimin paperille ja ripustakaa se esille.
- Voitte samalla pohtia kysymyksiä:
  - Missä olette nähneet lööppejä? Mitä lööpit yleensä käsittelevät? Ovatko lööpit todenmukaisia? Mihin niillä pyritään?

Lisää tehtäviä löydät Mainiot Mediaperheet osuudesta

Mediakasvatuskeskus Metkan kotisivuilta osoitteesta: [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).

## Lasten median käyttö ja turvallisuus

Aikuinen on aina vastuussa lapsen median käytöstä. Mitä pienempi lapsi on, sitä enemmän hän tarvitsee aikuisen apua ja huolenpitoa. Pyrkimyksenä on harjoitella vastuun ottamista pienin askelin rajoituksista kohti itsekontrollia.

Median käyttö on yksi eniten riitoja aiheuttavista asioista lapsiperheissä. Selkeillä perheen omilla pelisäännöillä on mahdollista vähentää näitä riitoja. Yhdessä voidaan sopia esimerkiksi medialaitteiden käytön aikarajoista. Media-aika voi olla sidoksissa piha- tai muissa leikeissä, harrastuksissa tai niiden harjoittelussa käytettyyn aikaan. Netin käytön säännöistä, esimerkiksi siitä, että nettiä käytetään vain aikuisen ollessa kotona tai että aikuiselta on kysyttävä lupa nettipalveluihin rekisteröityessä, on hyvä päättää yhdessä.

## Tehtävät

### TIETOKONEEN KÄYTTÖSOPIMUS

#### VÄLINEET

Kyniä, käyttösopimus pohjia tai paperia. Valmiita sopimus pohjia löytyy MLL:n kotisivuilta:

<http://www.mll.fi/vanhempainnetti/kattapidempaa/tyokalut/lapselle/>.

#### OHJE

Pohtikaa tietokoneen käyttöä kotona.

- Mihin käytätte tietokonetta ja kuinka paljon?
- Mihin aikaan päivästä käytätte tietokonetta?
- Mihin tietokone on sijoitettu?

- Kuinka suuri osa tietokoneen käytöstä on viihdekäyttöä, esimerkiksi pelaamista?
- Mitä muita käyttötarkoituksia tietokoneella on?
- Tehkää henkilökohtaiset tietokoneenkäytösopimukset. Sopimukseen voitte kirjata esimerkiksi päivittäisen käyttöajan, -paikan ja mihin konetta saa käyttää. Sopimuksen voi aloittaa vaikkapa näin: ”Minä lupaan käyttää tietokonetta seuraavilla tavoilla ”
- Tarkastakaa ja allekirjoittakaa sopimukset yhdessä!

Lisää tehtäviä löydät Mainiot Mediaperheet osuudesta  
Mediakasvatuskeskus Metkan kotisivuilta osoitteesta: [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).



# PERHE O'SALLINEN

## Vaikuttaminen ja osallisuus

Lapsen oikeus osallisuuteen kaikissa häntä koskevissa asioissa on suojattu lainsäädännöllä, joka perustuu Yhdistyneiden kansakuntien lapsen oikeuksien sopimuksen 12. artiklaan. Mahdollisuus olla osallisena ja mukana asioiden käsittelyssä itselle merkittävässä yhteisöissä on yksi kasvun ja kehityksen perusedellytys ja ratkaisevaa ihmisen identiteetin kehittymiselle.

Yhdessä olemista ja elämistä opitaan osallistumalla. Käsitteitä osallisuus ja osallistuminen käytetään toisinaan synonyymeinä. Osallisuudessa toiminnalla, osallistumisella ja mielipiteillä on osallistumisen lisäksi vaikutusta asioihin. Osallisuus antaa lapselle mahdollisuuden tulla kuulluksi ja tuottaa kokemuksen siitä, että hänen mielipiteitään arvostetaan. Ratkaisevaa on, että lapsi itse kokee tulleen kuulluksi ja voineensa vaikuttaa asioiden käsittelyyn.

Mediataidot ovat nykypäivän kansalaistaitoja. Toiminnallinen ja osallistava mediakasvatus edistää näiden taitojen kehittymistä. Osallistuminen, vaikuttaminen ja osallisuus alkavat lapsen läheltä tutuista ihmisistä, omasta perheestä, ryhmästä, luokasta, lähiympäristöstä, omasta kodista, pihasta, päiväkodista ja koulusta. Aikuinen, tarjoa osallistumisen ja osallisuuden tilanteita, ole herkkänä, kuuntele ja tartu tilaisuuksiin. Auta lasta näkymään ja kuulumaan!

## Tehtävät

### JOS MINÄ SAISIN PÄÄTTÄÄ...

#### VÄLINEET

Paperia ja kyniä, seinätilaa kiinnitystä varten tai pyykkinaru.

#### OHJE

- Mihin asioihin haluaisitte vaikuttaa ympäristössänne esimerkiksi esikoulussa, koulussa tai kirjastossa? Mitä koulun asioita haluaisit olla päättämässä?
- Jatkakaa lausetta: Jos minä saisin päättää, niin...
- Ripustakaa kirjoituksenne seinälle. Katselkaa, mitä muut ovat kirjoittaneet. Mitä asioita on nostettu esille? Ovatko ne tärkeitä? Olisiko päätöksiä mahdollista toteuttaa käytännössä? Mitä toimenpiteitä ne vaatisivat?

Lisää tehtäviä löydät Mainiot Mediaperheet osuudesta

Mediakasvatuskeskus Metkan kotisivuilta osoitteesta: [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).



## Tiedonhaku ja kriittisyys

Kriittinen medialukutaito on mediakasvatuksen päätavoite. Se on kykyä kysyä, kyseenalaistaa ja tehdä omia valintoja. Kriittisen medialukutaidon omaava osaa käyttää mediaa omien tarpeiden pohjalta ja kykenee osallistumaan.

Tiedonhaku on osa medialukutaitoa. Tietoa voi hakea eri tavoin ja moninaisista lähteistä. Nykypäivänä tiedon tuottajana voi toimia kuka tahansa. Puhutaan yhteisöllisestä tiedon rakentamisesta, jolloin tietoa tuotetaan yhdessä. Vapaasti kaikkien muokattavissa oleva verkkotietosanakirja Wikipedia on esimerkki tällaisesta hankkeesta.

Onnistuneen tiedonhaun ja hyvän ja käyttökelpoisen lähteen kriteerejä ovat muun muassa luotettavuus, puolueettomuus, kattavuus ja ajantasaisuus. Tiedonhaun onnistumisesta kertoo myös hakijan tyytyväisyys löytämäänsä tietoon.

## Tehtävät

### ARVAA MISSÄ OLEN PÄIVISIN?

#### VÄLINEET

Internet-yhteys ja tietokone.

#### OHJE

Vieraillaa lapsen koulun kotisivuilla. Etsikää sivu esimerkiksi Googlen avulla.

- Mitä tietoja löydätte koulusta?
- Löytyykö sivuilta kaikki tarpeellinen tieto?
- Ovatko koulun sivut mielestänne hyvät ja toimivat?
- Mitä sivuilta vielä puuttuu?

Seuraavaksi voitte vierailla vanhemman työpaikan kotisivuilla ja tutustua niihin. Mikä on sivuilla kiinnostavaa ja toimivaa? Pohtikaa lopuksi, miksi sivut ovat olemassa, mihin niitä tarvitaan.

Lisää tehtäviä löydät Mainiot Mediaperheet osuudesta  
Mediakasvatuskeskus Metkan kotisivuilta osoitteesta: [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).





# PERHE SHOPPALA

## Mainonta ja kaupallisuus

Mainontaa on lähes kaikkialla elinympäristössämme ja erityisesti mediassa. Keskivertokuluttajalle lähetetään joka päivä yli 3000 markkinointiviestiä. Niistä valtaosa jää huomaamatta informaatiotulvassa.

Mainonta rakentaa brändejä, synnyttää mielikuvia ja herättää mielipiteitä, tunteita ja keskustelua. Se luo roolimalleja, unelmia, trendejä ja käsityksiä todellisuudesta. Mainonnalla pyritään herättämään kuluttajan huomio ja saamaan hänet ostamaan jokin tuote tai palvelu.

Kaupallisuus on olennainen osa mediaa. Kriittinen ja vastuullinen median käyttäjä ymmärtää kaupallisen vaikuttamisen keinoja ja työkaluja. Viihteellisyys leimaa nykypäivän mediasisältöjä, joten aina ei ole helppo erottaa mainontaa tiedonvälityksestä ja median muista viesteistä. Mainonnan lukutaitoa voi harjoitella tarkastelemalla ja analysoimalla mainontaa ja etsimällä vastauksia seuraaviin kysymyksiin:

- Miten mainos houkuttelee ja suostuttelee?
- Miksi mainos on tehty?
- Kuka meihin yrittää vaikuttaa?

## Tehtävät

### OSTETAAN SE LELU:

#### VÄLINEET

Pehmoeläimiä tai muita leluja ainakin neljä kappaletta.

#### OHJE

Valitse pöydältä jokin lelu. Etsi myyvä mainospuhe lelusta. Voit pohtia mainospuheessasi muun muassa seuraavia kysymyksiä:

- Miksi juuri tämä lelu kannattaa ostaa?
- Minkälainen lupaus leluun liittyy?
- Miten se muuttaa ostajan elämää?
- Liittyykö lelun ostamiseen jokin mukana tuleva kylkiäinen tai oheistuote?

Esittäkää mainospuheet toisillenne. Arvioikaa lopuksi, miten mainoksenne tehosivat? Olivatko mainospuheenne mielestänne myyviä? Tekikö mainospuheen jälkeen mieli ostaa tuote?

Lisää tehtäviä löydät Mainiot Mediaperheet osuudesta

Mediakasvatuskeskus Metkan kotisivuilta osoitteesta: [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).

**Tehtävien tulostusversiot ladattavissa  
osoitteessa:  
[www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi)**

**Hauskaa Mainiot Mediaperheet -tilaisuutta!**



- Kotilainen, S. 2011. Lasten mediabarometri. 0–8-vuotiaiden lasten mediankäyttö Suomessa. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2011.
- EU Kids Online -tutkimus: [www.eukidsonline.net](http://www.eukidsonline.net).
- Yippee-tutkimus. 2008.
- Myllyniemi, S. 2009. Taidekohtia. Nuorisobarometri 2009.
- Uusitalo, N., Vehmas, K. & Kupiainen, R. 2011. Naamatusten Verkossa.
- Matkalla mediaan. Opas perheen yhteiselle mediamatkalle. Mannerheimin Lastensuojeluliitto.
- Niinistö, H., Ruhala, A., Henriksson, A. & Pentikäinen, L. 2006. Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla.
- Mannerheimin Lastensuojeluliiton Vanhempainnetti: [www.mll.fi/lapsetjamedia](http://www.mll.fi/lapsetjamedia).
- Terveysten ja hyvinvoinnin laitos: [www.thl.fi](http://www.thl.fi) > Työn tueksi > Menetelmät > Kasvatuskumppanuus.
- Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2010. Opetushallitus.
- Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004. Opetushallitus.
- Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005. Stakes.
- Laataa kodin ja koulun yhteistyöhön. 2007. Suomen Vanhempainliitto. Opetushallitus.
- Kaskela, M. & Kekkonen, M. 2007. Kasvatuskumppanuus kannattelee lasta. Opas varhaiskasvatuksen kehittämiseen. Stakes.
- Pentikäinen, A., Ruhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R. & Ruddock, E. 2010. Mediametkaa! Osa 4 – Kaikki peliin.
- Mannerheimin Lastensuojeluliitto: [www.mll.fi/mediakasvatus](http://www.mll.fi/mediakasvatus).
- Pelitaito-projektin sivusto: [www.pelitaito.fi](http://www.pelitaito.fi).
- Aikakausmedia: [www.aikakauslehdet.fi/opetus](http://www.aikakauslehdet.fi/opetus).
- Sanomalehtien Liitto: [www.sanomalehdet.fi](http://www.sanomalehdet.fi) > Sanomalehti opetuksessa.
- Pentikäinen, L., Ruhala, A. & Niinistö, H. 2008. Mediametkaa! Osa 2 – Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan.
- Kirjastojen valtakunnallinen Okariino-lastensivusto: [www.okariino.fi](http://www.okariino.fi).

# LISÄTIETOA JA LINKKEJÄ MEDIKASVATUKSEEN

Mediakasvatukseen löytyy paljon materiaaleja internetistä. Tässä linkkejä tarvittavan lisäinformaation löytämiseksi. Vinkatkaa osallistujille löytämistänne hyvistä materiaaleista Mainiot Mediaperheet -tapahtumassanne!

**Mediakasvatuskeskus Metka:** [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi)

Mediakasvatuskeskus Metkan sivuilta löydät Mainiot Mediaperheet -materiaalien ja tehtävien lisäksi oppimateriaaleja ja tehtäviä. Sivuilta löytyy myös Metkula -elokuva- ja animaatiotyökalu.

**Mannerheimin Lastensuojeluliitto:**

[www.mll.fi/mediakasvatus](http://www.mll.fi/mediakasvatus) & [www.mll.fi/lapsetjamedia](http://www.mll.fi/lapsetjamedia)

Mannerheimin Lastensuojeluliiton sivuilta löydät laajasti tietoa netinkäytöstä, nettikiusaamisesta ja pelaamisesta. MLL:n sivuilta voit ladata muun muassa oppaita ja sopimus pohjia pdf-tiedostoina. [www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset\\_ja\\_media/pelisaanot\\_median\\_kaytolle](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ja_media/pelisaanot_median_kaytolle)

**Suomen Vanhempainliitto:**

[www.vanhempainliitto.fi/vanhempaintoiminta/lapset\\_nuoret\\_ja\\_media](http://www.vanhempainliitto.fi/vanhempaintoiminta/lapset_nuoret_ja_media)

Suomen Vanhempainliiton sivut antavat käytännön vinkkejä mediakasvatukseen vanhempainyhdistyksien toiminnassa. Sivuilta löydät myös linkkejä ajankohtaisiin mediakasvatuksen tutkimuksiin, julkaisuihin ja materiaaleihin.

**Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus (MEKU):** [www.meku.fi](http://www.meku.fi)

Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksen kotisivuilta löydät

ajankohtaista tietoa mediakasvatuksesta ja ikärajoista. MEKU:n sivujen alta löydät myös [www.ikarajat.fi](http://www.ikarajat.fi)-sivut.

**Mediakasvatusseura ry:** [www.mediakasvatus.fi](http://www.mediakasvatus.fi)

Mediakasvatusseura ry:n ylläpitämästä portaalista löytyy mm. suoraan vanhemmille suunnattu mediakasvatussivusto. Oppimateriaalit-osiossa on materiaalihakukone, jonka avulla voit hakea mediakasvatuksen aineistoja teemojen ja/tai iän avulla. Mediakasvatusseura ry:n kotisivuilta löytyy myös ajankohtaisia tutkimusraportteja, kuten Lasten mediabarometri 2010 ja Lasten mediabarometri 2011: <http://www.mediakasvatus.fi/publications/>

**Kirjastojen mediakasvatussivusto:** [mediakasvatus.kirjastot.fi](http://mediakasvatus.kirjastot.fi)

Kirjastojen mediakasvatussivulta löytyy todella kattavasti tietoa muun muassa tekijänoikeuksista, tiedonhausta ja mediakasvatuksesta.

**Terveyden ja hyvinvoinnin laitos:** [www.thl.fi/fi\\_FI/web/kasvunkumppanit-fi/tyon/menetelmat/kasvatuskumppanuus](http://www.thl.fi/fi_FI/web/kasvunkumppanit-fi/tyon/menetelmat/kasvatuskumppanuus)

Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen sivuilta löytyy tietoa muun muassa kasvatuskumppanuudesta.

**Pelitaito-projekti:** [www.pelitaito.fi](http://www.pelitaito.fi)

Pelitaito-projektin sivuilta löytyy tietoa peleistä, pelaamisesta ja niihin liittyvistä ongelmista. Sivuston on tuottanut Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry.