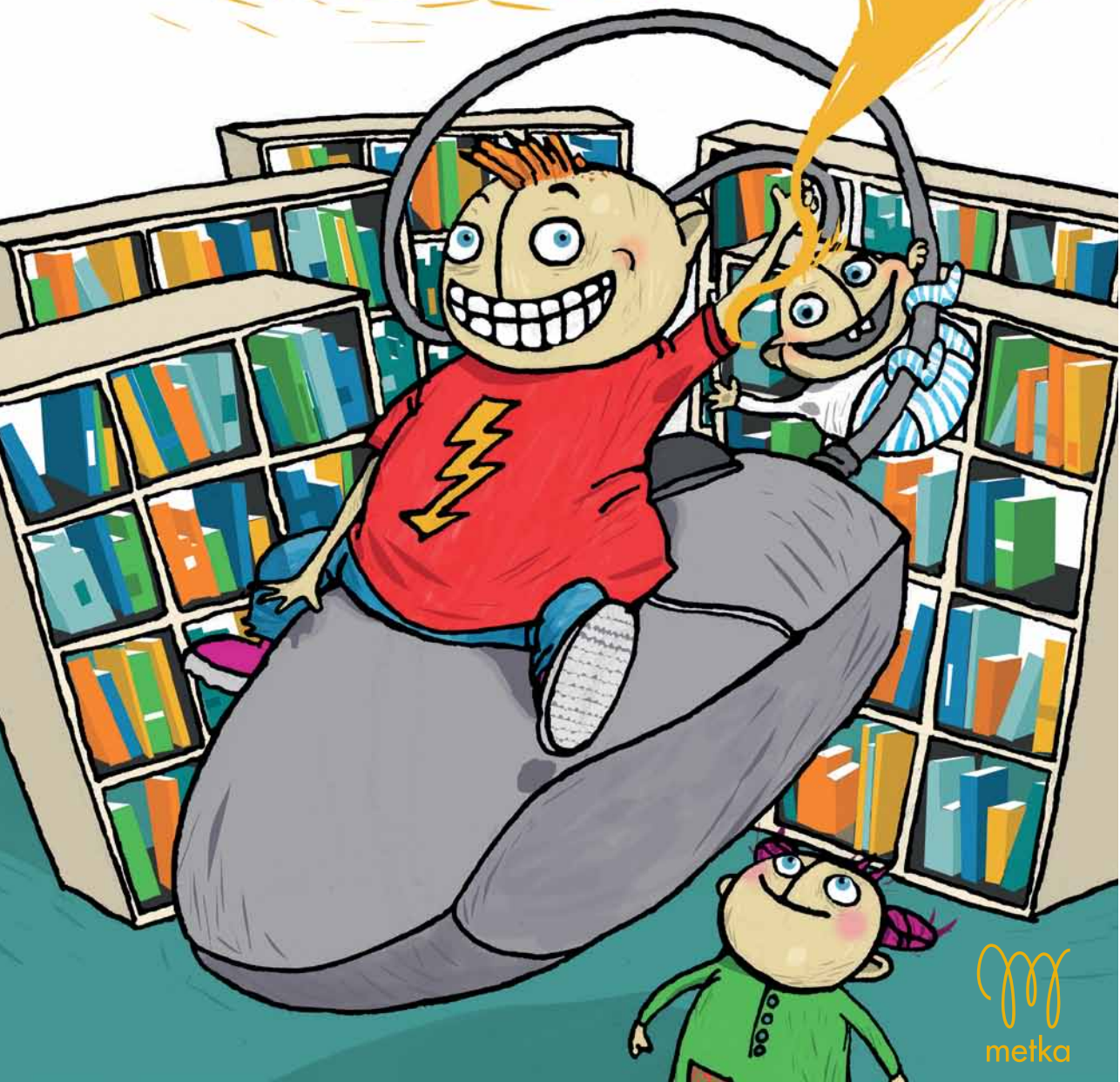


# Mediametkaa!

Osa 5 – Kirjasto kohtaa mediakulttuurin



**Anu Ruhala** (TOIM.) – **Antti Pentikäinen** (TOIM.) – **Hanna Niinistö** (TOIM.)

# Mediametkaa!

**OSA 5 – KIRJASTO KOHTAA MEDIAKULTTUURIN**



**MEDIKASVATUSKESKUS METKA RY**

Opetus- ja kulttuuriministeriö on tukenut hanketta nuorisotyömäärärahoilla.

Toimittajat: Anu Ruhala, Antti Penikäinen, Hanna Niinistö

Kannen kuva: Outi Sunila

Taitto: Janne Harju

Runot: Hanna Niinistö

Tuottaja: Tuija Westerholm

Julkaisija: Mediakasvatuskeskus Metka ry, Helsinki

Kustantaja: Mediakasvatuskeskus Metka ry, Helsinki

Painopaikka: WS Bookwell Oy, Porvoo

ISBN: 978-952-99912-4-2

Tätä kirjaa sitoo tekijänoikeuslaki. Tämän kirjan kopiointi on kielletty tekijänoikeuslain mukaan.

# Sisältö

|                        |          |
|------------------------|----------|
| <b>Lukijalle</b> ..... | <b>6</b> |
|------------------------|----------|

|                            |          |
|----------------------------|----------|
| <b>1. Artikkelit</b> ..... | <b>9</b> |
|----------------------------|----------|

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. UUSIEN SISÄLTÖJEN HAASTEET YLEISELLE KIRJASTOLLE – MIKA MUSTIKKAMÄKI</b> ..... | <b>10</b> |
| <b>2. ”OIKEESTAAN AIKA SIISTI” – NUORTEN KIRJASTO KEHITTYY – MOLLA TOPPARI</b> ..... | <b>14</b> |
| Nuorten kirjasto – mikä se on? .....   | 15        |
| Nuori asiakas, oletko tervetullut kirjastoon? .....                                  | 16        |
| Yhdessä pelaaminen kohtaamistyön välineenä .....                                     | 17        |
| Nuori ja asiakkuus .....   | 18        |
| Helsingin kaupunginkirjaston arvot – nuorten mukaan .....                            | 18        |
| Kirjaston tulevaisuus nuorten silmin .....   | 19        |
| Mitä nyt sitten? .....   | 21        |
| <b>3. MEDIAN ROOLI NUOREN KEHITYKSESSÄ – ÄNU MUSTONEN</b> .....                      | <b>23</b> |
| Aikuisen apua ja itse tekemistä .....  | 23        |
| Taapero nauttii selkeistä virikkeistä .....  | 25        |
| Leikki-ikäinen opettelee tunteiden hallintaa .....                                   | 25        |
| Kouluikä: tiedot ja taidot kehittyvä .....   | 26        |
| Varhaisnuoruus on median ahmimisikä .....  | 26        |
| Sosiaalinen media: yksityistä viestintää julkisella areenalla .....                  | 27        |
| <b>4. KÄPYKYLÄMEDIAA – MIRJA POHJALA</b> .....                                       | <b>29</b> |
| <b>5. OIKEUS PÄÄTTÄÄ – MACE OJALA</b> .....  | <b>33</b> |
| Tekijä saa päättää .....   | 34        |
| Hyvä kiertoon .....  | 35        |
| Kyseenalainen aihe .....   | 35        |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>6. RYHMÄ HYPYSSÄ – PÄIVI PÄLVIMÄKI</b> . . . . . | <b>37</b> |
| Aloitus . . . . .                                   | 38        |
| Työskentely . . . . .                               | 41        |
| Lopetus . . . . .                                   | 42        |
| <b>7. SANASTO</b> . . . . .                         | <b>45</b> |

## **2. Tehtävät** . . . . . **49**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>SUUNNITELMIA MEDIATUNNEILLE JA MEDIAVINKKAUKSEEN – PÄIVI PÄLVIMÄKI JA RIITTA PERÄLÄ.</b> . . . . | <b>50</b> |
|---|-----------|

### **MEDIATUNNIT 3–6-VUOTIAILLE** . . . . . **53**

|   |    |
|---|----|
| 1. Hiirileikkejä . . . . .                    | 54 |
| 2. Pelataan paloja. . . . .                   | 56 |
| 3. Kadonneet unilelut . . . . .               | 58 |
| 4. Verkossa . . . . .                         | 60 |
| 5. Ääni lehden kuvalle . . . . .              | 62 |
| 6. Sataa ääniä . . . . .                      | 63 |
| 7. Hiivi kuin leijona . . . . .               | 66 |
| 8. Dinopelejä . . . . .                       | 67 |
| 9. Akun ilmeet . . . . .                      | 69 |
| 10. Tarina kuvista . . . . .                  | 71 |
| 11. Riimittelyä . . . . .                     | 73 |
| 12. Kuunnellaan ja soitetaan satua . . . . .  | 75 |
| 13. Kuunnellaan ja piirretään satua . . . . . | 77 |
| 14. Konekivaa . . . . .                       | 80 |
| 15. Pelittää!. . . . .                        | 83 |
| 16. Pelaa Pepin ja Eemelin kanssa. . . . .    | 86 |
| 17. Tehdään eläintarina . . . . .             | 88 |
| 18. Tarujen Eurooppa . . . . .                | 90 |

### **MEDIAVINKKAUKSET 7–12-VUOTIAILLE** . . . . . **93**

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 19. Tarina netin käytöstä . . . . . | 94  |
| 20. Tehdään satuvinkkaus . . . . .  | 97  |
| 21. Tiedä tai arvaa!. . . . .       | 100 |
| 22. Skräpätään mediasta . . . . .   | 103 |

|   |     |
|---|-----|
| 23. Tyttöjen ja poikien kuvia ja lehtiä . . . . . | 105 |
| 24. Anime-eläimet . . . . .                       | 106 |
| 25. Kirjasta elokuvaksi . . . . .                 | 108 |
| 26. Fanitus . . . . .                             | 110 |
| 27. Kansi lehdelle . . . . .                      | 111 |
| 28. Näyttele lehti! . . . . .                     | 112 |
| 29. Ihmiskollaasi . . . . .                       | 113 |
| 30. Mikä Okariino? . . . . .                      | 114 |
| 31. Elokuva tekemään . . . . .                    | 116 |
| 32. Myyttien Eurooppa . . . . .                   | 118 |
| 33. Lehti netissä . . . . .                       | 120 |
| 34. Piirretään sarjakuva! . . . . .               | 122 |
| 35. Ihqut lemmikit! . . . . .                     | 124 |
| 36. Kauhua ja jännitystä elokuvissa . . . . .     | 127 |
| 37. Videovinkataan . . . . .                      | 129 |
| 38. Kirjaharrastajan netti . . . . .              | 132 |
| 39. Bloggaa harrastuksesta . . . . .              | 134 |
| 40. Mediajoulukalenteri . . . . .                 | 138 |

**Kirjoittajat . . . . . 142**

# Lukijalle

Mediametkaa! Osa 5 – Kirjasto kohtaa mediakulttuurin -kirja tukee, rohkaisee ja kannustaa kirjastossa työskenteleviä hyödyntämään tieto- ja viestintätekniiikan ja median mahdollisuuksia työssään. Vielä vuosikymmen sitten kirjasto oli kattoon asti ulottuvia kirjahyllyjä, monipuolinen kasetti- ja levykokoelma, sivujen rapinaa sekä hiljaisuutta. Tämän päivän kirjastossa taas tietokoneet ovat vallanneet oman paikkansa kirjahyllyrivistöjen keskeltä, lainattavien hyllystä löytyy kirjojen, lehtien, kasettien ja levyjen lisäksi rivistö pelikonsoleita ja pelejä, ja erilaiset tapahtumat elävöittävät kirjaston äänimaailmaa. Elämme tietoyhteiskunnassa, jossa media läpäisee yhteiskunnan ja on luonnollinen osa lasten ja nuorten arkea.

Opetusministeriön Kirjastopolitiikka 2015 -ohjelmaan on kirjattu yhdeksi kirjastojen keskeiseksi tavoitteeksi taata tiedon ja kulttuurin saatavuus ja saavutettavuus kansalaisille nykyisessä verkottuneessa tieto-, kansalais- ja oppimisyhteiskunnassa. Lapsille ja nuorille kirjasto on ei-muodollinen oppimis- ja kohtaamispaikka, avoin oppimiskeskus. Kirjaston tehtävä on tukea lasten ja nuorten tiedonhallinta- ja medialukutaitojen kehittymistä yhteistyössä päivähoiton ja koulun kanssa. Tämä teos auttaa kirjastojen ammattilaisia siinä tehtävässä.

Kirjan alkuosa koostuu asiantuntija-artikkeleista. Ensimmäisessä artikkelissa Mika Mustikkamäki kirjoittaa kirjaston uudesta roolista mediakulttuurin ymmärtäjänä ja uusien medioiden haltuunottajana. Molla Topparin artikkelissa pääsevät ääneen eri-ikäiset nuoret. He kertovat, millainen nuorison mielestä on hyvä kirjasto ja millainen sen pitäisi olla tulevaisuudessa. Nuorten ajatuksissa kirjasto hahmottuu kohtaamispaikkana. Sosiaalisen median hyödyntäminen vuorovaikutuksen ja tiedottamisen kanavana korostui. Kirjan kolmannessa artikkelissa Anu Mustonen käsittelee median roolia lapsen ja nuoren kehityksessä. Äidinkielen ja kirjallisuuden lehtori Mirja Pohjalan artikkeli kertoo koulun ja kirjaston yhteistyöprojekteista. Mace Ojala puolestaan kokoaa artikkelissaan tekijänoikeuksien lähtökohtia. Päivi Pälvimäen kirjoitus antaa kirjastoalan ammattilaisille ohjeita ja vinkkejä toiminnallisten mediakasvatustuokioiden vetämiseen. Ensimmäisen osan lopussa olevaan sanastoon on kerätty artikkelien mediasanastoa.

Kirjan toinen osa muodostuu mediatunti- ja mediavinkkaussuunnitelmista. Tehtävämateriaalin on tehnyt Päivi Pälvimäki yhteistyössä Aikakausmedian Riitta Perälän kanssa. Mediavinkkaus- ja mediatuntimateriaalin suunnitteluvaiheessa apuna oli ohjausryhmä, johon kuuluivat Anne Heinonen, Minna Isokyrö, Riikka Pohjola ja Päivi Rähä.

Toivomme, että tämä Mediametkaa! Osa 5 – Kirjasto kohtaa mediakulttuurin -kirja antaa uusia ideoita kirjastossa tehtävään tärkeään mediakasvatustyöhön. Kirjaston kautta lapsi ja nuori pääsee turvallisesti mediamatkalle ja maailmalle!

Onnistuneita ja elämyksellisiä vinkkauksia, tuokioita ja löytöretkiä median sekä lasten ja nuorten kohtaamiseen!

Helsingissä 15.12.2010

**Anu Ruhala, Antti Pentikäinen ja Hanna Niinistö**





1.

# Artikkelit

Viihdyn kirjastossa,  
jossa  
on aikaa ihmisille  
avaruutta ajatuksille  
apua etsiville  
korvia kysyville.

Viihdyn kirjastossa,  
jossa  
on unelmia sidottuna  
printattuna, präntätynä, nidottuna,  
tekstein, sävelin ja kuvin  
löytää h yödyn ja huvin.

Viihdyn kirjastossa,  
jossa  
on ketterä hiiri  
auto, mobiili  
face, wiki, C-kasetti  
känny- sekä nettietiketti.

Viihdyn kirjastossa,  
jossa  
ymmärrys kertyy  
kielenkannat vertyy  
sivistys siirtyy  
maailmankuva piirtyy  
käsi käteen tarttuu  
vauva vaariksi varttuu.

# 1. Uusien sisältöjen haasteet yleiselle kirjastolle

Viimeksi kuluneet vuodet ovat olleet sosiaalisen median ja digitaalisten, vuorovaikutteisten sisältöjen kulta-aikaa. Erityisesti internetissä siirtyminen ylhäältä alaspäin tuotetuista sivustoista käyttäjien ja heistä muodostuvien yhteisöjen itse tuottamiin sisältöihin ja palveluihin on muuttanut käsitystämme informaatiosta, tiedosta ja merkityksistä. Niin kutsutut diginatiivit hankkivat ja käsittelevät informaatiota uusilla lukutaidoilla ja kompetensseilla, jotka ovat kirjaston perustyön kontekstissa vieraita. Kirjastossa eletäänkin tällä hetkellä aikaa, jona edellä mainittu kehitys ja yhteiskunnallinen keskustelu ja päätöksenteko kyseenalaistavat kirjastotoiminnan perusteita ja sisällöllisiä painopistealueita. Perinteiset vaikutavuus- tehokkuusmittarit, kuten lainaus- ja kävijämäärät, eivät enää riitä perustelemaan toimintaa, vaan kirjastolaitoksen on avauduttava uusilla tavoilla sitä ympäröivään yhteiskuntaan. Yhteisöllisen kirjaston lisäksi tarvitaan kuitenkin myös mediakulttuuria ymmärtävää kirjastoa.

Kokemusmaailmamme on yhä enemmän sellainen, jossa erilaiset mediasisällöt ovat kietoutuneet toisiinsa useilla tavoilla. Perinteinen kirjakaan ei ole enää ”saari” siinä mielessä, että erilaiset intertekstuaaliset sisällöt sekä mediakonvergenssi ovat olleet kaupallisen kulttuuriteollisuuden valtavirtaa jo vuosien ajan. Tähän kehitykseen liittyvä potentiaali on jätetty osin huomioimatta yleisten kirjastojen kokoelmatyössä ja sisällöllisen ammattitaidon viemisessä asiakkaiden pariin. Osatekijänä on saattanut olla aina suurennuslasin ja leikkuukirveen alla olevat kirjastojen toimintamäärärahat, mutta myös asenteet, näkemykset ja ammattilaisaseman menettämisen pelko. Uutta mediaa ei pitäisi kuitenkaan nähdä pelkkänä uhkana, vaan myös toimintamahdollisuuksia laajentavana uutena sisältönä ja kanavana.

Eräs näkyvimmistä asiakasrajapinnassa tapahtuvista kirjaston toiminnoista, aineiston lainauksen ja palautuksen sekä kulttuuritapahtumien järjestämisen li-

säksi, ovat olleet kokoelman sisältöjen vinkkaukset. Yleisissä kirjastoissa on vinkattu erilaisista aineistoista erilaisille kohderyhmille vuosien ajan. Sisällöllinen ammattitaito ja osaaminen on yhdistetty vinkkauksissa suoraan asiakaskontaktiin, pääasiassa kuitenkin kirjojen kautta ja yhteistyössä koulujen kanssa. Tällöin toiminnan näkyvin muoto kirjastoissa on ollut eri luokka-asteiden kirjastokäynnit. Koulujen kanssa tehtävän yhteistyön yhtenä motiivina on ollut uusien kirjastonkäyttäjien kasvattaminen kirjastotilojen, palveluiden ja tiedonhaun perustaitojen hallinnan suhteen. Eräs tapa lähestyä kirjaston relevanssia olemassa olevien sisältöjen ja kokoelman kannalta olisi pohtia vinkkausten ja muiden asiakaskohtaamisten kehittämistä kattamaan muutkin kuin painetut aineistot. Kirjastotyön sisällöllisen osaamisen, kulttuuri-asiantuntijuuden sekä uusien lukutaitojen suhdetta voidaan työstää kenties hedelmällisimmin juuri tässä kontekstissa.

Mediakulttuurin monipuolistuessa ja internet-palvelujen muuttuessa yhä enemmän sovellusohjelmien kaltaisiksi, ja toisaalta perinteisempien kirjastoaineistojen saama haaste digitaaliselta kulttuurilta kutsuu pohtimaan keinoja, joilla kirjastossa voitaisiin luoda hedelmällinen suhde uuteen viestintäympäristöön. Monet tahot ovat kouluttaneet kirjastoammattilaisia sosiaalisen median hyödyntäjiksi, ja kirjastojen näkyvyyttä virtuaalimaailmoissa, kuten Second Lifessä, on kehitetty. Digitaalisen pelaamisen renessanssi yleisessä kirjastossa on heräämässä 1990-luvun CD-ROM -villityksen jälkeen viimeisimmän sukupolven pelikonsoalien ympärille. Digitaalisten pelien kaltaisten uusien sisältöjen kanssa vaaditaan kuitenkin myös uutta osaamista, eikä esimerkiksi PEGI-luokituksen tai peligenrejen hallinta käänny sisällölliseksi asiantuntemukseksi yhdessä yössä. Tarvitaan myös ammatillisia uusia lukutaitoja ja niiden kehittämistä.

Oleellinen kysymys liittyy siihen, miten uudet mediat otetaan hyötykäyttöön sisällöllisessä kirjastotyössä. Useissa koulutuksissa painotettu välineellinen osaaminen, kuten tunnusten luominen sosiaalisen median palveluihin, ei riitä antamaan kulttuurista pääomaa käyttää näitä uusia ympäristöjä arkityön osana. Sisällöllisen hyödyntämisen pohdinnan ohella voidaan esittää myös jatkokysymyksiä liittyen siihen, miten kirjastoissa ymmärretään asiakkuus ja erilaiset asiakasryhmät. Perinteisesti haastavana kohderyhmänä koetut peruskoulunsa päättäneet nuoret miehet saattavat tulevan vuosikymmenen mittaan saada rinnalleen tämän päivän diginatiivit. Heidän näkökulmastaan kirjaston tavat, tilat ja välineet muutamaa pääkaupunkiseutulaista poikkeusta lukuunottamatta viestivät lähinnä muinaisuudesta. Diginatiivien merkitysmaailma rakentuu mielikuvissamme usein saatavilla olevan informaation pintapuolisesta selailusta. Tosiasiassa kyseessä on myös kekseliäs koostaminen, useiden lähteiden koonti personoiduksi tietopalveluksi sekä

omien sisältöjen kehittäminen. Jälkimmäisten lukutaitojen tukemisessa on myös kirjastolla ensiarvoinen tehtävä.

Millä tavalla kirjastoammattilaisten sisällöllistä osaamista sitten voitaisiin siirtää myös uuden, paljolti digitaalisen median suuntaan? Innostus uuden median hyödyntämiseen nousee omista positiivisista mediakokemuksista sekä avoimesta oman ammatillisen identiteetin reflektiosta. Silti osallistuminen esimerkiksi mon-  
taa eri mediaa hyödyntävään vinkkaukseen täytyisi mahdollistaa myös digitaalista kulttuuria vieroksuville henkilöille, ainakin tiedollisella tasolla. Lähtökohdaksi voitaisiin ottaa tilanne, jossa kuka tahansa kirjastolainen pystyy ottamaan kantaa asiakkaiden digitaalista mediaa koskeviin tarpeisiin. Monissa kirjastoissa tietoteknisten resurssien ja niihin liittyvän opastuksen ja kurssituksen tarjoaminen asiakkaille on toiminut siltana uusien lukutaitojen merkityksen ymmärtämiselle. Tämä ymmärrys ei saisi kuitenkaan jäädä pelkkien tieto- ja viestintätekniikkaa tehokäyttävien kirjastolaisten varaan tai yksittäisten kirjasto-osastojen sisään.

Eräällä tavalla kirjastojen asenteisiin digitaalisia sisältöjä kohtaan tulee lähiaikoina vaikuttamaan myös lisääntyvä sähköisten aineistojen eli e-aineistojen määrä. E-aineistot elävät edelleen murrosvaihetta, jossa sekä julkaisuformaattit että julkaisujen lukulaitteet kehittyvät ja muuttuvat. Formaattien kehityksessä on ollut havaittavissa seestymistä, mutta laitteiden ja niihin läheisesti liittyvien jakelujärjestelmien suhteen markkinoille tulee jatkuvasti uusia toimijoita. Mikäli e-aineistojen julkaisussa ja jakelussa päästään pian jonkinlaiseen tekniseen konsensuskseen, voi se vaikuttaa myös muiden digitaalisten sisältöjen aktiiviseen käyttöönottoon kirjastoissa.

Tampereen kaupunginkirjasto on ollut vuoden 2008 lopusta saakka mukana kolmen maakuntakirjaston ESR-rahoitteisessa Tietoyhteiskunnan tilat ja sisällöt -yhteishankkeessa. Eräänä toimenpiteenä paikallisessa osahankkeessa haastateltiin tamperelaisia kirjastoammattilaisia heidän työnsä muutoksesta ja mediakasvatuksen tulemisesta osaksi kirjastotyötä. Monet haastatelluista pitivät kirjastotyön tietoteknistymistä työuriensa suurimpana käytäntöihin liittyvänä muutoksena. Historiallisesti tarkasteltuna kirjastolaitos on joutunut, etenkin viimeisten kolmen vuosikymmenen aikana, käymään läpi monia teknologisia harppauksia, osin harha-asteleitakin. Vaikka suurin osa koki automaation ja tieto- ja viestintätekniikan loppujen lopuksi positiivisena, itse muutos ja etenkin jatkuva muutos aiheuttaa stressiä.

Hankkeemme haastatteluissa tuli esiin, että yhtäältä mediasisällöt käsitetään uusia lukutaitoja vaativaksi, ja lukutaidon kultivoiminen puolestaan kirjaston toiminnan yhdeksi ydinalueeksi. Toisaalta mediakasvatusdebattia on käyty yhteis-

kunnallisesti paljolti teoreettis-käsitteellisistä lähtökohdista, eikä medialukutaitoa mediakasvatuksen päämääränä ole kyetty näkemään konkreettisina toimenpiteinä tai osana omia työtehtäviä. Perinteisen kirjoitus- ja lukutaidon ja medialukutaidon välille ei ole syntynyt helposti miellettäviä yhteyttä. Pikemminkin ne ovat liiallisen mediakasvatuspuheen myötä ajautuneet erilleen. Tässä ristiriidassa, joka on huomioitu laajalti myös kirjaston ulkopuolella, on mahdollisesti ollut kirjaston ja mediakasvatuksen välisen suhteen suurin ongelma. Viime aikoina on kuitenkin tuotettu yhä enemmän hankkeita, käytännön materiaaleja sekä koulutusta vastaamaan tähän ongelmaan. Näin ollen työväliseitä mediakulttuurin ja työn arjen kohtaamiseen on tarjolla ja sovellettavissa.

Kirjastojen henkilökunnan koulutukset tulee sitoa nyt yhä lähemmin niihin osaamisvaatimukseen, joita jo nyt voidaan nähdä asiakkaiden informaatiotarpeiden ja käyttötapojen muuttuessa. Monimediaisuus, digitaalisen kulttuurin ymmärtäminen ja arvostaminen sekä mahdollisuudet sisältöjen tuottamiseen tulee tuoda yleisen kirjaston arkeen. Nämä seikat vaativat paljon myös kouluttajilta. Ensyklopediamaisesta uusien ilmiöiden katsauksista tulee siirtyä medialukutaitoa edistävien työmenetelmien kouluttamiseen kirjastotyön arjesta ammentavalla otteella. Myös kirjastoammattilaiset oppivat parhaiten itse tekemällä ja uutta kokeilemalla, joten monipuolisilla työpajoilla ja kirjaston omasta toiminnasta nostetuilla tapausesimerkeillä päästään hyvään alkuun. Kun uusi tietämys ja osaaminen yhdistetään jo ennalta tutun toiminnan kehittämiseen, saadaan luultavimmin myös parhaat lopputulokset.

## 2. ”Oikeestaan aika siisti” – nuorten kirjasto kehittyy

Kirjastomaailmassa puhaltavat muutosten tuulet ja seinä kaadetaan rytinällä – maailma muuttuu ja kirjastojen on muututtava sen mukana. Perinteisten kirjastossa fyysisesti tarjottavien palvelujen rinnalle on noussut erilaisia verkkopalvelun muotoja ja uudet kirjastotilat pyritään suunnittelemaan jo lähtökohtaisesti mahdollisimman muunneltaviksi, jotta asiakkaille voidaan tarjota entistä monipuolisemmin sekä tapahtumia että itse tekemisen mahdollisuuksia. Osallistaminen tuntuukin olevan päivän sana myös meillä, vaikka sitä ei perinteisesti kirjastolaiseksi käsitteeksi mielletäkään. Haastatelluille nuorille osallistumisen ja itse tekemisen mahdollisuudet ovat selvästi arkea, vaikka me kirjastoissa vasta tutustumme kyseisen toiminnan suomiin mahdollisuuksiin.

Haastattelin pyynnöstä eri-ikäisiä nuoria ja varhaisnuoria. Kysyin, millainen on hyvä kirjasto ja millainen kirjasto voisi tulevaisuudessa olla. Haastatteleman nuoret olivat iältään 8–15-vuotiaita, heistä yhdeksän oli poikia ja kahdeksan tyttöjä. Keräsin kommentteja ja mielipiteitä sekä kirjaston käyttäjiltä että ei-käyttäjiltä, ja käytän tekstin pohjana myös Helsingin kaupunginkirjastossa vuosina 2008–2010 järjestämiemme tapahtumien ja nuorille suunnatun toiminnan yhteydessä keräämämme palautetta.

Aika ajoin ihmettelen, miksi me aikuiset haluamme muuttaa toiminnan ja tekemisen käsitteiksi, ylipäänsä puhua asioista kuin ne olisivat jotain niin kovin paljon hienompaa kuin ovatkaan. Samalla yksinkertainen ja mielenkiintoinen sattumanvaraisuus muovautuu suunnitellun tavoitteelliseksi ja usein aivan liian monimutkaiseksi ymmärtää. Maailman käsitteistö menee helposti nuorilta ohi, pitää puhua tavallisista asioista niiden oikeilla, ihan tavallisilla nimillä. Näin tulee paremmin ymmärretyksi, ja kontakti nuoreen ihmiseen voi onnistua – myös kirjastossa.

## NUORTEN KIRJASTO – MIKÄ SE ON?

Useimmat nuoret näkevät kirjaston pääasiallisesti paikkana, jonka kuuluu vastata tiedon tarpeeseen, jonne mennään hakemaan tietoa liittyen vaikkapa koulussa tehtävään esitelmään tai muuhun mieltä askarruttavaan, laajempaa tietämystä vaativaan asiaan. Kirjasto itsessään edustaa useimmille nuorille tänäkin päivänä hiljaisuutta ja pitkiä, turvallisia kirjahyllyrivistöjä, historiaa ja pölyisyyttä, ikivanhaa ja ehkä jo vanhentunutta tietoa, tiukkapipoisia ja vanhanaikaisia virkailijoita sekä ”sitä yhtä ihan kivaa nuorta setää”. Kommentit tulevat ilmi jokaisessa keskustelussa nuorten kanssa. Nuorille ei kuulemma juolahtaisi mieleenkään järjestää rockkonserttia kirjastotilaan! Vaan miksikäs ei?

Järjestämme jo nyt paljon meluisiakin tapahtumia, mutta nuoria ne eivät ehkä ole tavoittaneet eikä niitä nuorille ole juuri kohdennettukaan. Nuorille järjestetty toiminta keskittyy pitkälti osallistavaan tekemiseen, ja se ei yleensä ole säännöllistä, vaan toiminta kytkeytyy useimmiten tiettyjen tapahtumien yhteyteen (kuten Nuorisofestari Lokaviikot). Olemme ottaneet oppia muun muassa nuorisotoimen puolelta ja todenneet osallistavan tekemisen opettavan nuorille myös vastuuta, eikä toiminnasta olekaan kerätty muuta kuin positiivista palautetta. Kohtaamistyössä kontakti nuorten ja kirjastotyöntekijöiden välillä hieman syvenee, mikä helpottaa puolin ja toisin keskustelun avaamista myös mahdollisissa ongelmatilanteissa. Tämän ovat havainneet myös kirjastojen työntekijät. Kirjastossa halutaan omalta osalta tukea nuoren mahdollisuutta kehittyä aktiiviseksi ja suvaitsevaisesti yhteiskunnalliseksi toimijaksi.

Kummallista kyllä, nuoret eivät koe kirjastoa varsinaisesti tapahtumatilana, eikä kirjasto heidän mielestään ole siihen sopiva paikka ennen kuin he ovat itse osallistuneet johonkin kirjastoon ”sopimattomaan” tapahtumaan. Tämä johtunee siitä, että useimmat kirjaston tapahtumista on suunnattu aikuisasiakkaille, eivätkä ne varsinaisesti kiinnostaa nuoria asiakkaita. Usein nuoren suusta kuulee kuitenkin perusteluja myös sille, miksi kirjaston tulee ylipäänsä olla aina hiljainen tila, perusteluna on useimmiten tottumus: näin on aina ollut.

Entä kun nuorta pyydetään toivomaan kirjastoon ihan mitä vain? Vastaus ei sisällä pelikonsoleita, ei kiipeilyseiniä, ei mitään poikkeuksellista ja villiä. Hän toivoo kirjastoon parempia ja mielenkiintoisempia kirjoja.

Miksi nuorilla on kirjastosta niin kankea kuva? Voimmeko päätellä tästä, mitä nuori ajattelee kirjaston mahdollisuuksista muuttua – tai jopa halusta? Tätä voimme miettiä samalla, kun rakennamme tulevaisuuden kirjastoa, asiakkaiden toiveita kuunnellen.



Tasa-arvo on sana, jonka kuulee usein nuorten suusta puhuttaessa kirjastosta. Joku saattaa yllättyä tästä, mutta monet nuoret kokevat huonoa kohtelua niin kirjastoissa kuin myös muualla asioidessaan vain nuoruutensa vuoksi. Nuorista puhuttaessa nuoruus kuulostaa usein kuin vakavalta sairaudelta, jota vain jotkut huonokäyttöiset sairastavat. Tuo on sinänsä jännittävä asenne, sillä en tiedä kenenkään meistä syntyneen aikuiseksi. Unohdammeko oman nuoruutemme liian helposti? Tasa-arvoisuus nousee esiin siksi, että niin monet muut nuoren elämään liittyvät tilat ja paikat ovat helposti jonkin tietyn ryhmän vallattavissa, mutta kirjastotiloissa tämä on äärimmäisen harvinaista. Nuori voi yleensä kirjastoon tullessaan kokea olevansa puolueettomalla maaperällä, jonne jokainen on yhtä tervetullut.

## **NUORI ASIAKAS, OLETKO Tervetullut kirjastoon?**

Tuntevatko nuoret sitten itsensä tervetulleeksi astuessaan kirjastoon? Haastatelluista vain kaksi koki olevansa aina tervetulleita käyttämäänsä kirjastoon, muut sanoivat aiheuttavansa yleensä liikaa meteliä, ja osa sanoi kirjastotyöntekijöiden kiukustuvan jo heti nähdessään heidät ovelta. Tämä oli surullista kuultavaa mutta ei yllättävää, kun tiedostaa kirjastotyöntekijöiden ongelmat nuorten kohtaamistyössä valtakunnallisesti. Kaikista nuorista erityisesti varhaisnuoret (9-12-vuotiaat) ovat Helsingin kaupunginkirjaston aktiivisin käyttäjäryhmä, ja heidän kokoontuessaan ryhminä voi meteli olla aikamoinen. Nuoren kohtaaminen ja kontaktin ottaminen jo aikaisessa vaiheessa koettiin positiiviseksi, nuoret sanoivat myös ongelmatilanteiden selvittämisen helpottuvan työntekijän ollessa luotettava ja "tuttu".

Osallistavan toiminnan järjestämisen rinnalla koen yhdeksi kirjaston vahvuuksista, jälleen nuorten antaman palautteen perusteella, juuri toimintaan osallistumisen vapaaehtoisuuden. Kirjasto on useimmiten rauhallinen paikka viettää aikaa, mutta joskus turhautuminen ja tylsistyminen aiheuttavat levottomuutta. Tämän rauhoittamiseksi ollaan joissain paikoissa kokeiltu erilaisia osallistavan toiminnan muotoja: yksittäisiä työpajoja, mutta myös pidempikestoista pienryhmätoimintaa kuten erilaiset iltapäiväkerhot ja muut säännöllisesti kokoontuvat ryhmät. Toimintaan osallistuminen on pyritty tietoisesti pitämään täysin omaehtoisena. Yleisesti ottaen ne nuoret, jotka tunsivat oman kirjastonsa työntekijöitä nimeltä, kokivat voivansa käydä kirjastossa, vaikka osa heistä kokikin aiheuttavansa työntekijöille harmia ja näiden käyttävän "hieman liikaa". Vaikka vastaajista vain kaksi tunsu it-

sensä aina tervetulleeksi kirjastoon, tunsi yllättävän moni nuori oman kirjastonsa työntekijöitä nimeltä, heistä viisi oli poikia ja kuusi tyttöjä.

## YHDESSÄ PELAAMINEN KOHTAAMISTYÖN VÄLINEENÄ

Konsolipeli-illat ovat yksi suosituimmista tapahtumamuodoista kirjastoissa, ja niiden järjestäminen lisääntyy kokoajan. Useisiin kirjastoihin onkin hankittu oma konso- li muiden toimipisteiden positiivisten kokemusten kannustamana. Myös nuorilta saatu palaute peli-iltojen järjestämisestä on ollut erittäin vahvassa roolissa hankin- tapäätöksiä tehtäessä. Moni kirjasto on järjestänyt ensin koeluontoisesti muutamia peli-iltoja liikuteltavan esitystekniikan avulla, yleensä jonkin isomman tapahtu- man tai tapahtumasarjan yhteydessä. Yleensä nuorten ja varhaisnuorten innostus ja vastuullisuus pelattaessa nousee hyvin esille, ja yhdessä pelaamisesta voi rakentua kirjaston työntekijöille väline ottaa kontaktia haasteelliseenkin nuoreen.

Kokemukset nuorille suunnattujen tapahtumien ja toiminnan järjestämisestä ovat vahvistaneet ajatustamme toiminnan tarpeellisuudesta, samoin kuin nuorten oma tunnelma ja ”Onks tää koko homma ihan oikeesti meitä varten?” -lausahdukset. Nuoret ovat kokeneet tulleen palkituiksi tapahtumatoiminnan kautta ja kulu- neen syksyn Nuorisofestari Lokaviikot -tapahtuman yhteydessä erään pojan sanat syöpyivät mieleeni: ”Hei siis mähän oon teille tosi tärkeä!”

Näin todellakin on, nuoret ovat kirjastoille tärkeitä, sekä nyt että myös tulevai- suuden aikuisasiakkaina. Konsolipelaaminen on menetelmänä monipuolinen, sillä sitä voidaan käyttää minkä tahansa ikäisten asiakkaiden kanssa toimiessa. Samal- la saadaan mahdollisuus kaventaa sukupolvien välistä kuilua yhteisen toiminnan kautta, esimerkiksi nuorten ja vanhempien tai jopa isovanhempien välillä.

Itse en pelejä ja pelimaailmaa kovinkaan hyvin tunne, mutta peli-illoissa he- delmällisintä on ollut antaa nuoren opettaa ja opastaa ohjaajaa. Olen oppinut pal- jon sekä peleistä että nuorista tällä menetelmällä. Positiivisen kontaktin luominen ylipäänsä on tässä helppoa kuin heinänteko verrattaessa usein kirjastossa liiankin tuttuun ”Lopeta! Täällä ei saa..!” -komenteluun. Oman kokemukseni mukaan nuori suhtautuu myös rajojen asettamiseen selvästi vastaanottavaisemmin, jos ne tulevat aikuiselta, joka myöntää avoimesti oman osaamattomuutensa kuin kaikkietäivällä asenteella liikkeellä olevalta ”ylivertaiselta tiedon valtiaalta” (erään nuoren kuvaus kirjastotyöntekijöistä Jakomäen kirjaston ulkopuolella kesällä 2008).

## NUORI JA ASIAKKUUS

Nostettaessa nuoret esiin erillisenä kohderyhmänä voidaan puntaroida nuoren asiakkuuden eroavaisuutta suhteessa keskiivertoon aikuisasiakkaaseen. Aikuinen haluaa yleensä kirjastossa käydessään asioida omassa rauhassaan, mutta avun pitää tarvittaessa olla nopeasti lähellä ja saatavilla. Useimmille nuorille asiakkaille tärkeää on aikuisen asiakkaan tavoin rauha omille ajatuksille, mutta yhtä tärkeää on aikuisen ihmisen rehellinen läsnäolo, tarvittaessa avoin puheyhteys sekä luotettava ja turvallinen kuunteleva korva. Tämän lisäksi nuori kaipaa yleisesti ottaen aikuista enemmän viihtyisää ajanviettotilaa, ikärajatonta ja pääsymaksutonta olohuonetta, jossa kohtaavat tekemisen mahdollisuus ja kokemisen vapaus ilman osallistumisen pakkoa – ja tätä kaikkea kirjasto haluaa nuorelle olla.

## HELSINGIN KAUPUNGINKIRJASTON ARVOT – NUORTEN MUKAAN

### Tasa-arvoisuus

Meinaa niinku, että kaikki saa tulla sinne, myös nuoret ja levottomat. (tyttö 9 v.)  
 Tätä on sitä, että kaikenväriset saa tulla ja lainata kotiin jotain. (poika 8 v.)  
 Joo se on kaikille vaikka ei olis rahaakaan, jos tuo ajoissa takas. (tyttö 12 v.)  
 Kaikkia kohdellaan yhtä lailla sillee ihmisinä, arvokkaina tyyppeinä. (tyttö 14 v.)

### Moniarvoisuus

Siis mitä tää on? (poika 9 v.)  
 Että niinku voi olla montaa mieltä ja se on ookoo. (tyttö 11 v.)  
 En mä tajua, justhan mä vastasin tähän.. Eiks tää oo sama asia? (poika 9 v.)  
 Tarkottaaks tää, et kirjastossa erilaisilla ihmisillä on ok olla erilaisia arvoja? Niinku vaikka joku uskonto tai muu vakaumus? (tyttö 14 v.)

### Moniulotteisuus

Monia ulottuvuuksia on myös tuolla avaruudessa. (poika 8 v.)  
 Kirjastoja on joka puolella, ympäriinsä. (poika 9 v.)  
 Kirjastossa voi tehdä monia juttuja, se on monipuolinen? (tyttö 14 v.)

## Luottamuksellisuus

Siellä on säännöt ja niiden mukaan pitää toimia aina, sama ku koulussa.

(poika 11 v.)

Perusjutut on aina samat, kirjastossa tietää miten pitää toimia, tai emmä tiä...

(tyttö 14 v.)

## Asiakaslähtöisyys

Asiakas on tärkeä, vaikka olis nuori tai lapsi, tai muuten hankala tapaus. (tyttö 14 v.)

Ööö..? (poika 8 v.)

## Taloudellisuus

Ei maksa mitään kellekään! (poika 8 v.)

Yritetään säästää asioissa, eiks niin? (tyttö 12 v.)

(HELSINGIN KAUPUNGINKIRJASTO – ORGANISAATIO 2010)

## KIRJASTON TULEVAISUUS NUORTEN SILMIN

### Kaikille jotain

Nuorten mielestä kirjaston tulee olla kaikille avoin paikka, jossa viihtyvät sekä nuoret että vanhat, ja kaikki ovat samanarvoisia ikään, ihonväriin ja sukupuoleen katsomatta (tyttö 15 v.). Useimmat ovat sitä mieltä, että kirjastossa kuuluu olla hiljaista ja rauhallista tilaa, mutta myös toimintaa ja tapahtumia varten varattua tilaa, jossa saisi pitää meteliä ihan luvan kanssa. Tiloja pitäisi ylipäänsä olla reilusti, eri tiloja eri-ikäisille tai ainakin eri tarkoituksille: "Ikäihmiset ei kyllä kestä nuorten bileitä, joten niiden pitää kans saada olla rauhassa siellä kirjastossa!" (tyttö 14 v.).

### Tutkien, kokeillen, onnistuen – ja epäonnistumisista oppien

Itse tekeminen ja toiminnan järjestäminen nousee aina esiin keskusteluissa: Studiotilat ja musiikki, teatteri sekä tanssi kuuluvat haastateltujen mielestä kirjastoon,

kulttuuritapahtumat yhtä itsestään selvänä kuin kirjat ja muu kokoelma. Esimerkiksi konsolipelaamisen suhteen nuorten mielipiteet eriävät rajusti, osa pitää pelaamista turhana ja kokee sen kuuluvan ehdottomasti enemmän kotioloihin kuin kirjastoon. Osa taas kokee yhteisöllisen pelaamisen luontevaksi osaksi kirjaston palvelutarjontaa.

### **Tässä ja nyt – aina ajan tasalla**

Nykynuoriso tuntuu olevan kovin lyhytjännitteistä, he elävät tässä hetkessä eivätkä päätä päivittäisiä tekemisiään paljoakaan etukäteen. Osa vastaajista toivoikin mahdollisuutta saada tietoa tekstiviestitse tai syötteinä, mieluiten vielä viimeisen kerran tapahtumapäivän aikana. Haastatellut korostivat myös sosiaalisen median asemaa nykynuoren elämässä, siellä ollaan yhtä lailla olemassa kuin oikeassa elämässäkin, eikä tiukkaa rajanvetoa tehdä. Yhteiskunnan asennemuutoksesta kertoo myös se, että vähintään jonkin kirjaston osan pitäisi nuorten mielestä olla auki ympäri vuorokauden.

### **Lisää oleskelutilaa ilman kyttäämistä!**

Kaikkea on, jos rahaa on. Melkein kaikki tekeminen maksaa, joka paikkaan tarvitaan pääsylippu tai kuten kahviloissa, asiakkailta edellytetään ostosten tekoa. Ikärajatonta, pääsymaksutonta ja ostopakotonta oleskelutilaa tarjoavat julkisista tiloista lähinnä ostoskeskukset ja rautatieasemat tunneleineen – sekä tietenkin kirjastot. Osallistumisen mahdollisuutta arvostetaan mutta myös sitä, että saa vain oleilla rauhassa kenenkään hengittämättä niskaan. Nuorista osa ei käy nuorisotaloilla, sillä he kokevat nuoriso-ohjaajien pyrkimyksen osallistaa taloilla kävijöitä ahdistavana. Osa taas ei siksi, että siellä käy "vaan ihan väärät tyyppit" (poika 15 v.).

### **Kohti tulevaisuutta – nuoret mukaan tekemään?**

Haastatteluissa kävi ilmi nuorten kiinnostus olla mukana uusien tilojen suunnittelussa ja myös toteutuksessa. He kokivat vähintään sisustuksen ja valaistuksen olevan sellaista, missä heillä olisi sanansa sanottavana. Kukaan haastatelluista ei kuitenkaan osannut sanoa, mille taholle heidän tulisi kiinnostuksensa ilmaista päästäkseen mukaan hankkeisiin. Normaalisti puhuminen kuiskaamisen sijaan koettiin ensiarvoisen tärkeäksi, sillä tulevaisuuden kirjasto nähtiin ennen kaikkea kohtaa-

mispaikkana perinteisen kirjalainaamon sijaan. Toisaalta haastatteluissa koettiin myös muiden tavaroiden lainaaminen toimivana osana kirjaston toimintaa sekä kaupallisten toimijoiden tuote-esittelyt ja tuotteiden ostomahdollisuus heti paikan päällä. Nykynuoret arvostavat selvästi "kaikki saman katon alla" -mallia, jolloin asiat voidaan hoitaa mahdollisimman tehokkaasti yhdessä ja samassa paikassa.

Tärkeiksi koettiin tarpeeksi tehokas tietotekninen varustelu, erilaisten ohjelmistojen testaamisen mahdollisuus sekä esimerkiksi videoeditointilaitteiston käyttömahdollisuus. Myös soittimien testaaminen sujui kätevästi kirjaston tiloissa.

Henkilökunnan tulisi olla rentoa ja asiansa osaavaa, mutta liian tungettelevaa ja henkilökohtaista kontaktia nuoret eivät missään nimessä kirjastoon halua. Nuoret haluavat heihin luotettavan ja heihin suhtauduttavan asiakkaina ystävällisesti. Työntekijöiden tulee auttaa asiakasta tarvittaessa sekä esimerkiksi pelata erilaisia pelejä nuorten kanssa. Tähän lisättiin se, että henkilökuntaa pitää olla tarpeeksi, jotta tämä kaikki mahdollistuu.

## MITÄ NYT SITTEN?

Koostaessani eri yhteyksissä keräämääni aineistoa totesin kirjaston pitkälti olevan jo tätä kaikkea, ja oikeastaan paljon enemmänkin. Kaikissa kirjastoissa ei luonnollisesti voida tarjota yhtä laajoja palveluja valtavistakin resurssieroista johtuen. Mielestäni suurempi ongelma on kuitenkin markkinointi ja asiakkaiden tavoittaminen. Miksi turhaan kehitämme palvelujamme, jos niiden markkinointiin ei panosteta niin, että ne myös tavoittaisivat kohderyhmän?

"Tämän päivän kirjasto on elämää sykkivä sekoitus kirjallisuutta, kulttuuria ja aktiivista ajanvietettä. Se on luova ja innovatiivinen kulttuurilaitos, jonka me rakennamme yhdessä asiakkaidemme kanssa."

(Kirjastolaisen käsikirja 2010, 4 – Helsingin kaupunginkirjaston julkaisu)

## LÄHTEET

Kirjastolaisen käsikirja 2010, Sinä olet kirjastolainen s. 4. Helsingin kaupunginkirjaston julkaisu henkilökunnalle

Helsingin kaupunginkirjasto Etusivu > Organisaatio, <http://www.lib.hel.fi/fi-FI/organisaatio/>. (viitattu 8.12.2010)

Nuorten kommentit on kerätty KesäDösa-projektin aikana kesinä 2008–2010, Nuorisofestari Lokaviikkojen palautteista 2008–2010 sekä Keskustakirjaston suunnittelua varten Kampin kauppakeskuksessa keväällä 2009 kerätystä aineistosta. Lisäksi nuoria haastateltiin tätä artikkelia varten.

## 3. Median rooli nuoren kehityksessä

Mediakasvatuksen tulee myötäillä lapsen tunne-elämän ja ajattelun kehitystä. Pienen lapsen kanssa toimittaessa painottuu selkeiden, turvallisten sisältöjen valikointi ja haitallisten aineistojen välttäminen. Kehityksen edetessä korostuu itsenäisen ja kriittisen mediasuhteen harjoittelu. Kaikissa ikävaiheissa on tärkeää, että mediankäytöllä on yhteiset pelisäännöt, oltiinpa kotona, koulussa, nuorisotiloissa tai kirjastoissa.

### AIKUISEN APUA JA ITSE TEKEMISTÄ

Taaperon ensimmäiseksi mediaksi soveltuu mainiosti kuvakirja, joka tarjoaa selkeitä virikkeitä yhteisen huomion kohteeksi. Musiikki ja lorut tukevat kehitystä. Juonen ymmärryksen lisääntyessä ja samastumiskyvyn kasvaessa leikki-iässä tulee liikkuva kuva yhä kiinnostavammaksi mediaksi. Lukutaidon myötä lapsen mediankäyttö muotoutuu itsenäisemmäksi ja oma erityinen maku alkaa löytyä. Edelleen on tärkeää jakaa mediakokemuksia aikuisen kanssa. Yhtä tärkeää on päästä pienestä pitäen kokeilemaan itse tekemistä: oman äänen ilmaisemista piirtämällä, kertomalla, valo- ja videokuvaamalla ja osallistumalla keskusteluun.

Median kasvatuksellinen voima on tarinallisuus. Saduilla on tärkeä pedagoginen merkitys kielen, tunne-elämän, sosiaalisten taitojen ja moraalisen ajattelun kehittäjänä. Kerrotut ja luetut tarinat ovat tärkeitä tunteiden kokemiselle, tunnistamiselle ja mielikuvituksen kehittymiselle. Lapsi voi itsenäisesti säädellä elämysvoimaisten tarinoiden tunnevoimaa kuvittelemalla tarinan mielessään niin pelottavaksi, kuin uskaltaa. Liikkuvaa kuvaa esittävä media on tunnevoimaltaan haasteellisempi ja vaatii hyvää tunteiden hallintaa, sillä sen vahva kuvamaailma



tulvahtaa kaikkien eteen samanlaisena. Visuaaliset ja eri auditiivisin tehokeinoin höystetyt elämykset voivat mennä yli lapsen sietokyvyn ja tuottaa stressioireita: nukahtamisongelmia, painajaisia tai ylikorostuneita huolia ja pelkoja. Näin onkin ymmärrettävää, miksi kuvaohjelmille asetetaan lakisääteiset ikäsuositukset, mutta painoviestimille ja kirjoille ei.

Ahdistavien tunnekokemusten lisäksi lapset tarvitsevat suojaa myös sellaisilta mallivaikutuksilta, jotka kasvattajat katsovat ei-toivotuiksi. Näitä ovat esimerkiksi rasistiset, aggressiiviset, päihteitä tai huumeita ihannoivat, seksistiset tai anorektiset sisällöt. Mallivaikutukset syntyvät hyväksyvien ajattelumallien välityksellä, joten median esittämistä on ratkaiseva: näytetäänkö asia ihannoivassa vai kriittisessä valossa.

## MEDIAN LUKUTAIDON KEHITYS

| Ikä                  | TAAPEROKÄ<br>0–3 VUOTTA         | LEIKKI-ikä<br>3–7 VUOTTA           | LATENSSI-ikä<br>7–11 VUOTTA           | VARHAISNUORI<br>11–12 VUOTTA                        |
|----------------------|---------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|---|
| Median lukutaito     | Kielen kehitys                  | Faktan ja fiktion erottaminen      | Mainosten erottaminen ja ymmärtäminen | Eettiset tulkinnat<br>Itseilmaisuus<br>”Ahmimisikä” |
| Tunne-elämän kehitys | Samastumisen ja empatian alkeet | Tunteiden tunnistaminen ja säätely | Roolinottotaidot                      | Minäkuva<br>Itsetunto                               |
| Media-valinnat       | Kuvakirjat<br>Musiikki<br>Lorut | Elokuvat<br>Kirjat<br>Tv           | Kirjat<br>Lehdet<br>Elokuvat, Pelit   | Verkko-media  |

## TAAPERO NAUTTII SELKEISTÄ VIRIKKEISTÄ

Ensimmäiset ikävuodet ovat tärkeitä tunne-elämän ja kielen kehittymiselle. Lapsen oppimista tukee selkeä ja rauhallinen virikeympäristö. Taaperoikäiselle tärkeimpiä medioita ovat kuva- ja lorukirjat sekä musiikilliset sisällöt. Lapsen tulkin-  
taa hallitsevat konkreettiset havainnot ja hahmot, mutta laajemmat juonirakenteet jäävät hahmottamatta. On luonnollista, että lapsi saattaa kiintyä tiettyyn hahmoon tai tarinaan hyvinkin voimakkaasti. Hän saattaa väsymättömästi esittää kyseistä hahmoa tai vaatia lempitarinaa toistettavaksi uudestaan ja uudestaan. Tuttu medi-  
asankari tai tarina palvelee usein jotain tärkeää psykologisen kehityksen tehtävää, joten vanhempien on syytä olla kärsivällinen lapsen villitysten myötäelämisessä. Samastumiskokemukset opettavat toisen näkökulman ymmärtämistä ja tunteiden tunnistamista, mikä on tärkeää empatiakyvyn kehittämisessä. Lapsen kanssa voidaan katsella pikkulapsille tehtyjä, lyhyitä kuvaohjelmia televisiosta tai netistä, vaikka mitään kiirettä niiden pariin ei ole.

## LEIKKI-ikäinen OPETTELEE TUNTEIDEN HALLINTAA

Otollinen aika kuvaohjelmista nauttimiseen on käsillä, kun lapsi alkaa ymmärtää tarinan juonirakenteita ja oppii keinoja suojata itseään liian voimakkailta tunneko-  
kemuksilta. Tässä faktan ja fiktion erottaminen on tärkeä edistysaskel. Kun aiemmin hän on voinut suojata itseään lähinnä kieltämällä asian, kuten laittamalla silmät tai television kiinni, hän voi nyt tehdä sen kognitiivisilla keinoilla, kuten älyllistämällä. Hän voi sanoa itselleen, että tämä on vain satua, tuo punainen on vain ketsuppia. Kuvamedian tarinat rakentuvat liikkuvaa kuvaa, kieltä, ääntä, musiikkia ja muita tehokeinoja hyödyntäen. Arkkityyppiset, hieman mustavalkoisetkin asetelmat aut-  
tavat leikki-ikäisen tulkintaa, sillä tiedonkäsittely perustuu yleisiin skeemoihin ja havaintoajatteluun. Hän myös haluaa tunnistaa tarinasta selkeät moraaliset hah-  
mot, ”hyvät” ja ”pahat”. Hahmoihin samastumisen tuomilla sijaiskokemuksilla on tärkeä rooli omien tunteiden tunnistamisen ja hallinnan opettelussa. Sosiaalisen maailman normit hahmottuvat selkeiden ohjeiden ja sääntöjen avulla.

Mieltä kuohuttaneita tapahtumia tai uutisia on parempi käsitellä yhdessä vaika-  
kapa keskustelemalla, piirtämällä tai saduttamalla. Pelottavien uutisten ilmaantu-  
essa tulee asiasta kertoa lapselle hänen käsityskykyynsä sopivalla tavalla ja viestiä, että tilanne on hallinnassa, ettei tapahtunut uhkaa lasta eikä hänen läheisiään. Näissä tilanteissa on myös hyvä rajoittaa uutisten seuraamista televisiosta.

## KOULUIKÄ: TIEDOT JA TAI DOT KEHITTYVÄT

Koululainen kiinnostuu yhä enemmän maailman tapahtumista. Omat harrastukset ja kiinnostukset tekevät koululaisesta yhä taitavamman tiedon etsijän ja median käyttäjän. Ajattelun kehittyessä kasvaa halu hahmottaa kokonaisuuksia ja syy-seuraussuhteita sekä tehdä realiteettitestausta: voisiko tämä tapahtua oikeasti ja missä olosuhteissa? Koululainen ymmärtää, ettei media ole suora ikkuna todellisuuteen, vaan uutisetkin ovat aina valinnan ja toimitustyön tulosta. Kahdeksanvuotias on melko hyvä erottamaan mainokset perinteisestä mediasta, mutta nettimaailmassa kaupallisten vaikutusyritysten havaitseminen voi olla vaikeaa aikuisellekin.

Oman ilmaiskyvyn ja omien tarpeiden tiedostamisen lisääntyessä median käyttö on yhä aktiivisempaa ja monipuolisempaa. Median tarjonta alkaa hahmottua lajityyppien mukaan ja oma mediamaku alkaa löytyä. Etsiessään mielekkäitä mediapalveluja koululainen oppii aivan itsestään mutkikkaita teknologisia taitoja, vieraita kieliä sekä silmän ja käden koordinaatiota.

## VARHAISNUORUUS ON MEDIAN AHMIMISIKÄÄ

Usea varhaisnuori on kirjojen, lehtien ja muun median suurkuluttaja, joten tätä kehitysvaihetta voi kutsua median ahmimisiäksi. Valinnat etenevät usein seikkailu-, harraste-, eläin- ja fantasiatarinoiden kautta realistisempiin, nuorten elämästä kertoviin aineistoihin. Erityisen kiehtovia ovat itseä hieman vanhempien nuorten tarinat ja kokemukset niin kirjoista, lehdistä kuin sosiaalisesta mediasta luettuna. Yhä useammalla median ahminta suuntautuu erityisesti pelimaailmaan. Pelaaminen saattaa viedä leijonanosan ajasta, mikä huolestuttaa aikuisia: onko nuori suorastaan koukuttunut virtuaalimaailmaan? Useimmilla pelaaminen laantuu esimerkiksi seurustelun tai muiden harrastusten myötä. Riippuvuudelta suojaa, jos nuorella on reaalielämän ystäviä ja yksikin muu mieluisa harrastus pelaamisen ohella.

Aktiivinen mediankäyttäjä voi törmätä myös monenlaisiin ongelmanratkaisua vaativiin tilanteisiin. Teknologisten tai tietosuojapulmien lisäksi on tärkeää osata ratkaista myös sosiaalisia ongelmatilanteita, kuten ristiriitoja, kiusaamista tai häirintää. Myös nettiympäristöihin tutustuttaessa on hyvä oppia pitämään puolensa: millaista käytöstä ei tule hyväksyä, miten tehdään ilmoitus häiriköistä ja missä asioissa tarvitaan aikuisen apua. Netinkäytön kieltämisen pelossa nuoren on joskus helpompi turvautua opettajaan tai tuttuun kirjastovirkailijaan kuin vanhempiinsa.

Varhaisnuoren pelot kohdistuvat lapsuuden mörköhahmojen sijaan abstrakteihin uhkiin kuten sotiin, ympäristöongelmiin, terrorismiin, lasten tai eläinten kärsimyksiin. Voimakas eläytyminen näihin voi herättää varsinkin herkässä nuoressa ahdistusta, joka voi kanavoitua niin passiivisesti vetäytymiseen ja ahdistumiseen kuin myös aktiivisesti kansalaistoimintaan.

### **SOSIAALINEN MEDIA: YKSITYISTÄ VIESTINTÄÄ JULKISELLA AREENALLA**

Sosiaalinen media on muuttanut joukkoviestinnän ”kaikki kaikille” -mediaksi. Tällöin jokainen voi olla aktiivinen viestijä ja sisällöntuottaja eikä vain vastaanottaja. Sosiaalinen media tarjoaa linkkien ja uutisten jakopalveluja, blogi- tai mikroblogipalveluja (esimerkiksi Twitter), yhteistyöpalveluja (Wikipedia), mediapalveluja (YouTube), yhteisöjä (Facebook) ja virtuaalimaailmoja (SecondLife).

Kommunikoinnin tapaa ja vastuullisuutta suuntaa paljon se, ollaanko palvelussa omana itsenä ja omalla nimellä vai anonyymisti nimimerkin tai avatar-hahmon takana. On havaittu, että toisten huijaaminen on paljon helpompaa maskin tai nimimerkin suojissa.

Sosiaalinen media tarjoaa paljon vertaistukea kannustaen puhumaan sellaisista asioista, joista ei kasvokkain uskaltaisi avautua. Verkossa kontaktinotto on helppoa, jolloin ujokin voi luoda sosiaalista elämää panematta koko persoonaansa alttiiksi.

Sosiaalinen media tarjoaa rajattoman ja reaaliaikaisen ympäristön verkottumiseen, ystävyysuhteiden hoitamiseen, harrastustoimintaan, vertaistuen saamiseen ja itsensä ilmaisemiseen. Nettiympäristössä toimijan on tärkeää tuntea omat oikeudet ja velvollisuudet sekä toiset huomioonottava nettietiketti. Erityisen tärkeä edellytys antoisalle ja turvalliselle mediankäytölle on yksityisen ja julkisen rajan hahmottaminen: mitä ajatuksiani ja kuviani haluan julkaista maailmalle, mitä haluan pitää vain itselläni tai läheisten ulottuvilla.

Nettivistinnässä voi kompensoida heikompia sosiaalisia ja verkottumisen taitoja. On havaittu, että yksinäiset nuoret kertoivat netissä jopa muita enemmän yksityisistä ja intiimeistä asioistaan. Sosiaalisilta taidoiltaan heikoimmille netin helppo sosiaalisuus voi koitua suureksi haasteeksi. Virtuaalimaailman usein anonyymit ihmissuhteet tarjoavat paljon tunteita ja synnyttävät emotionaalista avoimuutta, mutta samalla mahdollistavat anonyymisyyttä ja psykologista etäisyyttä. Reaalielämän suhteet toimivat toisin päin: anonyymisyys on mahdotonta, mutta tunteet ovat usein kätkeympiä. Verkkokeskustelussa on helppo vetäytyä pois heti

ristiriitojen tai pulmien ilmetessä. Netissä voi lisääntyä myös kiusaus paljastaa itsestä vain ne puolet, jotka haluaa. Nettikeskusteluissa samalla tavalla asioista ajattelevat linnoittautuvat helposti omiin ryhmiinsä. Näin voi syntyä kuppikuntainen vuorovaikutuksen malli, jossa ei opita rakentavaa keskustelua. Niinpä reaali-ilman ihmissuhteet voivat alkaa tuntua entistä mutkikkaammilta.

Yksi sosiaalisen median suurimmista mahdollisuuksista nuorten kehitykselle perustuu sen tarjoamaan sosiaaliseen näyttämöön, jossa voi kokeilla rooleja, saada palautetta muilta ja ilmaista itseä. Tarjotessaan sijaiskokemusten välityksellä näkökulmaa erilaisiin ihmiskohtaloihin sosiaalinen media palvelee identiteettityötä. Mikä tärkeintä, nuori saa kipeästi tarvitsemaansa huomiota, hyväksyntää ja muiden nuorten tukea.

### IDENTITEETTITYÖ JA SOSIAALINEN MEDIA

- huomion saaminen, nähdyksi ja hyväksytyksi tuleminen
- minän peilaaminen
- ikkuna itseä vanhempien elämään
- alakulttuuri- ja tyylikokeilut
- roolikokeilut, roolinottotaidot
- osallistuminen ja vaikuttaminen.

Kuvio 1. Virtuaali-ilmailman psykologisen vetovoiman salaisuus



## 4. Käpykylämediaa

Vihdin kirkonkylä on kääntänyt pienuutensa positiiviseksi ominaisuudeksi. 3500 asukkaan kylä oli vähällä saada ikävän käpykylän leiman, kunnes aktiiviset asukkaat käänsivät tämän tosiasian voimavaraksi. Keskiajalta peräisin olevalta kylänraitilta hieman sivussa seisoo nyt Käpykylä-niminen rakennus, kyläläisten, taiteilijoiden ja yrittäjien yhteenliittymä. Kirkonkylällä on tämän uutuuden lisäksi kirjasto, museo, elokuvateatteri ja kirkko. Vihdin yhteiskoulun opettajalla on siis mahdollisuuksia monenlaiseen yhteisyyöhön.

Jokainen kouluvuotemme alkaa vakaassa, vanhassa mediaympäristössä. Koko koulu vaeltaa ylös kirkonmäelle kuuntelemaan kouluvuoden siunausta Vihdin kirkossa. Voisi luulla, että tämän tahon mediaviesti on kuultu jo monta kertaa, mutta sen rauhallisuus viehättää joka kerta. Viestin elinvoimasta kertonee se, että viimeksi vieressäni istui poika, joka epäroimättä lauloi jokaisen virren ulkomuistista, kun taas minä jouduin turvautumaan virsikirjaan useamman kerran. Tähän asti olin luullut, että en osaa kaikkia uusia medioita, mutta nyt jouduin toteamaan, että en osaa kaikkia vanhojakaan!

Luontevin yhteistyökumppanini on kuitenkin kirjasto. Joka syksy seitsemäsluokkalaisille järjestetään kirjastovierailu. Osalle koululaisista on kirjastoauto tumpi, sillä kirjastoauto kiertää kyläkouluja säännöllisesti. Näillä ensimmäisillä seitsemännen luokan kirjastokäynneillä harjoitellaan myös tiedonhakua ja lainataan tietokirja esitelmää varten.

Keväällä on vuorostaan ollut kirjastossa oppilaiden kirjanäyttely. Äidinkielen tunneilla he ovat suunnitelleet ”Unelmiensa kirjan”. Kansikuvan ja nimikkeen lisäksi kirjaan on pitänyt suunnitella takakansiteksti, ei mainoslauseilla ladattua myyntipuhetta, vaan juoniselostus. Osalle oppilaista tämä työ on niin mieluisa, että he kirjoittavat kansien väliin alku- ja loppuluvutkin, jolloin niiden esillepano on hieman haastavampaa kuin pelkkien kansien.

Vihdin molemmista kirjastoista ovat oman kunnan koulukirjastot saaneet hankkia poistokirjoja omaan käyttöönsä. Vuosien varrella olen saanut kerättyä

mielestäni monipuolisen kokoelman sarjakuvakirjoja. Luulin oppilaiden olevan niistä innoissaan, mutta totuus oli, että ne olivat oppilaiden mielestä sekavia ja kummallisia. Kuvanlukutaidot olivat Aku Ankan tasolla, ja onpa muutama sanonut, ettei lue Aku Ankaakaan.

Kehittelin siis sarjakuvaprojektin Sukellus sarjakuvaan -oppaan avulla. Oppilaiden oli pakko pysähtyä piirretyn tarinan ääreen. Juoni oli selvitettävä itselle ja työn edistymisestä oli pidettävä päiväkirjaa. Sarjakuvan henkilöt oli luokiteltava sankareihin ja roistoihin, uhreihin jne. Tapahtumapaikat ja -ajat oli pystyttävä päättelemään kuvien ja tekstien perusteella, mikä ei aina ollut helppoa. Villi länsi saattoi olla outo asia Lucky Lukea ensi kertaa lukevalle.

Herkullisinta oppilaiden mielestä oli selvittää, miten sarjakuvassa suhtauduttiin miehiin, naisiin, lapsiin, työntekoon, rahaan, valtaan ja rikollisuuteen. Asenteet löytyivät näistä kirjoista helposti. Poistokirjojen valikoima kulki Asterixista vaikeisiin, jopa rujoihin sci-fi -kertomuksiin, joten opettajan oli tarkkaan mietittävä kullekin oppilaalle sopiva kirja. Valmiit työt pääsivät kirjastonäyttelyyn, samoin jo kerran poistetut sarjakuvakirjat.

Pitkäaikaisinta työtä olen tehnyt kirjaston kirjavinkkarin Janika Puolitaipaleen kanssa. Hän on uskollisesti joka vuosi saapunut esittelemään kahdeksasluokkaisille fantasia-, kauhu-, dekkari- ja sci-fi-kirjallisuutta. Nämä kirjallisuuden lajit kuuluvatkin kahdeksasluokkalaisten ohjelmaan. Esittelyn jälkeen oppilaat valitsevat esitellyistä kirjoista luettavaa itselleen. Valikoima on koulukirjastoa laajempi ja uudempi, ja opettajakin on päivitetty tunnissa uutuuskirjojen maailmaan. Kaikkeahan opettaja ei ehdi lukea – ja tällä järjestelyllä ei tarvitsekaan! Lisäksi kirjastolla on suunnitteilla yhtenäinen lukudiplomi Vihdin ja muiden alueen Lukki-kirjastojen kanssa, ja siihen on kysytty opettajilta vinkkejä.

Muutamien ryhmien kanssa olemme käyneet tutustumassa Vihdin museon Pikkupappilaan, Evakkomuseoon ja vaihtuviin näyttelyihin. Kiehtovia aiheita ovat olleet esimerkiksi Tähtitaivas (valokuvanäyttely vanhoista suomalaisista elokuvatahdistä) ja paikallisesta tarinaperinteestä kertova Hiisi-näyttely. Tämä näyttely oli suunnattu alakoululaisille, mutta mukavasti se kevensi yhdeksäsluokkalaistenkin perjantai-iltapäivää.

Viime vuonna saimme järjestää oman näyttelyn museon tiloissa, ja siihen saimme apua museon henkilökunnalta. Yhdeksäsluokkalaiset valitsivat tutkielmansa aiheeksi kotinsa vanhimman tavarän.

Aihe löytyi suoraan netistä Helsingin seudun ympäristöpalvelut -kuntayhtymän eli HSY:n nettisivuilta osoitteesta [www.hsy.fi/fiksu/oppimassa](http://www.hsy.fi/fiksu/oppimassa). Vanhan käyttö-

esineen historiaan löytyivät ohjeet tosin saman sivuston Alakoulu-valikon puolelta, yhteiskunnallisten aineiden tehtävistä, mutta ne sopivat myös yläkoululaisille.

Tässä työssä monet äidinkielen tekstilajit tulivat hyödynnetyksi. Sisällysluettolon mukaan esineestä piti kirjoittaa ulkonäön kuvaus, toimintaperiaatteista selostus ja esineen historiasta tarina. Vanhempia ja isovanhempia oli tämän työn yhteydessä myös haastateltava. Esineet valokuvattiin kanteen, joten tämänkin tekstilaji tuli luontevasti liitettyä äidinkieleen viimeistään tässä vaiheessa. Myös lähdetiedot oli mainittava, muun muassa haastateltavat nimineen ja haastattelupäivämäärineen.

Esineiden tarinat olivat kiehtovia. Vain muutaman kodin vanhin esine oli ostettu antiikkiliikkeestä tai Keltaisesta Pörssistä, suurin osa esineistä oli luonteva osa suvun tarinaa: ryijy evakkomatkalta, piano tai raamattu mummolasta, keittokirja isotädiltä. Yksi tarinoista vei lukijansa suoraan maailmanhistorian näyttämölle, Leninin häihin! Jos pienessä kirkonkylässä on tällaisia esineitä, on muidenkin koulujen oppilailta varmasti mielenkiintoisia tarinoita kerrottavanaan.

Valmiit työt asetettiin museon näyttelytilaan luettavaksi, ja niiden ympärille museon henkilökunta rakensi kierrätysaiheisen näyttelyn. Museoväki oli kasanut näyttelyyn esineitä 1970–2000-luvuilta, ja niitä näyttelyvieraat saivat oman arvionsa mukaan siirtää kahteen eri kasaan, ”Tulevaisuuden antiikkiin” ja ”Kierrätykseen”. Kamalia turhakkeita siirtyi opettajan hämmästykseksi ”Tulevaisuuden antiikkiin” ja selviä tulevaisuuden antiikkiehdokkaita ”Kierrätykseen”. Myös oppilaiden näkemykset tavaroiden kohtalosta erosivat, vain harvan tavaran kohtalosta päästiin yksimielisyyteen.

Lisätehtävänä oli oppilaille ollut jatkaa muiden kotona olevien esineiden luetteloitua tyyliin ”Esine on muisto lapsuudesta/ihmissuhteesta/tapahtumasta” ja niin edelleen. Tämä työ oli haastava, sillä oppilaiden elämäkokemus ei vielä riittänyt kertomaan kuin muutamasta esineestä. Ajatuksia herättävät tehtävät löytyvät nekin HSY:n sivuilta yläkoulun ja lukion aineistoista otsikolla 21 syytä esineen hallussapitoon ([www.hsy.fi/jatehuolto/Documents/Fiksu/Oppimassa/Lukiossa/Aineistot/FO\\_aineisto49\\_hsy.pdf](http://www.hsy.fi/jatehuolto/Documents/Fiksu/Oppimassa/Lukiossa/Aineistot/FO_aineisto49_hsy.pdf)).

Vihdin Kinossa olemme järjestäneet koululaisnäytäntöjä. Hienoin esimerkki hyvästä yhteistyöstä on ehkä se, että Tähtien sota -elokuva Sithin kosto oli meillä yhtä aikaa muun maailman kanssa ensi-illassa. Koko koulun liikuttelu, rahastus ja aikataulutus on kuitenkin vaativaa puuhaa, ja ainakin minusta tuntui, että näiden näytäntöjen suunnitteluun meni suhteettomasti aikaa. Nyt kun koululle on hankittu oma Elokuvalisenssi, näytän elokuvia luokassa. Vaikka käytössäni on videotykki kaikkine hienouksineen, vanhan elokuvateatterin tunnelmaan emme



pääse. Oppilaat pitävät kuitenkin elokuvapäiväkirjaa vihkonsa takana, ja ilokse-  
ni sieltä näen, että osa kulkee uskollisesti katsomassa uusimpia nuorisoeelokuvia,  
myös suomalaisia.

Mediavieraitakin olemme saaneet koululle: muusikko Mikko von Hertzen kävi  
kertomassa musiikin laillisesta ja laittomasta lataamisesta, Mari Rantasila eloku-  
vien tekemisestä ja Lenni-Kalle Taipale oman polkunsa löytämisestä. On tärkeää,  
että kaukana kaupungeista sijaitsevat koulutkin saavat näitä vieraita. Kiitokset siis  
niille tahoille, jotka näitä vierailijoita lähettävät. Kunpa olisi mahdollista lähettää  
jokaiselle koululle joka vuosi vierailija mediamaailmasta tai edes sen vierestä!

## 5. Oikeus päättää

Jos kaverini ottaa hauskoja valokuvia bileistä viikonloppuna, hän voi kätevästi laittaa ne näkyviin IRC-Galleriaan, Facebookiin tai vastaavaan. Jos joku näistä kuvista on minusta erityisen hauska, voin helposti laittaa sen vaikkapa profiilikuvakseni. Tähän tarvitaan vain muutama klikkaus.

Kuvien julkaiseminen on helppoa, ja usein yhtä helppoa on kysyä lupa niiden käyttämiseen. Kuvan ottaneelta henkilöltä voi kysyä lupaa suoraan. Harvoinpa tällaisesta kukaan kieltäytyy; yleensä ihmiset ovat vain ilahtuneita, jos joku on kiinnostunut heidän kuvistaan ja niiden käyttämisestä. Lisäksi on kiva laittaa profiiliini näkyviin pieni kiitos kuvan ottajalle, näin hänkin saa tunnustusta valokuvastaan.

Luvan kysyminen on suoraviivaista. Kaikessa yksinkertaisuudessaan se sujuu vaikkapa näin: ”Kiva kuva, voinko käyttää tätä profiilissani?” Ei sen tarvitse olla sen monimutkaisempaa!

Netistä löytämästään kuvasta voi kuitenkin olla vaikea, jopa kertakaikkisen mahdoton päätellä, kuka sen on ottanut ja miten häneen voi olla yhteydessä. Eikä meillä edes välttämättä ole mitään yhteistä kieltä, jos hän on ulkomaalainen! Miten siis kysyä lupaa?

Yksittäisten valokuvien osalta tilanne on vielä mahdollista selvittää, mutta jos alkaa kysyä lupia jokaista blogissaan käyttämäänsä kuvaa varten, tuhraantuu koko päivä, kun yrittää tavoittaa kuvien ottajia.

Onkin muiden kannalta huomattavasti helpompaa, jos kuviensa yhteydessä ilmoittaa aina sähköpostiosoitteensa taikka jonkun muun yhteystiedon. Näin muut voivat kysyä lupaa valokuvan käyttämiseen. Sama pätee muihinkin teoksiin: teksteihin, videoihin, piirroksiin ja jopa vaatemaleihin tai peleihin – kaikkeen, jonka tekemiseen on tarvittu luovuutta. Kaikkien näiden käyttämiseen on hyvä kysyä lupaa. Ajattelempa nimittäin, että tekijä ”omistaa” työnsä tulokset, eli juuri valokuvat, tekstit, videot, piirrokset ja muut sellaiset.

Tämä omistaminen muodostuu siitä, että olemme itse nähneet vaivaa teosten keksimiseen ja tekemiseen. Jos sinua kiinnostaa miten tämä ”omistaminen” oikein on mahdollista, kannattaa tutustua Laura Leppämäen kirjaan Tekijänoikeuden oikeuttaminen. Koska omistamme teoksemme, voi olla närkästyttävää, jos joku käyttää taikka jakaa niitä edelleen ilman lupaa. Kuvittele vaikka, että olet itse kirjoittanut erinomaisen äidinkielen esseen ja opettaja kopioi sitä ja jakaa luokalle sinulta kysymättä. Opettaja siis kopioi ja jakaa tekstiäsi ilman lupaa. Et myöskään haluaisi, että jos olet laittanut piirroksesi nettiin, joku koulukaverisi kopioi sen ja saa kuvaamataidosta parhaan numeron väittäen, että hän on itse tehnyt tuon piirroksen. Joidenkin mielestä tällainen on ärsyttävää, toiset taas tulevan onnellisiksi, kun joku heidän teoksistaan kiinnostuu. Koska emme voi ennalta tietää miten joku tähän suhtautuu, on aina syytä kysyä.

## TEKIJÄ SAA PÄÄTTÄÄ

Juuri tästä on kyse tekijänoikeudessa. Tekijänoikeus tarkoittaa, että tekijällä on oikeus päättää teoksensa käyttämisestä – tietyin rajoituksin tosin! Tavallaan tekijänoikeuden rajoitukset ovat muiden kuin tekijän oikeuksia. Siis: käyttäjien oikeuksia. Näitä ovat esimerkiksi tekijänoikeuden vanheneminen, kun on kulunut muutamia kymmeniä vuosia tekijän kuolemasta. Samoin kuka tahansa saa kopioida julkaisuja (esimerkiksi cd-levyjä) omaan käyttöönsä, vaikka levyissä lukisikin, että se on kiellettyä.

Etenkin kaupallisissa julkaisuissa, kuten CD-levyissä, kirjoissa, DVD-elokuvissa tai nettisivuissa on oikein korostettu, että ne ovat tekijänoikeuden suojaamia. Tekijänoikeutta ei kuitenkaan oikeasti tarvitse koskaan erikseen mainita; tekijänoikeus muodostuu aina automaattisesti. Joka kerta kun painat kamerasi laukaisinta, sinulle muodostuu tekijänoikeus kyseiseen valokuvaan, ja sama pätee muihinkin luovuutta vaativiin teoksiin, joita teet. Tekijänoikeudesta ei siis todellakaan tarvitse erikseen ilmoittaa, eikä se kuulu vain joillekin suurille taiteilijoille, joita voi nähdä telkkarissa, vaan meille ihan jokaiselle.

Kun jonkin teoksen julkaisee vaikkapa laittamalla sen nettiin, voi samalla antaa pois jotain oikeuksiaan teoksen tekijänä. Tämä helpottaa huomattavasti toisten ihmisten elämää. Ajatellaanpa aiempaa esimerkkiä bileissä toisen ottamasta valokuvasta profiilikuvana. Jos valokuvaaja on laittanut kuvan viereen tekstin ”kuvaa saa kopioida” tai ”tätä kuvaa saa käyttää profiilissaan”, ei tarvitse erikseen kysellä mitään. Tällaista käyttöilupaa kutsutaan ”lisenssiksi”.

Teoksen ottaja voi (tekijänoikeuden poikkeukset huomioon ottaen) asettaa mitä tahansa ehtoja teoksen käyttämiseen. Usein näkee esimerkiksi, että jotain saa käyttää epäkaupallisiin tarkoituksiin, mutta kaupallisiin tarkoituksiin on sitten kysyttävä lupa erikseen. On olemassa erilaisia valmiita käyttöluvia eli lisenssejä, joita voi käyttää. Tunnetuimpia taitavat olla niin sanotut Creative Commons-lisenssit. Ne ovat helppoja ymmärtää. Tekijä voi myös keksiä päästään ihan mitä tahansa sääntöjä, joita toivoo noudatettavan. Se, noudatetaanko näitä keksittyjä sääntöjä, on sitten toinen asia.

## HYVÄ KIERTOON

Kuviaan tai muita teoksiaan julkaistaessa kannattaa siis muistaa kaksi asiaa. Ensimmäinen kannattaa varmistaa, että omat yhteystiedot ovat muiden saatavilla. Mikä tahansa yhteystieto käy, sähköpostiosoite on näppärä. Monissa nettipalveluissa, kuten Facebookissa ja IRC-galleriassa, voi myös lähettää viestejä suoraan.

Toisekseen kannattaa antaa muille yleinen lupa teosten käyttämiseen, jos he sitä johonkin tarvitsevat. Internet ja itse asiassa koko kulttuurimme perustuu jakamiselle, sille että voimme käyttää toisten keksimiä ideoita pohjana omille ideoillemme. Nykyinen tekijänoikeus on hyvin rajoittava ja antaa tekijälle todella paljon yksinoikeuksia, enemmän kuin joidenkin mielestä olisi hyvä. Tekijä voi kuitenkin luopua osasta hänellä kuuluvista oikeuksista, ja tämä onkin todella reilusti tehty.

## KYSEENALAINEN AIHE

Nykyisestä tekijänoikeuslaista keskustellaan paljon julkisuudessa. Kiistely yltyy toisinaan kiivaaksi, ja lokakin lentää. Toisaalta syytellään taiteilijoita riistävästä kapitalismista, toisaalta häijystä piratismista. Kova keskustelu on osoitus siitä, että tekijänoikeus ja tekijänoikeuslaki ovat tärkeitä asioita, jotka koskettavat meitä kaikkia sekä teosten tekijöinä että käyttäjinä. Ymmärtämistä ei ollenkaan auta sekava kielenkäyttö eikä kopioivien ihmisten uhkailu vankilalla.

Keskeisintä tekijänoikeudessa on, että meillä kaikilla, myös sinulla, on teoksen tekijänä oikeus päättää, mihin teosta käytetään. Valitettavaa kuitenkin on, että nykyinen Suomessa käytössä oleva tekijänoikeuslaki on aivan auttamattomasti vanhentunut, eikä se pysty ottamaan kantaa internetin kaltaiseen ilmiöön, vaikka internet on jo vanha keksintö. Jokaisella maallahan on omat lakinsa, mutta mui-

denkin maiden tekijänoikeuslait ovat yhtä surkeita kuin meillä Suomessa. Pääpiirteet on kuitenkin helppo ymmärtää, ja ne kuuluvat meille kaikille.

Teksti on julkaistu Mace Ojalan blogissa osoitteessa <http://xmacex.wordpress.com>.

Tätä tekstiä saa käyttää ja levittää **Creative Commons Nimeä-Tarttuva -lisenssin** mukaisesti, eli kopioita ja muokkauksia saa tehdä vapaasti, kunhan mainitsee Mace Ojalan tekijänä eikä aseta enempää rajoituksia. Lisätietoja Creative Commons -lisensseistä löytyy osoitteesta [www.creativecommons.fi](http://www.creativecommons.fi).

## 6. Ryhmä hyppysissä

Ryhmänohjaajan keskeinen tehtävä on luoda ryhmään innostava ja turvallinen ilmapiiri. Tehtävän onnistumiseen vaikuttavat monet tekijät, muun muassa ryhmän koostumus ja ryhmädynamiikka, ohjaajan itsetuntemus ja ohjausteot sekä tavoitteiden ja työskentelytapojen valinnat. Tässä artikkelissa annetaan ohjeita ja vinkkejä toiminnallisten mediakasvatusryhmien vetämiseen. Paino on ryhmän toiminnan aloituksessa, kouluttamisen ja innostamisen hetkessä. Tämä artikkeli täydentää oppimateriaalia ”Mediakasvatusmateriaali kirjaston ammattilaisille – suunnitelmia mediatunneille ja mediavinkkaukseen”. Se löytyy tämän kirjan tehtäväosiosta ja Mediakasvatuskeskus Metkan nettisivulta osoitteesta [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi). Kun sovellat näitä vinkkejä, virität ja ohjaat ryhmääsi luovaan tilaan. Tällöin huomaat kuinka ryhmä on ”hyppysissäsi”!

### TOIMINNAN VAIHEET

**Lyhytkestoisen ryhmätoiminnan vaiheet voidaan jakaa seuraavasti:**

- 1) Aloitus – orientaatio, tutustuminen, lämmittely, virittely
- 2) Työskentely – aiheen käsittely ja kehittäminen ja (media)ilmaisun harjoittelu/tuottaminen erilaisilla työtavoilla
- 3) Lopetus – jäsentely tai reflektio, jäähdyttely tai rentoutus

Tällainen tapa hahmottaa ryhmän toimintaa auttaa ohjaajaa toiminnan suunnittelussa ja ohjaamisessa, ja se on todettu toimivaksi ja hyödylliseksi esimerkiksi draamakasvatuksen ja teatteri-ilmaisun ohjaamisessa ja opetuksessa, ja sitä on kuvattu laajalti alan kirjallisuudessa.

Ryhmätoiminta on hyvä aloittaa orientaatiolla, tutustumisleikillä, pelillä, fyysisellä lämmittelyllä ja/tai aistien virittelyllä. Orientaatiossa ohjaaja suuntaa ryhmän ajatukset ja keskittymisen ryhmän toimintaan ja esittää toiminnan tavoitteet ja vaiheet. Esittäminen voi tapahtua perinteisesti kertoen, runon tai laulun muodossa. Julisteen, listan, kuvan tai kuvaesityksen avulla esittäminen käy myös näppärästi. Erityisesti pienimpien lasten kanssa orientaationa toimi hyvin tilaan tutustuminen, materiaalien ja välineiden kokeilu sekä tilan järjestäminen yhdessä toiminnalle sopivaksi.

### **Tutustuminen tapahtuu rennosti tutustumisleikkien avulla:**

- Istutaan tai seistään piirissä ja kerrotaan oma nimi. Muut toistavat jokaisen nimen kuorossa.
- Istutaan tai seistään piirissä, kerrotaan oma nimi ja liitetään sen eteen tai perään jokin adjektiivi, ammattinimi tai kerrotaan, mistä musiikista, tv-sarjasta, sarjakuvasta, elokuvasta, kirjasta, tietokonepelistä itse pidetään. Esimerkiksi näin: Olen Maiju Makoisa, Maiju maitoautonkuljettaja, Olen Maiju ja tykkään piirtämisestä, Olen Maiju ja diggaan Salattuja elämiä.
- Seistään piirissä ja kerrotaan oma nimi hiljaa ujosti ja isommin rohkeasti, kaikki toistavat jokaisen nimen kaksi kertaa ujosti ja rohkeasti. Nimen sanomisen kanssa voi tehdä myös liikkeen, jonka myös muut toistavat.
- Seistään piirissä ja lausutaan ääneen oma nimi ja kirjoitetaan se ilmaan oikealla kädellä, vasemmalla kädellä, oikealla jalalla, vasemmalla jalalla sekä tikkukirjaimilla että kaunokirjoituksella.
- Ohjaaja levittää postikortteja, lehtikuvia tai muita kuvia, joista jokainen valitsee itseään miellyttävän ja jokainen kertoo vuorotellen ryhmälle oman nimensä ja miksi valittu kortti miellytti.
- Jokainen käy kirjoittamassa muiden näkemättä oman nimensä isolle paperille, joka ripustetaan seinälle ja lopuksi arvuutellaan yhdessä, kuka on kuka.
- Muodostetaan tilan halki kuvitteellinen jana, jonka päihin asetetaan vastakkaiset olo-tilat, adjektiivit, mielipiteet tai asiat. Sitten ryhmäläisiä pyydetään asettumaan siihen kohti janaa, joka kuvaa heidän oloaan ja näkemyksiään. Janan ääripäät voivat olla esimerkiksi väsynyt – pirteä, tykkään – en tykkää maksalaatikosta, kuuntelen paljon radiota – en kuuntele ollenkaan radiota, pelaan paljon pleikkaria – en pelaa pleikkaria

ollenkaan ja niin edelleen. Erilaiset janat laittavat ryhmäläiset liikkeelle, niin sanotusti äänestämään jaloillaan ja kertomaan itsestään ja tutustumaan toisiin.

Seuraavia tutustumis- ja ryhmänmuodostusleikkejä voi käyttää tutustumisen lisäksi myös silloin, kun ryhmä täytyy jakaa pienryhmiin ja kun toiminnan aikana ryhmien koostumusta täytyy jostain syystä vaihtaa.

- Ohjaaja antaa jokaiselle palapelin palan, ryhmä kokoaa pelin ja palaa laittaessa jokainen kertoo nimensä ja jotain itsestään.
- Palapelejä voi olla monta pientä, jolloin jokainen etsii, mihin peliin oma pala kuuluu. Pienryhmät muodostuvat siis vähitellen palapeliin ympärille.
- Ohjaaja voi tehdä palapelejä itse kuvista tai korteista. Palapeliin kuvat voivat liittyä myös käsiteltävään aiheeseen.
- Myös koottavat lelut sekä johonkin tiettyyn tuttuun tarinaan tai mediahahmoon liittyvät esineet, kuvat, runot tai lelut käyvät yllä kuvattuun tutustumiseen ja pienryhmän muodostamiseen.
- Muodostetaan erilaisia jonoja ja rivejä pituuden, hiusten värin, nimen alkukirjaimen, kengän koon tai vaikkapa vaatteiden värin mukaan.
- Ohjaaja viitoittaa tilan eri kulmiin eri medioiden alueet, esimerkiksi televisio, radio, elokuva ja internet. Ryhmäläiset siirtyvät siihen kulmaan seisomaan, jossa on heidän eniten käyttämänsä tai heille tutuin media. Ohjaaja voi etukäteen mietittyjen kysymysten avulla nostaa esiin asioita ryhmäläisistä ja esimerkiksi heidän mediasuhteestaan, tai sitten ohjaaja ja ryhmäläiset kyselevät vapaasti toisiltaan asioita tutustuakseen.
- Tehdään kuten edellä, mutta sen mukaan, mistä mediasta kukin eniten pitää tai haluaisi opetella tekemään, kuten blogin kirjoittaminen, kuvaohjelmilla piirtäminen, videon tekeminen, musiikin tekeminen ja niin edelleen.

Fyysiseksi lämmittelyksi ja aistien virittelyksi käyvät hyvin lyhyehköt leikit ja ilmaisuharjoitukset. Ne voivat liittyä käsiteltävään aiheeseen tai ne voivat olla irrallisia tuttuja tai tuntemattomampia leikkejä. Tähän on listattu joitakin yleisesti tunnettuja leikkejä ja ilmaisuharjoituksia, jotka löytyvät ohjeineen ja selityksineen artikkelin lopussa mainituista teoksista:

- solmu
- peili
- patsas
- paikanvaihtoleikki
- seuraa johtajaa



- selkätanssi
- äänimaisema

Seuraavassa esimerkki leikistä, joka kytetään käsiteltävään aiheeseen eli edetään jo itse aiheen käsittelyyn ja työskentelyyn.

- Valokuvaaja: pienryhmissä yksi ryhmäläisistä on valokuvaaja, joka pyörittää ryhmän jäseniä kädestä ja päästä sitten irti, jolloin ryhmäläiset jähmettyvät johonkin asentoon, valokuvaaja tarkastelee kuvattavaansa ”sormiluupin” läpi eri kuvakulmista kuin valo- tai elokuvaaja.
- Edellistä leikkiä voi kehittää eteenpäin liittämällä siihen erilaisia työtapoja: valokuvaajalla onkin luupin lisäksi tai sijaan digikamera tai -videokamera, jolloin voidaan harjoitella kuvaamista eri kuvakulmista sekä panorointia ja muita kuvan ilmiöitä. Voidaan myös tutkia liikkuvaa kuvaa, eli ryhmäläiset tekevät sarjan kuvia, joissa menään johonkin asentoon tai tullaan siitä pois. Yksi mahdollisuus on miettiä, mitä ammattilaisia tarvitaan elokuvan tekoon. Ryhmäläiset voivat eläytyvät esimerkiksi lavastajan, ohjaajan tai valaisijan rooleihin ja alkaa toimimaan kuten ammattiin kuuluu. Tästä syntyy helposti improvisaatio elokuvan tekemisestä. Samalla voidaan yhdessä antaa elokuvalla nimiä ja tyyllilajeja, improvisoida elokuvan tekemistä ja tustua eri genreihin.

Aloittaminen voi siis sisältää:

- orientaatiota
- tutustumista, esittäytymistä, ryhmiin jakoa
- fyysistä lämmittelyä ja aistien virittelyä kuten leikkejä ja ilmaisuharjoituksia
- tilaan tutustumista ja sen järjestämistä yhdessä
- materiaaleihin, välineisiin tai uuteen työtapaan tutustumista

## Alkukoukut

Alkukoukun tarkoituksena on herättää ryhmäläisten mielenkiinto käsiteltävää asiaa kohtaan. Leikki tai ilmaisuharjoitus voi toimia hyvänä alkukoukkuna eli luoda mukavan ja energisen tunnelman sekä herättää odotuksen tunteen siitä, mitä seuraavaksi on tulossa. Alkukoukkuna voi toimia myös ryhmäläisille osoitettu kysymys, joka laittaa mielikuvituksen liikkeelle, herättää uusia kysymyksiä, ärsyttää, naurattaa tai yllättää. Draamakasvatuksessa käytetään usein alkukoukkuja, joka liittyy (draama)tarinaan tai konkreettiseen materiaaliin. Esimerkiksi

lelu, kirje, valokuva, lehtijuttu tai kartta, joka liittyy aiheeseen, herättää yleensä mielenkiinnon ja uteliaisuuden ja halun tarttua konkreettisesti esineeseen ja tutkiskella sitä. Erityisen koukuttava on fragmentaarinen esine tai asia eli vaikkapa kesken jätetty kirje, viesti, runo, mainos, kuva tai pätkä elokuvan kohtausta.

Keskeneräisyys kutsuu ryhmäläisiä täydentämään ja jatkamaan materiaalia tai tarinaa. Fragmentista herää kutkuttavia kysymyksiä: kenelle se kuuluu, miksi se on kesken, mitä sille voisi tehdä ja niin edelleen.

Alkukoukkuna voi toimia myös ohjaajan asu, liikekieli ja toiminta yleensä. Ohjaaja voi pukeutua käsiteltävään aiheeseen liittyen tai liikkua tyylytellen tai vaikkapa tanssia tai toimia jollakin muulla yllättävällä tavalla, esimerkiksi puhua vieraalla kielellä. Ohjaaja voi kertoa tarinan, vitsin, runon tai alkaa toimia jonkin roolihahmon tavoin.

Alkukoukku voi olla humoristinen, kutsuva, ärsyttävä, yllättävä, puhutteleva, rauhoittava, liikuttava ja fyysiseen toimintaan kehottava tai jopa yllyttävä. Alkukoukulla houkutellaan yhteiseen toimintaan, herätetään mielenkiinto käsiteltävään aiheeseen ja innostetaan ilmaisemaan itseään!

## TYÖSKENTELY

Lyhyeen ryhmätoimintaan on hyvä pyrkiä sisällyttämään ainakin pari työtapaa, jotka ovat keskenään erilaisia tai jotka vetoavat eri aisteihin. Kannattaa kokeilla myös vaihtelua yksin, pienryhmissä ja koko ryhmässä työskentelyn välillä.

*Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla* -kirjassa on jaoteltu erilaiset työtavat lapsille ominaisen toiminnan mukaan tutkimiseen, liikkumiseen, taiteelliseen kokemiseen ja leikkimiseen. Kirjassa kerrotaan myös eri-ikäisten lasten herkkyyksistä ja mediasuhteen kehittymisestä. Molempien huomioiminen on tärkeää työtapojen valinnassa. Mediakasvatusmateriaali kirjaston ammattilaisille -oppimateriaalissa työtavat on jaettu kuvalliseen, sanataiteelliseen, elokuvaallis-draamalliseen ilmaisuun ja mediailmaisuun. Runsaasti erilaisia toiminnallisia työtapoja löytyy myös *Mediametkaa!* -kirjasarjan muista osista sekä kirjoista, jotka on listattu tämän artikkelin lopussa.

On hyvä muistaa, että eri työtavoilla ei ole yksiselitteistä merkitystä ja vaikutusta. Työskentelystä saadaan esimerkiksi meditatiivista, leikkilistä, yksilökeskeistä tai sosiaalista hyvinkin erilaisilla työtavoilla – sekä materiaaleilla ja medioilla. Esimerkiksi rauhallisen musiikin käyttö ei välttämättä tarkoita rauhallista ryhmätoimintaa: kun siihen lisätään fyysistä lämmittelyä tai vaikkapa tanssillinen

ilmaisuharjoitus tai ohjaajan antamat sanalliset impulssit, tuloksena voi olla hyvinkin voimakasta ja kuuluvaa toimintaa. Toisaalta esimerkiksi elokuvan henkilöihin ja tarinaan liittyvä improvisaatioharjoitus ei välttämättä merkitse hurjaa action-kohtausta.

Työtapojen valintaa määrittävät ainakin ohjaajan intressit ja ohjaustaidot sekä ryhmätoimintaan käytettävissä oleva tila ja aika, välineet, materiaalit sekä ryhmän koko. Ryhmätoimintaa suunniteltaessa on kuitenkin hyvä lähteä liikkeelle siitä, mitä haluaa tehdä ryhmän kanssa, eikä siitä, mikä on mahdollista. Usein aluksi mahdolltomalta tuntuva yhdistelmä tuottaakin luovan tilanteen, jota ei pystynyt ennakkolta aavistamaan saati suunnittelemaan. Esimerkiksi pienessä, jopa ahtaassa tilassa on jännittävää vaikkapa rypistellä ja muokata jättimäisiä eläinhahmoja sanomalehdistä, voimaperistä ja maalarinteipistä. Yhteisestä tekemisestä syntynyt äänimaailma ja paperitouhu pienessä tilassa innostavat ryhmäläisiä näyttelemään hahmoilla nukketatterin tavoin. Tällaisiin impulsseihin, joita esimerkiksi tila ja toiminta yhdessä voivat synnyttää, ohjaajan on syytä tarttua.

## LOPETUS

Ryhmätoiminnan lopuksi on hyvä jäsentää ja summata sitä, mitä yhdessä oli tarkoitus tehdä ja mitä tehtiin. Tekemistä ja kokemuksia voi jakaa monella tapaa. Keskustelu ohjaajan etukäteen miettimien kysymysten pohjalta on taloudellinen tapa lyhytkestoisessa ryhmätoiminnassa. Toimintaa voidaan kuvata puheen lisäksi myös kirjoitusten, kuvien, kosketuksen, liikkeen, musiikin ja äänien avulla. Ohjaaja voi kehottaa ryhmäläisiä valitsemaan kuvan tai kortin sen perusteella, millainen tunnelma heidän mielestä ryhmässä on ollut tai mitä kukin tuntee oppineensa tai oivaltaneensa työskentelyn aikana. Pienimmätkin lapset voivat ilmaista kokemuksiaan ja arvioida omaa ja ryhmän toimintaa lopussa esimerkiksi asettamalla naamoja (hymynaama, neutraali naama, alakuloinen naama) pahville, johon on kuvattu piirtämällä tai muulla tavoin toiminnan eri vaiheet.

Lopussa voidaan käyttää samaa leikkiä tai ilmaisuharjoitusta, jolla toiminta on aloitettu. Kun leikki tai ilmaisuharjoitus on jo ennestään tuttu, sen osaaminen voi tuoda vielä lisää onnistumisen kokemuksia ryhmäläisille ja antaa iloisen flow'n tunteen. Leikki tai ilmaisuharjoitus voi toimia hyvänä jäähdyttelynä, kun se koostuu ryhmän lopuksi yhteen ja tuo keskittyyneisyyden tunnun. Loppuleikki voi olla myös energinen ja voimakkaan fyysinen, varsinkin jos työskentelytapa on ollut vaativa ja keskittymistä vaativa. Tällöin on syytä antaa tilaa irrottelulle ja hullut-

telulle lopussa. Vauhdikkaan loppuleikin jälkeen on hyvä koota ryhmä vielä vaikka piiriin tai tuoleille istumaan, hetkeksi hengähtämään ja päättämään yhteinen sessio rauhallisesti. Jäähdyttely voi olla myös mediatuotosten esille ripustaminen yhdessä, tilan siivoaminen ja materiaalien kokoaminen tai vaikkapa jatkotyöskentelyn suunnittelu. Erilliset rentoutumisharjoitukset ovat tarpeellisia ainakin silloin, jos yhdessä on uppouduttu luomaan fiktion maailma ja eläydytty esimerkiksi näyttellen roolihahmojen elämään. Roolista voi pyristellä irti myös sananmukaisesti ravistelemalla raajoja eri suuntiin ja vaatteiden ja ihon pyyhkäisyllä. Fyysistä irrottautumista voi tehostaa sanomalla erilaisia jäähvyäisiä roolihahmolle.

Ryhmätoiminnan lopettaminen merkitsee eroa. Juuri kun ryhmäläiset ovat tutustuneet, toimineet ja viihtyneet yhdessä, lähdetäänkin pois. Vaikka lyhytkestoisessa ryhmässä ei ehkä ystävyysuhteita ehdi syntyäkään, on lopettamisen ja eron artikuloiminen yhteisesti silti tärkeää. Ohjaajan on syytä kehua ryhmää ja jokaista ryhmäläistä ääneen. Myös taputukset ja halaukset ovat kannustavia ja luontevia ryhmätoiminnan loppuessa. Jos ryhmän toiminnassa on ollut hankaluuksia, nekin on syytä todeta ääneen ja kannustaa ryhmäläisiä osallistumaan uudelleen ja harjoittelemaan omaa osallistumisen tapaansa. Hankaluuksien toteamisen jälkeen ohjaaja voi vetää vaikkapa hauskan loppuleikin, jolloin osallistujille voi jäädä silti mukava tunne ryhmässä olosta. Ohjaaja voi myös opastaa ryhmää piirtämään tai maalaamaan yhteisen loppukuvan, joka ilmentää ryhmän tunnelmaa. Kuvan voi nostaa seinälle, ja ohjaaja voi kertoa, että se pysyy siinä tietyn aikaa ja sitä voi käydä katsomassa myöhemminkin. Yhteisvalokuvan tai yhdessä tehdystä kuvasta otetun valokuvan ohjaaja voi laittaa internetiin esimerkiksi kuvagalleriaan tai kirjaston sivuille kaikkien osallistujien saataville. Ohjaajan täytyy muistaa huomioida yksityisyyden suoja kuvien jakamisessa. Kuvan voi tietysti myös lähettää sähköpostilla sovittuihin osoitteisiin.

## **RYHMÄNOHJAAJAN HUONEENTAULU**

- Löydä oma tapasi ohjata, kokeile erilaisia aloituksia, työtapoja ja lopetuksia.
- Ole herkkä ja tunne itsesi.
- Tunnustele tunnelmaa, kuuntele ryhmää ja kunnioita ryhmäläisiä.
- Etsi yhteistä ryhmän ja jokaisen omaa olemisen, tekemisen ja ilmaisun tapaa.
- Analysoi omaa ohjaamista ja tee SWOT-analyysi ryhmänohjaustaidoistasi.
- Havainnoi jonkun toisen ohjaajan ryhmäohjaamista.

## KYSYMYKSIÄ TYÖSKENTELYN TUEKSI

### Pohdi ja kysy toimintaa suunnitellessasi ainakin seuraavia asioita:

- Millainen on ryhmän koostumus?
- Kuinka usein ja kuinka kauan ryhmätoiminta toistuu ja kestää?
- Missä ja millaisessa tilassa toimitaan?
- Miten aloitan ja lopetan ryhmätoiminnan?
- Millaisia työtapoja käytän?
- Mitä materiaaleja ja välineitä käytetään?
- Julkaistaanko jotain, mitä, miksi ja miten?

### SEURAAVISTA LÄHTEISTÄ LÖYDÄT LEIKKEJÄ JA ILMAISUOHJEITUKSIA RYHMÄTOIMINTAAN SEKÄ OHJEITA JA VINKKEJÄ MEDIAKASVATUSTUOKIOIDEN SUUNNITTELUUN JA OHJAUKSEEN.

Pälvimäki, P. & Perälä, R. 2009. Mediakasvatusmateriaali kirjaston ammattilaisille – suunnitelmia mediatusneille ja mediavinkkaukseen. Mediakasvatuskeskus Metka ry & Aikakausmedia. Aineisto löytyy osoitteesta [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi). Valitse: Oppimateriaalit -> Opetuskokonaisuudet -> Mediakasvatusmateriaali kirjaston ammattilaisille.

Mediametkaa! -kirjasarja osat 1–4. 2006–2010. Mediakasvatuskeskus Metka ry.

Löyttyniemi, A. 2003. Sukkela suu, ketterä keho – ilmaisuharjoituksia. WSOY.

Toivanen, T. Lentoon! Draama ja teatteri koulussa. WSOY.

Sirkkilä, H. (toim.) 2009. Välinetempuista osallistavaan osaamiseen. Toiminnallisen mediakasvatuksen pedagogiikkaa. Humak.

Kanerva, P & Viranko V. Aplodeja etsijöille. Näkökulmia draamaan sekä taidekasvatuksena että opetusmenetelmänä. Laatusana Oy & Äidinkielen opettajien liitto.

Verho, S. (toim.) 2009. Mediakasvatus kirjastoissa. BTJ-avain.

## 7. Sanasto

**Avatar** – Käyttäjän luoman hahmon visuaalinen ilmenemismuoto.

**Blogi** – Verkkosivusto, jossa on mahdollista tekstin lisäksi julkaista kuvia, valokuvia tai ääntä. Blogeille tunnusomaista on ajan, linkityksen ja henkilökohtaisen näkökulman painottuminen. Kirjastolle blogi mahdollistaa esimerkiksi nopean tiedonvälityksen tekstein, kuvin, äänin tai videoin. Sillä on mahdollista tehdä kirjaston työntekijät ja käyttäjät näkyviksi.

**CD-ROM** – Datan tallentamiseen tarkoitettu CD-formaatti. CD-ROMia käytetään ohjelmien, pelien tai multimedian tallennuksessa.

**Creative Commons -lisenssi** – Teoksen tekijä luopuu osasta tekijänoikeuksiaan ja antaa haluamansa vapaudet teoksen käyttäjälle, katsojalle tai kokijalle esimerkiksi muokata tai levittää teosta.

**Diginatiivi** - Sukupolvi, joka on jo varhaisimmasta lapsuudesta lähtien tottunut digitaalisen median käyttöön.

**E-aineisto** – Elektroninen eli sähköinen aineisto.

**Facebook** – Yhteisöpalvelu, jossa on mahdollista mm. pitää yhteyttä ystäviin, liittyä erilaisiin yhteisöihin, tiedottaa ja saada tietoa tapahtumista ja tuotteista sekä luoda käyttäjäprofiili ja jakaa aineistoa käyttäjien kesken. Kirjastolle Facebook antaa tietoa kirjaston asiakkaista, heidän ajatuksistaan, arjestaan ja kiinnostuksen kohteistaan. Se tarjoaa kanavan markkinoida kirjaston palveluja ja lähestyä asiakkaita henkilökohtaisesti.

**Fanifiktio** – Fanien tuottamaa kuvitteellinen tarina. Tarinan lähtökohtana on jokin populaarikulttuurin tuote, kuten sarjakuva tai elokuva.

**Genre** – Lajityyppi.

**Ideologia** – Aatejärjestelmä, joka koostuu arvoista, uskomuksista ja mielipiteistä. Ideologia on näkökulma todellisuuteen.

**Interaktiivinen** – Vuorovaikutteinen. Interaktiivisessa mediassa viestit kulkevat paitsi tuottajalta käyttäjälle myös toisinpäin.

- Konsoli** – Pelikonsoli on laite, joka on valmistettu pelaamista varten. Pöytäkonsoleiden tuottamaa kuvaa katsellaan televisiolla ja pelataan ohjaimella. Käsi-konsoleita ovat pieniä ja sisältävät näytön. Käsikonsolin mukana kuljettaminen on helppoa.
- Kriittinen medialukutaito** – Mediakasvatuksen keskeinen tavoite, joka saavutetaan mediataitoja harjoittelemalla. Kriittinen medialukutaito tarkoittaa kykyä analysoida, tulkita, luoda, ilmaista, osallistua, kyseenalaistaa ja käyttää mediaa valikoiden omiin ja yhteisiin tarpeisiin.
- Media** – Viestinnän välineet ja sisällöt, kuten kuva, uutiset, kirja, radio, televisio, tietokone ja matkapuhelin.
- Medialukutaito** – Viestimien luku- ja kirjoitustaitoa eli kykyä ilmaista itseään eri viestimillä, hankkia tietoa median avulla sekä eritellä ja tulkita kriittisesti erilaisia mediatekstejä.
- Mediakasvattaja** – Tutustuu median ilmiöihin, suunnittelee ja toteuttaa mediakasvatusta sekä on tietoinen turvallisesta mediankäytöstä. Mediakasvattaja olet sinä, joka jaat ajatuksesi, kuuntelet, keskustelet ja työstät lasten kanssa mediaa ja sen sisältöjä eli ohjaat ja opetat.
- Mediakasvatus** – Mediakasvatuksessa pyritään vaikuttamaan yksilön median käyttöön ja harjoitellaan mediataitoja.
- Mediakonvergenssi** – Median yhdentyminen. Teknologinen, taloudellinen ja kulttuurinen muutos, jossa mediakohtaisesta sisällöntuotannosta siirrytään monikanavaisiin ratkaisuihin ja yhteistyömalleihin.
- Mediakulttuuri** – Median kyllästävä kulttuuri, jossa mediaesitykset ja median välittämä kommunikaatio ovat kulttuurin keskiössä.
- Mediataidot** – Kyky hankkia tietoa mediasta ja medialla, lukea, eritellä ja tulkita erilaisia mediatekstejä sekä hallita mediatekniikkaa. Tällä tarkoitetaan myös kykyä ilmaista itseä sopivin medioin ja olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa.
- PEGI-järjestelmä** – Pan European Game Information on useimmissa Euroopan maissa käytössä oleva luokitusjärjestelmä, jossa esitetään ikämerkinnöin ja sisältösymbolein yksityiskohtaisia suosituksia ikäryhmistä, joille pelit sisältönsä puolesta soveltuvat.
- Sosiaalinen media** – Prosessi, jossa merkityksiä rakennetaan sisältöjen, yhteisöjen ja verkkoteknologioiden avulla yksin ja yhdessä. Kirjastossa sosiaalinen media mahdollistaa esimerkiksi asiakkaiden ja työntekijöiden välisen keskustelun, viestinnän, oppimisen ja sisällön tuotannon. Sosiaalisen median avulla on mahdollista rakentaa läpinäkyvää kirjastoa ja tarjota asiakkaille mahdollisuus osallistua kirjaston arkeen ja tulevaisuuden suunnitteluun.

**Second Life** – Virtuaalimaailma, jossa seurustellaan muiden käyttäjien kanssa avataarien välityksellä. Kirjasto voi toteuttaa Second Lifessa esimerkiksi näyttelyjä tai opetustilanteita tai käydä ylipäätään tutustumassa ja ideoimassa virtuaalimaailman käytön mahdollisuuksia oman kirjastotyön tukena.

**Twitter** – Yhteisö ja mikroblogipalvelu, jossa käyttäjät voivat lähettää ja lukea toistensa päivityksiä Internetissä. Nämä tekstipohjaiset twiitit sisältävät enintään 140 merkkiä. Kirjastoille se mahdollistaa esimerkiksi tapahtumien sisällön jakamisen ja keräämisen ennen ja jälkeen tilaisuuden, ajan tasalla pysymisen alan konferensseista sekä sosiaalisessa mediassa julkaistun tiedon koonnin.

**Wiki** – Avoin sivusto, jolla käyttäjät voivat luoda vapaasti sisältöä vuorovaikutteisesti ja yhteisöllisesti. Wikiä voidaan käyttää esimerkiksi tiedonrakentamiseen, projektien hallintaan ja oppimateriaalien tekoon. Kirjastot voivat käyttää wikiä sisäisesti tai ulkoisesti esimerkiksi paikalliseen tiedotukseen ja kuntalaisten aktivoimiseen, opettamaan vaikkapa sosiaalisen median perustaitoja tai vaikuttamista.

**Wikipedia** – Internetissä julkaistava wiki-tekniikkaan perustuva vapaan sisällön tietosanakirja, jossa kuka tahansa voi tuottaa, muokata tai etsiä sisältöä.





## 2.

# Tehtävät

Lue, pelaa,  
silmäile, selaa,  
näe, kuule,  
ihmettele ja luule.

Liikuta, linkkaa  
saduta, vinkkaa  
klikkaa, bloggaa  
diggaa ja rokkaa.

Ruutuja, raitoja,  
tietoja, taitoja,  
epäile, etsi, löydä ja tiedä  
tarinoiden anna viedä.

# Suunnitelmia mediatunneille ja mediavinkkaukseen

## MATERIAALI JA SEN TUOTANTO

Tämä mediakasvatusmateriaali on suunniteltu kirjaston ammattilaisten käyttöön. Se sisältää 40 suunnitelmaa mediatunneille ja mediavinkkaukseen. Materiaali on osa opetusministeriön rahoittamaa Lapset ja media -kokonaisuutta. Yhteistyökumppaneina materiaalituotannossa ovat olleet Aikakausmedia ja Suomen kirjastoseura. Materiaali on julkaistu myös Mediakasvatuskeskus Metkan nettisivuilla osoitteessa [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi).

Suunnitelmien sisältöinä ovat internet, tietokone, pelit, elokuvat ja aikakauslehdet sekä näihin medioihin liittyvä toiminta. Materiaalin tavoitteena on antaa kirjastoihin uusia toimintaideoita sekä kehittää kirjastojen työntekijöiden toiminnallisen mediakasvatuksen valmiuksia. Tavoitteena on kehittää lasten medialukutaitoa ja omaa mediatuottamista sekä innostaa heitä toimimaan median parissa turvallisesti ja monipuolisesti. Suunnitelmat sisältävät myös ideoita ja työtapoja tekijänoikeuksien ja sosiaalisen median käsittelyyn yhdessä lasten kanssa. Materiaalin suunnittelussa on huomioitu lasten verkkopalvelun Okariinon julkaiseminen vuoden 2010 keväällä. Okariino on kirjastot.fi-toimituksen tuottama uusi portaali, jossa 6–12-vuotiaat lapset voivat harjoitella mediataitojaan.

Mediatunti- ja Mediavinkkaus-suunnitelmat ovat valmiita kokonaisuuksia, joista osaa voi ryhtyä toteuttamaan hyvinkin pienellä ennakkovalmistelulla. Joissakin suunnitelmissa on listattu monia vaihtoehtoisia työtapoja, joista valitsemalla toiminnan ohjaaja voi luoda oman kokonaisuutensa. Joissakin suunnitelmissa on kuvattu lasten vertaistoimintaa, joka mahdollistaa lasten keskinäisen opetuksen ja kokemusten jakamisen mediasta. Materiaalista löytyy myös yksittäisiä ideoita ja www-lähteitä, joista voi olla hyötyä mediakasvatustuokioiden suunnittelussa ja

toteutuksessa. Suunnitelmien lopussa on vinkkejä ja linkkejä -osio, jossa tuodaan esille muun muassa käsiteltävään aiheeseen liittyvää lisätietoa ja hyödyllisiä net-tisivuja.

## **MEDIATUNNIT**

Kirjastoissa on vuosia pidetty erilaisia satutunteja lapsille. Satutunneilla keskeisenä sisältönä on perinteinen kirja. Mediatunneilla sisältönä ovat eri mediat, mediavälineiden sisällöt tai oman sisällön tuottaminen medioihin. Mediatunneilla voidaan esimerkiksi nauttia saduista eri medioiden välityksellä, tehdä omia mediatarinoita ja pelata satuhahmojen kanssa. Mediatuntien tavoitteena on kehittää 3–6-vuotiaiden lasten medialukutaitoa, omaa mediatuottamista sekä innostaa heitä toimimaan median parissa turvallisesti ja monipuolisesti. Mediatunnit on suunniteltu 30–45 minuutin mittaisiksi.

## **MEDIAVINKKAUS**

Kirjastoissa on perinteisesti pidetty erilaisia kirjavinkkauksia lapsille. Kirjavinkkauksen tavoitteena on herättää lasten lukuhalu ja innostaa heitä tarttumaan vinkattavaan kirjaan. Mediavinkkauksen tavoitteena on innostaa 7–12-vuotiaita lapsia käyttämään erilaisia kirjaston tarjoamia mediavälineitä kuten elokuvia, aikakauslehtiä, pelejä, internetiä ja antaa heille ohjausta median monipuoliseen käyttöön. Mediavinkkauksessa voidaan esimerkiksi tuottaa omia sisältöjä sosiaaliseen mediaan, oppia elokuvan lajityypeistä, tehdä vertaisvinkkauksia ja nauttia tarinoista medioiden välityksellä. Mediavinkkaukset on suunniteltu 30–60 minuutin pituisiksi.

## **OHJAAJAN HAASTEET JA MAHDOLLISUUDET**

Lapsen oppiminen tapahtuu toiminnan kautta: tutkimisen, liikkumisen, taiteellisen kokemisen/kokeilun ja leikkimisen kautta. Toiminnallinen mediakasvatus haastaa ohjaajan itsensä tutustumaan ja perehtymään medioihin aktiivisesti ja monipuolisesti. Ohjaaja tarvitsee avoimen ja tutkivan mielen lisäksi mediavälineiden käyttöosaamista ja valmiuksia itse tekemiseen ja sisältöjen tuottamiseen eri

medioihin. Internetin avoimet sisällöt (esimerkiksi 23 asiaa -kurssi kirjastolaisille) mahdollistavat mediatietojen ja -taitojen kehittämisen myös itsenäisesti työpaikan tarjoamien koulutusten lisäksi. Mediatietoutta voivat ohjaajalle ja ryhmälle antaa myös lapset itse, esim. pelaamista sisältäville Mediatunneille voi ohjaaja kutsua pelaamiseen perehtyneitä lapsia ja nuoria mukaan neuvomaan ja ohjaamaan. Mediatuntien ja -vinkkauksien suunnittelun hyväksi tueksi käy Mediakasvatuskeskus Metka ry:n kirjasarja *Mediametkaa!* sekä *Mediakasvatus kirjastossa* -teos.

Hauskoja ja mielenkiintoisia retkiä median maailmaan yhdessä lasten kanssa!

# **Mediatunnit**

## **3–6-vuotiaille**

# 1. Hiirileikkejä

**Tehtävä:** Pelataan kolmea peliä hiirellä.

**Tavoitteet:** Tietokoneen ja hiiren käytön opettelu. Internetin turvallinen käyttö. Hauska pelaaminen.

**Ikäryhmä:** 3–4-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 30 min.

**Välineet:** 1 tietokone ja internetyhteys per pari, pienille lapsille suunnattuja CD-ROM- ja DVD-pelejä.

## 1) Hiiren käyttö

Ohjaaja kysyy lapsilta, miten ja mihin tietokoneen hiirtä käytetään. Kokeillaan vuoron perään, miten hiirtä klikataan ja miten sillä vedetään.

## 2) Pelataan hiirellä

[www.helpkidzlearn.com/games/popbubbles.html](http://www.helpkidzlearn.com/games/popbubbles.html)

Hiirellä poksautetaan tähtiä vapaaksi kuplista. Helppo ensipeli. Ilmaispelejä kaupalliselta toimijalta HelpKidzLearn, Inclusive technology Ltd.

<http://papunet.net/pelit>

Valikoima ensipelejä sekä monia muita. Kehitysvammaliiton verkkopalvelu.

<http://yle.fi/pikkukakkonen>

Pelataan tv:stä tuttujen hahmojen kanssa. Yksi helpoimmista peleistä on esimerkiksi Hertan maailma. YLE:n lastenohjelmat.

## 3) Jutellaan pelaamisesta

Millaisia pelit olivat? Helppoja, vaikeita, hauskoja vai millaisia? Totteliko hiiri sormiasi?

**4) Leikitään hiirtä**

Kun ohjaaja sanoo KLIK, lapset menevät maahana kyyryyn kuin pieni hiiri. Kun ohjaaja sanoo KLIK KLIK, lapset lähtevät kiiruhtamaan kuin nopeat hiiret.

**5) Kirjaston pelit**

Ohjaaja esittelee lapsille sopivia pelejä, joita kirjastosta voi lainata kotiin.

**VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ**

**[www.pelastakaalapset.fi/hiiripiiri](http://www.pelastakaalapset.fi/hiiripiiri)**

Pelastakaa Lapset ry:n Hiiripiiri-sivusto. Erilaisia työtapoja tietokoneen, internetin ja pelien käsittelyyn lasten kanssa.

**[www.slideshare.net/arongas/lapset-ja-tietokone](http://www.slideshare.net/arongas/lapset-ja-tietokone)**

Anne Rongaksen diaesitys lapsista ja tietokoneesta.



## 2. Pelataan paloja

**Tehtävä:** Nettipalapeleihin tutustuminen.

**Tavoitteet:** Hiiren ja tietokoneen käytön oppiminen. Pelaamiseen tutustuminen. Turvallinen ja hauska internetin käyttö.

**Ikäryhmä:** 3–4-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** 5–10

**Kesto:** 30 min.

**Välineet:** Palapelejä, tietokone ja internetyhteys, kirjat.

**Erytyistä:** Pelituokion voi rakentaa myös jonkin tietyn hahmon, esimerkiksi eläinhahmon, satuhahmon tai lasten tv-ohjelman hahmon pohjalle.

### 1) Palapelien maailma

Jaetaan osallistujille yksi palapelin pala. Jokainen saa tulla laittamaan palan paikoilleen ohjaajan asettamalle alustalle tai jo hieman alkuun koottuun palapeliin. Pelaja voi olla kaksikin erillistä, jos ryhmäläisiä on 10. Kirjastossa on tarjolla palapelejä, mutta missä muualla voi pelata palapelejä? Onko kukaan pelannut tietokoneella palapeliä? Millaisia palapelejä? Oliko siinä eläimiä, ihmisiä tai joku lasten tv-ohjelman hahmo?

### 2) Ohjeita nettipalapelien pelaamiseen

Ohjaaja näyttää, miten palapeliä pelataan tietokoneella hiiren avulla, miten hiirellä klikataan ja raahataan pala oikeaan kohtaan. Ohjaaja näyttää myös, mitä tapahtuu, jos pala menee väärälle paikalle – silloin pala pomppaa takaisin paikoilleen ja voi yrittää uudelleen.

### 3) Pelataan nettipalapelejä

Lapset menevät esim. pareittain tietokoneille, joihin on avattu palapelejä. Valitse Vinkkejä ja linkkejä -kohdan saiteilta erilaisia palapelejä. Lapset voivat pelata eri palapelejä vaihtamalla paikka koneelta toiselle.

#### 4) **Keskustellaan pelaamisesta**

Kokoonnutaan yhteen ja keskustellaan, olivatko palapelit helppoja vai vaikeita, hauskoja vai tylsiä, oliko hiirtä vaikea liikuttaa, millaisia kuvia palapeleissä oli jne.

#### **VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ**

<http://papunet.net/pelit/palapelit>

Papunet-verkkopalvelun ensipelit, Kehitysvammaliitto.

[www.yle.fi/pikkukakkonen/ohjelmat/elmeri/jeux/puzzle.html](http://www.yle.fi/pikkukakkonen/ohjelmat/elmeri/jeux/puzzle.html)

Elmeri-tiikerin palapelit, YLE lastenohjelmat.

[www.yle.fi/pikkukakkonen/pauli](http://www.yle.fi/pikkukakkonen/pauli)

Paulin palapelit, YLE lastenohjelmat.

[www.oppijailo.fi/index/lapsille\\_nuorille](http://www.oppijailo.fi/index/lapsille_nuorille)

Summanmutikan palapelit, WSOY.

[www.maurikunnas.net/mauri\\_kunnas/kunnaslandia/pelit/fi\\_FI/palapeli](http://www.maurikunnas.net/mauri_kunnas/kunnaslandia/pelit/fi_FI/palapeli)

Mauri Kunnaksen kirjoihin liittyvät palapelit, Otava.

### 3. Kadonneet unilelut

**Tehtävä:** Pelataan helppoa ensipeliä.

**Tavoitteet:** Hiiren käyttöön ja CD-ROM-pelaamiseen tutustuminen. Tarinasta nauttiminen, tunteiden ja kokemusten ilmaisu ja jakaminen.

**Ikäryhmä:** 3–4-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 30–45 min.

**Välineet:** Tietokone, hiiri, (Paavon) unileluja, (videotykki, valkokangas).

**Peli:** Paavon päiväunet -CD-ROM. Pelissä etsitään Paavo-pojan kadonneita unileluja, jotka löytyvät tutusta ja turvallisesta koti- ja leikkiympäristöstä.

**Pelin ikäsuositus:** 3+

**Peliarvio:** <http://papunet.net/yleis/ohjelmat/pelitietokanta/peli-kuvaus/62.html>

**Erityistä:** Jos ryhmä on pieni, pelaaminen onnistuu isolla tietokoneen näytölläkin. Isomman ryhmän kanssa videotykki ja skriini ovat tarpeellisia.

#### 1) Unimusiikki

Lapset voivat käydä vetämässä soittotarun rasiasta laulun soimaan vuorotellen seuraavien vaiheiden aikana.

#### 2) Oma unilelu

Lattialla on unileluja ja -liinoja. Pyydetään lapsia kertomaan, mikä leluista muistuttaa heidän omaa unileluunsa. Kysytään jokaiselta, millainen oma unilelu on.

#### 3) KIM-leikki unileluilla

Pyydetään lapsia laittamaan silmät kiinni. Ohjaaja kertoo, että yksi unilelu lähtee pois ja lasten pitää keksiä mikä se on.

#### 4) Paavon tarina

Tutustutaan Paavon tarinaan: Paavolle on käynyt kuten leikissä eli unilelut ovat kadonneet. Ohjaaja kertoo, että Paavo asuu talossa ja kysyy lapsilta, mitä huoneita

taloissa yleensä on. Ohjaaja kertoo, että Paavon unilelut löytyvätkin juuri niistä paikoista: keittiöstä, makuuhuoneesta ja vintiltä.

**5) Välineiden ja pelin esittely**

Pohditaan ja kokeillaan yhdessä, miten hiirtä käytetään: klikataan korvista ja liutetaan pitkin alustaa. Ohjaaja näyttää, miten Paavo hiirtä käyttämällä pääsee etsimään unilelujan eri huoneisiin.

**6) Etsitään kadonneet unilelut pelaamalla**

Lapset käyvät vuorotellen klikkaamassa ohjaajan koneelta peliä eteenpäin. Kaikki näkevät pelin etenemisen näytöltä tai skriiniltä. Koetaan yhdessä Paavon tarinaa ja iloa unilelujen löytymisestä.

**7) Kootaan unilelut ja keskustellaan.**

Pyydetään lapsia tuomaan ohjaajalle ne Paavon lelut, jotka löydettiin. Mietitään yhdessä millainen peli oli? Helppo, vaikea, mukava, ei-niin-kiva? Oliko hiiri vikkelä vai hidas? Miltä Paavosta mahtaa tuntua, kun lelut ovat löytyneet?

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Järjestä tilaan esille vanhempien ja lasten selattavaksi kirjaston lainattavia CD-ROM-pelejä sekä PEGI-ikäluokitusjärjestelmän esitteitä: [www.vet.fi/yleista\\_esitteet.php](http://www.vet.fi/yleista_esitteet.php)

[www.kirjastot.fi/fi-fi/kirjallisuus/lainavinkkeja/arkisto/lasten\\_romppuja](http://www.kirjastot.fi/fi-fi/kirjallisuus/lainavinkkeja/arkisto/lasten_romppuja)

Töölön kirjaston lasten mediateekin arviointeja peleistä.

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

Noin kymmenen askelta peleihin, Mediakasvatuskeskus Metka ry:n tuottama oppimateriaali.

## 4. Verkossa

**Tehtävä:** Kuunnellaan ja leikitään satua.

**Tavoitteet:** Internetin toimintaan tutustuminen. Sadusta, rooleihin eläytymisestä ja leikeistä nauttiminen.

**Ikäryhmä:** 3–4- ja 5–6-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 30–45 min.

**Sivusto:** <http://global.finland.fi/public/default.aspx?nodeid=15835&contentLan=1> (Vuosituhannen satuja -teos on ladattavissa pdf-muodossa sivun alalaidassa)

Ulkoministeriön Vuosituhannen satuja -kokoelmasivulla Timo Parvelan Verkkokauppa-sadussa hämähäkki lähtee etsimään verkkokauppaa, jossa voisi myydä seittejä ja ostaa ruokaa. Hämähäkki yhdistää seitillään Sammakkolammen, Etelänavan ja Härkien maan. Eläimet ovat seitin avulla yhteydessä toisiinsa ja saavat seitin avulla ruokaa, tarvikkeita ja apua.

**Välineet:** Tietokone ja internetyhteys, lankakerä, esineitä, joita voi kuljettaa lankaa pitkin, (videotykki).

**Erityistä:** Satuun liittyvät kuvat voi projisoida seinälle/kankaalle tai näyttää tietokoneen näytöltä. Ohjaaja voi pukeutua hämähäkin rooliasuun – asu toimii oivana koukku-na tuokion aluksi.

### 1) Eläinroolien ottaminen

Näytetään satuun liittyvää kuvaa ja kysytään, tunnistavatko lapset kuvan eläimet. Ohjaaja kysyy lapsilta, ketkä haluaisivat olla sammakkoja, pingviinejä ja härkiä ja pyytää samoja eläimiä menemään vierekkäin istumaan. Ohjaaja kertoo olevansa hämähäkki.

### 2) Sadun kuuntelu ja verkon luominen

Ohjaaja lukee satua lankakerä sylissään ja vierittää lankakerän/seitin lapsi-sammakoiden luo ja pyytää ottamaan kiinni seitistä. Näin vieritetään lankakerää/seittä sadun tapahtumien mukana, kunnes lankakerä palaa sadun lopussa ohjaaja/hämähäkille.

### 3) Liikutaan verkossa

Kun satu loppuu, langasta on muodostunut verkko. Ohjaaja pyytää lapsia nousemaan ylös ja liikkumaan varovasti siten, että verkko pysyy kasassa. Lapset voivat liikuttaa verkkoa ylös ja alas ja heiluttaa verkkoa ja tuntee verkon heilutuksen.

### 4) Kuljetetaan esineitä verkkoa pitkin

Ohjaaja kysyy mitä lapset tietävät internetistä. Kuten sadussa erilaiset asiat voivat liikkua verkkoa eli internetiä pitkin eri puolille maapalloa. Ohjaaja laittaa esineitä menemään lankaa pitkin ja arvuuttelee lapsilta, mitä kaikkea verkkoa pitkin voi lähetää. Esim. valokuvan, laskun, kirjeen, runon, e-kortin, musiikkia (sitä voi esittää nuottipaperi tai CD-levy). Voidaan keskustella myös siitä, miten kirjaston kirjoja voi varata internetin kautta.

### 5) Lopetellaan

Esineet kierrätetään lankaa pitkin ohjaajalle, verkko laitetaan lattialle ja lapset voivat koettaa kulkea lankaa pitkin. Ohjaaja näyttää ja kertoo, miten satu on luettavissa internetissä ja tietokoneelta.

## VINKKEJÄ

Jos lapset ovat piirissä siten, että eri eläinhahmot laitetaan istumaan vierekkäin, verkosta muodostuu pieni ja selkeä. Jos eri eläinhahmot istuvat siellä täällä, verkosta tulee tiheämpi ja koukeroisempi. Langassa kierrätettäviin esineisiin voi tehdä koulun esimerkiksi klemmarista, joka luistaa hyvin langalla. Langassa voi kierrättää esineiden sijasta myös kuvia ja kortteja esineistä ja asioista.

## 5. Ääni lehden kuvalle

**Tehtävä:** Suunnitellaan ääniä kuvaan.

**Tavoitteet:** Aikakauslehtiin tutustuminen, kuvanlukutaidon kehittäminen ja äänimaailman suunnittelu.

**Ikäryhmä:** 3–6-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** 3–15

**Kesto:** 45 min.

**Välineet:** Leppis-lehti, välineitä äänimaailman luomiseen: esimerkiksi lusikoita, purkkeja, kyniä, helistimiä.

### 1) Keskitytään ääniin

Ohjaaja pyytää ryhmää olemaan ihan hiljaa ja kuuntelemaan, minkälaisia ääniä kirjastossa kuuluu. Pohditaan myös sitä, minkälaisia ääniä kuuluu kotona keittiössä tai ulkona leikkipuistossa tai kadulla.

### 2) Kuvan valinta ja siihen tutustuminen

Ryhmä etsii ohjaajan johdolla Leppis-lehdestä kuvan, johon ryhmä suunnittelee äänimaailman. Keskustellaan yhdessä kuvasta. Kuva voi olla myös sarjakuva.

### 3) Äänimaailman suunnitleminen

Mietitään yhdessä, minkälaisia ääniä tarinassa voisi olla. Ohjaaja jakaa lapsille erilaisia välineitä äänien tuottamiseen ja yhdessä kokeillaan, minkälaisia ääniä saadaan aikaiseksi. Ohjaaja voi lukea sarjakuvan uudelleen, ja nyt lapset voivat elävöittää tarinaa äänillä.

### 4) Kuva tuoksu?

Kun äänitarina on kuultu, voidaan vielä miettiä minkälaisia tuoksuja tai hajuja keittiössä tai kadulla leijailee sieraimiin. Minkälaisia tuoksuja tai hajuja luettuun sarjakuvaan voisi liittyä?

## 6. Sataa ääniä

(tai nimetään valitun teeman tai juhlapäivän mukaan)

**Tehtävä:** Tehdään ääniharjoituksia.

**Tavoitteet:** Äänien ja äänimaisemien havainnointi ja erottelu. Median ja ympäristön äänien pohtiminen. Äänien ja kuvien suhteen pohtiminen. Oman ääni-ilmaisun tuottaminen.

**Ikäryhmä:** 3–4-, 5–6-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 30–45 min.

**Sivustot:** [www.akuuko.com/100aanimaisemaa](http://www.akuuko.com/100aanimaisemaa), äänimaisemien tallennus-, suojele- ja tutkimushankkeessa kerättyjä äänimaisemia ja <http://tehosto.yle.fi/tee-se-itse/tehostelista>, YLE:n äänimaisema- ja tehoste-sivusto.

**Välineet:** Tietokone, internetyhteys ja kaiuttimet, paperia ja värikyniä, kuvia tai kuvakirjoja, (korvatulppia).

**Erityistä:** Valitse kuunneltavia äänimaisemia esimerkiksi juhlapäivään, teemaan tai jonkin kirjan kuviin tai tarinaan liittyen. Sivustoista löytyy muun muassa vuodenaikojen, luontoympäristöjen, juhlapäivien, kaupungin ja maaseudun äänimaisemia. 100 äänimaisemaa löytyy myös CD-levynä ja kirjana. Kuulonsuojeluun liittyvät vinkit ja saitit on hyvä ottaa esille myös vanhempien lasten kanssa, esimerkiksi pelejä koskevissa Mediavinkkauksissa.

**Ääni-ilmaisuun liittyviä työtapoja, joista valitsemalla ja joita yhdistelemällä voi rakentaa erilaisia tuokioita osallistujien iän ja valitun teeman mukaan:**

- 1) Laitetaan silmät kiinni, ollaan hiljaa ja kuunnellaan, mitä ääniä huoneessa kuuluu. Avataan silmät ja jutellaan siitä, mitä kuultiin. Laitetaan uudelleen silmät kiinni ja kuunnellaan ääniä huoneen ulkopuolelta. Mitä sieltä kantautuu? Autojen ääniä, mitä muuta?
- 2) Kerrotaan, mitkä ovat omia lempi- ja inhokkiääniä.



- 3) Mietitään, millaisia ääniä kuuluu radiosta, tietokoneesta tai televisiosta. Millaisia ääniä ovat lastenohjelmien äänet? Mistä äänet tulevat radioon ja telkkariin? Millaisia ovat pelottavat äänet, entä hassut äänet?
- 4) Katsellaan (kirjan) kuvaa ja samaan aikaan kuunnellaan yhtä ääntä tai äänimaisemaa. Ihmetellään ja pohditaan liittyvätkö äänet kuvaan vai eivät? Mitä kuvassa tapahtuu ja mitä äänimaisemassa tapahtuu? Kuunnellaan kuvan yhteydessä toista ääntä tai äänimaisemaa – miten kuvan tunnelma muuttuu?
- 5) Kokeillaan äänien tekemistä omalla kropalla. Miten saadaan möreä ääni, entä kimeä tai koputtava?
- 6) Tehdään yhdessä omalla kropalla kaksi erilaista äänimaisemaa yhteen kuvaan. Pohditaan yhdessä, miten kuvan tunnelma muuttuu, kun siihen liitetään erilaisia ääniä. Tai miten äänimaisema muuttuu, kun nähdään sen yhteydessä kuva?
- 7) Jutellaan siitä, miltä hiljaisuus kuulostaa. Onko hiljaisuus saman kuuloista eri paikoissa? Pakkasen hiljaisuus tai saunan hiljaisuus tai vedenalainen hiljaisuus? Onko siellä hiljaista? Osaatko kävellä aivan hiirenhiljaa tilassa? Voiko äänettömästi puhua?
- 8) Minkä värinen jonkin ääni tai äänimaisema on? Tömistetään, taputetaan, hymistään ja mietitään, millaisia värejä äänistä tulee mieleen.
- 9) Piirretään jokin kuunneltavista äänimaisemista.
- 10) Sanotaan oma nimi erilaisilla äänillä, esimerkiksi hiljaa, väristäen, huilumaisesti, kuin kuuma peruna suussa ja niin edelleen.
- 11) Keskustellaan musiikin kuuntelemisesta ja television äänistä. Ohjaaja voi nostaa esiin kuulonsuojelun: (nappi)kuulokkeilla ei pitäisi kuunnella musiikkia liian kovaa eikä tuntia kauempaa päivässä. Korvat tykkäävät välillä hiljaisuudesta ja levosta ja siitä, että käytetään korvatulppia kovassa melussa, esimerkiksi konserteissa tai autokilpailuissa. Ohjaaja voi esitellä, millaisia korvatulpat ovat ja miten niitä käytetään.

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

### Lisää ääneen liittyviä työtapoja:

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

Noin kymmenen askelta ääneen, Mediakasvatuskeskus Metka ry:n tuottamat oppimateriaalit

### Lisää ääniä ja äänimaisemia:

<http://pirkanmaanaanimaisemat.blogspot.com/>

Pirkanmaan äänimaisemat.

[www.aamulehti.fi/aanimaisema/](http://www.aamulehti.fi/aanimaisema/)

Tampereen äänimaisemakartta.

[www.aanipaa.tamk.fi/huone\\_3.htm](http://www.aanipaa.tamk.fi/huone_3.htm)

Äänipää-sivuston kuunteluhuone, Tamk.

### Tietoa kuulonsuojelusta:

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

Kuuloliiton kuulonsuojelusivu tarjoaa vinkkejä ja tietoa.

[www.kuulokynnys.fi/fin/kuuloliitto/materiaalipankki/esitteet\\_ja\\_oppaat/](http://www.kuulokynnys.fi/fin/kuuloliitto/materiaalipankki/esitteet_ja_oppaat/)

Kuuloliiton esitteistä löytyy hyödyllistä taustatietoa.

<http://sosa.invideo.fi/index.php?cat=10003&vid=1077>

Video kuulonsuojelusta, SOSA-kampanja.

## 7. Hiivi kuin leijona

**Tehtävä:** Etsitään aikakauslehdistä kuvia eläimistä, ja matkitaan niiden liikkumista.

**Tavoitteet:** Aikakauslehtiin tutustuminen, eläytyvän kuvanlukutaidon harjoittelu ja liikunta.

**Ikäryhmä:** 3–6-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 30 min.

**Välineet:** Aikakauslehtiä, liikkumiseen sopiva tila, (sakset).

**Valmistelu:** Ohjaaja etsii etukäteen erilaisia aikakauslehtiä lasten ja nuorten ja kenties myös aikuisten lehtihyllyistä. Jos aikaa on vähän, ohjaaja voi etukäteen etsiä lehdistä eläinkuvia.

### 1) Eläinkuvien valinta

Ohjaaja asettaa lehdet tai kuvat lattialle tai pöydälle. Jos lehdet ovat vanhoja ja niitä saa leikata, kuvat voi leikata lehdistä irti ohjaajan avustuksella. Kun jokainen ryhmän jäsen on löytänyt eläinkuvan, ohjaaja ohjaa lapset tilaan, jossa on mahdollista liikkua.

### 2) Liikkeelle eläimenä

Ohjaaja antaa osallistujille tarvittaessa ohjeita ja vinkkejä kunkin eläimen tyyppilliseen liikkumatapaan. Lapset saavat aloittaa liikkumisen, johon myös ohjaaja osallistuu. Liikunnan lomassa ohjaaja arvuuttelee kunkin esittämää eläintä. Jos tila ja tilanne sallivat, voi leikkiin yhdistää myös eläinten äänet. Jos aikaa on enemmän, leikin voi toistaa uusilla eläinkuvilla.

### 3) Keskustelu

Keskustellaan yhdessä eri tavoista liikkua ja eläinten luonnollisista elinympäristöistä.

## S. Dinopelejä

**Tehtävä:** Pelataan pelejä.

**Tavoitteet:** Opitaan hiiren käyttöä ja pelaamista. Hauska sekä turvallinen tietokoneen ja internetin käyttö.

**Ikäryhmä:** 3–6-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 30–45 min.

**Välineet:** Vähintään yksi tietokone ja internetyhteys kahdelle osallistujalle, CD-ROM- ja nettipelejä, värityskuvia, värikyniä, dinosaurus-aiheisia leluja, kirjoja ja lehtiä, (tulostin).

**Erityistä:** Valitaan pelit erikseen 3–4- ja 5–6-vuotiaille.

- 1) Tutustutaan erimuotoisiin, -värisiin ja -kokoisiin dinosauruksiin lelujen, lehtien, kirjojen ja/tai kuvien avulla. Kysellään dinosaurusten nimiä. Lapset voivat tuntea eri lajien nimiä ja tapoja.
- 2) Pelataan dinosaurus-pelejä. Valitaan ikäryhmälle sopiva peli alla olevasta listasta. Ohjaaja auttaa ja opastaa hiiren käytössä ja pelaamisessa.
- 3) Kootaan oma dinosaurus (nettipeli 5–6-vuotiaat) tai väritetään dinosaurus-värityskuva (3–4-vuotiaat).

HUOM! Alla olevien nettipelien ohjeet ovat englanniksi, mutta pelaaminen on helposti ohjeistettavissa, näytettävissä ja omaksuttavissa.

### PELEJÄ 5–6-VUOTIAILLE:

#### Nettipelit

<http://seikkailu.1001pelit.com/dino-babies.html>

Dino Babies -peli, munista kuoriutuvia dinoja syötetään, juotetaan ja nukutetaan. Helppo peli, jossa hiiren käyttö harjaantuu.

[www.kidsdinos.com/dinosaur-games/index.php](http://www.kidsdinos.com/dinosaur-games/index.php)

Make a dinosaur -pelissä tehdään oma dino eri osia kokoamalla.

## CD-ROM-PELEJÄ

### Dinosaur'us Crazy Escape

Tasohyppelypelejä, pelataan yksin tai kaksin, useita tasoja, kolme vaikeustasoa, ei pu-  
hetta.

### Dinosaurus, Disneyn puuhapaketti

Yksittäisiä pikkupelejä, muun muassa palapelejä, yksin- ja monipelejä.

## KONSOLIPELIT

Buzz Junior: Dino Den (Playstation 2 + Buzz-summerit)

[www.buzzjunior.com/fi\\_FI/dinoden/index.html](http://www.buzzjunior.com/fi_FI/dinoden/index.html)

## PELEJÄ JA VÄRITYSKUVIA 3–4-VUOTIAILLE:

### Nettipelit

[www.kidsdinos.com/dinosaur-games/index.php](http://www.kidsdinos.com/dinosaur-games/index.php)

Saitin sopivat pelit: Dino Matchissä yhdistetään dinosaurukset ja varjot, Dinosaur  
painter -piirrostyökalussa voi piirtää tai saada pensselistä muun muassa pieniä  
erivärisiä dinoja, kuvat voi printata. The Kids Know It -network.

### Dinosaurus-värityskuvia

<http://coloringpages.net/dinosaurs.html>

[www.coloringbookfun.com/dinosaur](http://www.coloringbookfun.com/dinosaur)

Erilaiset dinosaurus-lautapalapelit.

## 9. Akun ilmeet

**Tehtävä:** Tarkastellaan Aku Ankan ilmeitä, asentoja ja tunteita.

**Tavoitteet:** Sarjakuviin tutustuminen ja eläytyminen sekä kuvanlukutaidon kehittämisen.

**Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** 5–15

**Kesto:** 30 min.

**Välineet:** Mikä tahansa Aku Anka -lehti, (dokumenttikamera).

### 1) Katsellaan lehteä

Ryhmä asettautuu sellaiseen muodostelmaan, että kaikki näkevät ohjaajan pitelemän Aku Ankan. Jos käytettävissä on dokumenttikamera, tehtävä helpottuu. Ohjaaja valitsee lehdestä Aku-sarjakuvan, jonka Akun ilmeisiin tehtävässä keskitytään. Ensin voidaan rauhassa ohjaajan johdolla katsella sarjakuvaa ja miettiä, mitä siinä tapahtuu.

### 2) Tarkastellaan ilmeitä

Ohjaaja johdattaa tehtävän yksittäisiin Akun ilmeisiin. Miltä Aku näyttää? Miksi? Minkälaisessa tilanteessa näytetään tuolta? Pohdinnan jälkeen lapset saavat itse matkia ilmettä, jonka jälkeen taas mietitään, miltä ilmeen kokeileminen tuntui.

### 3) Tutkitaan asentoja

Tutkitaan Akun asentoja. Miten asennot vaikuttavat ilmeeseen? Mitä asennot kertovat Akun tunteista? Voidaan kokeilla paria Akun asentoa.

### 4) Ilmeiden ja tunteiden pohdinta

Ilmehdinnän jälkeen mietitään vielä, oliko joitain ilmeitä vaikeampi luoda kasvoille kuin toisia. Tai minkälaisia tunteita matkiminen aiheutti: tuliko itselle surullinen olo, jos matkittiin surullista ilmettä?

## VINKKEJÄ

Tehtävässä voi käyttää muitakin aikakauslehtiä. Perhelehdissä (Vauva, Meidän Perhe, KaksPlus) on paljon kuvia eri asioita tekevästä ja eri tunteita näyttävistä lapsista. Näitäkin voi matkia. Tehtävän yhteydessä voi myös pohtia sitä, miksi lehteen on valittu kuva itkevästä, iloisesta, vakavasta tai muulla tavoin käyttäytyvästä lapsesta.

## 10. Tarina kuvista

**Tehtävä:** Kerrotaan tarina kolmen kuvan pohjalta.

**Tavoitteet:** Kuvanlukutaidon ja tarinankerronnan harjoittelu sekä mielikuvittelu.

**Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 30–45 min.

**Välineet:** Aikakauslehdistä leikattuja kuvia.

**Erityistä:** Tehtävän voi sitoa eri juhlapäiviin tai vuodenaikoihin sijoittamalla kuvien joukkoon esimerkiksi talvisia tai kesäisiä kuvia tai pyytämällä vaikka joulusta tarinaa.

### 1) Parit valitsevat kuvat

Ohjaaja asettelee pöydälle tai lattialle noin 20 aikakauslehdestä leikattua kuvaa. Kuvissa voi olla ihmisiä, eläimiä, esineitä, toimintaa, maisemia ja niin edelleen. Ohjaaja jakaa lapset pareittain. Parin tehtävänä on valita kolme kuvaa.

### 2) Rakennetaan tarina

Parit miettivät kuvien pohjalta tarinan, jossa on alku, keskikohta ja loppu. Jos lapsia on vähän, tarinan voi keksiä yksinkin.

### 3) Tarinan kertominen

Kun kaikki ovat keksineet tarinan, tarina kerrotaan muille ääneen.

### 4) Keskustellaan tarinoista

Keskustellaan tarinoista ja kuvista, ja keksitään vaihtoehtoisia loppuja tarinoille.

### VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Pienimmille osallistujille ohjaaja voi näyttää esimerkin tai johdatella tarinaa kysymyksin: ”Mitä sitten tapahtui?”

Lapset voivat keksiä tarinoihin ääniä, jotka vaihtuvat tarinan eri kohdissa.



Vanhemmat lapset voivat improvisoida ja näytellä kohtauksia tarinasta. Kuvien pohjalta voi myös ryhmsaduttaa lapsia. Tarinankerronta voi helpottua, kun sitä kerrotaan yhdessä. Sadutuksesta lisää:

[www.edu.helsinki.fi/lapsetkertovat/Sadutus/sadutus\\_paa.htm](http://www.edu.helsinki.fi/lapsetkertovat/Sadutus/sadutus_paa.htm)

Lapset kertovat ja toimivat ry:n sadutus-aiheiset sivut

## 11. Riimittelyä

**Tehtävä:** Katsellaan aikakauslehtien kansia ja riimitellään runoja kansioitsikoista.

**Tavoitteet:** Aikakauslehtiin tutustuminen, riimittelyn ja tarinankerronnan harjoittelu.

**Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** 5–15

**Kesto:** 30 min.

**Välineet:** Lastenlehtiä kuten Leppis, Lemmikki, Koululainen tai Muumi.

1) **Kansiin ja otsikoihin tutustuminen**

Ohjaaja ja/tai ryhmän lapset lukevat kansioitsikoita ääneen yhdestä lehdestä kerrallaan.

2) **Riimittely**

Yhden lehden kansioitsikot kuultuaan ryhmän jäsenet ohjaajan avustuksella alkavat miettiä kansioitsikoiden sanoihin sopivia riimejä. Ohjaaja kirjoittaa riimipareja muistiin, ja lukee riimiparit ryhmälle ääneen.

3) **Tarinan tai runon tekeminen**

Keksitään riimien ympärille tarina ja kootaan yhteen tarina tai runo.

4) **Esitetään yhdessä**

Lausutaan yhdessä tarina tai runo. Voidaan liikkua tarinan mukaisesti tilassa.

### VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Runon voi sovittaa räp-versioksi ja rytmittää räppiä käsillä ja jaloilla. Esityksen voi äänittää tai videoida, mikäli laiteresursseja on. Lasten esityksen taltiointiin ja esittämiseen tarvitaan huoltajilta lupa. Audio- tai videoräpin voi lähettää Okariino-verkkosivustolle:

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

# Lupalappu

Mediavinkkaus/Ryhmä .....

Kirjasto .....

## Annann luvan huollettavani

.....  
Huollettavan nimi

**esiintyä kirjaston Mediatunnilla tehdyssä kirjavinkkaus-videossa,**  
(laita rasti)

- ääninauhoituksessa
- videotaltioinnissa
- joka näytetään omalle Mediatunti-ryhmälle.
- joka voidaan julkaistaan kirjaston omilla kotisivuilla.
- joka voidaan julkaista kirjastojen lasten verkkopalvelun Okariinon sivuilla <http://www.okariino.fi>
- Lastani ei saa kuvata tai nauhoittaa ollenkaan.

Lapsen henkilötietoja ei julkaista.

.....  
Päiväys

Huoltajan nimi

Puhelin

## 12. Kuunnellaan ja soitetaan satua

**Tehtävä:** Kuunnellaan satua ja tehdään sille äänimaailma.

**Tavoitteet:** Saduista nauttiminen, sadun käsittely soittamalla ja keskustelemalla. Äänimaailman ja kuunnelman teon harjoittelu. Internetin mahdollisuuksien ja turvallisen käytön oppiminen.

**Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 30–45 min.

**Sivusto:** [www.satunetti.fi](http://www.satunetti.fi)

Satunetti on Satusivellin-tapahtuman satujen kuuntelusivu. Satunettiin ovat satuja kirjoittaneet eri kirjailijat. Satujen lukijat ovat näyttelijöitä. Satujen joukossa on myös kansansatuja.

**Välineet:** Tietokone ja internetyhteys, kaiuttimet, mikrofoni, erilaisia tavallisia esineitä, joista voi saada äänen (esimerkiksi paperi, kuppi, kynä, kampa, kirja, helmet, lusikat) tai erilaisia soittimia (vaikkapa palikat, rumpu, marakassi, ksylofoni).

**Erityistä:** Hyvät kaiuttimet ja hyvä tila sadun kuunteluun. Sopivan mittaisen sadun tai satujen valinta tärkeää, pituudet ovat näkyvissä saitilla satujen nimen vieressä.

- 1) Ohjaaja kysyy lapsilta, mitä he ovat tietokoneelta ja internetistä kuulleet ja kuunnelleet. Kysytään lapsilta, mikä internet on. Ohjaaja kertoo lasten tietoja täydentäviä tietoja internetistä. Kerrotaan, että internetistä voi kuunnella musiikin lisäksi myös satuja ja tarinoita ja kuunnelmia. Kerrotaan Satunetin osoite, näytetään sivu ja se, miten sadun nimeä klikkaamalla voi kuunnella satuja.
- 2) Kuunnellaan ohjaajan valitsema satu tai lapset voivat äänestää ohjaajan valitsemista ja ehdottamista saduista jonkin, joka kuunnellaan.
- 3) Kerrataan yhdessä sadun tapahtumia ja henkilöitä. Pohditaan, millaisia ääniä niihin voisi liittyä. Ideoita ääniksi voi keksiä esimerkiksi pohtimalla, millaisia ääniä elokuvissa, peleissä ja tv-ohjelmissa kuuluu.

- 4) Kokeillaan tuottaa sadun eri kohtiin sopivia ääniä esineillä tai soittimilla.
- 5) Kuunnellaan satu uudelleen ja tuotetaan satuun äänimaailma. Ohjaaja voi tarvittaessa toimia ”kapellimestarina” eli näyttää, kenen vuoro on tehdä ääniä milloinkin. Keskustellaan, miltä satu vaikutti äänien kanssa – hauskemmalta, jännittävämmältä, sekavammalta vai miltä?
- 6) Ohjaaja voi nauhoittaa yhdessä tuotetun äänimaailman kera sadun. Kuunnellaan yhdessä tuotettu kuunnelma. Keskustellaan, miltä satu vaikutti itse tehtynä kuunnelmana.

### VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Päiväkotiryhmän tullessa tuokioon voi pyytää päiväkodin henkilökuntaa tuomaan soittimia tunnille mukaan. Lapsilla voi olla käsissä esimerkiksi muoviluvahaa tai pehmoleluja, kun he kuuntelevat satua, mikä auttaa keskittymään, kun kirjan kuvia ei ole katseltavana. Myös pehmeät patjat tai säkkituolit ja hämyinen valaistus helpottavat keskittymään kuuntelemiseen.

### Lisää satuihin ja tarinoihin liittyviä työtapoja:

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

Kymmenen askelta elävään kertomiseen, Mediakasvatuskeskus Metka ry:n tuottama oppimateriaali

## 13. Kuunnellaan ja piirretään satua

**Tehtävä:** Kuunnellaan satua ja eläydytään siihen piirtäen.

**Tavoitteet:** Saduista nauttiminen ja sadun käsittely piirtämällä ja keskustelemalla. Internetin mahdollisuuksien ja turvallisen käytön oppiminen.

**Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 30–45 min.

**Sivusto:** [www.satunetti.fi](http://www.satunetti.fi)

Satunetti on Satusivellin-tapahtuman satujen kuuntelusivu. Satunettiin ovat satuja kirjoittaneet Mari Mörö, Jukka Parkkinen ja Esko-Pekka Tiitinen. Joukossa on myös kansansatuja. Satujen lukijat ovat näyttelijöitä sekä eri vuonna sadunkerrontakilpailun voittaneita ja mukana on myös yksi koululainen.

**Välineet:** Tietokone ja internetyhteys, kaiuttimet, yksi iso paperi tai monta pienempää paperia ja värikyniä, vahaliituja tai sormivärejä.

**Erityistä:** Hyvät kaiuttimet ja hyvä tila sadun kuunteluun. Valitse sopivan mittainen satu tai satuja, pituudet ovat näkyvissä saitilla satujen nimen vieressä. Esillä voi olla kirjaston satu-CD-kokoelma, johon voidaan yhdessä tutustua.

- 1) Ohjaaja kysyy lapsilta, mitä he ovat kuunnelleet tietokoneelta ja internetistä. Kerrotaan, että internetistä voi kuunnella musiikin lisäksi myös satuja ja tarinoita. Kerrotaan Satunetin osoite, näytetään sivu ja näytetään miten sadun nimeä klikkaamalla voi kuunnella satuja.
- 2) Ohjaaja kertoo satujen nimiä, joiden perusteella lapset valitsevat yhden tai pari kuunneltavaksi. Tai kuunnellaan ohjaajan valitsema satu tai sadut.
- 3) Kerrataan yhdessä mitä sadussa tapahtui, keitä henkilöitä tai eläimiä siinä oli ja niin edelleen. Kertauksessa voi käyttää elävöittäjänä leluja tai esineitä, jotka liittyvät satuun tai satuihin jollakin tavalla.

- 4) Kuunnellaan satu uudelleen ja piirretään samalla sadun tapahtumia, henkilöitä ynnä muuta sellaista yhdessä yhteiselle isolle paperille tai jokainen lapsi omalle paperille. Piirtäminen joko vapaasti, sadun kertaamisissa esiin nousseista kohdista ja asioista tai ohjaajan poiminnoista sadusta.
- 5) Katsotaan piirustuksia ja keskustellaan niistä ja sadun maailmasta sekä internetin käytöstä. Millä muilla sivuilla voi kuunnella satuja ja tarinoita?

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

### Muita saitteja, joilla voi kuunnella satuja ja tarinoita:

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

Kirjastojen lasten verkkopalvelu.

<http://yle.fi/elavaarkisto>

YLE:n elävä arkisto.

<http://yle.fi/pikkukakkonen>

YLE:n Lastenohjelmat.

[www.peda.net/veraja/suonenjoki/sammalseka/comenius/suomalainensatu](http://www.peda.net/veraja/suonenjoki/sammalseka/comenius/suomalainensatu)

Kuuntele suomalainen satu, Peda.net -kouluverkko.

### Satujen sankareista:

<http://pandora.lib.hel.fi/kallio/sadut/sankarit.html>

Lista satujen sankarien nimistä, listattu kirjailijat, joiden saduissa esiintyy, Kallion kirjasto, Hki.

### Satuhakuja ja tietokantoja:

<http://pandora.lib.hel.fi/kallio/sadut/hae.html>

Sanahaku saduista, Kallion kirjasto, Hki.

[www.info.uta.fi/kurssit/ag/muumilaakso](http://www.info.uta.fi/kurssit/ag/muumilaakso)

Muumi-tietokanta, Tampereen yliopisto.

[www.info.uta.fi/kurssit/ag/astrid/index.html](http://www.info.uta.fi/kurssit/ag/astrid/index.html)

Astrid Lindgrenin vähemmän tunnettujen kirjojen ja hahmojen tietokanta, Tampereen yliopisto.

[www.info.uta.fi/kurssit/ag/merkkari/index.htm](http://www.info.uta.fi/kurssit/ag/merkkari/index.htm)

Merirosvotietokanta alakoululaisille, Tampereen yliopisto.

**Ideoita satutunneille:**

[www.tampere.fi/kirjasto/kirjattiextra/satutunt.htm](http://www.tampere.fi/kirjasto/kirjattiextra/satutunt.htm)

Pirkanmaan kirjastojen käytäntöjä.



## 14. Konekivaa

**Tehtävä:** Harjoitellaan tietokoneen käyttöä.

**Tavoitteet:** Tutustaan tietokoneen eri osiin ja opitaan tietokoneen toiminnasta. Harjoitellaan tietokoneen käyttöä pelaamalla. Turvallinen ja hauska netin käyttö.

**Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat

Ryhmäkoko. max. 10

**Kesto:** 30 min.

**Välineet:** Tietokone ja internetyhteys vähintään 1 kpl/kahta osallistujaa, väritys ja piirtelykuvat.

1) Arvuutellaan ja muistellaan yhdessä tietokoneen ääressä tietokoneen osia: keskusyksikkö, hiiri, näyttö, näppäimistö, kaiuttimet. Keskustellaan siitä mitä kaikkea tietokoneella voi tehdä: kuunnella musiikkia, kirjoittaa, piirtää, pelata, katsella elokuvia ja tv-ohjelmia, mitä muuta?

2) Jakaannutaan pareiksi. Parit katsovat yhteiseltä koneeltaan Hiiripiiri 1 -videon, jossa lapsi esittelee tietokoneen osia.

<http://oppiminen.yle.fi/artikkeli?id=2601>

PELA ry:n ja YLE:n lastenohjelmien tuotantoa, kesto 4 min.

3) Harjoitellaan hiiren ja näppäimistön käyttöä pelaamalla ensipelejä. Ohjaaja auttaa lapsia pelaamaan helppoja CD-ROM- tai nettipelejä. CD-ROM-pelien kansista voi nostaa esiin ikärajamerkinnän ja keskustella eri ikärajoista, joita peleillä ja elokuvilla on. Tutustu helppoihin ensipeleihin siten, että osaat ohjata niiden pelaamiseen. Ensipelejä voi valita sivuilta:

[www.helpkidzlearn.com/games.html](http://www.helpkidzlearn.com/games.html)

Ilmaispelejä kaupalliselta toimijalta HelpKidzLearn, Inclusive technology Ltd.

<http://papunet.net/pelit>

Valikoima ensipelejä sekä monia muita aloitteleville sopivia pelejä. Kehitysvammaliiton verkkopalvelu.

<http://yle.fi/pikkukakkonen>

Helppoja pelejä, esimerkiksi Hertan maailma ja Pauli. YLE:n lastenohjelmat.

- 4) Kokoonnutaan yhteen piirtämään ja värittämään oma tietokoneen värityskuva. Aiheena voi olla: Mitä kivaa haluaisin omalta tietokoneeltani näkyvän?

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Tuntia voi varioida ottamalla katsottavaksi videoita eri aiheista:

<http://oppiminen.yle.fi/artikkeli?id=2600>

Lapset pohtivat tietokoneen käyttöön liittyviä sääntöjä. Kesto 5 min.  
PELA ry ja YLE lastenohjelmat.

<http://oppiminen.yle.fi/artikkeli?id=2602>

Opetellaan kuinka tietokone toimii. Kesto 6 min.  
PELA ry ja YLE lastenohjelmat.

<http://oppiminen.yle.fi/artikkeli?id=2603>

Lapset esittelevät internetin toimintaa.  
PELA ry ja YLE lastenohjelmat.

## Muita työtapoja tietokoneen ja internetin käsittelyyn lasten kanssa:

[www.pelastakaalapset.fi/hiiripiiri](http://www.pelastakaalapset.fi/hiiripiiri)

Pelastakaa Lapset ry:n Hiiripiiri-sivusto.

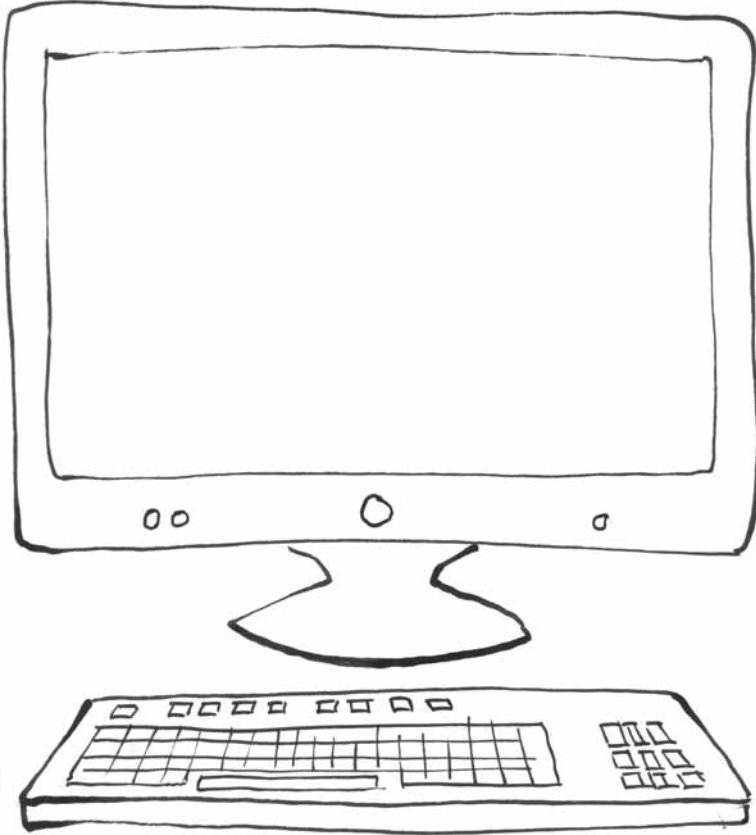
## Tietoa lapsista ja tietotekniikkakulttuurista:

[www.slideshare.net/arongas/lapset-ja-tietokone](http://www.slideshare.net/arongas/lapset-ja-tietokone)

Anne Rongaksen diaesitys lapsista ja tietokoneesta.

[www.helsinki.fi/~reunamo/article/lapsi\\_tvt.pdf](http://www.helsinki.fi/~reunamo/article/lapsi_tvt.pdf)

Tutkimusraportti lapsista tietotekniikkakulttuurin kehittäjinä, J. Reunamo, HY, 2003.



## 15. Pelittää!

**Tehtävä:** Pohditaan pelaamista ja suunnitellaan oma pelimaisema.

**Tavoite:** Opetellaan pelien luokituksia ja ikärajoja. Suunnitellaan oma pelimaisema.

**Ikäryhmä:** 5–6 -vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 30–45 min.

**Välineet:** Erilaisia lauta-, CD-ROM-, konsolipelejä, väritys/piirtelykuvat.

**Sivusto:** [www.pegi.info/fi/index/id/201](http://www.pegi.info/fi/index/id/201) Tietoa pelien PEGI-luokitusjärjestelmästä.

### 1) Keskustellaan pelaamisesta

Ohjaaja kysyy, missä kaikkialla ja miten voi pelata pelejä. Pohditaan yhdessä erilaisia pelejä ja erilaisia tapoja pelata: tietokonepeli, kännykkäpeli, konsolipeli, lautapeli, korttipeli, Tamagotchi-peli, peliautomaatti, pelaaminen yksin, kaksin, ryhmässä tai verkossa isossa joukossa. Ohjaaja konkretisoi luetteloa näyttämällä esimerkiksi lautapelin, CD-ROM-pelejä, dvd-pelejä, konsolipelin ohjaimet ja niin edelleen.

### 2) Luokitellaan erilaisia pelejä

Ohjaaja kyselee, millaisia pelejä lapset tuntevat ja pelaavat, ja kertoo, että eri pelit on tarkoitettu eri ikäisille. Mietitään yhdessä erilaisia pelejä: seikkailupeli, roolipeli, autopeli ja niin edelleen. Mietitään, minkä ikäisille ne on tarkoitettu. Ohjaaja kertoo pelien ikärajoista ja näyttää peleistä ikärajamerkintöjä.

### 3) Millaisia pelikokemuksia sinulla on?

Keskustellaan yhdessä, mikä pelaamisessa on hauskaa, voiko siitä oppia jotakin ja onko pelaamisessa jokin asia pelottavaa. Millainen olo on pelatessa, entä sen jälkeen? Pelaavatko lapset illalla? Näkeekö joku peleistä unia? Millaisia? Miksi ei kannata pelata liikaa?

- 4) **Suunnitellaan oma pelimaisema**  
Piirretään ja suunnitellaan peli, jossa lapsi itse on sankari. Mikä olisi pelin paikka tai maisema? Mitä pelissä tapahtuisi? Ohjaaja jakaa tietokone-piirtelykuvan ja virtuaalipeli-piirtelykuvat, joihin pelimaiseman ja sankarin voi piirtää.
- 5) **Esitellään oma peli**  
Kerrotaan toisille itse suunnitellusta pelistä.

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Jos käytössä on yksi internetyhteydellä varustettu tietokone kahta osallistujaa kohden, voi kohdan 3 jälkeen siirtyä pelaamaan nettipelejä. Pelatessa pari ja ohjaaja voivat keskustella siitä, mitä pelissä tapahtuu, onko se vaikea vai helppo ja niin edelleen. Lapset voivat jakaa toisilleen tietoa hyvistä ilmaisista nettipeleistä.

## Nettipelejä

### [www.ferryhalim.com/orisinal](http://www.ferryhalim.com/orisinal)

Helppoja pelejä, joissa rauhallinen maisema, rytmi ja musiikki. Sopivat 3-vuotiaasta ylöspäin. Tekijänä Ferry Halim.

### [www.miniclip.com/games/en/kids.php](http://www.miniclip.com/games/en/kids.php)

Paljon helppoja nettipelejä. Miniclip Corporation.

### [www.arcade.fi](http://www.arcade.fi)

Paljon eritasoisia nettipelejä. Arcade Pelihalli.

### <http://nettiputtiset.internetix.fi/fi/lapset/index>

Pala-, muisti- ja tietopelejä lapsille. Mikkelin kaupunginkirjaston Kirjastoseikkailu.

### [www.yle.fi/pikkukakkonen](http://www.yle.fi/pikkukakkonen)

YLE:n lastenohjelmien hahmoihin liittyvät pelit.

### <http://3tratkaisut.fi/maatilapeli/peli.html>

Maatilan ja lasten turvallisuutta käsittelevä peli jo lukeville lapsille. Maatalousyrittäjien eläkelaitoksen tuottama.

### [www.cs.uta.fi/kukakumma/htmls/mitaih/frset.html](http://www.cs.uta.fi/kukakumma/htmls/mitaih/frset.html)

Kukakumma Muumaassa sopii 4–9-vuotiaille. Ohjataan liikkumalla ja huutamalla web-kameran ja mikrofonin avulla. Lopputyö Taideteollisesta korkeakoulusta.

### [www.maurikunnas.net/mauri\\_kunnas/kunnaslandia/fi\\_FI/pelit](http://www.maurikunnas.net/mauri_kunnas/kunnaslandia/fi_FI/pelit)

Mauri Kunnaksen kirjoihin liittyviä pelejä.

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

Helppoja, lyhyitä osumapelejä, tuottajana Astra Zenica -yhtiö.

<http://pelikone.fi/pelit/lastenpelit>

Pelikone. Valikoima lasten nettipelejä sekä ladattavia pelejä. SanomaGames.

<http://papunet.net/pelit/lapsille>

Papunet-verkkopalveluyksikön palapelit, kortti- ja lautapelit, tarkkuuspelit, sana- ja numerotehtävät, sudokut, piirustustehtävät ja ensipelit. Planeetta X -peliympäristön avulla voi harjoitella hiiren käyttöä ja muita tietotekniikkataitoja. Planeetta X:n pelit ovat lapsille, jotka osaavat lukea. Sisältää 12-kohtaisen Nettietiketti-säännösten.

[www.oppijailo.fi/index/lapsille\\_nuorille](http://www.oppijailo.fi/index/lapsille_nuorille)

Paljon erilaisia pelejä ja tehtäviä 2–11-vuotiaille. Sanoma.

[www.lukimat.fi/lukeminen/materiaalit/ekapeli](http://www.lukimat.fi/lukeminen/materiaalit/ekapeli)

Lukutaidon harjoittelupeli. Niilo Mäki -instituutti ja Jyväskylän yliopisto.

<http://agl.cc.jyu.fi/visu>

Suo-aiheista tietoa, pelejä, tehtäviä. Agora Game Lab, Jyväskylän yliopisto.

[http://ec.europa.eu/finland/youth/games/index\\_fi.htm](http://ec.europa.eu/finland/youth/games/index_fi.htm)

EU-aiheisia pelejä. Euroopan komissio.

[www.gloaalikasvatus.fi/vinkkipankki](http://www.gloaalikasvatus.fi/vinkkipankki)

Paljon linkkejä peleihin, joissa monia eri aiheita. Ennen kaikkea nuorille. Kehitysyhteistyön palvelukeskus KEPA.

## Kirjastojen listoja

[www.tampere.fi/kirjasto/lapset/Incrsatu.htm](http://www.tampere.fi/kirjasto/lapset/Incrsatu.htm)

Tampereen kaupunginkirjaston ja Pirkanmaan maakuntakirjaston esittelevä valikoimaluettelo satu- ja peliromppuja.

## 16. Pelaa Pepin ja Eemelin kanssa

**Tehtävä:** Pelataan CD-ROM-pelejä ja tutustutaan lastenkirjallisuuden hahmoihin.

**Tavoitteet:** CD-ROM-pelaamiseen ja Astrid Lindgrenin satuhahmoihin tutustuminen. Satuhahmojen luonteenpiirteiden erottaminen ja pohdinta.

**Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat

**Ryhmän koko:** max. 10

**Kesto:** 45 min.

**Pelit ja peliarviot:**

Apsoluuttinen pönkki, 2007 PEGI-ikäsuositus: 3+

<http://papunet.net/yleis/ohjelmat/pelitietokanta/peli-kuvaus/36.html>,

Katto Kassinen ja kukkelimukkeli-lääke, 2005, PEGI-ikäsuositus: 3+

<http://papunet.net/yleis/ohjelmat/pelitietokanta/peli-kuvaus/48.html>

Ronja Ryövärintytär, 2000, PEGI-ikäsuositus: 6+,

[www.kirjastot.fi/fi-fi/kirjallisuus/lainavinkkeja/arkisto/lasten\\_romppuja](http://www.kirjastot.fi/fi-fi/kirjallisuus/lainavinkkeja/arkisto/lasten_romppuja)

Vaahteranmäen Eemeli, 1997, PEGI-ikäsuositus: 3+

Tässä on Peppi Pitkätossu, 2001, PEGI-ikäsuositus: 2006, 3+

**Välineet:** Vähintään yksi peli kahta lasta kohden (voi olla useampi kappale samaa peliä), vähintään yksi tietokone kahta lasta kohden, Peppi-, Eemeli-, Lotta-, Marikki-, Nisse naskali -kirjoja

**Eriyistä:** Valitse joitakin satuhahmoista käsiteltäväksi, esimerkiksi yksi tai kaksi tuttua ja yksi tuntemattomampi.

- 1) Tutustutaan satuhahmoihin kirjojen kuvien avulla ja kysellään, ketkä hahmoista ovat lapsille tuttuja. Keskustellaan yhdessä, missä kaikkialla lapset ovat hahmoja nähneet. Televisiossa, elokuvissa, animaatioissa, leluissa? Käydään hahmojen nimiä läpi ja muistellaan, millaisissa paikoissa satuhahmot asuvat, ja mitä he tykkäävät tehdä ja kenen kanssa.
- 2) Keskustellaan hahmojen luonteenpiirteistä. Ketkä ovat rohkeita? Keitä pelottaa ja mikä? Missä satuhahmot ovat hyviä? Kuka on hauska? Millä tavalla? Kuka on kiukuinen? Missä tilanteessa? Kuka on sitkeä tai itsepäinen? Mitä se tarkoittaa? On-

kohan Pepillä ja Eemelillä tietokonetta? Tai pelejä? Miksi ei ole? Mitä Peppi tekisi tietokoneella, jos hänellä olisi sellainen? Tai Eemeli?

- 3) Ohjaaja näyttää, miten CD-ROM asetetaan tietokoneeseen ja peli käynnistetään. Kuunnellaan ja katsotaan yhdessä kirjailijan ja satuhahmojen esittely Apsoluuttinen pönkki -rompulta. Ohjaaja näyttää, miten hiirtä käytetään valikosta valitsemiseen, miten näppäimiä käytetään pelaamiseen, ja miten nuolta klikkaamalla päästään alkuun eli valikkoon. Ohjaaja opastaa lapsia pelaamaan pareittain omilla koneillaan.
- 4) Kysellään kenen satuhahmon kanssa lapset pelasivat ja mitä peleissä tapahtui. Olivatko hahmot samanlaisia vai erilaisia kuin kirjoissa? Oliko peleissä samoja tapahtumia kuin kirjoissa? Oliko mukava pelata? Oliko jokin peleistä vaikea ja millä tavalla?
- 5) Esitellään lapsille (ja vanhemmille) muita Lindgrenin satuhahmoihin liittyviä pelejä ja videoita, joita kirjastosta voi lainata.

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Tuokion lopussa voidaan jumpata: Ollaan Peppejä ja nostetaan hevonen ylös (kädet korkealle). Juostaan vikkellästi kuin hiiri, ja ohjaajan sanalla KLIK tehdään ohjaajan perässä kyykyyn meno tai hyppy korkealle. Vuollaan lastuja ja ratsastetaan kuin Eemeli. Lennetään kuin Katto Kassinen ja pyöräillään niin kuin Lotta.

### Lisätietoa Astrid Lindgrenin kirjojen hahmoista:

[www.info.uta.fi/kurssit/a9/astrid/index.html](http://www.info.uta.fi/kurssit/a9/astrid/index.html)

Astrid Lindgrenin vähemmän tunnettujen kirjojen ja hahmojen tietokanta, Tampereen yliopisto.

[www.lib.hel.fi/fi-FI/lastensivut/kirvion\\_kiikarissa/astrid\\_lindgren](http://www.lib.hel.fi/fi-FI/lastensivut/kirvion_kiikarissa/astrid_lindgren)

Kirvion kiikarissa Astrid Lindgren 100 vuotta, Helsingin kaupunginkirjasto.

### Lasten pelaamisesta ja peleihin liittyviä työtapoja:

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

Mediakasvatuskeskus Metka ry:n tuottama oppimateriaali Noin kymmenen askelta peleihin.



## 17. Tehdään eläintarina

**Tehtävä:** Tehdään eläintarina Metkula-tarinyökalulla.

**Tavoitteet:** Oman mediailmaisuksen tekeminen. Kuvien ja äänien yhdistämisen harjoittelu. Internetin hauska ja turvallinen käyttö.

**Kohderyhmä:** 5–6-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10 tai koululuokka atk-luokassa

**Kesto:** 45 min.

**Sivusto:** [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi) > Metkula. Mediakasvatuskeskus Metka ry:n tarinyökalu.

**Välineet:** Vähintään yksi tietokone ja internetyhteys kahta osallistujaa kohti.

**Erityistä:** Tarinan aihe voi liittyä esimerkiksi juhlapäivään tai teemaviikkoon.

### Valmistelu

Perehdy Metkula-tarinyökalun ominaisuuksiin ja toimintoihin. Tee itse työkalulla erilaisia tarinoita.

#### 1) Ohjevideon katselu

Jakaudutaan pareiksi. Pari katsoo ohjevideon Metkula-työkalusta omalla koneellaan.

#### 2) Selataan kuvia ja ääniä

Pari selailee ja kuuntelee tarjolla olevia kuvia, hahmoja ja ääniä.

#### 3) Koostetaan lyhyt tarina

Pari valitsee eläinkuvia jatkumoksi ja liittää siihen erilaisia ääniä.

#### 4) Nimetään tarina

Pari keksii omalle eläintarinalleen nimen.

#### 5) Tallennetaan tarinat

Pari tallentaa tarinansa (koneelle tai muistitikulle) ohjaajan avustamana.

## VINKKEJÄ

Metkula-tarinyökalulla voi äänittää ääniä, tuoda kuvia webbikamerasta tai tiedostoista tai piirtää animoitavat kuvat hiiren avulla. Näiden aineistojen tuonti onnistuu yhteistyössä opettajan kanssa. Oppilaat voivat valokuvata digikameralla, ja opettaja voi tuoda kuvat valmiiksi koneisiin. Ohjaaja voi lopuksi lähettää tarinat julkaistavaksi Mediakasvatuskeskus Metka ry:n sivuille. Ohjeet lähettämiseen ja lupalappu julkaisemiseen löytyvät osoitteesta:

<http://www.mediametka.fi> > Metkula

## 18. Tarujen Eurooppa

**Tehtävä:** Taru-animaation kokeminen.

**Tavoitteet:** Nauttia taruista moniaistisesti. Tutustua eurooppalaisiin taruihin ja animaatioon. Internetin mahdollisuuksien ja turvallisen käytön oppiminen.

**Ikäryhmä:** 4–5-, 5–6-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 15

**Kesto:** 30–60 min. Riippuu esitettävien tarinoiden määrästä.

**Sivusto:** [www.europeoftales.net/site/fi/index.html](http://www.europeoftales.net/site/fi/index.html) Tarujen Eurooppa vie viiden Euroopan maan tarinoiden pariin.

**Välineet:** Tietokone ja internetyhteys, videotykki, paperia ja värikyniä, (tarujen mukaista rekvisiittaa taruelämystä tukemaan).

### Valmistelu:

Tutustu multimediaohjelman esittelyyn

[www.gallen-kallela.fi/tarujeneurooppa/index.html](http://www.gallen-kallela.fi/tarujeneurooppa/index.html). Katso läpi ohjelman taruja ja valitse niistä ikäryhmällesi sopivia ja aiheiltaan innostavia tai ajankohtaisia tarinoita 1–3 kappaletta. Suurena animaatioikkuna mahdollisimman isoksi ruudussa ja testaa animaation näkyvyys videotykillä.

#### 1) Orientaatio

Ohjaaja arvuuttelee taru-sanan merkitystä ja juuria lapsilta sekä mistä maasta kuunneltavat ja katseltavat tarinat ovat peräisin. Ohjaaja antaa tarujen seuraamiseen ja ymmärtämiseen tarvittavaa taustatietoa, joka löytyy multimediaohjelman esittelysivulta sekä ohjelmasta tarujen yhteydestä (info-nappula).

#### 2) Tarun kuuntelu ja katselu

Projisoidaan animaatio kankaalle. Luetaan tarun tekstit animaation puhekuplista (jonkun vanhemmista lapsista voi pyytää lukemaan), ja klikataan tarua eteenpäin lapsille sopivassa tahdissa. Voidaan pysähtyä mihin kohtaan tahansa tarua ja etsiä lisätietoja ohjelman info-nappulasta ja sitten jatkaa taas eteenpäin.

### 3) **Kerrataan tarua**

Pyydetään lapsia piirtämään jokin tarussa esiintyneistä hahmoista, paikoista tai asioista. Kerrataan tarua ääneen lasten kuvien avulla. Tai jos olet löytänyt taruihin liittyvää rekvisiittaa, käytä sitä nukketatterin tapaan tarujen kertaamiseen. Pyydä lapsia osallistumaan rekvisiitan kanssa tarun kertaamiseen ja näyttelemiseen.



# Mediavinkkaukset 7–12-vuotiaille

## 19. Tarina netin käytöstä

**Tehtävä:** Pohditaan netin turvallista käyttöä sadun avulla.

**Tavoitteet:** Oppia internetin ja sähköpostin turvallista käyttöä. Saada tietoa netin käytön riskeistä sekä tekijänoikeuksista. Nauttia tarinasta, kuvista ja äänistä.

**Ikäryhmä:** 7–8-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 25

**Kesto:** 45–60 min.

**Sivusto:** [www.tietoturvakoulu.fi/oppilaille/tarinat.html](http://www.tietoturvakoulu.fi/oppilaille/tarinat.html) Tietoturvakoulun oppimateriaalit.

**Välineet:** Tietokone ja internetyhteys, videotykki, netinkäyttölupaus- ja labyrintti-paperit (printattavissa sivustosta), väritys ja piirtelykuvia, värikyniä.

### Valmistelu:

- 1) Tutustu tarinoihin ja niissä esille tuleviin kysymyksiin, kommentteihin ja valitse ryhmällesi sopiva kahdesta tarinasta:  
Loputon metsä -tarinassa Niklas oppii tietokoneen ja sähköpostin käyttöä. Tarinassa hahmotetaan, mikä on internet ja neuvotaan suojautumaan internetin ikäviltä asioilta kuten roskapostilta ja ketjukirjeiltä.  
Annin uudet kaverit -tarinassa Anni oppii netistä, sen julkisesta luonteesta, kuvien julkaisemisesta ja tekijänoikeuksista.
- 2) Printtaa Loputon metsä -tarinan sivuilta lupauspaperi turvallisesta netin käytöstä tai valitse jokin muu netin turvalliset käyttöohjeet -lista, jonka printtaat jokaiselle lapselle annettavaksi kotiin. Lapset voivat käydä netin käytön lupa-asioita läpi vanhempiansa kanssa kotona. Tarinan sivulta voit myös printata labyrintti-tehtävän.
- 3) Testaa saitin ja tykin toimivuus sekä kuvien näkyvyys skriinillä.

## Toiminta:

- 1) Ohjaaja kysyy lapsilta mitä kivaa internetissä on? Ketkä ovat käyttäneet internetiä kotona, koulussa tai kirjastossa? Osa esille nousevista asioista todennäköisesti kertautuu tarinan alussa, joten tarinan alku käynnistyy lapsille tutusti.
- 2) Ohjaaja esittää tarinan skriinillä lukien ja pysähtyen kysymyskohtiin ja kysyen lapsilta vastauksia. Pohditaan yhdessä sekä tarinassa että lapsilta esiin tulevia kommentteja.
- 3) Keskustellaan tarinassa esiin tulleista asioista vielä lopuksi. Mikä jäi ihmetyttämään, mikä ärsytti, mitä opittiin, mikä ei pidä paikkaansa, ja niin edelleen.
- 4) Ohjaaja jakaa tietokonevärityskuvat lapsille ja pyytää heitä tuunaamaan värikynillä unelmiensa tietokoneen ja kirjoittamaan omia näkemyksiään tai kysymyksiään internetistä kuvaan.
- 5) Ohjaaja jakaa internetin käyttöohjeet- ja/tai netinkäyttölupaus-paperit ja käy osallistujien kanssa yhdessä läpi niiden kohtia.
- 6) Katsotaan yhdessä tuunattuja tietokoneita ja keskustellaan niihin kirjoitetuista asioista.

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Jos käytössä on vähintään yksi tietokone kahta osallistujaa kohti, jo lukemisen osaa- vat lapset voivat käydä tarinaa läpi omassa rytmissään ja vastailla pareittain kysymyksiin, joita ruudussa esitetään. Onnistuu esimerkiksi koulun atk-luokassa. Tällöin parien ”valmistumista” odottaessa ohjaaja voi jakaa tietokonevärityskuvan, johon odottelijat voivat piirtää ja värittää tarinan henkilöitä ja tapahtumia, kirjoittaa hauskipia ja tärkeimpiä kohtia tarinasta ja netin käytöstä tai tuunata unelmiensa tietokoneen.

Seuraavista linkeistä löytyy netin käyttöohjeita lapsille ja nuorille esiteltäväksi ja yhdessä käsiteltäväksi:



**3–6-vuotiaille**

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

Metka ry:n Nettietiketti.

**10 vuoteen asti**

[www.microsoft.com/finland/protect/family/age/upto10.msp](http://www.microsoft.com/finland/protect/family/age/upto10.msp)

Microsoftin netiketti.

**7–12-vuotiaille**

[www.edu.fi/materiaaleja\\_ja\\_tyotapoja/tvt\\_opetuksessa/internetin\\_turvallinen\\_kaytto/internetin\\_asianmukainen\\_kaytto/netiketti/pelisaantoja\\_alaluokkalaisille](http://www.edu.fi/materiaaleja_ja_tyotapoja/tvt_opetuksessa/internetin_turvallinen_kaytto/internetin_asianmukainen_kaytto/netiketti/pelisaantoja_alaluokkalaisille)

Opetushallituksen Netiketti alaluokkalaisille.

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

Pelin avulla käydään läpi tietokoneisiin ja nettiin liittyviä asioita. Pelastakaa lapset ry.

**Nuorille**

[www.ficom.fi/ohjeita/ohjeita\\_8.html](http://www.ficom.fi/ohjeita/ohjeita_8.html)

Tietoliikenteen ja tietotekniikan keskusliitto FiCom ry:n Nuorten Netiketti.

<http://helppimesta.fi/?a=netiketti>

Helppimesta ry:n Netiketti nuorille.

[www.mll.fi/nuortennetti/mina\\_ja\\_media](http://www.mll.fi/nuortennetti/mina_ja_media)

MLL:n Nuortennetin Minä ja media -osuus.

[www.tietoturvakoulu.fi/oppilaille/nuortennetiketti.html](http://www.tietoturvakoulu.fi/oppilaille/nuortennetiketti.html)

Tietoturvakoulun netiketti.

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

Tekijänoikeuden tiedotus- ja valvontakeskus ry.

**Pelejä netin turvallisesta käytöstä:**

[www.tietoturvakoulu.fi/oppilaille/nettipeluritkorttipeli.html](http://www.tietoturvakoulu.fi/oppilaille/nettipeluritkorttipeli.html)

Tietoturvakoulun Nettipelurit. Käydään korteilla huutokauppaa ja pelataan kolmea tietokoneen ohjaamaa pelaajaa vastaan. Huutokauppaa käydään eri tietoturva-arvoin varustetuilla pelikorteilla, joiden teemoina ovat kuvien laittaminen nettiin, käyttäytyminen internetissä ja tekijänoikeuksien kunnioittaminen. Peli sopii nuorille.

## 20. Tehdään satuvinkkaus

**Tehtävä:** Videoidaan vinkkaus sadusta tai satukirjasta.

**Tavoitteet:** Vinkataan Okariinosta toiminnallisesti. Sosiaaliseen mediaan osallistuminen. Oma mediailmaisu. Lukemisharrastuksen tukeminen.

**Ikäryhmä:** 7–8-, 9–10-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 60 min.

**Välineet:** Tietokone ja internetyhteys, videokamera (jalusta, videotykki).

**Sivusto:** [www.okariino.fi/ihmekone](http://www.okariino.fi/ihmekone) Okariinon Ihmekoneessa voi katsella videoita ja kuunnella radio-ohjelmia.

**Erityistä:** Valitse lyhyt kuva- tai satukirja tai yksi satu. Lasten vanhemmilta täytyy pyytää lupa videoimiseen sekä videon lähettämiseen Okariino-palveluun. Lupalappu suunnitelman lopussa. Tuokio onnistuu isommankin ryhmän kanssa, mutta tällöin pitää olla useita videokameroita käytössä.

1) **Kuunnellaan ohjaajan lukema satu.**

2) **Keskustellaan sadusta**

Pohditaan mikä sadussa oli kivaa, jännittävää, omituista, mistä se kertoi, ketkä olivat päähenkilöitä. Mitä haluaisit kertoa siitä muille?

3) **Tutustuaan Okariinon ja videovinkkaukseen**

Katsotaan Okariino-palvelusta lasten tekemiä videovinkkauksia. Keskustellaan siitä, millaisia kokemuksia lapsilla on videokamerasta ja videokuvaamisesta.

4) **Tehdään videovinkkaus**

Ohjaaja auttaa lapsia videoimaan toistensa vinkkauksen sadusta pareittain. Videon kesto kannattaa olla korkeintaan 1–2 minuuttia.

### 5) **Katsotaan videot yhdessä (näytöltä tai skriiniltä)**

Annetaan kannustavaa palautetta videovinkkareille. Keskustellaan, mistä voi löytää kirjavinkkauksia, videovinkkauksia ja vertaisvinkkauksia.

### 6) **Videon lähetyksestä**

Ohjaaja kertoo, miten videot lähetetään Okariinoon ja että ne tarkistetaan ennen kuin ne julkaistaan. Videovinkkaukset voi katsella myöhemmin vaikka kotona tai tulla kirjaston koneelle katsomaan.

### **Jälkityö**

Ohjaaja lähettää videovinkkaukset Okariino-palveluun. Palvelussa videot tarkistetaan ennen kuin ne tulevat sivustolle näkyviin. Lapsille voi ilmoittaa esimerkiksi sähköpostilla tai tekstarina tai ilmoituksella kirjaston seinällä, milloin videovinkkaukset ovat nähtävissä.

### **VINKKEJÄ**

Videovinkkaukset voi laittaa myös kirjaston omille kotisivuille näkyviin.

# Tupalappu

Mediavinkkaus/Ryhmä .....

Kirjasto .....

## **Annan luvan huollettavani**

.....  
Huollettavan nimi

**esiintyä kirjaston Mediatunnilla tehdyssä kirjavinkkaus-videossa,**  
(laita rasti)

- joka näytetään omalle koululuokalle/vinkkausryhmälle
- joka voidaan laittaa kirjaston omille kotisivuille.
- joka voidaan laittaa kirjastojen lasten verkkopalvelun Okariinon sivuille. <http://www.okariino.fi>.
- Lastani ei saa kuvata tai nauhoittaa ollenkaan.

Lapsen henkilötietoja ei julkaista.

.....  
Päiväys

Huoltajan nimi

Puhelin

## 20. Tiedä tai arvaa!

**Tehtävä:** Tietokilpailuihin ja visailuihin osallistuminen.

**Tavoitteet:** Visailuihin ja tietokilpailuihin tutustuminen. Netin käyttö tiedolliseen oppimiseen ja viihtymiseen. Turvallinen ja hauska netin käyttö. Tiedonhaun oppiminen.

**Ikäryhmä:** 7–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10 (luokalle koulun atk-luokassa)

**Kesto:** 45–60 min.

**Välineet:** Vähintään yksi tietokone ja internetyhteys kahta osallistujaa kohti, kirjoja, lehtiä, paperia, kyniä.

**Eriytyistä:** Tietokilpailuja voi valita tiettyyn teemaan, esimerkiksi satuihin, kirjoihin, luontoon tai juhlapäivään liittyen. Teemaan liittyviä kirjoja ja lehtiä kootaan tilaan. Valmistaudutaan ohjeistamaan osallistujat tiedonhakuun, jossa eri medioista etsitään vastauksia tietokilpailujen vaikeisiin kysymyksiin.

- 1) Tutustutaan erilaisiin tietokilpailu- ja visailu-sivustoihin. Miten ne toimivat? Miten ilmoitetaan oikeasta tai väärästä vastauksesta? Valitaan kaksi erilaista tietokilpailusivua ja arvioidaan niitä yhdessä kysymysten, interaktiivisuuden, kuvien, mainosten ja äänien suhteen. Aloitus on hyvä tehdä yhdessä videotykin avulla skriiniltä.
- 2) Ohjaaja jakaa teemaan liittyvien tietokilpailujen ja visailujen www-osoitteet. Osallistujat vastaavat pareittain kysymyksiin oman koneen äärellä. Kun vastausta ei tiedetä, pari tekee tiedonhakua kirjastossa tai netissä ohjaajan ohjeiden mukaisesti.
- 3) Kootaan yhteen kokemukset. Oliko vaikeita kysymyksiä? Mistä löytyi tietoa? Monta oikein saatiin? Opittiinko jotain? Mikä oli kivoin visailu? Mikä hankalin?
- 4) Ohjaaja pitää yhteisen tietokilpailun jostakin valitsemastaan aiheesta, esimerkiksi netinkäytöstä. Tietävin pareista palkitaan vaikkapa kirjastokassilla, ja kaikki osallistujat palkitaan Okariino-kirjanmerkillä tai vastaavalla.

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

### Tietokilpailuja ja visailuja

#### Sadut, kirjat:

##### Kaiken ikäisille lapsille

[www.tampere.fi/kirjasto/kirjattiextra/tietokil.htm](http://www.tampere.fi/kirjasto/kirjattiextra/tietokil.htm)

Pirkanmaan kirjastokissan sivu, jossa paljon netti- sekä printattavia kilpailuja. Muista muistakin aiheista kuin saduista.

##### 7–8-vuotiaille

<http://pasila.lib.hel.fi/cgi-bin/sadut?do=kilpailu>

5 kysymystä saduista. Kirjoittamalla nimensä ja vastaamalla saa satudiplomin, jonka voi printata ja antaa osallistujille. Kallion kirjasto, Hki.

##### 11–12-vuotiaille

<http://satumetsa.libvantaa.fi/teke/kilpa1.html>

7 kysymystä Harry Potterista. Klikkaa valitsemaasi vastausta, ruutuun ilmestyy, onko vastaus oikea vai väärä. Vantaan kaupunginkirjaston Satumetsä.

#### Luonto:

##### 7–12-vuotiaille

[www.helsinki.fi/jippo/](http://www.helsinki.fi/jippo/)

Lasten luonnontiede -verkkolehti.

[www.zavo.net/files/jaljitysvisa/jaljet.htm](http://www.zavo.net/files/jaljitysvisa/jaljet.htm)

Tiedä tai veikkaa eläinten jälkiä ja eläimiä.

[www.zavo.net/files/tunnistusvisa/marjat.html](http://www.zavo.net/files/tunnistusvisa/marjat.html)

Tunnista marjat.

[www.zavo.net/files/kukkien\\_tunnistus/kevat\\_kukat.html](http://www.zavo.net/files/kukkien_tunnistus/kevat_kukat.html)

Tunnista kukat. Savon Sanomien visat.

**Yli 10-vuotiaille**

[www.wwf.fi/viihde/tietovisat.html](http://www.wwf.fi/viihde/tietovisat.html)

Eläin- ja ympäristönsuojeluaiheisia tietokilpailuja. WWF:n sivusto.

**Muista aiheista:****Yli 11-vuotiaille**

<http://alypaa.com/pelit/nuorisomusiikki>

Nuorten musiikkietokilpailu, SanomaGames.

[www.akuankka.fi/pelit](http://www.akuankka.fi/pelit)

Aku Ankka -tietokilpailuja, helppoja, haastavia ja vaikeita tietokilpailuja sarjakuvas-  
ta. Aku Ankka -lehti.

## 21. Skräpätään mediasta

**Tehtävä:** Askarrellaan oma vihko median käytöstä.

**Tavoitteet:** Eri medioiden erityispiirteiden hahmottaminen. Oman mediankäytön tarkkailuun innostaminen. Kuvanlukutaidon harjaannuttaminen.

**Ikäryhmä:** 7–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 45–60 min.

**Välineet:** Vihkoja, vanhoja aikakauslehtiä ja sanomalehtiä, vanhoja kortteja, mainoksia, saksia, liimaa, (koristenauhaa, askarteluhilettä, lahjapapereita, tapettia).

**Erityistä:** Skräppäys voi olla kiinnostavampaa tytöille kuin pojille. Lehtien joukossa on hyvä olla lehtiä, jotka yleensä kiinnostavat poikia enemmän kuin tyttöjä, esimerkiksi urheilu- ja peliaiheet lehdet.

### 1) Skräppäys

Ohjaaja esittelee, mitä skräppäys on. Tietoja löytyy Wikipediasta <http://en.wikipedia.org/wiki/Scrapbooking> ja monista skräppäysblogeista, esimerkiksi <http://www.blogilista.fi/avainsana/skr%C3%A4pp%C3%A4ys>.

### 2) Montaa mediaa seuraat?

Keskustellaan yhdessä siitä, mitä medioista kukin seuraa ja miksi. Mietitään yhdessä, mitä sähköisiä medioita on ja mitä printtimediaa.

Mitä medioita seuraat?

Mitä ohjelmia tai juttuja niistä seuraat?

Kuinka paljon ja usein seuraat?

Missä medioissa on ikäisillesi suunnattua ohjelmaa?

Mistä mediasta saat tietoa? Minkä median parissa viihdyt?

Tuotatko itse juttuja, kuvia, ääniä johonkin mediaan?

### 3) Minun mediani

Tehdään kuvista, teksteistä ja muusta materiaalista oma vihko, joka kertoo omasta mediankäytöstä. Voidaan esim. käyttää lehtien tv- ja radio-ohjelmia, mainoksia



elokuvista, idolikuvia ja niin edelleen. Vihkoa ei saa yhdellä kerralla valmiiksi, ja sen tekemistä voi jatkaa kotona. Oma mediankäyttöä kannattaa seurata, jotta voi huomata, meneekö siihen liikaa aikaa ja onko se yksipuolista. Vihkosta voi tehdä oman mediapäiväkirjan.

### **Apukysymyksiä ja ideoita vihkon tekoon:**

Ketkä mediatähdet ovat suosikkejasi?

Mitä ohjelmia ja juttuja kaipaisit eri medioihin?

Millaisen jutun tai ohjelman itse haluaisit tehdä?

Millaisista mainoksista mediassa pidät, mitkä mainokset ärsyttävät ja miksi?

### **VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ**

Vihkosta voi tehdä oman pidempiaikaisen mediaseurannan välineen, mediapäiväkirjan, jota käytetään ja täytetään vaikkapa kahden viikon ajan. Mediapäiväkirjaa voi täyttää vieläkin pidempään ja esimerkiksi lukukauden lopuksi laittaa koko luokan mediavihkot näytteille kouluun tai kirjastoon.

Työskentelyssä ja keskustelussa voi painottaa eri aiheita. Esimerkiksi keskustellaan, millaisia mainoksia eri medioissa on ja tarkastellaan lehtien mainoskuvia lehtiiä leikeltäessä. Voidaan nostaa esiin printtamedioiden otsikoinnit ja lööpit ja keskustella siitä, millä muilla eri keinoilla lukijoita houkutellessaan median äärelle.

## 22. Tyttöjen ja poikien kuvia ja lehtiä

**Tehtävä:** Katsellaan aikakauslehtien kuvia tytöistä ja pojista. Pohditaan tytöille ja pojille suunnattujen lehtien eroja.

**Tavoitteet:** Kuvanlukutaidon harjoittelu.

**Ikäryhmä:** 7–8-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** 5–10

**Kesto:** 45 min.

**Välineet:** Silputtavaksi sopivia aikakauslehtiä, kuten Systeri, Hevoshullu, Villivarsa, Lemmikki, Koirat, Jääkiekko, Pelit, Witch, saksia, sinitarraa.

**Erityistä:** Äitien- ja isänpäivän tienoilla voidaan leikata kuvia äideistä ja isistä ja miettiä vanhempien rooleja.

### 1) Etsitään ja leikataan kuvia

Ohjaaja laittaa esille kasan silputtavaksi sopivia aikakauslehtiä. Lapset saavat etsiä lehdistä kuvia tytöistä, pojista, naisista, miehistä (esimerkiksi tytöt leikkaavat tyttöjen kuvia ja pojat poikien kuvia tai ensin leikataan tyttöjen kuvia ja sitten poikien kuvia). Lapset voivat leikata kuvat itse askartelusaksilla ja ohjaaja auttaa pienimpiä tarvittaessa.

### 2) Asetetaan kuvat näkyviin

Hahmot asetellaan ryhmittäin seinälle tai pöydälle kaikkien näkyviin.

### 3) Keskustelu erilaisista kuvista

Keskustellaan, miltä tytöt näyttävät. Heidän ilmeensä, vaatteensa, asentonsa? Miltä pojat näyttävät? Mitä tytöt kuvissa tekevät? Mitä pojat kuvissa tekevät? Tekevätkö ryhmäläiset itse niitä asioita, mitä kuvissa tehdään?

### 4) Keskustellaan lehdistä

Ohjaaja esittelee ”tyttöjen lehtiä” ja ”poikien lehtiä”. Keskustellaan voivatko pojat lukea tyttöjen lehtiä ja tytöt poikien lehtiä? Miksi voivat tai eivät voi? Katsotaan yhdessä, millaisia erilaisia juttuja kussakin lehdessä on.

## 23. Anime-eläimet

(nimetään eläimen tai elokuvan mukaan)

**Tehtävä:** Tutustuaan anime-elokuvaan.

**Tavoitteet:** Innostaa elokuvien ja fantasiagenren harrastamiseen. Oppia tuntemaan elokuvien anime-lajityyppiä sekä ikärajasaäntöjä. Erialaisten mediatekstien vertailuun houkuttelevuus.

**Ikäryhmä:** 7–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** Riippuu tilasta ja välineistä, isollekin ryhmälle.

**Kesto:** 45–60 min.

**Välineet:** Tietokone internetyhteydellä, videotykki, elokuva, kirjat.

**Eriyistä:** Tuokion voi liittää vaikka Kiinalaiseen uuteen vuoteen, Asia-temaan tai Eläinten viikkoon.

**Elokuvat:** Maameren tarinoita, ohjaus Goro Miazaki K-11 (lohikäärmeet)

Porco Rosso, K-11, Hayao Miazaki, K-7 (sika)

Henkien kätkemä, Hayao Miazaki, K-7, (mielikuvituseläimet, lohikäärmeet)

Naapurini Totoro, Hayao Miazaki, K-3 (mielikuvituseläimet)

Kissojen valtakunta, Hiroyuki Morita, K-3 (kissat)

**Sivustot:** Elokuvien suomenkieliset kotisivut

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

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

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

<http://totoro.fi>

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

Elokuvatarkastamon ikärajatietokanta, jossa voi äänestää ikärajoista. Linkki tietokantaan on etusivulla.

- 1) Katsotaan Maameren tarinoita -elokuvan lyhyt traileri elokuvan kotisivuilta (11–12-vuotiaiden kanssa, pienempien kanssa jonkin K-3- tai K-7-elokuvan traileri). Miltä elokuva vaikuttaa? Kauhun-, lasten-, musikaali-elokuvalta vai miltä muulta? Pohditaan yhdessä animen eli japanilaisen animaation piirteitä: aihevalikoima laaja (esim. fantasia, sci-fi, rakkaus, kauhu) ja tytöille ja pojille ja eri ikäryhmille tarkoitettuja elo-

kuvia. Usein perustuvat japanilaiseen sarjakuvaan. Yksi animen keskeisiä tekijöitä on Ghibli-studio, jonka tuotantoa kyseinen elokuva on. Muistetaanko muita Ghibli-elokuvia? Niissä seikkailee usein eläimiä, jotka mainitaan elokuvien nimissäkin. Mitä muistetaan? (Naapurini Totoro, Liikkuva linna, Kissojen valtakunta, Henkien kätkemä, Kikin lähettipalvelu, Tuulen laakson Nausicaä, Porco Rosso)

- 2) Monissa anime-elokuvissa seikkailevat lohikäärmeet, kuten nähdyn elokuvan trailerissa. Lohikäärmeiden lisäksi elokuvissa voi nähdä muitakin mielikuvituseläimiä – mitä eläimiä tulee mieleen? Katsotaan Naapurini Totoro -elokuvan kotisivujen galleriasta kuvat karvaturrista (Iso- ja Pikku-Totorosta) ja kissabussista.
- 3) Mietitään, minkä eläimen itse haluaisi anime-elokuvaan? Piirretään oma anime-eläinhahmo ja laitetaan ne seinälle näkyviin.
- 4) Katsotaan toisen valitun elokuvan traileri.
- 5) Ohjaaja kertoo ja näyttää, että elokuvien ikärajoista voi äänestää Valtion elokuvataarkastamon sivuilla. Anime-elokuvista monet ovat K-3-elokuvia. Anime-elokuvia on kuitenkin myös K-7-, K-11-, K-13-, K-15 -merkinnöillä. Merkinnot eivät ole suosituksia vaan kieltoja, joita täytyy noudattaa.
- 6) Ohjaaja voi näyttää muiden anime-elokuvien kansia, elokuvaan ja eläinhahmoihin liittyviä kirjoja ja sarjakuvia, joita kirjastossa on tarjolla.

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Anime-elokuvaan ja -harrastukseen liittyviä sivustoja ja yhdistyksiä ja lehtiä:

<http://forums.aniki.fi/index.php>

Suomen Animeunionin keskustelualue.

[www.animeunioni.org](http://www.animeunioni.org)

Suomalaisten animaatioyhdistysten kanava.

<http://animelehti.fi>

Anime-lehti

## 24. Kirjasta elokuvaksi

(nimetään teeman, juhlapäivän tai käsiteltävien teosten mukaan)

**Tehtävä:** Tutustutaan elokuvaan ja kirjaan.

**Tavoitteet:** Mediatekstien vertailuun ja vertaisvinkkaukseen innostaminen sekä elokuvien ikärajatietouden lisääminen. Elokuvakasvatus.

**Ikäryhmä:** 7–8-, 9–10-, 11–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** Tilan ja välineiden mukaan.

**Kesto:** 45–60 min.

**Välineet:** Kirjat, elokuvat, tietokone ja internetyhteys, videotykki, (dokumenttikamera).

**Sivustot:** [www.lib.hel.fi/fi-FI/lastensivut/kirvion\\_kiikarissa/kirjat\\_valkokankaalla](http://www.lib.hel.fi/fi-FI/lastensivut/kirvion_kiikarissa/kirjat_valkokankaalla)

Kirjat valkokankaalla -lista, Helsingin kaupunginkirjaston Kirviö-sivut

[www.koulukino.fi/index.php?content=oppimateriaalit](http://www.koulukino.fi/index.php?content=oppimateriaalit)

Koulukinon oppimateriaalit

<http://www.vet.fi>

Elokvatarkastamon elokuvien ikärajatietokanta löytyy etusivulta. Mahdollisuus äänestää ikärajaa.

[www.okariino.fi/ihmekone](http://www.okariino.fi/ihmekone)

Kirjastojen lasten verkkopalvelu Okariinon osio, jossa esillä elokuvia ja elokuvavertaisvinkkauksia.

**Erityistä:** Valitaan kirjoja ja niistä tehtyjä elokuvia vaikka ajankohtaisen teeman tai juhlapäivän mukaan 1–2 kappaletta esimerkiksi Kirjat valkokankaalla -listalta tai Koulukinon oppimateriaalien avulla. Elokuvien ikärajat tarkistettava elokuvien kansista, kirjaston hakupalvelusta tai Valtion elokvatarkastamon sivuilta. Näytetään elokuvista trailereita, jos sellaisia on saatavilla netissä esimerkiksi elokuvan kotisivuilla.

- 1) Mietitään yhdessä hahmoja, jotka seikkailevat sekä kirjoissa että elokuvissa. Mitä hahmoja muistetaan? Ovatko hahmot ja tapahtumat samanlaisia kirjoissa ja elokuvissa? Mitä yhtäläisyyksiä ja eroja löydetään? Onko olemassa kirjoja, jotka on tehty elokuvan pohjalta? Esimerkiksi Niko, lentäjän poika, Leijonakuningas ja monet muut Disneyn studion tuotannot.

- 2) Ohjaaja näyttää elokuvan kannen tai julisteen ja kirjan, josta elokuva on tehty. Pohditaan miksi elokuvilla on ikäraajat ja kirjoilla ei. Mietitään medioiden ilmaisun eroja. Katsotaan yhdessä Valtion elokuvatarkastamon sivua, jossa voi äänestää eri elokuvien ikärajoista. (Jos vinkattava elokuva on listalta, voidaan katsoa sen kohdalta äänestystä ja ikärajaa.)
- 3) Ohjaaja vinkkaa elokuvista kertomalla juonesta ja henkilöistä sekä näyttämällä elokuvien trailereita.
- 4) Vinkataan kirjoista, joista elokuvat on tehty. Verrataan esimerkiksi juonenkuljetusta ja henkilökuvausta, jännittävyyttä ja huumorin käyttöä kirjassa elokuvien vastaviin.
- 5) Katsotaan elokuvavinkkaus Okariinosta. Saman elokuvan kuin minkä ohjaaja on valinnut vinkattavaksi tai jokin muu. Ohjaaja neuvoo, miten Okariinon voi tehdä elokuvavertaisvinkkauksia.

## VINKKEJÄ

### Kysymyksiä pohdittavaksi, kun elokuva on nähty ja kirja luettu:

- Miten kirjan ja elokuvan kerronta poikkeavat toisistaan?
- Oliko kirjassa tärkeitä kohtia, joita ei esiintynyt elokuvassa ja päinvastoin?
- Oliko kirjassa jotain parempaa kuin elokuvassa vai elokuvassa kuin kirjassa?
- Kuvittelitko kirjan henkilöt samanlaisiksi kuin he olivat elokuvassa?

## 25. Fanitus

**Tehtävä:** Etsitään aikakauslehdistä ja netistä uutta tietoa omasta harrastuksesta, fanituksen tai kiinnostuksen kohteesta.

**Tavoitteet:** Aikakauslehtiin tutustuminen, tietojen etsintä ja oman mediailmaisuksen harjoittaminen.

**Ikäryhmä:** 9–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** 2–10

**Kesto:** 45 min.

**Välineet:** Aikakauslehtiä, kirjoja, väh. yksi tietokone internetyhteydellä kahta osallistujaa.

### 1) Tietojen etsintä

Osallistujat jakautuvat pareihin. Parit valitsevat yhden aiheen (esimerkiksi lemmikki, harrastus, idoli, musiikki, tv-sarja), jota molemmat fanittavat tai toinen pareista harrastaa. Jokainen pari etsii tästä asiasta tietoa aikakauslehdistä ja netistä. Mitä uutta tietoa aiheesta löytyi?

### 2) Oma näkökulma juttuun

Tiedon hankinnan jälkeen osallistujat suunnittelevat itse uuden näkökulman lehtijuttuun, tai keksivät haastatellulle omia kysymyksiä. Apukysymyksiä jutun näkökulmaan ja kysymyksiin:

Jos itse haastattelisit henkilöä tai tekisit juttua asiasta, mitä haluaisit kysyä henkilöltä ja tahtoisit asiasta tietää?

Ketä jutussa haastateltaisiin päähenkilön lisäksi?

Jos kirjoitetaan juttua jostain aiheesta, ketä siihen voisi haastatella?

## 26. Kansilehdelle

**Tehtävä:** Tutustutaan oman lempilehden tai uuteen lehtituttavuuteen ja suunnitellaan lehdelle uusi kansilehti.

**Tavoitteet:** Aikakauslehtiin tutustuminen, kansikuvien havainnointi ja oma media-ilmaisu.

**Ikäryhmä:** 9–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** 1–10

**Kesto:** 30–45 min.

**Sivusto:** [www.kansikuva.fi](http://www.kansikuva.fi)

**Välineet:** Lasten- ja nuortenlehtiä, vähintään yksi tietokone internetyhteydellä kahta osallistujaa kohden.

**Erityistä:** Oman lehden voi suunnitella esimerkiksi eläinviikolla. Kansikuva.fi:n kuvapankissa on kuvia eri eläimistä.

### 1) Lehden valinta

Jokainen osallistuja valitsee itselleen mieluisan, tutun tai tuntemattoman lehden ja tutustuu siihen jonkin aikaa.

### 2) Tutustutaan kansisuunnittelun lähtökohtiin ja tekijänoikeuksiin kansikuva.fi-palvelussa.

### 3) Kannen suunnittelu ja toteutus

Suunnitellaan olemassa olevaan lehteen kansilehti tai tehdä kokonaan uuden lehden kansilehti. Sovelluksessa on pieni kuvapankki, mutta kanteen voi ladata myös oman kuvatieoston.

### 4) Kansien esittely

Osallistajat esittelevät muulle ryhmälle tekemänsä kannen.



## 27. Näyttele lehti!

**Tehtävä:** Tutustutaan aikakauslehtiin ja arvuutellaan pantomiimin perusteella, mikä lehti on kyseessä.

**Tavoitteet:** Aikakauslehtiin tutustuminen ja eläytyvä ilmaisu.

**Ikäryhmä:** 9–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** 5–10

**Kesto:** 30–45 min.

**Välineet:** Lasten- ja nuortenlehtiä, kuten Muumi, Sieppo, Lemmikki, Hevoshullu, Koululainen, Pelit, Systeri, Futari, Askartelulehti.

### Valmistelu:

Lehdet laitetaan esille pöydille tai lattialla. Ohjaaja kirjoittaa jokaisen lehden nimen paperilapulle ja laittaa laput laatikkoon tai pussiin.

#### 1) Lehtiin tutustuminen ja pantomiimin suunnittelu

Jokainen lapsi ottaa itselleen lapun laatikosta eli lehden nimen näyttämättä sitä muille. Tämän jälkeen ryhmä katselee lehtilajitelmaa ja jokainen suunnittelee omaa pantomiimiaan. Kannattaa tutustua moneen lehteen, ettei muut arvaa jo ennakoon, mikä lehti kenelläkin on.

#### 2) Pantomiimi-esitykset ja arvausleikki

Jokainen vuoron perään esittää pantomiimina oman lehtensä. Muut yrittävät arvaata, mikä lehti on kyseessä.

#### 3) Keskustelu

Esitysten jälkeen muistellaan, miten mitäkin lehteä näyteltiin. Oliko näytteleminen helppoa vai vaikeaa? Mistä muut arvasivat, mikä lehti milloinkin oli kyseessä?

## 28. Ihmiskollaasi

**Tehtävä:** Yhdistellään eri kuvista tyttö-, poika-, nais- tai mieskollaasi.

**Tavoitteet:** Kuvanlukutaidon harjoittelu.

**Ikäryhmä:** 9–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** 2–10

**Kesto:** 45 min.

**Välineet:** Silputtavaksi sopivia aikakauslehtiä, sakset, liimaa, paperia tai pahvia.

### 1) Lehtien selailu ja kuvien leikkaaminen

Osallistujat selailevat lehtiä ja leikkaavat niistä osia omaan ihmiskollaasiinsa. Yhdestä kuvasta leikataan pää, toisesta ylävartalo, kolmannelta kädet, neljännestä alavartalo, viidennestä hattu, kuudennesta laukku ja niin edelleen.

### 2) Kollaasin tekeminen

Rakennetaan ja liimataan kuvista kollaasi pohjalle. Yhdistelmä voi olla hauska, taiteellinen, todenmukainen tai jotain muuta. Ryhmän kollaaseilla voi olla myös ennakolta asetettu teema kuten omakuva, kaverin kuva tai kubismi.

### 3) Kollaasien esittely

Osallistujat esittelevät kollaasinsa muille ja kertovat minkälaisista lehdistä osat omaan kollaasiin löytyivät.

### 4) Keskustelu

Lopuksi keskustellaan siitä, minkälaisia kuvia aikakauslehdissä on. Minkälaisia kuvia tytöistä, pojista, miehistä ja naisista ne tuottavat? Oliko kollaasiin helppo löytää kuvia? Millaisia kuvia eri lehdissä on ja miksi? Mikä on kuvien tyyli ja tarkoitus erilaisissa lehdissä?

## 29. Mikä Okariino?

**Tavoitteet:** Okariino-palveluun tutustuminen. Mediataitojen harjoittelu. Sosiaaliseen mediaan osallistuminen. Eri harrastusten tukeminen.

**Kohderyhmä:** 9–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 12 (onnistuu koko luokalle koulun tietokonehuoneessa)

**Kesto:** 45 min.

**Välineet:** Yksi tietokone internetyhteydellä vähintään kahta osallistujaa kohti, (videotykki).

**Sivusto:** [www.okariino.fi](http://www.okariino.fi)

Okariino on valtakunnallinen lastenkulttuurin portaali, jonka eri osioihin lapset voivat tuottaa omia tekstejään, esityksiään ja arvioitaan sekä saada vinkkejä kirjoista, elokuvista ja peleistä. Okariino on tarkoitettu 6–12-vuotiaiden lasten aktiiviseen yhteisölliseen käyttöön sekä mediataitojen harjoitteluun.

**Erityistä:** Jos ohjaajalla on tietokone, nettiyhteys ja videotykki käytössä, skriiniltä on hyvä näyttää reittejä sivuston eri osioihin sekä auttaa rekisteröitymisessä.

### 1) **Tustutaan Okariinoon**

Lapsille annetaan tehtäväksi silmäillä, mitä Okariino sisältää, mitä sivuilla voi tehdä ja neuvoa toisiaan löytämään eri osioita ja sisältöjä. Käydään yhdessä läpi sitä, minkä lapset löytävät, ja ohjaaja esittelee palvelun muita eri osioita.

### 2) **Luetaan lasten arviointeja**

Pari lukee yhdessä kirja-arvostelun Tarinativolissa ja katsoo kirjatrailerin tai videovinkkauksen Ihmekoneessa.

### 3) **Käyttöehtoihin tutustuminen**

Käydään yhdessä läpi käyttöehdot ja -ohjeet sekä turvallisen salasanan luominen.

#### 4) **Rekisteröityminen**

Halukkaat voivat rekisteröityä ja luoda oman hahmon hahmogeneraattorilla. Ne, jotka eivät halua rekisteröityä, voivat etsiä kirja-, elokuva- ja pelivinkkejä.

#### 5) **Annetaan palautetta**

Kirjoitetaan Viidakkorumpu-keskustelupalstalle kokemuksia Okariinosta. Mitä kiinnostavaa löysit? Oliko sivustoa helppo vai vaikea käyttää? Mitä muuta toivoisit Okariinosta löytyvän?

### **VINKKEJÄ**

Koululaisryhmän ollessa kyseessä opettajan kanssa voi sopia etukäteen kirjojen lukemisesta. Lapset voivat jo alustavasti hahmotella kirja-arvostelua ja kirjoittaa sen mediavinkkauksen aikana Okariinon. HUOM! Arvostelu käy käpi tarkastuksen ja ilmestyy sivuillle vasta myöhemmin. Opettajan kanssa voi sopia, että lapset käyvät lukemassa arvosteluja, kun ne on julkaistu.

## 30. Elokuvaa tekemään

**Tehtävä:** Opitaan oman elokuvan tekemistä.

**Tavoitteet:** Elokuvaharrastukseen innostaminen ja elokuvan teon oppiminen. Internetin hyödyntäminen elokuvanteon oppimisessa.

**Ikäryhmä:** 10–12-vuotiaat

Ryhmäkoko. max. 10 (tai luokalle koulun atk-luokassa)

**Kesto:** 45–60 min.

**Välineet:** Vähintään yksi tietokone internetyhteydellä kahta osallistujaa kohti.

1) **Tutustutaan Metkulaan**

Katsotaan pareittain Metkula-tarinatyökalun ohjeanimaatio.

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

Mediakasvatuskeskus Metka ry:n tarinatyökalu Metkula.

2) **Valitaan hahmoja ja ääniä**

Tutustaan Metkulassa oleviin kuviin ja ääniin ja ideoidaan niiden pohjalta lyhyt tarina.

3) **Tehdään kuvista ja äänistä jatkumo**

Asetetaan kuvia ja ääniä omille janoilleen jatkumoksi eli tehdään lyhyt oma tarina.

4) **Opitaan tuntemaan verkko-oppimateriaaleja, joiden avulla voi oppia elokuvan tekoa.**

Pari valitsee itse kaksi sivustoa, joihin tutustuu tai ohjaaja valitsee ne ennakkoon.

<http://mediakompassi.yle.fi/4-6-luokkalaiset>

YLEn Mediakompassissa tutustutaan elokuvan tekemisen taustoihin ja siihen, miten kiinnostavaa kuvakerrontaa tehdään.

[www.mediametka.fi/direct.aspx?area=page&prm1=120](http://www.mediametka.fi/direct.aspx?area=page&prm1=120)

Mediakasvatuskeskus Metka ry:n elokuvanteon oppimateriaali.

<http://koulut.sodankyla.fi/elokuvakasvatus/oppimateriaali.htm>

Elokuvakasvatus Sodankylässä -sivusto. Oppimateriaaleja elokuvan tekemisestä.

<http://elokuvantaju.uiah.fi>

Taideteollisen korkeakoulun elokuvatuotannon verkko-oppimateriaali

- 5) **Katsotaan joitakin lasten tekemiä lyhytelokuvia ja keskustellaan niistä pareittain. Tai katsotaan ohjaajan valitsemia lasten tekemiä elokuvia ja keskustellaan niistä yhdessä.**

[http://koulut.sodankyla.fi/elokuvakasvatus/kitisenranta/omat\\_elokuvat.htm](http://koulut.sodankyla.fi/elokuvakasvatus/kitisenranta/omat_elokuvat.htm)

Sodankylän Kitisenrannan koulun oppilaiden omia elokuvia.

[www.okariino.fi/ihmekone](http://www.okariino.fi/ihmekone)

Kirjastojen lasten verkkopalvelun Ihmekone-sivuille voi lähettää omia videoita.

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Opettajan kanssa voi rakentaa pidemmän kokonaisuuden, jolloin on mahdollista tutustua videokameran käyttöön ja kuvata oma lyhytelokuva. Lyhytelokuvan voi kuvata myös kännykkäkameroilla. Ideoinnissa, käsikirjoituksessa, kuvakäsikirjoituksessa sekä kuvakokojen ja kuvakulmien valinnassa voi käyttää oppimateriaaleja. Esimerkiksi kuvakäsikirjoituspohja on printattavissa YLE:n Mediakompassista.

## Lastenelokuvatapahtumia ja -festivaaleja:

[www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi) > Minun elokuvani

Mediakasvatuskeskus Metka ry:n vuosittainen Minun elokuvani -tapahtuma. Tapahtumaan voi lähettää omia elokuvia, tapahtumassa saa palautetta elokuva-alan ammattilaisilta omasta elokuvasta, ja osa osallistujista saa myös mahdollisesti koulutusta. Tapahtuma on osallistujille maksuton.

[www.oulunelokuvakeskus.fi/lef/etusivu](http://www.oulunelokuvakeskus.fi/lef/etusivu)

Oulun kansainvälinen lasten- ja nuortenelokuvien festivaali.

Ohjaajalle tai opettajalle Taikalamppu-menetelmän opas:

[www.kulttuurivalve.fi/tiedostot/Elokuvakoulu/PDF/Taikalamppu\\_110705\\_web.pdf](http://www.kulttuurivalve.fi/tiedostot/Elokuvakoulu/PDF/Taikalamppu_110705_web.pdf)

Taikalamppu-menetelmä, käytännön dramaturgiaa elokuvan tekemiseen.

## 31. Myyttien Eurooppa

**Tehtävä:** Katsotaan animaatioita eurooppalaisista myyteistä.

**Tavoitteet:** Tutustua eurooppalaisiin taruihin elämyksellisesti animaation kautta. Oppia myyteistä, tiedonhausta sekä internetin turvallisesta käytöstä.

**Ikäryhmä:** 10–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10 (tai koko luokalle koulun atk-luokassa)

**Kesto:** 45–60 min.

**Sivusto:** [www.europeoftales.net/site/fi/index.html](http://www.europeoftales.net/site/fi/index.html)

Tarujen Eurooppa -sivusto, eurooppalainen yhteistyöhanke.

[www.gallen-kallela.fi/tarujeneurooppa/index.html](http://www.gallen-kallela.fi/tarujeneurooppa/index.html)

Multimediaohjelman esittely.

**Välineet:** Tietokone internetiyhteydellä, videotykki tai yksi tietokone nettiyhteydellä kahdelle osallistujalle.

**Erytistä:** Voi yhdistää Eurooppa-päivään, Kalevala-päivään, kansainvälisyys- tai monikulttuurisuus-teemapäiviin.

### Valmistelu:

- 1) Tutustu multimediaohjelman esittelyyn.
- 2) Katso läpi ohjelman taruja ja valitse niistä sopivat tarinat ja myytit.
- 3) Jos käytät videotykkiä, kokeile animaatioikkunan suurentaminen isoksi ruudussa ja testaa animaatioiden näyttäminen videotykillä.

### Toiminta;

- 1) Ohjaaja arvuuttelee taru-sanan merkitystä sekä mistä maasta kuunneltavat ja katseltavat tarinat ovat peräisin. Ohjaaja antaa tarujen seuraamiseen tarvittavaa taustatietoa, joka löytyy multimediaohjelman esittelysivulta sekä ohjelmasta tarujen yhteydestä (info-nappula).
- 2) Projisoidaan animaatio kankaalle. Luetaan tarun tekstit animaation puhekuplista, lapset voivat halutessaan lukea vuorotellen. Klikataan animaatiota eteenpäin lapsille sopivassa tahdissa. Voidaan pysähtyä mihin kohtaan tahansa tarua ja etsiä lisää

tietoja ohjelman info-nappulasta ja sitten jatkaa taas eteenpäin. Osallistujat voivat myös katsoa taruanimaation pareittain omalta koneeltaan.

- 3) Piirretään jokin taruissa esiintyneistä hahmoista, paikoista tai asioista. Kerrataan taruja ääneen piirrettyjen kuvien avulla.
- 4) Keskustellaan netin käytöstä oppimisen välineenä ja netistä tiedon lähteenä. Jaetaan kokemuksia, ja ohjaaja voi antaa vinkkejä esim. historia-aiheisten teemojen ja kysymysten tiedonhakuun netistä.

### VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Opettajan kanssa yhteistyössä voidaan suunnitella kokonaisuus, johon sisältyy animaation katselu, tiedonhakua internetistä kirjastonhoitajan opastuksella ja oman sivuston tuottaminen internettiin. Aiheen voi olla taru tai myytti tai jokin Euroopan maa.

#### **Esimerkkisivusto:**

[www.peda.net/verkkolehti/savonlinna/ak?m=content](http://www.peda.net/verkkolehti/savonlinna/ak?m=content)

Savonlinnan normaalikoulun verkkolehti, jossa Antiikin Kreikka -osio

[www.sosiaalinenmediaopetuksessa.fi/valineet/kirjoittaminen-ja-julkaisu-yhdessa](http://www.sosiaalinenmediaopetuksessa.fi/valineet/kirjoittaminen-ja-julkaisu-yhdessa)

Sosiaalinen media opetusikäytössä -sivustolta löytyy lista kirjoittamisen ja julkaisemisen verkkotyökaluista.



## 32. Lehti netissä

**Tehtävä:** Tutustutaan oman lempilehden nettisivuihin ja lähetetään palautetta jostain printtilehden jutusta.

**Tavoitteet:** Aikakauslehtiin ja niiden verkkoversioihin tutustuminen. Mediatekstin tarkastelu. Oma mediailmaisu.

**Ikäryhmä:** 9–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** 1–10

**Kesto:** 30 min.

**Välineet:** Lasten- ja nuortenlehtiä, vähintään yksi tietokonenettiyhteydellä kahta oppilasta kohti.

### 1) Jutun valinta ja tarkastelu

Jokainen osallistuja valitsee itselleen mieluisan, tutun tai tuntemattoman lehden ja tutustuu siihen jonkin aikaa. Hän valitsee lehdestä jutun, jonka lukee tarkemmin. Lukija voi lukiessaan kirjoittaa muistiin kysymyksiä tai palautetta toimittajalle.

#### Apukysymyksiä:

Mikä jutussa oli hauskaa ja mikä tylsää?

Olisitko kuvittanut jutun eri lailla? Miten?

Mitä muita aiheita olisit toivonut jutussa käsiteltävän?

Mitä itse olisit kysynyt haastateltavalta?

### 2) Verkkosivuihin tutustuminen ja palautteen antaminen

Osallistujat vierailevat lehden verkkosivuilla ja lähettävät palautetta tai kysymyksiä jutusta tätä kautta.

## LINKKEJÄ

Koululainen [www.koululainen.fi](http://www.koululainen.fi)

Systeri [www.systeri.fi](http://www.systeri.fi)

Aku Ankka [www.akuankka.fi](http://www.akuankka.fi)

Hevoshullu [www.hevoshullu.fi](http://www.hevoshullu.fi)

Villivarsa [www.otavamedia.fi/web/guest/villivarsa](http://www.otavamedia.fi/web/guest/villivarsa)

Lemmikki [www.otavamedia.fi/web/guest/lemmikki](http://www.otavamedia.fi/web/guest/lemmikki)

Koirat [www.koirat.fi](http://www.koirat.fi)

Jääkiekko [www.jaakiekkolehti.fi](http://www.jaakiekkolehti.fi)

Pelit [www.pelit.fi](http://www.pelit.fi)

Leppis [www.otavamedia.fi/web/guest/leppis](http://www.otavamedia.fi/web/guest/leppis)

Witch [www.disney.fi/Publishing/Witchmagazine/home.htm](http://www.disney.fi/Publishing/Witchmagazine/home.htm)

## 33. Piirretään sarjakuva!

**Tehtävä:** Etsitään aikakauslehdestä kuva tai juttu, jonka pohjalta piirretään kolmen ruudun sarjakuva.

**Tavoitteet:** Aikakauslehtiin ja sarjakuvalliseen kerrontamuotoon tutustuminen.

**Ikäryhmä:** 9–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** 5–20

**Kesto:** 45 min.

**Välineet:** Aikakauslehtiä, kyniä, paperia.

### Valmistelu:

Ohjaaja tulostaa tai piirtää valmiiksi paperille sarjakuvaruudukon, jossa on kolme ruutua, ja varaa näkyville erilaisia aikakauslehtiä.

#### 1) Kuvan valinta

Jokainen osallistuja etsii itselleen mieluisasta tai tuntemattomasta aikakauslehdestä mielenkiintoisen kuvan ja jutun.

#### 2) Sarjakuvan piirtäminen

Kuvan tai jutun pohjalta suunnitellaan ja piirretään kolmen ruudun sarjakuva puhekuplineen.

#### 3) Sarjakuvien esittely

Osallistujat esittelevät ja lukevat sarjakuvan muille. Sarjakuvat voidaan laittaa esille kirjastoon.

### VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Ohjaaja voi varata näkyville suomalaisia ja ulkomaisia sarjakuvakirjoja sekä sarjakuvalehtiä, joista voi ottaa ideoita piirtämiseen ja puhekuplien kirjoittamiseen. Piirtämisen jälkeen osallistujat voivat pohtia, miten aikuisten ja lasten sarjakuvat eroavat

toisistaan. Ja onko Aku Ankka enemmän lapsille kuin aikuisille suunnattu? Miksi Aku Ankka on kaiken ikäisten lehtilukutilastojen kärkipäässä?

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

Kotimainen sarjakuvaportaali sarjakuvanharrastajille ja tekijöille.

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

Kotimainen verkkosarjakuva.

## 34. Ihkut lemmikit!

**Tehtävä:** Virtuaalieläinharrastukseen tutustuminen.

**Tavoitteet:** Eläinharrastukseen innostaminen ja sen tukeminen median avulla. Turvallinen ja hauska internetin käyttö. Mediataitojen harjoittelu. Laillisen kuvan käytön oppiminen.

**Ikäryhmä:** 9–10-, 11–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 10

**Kesto:** 45–60 min.

**Välineet:** Yksi tietokone internetyhteydellä kahta osallistujaa kohti, virtuaalilemmikit- ja tietokone-piirtelykuvat, värikynät, eläin- ja lemmikkilehdet.

**Erityistä:** Tuokion voi yhdistää Eläinten viikkoon tai Eläinsuojelupäivään.

### 1) Virtuaalieläinharrastukseen tutustuminen

Tutustutaan virtuaalikenneleihin ja -talleihin ja käydään läpi virtuaalisen harrastuksen hyviä puolia ja ongelmia Wikipedia-artikkelin avulla.

<http://virtuaalikoirat.net/esittely.html> Virtuaalikoiramaailman kattojärjestö, jonka sivuilta löytyvät jäsenliitot ja -yhdistykset.

[www.freewebs.com/kennelohje/alokas.htm](http://www.freewebs.com/kennelohje/alokas.htm) Virtuaalikenneleiden perustamisesta.

<http://karvaturrit.net> Virtuaalikoira-aiheinen keskustelupalsta.

[http://fi.wikipedia.org/wiki/Virtuaalinen\\_el%C3%A4intenhoito](http://fi.wikipedia.org/wiki/Virtuaalinen_el%C3%A4intenhoito) Wikipedia-artikkeli virtuaalieläinharrastuksesta.

### 2) Eläinkuvan piirtäminen

Piirretään oma virtuaalilemmikki piirrosohjelmalla. Voidaan käyttää koneen omaa piirrosohjelmaa tai ladata ilmainen lapsille tarkoitettu piirrosohjelma Tux Paint.

[www.tuxpaint.org](http://www.tuxpaint.org).

TAI

#### Eläinkuvan hakeminen.

Keskustellaan mitä kuvia internettiin saa laittaa. Käydään läpi eri Creative Commons-lisenssit ja etsitään yhdessä CC-lisenssoituja eläinkuvia, joita saa käyttää omassa

virtuaalieläinharrastuksessa. <http://creativecommons.fi/etusivu/hae> Hakukone, joka tunnistaa Creative Commons-lisenssin alaiset kuvat.

### 3) Luodaan oma profiili ja viedään laillinen eläinkuva virtuaalieläinsaitille.

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

### Eläinharrastukseen ja aikakauslehtiin liittyviä työtapoja:

Ohjaaja esittelee kirjastossa saatavilla olevia eläin- ja lemmikkiaiheisia lehtiä. Valitaan jokin eläinlehdistä ja tutustutaan pareittain lehden nettisivuihin. Ohjaaja antaa tehtäväksi etsiä sivuston käyttöehdot ja lukea ne, bongata pelejä, juttuja ja keskustelupalsta sekä erottaa mainokset muusta materiaalista. Suunnitellaan eläinlehden kansi kansikuva.fi-sovelluksella.

### [www.kansikuva.fi](http://www.kansikuva.fi)

Aikakausmedian kansikuvan suunnittelupalvelu.

### Eläin- ja lemmikkiaiheisia lehtiä:

Hevoshullu [www.hevoshullu.fi](http://www.hevoshullu.fi)

Villivarsa [suosikki.fi/villivarsa](http://suosikki.fi/villivarsa)

Lemmikki [www.otavamedia.fi/web/guest/lemmikki](http://www.otavamedia.fi/web/guest/lemmikki)

Koirat [www.koirat.fi](http://www.koirat.fi)

Eläinaiheiseen tuokioon voi kuulua myös eläinpelien pelaaminen ja pelien arviointi yhdessä.

### Eläinaiheisia CD-ROM- ja DVD-pelejä:

Sielunratsastajien salaisuus

Pine Hillin kartanon salaisuus

Minä (rakastan) hevosia! (rakastan-sanalla sydämen kuva)

Minä (rakastan) koiria!

Minä (rakastan) eläimiä: tottelevaisuuskoulu

Minä (rakastan) eläimiä: lemmikkietsivät

Minä (rakastan) eläimiä: lemmikkihotelli

Hevostallin salaisuus

Rosemond Hillin perintö

Prinsessa Sissin ensimmäinen suuri seikkailu  
Dogz 2 (englanti, ruotsi)  
Exclusive Dogz and catz  
Afrikan eläinsairaala  
Australian eläinsairaala

### **Eläinaiheisia konsolipelejä:**

Barbie horse adventures: Riding camp (PlayStation 2, englanti)  
Horsez: Ranch rescue, 2-pelikonsoli (PlayStation 2, englanti)  
Dogz (PlayStation 2, englanti, ruotsi)  
Catz (PlayStation 2)  
Afrikan eläinsairaala (Nintendo DS)

## 35. Kauhua ja jännitystä elokuvissa

**Tehtävä:** Tutustutaan kauhugenreen.

**Tavoitteet:** Kahu- ja fantasiaelokuvista sekä -kirjoista vinkkaaminen. Elokuva- ja kirjaharrastukseen innostaminen ja niiden tukeminen. Mediatekstien vertailu, genretuntemuksen ja ikärajatietouden lisääminen.

**Ikäryhmä:** 9–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 50

**Kesto:** 45–60 min.

**Välineet:** Tietokone ja internetyhteys, videotykki, elokuvat, kirjat.

**Erityistä:** Sopii Halloween-aikaan, voi nimetä sen mukaan tai valittavien teosten sisälön mukaan.

### Esimerkkejä elokuva/kirja-pareista:

Uli Edel: Pikku vampyyri, 2001, K-7

[www.imdb.com/title/tto192255](http://www.imdb.com/title/tto192255) Tiedot elokuvasta International Movie Database -sivuilta.

[www.reelzchannel.com/trailer-clips/15895/the-little-vampire-trailer](http://www.reelzchannel.com/trailer-clips/15895/the-little-vampire-trailer)

Elokuvan traileri.

Angel Sommer-Bodenburg: Pikku vampyyri -kirjat

Tim Burton: Jali ja suklaatehdas, 2006, K-7

[www.fi.warnerbros.com/movies/chocolatefactory](http://www.fi.warnerbros.com/movies/chocolatefactory)

Elokuvan suomenkieliset kotisivut.

Roald Dahl: Jali ja suklaatehdas -kirja

Henry Selick: Coraline, 2009, K-7

<http://coraline.com> Coraline-elokuvan traileri

Neil Gaiman: Coraline varjojen talossa -kirja

Neil Gaiman, P. Craig Russell: Coraline-sarjakuva



Chris Weitz: Kultainen kompassi, 2007, K-11  
[www.dvdplaza.fi/trailerit/nayta.php?sid=843](http://www.dvdplaza.fi/trailerit/nayta.php?sid=843) Elokuvan traileri.  
Philip Pullman: Kultainen kompassi -kirja.

- 1) Ohjaaja vinkkaa avaamalla teosten tarinaa eläytyvällä kerronnalla juonesta ja henkilöistä omia luku- ja katselukokemuksiansaan välittäen. Jos vinkataan kahta paria, vinkataan järjestyksessä kirja-elokuva ja toisesta parista järjestyksessä elokuva-kirja. Miltä yleisöstä vaikuttaa eri järjestys?
- 2) Pohditaan yhdessä, mistä kauhuelokuvan tunnistaa? Hahmoina esimerkiksi haamuja, vampyyrejä, noitia – mitä muita hahmoja voi olla? Entä fantasiaelokuvassa? Onko fantasiaelokuva aina kauhuelokuva ja päinvastoin? Millaisia hahmoja fantasiaelokuvissa voi esiintyä? Mitä muita kauhu- ja fantasiaelokuvia tunnette ja olette nähneet? Voiko olla kauhufantasiaelokuva?
- 3) Keksitään yhdessä hauskoja ja yllättäviä yhdistelmiä elokuvien lajityypeistä eli genreistä, joita ovat komedia-, draama-, dokumentti-, musikaali-, mykkä-, seikkailu-, toiminta-, trilleri- ja lännenelokuva. Ohjaaja esittelee Elokuvatarkastamon palvelun, jossa voi äänestää elokuvan ikärajaista. Katsotaan esitelyjen elokuvien äänestystilanne.  
[www.vet.fi](http://www.vet.fi)  
Elokuvatarkastamon ikärajatietokannassa voi äänestää ikärajoista. Linkki tietokantaan VET:n etusivulla.

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

[www.koulukino.fi/index.php?content=oppimateriaalit](http://www.koulukino.fi/index.php?content=oppimateriaalit)

Koulukinon oppimateriaaleissa on elokuva/kirja-pareja, vinkkejä erilaisiin elokuviin ja niiden käsittelyyn.

[www.lib.hel.fi/fi-FI/lastensivut/kamalia](http://www.lib.hel.fi/fi-FI/lastensivut/kamalia)

Helsingin kaupunginkirjaston Kirviö-sivujen lista lasten ja nuorten kauhukirjallisuudesta.

## 36. Videovinkataan

**Tehtävä:** Tehdään kirjasta videovinkkaus.

**Tavoitteet:** Vertaisvinkkauksen ja videon tekeminen. Oma mediailmaisu. Vinkataan Okariinosta toiminnallisesti. Kirjaharrastuksen tukeminen.

**Ikäryhmä:** 11–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** koululuokka

**Kesto:** 2 x 45 min.

**Välineet:** Tietokone ja internetyhteys, videotykki, videokamera ja jalusta (mielellään monta), vinkattavat kirjat.

**Sivusto:** [www.okariino.fi](http://www.okariino.fi)

Okariino on valtakunnallinen lastenkulttuurin portaali, jonka eri osioihin lapset voivat tuottaa omia tekstejään, esityksiään ja arviointejaan sekä saada vinkkejä kirjoista, elokuvista ja peleistä. Okariino on tarkoitettu 6–12-vuotiaiden lasten aktiiviseen yhteisölliseen käyttöön sekä mediataitojen harjoitteluun.

**Erityistä:** Osallistujien pitää tuoda lukemansa kirjat mukaan 2. kerralle. Lasten vanhemilta täytyy pyytää lupa videoimiseen sekä videon lähettämiseen Okariino-palveluun. Lupalappu löytyy suunnitelman lopusta. Ohjaaja vinkkaa kirjoista ensimmäisellä kerralla.

### 1. kerta

- 1) Katsotaan Okariino-palvelusta videovinkkauksia. Tutustutaan Okariinoon kauttaaltaan.
- 2) Keskustellaan, mikä vinkkauksissa oli hyvää ja mitä tietoja kirjasta vinkkauksessa on hyvä olla. Mikä vinkkauksessa innostaa lukemaan?
- 3) Jaetaan ryhmä kolmen henkilön pienryhmiksi. Ohjaaja vinkkaa kirjoista, joista kolmikot valitsevat kirjan, jonka lukevat seuraavalle kerralle.
- 4) Ohjaaja jakaa lupalapun, joka pitää tuoda opettajalle tai seuraavalle kerralle ohjaajalle.

## 2. kerta

- 1) Kolmikot keskustelevat kirjoista ja harjoittelevat kirjan vinkkaamista omissa ryhmissään.
- 2) Ohjaaja näyttää videokameran käytön. Lapset videoivat ryhmien vinkkaukset. Vinkkauksen on hyvä olla korkeintaan 2–3 minuutin mittainen.
- 3) Katsotaan yhdessä vinkkaukset ja keskustellaan, ovatko videovinkkaukset sellaisia, jotka ryhmät haluavat lähettää esille Okariino-palveluun.
- 4) Ohjaaja esittelee Okariino-palvelua ja jakaa Okariino-kirjanmerkit.

## Jälkityö

Ohjaaja lähettää videovinkkaukset Okariino-palveluun. Palvelussa videot tarkistetaan ennen kuin videot tulevat sivustolle näkyviin. Ohjaajan sopii opettajan kanssa vinkkausvideoiden katsomistilaisuuden, kun ne ovat tulleet sivustolle.

# Tupalappu

Mediavinkkaus/Ryhmä .....

Kirjasto .....

## **Annan luvan huollettavani**

.....  
Huollettavan nimi

**esiintyä kirjaston Mediatunnilla tehdyssä kirjavinkkaus-videossa,**  
(laita rasti)

- joka näytetään omalle koululuokalle/vinkkausryhmälle
- joka voidaan laittaa kirjaston omille kotisivuille.
- joka voidaan laittaa kirjastojen lasten verkkopalvelun Okariinon sivuille. <http://www.okariino.fi>.
- Lastani ei saa kuvata tai nauhoittaa ollenkaan.

Lapsen henkilötietoja ei julkaista.

.....  
Päiväys

Huoltajan nimi

Puhelin

## 37. Kirjaharrastajan netti

**Tehtävä:** Luodaan oma kirjaharrastajan profiili verkkopalveluun.

**Tavoitteet:** Kirjoihin ja lukemiseen liittyvään mediaan tutustuminen. Sosiaaliseen mediaan osallistuminen. Oma mediaailmaisu. Lukemisharrastukseen innostaminen ja sen tukeminen.

**Kohderyhmä:** 11–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 12 (koko luokalle onnistuu koulun atk-luokassa)

**Kesto:** 45 min.

**Välineet:** Yksi tietokone ja internetyhteys kahta osallistujaa kohti, (kirjallisuus-aiheiset lehdet).

### 1) Tutustuminen kirjaharrastus-sivustoihin

[www.okariino.fi/tarinativoli](http://www.okariino.fi/tarinativoli)

Tarinativolissa voi esitellä, arvostella, kommentoida ja fanittaa kirjoja. Kirjoista saa tietoa ja niistä voi keskustella. Ihmekone-sivulla voi katsella videovinkkauksia ja kirjatrailereita.

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

Sivupiirissä nuoret esittelevät ja arvostelevat kirjoja nuorille. Myös kirjaston ammattilaiset antavat kirjavinkkejä. Sivustolla voi luoda oman profiilin, listata suosikkikirjoja, kirjoittaa kirja-arvosteluja, jättää kommentteja, bongata hyviä kirjoja, kutsua kavereita, keskustella yksityisesti tai chattailla toimituksen kanssa.

<http://fi.risingshadow.net>

Suomenkieliseen science fictioniin ja fantasiaan keskittynyt sivusto, joka tiedottaa kirjojen ilmestymisestä ja ylläpitää tietokantaa. Keskustelupalstalla keskustellaan kirjallisuudesta, kirjoittamisesta ja elokuvista. Palstalla voi myös esitellä omia kertomuksia, runoja ja saada palautetta toisilta käyttäjiltä. Rekisteröidyttyään käyttäjä voi perustaa oman kirjahyllyn, jota muutkin pääsevät katsomaan. Sisarsivustolla käsitellään englanninkielistä SF-kirjallisuutta: <http://en.risingshadow.net>

- 2) **Valitaan sivusto**  
Parit valitsevat yhden sivuston, jonka käyttöehtoihin ja -ohjeisiin tutustuvat.
- 3) **Salasanojen turvallisuus**  
Käydään läpi rekisteröitymiseen ja salasanoihin liittyvät turvallisuusnäkökohdat.
- 4) **Luodaan oma profilli**  
Halukkaat voivat rekisteröityä ja luoda oman profiilin valittuun palveluun.
- 5) **Kirjoitetaan lukukokemuksesta**  
Kirjoitetaan sivustolle esim. juuri luetusta kirjasta tai osallistutaan saitilla olevaan keskusteluun.
- 6) **Ohjaaja jakaa Okariino-kirjanmerkit, joissa on www-osoite.**

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

Tilaan voi laittaa esille lasten ja nuorten kirjallisuusaiheisia lehtiä.

### Muita kirjaharrastajien saitteja:

#### <http://f.librarything.com>

LibraryThing on sivusto, jossa voi tehdä kirjastotasaisen luettelon lukemistaan kirjoista, antaa niille tähtiä, arvostella niitä sekä lukea muiden kirja-arvosteluja ja erilaisia suosikkilistoja. Omaa luetteloa voi katsoa joko listana tai kansikuvina ja muokata kirjojen tietoja ja lisätä avainsanoja. Luettelon voi jakaa muiden palveluun kirjautuneiden kanssa tai lähettää vaikka sähköpostitse kaverille. LibraryThing tietää, miten eri kirjat liittyvät toisiinsa ja yhdistää ihmisiä yhteisten kirjojen perusteella. Palvelussa voi luoda ryhmän kerholle, paikalle tai yksityisryhmän itselle ja ystäville. Kirjoja voi hakea nimen, tekijän tai ISBN:n avulla yli 690 kirjastosta ympäri maailmaa.

### Salasanojen turvallisuudesta:

#### [http://helppimesta.fi/?page\\_id=324](http://helppimesta.fi/?page_id=324)

Helppimesta ry:n vinkit hyvään salasanaan.

## 3S. Bloggaa harrastuksesta

**Tehtävä:** Blogikulttuuriin tutustuminen ja oman blogin perustaminen.

**Tavoitteet:** Harrastukseen innostaminen ja sen tukeminen vinkkaamalla blogeista. Sosiaaliseen mediaan osallistuminen. Oma mediaailmaisu.

**Kohderyhmä:** 11–12-vuotiaat

**Ryhmäkoko:** max. 12 (kokonaiselle koululuokalle onnistuu koulun atk-luokassa)

**Kesto:** 45–60 min.

**Välineet:** Yksi tietokone nettiyhteydellä kahta osallistujaa kohti, internet-osoitteet.

### 1) Harrastusten kartoittaminen

Ohjaaja kysyy osallistujilta, mitä he harrastavat tai unelmoivat harrastavansa. Jaetaan ryhmä pareittain heitä kiinnostavan harrastuksen mukaan.

### 2) Tutustutaan blogihakupalveluihin

Ohjaaja neuvoo valitsemaan hakusanoja harrastuksesta. Haetaan hakusanoilla harrastusaiheisia blogeja blogihakupalveluista.

<http://vuodatus.net/site/blogs>

Selkeä haku kategorioittain.

[www.blogihaku.com](http://www.blogihaku.com)

Yhdellä hakusanalla helppo haku.

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

Haku valitulla sanalla tai asiasanalistasta.

### 3) Arvioidaan blogeja

Keskustellaan löydetyistä blogeista oman parin kanssa. Arvioidaan blogia ohjaajan neuvojen mukaisesti.

### 4) Kirjoittamisen ohjeet

Käydään läpi blogin kirjoittamisen ohjeet.

### 5) Käyttöehtojen lukeminen

Valitaan 2–3 blogipalvelua seuraavista. Käydään läpi blogipalveluiden käyttöehtoja.

[www.blogger.com/start](http://www.blogger.com/start)

<http://ajatukseni.net>

[www.vuodatus.net](http://www.vuodatus.net)

### 6) Perustetaan blogi

Toinen parista perustaa tai molemmat perustavat oman harrastusaiheisen blogin yhteen blogipalveluista. Kirjoitetaan omasta harrastuksesta ja linkitetään avainsanoilla esim. oman harrastusseuran sivuille tai muihin samanaiheisiin blogeihin.

### 7) Kirjoitetaan kommentti

Parit kirjoittavat kommentin oman parin uuteen blogiin.

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ:

### Blogien arviointi-, käyttö- ja kirjoitusohjeita

#### Apukysymyksiä blogien arviointiin:

- Vastaako blogin sisältö otsikkoa?
- Miten kuvat toimivat blogissa?
- Ovatko kappaleet sen mittaisia, että blogia on helppo silmäillä?
- Käytetäänkö tekstissä korostuskeinoja tärkeissä kohdissa?
- Käytetäänkö blogissa tyhjää tilaa?
- Millaisia linkkejä blogissa ja paljonko?
- Millainen on tekstin sisältö ja tyyli?
- Mitä tietoja lukija saa kirjoittajasta?

#### Blogipalveluiden ja kuvien käyttöohjeita:

- Älä laita blogiisi henkilö- tai osoitetietoja, puhelinnumeroa, koulun nimeä, sähköpostiosoitetta, pikaviestinimiä, ikää tai syntymäaikaa.
- Älä julkaise paljastavia valokuvia itsestäsi tai kenestäkään toisesta.



- Lue tarkasti blogipalveluntarjoajien käyttöehdot. Tarkista, että käyttäjätilisi ja blogisi voidaan suojata salasalla. Rajaa blogisi lukijakunta halutessasi perheenjäseniin ja kavereihin.
- Älä kilpaile muiden blogin kirjoittajien kanssa.
- Älä blogissasi hauku tai solvaa ketään.
- Liitä blogiisi vain laillisia kuvia: itse tekemiäsi kuvia tai itse ottamiasi valokuvia tai käytön sallivia CC-lisenssillä varustettuja kuvia.

<http://creativecommons.fi/etusivu/hae>

Creative Commons Suomen esitys CC-lisensseistä.

<http://creativecommons.fi/lisenssit/hae-sisalto>

Hakukone, joka tunnistaa Creative Commons-lisenssin alaiset kuvat.

## Blogin kirjoitusohjeita:

### Otsikot

ytimekkäitä ja kiinnostusta herättäviä  
käytä alaotsikkoja pidemmissä teksteissä

### Kappaleet

lyhyitä  
vaihtelevan mittaisia  
helpoin luettava on tekstin tasaus vasemmalla

### Riviväli

vähintään 1,5

### Tekstin leveys

kapea, 10–13 cm

### Kontrasti

taustan ja tekstin väri ero riittävän suuri

### Fontti

yleisimpiä käytettyjä ovat Arial, Verdana, Helvetica  
fontin koko vähintään 10–12

### Kuvat

elävöittävät  
katkaisevat tekstin ja helpottavat lukemista  
havainnollistavat viemällä huomion esim. yksityiskohtaan

### Linkit

linkitä blogin sisältöön oleellisesti liittyviin asioihin ja sivuihin

## Lisätietoa bloggauksesta

[www.23asiaa.net/asiat/2008/blogit-ja-oman-blogin-perustaminen](http://www.23asiaa.net/asiat/2008/blogit-ja-oman-blogin-perustaminen)

23 asiaa -kurssi kirjaston ammattilaisille, blogitietoa sivuilla.

<http://sites.google.com/site/sosiaalinenmedia/4.1Blogit.pdf>

Sosiaalinen media oppimisen tukena -sivuston teksti blogeista. Pdf-tiedosto.

[www.microsoft.com/finland/protect/family/activities/blogging.msp](http://www.microsoft.com/finland/protect/family/activities/blogging.msp)

12 turvallisuusvihjettä blogien kirjoittamiseen, Microsoft Finland.

[www.lib.hel.fi/fi-FI/lastensivut/bloggaus](http://www.lib.hel.fi/fi-FI/lastensivut/bloggaus)

Bloggaus 14-vuotiaan harrastuksena, Helsingin kaupunginkirjaston Kirviö-sivut.

## Salasanojen turvallisuudesta

[http://helppimesta.fi/?page\\_id=324](http://helppimesta.fi/?page_id=324)

Helppimesta ry:n vinkit.

## Linkejä harrastus-sivustoihin

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Swappailu>

Swappaus.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Scrapbooking>

Skräppäys.

<http://cosplay.animeunioni.org/>

Cosplay-pukeutuminen.

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

Käsityön paikka verkossa, Turun opetustoimen TOP-hanke.

## 39. Mediajoulukalenteri

**Tehtävä:** Jouluun orientoituminen elämyksellisesti monen median avulla.

**Tavoitteet:** Jouluperinteeseen tutustuminen eri medioiden kautta. Arkistojen aarteiden löytäminen. Eri-ikäisten yhteinen mediaseikkailu joulu-temaan.

**Ikäryhmä:** 3–12-vuotiaat, nuoret, aikuiset, perheet, kirjaston kävijät yleensä.

**Ryhmäkoko:** 2–25 (riippuen toiminnan laadusta, tilasta ja toteutustavasta)

**Välineet:** Tietokone ja internetyhteys, videotykki, printtteri, cd-soitin tai kaiuttimet, saksa, valkoista silkkipaperia, printtipaperia, aikakauslehtiä.

**Eriyistä:** Mediajoulukalenterin voi rakentaa vaihtelevasti eri medioiden, satuhahmojen tai työtapojen ympärille. Eri luukut voidaan suunnata eri-ikäisille.

- 1) E-joulukortit. Tutustutaan e-korttipalveluihin ja lähetetään e-joulukortteja. HUOM! Ilmoituksessa kannattaa mainita sukulaisten ja ystävien sähköpostiosoitteiden mukaan ottamisesta tapaamiskerralle.
- 2) Jouluiset äänet. Valitaan jouluisia ja talvisia äänimaisemia. Kuunnellaan, arvaillaan, muistellaan, kuvitellaan ja piirretään talven ja joulun tapahtumia.
- 3) Joululaulut. Kuunnellaan ja katsotaan joululauluja ja lauletaan mukana.
- 4) Joulu elokuvissa. Vinkataan kirjaston jouluaiheisista lastenelokuvista. Monet elokuvien hahmoista seikkailevat myös kirjoissa, joista myös voi vinkata.
- 5) Joulupelit. Pelataan jouluaiheisia pelejä netissä.
- 6) Lumihutaleita. Leikataan lumihutaleita paperista sekä virtuaalisesti. Voiko virtuaalisen mallinsa toteuttaa saksilla livenä tai toisinpäin? Virtuaaliset lumitähdet voi printata tai tallentaa, ottaa mukaan tai ripustaa kirjaston seinille.
- 7) Joulun perinteet. Muistellaan perinteisiä joulunviettotapoja ja etsitään muistin virkistämiseksi perinnetietoutta netistä.
- 8) Erilaisia lahjoja. Vinkataan joululehdistä ja aikakauslehtien joulunumeroista, joista löytää ideoita ja ohjeita itse tehtäviin joululahjoihin, esim. käsityö- ja askartelulehdistä. Vinkataan hyväntekeväisyysjärjestöjen saiteista, joilla voi pelata nettipelejä. Pelatessa voi tutustua hyväntekeväisyyskohteisiin ja saada ideoita erilaisten netti-joululahjojen antoon.

- 9) Joululehtien vinkit. Valitaan lehtien joulunumeroista joulukoristeen ohje ja laitetaan se sekä askartelutarvikkeet esille askartelua varten.

## VINKKEJÄ JA LINKKEJÄ

”Ripustusversio” eli yleisöpäätteiden luo ripustetaan joulukalenterin luukkumaisesti ohjeistus erilaisista joulusaiteista, joilla kävijät voivat itsenäisesti tutustua jouluaiheisiin sivustoihin.

### 1) E-joulukortit

<http://217.30.180.63/joulukaupunki/start.php?page=joulukortti>

Joulukaupunki Turku.

[http://maurikunnas.net/mauri\\_kunnas/kunnaslandia/fi\\_FI/kortit](http://maurikunnas.net/mauri_kunnas/kunnaslandia/fi_FI/kortit)

Mauri Kunnaksen kirjojen hahmoja.

<http://helppimesta.fi/postikortti/index.php?catSearch=8&limit=9>

Helppimesta ry.

<http://ekortti.hs.fi>

Helsingin Sanomat.

[http://ohjelmat.yle.fi/ylenklassinen/laheta\\_soiva\\_e\\_kortti](http://ohjelmat.yle.fi/ylenklassinen/laheta_soiva_e_kortti)

YLEn klassisesti soivat kortit.

[www.perhe.fi/ekortti/kategoria/21](http://www.perhe.fi/ekortti/kategoria/21)

Perhe-lehti.

[www.digicamera.net/card.html](http://www.digicamera.net/card.html)

Digicamera.net.

[www.hippodome.com/index.php?main\\_page=ecard](http://www.hippodome.com/index.php?main_page=ecard)

Hippodome.comin hevosaiheiset kortit.

[www.akuankka.fi/ekortti](http://www.akuankka.fi/ekortti)

Aku Ankka.

<http://ekortti.positiivarit.fi/EKortit/Default.aspx?GroupId=39>

Positiivarit Oy.

2) **Jouluiset äänet**

[www.akueko.com/100aanimaisemaa](http://www.akueko.com/100aanimaisemaa)

Sata suomalaista äänimaisemaa -sivusto, -kirja ja cd.

<http://tehosto.yle.fi/tee-se-itse/tehostelista>

Ylen tehosteäänisivusto.

3) **Joululaulut**

<http://yle.fi/elavaarkisto/?s=s&g=5&ag=72&t=318>

Joululaulut Ylen elävässä arkistossa

4) **Jouluiset lastenelokuvat**

Postimies Paten jouluku

Shrekin vihreä jouluku

Saiturin jouluku

Joulutarina (myös kirjana)

Joulupukki ja noitarumpu (myös kirjana)

Viiru ja Pesonen joulupuuhissa (myös kirjana: Viiru ja Pesonen saavat jouluvieraita)

Lumiukko (myös kirjana ja musiikki nuotteina)

5) **Joulupeilit**

[www.ferryhalim.com/orisinal](http://www.ferryhalim.com/orisinal)

Rauhallisia talvipelejä aivan pienimmillekin.

<http://joulu.1001pelit.com>

1011pelit.com.

<http://alypaa.com/yhteisot/pelit/Joulu>

Tietokilpailu, SanomaGames

6) **Lumihiutaleita virtuaalisesti**

<http://snowflakes.barkleyus.com>

Barkley-mediayhtiö.

7) **Joulun perinteitä**

[www.finlit.fi/tietopalvelu/juhlat/joulu](http://www.finlit.fi/tietopalvelu/juhlat/joulu)

SKS:n vuotuisjuhla-sivusto.

[www.joulukaupunki.fi/public/default.aspx?nodeid=9267&culture=fi-FI&contentlan=1](http://www.joulukaupunki.fi/public/default.aspx?nodeid=9267&culture=fi-FI&contentlan=1)

Joulukaupunki Turku.

[http://opetus.ruokatieto.fi/Suomeksi/Nuoret/Ruoka-\\_ja\\_tapakulttuuri/Juhlaruoka/Joulu](http://opetus.ruokatieto.fi/Suomeksi/Nuoret/Ruoka-_ja_tapakulttuuri/Juhlaruoka/Joulu)

Suomen Ruokatieto ry.

## 8) Erilaisia lahjoja

[www.kepa.fi/osallistu/eettiset-joululahjat](http://www.kepa.fi/osallistu/eettiset-joululahjat)

Kehitysyhteistyön palvelukeskuksen KEPAn sivujen lista lahjoista, jotka tukevat kestävää kehitystä.

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

Kirkon ulkomaanapu.

[www.unicef.fi/pehmeapaketti](http://www.unicef.fi/pehmeapaketti)

Unicef.

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

Suomen Pakolaisapu.

[www.redcross.fi/ext/lahjoitusvalitsin](http://www.redcross.fi/ext/lahjoitusvalitsin)

Punainen Risti, Hyvän mielen kauppa.

Nettipelejä järjestöjen sivuilla:

[www.unicef.fi/vesipeli](http://www.unicef.fi/vesipeli)

Unicefin vesiaiheinen peli 10–12-vuotiaille.

[www.redcross.fi/tulemukaan/lapsetjanuoret/bobo](http://www.redcross.fi/tulemukaan/lapsetjanuoret/bobo)

Punaisen Ristin nettipeli 1.–2. -luokkalaisille.

## 9) Joululehtiä

Kaikkien aikojen joulu ja Kotivinkin Joulu. Joulupainotteisia numeroita julkaisevat myös esimerkiksi Kotiliesi ja Kodin Kuvalehti.

# Kirjoittajat

**Mika Mustikkamäki** on mediakasvatukseen, uusiin lukutaitoihin ja digitaaliseen kulttuuriin perehtynyt projektisuunnittelija Tampereen kaupunginkirjastosta. Hän viimeistelee parhaillaan pro gradu -työtään digitaalisista peleistä ja lukutaidoista Tampereen yliopiston INFIM-laitoksella.

**Anu Mustonen** on mediapsykologiaan erikoistunut psykologian tohtori, joka toimii viestintäpäällikkönä Jyväskylän yliopistossa. Hän on väitellyt mediaväkivallasta vuonna 1997 ja toiminut tutkijana Yleisradiossa, opetus- ja tutkimustehtävissä Jyväskylän yliopiston psykologian laitoksessa sekä erityisasiantuntijana Mannerheimin Lastensuojeluliitossa. Mustonen on myös Valtion elokuvaalautakunnan jäsen.

**Hanna Niinistö** on luokanopettaja ja kuvataideopettaja, joka on työskennellyt sekä opettajankouluttajana että erilaisissa tehtävissä mediakasvatuksen parissa. Hanna on ollut mukana toimittamassa myös neljää aiemmin ilmestynyttä Mediametkaa!-kirjaa.

**Mace Ojala** on helsinkiläinen kirjastoammattilainen. Hän tarkastelee maailmaa kaupunkilaisena, eurooppalaisena sekä uteliaana ja valppaana julkishallinnon toimihenkilönä. Hän on vastikään siirtynyt työskentelemään Turun kaupunginkirjastolle Kansallinen digitaalinen kirjasto (KDK) -hankkeen parissa ynnä muissa verkkoa ja kirjaston verkkopalveluja sivuavissa tehtävissä. Ojalan Riippumaton asiantuntija -blogi löytyy osoitteesta <http://xmacex.wordpress.com>.

**Antti Pentikäinen** opettaa elokuva-, viestintä- ja mediakasvatusta Tikkurilan lukiossa Vantaalla sekä keikkailee opettajainkouluttajana. Lisäksi hän työskentelee freelancetoimittajana ja oppimateriaalien tekijänä. Pentikäinen on Mediakasvatuskeskus Metka ry:n hallituksen puheenjohtaja.

**Riitta Perälä** toimii mediakasvatusasiantuntijana Aikakausmediassa ja valmistelee väitöskirjaa aikakauslehtien yleisötutkimuksesta. Taiteen maisterin lopputyössään hän tutki teini-ikäisten tyttöjen kuvallisia tulkintoja mainosten naiskuvista.

**Mirja Pohjala** on Vihdin yhteiskoulun äidinkielen ja kirjallisuuden lehtori. Hänen mielestään koulussa tehtyjä mediatöitä on hyvä saada näkyviin muuallekin, esimerkiksi paikallislehteen, kirjastoon tai museoon. Kaiken median ei tarvitse olla internetissä.

**Päivi Pälvimäki** on luovan alan yrittäjä, käsikirjoittaja ja teatteri-ilmaisun opettaja.

**Anu Ruhala** on Mediakasvatuskeskus Metkan kouluttaja ja oppimateriaalintuottaja. Anu on toimittanut myös aiemmin ilmestyneet Mediametkaa!-kirjat: Mediametkaa! – Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla, Mediametkaa! Osa 2 – Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan, Mediametkaa! Osa 3 – Mediakasvatus, eettisyys ja uskonnolliset ilmiöt ja Mediametkaa! Osa 4 – Kaikki peliin.

**Molla Toppari** on työskennellyt lasten- ja nuortenkirjastotyön parissa vuodesta 2001 Helsingin kaupunginkirjaston eri toimipisteissä. Vuodesta 2007 hän on toiminut kaupunginkirjaston nuorisotyön koordinaattorin tehtävässä organisoiden nuorisolle suunnattua toimintaa eri kirjastoissa mm. KesäDösä-projektin ja erilaisten tapahtumien muodossa.



**MEDIAMETKAA! Osa 5 – KIRJASTO KOHTAA MEDIAKULTTUURIN** -teos on tehty oppaaksi kirjastoalan ammattilaisille. Kirjan tehtävät sopivat käytettäväksi myös varhaiskasvatuksessa ja perusopetuksessa. Kirjan tavoitteena on innostaa eri medioiden käsittelyyn kirjastojen mediavinkkauksissa ja mediatunneilla.

Kirja sisältää laajan tehtäväosan ja useita asiantuntija-artikkeleita.

Viihdyn kirjastossa,  
jossa  
on aikaa ihmisille  
avaruutta ajatuksille  
apua etsiville  
korvia kysyville.

Viihdyn kirjastossa,  
jossa  
on unelmia sidottuna  
printattuna, prääntätnä, nidottuna,  
tekstein, sävelin ja kuvin  
löytää hyödyn ja huvin.

07  
38.29

ISBN 978-952-99912-4-2

Viihdyn kirjastossa,  
jossa  
on ketterä hiiri  
auto, mobiili  
face, wiki, C-kasetti  
känny- sekä nettietiketti.

Viihdyn kirjastossa,  
jossa  
ymmärrys kertyy  
kielenkannat vertyy  
sivistys siirtyy  
maailmankuva pürtyy  
käsi käteen tarttuu  
vauva vaariksi varttuu.

