

Vanhempana digiajassa

Veera Matilainen | 16.11.2022

Mediakasvatuksen vanhempainilta



MANNERHEIMIN
LASTENSUOJELULIITTO

LAPSET ENSIN



Vanhempaintilaisuuden tavoitteena

- Tukea vanhempien mediakasvatustietoutta ja tätä kautta nuorten taitoja toimia eettisesti mediassa
- Tarjota tietoa ja antaa välineitä käsitellä mediankäyttöä kotona
- Keskustella tavoista tukea nuorta digiajassa



Mitä aiheita tänään käsitellään?

- Mediakasvatus ja vanhemmuus digiajassa
- Nuoren mediataitojen tukeminen
- Nuoret mediankäyttäjinä
- Sosiaaliset mediat
- Digitaalinen pelaaminen
- Tukena digiajan haasteissa
- Nettikiusaaminen
- Seksuaaliset sisällöt
- Vinkkejä digiajan vanhemmille

Kasvatusta digiajassa

Mediakasvatuksen avulla

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

Aikuinen roolimallina ja esikuvana omalla mediankäytöllään

Millaisia mediataitoja digitaalisessa kulttuurissa tarvitaan?

Arjen ja oman mediankäytön hallinta

Kriittistä medialukutaitoa

Taitoa toimia turvallisesti

Erilaisten sisältöjen ja mediaympäristöjen ymmärrystä

Tiedonhaku-
taitoja

Mielen ja kehon hyvinvoinnista huolehtimista

Tieto- ja viestintätekniinen osaaminen

Oman mediailmaisuuden taitoja

Tunne-, vuorovaikutus- ja kaveritaitoja

Nuori digimedian käyttäjänä



Suosituimmat palvelut 13-17-vuotiaiden keskuudessa

WhatsApp (93 %)
YouTube (88 %)
Instagram (82 %)
Spotify (80 %)
Snapchat (75%)
TikTok (57%)
Facebook (46 %)
Discord (45 %)
Pinterest (39 %)
Jodel (35 %)

- Hyvä muistaa, ettei yhtä yhtenäistä ryhmää ole
- Nuoret käyttävät nettiä ja somea kukin omalla tavallaan
- Suositut sovellukset saattavat muuttua nopeasti

Lähde: SoMe ja Nuoret Ebrand 2022
(Sulussa %-osuus, joka tästä ikäryhmästä käyttää ko. palvelua)

Mitä some tarjoaa nuorelle?

- Jo olemassa olevien ihmissuhteiden ylläpitämistä ja vahvistamista
- Täydentää ja rikastaa reaalielämän sosiaalista viestintää
- Yhteenkuuluvuutta, ryhmäytymistä ja erilaisten identiteettien testailua rakentamista
- Tietoa ajankohtaisista asioista ja innostavista sisällöistä
- Vertaistukea ja apua itselle haastaviin asioihin



Vastuullista kuvaamista, harkittua jakamista

- Mitä kannattaa jakaa itsestään ja muista tuntemattomille?
- Jokaisella oikeus yksityisyyteen, myös netissä
- Kuvan tai videon julkaisu ei saa loukata niissä esiintyvien yksityisyyttä tai kunniaa
- Kuvatekstillä ja asiayhteyden luomisella kuvasta voi tulla loukkaava

Varmin tapa on kysyä aina
lupa toisen kuvan tai videon
julkaisemiseen



A close-up photograph of a person's hands holding a smartphone. The phone screen displays a colorful mobile game interface with various icons and a map. In the background, a blue gaming mouse and a keyboard with multi-colored RGB lighting are visible on a desk. The scene is dimly lit, with the primary light source being the phone and the keyboard.

Digitaalinen pelaaminen
nuoren harrastuksena



Pelaavan nuoren tukena

Kohtuus pelaamisessa

- Ajankäyttö
- Elämänhallinta
- Nukkuminen ja unirytm

Pelaamisen pelisäännöt

- Millaisia pelejä pelataan
- Milloin ja kuinka kauan
- Ikäraajat
- Muun perheen huomioiminen
- Keskustelua pelaamisesta

Parempaa pelaamista

- Pelipiste ja ergonomia
- Säännölliset tauot
- Toisten pelaajien kunnioittaminen

Ota puheeksi, jos pelaaminen vaikuttaa kielteisesti

- Ihmissuhteisiin
- Opiskeluun
- Arjessa pärjäämiseen
- Uneen
- Terveysteen

Meidän perheen digisääntöjä ja -sopimuksia

- Millaisia sääntöjä ja sopimuksia perheessänne on tehty mediankäytölle?
- Miten säännöistä on sovittu?
- Mihin säännöillä ja sopimuksilla tähdätään?

**Pari- tai
pienryhmä-
keskustelu**

A photograph of a group of young people in a social setting. In the foreground, a young man with short hair is looking slightly to the right, wearing a black leather jacket over a green shirt. Behind him, a woman with dark hair is looking down, and another person wearing a tan hat is visible. The background is a plain, light-colored wall. The text 'Tukena digiaajan haasteissa' is overlaid in the center in a white, sans-serif font.

Tukena
digiaajan
haasteissa



”Ihmiset voivat sanoa pahempia asioita silloin kun ei tarvitse sanoa sitä kasvotusten. Sosiaalinen media on kuin erilaiset kasvot, jotka voi laittaa päälle, että muuttuu näkymättömäksi.”

- Nuorten mediakysely, MLL 2019

Lisätietoa: www.mll.fi/loukkaava-kohtelu-netissa

Ilkeilyä ja loukkaavaa kohtelua netissä

- Monimuotoinen ja usein monimutkainen ilmiö
- Voi liittyä kiusaamiseen muissa ympäristöissä
- Esimerkiksi ikävää ja ilkeää kommentointia, tietojen tai kuvien luvatta levittämistä, ulkopuolelle jättämistä, nöyryyttämistä ja uhkailua netin avulla
- Subjektivistä: osapuolet voivat kokea tilanteen eri tavoin omista näkökulmistaan
- Miten erottaa huumorin, väärinymmärryksen, välienselvittelyn, vallankäytön tai kiusaamisen?



A portrait of a woman with blonde hair, wearing a dark blue blazer over a light blue top. She is looking slightly to the right of the frame with a neutral expression.

Turvallisesti verkossa

Suvi Uski

Someturvan toimitusjohtaja,
sosiaalisen median tutkija

Turvallisesti verkossa

- Miten aikuinen voi rohkaista nuorta juttelemaan netin ikävistä ilmiöistä?
- Mitä vinkkejä sinulla on kiusaamisen, ikävän kohtelun ja häirinnän ehkäisemiseksi netissä?
- Millaisia ”lumipalloefektejä” olet nähnyt somessa? Miten niitä olisi voitu ehkäistä?
- Mitä muita ajatuksia video herätti?

**Pari- tai
pienryhmä-
keskustelu**



Media ja seksuaaliset sisällöt



MANNERHEIMIN
LASTENSUOJELULIITTO

Seksuaalisia sisältöjä mediassa

- On normaalia, että seksuaaliset sisällöt alkavat kiinnostaa nuorta. Ole valmis keskustelemaan seksuaalisista sisällöistä neutraalisti
- Median seksualisoituminen: seksuaalissävyytteisen ja pornografisen sisällön tarjonta on lisääntynyt mediassa ja saatavuus helpottunut
- Varmista, että nuoren saatavilla on luotettavaa tietoa
- Kriittisyyttä median seksuaalisia sisältöjä kohtaan



Sexting

- Tarkoittaa seksuaalista tai intiimiä viestittelyä tai kuvien tai videoiden jakamista
- Voi kuulua seurustelusuhteisiin tai muuhun viestittelyyn
- Tärkeää, että nuori osaa kunnioittaa itseään ja muita ja osaa harkita nopeissakin tilanteissa, miten toimia turvallisesti
- Muistuta, ettei netissäkään kukaan saa painostaa sellaiseen, mitä toinen ei halua : Ei tarkoittaa ei, myös netissä!

**Tue nuorta
turvallisuteen
netinkäytössä sekä toisia
kunnioittavaan
viestittelyyn
seurustelusuhteissa ja
uusiin ihmisiin tutustuessa**





Vinkit vanhemmalle

Juttele ja tutustu nuoren tapoihin käyttää medioita

- Mitä nuori tekee mieluiten netissä tai puhelimellaan?
- Millaisia pelejä hän pelaa?
- Mitkä sovellukset, peliyhteisöt ja sosiaalisen median palvelut ovat nuorelle tärkeitä? Mitä niissä tehdään ja kenen kanssa?
- Millaisissa tilanteissa ja mihin tarkoitukseen hän käyttää mediaa mieluiten?
- Millaisista lähteistä nuori saa ja etsii tietoa?
- Keitä nuori seuraa netissä? Keiden tekemisistä hän on kiinnostunut?
- Missä asioissa vanhempi voisi tukea nuoren mediankäyttöä?

Yhteenveto: 10 vinkkiä digiajan vanhemmalle

1. Tutustu nuoren tapoihin käyttää digimedioita. Tiedosta hyötyjä ja riskejä eri näkökulmista. Keskustele avoimesti ja kiinnostuneesti.
2. Innosta monipuoliseen mediankäyttöön ja mahdollista mediataitojen harjoittelua. Missä oma nuori kaipaa tukea?
3. Luokaa mediankäytön säännöt ja sopimukset yhdessä.
4. Huolehdi tasapainoisesta arjesta: kohtuullista mediankäyttöä., riittävää unta, liikettä, kasvokkaisia kohtaamisia ja myös mediavapaita hetkiä.

5. Auta ja ole tukena mahdollisissa ikävissä tilanteissa. Luo ja ylläpidä keskusteluyhteyttä myös mediaan liittyvissä asioissa.
6. Rohkaise reiluun, asialliseen ja kunnioittavaan vuorovaikutukseen myös netissä.
7. Kokeilkaa ja iloitkaa digimedioista yhdessä: pelatkaa, lukekaa, tutkikaa sivustoja ja sovelluksia, jotka tuovat hyvää fiilistä
8. Muista, että olet esimerkki myös mediankäytössä.
9. Jaa kokemuksia ja keskustele muiden vanhempien ja nuoren elämässä olevien aikuisten kanssa.
10. Opi ja iloitse nuoren ajatuksista ja osaamisesta.



Tietoa ja tukea vanhemmille

MLL:n Vanhempainnetti
www.mll.fi/lapsetjamedia

MLL:n mediakasvatussisällöt
www.mll.fi/mediakasvatus

Tukea ja keskusteluapua
MLL:n Vanhempainpuhelin
p. 0800 92277
Myös chat ja nettikirjepalvelu



Lapset ja media

16.5.2019

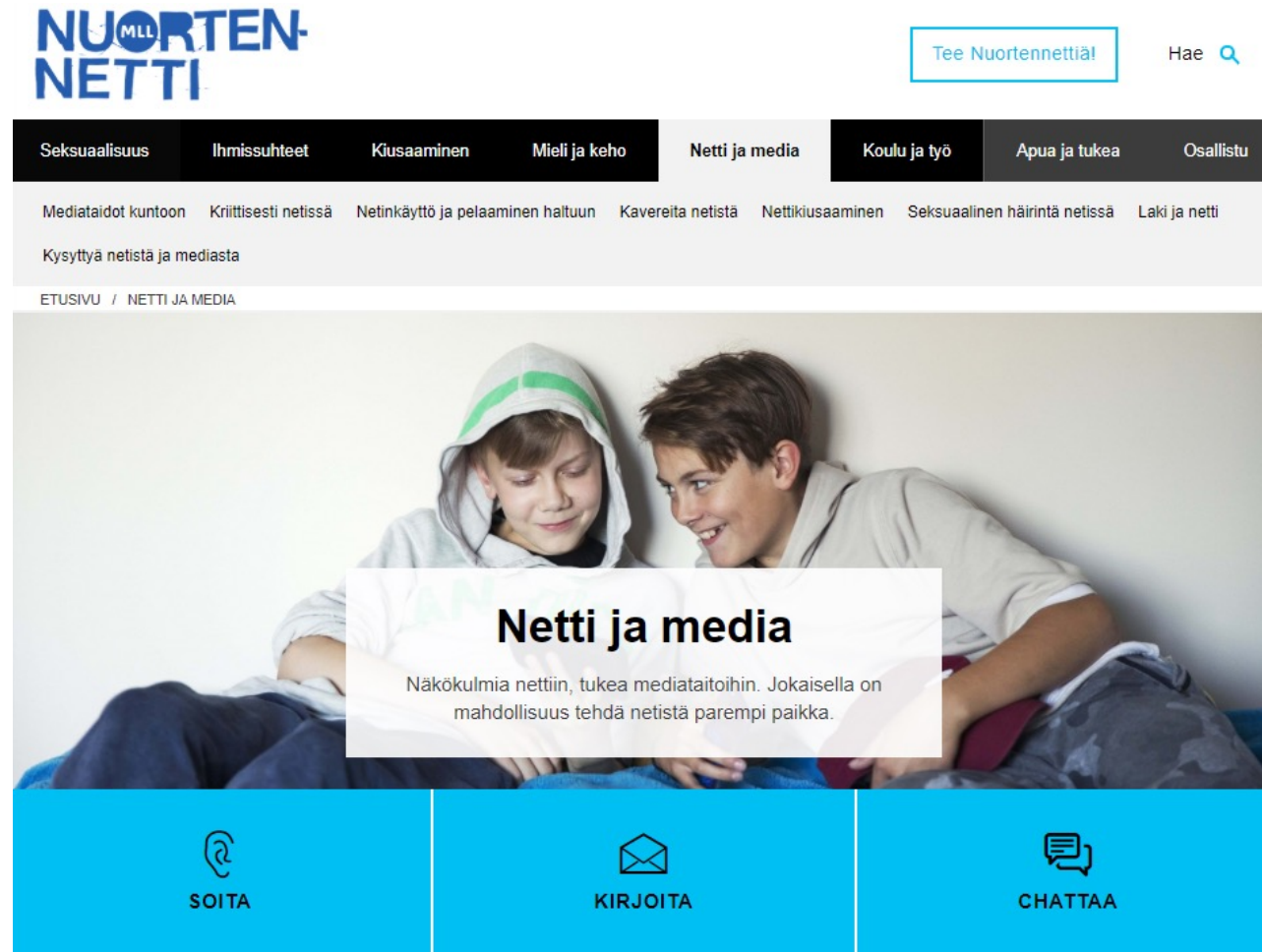
Raskausaika

Vanhemmuus ja kasvatus +

Tietoa, keskusteluja ja toimintaa nuorille

MLL:n Nuortennetti
www.nuortennetti.fi

MLL:n Lasten ja nuorten
puhelin: maksutonta
keskusteluapua nuorille, p.
116 111, myös chat ja
nettikirjepalvelu



The screenshot shows the Nuortennetti website interface. At the top, the logo "NUORTENNETTI" is displayed in blue. To the right, there is a search bar with the text "Tee Nuortennettiä!" and a magnifying glass icon. Below the logo, a navigation menu is visible with categories: "Seksuaalisuus", "Ihmissuhteet", "Kiusaaminen", "Mieli ja keho", "Netti ja media", "Koulu ja työ", "Apua ja tukea", and "Osallistu". Underneath the navigation menu, there are sub-categories: "Mediataidot kuntoon", "Kriittisesti netissä", "Netinkäyttö ja pelaaminen haltuun", "Kavereita netistä", "Nettikiusaaminen", "Seksuaalinen häirintä netissä", and "Laki ja netti". Below the sub-categories, there is a breadcrumb trail: "ETUSIVU / NETTI JA MEDIA". The main content area features a large image of two young boys sitting on a bed, looking at a laptop. Overlaid on the image is a white box with the text "Netti ja media" and a sub-headline: "Näkökulmia nettiin, tukea mediataitoihin. Jokaisella on mahdollisuus tehdä netistä parempi paikka." At the bottom of the page, there are three blue buttons with icons and text: "SOITA" (with a telephone icon), "KIRJOITA" (with an envelope icon), and "CHATTA" (with a speech bubble icon).



Tilaa Ruutujen lumo-
uutiskirje:

mll.fi/ruutujenlumo



MEDIAKASVATUS

Lapsi ja media

7 vinkkiä digiajan kasvattajalle



LAPSET ENSIN



MEDIAKASVATUS

Nuori ja media

7 vinkkiä digiajan kasvattajalle



Lapset ensin

Ajatuksia, kysymyksiä?

Annathan palautetta!

Siirry puhelimestasi osoitteeseen:
www.mll.fi/koppa

Kouluttajan numero: 174



MANNERHEIMIN
LASTENSUOJELULIITTO



**Yhteisrahoitettu Euroopan unionin
Verkkojen Eurooppa -välineestä**

Your organization agrees that if Grant Funds are used to create intellectual property, your organization will place (a) any such code or such other inventions under the Apache 2.0 license (<https://opensource.org/licenses/Apache-2.0>), and (b) any other such intellectual property (e.g. creative works that are not code, or patentable) under the CC-BY 4.0 International license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>) within three (3) months from the date of creation. Such intellectual property will be made freely available and searchable by major internet search engines.

Kiitos!

Lähteitä

- Aikakausmedia 2018. Tubettaa-verkkodokumentti:
- <http://tubettaa.aikakausmedia.fi/#intro>
- Digitalisaatio ja sosiaalinen media, Verke:
- <https://www.verke.org/material/digitalisaatio-sosiaalinen-media/>
- DNA koululaistutkimus 2017:
- https://corporate.dna.fi/documents/94506/930199/DNA+Koululaistutkimus+2017_vhteenveto_medialle.pdf/ed3a0fc8-754d-1702-5334-e4a2fb87f9f2
- Ehyt ry, Pelitaito.fi. <http://www.pelitaito.fi/new/pelihaitat/>
- Hurttia, Paula, 2016. Lapsen yksityisyyden suoja digitaalisessa mediassa. Vastausten yhteenveto. Lastensuojelun Keskusliitto:
- <https://indd.adobe.com/view/982bc123-595c-4ab9-a456-f21802059cef>
- Ikarajat digitaalisessa pelaamisessa:
- http://www.ikarajat.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=53&Itemid=166
- Inka Silvennoinen Ehyt ry. ja Mikko Meriläinen. 2016. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Nuoret pelissä.Tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta:
- https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131837/URN_ISBN_978-952-302-759-6.pdf?sequence=1
- Liisa Keltinkangas-Järvisen haastattelu "Digitaalisuus ja identiteetti". Ammattikasvatuksen aikakauskirja 3/2016: <http://docplayer.fi/52827011-Ammattikasvatuksen-aikakauskirja-vuorovaikutuksen-sahkoistyminen-ja-opettajuus.html>
- Kerhokeskus – koulutyön tuki ry Opetus- ja kulttuuriministeriö 2011. Mediataitojen oppimispolku perusopetuksessa:
- https://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/opinkirjo/files/materiaalit/mediataitojen_oppimispolku_netti.pdf
- Koulukino 2016. Disinformaatio, vihapuhe ja mediakasvatuksen keinot:
- http://www.koulukino.fi/ckfinder/userfiles/files/Disinformaatio%20vihapuhe%20ja%20mediakasvatuksen%20keinot_29_11_2016.pdf
- Kouluterveyskysely 2017:
- <https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/tutkimustuloksia>
- Lasten ja nuorten vapaa-ajan tutkimus 2016:
- https://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/media_hanskassa.pdf
- Lastensuojelun keskusliitto, 2016. Lapsen yksityisyyden suoja digitaalisessa mediassa: https://www.lskl.fi/materiaali/lastensuojelun-keskusliitto/Lapsen_yksityisyyden_suoja_digitaalisessa_mediassa.pdf
- Lapsen yksityisyyden suoja digitaalisessa mediassa: https://www.lskl.fi/materiaali/lastensuojelun-keskusliitto/Lapsen_yksityisyyden_suoja_digitaalisessa_mediassa.pdf
- Matkapuhelin yhä suosituimpi laite internetin käyttöön – käyttötarkoitukset monipuolistuvat; Tilastokeskus 2017: https://www.stat.fi/til/sutivi/2017/13/sutivi_2017_13_2017-11-22_tie_001_fi.html

Lähteitä

Media varhaiskasvatuksessa 2017. Tukea tunne- ja vuorovaikutustaitojen vahvistamiseen. MLL Valkonen, Satu:

https://d2mdrwrwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/06/28154551/media_varhaiskasvatuksessa_nettiin.pdf Mielenterveysseura. Vuorovaikutustaitoja voi oppia:
<https://www.mielenterveysseura.fi/fi/mielenterveys/ihmissuhteet/vuorovaikutustaitoja-voi-oppia>

Mikko Meriläinen. Pelitaito.fi. 2017. Pelikasvatusta koulujen alkuun:

<http://www.pelitaito.fi/new/blog-post/pelikasvatusta-koulujen-alkuun/>

Mikko Meriläinen. MLL 2018. Mediakasvatus. Digitaalinen pelaaminen: <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/>

MLL Nuortennetti. Mediataidot kuntoon:

<https://www.nuortennetti.fi/netti-ja-media/mediataidot-kuntoon/>

MLL Nuortennetti. Nuoresta aikuiseksi:

<https://www.nuortennetti.fi/mieli-ja-keho/murrosika/nuoresta-aikuiseksi/>

MLL vanhemmille. Lapset ja media. Nettikiusaaminen:

<https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/nettikiusaaminen/>

MLL Ammatillisille. Kiusaamisen seuraukset:

<https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/kiusaamisen-ehkaiseminen/kiusaamisen-seuraukset/>

Mona Moisan haastattelu Fomosta Ylellä 16.01.2018:

<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/01/16/eiko-teini-suostu-sulkemaan-alylaitetta-ennen-nukkumaanmeno-syyna-voi-olla>

Moisala, Mona 18.09.2017. Unta palloon-artikkeli:

<https://www.moller.fi/unta-palloon/>

Moisala, Mona. Helsingin Yliopisto. 13.3.2017. Nuorten teknologian käyttötavoilla yhteyksiä keskittymiskykyyn:

<https://www.helsinki.fi/fi/uutiset/koulutus/nuorten-teknologian-kayttotavoilla-yhteyksia-keskittymiskykyyn>

Opetushallinto 2017. Opas demokraattisen osallisuuden vahvistamiseen, vihapuheen ja väkivaltaisen radikalismien ennaltaehkäisyyn:

http://oph.fi/download/182479_rakentavaa_vuorovaikutusta.pdf

Pelikasvattajan käsikirja:

<http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Pelitaito.fi. Digipelaaminen. Digitaalinen pelaaminen ilmiönä ja lukuina:

<http://www.pelitaito.fi/new/digipelaaminen/>

Pekkarinen, E. & Myllyniemi, S. (toim.) Opin polut ja pientareet. Nuorisobarometri 2017: https://tietoaanurista.fi/wp-content/uploads/2018/03/Nuorisobarometri_2017_WEB.pdf

Plan International Suomi, 2017. Vihapuheesta dialogiin – koulutusmateriaali vihapuheen vastaisille oppitunneille: http://www.globaalikoulu.net/wp-content/uploads/2017/09/Plan_Vihapuhe_koulutusmateriaali_34s.pdf

Pönkänen, Laura 2.8.2018. Mediakasvatus.fi. Kuinka selittää fomo: <https://mediakasvatus.com/paitsi-jaamisen-pelko-voimistuu-somessa-kuinka-selittaa-fomo/>

Pönkä Harto, Mikrobitti 18.4.2018. Yksityisyyden aika sosiaalisessa mediassa: <https://www.mikrobitti.fi/2018/04/yksityisyyden-aika-sosiaalisessa-mediassa/>

Sexpo, nettineuvonta. Sexting:

<https://www.sexpo.fi/neuvonta/nettineuvonta/sexting.html?p73=5>

Sonja Sievers, 2017. Pro Gradu. Nuoret ja sosiaalinen media. Ystävyyssuhteiden ja vihapuheen kohteeksi joutumisen merkitys itsetunnolle:

<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/101439/GRADU-1497010121.pdf?sequence=1>

SoMe ja nuoret 2016:

<https://www.ebrand.fi/somejanuoret2016/>

SoMe ja nuoret; EBrand 2016:

<https://www.ebrand.fi/somejanuoret2016/2-suosituimmat-sosiaalisen-median-palvelut/>

SoMe ja nuoret; EBrand 2016:

<https://www.ebrand.fi/somejanuoret2016/3-sosiaalisen-median-kayttotavat/>

SoMe ja nuoret; EBrand 2016:

<https://www.ebrand.fi/somejanuoret2016/4-sosiaalisen-median-merkityksellisyys/>

Spisak, Sanna. Mediakasvatusseuran julkaisu 3/2016. Median seksisisällöt ja mediakasvatus:

<https://mediakasvatus.com/wp-content/uploads/2016/11/Median-seksisisallot-ja-mediakasvatus.pdf>

Valkonen Satu, MLL 2015. Mediakasvatus. Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaalit. MLL https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/mlifi/prod/2017/09/26160928/TOP_mediakasvatus.pdf