

Polkuja medialukutaitoon

Opas
vuosiluokille
1–6



Polkuja medialukutaitoon -oppaan vuosiluokille 1–6 on tuottanut Kansallinen audiovisuaalinen instituutti KAVI. Opas on julkaistu osana valtakunnallista Uudet lukutaidot -kehittämishjelmaa (2020–2023).

Ohjelma tarjoaa välineitä medialukutaidon, ohjelmointiosaamisen sekä digitaalisen osaamisen ja tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen edistämiseen varhaiskasvatuksessa ja esi- ja perusopetuksessa. Ohjelman on rahoittanut opetus- ja kulttuuriministeriö ja toteuttanut Kansallinen audiovisuaalinen instituutti KAVI sekä Opetushallitus.

Opas kuuluu Polkuja medialukutaitoon -sarjaan, josta löydät oppaat myös varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen sekä vuosiluokille 7–9. Vastaava opassarja on myös ohjelmointiosaamiseen.

Lisätietoa ja oppaat löydät osoitteesta www.uudetlukutaidot.fi ja Polkuja medialukutaitoon -oppaan vuosiluokille 1–6 myös osoitteesta mediataitokoulu.fi/polkuja_alakoulu.pdf.

Käsillä olevaa opasta on sen tuottaneen KAVIn asiantuntijoiden lisäksi ollut kirjoittamassa useita suomalaisen mediakasvatuskentän toimijoita. Alkuopetuksen median tulkinnan ja arvioinnin ja median tuottamisen osioita ovat kirjoittaneet Kaisa Önlen ja Ilmari Lappalainen Mediakasvatuskeskus Metkasta. Vuosiluokien 3–6 median tulkinnan ja arvioinnin osioita ovat tehneet Rauna Rahja ja Suvi Tuominen Dadamediasta ja saman ikäryhmän median tuottamisen osioita ovat puolestaan laatineet Jukka Haveri Tampereen kaupungilta, Tommi Nevala Valveen elokuvakoulusta sekä mediapedagogi Ismo Kiesiläinen. Toiminta mediaympäristöissä osioita on ollut kirjoittamassa Paula Aalto Mannerheimin Lastensuojeluliitosta. Tukenaan käsikirjoittajilla on ollut alakoulun opettajia ja mediakasvatuksen asiantuntijoita, jotka ovat kommentoineet oppaan tekstejä.

Kiitokset kaikille oppaan tekemisessä mukana olleille!

2. uudistettu painos

Kuvitus: Maxim Usik

Taitto: Kiira Koivunen ja Tuomas Korolainen, Mene Creative Oy

ISBN 978-952-7475-13-3 (nid.),

Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 5/2022 (ISSN 2342-5970)

ISBN 978-952-7475-14-0 (PDF),

Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 5/2022 (ISSN 2342-5970)

Creative commons lisensoitu: CC BY 4.0.

creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.fi



KANSALLINEN AUDIOVISUAALINEN INSTITUUTTI
NATIONELLA AUDIOVISUELLA INSTITUTET
NATIONAL AUDIOVISUAL INSTITUTE



UUDET
LUKUTAI DOT

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti on mediakasvatusviranomainen, joka lain (1434/2007) mukaisesti edistää mediakasvatusta, lasten mediataitoja ja lapsille turvallista mediaympäristöä. Osallistumme aktiivisesti yhteiskunnalliseen keskusteluun mediakasvatuksesta sekä tiedotamme lapsiin ja mediaan liittyvistä asioista. Meihin voi olla aina yhteydessä mediakasvatusta ja medialukutaitoa koskeissa asioissa.

Sisällys

Tueksi medialukutaidon poluille vuosiluokille 1–6	4
---	---

Näin käytät opasta	4
--------------------------	---

Mitä ovat media ja medialukutaito?.....	5
---	---

1 Median tulkinta ja arviointi 6

Mediasisältöjen tulkinta	8
Eläydytään elokuvaan.....	9
Tarinasta elokuvan kohtaukseksi tai animaatioksi	11
Median tarkoituksia tutkimassa.....	12
Mukaansa tempaavat mediaailmiöt	13

Median vaikutusten ymmärtäminen	14
Mainosviestien vietävissä?	15
Piilomainosten bongaaajat.....	16
Kullankallit seuraajat	17

Media tietolähteenä	18
Väitteen varmistajat.....	18
Tietoa etsimässä.....	19
Tiedon lähteillä	20
Huiputusta?	20

Minä median käyttäjänä	21
Suosikit.....	21
Idoleita netissä.....	22
Mediavinkkausta	23

2 Median tuottaminen 24

Luova ilmaisu	26
Dubbausmestarit.....	26
Kerrotaan sarjakuvalla	27
Juonen punontaa.....	28

Vaikuttaminen.....	29
Unelmien koulupäivä.....	29
Vlogataan.....	30
Mielikuvien muokkaajat.....	31

Tiedon välittäminen	32
Mun juttu!.....	33
Podcast tutuksi.....	34
Toimittajat työssään	35

Minä median tuottajana.....	36
Pelimestarit.....	37
Mediamaakarin digitarina	38
Mediataiteilua	39

3 Toiminta mediaympäristöissä 40

Turvallisuus	42
Turvallista viestintää.....	42
Ikärajojen suoja	43
Turvataiturit.....	44

Vastuullisuus.....	45
Toisia huomioivaa puhelimenkäyttöä	45
Tunnetko tekijänoikeudet?.....	46
Vinkkejä vastuulliseen mediankäyttöön.....	47

Hyvinvointi.....	48
Digihumppaa ja hyvinvointia.....	48
Myönteisten mediasisältöjen tori.....	49
Mediamittari	50

Hyvä vuorovaikutus.....	51
Hyvän mielen viestejä.....	52
Likapyykkiä.....	53
Draamaa	54

Uudet lukutaidot tukena digiajan opetuksessa ja kasvatuksessa	55
---	----

Tueksi medialukutaidon poluille vuosiluokille 1–6

Opas tarjoaa sinulle käytännönläheisiä esimerkkejä ja pedagogisia malleja medialukutaidon edistämiseen vuosiluokilla 1–6.

Media on osa lasten ja nuorten kasvu- ja oppimisympäristöä. Digiajan medioituneessa yhteiskunnassa medialukutaito on jokaiselle tarpeellinen kansalaistaito. Kaikilla lapsilla on yhdenvertainen oikeus oppia tutkimaan mediaa ja kokeilemaan median tuottamista itse sekä opettelemaan turvallista toimimista median parissa.

Vuonna 2021 ensimmäisen kerran julkaistuun oppaaseen on nyt päivitetty Uudet lukutaidot -kehittämishjelmassa vuonna 2022 uudistetut hyvän osaamisen kuvaukset. Hyvän vastaanoton saaneet käytännön esimerkit ovat oppaassa ennallaan ja ne soveltuvat edelleen päivitettyjen kuvausten toteuttamiseen. Kuvaukset ja pedagogiset esimerkit pohjautuvat perusopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin (2014). Esimerkit tukevat opetussuunnitelmien mukaista opetusta ja pyrkivät samalla vastaamaan niihin osaamisen tarpeisiin, joita lapsilla on media-arjessa.

Alakouluikäiset lapset käyttävät mediaa viihteenä ja ajanvietteenä. Monet alakouluikäiset seuraavat mediasta uutisia ja maailman tapahtumia ja käyttävät mediaa tiedonlähteenä. Medialla on myös sosiaalisesti yhdistävä merkitys: samat suosikkiohjelmat, -pelit tai -tubettajat luovat kaveripiireissä yhteenkuuluvuuden tunnetta. Median parissa vietetäänkin aikaa yhdessä kavereiden kanssa. Median suositut innostavat ja inspiroivat tekemään mediasisältöjä myös itse.

Medialukutaidon opetuksella voidaan tukea oppilaan oman ilmaisun ja teknisten tuottamisen taitojen kehittymistä. Oppilaat tarvitsevat tukea myös esimerkiksi tiedonhakuun, erilaisten mediatekstien tunnistamiseen ja tiedon luotettavuuden arviointiin. Monella koulutiensä aloittavalla on jo oma puhelin ja mediavälineitä käytetään ahkerasti yhteydenpitoon. On ajankohtaista harjoitella myös viestinnän taitoja ja turvallista mediankäyttöä.

Medialukutaito lukeutuu osaksi eri oppiaineita ja läpäisee monia laaja-alaisen osaamisen alueita eritoten monilukutaitoa. Toivomme, että opas innostaa ja rohkaisee opettajia tarttumaan medialukutaidon teemoihin eri näkökulmista ja ottamaan ne osaamisen kuvausten ohella luontevaksi osaksi koulun toimintaa ja opetuksen pedagogista suunnittelua ja arviointia. Opettajan ei tarvitse osata kaikkea vaan esimerkkien parissa voi oppia yhdessä. Olennaista on ymmärtää, miksi näitä asioita opetellaan.

Näin käytät opasta

Opas tukee kehittyvää mediataittoa kolmiosaisen rakenteensa kautta; esimerkit edustavat pääalueittain median tulkintaa ja arviointia, median tuottamista ja toimintaa mediaympäristöissä. Kunkin pääalueen alta ovat löydettävissä osa-alueittain sitä koskevat hyvän osaamisen kuvaukset vuosiluokille 1–6 sekä niitä mallintavat pedagogiset esimerkit.

Kunkin pääalueen sisällä avataan tarkemmin toiminnan tavoitteita ja sisältöjä sekä sitä, miten asioita voi oppilaiden kanssa käsitellä. Jaottelu auttaa syventämään pedagogista ajattelua sekä suunnittelemaan ja arvioimaan monipuolisesti toimintaa. Käytännön työskentelyssä alueiden sisällöt linkittyvät toisiinsa ja vastaavasti esimerkit tukevat usein useamman pää- ja osa-alueen tavoitteiden toteutumista.

Oppaan esimerkit ovat yhdenlaisia polkuja ja lähestymistapoja medialukutaidon opettamiseen. Ne on tarkoitettu pedagogisiksi virikkeiksi ja aihioiksi toiminnan suunnitteluun ja toteutukseen. Esimerkkeihin voi tarttua vain joltain kulmalta tai luoda niiden ympärille laajemman pedagogisen kokonaisuuden. Esimerkeissä harjoitellaan erilaisten mediasisältöjen tutkimista ja tuottamista. Esimerkit on tarkoitettu toteutettaviksi hyödyntäen medioita, joita on paikallisesti mahdollista käyttää.

Esimerkeissä ja niiden järjestyksessä on huomioitu vuosiluokkakokonaisuuskohtaiset tavoitteet ja taitojen kehittyminen. Toiminnan vaativuus on määritelty symbolimerkillä. Helpoimpia esimerkkejä voi toteuttaa hyvin alkuopetuksessa ja haastavimmat sopivat parhaiten vuosiluokille 5–6. Esimerkkejä voi hyödyntää sellaisenaan tai soveltaa ryhmälle sopivin tavoin.

Esimerkkien teemoihin liittyviä lisämateriaaleja on koottu erilliseen materiaalipankkiin, joka löytyy osoitteesta www.mediataitokoulu.fi/mediapolku.

Toivotamme tämän oppaan parissa yhdessä tekemisen iloa, rohkaisevia kokeiluja ja innostavia polkuja medialukutaitoon!

Esimerkkien soveltuvuus

 = vuosiluokille 1–6

  = vuosiluokille 3–6

   = vuosiluokille 5–6



Mitä ovat media ja medialukutaito?

Yleisnimitys ”media” kattaa monia asioita. Mediavälineitä ovat sekä perinteiset joukkotiedotusvälineet, kuten sanomalehdet, televisio ja radio että uudet digitaaliset välineet, kuten läppärit, tablettitietokoneet ja älypuhelimet. Kaikki viestit, joita mediavälineillä tuotetaan, käytetään ja välitetään ovat mediasisältöjä. Niitä voivat olla esimerkiksi tekstiviestit, elokuvat, valokuvat, pelit ja uutiset. Median toimialalla taas tarkoitetaan organisaatioita, instituutioita tai tahoja, jotka tuottavat ja välittävät mediasisältöjä, esimerkiksi uutistointituksia tai lehtikustantamoja. Media muodostaa myös ympäristöjä, joissa ihmiset voivat toimia, kuten sosiaalisen median palvelut.

Medialukutaidolla tarkoitetaan taitoa käyttää, lukea, ymmärtää, tulkita, ja arvioida kriittisesti erilaisia mediasisältöjä. Medialukutaito käsittää myös taidon tuottaa mediasisältöjä itse erilaisiin tarkoituksiin ja viestiä median kautta. Medialukutaitoa on niin ikään taito käyttää mediavälineitä ja toimia turvallisesti ja vastuullisesti median parissa.



Median tulkin ja arviointi



Alakouluikäiset ovat usein innokkaita, uteliaita ja jo tottuneitakin median kuluttajia. Lasten mediamaailma koostuu paljolti viihteellisestä, elämyksellisestä mediasta: peleistä, videoista, ohjelmista, internetin sisällöistä, sarjakuvista ja kirjoista. Usean alakoululaisen käytössä on oma älypuhelin, ja se tuo monenlaiset mediasisällöt lapsen ulottuville. Mediasta etsitään myös tietoa. Kuluttaessaan mediaa lapset tarvitsevat taitoja ja ohjausta median sisältöjen ymmärtämiseen ja arvioivaankin tarkasteluun.

Medialukutaidon opetuksella vastataan lasten mediankäytöstä nouseviin osaamisen tarpeisiin. Osion esimerkit tukevat alakouluikäisen median ymmärtämisen, tulkinnan ja arvioinnin taitojen kehittymistä. Oppilaiden kanssa tutkitaan ja tunnistetaan erilaisia mediasisältöjä. Median välittämiä tarinoita koetaan yhdessä, niihin eläydytään ja niitä opetellaan ymmärtämään ja tulkitsemaan. Mielikuvitusta ruokkivien tarinoiden parissa harjaannutaan kuvien, tekstien, liikkuvan kuvan ja äänimaailman tarkastelussa. Tulkinnan ja tarkastelun taidot tuovat syvyyttä mediaelämyksiin ja auttavat ymmärtämään, miten mediasisällöt tehdään.

Alakoulussa tutustutaan myös median tietoa välittäviin sisältöihin, kuten journalistisiin teksteihin. Esimerkkien parissa oppilaiden arviointikyky kehittyy, kun tutkitaan mediaa tietolähteenä ja tarkastellaan ja vertaillaan mediatekstejä, joilla on erilaisia viestinnällisiä päämääriä. Tärkeä taito on opetella tunnistamaan mediasisältöjen erilaisia tarkoituksia ja erottamaan, mikä sisällöissä on totta ja mikä tarua.

Lapsen kuluttaessa ja tutkiessa mediasisältöjä kehittyy myös lapsen oma mediamaaku. Oppilaan mediasuhteen rakentumista voi tukea tarjoamalla monipuolisia välineitä oman mediankäytön tarkasteluun.

Lähtökohtana medialukutaidon opettamisessa ovat oppilaiden omat kiinnostuksen kohteet, havainnot, pohdinnat ja kysymykset. Median tulkintaa ja arviointia opitaan myös oman tuottamisen kautta oppilaiden ikäkaudelle luontaisin tavoin, kuten leikin ja erilaisin ilmaisun keinoin. Esimerkkien avulla median tutkiminen nivoutuu luontevaksi osaksi eri aineiden opetusta ja käsiteltäviä teemoja.

Mediasisältöjen tulkinta

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 1–2

Oppilas tuntee median käsitteen ja osaa nimetä joitain kuvaa, liikkuvaa kuvaa ja ääntä sekä näiden yhdistelmiä sisältäviä mediasisältöjä, kuten digitaalinen peli tai video.

Oppilas harjoittelee lukemaan mediasisältöjä, joissa on kirjoitettua tekstiä. Oppilas tutustuu esimerkiksi sarjakuvaan.

Oppilas ymmärtää faktan ja fiktion eron ja jaottelee mediasisältöjä ohjatusti todennukaisiin ja kuvitteellisiin sekä antaa niistä jonkin esimerkin. Oppilas ymmärtää, että mediasisällöillä on tekijä.

Oppilas ymmärtää, että mediasisällöillä on erilaisia käyttötarkoituksia, kuten tietoa välittävä tai viihdyttävä tarkoitus. Oppilas osaa antaa sisällöistä jonkin esimerkin.

Oppilas harjoittelee ymmärtämään ja tulkitsemaan kuvaa ja ääniympäristöä. Oppilas tekee huomioita havainnoistaan ja kokemuksistaan.

Oppilas osaa kuvailla mediasisällön tapahtumia ja hahmoja tai siinä esitettyjä asioita oman ilmaisun keinoin.



- Lisätietoa elokuvien käsittelystä ja elokuvia katsottavaksi löytyy Elokuvalpolulta:
elokuvalpolku.kavi.fi/alapolku.

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 3–6

Oppilas laajentaa kokemustaan erilaisista mediasisällöistä. Oppilas tuntee mediasisältöihin liittyvää peruskäsitteistöä.

Oppilas tietää, mikä sosiaalinen media on, ja ymmärtää sen toimintaperiaatteita.

Oppilas tarkastelee ohjatusti ajankohtaisia ikäkautta koskettavia mediailmiöitä ja keskustelee havainnoistaan.

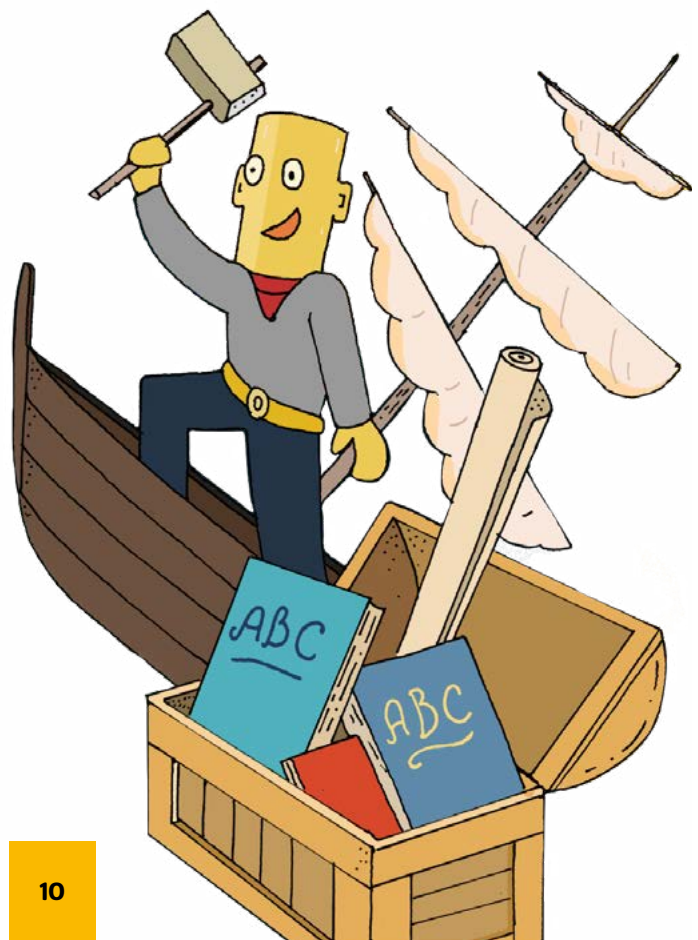
Oppilas osaa nimetä joitakin mediasisältöjä, jotka edustavat fiktiota, faktaa ja mielipidettä, ja käyttää jaottelua apuna sisältöjen ymmärtämisessä ja tulkinnassa.

Oppilas tietää, että mediasisällöillä on erilaisia tarkoituksia, kuten viihdyttävä, vaikuttava, kaupallinen ja tietoa välittävä tarkoitus. Oppilas osaa antaa näistä joitain esimerkkejä.

Oppilas harjaantuu kuvien ja äänimaailman tarkastelussa. Oppilas osaa esimerkiksi tutkia kuvakulmia ja rajauksia tai pohtia musiikin käyttötarkoitusta esitysyhteisössään.

Oppilas harjaantuu mediasisältöjen ymmärtämisessä ja tulkinnassa. Oppilas osaa kertoa mediasisällössä esitetyistä asioista ja näkökulmista tai kuvailla juonta ja hahmojen erilaisia rooleja.

Oppilas pohtii, mikä mediasisällön kohderyhmä on ja mikä on sisällön tarkoitus.





Tarinasta elokuvan kohtaukseksi tai animaatioksi

Medialukutaitoon kuuluvat erilaisten mediasisältöjen ilmaisukeinojen tunteminen. Niin elokuva kuin satu, sarjakuva tai kirja kertovat tarinan. Joidenkin elokuvien käsikirjoitus perustuukin kirjaan. Kirjan tapahtumat, paikat, hahmot, tunteet ja tunnelmat heräävät tekstistä eloon lukijan kuvittelemina. Elokuvasa tai animaatioissa ne kerrotaan kuvan ja äänen keinoin. Tutkitaan oppilaiden kanssa audiovisuaalisia ilmaisukeinoja oman tuottamisen kautta.

- Kootkaa esimerkkejä tutuista kirjoista ja elokuvista, jotka kertovat saman tarinan. Mitä samantyyppistä kirjassa ja elokuvassa on, entä miltä osin ne eroavat toisistaan? Vertailkaa esimerkiksi hahmoja ja tapahtumia. Kummasta piditte enemmän, kirjasta vai elokuvasta, ja miksi?
- Tutkikaa elokuvan tapaa kertoa asioita. Kuvatkaa lyhyt kohtaus sadun tai kirjan valitusta tiiviistä katkelmasta, sarjakuvan muutamasta kuvasta tai digitaalisesta pelistä. Tehkää käsikirjoitus ja näytelkää kohtaus. Tehkää taustalle äänimaisema. Elokuvan kohtauksen sijaan kuva- ja ääni-ilmaisua voi tutkia vaikkapa muovailuvahahahmoilla tehdyn stop motion -animaation avulla.
- Katsokaa toistenne teokset ja vertailkaa lopputulosta alkuperäiseen tekstiin ja käsikirjoitukseen. Mitä huomaatte muuttuneen tapahtumissa tai vuorosanoissa? Entä ovatko hahmot tunnistettavia ja miltä osin? Keskustelkaa, millaisia muutoksia teitte alkuperäiseen tekstiin ja miksi. Minkä pyritte säilyttämään ennallaan? Entä millaisia haasteita kohtasitte tekstin muuntamisessa elokuvaksi?



Median tarkoitusperiä tutkimassa

Eri mediasisällöillä on erilaisia viestinnällisiä päämääriä: osa pyrkii tarjoamaan elämyksiä ja viihdyttämään, osa taas välittää tietoa tai ohjeita. Jotkut mediasisällöt ilmaisevat mielipiteen ja pyrkivät suostuttelemaan tai vaikuttamaan yleisöön.

Mediasisällön päämäärän ja tarkoituksen ymmärtäminen vaikuttaa siihen, miten sisältöä luetaan ja tulkitaan ja miten sitä käytetään. Fiktiivistä elokuvaa ei voi pitää ensi sijassa tietolähteenä eikä piilomainontaa sisältävän tube-videon tarkoitus ole vain viihdyttää. Harjoitellaan tunnistamaan mediasisältöjen erilaisia tarkoitusperiä.

- Keskustelkaa ja kirjatkaa ylös, millaisia mediasisältöjä oppilaat ovat käyttäneet viime aikoina. Ryhmitelkää esimerkkejä viihteellisiin, tietoa välittäviin, ohjaaviin ja vaikuttamaan ja suostuttelemaan pyrkiviin sisältöihin. Täydentäkää esimerkkejä niin, että saadaan mahdollisimman kattava esitys mediasisällöistä, joilla on erilaisia päämääriä. Entä mitkä sisällöistä edustavat faktaa, mitkä fiktiota tai mielipidettä?
- Tutkikaa audiovisuaalisia sisältöjä, joilla on erilaisia käyttötarkoituksia, esimerkiksi Elokuvalopolun mainoselokuvaa (elokuvalopolku.kavi.fi) ja uutisia. Alakouluikäiset kuluttavat paljon erilaisia videoita. Mistä eri videoiden tarkoitus ja päämäärä ovat pääteltävissä?
- Tehkää omat lyhyet videot, joilla on selkeä viesti ja tavoite. Tarkastelkaa videoita yhdessä.





Mukaansa tempaavat mediailmiöt

Alakouluikäiset törmäävät käyttämiensä medioiden parissa erilaisiin, vaihtuviin mediailmiöihin. Kyse voi olla vaikkapa lasten ja nuorten keskuudessa leviävästä trendistä tai mediahaasteesta, uudesta sovelluksesta tai palvelusta, suosituksi nousseesta pelistä, tai jaetusta uutisesta, kuvasta tai videosta. Ilmiöt voivat herättää keskustelua ja kysymyksiä niin lapsilla kuin kodeissa. Ilmiöitä yhdessä käsittelemällä oppilaille annetaan välineitä erilaisten mediasisältöjen tarkasteluun ja oman arviointikykyänsä kehittämiseen.

Ilmiöihin voidaan tutustua ja tutkia niitä yhdessä. Opettajankaan ei tarvitse tietää kaikkea vaan opettaja voi omalla esimerkillään rohkaista oppilaita tutkimaan mediaa uteliaasti mutta kriittisesti. Oppilaiden omille aloitteille ja kysymyksille annetaan tilaa ja heidän ajatuksiaan kuullaan. Oppilaiden kokemuksia kunnioitetaan ja ohjataan samalla kysymään, kyseenalaistamaan ja vahvistamaan näin omaa arviointikykyä sekä tekemään valintoja median parissa.

- Tarkastelkaa oppilaiden kanssa jotakin tuoretta mediakulttuurin ilmiötä tai sisältöä, joka saa lasten ja nuorten huomion. Missä mediassa ilmiö tai sisältö esiintyy? Pohtikaa, miksi se koetaan kiinnostavana.
- Tarkastelkaa, kenelle sisältö on suunnattu ja mikä sen tarkoitus on: välittykö tietoa, tarina vai pyrkiikö sisältö vaikuttamaan? Voivatko lapset ja nuoret itse osallistua, esimerkiksi oman tuottamisen kautta? Verratkaa ilmiötä tai sisältöä muihin tuntemiinne mediasisältöihin.
- Millaisia myönteisiä tai kielteisiä kokemuksia ilmiön parissa on syntynyt? Onko ilmiössä jotakin, mikä herättää kysymyksiä tai arveluttaa?





Mainosviestien vietävissä?

Osa median sisällöistä pyrkii vaikuttamaan katsojaan ja kuulijaa. Esimerkiksi mainosten tavoitteena on saada yleisö ostamaan mainostettu tuote. Opetellaan tunnistamaan mainoksia ja tutkitaan keinoja, joilla mainokset vaikuttavat.

- Keskustelkaa yhdessä, missä oppilaat ovat nähneet tai kuulleet mainoksia. Millaisia erilaisia mainoksia on olemassa? Tutkikaa mainoksia. Mitä asioita niissä mainostetaan? Mistä asioista mainos koostuu?
- Valitkaa esimerkiksi lehdestä mainos, joka on saanut ostamaan tai haluamaan mainostettavan tuotteen. Esitelmää mainos muille ja kertokaa, mistä pidätte mainoksessa.
- Tutkikaa yhdessä mainoskuvia ja niiden kuvallisen vaikuttamisen keinoja. Millaisia värejä on käytetty? Millaisia merkkejä tunnistatte? Millaisia kirjaimet ovat ja onko tekstiä paljon vai vähän? Toistuuko jokin teksti? Millä keinoilla mainos pyrkii herättämään huomion, suostuttelemaan tai jäämään mieleen? Onko mainos hauska?
- Tehkää omia mainoksia asioista, joita haluaisitte suositella toisillenne, esimerkiksi kivasta harrastuksesta tai suosikkimediasta, jota toivoisitte toistenkin kokeilevan. Mainoksen voi tehdä kuvana, äänimainoksena tai videona. Jutelkaa myös, milloin on tarpeen ostaa uusia asioita ja millaisia seurauksia kuluttamisesta on esimerkiksi ympäristölle.



Eri medioihin tehdyt mainokset käyttävät kaikki omanlaisiaan vaikuttamisen keinoja. Radiomainos perustuu puheeseen ja äänimaailmaan. Mainoskuvat ja -elokuvat hyödyntävät visuaalisia keinoja: värit, merkit, muodot, tekstin koko ja muotoilu, asioiden sommittelu ja kuviin valitut aiheet sekä kerrottu tarina muodostavat yhdessä sisällön, joka pyrkii herättämään katsojan mielenkiinnon.

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 3–6

Oppilas osaa antaa joitain esimerkkejä mediasisältöjen vaikutuksesta omaan toimintaansa, tietoihinsa, mielipiteisiinsä ja mielikuviansa. Oppilas tarkastelee vaikutuksia kriittisesti.

Oppilas tarkastelee ohjatusti, millaisia mielikuvia mediasisällöt, esimerkiksi mainokset tai median kuvat, välittävät, ja millä keinoin vaikutelma luodaan. Oppilas osaa antaa esimerkin.

Oppilas tuntee ja osaa nimetä joitain ajatuksia ilmaisevia, kantaa ottavia ja vaikuttamaan pyrkiviä mediasisältöjä, kuten mielipidekirjoitus, arvostelu, vlogi tai meemi.

Oppilas tunnistaa ja kuvailee joitain mediasisältöjen kantaa ottavia ja vaikuttamaan pyrkiviä piirteitä, kuten mainoksissa toisto tai huumorin käyttö.

Oppilas tietää mediatoimialan tehtäviä yhteiskunnassa. Oppilas havainnoi median toimintaa esimerkiksi seuraamalla uutisia.



Piilomainosten bongajaajat

Alakouluikäiset kuluttavat paljon kaupallista mediaa. Mainokset pyrkivät suostuttelemaan yleisöä ja vaikuttamaan myös lapsiin. Tuotesijoittelu on eräs mainonnan tapa, joka on tärkeä tunnistaa, jotta sen vaikuttamispyrkimykset voi tiedostaa.

- Tutkikaa tuotesijoittelua. Mitä tuotesijoittelu on? Miten se eroaa mainoksista? Miten tuotesijoittelusta ilmoitetaan?
- Muistella viimeksi katsomaanne tv-ohjelmaa, elokuvaa tai videota. Mitä tuotemerkkejä siinä näkyi ja missä yhteydessä? Seuratkaa tuotesijoittelua jossakin elokuvassa, videossa tai tv-sarjan jaksossa. Mitä tuotteita tuotesijoittelun avulla mainostetaan? Millaisilla keinoilla yleisö koitetaan saada ostamaan tuote?
- Tehkää itse viihteellinen video, johon sisällytätte tuotesijoittelua.



Tuotesijoittelulla tarkoitetaan sellaista mainontaa, jossa sponsorin tuotteet tai logot on sijoitettu muun mediasisällön sekaan. Esimerkiksi tv-sarjassa on näkyvästi esillä mainostajan virvoitusjuomia tai pelihahmoilla on tietyn merkiset vaatteet. Tuotesijoittelusta pitää ilmoittaa symbolilla ohjelman alussa ja mainoskatkojen jälkeen.



Kullankallit seuraajat

Median sisällöillä on aina päämääriä ja se, millaisia sisältöjä julkaistaan, on valintojen tulosta. Valinnoilla voidaan pyrkiä esimerkiksi saavuttamaan mahdollisimman suuren yleisön huomio. Oppilaiden on hyvä ymmärtää tekijöitä, jotka vaikuttavat mediasisältöjen taustalla sekä oma roolinsa median seuraajina ja kuluttajina. Osa lasten ja nuorten kuluttamista mediasisällöistä pyrkii paitsi viihdyttämään myös vaikuttamaan yleisöönsä. Tutkitaan tubettamista mediailmionä ja -vaikuttamisena.

Moni tubettaja alkaa tehdä YouTube-videoita harrastuksena tai hauskanpitona. Pitkäjänteisestä videoiden tekemisestä voi kehittyä ammatti.

- Pohtikaa, mistä aiheista tubettajat yleensä tekevät videoita ja mikä on tube-videoiden tarkoitus.

Oman kanavan ylläpito vaatii usein paljon työtä, osaamista ja aikaa. Tubettaminen voi aiheuttaa myös paineita. Tubettaja voi pohtia esimerkiksi seuraajamäärien kasvua ja miten pitää sisältö kiinnostavana. Osalle on tärkeää kerätä mahdollisimman paljon katsojia. Isot seuraajamäärät voivat tuoda mainostulojen lisäksi sponsorisopimuksia tai kaupallista yhteistyötä.

- Keskustelkaa, millaisia videoita katsotte mielellänne itse. Pohtikaa, millaiset videot keräävät paljon katselukertoja. Mitä aiheita suosittu videot käsittelevät? Entä miksi arvelette tubettajien valinneen juuri kyseisiä aiheita videoilleen? Millaisia seuraajia tai kohderyhmiä tubettajilla on? Miten tubettajat pyrkivät saamaan lisää katsojia?
- Seuraajien tai rahan saaminen ei ole kaikille videoiden tekijöille tärkeää. Mitkä muut asiat innostavat tubettajia sisällön tekoon? Pohtikaa, mistä aiheista tekisitte itse videoita, jos tubettaisitte, ja miksi.

Tubettajista voi puhua myös mediavaikuttajina. Tubettajat voivat nostaa videoissa esille erilaisia asioita ja mielipiteitä, ja sitä kautta ne saavat huomiota. Tyyleistä, tuotteista ja ajanviettotavoista voi tulla suosittuja ja tavoiteltuja.

- Millaisista ideoista tai asioista olette innostuneet tubettajien videoista? Entä jostain muusta mediasta?



Media tietolähteenä

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 1–2

Oppilas osaa ohjatusti etsiä tietoa joistain digitaalisista mediasisällöistä käyttämällä hakukonetta ja hakusanoja.

Oppilas osaa käyttää mediaa välineenä ympäristöä ja asioita tutkiessaan.

Oppilas ymmärtää tietopohjaisten ja kuvitteellisten mediasisältöjen erilaisen luonteen tietolähteenä. Oppilas ymmärtää, että kaikki mediasta löytyvä tieto ei ole käyttökelpoista tai luotettavaa.

Oppilas tutustuu tietoa välittäviin mediasisältöihin, kuten uutiset.



Väitteen varmistajat

Media välittää tietoa, mutta myös tarinoita ja mielipiteitä. Alkuopetuksessa opetellaan faktan ja fiktion eroa ja etsitään yhdessä tietoa luotettavista lähteistä.

- Keskustelkaa, mistä löydätte yleensä tietoa. Keneltä kysytte asioista tai mistä etsitte tietoa askaruttaviin kysymyksiin?
- Tutkikaa, onko tieto totta ja miten sen voi varmistaa. Laatikaa väitteitä esimerkiksi harrastuksista tai oppitunneilla käsiteltävistä aiheista. Tehkää osasta väittämiä tosia ja osasta epätosia. Esittäkää väittämät toisillenne. Mitkä väitteistä ovat totta ja miten väitteen paikkansapitävyyden voi tarkistaa? Etsikää tietoa käyttämällä hakukonetta ja esimerkiksi oppi- ja tietokirjoista. Esittäkää väitteelle vahvistus tai todetkaa väite vääräksi. Osoittautuiko jokin väittämistä mielipiteeksi?
- Mistä ja miten oikea tieto löytyi? Mistä tietää, että tietolähteeseen voi luottaa?



Oppi- ja tietokirjoissa julkaistava tieto tarkistetaan ennen julkaisua, myös sanomalehtiä tai uutislähetystä voi pitää luotettavina tietolähteinä. Luotettavuutta vahvistaa saman tiedon löytyminen useammasta lähteestä. Joskus oikean tiedon sekaan eksyy virheitä tai tieto voi olla vanhentunut. Luotettavat tahot korjaavat virheen julkaisemalla oikean tiedon.

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 3–6

Oppilas osaa etsiä tietoa erilaisista digitaalisista mediasisällöistä, kuten verkkosivut, digitaaliset lehdet tai radio- ja tv-uutiset. Oppilas osaa käyttää hakusanoja tiedon hankinnassa.

Oppilas osaa käyttää mediaa välineenä uusien asioiden opettelussa.

Oppilas harjoittelee lukemaan ja tulkitsemaan kuvaajia, taulukoita ja diagrammeja ja hyödyntää osaamistaan mediasisältöjä, kuten uutisia, tarkastellessaan.

Oppilas arvioi ohjatusti erilaisten mediasisältöjen käyttökelpoisuutta ja luotettavuutta tietolähteenä. Oppilas vertailee ohjatusti eri lähteiden tietoa.

Oppilas harjoittelee lähdekriittisyyttä. Oppilas tarkistaa ohjatusti jonkin teksti- tai kuvalähteen ja kiinnittää huomiota tekijään ja julkaisuyhteyteen. Oppilas osaa esittää jonkin perustelun mediasisällön luotettavuuden puolesta tai sitä vastaan.

Oppilas tietää eron journalististen ja sosiaalisen median sisältöjen tuottamisen tavassa ja ymmärtää niiden eroa tietolähteenä.

Oppilas tutustuu journalistisiin sisältöihin, kuten lehtiteksteihin ja tv-uutisiin.

Oppilas tietää valheelliseen ja harhaanjohtavaan tietoon liittyviä ilmiöitä mediassa, kuten dis- ja misinformaatio, deepfake ja valeuutiset.



Tietoa etsimässä

Viihteellisten sisältöjen ohella media on alakoululaisille myös tietolähde. Tietoa voi etsiä erilaisista medioista, niin lehdistä, tietokirjoista kuin verkkosivuilta. Harjoitellaan yhdessä etsimään tietoa erilaisista lähteistä ja vertaillaan tiedonhaun tapoja ja löytynyttä tietoa.

- Kuvitelkaa tilanne, että olette hankkimassa lemmikkiä tai aloittamassa uutta harrastusta. Mistä ja miten etsitte tietoa?
- Päätäkää, mistä kiinnostavasta, itsellenne uudesta asiasta ryhdytte etsimään tietoa. Miettikää yhdessä, mitä tietoa tarvitaan. Mistä eri tietolähteistä tietoa voisi etsiä? Voisivatko lähteitä olla esimerkiksi kaverit, kotiväki, opettaja tai ihmiset, joilla on asiasta omia kokemuksia tai asiantuntemusta? Käyvätkö lähteiksi aiheesta kertovat verkkosivut ja blogit, tietokirjat, dokumenttielokuvat, videot tai keskustelupalstat? Entä elokuvat tai lasten- ja nuortenkirjat?
- Valitkaa tietolähteet, joita koulussanne on mahdollista käyttää. Sopikaa pareille tai ryhmille eri lähteet, joista tietoa etsitään. Päätäkää, mitä yksityiskohtaisia tietoja etsitte. Hakekaa tietoa eri tavoin ja eri lähteistä. Kokeilkaa hakukoneen ja erilaisten aiheeseen sopivien hakusanojen käyttöä.
- Kootkaa aiheesta löytämänne tieto mediaesitykseksi. Muistakaa merkitä lähteet. Käykää yhdessä läpi löytämänne tietoa. Löytyikö tietoa helposti? Mistä lähteestä saitte tiedon, jota tarvitsitte? Millaisten hakusanojen avulla tietoa löytyi? Kootkaa oivalluksenne yhteiseksi tiedonhaun vinkkilistaksi.



Tiedon lähteillä

Median kautta välittyy niin luotettavaa kuin epäluotettavaa tietoa. Toisinaan tieto on ristiriitaista ja asioihin voi olla monenlaisia näkökulmia tai tieto voi olla vanhentunutta. Joskus tieto sekoittuu mielipiteisiin tai mainoksiin. Journalistisiin sisältöihin voi vahingossa päätyä väärää tietoa, joka korjataan.

Mediasisältöihin tietolähteenä on hyvä opetella suhtautumaan terveellä kriittisyydellä. Oppilaiden kanssa opetellaan mediasisällön luotettavuuden arviointia vertailemalla löytynyttä tietoa ja lähteitä. Samalla harjoitellaan tunnistamaan eri tekstilajeja ja tutkitaan niiden soveltuvuutta tietolähteenä.

- Etsikää tietoa valitsemastanne aiheesta eri lähteistä, teksteistä, videoista ja kuvista.
- Käykää vertaillen läpi löytämäanne tietoa. Mitä yhtäläisyyksiä ja eroja huomasitte? Löytyikö samasta asiasta erilaista tai ristiriitaista tietoa? Miltä osin eri lähteistä löydetty tieto poikkesi? Mistä se voi johtua?
- Mikä tietolähteistä tuntui vakuuttavimmalta? Mihin löytämäanne tieto perustuu ja kuka on tiedon takana? Keskustelkaa, mikä tekee tiedosta luotettavaa tai epäluotettavaa.
- Pohtikaa, mitä tietolähteitä eri tilanteissa kannattaa käyttää. Onko esimerkiksi tilanteita, jolloin keskustelupalstojen kokemuseräistä tietoa voisi käyttää? Milloin olisi parempi tukeutua tutkituun tietoon?



Huiputusta?

Joskus mediassa leviää myös tahallisesti vääristeltyä tietoa. Tekstin ohella kuvilla tai videoilla voidaan johtaa tarkoituksellisesti harhaan tai kertoa muunneltua tai paranneltua totuutta. Tutustutaan oppilaiden kanssa tiedon välittymisen kannalta haitallisiin ilmiöihin ja opetellaan tarpeellista kriittisyyttä mediassa leviävää tietoa kohtaan.

- Tutustukaa valeutiseen. Mikä valeutinen on? Miksi valeutisia tehdään ja kuka niitä tekee?
- Tutkikaa kuvien tai videoiden manipulointia oman tuottamisen kautta. Muokatkaa kuvaa tai lavastakaa videon tilanne käyttämällä esimerkiksi vihreän kankaan tekniikkaa. Erottaako muokatun kuvan tai videon epäaidoksi? Keskustelkaa, onko olemassa tilanteita, jolloin esimerkiksi kuvien muokkaaminen on harmitonta tai jopa tarkoituksenmukaista. Opetelkaa tarkistamaan myös kuvälähteitä käyttämällä esimerkiksi käänteistä kuvahakua.



Tahattomasti levitettyä väärää tietoa kutsutaan misinformaatioksi. Disinformaatio on tarkoituksellisesti levitettyä vääristeltyä, valheellista tai harhaanjohtavaa tietoa. Valeutinen on esimerkki disinformaatiosta. Valemediat ovat julkaisuja, jotka levittävät tahallisesti väärää tietoa. Myös kuvilla ja videoilla voi vääristellä totuutta. Deepfake on videoväärennös, joka yhdistää tekoälyn avulla kuvaa, elävää kuvaa ja ääntä vääristellyksi kokonaisuudeksi.

Minä median käyttäjänä

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 1–2

Oppilas osaa kertoa itseään kiinnostavista mediasisällöistä ja tilanteista, joissa käyttää mediaa eri tavoin.

Oppilas ymmärtää, että on erilaisia mediamakuja ja tapoja käyttää mediaa.



Suosikit

Alakouluikäisen mediasuhteen rakentumista tuetaan tarkastelemalla, millaisia medioita oppilaat käyttävät, millaisia kokemuksia niihin liittyy ja mitkä niistä ovat erityisen mieleisiä. Oman ja toisten mediankäytön ja mediakokemusten arvostava tarkastelu tukee oppilaita yksilöllisiin valintoihin median parissa ja kannustaa toisaalta tutustumaan itselle uusiin medioihin.

Luodaan turvallinen ilmapiiri, jossa jokainen uskaltaa tuoda esille omia mediakokemuksiaan. Harjoitellaan kuuntelemaan toisten kokemuksia ja kunnioittamaan erilaisia mediamakuja.

- Kertokaa suosikkimedioistanne käyttämällä apuna esimerkiksi itse piirtämiänne kuvia ja logoja tai eri mediasisältöihin liittyviä esineitä. Kerätkää kuvia suosikkimedioistanne ryhmässä tai koko luokan kesken kollaasiksi. Kuvia voi ryhmitellä sisältöjen mukaan tai kokoamalla keskelle yhteiset suosikit. Esineistä voi koota näyttelyn.
- Tutkikaa kollaasia. Harjoitelkaa keskustelemaan suosikeistanne. Miten toisen mielipiteiden kunnioitusta ja arvostusta voi osoittaa sanoilla, entä ilmeillä? Rohkaisemalla toisia kertomaan suosikeistaan voitte saada vinkkejä uusiin mediakokemuksiin!
- Tutut mediat voi koota myös yhteiseen taulukkoon ja piirtää hymynaaman esimerkkien kohdalle ilmaisemaan omaa suhdetta niihin.

Kun turvallinen ympäristö omien kokemusten jakamiselle on luotu, leikki ja pelillisuus ovat hyviä tapoja tarkastella mediasuosikkeja.

- Näytelkää median suosikkiahmoja vaikkapa yhdessä parin kanssa ja arvuutelkaa toisilta, mistä hahmoista, ohjelmasta tai elokuvasta on kysymys.

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 3–6

Oppilas kokeilee monipuolisesti erilaisia mediasisältöjä, nimeää niistä itseään kiinnostavia ja kuvaa, miksi on kiinnostunut niistä.

Oppilas kuvaa omia mediankäyttötottumuksiaan ja pohtii median merkitystä omassa elämässään esimerkiksi mediapäiväkirjan avulla.

Oppilas ymmärtää, että oma mediamaku muuttuu ja että siihen vaikuttavat monet tahot, kuten kaverit, media ja vanhemmat. Oppilas tietää, että voi omilla valinnoillaan vaikuttaa omaan mediankäyttöön.

Oppilas osaa keskustella kunnioittavasti toisten erilaisista mediankäyttötottumuksista ja mieltymyksistä.



Idoleita netissä

Omien mediasuosikkien tarkasteleminen tukee alakoululaisen mediasuhteen rakentumista. Tarkastelu auttaa ymmärtämään, millaisia merkityksiä medialla on itselle ja toisille ja miksi jotkin sisällöt ovat erityisen tärkeitä. Kerrotaan omista kiinnostuksen kohteista mediassa ja jaetaan kokemuksia mediatuotosten avulla.

Alakouluikäiselle tubettajat, somevaikuttajat ja pelistriimajat voivat olla tärkeitä esikuvia. He ovat eräänlaisia isosiskoja tai -veljiä netissä, joilta omaksutaan mielipiteitä ja tietoa. Myös moni lasten ihailema urheilija, artisti tai näyttelijä on esillä netissä ja mediassa. Kuka on oma suosikkisi, jonka tekemisiä netissä seuraat ja jonka kanavilla tykkäät viettää aikaa?

- Tee omasta idolistasi fanikortti, juliste, videovinkkaus tai tietoisuus digitaalisin tai perinteisin menetelmin. Kokoa siihen asioita, joita tiedät tai saat suosikistasi selville. Fanikorttiin voi piirtää tai liittää idolin kuvan, jota on lupa käyttää.

- » Minkä ikäinen ja minkämaalainen hän on?
- » Millaisia sisältöjä tai videoita hän tekee? Mille alustoille?
- » Millaisia aiheita hän käsittelee?
- » Mitä muuta hän harrastaa, opiskelee tai tekee työkseen?
- » Kuinka pitkään olet seurannut häntä?
- » Mitä kautta kiinnostuit juuri kyseisestä henkilöstä?
- » Miksi juuri hänen sisältöjään on hauska tai kiinnostava katsella?
- » Mitä olet oppinut omalta suosikiltasi?

Kavereilla voi olla erilaisia suosikkeja. Jokaisen esitykseen tulee suhtautua kunnioittavasti. On tärkeää osata keskustella erilaisista suosikeista arvostelematta ja rakentavasti.



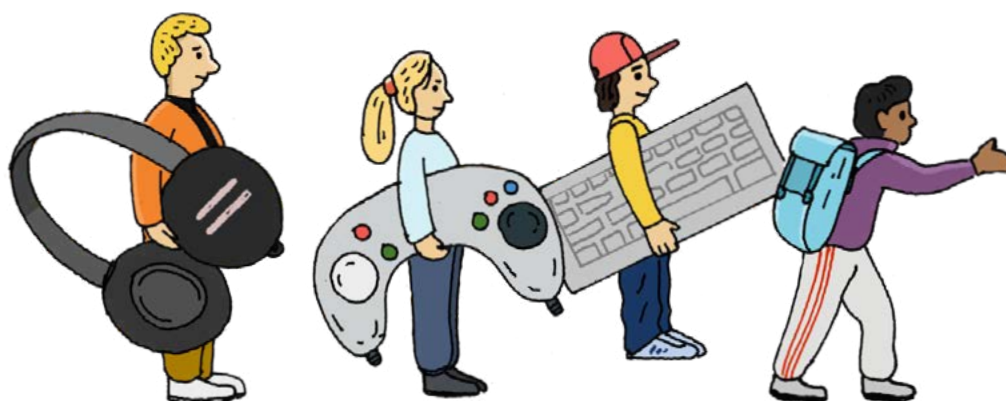
Mediavinkkausta

Lapsen kasvaessa mediankäyttö on jo itsenäisempää ja omassa mediankäytössä on opeteltava tekemään itselle sopivia valintoja. Vertaisten mediavinkkien avulla omia kokemuksia median parissa taas on mahdollista laajentaa. Suositellaan ja vinkataan omia mediasuosikkeja toisille median avulla.

- Tehkää mediasuosikista traileri. Se voi koostua muutamasta kuvasta ja lyhyistä teksteistä. Trailerin voi tehdä soveltuvalla editointiohjelmalla tai yksinkertaisemmin diaesityksenä. Traileri mainostaa mediasisältöä kertomalla siitä jotakin ja herättämällä kiinnostuksen, mutta paljastamatta kaikkea. Kirjatkaa kuvien yhteyteen lyhyillä teksteillä, miksi mediasisältö on kiinnostava.
- Laatikaa mediasuosikista vinkkausvideo tai podcast-tyyppinen äänite. Esitelkää suosikkinne lyhyesti ja kertokaa, miksi pidätte juuri kyseisestä mediasisällöstä. Voitte myös kertoa, millaisissa tilanteissa käytätte tätä mediaa ja kenen kanssa. Mitä olette oppineet mediasisällön parissa?
- Esitelkää suosikit toisillenne. Muistetaan kuunnella ja keskustella kunnioittavasti erilaisista mediasuosikeista. Vinkatessa kunnioitetaan ikärajoja. Kokeilkaa toisten suosituksia ja jutelkaa kokemuksista.

Mediankäyttö muuttuu iän ja medialaitteissa ja -kulttuurissa tapahtuvien muutosten myötä.

- Haastatelkaa kotiväkeä heidän mediankäytöstään ja sen muutoksista elämän aikana. Millaisia medialaitteita ja -sisältöjä he ovat käyttäneet lapsina, nuorina ja aikuisina? Millaisiin tarkoituksiin mediaa on käytetty? Mitkä ovat olleet heidän mediasuosikkejaan? Toteuttakaa haastattelut podcasteina.



2

Median tuottaminen



Alakouluikäisen lapsen ajankäyttö median parissa koostuu pitkälti median kuluttamisesta. Lapset seuraavat vaikuttajia, tubettajia ja pelien striimaajia. Suosikit mediassa innostavat myös omaan luovaan tekemiseen. Medialukutaidon opetus tarjoaa välineitä median tuottamisen taitoihin. Alakoulussa harjoitellaan omaa luovaa medialilmaisua ja tarinankerrontaa, tiedon välittämistä median keinoin ja median käyttämistä omien ajatusten ilmaisemiseen ja vaikuttamiseen. Oma median tuottamista opetellaan hahmottamaan myös osana omaa mediasuhdetta. Esimerkit kytkevät median tuottamisen luontevasti eri oppiaineisiin ja aiheiden käsittelyyn.

Median tuottamisen taitoja tuetaan parhaiten mahdollistamalla oppilaiden omien ideoiden ja ajatusten toteuttaminen, rohkaisemalla uteliaaseen tutkimiseen ja leikinomaiseen tekemiseen. Vielä valmiita tuotoksia olennaisempia ovat innostavat kokeilut, jotka tarjoavat matkan varrella oppimisen ja oivaltamisen iloa. Yhdessä tekemisen parissa harjaannutaan monissa tärkeissä taidoissa, kuten tunne- ja vuorovaikutustaidoissa, ja samalla myös osallisuus ja yhteisöllisyyden kokemukset vahvistuvat.

Alakoulussa median tuottamista opitaan ymmärtämään entistä syvemmin prosessina, joka koostuu vaiheista: suunnittelu, kokeilu, harjoittelu, työn toteuttaminen ja valmiin työn tarkasteleminen. Kokonaisuuden hahmottaminen ja toteuttaminen opettavat tekemään valintoja ja arvioimaan päätöksiä, ja ongelmanratkaisutaidot kehittyvät.

Esimerkit harjaannuttavat teknisissä taidoissa. Harjoittelu ei kuitenkaan edellytä erityisiä laitteita tai osaamista. Median tuottaminen onnistuu sellaisilla resursseilla, jotka koulussa ovat käytössä. Välineiden käyttöä harjoitellaan yhdessä, ja opettajakin voi olla oppijan roolissa.

Luova ilmaisu

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 1–2

Oppilas laatii ohjatusti jonkin yksinkertaisen luovan mediasisällön, kuten digitarinan tai videon.

Oppilas osaa ohjatusti käyttää tarvittavia mediavälineitä, sovelluksia ja ohjelmia mediasisältöjen tuottamisessa.

Oppilas käyttää ohjatusti tekstiä, kuvaa, liikkuvaa kuvaa tai ääntä omassa tuottamisessaan ja hyödyntää niitä ilmaisun ja kerronnan keinoina.

Oppilas suunnittelee ja toteuttaa mediasisällön ohjatusti yhdessä toisten kanssa. Oppilas arvioi tuottamista keskustelemalla yhteisesti sen mielekkäistä ja haastavista vaiheista sekä opituista asioista.

Oppilas harjoittelee antamaan rakentavaa palautetta toisten töistä ja vastaanottamaan palautetta.



Dubbausmestarit

Median äänimaisemat ovat osa lasten elämässä läsnä olevaa mediakulttuuria. Äänet ympäröivät lapsen musiikkina ja ohjelmien, videoiden, elokuvien ja pelien äänimaailmoina. Äänillä on tärkeä merkitys audiovisuaalisessa kerronnassa kuvan tukena, ja ne vaikuttavat mediakokemukseen esimerkiksi vahvistamalla tunnelmia. Huomion kiinnittäminen äänimaailmaan syventää mediakokemusta ja tarjoaa työkalun tulkintaan. Tutkitaan ääniä ja niiden tehtäviä audiovisuaalisessa tarinan-kerronnassa tekemällä itse äänitehosteita.

- Tehkää itse video tai valitkaa valmis kuvallinen materiaali, johon luotte äänitehosteet. Videon voi käsikirjoittaa ja näytellä tai antaa kameran kuvata hetken paikallaan tilassa, jossa on liikettä. Mikäli videolla näkyy ihmisiä, on lupa kuvaamiseen aina kysyttävä. Äänimaailman voi tehdä myös sarjakuvaan.
- Katsokaa yhdessä itse tehdyt ja kuvatut videot tai esimerkiksi lyhytelokuva Elokuvapolulta ilman ääniä. Keskustelkaa tapahtumista. Tapahtuuko jotakin hauskaa, jännittävää tai surullista? Miten elokuva tai video päättyy? Elokuvapolon elokuvia löydät osoitteesta elokuvapolku.kavi.fi.
- Tehkää toisten tekemään videoon tai katsomaanne elokuvaan äänimaisema yhdessä soittimia, esineitä ja omaa kehoa käyttäen. Miten äänillä luodaan huumoria tai jännittävä tunnelma? Jos valitussa klipissä on dialogia, keksikää, mitä hahmot sanovat. Katsokaa videot yhdessä ja pohtikaa, miten jälkikäteen tehty äänimaailma muutti tarinaa.

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 3–6

Oppilas tuottaa ohjatusti jonkin luovan mediasisällön, kuten animaation tai lyhyt-elokuvan.

Oppilas hyödyntää mediasisältöjen tekemisessä sanallisen, visuaalisen ja auditiivisen ilmaisun ja kerronnan keinoja, kuten juonirakennetta, kuvakulmia ja äänimaailmaa.

Oppilas osaa käyttää erilaisia mediavälineitä ja tarvittavia sovelluksia ja ohjelmia, kuten taitto- ja editointiohjelmaa, mediasisältöjen tekemisessä ja muokkaamisessa.

Oppilas yhdistää tekstiä, kuvaa, liikkuvaa kuvaa ja ääntä omassa median tuottamisessaan.

Oppilas ymmärtää mediasisältöjen tuottamisen eri vaiheita ja osaa sanallistaa niitä. Oppilas laatii mediasisällön yhdessä toisten kanssa ja arvioi rakentavasti tuottamisen vaiheita ja lopputulosta.



Kerrotaan sarjakuvalla

Visuaalista ilmaisua käytetään kerronnan keinona niin kuvissa kuin audiovisuaalisissa sisällöissä, esimerkiksi peleissä, elokuvissa ja videoissa. Kuvallista kerrontaa harjoittelemalla oma visuaalinen ilmaisu vahvistuu, ja samalla kehittyvät myös kuvien lukemisen ja tulkinnan taidot. Harjoitellaan sarjakuvan kerronnan keinoja.

- Tutustukaa sarjakuvaan ja sen kuvallisen kerronnan keinoihin. Tarkastelkaa, miten tunteita, liikettä tai ääniä ilmaistaan sarjakuvassa. Millaisia kuvakulmia tai rajauksia kuvissa käytetään?
- Valitkaa jokin opetettavaan aiheeseen liittyvä teema tai ilmiö ja käsitelkää sitä kuvallisen ilmaisun keinoin. Päätäkää, mitä haluatte asiasta kertoa ja tehkää aiheesta kolmen kuvan sarjakuva. Käyttäkää erilaisia perspektiivejä; kuva voi tarkentaa lähelle yksityiskohtiin tai olla laaja yleiskuva. Kuvat voivat myös muodostaa juonen, jossa on alku, keskikohta ja loppu sekä ilmaista muutosta tai syy-seuraussuhdetta.
- Viestikää myös värivalinnoilla. Sarjakuvassa voi olla tekstiä, mutta sarjakuva voi olla ymmärrettävä myös ilman kirjoitusta. Voitte toteuttaa sarjakuvan kynällä ja paperilla, digitaalisilla välineillä, valokuvaamalla tai sekatekniikoilla.
- Tarkastelkaa sarjakuvia ja tutkikaa niiden kuvallista ilmaisua. Mikä sarjakuvan tekemisessä oli vaikeaa, entä helppoa?



Juonen punontaa

Elokuvan juonirakenteen ymmärtäminen on väline elokuvan analysointiin. Taito tutkia ja tulkita elokuvaa syventää elokuvaelämystä ja auttaa ymmärtämään sen välittämää sanomaa.

Elokuvan perusrakenne noudattelee tapaa hahmottaa asioiden syy-seuraussuhteita. Rakennetta voi hyödyntää muussakin oppimisessa, kuten jäsentäessä historian tapahtumia. Juonirakennetta voi tarkastella ja harjoitella myös muiden mediasisältöjen parissa esimerkiksi tekemällä animaation tai ohjelmoidun tarinan tai suunnittelemalla pelin.

Tutkitaan juonirakennetta ja opetellaan käyttämään sitä tekemällä lyhytelokuva.

- Laatikaa lyhytelokuva, jossa on alku, keskikohta ja loppu. Rakenne voi toteutua jo minuutin mittaisessa yhden otoksen elokuvassa. Elokuvan voi myös jakaa kolmeen otokseen perusrakenteen mukaisesti.
- Elokuvan aiheena voi olla vaikkapa riita ja sen ratkaiseminen tai jokin oppitunneilla käsiteltävä asia. Pohjana käsikirjoitukselle voi käyttää myös sarjakuvaa tai satua.
- Esitelkää alussa tapahtumapaikka, päähenkilö ja esimerkiksi konflikti tai muu tilanne, jonka eteen päähenkilö joutuu. Keskikohdassa tapahtumia syvennetään ja mahdollinen ongelma pyritään ratkaisemaan. Liittäkää jokin tunne ratkaisun syntymiseen: mitä tapahtuu, kun henkilö kokee jonkin voimakkaan tunteen? Millainen reaktio syntyy ja miten tilanne ratkeaa? Lopussa esitetään tarinan loppuratkaisu.



Vaikuttaminen

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 1–2

Oppilas ilmaisee omia ajatuksiaan ja mielipiteitään median avulla.

Oppilas tekee ohjatusti jonkin yksinkertaisen vaikuttavan mediasisällön, kuten mainos.

Oppilas käyttää ohjatusti jotain vaikuttamisen keinoa, kuten toistoa tai huumoria.



Unelmien koulupäivä

Alakoulussa mediaa opetellaan käyttämään omien ajatusten ilmaisemiseen ja vaikuttamiseen. Rohkaistuminen omien näkemysten esiin tuomiseen vahvistaa oppilaan itsetuntoa ja minäpystyvyyttä sekä kuulluksi tulemisen ja osallisuuden kokemusta. Oppilaiden kanssa harjoitellaan mielipiteiden kertomista koulupäivästä ja median hyödyntämistä unelmien edistämiseen.

- Jutelkaa, mitkä asiat koulupäivässä ovat mukavia. Mitä asioita tekisi mieli muuttaa? Opetellaan ilmaisemaan mielipiteitä siten, että ei tulla loukanneeksi toisia ja kunnioitetaan erilaisia ajatuksia.
- Unelmoikaa maailman ihanin koulupäivä. Piirtäkää tai käyttäkää lehtien kuvamateriaalia ja kootkaa ne kollaasiksi tai digitaalseksi esitykseksi. Kirjoittakaa kuvien yhteyteen sanoja, jotka kertovat koulupäivästä. Varmistakaa, että jokaisen ajatus tulee kuulluksi ja sisällytetyksi kokonaisuuteen.
- Tarkastelkaa kuvia ja sanoja. Mitkä asiat haluaisitte säilyttää omassa koulupäivässä ennallaan, entä mitä pitäisi muuttaa, jotta unelmien koulupäivä toteutuisi?

- Valitkaa yksi asia, jonka toteuttamista lähdette yhdessä edistämään. Pohtikaa, miten voitte itse vaikuttaa unelmien koulupäivän toteutumiseen. Mitä pitäisi tehdä ja kenen kanssa asiasta voisi keskustella? Laatikaa viesti taholle, jonka kautta asiaa pitäisi edistää ja johon haluatte vaikuttaa. Viesti voi olla video, juliste tai opettajan avulla laadittu perinteinen sähköposti. Voisiko vaikuttavan viestin esittää rapin muodossa?
- Tehkää unelmien koulupäivästä mediataltiointi kuvin, videolle tai äänittämällä.

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 3–6

Oppilas osaa tuoda mediaesitysten kautta esille omia mielipiteitään ja perustella mielipiteensä.

Oppilas tuottaa ohjatusti jonkin kantaa ottavan tai vaikuttavan mediasisällön, kuten arvostelu, videovinkkaus, mielipidekirjoitus, vlogi tai juliste.

Oppilas osaa käyttää joitain kielellisiä ja visuaalisia vaikuttamisen keinoja.

Oppilas osaa kuvailla joitain tapoja, joilla median kautta voi vaikuttaa, kuten mielipiteen julkaisu tai sosiaalisen median kampanja.



Vlogataan

Media on yhteiskunnassa tärkeä vaikuttamisen väline, jonka kautta muutetaan maailmaa. Median kautta on mahdollista saada omat ajatukset ja mielipiteet laajemman yleisön tietoon ja vaikuttaa asioihin. Tutustutaan vlogiin ja kokeillaan tehdä oma vlogi.

- Harjoitelkaa vlogin tekemistä esimerkiksi pareittain. Aiheina on hyvä olla oppilaille tärkeitä asioita. Suunnitelkaa vlogin sisältö. Miettikää, kenen haluaisitte katsovan videon. Sisällyttäkää videoon jokin oma havainto, ajatus, mielipide tai viesti, jonka haluatte välittää tai josta haluatte herättää keskustelua. Pohtikaa, miten oma mielipide havainnollistetaan ja perustellaan. Onko mielipiteen tueksi tarvetta esittää tietoa?
- Noudattakaa vlogille tyypillisiä videon toteuttamisen tapoja: kuvatkaa itse ja puhukaa suoraan kameralle. Kameran avulla voi havainnollista myös käsiteltävää aihetta.
- Katsokaa videot yhdessä ja keskustelkaa niistä. Mitä opitte vlogia tehdessä?



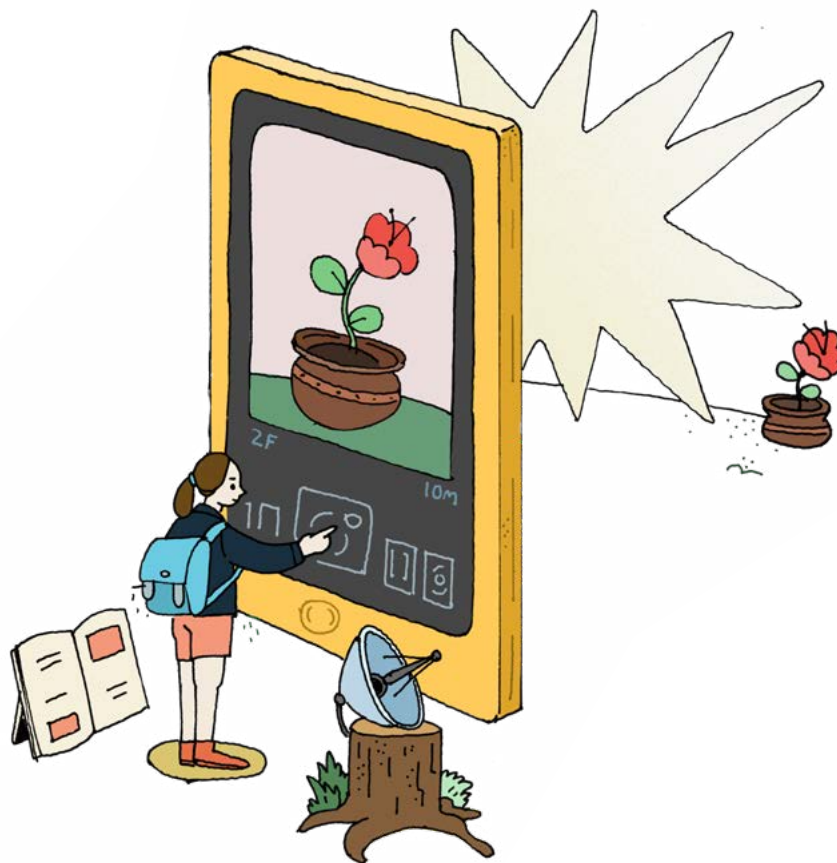
Vlogi on mediasisältö, jossa kerrotaan videokuvaamisen ja puheilmaisuuden keinoin omia ajatuksia, kokemuksia ja mielipiteitä esimerkiksi jostain ajankohtaisesta aiheesta tai keskittyen johonkin teemaan, kuten matkustamiseen. Vlogi voi olla myös päiväkirjamainen video, jossa kerrotaan omia kokemuksia.



Mielikuvien muokkaajat

Kameralla otettu kuva esittää kohteensa lisäksi aina myös kuvaajan näkemystä asiasta. Kuvakulmalla ja rajauksilla sekä kuvia muokkaamalla pystytään kertomaan kuvauksen kohteesta halutussa valossa. Valinnoilla vaikutetaan katsojan ajatuksiin kuvatusta asiasta. Aina asiat eivät ole sellaisia, millaisina ne mediassa esitetään ja tämä on tärkeää tiedostaa. Kokeillaan mielikuvien luomista kuvien avulla.

- Tutkikaa jotakin mediassa julkaistua valokuvaa. Mitä kuva esittää? Tarkastelkaa värejä, kuvakulmaa ja rajauksia. Mikä kuvan tarkoitus on? Mitä kuvalla kerrotaan?
- Valitkaa kuvattava aihe, josta muodostuvaan mielikuvaan haluatte vaikuttaa. Ottakaa valokuvia, jotka antavat aiheesta tarkoituksellisesti valikoidun kuvan. Kuvat eivät saa loukata ketään. Kuvausaiheeksi voi ottaa vaikkapa oman kotipaikkakunnan ja sen esittämisen parhaassa valossa. Millainen paikkakunta houkuttelisi kävijöitä? Mitä näytetään ja mitä jätetään näyttämättä?
- Etsikää ympäristöstä tarkoitukseen sopivia yksityiskohtia ja kuvatkaa ne. Rakentakaa kuvista kollaasi. Kokeilkaa käyttää sekä muokkaamattomia kuvia että kuvamanipulointia haluamanne mielikuvan vahvistamiseksi.
- Keskustelkaa mielikuviin vaikuttamisesta kuvien keinoin. Median kuvia muokataan paljon, jotta asiat saadaan näyttämään sellaisilta, kuin halutaan. Mitä hyötyä tai haittaa voi olla vain haluttujen näkökulmien esittämisestä?



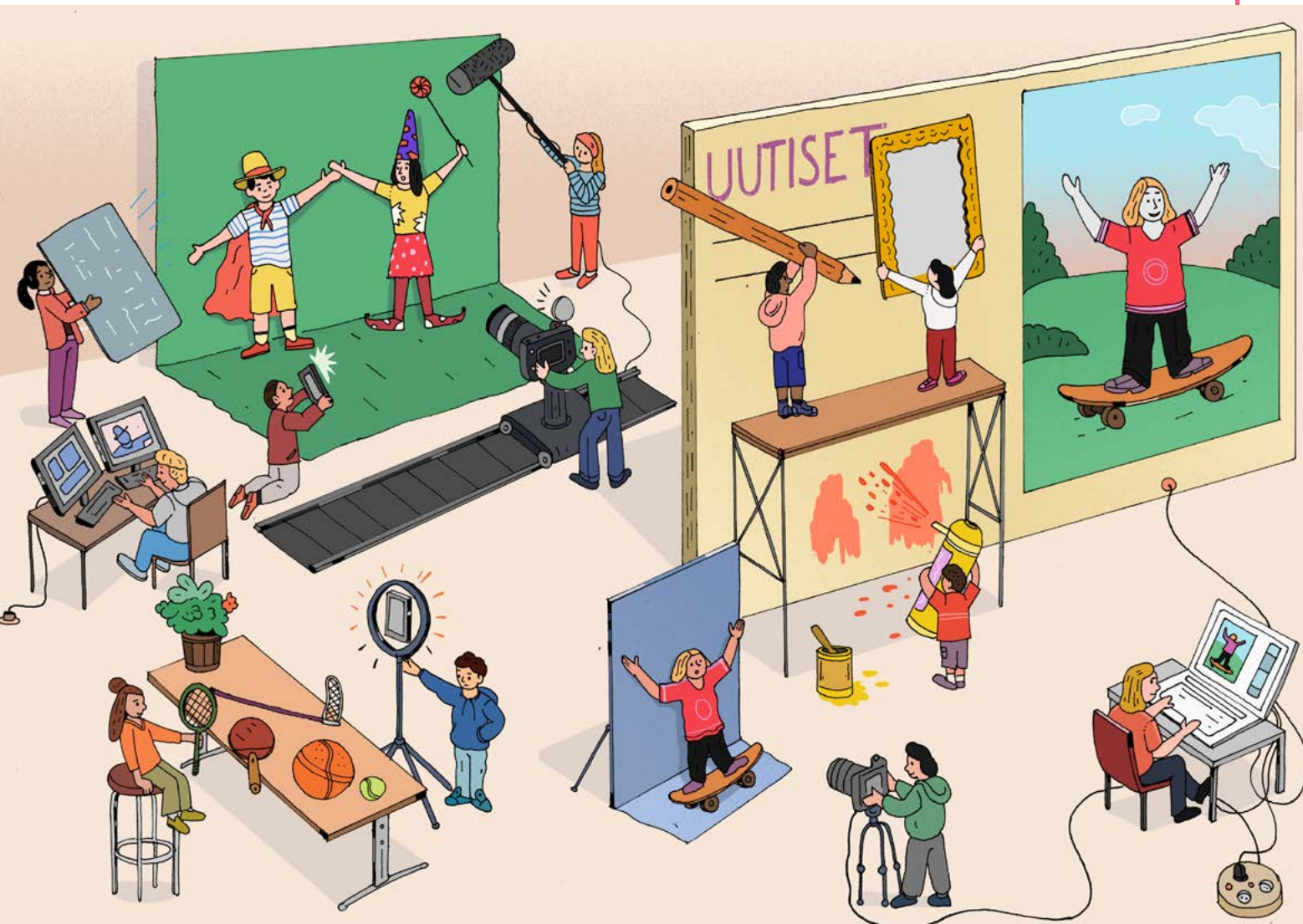
Tiedon välittäminen

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 1–2

Oppilas laatii ohjatusti yksinkertaisen tietoa välittävän mediasisällön, kuten uutis-kuvan tai kuvatekstin.

Oppilas hahmottaa todenperäisten ja kuvitteellisten mediasisältöjen erilaista tuot-tamisen tapaa oman tekemisen kautta esimerkiksi kokeilemalla vihreän kankaan tekniikkaa.

Oppilas esittää ja välittää ohjatusti löytäänsä tietoa mediaesityksen kautta esimerkiksi luokan käyttämällä digitaalisella alustalla.





Mun juttu!

Median avulla välitetään tietoa monenlaisilla alustoilla ja monenlaisissa muodoissa. Alkuopetuksessa tiedon välittämistä harjoitellaan oppilaille tutuista aiheista. Samalla harjoitellaan erilaisten aineistojen käyttöä tiedon esittämisessä ja opetellaan tekijänoikeuksien noudattamista.

- Kertokaa omista harrastuksistanne tai kiinnostuksenkohteistanne mediaesityksen, esimerkiksi digitarinan avulla. Omien kokemusten lisäksi etsikää ja esittäkää aiheesta myös yleisempää tietoa.
- Digitarinaan tarvitaan kuvia ja ääntä. Selvittäkää, mistä kuvia voi etsiä. Mistä tietää, saako valokuvan ladata Internetistä? Entä mitä musiikkia on lupa käyttää taustalla? Keskustelkaa tekijänoikeuksista ja niiden tarkoituksesta. Tutustukaa tekijänoikeusvapaaseen materiaaliin, jota on luvallista käyttää omissa töissä. Omasta kiinnostuksenkohteesta ja harrastuksesta kertomiseen sopivat hyvin myös itse otetut kuvat. Jos kuvissa esiintyy ihmisiä, on muistettava pyytää lupa.
- Koostakaa omaan aiheeseen liittyvät kuvat esitykseksi editointiohjelmassa. Omasta aiheesta puhutaan kuvaesityksen päälle ja puhe tallennetaan osaksi esitystä. Esityksen lopputeksteihin lisätään teoksen tiedot: tekijän nimi ja päivämäärä ja valokuvien ja lisätietojen lähteet.
- Omasta jutusta voi kertoa myös kuvan tai videon avulla tai perinteisellä diaesityksellä.



Digitarina on digitaalisesti tehty kertomus, jossa on kuvia, tekstiä ja ääntä. Näiden yhdistäminen tapahtuu editointiohjelmassa. Digitarina on tyypillisesti lyhyt, muutamien minuuttien mittainen esitys. Digitarina soveltuu monenlaisen omakohtaisten ja yleisten aiheiden esittelyyn.

Tekijänoikeuksista löytyy tietoa esimerkiksi osoitteessa tekijanoikeus.fi.

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 3–6

Oppilas tutkii oman tekemisen kautta, miten journalistiset sisällöt tuotetaan. Oppilas tekee ohjatusti jonkin tietoa välittävän journalistisen mediasisällön, kuten uutisen tai urheiluselostuksen.

Oppilas esittää ja välittää koostamaansa tietoa median avulla. Oppilas valitsee ohjatusti soveltuvan mediaesityksen muodon.



Podcast tutuksi

Alakoulussa opetellaan tunnistamaan mediasisältöjen erilaisia tarkoituksia ja tutustutaan erilaisiin journalistisiin sisältöihin. Podcast on asiapitoinen journalistinen mediasisältö, joka tuo esille erilaisia näkökulmia, kokemuksia ja mielipiteitä, ja on samalla viihdettä. Podcastin tekeminen harjoittaa keskustelutaitoja ja taustatyön tekeminen tiedonhauksen osaamista.

- Tutustukaa podcasteihin ja harjoitelkaa haastattelua ja keskustelua – kysymistä, vastaamista ja kuuntelemista – helpoista, oppilaille tutuista aiheista.
- Päättäkää, minkä teeman ympärille rakennatte podcast-jaksot. Tehkää podcast-sarja esimerkiksi oppilaiden kiinnostuksenkohteista, kuten harrastuksista. Aiheen voi valita myös oppitunneilla käsiteltävästä teemasta.
- Päättäkää jaksojen pituus ja määrä sekä mitä eri jaksot käsittelevät. Jakautukaa ryhmiin ja jakakaa roolit: kuka haastattelee ja äänittää? Entä ketä haastatellaan? Keskustelijoita voi olla useampikin.
- Sopikaa haastatteluista ja laatikaa kysymykset. Hyvät haastattelukysymykset pohjautuvat taustoitukseen eli etsikää aiheesta tietoa.
- Toteuttakaa podcastit. Tallentakaa haastattelut esimerkiksi puhelimella.
- Leikatkaa ohjelmat sopivan mittaisiksi. Tehkää sarjalle alkutunnus ja liittäkää se jaksojen alkuun. Päättäkää sarjalle ja yksittäisille jaksoille kiinnostavat nimet ja suunnitelkaa, missä ja miten mainostaisitte sarjaa kuuntelijoille. Kuunnelkaa jaksot.



Podcast on journalistinen sisältö, joka muistuttaa radio-ohjelmaa. Se voi välittää tietoa, kokemuksia ja mielipiteitä. Podcast voi olla yksinpuhelu, haastattelua ja tai keskustelu.



Toimittajat työssään

Seuraamalla paikallisia medioita tutustutaan journalismiin ja median toimintaan yhteiskunnassa. Telemällä itse uutinen paikallisesta aiheesta tai digilehti tutkitaan, miten journalistiset sisällöt syntyvät.

- Selvittää, mistä saa tietoa kotipaikkakunnan ajankohtaisista asioista. Mitä paikallisia medioita tiedätte? Onko paikkakunnalla omaa lehteä tai radiokanavaa?
- Seuraa paikallisia medioita ja niiden tekemää uutisointia. Millaisista paikallisista, ajankohtaisista asioista toimittajat tekevät uutisia? Kaikki tärkeääkin asiat eivät aina mahdu uutisiin. Uutisaiheet ovat aina toimituksessa tehtyjen valintojen tulosta. Millaisista paikallisista asioista haluaisitte enemmän uutisia? Mistä tekisitte itse uutisen?
- Ryhtykää toimittajiksi ja tehkää uutisia ajankohtaisista asioista koulussa tai paikkakunnalla. Valitkaa, teettekö lehti-, verkko-, radio-, vai tv-uutisen.
- Tutustukaa uutisen ohella myös muihin journalistisiin sisältöihin esimerkiksi sanomalehden erilaisiin teksteihin. Tehkää digilehti, josta löytyvät tutut sisällöt: pääkirjoitus, uutinen, mielipide, arvostelu, sarjakuva ja mainos. Mitkä teksteistä voisi esittää ääni- tai videotallenteina? Kootkaa tekstit lehdeksi taitto-ohjelmaa käyttämällä. Keksikää lehdelle nimi.



Journalismissa on kysymys ajankohtaisen asian tutkimisesta, tiedon koostamisesta ja sen totuudenmukaisesta raportoinnista yleisölle. Radio- ja TV-uutiset ja lehtitekstit ovat esimerkkejä journalistisista sisällöistä, joita journalistit eli toimittajat tekevät. Journalistien työtä ohjaavat Journalistin ohjeet.

Minä median tuottajana

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 1–2

Oppilas löytää mielekkäitä tapoja tuottaa mediasisältöjä ja rohkaistuu mediasisältöjen tekemiseen itsenäisesti ja yhdessä toisten kanssa.

Oppilas ymmärtää, että mediateosten mahdolliseen julkaisemiseen liittyvistä asioista tulee keskustella myös aikuisten, erityisesti huoltajien, kanssa omien ja muiden oikeuksien suojaamiseksi.





Pelimestarit

Oppilaiden mediasuhteen rakentumista voi tukea kannustamalla omien mediasisältöjen leikinomaiseen ja kokeilevaan tuottamiseen. Omat mielekkäät kokemukset median parissa voivat olla innoittajina omalle median tekemiselle. Digitaaliset pelit ovat osa lasten ja nuorten mediakulttuuria ja kuuluvat monen alakouluikäisen arkeen. Kokeillaan tehdä yhdessä erilaisia pelejä. Pelien tekeminen kehittää ongelmanratkaisukykyä, luovaa ja loogista ajattelua ja visuaalisen tuottamisen taitoja.

- Jutelkaa yhdessä erilaisista peleistä, joita olette pelanneet, ja pelikokemuksistanne. Mitkä pelit ovat suosikkejanne ja miksi? Mikä pelaamisessa on hauskaa tai jännittävää ja mitä pelatessa voi oppia? Millaisia ikärajoja tai -suosituksia peleissä on?
- Pohtikaa pelien tavoitteita ja sääntöjä. Mitä eri peleissä on tarkoitus tehdä? Voiko pelien sääntöjä muuttaa? Kokeilkaa eri tapoja pelata jotakin tuttua peliä.
- Tehkää oma peli keksimällä valitsemastanne tutusta pelistä uusia versioita tai suunnittelemalla ihan uusi peli. Miettikää, mikä tavoite pelissä on. Laatikaa säännöt ja kokeilkaa, miten ne toimivat. Pelien kokeileminen ja niiden muokkaaminen ovat tärkeitä vaiheita, joissa opitaan, ja itsessään yhtä arvokkaita kuin lopputulos.
- Pelin tekemisessä voi keskittyä myös hahmoihin, pelimaailmaan ja tarinaan. Suunnitelkaa, millaisia hahmoja pelissä seikkailee ja mitä tehtäviä niillä on. Entä millaisia maailmoja peleissä on? Hahmot, pelimaailman ja tarvittavat alustat ja välineet voi tehdä esimerkiksi piirtämällä, askartelemalla tai rakentamalla. Kokeilkaa toteuttaa peli ohjelmoituna tarinana.
- Valmistakaa peli. Esitellään pelin tarkoitus, säännöt, pelimaailmat ja hahmot ja kokeilkaa pelata pelejä yhdessä.

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 3–6

Oppilas osaa kuvailla itselleen mielekkäitä mediasisältöjen tuottamisen tapoja, vaiheita ja sisältöjen tuottamisen merkitystä. Oppilas osaa kuvailla omia vahvuuksiaan sekä asioita, joita on oppinut ja joissa haluaisi kehittyä.

Oppilas keskustelee median tuottamisesta vertaisten kanssa. Oppilas rohkaisee vertaisia mielekkääksi kokemiensa tuottamisen tapojen pariin valinnanvapautta kunnioittaen.

Oppilas ymmärtää, että on itse vastuussa tekemästään ja jakamastaan mediasisällöstä.



Mediamaakarin digitarina

Käsitys itsestä median tuottajana muodostuu, kun pohditaan, millaisten mediasisältöjen tekemisestä on jo kokemusta, millaisia sisältöjä on mukava tehdä ja missä kokee olevansa hyvä. Vahvuuksien ohella voi huomata myös asioita, joissa haluaisi kehittyä ja asioita, joiden tekemistä olisi mukava kokeilla.

- Pohtikaa, mitä median tuottaminen tarkoittaa. Tehkää päiväkirjatyylinen digitarina aiheesta *Minä median tuottajana*. Kerätkää tarvittava materiaali esimerkiksi viikon ajalta. Tallentakaa piirtäen tai valokuvaamalla hetket, jolloin tuotatte erilaisia mediasisältöjä: pieniä tai isoja. Lisätkää esimerkiksi diaesitysohjelmassa tai älylaitteen videoeditointisovelluksessa kuviin selostus tai tekstiä, joka kertoo, millaisia mediasisältöjä ja millä keinoin niitä tuotetaan. Digitarinan kesto on enintään minuutin.
- Keskustelkaa median tuottamisesta tarinoiden pohjalta. Mikä median tekemisessä on mukavaa? Erottuuco joukosta joitain suosittuja tuottamisen muotoja? Tuotetaanko mediaa yleensä yksin vai yhdessä? Mihin tarkoituksiin sisältöjä tehdään?
- Löytyykö sisällöistä uusia tai vieraampia mediatuottamisen muotoja. Voisivatko luokkakaverit auttaa taitojen harjoittelussa? Järjestäkää mediamaakareiden työpaja, jossa opitte toisiltanne.



Mediataiteilua

Oppilaiden kokemukset median tuottamisesta avartuvat itselle uusien mediasisältöjen parissa. Median luovassa tekemisessä olennaista – ja vielä lopputulostakin tärkeämpää – on mielikuvituksen käyttäminen, omassa ilmaisussa rohkaistuminen ja ennakkoluuloton kokeileminen. Mediataiteen tekeminen tarjoaa mahdollisuuden rohkeaan heittäytymiseen ja leikkimielisiin kokeiluihin.

- Tutustukaa mediataiteeseen ja valitkaa jokin mediataiteen muoto, jota kokeillette. Kokeilkaa vaikkapa erilaisia kuvan ja äänen yhdistelmiä ja mediavälineillä leikittelyä. Valitkaa myös aihe tai teema, jota haluatte käsitellä, esimerkiksi
 - » tehkää ystävyyttä, rohkeutta tai pelkoa käsittelevä animaatio. Käyttäkää vaikkapa esineitä animaation tähtinä.
 - » Kuvatkaa lähiympäristöä epätavallisesta perspektiivistä asettamalla pieni esine, kuten lelu, eri paikkoihin ja tarkastelemalla maailmaa sen kautta.
 - » Tehkää videoteos kuvaamalla samaa kohdetta vuorokauden eri aikoina ja tutkikaa, miten valon ja värien vaihtelu muuttavat kuvaa. Kuvia ja videoita voi myös muokata. Videoteosta voi editoidessa nopeuttaa tai esittää sisällön käänteisessä järjestyksessä.
 - » Tehkää digitaalinen ääniteos tallentamalla ympäristön äänimaisemaa.
 - » Piirtäkää tai maalatkaa digitaalisesti.



Mediataide on taidemuoto, jonka tekemisessä käytetään sähköisiä medioita ja teknologiaa. Mediataidetta ovat esimerkiksi lyhytelokuvat, valokuva- ja videoteokset, animaatio, digitaaliset maalaukset, valo- ja äänitaide ja pelit.



Toiminta mediaympäristöissä



Innokas ja utelias ekaluokkalainen tutkii ja tutustuu mediaympäristöihin ja harjoittelee laitteiden käyttöä ja niistä huolehtimista. Lapsen varttuessa medialla on entistä keskeisempi sosiaalinen merkitys: median parissa vietetään aikaa kavereiden kanssa esimerkiksi digitaalisia pelejä pelaten. Kolmasluokkalainen viihtyy monenlaisten mediasisältöjen parissa ja opettelee etsimään mediasta myös tietoa.

Kuudesluokkalainen keikkuu mediankäytössään ja kehityksessään lapsuuden ja nuoruuden välimaastossa. Ikäkauteen voi liittyä vahva halu olla ikäistään ”isompi”, mikä saattaa näkyä lapsen median käytössä. Myös vertaiset saattavat luoda odotuksia mediatottumuksille. Median kuluttamisen ohella sen oma tuottaminen ja julkaiseminen voivat kiinnostaa, ja mallia otetaan omista mediaidoleista.

Kaikkia alakoululaisia yhdistää tarve ikätasoiseen ohjaukseen matkalla kohti myönteistä, turvallista ja hyvinvointia tukevaa mediankäyttöä. Vastuullisiksi mediankäyttäjiksi ei kasveta vahingossa.

Osion esimerkeissä harjoitellaan turvallista ja vastuullista toimintaa medialaitteiden parissa ja mediaympäristöissä. Lisäksi tarkastellaan sitä, minkälaisia vaikutuksia mediankäytöllä voi olla omaan ja muiden hyvinvointiin. Vuorovaikutus vertaisten kanssa on keskeinen osa lasten toimintaa median parissa. Opetellaan ja kerrataan, millaista on toisia kunnioittava ja huomioiva viestintä mediaympäristöissä.

Esimerkit on rakennettu niin, että ne tukevat teemojen käsittelyä eri oppiaineissa. Pohdinnan ja keskustelun ohella esimerkeissä hyödynnetään toiminnallisuutta. Esimerkit rohkaisevat käyttämään monipuolisia ilmaisutapoja, kuten kehollista ja kuvallista ilmaisua sekä draamaa.

Turvallisuus

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 1–2

Oppilas tietää, miksi on tärkeää suojata yksityisyyttään ja tietojaan mediaympäristöissä toimiessaan. Oppilas osaa kertoa, mitä asioita voi ja mitä ei ole hyvä jakaa verkossa. Oppilas tulee tietoiseksi tietojenkalastelusta ja siitä, että internetissä voi kohdata myös epäasiallisia tai laittomia yhteydenottoja.

Oppilas tietää, kuinka toimia, jos saa verkossa asiattomia viestejä tai yhteydenottoja tuntemattomilta ihmisiltä. Oppilas osaa kääntyä turvallisen aikuisen puoleen.

Oppilas tunnistaa kuvaohjelmien ikärajat ja tietää, että ikärajoja on myös sovelluksilla ja palveluilla, kuten sosiaalisen median palveluilla. Oppilas ymmärtää ikärajojen tarkoituksen ja kunnioittaa niitä mediasisältöjä käyttäessään.



Turvallista viestintää

Mediankäytön monipuolistuessa ja erilaisten mediaympäristöjen arkipäiväistyessä oppilaiden on hyvä tulla tietoisiksi siitä, että digitaalisissa ympäristöissä voi kohdata epäasiallisia ja laittomia yhteydenottoja ja tietojen kalastelua. On tärkeää harjoitella yksityisyyden ja omien tietojen suojaamista.

- Käsitelkää turvallista viestimistä mediassa. Laatikaa väittämiä, jotka liittyvät turvalliseen mediankäyttöön, esimerkiksi:
 - » Oma nimi ja osoite ovat henkilökohtaisia tietoja.
 - » Tuntemattomasta numerosta soitettuun puheluun pitää vastata.
 - » Salasanat voi kertoa parhaalle kaverille.
 - » Kaikki aikuiset netissä ovat luotettavia.

Lisää väittämiä löydät osoitteesta www.mll.fi/tehtavat/ouloja-yhteydenottoja.

- Käykää väittämät yhdessä läpi toiminnallisesti. Mallina voi käyttää esimerkiksi maa-meri-lai-va-leikin ideaa, jolloin oppilaiden tulee liikkua määrätyille alueille sen mukaisesti, ovatko he väittämästä samaa tai eri mieltä tai jotakin siltä väliltä.
- Vauhdikkaan leikin jälkeen pysähtykää käsittelemään jokainen väittämä ja keskustelemaan vastauksista. Aikuisen antama opastus ja palaute on esimerkin onnistuneessa toteuttamisessa ensisijaisen tärkeää.

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 3–6

Oppilas tietää turvallisuutta vaarantavista tilanteista ja tekijöistä mediaympäristöissä, kuten netti-identiteettien epäluotettavuus, vihapuhe ja seksuaalinen houkuttelu. Oppilas tietää, millä keinoin omaa turvallisuutta voi edistää.

Oppilas tuntee tärkeitä yksityisyydensuojan periaatteita. Oppilas tietää, millaisia keinoja omien tietojen ja yksityisyyden suojaamiseen mediaympäristöissä on.

Oppilas tietää, minkä tahojen puoleen voi kääntyä koulussa tai koulun ulkopuolella, jos kohtaa mediaympäristöissä turvallisuuttaan uhkaavia ilmiöitä.

Oppilas osaa nimetä kuvaohjelmien ikäraajat ja niitä kuvaavat sisältösymbolit. Oppilas on tietoinen sovellusten ja palvelujen ikärajoista. Oppilas tietää syyn, miksi ikärajoja asetetaan ja kunnioittaa ikärajoja.

Oppilas ymmärtää kaverisuhteiden luomat odotukset ja ristiriidat ikärajojen noudattamisessa ja huomioi tämän omassa toiminnassaan.



Ikärajojen suoja

Kuvaohjelmille, elokuville, tv-ohjelmille ja digitaalisille peleille, sekä netin palveluille on säädetty ikärajoja. Niiden tarkoitus on suojella sisällöiltä, joiden käsittelyyn käyttäjä on vielä liian nuori ja jotka voivat tuntua pelottavilta, hämmentäviltä tai järkyttäviltä. Ikäraajat tunnistaa niille annetuista symboleista.

- Mitä ikärajasympoleja muistatte? Tutkikaa ikärajasympoleja ja keskustelkaa, mikä tarkoitus ikärajoilla on. Ottakaa selvää, kuka ikärajoista päättää ja miten ikäraajat määritellään. Miksi kaikista ohjelmista tai palveluista ei löydy ikärajamerkintää?
- Minkälaisiin ikärajoihin olette törmänneet omassa mediankäytössänne ja millaisten sisältöjen parissa? Listakaa käyttämiänne sovelluksia, palveluja, ohjelmia, pelejä ja elokuvia. Tutkikaa yhdessä niiden ikärajoja. Keskustelkaa, miksi ikäraajat on asetettu sellaisiksi kuin ne ovat.
- Pohtikaa mitä voi seurata, jos mediasisällön tai palvelun äärelle päätyy liian nuorena. Millaiset sisällöt voivat olla pelottavia tai ahdistavia? Minkälaisia seurauksia sellaisen sisällön näkemisestä voi olla? Keskustelkaa, vaikuttavatko mediasisällöt kaikkiin samalla tavalla.
- Keskustelkaa, miten toimia tilanteissa, joissa päätyy sisällön äärelle, johon oma ikä ei vielä riitä. Mitä voisi tehdä, jos joku toinen näyttää tai lähettää pelottavan tai ahdistavan sisällön? Kenelle voi kertoa, jos jokin netissä nähty tai koettu pelottaa tai jää vaivaamaan? Muistutetaan alakoululaistakin kääntymään aina aikuisen puoleen pelottavissa tai hämmentävissä tilanteissa median parissa.



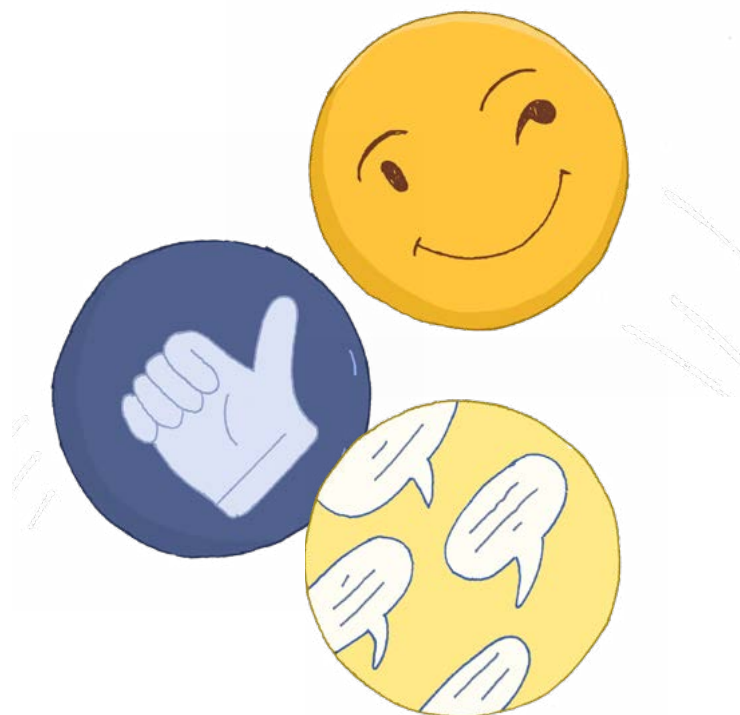
Kuvaohjelmien, eli elokuvien, tv-ohjelmien ja digitaalisten pelien ikäraajat asetetaan Suomessa lasten suojelemiseksi huolellisen harkinnan jälkeen. Kaikissa ohjelmissa, kuten uutisissa, ikärajoja ei kuitenkaan ole. Lisäksi useimmissa verkkovideoissa, -peleissä ja -sovelluksissa ei ole ikärajaa. Lisää tietoa ikärajoista löydät kavi.fi/ikarajat.



Turvataiturit

Alakouluikäisen toiminta digitaalisissa mediaympäristöissä muuttuu itsenäisemmäksi. On tärkeää harjoitella tapoja, joilla voi edistää omaa turvallisuuttaan ja hyvinvointiaan verkossa ja median parissa myös omalla toiminnallaan. Vastaan voi tulla tilanteita ja asioita, joiden tunnistamista ja joihin varautumista auttaa niiden käsitteleminen yhdessä.

- Keskustelkaa minkälaisissa arkisissa tilanteissa medioita käytettäessä oma tai muiden turvallisuus, oikeudet ja hyvinvointi voivat vaarantua. Kirjatkaa ylös esimerkkejä, kuten:
 - » Jaat itsestäsi henkilökohtaista tietoa hyvälle ystävällesi. Teille tulee riitaa ja ystäväsi julkaisee kuvakaappauksia viesteistäsi kaikkien nähtäväksi.
 - » Pelatessasi lempipeliäsi ilmestyy näytölle viesti "Hello! What's your name?"
- Lisää esimerkkejä löydät osoitteesta www.mll.fi/tehtavat/kiperia-tilanteita-digissa.
- Keksikää jokaiseen tilanteeseen vähintään kolme erilaista vaihtoehtoa, miten toimia tilanteessa, ja käykää ne yhdessä läpi. Mitä hyvää tai harmia eri vaihtoehtoista voi koitua?
- Mihin tilanteeseen oli vaikein keksiä ratkaisuja? Yllättikö jokin asia? Keskustelkaa lopuksi, minkälaisista mediankäyttöön liittyvistä asioista on hyvä jutella aikuisten kanssa ja mitkä asiat voivat olla yksityisiä. Laatikaa ohjeet turvalliseen toimintaan median parissa.



Vastuullisuus

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 1–2

Oppilas ymmärtää, millä tavalla medialaitteita on sopivaa käyttää ja että käytöstä voidaan sopia eri tilanteissa.

Oppilas ymmärtää, millaisten viestien välittäminen ja sisältöjen jakaminen on sopivaa ja millaisten ei. Oppilas tiedostaa, että julkaistuista sisällöistä jää jälki ja että kertaalleen julkaistuja sisältöjä saatetaan edelleen levittää.

Oppilas ymmärtää, että median parissa on pyrittävä toimimaan siten, ettei itselle eikä toisille tule pahaa mieltä. Oppilas antaa jonkin esimerkin.

Oppilas tutustuu tekijänoikeuksiin ja ymmärtää, miksi niitä tarvitaan. Oppilas tietää, että toisen tekemää sisältöä ei saa esittää omanaan.

Oppilas ymmärtää, että osa digitaalisista tuotteista esimerkiksi peleissä voi olla maksullisia ja että pelaajia voidaan sitouttaa pelaamiseen eri tavoin. Oppilas ymmärtää, että sisältöjen käytöstä tulee sopia huoltajan kanssa.



Toisia huomioivaa puhelimenkäyttöä

Monella koulunsa aloittavalla on ensimmäistä kertaa käytössään oma puhelin. On paikallaan opetella yhdessä hyvää, toiset huomioivaa puhelimenkäyttöä arjen eri tilanteissa.

- Millaisiin asioihin ja millaisissa tilanteissa puhelinta käytetään arjessa? Pohtikaa erilaisia arkisia tilanteita, joissa puhelimen käyttö ei ole hyvien tapojen mukaista, järkevää tai sallittua. Minkälaisia asioita puhelin voi joskus haitata? Miltä voi tuntua, jos joku käyttää puhelinta väärässä paikassa ja tilanteessa? Voiko puhelin varastaa oman huomiosi? Miten siihen voisi vaikuttaa?
- Puhelimen käytöstä voi olla erilaisia sääntöjä eri tilanteissa ja eri perheissä. Miten toimitaan, jos kaveri saa tehdä puhelimella jotain, mihin itsellä ei ole lupaa?
- Myös puhelimella viestiessä opetellaan ottamaan toiset huomioon. Millaisia kuvia ja viestejä on mukava saada? Millaiset viestit voivat tuntua kurjilta?
- Sopikaa yhdessä luokan säännöt vastuullisesta, toiset huomioon ottavasta puhelimen käytöstä. Voitte laatia säännöt tauluksi, digitarinaksi tai tehdä säännöistä rapin videolle. Palatkaa sääntöihin ja jutelkaa, miten niitä on noudatettu.

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 3–6

Oppilas ymmärtää, että hänen itse tuottamiensa ja julkaisemiensa mediasisältöjen tulee olla sellaisia, etteivät ne loukkaa toisten oikeuksia eikä niiden julkaisemisesta ole ikäviä seurauksia itselle.

Oppilas tuntee tekijänoikeuksien peruseriaatteet ja niiden noudattamisen merkityksen mediasisältöjen käyttäjänä ja tuottajana. Oppilas ymmärtää, ettei saa esittää toisen tekemää sisältöä omanaan ja harjoittelee merkitsemään lähteet.

Oppilas tuntee erilaisia mediasisältöjen vapaan käytön CC-lisenssejä ja niiden käyttöehtoja.

Oppilas on tietoinen joidenkin mediasisältöjen, kuten pelien, maksullisuudesta. Oppilas tietää pelien keinoista sitouttaa pelaajia ja osaa suhtautua ilmiöön kriittisesti. Oppilas ymmärtää, että sisältöjen käytöstä tulee sopia huoltajan kanssa.



Tunnetko tekijänoikeudet?

Tekijänoikeuksien tunteminen ja niiden noudattaminen ovat osa vastuullista median käyttöä ja median tuottamista. Tekijänoikeudet on huomioitava, kun tehdään omia mediaesityksiä, joissa esimerkiksi käytetään toisten tekemiä tekstejä tietolähteinä. Myös oppilailla on tekijänoikeus omiin töihinsä.

- Ottakaa selvää, mitä tekijänoikeudet ovat. Missä tilanteissa olette törmänneet tekijänoikeuksiin median parissa? Tutustukaa myös teosten yhteydessä esiintyviin erilaisiin CC-lisenssimerkintöihin, jotka kertovat, miten teosta saa käyttää.
- Miten tekijänoikeuksien noudattaminen on huomioitava omia mediaesityksiä tehdessä? Laati-
kaa muistilista ja palatkaa siihen, kun tuotatte omia mediasisältöjanne.
- Kerratkaa tekijänoikeuksia tekemällä esimerkiksi tietovisa.



Tekijänoikeudet turvaavat teosten tekijöille omistusoikeuden työhönsä ja oikeuden päättää teoksen käytöstä. Kukaan ei voi omia toisen tekemää teosta omiin nimiinsä eikä käyttää esimerkiksi toisen laatimaa tekstiä tai tekemää kuvaa, musiikkia tai videota ilman lupaa omissa töissään. Tekijänoikeudet määrittelevät, miten ja millaisiin tarkoituksiin teosta saa käyttää. Katso lisää tekijänoikeuksista esimerkiksi osoitteesta tekijanoikeus.fi.



Vinkkejä vastuulliseen mediankäyttöön

Medialukutaitoon kuuluu taito käyttää mediaa ja toimia mediaympäristöissä vastuullisesti. Vastuullisuutta on esimerkiksi tekijänoikeuksien tai ikärajojen noudattaminen. Alakouluikäisen itsenäisempi mediankäyttö tarkoittaa myös vastuullisen toiminnan opettelua median parissa. Vastuullisesta mediankäytöstä on hyvä herätellä keskustelua niin kotona kuin koulussa.

- Pohtikaa luokassa vastuulliseen mediankäyttöön liittyviä kysymyksiä ja laatikaa haastattelulomake. Laatikaa lomakkeeseen yhdessä kysymyksiä, kuten esimerkiksi
 - » miten hyvin ikärajat ja tekijänoikeudet tunnetaan ja miten niitä noudatetaan,
 - » miten netin maksullisten sisältöjen käytöstä ja digilaitteiden ostamisesta sovitaan,
 - » millaisia kuvia ja videoita on sopivaa julkaista ja jakaa ja millaisia viestejä toisille voi lähettää.
- Vastatkaa kysymyksiin itse. Valitkaa sitten haastateltavat, joille esitätte samat kysymykset. Haastatella voi vanhempia, tuttua aikuista, sisarusta tai kaveria. Kirjatkaa vastaukset ylös.
- Käykää vastaukset läpi koulussa ja keskustelkaa niistä. Ovatko oppilaat itse samaa mieltä haastateltavien kanssa? Miksi mediankäyttöön liittyy niin paljon erilaisia tapoja, sääntöjä ja sopimuksia? Millä tavoin säännöt ja toimintatavat voivat erota perheissä?
- Laatikaa yhteiset säännöt vastuullisesta mediankäytöstä digitaaliseksi mediaesitykseksi.
- Suunnitelkaa ja tehkää vastuullisen mediankäytön teemaan peli, jonka avulla sääntöjä kerrataan ja niistä keskustellaan. Aihetta voi käsitellä yhteisesti myös vanhempainillassa.



Hyvinvointi

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 1–2

Oppilas tunnistaa, millaiset asiat omassa mediankäytössä tuottavat iloa ja millaiset asiat saavat aikaan pahaa oloa. Oppilas oppii huomioimaan omaa hyvinvointiaan mediasisältöjä valitessaan.

Oppilas tarkastelee ohjattuna omaa mediankäyttöään arjessa. Oppilas ymmärtää, että median käyttömäärää tulee hallita, jotta se ei vie aikaa muilta tärkeiltä asioilta, kuten liikkuminen ja uni.



Digihumppaa ja hyvinvointia

Media voi olla mukavaa ajanvietettä, joka tarjoaa elämyksiä ja jännitystä. Median parissa voi syntyä myös kurjia kokemuksia tai se saattaa viedä aikaa muulta mukavalta tekemiseltä. Opetellaan tunnistamaan, millaiset asiat omassa mediankäytössä tuottavat iloa ja millaiset saavat aikaan kurjan olon. Kun mediankäytön vaikutukset omaan oloon ja tunteisiin huomaa, voi median parissa tehdä hyviä valintoja.

- Tehkää väitteitä mediankäytön ja hyvinvoinnin yhteyksistä, esimerkiksi:
 - » En käytä puhelinta, jos kuljen liikenteessä.
 - » En pidä taukoja pelatessani.
 - » Laitan puhelimen toiseen huoneeseen öisin.

Lisää esimerkkejä löydät myös osoitteesta www.mll.fi/tehtavat/digia-ja-hyvinvointia.

- Jokaiselle väittämälle keksitään oma tanssiliike, esimerkiksi: heiluta käsiä, heiluta oikeaa jalkaa eteen ja taakse, pyöritä päätä. Väittämät ja tanssiliikkeet kirjataan nähtäville, ja kuvia voi käyttää apuna. Kukin valitsee väittämistä ne, jotka sopivat omaan mediankäyttöön. Musiikin soidessa jokainen tanssii ikioman digihumpan.
- Keskustelkaa väittämistä: millä tavoin voi edistää tasapainoista ja myönteistä mediankäyttöä? Liittäkää väittämien ohien hymynaamoja sen mukaan, seuraako väittämistä hyviä asioita omalle ololle ja vai ei.

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 3–6

Oppilas osaa kuvailla itselleen merkityksellisiä mediasisältöjä ja -ympäristöjä ja niiden myönteisiä merkityksiä. Oppilas rohkaistuu keskustelemaan ja jakamaan myönteisiä kokemuksia mediankäytöstä yhdessä toisten kanssa.

Oppilas tunnistaa, milloin mediankäyttö tukee omaa hyvinvointia, milloin heikentää sitä.

Oppilas tiedostaa vertaisten kohdistamia odotuksia mediaympäristöissä toimimiseen ja median käyttöön. Oppilas tietää, että voi tehdä vertaisista riippumattomia valintoja omassa mediankäytössään.



Myönteisten mediasisältöjen tori

Median parissa voi tulla iloinen mieli, ja sen elämykset ja tarinat voivat irrottaa mukavasti arjesta. Tunnistetaan mediasisältöjen ja -ympäristöjen myönteisiä merkityksiä ja jaetaan omia myönteisiä kokemuksia toisten kanssa.

- "Myykää" kavereille hyväksi koettuja vinkkejä sellaisista medialaitteista, -sisällöistä ja -ympäristöistä, jotka ovat tuoneet omaan elämäänne myönteisiä asioita ja kokemuksia. Tällaisia voivat olla esimerkiksi uusi opittu asia, uusi kaveri tai ilahduttava ja hyvää oloa tuova mediasisältö. Myönteisten mediasisältöjen torin "myynti-ilmoitukseen" pitää sisältyä se, miten mediaa käytetään, kenelle tuote sopisi, miksi se on hyödyllinen tai mikä siinä on erityistä. Valitkaa vain sisältöjä, jotka noudattavat sallittuja ikärajoja. Myynti-ilmoituksen voi tehdä perinteisin tai digitaalisin menetelmin.
- Esitelkää omat myynti-ilmoituksenne ja keskustelkaa erilaisista medioista. Jutelkaa erilaisista mediankäytön tavoista kunnioittavaan ja arvostavaan sävyyn.
- Pohtikaa myös, millaisista mediasisällöistä tai tekemisestä median parissa ei tule hyvä olo. Mikä voi kiukuttaa tai mistä voi tulla paha mieli tai epämiellyttävä olo?



Mediamittari

Median parissa aika kuluu nopeasti, kun on mukavaa tekemistä kavereiden kanssa ja aina voi oppia uutta. Media voi myös viedä aikaa joltain muulta tärkeältä. On hyvä tarkastella, millainen rooli medialla on omassa arjessa. Käytettyä aikaa ja sitä, mitä median parissa tehdään, voi hahmottaa seuraamalla omaa mediankäyttöä rajatun ajan ja vertailemalla sitä toisten mediankäyttöön.

- Tarkastelkaa omaa ajankäyttöänne ja toimintaanne median parissa. Kirjatkaa ylös mediankäyttöön liittyvät havainnot – erilaisten mediasisältöjen kuluttaminen ja omien sisältöjen tekeminen sekä median parissa käytetty aika. Kirjatkaa ylös myös asiat, jotka opitte median parissa.
- Tehkää luokan yhteinen koonti, josta käyvät ilmi median parissa vietetty aika, erilaiset sisällöt luokiteltuina sekä opitut asiat. Tehkää matemaattista vertailua: laskekaa lukumääriä ja vertailkaa sisältöjä ja niiden parissa käytettyä aikaa. Voitte koota havainnot taulukoihin tai kuvaajiin. Miten median parissa syntyneitä kokemuksia voisi mitata ja vertailla?
- Mediankäytön ohella, mitä muita asioita teette arjessa mielellänne tai mille toivoisitte jäävän enemmän aikaa?



Hyvä vuorovaikutus

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 1–2

Oppilas osaa tunnistaa tunteitaan ja säädellä niitä viestintätilanteissa mediaympäristöissä.

Oppilas ymmärtää viestinnän vastavuoroisuuden mediaympäristöissä: omalla viestinnällä on vaikutusta toisen viestintään, tunteisiin ja toimintaan.

Oppilas tietää, millaista on verkossa tapahtuva kiusaaminen, kuten ryhmistä sulkeminen, kuvien ja tietojen levittäminen ilman lupaa tai perättömien huhujen kertominen toisista. Oppilas tietää, ettei verkossa saa kiusata ja miten pitää toimia kiusaamista kohdatessa.

Oppilas osaa käyttää mediavälineitä viestintään.

Oppilas ymmärtää, että erilaisiin tilanteisiin ja ympäristöihin, kuten kouluun ja vapaa-aikaan, kuuluu erilaisia viestinnän tapoja ja että viestinnän tavoista voidaan sopia yhteisesti.





Hyvän mielen viestejä

Monilla koulunsa aloittaneilla on oma puhelin ja sitä käytetään myös kavereiden kanssa viestimiseen. Viestiminen mediaympäristössä, kuten muukin vuorovaikutus vaatii opettelua. Jutellaan, millaista on hyvä kasvokkainen vuorovaikutus, ja opetellaan, miten samat säännöt pätevät mediavälineen avulla tapahtuvassa viestinnässä.

- Jutelkaa, millaisia viestejä on mukava saada. Entä millaisista viesteistä voi tulla paha mieli? Minkälaisia viestejä ei ole sopivaa lähettää? Miten voi toimia niin, että kukaan ei koe itseään ulkopuoliseksi viestintätilanteissa? Keskustelkaa, milloin viestistä voi koitua harmia sekä sen kirjoittajalle että vastaanottajalle. Mitä voi tehdä, jos saa ikävän viestin? Entä miten kannattaa toimia, jos on itse lähettänyt typerän viestin? Mitä eroa kasvokkaisella ja median välityksellä tapahtuvalla viestintätilanteella on?
- Keskustelkaa erilaisista tilanteista, joita kavereiden kanssa viestittäessä voi tulla vastaan. Tehkää esimerkkitalanteista väittämiä. Apuna voi käyttää kuvia. Esimerkit voivat liittyä viestien lähettämiseen ja niihin vastaamiseen tai niiden kommentoimiseen ja erilaisten sisältöjen kuten tekstin, kuvien tai videoiden jakamiseen. Tärkeää on, että esimerkeissä on sekä hyviä että huonoja toimintamalleja.
- Käykää väittämät läpi. Ilmaiskaa oma mielipiteenne väittämistä nostamalla joko punainen kortti, jos toiminta tuntuu väärältä tai vihreä kortti, jos toiminta tuntuu hyvältä ja oikealta. Keskustellaan, miten punaisen kortin saisi muutettua vihreäksi.

- Tehkää luokalle viestintäsäännöt. Sovitaan esimerkiksi, miten viestitään ystävällisesti, miten ratkotaan väärinymmärryksiä, miten tunteita ilmaistaan viesteissä, sekä mihin aikaan viestejä voi lähettää. Säännöistä voi tehdä julisteen, videon, tai vaikkapa tallentaa oman rap-kappaleen.

Hyvä osaaminen vuosiluokilla 3–6

Oppilas ilmaisee itseään rakentavasti ja tilanteeseen sopivalla tavalla erilaisissa mediaympäristöissä.

Oppilas ymmärtää oman vastuunsa kiusaamisen ehkäisemisessä mediaympäristöissä ja toimii sen mukaisesti.

Oppilas osaa arvioida omia vuorovaikutus- ja viestintätaitojaan mediaympäristöissä ja hyödyntää saamaansa palautetta.



Likapyykkiä

Kuten kasvokkaisissa vuorovaikutustilanteissa myös median parissa ja median välityksellä tapahtuvassa viestinnässä voi syntyä väärinymmärryksiä ja ristiriitatilanteita. Netissä voi tapahtua myös kiusaamista.

Opetellaan yhdessä, miten median parissa ja verkossa esiintyvää asiatonta, ilkeää, loukkaavaa ja toisen oikeuksia rikkovaa puhetta voisi itse vähentää ja miten toimia tilanteissa, joissa kohtaa kiusaamista. Pieleen menneetkin vuorovaikutus- ja viestintätilanteet voi korjata ja ristiriidat sopia.

- Keksikää ja kootkaa yhdessä sellaisia vuorovaikutustilanteita, joissa jokin menee pieleen – syn-tyy ristiriitoja, viestintä on loukkaavaa tai kyse on kiusaamisesta. Keskustelkaa, miten tilanteisiin päädytään ja miltä tilanteet voivat tuntua osapuolista.
- Virittäkää luokkaan pyykkinaru, johon oppilaat askartelevat pyykkiä paperista. Vaatekappaleen toiselle puolelle tehdään "likatahra", eli kirjoitetaan tai piirretään esimerkki nettikiusaamisesta, häirinnästä, ikävästä viestistä tai tilanteesta, jonka tiimoilta "likapyykkiä" pestään.
- Keskustelkaa tilanteesta ja pohtikaa toiselle puolelle vaatekappaletta ratkaisu tai vaihtoehto, jolla tilanteen voisi estää tai korjata. Entä millä tavalla tilanteessa olevia voisi tukea tai auttaa? Lopuksi vaatekappaleen voi koristella ja ripustaa narulle muistuttamaan kaikkia kunnioittavasta ja huomioivasta nettikäytöksestä.

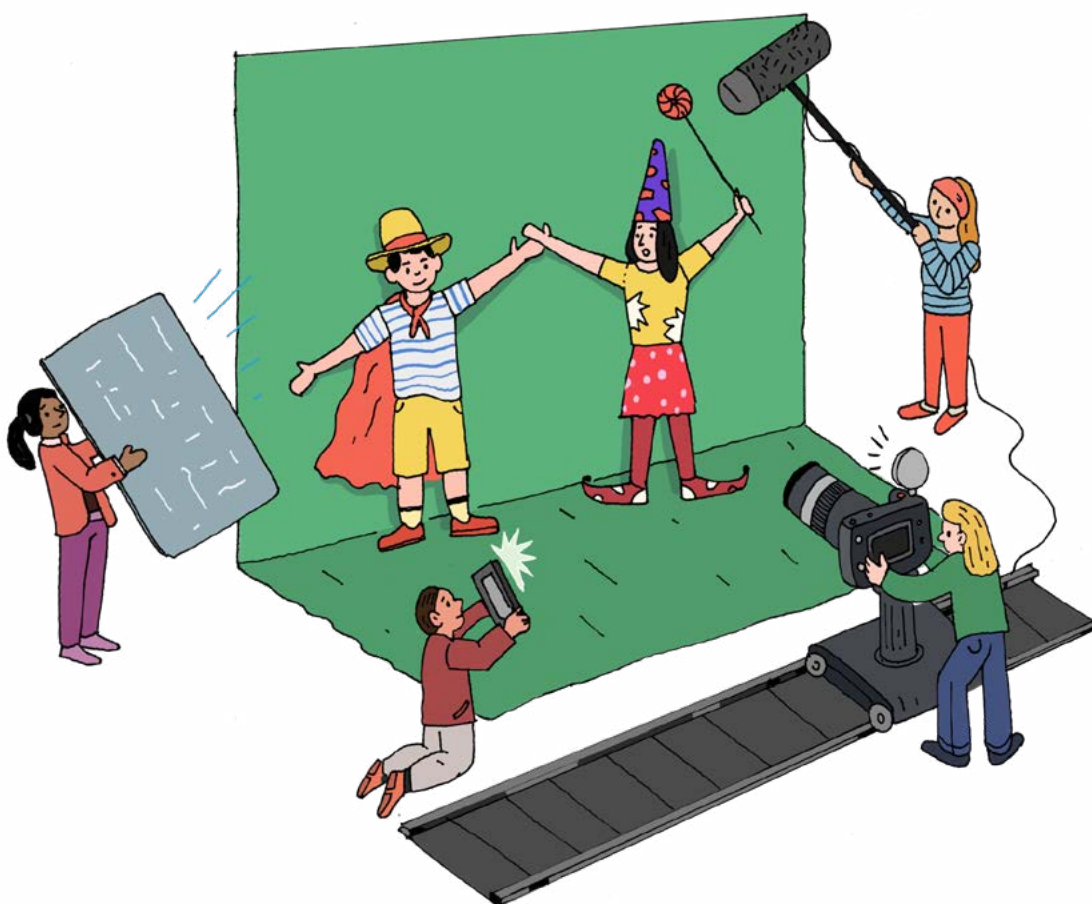


Draamaa

Hankaliin tai epäonnistuneisiin viestintätilanteisiin median parissa voi etsiä ratkaisuja draaman keinoin.

- Jakakaa roolit ja näytelkää pieleen menneitä viestintätilanteita – ristiriitoja, loukkaavaa viestintää tai kiusaamista. Tehkää draamasta versio, jossa pieleen mennyt viestintätilanne korjataan. Vaihatakaa rooleja niin, että joku yleisöstä siirtyy näytelmään korjaamaan tilanteen. Esittäkää viestintätilanne uudelleen.

Voitte tallentaa draamat ja tehdä niistä videotutoriaaleja, joiden avulla opetatte esimerkiksi nuoremmille oppilaille hyviä tapoja mediavälitteisissä viestintätilanteissa.



Uudet lukutaidot tukena digiajan opetuksessa ja kasvatuksessa

Miksi uudet lukutaidot? Osallisuus ja aktiivinen toimijuus digitaalisessa mediakulttuurissa ja ohjelmoiduissa ympäristöissä edellyttävät monenlaisia taitoja ja osaamista. Nämä taidot ovat jokaiselle kuuluvia kansalaistaitoja. Tutkimukset ja selvitykset koulumaailmasta kuitenkin osoittavat, että oppilaiden digitaalisissa taidoissa ja monilukutaidossa on suuria vaihteluja ja puutteita. Myös opetuskäytännöissä ja opettajien osaamisessa on eroja. Kaikilla tulisi kuitenkin olla tasa-arvoiset mahdollisuudet harjoitella ja oppia digitaalisessa maailmassa tarvittavia taitoja.

Valtakunnallisella Uudet lukutaidot -kehittämishjelmalla (2020–2023) edistetään lasten ja nuorten medialukutaitoa, ohjelmointiosaamista sekä digitaalista osaamista ja tieto- ja viestintäteknologista osaamista varhaiskasvatuksesta esi- ja perusopetukseen. Kehittämishjelman tavoitteena on yhdenvertaisuuden vahvistaminen digitaalisten taitojen opetuksessa ja oppimisessa. Ohjelman on rahoittanut opetus- ja kulttuuriministeriö, ja se on osa laajempaa Oikeus oppia -kehittämishjelmaa (2020–2023). Kansallinen audiovisuaalinen instituutti vastaa medialukutaidon ja ohjelmointiosaamisen osakokonaisuuksista ja Opetushallitus digitaalisen osaamisen ja tieto- ja viestintäteknologisen osaamisen osakokonaisuudesta.

Varhaiskasvatussuunnitelman ja esi- ja perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteet velvoittavat edistämään lasten ja oppilaiden medialukutaitoa, ohjelmointiosaamista sekä digitaalista osaamista ja tieto- ja viestintäteknologista osaamista niin laaja-alaisena kuin oppimisen alueisiin ja oppiaineisiin kytkeytyvänä osaamisena. Jokaisen kasvatus- ja opetustyössä työskentelevän on omalta osaltaan toteutettava opetussuunnitelmia ja samalla näiden taitojen edistämistä.

Uudet lukutaidot -kehittämishjelman toimenpiteillä tuetaan käytännön kasvatus- ja opetustyön monipuolista ja laadukasta toteuttamista sekä paikallisten suunnitelmien työstämistä ja systemaattista yhteistä kehittämistyötä. Työn tueksi on laadittu kaikkien vapaasti hyödynnettävissä olevia tukimateriaaleja.

Tukimateriaalit löytyvät kehittämishjelman verkkosivuilta osoitteessa www.uudetlukutaidot.fi. Materiaalit julkaistaan myös AOE.fi-palvelussa.

Polkuja medialukutaitoon

Opas vuosiluokille 1–6

Miten käsitellä median ilmiöitä alakoululaisten kanssa? Entä miten rohkaista oppilaita tutkimaan, käyttämään ja tuottamaan mediaa? Opas johdattelee käytännön esimerkkien kautta medialukutaidon edistämiseen vuosiluokilla 1–6.

Lisätietoja ja matkaeväitä medialukutaidon poluille
www.uudetlukutaidot.fi

