



4-8

-vuotiaille
-åringer

Puuhakortit mediakasvatukseen 4-8-vuotiaille
Aktivitetskort för medieförstran för 4-8-åringer

MEDIALUKUTAIDON POLUILLA

VÄGEN TILL MEDIELÄSKUNNIGHET



MEDIALUKUTAIDON POLUILLA

Puuhakortit mediakasvatukseen 4–8-vuotiaille

Medialla on suuri merkitys nykypäivän maailmassa. Siksi medialukutaidon kehittymistä on tärkeä tukea jo varhaisessa vaiheessa. Puuhakortit johdattavat lapset innostavalla tavalla tutustumaan erilaisiin median muotoihin, välineisiin ja sisältöihin arjessa. Tehtävien avulla harjoitellaan kykyä käyttää, lukea, tulkita ja arvioida mediasisältöjä, viestiä median kautta, tuottaa omaa materiaalia sekä toimia turvallisesti median parissa. Puuhakorteissa on myös sisällön käyttöä rikastavia kysymyksiä ja toimintaehdotuksia varhaiskasvatuksen, esiopetuksen ja alkuopetuksen ammattilaisten käyttöön.

Materiaalissa on kolme tasoa lasten kehitysvaiheiden mukaan. Kortit on jaettu kokonaisuuksiksi yli 4-vuotiaille varhaiskasvatukseen 📺 sekä esiopetukseen 📺 📺 ja alkuopetukseen 📺 📺 📺.

VÄGEN TILL MEDIELÄSKUNNIGHET

Aktivitetskort för mediefostran för 4–8-åringar

Medier spelar en stor roll i dagens värld. Därför är det viktigt att stödja utvecklingen av medieläskunnighet redan i ett tidigt skede. Aktivitetskorten uppmuntrar barnen att bekanta sig med olika former av medier och innehåll. Med hjälp av uppgifterna övar barnen på att använda, läsa, tolka och bedöma medieinnehåll, kommunicera via medier, producera eget material och använda medier på ett tryggt sätt. Aktivitetskorten innehåller också frågor som berikar användningen samt förslag på aktiviteter för proffs inom småbarnspedagogik, förskoleundervisning och nybörjarundervisningen.

Materialet innehåller tre nivåer enligt barnens utvecklingsstadier. Kortet är uppdelat i helheter för barn över 4 år i småbarnspedagogiken 📺 samt för förskoleundervisning 📺 📺 och nybörjarundervisningen 📺 📺 📺.

Tuote on toteutettu osana Kansallisen audiovisuaalisen instituutin KAVI:n mediakasvatusta, Uudet lukutaidot -kehittämishjelmaa ja Finnish Safer Internet Centre -hanketta.

Aktivitetskorten har producerats inom ramen för Nationella audiovisuella institutet KAVI:s mediefostran, utvecklingsprogrammet Nylitteracitet och projektet Finnish Safer Internet Centre.

KANSALLINEN AUDIOVISUAALINEN INSTITUUTTI
NATIONELLA AUDIOVISUELLA INSTITUTET
NATIONAL AUDIOVISUAL INSTITUTE
www.kavi.fi



UUDET
LUKUTAIDOT

© Sanoma Pro Oy ja tekijät 2023
Valmistaja/kustantaja: Sanoma Pro Oy
Porkkalankatu 20 A, 00180 Helsinki
sanomapro.fi | oppijailo.fi
Teksti: Sonja Laitila
Graafinen toteutus: Jari Oksanen ja
Mikko Hiltunen
Painettu Suomessa

© Sanoma Pro Oy och skribenterna 2023
Förläggare: Sanoma Pro Oy
Porkkalagatan 20 A, 00180 Helsingfors
sanomapro.fi | oppijailo.fi
Text: Sonja Laitila
Layout: Jari Oksanen och Mikko Hiltunen
Tryckt i Finland

Tämän julkaisun sisällöstä vastaavat yksinomaan KAVI ja Sanoma Pro Oy, eikä se välttämättä vastaa Euroopan unionin näkemystä.

KAVI och Sanoma Pro Oy ansvarar ensamma för innehållet i denna publikation, som inte nödvändigtvis överensstämmer med Europeiska unionens syn.



Euroopan unionin
osarahoittama



Lajittele muovikääre
muovinkeräykseen
ja kortit sekajätteeseen.
Sortera plastfolie som
plast och korten i
blandat avfall.

1

KATSO KUVAA TARKASTI JA KÄÄNNÄ KORTTI.



TITTA NOGGRANT PÅ BILDEN OCH VÄND PÅ KORTET.



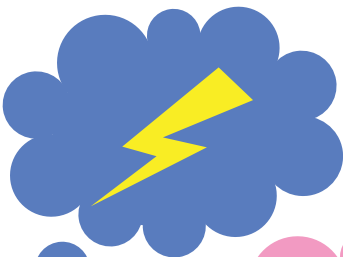
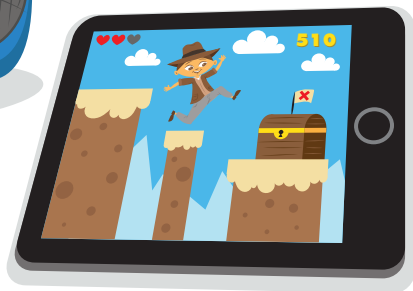
MEDIAVÄLINEIDEN TUNNISTAMINEN JA KÄYTTÖ

- Mitä kuvassa näkyi? Laske, kuinka monta asiaa muistui mieleen.
 - Mitä kuvassa olevilla mediavälineillä tehdään?
 - Mitä kuvassa näkyvistä mediavälineistä olet itse käyttänyt? Mitä olet tehnyt niillä ja kenen kanssa?
 - Mitä kuvassa näkyvistä mediavälineistä käyttäisit mieluiten? Mitä tekisit niillä?
- ★ **Toimintaehdotus:** Etsitään ja tunnistetaan yhdessä mediavälineitä ryhmätilasta tai kotoa. Löydöt voidaan kuvata ja nimetä. Kuinka monta erilaista mediavälinettä löydettiin?

IDENTIFIERING OCH ANVÄNDNING AV MEDIER

- Vad såg du på bilden? Räkna hur många saker du kom ihåg.
 - Vad gör man med medierna på bilden?
 - Vilka av medierna på bilden har du själv använt? Vad har du gjort med dem och med vem?
 - Vilka av medierna på bilden skulle du helst använda? Vad skulle du göra med dem?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Sök och identifiera tillsammans medier i rummet eller hemma. Ni kan fotografera och namnge fynden. Hur många olika medier hittade ni?





MEDIAVÄLINEIDEN JA -SISÄLTÖJEN TUNNISTAMINEN

- Mitä Yrre tai kukin lapsista ajattelee? Mistä päättelet niin? Nimetään mediavälineet ja -sisällöt yhdessä.
- Minkä asian valitsisit itse? Miksi? Mitä tekisit sillä ja kenen kanssa?
- ★ **Toimintaehdotus:** Arvuutellaan yhdessä. Aikuinen kuvailee ensin malliksi jotakin, esim. tablettia: "Se on nelikulmio, siinä on näyttö, sillä voi ottaa valokuvia ja pelata." Lapset arvaavat, mikä asia on kyseessä. Sen jälkeen lapset arvuuttelevat toisiltaan asioita kuvailemalla niitä vuorotellen.

IDENTIFIERING AV MEDIER OCH MEDIEINNEHÅLL

- Vad tänker Yrre och vart och ett av barnen på? Varför tror du det? Namnge medierna och innehållen tillsammans.
- Vilket föremål skulle du själv välja? Varför? Vad skulle du göra med det och med vem?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Gissa tillsammans. En vuxen beskriver först ett föremål, t.ex. en surfplatta: "Den är fyrkantig, har en skärm och man kan ta bilder och spela med den." Barnen gissar vilket föremål det är fråga om. Därefter får barnen sinsemellan beskriva föremål och gissa vad de är.



3

ETSI YKSITYISKOHDAT KUVASTA.
SÖK DETALJERNA PÅ BILDEN.



MEDIAVÄLINEIDEN KÄYTTÖ ARJESSA

- Keitä kuvassa on? Missä he ovat? Mistä päättelet niin?
 - Mitä kuvissa tapahtuu? Mitä lapset tekevät? Entä aikuiset?
 - Mitä esineitä lapsilla ja aikuisilla on mukanaan? Mitä he tekevät niillä?
 - Missä muissa tilanteissa kuvan esineitä voisi käyttää?
 - Mitä muita asioita kuvan lapsille ja aikuisille voisi retkellä tapahtua?
Tarkoitus on herättää lapsia havainnoimaan kuvassa näkyviä mediavälineitä ja niiden käyttötapoja.
- ★ **Toimintaehdotus:** Pohditaan yhdessä, mitä välineitä voisi ottaa mukaan ulos lähiympäristön tutkimiseen ja löytöjen tallentamiseen. Kuvataan ja äänitetään välineillä havaintoja lähiympäristöstä. Katsellaan ja kuunnellaan löydökset yhdessä.

ANVÄNDNING AV MEDIER I VARDAGEN

- Vilka finns på bilden? Var är de? Varför tror du det?
 - Vad händer på bilderna? Vad gör barnen? Vad gör de vuxna?
 - Vilka föremål har barnen och de vuxna med sig? Vad gör de med dem?
 - I vilka andra situationer kan föremålen på bilden användas?
 - Vad annat skulle kunna hända barnen och de vuxna under utflykten?
Syftet är att få barnen att upptäcka medierna på bilden och hur de används.
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Fundera tillsammans vilka medier man kan ta med ut för att undersöka närmiljön och dokumentera fynd. Fotografera och spela in observationer i närmiljön. Titta och lyssna på fynden tillsammans.



MEDIAVÄLINEIDEN KÄYTÖN HAVAINNOINTI JA ARVIOINTI

- Mitä hassua kuvassa tapahtuu? Miksi se on mielestäsi hassua? Nimetään yhdessä mediavälineet, joita kuvassa käytetään hassulla tavalla.
- Mistä hassuista asioista on haittaa kuvan välineille? Miten välineitä olisi hyvä oikeasti käyttää ja säilyttää?
- ★ **Toimintaehdotus:** Harjoitellaan mediankäyttötilanteita lasten kanssa. Tilanteita voidaan myös näytellä ja kuvata.

OBSERVATION OCH BEDÖMNING AV ANVÄNDNINGEN AV MEDIER

- Vilka konstiga saker händer på bilden? Varför tycker du att det är konstigt?
Namnge tillsammans medierna som används på ett lustigt sätt på bilden.
- Vilka av sakerna som görs på bilden är skadliga för medierna? Hur ska medierna användas och förvaras på ett bra sätt?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Öva olika sätt att använda medier. Visa och fotografera tillsammans.



TUTKI KUVIA JA KERRO, MITÄ PEIKKO TEKEE. YHDISTÄ TUNNE OIKEAAN KUVAAN.



UNDERSÖK BILDERNA OCH BERÄTTA VAD TROLLET GÖR. KOMBINERA KÄNSLAN MED RÄTT BILD.



KUVIEN TULKINTA, TUNTEIDEN TUNNISTAMINEN JA SANOITTAMINEN SEKÄ OMAN SISÄLLÖN TUOTTAMINEN

- Mitä kuvissa tapahtuu? Onko kuvissa yö vai päivä?
- Miltä peikosta tuntuu kuvien tilanteissa?
Todetaan, että peikon on hyvä mennä peikkovanhemman luo kertomaan, jos pelottaa.

★ **Toimintaehdotus:** Keskustellaan, onko joku nähnyt tai kuullut mediassa jotakin pelottavaa ja mitä hän on silloin tehnyt. Mikä on tuonut helpotusta pelon tunteeseen?

★ **Toimintaehdotus:** Mitä peikon seikkailuissa voisi seuraavaksi tapahtua? Mitä se tekee ja keitä tapaa? Voidaan valita myös yksi kuva, josta lapset kertovat jatkotarinan.

Keksitään peikolle lisää seikkailuja saduttamalla ja äänitetään ne yhdessä talteen. Leikitään nukketeatteja tai rakennetaan peikolle pelillisiä seikkailuratoja. Askarrellaan omia peikkoja ja kuvataan niiden seikkailut videolle tai animaatioksi.

TOLKNING AV BILDER, IDENTIFIERING OCH FORMULERING AV KÄNSLOR SAMT PRODUKTION AV EGET INNEHÅLL

- Vad händer på bilderna? Är det natt eller dag på bilderna?
- Vilka känslor uttrycker trollet i de olika situationerna?
Konstatera att trollet kan berätta för sin förälder om hen känner sig rädd.

★ **Förslag på aktiviteter:** Diskutera om någon har sett eller hört något skrämmande i medierna och vad hen har gjort då. Vad har underlättat rädslan?

★ **Förslag på aktiviteter:** Vad kan hända härnäst i trollets äventyr? Vad gör trollet, tillsammans med vem? Man kan också välja en bild, som barnen kan använda för att fortsätta berättelsen.

Hitta på fler äventyr för trollet och spela in dem tillsammans. Lek dockteater eller bygg äventyrsbanor för trollet. Pyssla egna troll och spela in deras äventyr på video eller gör en animation.

MITÄ ÄÄNIÄ KUVAN TILANTEESTA VOISI KUULUA?
TUTKI KUVAA JA KERRO.



VILKA LJUD SKULLE KUNNA HÖRAS I SITUATIONEN PÅ BILDEN?
TITTA PÅ BILDEN OCH BERÄTTA.



ÄÄNIMASEMIEN TUTKIMINEN JA TUOTTAMINEN

- Millaisia ääniä voisi kuulua kuvan ihmisistä ja heidän tekemisistään? Entä eläimistä ja muusta luonnosta? Entä kuvan erilaisista esineistä?
- ★ **Toimintaehdotus:** Keksitään, mistä ja miten ääniä voisi äänittää tai tuottaa itse. Kokeillaan tehdä yhdessä ääniä erilaisilla esineillä, luonnonmateriaaleilla, omalla keholla tai soittimilla.
- ★ **Toimintaehdotus:** Valitaan ja tehdään yhdessä kuvaan sopivat äänet ja tallennetaan ne äänittämällä tai videoimalla esim. tabletin ääninauhurilla, sanelimella tai kameralla.

Kuunnellaan yhteinen äänimaisema. Miltä se kuulosti?
Millaista sen tekeminen oli?

UTFORSKA OCH PRODUCERA LJUDLANDSKAP

- Hurdana ljud skulle kunna höras från människorna på bilden och deras aktiviteter? Hurdana ljud hörs från djuren och den övriga naturen? Och från de olika föremålen på bilden?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Fundera på hur ljud kan spelas in eller produceras själv. Försök att tillsammans skapa ljud med olika föremål, naturmaterial, den egna kroppen eller med instrument.
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Välj och producera tillsammans olika ljud som passar in på bilden och spela in dem t.ex. med en surfplatta, diktafon eller kamera.

Lyssna på ert gemensamma ljudlandskap. Hur lät det? Hur var det att producera ljudlandskapet?



MITÄ KUVASSA TAPAHTUU? TUTKI KUVAA JA KERRO.
ETSI YKSITYISKOHDAT KUVASTA.



VAD HÄNDER PÅ BILDEN? TITTA PÅ BILDEN OCH BERÄTTA.
SÖK DETALJERNA PÅ BILDEN.



MEDIA JA VUOROVAIKUTUS

- Mitä kuvan henkilöt tekevät?
- Mitä pelaamiseen liittyviä asioita löydät kuvasta?
- Mitä palapeliä pelaava lapsi mahdollisesti ajattelee ja tuntee? Miksi?
- Mitä muita tunteita löydät kuvasta?
- Mikä on sinulle mieluisin lautapeli? Entä ulkopeli?
- Mitä peliä on hauskinda pelata perheen tai kavereiden kanssa? Entä yksin?

★ **Toimintaehdotus:** Kootaan näkyväksi lasten lempipelejä esim. pelilistana tai -puuna, josta valitaan pelejä yhdessä pelattaviksi. Lempipeleistä voidaan tehdä myös pelivinkkausta piirtämällä, kuvaamalla tai äänittämällä. Voidaan pitää myös pelipäiviä, jolloin lapset voivat tuoda oman pelin kotoa ja opettaa sen pelaamista muille.

MEDIER OCH VÄXELVERKAN

- Vad gör personerna på bilden?
- Vilka spelrelaterade föremål finns på bilden?
- Vad känner barnet som lägger pussel? Varför?
- Vilka andra känslor hittar du på bilden?
- Vilket brädspel tycker du bäst om? Vilket utomhusspel tycker du bäst om?
- Vilket spel är roligast att spela med familjen eller kompisarna? Eller ensam?

★ **Förslag på aktiviteter:** Samla barnens favoritspel t.ex. i en spellista eller ett spelträd, där ni väljer vilka spel ni ska spela tillsammans. Ni kan också tipsa om era favoritspel med hjälp av teckningar, video eller ljudinspelning. Ni kan också ordna speldagar då barnen kan ta med egna spel hemifrån och lära varandra att spela dem.

ETSI KUVASTA KUUSI (6) ASIAA, JOTKA EIVÄT OLE TOTTA.
FINN SEX (6) SAKER PÅ BILDEN SOM INTE STÄMMER.



MEDIASISÄLTÖJEN ARVIOINTI

- Mitä kuvassa tapahtuu?
 - Mitkä asiat kuvassa eivät ole totta? Miksi?
 - Mitkä asiat kuvassa voisivat olla totta? Mistä päättelet niin?
 - Oletko nähnyt joskus sadussa, pelissä tai ohjelmassa jotain, mitä ei voisi oikeasti tapahtua? Millaista?
- ★ **Toimintaehdotus:** Aikuinen kuvailee jotakin kuvan asiaa, esimerkiksi: "Hän on korkealla. Hänellä on yllään jotain punaista, ja hän tekee sellaista asiaa, jota ei voisi oikeassa elämässä tapahtua." Lapset arvaavat, kuka tai mikä kuvassa on kyseessä.

BEDÖMNING AV MEDIEINNEHÅLL

- Vad händer på bilden?
 - Vilka saker på bilden kan inte stämma? Varför?
 - Vilka saker på bilden kan vara sanna? Varför tycker du det?
 - Har du någonsin sett något i en saga, ett spel eller ett program som inte kan hända på riktigt? Vad?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Den vuxna beskriver en sak på bilden, till exempel: "Den här personen är högt uppe. Hen har på sig något rött, och hen gör något som man inte kan göra i det verkliga livet." Barnen får gissa vem eller vad beskrivningen gäller.





UUTINEN JA SEN MERKITYS

- Mitä markkinoilla tapahtuu? Keitä siellä on?
 - Millaisia erilaisia tapahtumia kuvasta löytyy?
 - Mitä hassua, yllättävää, jännittävää tai muuta kiinnostavaa markkinoilla tapahtuu?
 - Mikä on uutinen? Missä olet nähnyt uutisia?
Todetaan, että uutinen tiedottaa ajankohtaisesta tositapahtumasta.
 - Mistä tilanteesta tässä kuvassa voitaisiin tehdä uutinen? Missä mediankanavassa (esim. televisio, radio, sanomalehti, verkkomediat) uutisesta voitaisiin kertoa?
 - Millaisia uutisia voisi kertoa omasta arjestaan ja sen tapahtumista?
- ★ **Toimintaehdotus:** Leikitään uutisia. Askarrellaan televisio esimerkiksi pahvilaatikosta. Lapset voivat olla vuorollaan uutistenlukijoita ja kertoa uutisia heitä kiinnostavista aiheista, kuten tapahtumista päiväkodissa tai koulussa. Uutiset voi kuvata tai äänittää.

NYHETER OCH DERAS BETYDELSE

- Vad händer på marknaden? Vilka finns där?
 - Vilka olika händelser syns på bilden?
 - Vilka lustiga, överraskande, spännande eller andra intressanta saker händer på marknaden?
 - Vad är en nyhet? Var har du sett nyheter?
Konstatera att en nyhet berättar om aktuella och verkliga händelser.
 - Vilken situation på bilden skulle kunna bli en nyhet? I vilken mediekanal (t.ex. tv, radio, dagstidning, digitala medier) kunde nyheten rapporteras?
 - Hurdana nyheter skulle man kunna berätta om saker som hänt i din egen vardag?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Lek nyheter. Tillverka en tv, till exempel av en papplåda. Barnen kan turvis vara nyhetsuppläsare och rapportera nyheter om ämnen som intresserar dem, såsom händelser på daghemmet eller i skolan. Nyheterna kan spelas in.



HYVÄN MEDIANKÄYTÖN PIIRTEITÄ

- Mitä hyviä asioita näet kuvassa? Mitä niissä tapahtuu?
 - Miltä tuntuu, kun pääsee mukaan yhteiseen tekemiseen?
 - Mitä huonoja asioita näet kuvassa? Mitä niissä tapahtuu? Mitä niissä voisi tehdä toisin?
 - Miltä tuntuu, kun ei pääse mukaan yhteiseen tekemiseen? Mitä silloin voi tehdä?
- ★ **Toimintaehdotus:** Keskustellaan mediavälineisiin liittyvistä säännöistä. Millaisia sääntöjä tai sopimuksia lasten kodeissa on mediavälineistä? Entä päiväkodissa? Miksi sääntöjä tarvitaan?
- ★ **Toimintaehdotus:** Tehdään yhdessä päiväkodin medialaitteiden käyttöön toimintaohjeet esim. piirtämällä tai kuvaamalla.

BRA MEDIEANVÄNDNING

- Vilka bra saker ser du på bilden? Vad händer i dem?
 - Hur känns det när man får delta i gemensamma aktiviteter?
 - Vilka dåliga saker ser du på bilden? Vad händer i dem? Vad kunde man göra annorlunda?
 - Hur känns det när man inte får delta i gemensamma aktiviteter? Vad kan man göra då?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Diskutera regler kring medier. Hurdana regler eller överenskommelser har barnen hemma när det gäller medier? Och på daghemmet? Varför behövs regler?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Gör tillsammans upp regler för användningen av daghemmets medier t.ex. genom att rita eller spela in en video.



LEM-PI-HET-KE-NI

MIN FAVORITSTUND



MEDIA JA VUOROVAIKUTUS

- Mitä kuvissa tapahtuu?
 - Mitä samanlaista kuvissa on? Entä mitä erilaista?
Todetaan, että asioita tehdään kuvissa yhdessä ja kaikilla näyttää olevan hauskaa.
 - Mitkä ovat sinun lempihetkiäsi perheen kanssa? Entä kavereiden kanssa?
- ★ **Toimintaehdotus:** Piirretään tai katsotaan valokuvia lasten omista lempihetkistä.

MEDIER OCH VÄXELVERKAN

- Vad händer på bilderna?
 - Vad har bilderna gemensamt? Hur skiljer sig bilderna från varandra?
Konstatera att bilderna visar gemensamma aktiviteter och att alla verkar ha roligt.
 - Vilka är dina favoritstunder med familjen? Och med kompisarna?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Rita eller titta på foton av barnens egna favoritstunder.



ETSI KUVASTA ASIAT, JOIDEN AVULLA ANNA ON VOINUT
LÖYTÄÄ TIETOA RITAREISTA.



HITTA DE SAKER SOM ANNA HAR KUNNAT ANVÄNDA FÖR ATT FÅ
INFORMATION OM RIDDARE.



MEDIA JA TIEDONHAKU

- Mistä Anna on ehkä hakenut tietoa ritareista? Mistä päättelet niin?
 - Mistä asioista sinä olet etsinyt tietoa? Mistä olet löytänyt tietoa?
 - Keneltä voi kysyä apua tiedonhaussa?
Rohkaistaan lapsia pyytämään aikuisen apua tiedonhaussa.
- ★ **Toimintaehdotus:** Keksitään lasten kanssa heitä kiinnostava aihe. Haetaan siitä tietoa eri lähteistä.

MEDIER OCH INFORMATIONSSÖKNING

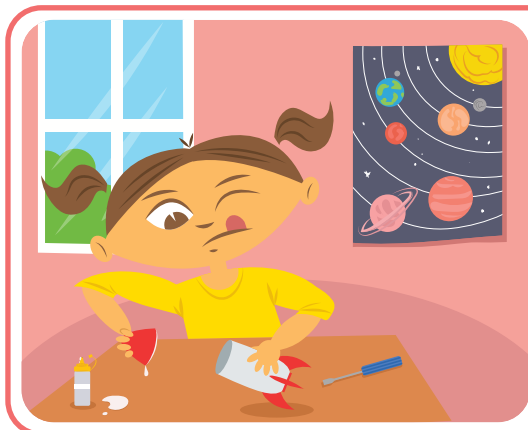
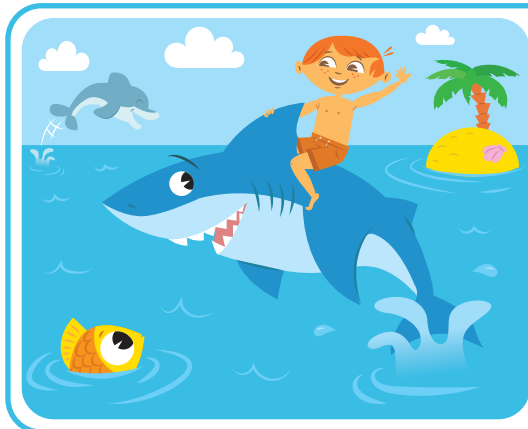
- Var tror du Anna har hittat information om riddare? Varför tror du det?
 - Vad har du sökt information om? Var har du hittat information?
 - Vem kan man be om hjälp för att söka information?
Uppmuntra barnen att be om hjälp av en vuxen för att söka information.
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Fundera tillsammans med barnen på ett ämne som de är intresserade av. Sök information om ämnet i olika källor.



KUMPI VIEREKKÄISISTÄ KUVISTA ON TODENMUKAINEN?
TUTKI JA KERRO.



VILKEN AV BILDERNA ÄR SANNINGSENLIG? UNDERSÖK BILDPAREN
OCH BERÄTTA.



MEDIASISÄLTÖJEN LUOTETTAVUUDEN ARVIOINTI

- Mitkä kuvista ovat todenmukaisia? Mitkä eivät? Miksi?
 - Oletko joskus luullut todeksi jotain, joka onkin väärää tietoa?
 - Mistä tiedon voi tarkistaa?
 - Mitä liioitteleminen tarkoittaa? Onko joskus tehnyt mieli liioitella jotakin asiaa?
 - Missä tilanteissa kavereille voi keksiä hassuja tarinoita?
- ★ **Toimintaehdotus:** Kerrotaan hassuja juttuja. Osa tilanteista voi olla oikeita ja osa keksittyjä. Kaverit arvaavat, onko kertomus totta vai ei.

BEDÖMNING AV TROVÄRDIGHETEN I MEDIEINNEHÅLL

- Vilka av bilderna är sanningsenliga? Vilka är inte det? Varför?
 - Har du någonsin trott att något var sant, som egentligen var felaktig information?
 - Var kan man kontrollera information?
 - Vad betyder överdrift? Har du någonsin haft lust att överdriva något?
 - I vilka situationer kan man hitta tokiga historier för kompisarna?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Hitta på tokiga historier som ni berättar för varandra. En del av situationerna kan vara sanna och en del påhittade. Kompisarna gissar om historien är sann eller inte.





MAINONTA JA KULUTTAMINEN

- Miltä Joonaksen huoneessa näyttää?
 - Mitä Joonas tekee? Mitä ajattelet, että on tapahtunut?
 - Mikä on mainos? Miksi mainoksia tehdään?
Mainokset pyrkivät vaikuttamaan ihmisiin. Mainokset vaikuttavat ihmisten haluun hankkia uusia asioita tai palveluita, mutta mainoksilla voidaan houkutella myös osallistumaan tapahtumiin tai vaikkapa johonkin kampanjaan.
 - Missä kohdissa kuvaa näet mainoksia? Mistä tunnistaa, että ne ovat mainoksia?
 - Missä olet itse nähnyt mainoksia?
 - Voiko joskus ostaa liikaa jotain? Miksi tai miksi ei?
 - Tarvitseeko Joonas kaikkia tavaroita, jotka hänelle on ostettu? Miksi tai miksi ei?
- ★ **Toimintaehdotus:** Suunnitellaan oma mainos, joka esittelee jotakin lapsia innostavaa, ilmaista paikkaa, tapahtumaa tai retkikohdetta.

REKLAM OCH KONSUMTION

- Hur ser Joonas rum ut?
 - Vad gör Joonas? Vad tror du att har hänt?
 - Vad är reklam? Varför gör man reklam?
Reklamen försöker påverka människor så att de vill skaffa saker eller tjänster, eller delta i något evenemang eller en kampanj.
 - Var på bilden ser du reklam? Hur vet man att det är reklam?
 - Var har du själv sett reklam?
 - Kan man någon gång köpa för mycket? Varför eller varför inte?
 - Behöver Joonas alla saker som man har köpt åt honom? Varför eller varför inte?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Planera egen reklam som presenterar något som barnen är intresserade av, t.ex. ett kostnadsfritt ställe, evenemang eller utflyktsmål.

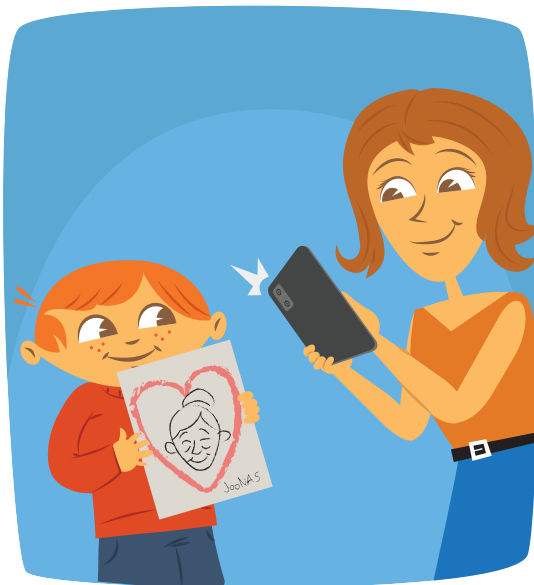


KUVAN TULKINTA JA OMAN SISÄLLÖN TUOTTAMINEN

- Mitä hahmoja kuvassa on? Mitä ne tekevät?
 - Millaisessa ohjelmassa ne voisivat olla?
 - Mitä lastenohjelmia itse katsot? Miksi pidät niistä? Millaisia hahmoja lempiohjelmassasi tai -elokuvissasi on?
- ★ **Toimintaehdotus:** Suunnitellaan oma lastenohjelma. Ohjelman voi suunnitella askarrellen, näytellen, piirtäen tai muovailen. Voidaan myös leikkiä keksittyä lastenohjelmaa yhdessä. Oman ohjelman voi halutessaan tallentaa yhdessä aikuisen kanssa.
- ★ **Keskustelua toiminnan jälkeen:**
- Mitä hahmoja ohjelmassanne on? Mitä ne tekevät?
 - Ovatko hahmot kavereita keskenään?
 - Onko ohjelmassa jännittäviä/iloisia/hauskoja asioita? Millaisia?
 - Mikä ohjelman nimi voisi olla?

BILDTOLKNING OCH PRODUKTION AV EGET INNEHÅLL

- Vilka figurer finns på bilden? Vad gör de?
 - Ett hordant program kunde de vara med i?
 - Vilka barnprogram tittar du själv på? Varför gillar du dem? Hurdana figurer finns det i dina favoritprogram eller -filmer?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Planera ett eget barnprogram. Programmet kan planeras genom att pyssla, spela rollspel, rita eller modellera. Ni kan också leka ett påhittat barnprogram tillsammans. Om ni vill kan ni spela in programmet tillsammans med en vuxen.
- ★ **Diskussion efter aktiviteten:**
- Vilka figurer finns i ert program? Vad gör de?
 - Är figurerna kompisar med varandra?
 - Innehåller programmet spännande/glada/lustiga saker? Vad?
 - Vad skulle programmet heta?



MEDIASISÄLTÖJEN ARVIOINTI JA VUOROVAIKUTUS

- Mitä kuvissa tapahtuu? Asetetaan kuvat oikeaan järjestykseen. Rohkaistaan lapsia sanallistamaan tapahtumien kulku kuva kuvalta.
- Millaisella viestillä voisit ilahduttaa läheisiäsi?
- Oletko sinä joskus lähettänyt vanhempien kanssa kuvan itsestäsi jollekin läheiselle?

Pohditaan myös aikaa ennen mediateknologian kehittymistä. Millä tavoin vaikkapa omat isovanhemmat ovat viestineet toisilleen? Tuodaan esille ajatus siitä, että viestin perillemenoon saattoi mennä pitkä aika, sillä kirje kulkee hitaasti. Lisäksi puhelinta ei voinut kuljettaa mukanaan, joten soittaessa piti olla kotona tai soittaa puhelinkopista.

- ★ **Toimintaehdotus:** Laaditaan ryhmän yhteinen viesti ilahduttamaan jotakuta lapsille merkityksellistä henkilöä/henkilöitä lähettämällä kirje, kortti, valokuva, sähköposti tai ääniviesti.

BEDÖMNING AV MEDIEINNEHÅLL OCH VÄXELVERKAN

- Vad händer på bilderna? Ordna bilderna i rätt ordning. Uppmuntra barnen att berätta vad som händer bild för bild.
- Med ett hurtant meddelande skulle du kunna glädja dina närstående?
- Har du och dina föräldrar någonsin skickat en bild av dig själv till en närstående?

Fundera även över tiden före medieteknologins utveckling. På vilket sätt har till exempel mor- och farföräldrarna skickat meddelanden till varandra? Betona att det kunde ta lång tid för meddelandet att komma fram, eftersom ett brev färdas långsamt. Dessutom kunde man inte bära med sig telefonen, så man måste vara hemma eller i en telefonkiosk för att ringa.

- ★ **Förslag på aktiviteter:** Gruppen skapar ett gemensamt meddelande för att glädja en person/personer som är betydelsefulla för barnen, genom att skicka ett brev, kort, foto, e-post eller röstmeddelande.



HYVÄN MEDIANKÄYTÖN PIIRTEITÄ

- Mitä hyviä/huonoja tilanteita kuvassa näkyy?
- Miltä hyvät/huonot tilanteet tuntuvat?
- Miten voi toimia ikävissä tilanteissa? Keneltä saa apua? Kenelle voi kertoa?
- Mitä kuvan asiaa tekisit itse mieluiten?

- ★ **Toimintaehdotus:** Keskustellaan yhdessä tilanteista, joissa lapsilla on ollut hauskaa median parissa ja mietitään, mitkä asiat ovat tehneet tilanteista erityisen mieluisia. Entä onko ollut ikäviä tilanteita? Millaisia? Miten niissä olisi voitu toimia toisin?

BRA MEDIEANVÄNDNING

- Vilka bra/dåliga situationer syns på bilden?
 - Hur känns det i bra/dåliga situationer?
 - Vad kan man göra i otrevliga situationer? Vem kan hjälpa? Vem kan man berätta för?
 - Vilken av de saker som visas på bilden skulle du själv göra helst?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Diskutera tillsammans om situationer där barnen har haft roligt med medier och fundera vad det är som har gjort att situationerna varit särskilt trevliga. Fråga även om barnen har haft otrevliga situationer med medier. Hurdana? Vad hade man kunnat göra annorlunda?



MITÄ PELISSÄ TEHDÄÄN? MITÄ ÄÄNIÄ KUVASTA VOISI KUULUA? TUTKI KUVAA JA KERRO.



VAD GÖR MAN I SPELET? VILKA LJUD SKULLE KUNNA HÖRAS FRÅN BILDEN? TITTA PÅ BILDEN OCH BERÄTTA.



MEDIASISÄLLÖN TULKINTA JA ÄÄNIMAISEMA

- Mitä pelissä olevat numerot tarkoittavat?
 - Mitä tapahtuu, jos osuu kiveen, kuoppaan tai rikkinäiseen siltaan? Miksi tiellä on kolikoita?
 - Millaiset äänet sopisivat kuvaan, ja millä tavoin ääniä voisi luoda itse?
Tuottakaa ääniä eri menetelmillä, äänittäkää ja kuunnelkaa.
 - Kenen kanssa tätä peliä olisi mukava pelata?
 - Millaisia sääntöjä pelin pelaamiseen voisi olla?
 - Miten pitkään pelaaminen on sopivasti?
 - Mitkä ovat omia mielipelejäsi? Mistä pidät niissä? Mitä niissä tehdään? Millaisia hahmoja niissä on?
Tuodaan esille sekä digi- että lautapelit.
- ★ **Toimintaehdotus:** Tehdään oma lautapeli, jossa pikkuautot yrittävät edetä radan loppuun. Millaisia sääntöjä pelissä on?

MEDIEINNEHÄLLETS TOLKNING OCH LJUDLANDSKAP

- Vad betyder siffrorna i spelet?
 - Vad händer om man träffar en sten, grop eller en trasig bro? Varför finns det mynt på vägen?
 - Hurdana ljud skulle passa till bilden och hur kan man själv skapa ljud?
Producera ljud på olika sätt, spela in dem och lyssna.
 - Med vem skulle det vara roligt att spela spelet?
 - Hur länge är det lämpligt att spela?
 - Vilka är dina egna favoritspel? Vad är det du gillar i dem? Vad gör man i dem? Hurdana figurer finns det i dem?
Prata både om digitala spel och brädspel.
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Gör ett eget brädspel, där småbilar försöker komma till slutet av banan. Hurdana regler har spelet?





VAD INFORMERAR MAN OM PÅ RADIO OCH TV? UNDERSÖK
SERIEN OCH BERÄTTA.

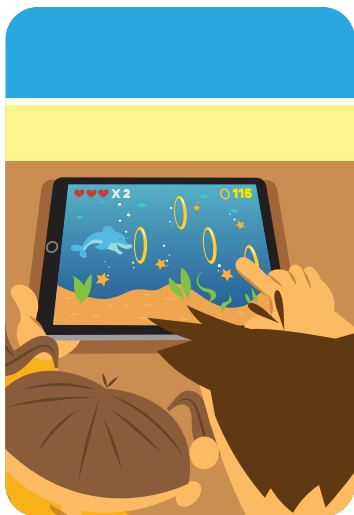


MEDIA JA TIEDOTTAMINEN

- Mitä isä ja lapset tekevät?
 - Mitä radiossa kerrotaan?
 - Missä dinosaurius ja robotti ovat vierailulla?
 - Mitä radiota kuunteleva lapsi ajattelee? Mitä hän haluaisi tehdä?
 - Mistä ulkona olevat ihmiset tiesivät, että dinosaurius ja robotti vierailevat tänään kirjastossa?
 - Ketkä näkyvät televisiossa?
 - Millaisia uutisia olette nähneet tai kuulleet? Mistä olette nähneet tai kuulleet niitä?
 - Jos haluaisitte tiedottaa jostakin tärkeästä asiasta, miten tekisitte sen?
- ★ **Toimintaehdotus:** Keksitään oma uutinen, jonka voi kuvata, äänittää tai piirtää.

MEDIER OCH INFORMERING

- Vad gör pappan och barnen?
 - Vad berättas det om på radion?
 - Var är dinosaurien och roboten på besök?
 - Vad tänker barnet som lyssnar på radion? Vad vill barnet göra?
 - Hur vet personerna utanför att dinosaurien och roboten besöker biblioteket idag?
 - Vem syns på tv:n?
 - Hurdana nyheter har ni sett eller hört? I vilka medier har ni sett eller hört dem?
 - Om ni vill informera om en viktig sak, hur skulle ni göra det?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Hitta på en egen nyhet, som ni kan spela in eller rita.



MEDIA JA TURVALLISUUSTAITOT

- Mitä kuvissa tapahtuu?
 - Mitä Joonas havaitsee, kun hän avaa television? Mitä Joonas tekee sen jälkeen?
 - Mitä Anna yrittää etsiä? Keneltä Anna saa apua pelin löytämiseen? Todetaan, että mediavälineiden, kuten tabletin ja television käytössä on tärkeää kysyä aina aikuisen apua. Lisäksi aikuisen täytyy tarkistaa, mitkä ohjelmat ja pelit ovat lapselle sallittuja. Sallittujakaan sisältöjä ei tarvitse katsoa, jos se ei tunnu mukavalta.
 - Milloin sinä olet tarvinnut apua aikuiselta mediavälineiden käytössä?
- ★ **Toimintaehdotus:** Harjoitellaan avun pyytämistä aikuiselta. Jaetaan lapsille kuvissa näkyvien henkilöiden roolit ja näytellään kuvasarjojen tilanteita. Vaihdetaan rooleja niin, että jokainen saa harjoitella sekä lapsen että vanhemman roolia.

MEDIER OCH SÄKERHETSFÄRDIGHETER

- Vad händer på bilderna?
 - Vad lägger Joonas märke till när han sätter på tv:n? Vad gör Joonas sedan?
 - Vad försöker Anna hitta? Vem hjälper Anna att hitta spelet? Konstatera att det alltid är viktigt att be en vuxen om hjälp för att använda medier, som till exempel surfplatta och tv. Dessutom ska vuxna kontrollera vilka program och spel som är tillåtna för barn. Men man behöver förstås inte titta på tillåtet innehåll heller, om det känns obehagligt.
 - När har du behövt hjälp av en vuxen för att använda medier?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Öva på att be en vuxen om hjälp. Dela ut rollerna på bilderna till barnen och gör ett rollspel av situationerna i bildserierna. Rollerna byts om så att var och en får öva på rollen både som barn och som vuxen.

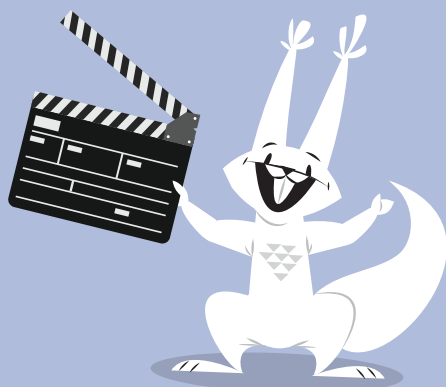


MEDIAVÄLINEEN TUNNISTAMINEN

- Miksi pöytälamppu ei kuulu joukkoon? Mitä yhteistä muilla välineillä on?
 - Miksi potkulauta ei kuulu joukkoon? Mitä yhteistä muilla välineillä on?
 - Mitkä ovat omia lempimediavälineitäsi? Mitä tykkäät tehdä niillä?
 - Mitkä alemman kuvasarjan asioista ovat sinulle mielisimpia? Miksi?
- ★ Toimintaehdotus: Yksi lapsista kuvailee jotakin asiaa kuvissa. Muut yrittävät arvata, mikä asia on kyseessä.

IDENTIFIERING AV MEDIER

- Varför passar bordslampan inte in? Vad har de andra föremålen gemensamt?
 - Varför passar sparkcykeln inte in? Vad har de andra föremålen gemensamt?
 - Vilka är dina egna favoritmedier? Vad tycker du om att göra med dem?
 - Vilka två saker i bildserien tycker du bäst om? Varför?
- ★ Förslag på aktiviteter: Ett av barnen beskriver något på bilden. De andra försöker gissa vilken sak det är fråga om.





hakea tietoa
söka information

kettu
räv

älypuhelin
smarttelefon

ilves
lodjur

kuvata
filma

tabletti
surfplatta

pelata
spela

kirja
bok

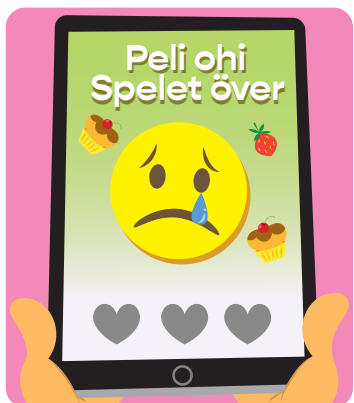
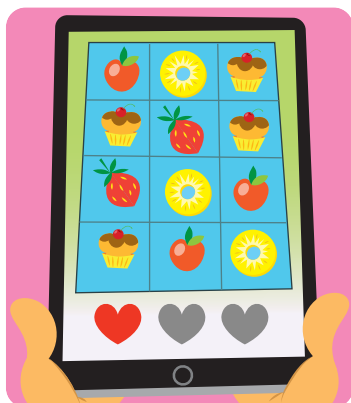


MEDIA JA TIEDONHAKU

- Minkä oppiaineen tunti on menossa? Mistä päättelet niin?
 - Mitä lapset ja opettaja tekevät kuvassa?
 - Mistä kuvan opettaja ja oppilaat voivat saada tietoa eläimistä?
 - Mistä tietää, että tieto on luotettavaa? Mistä voi hakea luotettavaa tietoa?
 - Ovatko kaikki netistä löytyvät tiedot luotettavia? Miksi tai miksi ei? Muistutetaan, että aikuiselta voi aina kysyä apua luotettavan tiedon etsimisessä.
 - Mikä olisi sinulle mieluisin tapa hakea tietoa eläimistä? Miksi?
- ★ Toimintaehdotus: Etsitään tietoa lapsia kiinnostavasta eläimestä esimerkiksi kirjoista, tabletilta tai tietokoneelta pareittain tai pienissä ryhmissä. Kirjataan eläimestä ylös tietoja, jotka kerrotaan muille.

MEDIER OCH INFORMATIONSSÖKNING

- Vad är det för lektion som pågår? Varför tror du det?
 - Vad gör barnen och läraren på bilden?
 - Var kan läraren och eleverna på bilden få information om djur?
 - Hur vet man att informationen är tillförlitlig? Var kan man hitta tillförlitlig information?
 - Är all information på webben tillförlitlig? Varför eller varför inte? Påminn om att man alltid kan be en vuxen om hjälp för att hitta tillförlitlig information.
 - På vilket sätt skulle du helst söka information om djur? Varför?
- ★ Förslag på aktiviteter: Sök information om ett djur som barnen är intresserade av till exempel med hjälp av böcker, en surfplatta eller dator, parvis eller i små grupper. Barnen skriver upp information om djuren som de sedan får berätta för varandra.



MAINOSTEN TUNNISTAMINEN

- Missä kohtaa kuvissa näkyy mainoksia?
 - Mistä tunnistaa, että ne ovat mainoksia?
 - Mihin kuvissa näkyvillä mainoksilla pyritään?
 - Oletko nähnyt jossain mainoksia? Missä?
 - Mitä mainoksissa on mainostettu? Mitä olet ajatellut mainoksista?
 - Oletko sopinut kotona aikuisten kanssa, mitä tehdä, jos peleissä mainostetaan maksullisia lisäosia tai -ominaisuuksia?
- ★ **Toimintaehdotus:** Etsitään lähiympäristöstä mainoksia ja tarkastellaan, mihin niillä yritetään vaikuttaa: halutaanko saada ostamaan, tulemaan paikalle tai saada muuttamaan omaa käyttäytymistä tai toimintaa.

IDENTIFIERING AV REKLAM

- På vilka bilder finns reklam?
 - Hur vet man att det är reklam?
 - Vad strävar man efter med reklamen på bilderna?
 - Har du sett reklam någonstans? Var?
 - Vad har reklamen handlat om? Vad har du tänkt om reklamen?
 - Har du kommit överens med vuxna hemma om vad du ska göra om det finns reklam om avgiftsbelagda tilläggsdelar eller -egenskaper i ett spel?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Hitta reklam i närmiljön och granska vad de vill påverka: vill man få dig att köpa, komma till ett evenemang eller tänka på ett visst sätt.

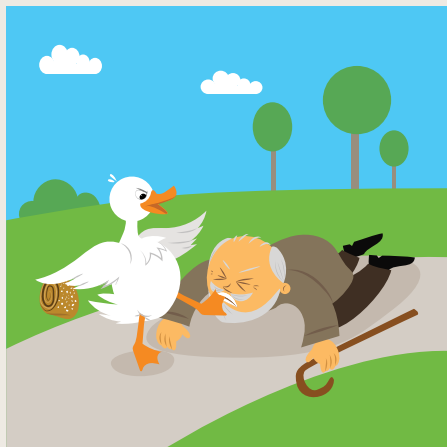


UUTISET NYHETER

Ankka puri miestä
Anka bet man



Mies puri ankkaa
Man bet anka



Lapsi pelasti pelastajan
Barn räddade räddningsarbetare



Pelastaja pelasti lapsen
Räddningsarbetare räddade barn



UUTISEN LUOTETTAVUUDEN TUNNISTAMINEN

- Mitkä uutisista voisivat olla totta? Mistä tunnistaa, että ne ovat uutisia?
- Mitkä uutisista eivät luultavasti ole totta? Miksi?
- Oletko nähnyt uutisia jossain? Missä? Mitä niissä on kerrottu?
- Mistä tiedon voi tarkistaa?

Todetaan, että jos luotettavassa uutismediassa tehdään virhe, se korjataan.

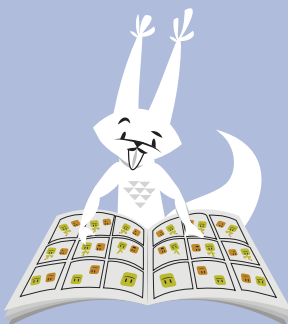
- ★ **Toimintaehdotus:** Tehdään uutisia oikeista tapahtumista, jotka voivat olla myös hassuja. Tai voidaan koostaa höpöjuttujen lehti, johon voi keksiä mitä tahansa tarinoita. Muistetaan, että tarinat eivät saa olla loukkaavia.

IDENTIFIERING AV NYHETENS TILLFÖRLITLIGHET

- Vilka av nyheterna skulle kunna vara sanna? Hur vet man att de är nyheter?
- Vilka av nyheterna kan inte vara sanna? Varför?
- Har ni sett nyheter någonstans? Var? Vad handlade de om?
- Var kan man kontrollera informationen?

Konstatera att om ett misstag begås i tillförlitliga nyhetsmedier, så korrigeras det.

- ★ **Förslag på aktiviteter:** Gör nyheter om verkliga händelser, som kan vara roliga. Eller gör en tidning med tokiga historier som kan handla om vad som helst. Kom ihåg att historierna inte får sära någon.





ÄR MEDDELANDET TREVLIGT ELLER OTREVLIGT?
FUNDERA OCH BERÄTTA.



MEDIA JA VUOROVAIKUTUS

- Mitkä viesteistä ovat mukavia? Miksi?
- Miltä tuntuu saada mukavia viestejä?
- Mitkä viesteistä ovat ikäviä? Miksi?
- Miltä tuntuu, jos kukaan ei vastaa viestiin?
- Miksi joku saattaa lähettää toiselle ikävän viestin? Tai miksi asialliseen viestiin ei vastata?
- Saako toisesta ottaa kuvia ilman lupaa? Miksi tai miksi ei?
- Saako toisesta otettuja kuvia lähettää muille ilman lupaa? Miksi tai miksi ei?

Keskustellaan siitä, millaisia viestejä on mukava saada ja lähettää.

- ★ **Toimintaehdotus:** Pohditaan omassa mielessä, mitä mukavaa haluaisi sanoa jollekin läheiselle. Onko mielessä jokin mukava yhteinen muisto tai asia, jossa oma läheinen on erityisen hyvä? Kirjoitetaan yhdessä mukavia viestejä toisille.

MEDIER OCH VÄXELVERKAN

- Vilka meddelanden är trevliga? Varför?
- Hur känns det att få trevliga meddelanden?
- Vilka meddelanden är otrevliga? Varför?
- Hur känns det om ingen svarar på meddelandet?
- Varför vill någon skicka ett otrevligt meddelande till någon annan? Eller varför kan det hända att ingen svarar på ett sakligt meddelande?
- Får man fotografera andra utan tillstånd? Varför eller varför inte?
- Får man skicka bilder som man tagit av andra utan tillstånd? Varför eller varför inte?

Diskutera hurdana meddelanden det är trevligt att få och skicka.

- ★ **Förslag på aktiviteter:** Fundera för er själva över något trevligt ni vill säga till en närstående. Kommer ni att tänka på ett trevligt gemensamt minne eller något som er egen närstående är särskilt bra på? Skriv trevliga meddelanden tillsammans.

ANNA AVAA VAHINGOSSA OUDON NETTISIVUN.
MITÄ HÄNEN PITÄISI TEHDÄ? KERRO.



ANNA ÖPPNAR EN KONSTIG WEBBSIDA AV MISSTAG.
VAD SKA HON GÖRA? BERÄTTA.



Ratkaisen ongelman itse.
Jag löser problemet själv.



Pyydän aikuisen apua.
Jag ber en vuxen om hjälp.



Pyydän apua kaverilta.
Jag ber en kompis om hjälp.



MEDIA JA TURVALLISUUSTAITOT

- Mitä Anna ajattelee avatessaan vahingossa oudon nettisivun?
 - Mitä tunteita kuvassa näkyy?
 - Miten toimisit itse Annan tilanteessa? Miksi?
 - Miksi outojen nettisivujen tai viestien avaaminen voi olla vaarallista?
 - Miksi aikuisen apu on tällaisessa tilanteessa tärkeää?
 - Jos kaveri olisi tullut pyytämään sinulta apua, miten olisit toiminut?
Korostetaan, että mediavälineiden käytössä on varmintä kysyä apua aikuiselta. Todetaan, että kaveriltakin voi pyytää apua, mutta on hyvä tarkistaa oikea toimintapa vielä aikuiselta.
- ★ **Toimintaehdotus:** Kirjataan ryhmän seinälle muistutus siitä, että kaikissa tilanteissa voi pyytää aikuisen apua. Voidaan harjoitella avun pyytämistä näyttelemällä erilaisia mediankäyttötilanteita, joissa tarvitaan apua.

MEDIER OCH SÄKERHETSFÄRDIGHETER

- Vad tänker Anna när hon av misstag öppnar en konstig webbsida?
 - Vilka känslor syns på bilden?
 - Hur skulle du själv göra i Annas situation? Varför?
 - Varför kan det vara farligt att öppna konstiga webbplatser eller meddelanden?
 - Varför är det viktigt att få hjälp av en vuxen i en sådan situation?
 - Om en kompis hade bett dig om hjälp, vad hade du gjort då?
Betona att det är säkrast att be en vuxen om hjälp när det gäller användningen av medier. Konstatera att man även kan be en kompis om hjälp, men att det är bra att dessutom kolla med en vuxen vad man ska göra.
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Skriv en påminnelse om att man kan be en vuxen om hjälp i alla situationer och häng upp den på väggen. Ni kan öva på att be om hjälp genom att göra ett rollspel med situationerna på bilden.

KENELLE SALLITTUJA OHJELMAT OVAT? YHDISTÄ
LAPSI KAIKKIIN HÄNELLE SALLITTUIHIN OHJELMIIN.



DEM ÄR PROGAMMEN TILLÄTNA FÖR? KOMBINERA BARN OCH
LÄMPLIGA PROGRAM.



Safa
8 vuotta, 8 år



Aada
1 vuotta, 1 år



Eeli
14 vuotta, 14 år

IKÄRAJAT

- Mihin ikärajoja tarvitaan?
 - Mitä ikärajoitettuja asioita tiedät?
 - Mistä tiedät, että jokin ohjelma tai peli on sallittu sinulle?
- ★ Toimintaehdotus: Tutkitaan netistä Suomessa käytettäviä ikärajamerkkejä ja sisältösymboleja.

ÅLDERSGRÄNSER

- Varför behövs åldersgränser?
 - Vilka åldersbegränsade saker känner du till?
 - Hur vet du att ett program eller spel är tillåtet för dig?
- ★ Förslag på aktiviteter: Undersök symboler för åldersgränser och innehåll på webben.





TIEDOT. MITÄ NÄISTÄ TIEDOISTA JOONAKSEN OLISI ITSESTÄÄN JÄRKEVÄÄ KERTOA NETISSÄ JA MITÄ EI? TUTKI KUVAA JA KERRO.

JOONAS HAR SKAPAT EN EGEN SPELFIGUR . VILKEN INFORMATION ÄR DET FÖRNUFTIGT ATT DELA/INTE DELA OM SIG SJÄLV PÅ NÄTET? UNDERSÖK BILDEN OCH BERÄTTA.



MEDIA JA TURVALLISUUSTAITOT

- Mitä kuvassa näkyvistä tiedoista Joonaksen ei kannata jakaa itsestään netissä? Miksi?
Tunnistamiseen johtavaa tietoa kuten nimeä, asuinpaikkaa tai puhelinnumeroa ei pidä kertoa julkisesti tai tuntemattomille netissä, mutta yleisten asioiden kuten lempivärin tai lempiruuan kertominen on harmittomampaa. Perheen aikuisen kanssa pitää kuitenkin sopia siitä, mitä nettipalveluita käyttää, ja mitä itsestä saa netissä kertoa.

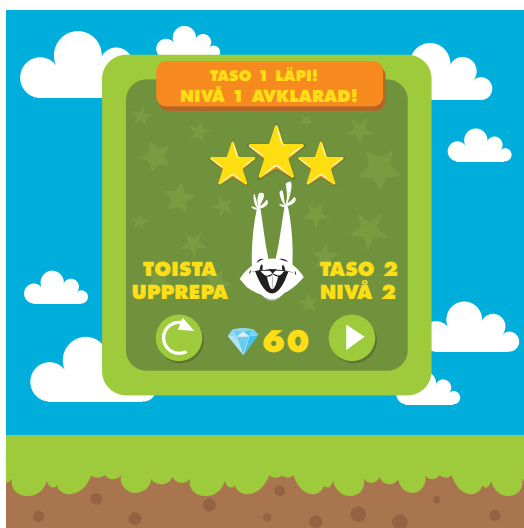
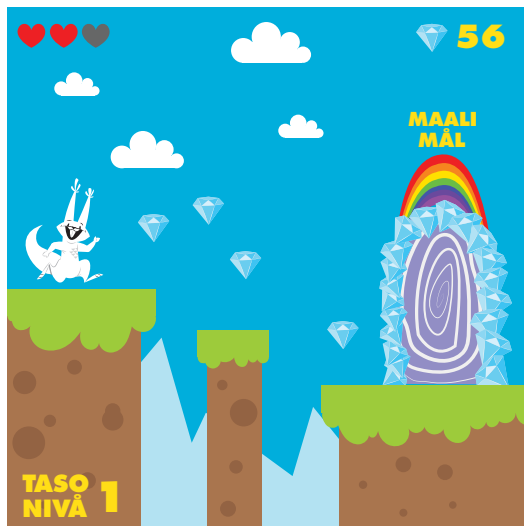
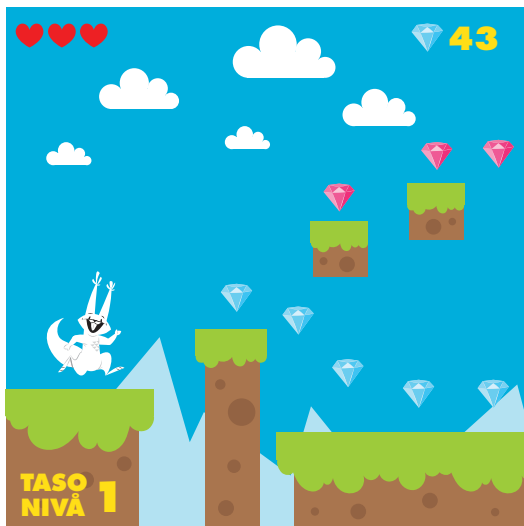
- ★ **Toimintaehdotus:** Suunnitellaan oma mediahahmo piirtämällä, askartelemalla tai rakentamalla. Pohditaan:
 - Mistä hahmo pitää?
 - Mitä hahmo osaa tehdä hyvin?
 - Mitä hahmo tekee mieluiten?
 - Onko hahmolla ystäviä? Millaisia? Entä vastustajia? Millaisia? Esitellään omat mediahahmot muille.

MEDIER OCH SÄKERHETSFÄRDIGHETER

- Vilken av den information som syns på bilden ska Joonas inte dela på webben? Varför?
Information som leder till att du kan identifieras, som ditt namn, din adress eller ditt telefonnummer ska du inte berätta offentligt eller för främmande personer på webben. Det är mindre riskabelt att svara på allmänna frågor, som favoritfärg eller favoritmat. Men du ska alltid komma överens med en vuxen i familjen om vilka webbtjänster du får använda och vad du får berätta om dig själv på webben.
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Rita, pyssla eller bygg en egen spelfigur.
 - Vad tycker den om?
 - Vad är den bra på?
 - Vad gör den helst?
 - Har spelfiguren kompisar? Hurdana är de? Har den motståndare? Hurdana?Presentera era figurer för varandra.



VAD HÄNDER SEDAN? RITA DEN FJÄRDE BILDEN PÅ ETT PAPPER.



MEDIASISÄLTÖJEN TUOTTAMINEN

- Piirretään neljäs kuva erilliselle paperille. Esitellään kuvat muille ja keskustellaan niistä.
- Mitä tasolla kaksi tapahtuu?
- Onko taso kaksi vaikeampi vai helpompi kuin taso yksi? Millä tavalla?
- Oletko pelannut jotakin peliä, jossa on eri tasoja? Millainen peli se on? Mitä siinä tehdään? Millaisia hahmoja siinä on?
- ★ **Toimintaehdotus:** Keksitään oma peli joko yksin tai pienessä ryhmässä. Pelin voi piirtää, askarrella tai rakentaa esimerkiksi esineistä tai luonnonmateriaaleista. Voidaan myös ottaa pieniä hahmoja, kuten muovieläimiä, ja suunnitella niille pelirata ja keksiä pelille säännöt. Kuvataan valmiit tuotokset ja esitellään ne muille.

PRODUKTION AV MEDIEINNEHÅLL

- Rita den fjärde bilden på ett separat papper. Visa bilderna för varandra och diskutera dem.
- Vad händer på nivå två?
- Är nivå två svårare eller enklare än nivå ett? På vilket sätt?
- Har du spelat något spel med olika nivåer? Hurdant är det? Vad gör man i spelet? Hurdana figurer finns i spelet?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Hitta på ett eget spel antingen ensam eller i små grupper. Spelet kan ritas, pysslas eller byggas av till exempel föremål eller naturmaterial. Ni kan också ta små figurer, såsom plastdjur, och planera en spelbana åt dem och hitta på regler för spelet. Filma eller fotografera resultatet och visa för varandra.



Tällä yritetään suostutella ostamaan jokin tuote tai palvelu.
Med det här försöker man locka till att köpa en produkt eller en tjänst.

Tämän avulla kerrotaan luotettavasti jostain tärkeästä asiasta.
Med den här berättar man tillförlitligt om något viktigt.

Tätä ohjataan sormella ja tällä voi hakea tietoa, kuvata ja pelata.
Den här styrs med fingret och man kan söka information, fotografera och spela.

Tämä merkki kertoo, minkä ikäiselle ohjelma on sallittu.
Den här symbolen berättar för vilken ålder programmet är tillåtet.

Tämä tarkoittaa liikkuvaa kuvaa.
Det här betyder rörlig bild.



MEDIASISÄLTÖJEN ARVIOINTI

- Mikä kuvan arvoituksista oli helpoin arvata? Entä haastavin?
- Mitä kuvan asioista olet itse käyttänyt tai nähnyt? Mitä olet tehnyt niillä?
- ★ **Toimintaehdotus:** Tehdään omia mediaesittelyitä. Valitaan yksi mediaan liittyvä asia, kuten mediaväline tai mediasisältö pareittain tai pienissä ryhmissä. Piirretään siitä kuva, etsitään siitä tietoa ja kirjoitetaan siitä kysymysten avulla asioita:
 - Mitä sillä tehdään?
 - Mitä hyötyä siitä on?
 - Mikä siinä on parasta?Esitellään valmiit tuotokset muille.

BEDÖMNING AV MEDIEINNEHÅLL

- Vilken av gåtorna på bilden var lättast att gissa? Vilken var mest utmanande?
- Vilka saker på bilden har du själv använt eller sett? Vad har du gjort med dem?
- ★ **Förslag på aktiviteter:** Gör egna mediepresentationer. Välj en sak som är kopplad till medier, såsom en kanal eller ett innehåll, parvis eller i små grupper. Rita en bild av det, sök information om det och skriv om det med hjälp av följande frågor:
 - Vad gör man med det?
 - Vad har man för nytta av det?
 - Vad är det bästa med det?Presentera resultaten för varandra.