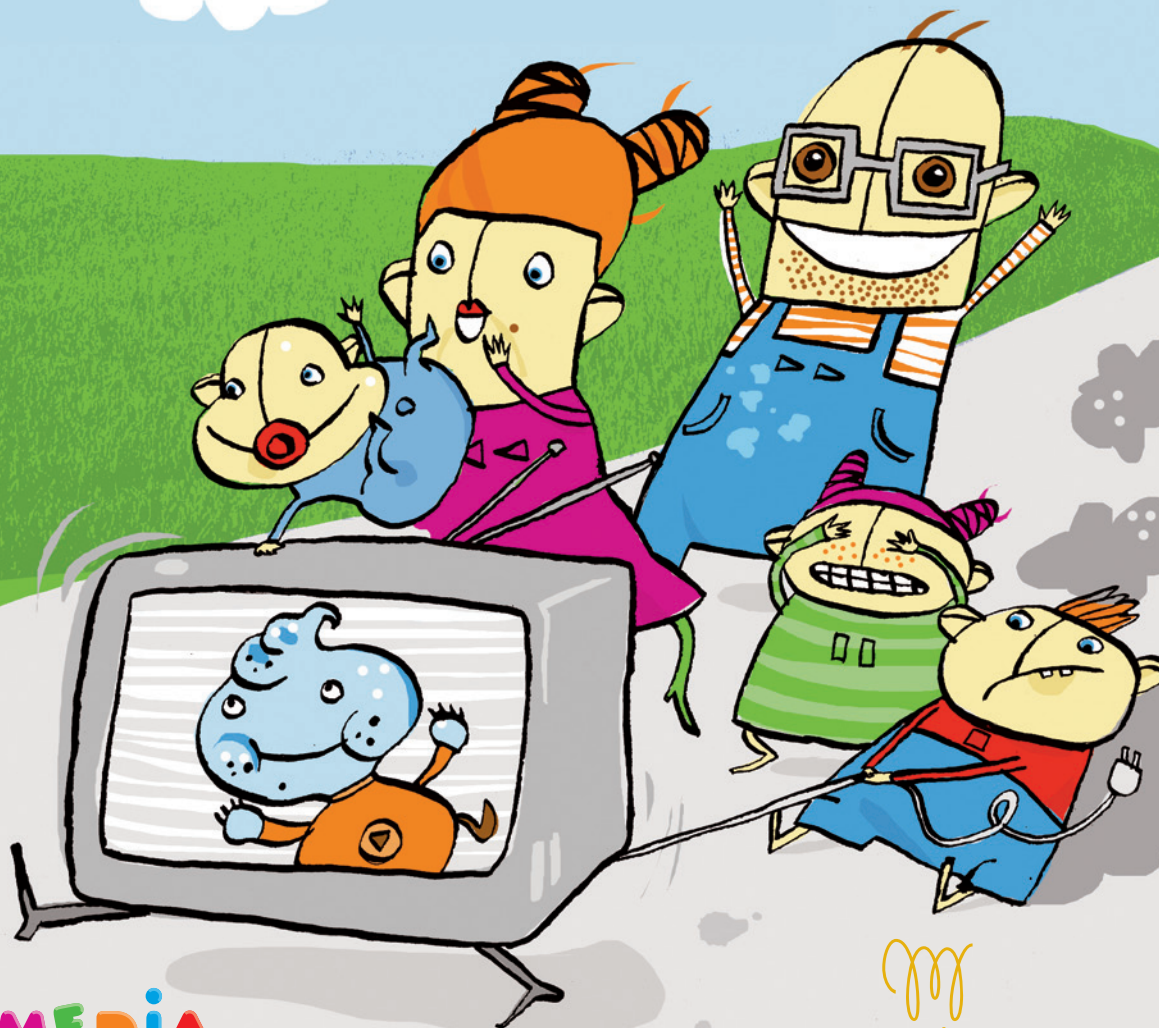


Mediametkaa!

MEDIAKASVATTAJAN KÄSIKIRJA KAIKILLA MAUSTEILLA



Hanna Niinistö (TOIM.) – Anu Ruhala (TOIM.) – Annika Henriksson – Leena Pentikäinen

Mediametkaa!

MEDIAKASVATAJAN KÄSIKIRJA KAIKILLA MAUSTEILLA



Mediakasvatuskeskus Metka ry



Mediamuffinssi-hanke

BTJ Kirjastopalvelu Oy

Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2006

Toimittajat: Hanna Niinistö, Anu Ruhala

Kuvitus: Outi Sunila

Taitto ja alkuperäisen Muffe-hahmon suunnittelu: Janne Harju

Asiantuntijat: Liisa Karlsson, Riitta Kauppinen, Sara Sintonen

Asiantuntija-artikkelit: Anu Mustonen, Tarja Salokoski

Runot: Hanna Niinistö

Tuottaja: Tuija Westerholm

Julkaisija: Mediakasvatuskeskus Metka ry, Helsinki

Kustantaja: BTJ Kirjastopalvelu Oy, Helsinki

Painopaikka: Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä 2006

ISBN 951-692-627-4

Sisällys

LUKIJALLE	5
1. MEDIAKASVATUS – ARJEN REIKÄLEIPÄÄ	7
Käsitteisiin käsiksi.	8
Mediakasvatuksen toiminnalliset työtavat	9
Oppimis- ja toimintaympäristö	13
2. MEDIASTA SE PIENIKIN PONNISTAA – Anu Mustonen	15
K3 Taaperoikä: Myötäelämisen alkeita ja mallioppimista	16
K7 Leikki-ikä: Prinsessasatuja ja ritaritarinoita	18
K11 Alkuopetusikäiset: Lukutaito ja medialukutaito kehittyä	19
3. KÄSI KÄDESSÄ MEDIAMAAILMASSA	21
4. UUS MEDIAVANHEMMUUS	24
Huoli mediaturvallisuudesta.	25
Koko perheellä median parissa	27
Oma mediayhteisösi	28
5. TUNTEIDEN TEMMELYSKENTTÄ	29
Tunnetaitotreenausta median parissa	30
Työstetään mediaan liittyviä pelon tunteita	31
6. OLIPA KERRAN TARINA.	33
Sadutusmenetelmä.	34
Oman elämänsä sankari	35
Mistä on tarinat tehty?	35
Kuvakirjan kanssa.	37
7. KERRO, KERRO KUVA	40
Katselen ja tutkin kuvia.	40
Mitä, miten, miksi?	43
Kuvakoko	44
Kuvakulma.	45
Kuvittele itsesi kuvaan	46
Teen kuvia	46
Kuvat sarjaan sarjakuvassa	48
APUA! Kuvaamiseen ja dokumentointiin.	49
8. ELOKUVITELLAAN	51
Tutkimusretki elokuvaan	53
Hiljaisuus, kuvaus, ole hyvä!	54
Mennään elokuviin	55
Noudata ikärajaa!	56
Televisio perheenjäsenenä	57
Telkkarileikit	59

9. ÄÄNIAALLOILLA	60
Retkelle äänimaisemaan	61
Radion ääni	63
Ääni elokuvassa	64
10. PELINAPPULAT – Tarja Salokoski.	66
Pelien erot muihin medioihin	67
Pelien ikärajat	68
Virtuaaliset nallet, prinsessat ja sankarit – vetovoimaiset pelisisällöt ja pelitarjonnan todellisuus	68
Pelaamisen vaikutukset – monimutkaisia yhtälöitä	70
Oppimista ja tunteiden harjoittelua: pelaaminen tukee lapsen kehitystä	71
Peleissä on riskejä lapsen kehitykselle	73
Kohti turvallista peliharrastusta	76
11. REHTI SANOMALEHTI.	78
Uutisjuttuja ja lehtikuvia	80
12. MIELIKUVAMARKKINAT.	82
Mainonnan tavoite	83
Lapset ja mainonta	84
Mainonta ja tunteet	86
Piilomainonta ja kylkiäiset	86
13. INTERNETIN IHME JA TIETOTEKNIIKAN TAIKA	88
Turva verkossa.	89
Sähköisiä suhteita.	91
14. KÄNNYKÄT AUKI	94
Kännykstä on moneksi	95
15. TEKIJÄNOIKEUDET KUNNIAAN	97
16. MEDIAKASVATUSTALKOISIIN!	99
Mediantuottajat mukaan.	100
Suu makealle mediasta....	101
LIITTEET	102
Kuvagalleria	102
Tunnekuvat	105
Kuvakoot.	107
Mediaa meillä -kaavake	108
LÄHTEET, SUOSITELTAVAA KIRJALLISUUTTA JA VERKKOMATERIAALEJA	110
TEKIJÄT.	112

Lukijalle

Makea mediakuuri

Ääniä ja kuvia,
hyödyllistä huvia,
tarua ja totta,
hiiri muttei rotta.

Tietoa ja taitoa,
innostusta aitoa,
radio, leffa, luuri,
makea mediakuuri.

Netti, telkku, lehti
kertomaan sen ehti,
pullea ja paistuva,
muhkea ja maistuva:

Mediamuffinssikilo,
mausteeksi ilo,
hymy sekaan heitä
paista, älä keitä!

Maistuu parhaalle kaverin kanssa nautittuna!



Mediaherkkuja on tarjolla vuorokauden ympäri – houkuttelevia, hauskoja ja jännittäviä! Oli sitten kaikkiruokainen tai valikoiva kulinaristi, niin varmasti löytää purtavaa. Tarjotin on täynnä kuvia, tarinoita, lehtiä, tv-ohjelmia, mainoksia, pelejä ja muuta maistuvaa. Tässä on melkoinen haaste ja mahdollisuus. Mitä valitset? Missä ja miten annoksesi nautit? Herkutteletko yhdessä toisten kanssa? Miten lapsi selviytyy mediaherkkujen keskellä?

Miten tämä herkuttelu liittyy mediakasvatukseen, joka jo sanana kuulostaa hankalalta ja etäiseltä? Siten, että mediakasvattaminen on normaalia kasvattajana toimimista houkuttelevan, hauskan ja hurjan mediatarjoilun keskellä. Sen työtavat ja menetelmät ovat aivan samoja kuin muusakin kasvatuksessa ja opetuksessa. Jos tarkastelee omaa toimintaansa kasvattajana, voi ilokseen huomata toimineensa tiedostamattaan mediakasvattajana. Tietoisuus omasta toiminnasta auttaa

näkemään miten ”minussakin asuu pieni mediakasvattaja” ja tekee työskentelystä entistä tavoitteellisempaa.

Tämä kirja on tarkoitettu mediakasvatuksen käsikirjaksi kaikille kasvattajille. Sen tavoite on tarjota tietoa, kannustaa kokeilemaan käytännössä ja havainnollistaa mediakasvatuksen mahdollisuuksia. Kirjassa vuorottelevat teoria ja käytännönsovellukset. Teoriaosioissa avaaamme mediakasvatuksen keskeisiä ilmiöitä ja käsitteitä. Tehtävät johdattavat ilmiöiden käsittelyyn käytännössä. Tehtävät ovat melko avoimia ja sovellettavissa eri mediaesitysten tarkasteluun ja erilaisiin tilanteisiin, ryhmäjakoihin tai eri ikäryhmille.

Mediametkaa!-kirja on osa opetusministeriön Mediamuffinssi-hankkeen oppimateriaalikononaisuutta. Mediamuffinssi-hanke on suunnattu alle 8-vuotiaille lapsille ja heidän kanssaan toimiville kasvattajille ja vanhemmille. Kirjassa on huomioitu varhaiskasvatussuunnitelman perusteet, esi- ja perusopetussuunnitelmien perusteet ja koululaisten aamu- ja iltapäivätoiminnan perusteet.

Meitä kaikkia neljää kirjoittajaa yhdistää opettajuus, vanhemmuus ja se, että olemme päässeet mediakasvatuksen makuun työssämme lasten kanssa. Toivomme tämän näkyvän kirjassa käytännönläheisyytenä ja kasvatuksellisena otteena. Kahteen keskeiseen ja ajankohtaiseen teemaan olemme saaneet lisäsyvyyttä asiantuntija-artikkelien myötä. Artikkelit valottavat lapsen kasvua median parissa ja pelimaailman moninaisuutta.

Idea Mediametkaa!-kirjasta syntyi työstäessämme Mediamuffinssi-hankkeeseen Noin kymmenen askelta -verkko-oppimateriaaleja, joita testattiin 13:ssa pilottityöryhmässä Joutsassa ja Tampereella keväällä 2006. Nuorimmat pilottiin osallistuneista lapsista olivat vuoden ikäisiä ja vanhimmat kahdeksan vuotiaita. Pilotissa oli edustettuna perhepäivähoito-, päiväkot-, esikoulu-, alkuopetus- ja iltapäiväkerhoryhmät sekä käsityökerho. Pilottiin osallistuneilta kasvattajilta tullut palaute rohkaisi kirjan tekoon. Mediakasvatus tuntui sopivan arkeen ja tähän päivään. Se koettiin olevan nivellettävissä luontevasti muuhun toimintaan ja teematyöskentelyyn. Materiaalista löytyi sopivasti tuttua, joka valoi rohkeutta tarttua uuteen. Kasvattajat havahtuivat median jatkuvaan läsnäoloon ja tarttuivat siihen tietoisesti ennestään tutuin työtavoin. Pilotoinnin antia on koottu kirjaan tehtävien, painopisteiden ja työskentelyä havainnollistavien valokuvien muodossa.

Haluamme lämpimästi kiittää kaikkia toteutumisen mahdollistaneita tahoja; kirjoittajia, asiantuntijoita, jotka näitte vaivaa sisällön kommentoinnissa ja kehittälyssä, yhteistyötahoja ja niitä kymmeniä ihmisiä, jotka ovat lukeneet ja kommentoineet tekstiä eri vaiheissa sekä opetusministeriötä, jonka rahoituksella mahdollistui tämän kirjan tekeminen. Kiitokset myös materiaalin pilotointiin osallistuneille lapsille sekä henkilökunnalle, jotka kokeilivat kirjan sisältöä käytännössä.

Tämän kirjan myötä toivotamme metkaa ja maukasta mediamatkaa!

Helsingissä 7.6.2006

Hanna Niinistö

Anu Ruhala

1. Mediakasvatus

– ARJEN REIKÄLEIPÄÄ



Mediasta on moneksi – korppu, patonki vai muffinssi? Hitaasti herkutellen, nirsosti napostellen vai ahnaasti ahmien? Mediassa ajatellaan olevan paljon lapsille haitallista sisältöä ja materiaalia, jolta lasta tulee suojella ja jota vastaan lapselle pitäisi kehittyä kyky suojautua. Media tarjoaa paljon myös ilmaista, monipuolista ja lapsia kiinnostavaa materiaalia opetukseen, kasvatukseen ja viihtymiseen. Tämä on kasvattajille haaste ja paikka mediakasvatukselle. Mediakasvatuksessa opetellaan havaintojen ja valintojen tekemistä sekä pyritään toimimaan mielekkäällä tavalla ympäröivässä mediakulttuurisessa maailmassa.

KÄSITTEISIIN KÄSIKSI

Mediakasvatukseen liittyy paljon käsitteitä, jotka ovat toisilleen rinnasteisia, alisteisia ja kaiken kaikkiaan sekalaisia. Käsitteviidakko voi aiheuttaa rimakauhua, jonka välttämiseksi tähän on koottu sanasto avaamaan mediakasvatuksen peruskäsitteitä.

Mediakulttuuri

on nimitys aikakaudelle, jossa elämme ja havainnoimme maailmaa median välityksellä.

Media

tarkoittaa välineitä, joilla on mahdollista viestittää ja vastaanottaa viestejä sekä niiden sisältöjä ja käytänteitä, jotka ovat syntyneet välineiden ympärille.

Mediakasvatus

on oppimista ja kasvua median parissa. Se on toimintaa, jolla tietoisesti yritetään vaikuttaa yksilön median käyttöön ja mediataitoihin. Mediakasvatuksella kehitetään mediakulttuurissa elämisen perusvalmiuksia.

Mediakasvattaja

olet sinä, kasvattaja, joka jaat ajatuksesi, kuuntelet, keskustelet ja työstät lasten kanssa mediaa ja sen sisältöjä eli ohjaat ja opetat.

Mediaesitys tai mediateksti

on median (elokuva, mainos, verkkosivu...) kuvallista, sanallista tai äänellistä sisältöä, jonka tarkoituksena on viestiminen.

Medialukutaito

on eri viestimien luku- ja kirjoitustaitoa eli kykyä ilmaista itseään eri viestimillä, hankkia tietoa median avulla sekä eritellä ja tulkita kriittisesti erilaisia mediatekstejä.

Kriittinen medialukutaito

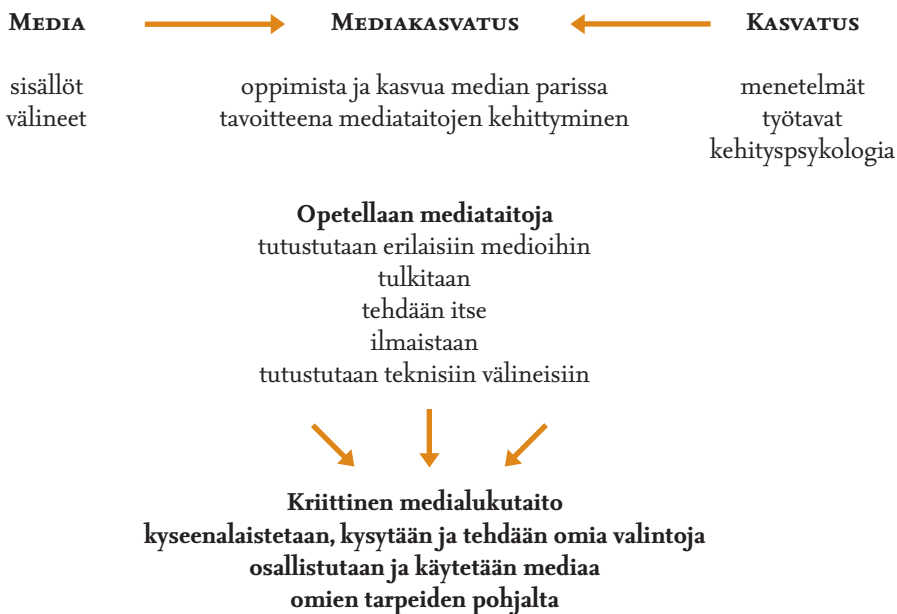
on mediakasvatuksen päätavoite. Se on kykyä analysoida, tulkita, luoda, ilmaista ja osallistua. Kriittisen medialukutaidon omaava kykenee käyttämään mediaa omien tarpeidensa pohjalta.

ja nauttimaan siitä. Hän ajattelee itsenäisesti, tarkastelee asioita eri näkökulmista, tunnistaa lajityyppejä. Kriittinen medialukutaito on kykyä kyseenalaistaa, kysyä ja luoda uutta. Media-lukutaitoinen henkilö pystyy jäsentämään ja tiivistämään tietoa, tekemään eettisiä päätöksiä ja toimimaan aktiivisesti.

Mediataito

on median taustarakenteiden tuntemusta, teknisiä taitoja sekä aktiivista ja kriittistä mediankäyttöä. Mediataidot eivät ole synnynnäinen ominaisuus, vaan opittavissa ja opettavissa olevia asioita.

Seuraavassa on esitelty kirjan näkemys mediakasvatuksen kokonaisuudesta lyhyesti kaavion muodossa:



MEDIAKASVATUKSEN TOIMINNALLISET TYÖTAVAT

Kirjan taustalla on käsitys lapsesta aktiivisena ja toimivana yksilönä. Lapsi on tutkija ja toimija, joka suhtautuu maailmaan uteliaasti ja spontaanisti ja saa eri aistien välityksellä monipuolista tietoa ympäristöstään. Monen aistin kautta saatu informaatio luo pohjaa ilmiöiden ymmärtämiselle. Lapsen luontainen tapa toimia ja tutkiva oppiminen ovatkin hyviä lähtökohtia mediakasvatukselle. Mediakasvatuksen ei tulisi olla ajasta irrallinen kokonaisuus, vaan sidoksissa päivittäiseen toimintaan.

taan ja kulloiseenkin teemaan. **Teematyöskentelyssä** aiheet ja käsiteltävät asiat liitetään toisiinsa jonkin lapsia kiinnostavan teeman avulla. Hyviä teemoja löytyy kaikkialta lapsen elinympäristöstä. Vaihtelevilla työtavoilla varmistetaan, että lapset pääsevät osallisiksi sekä työskentelyprosessin että lopputuloksen tuottamasta mielihyvästä ja kasvatuksellisesta merkityksestä. Oma mediatuottaminen kehittää valmiuksia tarkastella, ymmärtää ja tehdä itse mediaa. Tekemisen myötä lapsi pääsee itse vaikuttamaan mediakulttuuriin. Kyky tulkita ja ymmärtää mediaesityksiä kehittyy lapsen työskennellessä median parissa.

Lapsen oppiminen tapahtuu toiminnan kautta. Toiminta vahvistaa lapsen hyvinvointia ja käsitystä itsestä sekä lisää hänen osallistumismahdollisuuksiaan. Toimiessaan itselleen mielekkäällä tavalla lapsi myös ilmentää ajatteluaan ja tunteitaan. Tutkimusmatkalla mediaesitysten parissa lasta rohkaistaan ja innostetaan ilmaisemaan omaa ajatteluaan ja tunteitaan lapselle ominaisin toimintatavoin: leikkien, liikkuen, tutkien sekä taiteen eri osa-alueiden avulla.

Tutkiminen

Lapsille on luontaista tutkia, ihmetellä ja tarkastella ilmiöitä avoimin mielin. Heille media on luonteva osa elämää. Lapset poimivat mediasta rakennusaineita minäkuvan ja ympäröivän todellisuuden hahmottamiseen. On mielenkiintoista pohtia ja havainnoida mediaa ”lasten silmin” ja löytää samalla uusiakin näkökulmia median tulkintaan. Erilaisia mediaesityksiä, kuten kuvaa, elokuvaa ja tarinaa voidaan tutkia samoilla työtavoilla. Näin voidaan huomata erilaisten esitysten taustalta samankaltaisia rakenteita ja vaikuttamisen keinoja.

Median yhteiskunnallinen tehtävä on tiedon välittäminen ja ajatusten herättäminen. Media tarjoaa mahdollisuuden harjoitella ja opetella faktan ja fiktion tunnistamista, tiedonhakua ja -hallintaa. Yksi tapa kehittää medialukutaitoa on tarkastella erilaisia mediaesityksiä, kuten tv-ohjelmia, kuvia, elokuvia, lehtiä, pelejä, uutisia, medioissa esiintyviä julkisuuden henkilöitä ja mainoksia. Analysoinnilla tarkoitetaan mediaesitysten sisällön ja rakenteiden tarkastelua.

- Tutkikaa yhdessä mediaesitystä. Tarkastelun kohteeksi voidaan valita kuvakirja, animaatio, lastenelokuva, mainoskuva tai jokin muu mediaesitys. Kuka sen on laatinut? Mihin esityksellä pyritään? Kenelle se on suunnattu? Mistä mediaesitys kertoo? Keksikää ja kirjoittakaa yhteiselle paperille sanoja tai asioita mediaesityksestä. Laatikaa pieniä runoja liittämällä sanoja sopivasti toisiinsa tai peräkkäin. Liittäkää runot ja mahdollinen kuva kartonkitaustaan. Taustat voidaan myös leikata aiheen muotoisiksi.

Liikkuminen

Liikkuminen on lapsen hyvinvoinnin ja terveen kasvun perusta. Se on vauhtia, elämyksiä, hiekeä, hengästy mistä, iloa ja uuden oppimista. Median pelätään passivoivan ja vievän aikaa liikunnalta ja muilta harrastuksilta, mutta media voi myös liikuttaa fyysisesti. Mediaesitystä tarkasteltaessa lapselle on annettava mahdollisuus kokeilla ja hahmottaa asioita omalla kehollaan. Yhdessä voidaan huomata liikkeen olevan jatkuvaa tapahtumista tai muuttumista. Liikkeen muuttumista voi tapahtua ajassa, tilassa, voimassa sekä muodossa.

- Tarkastelkaa yhdessä mediaesityksen taustaa tai maisemaa. Onko kuvassa kiirettä vai rauhaa? Ahdasta vai runsaasti vapaata tilaa? Hurjasti voimaa tai voimattomuutta? Vapaata liikettä vai onko liike varovaista ja hallittua? Liikkukaa tilassa sen mukaan, mitä näette ja koette.
- Miettikää, miten mediaesityksen eri hahmot liikkuisivat? Liikkukaa eri hahmojen tavoin musiikin tahdissa tai ilman musiikkia. Liioitelkaa hahmojen liikkeitä: tehkää liikkeistä vuoroin hyvin pieniä tai jättimäisiä, surullisia tai iloisia. Kulkekaa jonossa ja sikin sokin ympäri tilaa.
- Pohtikaa, miltä hyvät näyttävät mediaesityksissä, entä pahat? Kokeilkaa hyvien ja pahojen ilmeitä, asentoja, liikkumista sekä ääniä. Keskustelkaa, miltä niiden kokeileminen tuntui.
- Netistä voit löytää tietokonepelejä, joita ohjataan liikkumalla ja huutamalla. Esim. Kukkumma Muumaassa, joka on suunnattu 4–9-vuotiaille lapsille. Pelaamiseen tarvitaan tietokoneen lisäksi web-kamera ja mikrofoni (ei välttämätön). Peli aktivoi lapsia käyttämään koko kehoaan pelaamisessa ja kehittää koordinaatiokykyä, tilan hahmottamista ja tasapainoa. Kokeilkaa.

Taiteellinen kokeminen

Taiteellinen kokeminen on musiikillista, kuvallista, tanssillista ja draamallista toimintaa, käden taitoja ja lasten kirjallisuutta. Se synnyttää oppimisen iloa, muotoja, ääniä, värejä, tuoksua, tunteuksia ja eri aistikokemusten yhdistelmiä. Lapsella on taiteessa mahdollisuus mielikuvitella ja tehdä todesta satua ja sadusta totta. Oman tekemisen kautta lapsi poimii yksityiskohtia, kokeilee havaintojaan, luo kokonaisuuksia mediaesityksestä ja kehittää omaa ilmaisutaitoaan.

- Askarrelkaa mediaesityksen pohjalta jokaiselle oma hahmo. Se voi olla tarinan päähenkilö tai joku sivuhenkilöistä. Piirtäkää ja leikatkaa pahvista hahmo, jonka vaatteet ja muut yksityiskohdat on joko piirretty, maalattu tai tekstiilimateriaalista valmistettu. Tai valmistakaa keppi-, käsi- tai varjoteatterinukkeja. Nukkehahmoja voi valmistaa esimerkiksi tukevasta piirustuspaperista ja kepeistä, kahdesta yhteen ommellusta kangaspalasta tai vaikkapa vanhasta lapasesta tai villasukasta. Leikkikää valmistamillanne hahmoilla.
- Keskustelkaa yhdessä nukkehahmojen kanssa, miten kuvan aihe tai henkilöhahmo liittyy omaan elämäänne. Mitä yhteistä sinulla ja tarinan päähenkilöllä on? Millaisia ongelmia päähenkilöllä on? Miten hän selviää niistä? Millaisia ongelmia sinulla on ollut ja miten ne ovat ratkenneet? Kokeilkaa nukeilla leikkien, millä muulla tavoin päähenkilö olisi voinut toimia tai ratkaista tilanteen. Keksikää tarinalle uusia onnellisia loppuja.
- Kehitelkää nukkehahmojen avulla pieniä tarinoita. Esittäkää tarkasteltavan mediaesityksen tarina uudelleen tai kuvitelkaa, mitä tarinan henkilöille tapahtuu esimerkiksi seuraavana päivänä. Voitte myös tarttua lasten mieltä askarruttavaan asiaan tai tilanteeseen, esimerkiksi ystävyyteen tai kiusaamiseen.

- Rakentakaa ryhmissä jonkun mediaesityksen hahmon koti tai mielipaikka. Se voi olla kenkälaatikkoon rakennettu pieni tila tai niin suuri maja, että mahdutte siellä itekin leikkimään. Materiaaleina voitte käyttää mitä vain luonnonmateriaaleista kankaisiin ja erilaisiin kierrätysmateriaaleihin. Taikatakinasta tai savesta saa muovailtua pieniä esineitä.

Leikkiminen

Leikki on lapselle luontainen tapa voida hyvin, oppia ja kehittyä. Lapset leikkivät luonnostaan leikin itsensä vuoksi – leikin tarkoitus on leikki itse. Aikuisen tehtävä on huolehtia, että leikille on aikaa, tilaa ja välineitä. Leikkien aineksina lapset käyttävät näkemäänsä, kuulemaansa ja kokemaansa niin ympäröivästä todellisuudesta kuin fantasiasta ja fiktiostakin. Lapsi poimii leikkeihinsä itselleen merkitykselliset asiat ja kääntää ne leikin kielelle. Omaehtoisen leikin merkitys on lapselle tärkeä. Leikkiessään lapset kehittävät jatkuvasti kykyään eritellä katsomaansa ja kokemaansa. Siinä yhdistyvät liikkuminen, tunteet, ajattelu sekä sosiaaliset suhteet. Roolileikeissä lapset samaistuvat esitettävään hahmoon, ja roolin avulla lapsi voi ilmaista omia kokemuksiaan, sosiaalisia suhteitaan sekä tunteitaan.

- Leikkikää sisällä tai ulkona roolileikkejä, jotka liittyvät mediaesityksen hahmoihin, paikkoihin tai niissä käsitelyihin teemoihin. Pukeutukaa roolihahmolle kuuluviin asusteisiin.
- Tarjotkaa lapsille mahdollisuus omaehtoiseen leikkiin mediaesityksen pohjalta. Antakaa tarinasta tehtyjen hahmojen, keppi- tai käsinukkien sekä kotien ja mielipaikkojen olla esillä niin, että lapset voivat spontaanisti ryhtyä leikkimään niillä.

Lapsen leikissä on eroteltavissa erilaisia peräkkäisiä leikin kehitysvaiheita. Lapsen leikki kehittyy esineleikistä (noin kolmeen ikävuoteen asti) roolileikkien kautta (noin 3–7-vuotiailla) sääntöleikkeihin (6–7-vuotiailla ja sitä vanhemmilla). Kasvatusfilosofi Piaget'n mukaan lapsen leikki heijastaa hänen ajattelun kehitystään. Kun lapsen ajattelussa tapahtuu laadullinen muutos, myös leikki muuttuu ajattelua vastaavaksi. Lapsi liittää leikkeihinsä päivittäisen elämän eri tapahtumia ja selvittää konfliktejaan sekä toteuttaa täyttymättömiä toiveitaan.

Leikkiessään lapsi käsittelee kokemuksiaan ja hänelle tärkeitä asioita. Leikki tarjoaa kasvattajalle tärkeää informaatiota lapsen kehityksestä ja oppimisesta, emotionaalisesta hyvinvoinnista ja kiinnostuksen kohteista. Leikin havainnointi mahdollistaa lapsen kehityksen tukemisen. Havainnoinnin avulla on mahdollista myös ymmärtää, arvostaa ja rikastuttaa leikkiä. Havainnoitaessa kirjataan tarkasti, mitä leikissä tapahtuu, mutta vältetään arvottamista. Tärkeää on, että leikin antamat vihteet päätyvät konkreettisiksi teoiksi lapsen ja leikin hyväksi.

- Seuratkaa lapsiryhmän omaehtoista leikkiä ja tehkää havaintoja leikkien mahdollisista yhteyksistä satuihin, elokuvaan tai televisio-ohjelmiin. Pohtikaa havaintojenne merkityksellisyttä kasvattajan näkökulmasta ja poimikaa leikistä ideoita toimintaa rikastuttamaan.

- Leikki voi tarjota mahdollisuuden kodin ja päivähoiton väliseen vuoropuheluun ja kasvatuskumppanuuden vahvistamiseen. Antakaa vanhemmille ”kotitehtäväksi” seurata lasten leikkiä ja tehdä siitä havaintoja. Kannustakaa heitä heittäytymään mukaan leikkiin. Purkaa havaintoja ja kokemuksia yhdessä.

Nykyisin lasten leikit saavat vaikutteita televisiosta ja eri medioista. Medialeikit eivät välttämättä eroa muista leikeistä, sillä lapset sekoittavat leikkeihinsä elementtejä arjesta, mielikuvituksesta ja mediasta. Median osuus lapsen leikkiyhteisössä riippuu asuin- ja hoitopaikasta. Joissain pihapiireissä ja lapsiryhmissä medialeikit ovat yleisempiä kuin toisissa. Lapsi saattaa kopioida leikkejä lähes suoraan mediasta tai vain osia tai yksityiskohtia esimerkiksi joistakin ohjelmista. Vaikuttava katselukokemus synnyttää rikkaita ja monimuotoisia medialeikkejä.

Median välittämän väkivallan pelätään synnyttävän aggressiivisia leikkimalleja. On kuitenkin hyvä muistaa, että esimerkiksi sotaleikit ovat kuuluneet aina lapsuuteen, eivätkä ne ole nykyviihteen synnyttämiä. Vihan tunteet ovat ihmisessä syntymästä saakka. Lapsen luonnollinen tapa käsitellä omia aggressioitaan onkin juuri leikki. Ase sotaleikkiin syntyy puunoksasta, kynästä, legopalikoista tai näkkileivästä. Omatekoiset aseet ovat turvallisia, koska lapsi ei itse luo sellaista, mitä hän ei kestä. Sotaleikeissä aggressio purkautuu leikkinä, ei tekoina toista ihmistä kohtaan. Leikki riistäytyy todeksi, jos lapsi yrittää oikeasti päihittää kaverin tai satuttaa häntä. Aikuisen tehtävä on silloin asettaa leikille rajat ja puuttua asiaan, jos tunteet käyvät liian kuumina. Aikuinen ohjaa parhaiten lapsen aggressioiden hallintaa omalla esimerkillään. Kielteisiä tunteita saa näyttää, kunhan ne eivät muutu vahingonteoiksi.

- Lukekaa sarjakuvia ja etsikää niistä kuvia, joissa on aggressiivista käyttäytymistä. Tutkikaa niiden kuvakerrontaa, tapahtumia ja hahmojen ilmeitä ja eleitä. Lavastakaa tilanteet pantomiimiesitykseksi. Kokeilkaa samaa myös äänillä. Muistakaa, ettei toista saa oikeasti satuttaa.

OPPIMIS- JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ

Niin median haitallisilta vaikutuksilta kuin yleensäkin elämänkolhuilta suojaa parhaiten turvallinen kasvuympäristö, läheiset turvalliset ihmissuhteet, tasapainoinen tunne-elämä, arvostava, myönteinen ja lasta tukeva kasvatus. Kaverit ja heidän kanssaan touhuaminen antavat eväitä sosiaalisiin suhteisiin ja valmiuksia kohdata elämään kuuluvia iloja ja suruja.

Toiminta- ja oppimisympäristö muodostuu fyysisten, psyykkisten, emotionaalisten ja sosiaalisten tekijöiden kokonaisuudesta. Mediaesitykset ja niiden vaikutukset ovat läsnä lasten toiminta- ja oppimisympäristössä. Myönteinen ja kannustava kasvatus- ja oppimisympäristö tukee tutkivaa toimintaa, ja sen varustuksen tulee vahvistaa lapsen kehittymistä nykyaikaisen tietoyhteiskunnan jäseneksi. Tutkimiseen innostava kasvatusympäristö on monipuolinen. Se antaa mahdollisuuden tutustua ja käyttää erilaisia materiaaleja ja välineitä. Tavoitteena on avoin ja vuorovaikutteinen toimintakulttuuri, joka tukee yhteistyötä eri toimijoiden kesken. Myös lapsella tulee olla oikeus ja mahdollisuus osallistua toimintakulttuurin kehittämiseen.

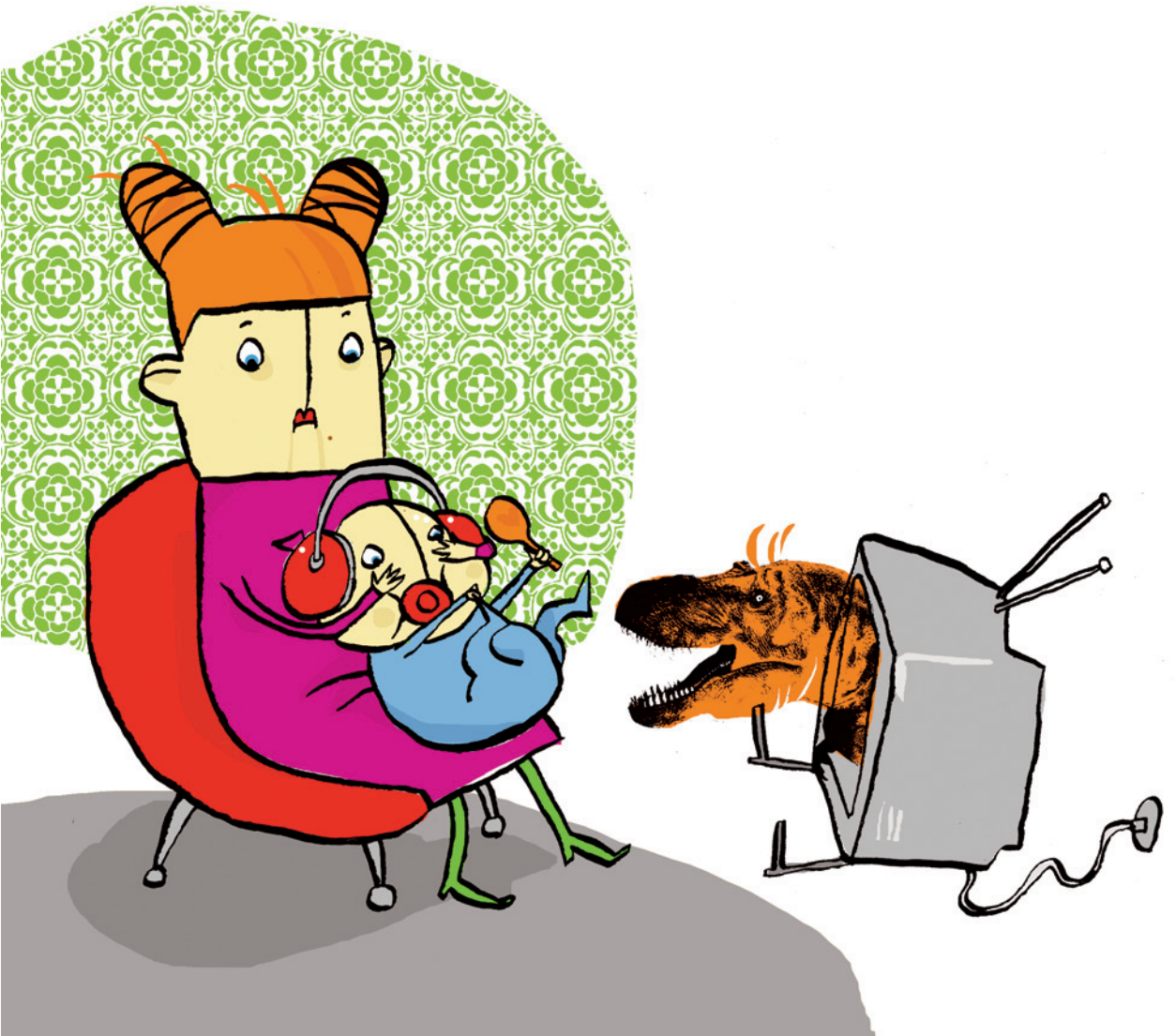
- Miettikää oman työyhteisönne fyysistä ja psyykkistä toiminta- ja oppimisympäristöä, miten se mahdollistaa lasten osallistumisen ja oman ajattelun esille tuomisen. Pohtikaa yhdessä, miten lapsen on mahdollista kehittää omia mediataitojaan tässä toiminta- ja oppimisympäristössä.

Mediakasvatuksessa on tärkeä tukea lasten omaa media- ja kulttuurintuottamista tarjoamalla välineitä omaan tekemiseen ja omien mediasisältöjen luomiseen. Ne tuovat lasten ääntä kuuluviin. Lasten omat mediaesitykset voivat olla esimerkiksi pieniä elokuvia, sarjakuvia, valokuvia, mainoksia, kännykän soittoääniä, kuunnelmia tai pöytäteatteriesityksiä.

- Antakaa lasten käyttöön vanha kamera tai kertakäyttökamera, jolla lapset saavat kuvata kavereita, leikkejä ja ympäristöä. Voitte laittaa kamerasisäntä esimerkiksi kotileikkiin leikkivälineeksi. Laittakaa kamerasisäntä filmiä ja teipatkaa kamerasisäntä kiinni, ettei filmi pääse vahingossa valottumaan. Lapset ovat taitavia käyttämään oikeita, kunnollisia valokuvausvälineitä, kun heitä neuvotaan ja ollaan tarvittaessa apuna.

ANU MUSTONEN

2. Mediasta se pienikin ponnistaa



Media on osa lasten päivittäistä elämää. Se näkyy leikeissä, kuuluu puheissa ja synnyttää erilaisia tunteita. Media vaikuttaa monella tavoin lapsen kehitykseen, ajankäyttöön ja sosiaaliseen elämään niin hyvässä kuin pahassakin. Myös lasten käsitys todellisuudesta rakentuu osittain median kautta.

Media usein yksinkertaistaa ja esittää stereotyyppisesti asioita, kuten sukupuolirooleja tai rasismia. Lapsen ei ole aina helppo erottaa faktaa ja fiktiota toisistaan. Median sisältämät viestit välittävät yhteiskunnassamme vallitsevia arvoja, mutta muokkaavat myös todellisuuttamme ja asenteitamme tarjoamalla erilaisia malleja ja arvoja omaksuttavaksi. Lapsen elämänpiiriin kuuluvilla ihmisillä on merkittävä rooli olla vaikuttamassa siihen, ettei lapsen arvo- ja todellisuuskäsitys eikä maailmankuva rakennu yksinomaan median pohjalta.

Miten mediasuhde kehittyy lapsen kehittyessä? Mitkä asiat kiinnostavat, riemastuttavat ja pelottavat kussakin ikävaiheessa? Lapset ovat persoonallisuuksia ja mediakokemuksetkin hyvin yksilöllisiä, mutta useimpien kehitys etenee samantapaisten vaiheiden kautta. Näiden tunteminen auttaa kasvattajia ohjaamaan lasta mediakasvatuksen polulla ja kartoittamaan lapselle sopivaa mediasisältöä ja median käyttöä.

K3 TAAPEROKÄ: MYÖTÄELÄMISEN ALKEITA JA MALLIOPPIMISTA

Alle 3-vuotiaat

Varhaisvuosina kehittyvät perusluottamus ja kiintymyssuhteet ovat myöhempien ihmissuhteiden ja tunne-elämän tukipilari. Minuuden ja oman persoonan rakentuminen huipentuu uhmakautteen, jolloin itsenäistymistä harjoitellaan. Samalla lapsi oppii kestämän eron vanhemmista ja vakuuttumaan, että heidän paluuseensa voi luottaa.

Pikkulapsi on kovin itsekeskeinen, mutta alkaa pikkuhiljaa osoittaa empatian alkeita. Sadut ja median tarinat tukevat empatian kehitystä tarjoamalla tunnevoimaisia samaistumiskohteita. Lapsi samaistuu tarinan hahmoihin voimakkaasti ja myötäelää heidän tunteitaan. Kun filmin hahmo on suruissaan, saattaa pientä katsojaakin alkaa itkettää. Tunne-elämykset ovat kehitykselle hyväksi, koska ne kehittävät tunteiden hallintaa.

Lasta tulisi kuitenkin suojella liian ahdistavilta ja voimakkailta tunteilta. Tällaisia tuottavat usein kuvalliset kertomukset, joissa on hurjia olioita, muodonmuutoksia, voimakkaita tehosteita ja ääniä. Kerrottujen tarinoiden tunnevoimaa lapsi voi säädellä oman mielikuvituksensa avulla ja kuvittaa tapahtumat mielessään niin hurjiksi kuin uskaltaa. Videon tai tv-ohjelman valmiiksi kuvittama tarina tulee kaikille samanlaisena.

Median hahmot antavat myös tehokkaita toimintamalleja. Pieni lapsi oppii mallioppimisen avulla eli matkimalla niin elävän elämän kuin mediankin malleja. Mallioppiminen voi koskea yhtä hyvin kotitöitä, liikuntalajeja, tunteiden ilmaisua kuin väkivaltaisia toimintatapojakin. Media voi opettaa mainiosti toiminnan ja tunteiden hallintaa, mutta myös impulsiivista ja vahingoittavaa toimintaa. Siksi valikoiva median käyttö ja lapsen suojeleminen aikuisille tarkoitetuilta ohjelmilta on tärkeää.

Kolmivuotiaan lapsen ajattelu ja sanavarasto kehittyvät vinhaa vauhtia. Hänen ymmärryksensä on kuitenkin hyvin konkreettinen. Hän ei välttämättä ymmärrä faktan ja fiktion rajaa eikä sitä, ettei televisiossa nähty asia tapahdu oikeasti tai jopa hänen omissa kodissaan. Tarinan juonta lapsi

ei välttämättä hahmota kokonaisuutena, vaan erillisinä tapahtumina ja tilanteina. Keskittymiskyky on lyhyt, eikä taaperolta voi vaatia pitkää, yhtäjaksoista paikoillaan istumista.

Lapsen kiinnostuksen kohteita ovat toiset lapset, eläimet ja fantasiahahmot. Lasta riemastuttavat sellaiset yllättävät asiat kuin jonkun löytyminen piilosta, kaatuminen ja kummellukset. Kiehtovia teemoja tässä vaiheessa ovat ne, jotka liittyvät lapsen tunteiden, kielen tai itsenäistymiskehityksen tärkeisiin teemoihin: ero äidistä, jälleennäkemisen ilo, vieraat ja oudot hahmot. Lapsi nauttii kielellisistä leikkelyistä, loruista, musiikista, kuvakirjoista, piirrosfilmeistä ja lasten ohjelmista.

Tarjoa

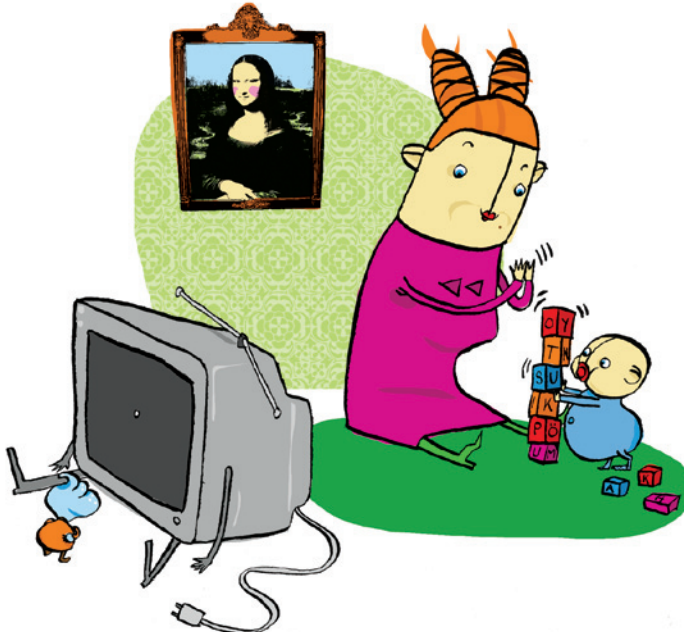
- tilaisuuksia leikeille ja itseilmaisulle, kuten piirtämiselle ja laulamislle.
- tunteita, virikkeitä ja elämyksiä ikätasolle sopivina annoksina – tutussa seurassa ja ympäristössä.
- tutustumista kirjoihin, musiikkiin, kuvaohjelmiin.

Suojele

- uutisilta, isojen lasten ja aikuisten asioilta.
- voimakkailta kuvilta ja ääniltä: kauhulta, väkivallalta, seksiltä.
- älä pidä televisiota kotona auki jatkuvasti.

Jos lapsi on herkkä, harkitse voimakkaita elämyksiä

- lapsen viemistä konsertteihin, teatteriin, elokuviin.
- lapsi ei menetä kehityksellisesti olennaisia virikkeitä, vaikeivat hänen elämänsä kuuluisikaan. videot, elokuvat, tv-ohjelmat ja tietokoneet.



K7 LEIKKI-ikä: PRINSESSASATUJA JA RITARITARINOITA

3–6-vuotiaat

Leikki-ikässä lapsen sukupuoli-identiteetti alkaa hahmottua. Mitä ovat tytöt ja pojat, mikäs minä sitten olen? Uusi ja mutkikas asia vaatii ymmärryksen alkuvaiheessa rautalankamallin, koska vasta sisäistymässä oleva asia täytyy rakentaa äärikuvien avulla. 5-vuotias poika on usein maskuliinisempi olento ja 5-vuotias tyttö naisellisempi prinsessa kuin kukaan muu. Media ruokkii leikki-ikäisen stereotyyppistä käsitystä sukupuolirooleista tarjoamalla räiskintäfilmejä, rallilehtiä ja ritaritarinoita pojille ja romanttisempaa aineistoa tytöille.

Myös käyttäytymissääntöjä ja normeja lapsi oppii samaan, kaavamaiseen tapaan. Maailman ja oman itsen hallintaan tuovat apua selkeät säännöt ja sopimukset. Niin myös median käyttöön.

Kielen, motoriikan ja leikin kehitys tuo iloa ja vahvistaa riippumattomuuden tunnetta. Vahvat sankarit pönkittävät kehittyvää persoonallisuutta. On mahtavaa eläytyä Peppi Pitkätossun tapaisiin sankareihin, jotka pärjäävät ilman vanhempien apua. Erillisyyden ja pätemisen tunne vuorottelevat kuitenkin riippuvuuden ja eroahdistuksen kanssa. Voimakas itsenäistymishalu ei sulje pois sitä, että välillä lapsi tuntee tarvetta saada olla pieni, heikko ja hoivattava, ja että hänelle tulee ikävä ilman vanhempia. Tässä iässä koskettavia ovatkin erilaiset eksymis- tai hylkäämistarinat.

Mediatarinat tempaavat lapsen mielikuvitusmaailmaan ja antavat ideoita leikkeihin. Samastumiskokemukset tarinoiden hahmoihin voivat olla hyvinkin voimakkaita niin, että lapsi tuntee päiväkausia olevansa itsekkin ”Niiskuneiti” tai ”Turtles”. Lapsi voi myös kehittää mielikuvituskavereita, joiden avulla hän voi saada seuraa ja käydä läpi erilaisia toivottuja ja ei-toivottuja ominaisuuksia. Mielikuvitushahmoissa toistuu iälle tyyppillinen mustavalkoasetelma, jossa maailma jakautuu ”hyviin” ja ”pahoihin”.

Median aikaansaamia tunteita jäsentää kehittyvä kyky ymmärtää faktaa ja fiktiota. Kehittyvä syy-seuraus-suhteiden taju lisää oppimista ja auttaa juonikokonaisuuksien ymmärtämistä. Lapsi osaa kertoa näkemänsä elokuvan juonen pääpiirteissään ja sepittää itsekkin omia tarinoitaan.

Media myös antaa malleja tunteiden ilmaisuun, tunteiden nimeämiseen ja käsittelyyn. Myös negatiivisten tunteiden kokemukset ovat tärkeitä. Ei ole vaarallista, jos lapsi pelästyy kokemastaan – kunhan kokemus on lapsen kehitystasoon suhteutettuna kohtuullinen (esim. Muumien mörkö) ja kunhan hän voi käsitellä asiaa aikuisen kanssa.

Mörköjen, petojen, onnettomuuksien ja hylkäämisen lisäksi leikki-ikäisiä pelottavat yleisimmät asiat, jotka menevät yli heidän ymmärryksensä. Näitä ovat taruoliot, muodonmuutokset, pimeys, tai vaikkapa aikuisten huumorihjelma, joka voi olla lapselle outo ja pelottava. Hämmennystä voidaan loiventaa älyllistämällä asia, eli selittämällä lapselle, ettei nähty voi tapahtua oikeasti, että se oli vain satua, tai että sellaista voi tapahtua vain kaukana muualla, ei lapsen elämässä.

Lapsi löytää usein oman lempisatunsa, jota hän jaksaisi kuunnella uudestaan loputtomiin. Satu tai filmi, joka vetoaa lapseen näin voimakkaasti, käsittelee epäilemättä lapsen kehitysvaiheeseen kuuluvaa tärkeää ja askarruttavaa asiaa. Sen käsittelemiseen satu voi tarjota hyvinkin terapeutisen välineen.

Tarjoa

- mediasisältöjä monipuolisesti: myös kirjat, lehdet, radio, teatteri, elokuvat.
- ole herkkä ja huomaa lapsen omat kiinnostuksen kohteet: lempisaduilla ja -sankareilla on tärkeä rooli psykologisessa kehityksessä.
- auta lasta erottamaan fakta ja fiktio sekä mainokset.
- kannusta lasta itseilmaisuun – myös mediaa hyödyntämällä.
- mahdollista yhteisleikit ja yhteydet kavereihin: hyvät sosiaaliset taidot suojaavat myöhemmiltä ongelmilta ja mm. mediariippuvuuksilta.

Suojele

- aikuisten asioilta ja huolilta, huolehdi elokuvien ikärajojen noudattamisesta.
- ole mukana median käytössä tai ainakin lähistöllä, auta lasta käsittelemään hämmentäviä asioita.
- keskustelkaa mainoksista: onnistuuko leikki ilman oheistuotteita, onko todellakin kerättävä koko sarja.
- ikäviltä uutisilta ei aina voida lasta suojella, auta lasta käsittelemään niitä.
- sopikaa median käytön pelisäännöistä.

Harkitse

- tietokoneen käytön harjoittelusta, jos se kiinnostaa lasta: oppimispelit, piirustusohjelmat, musiikki – toki myöhemminkin kyllä ehtii.
- onko mentävä mukaan median ja mainosten liiankin sukupuolisesti stereotyyppisiin maailmoihin.

K11 ALKUOPETUSIKÄISET: LUKUTAITO JA MEDIALUKUTAITO KEHITTYY

7–8-vuotiaat

Alaluokkalainen on aktiivinen, tiedonhaluinen ja maailmaan yhä järkipäisemmin suhtautuva puuhailija, joka kiinnostuu helposti uusista asioista ja harrastuksista. Kouluikäisen tiedot ja taidot kehittyvät ripeästi, niin myös tunteiden hallinta ja sosiaaliset taidot. Uusia pelkoja voi syntyä, kun lapsi hahmottaa kuoleman käsitteen. Päivän elämykset yhdistyneinä vilkkaaseen mielikuvitukseen voivat joskus tuottaa nukahtamisvaikeuksia ja painajaisia.

Lapset nauttivat edelleen saduista ja fantasiasta. Oppimisen ilo ja tiedonjano lisäävät myös kiinnostusta tietokirjoihin ja dokumenttiohjelmiin. Lapsi saattaa kehittyä oikeaksi tietopankiksi omiin kiinnostuksiinsa liittyvillä alueilla.

Ajattelun ja ymmärryksen kehittyessä myös median lukutaito kehittyi. Faktan ja fiktion sekä median eri lajityyppien erottaminen kehittyvät. Aikuisen avulla hän oppii myös ymmärtämään mainosten ja toimituksellisen aineiston eroja.

Lapsi saattaa kiinnostua monenlaisista mediasisällöistä, kuten nuorisosarjoista, musiikkivideoista ja saippuaoperoista, vaikka ne eivät olisi hänen ikäisilleen sopiviaakaan. Koska hänen on edelleenkin vaikeaa ymmärtää seksiasioita, suorasukaisille seksikuvauksille altistuminen saattaa olla liian hämmentävää ja tehdä seksin lapsen mielikuvissa kielteiseksi ja oudoksi asiaksi.

Sosiaalisten taitojen lisääntyessä ystävät tulevat kovin tärkeiksi. Viimeistään tässä iässä olisi-kin tärkeää löytää leikkikavereita ja harjaannuttaa vuorovaikutustaitoja. Niitä ei voi oppia kirjoista, televisiosta tai Internetistä. Lapsia kiinnostavatkin kovasti yhteisleikit ja -pelit, joita toki voi pelata mediaakin hyväksikäyttäen. Media tarjoaa myös yhteisiä puheenaiheita sekä viestinnän, tiedonhaun ja oppimisen välineen.

Kannusta

- omiin mediavalintoihin
- aktiiviseen tiedonhaakuun mediaa ja nettiä käyttäen
- median sisältöjen kyseenalaistamiseen, kriittisyyteen
- omaan itseilmaisuu: sarjakuvien, elokuvien, lehtien, omien nettisivujen tekemiseen.

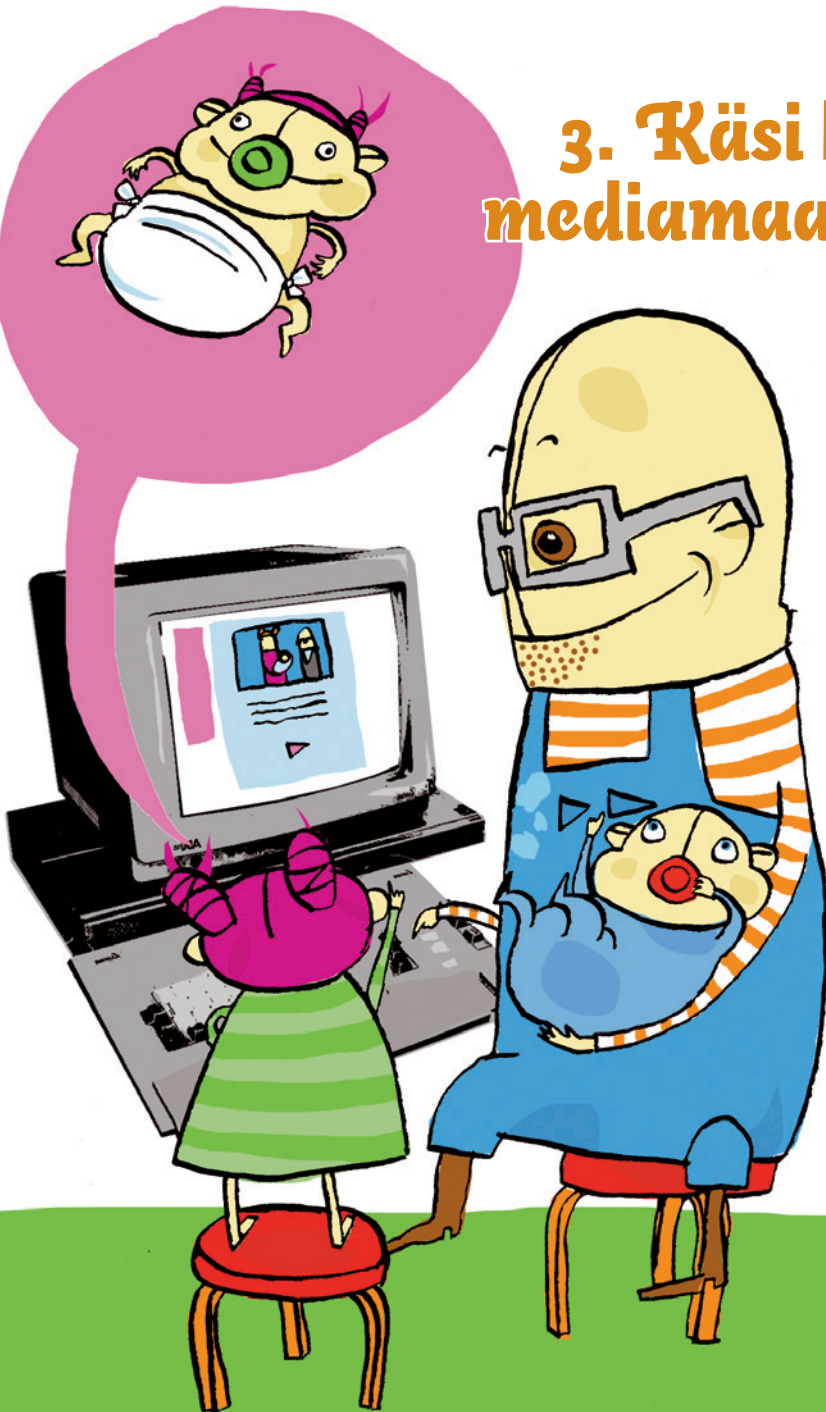
Suojele

- aikuisten asioilta, seksi- ja pornokuvauksilta, kauhulta, väkivallalta
- sopikaa mediankäytön pelisäännöistä, noudata ikärajoja, huolehdi nukkumaanmenoajoista
- perehdytä turvalliseen netin käyttöön sekä netti- ja kännykätietettiin
- sijoita medialaitteet yhteisiin tiloihin niin, että mediankäyttö olisi yhteistä puuhaa.

Harkitse

- mitä sääntöjä voi höllentää, kun lapsi on saavuttanut K7-ikärajan ja tullut isommaksi
- tarvitseeko lapselle ostaa omia medialaitteita vai pärjätäänkö perheen yhteisillä
- miten järkeviä median käytön malleja itse annat?

3. Käsi kädessä mediamaailmassa



Kasvatuksen ensisijaisena tavoitteena on edistää lasten kokonaisvaltaista hyvinvointia. Tärkeää on, että lapsi suhtautuu myönteisesti itseensä, oppii ottamaan muita huomioon ja välittämään toisista ihmisistä, erilaisista kulttuureista ja ympäristöistä. Kun lapsi voi hyvin, hän nauttii yhdessäolosta toisten lasten kanssa ja hänellä on hyvä ja luottavainen suhde aikuisiin. Lapsi tottuu kertomaan ajatuksiaan, mielipiteitään sekä tunteitaan oppimisympäristön ollessa suvaitseva ja ilmapiiriiltään hyvä. Tässä aikuisen malli toisten arvostamiseen on keskeinen. Yhteenkuuluvuus on tärkeä tekijä ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa, koska siinä on kyse suhtautumisesta muihin ihmisiin ja samaistumisesta johonkin ryhmään.

Mediataitojen kehitykselle on merkityksellistä, että lapset voivat keskustella median käytöstä ja sisällöistä aikuisten kanssa. Lapsi tarvitsee aikuisen apua tulkitessaan ja jäsentäessään näkemäänsä sekä kuulemaansa. Moni lapsi kuitenkin kokee, että aikuinen ei tiedä hänen mediankäytöstään riittävästi eikä aikuisella ole aikaa kuunnella häntä. Lapsi keskustelee mielellään mediasta. Mediakasvattaja ei tarvitse huikeita teknisiä valmiuksia, vaan halua ja aikaa kuunnella, olla läsnä, tukea ja ohjata lasta tarvittaessa. Tämä voi tapahtua esimerkiksi kysymällä lapsen mieltä askarruttavista asioista, kuuntelemalla hänen ajatuksiaan ja kokemuksiaan tai tarttumalla hänen kommentteihinsa.

Lapsen vanhempien ja ammattikasvattajien välisestä yhteistyöstä käytetään varhaiskasvatuksessa käsitettä kasvatuskumppanuus. **Kasvatuskumppanuudella** tarkoitetaan vanhempien ja henkilöstön tietoista sitoutumista toimimaan yhdessä lasten kasvun, kehityksen ja oppimisen tukemisessa. Kasvatuskumppanuudessa yhdistyvät lapselle kahden tärkeän tahon, vanhempien ja kasvattajien, tiedot ja kokemukset. Arvoista, näkemyksistä ja vastuista on hyvä keskustella sekä kasvattajayhteisön että vanhempien kanssa. Mediakasvatus on vanhempien ja kasvattajien yhteinen asia.

- Ottakaa Medianallen päiväkirja pohjaksi kodin kanssa tehtävälle yhteistyölle. Medianalle lähtee vuorollaan jokaiseen kotiin yökylään päiväkirja mukanaan. Lapset, jotka osaavat kirjoittaa, kirjoittavat päiväkirjaan, mitä Medianalle tapahtui yökyläilyn aikana ja mitä kaikkea nalle mahdollisesti puuhasi, ja erityisesti, mitä se puuhasi median parissa. Katseleko se televisiota ja jos katsoi, niin mitä ohjelmia vai pelasiko kännykällä jne? Pienempien lasten kohdalla vanhemmat kirjoittavat päiväkirjaan, mitä lapsi kertoo nalle tapahtuneen (tässä harjoitellaan saduttamista). Ennen yökyläilyn aloittamista, antakaa Medianalle uusi oma nimi.

Mediaesityksen elämyksellisen työskentelyn jälkeen on hyvä pysähtyä pohtimaan ja jakamaan kokemuksia yhdessä. Lasten toiminnasta voi järjestää vanhemmille esimerkiksi näyttelyn. Sen avulla voidaan tarjota vanhemmille yhteinen elämys ja tuoda näkyväksi osa siitä prosessista, jonka lapset ovat kokeneet median parissa. Samalla vanhemmat näkevät niitä työtapoja, joita päivähoidossa, kerhossa tai koulussa käytetään mediakasvatuksessa.

- Esitelkää kotiväelle tutkimusmatkaanne mediakasvatuksen parissa järjestämällä elämyksellinen näyttely. Esillä voi olla työskentelyssä käytettyjä esineitä, lasten tekemiä tarinoita, kuvia ja kuvakertomuksia, mielikuvitushenkilöitä rooliasuissa, elokuvia tai mitä vain mielenkiintoista, mitä olette matkallanne käsitelleet. Kutsukaa paikalle lasten vanhemmat, iso-

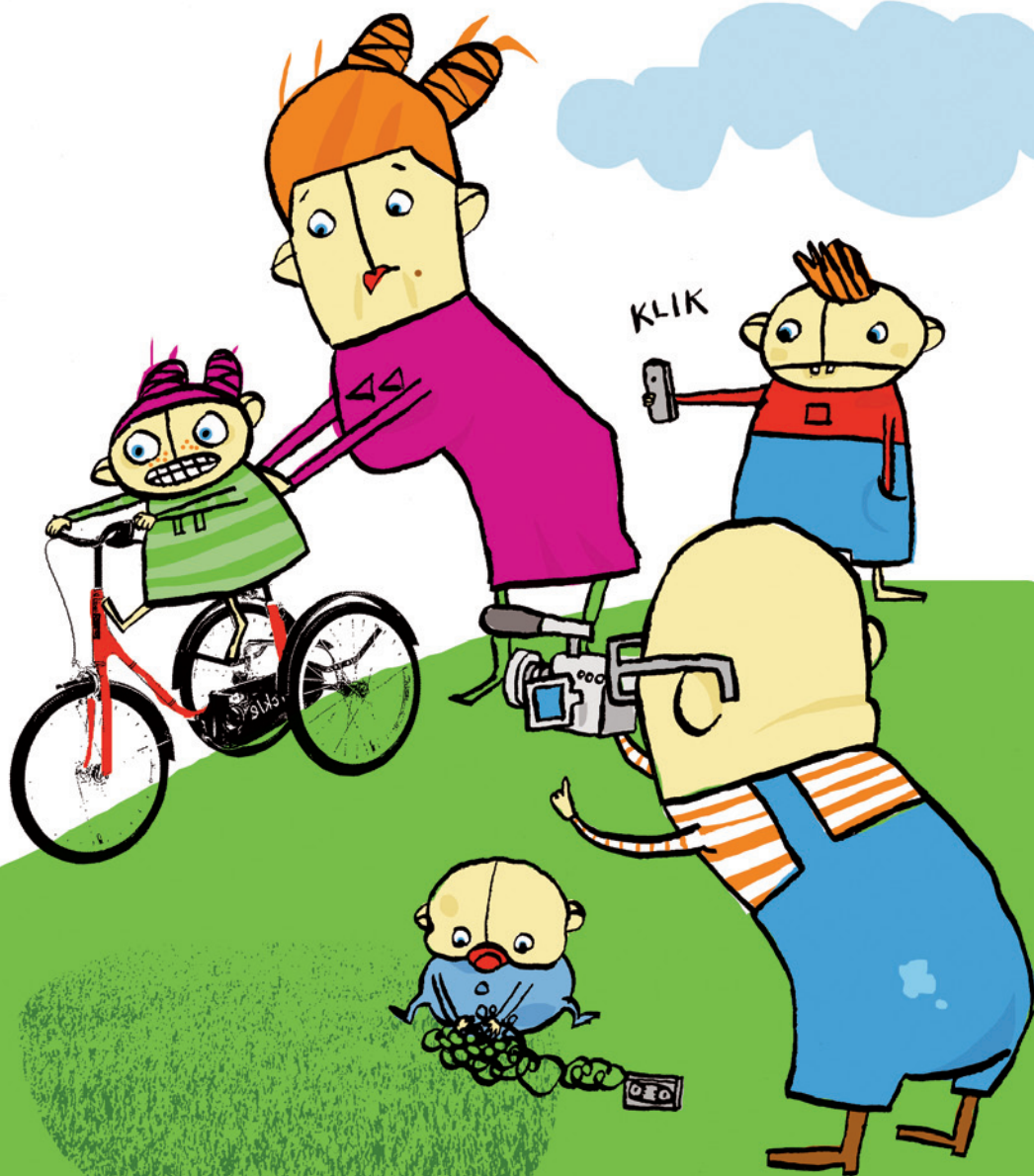
vanhemmat ja paikallismediat. Lapset voivat toimia vanhempien oppaina. Voitte pystyttää reitille työpisteitä, joissa vanhemmat saavat lasten opastamina työstää mediaa. Näyttelyyn voi koota lehtiartikkeleita aiheesta ja esimerkkejä mediasta keskustelua innostamaan.

- Kirjan lopussa on Mediaa meillä -lomake kodin kanssa tehtävään yhteistyöhön. Se on tarkoitettu kopioitavaksi koteihin herättämään ajatuksia lapsen ja perheen mediankäytöstä ja toimimaan samalla kasvatuskumppanuuden välineenä.
- Pitäkää muutaman päivän ajan mediapäiväkirjaa, johon merkitsette mediankäyttönne eli mitä teitte median parissa ja kuinka kauan. Tehkää omat mediankäyttöympyränne tai -pylväänne havainnollistamaan ajankäyttöänne eri medioiden parissa. Monipuolisuus on valtia tässäkin asiassa. Mitä ympyränne tai pylväänne kertovat mediakäyttäytymisestänne?

Digitaalisen kasvun kansion tai portfolion työstäminen kehittää niin lasten kuin kasvattajienkin mediataitoja ja on siten mainio väline tehdä näkyväksi kasvua, kehitystä ja työskentelyprosesseja. Digitaalinen versio voi sisältää samaa tietoa kuin perinteiset paperi- ja tekstipohjaiset kasvun kansiot tai portfoliot. Digitaalisessa kansiossa tieto on koottu, säilytetty sekä sitä hallitaan ja jaetaan sähköisesti. Digitaalisuus mahdollistaa uudenlaisienkin sisältöjen esittämisen tekstin, kuvan, äänen ja liikkuvan kuvan keinoin. Tietoa kyetään siirtämään, päivittämään ja tavoittamaan helposti ja nopeasti, mikä edesauttaa osaamisen ja kokemusten entistä monimuotoisempaa ja laaja-alaisempaa jakamista. Digitaalinen muoto edellyttää jonkin verran teknistä varustelua ja mediataitoja tarjoten huomattavan paljon mahdollisuuksia ja iloa!

- Tehkää digitaaliset kasvun kansiot tai portfoliot. Työstäkää niitä alusta asti yhdessä lasten kanssa. Kansioon tallentuvat lasten valokuvat, tuotokset, videonpätkät, jutut ja kehitys. Kasvun kansiota tehdessä kehittyvät niin aikuisten kuin lastenkin mediataidot. Kansion voi toteuttaa esimerkiksi Power Point -ohjelmalla. Digitaalinen kasvun kansio toimii hyvänä kotien ja päivähoidon kasvatuskumppanuuden välineenä ja auttaa myös koulu- ja kerhotoyöskentelyssä tapahtuvan lasten toiminnan ja oppimisen näkyväksi tekemisessä. Oman kansion sivuilla vieraillessa lapsi ja vanhempi voivat samalla tutustua yhdessä Internetiin.

4. Nus mediavanhemmuus



Tämä luku on tehty kasvatuskumppanuuden välineeksi kodin kanssa tehtävään yhteistyöhön. Luvun toivotaan innostavan vanhempia ajattelemaan, keskustelemaan ja työstämään mediaa kasvatuskumppanuuden hengessä. Tavoitteena on vahvistaa myös perheiden välistä yhteisöllisyyttä. Vanhemmilla on tärkeä ja keskeinen rooli lapsen mediakasvattajina. Lapsi tarvitsee mediankäytösään rinnallakulkijaa; opastusta, tukea, kuuntelua ja läsnäoloa sekä yhdessä tekemistä. Vanhemmat ovat lapsille myös esimerkkejä ja käyttäytymismallien antajia. Aikuisen kannattaa pohtia omaa mediatietoisuuttaan ja yrittää pysyä kärryllä myös lastensa mediatodellisuudesta. Tällainen pohdinta lisää valveutuneisuutta mediaa kohtaan ja auttaa vanhempia toimimaan tietoisemmin lapsensa mediakasvattajina.

On tärkeä nauttia koko perheellä yhdessä median tuomasta ilosta ja hyödystä, mutta luoda samalla tarvittavia sääntöjä, sopimuksia ja tottumuksia. Kodin antama aktiivinen, kyseenalaistava, valikoiva ja rakentava malli suojelee lasta median haitallisilta vaikutuksilta ja ohjaa lasta samalla myönteiseen, aktiiviseen, tiedostavaan ja valveutuneeseen mediankäyttöön.

- Lapsenne ovat syntyneet aivan erilaiseen mediamaailmaan kuin te aikanaan. Muistelkaa omaa lapsuuttanne ja median osuutta tuolloin. Millainen on oma mediahistorianne? Kerrokaa myös lapsellenne, mitä medioita seurasitte ollessanne lapsi ja millaisia sisältöjä niissä oli. Pohtikaa myös nykyistä suhdettanne mediaan. Mitä medioita seuraatte tai käytätte ja miksi? Seuratkaa eri mediasta tulevaa materiaalia ”jälkikasvun silmin.” Eli tiedostaen, mitä hyötyä ja haittavaikutuksia näkemisestä on omalle lapsellenne. Huomatkaa, että aikuisen mediankäytön malli vaikuttaa tai heijastuu lapseen.
- On hyvä pohtia myös median taustarakenteita. Miksi tiettyjä sisältöjä luodaan ja mihin niillä pyritään? Miten esimerkiksi mainokset toimivat ja vaikuttavat? Lisäksi kannattaa pohtia koko mediakoneistoa. tv-ohjelmien ja elokuvien oheisteollisuutena markkinoille sysätään leluja ja erilaisia tuotteita. Miten suhtaudut niihin?
- Tutustukaa lapsenne mediatodellisuuteen. Mitä medioita lapsi seuraa tai käyttää kotona, päivähoidossa, koulussa, kotimatkoilla, harrastuksissa tai kavereilla? Kuinka paljon lapsella kuluu aikaa päivittäin median parissa? Kartoittakaa lapsen mediankäytön taitoja, miten hän selviää tietokoneen kanssa, miten käyttää nettiä, mitä hän ymmärtää mainoksista, tv-ohjelmista tai videoista, miten hän katselee ja ymmärtää kuvaa tai miten käyttää kännykkää? Tutustukaa lapsen suosikkipeleihin ja tv-ohjelmien sisältöihin. Selvitä, millaisilla nettisivuilla lapsesi vierailee?

HUOLI MEDIATURVALLISUUDESTA

Vanhemmat ovat usein huolissaan siitä, miten media vaikuttaa lapseen. Puhuttaessa median vaikuttavuudesta suurin huolenaihe on haitalliset mediasisällöt. Vanhemmat joutuvat pohtimaan, miten mediassa esiintyvä väkivalta ja seksi vaikuttavat lapsen kehitykseen. Mediäväkivalta vaikuttaa eri kehitysvaiheessa oleviin lapsiin eri tavoin. Mitä pienempi lapsi on, sen vähemmän hänellä on

keinoja käsitellä näkemäänsä ja kokemaansa. Erityisen haitallista mediaväkivalta on väkivallan hyväksyvässä ympäristössä elävälle lapselle. Joskus lapsen levottomasta käytöksestä ja painajaisista voi tehdä tulkintoja siitä, miten jokin ohjelma on lapsen vaikuttanut. Toistuva väkivallan näkeminen turruttaa lapsen tunne-elämää, ja hän kaippaa yhä voimakkaampia ärsyksiä. Tosi elämässäkään ei mikään enää tunnu oikein miltään. Uutisten ja printtimedian välityksellä kotiin tulee raakaa aineistoa, esimerkiksi sotakuvia, kuvia luonnonkatastrofeista, terroristihyökkäyksistä ja nälänhädästä. Tällainen aineisto voi olla lapselle sopimatonta ja aiheuttaa turhaa huolta ja hätää. Lapsen ikätasolle sopimattomille seksikuvauksille altistuminen voi olla etenkin seksuaaliselle kehitykselle ja identiteetille varsin haitallista. Sukupuolisuuteen ja aikuisen seksuaalisuuteen liittyvät asiat hämmentävät lasta, eikä hän vielä kykene käsittelemään seksiin liittyviä kysymyksiä.

Median vaikutukset eivät ole suoria syy–seuraus-suhteita, vaan iän ja kehitysvaiheen lisäksi monet seikat, kuten kokemus, persoona ja elämän kokonaistilanne vaikuttavat kokemuksiin. Lapsen vanhemmat tuntevat jälkikasvunsa parhaiten ja tietävät, millainen aineisto sopii omalle lapselle. Mitä pienemmästä lapsesta on kyse, sitä enemmän aikuisella on mahdollisuus vaikuttaa lapsen mediankäyttöön ja ehkäistä pelottavia tilanteita median parissa. Aikuinen voi valita tv:stä katsottavat ohjelmat. Aikuinen päättää, mitä medioita kodissa on ja miten niitä käytetään. Aikuisen vastuulla on suojella lasta haitalliselta aineistolta. Pienellä lapsella ei itsellään ole riittäviä työkaluja käsitellä eikä sanallistaa kaikkea näkemäänsä ja kokemaansa eikä hän välttämättä ymmärrä asioiden mittasuhteita, kaikkia syy- ja seuraus-suhteita eikä sepitteellisyyttä.

Yksi lääke median haittavaikutuksia vastaan on median monipuolinen ja kohtuullinen käyttö. Kohtuu ja valinnanvara (tv:n katselun voi korvata vaikka kuvakirjalla) pienentävät riskejä ja haittavaikutuksia. Pohjimmiltaan media on nautinnollista, koska se tuottaa iloa ja lisää hyvinvointia. Median avulla opimme jotakin itsestämme ja ympäristöstämme, maailmasta, jossa elämme. Mediaa tarjoaa meille paljon samaistumis- ja roolimalleja ja tunteiden temmellyskenttiä. Monipuolinen mediakäyttö antaa monipuolisen ja moniarvoisen kuvan maailmasta.

- Luokaa yhdessä kotinne mediankäytön pelisäännöt. Kun kaikki osallistuvat ja saavat vaikuttaa, sääntöjä noudatetaan paremmin.
- Joskus lasten pelaamista, tv:n katsomista tai netissä surffailua täytyy rajoittaa ajallisesti tai määrällisesti. Uskaltakaa asettaa perusteltuja rajoja. Esimerkiksi tietokoneella työskentelyä, PlayStation -peliä tai television katsomista voi tehdä yhtä pitkään kuin esimerkiksi soitto-läksyjä. Tehkää yhdessä valintoja eri medioiden ja sisältöjen välillä. Medialaitteet kannattaa sijoittaa kodin yhteisiin tiloihin niin, että vanhemmat pystyvät paremmin valvomaan ja olemaan läsnä, kun lapset käyttävät mediaa.
- Muistakaa noudattaa elokuvien, tv-ohjelmien ja pelien ikärajoja ja suosituksia. Elokuvien ja videoiden ikärajat ovat sitovia ja niiden on tarkoitus suojella lapsia.
- Muistakaa myös muu oleilu ja harrastukset. Reipas ulkoilu ja perinteiset pihaleikit naapurustossa tuovat mukavaa vaihtelua lapsen arkeen.

KOKO PERHEELLÄ MEDIAN PARISSA

Parhaimmillaan mediankäyttö voi olla sosiaalista vuorovaikutusta ja lapselle sosiaalisten taitojen harjoittelua. Lapsi tarvitsee tähän aikuisen tukea, ohjausta, läsnäoloa ja kiinnostusta. Myös lapsi voi toimia aikuisen opettajana. Median seuraaminen voikin olla yhteinen jaettu kokemus ja laadukasta koko perheen yhdessäoloaikaa. Aikuinen voi johdatella keskusteluja, asettaa kysymyksiä nähdystä ja koetusta. Mielipiteiden vaihdosta ja myös väittelyistä kannattaa nauttia. Lapsella on oikeus jaettuun mediakokemukseen aikuisen kanssa.

- Lukekaa ja katselkaa yhdessä kirjoja ja lehtiä. Katselkaa yhdessä tv-ohjelmia, kommentoikaa ja keskustelkaa niistä. Tehkää perheen yhteinen elokuvareissu. Jakakaa kokemuksianne ja ajatuksianne elokuvasta.
- Myös kuvia on tärkeä tarkastella yhdessä ja syventyä niihin ja antaa aikaa lapsen kysymyksille. Kuvista voi tehdä omia tulkintoja ja johtopäätöksiä.
- Arki tarjoaa paljon luontevia tilaisuuksia yhteiselle tuokiolle median parissa, jos niihin vain huomaa tarttua. Isän tai äidin syventyminen sanomalehteen voisi toisinaan olla perheen yhteinen sanomalehtituokio.
- Eri tahot, esimerkiksi museot, järjestävät mediakasvatukseen liittyviä tapahtumia, tempauksia tai pajoja, joihin voi osallistua koko perheen voimin.

Ihanteellista mediakasvatusta on itse toteutettu mediaesitys. Näin pääsee aktiivisen toiminnan kautta kurkistamaan median taakse ja ymmärtämään, mitä media on, miten sitä tehdään ja mihin sillä pyritään. Yhdessä tekeminen on myös arvokasta perheen yhdessäoloaikaa. Yhteisen toiminnan kautta lapsi kokee olevansa rakastettu ja tärkeä perheenjäsen ja tulee samalla oppineeksi median tuottamiseen liittyviä seikkoja. Myös mediaesitysten synnyttämien tunteiden ja ajatusten työstäminen aktiivisen toiminnan kautta on lapsille luontevaa ja mielekästä.

- Piirtäkää tai maalatkaa nähdyn elokuvan pohjalta. Rakennelkaa elokuvan pienoismaailma palikoista tai muusta rekvisiitasta, muovailkaa eri hahmoja muovailuvahasta.
- Leikkikää yhdessä nähdyn ja koetun pohjalta. Jakakaa eri rooleja toisillenne, miten elokuvan tapahtumat voisivat jatkua mielikuvitusleikeissä.
- Toimittakaa perheen omaa lehteä. Tehkää perheen omat nettisivut, pitäkää yhteistä nettipäiväkirjaa eli blogia.
- Kuvatkaa yhteisiä touhujanne ja toisianne (digi)kameralla, koostakaa otetuista valokuvista seuraavan vuoden kalenteri, joulukortti tai vaikka Power Point -esitys tuleviin perhejuhliin.

- Ottakaa (digi)kameralla valokuvia kotoanne eri yksityiskohdista niin sisältä kuin ulkoakin. Harjoitelkaa valokuvasuunnistusta. Valokuvassa olevaan kohteeseen on piilotettu tehtävä. Kuvan kohteen löytänyt ratkaisee tehtävän ja palaa lähtöpaikalle hakemaan uuden rasti-
vinkin. Kaikki rasti nopeimmin selvittänyt on voittaja. Tehtävää voi soveltaa eri ikätasoille sopivaksi. Valokuvasuunnistuksen parissa voi viettää hauskoja hetkiä niin oman perheen kuin vaikkapa koko naapurustonkin kesken.
- Kuvatkaa kotivideokameralla oma elokuva, animaatio tms. Piirtäkää tietokoneen piirto-ohjelmalla yhdessä, käsitelkää kuvia kuvankäsittelyohjelmilla tai tehkää tietokoneanimaatio. Nettikameralla voi tehdä myös kuvakoosteita tai animaatioita.

OMA MEDIAYHTEISÖSI

Yhdessä ihmettelemme

Sinä, minä – me
yhdessä ihmettelemme:
Hauskoja hurjia löpönlöpöjä,
höpönlöpöjä,
lööppiloruja,
julkkisporuja,
uutisjuttuja,
ruutututtuja.

Sinä, minä – me
yhdessä selvitämme:
Mitä ei, mitä joo,
missä S, missä K,
kuka taikoi,
mitä aikoi,
kun kiihdymme,
ja viihdymme?

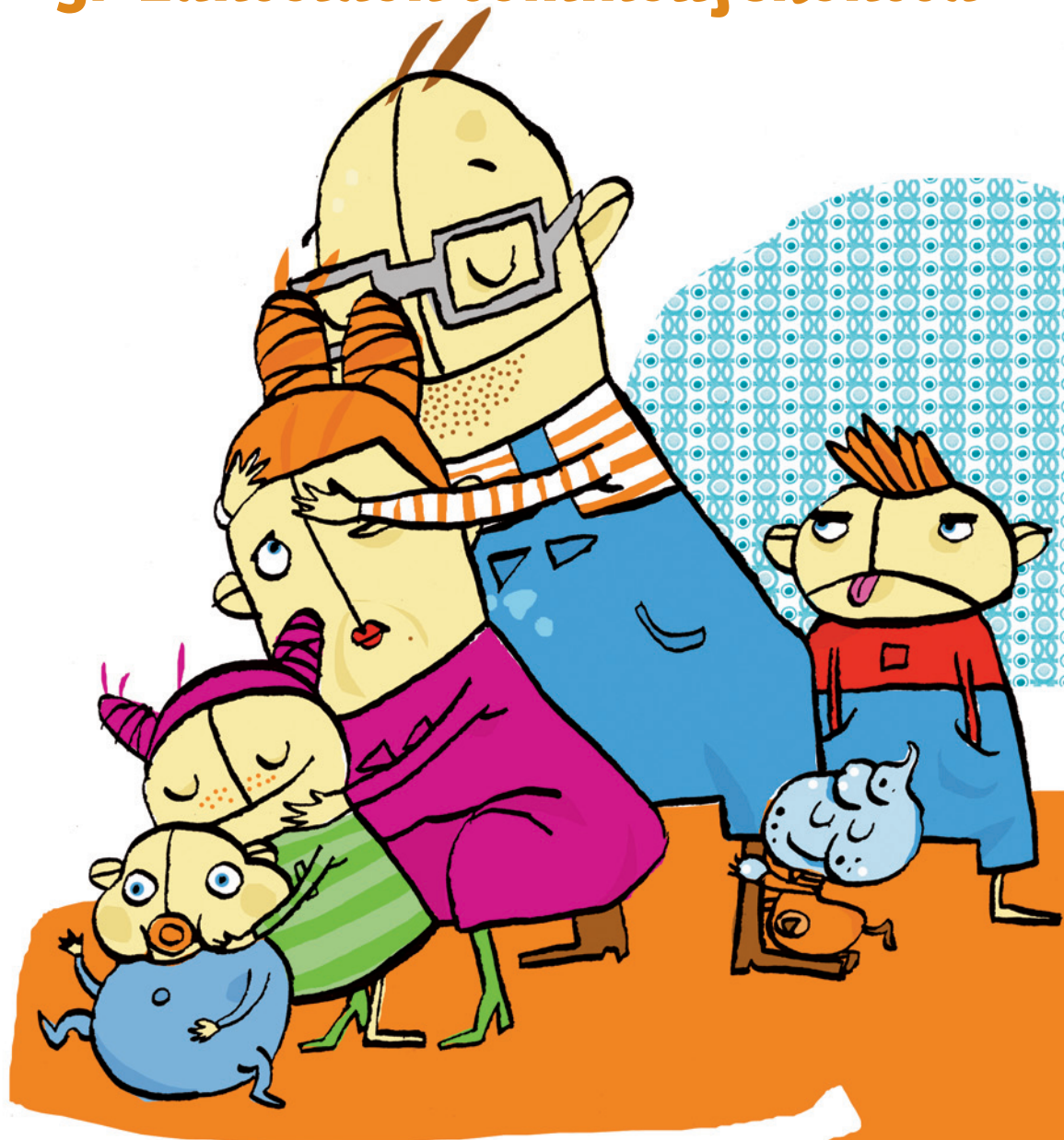
Sinä, minä – me
yhdessä päätämme
siis vaivaamme päätämme!



Kannattaa keskustella aiheesta toisten vanhempien kanssa selkiyttää tai vahvistaa omia ajatuksia ja antaa uusia ideoita ja vinkkejä arkeen. Keskustelu kannattaa myös kaikkien niiden tahojen kanssa, jotka ovat lapsen kanssa tekemisissä. Ylläpitäkää yhteistyötä ja keskustelua mediakasvatuksesta ja yhteisestä mediavastuusta lapsen hoitopaikan tai koulun työntekijöiden kanssa. Aiheesta voi herätellä keskusteluja vanhempainilloissa tai pyytää aiheesta luentoja ja muuta ajatustenvaihtoa. Keskustelkaa lastenne kavereiden vanhempien kanssa, tarvitaanko yhteisiä rajoja tai sopimuksia. Myös vanhemmat voivat vaikuttaa median sisältöihin. Ilmaiskaa mielipiteenne median tuottajille, vaatikaa ja ehdottakaa korkeatasoista, lapsille sopivaa sisältöä sekä tv-ohjelmiin, lastenelokuvaan, peleihin että nettisivustoille.

- Miten olisi kodin ja päivähoitoyksikön, koulun tai kerhon yhteinen teemailta median parissa, jossa perheet voisivat yhdessä tuottaa jonkin mediaesityksen?

5. Tunteiden temmellyskenttä



Kutsumme tunteiksi voimakkaita sähköisen impulssin aiheuttamia fyysisiä reaktioita, kuten iloa, surua, hämmästyä, vihaa ja ihastusta. Tunteet ovat psyykkisiä ja fyysisiä. Kaikenlaiset tunteet kuuluvat elämään. Niiden kokemista ja hallitsemista on harjoiteltava, vaikka ihmisellä on jo syntyessään valmiudet perustunteisiin. Pienet lapset tulkitsevat toisten tunteenilmaisuja ennen kaikkea kehonkielen, ilmeiden ja eleiden perusteella. Lapset ilmaisevat tunteensa usein toimintana. Tunteiden tunnistaminen ja nimeäminen sekä toisten tunteiden havaitseminen ja huomioon ottaminen ovat tärkeä osa lapsen tervettä kasvua. Tällaisella empaattisella käyttäytymisellä tarkoitetaan kykyä asettua toisen asemaan ja ymmärtää toisen tunteita. Omien tunteiden hyväksyminen ja arvostaminen vahvistavat minäkäsitystä ja ovat näin pohjana vuorovaikutustaidoille. Omien tunteiden hallintaan kuuluu itsehillintä, jota tarvitaan toiset huomioon ottavassa käyttäytymisessä.

- Miettikää yhteisesti, mitkä asiat tekevät surulliseksi? Mikä saa suuttumaan ja vihaiseksi? Milloin ikävä iskee? Miltä onni tuntuu? Mitkä asiat saavat iloiseksi? Miten käyttäytyy, kun on onnellinen tai surullinen? Mitä tapahtuu, jos kaikki menee pieleen? Miltä tuntuu olla huonolla tuulella? Oletko joskus suuttunut niin, että olet lyönyt kaveria tai satuttanut muulla tavalla? Millainen olo siitä tuli? Miten tapahtuma ratkesi? Miten suuttumusta voi hillitä?

TUNNETAITOTREENAUSTA MEDIAN PARISSA

Media vaikuttaa tunteisiin, herättää tunteita ja auttaa myös käsittelemään niitä. Audiovisuaalinen materiaali on erityisen vaikuttavaa, koska siinä yhdistyvät eri kerronnan elementit: kuva, ääni, tehosteet, valot, kieli ja symbolit. Ne kaikki vaikuttavat voimakkaasti eri aistien kautta ja yhdistyvät yhdeksi kokemukseksi. Itkemme, nauramme, pelkäämme, ärsyynnymme, jännitämme, helpotumme ja rentoudumme median parissa. Lapsille satujen ja animaatioiden kasvatuksellinen merkitys syntyy juuri siitä, että niiden kautta lapset ovat kosketuksissa tunnemaailmansa kanssa. Omien tunteiden tunnistaminen ja nimeäminen on tärkeää.

- Kirjan lopussa on tunnekortit. Kopioikaa niistä kortit käyttöönnne. Värittäkää korttien kuvat. Korttien avulla voi käsitellä lasten kanssa tunteita ja niihin liittyviä tilanteita ja tapahtumia. Kortteja voi käyttää monella tapaa. Niiden tunnetilaan voidaan yrittää samaistua tai eläytyä vastakkaisen tunteen valtaan. Tunnetila voidaan ilmaista ilmein, äänin tai vaikkapa liikkuen. Korttien äärellä voidaan keskustella omista ja kaverin tunteista ja siitä, mikä vaikutti tunteisiin. Tunnekortteja voi myös tehdä itse. Piirtäkää tunnepelikortteja, joilla voi leikkiä ja pelata. Voitte tehdä vaikka muistipelikortit. Muistipelissä etsittäväenä parina voi olla esimerkiksi samanlaiset tai vastakkaiset tunteet.
- Etsikää lehdistä tai kirjoista kuvia, joista voi selkeästi päätellä henkilön tunnetilan, esimerkiksi kuva surullisesta pojasta. Tutkikaa kuvaa ja miettikää, miksi poika on surullinen? Mitä hänelle on tapahtunut? Mihin hän on matkalla? Onko hänellä ystäviä? Missä vanhemmat ovat, entä sisarukset? Mitä seuraavaksi tapahtuu? Tapaako poika jonkun? Miten pojan saisi iloiseksi?

- Tuokaa omat pehmoeläimet mukanne ja valmistakaa pareittain pieniä näytelmiä eri tunnetiloista. Pehmolelujen avulla voi olla helpompi kertoa tunteista.
- Miettikää, miltä tuntuu, kun joku pajaa, silittää hellästi päätä, taputtaa rohkaisevasti olkapäälle tai halaa? Tehkää turvallinen jonosyli. Käykää istumaan lattialle toinen toisten syliin pitkäksi jonosyliksi, jossa kuuntelette rauhallista ehkä ennestään tuttua musiikkia. Voitte muodostaa jonosta piirin ja hieroa edellä istuvan hartioita.

Lapsesta itsestä otetut ja hänen itse ottamansa kuvat ja videot tekevät hänet näkyväksi. Ne tallentavat ja heijastelevat menneisyyttä ja tuovat esille tätä hetkeä. Kuva sisältää enemmän kuin pelkän kuvan. Se sisältää muistoja ja tunnelmia. Oman kuvan katsominen herättää monenlaisia tunteita. Itsensä ja ulkonäkönsä hyväksyminen ei aina ole helppoa ja median ulkonäköpaineita asettavat kuvat eivät helppota asiaa. Omien kuvien tarkasteleminen on yksi väline identiteetin rakentamiseen. Totutteleamalla ja harjoittelemalla hyväksymään omaa kuvaa, lapsi harjoittelee samalla hyväksymään itsensä. Oman itsen näkyväksi tekeminen (kuvin, sanoin, äänin) on parhaimmillaan voimaannuttava kokemus.

- Ottakaa tunnekuvia lapsista. Kokeilkaa, miltä näyttää kasvoilla suru, ilo, onni, pelko, hämmennys, pettymys jne. Harjoitelkaa erilaisia ilmeitä ensin peilin edessä ja valokuvatkaa niitä sen jälkeen digikameralla. Tutkikaa kuvia ja päätelkää, mitä ilmeet kertovat. Liittäkää kuvien tunnetiloihin ääniä.

TYÖSTETÄÄN MEDIAAN LIITTYVIÄ PELON TUNTEITA

Median parissa voi rentoutua, mutta se voi myös aiheuttaa pelkoja ja ahdistusta. On tärkeää suojella lasta haitallisilta mediaesityksiltä ja keskustella mediaesityksen herättämistä tunnetiloista ja ajatuksista lapsen kanssa. Aikuisen täytyy kuunnella ja seurata lasta sekä mediankäyttötilanteessa että sen jälkeen. Se, mikä on pelottavaa ja mikä ei, riippuu lapsesta. Media voi jollakin lapsella lisätä väkivaltaista käytöstä, kun taas toinen lapsi saattaa lamaantua näkemästään. Pienet lapset saattavat oirehtia kastelemalla, itkuisuudella, tarrautumisella aikuiseen tai heräilemällä öisin. Lapselle pelottavaa voi olla mikä tahansa, ja se on otettava vakavasti, ilman ylireagoitua. Koska reaktio voi olla hyvin erilainen eri lapsilla, selkeästi havaittava käyttäytymisen muutos on otettava tosissaan. Lapsen oireet ovat hätähuuto kasvattajalle. Jos pelkoreaktio on voimakas, on otettava yhteys paikalliseen perheneuvolaan. Sieltä saa tukea lasten pelkojen käsittelyyn.

- Kartoittakaa lasten mediakokemuksia. Pyytäkää lapsia kertomaan tai piirtämään jokin mukava, surullinen tai pelottava mediamuisto. Selvittäkää myös pelottavat tai surulliset mediamuistot. Keskustelkaa niistä yhdessä ja pohtikaa, miten lapset ovat selvittäneet surulliset tai pelottavat tilanteet.
- Lukekaa tunteisiin vetoava satu ja keskustelkaa kuullusta. Pohtikaa, mikä tarinassa oli jännittävää tai pelottavaa. Miten tarinan päähenkilö ratkaisi pelottavat tapahtumat? Keskustelkaa, onko lapsilla itsellään ollut vastaavia kokemuksia.

Lapsen kanssa on tärkeää käydä läpi sitä, miten lapsi voi toimia, jos hän näkee jotakin pelottavaa. Ensimmäiseksi on suljettava tietokone, peli, televisio tai muu pelottava laite. Lapselle on tärkeä korostaa, että aikuiselle voi aina tulla kertomaan peloistaan. Myöskään kaveriporukassa lapsen ei tarvitse katsoa tai tehdä sellaista, mikä tuntuu pelottavalta. Kavereille on voitava sanoa ei! Tällaisia tilanteita on hyvä käydä läpi ennakolta niin, että lapselle kehittyisi toimintamalleja kieltäytyä tositalanteessa.

Jos lapsi pelkää, aikuisen tulee puuttua tilanteeseen ja...

- sammuttaa televisio, tietokone, peli tai ottaa pelottava kuva tai lehti pois lapsen näköpiiristä.
- puhua lapsen kanssa asiasta, mitä hän näki ja mikä siinä pelotti ja kuinka paljon.
- kuunnella lapsen ajatuksia nähdystä.
- lohduttaa lasta, ottaa hänet lähelle ja viettää aikaa yhdessä.
- pelottavan asian katsominen uudelleen yhdessä aikuisen kanssa voi helpottaa lasta.
- pelon aiheuttaneen asian voi lavastaa tai käsitellä myös muulla tapaa.

Pelkopöppö

Suuri, söpö,
pelkopöppö kiipeää kieleen,
mönkii mieleen,
nostaa pystyyn tukan,
saa tuisemaan sukan,
maailmanmiehen elkein,
pelästyttää melkein.

Muista aina:
nappia paina,
pistä kone kii,
ei tarvitse katsoa pelottavii!
Aikuisen syliin kapua,
saat pöppöön ensiapua:
Huis höpö,
pelkopöppö!

- Piirtäkää mediassa esiintynyt pelottava mediamörkö tai mediapöppö – keksikää tarinoita ja runoja niistä. Maalatkaa kasvoväreillä naamanne mediapöppöiksi ja -möröiksi tai sankareiksi ja eläytykää rooleihin.
- Keksikää erilaisia lääkkeitä mediapöppöjä vastaan. Lääkkeet auttavat pelottavan mediapöppön parantamisessa. Voitte piirtää, rakentaa kierrätysmateriaaleista, maalata tai leikata lehdistä tai väripaperista kuvia. Kuvitelkaa, miltä näyttää medialääkäri, joka lääkitsee ja parantaa ja vahvistaa mediapöppöjä vastaan tai millainen on sankari, joka pelastaa maailman mediapöppöiltä.
- Tehkää kartongista tai kenkälaatikosta lääkärinlaukku, joka sisältää rohoja mediamörköihin ja -pöppöihin. Tehkää medialääkärin työvälineet ja laittakaa lääkkeet laukun sisälle. Leikkikää Medialääkärin vastaanotolla -leikkiä.



6. Olipa kerran tarina



Tarinoiden voima näkyy kaikkialla. Ihmiset ovat kertoneet tarinoita kautta aikojen kaikissa kulttuureissa. Jotkut tarinat ovat kulkeutuneet ympäri maailmaa suullisesti ja sukupolvelta toiselle ja uusia tarinoita syntyy koko ajan. Tarinankerrontaperinne elää ja muokkautuu ajan tarpeisiin. Kertominen on yhteisöllinen tapahtuma, jossa kertoja kertoo ja kuulijat muokkaavat kertomusta reagoineillaan. Kertomukset houkuttelevat yhteiseen kokemukseen, herättävät tunteita ja luovat yhteenkuuluvuutta. Ne ilmentävät kykyämme kuvitella ja päätellä asioita sekä ratkaista ongelmia.

Tarinankerronta liittyy vahvasti mediakasvatukseen. Mediatarinat kasvattavat, viihdyttävät ja ovat lapselle eräs keino hahmottaa ja järjestää kaootista maailmaa. Nykypäivänä kerrontaa tuottavat yhtä lailla pelit, elokuvat ja television sarjafilmit kuin satukirjat, iltasadun kertojat tai lapsi itse kertoessaan päivän tapahtumista. Lyhyimmillään kertomus on vastaus kysymykseen ”mitä on tapahtunut?”. Kertomus ja kerronta ovat ihmisen tapoja jäsentää kokemuksia, rakentaa identiteettiä, löytää paikka omassa kulttuurissa ja luoda suhdetta ympäröivään maailmaan.

Ensimmäiset kirjoitetut tekstit ovat saaneet alkunsa suullisesta kulttuurista. Kirjoitettu kieli on aikuisten kieli, ja se koetaan suullista virallisemmaksi ja totuudellisemmaksi. Ympäristössämme kirjoitettu kieli on esillä koko ajan katumainonnassa, lehdissä, televisiossa, Internetissä ja jopa vaatteiden printeissä. Sadutuksessa, jossa lapsi kertoo tarinan ja aikuinen kirjaa sen, kirjoitettu ja puhuttu kieli kohtaavat. Lapsen oma kieli saa kirjallisen muodon.

SADUTUSMENETelmä

Lapsi on aktiivinen yksilö syntymästään asti. Hän on valmiina viestimään ja olemaan vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Jo ennen puheen kehitystä vauva ilmaisee itseään ääntelyllä, ilmeillä ja koko kehollaan. Lapsen kasvaessa vuorovaikutuksen tavat muuttuvat. Vuorovaikutuksen keinoja ovat katsekontaktit, ilmeet, eleet, liikkeet ja kieli. Suuri osa vuorovaikutuksesta on tiedostamatonta.

Sadutus on syvällistä vuorovaikutusta aikuisen ja lapsen välillä sekä lasten kesken. Sadutuksen keinoin aikuinen pääsee miltei huomaamattaan tutustumaan lapselle tärkeisiin asioihin. Kun lapsi huomaa, että hänen ajatuksensa kiinnostavat ja ovat tärkeitä muille, alkaa hän myös muissa tilanteissa kertoa ajatuksistaan ja ideoistaan. Sadutusmenetelmä on helppo ja käytännönläheinen työtapo lapsen kuunteluun. Se on aikuisille ja lapsille mahdollisuus tutustua toinen toisiinsa. Tässä lapsilähtöisessä työtavassa aikuista kiinnostaa, mitä lapsi ajattelee, tuntee ja kertoo. Työvälineet ovat yksinkertaiset: paperia, kynä ja aito kuuntelemisenhalu. Lapsi saa itse päättää, mistä haluaa kertoa sadun ja miten se etenee. Aikuinen kirjoittaa sanatarkasti kertomuksen muistiin. Välillä aikuinen voi muistin virkistämiseksi lukea siihen asti kerrotun sadun, mutta aikuinen ei muuta eikä korjaa lapsen kertomusta. Mikäli lapsi haluaa, hän voi muuttaa kertomustaan. Lopuksi aikuinen lukee kertomuksen kokonaan ja varmistaa lapselta, että se on kirjattu oikein. Sadun kertojina voi olla yksi tai useampi lapsi.

Sadutus antaa tilaa lapsen omille ajatuksille ja ilmaisulle. Se vahvistaa lapsen itsetuntoa ja osoittaa lapselle, että hänen ajatuksensa ovat arvokkaita. Samalla se tuo esiin lasten omaa kulttuuria, tukee kielen oppimista ja ilmaisua. Sadutus on kuitenkin erityisesti kuuntelemisen menetelmä, ei vain väline tallentaa lasten kertomakulttuuria. Sadutuksessa aikuinen herkistyy huomaamaan lasten mielenkiinnon kohteita, kysymyksiä ja pohdintoja ja saa virikkeitä toiminnan monipuolistamiseen lasten ehdoilla. Se tarjoaa myös mahdollisuuksia kodin kanssa tehtävälle yhteistyölle. Menetelmästä saa eniten hyötyä käyttämällä sitä säännöllisesti.

- Saduttakaa lapsia joko yksittäin tai ryhmässä. Sadutusohje: ”Kerro satu. Kirjaan sen juuri niin kuin sen minulle kerrot. Lopuksi luen tarinasi ja voit muuttaa tai korjata sitä mikäli haluat.”
- Lasten omat sadut voivat muuntua kuviksi, ääniksi, kirjoiksi, liikkeeksi, näytelmiksi, kirjeiksi jne. Tarkastelkaa satuja toiminnan kehittämisen näkökulmasta ja pohtikaa, miten voisitte hyödyntää huomioitasi omassa ryhmässä toiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa.
- Kuvittakaa omia satuja tai tehkää kuvasatuja. Valitkaa sopivat välineet, tekniikat ja materiaalit oman sadun kuvittamiseen.

OMAN ELÄMÄNSÄ SANKARI

A. A. Milnen kirjoittaman ensimmäisen Nalle Puh -tarinan alussa kerrotaan siitä, kuinka Nalle Puh pitää saduista ja haluaa kuulla sellaisen, jossa kerrottaisiin hänestä itsestään. Kuten Nalle Puhia, meitä ihmisiäkin kiinnostaa ja ilahduttaa kuulla kerrottavan tarinoita omasta elämästämme. Oman elämämme kertomuksia ovat arjen kommellukset, muistorikkaat elämykset tai se, miten me liitymme oman sukuhistoriamme ketjuun. Näiden tarinoiden avulla vahvistuu käsitys itsestä ja kuulumisesta tiettyyn yhteisöön ja kulttuuriin.

- Keksikää ja kertokaa pieniä tarinoita jokaisesta lapsesta. Tarina omasta itsestä voi syntyä saduttamalla tai jututtamalla lasta. Tarina voi kertoa siitä, mitä lapsi on tehnyt viikonlopuna, kenen kanssa hän on viimeksi leikkinyt tai mikä on hänen mielipuuhanansa – lapsi itse valitsee. Lapset voivat myös yhdessä kertoa kustakin lapsesta kerrallaan mukavia asioita tai tapahtumia. Silloin nousevat esiin lapsen vahvuudet toisten kertomina.
- Minun elämänlankani. Lapset tuovat kotoa mukanaan sovitun määrän valokuvia omasta elämästään. Lattialle levitetään lanka, johon lapsi asettaa kuvat aikajärjestykseen. Näin syntyy elämänlanka. Jokainen saa kertoa vuorollaan kuvien tapahtumista ja vääntää lankaa sen mukaan, millainen kuvan tapahtuma tai muisto on omasta mielestä ollut. Valokuvat ja lanka voidaan liimata oikeaan muotoon kartongille. Kirjoitustaitoiset voivat kirjoittaa muistonsa tapahtumista valokuvan viereen.

MISTÄ ON TARINAT TEHTY?

Jokainen mediaesitys sisältää tarinan. Tarinaa voidaan kertoa eri tavoin: kuvilla, sanoilla, väreillä tai äänillä. Katsoja katsoo mediaesitystä peilaten sitä omiin kokemuksiinsa. Mediaesitykset eivät kerro koko tarinaa, vaan katsoja täydentää sen eheäksi kokonaisuudeksi omalla mielikuvituksellaan, kokemuksellaan sekä päättelyllään. tarinat ja sadut tarjoavat monenlaisia toiminnan lähtökohtia. Yhtä satua voidaan tutkia ja työstää eri tavoilla, vaikkapa tarinoimalla, runoilemalla, näyttelemällä, kuvittamalla, rakentamalla sadun äänimaailmaa tai leikkimällä satua todeksi. Näin lapsi pohtii näkemäänsä ja selkiyttää samalla ajatuksiaan.

Tarinoille on yhteistä **juoni** eli kertomuksen tapahtumat siinä järjestyksessä kuin ne tapahtuvat. Tarinassa on löydettävissä draamankaari eli alku, keskikohta ja loppu. Tarinan alussa esitellään henkilöt ja sysätään tapahtumat liikkeelle ja toiminta alkaa. Se saa katsojan tai kuulijan mielenkiinnon heräämään. Keskikohdilla kertomus etenee kohti tarinan huippukohtaa, jossa tapahtuu yllättäviä asioita. Lopussa asiat ratkeavat ja tarina saatetaan päätökseen.

- Kuunnelkaa valmis tai itse tehty tarina. Asettakaa juonilanka (reilun metrin mittainen langanpätkä) lattialle ja vääntäkää se juonenkulun mukaiseksi. Jännittävin kohta on korkein huippu. Juonilangan ympärillä voidaan käydä keskustelua juonesta ja väännellä juonilankaa keskustelun edetessä.
- Tarkastelkaa mediaesitystä. Mitä on voinut tapahtua ennen ja jälkeen kuvan oton tai tapahtumasarjan? Piirtäkää ajatusten pohjalta kuvia. Järjestäkää piirroskuvia tarinan juonenkulun mukaisesti. Mitkä piirtämistänne kuvista liittyvät tarinan alkuun, keskikohtaan entä loppuun? Keskustelkaa myös siitä, mikä on mediaesityksen tarinassa jännittävintä, surullisinta, hauskinda tai onnellisinta. Miten eri tunnetilat näkyvät kuvissanne? Pohtikaa myös, miksi kohtaukset herättivät teissä tunteita.

Tarinat sisältävät erilaisia **henkilöhahmoja**, joilla jokaisella on oma merkityksensä juonen kehittymisen kannalta. Keskeisiä henkilöhahmoja ovat tarinan päähenkilö, sankari sekä antisankari eli pahis. Päähenkilön tehtävänä on ratkaista kohtaamansa haasteet tai ristiriitatilanteet. Hän kehittyä tai muuttuu tarinan edetessä. Sankari ja pahis rakentavat tarinan juoneen ristiriitoja tavoittelemalla keskenään päinvastaisia asioita. Henkilöhahmoista pahis on juonen kannalta merkittävä, sillä usein juuri hän käynnistää tapahtumien kulun ja vie juonta eteenpäin hankaloittamalla päähenkilön toimintaa. Sivuhenkilöt antavat lisätietoa tarinan keskeisistä roolihahmoista ja vahvistavat heidän toimintaansa.

- Lapsen mediaesitykselle antamat merkitykset heijastelevat voimakkaasti lapsen omaa kokemusmaailmaa eli sitä, mitä lapsi pitää tärkeänä. Erilaiset roolihahmot antavat lapselle mahdollisuuden samaistua tarinaan. Kuvittelun henkilön selviytyminen vaikeuksista antaa luottamusta siihen, että vaikeuksista voi selvitä oikeassa elämässäkin. Tarinan henkilöhahmoista keskusteltaessa on hyvä ottaa käyttöön käsitteet päähenkilö ja sivuhenkilö.
- Etsikää tarinasta päähenkilö ja sivuhenkilöt. Onko tarinassa pahis? Keskustelkaa tarinan henkilöhahmoista. Millä tavoin tarinan eri roolihahmot liittyvät toisiinsa? Ovatko he esimerkiksi perheenjäseniä, ystäviä tai vihollisia keskenään?
- Keitä sankareita on oikeasti olemassa? Millaisia he ovat? Voisiko heistä tehdä mediaesitysten sankareita?
- Miettikää tarinan tapahtumia. Voisivatko ne tapahtua oikeasti?
- Kerätkää laatikkoon valmiiksi esineitä, jotka liittyvät jollain tavalla mediaesityksen sisältämään tarinaan. Lapset voivat tuoda myös kotoaan esineen, joka voisi kuulua tarinaan tai sen

päähenkilölle. Jokainen saa vuorollaan esitellä yhden esineen ja kertoa, miten se liittyy tarinaan. Tarinoita voidaan sepittää myös jatkokertomuksen muodossa, jolloin esine voi kulkea piirissä kertojalta toiselle.

- Keksikää mediaesityksen tarinaan jokin uusi hahmo. Suunnitelkaa hahmo piirtäen tai kirjoittaen. Miten hahmo liittyy tarinaan? Mikä sen suhde on päähenkilöön tai johonkin tarinan sivuhenkilöistä? Etsikää sileä kivi tai puunpala ja piirtäkää tai maalatkaa mielikuvitushahmon puumerkki tai jalanjälki. Kertokaa toisillenne hahmoista kivi- tai puunpalatöiden avulla.

KUVAKIRJAN KANSSA

Nopeasti teknistyvässä, ääntä ja liikkuvaa kuvaa sisältävässä mediaympäristössä on tärkeää tarjota mahdollisuus pysähtyä ja nauttia myös hiljaisista mediaesityksistä. Sellaisina toimivat mm. kuvakirjat. Ajatus hiljaisesta tai rauhallisesta mediasta tai mediaesityksestä on tavallaan harhaanjohtava, sillä toisinaan lasten kanssa kuvakirjaa tarkasteltaessa, kuvat voivat nostattaa esiin voimakkaitakin tunteenpurkauksia. Kuvien sisällöillä sekä erilaisilla kuvituksen keinoilla voidaan kuvista tehdä kovaäänisiä tai saada ne sisältämään voimakkaita liikkeen vaikutelmia.

Nimitystä rauhallinen tai hiljainen puoltaa kuitenkin se, että lapsen on helppo palata uudestaan kuvakirjan pariin. Lapsi voi tarkastella kuvakirjan tarinaa juuri sellaisella temmolla, jonka hän kulloinkin tarvitsee merkityksen antoon ja tarinan ymmärtämiseen. Esimerkiksi kirjan kansikuvan tarkasteluun on hyvä käyttää aikaa, jotta lapselle tarjoutuu mahdollisuus hahmottaa mistä tarinassa on kyse ja näin palauttaa mieleen jo olemassa olevat tietonsa kyseisestä aiheesta. Voidaan ajatella, että kuvakirja tarvitsee jopa useita katselu- ja lukemiskertoja, jotta sen sisältämä tarina avautuisi moniulotteisesti ja täydentyisi lukijansa tekemien havaintojen myötä.

Saduilla ja leikeillä on varhaislapsuudessa erityinen merkitys lapsen kielen kehitykselle ja maailmankuvan rakentumiselle. Sadut lisäävät empatiakykyä, kasvattavat mielikuvitusta sekä parantavat keskittymiskykyä. Ne siirtävät kulttuuriperintöä sukupolvelta toiselle ja mahdollistavat lapsella tunteiden ja tapahtumien käsittelyn mielikuvituksessa. Samalla ne kehittävät abstraktia ajattelua ja selkiyttävät käsitystä itsestä. Satuhetki tarjoaa läheisyyttä, yhteisiä elämyksiä sekä mahdollisuuden harjoitella vuorovaikutustaitoja. Lapsen kyky ymmärtää kertomusta kehittyy vähitellen. Myös kirjan merkitys ja se, miten sitä kuuluu käsitellä, selviää kuvakirjaa yhdessä katsomalla ja lukemalla. Toisto on tärkeää, sillä lapsi nauttii tutuista ja tunnistettavista kuvista, riimeistä ja tarinoista. Jos lapset saavat mahdollisuuden kuulla erilaisia tarinoita, sitä varmemmin he alkavat niitä itse myös tuottaa.

- Tutkikaa yhdessä kuvakirjoja. Etsikää ja nimetkää kirjan osia, kuten etu- ja takakansi tai kirjan selkä. Keskustelkaa yhdessä, mitä tietoa kirjan eri osista löytyy. Mihin on kirjoitettu kirjan tai sen kirjoittajan nimi? Miksi kannessa on kuva? Mitä se kertoo?
- Tutkikaa kuvakirjan kansikuvaa. Mitä siinä on kuvattuna etualalla, entä mitä näkyy taustalla? Millainen tunnelma kuvasta välittyy? Mitä muuta se kertoo? Tutkikaa kuvakirjan nimeä? Miten se liittyy kannen kuvaan? Mitä kirjan nimi kertoo kirjan tulevasta sisällöstä? Ennakoi-kaa yhdessä, millaisia tarinoita kuvakirja voisi kannen perusteella sisältää.

- Lapset tuovat kotoa rakkaan kuvakirjansa. Lukekaa niitä yhdessä. Keskustelkaa kuvakirjoista ja käsitelkää tarinoita erilaisin toiminnallisin työtavoin. Lopuksi tehkää lasten rakkaista kirjoista pieni yhteinen kirjanäyttely. Liittäkää näyttelyyn myös ne tuotokset, jotka ovat syntyneet kirjojen pohjalta. Näyttelyyn voivat aikuisetkin osallistua omien lapsuuden aarteidensa kanssa. Keskustelkaa yhdessä näyttelyn herättämistä ajatuksista.

Sadut ovat meille omia mielikuvittelun hetkiä todellisuudessa. Niiden tapahtumapaikat ja henkilöt voivat sijoittua todentuntuiseen tai omaan kuvitteelliseen maailmaansa. Saduissa on aina vähintään yksi asia, joka on todellisuudessa mahdollon, kuten muodonmuutos, yliluonnollinen kyky tai taikasana. Erilaiset sadut voidaan jakaa kansansatuihin, joiden tekijät ovat tuntemattomia tai muuttuvia sekä taidesatuihin, joiden tekijät tiedetään.

Satuja on monelaisia, ja niitä voidaan kertoa monella tapaa. Kuvakirjat kertovat kuvien ja sanojen avulla satuja ja runoja, joille lukija antaa äänensä. Kuvat taas kertovat tarinoita omalla kielellään. Kuvakirjan erityinen ilmaisukeino on ns. **sivunkääntämisen draama**. Tällä tarkoitetaan toisiaan seuraavien kuva-aukeamien keskenäisiä suhteita sekä sitä, miten kerronta etenee ajallisesti kirjan sivuja käännettäessä. Kuva yksin tai liitettynä toiseen kuvaan herättää katsojan mielessä erilaisia merkityksiä ja miellelyhtymiä. Yksittäiset kuvat muodostavat mielekkään jatkumon katsojan täydentäessä kertomusta mielessään eheäksi kokonaisuudeksi. Kuvakirjaa luettaessa lapsi ja aikuinen toimivat yhdessä. Lapsen näkökulmasta jokainen sivun kääntö on täynnä odotusta, jota seuraa yllätys kuvan paljastuessa. Kuvat ja sanat sidotaan yhteen toistolla tai ketjurakenteella. Jokainen kuvakirjan lukija peilaa näkemäänsä omaan kokemukseensa ja aikaisempaan tietoonsa aiheesta.

- Lukekaa yhdessä kuvakirjaa siten, että ennen jokaista sivun kääntöä, ennakoidaan seuraavan aukeaman tapahtumia. Mihin kysymykseen seuraava aukeama mahdollisesti antaa vastauksen? Miten kertomuksen tapahtumat tulevat jatkumaan seuraavalla sivulla? Pyrkikää siihen, että jokaisella lapsella on mahdollisuus nähdä uusi aukeama samanaikaisesti.
- Lapset kertovat toisilleen kuvakirjasta tarinoita pelkkien kuvien perusteella. Millainen tarina muodostuu peräkkäisistä kuvista?
- Valitkaa kuvakirjasta muutaman sivun mittainen tapahtumasarja. Ottakaa sivuista valokopiot. Sekoittakaa kuvien järjestystä ja antakaa kuvat lapsille ja pyytäkää heitä järjestämään kuvasivut tarinaksi. Lopuksi kertokaa tarina kuvien avulla. Keskustelkaa erilaisista ratkaisuista.
- Kertokaa tarinoita tämän kirjan kuvista. Voitte tehdä niistä kolme kuvan kuvakertomuksen (alku, keskikohta ja loppu) tai keskittyä tarinoimaan yhdestä kuvasta.

Kuvakirja vaikuttaa lapsen aisteihin, havaintokykyyn ja eläytymiskykyyn. Sen tunnelma syntyy vahvasti kuvakerron avulla. Erilaiset värit, kuvakoot ja liikkeen vaikutelma tai suunta synnyttävät kuvakertomuksen tunnelman. Esimerkiksi pelottavat hirviöt voivat kasvaa aukeama aukeamalta niin, etteivät ne pian mahdu edes koko kuvaan. Samoin tarinan päähenkilö voi kutistua tai kasvaa suhteessa kuvan

muihin osiin tunnelman muuttuessa. Katseen tai toiminnan suunta sekä tilan tai ahtauden tuntu kuvassa antavat lukijalle toivoa tai luovat epätoivoa päähenkilön selviytymisestä. Vastakohtaisuuksia käyttämällä saadaan vaikutelmaa voimistettua entisestään. Tunnelman kokemiseen liittyy voimakkaasti myös erilaiset tunnetilat, joita värit, hahmojen ilmeet, eleet ja toiminta ilmentävät.

- Lukekaa yhdessä kuvakirjoja. Pohtikaa yhdessä kertomuksen tunnelmaa. Tutkikaa yhdessä, millaisia värejä tarinan kuvituksessa on käytetty. Miten tunnelma muuttuu värien muuttuessa esimerkiksi tummista vaaleisiin tai kylmistä lämpimiin väreihin? Pohtikaa myös, millä tavoin kuvakirjoissa useimmiten kuvataan yön ja päivän eroa. Entä miten lempeä ja iloinen eroavat kuvitukseltaan jännittävästä tai pelottavasta. Piirtäkää keskustelujenne pohjalta omia kuvia, joissa tutkitte vastakohtia.
- Tarkastelkaa, miten kuvakirjoissa kuvataan erilaisia tunnetiloja. Jakakaa lapsille tunnekortit kirjan lopussa olevasta liitteestä ja etsikää kuvakirjoista kuvia, jotka kuvaavat eri tunnetiloja. Kirjan kuvia katsottaessa lapset nostavat esiin sen tunnekortin, joka kuvaa parhaiten kuvan tunnelmaa tai tunnetilaa. Keskustelkaa, mistä voidaan tunnistaa eri tunnetiloja ja nimetkää niitä. Kokeilkaa myös itse näyttää erilaisia ilmeitä, esimerkiksi millainen on surullinen tai iloinen ilme.
- Voitte tutkia myös tämän kirjan kuvien erilaisia tunnelmia. Mitä eri tunnetiloja kirjan kuvista löydätte? Pohtikaa, mitkä asiat tai kuvan eri elementit vaikuttavat tunnelman muodostumiseen.

Kaikkea ei aina esitetä kuvissa eikä kerrota tekstissäkään. Kertomuksen huippukohta voidaan jättää tarkoituksella kuvaamatta, jotta lukija saisi itse rakentaa tapahtuman omassa mielikuvituksessaan. Näin kuvakirjassa jätetään tilaa lukijan omille tulkinnoille.

Tarinoilla halutaan usein opettaa jotain. Tarinan opetus voi olla suoraan kerrottu tarinan lopussa tai se voi olla kätkeytyä kertomuksen sisään. Sen avulla voidaan kertoa, että on olemassa muitakin mahdollisuuksia kuin ne, joita arkitodellisuus näyttää meille tarjoavan. Nämä mahdollisuudet voivat ilahduttaa, lohduttaa tai rohkaista lasta.

- Etsikää kuvakirjasta sellainen sivu tai aukeama, jossa tarinan ongelma ratkeaa. Pohtikaa yhdessä, mitä tarinalla halutaan kertoa tai opettaa? Mikä kuva mielestänne havainnollistaa hyvin kirjan sanomaa tai opetusta. Liittyykö kuvakirjan tarinaan jokin perinteinen opetus, kuten paha saa palkkansa tai jokin muu sellainen? Muistelkaa muita tarinoita, joissa olisi ollut samankaltainen opetus.
- Pohtikaa käsitellyn kuvakirjan aiheen tai sanoman yhteyttä lasten omaan elämään. Millaisia asioita kuvakirjaa tarkasteleville lapsille nousee mieleen tarkastelun aikana? Oletteko itse olleet samankaltaisessa tilanteessa? Mitä yhteistä teillä ja tarinan henkilöillä on?

7. Kerro, kerro kuva

Nyky-yhteiskunnassa kuva on syrjäyttänyt sanan. Maailma on kuvallisempi kuin koskaan aikaisemmin ja ympärillämme on hyvin monenlaisia kuvia. On uutiskuvia, taidekuvia, valokuvia, mainoskuvia, pilakuvia, sarjakuvia, kuvituskuvia, opaskuvia, julisteita, nettikuvia ym. Ne tiedottavat, viihdyttävät, opastavat, ottavat kantaa, kertovat, tallentavat ja koristavat. Myös ihmiset tuottavat itse kuvia aikaisempaa enemmän. Näistä esimerkkeinä ovat perhealbumit ja kotivideot. Valokuvia otetaan huomattavasti enemmän, koska niitä on helppo näpsä kamerakännykällä tai digikameralla, ja niiden julkaiseminen on vaivatonta Internetin kotisivuilla tai erilaisissa kuvagallerioissa.

- Kokeilkaa kollaasitekniikkaa, leikatkaa lehdistä ja mainoksista kuvia ja tekstejä. Sommitelkaa ja liimatkaa ne paperille. Tämän jälkeen työtä voi vielä jatkaa maalamalla, piirtämällä tai painamalla sommitelman päälle. Etsikää taiteilijoita, jotka ovat käyttäneet kollaasitekniikkaa (esim. Picasso, ...)

Kuva sisältää aina viestin, jota katsoja tulkitsee. Tulkintaan vaikuttavat katsojan kokemukset, tiedot, tunteet, arvot, normit ja asenteet. Kuvien katsomista ja tulkintaa säätelevät myös kulttuuriset normit, jotka ovat eri kulttuureissa erilaiset. Selviytyäksemme yhä monimutkaisemmassa kuvallisessa ympäristössämme, tarvitsemme kuvanlukutaitoa. Mediakasvatuksella pyritään vaikuttamaan kuvan tulkinnan ja kuvanlukutaidon kehittymiseen. Mediakasvatus lisää katsojan tietoisuutta kuvan eri ulottuvuuksista ja siitä, miten kuvalla vaikutetaan.

KATSELEN JA TUTKIN KUVIA

Kuvia voi tutkia monin eri tavoin. Niitä voidaan kuvailla, analysoida, tulkita ja arvottaa. Kuvien tutkimiseen on aikojen saatossa kehitetty erilaisia menetelmiä. Erilaiset taideteoriat, kuten ikonologia, formalismi, semiotiikka, reseptioanalyysi ym. tarkastelevat kuvaa kukin omasta näkökulmastaan. Selvää kuitenkin on, että kaikki kuvat sisältävät vakiintuneita kuvallisen esittämisen tapoja, jotka ovat kulttuurisidonnaisia. Nämä kuvan visuaaliset rakenteet, järjestykset ja merkitykset opitaan samaan tapaan kuin esimerkiksi kieli.

Lapset tarkastelevat mielellään kuvia. He tuottavat kuvien pohjalta omia merkityksiä ja täydentävät kuvaa kokemustensa, mielikuvien ja mielikuvituksen voimin. Lapsi rinnastaa kuvan myös aikaisemmin näkemiinsä kuviin. Pienet lapset ovat usein ennakkoluulottomia kuvan tarkastelijoita.



ALE

JÄTTI-COLA

SANOMA

KAMALAA!

HUI!

1€

ta. He pitävät kaikenlaisista kuvista, niin esittävästä kuin ei-esittävästäkin. Myöhemmin aihe, esittävyys ja realismi tulevat tärkeämmiksi. Tällöin esimerkiksi taidekuvaa katsottaessa ihailaan erityisesti tekijän taitavuutta ja kykyä esittää kohde mahdollisimman oikean näköisenä. Lapsen visuaalinen muisti kehittyy ennen verbaalista. Aluksi visuaalinen ajattelu on hyvin konkreettista. Lapsi tarkastelee mieluummin kuvan yksityiskohtia kokonaisuuden sijaan. Vähitellen visuaalinen ajattelu muuttuu abstraktimmaksi, jolloin mielikuvat, odotukset ja symbolinen taju kehittyvät.

- Antakaa lasten etsiä ja leikata irti kiinnostavia kuvia lehdistä. Lapset voivat ympyröidä kiinnostavia kohtia kuvista ja kertoa, mitä kuvassa tapahtuu ja miksi juuri se kuva kiinnosti. Aikuinen saattaa yllättyä kuvavalinnoista. Ne saattavat tarjota aikuiselle kurkistuksen lapselle merkityksellisiin asioihin ja hyvän lähtökohdan monille keskusteluille.

Kuvalla on kyky koskettaa tunteita, ja kuvan näkemisestä voi saada esteettisen elämyksen. Kokeemus on lapselle hyvin merkityksellinen, vaikka hän ei osaa vielä verbalisoida tunnettaan. Lapsi ei etsi kuvista pelkästään elämyksiä, vaan pyrkii muodostamaan asioista kokonaiskäsityksiä. Kuvien kautta lapsi opettelee tätä maailmaa; muodostaa maailmankuvaansa. Kuvat rakentavat lapsen käsitystä ympäröivästä todellisuudesta, mutta luovat pohjaa lapsen sisäisen maailman rikastumiselle: tunteiden käsittelylle ja mielikuvituksen kehittymiselle.

Kuvanlukutaitoa voi kehittää tarkastelemalla erilaisia kuvia. Kuvat ovat monipuolista oppimateriaalia, ja niitä on helpesti saatavilla lehdistä, netistä, esitteistä, korteista, julisteista sekä itse kuvaten ja eri tekniikoilla työsten. Lapsille on hyvä tarjota mahdollisuuksia nähdä korkeatasoisia kuvia, taidekuvia ja laadukkaita valokuvia ja kuvitustaidetta.

- Tarkastelkaa erilaisia kuvia: uutiskuvia, kirjan kuvituskuvia, mainoskuvia, taidekuvia, pilakuvia ja opastauluja. Selvittäkää, mihin tarkoitukseen mikäkin kuva on tehty ja miettikää, mistä sen voi päätellä. Pohtikaa, onko kuva totta. Valokuvaa pidetään yleensä totuudenmukaisempina kuin esimerkiksi piirrettyä kuvaa. Valokuvia on voitu kuitenkin manipuloida ja käsitellä eri tavoin. Kuva voi huijata katsojaa.
- Asettakaa seinälle viikon tai kuukauden kuva, joka voi olla esimerkiksi juliste tai kortti jostakin taideteoksesta. Keskustelkaa kuvasta ja sen herättämistä ajatuksista. Kasvattaja voi myös perehtyä teoksen taustatietoihin ja kertoa niistä lapsille. Tai voitte yhdessä hakea tietoa teoksen taustoista ja tekijästä, esimerkiksi kirjoista tai netistä. Työskennelkää kuvan pohjalta eri tavoin. Tarinoikaa, maalatkaa tai piirtäkää sen pohjalta.
- Ottakaa kopio jostakin kuvasta, josta on leikattu pois pieniä yksityiskohtia. Lapset yrittävät löytää kokonaisesta kuvasta nämä yksityiskohtat. Kuva (esim. taidekortti) leikataan pieniksi paloiksi ja jaetaan jokaiselle lapselle yksi pala. Lapset tekevät jäljennöksen omasta palastaan hieman isommalle paperille. Palapeli kootaan kokonaiseksi. Tehtävään voi sisältyä yllätysmomentti, jos kuvaa ei näytetä lapsille ennakoon. Kuvan kokonaisuus hahmottuu vasta sitten, kun palapeli on valmis.

MITÄ, MITEN, MIKSI?

Kasvattaja voi tutkia kuvia lasten kanssa mitä, miten ja miksi kysymysten avulla. Alla on tarkasteltu esimerkinomaisesti sivun 41 kuvituskuva. Tarkastelkaa lasten kanssa kyseistä kuvaa. Mitä lapset kuvassa näkevät ja millaisia tulkintoja he tekevät?

Mitä? Mitä kuvassa on? Luetelkaa kuvassa olevia asioita.

- Esim. Kuvassa on näkymä kauppakeskuksesta. Tyttö tarkastelee etualalla lehden lööppiä. Nainen on menossa alas liukuportaita. Alhaalla on kahvila. Poika syö jäätelöä kaiteen vieressä. Ylhäällä on hahmo lastenrattaiden kanssa katselemassa televisioita. Hahmon lähistöllä on Colaa mainostava jättimäinen limutölkki. Ilmapallo on päässyt karkuun...

Miten? Miten kuvan sisältö on esitetty? Onko kuva painokuva, kuvituskuva, lehtikuva vai mainoskuva? Mikä on kuvan kuvakoko ja miksi kyseinen kuvakoko on valittu?

- Esim. Kuva on kirjan värillinen kuvituskuva. Kuvan näkymä on yleiskuva. Tämä kuvakoko on valittu, koska on haluttu näyttää, että ollaan isossa kauppakeskuksessa. Kuvassa on käytetty eri kuvakulmia. Limutölkki on kuvattu yläkulmasta. Samoin kuin nainen liukuportailta ja alakerran näkymä. Tyttö, joka tarkastelee lööppiä on kuvattu tasokulmasta. Kuvakulmien vaihtelulla ja runsailla yksityiskohdilla on haluttu alleviivata kauppakeskuksen suurta kokoa ja sekavuutta. Kaikkea on ja paljon ja monessa kerroksessa. Kuva on luonteeltaan humoristinen. Se on kuvattu karrikoiden ja viitteellisesti.

Miksi? Miksi kuva on tehty? Mihin sillä pyritään ja miksi? Tämä vaihe edellyttää tarkempaa kuvan tulkintaa. Myös tiedot kuvan tekijästä ja tekemisen ajankohdasta voivat avata kuvaa enemmän. Jos kuvasta ei ole saatavilla taustatietoa, sitä voidaan tarkastella tarkastelijan elämyksen ja kokemuksen kautta.

- Esim. Kuvan henkilöt ovat varmaan samasta perheestä. Äiti on lähtenyt lukuisien kassiansa kanssa liukuportaisiin. Osa kasseista on jäänyt liukuportaiden päähän. Äiti huomaa juuri, että tytär onkin jäänyt tarkastelemaan lööppiä. – Voi kamalaa, tuo ei ole varmaan lapselle sopivaa katseltavaa. Perheen isä on jumiutunut tutkimaan tekniikkaa kodinkoneosastolle. Hän hieroo päätään ja miettii, mikä tv:n näytöistä olisi sopiva. – Kaikki näyttävät jokseenkin samoilta. – Mihin perheen budjetti riittää? Onneksi vauva näyttää nukkuvan rauhallisesti vaunuissaan. Perheen poika on ostanut jäätelön ja syö sitä autuaallisesti muita odottaen. Kuvan tekijä on varmasti itse kokenut kaaoksen kauppakeskuksessa. Kuvaa katsellessa tulee mieleen omat kauppakeskusreissut perheen kanssa. Lapset vetävät eri suuntiin, ja kaikilla tuntuu olevan omat mielihalunsa. Ostoksia kertyy enemmänkin kuin tarpeeksi.

KUVAKOKO

Mediaesitys on aina jonkun valinta. Jotakin on rajattu kuvaan ja jotakin jätetty sen ulkopuolelle. Tekijä valitsee, mitä hän haluaa esittää ja miten hän esittää sen. Rajaus vaikuttaa sisältöön ja tulkintaan. Kuvakoot ovat yhteisesti sovittu käsite, joka kertoo, miten kuva on rajattu ympäristöstä. On päätettävä, näytetäänkö kohde kokonaan eli kokokuvassa vai hyvin läheltä erikoislähikuvassa. Kuvakokoja vaihtelemalla valitsemme, mitä haluamme näyttää katsojalle ja mitä rajaamme kuvan ulkopuolelle. Niillä saadaan luotua myös tunnelmaa. Mitä lähempää kuvaamme, sitä vahvempi tunnelma syntyy. Tällaiset yhteisesti sovitut käsitteet helpottavat kuvista puhumista. Seuraavassa esitellään eri kuvakoot.



Yleiskuva

Kertoo paikan, esittää ympäristön tai maiseman. Pieni ihminen maisemassa voi kertoa ihmisen pienuudesta ja yksinäisyydestä tässä maailmassa.



Kokokuva

Näyttää kohteen kokonaan, esimerkiksi ihmishahmon. Tunteista tai ilmeestä ei saa vielä kiinni, mutta hahmon asento tai eleet voivat ilmaista jotakin. Kuva kertoo myös ympäristöstä.



Puolikuva

Sopii toiminnan ja puheen kuvaukseen. Esimerkiksi uutistenlukija kuvataan puolikuvana. Kohde rajautuu noin lantion kohdalta ylöspäin.



Lähikuva

Tärkeät repliikit kuvataan lähikuvassa, jolloin ilmeet ja tunnetilat tulevat hyvin esiin. Kohde rajautuu olkapäistä ylöspäin. Passikuvakoko.



Erikoislähikuva

Vie aivan lähelle kohdetta. Tällöin kuvalla halutaan alleviivata ja korostaa jotakin, esimerkiksi katsetta.

- Jokainen saa piirtää yhden kuvakoon. Lapset esittävät valmiin työn muille, jotka arvaavat, mikä kuvakoko on kyseessä. Myös kavereista voidaan ottaa kameralla eri kuvakokoja.
- Leikkikää valokuvaajaa. Yksi lapsista on vuorollaan valokuvaaja, joka pyörittää jokaista leikkijää vuorotellen itsensä ympäri. Kun valokuvaaja irrottaa otteen, kuvattava lennähtää johonkin asentoon ja jäähmetty patsaaksi. Kun kaikki leikkijät ovat jäähmettyneinä, kuvaaja ottaa kehyskameransa ja nappaa kuvan kustakin patsaasta haluamassaan kuvakoossa. Kamerana toimii esimerkiksi diakehys tai pahvilevy, jonka keskelle on tehty aukko. Leikin

toiselle kierrokselle voi ottaa mukaan oikean kameran. Antakaa lapsen itse kuvata patsasta haluamassaan kuvakoossa. Yhdessä voidaan katsoa esimerkiksi digikamerasta tai kehitteytistä valokuvista, millaisia kuvakokoja lapset ovat käyttäneet.

- Kirjan lopussa liitteenä olevia kuvakokortteja voidaan käyttää erilaisissa harjoituksissa: joku lapsista valitsee yhden kortin ja muut arvaavat, mikä kuvakoko on kyseessä. Sen jälkeen lapset etsivät omilla kehyskameroillaan vastaavan kohdan ympäristöstään.
- Lapset voivat tuoda kotoa omia valokuvia, postikortteja tai muita kuvia. Niitä voidaan luokitella kuvakokojen mukaan. Tarkastelkaa myös ryhmätilan seinillä olevia kuvia.

KUVAKULMA

Kuvakulma kertoo, mistä kulmasta kohdetta tarkastellaan: ylhäältä, alhaalta vai silmän tasolta. Kuvakulmilla voidaan luoda arvoasetelmia. Esimerkiksi alhaalta ylöspäin kuvaamalla saadaan kohde näyttämään mahtavalta ja uhkaavaltakin. Ylhäältä alaspäin kuvaamalla kohteesta tulee avuton ja jopa pelokas. Silmän taso koetaan neutraalina. Seuraavassa esitellään eri kuvakulmat.

Yläkulma

Lintuperspektiivi korostaa kohteen henkistä tai fyysistä pienuutta.

Tasokulma

Silmien taso koetaan neutraalina ja tasavertaisena kohteen kanssa.

Alakulma

Sammakkoperspektiivi korostaa kohteen mahtavuutta.

- Antakaa lasten kuvata joko kameralla tai videolla leluja tai toisia lapsia lintu- tai sammakkoperspektiivistä. Liittäkää videokamera, jos mahdollista, tv-ruutuun scart-liittimellä. Pohtikaa, miten kuvien tunnelma muuttuu, kun kuvakulmia vaihdellaan.
- Leikatkaa lehdistä kuvia ja etsikää erilaisia kuvakulmia. Kuvat voidaan luokitella ja kuvien äärellä voidaan pohtia, miksi kuvaan on valittu juuri kyseinen kuvakulma.

Kuvia tarkasteltaessa kehykset auttavat näkemään näkymätöntä. Niiden kanssa voi harjoitella kuvakokoja ja kuvakulmia ja tehdä erilaisia rajausharjoituksia. Kehykset voi tehdä puurimoista, pahvista tai ne voivat olla valmiita diakehysä.

- Tarkastelkaa kehyksen avulla valmiita kuvia. Rajatkaa kuva kuvan sisältä. Tähän tarkoitukseen sopii erityisen hyvin pieni diakehys. Kuvasta riippuen keksitään uudelle kuvalle tarina. Uutiskuvassa se voi olla uutinen, taidekuvassa satu ja mainoskuvassa vaikkapa mainoslause. Rajatusta kuvasta voidaan tarkastella värimaailmaa, muotoja ja sisältöä.

- Leikatkaa lehtikuva irti lehdestä ja asettakaa diakehys kuvan päälle. Etsikää kehysten läpi sopiva kohta kuva-arvoitukselle, ja kun se löytyy, piirtäkää kehysten ympäri ääriiviivat. Leikatkaa kuva-arvoitus irti kuvasta. Tarkastelkaa toistenne kuva-arvoituksia ja yrittäkää arvata, mitä kuvan ulkopuolella tapahtuu. Sen voi myös kiinnittää paperille ja jatkaa kuvaa piirtäen. Vastasivatko syntyneet mielikuvat alkuperäistä kuvaa? Voitte tehdä myös toisinpäin eli arvailla tai piirtää, mitä leikatussa kolossa näkyy.

KUVITTELE ITSESI KUVAAN

Kokemuksellisessa kuvan tarkastelussa painopiste on lapsen omissa havainnoissa ja merkityksissä. Siinä, miten lapsi liittää kuvan omiin kokemuksiinsa, aikaisempiin tietoihinsa ja elämyksiinsä. Havainnoimalla ja jututtamalla lasta kuvan äärellä, aikuinen voi päästä jäljille lapsen kokemuksesta. Miten lapsi käyttäytyy kuvaa katsoessaan, liikehtiikö hän vai tuijottaako kuvaa herkeämättä? Miten lapsen kasvojen ilmeet muuttuvat katselun aikana? Mikä kohta kuvassa kiinnittää hänen huomionsa ensin? Miten lapsi rakentaa yksityiskohdista kokonaisuutta? Mitä kysymyksiä lapsi esittää? Mitä ajatuksia lapsi itse liittää kuvaan? Herättääkö kuva lapsessa jonkin oman muiston?

Kuvaa voidaan työstää katselutilanteessa tai sen jälkeen monella eri tapaa. Kokemukset voivat muuttua kuviksi, teksteiksi, ääniksi tai liikkeeksi. Sekä katselu että tuotokset kietoutuvat prosessiksi, jossa saavutetaan uutta merkityksellistä tietoa.

- Kuvaan voi heittäytyä. Kuvitelkaa, että astutte konkreettisesti kuvan maailmaan. Tällöin on hyvä käydä läpi kaikki aistinalueet. Mitä näette? Mitä ääniä kuulette? Mitä tunnette jalkapohjienne alla? Mitä voitte koskettaa ja miltä se tuntuu? Voitteko haistaa jonkin tuoksun? Voitteko maistaa jotakin? Liikkukaa kuvassa. Mitä tulee vastaan? Mikä vuodenaika tai vuorokauden aika on? Keskustelkaa kuvan hahmojen kanssa. Miettikää, mitä kysytte ja mitä hahmo teille vastaa.
- Valitkaa jokin kohta kuvasta. Mitä ääniä siinä kohdassa kuuluu? Ääniä voi tuottaa keho- soitimin tai erilaisilla soittimilla. Jokainen valitsee oman kohdan teoksesta ja suunnittelee äänimaiseman siihen. Nyt kuvaa voidaan kuunnella osa osalta. Joku lapsista tai opettaja toimii kapellimestarina ja johtaa teosta puikolla näyttäen jotakin yksityiskohtaa. Tämän kohdan valinneet lapset tekevät ääniä ja muut kuuntelevat. Käykää näin läpi koko teos. Miten koko teos soi?

TEEN KUVIA

Kuvallisen työskentelyn avulla lapsi jäsentää ja tutkii maailmaa ympärillään. Kuvien tekeminen on lapselle myös löytöretki omaan minään. Siinä on mahdollisuus henkiseen kasvuun. Kuvia teh-

dessään lapsi muuntaa omia havaintojaan, ajatuksiaan, tunteitaan ja kokemuksiin kuvalliseen muotoon. Samalla lapsi opettelee kuvallisen ilmaisun perusteita ja eri tekniikoiden ja materiaalien käytön alkeita.

Kuvien tekemisessä on aina mukana sekä prosessi että lopputulos. Pienempien lasten kohdalla itse tekeminen ja siitä koitua ilo korostuu. Työskentely on tällöin prosessinomaista, eikä lapsi aseta vielä odotuksia lopputuloksen suhteen. Näitä lapsen ensimmäisiä kuvia kutsutaan riimusteluiksi. Ne ovat erilaisia jälkiä paperilla; voimakkaita tai hentoja viivoja, ympyröitä, soikioita, suoria, vinoja tai kaarevia viivoja, silmukoita, pisteitä, pyörremyrskyä tai muuta sellaista. Riimustelu tuottaa lapselle iloa. Se on toiminnallista ja kokeilevaa piirtimen jättämien jälkien ja käden liikkeen tutkimista. Riimustelu on lapsen kehityksessä hyvin oleellinen vaihe; se muodostaa pohjan kaikelle myöhemmälle kuvalliselle toiminnalle sekä kirjoittamiselle. Riimustelulla onkin lapselle paljon annettavaa, eikä häntä saisi ohjata esittävään kuvaamiseen liian varhain. Vähitellen lapsi oppii ymmärtämään piirrostensa ja ympäröivän maailman välisen yhteyden. Lapsi alkaa tuottaa muotoja oivaltaen, että piirtämällä voi kertoa ympäristöstään. Tällöin lapsi asettaa enemmän vaatimuksia työn sisällölle ja lopputulokselle.

Lapsi työstää mediassa kohtaamiaan ilmiöitä kuvissaan. Hän esittää ihailmiaan tv-hahmoja ja peilaa itseään suhteessa hahmoihin. Myös mediassa vakiintuneet tavat esittää jotakin siirtyvät lasten piirroksiin. Esimerkiksi Bratz-nukkejen ja japanilaisten sarjakuvahahmojen myötä pää esitetään usein suhteettoman suurena ja silmät valtaavat suuren osan päästä. Nenää ei ole juuri lainkaan, tai se kuvataan vain hienovaraisin vihjein.

- Tehkää kuvia yhdessä tai yksin jonkin teeman puitteissa. Kokeilkaa erilaisia tekniikoita ja materiaaleja. Hauskannäköistä jälkeä syntyy esimerkiksi batiikkitekniikassa, jossa yhdistetään öljyvahaliituja ja vesi- tai peiteväriä. Perinteisen valkoisen piirustuspaperin sijaan kannattaa kokeilla erilaisia paperilaatuja ja sävyypapereita. Myös paperin kokoa kannattaa vaihdella ja välillä tehdä isokokoisia töitä lattialla yhdessä. Jos käytätte vesiliukoisia värejä, kokeilkaa maalata sekä kuivalle että kostutetulle paperille. Keksikää valmiista kuvista tarinoita ja kertokaa niitä toisillenne.
- Kuvia voi tehdä myös tietokoneella, esim. Paint-ohjelmalla.
- Tehkää yhdessä kuvakirjoja; ne voivat olla sähköisiä tai paperiversioita.
- Painakaa itse kuvia. Kaiverretulle levyille levitetään telalla tai siveltimellä väri ja levy eli laatta painetaan paperille. Monotyyppiografiikkaa syntyy myös ilman kaiveruksia, maalaamalla väri laatalle ja painamalla maalattu pinta paperille tai vaikka lehtikuvan päälle.
- Diakehysten (lasilliseen) sisään voidaan rakentaa omakuvia. Laittakaa lasilevyjen väliin valoa läpäisevää ja läpäisemätöntä materiaalia, piirtäkää tai kirjoittakaa siihen. Itse tehtyjä dia-kuvia voidaan käyttää varjoteatterin, satutuokion tai näytelmän taustoina.

KUVAT SARJAAN SARJAKUVASSA

Sarjakuva on mediaesitys, jossa yhdistyvät kuva, sana ja erilaiset merkit. Sarjakuvalla on oma kielenensä. Kerronta syntyy kuvien yhdistämisestä, ruuduista ja niiden välisestä tilasta. Sarjakuvan ilmaisu ja kerronta on samantapaista kuin elokuvien. Eri kuvien välisen jatkuvuuden luo katsoja itse. Katsoja näkee ruutujen väliin; hän osaa yhdistää tapahtumien jatkumon, vaikka kaikkea ei kuvissa kerrotakaan.

Sarjakuvakerronnan perusyksikkö on ruutu. Ruudun koolla ja muodolla voidaan kertoa paljon asioita. Yleensä ruutu on neliö tai suorakulmainen. Vinoneliön- tai ympyränmuotoiset ruudut korostavat jotakin tapahtumaa tai tunnelmaa. Ruutujen koko viittaa tapahtuman tärkeyteen, mutta myös sen kestoon. Mitä pitempi ruutu on, sitä enemmän kuluu aikaa. Sarjakuvissa kuten elokuvissakin vaihdellaan kuvakulmia ja kuvakokoja. Näillä saadaan luotua kerrontaan vaihtelua ja dynamiikkaa.

- Sarjakuvien kieltä ja kerrontaa voidaan harjoitella leikkaamalla sarjakuvan ruudut erilleen toisistaan. Yksittäiset ruudut jaetaan lapsille, ja he etsivät oman sarjakuvansa puuttuvat ruudut ja järjestävät ne oikeaan järjestykseen. Jos työskentelyssä käytetään kolmen ruudun sarjakuvastrippejä, syntyy sopivasti esimerkiksi kolmen hengen ryhmiä.
- Kolmen hengen ryhmissä voidaan piirtää yhteinen kolmen kuvan sarjakuva. Ensimmäinen piirtää alkuruudun (alkusysäys), toinen tekee keskimmäisen ruudun ja kolmas saattaa viimeisessä ruudussa tapahtumat päätökseen (tarinan loppu).
- Valitkaa yksi liitteen tunnekuviusta, joka asetetaan sarjakuvan ensimmäiseksi, viimeiseksi tai keskimmäiseksi ruuduksi. Mitä muissa ruuduissa tapahtuu? Piirtäkää.

Sarjakuvissa on monenlaisia merkkejä, jotka opitaan tulkitsemaan tietyllä tavalla. Näitä merkkejä opitaan lukemaan vaistonvaraisesti kokemuksen myötä. Sahalla, joka sahaa puunkappaletta, kuvataan kuorsausta ja lamppu syttyy pään päälle, kun sarjakuvahahmo saa idean. Tietynlaiset viivat kuvaavat vauhtia, musta pilvi pään päällä kuvaa vihaa ja suuttumusta sekä sydän rakkautta tai rakastumista. Sarjakuvailmaisuun liittyy keskeisesti huumori ja asioiden liioittelu. Kuvattava kohde yksinkertaistetaan ja pelkistetään. Asioita voidaan esittää hyvinkin viitteellisesti.

- Tutkikaa sarjakuvia. Etsikää sarjakuvalle tyypillisiä symboleita ja tulkitkaa, mitä ne ilmaisevat. Tehkää sarjakuvasanakirja tai piirtäkää omia sarjakuvia, joissa käytätte löytämiänne symboleita. Keksikää myös uusia kuvaavia symboleita omiin sarjakuviinne.
- Miten eri tavoin liikettä kuvataan sarjakuvissa? Piirtäkää omia sarjakuvia, joissa käytätte erilaisia liikkeen kuvaustapoja.

Alun perin sarjakuvia julkaistiin sanomalehdissä. Sarjakuvan ajateltiin lisäävän lehden myyntiä. Myöhemmin sarjakuvia on julkaistu myös itsenäisinä lehtinä, albumeina ja kirjoina. Sarjakuvan lajityypit ovat moninaiset. On science fictionia, etsiväsarjoja, fantasiaa, romantiikkaa, kauhua, lännensarjoja, sotasarjakuvia, seikkailusarjakuvia, historiallisia sarjakuvia, humoristisia ja poliittisia sarjakuvia jne. Myös lapsille on tarjolla korkeatasoisia sarjakuvia. Sarjakuva on siitä kiitollinen ilmaisumuoto, että tarinaa voi lukea ilman varsinaista lukutaitoa. Joskus sarjakuva voi toimia myös kimmokkeena lukemaan oppimiselle. Lapset viihtyvät hyvin sarjakuvien parissa; viihtymisen lisäksi sarjakuvat opettavat. Sarjakuvien tekeminen on antoisaa ja monipuolista. Sarjakuvia tehdessään lapsi testaa monia kuvan tekemisen lainalaisuuksia, mutta myös tekstin ja merkkien yhdistämistä kerrontaan.

- Lukekaa yhdessä sarjakuvia ja tarkastelkaa, miten niissä kuvataan eri tunnetiloja. Etsikää liitteen tunnetilakorteista vastaava tunnetila.

Sarjakuvan tekeminen alkaa juonen ja tarinan kehittelyllä. Tämän jälkeen luodaan päähenkilö. Jotta siitä tulisi elävä ja tunteva, sen piirtämistä on hyvä harjoitella etukäteen eri tunnetiloissa ja asennoissa. Tarinasta tehdään ensin käsikirjoitus, jossa tapahtumat jaetaan ruutuihin. Kuvat luonnostellaan ruutuihin lyijykynällä, lisätään puhekuplat ja muut tarvittavat tekstit ja merkit. Lopullinen sarjakuva tehdään mustalla huopakynällä tai musteella. Korjauksia voi tehdä liimaamalla uutta kuvaa päälle. Kuviin voi halutessaan lisätä erilaisia piirrosjälkiä ja pintoja yleisvaikutelmaa piristämään. Sarjakuvasta voi ottaa kopion, jotta kaikki päälle liimatut lisäykset ja korjaukset saadaan haihdutetuksi.

- Tehkää sarjakuvia. Ne voivat olla lyhyitä kolmen ruudun sarjakuvia eli strippejä tai sivun mittaisia pidempiä sarjakuvia. Sarjakuvassa ei tarvita sanoja tai tekstiä, pelkin kuvinkin voidaan kertoa tarina. Sarjakuvia voi tehdä, vaikkei osaisikaan vielä kirjoittaa. Kopioikaa valmiit sarjakuvat ja tehkää niistä oma sarjakuvalehti.
- Käyttäkää sarjakuvaa käsikirjoituksena. Suunnitelkaa valmiiden tai omien sarjakuvien pohjalta pieniä esityksiä, joita esitätte itse tai nukketheaterin keinoin.

APUA! KUVAAMISEEN JA DOKUMENTOINTIIN

Dokumentoinnista on tullut osa päivähoidon arkea. Kuvia lapsista kootaan lasten kasvun kansioihin ja portfolioihin. Päiväkodeissa, kerhoissa ja kouluissa kuvataan myös videoita toiminnasta sekä lasten puuhista. Dokumentointi onkin hyvin tärkeää, sillä se tuo lapsen näkyväksi. Kuvien kautta voidaan havaita lapsen kasvua ja kehitystä. Myös kasvattaja voi saada sellaista informaatiota lapsesta, mitä hän ei muutoin ehkä huomaisi. Lapselle itselleen oman historian tarkastelu kuvien

kautta on merkityksellistä ja antoisaa.

Dokumentoinnissa kannattaa ottaa huomioon muutamia seikkoja, jotta kuvamateriaalista tulee korkeatasoisempaa ja näin käyttökelpoisempaa. Näitä samoja asioita voi hyödyntää, kun opettaa lapsia kuvaamaan:

- Asetu lapsen tasolle lasta kuvatessasi. Valitse sopiva kuvakoko. Aikuinen kuvaa usein lapsia yläkulmasta, ja siksi kohde näyttää avuttomalta. Kuvatessasi lasten leikkejä, jotka tapahtuvat lattiatasossa (esim. autoleikit), mene riittävän alas tai aseta kamera vaikka lattialle.
- Vaihtele kuvakokoja, ja mene myös riittävän lähelle. Lapsen ilmeet ja kasvon piirteet tulevat paremmin esille, ja kuvista tulee kiinnostavampia.
- Harkitse kuvan rajausta. Älä leikkaa kohdetta kaulan tai nivelten kohdalta. Muutoin ne näyttävät irti leikatuilta. Tarkastele myös, mitä on kuvattavan kohteen yläpuolella ja sivuilla, että pään takana seisova pylväs ei näyttäisi kasvavan päästä.
- Jätä kuvaan tilaa katseen tai liikkeen suunnalle.
- Käytä videokameralla kuvatessasi jalustaa aina kun mahdollista. Vältä liikuttamasta kameraa turhaan.
- Kysykää lupa lapsen kuvaamiseen. Älkää julkaisko lasten kuvia lehdissä tai nettisivuilla ilman huoltajien lupaa.

S. Elokvitellaan



Liikkuvan kuvan lumo on peräisin luultavasti ihmiskunnan alkua ajoilta. Liikkuvan kuvan tiedetään viehättäneen varjoteatteriesityksissä ihmisiä jo yli tuhat vuotta sitten ja monet muutkin alkuaikojen keksinnöt ovat ihastuttaneet, vihastuttaneet ja viisastuttaneet ihmisiä vuosisatojen kuluessa. Idea elokuvasta on ollut olemassa jo kauan ennen kuin itse elokuva pystyttiin teknisesti toteuttamaan. Elokuvan syntyyn vaikutti tieteen ja teollisuuden kehittyminen, sekä yhteiskunnalliset muutokset 1800-luvun lopulla. Valokuvan keksiminen mahdollisti ensimmäistä kertaa todellisuuden tallentamisen kuvaksi ja elokuva herätti valokuvat eloon. Elokuva koettiin uutena, jännittävänä välineenä todellisuuden tallentamiseen. Elokuvan keksijöiksi on nimetty Lumière-veljekset, jotka järjestivät ensimmäisen julkisen elokuvaesityksen 1895. Alkuun ihmisille riitti pelkkä liikkuvan kuvan ihme. Aikana, jolloin matkustelu ei ollut kaikkien ulottuvilla, elokuvien esittämät välähdykset kaukaisista maista ja vieraista kulttuureista tarjosivat mahdollisuuden nähdä ja kokea niitä omassa arjessa.

- Tehkää varjoteatteriesitys. Yksinkertaisimmillaan se syntyy heijastamalla lamppu kohti valkeaa seinää ja liikuttelemalla vartaloa tai käsiä lampun ja seinän välissä. Näin käsien tai lasten liike ja niiden muodostamat muodot ja hahmot heijastuvat varjoina seinää vasten. Kestävä ja toimiva varjoteatteri syntyy pahvilaatikosta: Leikatkaa pienehkön pahvilaatikon pohjaan aukko ja liimatkaa valkoinen paperi aukon suojaksi laatikon sisäpuolelle. Maalatakaa ja koristelkaa laatikon ulkopuoli. Varjoteatterihahmot voidaan leikata kartongista, niihin voidaan tehdä neulalla reikiä ja saksilla koloja. Kolojen peitoksi voi liimata eri väristä silkkipaperia, jolloin hahmoon saadaan väriä. Valona toimii mikä tahansa lamppu, piirtoheitin tai diaprojektori. Piirtoheittimellä ja diaprojektorilla saa heijastettua erilaisia ja monen värisiä taustakuvia. Hauskoja kalvoja ja dioja voi tehdä myös itse.
- Tehkää omia diakuvia ja -kertomuksia. Hankkikaa lasillisia diakehyksiä. Piirtäkää kalvotusseilla dioihin ja laittakaa niiden väliin erilaisia materiaaleja. Dioja voi myös uusiokäyttää eli vanhoja diakuvia voi raaputtaa ja niihin voi piirtää. Tippa ruokaöljyä ja väriä diakehyksen väliin tuottaa mielenkiintoisia efektejä. Diakertomuksen voi toteuttaa esimerkiksi jatkokertomuksena siten, että jokainen lapsi saa yhden dian työstettäväkseen ja kaikkien ryhmäläisten dioista muodostuu yksi tarina. Itse tehdyt diat ovat erinomaisia taustoja satutuokioille, varjoteatteriesityksille ja näytelmille.

Elokuvan synnyttämä liikkeen vaikutelma perustuu silmän jälkikuvailmiöön, joka havaittiin jo yli 1 800 vuotta sitten. Tosin ilmiön merkitys elokuvalla selvisi vasta pari sataa vuotta sitten. Silmän verkkokalvolle jää näkemästämme esineestä viesti, haamukuva, joka säilyy vielä hetken sen jälkeenkin, kun esine on jo poistunut näkökentästämme. Siksi, nähdessämme elokuvassa 24 peräkkäistä liikkumatonta kuvaa sekunnissa, tulkitsemme sen liikkeeksi. Tätä **jälkikuvailmiötä** havainnollistavat erilaiset liikelelut, kuten kynäanimaatio, plärä, thaumatrooppi ja zoetrooppi. Niitä on hauska ja helppo tehdä myös itse.

Kynäanimaatio eli selailukuva

- Paperisuikale taitetaan kahtia niin, että syntyy kahden sivun lehtinen. Lehtisen sisäsivulle piirretään kuva, lehtinen taitetaan kiinni ja päällimmäiselle sivulle piirretään sama kuva pie-

nellä erolla. Paperin tulee olla paksuudeltaan sellaista (kopiopaperi on sopivan paksuinen), että alimmainen kuva näkyy taitettaessa läpi ja on helppo jäljentää. Kun piirrookset ovat valmiit, päällimmäinen sivu rullataan lyijykynän tai vastaavan ympärille rullaksi. Kynän avulla päällimmäistä sivua liikutellaan rullaamalla nopeasti edestakaisin. Näin saadaan aikaiseksi liikkeen vaikutelma.

Pläpä eli selailukirja

- Tehkää paperista vihkonen ja piirtäkää siihen kuvasarja. Ensimmäinen kuva piirretään ensimmäiselle sivulle. Seuraava kuva piirretään samalle kohdalle seuraavalle sivulle, mutta siten, että kuvassa on pieni muutos. Paperin on hyvä olla noin kopiopaperin paksuista niin, että alemman sivun kuva näkyy läpi ja muutos on helpompi piirtää. Pläpä voi tehdä myös vanhan vihon tai kirjan sivun kulmaan. Kun piirrookset ovat valmiit, vihkonen sivuja pläpäetään alusta loppuun peukalolla, jolloin kuvat lähtevät liikkeelle.

Thaumatrooppi eli ihmekäännin

- Piirtäkää tai liimatkaa tukevan paperin toiselle puolelle kuva esimerkiksi linnusta ja paperin toiselle puolelle taustakuvaksi esimerkiksi häkki tai puu. Tehkää reiät pahvin molempiin reunoihin vastakkaisille sivuille ja pujottakaa kuminauhaita tai langanpätkät reikiin. Niihin tarttumalla ja pyörittämällä thaumatrooppi pyörii nopeasti akselinsa ympäri ja kaksi kuvaa näyttää yhdeltä, esimerkiksi lintu näyttää olevan häkissä tai puussa.

Zoetrooppi eli kuvarumpu

- Zoetrooppi on pyörivä lieriönmuotoinen kuvarumpu, jonka sisälaidalle asetetaan kuvanauha. Rummun reunaan on leikattu pieniä lovia, joista liikkuvat kuvat näkyvät. Kun zoetroopin pyöräyttää kädellä vauhtiin, nauhaan piirretyt kuvat muuttuvat liikkeeksi. Zoetroopin voi rakentaa esim. peltipurkista tai kartonkilieriöstä, joka pyörii alustan päällä. Alusta voi olla esimerkiksi vanha levysoitin, pyörivä juustotarjotin tai savitöiden tekemiseen tarkoitettu kauletti.

TUTKIMUSRETKI ELOKUVAAAN

Elokuvia eritellään niiden ominaispiirteiden mukaan **lajityyppihin**. Lajityyppien avulla katsoja, kriitikko tai kuka tahansa voi arvata suurin piirtein, millaisesta elokuvasta on kyse. Elokuvan lajityyppiä ovat esimerkiksi musikaali, komedia, lännenelokuva, kauhuelokuva, science fiction, rakkauselokuva, piirretty, sotaelokuva jne. Lajityyppiä ei ole tiukasti rajattu, vaan sama elokuva voi kuulua useampaankin lajityyppiin eli greenen. Lisäksi luokittelu elää ja uusia lajityyppiä syntyy.

- Lajitelkaa hyllystä löytyvät videokasetit ja dvd:t lajityyppien mukaan. Muistelkaa näkemiänne elokuvia ja miettikää, mihin lajityyppiin ne kuuluvat. Miettikää, mihin lajityyppiin kuuluvat elokuvat ovat yleensä suosikkejanne? Miksi?

Elokuvaa katsotaan tunteella. Elokuvan analysoiminen avaa elokuvakokemusta, johdattaa syvemmälle elokuvan sisältöön ja auttaa näkemään rakenteen taakse. Analyysi ei ole elokuvan arviointia vaan sen sisällön ja rakenteen jäsentämistä, tulkintaa ja erittelyä.

Analysoimisen voi aloittaa selvittämällä elokuvan faktatiedot, kuten nimi, lajityyppi ja ohjaaja. Elokuvan sisältöön pureudutaan tutkimalla juonta, teemoja, tarinan kehittelyä, tapahtumia ja henkilöhahmoja. Sopivia kysymyksiä ovat esimerkiksi: Mikä oli elokuvan juoni eli tärkeimmät tapahtumat siinä järjestyksessä kuin ne tapahtuivat? Mikä oli elokuvan päälause eli elokuvan sanoma tiivistettynä yhteen lauseeseen? Mikä kohta oli erityisen mieleenpainuva?

Elokuvan rakennetta tutkittaessa keskitytään muotoon, esimerkiksi kuvakokoihin, kuvakulmiin ja elokuvallisiin ilmaisekeinoihin. Elokuvaa voi tarkastella myös monesta muusta perspektiivistä, sieltä saattaa löytyä esimerkiksi henkilökohtaisia tasoja, yhteiskunnallisia tai taiteellisia näkökulmia. Elokuvasa, kuten tarinassa yleensäkin, on löydettävissä perusrakenne. Elokuva voidaan jakaa alkusyäkseen (tarina käynnistetään), esittelyyn (henkilöt ja tilanne), syventämiseen (tutustutaan paremmin), ristiriitojen kärjistymiseen, ratkaisuun ja häivytykseen. Rakenteen ymmärtäminen auttaa sekä kertomaan tarinan mukaansatempaavasti että ymmärtämään, miksi elokuva imaisee katsojan lumoonsa.

HILJAISUUS, KUVAUS, OLE HYVÄ!

Tekemällä omia elokuvia lapset tutustuvat käytännönläheisesti elokuvan kerrontaan. Video- ja digikamera on erinomainen väline aktiiviseen ja vuorovaikutteiseen oppimiseen. Sillä voidaan kertoa tarinoita, ilmaista ja rakentaa tietoa. Tämä vahvistaa käsitystä itsestä ja tarjoaa mahdollisuuden testata faktan ja fiktion rajaa. Kuvaamalla voidaan pureutua eri aiheisiin tai saada esimerkiksi lasten tekemä satu elämään. Lapset rakastavat hullutella kameran. Kameraan totutteluun kannattaa käyttää aikaa. Lapset voivat toimia myös kuvaajina. Kuvatessaan he tutustuvat tekniikkaan ja tottuvat ottamaan vastuuta sekä harjoittelevat kuvakerronnan alkeita, esimerkiksi eri kuvakulmia ja -kokoja käyttämällä.

- Taikokaa pehmolelut tai toisenne katoamaan – simsalabim! Kuvatkaa taikomistilanne, johon tarvitaan esimerkiksi lapsi ja tuoli. Lapsi sanoo taikasanat, jähmettyy paikalleen ja kuvaaja lopettaa kuvaamisen. Tuoli siirretään pois kuvasta. Kuvaaja jatkaa kuvaamista taikurin hämmästellyssä tuolin katoamista. Kokeilkaa. Ideoikaa erilaisia katoamistemppeja ja kuvatkaa niitä.
- Tekkää oma animaatioelokuva. Lukekaa lasten tekemä satu ja miettikää, mikä on tapahtumapaikka ja millaisessa ympäristössä tapahtumat tapahtuvat. Keskustelkaa sadun henkilö- hahmoista: miltä ne näyttävät, millaisia ne ovat ja mitä tekevät. Piirtäkää, maalatkaa tai askarrelkaa hahmot ja taustat eli tapahtumapaikat. Jakakaa työtehtävät niin, että jokainen pääsee tekemään jotakin. Hahmojen tulee olla kooltaan noin 10–15 cm ja taustojen A2. Varmistakaa tekniikoita valitessanne, että hahmot erottuvat selvästi taustasta. Tarvittaessa hahmot voidaan rajata mustalla. Kuvaaminen käy video- tai digitaalivideokameralla. Työs-

kontrolliä helpottaa, jos kamerassa on animaatio toiminto, jolla saadaan kamera kuvaamaan elokuvaa esim. ¼ sekunnin pätkissä. Kuvaaminen aloitetaan alkuteksteistä, hahmoja liikutetaan ja kameralla kuvataan vuorotellen ja kuvaaminen päätetään lopputeksteihin. Äänet voi lisätä kameras äänidub -toiminnolla kuvauksen jälkeen. Tutustukaa kameras ohjeisiin ennen kuin aloitatte äänittämisen. Animaatioelokuvan voi kuvata myös web-kameralla ja työstää tietokoneohjelmalla. Tietoa oman elokuvan tekemisestä sekä elokuvapajoista löydät Mediakasvatuskeskus Metkasta.

Omien elokuvien esittäminen ja kokemuksen jakaminen on tärkeää niin tekijöille kuin yleisöllekin. Lasten tuotosten nostaminen aikuisten valtamedioiden rinnalle palkitsee tekijät ja tarjoaa yleisölle mahdollisuuden kurkistaa lasten maailmaan sekä päästä näkemään lasten omaa kulttuurintuottamista. Erilaisiin tapahtumiin voi lähettää lasten tekemiä elokuvia. Tällaisia tapahtumia ovat esim. Mediakasvatuskeskus Metkan Minun elokuvani -tapahtuma ja Pirkanmaan Elokuvakeskuksen Videotivoli-tapahtuma. Niissä elokuvat saattavat päästä esitettäväksi ja saada palautetta ammattitehtäjiltä.

- Järjestäkää ensi-ilta elokuvillenne. Voitte järjestää ensi-iltatilaisuuden suurten elokuvagallojen tapaan, jossa on juontajat, palkinnot, kiitospuheet ym. Lähettäkää lehdistötiedote paikallismedioille.

MENNÄN ELOKUVIIN

Elokuvat vaikuttavat voimakkaasti lapseen, ja siksi niiden käsittely sekä aikuisen että toisten lasten kanssa on tärkeää. Käsittely voi olla keskustelua, kirjoittamista, leikkiä, piirtämistä tai liikkumista. Elokuvan katsominen valkokankaalta on televisioruutua tehokkaampi elämys ja sellaisena merkityksellinen kasvatus tapahtuma ja kokemus. Elokuvissa on lupa näyttää tunteensa. Elokuvissa voi nauraa, itkeä tai jopa kiljähdellä.

- Piirroselokuvassa käydään läpi monenlaisia tunnetiloja. Istukaa piirissä ja kokeilkaa ilmeinä ja eleinä elokuvan herättämiä erilaisia tunnetiloja. Lähtekää liikkeelle eri tunnetiloja jäljitellen: surullisesti, iloisesti, pettyneesti, pelokkaasti, kiireisesti, rohkeasti... Liioitelkaa sen jälkeen liikkumista, esimerkiksi kävellen varpailla, kyykyssä, jalat sisään- tai ulospäin käännettyinä, leuka tai takapuoli pystyssä, kädet ylhäällä. Liikkukaa lopuksi musiikin tahdissa vapaasti eläytyen.
- Jos elokuvaan liittyy kirja, lainatkaa se ja tutkikaa kuvia. Etsikää ja tunnistakaa niistä erilaisia tunnetiloja piirroshahmojen ilmeiden ja asentojen perusteella. Keskustelkaa yhdessä, mihin tapahtumiin eri tunnetilat liittyvät.

Elokuvaa pääsee katsomaan koulupäivän aikana elokuvateatteriin valitsemalla elokuvan Koulu-kinon listalta ja sopimalla paikallisen elokuvateatterin kanssa normaalikäytäntöä edullisemmas-

ta esityksestä. Päiväkodeissa, koulussa tai muissa vastaavissa paikoissa elokuvia on mahdollista katsoa myös vuokraamalla Suomen Elokuvakontaktin luvallisia elokuvia. Paikalliseen kirjastoon, kaupungin kulttuuritoimistoon ja alueelliseen elokuvakeskukseen kannattaa myös ottaa yhteyttä ja kysyä heidän elokuvatarjonnastaan ja esitysmahdollisuuksistaan.

Elokuvan katselu valkokankaalta eroaa television katselusta käytössääntöjen kannalta. Omasa olohuoneessa tai muussa tutussa katselupaikassa noudatetaan sinne kuuluvia sääntöjä, katsojoukko on usein pieni ja tv on mahdollista sammuttaa tai käynnistää milloin tahansa. Elokuvateatteriin mentäessä on otettava huomioon koko yleisö, esityksen ainutkertaisuus ja tilan erityisyys. Ennen elokuvaesitykseen menoa on hyvä kertoa elokuvateatterin pimenemisestä ja äänenvoimakkuudesta. Lisäksi on myös hyvä kerrata elokuvakäynnin etiketti:

Elokuvilla käynnin etiketti

Rauhassa odota omaa vuoroa,
ei tarvi huutokuoroa,
ei salissa eikä aulassa
saa olla kirku kaulassa.

Pysyy penkissä peppu
ja aloillaan heppu.
Roskat taskuun sijahtaa
ja roskakoriin pujahtaa.

Ei supatella eikä rupertella,
ei rapistella eikä kopistella.
Vaan istutaan ja katsotaan
ja katsotusta nautitaan.



NOUDATA IKÄRAJAA!

Lisää tietoa ikärajoista löydät Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksen sivuilta www.ikarajat.fi.

- Tutkikaa lasten videokasettien tai dvd-elokuvien kansia tai lehdissä olevia lastenelokuvien mainoksia. Pohtikaa, mitä kannessa tai mainoksessa näkyy. Mikä elokuva on kyseessä? Miettikää, millainen elokuva mahtaa olla kansi- tai mainoskuvan perusteella? Etsikää ikärajamerkinnät ja selvittäkää, mitä ne tarkoittavat. Miettikää, miksi niitä asetetaan elokuville. Tarkastelkaa paikkakuntanne elokuvatarjontaa ja etsikää lapsille sopivat elokuvat.

TELEVISIO PERHEENJÄSENEÄ

Usein lapsi saa ensimmäiset kokemuksensa televisiosta kotona yhdessä vanhempien ja sisarusten kanssa. Vanhempien televisionkatselu vaikuttaa lasten televisionkatselun määrään ja sisältöön. Televisiolle voi löytää monta erilaista roolia. Se on keskeinen rentoutumiseen ja viihtymiseen käytetty media. Televisio luo pohjaa keskusteluille, rytmittää arkipäivää, toimii seuralaisena ja lapsenvahdina, luo fyysisistä läheisyyttä ja viihdyttää. Lisäksi sen äärellä opitaan monenlaisia asioita luonnosta, kulttuurista, yhdessäolosta ja yhteiskunnasta. Televisio tarjoaa sekä tietoa maailmasta että tavoista selvittää erilaisista tilanteista. Suomessa on katsottu televisiota vuodesta 1955 lähtien. Eri ohjelmatyyppisiä ovat uutis- ja ajankohtaisohjelmat, dokumentit, draamasarjat, saippuaoopperat, viihde, tosi-tv, visailuohjelmat, urheilu, lasten- ja nuortenohjelmat jne.

- Pitäkää porukalla telkkaripäiväkirjaa ja innostakaa vanhemmat siihen mukaan. Kirjatkaa muutaman päivän ajan telkkaripäiväkirjaan ne ohjelmat, joita olette katsoneet. Merkatkaa, katsoitteko ohjelmaa yksin vai yhdessä lapsen kanssa. Lapset voivat pitää samaan aikaan omaa päiväkirjaansa. Laskekaa television katseluun käytetty aika perheessänne ja yksilötasolla. Vastasiko laskelma mielikuvaanne asiasta? Keskustelkaa yhteisesti tuloksista.

Miksi lapset katsovat televisio-ohjelmia? Joitakin ohjelmia lapset katsovat, koska pitävät niistä. Toiset taas tarjoavat kontaktin vanhempien, kavereiden tai sisarusten kanssa. Usein lapset hakeutuvat televisiota katselevien vanhempien seuraan, vaikkei ohjelma heitä kiinnostaisikaan. Tiettyjä ohjelmia katsomalla lapset voivat saada arvostusta omassa yhteisössään. Lapset jakavat kokemuksiaan ja vertaavat katselusääntöjä keskenään. Lapsista saattaa olla hienoa katsoa aikuisten ohjelmia, etenkin niitä, joita he eivät saisi ikänsä, perheen tai muiden rajoitusten takia katsoa. Passiivinen television katselu saattaa olla lapselle aktiivista katselua haitallisempaa, koska se ei ole kontrolloitua ja jää siten helposti käsittelemättä lapsen kanssa.

- Tehkää äänestystikut jokaiselle lapselle pahviympyrästä ja jäätelötikusta. Piirtäkää toiselle puolelle pahviympyrää hymynaama ja toiselle puolelle surunaama ja liimatkaa niihin tikut. Äänestystikuilla voitte arvioida päivän televisio-ohjelmatarjonnasta heidän ikäisilleen sopivat ja ei-sopivat ohjelmat. Voitte myös kartoittaa tikkujen avulla, mitä ohjelmia lapset katsovat ja mitä eivät. Nostamalla hymynaamatikun äänestää kyllä ja surunaamalla päinvastoin.

Lapsella on kehitystasostaan ja mediataidoistaan riippuen erilaisia keinoja hallita television herättämiä tunnereaktioita. Usein tunnereaktiot liittyvät pelkoon. Pienet lapset pistävät silmänsä kiinni ja sormensa korviin tai kiipeävät vanhemman kainaloon poistaakseen pelon. Vanhemmat lapset karkottavat pelon tunteen selittämällä asian esimerkiksi tyyliin ”tämä on vain elokuvaa” tai miettimällä muita asioita. Lapset osaavat myös itse sulkea television, vaihtaa kanavaa tai laittaa äänen pois televisiosta.

- Piirtäkää vinkkikortit telkkaripelkojen hätyyttelyyn. Keskustelkaa aluksi, millä tavoin lapset (ja aikuiset) toimivat katseltuaan pelottavaa ohjelmaa tai kohtausta. Työstäkää keskustelun pohjalta kuvia, jotka opastavat pelkojen hallintaan. Ne voi koota kirjaksi. Lapset voivat esitellä kirjaa vanhemmille.

Vanhempien suhtautuminen televisioon voi olla tiedostamatonta, rajoittavaa tai sallivaa. Tiedostamattomassa televisiosuhteessa katselua ei koeta ongelmaksi, jolloin siihen ei tarvitse ottaa eikä ote-ta kantaa. Katselua ei näissä perheissä juuri rajoiteta eikä selitellä. Rajoittavassa televisiosuhteessa televisio koetaan uhkana lapsen tasapainoiselle kehitykselle ja perhe-elämälle. Televisionkatselua rajoitetaan laadullisesti ja määrällisesti. Lipsahduksia selitellään. Sallivassa suhteessa vanhemmat tiedostavat normit lasten television katselulle, mutta eivät koe tarpeelliseksi soveltaa niitä kirjaimellisesti. Katselua rajoitetaan jonkin verran ja toimintaa selitellään.

- Kirjan lopussa liitteenä on Mediaa meillä -lomake, joka on tarkoitettu ammattikasvattajien ja vanhempien yhteisen keskustelun pohjaksi. Lomakkeen avulla voi tehdä kyselyjä oman lapsiryhmän television katselusta tai lomaketta voi käyttää pohjana ja tukena kasvatuskumppanuskeskusteluissa.

Lasten kehitykselle haitalliset televisio-ohjelmat on lähetettävä sellaiseen aikaan, jolloin lapset eivät tavallisesti katso televisio-ohjelmia. Valtakunnalliset televisioyhtiöt ovat sitoutuneet sopimukseen, jonka mukaan alle 11-vuotiaille haitallisia ohjelmia ei saa lähettää arkisin ennen klo 17.00, alle 15-vuotiaille haitallisia ohjelmia ennen klo 21.00 ja alle 18-vuotiaille haitallisia ohjelmia ennen klo 23.00. Viestintävirasto seuraa ohjelmien sijoittelun toimivuutta. On olemassa myös teknisiä keinoja suojella lapsia haitalliselta aineistolta. Digisovittimissa on mahdollista lapsilukolla rajoittaa jonkin tietyn kanavan katselua laittamalla kanavan katselu salasanan taakse.

TELKKARILEIKIT

Televisio vaikuttaa lasten keskinäisiin suhteisiin leikkiyhteisössä. Se ei kuitenkaan korvaa kaveria ja yhdessä leikkimistä. Leikkikaverin korvike televisiosta saattaa tulla silloin, kun leikkikaverit ovat jostain syystä saavuttamattomissa. Leikkiminen on pienille lapsille luonnollinen tapa purkaa saatuja vaikutteita ja kokemuksia. Televisio-ohjelmat tarjoavat leikkimalleja ja erilaisia hokemia, joita hoiilotetaan kunnes ne unohtuvat. Tyttöjen leikit ovat usein sekoitusleikkejä, joissa sekoittuvat arki ja televisio-ohjelmien anti. Poikien leikkien mallit ovat suuremmin televisiosta. Televisio-ohjelmiin liittyy nykyään myös mittava määrä oheislelujä. Leikkimällä lapset käsittelevät kokemuksiaan ja saamiaan vaikutteita.

- Keskustelkaa ja piirtäkää lasten suosikkiohjelmista yhdessä. Kirjoittakaa ohjelma-arvostelua ja omista suosikkiohjelmista tai toteuttakaa mainosjulisteita suosikkielokuvistanne.

- Havainnoikaa lasten leikkiä ja kirjatkaa muistiin ne leikit, pelit ja hokemat, joissa oli aineksia mediasta. Yllättääkö määrä? Pohtikaa, miten tätä tietoa voisi hyödyntää varhaiskasvatuksen, esi- ja alkuopetuksen sekä kerhojen ja kotien välisessä yhteistyössä. Kokeilkaa päivän tai parin ajan säännöllisesti tarttua niihin tilanteisiin keskustelemalla ja työstämällä kokemuksia.
- Tutkikaa lasten päällä olevia vaatteita. Muistelkaa lisäksi kotona olevia vaatteita tai/ja leluja. Mitä mediahahmoja niistä löytyy? Missä ohjelmassa tai mediassa hahmot esiintyvät? Mitä ne tekevät? Millaisia hahmot ovat? Mitä median synnyttämiä oheistuotteita teiltä löytyy? Pohtikaa, miksi vaatteissa ja leluissa on paljon mediahahmoja.

9. Ääniaalloilla



RETKELLE ÄÄNIMAISEMAAN

Meitä ympäröi koko ajan ääniympäristö. Äänet ovat aina läsnä, sillä korvia ei voi sulkea kuten silmiä. Äänet ovat elinympäristössämme jokapäiväinen elementti, mutta siitä huolimatta ihmiset eivät ole tottuneet analysoimaan kuulemaansa. Koemme äänimaiset ympärikkömme kovin arkisina ja jokapäiväisinä, emmekä sen tähden kiinnitä niihin juurikaan huomiota, emmekä ole niistä tietoisia. On väitetty, että länsimainen ihminen on ”silmäihminen”, hän luottaa etupäässä visuaaliin havaintoihinsa. Sanotaankin, että ”kuva tulee pääovesta ja ääni hiipii hiljaa sivuovesta”.

Äänimaisemalla tarkoitetaan sekä äänen ymmärtämiseen että sen tuottamiseen liittyviä seikkoja. Äänimaisen keskellä oleva kuuntelija ei ole passiivinen vastaanottaja, vaan hän sekä tulkitsee että tuottaa äänellistä ympäristöään. Äänimaisen voivat muodostaa vaikkapa musiikki, häly ja luonnon sekä teknologian äänet. Perusäänet ovat niitä ympäristön ääniä, joita ei tavallisesti kuulla tietoisesti. Perusäänet muodostavat taustan muiden äänten havaitsemiselle, sillä usein ne kuuluvat taukoamatta. Esimerkiksi liikenteen humina, meren kohina tai kosken pauhu ovat tällaisia perusääniä, joihin totutaan. Perusääntä ei tietoisesti havaita, mutta muutokset näissä äänissä vaikuttavat kuulijaan. Kaupungin äänimaisemaan tottunut voi kokea maaseudun hiljaisuuden jopa ahdistavana. Signaalilla puolestaan tarkoitetaan tietoisesti kuunneltavaa, merkityksellistä ääntä. Signaali välittää tietyn viestin. Esimerkiksi herätyskellon ääni kertoo, että täytyy herätä ja kirkonkellot kutsuvat puolestaan jumalanpalvelukseen. Äänet voivat siis muodostaa erilaisia tasoja.

Äänien merkitys on aina havaitusajasta riippuvainen. Eri ihmiset kokevat äänen eri tavoin. Toiselle jokin melun taso voi olla häiritsevempi kuin toiselle, koska tottumiskysymykset ovat erilaiset. Äänen havainnointiin vaikuttavat myös yksilön mielentila, aika, paikka ja muut tekijät.

Äänikerronta perustuu puheeseen, tehosteääniin, musiikkiin ja hiljaisuuteen. Nämä elementit voivat kuulua yhtä aikaa, vuorotellen tai vaikkapa tahdistetusti. Kaikki ääneen kohdistuva toiminta, oli se sitten havainnointia, tuottamista tai keskustelua, lisää tietoisuuttamme äänestä. Taito tunnistaa ja erotella äänikerronnan eri elementtejä kehittyi kuuntelukasvatuksen avulla, kuuntelemaan opitaan!

Äänitietoisuutta voidaan kehittää arkipäivän ääniä havainnoimalla. Ääniä voidaan myös erottaa eri äänilähteiden mukaan.

- Kuunnelkaa silmät kiinni ympäristönne ääniä. Aukaiskaa ikkuna. Kuunnelkaa ensin ulkoa sisälle kantautuvia ääniä. Mitä ne ovat? Kuuluuko liikenteen ääniä, tuulen huminaa, sateen ropinaa, linnunlaulua tms.? Kuunnelkaa seuraavaksi sisältä kuuluvia ääniä? Mitä ne ovat ja mistä mikäkin ääni lähtee? Voivatko lapset erottaa esimerkiksi ilmastointikoneen äänen? Jos kone sammutetaan väliaikaisesti, havaitsevatko lapset muutoksen?
- Mikä on hiljaisuuden huippu? Se on ääni, joka vielä kuuluu, mutta on hiljaisista hiljaisin. Ottakaa hiljaisuuskisoja. Testatkaa, kuka liikkuu hiljaisimmin huoneen päästä päähän. Kuka osaa kerätä lelut lattialta hiljaa hiipien.
- Tutkikaa myös muita ääniä. Mikä ääni on voimakas, outo, pelottava tai hassu? Miettikää yhdessä, mikä tekee äänestä hassun.

Omaa ääniympäristöä voidaan kartoittaa myös kiertelemällä tiettyssä ympäristössä ja tekemällä havaintoja sen äänimaisemasta. Voitte yhdessä suunnitella jonkin polun tai tietyn reitin, joka kulkee koulun, päiväkodin tai kerhon lähimaastossa. Reitti voidaan kulkea myös silmät sidottuina ja turvallisen taluttajan kanssa. Tällöin äänimaiseman muutokset rekisteröityvät parhaiten ja on helpompi keskittyä kuuntelemaan.

- Kävelkää tietty reitti tai polku ulkona. Pysähtykää välillä ja kuunnelkaa äänimaisemaa ympärillänne. Aikuinen kirjaa ylös lasten havainnot äänistä. Perillä käydään yhdessä läpi, mitä ääniä kuultiin ja mistä äänilähteistä ne tulivat. Lopuksi voidaan piirtää ja maalata jokin mieleenjäädnyt äänimaisema.
- Ääniä voidaan myös nauhoittaa kävelyn aikana. Perillä voidaan tehdä reitistä kartta ja tehdä merkinnät niistä paikoista, joissa ääniä on nauhoitettu.

Äänten ja musiikin tuottaminen on lapselle leikkiä, jossa korostuvat luova ajattelu, spontaanisuus ja elämyksellisyys. Musisoinnissa ei välttämättä tarvita erityisiä tarvikkeita tai välineitä, vaan ääniä ja musiikkia voidaan tuottaa hyvin yksinkertaisilla keinoilla. Paras soitin on ihminen itse. Meistä lähtee monipuolisia ääniä ja äänellä voi monella tapaa. Suusta lähtee monenlaisia ääniä ja omalla kehollaan voi soittaa. Musisoinnissa ei tarvita kuin mielikuvitusta, aikaa, mahdollisuuksia ja intoa ilmaista itseään.

- Tehkää erilaisia ääniä kehosoitimin: taputtakaa käsiä, napsuttakaa sormia, lyökää kämmeniä reisiin tai soittakaa poskia. Musisoikaa yhdessä orkesterina, ja antakaa jokaisen lapsen soittaa vuorollaan sooloa. Joku lapsista voi myös toimia johtajana antaen mallia muille. Muut soittavat samalla tavalla perässä.
- Rakentakaa kierrätyssoittimia. Niitä voi tehdä esimerkiksi puukapuloista, erilaisilla materiaaleilla täytetyistä purkeista, kattilan kansista, putkenpätkistä, aaltopahvista tms. Musisoikaa yhdessä. Luonnehtikaa eri soittimien ääniä. Mistä lähtee möreä ääni, mistä kimeä? Mikä ääni synnyttää kylmiä väreitä, mikä ääni puolestaan rentouttaa?
- Lapset istuvat ringissä silmät kiinni. Yksi lapsista soittaa jotakin itse tehtyä soitinta ja muut yrittävät arvata, mikä soitin on kyseessä.

Miltä ääni voisi näyttää? On tärkeää hyödyntää opetuksessa eri aistien välisiä kokemuksia. Lapselle tämä on luontevaa, koska he muutenkin ottavat tietoa vastaan monipuolisesti eri aistien avulla. Oppiminen eri aistien välisten kokemusten myötä motivoi lasta ja tukee lapsen kokonaispersoonan kehitystä.

- Piirrä ympärilläsi oleva äänimaisema omia merkkejä eli notaatioita käyttäen. Millainen jälki lähtee mistäkin äänestä? Lapsi voi kertoa aikuiselle, miten hän on kuvannut mitään ääntä.

- Yksi lapsista tuottaa vuorollaan erilaisia ääniä, esimerkiksi eri soittimien tai erilaisten esi-
neiden avulla. Muut piirtävät äänen näkyväksi hiilellä, vahaliiduilla tai vesiväreillä. Laittakaa
työt seinälle ja tutkikaa yhdessä, mitä ääniä olette kuulleet ja miltä eri äänet näyttävät.
- Tutustukaa ja käyttäkää Kerhokeskuksen Muffe ja kadonnut avain -liitteenä olevaa CD-ää-
nitettä. Tehkää sen pohjalta äänimaisemaharjoituksia.
- Kuunnelkaa musiikkia, ja tehkää sen pohjalta musiikkimaalaus. Musiikin rytmiä voidaan
tehdä näkyväksi esimerkiksi painantamenetelmillä. Painakaa eri juureksilla ja vihanneksilla
oma näkemysenne musiikin rytmistä.

Kuva voi toimia kimmokkeena äänien ja musiikin tuottamiselle. Tällöin kuvaa luetaan ikään kuin se olisi sävellys. Miten kuva soi kokonaisuudessaan? Millaisia ääniä lähtee kuvan eri osista tai yksi-
tyiskohdista? Miten äänet voivat kuvata kuvan eri värejä tai tunnelmaa kuvassa?

- Valitkaa yhdessä jokin kuva ja heijastakaa se seinälle diaprojektorin tai piirtoheittimen avul-
la. Millainen on kuvan tunnelma ja miten kuva voisi soida? Soittakaa yhdessä musiikkia ku-
van pohjalta.

RADION ÄÄNI

Monilla tulee usein mieleen ensimmäisenä musiikkiin ja ääniin liittyvänä mediavälineenä radio. Radio onkin vanha media. Radiotoimintaa oli jo yli sata vuotta sitten, kauan ennen televisiota. Ra-
dion alkuaikoina ihmiset kokoontuivat radion ympärille kuuntelemaan maailman tapahtumia, si-
vistämään itseään ja nauttimaan viihteestä. Radiovastaanottimet ovat lisääntyneet, kuten myös pro-
filoituneet kanavat, niiden kaupallisuus ja lähetysvirta. Silti ihmiset kuuntelevat radiota samoista
syistä kuin vuosikymmeniä sitten.

Kanavat ovat nykyään erikoistuneet ja niistä tulee juuri kyseiselle kohderyhmälle suunnat-
tua ohjelmaa. Radion ohjelmatyyppejä ovat esimerkiksi kuunnelmat, dokumenttiohjelmat, uutis-
et, säätiedotukset, ajankohtaisohjelmat, kulttuuriohjelmat, opetusohjelmat ja musiikkiohjelmat. Yleisradio Oy eli YLE on suomalainen, lähes kokonaan valtion omistuksessa oleva radio- ja televi-
sioyhtiö. Se lähetti ensimmäinen radio-ohjelmansa vuonna 1926. Nykyään YLEllä on useita radio-
ja televisiokanavia.

- Innostakaa lapsia kysymään omilta isovanhemmilta tai joltakin iäkkäältä sukulaiselta, mil-
laisia radio-ohjelmia he muistavat omasta nuoruudestaan. Kuuntelivatko he jo lapsena ra-
diota? Mikä ohjelma on jäänyt erityisesti heidän mieleensä?
- Tehkää kuunnelma lasten tekemän tarinan pohjalta. Kuunnelmat ovat näytelmiä, joiden
näyttämöä ja näyttelijöitä ei nähdä, vaan tapahtumat kerrotaan äänillä. Näin ollen esimer-
kiksi vuorosanoista on käytävä ilmi, missä ollaan, mitä nähdään ja keitä paikalla on. Tehos-
teäänillä ja musiikilla saadaan lisättyä tunnelmaa ja tilan tuntua. Tehkää käsikirjoitus, johon

kirjaatte tarinan, siihen liittyvät vuorosanat ja muun äänimaailman. Harjoitelkaa ja äänittäkää kuunnelma.

- Etsikää päivän lehdestä lapsille tarkoitetut radio-ohjelmat. Kuunnelkaa radiota.

ÄÄNI ELOKUVASSA

Audiovisuaalisessa mediaesityksessä (esimerkiksi elokuva) kertomus muodostuu kuvasta ja äänistä. Ne muodostavat kokonaisuuden, jossa molemmat osa-alueet ovat tärkeitä ja tukevat toisiaan. Puhumme usein paljon kuvasta ja tarinoista ja unohdamme, että juuri ääni ja musiikki ovat yksi mediakerronnan peruselementeistä. Mediaesitykset voivat sisältää monenlaisia ääniä, vaikka ensi silmäyksellä niitä ei aina havaitsisikaan. Oletko ajatellut, kuinka merkittävässä roolissa ääni voi erilaisissa mediaesityksissä olla? Jos esimerkiksi elokuvassa ei olisi ääntä, voisi katsomiskokemus tuntua jotenkin vaillinaiselta. Musiikki laajentaa katsomiskokemusta siten, että tarina ja tapahtumapaikka tuntuvat tempaavan mukaansa.

- Ryhtykää äänitutkijoiksi. Äänitutkijat katsovat lyhytelokuvan tai kohtauksen elokuvasta ilman ääntä ja miettivät, millainen äänimaailma siihen sopii. Ideoikaa puhe, musiikki ja tehosteäänet. Käyttäkää sopiviin kohtiin myös hiljaisuutta. Käyttäkää kaikkea mahdollista materiaalia, josta voi syntyä ääntä. Kokeilkaa miettimisen jälkeen yhdessä eri vaihtoehtoja. Keskustelkaa, millä tavoin tunnelma muuttui äänimaailman muuttuessa. Kuunnelkaa lopuksi kohtaus ”oikealla” äänellä ja keskustelkaa, vastasiko se mielikuvianne ja itse tekemiänne äänimaailmoja.

Elokuvan äänimaailmassa on erilaisia ”kerroksia”. Ne voivat sisältää puhetta, tehosteääniä, musiikkia, ympäristöstä kuuluvia ääniä tai hiljaisuutta. Ääni tukee, täydentää ja elävöittää kuvakerrontaa. Äänillä ja musiikilla voidaan esimerkiksi saada aikaan erilaisia tunnetiloja, luoda jatkuvuutta kerronnalle, vaikuttaa ajan ja paikan tuntuun sekä antaa vihjeitä tulevista tapahtumista. Äänillä katsoja voidaan helposti myös yllättää tai jopa pelästyttää. Äänellä on mahdollista tuoda kuvaan sellaista, jota ei kuvassa näy. Tällöin ääni täydentää ja selventää epäselväksi jääneitä kohtia. Elokuvan äänet saavat kuvat ja tapahtumat näyttämään erilaisilta.

- Lapset kuuntelevat ohjaajan äänittämän pätkän elokuvasta tai televisio-ohjelmasta. Sen jälkeen he miettivät yksin tai pareittain, mistä kohtauksessa oli kyse. Mitä tapahtui? Keitä elokuvassa esiintyi? Millainen tunnelma siinä oli? Mitä lajityyppiä (jännitys, komedia, dokumentti...) se edustaa? Mikä voisi olla ohjelman tai elokuvan nimi? Vertailkaa tutkimustuloksianne ja kokemuksianne pelkistä äänistä.

Musiikki vaikuttaa vahvasti tunteisiin. Usein meillä on tietynlaisia odotuksia elokuvan musiikkiin sen lajityypin perusteella. Olisi aika vaikea kuvitella esimerkiksi urkumusiikkia lännenelokuvaan tai pianon soivan avaruusseikkailun taustalla. Toisaalta juuri näiden odotusten rikkominen voi olla toimiva tehokeino. Musiikilla ja äänillä on audiovisuaalisissa mediateksteissä viestin merkitykseen

ja mediaesityksen estetiikkaan vaikuttavia erilaisia tehtäviä. Niin musiikista kuin kuvastakin on löydettävissä samoja dynamiikan, rytmien, harmonian sekä muodon elementtejä. Musiikki voi toimia esimerkiksi taustäänenä, jolloin tavoitteena on lähinnä saada aikaan vielä todellisemman tilanteen tuntu. Tällaisesta esimerkkinä toimii vaikkapa lähetyksen jääkiekko-ottelusta, johon on lisätty yleisön hurraamisen ääniä. Taustäänet voidaan jakaa vielä kahteen eri lajiin. Ääniin, jotka liittyvät suoraan kuvassa oleviin tapahtumiin ja toisaalta ääniin, jotka liittyvät tilanteeseen tai tunnelmaan, mutta eivät suoraan tule kuvassa olevasta lähteestä.

Kuvaan sopivien taustäänten ja musiikin valitsemiseen on erilaisia vaihtoehtoja. Ääni voi liittyä esimerkiksi tapahtumien kanssa samaan aikakauteen tai kulttuuriin. Myös tiettyihin paikkoihin, kuten esimerkiksi sirkukseen, liitetään niihin kuuluvaa musiikkia, koska ne katsojien mielissä assosioituvat toisiinsa. Toisaalta myös tietyt soundit ja äänen kvaliteetit liittyvät mielikuvissamme tiettyihin tilanteisiin. Esimerkiksi rakkauskohtauksissa soi taustalla usein lempeä, romanttinen musiikki tai takaa-ajokohtauksia rytmittävää kiihkeämpöinen, selkeärytmisen soitto.

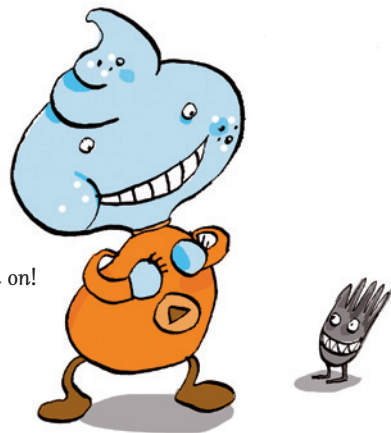
- Katsokaa esimerkiksi jokin tietty kohta televisio-ohjelmasta tai elokuvasta ja kuunnelkaa tarkasti, mitä eri ääniä kuulette mediaesityksessä. Mihin tarkoitukseen erilaisia ääniä on käytetty? Miettikää, mitkä äänistä ovat lähtöisin mediaesityksessä suoraan näkyvistä asioista ja mitkä äänistä tulevat kuvan ulkopuolelta? Mitkä tekijät taustääänissä ja musiikissa saavat kuvaamani vaikutelman aikaan? Mitä äänet paljastavat tarinasta tai henkilöistä? Millaisia ääniä ja mitä musiikkia sinä valitsisit kyseiseen kohtaukseen?
- Tehkää äänimaailma omaan mediaesitykseenne (kuvaan, sarjakuvaan, animaatioelokuvaan, pöytä- tai varjoteatteriesitykseen). Miettikää, mitä kuuluu esityksen alussa, keskikohdassa entä lopussa? Älkää käyttäkö valmiita musiikkia vaan tehkää äänimaailma kokonaan itse. Näin välttätte tekijänoikeusongelmilta, jos haluatte esittää teoksen julkisesti. Soittakaa eri instrumentteja ja kehorytmejä. Tuottakaa ääniä eri materiaaleilla, esimerkiksi aaltopahvin, pellin tai eri esineiden avulla.

Maailma ääniä täynnä on

Mediamörköön tutustuin,
kun telkkua katsoin ja lehtiä luin.
Sen takkuinen turkki
kuvista kurkki
ja karjuva ääni
täytti pääni.

Melkein jo pelästyin,
ennen kuin ystävästyin.
Mörkö huikkas moi,
kätensä antoi,
pelot pois huiski
samalla kun kuiski:

Käsiä taputa,
sormia naputa,
masua läpsytä,
silmiä räpsytä.
Voi hyvä tavaton,
maailma ääniä täynnä on!



TARJA SALOKOSKI

10. Pelinappulat



Vuorovaikutteinen media on laajentanut merkittävästi lasten mediatarjontaa. Elektroniset pelit ovat viime vuosikymmenten aikana nousseet keskeiseksi osaksi yhä nuorempien lasten arkea ja vaikuttaneet olennaisesti heidän kasvuympäristöönsä. Pelejä on hyvin erilaisia, ja niitä voidaan pelata eri koneilla. Tietokoneella voidaan pelata pc:lle tarkoitettuja pelejä ja Internetissä nettipelejä. Myös pelikoneita eli konsoleita on erilaisia, kuten PlayStation ja X-box. Nykyään myös kännykässä on pelitoimintoja. Teknologian kehittyminen mahdollistaa peliharrastuksen aloittamisen yhä nuorempina erilaisten lisälaitteiden, kosketusnäytön, liikkeentunnistimen ja pelikameroiden ansiosta, jolloin pelaaminen ei edellytä monimutkaisia toimintoja pieneltä lapselta. Pelien parissa vietetty aika onkin lisääntynyt osittain perheen yhteisen ajan kustannuksella ja niiden merkitys lapsen kehityksessä ja kasvatuksessa on ilmeinen. Siksi on perusteltua ymmärtää pelien sisältöjä ja vetovoimaisuutta sekä saada tietoa mahdollisuuksista käyttää pelejä lapsen kehityksen, leikin ja oppimisen tukena. Lisäksi tietoa tarvitaan myös pelien tuottamien kehitysriskien ehkäisemiseen.

PELIEN EROT MUIHIN MEDIOIHIN

Tietokone- ja konsolipelit voivat olla virtuaalisia satukirjoja ja elokuviaikin vetovoimaisempia seikkailuja. Monet televisiosta ja satukirjoista tutut hahmot seikkailevat myös pelien tarinoissa. Pelit tuovatkin lasten mediatarjontaan vuorovaikutteisen luonteensa takia myös uudenlaisia piirteitä verrattuna perinteisiin satukirjoihin ja televisiotarjontaan.

Luettuun tai kuultuun tarinaan lapsi luo itse kuvat oman kehitystasonsa mukaisesti, jolloin psyykeen omat suojamekanismit suodattavat esimerkiksi pelottavan materiaalin juuri niin pelottavaksi ja ahdistavaksi, kuin lapsi on valmis käsittelemään. Sen sijaan pelissä tapahtumien kuvaukset rävähtävät lapsen silmien eteen sellaisena kuin ne on siinä kuvattu. Tällöin tapahtumien ja kuvien suodattaminen ei ole yhtä helppoa eikä edes mahdollista. Perinteisiin satuihin verrattuna monista pelien tarinoista puuttuu myös saduille tyypillinen paha saa palkkansa -opetuksellinen loppu.

- Lukekaa satu ja suunnitelkaa sen jälkeen, millaisen tietokonepelin siitä voisi tehdä. Millaisia hahmoja pelissä seikkailisi? Mitä pelissä tapahtuisi? Millainen loppu pelissä olisi? Piirtäkää pelistä kuvia.

Myös televisio-ohjelmissa, videoissa, dvd:issä ja elokuvissa tarjotaan seikkailut lapselle audiovisuaalisessa muodossa. Perinteinen kuvamedia eroaa kuitenkin peleistä muutamalla keskeisellä tavalla. Ensinnäkin, peleissä vaadittu vuorovaikutteisuus sekä eri aisteja yhdistävä toiminta kietoo lapsen tarkkaavaisuuden tehokkaammin osaksi pelin tarinaa kuin esimerkiksi televisio-ohjelmat, joiden tapahtumien eteneminen on lapsesta riippumatonta. Pelien tarjoamaan virtuaalitodellisuuteen sulautumista kutsutaankin immersioiksi. Tällä tarkoitetaan voimakasta psykologista eläytymistä ja tunnetta siitä, että pelaaja on osa pelissä tapahtuvia seikkailuja. Peli ei etene ilman lapsen aktiivista toimintaa, ja peliin uppoutuessaan lapsi eläytyy voimakkaasti pelien tapahtumiin ja pelihahmoihin. Vuorovaikutteisuutensa ja helposti syntyvän immersiokokemuksensa takia pelien oletetaan tuottavan voimakkaampia elämyksiä kuin perinteinen media.

Toinen keskeinen ero perinteisen median ja pelien välillä on se, että lasten vanhemmilla ja kasvattajilla on televisio paremmin hallussa kuin pelit. Ainakin periaatteessa vanhemmat tietävät,

että kaikki televisiossa esitettävät ohjelmat eivät ole lastenohjelmia. Sen sijaan tieto peleistä, niiden ikärajasuosituksista ja sisällöllisistä teemoista on vielä monilla vanhemmilla vähäistä. Pelit liitetään varsin helposti leikkiin ja lasten maailmaan kuuluvaksi asiaksi, vaikka tosiasiaa suurin osa markkinoilla olevista elektronisista peleistä on aikuisille tarkoitettuja.

PELIEN IKÄRAJAT

Katso tietoa pelien ikärajoista Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksen sivuilta www.ikarajat.fi.

- Tutustukaa pelien kansikoteloihin. Etsikää sieltä pelien ikärajamerkinnot sekä sisältösymbolit. Tutustukaa myös televisio-ohjelmien tarjontaan ja etsikää ohjelmien joukosta kaikki lasten ohjelmat. Miksi kaikki pelit ja televisio-ohjelmat eivät ole lasten ohjelmia? Pohtikaa, miksi lapset eivät saa pelata aikuisten pelejä?

VIRTUAALISET NALLET, PRINSESSAT JA SANKARIT

– VETOVOIMAISET PELISISÄLLÖT JA PELITARJONNAN TODELLISUUS

Elektronisia pelejä on teemoiltaan ja sisällöiltään hyvin erilaisia. Lapsille on kehitetty paljon mukavia pelejä jo taaperokäisistä lähtien unohtamatta Internetistä löytyviä ilmaisia nettipelejä, joita niitäkin on jo vauvaikäisille. Eri ikäkausina lasta kiinnostavat erilaiset pelit. Varhaisimmassa vaiheessa lapsia kiinnostavat yksinkertaiset pelit, joissa on selkeät kirkkaanväriset hahmot, mahdollisuus toistaa asioita, yllätyksellisyyttä sekä epätyypillisiä visuaalisia yhteyksiä (esim. taikapilvi, josta sataa kukkia). Myös pelin tehosteäänät lisäävät lasten kiinnostusta peliin.

Tarinoiden teemat ohjaavat myös pelivalintoja merkittävästi. Ennen kouluikää lapset, sekä tytöt että pojat, suosivat pelejä, joissa on eläinhahmoja tai mielikuvitushahmoja (mm. Nalle Puh, Muumit, Teletapit). Virtuaaliset sadut sekä erilaiset tasohyppelypelit ovat tässä vaiheessa kaikkein suosituimpia ja pelien hahmot ovat suuria idoleita pienille pelaajille. Lapsi pitää näitä idoleitaan voimakkaasti myös roolimalleinaan.

Pelaaminen lisääntyy teknisten taitojen myötä ja itsenäinen pelaaminen ilman vanhempia tulee mahdolliseksi. Lisäksi lapsen kehityksen eteneminen ja uudet taidot laajentavat pelitarjontaa ja lapsia kiinnostavia teemoja. Kielellinen kehitys 3–4 vuoden ikäisillä lapsilla mahdollistaa yksinkertaisten juonellisten tarinoiden ymmärtämisen, jolloin lapsille soveltuvat seikkailupelit tarjoavat uudenlaisen virtuaalisen leikkimaailman. Monimutkaisemmat juonelliset pelit tulevat ajankohtaiseksi kouluikäisenä.

Noin 5–6 vuoden iässä sukupuoli-identiteetti herää ja keskeinen kehitystehtävä on sen vahvistaminen. Myös peleistä haetaan oman sukupuolen mukaisia sankareita ja idoleita ja omaa sukupuolta korostetaan äärimmilleen. Tällöin tytöt ovat kiinnostuneet prinsessa- ja barbie-peleistä. Pojat taas etsivät sankareita ja toimintaa, jolloin myös väkivaltaiset taistelupelit rupeavat kiinnostamaan.

- Suunnitelkaa omia pelejä. Miettikää, millaisen pelin antaisit vaikkapa lahjaksi isälle. Millainen peli soveltuisi pienille tytöille? Entäs pojille? Mitä pienten vauvojen pelissä tapahtuu? Mikä peli saa kouluikäisen tytön tai pojan innostumaan pelistä? Millainen peli voisi olla äideille suunnattu peli?

Lapsia kiinnostavia lastenpelejä on tarjolla jo suhteellisen paljon, ja niiden ikärajasuositus on aina 3+. Myös lapsille suunnatut erilaiset oppimispelit tarjoavat hyödyllistä viihdettä erilaisine kehyskertomuksineen. Suomen ikärajamerkintäjärjestelmässä lapsille sallituista 3+ -peleistä suuri osa on kuitenkin muita kuin itse lapsille suunnattuja pelejä. Näitä ovat erityisesti erilaiset urheilu- ja autopelit, jotka useimmiten sopivat kaikenikäisille pelaajille. Tosiasia kuitenkin on se, että tutkimusten mukaan suuri osa lastenpeleistä sekä lapsille sallituista peleistä sisältää myös lapsille haitallista materiaalia, kuten väkivaltaa. Tyypillinen väkivalta lasten peleissä on piirroselokuvista tuttu fiktiivinen hassunhauska väkivaltainen toiminta, jonka seurauksia ei esitetä tai ne ovat hyvin epärealistisia.

- Tehkää yhdessä peliretki Internetiin ja pelatkaa erilaisia lapsille sopivia nettipelejä tai mahdollisuuksien mukaan pelatkaa tietokone- tai konsolipelejä yhdessä.

Lapset pelaavat jo hyvin varhain myös ikärajaltaan vanhemmille suunnattuja pelejä. Erityisesti silloin, jos lapsella on vanhempia sisaruksia, etenkin isoveljiä, tai jos lapsi pelaa pelejä paljon Internetissä. Tällöin lapset altistuvat hyvin herkästi lapsille sopimattomiin pelisisältöihin, kuten raakaan ja realistisesti kuvattuun väkivaltaan, seksiin, erotiikkaan sekä huumetarinoihin. Varsinkaan juoneltaan yksinkertaiset taistelu- ja räiskintäpelit eivät vaadi pieneltäkään lapselta monimutkaisia kykyjä vaan ovat riittävän yksinkertaisia pelattavaksi: riittää, kun vain tappaa tai hakkaa kaikki vastustajat. Lisäksi jo ensimmäisellä luokalla lasten suosikkipeleinä esiintyy alle 18-vuotiailta kiellettyjä pelejä. Suuri osa rooli- ja strategiapeleistä on kuitenkin vielä liian haastavia pienille lapsille, mikä turhauttaa lasta niin, ettei peli vielä jaksaa kiinnostaa.

- Listatkaa lasten suosikkipelejä. Tutustukaa näiden pelien pelisisältöihin yhdessä.

Pelaamisen mahdolliset vaikutukset syntyvät pelaajan ja hänen kasvuympäristönsä, pelisisältöjen ja pelitilanteen monimutkaisten kokonaisuuksien summana. Kun nämä tekijät tunnetaan, on mahdollista ennustaa erilaisia mahdollisia vaikutuksia sekä löytää lapsia, joilla on riski saada haitallisia vaikutuksia pelisisällöistä. Yksioikoiset syy-seuraus-suhteet ovat liian mustavalkoisia selittäjiä mahdollisten väkivaltaviihteen vaikutusreittien selvittämisessä.

Lapsen yksilölliset tekijät vaikuttavat siihen, kuinka hän kokee ja tulkitsee pelisisällön ja siihen liittyvät tapahtumat. Pelit vaikuttavat joihinkin lapsiin enemmän kuin toisiin, mutta siitä huolimatta ne vaikuttavat jokaiseen jollakin tavalla. Lapsen elämäkokemukset, kasvatus, ajattelun rakenteet, sosiaalinen ympäristö (mm. kaverisuhteet) ja henkilökohtaiset mieltymykset vaikuttavat siihen, kuinka hän tulkitsee näkemänsä pelisisällön.

Vaikutusten kannalta merkittäviä tekijöitä ovat myös lapsen persoonallisuus ja identiteetti. Esimerkiksi ihmisen tappaminen verisesti pelimaailmassa tuottaa lapsissa erilaisia reaktioita: toista tapahtunut järkyttää ja ahdistaa, toisen kohdalla se lisää aggressiivisuutta. Lapset samaistuvat pelin tapahtumiin, pelihahmoihin ja väkivallan uhreihin eri tavalla. Heidän oma persoonallisuutensa vaikuttaa siihen, millaiset hahmot heitä kiehtovat ja keiden kohtaloihin he eläytyvät. Myös lapsen ikä on merkittävä tekijä siten, että pienellä lapsella ajattelun rakenteet, kyky erottaa mediamaailma todellisesta maailmasta sekä karttuneet elämäkokemukset ovat vähäisempiä kuin aikuisella.

Perhetausta vaikuttaa myös pelaamisen myönteisiin ja kielteisiin vaikutuksiin. Vanhempien oma pelaaminen, tieto peleistä sekä vanhempien mediakasvatukselliset näkökulmat ovat merkittävässä asemassa sekä suojaavana että riskitekijänä. Jos vanhemmat rajoittavat pelaamisen määrää ja kontrolloivat sitä, mitä heidän lapsensa pelaavat, kielteiset vaikutukset voivat vähentyä. Vanhemmat, jotka itse pelaavat elektronisia pelejä, valvovat lastensa pelaamista muita vanhempia enemmän. Todennäköisesti se, että vanhemmat ovat tutustuneet pelitarjontaan, lisää ymmärrystä siitä, etteivät kaikki pelit ole lapsille soveltuvia. Suojaavana tekijänä saattaa toimia myös se, jos vanhemmat pelaavat pelejä yhdessä lastensa kanssa.

Sen sijaan, jos lapsen kasvuympäristö on epäedullinen eivätkä vanhemmat ota vastuuta lastensa pelaamisesta, saattaa riski pelaamisen kielteisille vaikutuksille kasvaa. Esimerkiksi lapsi, joka kohtaa lähiympäristössään väkivaltaa, omaksuu muita helpommin väkivaltaisia toimintamalleja osaksi omaa toimintaansa.

Pelien sisällölliset tekijät ovat merkittävässä osassa mahdollisten vaikutusten suuntaajana. Mitä enemmän lapsi altistuu jollekin tietylle pelisisällölle, sitä todennäköisemmin sillä on vaikutuksia lapsen käyttäytymiseen, asenteisiin ja uskomuksiin. Pelitapahtumien esittämistapa vaikuttaa omalta osaltaan siihen, millaisia pelin mahdolliset vaikutukset ovat. Fiktiivisten tarinoiden vaikutukset lapseen ovat erilaisia kuin realistisesti kuvattujen pelisisältöjen vaikutukset. Mitä lähemmäksi autenttista kuvausta pelissä päästään, sitä voimakkaampia tunnekokemuksia se saattaa lapsessa synnyttää ja sitä helpompaa samaistuminen ja toimintamallien omaksuminen saattaa olla.

Sankarihahmon toimintana esitetyt teot lisäävät todennäköisyyttä siihen, että lapsi omaksuu sallivia asenteita näitä asioita kohtaan. Sen sijaan kielteisessä valossa esitettyjä vaikutuksia saattavat olla päinvastaisia.

Median mahdollisiin vaikutuksiin ovat yhteydessä myös tilanetekijät, kuten pelaamista edeltäneet tilanteet ja mielialat sekä pelaamisen aikainen tunnelma. Ajankohta ja sosiaalinen tilanne antavat oman panoksensa mahdollisiin vaikutuksiin, joiden kannalta ei ole merkityksetöntä, mihin vuorokauden aikaan pelataan tai kenen kanssa. Esimerkiksi yksin jännittävän pelin pelaaminen saattaa aiheuttaa aivan erilaisen tunnetilan kuin omien vanhempien kanssa pelaaminen.

OPPIMISTA JA TUNTEIDEN HARJOITTELUA: PELAAMINEN TUKEE LAPSEN KEHITYSTÄ

Pelaamisen myönteisistä vaikutuksista eniten esille on tuotu lapsen kielellisen ja kognitiivisen eli tiedollisen kehityksen tukeminen. Oppimispelien pelaaminen tukee lapsen oppimista, kehittää informaation prosessoinnin taitoja sekä esimerkiksi oppimisstrategioita. Pelaamisella on havaittu olevan oppimisen motivaation kannalta merkittävä vaikutus: uusi tapa oppia aktiivisessa vuorovaikutuksessa virtuaalisten pelihahmojen kanssa tekee oppimisprosessista hauskan ja vetovoimaisen. Erityisesti tiettyjen taitojen kehittämiseen suunnatut pelit, kuten matematiikkapelit tai lukemisen harjoitteluun suunnatut pelit, tarjoavat tehokkaan välineen monipuoliseen oppimiseen. Oppimispelien käyttö opetusmenetelmänä onkin suotavaa, sillä tietokone myös toiminnan välineenä on nykyajan lapsille luonteva ja tuttu. Lisäksi virtuaalinen oppimisympäristö sekä päiväkotien ja koulujen tietotekniset toimintaympäristöt opettavat omalta osaltaan tietokoneiden hyötynäkökulmaa, vahvistavat yhteisöllisyyden tunnetta sekä mahdollistavat aidon vuorovaikutuksellisen tiimityskentelyn.

- Pelatkaa erilaisia opetuspelejä yhdessä.
- Opettajat voivat pohtia, miten omassa opetuksessaan ja työssään voisivat käyttää pelejä hyväkseen.

Oppimispelien lisäksi myös viihdepelit opettavat monia tärkeitä ajatteluprosesseja, kuten ongelmanratkaisua, päättelyä ja visuaalista hahmottamista. Lisäksi ne harjaannuttavat lapsen avaruudellista ajattelua ja -muistia. Vaikka pelaaminen itsessään ei opeta atk-taitoja, se madaltaa kynnystä uusien teknisen välineiden ja tietokoneen hyötykäyttöön. Lapset oppivat erilaisten peliteemojen kautta asioita esimerkiksi historiasta ja vieraista kulttuureista. Monet viihdepelit tukevat myös englannin kielen oppimista. Pelit saattavat synnyttää laajemman kiinnostuksen joihinkin asioihin, kuten autourheiluun, jääkiekkoon tai vaikkapa eläinten hoitoon.

- Keskustelkaa yhdessä peleistä, joita lapset ovat pelanneet. Mitä kaikkea he ovat oppineet pelaamistaan peleistä?
- Tehkää oma pelinomainen animaatio YLE:n verkkosivuilta löytyvällä animaatiokoneella.

Pelaaminen on pienille lapsille usein ennen kaikkea sosiaalinen tapahtuma yhdessä vanhempien tai muiden lasten kanssa. Yksin pelaaminen lisääntyy iän ja taitojen karttuessa. Pelit tarjoavat lapsille sosiaalisia toimintamalleja. Pelaaminen ja pelitaidot ovat myös keino päteä toveripiirissä sekä

saada ystäviä. Pelaamisen taustalla toimivat sosiaaliset motiivit vaikuttavat myös lasten pelaamisen määrään ja suosikkiohjelmiin. Lapset hakevat tiettyjen pelien kautta sosiaalista yhteenkuuluvuuden tunnetta ja yhteisiä puheenaiheita. Lisäksi yhdessä pelatessa lapsi joutuu samalla harjoitteluun sosiaalisia taitoja neuvottelemalla pelivuoroista sekä kohtaamalla voittamista ja häviämistä.

- Pohtikaa, mikä pelaamisessa on kaikkein hauskinta? Kenen kanssa lapset pelaavat pelejä? Onko lapsilla samoja suosikkipelejä vai pelaavatko lapset erilaisia pelejä?

Pelien keskeinen tehtävä lapsen kehityksen tukemisessa on tarjota lapselle tunnekokemuksia, elämyksiä, persoonallisuuden ja identiteetin rakennusaineita sekä roolimalleja. Pelit laajentavat lapsen kokemuksia maailmasta, tarjoavat stereotypioita, ideologiaa ja sosiaalisia voimia. Peleillä on näin ollen välillinen vaikutus identiteetin ja persoonallisuuden kehityksessä. Ne tarjoavat tyylejä, arvoja sekä persoonallisuuden rakennusaineita ja roolimalleja. Pelien vaikutuksessa ei ole merkitystä sillä, etteivät pelihahmot ole todellisia hahmoja, eikä edes sillä, kuinka realistisia tai fiktiivisiä hahmot ovat. Kaikki pelisisällöt saattavat vaikuttaa yhtä voimakkaasti. Hyvin pienillä lapsilla vanhempien ja perheen merkitys on kuitenkin huomattavasti pelejä ja muita mediaa keskeisempi. Iän myötä niin kaverisuhteiden, ikätovereiden kuin mediankin rooli identiteettityön vaikuttavana tekijänä kasvaa. Kuitenkin jo hyvin varhaisesta iästä alkaen pelit laajentavat lasten maailmankuvaa ja opettavat erilaisten taitojen lisäksi myös esimerkiksi arvoja ja normeja.

- Piirtäkää ja suunnitelkaa peli, jossa lapsi itse olisi pelin sankari. Mitä pelissä tapahtuisi? Millaiseen paikkaan peli sijoittuisi? Keitä muita pelissä olisi? Millainen pelihahmo lapsi olisi? Mitä hän osaisi ja minkä näköinen hän olisi?

Pelit tarjoavat lapsille voimakkaita elämyksiä sekä samaistumiskohteita. Niiden seikkailuissa kohdataan erilaisia tunnetiloja ja aktivaatioasioita. Virtuaaliset sadut ja sankaritarinat tukevat lapsen tunne-elämän kehitystä siten, että lapsi kykenee pelatessaan kokemaan erilaisia tunne-elämyksiä. Pelien kautta hän kykenee myös saamaan sijaiskokemuksia ja samaistumisen kohteita empatiakyvyn ja roolinoton harjoitteluun. Pelien virtuaaliset seikkailut haastavat lapset kosketuksiin tunne-elämänsä kanssa. Ne tarjoavat turvallisen ympäristön kohdata myös pelkoa, jännitystä, vihaa ja jopa aggressiota sekä näiden tunteiden hallinnan oppelua.

- Keskustelkaa saduista, peleistä, videoista ja dvd:istä ja muistella, mikä on ollut niin mukava, että sitä on aina halunnut kuunnella, katsoa tai pelata uudestaan ja uudestaan eikä siihen ole kyllästynyt pitkään aikaan. Mikä siitä teki niin hyvän lapsen mielestä?
- Pitäkää ”medialelupäivä”, jolloin lapset voivat tuoda mukanaan lempipelin, -kirjan, -videon tai -DVD:n ja kertoa toisilleen, mitä ”lellussa” tapahtuu ja miksi se on niin mukava. Mahdollisuuksien mukaan lukekaa, pelatkaa ja katsokaa lemppareita.

On hyvä myös muistaa, että lapsille soveltuvat pelit ovat osa nykyajan lapsen leikkiä ja pelien teemat antavatkin paljon virikkeitä myös lapsen muille leikeille. Pelien sankarihahmot elävät voimak-

kaasti myös lasten pihaleikeissä ja niiden tarinoita kehitellään omaa mielikuvitusta käyttäen uudenlaisiin seikkailuihin.

- Pohtikaa, millaisia television tai pelien sankarihahmoja on kiva leikkiä myös itse? Millaisia leikkejä niiden ympärille on rakenneltu? Piirtäkää sankarihahmon kuva tai keksikää jokin leikki, jossa seikkailevat tv:stä ja peleistä tutut hahmot.

PELEISSÄ ON RISKEJÄ LAPSEN KEHITYKSELLE

Pelot

Pienillä lapsilla keskeisiä kielteisiä pelaamisen vaikutuksia ovat pelot ja painajaiset, joita saattaa syntyä pelien tarinoista, hahmoista tai siitä, kuinka ne on kuvattu. Pelkoja herättävät ärsykkeet muuttuvat lapsen kehityksen myötä. Alle kouluikäisillä lapsilla ja pienimmillä koululaisilla yleisiä pelon kohteita ovat eläimet, pimeä, ylikuonnolliset olennot, kuten kummitukset, hirviöt ja noidat sekä kaikki olennot, jotka näyttävät oudoilta tai liikkuvat nopeasti. Pelien vuorovaikutteiset hahmot voimakkaana ääniefekteineen saattavat lapsesta tuntua hyvinkin todentuntuilta, mikä saattaa vauhdittaa pelkojen kehittymistä.

Hyvin pienet lapset reagoivat pelihahmojen näkyviin, ulkoisiin ominaisuuksiin. He pelkäävät siis yleisesti ottaen enemmän sitä, mikä näyttää pelottavalta, vaikka se olisi harmiton, kuin sellaista, mikä näyttää vetovoimaiselta, mutta on paha. Kehityksellisen kypsyminen myötä reaktiot siirtyvät hahmojen näkymättömiin ominaisuuksiin. Pikku hiljaa lapsi alkaa tulkita enemmän hahmon käyttäytymistä ja tuhoisuutta. Kehityksen myötä pelaamisesta viriävät pelot sisältävät lisääntyvässä määrin abstrakteja käsitteitä, kuten sodan uhkaa sekä maailman tuhoutumista, jotka ovat keskeisiä teemoja taistelupeleissä.

- Keskustelkaa ohjelmista tai peleistä, jotka ovat tulleet uniin painajaisina tai pelottaneet muulla tavalla? Mikä ohjelmassa tai pelissä oli pelottavaa? Piirtäkää, mikä pelottaa.
- Muistelkaa, millaiset asiat pelottivat, kun olitte pienempiä? Onko joku pelko hävinnyt? Millaisia uusia asioita voi pelätä nyt vähän isompana?

Lapsen keskeisenä kehitystehtävänä on perusturvallisuuden rakentaminen, jolloin myös pelot saattavat liittyä sen menettämiseen. Lapsi voi pelätä eksymistä, yksin jäämistä tai läheisen, esimerkiksi äidin menettämistä. Väkivaltaisissa peleissä tappaminen ja tuho saattavat ruokkia myös tämänsuuntaisia pelkoja. Joskus aikuisten on vaikea ennustaa, millaiset asiat lasta pelissä pelottavat. Lasten ajattelu on konkreettista, mielikuvituksen värittämää ja vielä hyvin hataran maailmankuvan perusteella tehtyjen tulkintojen varassa.

Eniten pelkoja herättävät aikuisille tarkoitetut, lapsille sopimattomat pelisisällöt. Myös lastenpeleissä saattaa olla lasta pelottavia kohtauksia tai epämiellyttäviä hahmoja. Jotta aikuinen kykenisi päättelemään pelkojen sisältöjä ja alkuperää, tulisi hänen olla koko ajan tietoinen niistä peleistä, joita lapsi kulloinkin pelaa. Pelkojen lisäksi peliväkivallalle altistuminen saattaa joillakin

lapsilla lisätä lapsen aggressiivisuutta, väkivaltaa hyväksyviä asenteita, turtumista sekä empatian hiipumista. Lapset toki matkivat sankarihahmonsia taisteluita leikeissään, mutta keskeistä lapsen toiminnan arvioimisessa on se, pysyykö aggressio leikkinä vai vahingoittaako lapsi oikeasti toisia lapsia tai esineitä.

- Keskustelkaa myös, millainen olisi pelottava peli? Mitä siinä tapahtuisi? Miksi se olisi pelottava? Miten sen saisi muutettua niin, ettei se enää pelottaisikaan? Piirtäkää suunnitelma.
- Keskustelkaa, mitä täytyy tehdä, kun pelissä tai televisiossa näkee jotain pelottavaa.

Väkivalta

Iän karttuessa ja kouluikään tultaessa pelaamisen keskeisenä riskinä on myös tunne-elämän turtuminen, kun lapset tottuvat pelien synnyttämiin elämyksiin ja jatkuviin tunnehiippuihin. Turtumisen seurauksena tunnereaktiot laimenevat ja myötätunto sekä empatiakyky hiipuvat. Esimerkiksi pelien väkivaltaiset kohtaukset eivät herätä minkäänlaisia tunnekokemuksia eikä väkivaltaisia tekoja, lyömistä ja potkimista, enää tunnusteta väkivaltaisiksi teoiksi niiden ollessa arkipäiväistä viihdettä. Virtuaalisen väkivallan arkipäiväistyminen lapsen vapaa-ajassa saattaa helposti siirtää kokemuksen myös todelliseen elämään, jolloin toisen lapsen lyöminen tai potkiminen ”ei tunnu missään”. Tekojen vakavuutta ei ymmärretä eikä lapsi enää välttämättä tunnista lyömistä väkivaltaiseksi teoksi.

- Keskustelkaa pihamaalla tai välitunnilla tapahtuvasta leikkimielisestä potkimisesta, lyömisestä ja tönimisestä. Saako niin tehdä? Mitä voi tapahtua, jos niin tekee? Mitä täytyisi tehdä, jos näkee jonkun tekevän niin? Muistavatko lapset pelejä tai televisio-ohjelmia, joissa aiheutetaan jollekin vahinkoa (esim. kun Tiku ja Taku satuttavat Aku Ankkaa tai kun Elmeri satuttaa Väiski Vemmelsäärtä)? Mitä Akulle tai Väiskille oikeassa elämässä tapahtuisi sellaisen jälkeen? Lasten kanssa voi myös katsoa lyhyen pätkän jostain piirroselokuvasta ja keskustella aiheesta sen innoittamana.

Peleistä omaksutun väkivaltaisen toiminnan taustalla on usein myös pelin taistelujen ja todellisen elämän väkivaltaisuuden eron hämärtyminen, mikä pienillä lapsilla helposti saattaa tapahtua. Suurin riski on jo ennestään aggressiivisilla sekä väkivaltaa hyväksyvässä kasvuympäristössä elävillä lapsilla. Lapsilla tulisikin suosia lapsille soveltuvia, ikärajoiltaan sallittuja pelejä, joissa ei raakaa väkivaltaa esitetä. Myös lasten peleistä on hyvä valita ne väkivallattomat pelit. Kasvattajien on kuitenkin hyvä toimia myös lastenpelien hauskana esitetyn väkivallan suodattajina, opettaa kriittisyyttä ja muistuttaa lapsia väkivallan vakavista seurauksista oikeassa elämässä.

- Keskustelkaa, mitä on väkivalta. Millaista väkivaltaa lapset ovat nähneet peleissä tai televisiossa? Mitä tapahtui? Voisiko oikeasti niin tapahtua vai olisivatko seuraukset erilaiset?
- Pelatkaa pelejä yhdessä. Keskustelkaa pelaamienne pelien väkivallasta. Saisiko oikeassa elämässä tehdä niin kuin pelissä tehdään? Mitä tapahtuisi, jos oikeasti joku tekisi niin? Voisiko pelissä keksiä jonkin väkivallattoman tavan toimia?

Seksi ja haitalliset roolimallit

Pelit sisältävät väkivallan lisäksi myös muita lapsille sopimattomia teemoja. Muiden medioiden tavoin ne tuovat aikuisten maailman, erityisesti seksiin ja erotiikkaan liittyvät asiat, liian varhain lasten todellisuuteen. Seksi ei kuulu pienten lasten elämään eikä heillä ole kykyä ymmärtää, mistä on kysymys. Pelien kurvikkaat, vähäpukeiset sankarit saattavat vääristää lasten maailmankuvaa ylikorostamalla seksuaalisuutta sekä tarjoamalla yli-inhimillisiä roolimalleja. Lisäksi vastakkaista sukupuolta olevien hahmojen vietteleminen, seksin harrastaminen ja prostituoitujen ostaminen pelitoimintoina saattaa olla lapselle hyvinkin vahingollista ja traumaattista.

Olisi tärkeää ymmärtää, ettei lasta saa jättää yksin virtuaalisen pelimaailman ääreen tietämättä, mitä siellä tapahtuu. Pelien ikärajasuosituksista on hyvä pitää kiinni ja myös sisältösymbolit, jotka esitetään ikärajojen yhteydessä, on syytä huomioida tarkasti. On hyvä pohtia esimerkiksi sitä, onko seitsemänvuotias tyttö valmis hänelle ikärajoiltaan osittain sallittujen Sims-pelien tarjoamaan virtuaaliseen treffimaailmaan, suudelmiin, kosketteluun ja suvunjatkamiseen. Vai voiko lapsen aktiivisesti ohjaama visuaalisten ihmishahmojen toiminta olla vielä joillekin liian hämmäntävää verrattuna barbie-leikkien mielikuvituselämään.

Pelien haitalliset roolimallit saattavat olla vahingollisia myös lapsen moraalien kehitykselle. Pieni lapsi arvioi varhaisen moraalipäättelyn vaiheessa aluksi, että väärin on se, josta rangaistaan ja oikein on se, josta hän pitää. Lapsi ei ymmärrä vielä pelihahmojen toimintaa moraalisesti oikeana tai vääränä. Näin ollen lapsi pitää hyväksyttynä sellaista toimintaa, josta ei esitetä rangaistuksia ja hyväksyy kritiikittömästi sankarihahmonsa toiminnan. Myöhemmin lapsi pitää keskeisenä tapana sosiaalista moraalista päättelyä, jolloin toisten ihmisten hyväksyntä tai yleisten sääntöjen periaatteet osoittavat sen, mikä on oikein ja mikä väärin. Tämän perusteella taas peleissä normatiivisena toimintana esitetty, esimerkiksi väkivaltainen käyttäytyminen, hyväksytään helposti oikeutettuna toimintana. Jos pelit hallitsevat lapsen kasvuympäristöä ja moraalikasvatusta, lopputulos saattaa olla hieman erilainen, kuin mitä reaali maailman arvot ja normit edellyttäisivät.

- Keskustelkaa lasten sankarihahmoista. Keitä he ovat ja mitä he tekevät? Pohtikaa, toimivatko sankarihahmot joskus väkivaltaisesti tai muulla tavalla ikävästi, mikä ei oikeasti olisi sallittua. Miksi sankarihahmo voi tehdä sellaista, mitä oikeasti ei saisi tehdä?

Liiallinen pelaaminen

Pelaaminen voi vetovoimaisuutensa takia tulla myös liian hallitsevaksi jo hyvin pientenkin lasten arjessa. Se voi viedä liiaksi aikaa vapaalta leikiltä, mielikuvitusleikeiltä ja muulta luovuuden kannalta hyödylliseltä toiminnalta sekä sosiaaliselta kanssakäymiseltä niin ikätoverien kanssa kuin perheen yhteisestä ajasta. Pelaaminen kuluttaa hyvin paljon lapsen psyykkistä energiaa intensiivisyytensä vuoksi. Fyysistä energiaa se ei kuluta samalla tavalla kuin hyppeleminen tai juoksentelu pihamaalla. Pelatessa aivot työskentelevät pienten jalkojen levätessä. Pitkien pelisessioiden seurauksena saatinkin kotoa löytyä ”aivoton Duracell-pupu”, jonka toiminta on väsyneen levotonta. Ongelma tästä voi tulla erityisesti silloin, jos lasten peliaika on sijoitettu ennen nukkumaanmenoa. Hektisten pelitapahtumien jälkeen on heti hyvin hankalaa rauhoittua nukkumaan. Senpä takia unen saanti saattaa viivästyä, mikä näkyy päivähoidossa tai koulussa väsymyksenä. Pelaamisen tulisi pysyä kohuudessa ja peliaikojen tulisi ajoittua niin, että ennen nukkumaanmenoa olisi aikaa rauhoittua.

Pelaaminen ei myöskään saisi hallita lapsen vapaan leikin aikaa totaalisesti, vaan vastapainona olisi syytä säilyttää perinteiset leikit, pelit ja ulkoilu.

- Keskustelkaa lasten pelaamisen ja television katselun määrästä yhdessä lasten kanssa. Ovatko lapset pelanneet joskus todella pitkään? Mitä sitten tapahtui?

Liiallinen pelaaminen saattaa myös muulla tavalla häiritä lapsen arkirutiineja. Peliriippuvuudesta voidaan puhua silloin, jos lapsi ei ehdi syödä tai nukkua eikä itsekontrolli riitä pelaamisen lopettamiseen tai vanhemman puuttuminen aiheuttaa kiukkua. Jos pelaamattomuus synnyttää levottomuutta ja kyvyttömyyttä muihin leikkeihin, ja jos pelaaminen syrjäyttää leikkiverit, voidaan myös puhua riippuvuudesta.

Vuorovaikutteisuutensa takia pelit synnyttävät televisiota herkemmin riippuvuutta ja net-tipeissä pelikaverit ovat aina saatavilla, mikä saattaa koukuttaa vielä tavallisia yksinpelejä voimakkaammin. Suurin riski peliriippuvuudesta näyttäisi olevan niillä pelaajilla, jotka kokevat virtuaalisen maailman pakopaikkana todellisesta elämästään, kasvuympäristöstään ja sosiaalisista kontakteistaan tai niissä aiheutuneista ongelmista.

Lapsen riippuvuuteen on puututtava ajoissa, sillä pelaaminen ei ole enää lapsestakaan hauskaa, jos siitä puuttuu itsekontrolli ja siitä on tullut pakonomainen tarve. Riippuvuuden katkaisussa pelaamisen ehdoton välttäminen on tarpeen niin kauan, että kontrolli taas löytyy. Lisäksi tulee etsiä korvaavia toimintamuotoja, ettei pelaaminen hallitse niin voimakkaasti lapsen arkea. On myös syytä tarkastella vanhempien motiiveja, jos he sallivat lapsen liiallisen pelaamisen. Ovatko vanhemmat liian väsyneitä tai kiireellisiä järjestämään lapselle pelaamista korvaavaa toimintaa, jolloin lapsi vaatisi enemmän huomiota kuin pelikoneen ääressä virtuaaliseen maailmaan uppoutuneena?

- Keskustelkaa lasten päivärtymistä arkisin ja viikonloppuisin. Kuinka paljon lapset pelaavat ja katsovat telkkaria? Mitä muuta lapset leikkivät tai harrastavat? Askarrelkaa jokaiselle lapselle päiväohjelma yhdestä mieluisasta arkipäivästä ja viikonlopusta. Piirtäkää pienille neljänmuotoisille lapuille eri tapahtumat päivän aikana ja liimatkaa ne isommalle paperille oikeaan järjestykseen. Keskustelkaa, mitä huonoja puolia siinä on, jos illan tai viikonlopun kohdalla olisi pelkästään pelaamista ja television katselua tai jos näin on käynyt, mitä muuta toimintaa niiden tilalle voisi keksiä.

KOHTI TURVALLISTA PELIHARRASTUSTA

Pelaaminen on lapsille parhaimmillaan mukavaa ajanvietettä ja kiva harrastus yhdessä tovereiden ja jopa omien vanhempien kanssa. Turvallinen peliharrastus edellyttää kuitenkin mahdollisten riskitekijöiden huomioimista. Vanhempien ja kasvattajien ohjaava tuki on keskeinen pelaamisen suojatekijä. Lisäksi tietokoneen hyötykäyttö viihteellisen käytön vastapainona sekä perinteiset leikit, sadut ja liikunta pelaamisen ohessa turvaavat kohtuupelaamisen.

Pelaamiselle tulee asettaa säännöt, jotka ovat reiluja myös lasten kannalta. Myös ajallisesti on syytä säilyttää kohtuus, mutta minuutilleen asetetut aikarajat ovat lapselle epäreiluja, jos pelin joutuu aina lopettamaan kesken. Lisäksi kesken jäänyt seikkailu saattaa jäädä painamaan lapsen mieltä, minkä takia olisi hyvä myös pelissä saavuttaa loppuratkaisu ja saada peli päätökseen. Toimivampana sääntönä voisi olla pelipäivät, jolloin saa pelata kohtuullisen ajan ja toisena päivänä puuhataan taas jotain muuta. Aikaakin tärkeämpää pelaamisen valvonnassa on kiinnittää huomiota pelien sisältöön ja ikärajojen noudattamiseen. Pelkät ikärajatkaan eivät suojaa lasta esimerkiksi pelien väkivallalta, joten aikuisten tulee valvoa ja olla läsnä lapsen pelatessa sekä tutustua pelien sisältöihin ja juonikuvioihin. Alle 8-vuotiaiden ei tulisi myöskään pelata nettipelejä yksin. Nettipeleiden tarjonta lapsille on loppujen lopuksi hyvin suppea, ja suurin osa Internetistä löytyvistä peleistä sisältää väkivaltaa sekä muita lapselle sopimattomia sisältöjä. Nettipelejä ei valvota, ja niitä saa laittaa pelattavaksi sinne kuka tahansa. Niinpä sieltä löytyy mukavien pelien lisäksi muun muassa Teletappien teurastusta ja Muumien liiskausta.

- Tehkää pelaamiselle säännöt. Milloin olisi hyvä pelata, kuinka kauan ja kenen kanssa? Millaisia pelejä voisi pelata? Tehkää lista sopivista peleistä tai peliosoitteista.

Pelaamisen valvontaa helpottaa koneen sijoittaminen perheen yhteisiin tiloihin, jolloin lapsen pelaamista voi luontevasti seurata. Pelaamisen valvonta ei kuitenkaan vaadi sen suurempia ihmetekoa tai teknisiä taitoja. Lapsen viereen voi istahtaa ja pyytää lasta näyttämään, miten peliä pelataan. Yhdessä pelaaminen opettaa myös vanhemmille pelien sisällöistä ja virtuaalisesta pelimaailmasta sekä sen vetovoimaisuudesta. Samalla pelaamisesta voi tulla perheen yhteinen harrastus.

Mediakasvatus ja kriittinen medialukutaito suojaavat pelien haitallisilta sisällöiltä. Lasta tulee opettaa, etteivät pelien sisällöt ole todellisen elämän heijastumia ja etteivät pelien tapahtumat ja sankarihahmot ole totta. Alle kouluikäisille lapsille pelien sankarihahmot ovat todellisia, ja he tarvitsevat aikuisten tukea erottaakseen virtuaalisen pelimaailman todellisesta elämästä.

Lapsille suunnatun mediakasvatuksen lisäksi myös vanhemmille ja kasvattajille suunnattu mediakasvatus on ensiarvoisen tärkeää. On myös hyvä pohtia, millaisen roolimallin kasvattaja itse antaa mediankuluttajana siinä, kuinka hallitseva rooli eri medioilla on omassa elämässään ja sallii-ko television ja tietokoneen olla perheensä täysvaltainen jäsen ja arjen rytmittäjä.

- Järjestäkää mediaa käsittelevä vanhempainilta, jossa voidaan keskustella myös lasten kaverien yhteisistä sallituista peleistä ja Internet-sivustoista kaikkien kodeissa, jotta vanhemmat voivat olla varmoja, että kenenkään kaverin luona ei pelattaisi lapsille haitallisia pelejä.
- Järjestäkää yhteinen media-ilta, jossa lapset voivat opettaa vanhemmilleen suosikkipeliensä pelaamista ja jossa voidaan yhdessä katsoa mukavia lastenohjelmia sekä lukea suosikkikirjoja. Kutsuille tulee tietysti hankkia pientä naposteltavaa etukäteen tai vaikkapa sopia nyttikutsuista!

Suomalaiset ovat perinteisesti sanomalehtien lukijakansaa. Monissa kodeissa päivä alkaa kotiin kannetun sanomalehden lukemisella aamupalapöydässä. Vanhempien syventyessä otsikoihin ja uutissisältöihin lapset poimivat katseellaan värikkäitä mainoskuvia, dramaattisia lehtikuvia tai piirroshahmoiltaan tuttuja sarjakuvia.

Sanomalehti on vanha ja perinteinen media. Sanomalehdet alkoivat ilmestyä säännöllisesti Suomessa 1800-luvulla. Sanomalehden säilyminen valtamediana sähköisen viestinnän aikakaudella perustuu siihen, että se mielletään ajankohtaiseksi, luotettavaksi ja monipuoliseksi.

Sanomalehdellä tarkoitetaan uutisia ja selostavia kirjoituksia sisältävää julkaisua, joka on painettu paperille, mutta ilmestyy nykyisin myös sähköisenä versiona. Tiedotus- ja ilmaislehtiä ei kutsuta sanomalehdiksi. Erilaiset sanomalehdet voidaan jaotella ilmestymistiheyden, alueellisen luonteen tai sisällön sekä kilpailuaseman perusteella. Sanomalehti julkaisee lehden itsensä määrittelemän linjan mukaista toimituksellista aineistoa sekä maksettuja ilmoituksia ja mainoksia.

Tutustukaa sanomalehteen liikkuen ja askarrella:

- Rypistelkää sanomalehdestä ”lumipalloja” ja heittäkää ne leikkivarjon päälle. Lapset ottavat leikkivarjon reunoista kiinni ja yrittävät varjoa heiluttamalla saada lumipallot lentämään vastakkaiselta puolelta pois.
- Kieritelkää sanomalehdestä itsellenne keppihevonen. Tai tehkää siitä maila. Puhaltakaa ilmapallo ja koettakaa kuljettaa ilmapalloa mailan avulla ilmassa.
- Ottakaa kokonaisia sanomalehtiarkkeja. Suunnitelkaa ja valmistakaa niistä vaatteita maalarinteippiä apuna käyttäen.

Tutustukaa sanomalehteen leikaten ja liimaten:

- Leikatkaa lehden nimi ja etsikää lehdestä kiinnostava kuva. Lehden nimi ja kuva liimataan paperille ja lasta pyydetään kertomaan kuvasta. Kirjoittakaa lapsen kertoma kuvateksti paperille kuvan viereen.
- Lapset etsivät lehdestä oman nimen kirjaimen sekä numeron, joka vastaa hänen ikäänsä. Seuraavaksi etsitään kuvia, jotka kertovat jotain lapsesta. Kuvat liimataan paperille, samoin nimen kirjaimet sekä ikä. Lopuksi lapset istuvat piirissä ja kertovat toisilleen itsestään kuviansa avulla. Keskustelkaa vielä lasten kanssa, millä perusteella he valitsivat kyseiset kuvat. Pohtikaa myös yhdessä, millaisia tunteita lasten valitsemat kuvat herättävät.

UUTISJUTTUJA JA LEHTIKUVIA

Lehden pääuutiset julkaistaan yleensä ensimmäisellä tai kolmannella sivulla, josta lukija voi silmäillä lyhyesti päivän tärkeimmät uutiset sekä viittaukset lehden muihin aiheisiin. Lukijan kannalta on tärkeää, että kiinnostavat asiat löytyvät helposti. Sen vuoksi lehden sisältö on jaettu eri osastoihin, kuten kotimaa, ulkomaat, kulttuuri, urheilu, radio- ja tv-sivut ja ilmoitukset. Jutuilla tarkoitetaan kaikkia toimituksen kautta lehdessä julkaistavia tekstejä, uutisista ja reportaaseista mielipidekirjoituksiin. Jutut voivat olla lehden omien toimittajien, ulkomailla toimivien kirjeenvaihtajien, uutistoimistojen tai muiden toimittajien ja avustajien kirjoittamia.

- Leikatkaa sanomalehdestä erilaisia juttuja ja kiinnittäkää niitä seinälle. Ryhmitelkää niitä ja keksikää ryhmille yhteisiä otsikoita. Otsikointi voi noudattaa myös sanomalehden eri osastojen nimekkeitä.

Uutisella tarkoitetaan ennen julkaisemattoman tiedon kertomista. Se on juttutyypeistä vanhin ja yleisin. Jotta uutiskynnys ylittyisi, on tiedon oltava ajankohtainen, yleinen tai paikallinen, epätavallinen tai tärkeä. Uutinen vastaa kysymyksiin mitä, missä, milloin, miksi, miten ja kuka.

Sanomalehdissä kirjoittaminen pohjautuu sananvapauteen. Lainsäädäntö edellyttää, että julkaisella lehdellä on vastaava toimittaja eli päätoimittaja, jonka tehtävänä on johtaa ja valvoa toimintustyötä.

- Keksikää omia pikku uutisia, jotka vastaavat uutiskysymyksiin. Uutisaiheet voivat olla todellisia viime päivien tapahtumia lasten omasta elämästä tai sitten sepitteellisiä. Kuvittakaa uutisenne.
- Muistelkaa yhdessä, mitä eri lehtiä tiedätte. Keskustelkaa, mistä eri osista lehti rakentuu. Suunnitelkaa ja valmistakaa oma lehti. Jakakaa vastualueet lehden eri osista. Kirjoittakaa, piirtäkää ja kootkaa ryhmän oma lehti. Kopioikaa lehti kaikille kotiin vietäväksi.

Sanomalehdet sisältävät erilaisia valokuvia, piirroksuvia sekä havainnollistavaa grafiikkaa. Kuvilla sanomalehdessä pyritään siihen, etteivät kuvat ole vain tekstin kuvitusta, vaan ne toimivat toinen toistaan rikastuttavassa yhteistyössä. **Kuvajournalismissa** kuvien valinnalla, rajaamisella ja koolla on suuri merkitys siihen, mitä kuva kertoo. Sama kuva eri asiayhteydessä voi saada useita eri merkityksiä.

- Leikatkaa sanomalehdestä ihmisten kuvia. Järjestäkää ja liimatkaa kuvat ikäjärjestykseen vauvasta vaariin asti. Tarkastelkaa yhdessä ihmisen elinkaarta. Millaisilta ihmiset kuvissa näyttävät? Mitä he mahtavat ajatella tai haluaisivat sanoa? Tunnistatteko ihmisten tunnetiloja? Miltä heistä voisi tuntua?

- Tutkikaa sanomalehden kuvia. Mitä eri ammatteja tunnistatte kuvista? Mitä kuvat kertovat kyseisistä ammateista? Esittäkää pantomiimina jotain ammattia toisten yrittäessä arvata, mistä on kyse.
- Selatkaa sanomalehtiä. Tunnistatteko lehtikuvista tuttuja henkilöitä, kuten huippu-urheilijoita, taiteilijoita tai muita julkisuuden henkilöitä? Leikatkaa kuvat irti. Ketä kuvissa on? Pohtikaa, mitä asioita lehtikuva kertoo henkilöistä.

Sanomalehti mediakasvatuksessa on monipuolinen ja helposti saatava oppimateriaali. Sen avulla voidaan tarkastella ja tuottaa itse erilaisia kuva- ja tekstimateriaaleja. Sanomalehtienliitto järjestää vuosittain perinteisen sanomalehtiviikon, jonka yhteydessä on tarjolla runsaasti vihjeitä sanomalehtien työstämiseen.

12. Mielikuvamarkkinat



Lapset ja aikuiset kohtaavat mainoksia päivittäin. Mainoksia näkyy ja kuuluu joka puolella ympärillämme. Esimerkiksi radiosta ja televisiosta tulee mainoksia ohjelmien lomassa. Kun avaamme netin, mainokset alkavat pomppia näytöllä. Yritykset mainostavat toimintaansa sekä tuotteitaan katujen ja teiden varsilla suurilla mainostauluilla. Suomessa valtio säätelee, mitä saa mainostaa, esimerkiksi kieltämällä tupakkatuotteiden mainonnan tai sitä, millaisia mainoksia saa tehdä. Myös vallitseva kulttuuri luo ehtoja mainonnalle. Jotta mainos on tehokas, sen on ilmennettävä kulttuurin sisältämiä merkityksiä. Näin mainosten välittämä kuva muokkaa todellisuuttamme ja käsityksiämme ihmisestä, arvoista ja yhteiskunnasta.

MAINONNAN TAVOITE

Mainonnalla tarkoitetaan välinettä, jonka välityksellä halutaan saada ihmiset ostamaan jokin tuote tai palvelu. Mainoskuvalla ymmärretään mainostarkoituksessa käytettyä kuvaa tai sommitelmaa, johon voi kuulua myös tekstiä. Mainoskuvalla on aina tietty tarkoitus, joka on etukäteen tarkasti määritelty. Mainonnalla pyritään edistämään tuotteen tai palvelun myyntiä ja herättämään keskustelua. Sen tehtävänä kuluttamiseen suostuttelemisen lisäksi on myös selviytyä kilpailusta toisten mainosten kanssa. Markkinoinnilla on todettu olevan suora vaikutus perheen kulutuskäyttäytymiseen ja -tottumukseen.

- Lasten kanssa on hyvä pohtia, millaisia kokemuksia mainokset heissä herättävät, ja mikä mainoksissa saa katsojan huomioon kiinnittymään (katseenvangitsija). Keskustelkaa, mikä on kunkin mainoksen kiinnostavin asia.

Mainoksen tavoitteena on herättää kohderyhmän huomio nopeasti. Hyvässä mainoksessa on yleensä vain yksi pääviesti, joka kerrotaan kohderyhmälle uudella, yllättävällä ja omaperäisellä tavalla. Samoin hyvä mainos on toteutettu tavalla, joka tukee mainoksen ideaa ja antaa oikeanlaisen mielikuvan mainostajasta. Mainoskuva on siis mielikuva tai pyrkimys tietyn mielikuvan säilyttämiseen. Hyvä mainos herättää ajatuksia, mielipiteitä tai tunteita.

Mainonta tapahtuu etupäässä eri medioiden välityksellä. Mainoksia on sanoma- ja aikakauslehdissä, radiossa, televisiossa, elokuvissa ja Internetissä.

- Etsikää sanoma- ja aikakauslehdistä erilaisia kuvia ja juttuja. Luokitelkaa niitä eri ryhmiin: mainoksiin, uutisiin, artikkeleihin jne.
- Muistelkaa lasten kanssa erilaisia mainoksia: mitä mainoksia muistat televisiosta, mitä elokuvista, mitä sanomalehdistä tai radiosta.

Lööpit ovat iltapäivälehtien mainosjulisteita, joiden aiheissa väkivalta ja seksi ovat arkipäivää. Ne pyrkivät myymään lehteä iskevilla otsikoinneilla ja huomiota herättävillä kuvilla. Lööpit on usein sijoitettu juuri lasten silmien korkeudelle ja niiden shokeeraava tyyli herättää helposti myös lapsen kiinnostuksen. Lapsi ei kykene ymmärtämään sensaatiohakuisuutta uutisten kriteerinä. Otsikot

ovat hänelle totta ja edustavat aikuisten maailmaa. Jos lapsi puhuu lööppien herättämistä aiheista, niistä on kasvattajan keskusteltava yhdessä lapsen kanssa.

- Keskustelkaa aikuisten kesken, millaisen kuvan todellisuudesta lööpit välittävät lapsille ja miten se vastaa totuudenmukaista kuvaa maailmasta ja yhteiskunnasta? Seuratkaa keskustelun pohjaksi esimerkiksi viikon ajan lööppien otsikoiteja.
- Pohtikaa yhdessä, miten lasten kanssa voisi käsitellä lööppejä ja niiden herättämiä kysymyksiä.
- Valitkaa yhteinen lööppi tarkasteltavaksi. Keskustelkaa lasten kanssa lööppien henkilöistä. Haluavatko henkilöt olla siinä kuvassa tai jutussa? Miltä heistä tuntuu, jos eivät itse halua olla lööppissä?
- Tehkää lööppejä, joilla halutaan kertoa tai myydä juttua. Piirtäkää A3:n kokoiselle paperille lööppi.

LAPSET JA MAINONTA

Mediakasvatuksella halutaan kyseenalaistaa mainontaa ja lisätä lasten tietoa mainonnan vaikutavuudesta ja vaikutuksista. Mainoksista keskusteleminen ja kommentoiminen voi auttaa lasta ymmärtämään myös mainoksen taustalla vaikuttavia arvoja ja asenteita. Mainonta onkin lasta kiinnostava ja tuttu aihe, joka on tarpeen avata lapselle jo varhain. Tässä vaiheessa on tärkeää oppia erottamaan mainos ja ymmärtää, että sen tarkoitus on myydä tuotteita. Nykyisin kaikki mainokset eivät ole tavanomaisessa yhteydessä mainossanomaan. Mainokset voivat olla monimerkityksellisiä kuvia tai mainonnassa on voitu hakea tyyppillisen lajityypin tietoista rikkomista. Tämä kehitys johtaa siihen, että lasten on entistä vaikeampaa erottaa mainoksia muusta mediasisällöistä ja asennoitua niihin kriittisesti.

- Rakentakaa yhdessä kauppaleikki. Tehkää hyllyt tavaroille, myyntitiski, kassa ym. kauppaan kuuluvaa rekvisiittaa. Kerätkää tyhjiä pakkauksista, maitotölkeistä, hillopurkeista, sampoopulloista jne. myytäviä tuotteita. Tutkikaa, miten kaupat mainostavat myytäviä tuotteita ja alennustuotteita? Tehkää omia erilaisia mainoksia ja kampanjoita.

Lapsille suunnataan markkinointia usein hyvinkin tietoisesti. Lapsilla tarpeet eivät ole vielä eriytyneitä, vaan yleensä heidän kiinnostuksensa kohdistuu samoihin tuotteisiin kuin kavereidenkin. Nykyään lapsi vaikuttaa moniin perheen ostopäätöksiin. Lapsi on mukana päättämässä, mitä aamiaismuroa ostetaan. Useilla lapsille suunnatuilla nettisivuilla yhdistetään mainoksia, viihdettä ja toimituksellista aineistoa.

- Usein ennen joulua ja kesäkauden alkua lapsille lähetetään postissa lelulehtisiä mainosmielessä. Lapset tutkivat ja lukevat lehtisiä kuin lastenkirjoja. Keskustelkaa lasten kanssa lelulehtisistä ja niiden tarkoituksesta. Keskustelkaa siitä, miksi leluja esitellään ja mainostetaan lehdessä. Onko mahdollista hankkia kaikkia mainostettavia tavaroita? Tarvitseeko lapsi kaikkea, mitä mainostetaan? Miten ostopäätökset tehdään ja kuka ne tekee?

Mainokset ovat usein esteettisiä. Erilaisista ympäristöistä lapsille syntyy omakohtaisia kokemuksia ja näin lapsen arvostukset, asennoituminen ja näkemykset alkavat hahmottua.

Kun rakentaa lapsille fyysistä oppimisympäristöä, on luontevaa pohtia ympäristöä myös kuluttajakasvatuksen näkökulmasta. On erityisen tärkeää harkita päiväkodin, koulun tai kerhon sisustusta esteettisen näkökulman lisäksi myös eettisestä näkökulmasta.

Varhaiskasvatustyksikön, koulun tai kerhon auktoriteettia ei saa käyttää mainonnan välineenä, siksi esimerkiksi mainosjulisteiden kiinnittämiseen julkisten tilojen seiniin on syytä suhtautua kriittisesti. Tällaisia mainoksia ovat erityisesti lasta kiinnostavat tuotteet, esimerkiksi lelumainokset. Kuluttaja-asiamiehen ohjeiden mukaan vanhemmilla on oikeus päättää, millaisen kaupallisen vaikuttamisen kohteeksi lapset altistuvat. Tämä on syytä ottaa huomioon myös retkiä tai esiintyjä tilattaessa. Kaupallisen materiaalin esittämiseen tarvitaan aina vanhempien kirjallinen lupa.

- Tutkikaa omaa toimintaympäristöänne yhdessä lasten kanssa. Löytyykö lasten tiloista lapsille suunnattuja mainoksia? Mitä kasvattajille suunnattuja mainoksia löytyy toimintaympäristöstä?

Mainontaa säätelee kuluttajansuojalaki. Mainonnassa tulee ottaa huomioon erityisesti lapset, ikääntyneet, vakavasti sairaat ja sellaiset henkilöt, jotka eivät täysin pysty ymmärtämään mainonnan viestejä.

Mainokset ovat tietoisesti suunnattu tietyille kuluttajaryhmälle. Mainosten suuntautuminen sukupuolen mukaan on myös hyvin tyypillistä. Pojille suunnatut mainokset hyödyntävät räjähdetyksiä, taistelua, nopeita liikkeitä ja tummia värejä. Tytöille suunnatuissa mainoksissa taas puolestaan on esimerkiksi paljon vaaleita värejä, punaista ja hitaampi tempo.

- Tehkää lasten kanssa mainoksia. Sopikaa, millaiselle kohderyhmälle mainos on suunnattu esim. kalastusta harrastavalle pojalle, eläimistä pitävälle tytölle, urheilevalle naiselle tai kokaamista harrastavalle herralle. Ideoikaa myös sellaisia mainoksia, joissa sotkette stereotyyppioita ja jotka on tarkoitettu molemmille sukupuolille. Ne voivat olla esimerkiksi mainoslehtisiä, -elokuvia tai radiomainoksia.

MAINONTA JA TUNTEET

Mainos pyrkii vaikuttamaan. Tutkimusten mukaan ensimmäiset viisi sekuntia ovat ratkaisevia huomion kiinnittämisessä. Sinä aikana ihminen huomaa mainoksen ja lukee tai ohittaa sen. Asiaa, johon katsoja kiinnittää huomioinsa ensimmäisenä, kutsutaan katseenvangitsijaksi. Koska kyse on nopeasta huomion kiinnittämisestä, mainonnassa saatetaan huomiota tavoitella äärimmäisilläkin keinoilla. Esimerkiksi nettimainonta on usein erityisen aggressiivista. Mainoksissa käytetään erilaisia tehokeinoja. Niitä voivat olla tuotteen esittäminen lähikuvassa, julkisuuden henkilön käyttäminen osana mainosta tai myönteisen mielikuvan luominen iloisilla hahmoilla. Erilaisilla valaistukseen ja väreihin liittyvillä kuvan yksityiskohdilla vaikutetaan tunteisiin ja tehdään tuotteista houkuttelevampia. Myös erilaiset äänitehosteet luovat hauskuutta tai jännittävyyttä mainoksiin. Tunnusmusiikit tai -laulut ovat hyviä tehokeinoja, sillä ne jäävät helposti katsojan mieleen soimaan ja auttavat siten mainoksen mieleenpalauttamisessa.

Mainoksilla pyritäänkin vetoamaan joko tunteisiin tai järkeen. Tunteisiin vetoavat mainokset luovat helposti ihannehimisen mallin. Lapsille suunnattua mainontaa säädellään lailla, mutta aikuisten mainokset näkyvät, kuuluvat ja jäävät mieleen myös lapsille.

- Tarkastelkaa yhdessä erilaisia mainoksia. Keskustelkaa, mihin katsojan huomio kiinnittyy ensimmäisenä? Mitä eri tehokeinoja mainoksissa on käytetty? Pohtikaa myös, mihin mainoksilla pyritään.
- Mainoksiin sisältyy usein tarttuva iskulause tai tunnuslaulu. Millaisia iskulauseita tai lauluja muistatte mainoksista? Muistatteko, mitä niillä mainostetaan? Mainoskieli on käskevää, helposti ymmärrettävää ja laadittu kohderyhmälle.
- Keksikää lasten kanssa näytelmä, jossa on käytetty erilaisia mainosten iskulauseita.

PIILOMAINONTA JA KYLKIÄISET

Mainokset vaikuttavat meihin, halusimme tai emme. Piilomainonta pyrkii vaikuttamaan vastaanottajaan ilman, että tämä tiedostaa kaupallisia tavoitteita. Piilomainonnassa mainostajan omat tunnukset tai logot on piilotettu muun materiaalin sekaan. Elokuvat ja tv-ohjelmat sisältävät paljon piilomainontaa. Elokuvasankarit käyttävät tietyn merkkistä kännykkää tai autoa.

Media ja kaupalliset oheistuotteet ovat nykypäivänä hyvin kietoutuneet yhteen. Mediaesitykset ja niihin kuuluvat tuotteet ja hahmot muodostavat mediaympäristön. Näitä median tuomia oheistuotteita on lasten elämässä nykyään valtavan paljon.

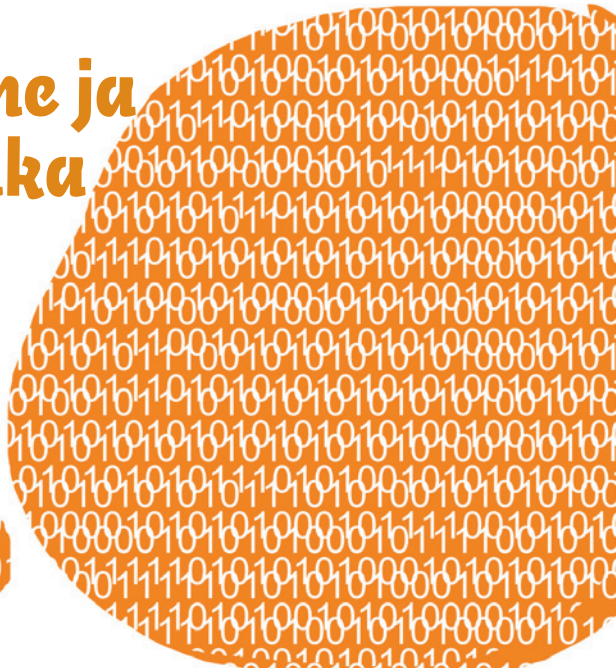
- Tarkastelkaa lasten kanssa, mitä mediaesityksiin liittyviä piilomainoksia löydätte lasten vaateista, repuista, vihoista tai esimerkiksi koruista.

Lapsista tehdään kuluttajia pienestä pitäen suuntaamalla lapsille mainoksia ja tuotteiden kylkiäisiä. Tällä tarkoitetaan päätuotteen rinnalla tarjottavaa ilmaista tai alennetulla hinnalla myytävää tuotetta. Tuotteiden ei tarvitse liittyä toisiinsa. Tuotetta saa mainostaa myös alennetulla hinnalla myytävän kylkiäistuotteen avulla.

Myyjän on annettava tiedot kauppaan kuuluvan kylkiäistarjouksen sisällöstä ja arvosta. Erityisesti tarjouksen kesto ja mahdolliset muut rajoitteet on ilmoitettava. Tällä pyritään helpottamaan eri tarjousten välistä keskinäistä vertailua.

- Miettikää yhdessä, millaisia tuotteita olette saaneet ilmaiseksi jonkin toisen tavaran yhteydessä. Tuokaa niitä ryhmään tarkasteltaviksi. Onko tuo tavara ollut tarpeellinen? Kumpi tuote on tärkeämpi, varsinainen tuote vai oheistuote? Miettikää, lisääkö oheistuote varsinaisen tuotteen hintaa.

13. Internetin ihme ja tietotekniikan taika



70
1
110



Tietotekniikan avulla voi eriyttää opetusta, tukea yhteistoiminnallisuutta ja vuorovaikutusta sekä motivoida lapsia työskentelyyn. Tietotekniikka tarjoaa paljon käyttämättömiä voimavaroja oppimisen edistämiseen. Lapset ottavat ennakkoluulottomasti haltuunsa tietoteknisiä laitteita. Onnistumisen kokemukset palkitsevat ja tietokoneesta tulee nopeasti osa lasten leikki- ja toimintaympäristöä.

Asiointi Internetissä (netti, WWW, World Wide Web) voi olla sosiaalinen tapahtuma, viestintää, oppimista ja viihtymistä tai tiedonlähde omiin kiinnostuksen kohteisiin. Lapsen näkökulmasta tietokoneita on aina ollut olemassa. Tietokone voi olla lapsen vapaasti valittavissa oleva väline, niin kuin kauppaleikit tai palikoilla rakentelu. Tietokoneen käyttö voi opettaa luovaa ongelmanratkaisua ja avartaa maailmankuvaa. Luontainen uteliaisuus ja oppimisen ilo ohjaavat lasta tietokoneen ja netin monipuoliseksi käyttäjäksi. Samat ominaisuudet voivat myös aiheuttaa turvattomuutta ja vaikeuksia. Merkityksellistä onkin, että kasvattaja tietää, mitä lapsi tekee tietokoneella.

Netin, pelaamisen ja opetusohjelmien lisäksi tietokonetta voi käyttää pientenkin lasten kanssa esimerkiksi piirtämiseen ja kirjoittamiseen. Parhaimmillaan tietokone ruokkii lasten ongelmanratkaisua, kokeilemista ja uusien asioiden ymmärtämistä. Lapset työskentelevät tietokoneella usein yhdessä. Tietokoneympäristössä mahdollistuu lasten välinen vuorovaikutus ja vertaisoppiminen. Yhteistoiminnallisuuteen kannustavat tehtävät, joita lapset voivat toteuttaa keskenään, ilman aikuisen jatkuvaa apua. Yhdessä he onnistuvat suoriutumaan tehtävistä, joihin eivät yksin kykenisi. Se synnyttää onnistumisen kokemuksia.

Lapsen kieli, ilmaisu ja ajattelu kehittyvät, kun lapset keskustelevalt keskenään sisällöstä ja ohjelmista. Tietokonetyöskentelyn on todettu lisäävän lasten kiinnostusta kirjaimia, kirjoittamista ja lukemista kohtaan. Tietokoneella voidaan harjaannuttaa myös matemaattisia taitoja, tehdä animaatioelokuvia ja sävellyksiä. Työskennellessä kehittyvät tietokoneen käyttötaidot, hiirenkäyttö ja motoriiikka. Tietokoneen avulla voidaan muuttaa totuutta, esimerkiksi kuvia, tai harjoitella kuvan ja tekstin yhdistämistä. Yksinkertainen ohjelma piirtämiseen ja kuvien alkeelliseen käsittelyyn on Windowsin mukana tuleva Paint.

- Harjoitelkaa kuvankäsittelyä. Ottakaa digikuvat itsestänne tai skannatkaa kuvat koneelle. Tehkää kuvankäsittelyohjelmalla muodonmuutos, jossa muututte joksikin satuhahmoksi tai elokuvan sankariksi tai pahikseksi. Voitte piirtää kuvan päälle, lisätä tekstiä, muuttaa värejä tai liittää kaksi kuvaa toisiinsa. Kokeilkaa! Työn tulokset voivat päätyä Arvaa kuka -näyttelyksi vanhemmille.
- Tehkää kuva-arvoituksia toinen toisillenne esimerkiksi Paint-ohjelmalla. Arvatkaa, mikä on kuvassa. Kokeilkaa tehdä jatkopiirrosta, jossa piirrätte vuorotellen samaa kuvaa. Muistelkaa, mistä aloititte, ja miten kuva muuttui piirrosprosessin aikana.

TURVA VERKOSSA

Internetin käyttöön liittyy paljon mahdollisuuksia, mutta samalla myös riskejä. Käyttö vaatii, ei niinkään teknisiä valmiuksia, vaan enemmänkin sisällön käsittelyn taitoja – kykyä erottaa ”oikea ja

väärä” tieto ja toimia turvallisesti. Nämä taidot ovat perustaitoja, joita niin lapsi kuin aikuinenkin tarvitsee nykypäivänä. Turvallisista nettitaitoista on tärkeää harjoitella pienestä pitäen. Ei ole olemassa mitään tiettyä ikärajaa, jonka jälkeen nämä asiat tulevat ajankohtaisiksi.

Internet mahdollistaa tiedonhaun ja tiedonvälityksen, kaupankäynnin ja asioiden hoidon, kommunikaation, eristäytymisen tai kuulumisen jonnekin. Mikään taho ei vastaa verkossa olevan tiedon totuudenmukaisuudesta eikä materiaalin sisällöstä. Netissä on paljon oikeaa ja käyttökelpoista materiaalia moneen tarpeeseen, mutta siellä on myös paljon tietoa, joka ei pidä paikkaansa, on sopimatonta tai jopa laitonta. Tällaiseen materiaaliin voi päästä käsiksi yhtä helposti lapsi kuin aikuinenkin. Internetissä on mahdollista esiintyä omana itsenään, joko omalla nimellä tai nimimerkin takana, mutta pahimmillaan kenenä muuna tahansa. Lisäksi annettuja henkilötietoja on mahdollista käyttää monenlaiseen tarkoitukseen, esimerkiksi kaupalliseen markkinointiin tai rikolliseen toimintaan.

Mitä pienempi lapsi, sitä tärkeämpää on käyttää nettiä yhdessä aikuisen kanssa. Lapset ajautuvat helposti pelottaville sivuille, ja mitä enemmän aikaa netissä vietetään, sitä suurempi riski on. Tutkimusretki on turvallista aloittaa tutkimalla tuttuja sivuja yhdessä. Silloin on hyvä harjoitella nettikäyttäytymistä ja tiedonhakua. Näin vanhemmille ja lasten kanssa toimiville aikuisille syntyy käsitys sivustoista ja palveluista, joita lapset käyttävät. Yhdessä voidaan tehdä sopimus siitä, miten niissä toimitaan.

- Tehkää yhteinen nettiretki. Lasten iästä ja tietokoneen käyttökokemuksesta riippuen aloitetaan perusasioista, esimerkiksi siitä, miten tietokone ja Internet-selain aukeaa. Edetkää lapsen tahtiin, antakaa hänen käyttää hiirtä ja konetta, antakaa aikaa keskustelulle ja kysymyksille. Tehkää kotisivu, joka tukee lapsen turvallista netinkäyttöä. Käykää sekä niillä sivustoilla, jotka itse koette hyväksi että niillä, jotka kiinnostavat lasta. Keskustelkaa ja harjoitelkaa sivustoilla toimimista. Tallettakaa kiinnostavimmat ja hyödyllisimmät sivut suosikkeihin siten, että lapsi löytää ne helposti. Ennen nettiretkeä aikuisen on hyvä käydä valmiiksi läpi sopivia sivustoja ja selvittää itselleen, mitä on turvallinen netin käyttö.
- Hiiripiiri on verkkomateriaali, jolla pyritään kartuttamaan lasten mediataitoja ja turvallista nettikäyttäytymistä. Tutustukaa sivustoon ja hyödyntäkää sitä toiminnassanne.
- Pitäkää nettiraati. Tutustukaa aikuisporukalla arvioitaviin sivustoihin ennen raatia niin, että sisällön soveltuvuus omalle ryhmälle varmistuu. Tutustukaa sivustoihin pienryhmissä, jokainen ryhmä saa vastuulleen jonkin arvioitavan asian, esimerkiksi verkkosivun tai -palvelun hyvät ja huonot puolet. Miksi sivusto on tehty ja kenelle se on tarkoitettu, kuka sen on tehnyt, onko tekijä luotettava, mihin itse voi tarvita sivustoa, soveltuuko se lapsille ja miksi sitä voi suositella lapsille tai ei voi suositella?
- Järjestäkää tiedonhakukisa. Antakaa lapsille tehtäväksi etsiä teemaan liittyvää tietoa, kuvia tms. netistä. Lapset voivat työskennellä pareittain tietokoneella. Nopeus ja tiedon oikeellisuus ratkaisevat voittajan.

Aikuisen vastuulla on huolehtia, että tietokoneessa on ajantasaiset palomuurit, virustentorjuntaohjelmat ja käyttöjärjestelmä. Esto-ohjelmilla voidaan estää lapsia pääsemästä haitallisille sivuille, mutta aukottomia ne eivät kuitenkaan ole.

- Tarkastakaa aikuisporukalla tietokoneenne palomuurit, virustentorjuntaohjelmat ja käyttöjärjestelmä. Miettikää, onko esto-ohjelmalle tarvetta ja jos on, niin millaista. Opetusministeriön teettämässä Turvallisten sisältöjen valikointi ja arviointi -selvityksessä on tarkempaa tietoa suodatin- ja estojärjestelmistä.

Lapsen kiinnostuessa ja alkaessa käyttää Internetiä ja sähköpostia on syytä opetella netti- ja sähköpostietiketti. Niiden hallitseminen antaa eväitä netin turvalliseen käyttöön:

Nettietiketti

- Älä paljasta tietoja itsestäsi (nimeä, osoitetta, puhelinnumeroa tms.) ilman aikuisen lupaa.
- Älä luovuta vieraille kuvaasi ilman aikuisen lupaa.
- Älä paljasta salasanaasi.
- Ota muut huomioon.
- Muista, ettei kukaan voi pakottaa sinua mihinkään.
- Muista, että kaikki eivät puhu netissä totta.

Sähköpostikäyttäjän etiketti

- Käytä omaa käyttäjätunnustasi, älä anna sitä muiden käyttöön.
- Kirjoita viestit lyhyesti ja ytimekkäästi.
- Kirjoita vain sellaista, jonka voisit sanoa myös kasvotusten.

SÄHKÖISIÄ SUHTEITA

Vanhempain keskuudessa on herännyt huoli erilaisista Internetin tarjoamista keskusteluympäristöistä. Sellaisia ovat mm. chatit, IRC sekä Habbo Hotel.

Habbo Hotel on yli 13-vuotiaille suunnattu WWW-selaimella käytettävä monen käyttäjän verkkoroolipeli. Pelissä liikutaan hotellimiljöössä omalla virtuaalihahmolla ja keskustellaan toisten käyttäjien kanssa. Habbo Hotellin peruskäyttö on ilmaista, maksullista pelissä ovat erilaiset palvelut, kuten oman hotellihuoneen sisustaminen tai vaatteiden hankkiminen. Erilaiset tuotteet maksetaan ”kolikoilla”, hotellin omalla rahayksiköllä, joita saa tekstiviestein, pankkien verkkomaksuilla, luottokorteilla tai erikseen myytävillä Habbo-seteleillä. Suurin osa Habbo Hotellin käyttäjistä ei käytä pelin yhteydessä rahaa. Pelissä on käytössä suodatin, joka poistaa käyttöympäristöstään tunnetut kiro sanat, seksiin liittyvät sanat, puhelinnumeroiksi tai sähköpostiosoitteiksi tunnistettavat merkkijonot.

Vanhempien keskuudessa on herättänyt huolta ja kysymyksiä verkkoroolipelin vastuu lasten rahankäytön, rekisteröitymisen sekä pelin sisältämän mainonnan ja kuluttamiseen houkuttelevan

sisällön osalta. Vuonna 2004 kuluttaja-asiamies joutui puuttumaan asiaan, jonka pohjalta Habbo Hotelliin tehtiin erilaisia muutoksia. Sen seurauksena verkkoroolipelin käyttäjistä on rajattu pois pienet lapset, käyttäjiltä pyydetään rekisteröinnin yhteydessä vanhempien suostumus ja maksulisten palveluiden ostolle on asetettu 7 euron raja. Alle 15-vuotiailta käyttäjiltä pyydetään rekisteröityessä huoltajan yhteystiedot rekisteröitymisvahvistuksen lähettämistä varten. Vahvistuksessa huoltajalle lähetetään perustiedot palvelusta, sen maksullisista osioista, maksutavoista sekä henkilötietojen käsittelystä. Lisäksi huoltajalle kerrotaan Vanhemmille-osiosta sekä palvelun maksullisuutta ja henkilötietoja käsittelevistä sivuista. Vanhemmalla on mahdollisuus ottaa yhteyttä palvelun tarjoajaan ja pyytää estämään lapsensa palvelun käyttö käyttäjän kotikoneelta. Habbo Hotellin ympäristöön lisättiin myös enemmän mainonnasta ilmoittavia huomautuksia, jotta käyttäjän olisi ilmeisempää tunnistaa kaupallisuus.

Chat on paikka Internetissä, jossa keskustelu ihmisten välillä tapahtuu reaaliaikaisesti. Chattia käytetäänkin nuorien parissa myös verbinä, jolloin sana tarkoittaa keskustelun vaihtoa kahden tai useamman henkilön kesken. Chattailemalla käytetään tietokoneella toimivaa pääteohjelmaa, jolla voidaan lähettää viestejä toisille osapuolille, erilaisin menetelmin Internetin välityksellä. Esimerkiksi mobiiliviestinnässä voidaan käyttää chattia. Kännykällä voidaan lähettää televisioon viesti, jota muiden on mahdollista kommentoida. Viestejä voi lähettää useimmissa chateissa myös suoraan lähettäjälle, jolloin lähettäjän numero ei kuitenkaan paljastu vastaanottajalle. IRC on myös yksi chattaillun muoto.

IRC on lyhenne sanoista **Internet Relay Chat**, puhuttaessa irkki. Se mahdollistaa reaaliaikaisen keskustelun netti-käyttäjien välillä. Se on vanhin netissä toimiva pikaviestipalvelu, jossa keskustelut käydään kirjoittamalla tekstiä ja lukemalta näytöltä muiden kirjoittamia viestejä. IRC:iin pääsee keskustelemaan IRC:iä varten tehdyllä tietokoneella, asiakasohjelmalla tai joidenkin Internet-sivujen kautta. IRC:ssä keskustellaan useiden kuulijoiden kanssa kanavalla. Kanavat ovat keskusteluhuoneita, joissa käsitellään jotain keskustelijoiden valitsemaa aihetta, kuten harrastusta. Keskustelu tapahtuu nimimerkein. IRC on kehitetty Suomessa 1980-luvun lopulla, ja myöhemmin siitä on tullut merkittävä kansainvälisen keskustelun media.

Internetin kuvagalleriat ovat nuorten suosiossa. Digi- ja kamerakännyköillä on helppo ottaa kuvia ja julkaista niitä kuvagalleriassa. Kuvagalleriassa voi saada palautetta omista kuvista, katsella ja antaa palautetta toisten ottamista kuvista ja jutella kavereiden kanssa. Siellä voi myös julkaista nettipäiväkirjaa ja perustaa yhteisöjä. Käyttäjillä on omia sivuja. Kuvagallerioiden ikärajat vaihtelevat 12–15 vuoden välillä, mutta käyttäjien oikeaa ikää on hankala valvoa. Isommat sisarukset kuvaavat pikkusisariaan, joten galleriassa voi olla monen ikäisten kuvia, vaikka pienimmät eivät olisikaan itse profiilillaan ilmoittautuneet kuvagallerian käyttäjiksi.

Kuvagalleria on Internetissä, joten on mietittävä tarkkaan, millaisia kuvia julkaisee ja mitä kertoo itsestään galleriassa. Henkilötietoja ei pidä laittaa näkyviin. Kerran netissä julkaistu kuva on siellä mahdollisesti ikuisesti ja kuka tahansa voi levittää sitä eteenpäin. Kuvagallerioissa esiintyy myös kiusaamista, se voi olla ivailua tai toisen henkilön valokuvan julkaisemista ilman lupaa. On hyvä muistaa, että se on kiellettyä. Aikuiselle kurkistus gallerian kuva-arkistoihin on mielenkiintoinen kokemus, johon kannattaa yhdistää keskustelu galleriaan profiloituneen lapsen tai nuoren kanssa.

Vanhempien on hyvä olla tietoisia verkkokeskusteluympäristöistä sekä niiden mahdollisuuksista jo ennen kuin lapsi aloittaa niissä käymisen. Kun virtuaaliset keskustelupalstat alkavat kiinnostaa lasta tai nuorta, on esimerkiksi sähköpostin, keskustelupalstojen, chattien ja Messengerin käyttöä hyvä harjoitella yhdessä alkaen salasanojen ja nimimerkkien käytöstä. Alusta asti kannattaa korostaa, ettei salasanoja ja nimimerkkejä kerrota muille käyttäjille. Myöskään mitään tarkkoja tietoja itsestä (omaa tai perheenjäsenen nimeä, osoitetta, puhelinnumeroa, sähköpostiosoitetta) ei saa antaa ilman keskustelua vanhempien kanssa. Lapsen kanssa on tärkeä selvittää myös, miten toimia, jos törmää netissä johonkin pelottavaan tai epäsopivaan. Silloin on suljettava kone ja kerrottava aikuiselle. Yhteinen sopimus sopivista sivuista ja tutustuminen niihin yhdessä vanhemman kanssa lisää turvallisuutta.

Tämän turvaverkon työstämisen pohjana on ollut lasten oma ääni, joka on saatu kuuluviin Pelastakaa Lapset ry:n Lapsen ääni 2006 -kyselyn tuloksena. Kyselyyn osallistuneet lapset ja nuoret ovat 7–17-vuotiaita.

14. Kännykät auki



Matkapuhelimen historia on lyhyt ja vauhdikas. Matkapuhelin on tehnyt aikatauluista joustavia, yhteydenpidosta spontaania ja lisännyt turvallisuuden tunnetta. Monille lapsille kännykkä on lan- kapuhelinta tutumpi tapa kommunikoida, ja sen käyttö opitaan jo ennen kouluikää. Perheissä ja netin keskustelupalstoilla käydään keskustelua sopivasta iästä hankkia lapselle henkilökohtainen kännykkä. Koululaiseksi siirtyminen näyttää usein olevan se hetki, jolloin lapsi saa oman kännykän käyttöönsä. Vanhemmat kokevat kännykän helpottavan lapsen tavoittamista ja tuovan turvallisuutta koululaisen iltapäiviin. Lasten kännykkätarpeeseen vaikuttaa ympäristö, ”...kun kaikilla muilla- kin on”.

KÄNNYKÄSTÄ ON MONEKSI

Kännykällä puhutaan, tekstailaan, pelataan ja kuvataan. Pienelle lapselle kännykkä on lähinnä vä- line, jolla vanhemmat tai isovanhemmat tavoittavat lapsen ja lapsi heidät. Vanhemmalle lapselle kännykällä on monipuolisempi merkitys. Sillä voidaan rakentaa identiteettiä ja ilmaista itseä (mal- li, soittoäänät, ulkonäkö...), harjoitella elämänhallintaa (viemiset ja tuomiset, herätyskello, läksyjen tiedustelu, saldoraja...) ja hoitaa sosiaalisia suhteita (tapaamiset, toivotukset...). Kännyköistä löytyy monenlaisia ominaisuuksia. Kännykkää voi hyödyntää monipuolisena välineenä. Niillä voidaan valokuvaamisen ja pelaamisen lisäksi sukkuloida netissä, tehdä omia videoita, äänittää omia ääni- maailmoja ja säveltää soittoääniä.

- Keskustelkaa omista kännyköistä ja niiden käytöstä. Piirtäkää tai askarrelkaa jokaiselle oma kännykkä. Käyttäkää mielikuvitusta suunnitellessanne sitä. Soitelkaa niillä leikkipuheluita toisillenne. Havainnoikaa lapsia puhelimenkäytössä, mitä merkityksiä he antavat puheli- melle ja millaisia sisältöjä lasten puhelinkeskusteluissa nousee esille.
- Ottakaa kuvia kännykällä. Lapsen ottamat valokuvat tuovat raikkaasti esiin tapahtumat ja ympäristön lapsen näkökulmasta. Se muistuttaa myös siitä, miten aikuinen tarkastelee maailmaa eri kuvakulmasta kuin lapsi. Harjoitelkaa samalla valokuvaamista. Miettikää en- nen kuvan ottamista, mitä haluatte kertoa ja näyttää kuvassa ja valitkaa sen mukaan rajaus, kuvakoko ja kuvakulma. Kuvien ottamisen yhteydessä on hyvä keskustella kännykällä ku- vaamisesta ylipäänsä.
- Säveltäkää soittoääniä, jotka viestittävät jotakin käyttäjästään. Millainen soittoääni sopisi itselle? Entä kaverille? Entä opettajalle, äidille tai isälle?
- Antakaa lasten äänittää tarinoitaan, kuvata toimintaansa, näytelmiään tai tekemiään lyhyt- elokuvia kännykällä. Katsokaa ja yllättykää!

Lapsen henkilökohtainen kännykkä on myös väline kiusata tai joutua kiusatuksi. Kiusaamisen muotoja ovat uhkailu, kiristys, nimittely, manipuloidut kuvaviestit, luvatta otetut ja lähetetyt kuvat

ja pilasoitot. Lapset eivät välttämättä kerro kiusaamisesta aikuiselle. Kiusaaminen voi jatkua huomaamatta pitkään, koska se ei ole riippuvainen ajasta eikä paikasta.

- Keskustelkaa aiheesta lasten kanssa. Oletteko itse joutuneet kännykkäkiusaamisen kohteeksi tai tunnetteko jonkun kiusaamisen kohteeksi joutuneen? Miltä se tuntui? Miten se loppui? Kiusaamisteemaa voidaan lähestyä jonkin kuvitellun esimerkkitarinan kautta näytelmällä tai nukketeatterin avulla. Pohtikaa lasten kanssa, miten asiassa tulisi toimia.

Kamerapuhelin tekee kuvaamisen helpoksi ja huomaamattomaksi, ja kuvia on helppo lähettää eteenpäin. Aikuisten on tärkeää puhua lasten kanssa kännykän ja kamerapuhelimen käytöstä. Toisen luvatta kuvaaminen, ja kuvan lähettäminen eteenpäin on kiellettyä.

- Käykää tutustumassa aikuisporukalla tai esimerkiksi vanhempainillan yhteydessä IRC-kuvagalleriaan ja pohtikaa sellaisten sivustojen mahdollisuuksia ja uhkia. Voitte pyytää myös lapsia esittelemään sivustoja ja kertomaan niistä.

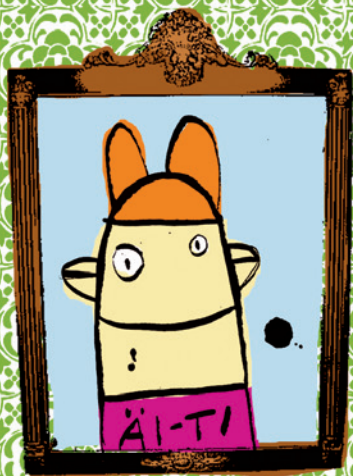
Kännykän käytössä on huomioitava muut ihmiset ja osattava tietyt käyttäytymissäännöt. Soittamista ja puhelimesta asiointia on hyvä harjoitella yhdessä.

Kännykkäetiketti

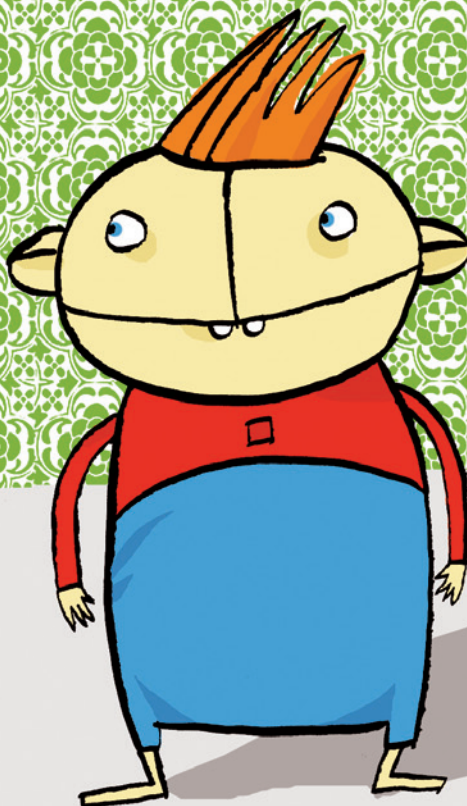
Kännykästä huolta kannan.
Muista äänettömäksi panna.
Älä muita häiriköi,
väärään aikaan metelöi.
Tekstareilla :-)) jaa.
Kiusata ei ketään saa!
Älä numeroa jakele.
Älä luvatta kuvaile.
Äänekkäästi älä huhuu.
Esittele kuka puhuu.
Kerro selkeästi juttu.
Hyvästele vieras sekä tuttu.



15. Tekijänoikeudet kunniaan



OLLI



Tekstin, kuvien, musiikin ja muiden hengentuotteiden tekijöillä on tekijänoikeus teokseensa. Se tarkoittaa, etteivät muut saa julkaista niitä ilman oikeudenhaltijan lupaa. Digitaalitekniikka on asettanut tekijänoikeusjärjestelmän uuden haasteen eteen, mutta on hyvä muistaa, että Internetiä koskevat samat tekijänoikeudet kuin muitakin medioita.

Tekijänoikeudet koskevat opetuksen järjestämistä sekä lasten työskentelyä että heidän tuotoksiaan. Lasten piirustukset tai kirjoitelmat saavat suojan, jos ne ovat itsenäisiä ja omaperäisiä. Ne ovatkin lähes aina suojattuja, eikä niitä saa sijoittaa koulun intranet- tai Internet-sivulle tai käyttää koulun julkaisuissa ilman tekijänsä lupaa. Kun kyseessä on alaikäinen lapsi, on kysyttävä vanhempien lupa. Lasten tai opettajan elävän esityksen tilapäiseen nauhoittamiseen ei tarvita lupaa, mutta nauhoitusta voi käyttää vain tilapäisesti opetuksessa, ei muussa tarkoituksessa. Puheiden sekä musiikki- ja näyttämöesitysten taltiointiin tarvitaan useimmiten sekä tekijän että esittäjän lupa. Teosten heijastaminen piirtoheittimellä lapsiryhmälle on julkista näyttämistä.

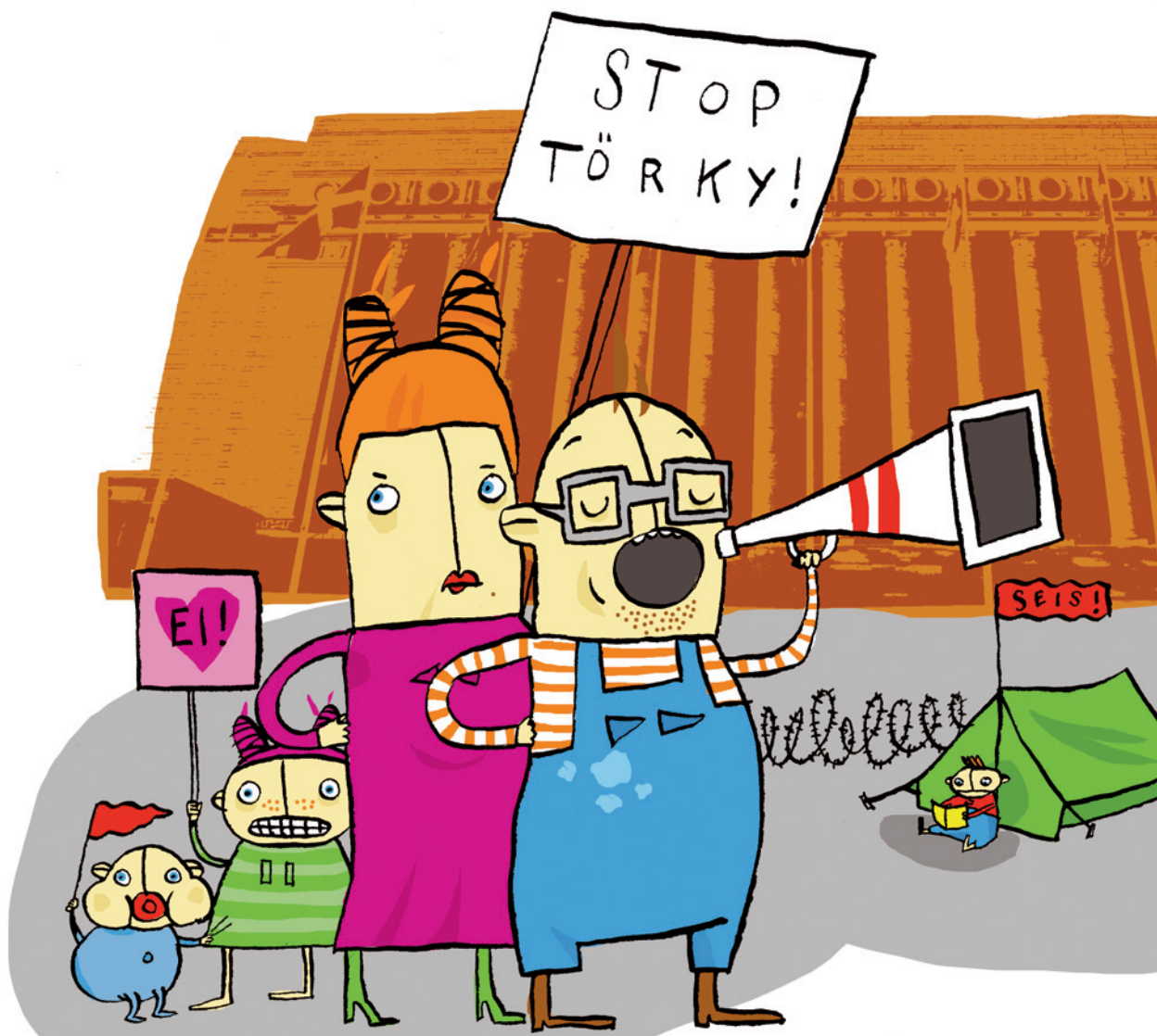
- Huomioikaa tekijänoikeudet arkipäiväisessä työskentelyssä kunnioittamalla lasta mediaesityksen tekijänä tai esiintyjänä. Arvostakaa lapsen oikeutta omaan tekstiinsä tai mediaesitykseensä. Esimerkiksi valmiiden töiden esille laittamisessa keskustelkaa lapsen kanssa, saako hänen työnsä ripustaa seinälle toisten töiden kanssa.
- Kirjoittakaa tai saduttakaa omia tarinoita ja kuvittakaa ne. Sitokaa lasten tarinat kuvakirjaksi. Järjestäkää yhdessä uusien kirjojen julkaisutilaisuus. Tehkää animaatioelokuva, jonka valmistuttua järjestäkää maailman ensi-iltaanäytös kutsuvieraineen. Huomioikaa, että tekijät saavat nimensä esiin mediaesitysten yhteydessä.

Lapsen oman äänen kuuluviin saaminen on tärkeää, sillä lapsella on oikeudet siinä missä aikuisellakin. Kun lapsi tiedostaa, mitä tekijänoikeuksilla tarkoitetaan, alkaa hän ymmärtää omien sekä toisten tuotosten merkityksen.

Elokuviensa esittämistä päiväkodeissa ja kouluissa säätelevät ikärajojen lisäksi tekijänoikeudet. Elokuvia ei saa näyttää ilman lupaa julkisesti – ei ammattitekijöiden eikä lasten tekemiä. Videovuokraamosta tai kirjastosta lainattua tai kaupasta ostettua elokuvaa ei siis saa näyttää julkisesti. Lasten tuotoksia saa vanhempien luvalla esittää sovitussa yhteydessä. Tekijänoikeudet on huomioitava myös käytettäessä toisen tekemää musiikkia tai kuvaa – siihen on oltava lupa niin lasten kuin aikuistenkin tuotoksissa. Lisätietoa aiheesta saa tekijänoikeusjärjestöistä Teostosta, Kopiostosta ja Tuotoksesta.

Jos teette omaa animaatioelokuvaa, taustaaänet tai musiikki on hyvä suunnitella ja toteuttaa itse. Mikäli käytätte animaatioissa valmiita kuvia tai musiikkiesityksiä (valmiita äänitteitä tai laulatte toisten tekemän laulun itse), ei mediaesitystänne voi esitellä julkisesti Internetissä tai päiväkodin, koulun tai kerhon ulkopuolella. Silloin mediaesitys ei voi osallistua myöskään kilpailuihin tai muuhun julkiseen tapahtumaan, ellei niistä makseta teostomaksuja ym.

16. Mediakasvatustalkoisiin!



Hienoa, että olet mukana talkoojoukoissa! Mediakasvatus on yhteinen asia – sinun, minun, kasvatustalon ammattilaisen, vanhemman, mediatuottajan, toimittajan, kriitikon, ohjaajan, kirjailijan, radiokuuluttajan, Idolsin, pääministerin ja Lordin. Talkoojoukkoa siis riittää – levitä kutsua. Aloita lähikollegasta ja jatka naapuriyksikköön. Kaikki mukaan! Kutsu on avec.

Mediakasvatus saa aiheensa arjesta – bussin mainosteipeistä, painajaisunesta, muropakkauksesta, leikistä, sloganista, pilapiirroksista tai muumisukasta. Koska media on koko ajan läsnä, mediakasvatukseen on helppo tarttua – tai olla tarttumatta. Ovea ei kuitenkaan ole tarkoituksenmukaista sulkea median nenän edestä, vaan se kannattaa jättää raolleen ja tarttua tilaisuuteen.

Mediakasvatus lähtee pienistä teoista – kertomisesta, kuuntelusta, kysymisestä, kyseenalaistamisesta, yhdessä tekemisestä ja jakamisesta. Koska mediakasvatus ei vaadi mitään erityistaitoja, mediakasvattajaksi on helppo ryhtyä – tai olla ryhtymättä. Sinä valitset!

Media saa tunteet pintaan. Se kertoo auringon paistavan, tarjoaa maailmanympärimatkan vartissa ja saa ihmiset pelastamaan maailmaa. Se taikoo tuntemattomasta turhan julkkiksen, esittelee presidentin lippalakkikokoelman ja mässäilee pienten ihmisten tragedioilla. Se ilostuttaa, vihasuttaa, lohduttaa, surettaa, naurattaa, saa karvat pystyyn, ihon kananlihalle ja raivon partaalle. Kaikki reaktiot ovat sallittuja. Keskustele, kommentoi ja vaikuta!

- Järjestäkää mediakasvatuskoot! Houkutelkaa mukaan paikalliset mediat ja alan toimijat (radio, paikallislehti, televisio, kännykkäfirma, elokuvateatteri, mainostoihmisto, koulut, kodit, päivähoito, järjestöt...). Mihin haluatte vaikuttaa? Miettikää yhteinen talkootavoite, jonka saavuttamiseen kukin talkoolainen tuo oman erityisosaamisensa.

MEDIANTUOTTAJAT MUKAAN

Lapset ja heidän kanssaan toimivat aikuiset ovat oikeutettuja vaatimaan laadukkaita lastenohjelmia ja mediasisältöjä. On oikeutettua peräänkuuluttaa opetus- ja lastenohjelmien vahvaa asemaa ohjelmistossa ja muita lapsen kehitystä tukevia materiaaleja sekä tehokasta tiedotusta mediasisällöistä. Media voi tarjota monipuolisia kasvun, oppimisen ja viihtymisen keinoja. Mediantuottajien päätätävällässä on, millaista sisältöä mediat tarjoavat kulttuuriimme ja lapsillemme. Heiltä vaaditaankin eettistä vastuuta lasten huomioimiseksi. Mediantuottajien tulisi huomioida lapsikäyttäjät ja kehittää palveluja myös heille. Eri tahot, kuten lastensuojelujärjestöt, ovat esittäneet vetoamuksia aiheesta.

- Antakaa palautetta lastenohjelmista tai muusta ajankohtaisesta mediailmiöstä. Kirjoittakaa yleisönosastolle, allekirjoittakaa vetoamuksia ja osallistukaa keskustelupalstojen kirjoitteluun aiheesta. Keskustelkaa lasten kanssa aiheesta, heiltä saa erinomaista lapsinäkökulmaa ja ”asiantuntijan” mielipiteitä omia pohdintoja tukemaan.

Talkoisiin voi osallistua monella tapaa. On hienoa, että viime aikoina on tuotettu eri tahojen toimesta monipuolista mediakasvatuksen aineistoa, oppimateriaalia ja sopimuksia. Se helpottaa ja konkretisoi mediakasvattajan työtä. Nyt olisikin pohdittava, miten kasvattajat ja asiasta kiinnos-

tuneet löytäisivät nämä hajallaan olevat materiaalit ja toimijat, ja miten mediakasvatus jalkautuisi lasten pariin käytännön toiminnaksi.

Valtakunnalliset televisiotoiminnan harjoittajat ovat sopineet lapsille sopimattomien ohjelmien lähetysaikojen porrastamisesta itsesääteily sopimuksella siten, että alle 18-vuotiaille sopimattomia ohjelmia ei esitetä ennen klo 23, alle 15-vuotiaille sopimattomia ohjelmia ei esitetä ennen klo 21 ja alle 11-vuotiaille sopimattomia ohjelmia ei esitetä arkisin ennen klo 17. Tämän lisäksi lapsille haitallisista ohjelmista tiedotetaan lisäämällä ikärajatunnukset ja haitallisuuden perustelut ohjelmatietoihin, ohjelmia edeltäviin kuulutuksiin sekä ohjelmien ennakkomainoksiin. Sopimukseen ovat sitoutuneet Yleisradion kanavat, MTV3 ja Nelonen.

Mediatuottajien vastuuta on lupa perätä laajalla rintamalla. Internetin sisällöntuottajat, radiokanavat, televisiokanavat, elokuvantekijät, sanoma- ja aikakauslehdet – kaikki mediat pitää saada mukaan kantamaan vastuu laadukkaista mediasisällöistä. Kartoittakaa ja miettikää, mitä on, mitä puuttuu ja mitä tarvitaan kipeästi vahvistamaan mediakasvatustalkoita ja antakaa havaintojenne ja toiveidenne kuulua!

SUU MAKEALLE MEDIASTA

Mediamuffinssiresepti

5 dl tarinoita
 300 g kuvia
 4 rkl ääntä
 2 elokuvaa
 1 peli
 4 kpp tunteita
 3,5 tl Internetiä
 Ripaus mainontaa

Tarinat ja kuvat vaahdotetaan keskenään. Joukkoon lisätään varovasti hämmentäen äänet. Jatka hämmentämistä lisäten joukkoon kaikki elokuvat juoksevana nauhana. Loput aineet lisätään siivilän läpi. Paistetaan miedolla lämmöllä yhdessä mediavanhempien kanssa. Tarjotaan ja nautitaan mukavien ystävien seurassa.

Toivottavasti mediaherkkujen äärellä syntyy makoisia keskusteluja, mureita kokemuksia ja elämyksellistä ajatustenvaihtoa kasvusta ja kasvattamisesta toisten vanhempien, oman lähipiirin ja mediatuottajien kesken.

Valtakunnalliset mediakasvatustalkoot ovat käynnissä. Hyville muffinssiresepteille ja -leipureille on kysyntää. Pistäkää onnistuneet muffinssireseptit jakoon!

KUVAGALLERIA

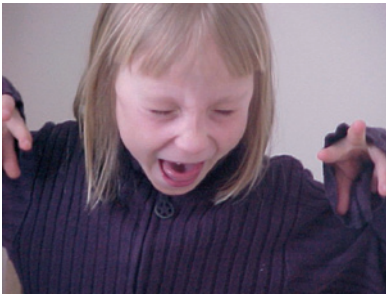
Olipa kerran tarina, joka alkoi elää



Oma satu muuttuu nukketheateresitykseksi. Saduttamisesta ja tarinasta lisää sivulla 34.



Tunteet temmeltävät



Tunnekuissa lapsi tulee näkyväksi, niiden avulla voi harjoitella esimerkiksi tunteiden ilmaisua tai valokuvaamista. Tunnetaitojen harjoittamisesta lisää sivulla 30.

Rooliasuin ja -leikein voidaan käsitellä esimerkiksi mieltä askarruttavia asioita, käsityksiä itsestä ja median herättämiä tunteita. Mediaan liittyvien pelon tunteiden käsittelystä sivulla 31.





Mikä minusta tulee isona? -projekti oli eskarivuoden ja päivähoiton hohdokas päätös katse tulevaisuudessa. Lapset miettivät omaa tulevaisuuttaan ja haaveitaan, jotka käännettiin toiminnaksi, puettiin asuiksi ja tallennettiin valokuviksi. Lisää valokuvaamisesta sivulla 49 ja omakuvan voimauttavasta kokemuksesta sivulla 31.

Kuvat lähtevät liikkeelle

Yksinkertainen tapa saada kuvat liikkumaan on kynäanimaatio. Tarvitaan vain paperiliuska ja kynä ja jo syntyy liikkeen vaikutelma.

Animaatioelokuva on lastenkulttuuria herkullisimmillaan – etenkin itse tehty animaatio. Sen tekemisessä on mahdollista hyödyntää lasten omia tarinoita, kuvia ja musiikkia sekä käsitellä ajankohtaisia teemoja, harjoitella tiimityötä ja saada eloton elämään. Lisää asiaa havainnollistavista harjoituksista ja apua oman elokuvan tekemiseen sivulla 54.



Luetaan yhteisesti satuja. Harjoitellaan keskustelemaan kuullusta ja kirjan kuvista. Juonilanka auttaa muistamaan tarinan juonta. Vääntele ja kääntele juonilankaa tarinan juonenkänteiden mukaan. Juonilangan avulla voi käydä läpi omia tarinoita, omaa elämää, satuja tai elokuvia. Lisää tarinasta ja sen kertomisesta sivulla 35.



Kurkistus kuvaan



Hypätään kuvaan ja tutkitaan, mitä kuvassa näkyy. Miltä pahis näyttää kuvassa entä miltä hyvis? Miltä kuvassa tuoksuu? Mitä kuulet kuvassa? Miltä kuvassa maistuu? Miksi kuva on otettu tai tehty? Ympärillämme on monenlaisia kuvia – ne tiedottavat, viihdyttävät, myyvät, kaunistavat, kauhistuttavat ja paljon muuta. Jotta kuvien viestin osaisi tulkita oikein, on kuvia harjoiteltava lukemaan. Kuvista ja niiden tarkastelusta sivulla 42.



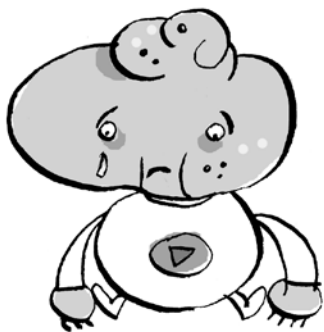
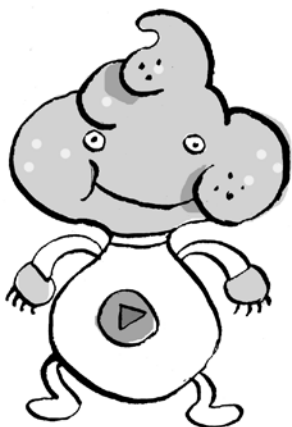
Sarjakuvalla on oma kielensä, jossa on erilaisia symboleita ja merkkejä, joita opimme lukemaan huomaamatta. Mitä sarjakuvalle ominaisia merkkejä tai symboleja löydätte tästä kuvasta? Sarjakuvakerronta lähestyy elokuvakerrontaa. Sarjakuvat voivatkin toimia elokuvan käsikirjoituksina. Lisää sarjakuvasta sivulla 48.

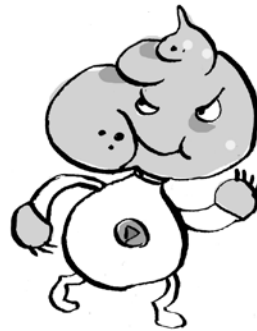
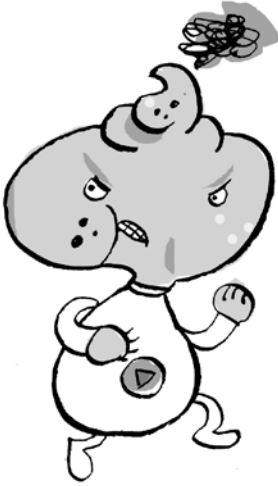


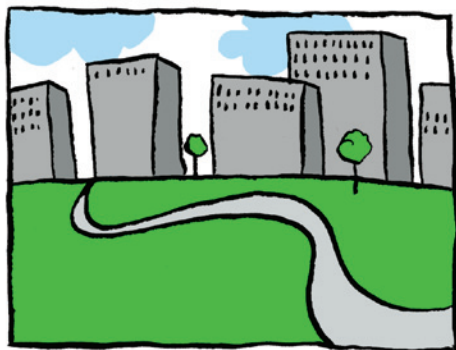
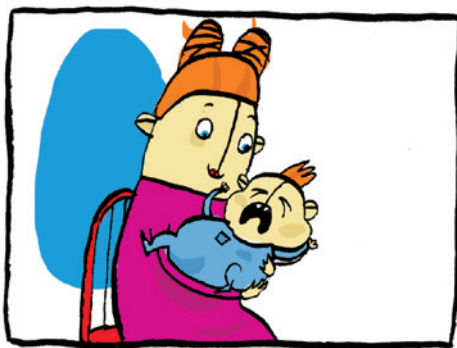
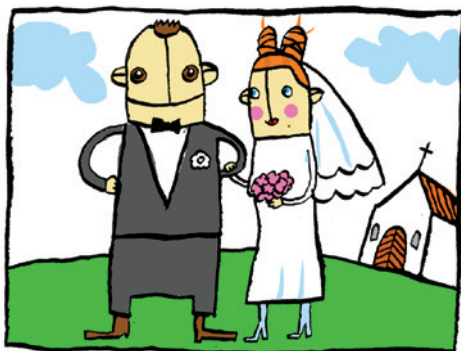
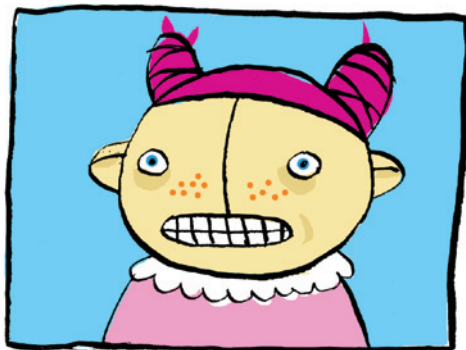
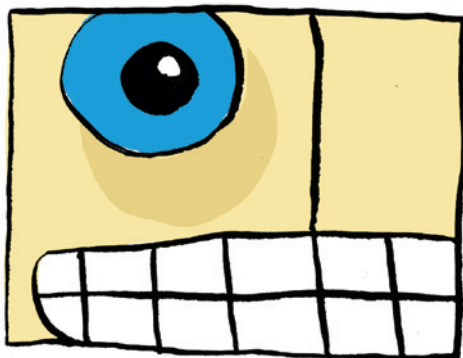
Medianalle voi toimia kasvatuskumppanuuden viestinviejänä. Medianalle käy yökylässä kaikkien ryhmäläisten luona. Päiväkirjaan kirjoitetaan, mitä medianalle koki ja teki yökylässä lapsen kanssa. Ohjeet medianallen käyttöön löytyvät sivulta 22.

Mediakasvatus on yhteinen asia, joten on tärkeää, että myös vanhemmat aktivoituvat toimimaan. Näyttelyt, avajaiset ja ensi-iltaesitykset tekevät työskentelyä näkyväksi vanhemmille. Lisää aiheesta sivulla 22.

TUNNEKUVAT







MEDIAA MEILLÄ – miten media on kotiutunut perheenne arkeen?

Mediakasvatus on yhteinen asia. Tietoisuus omasta ja lapsen mediankäytöstä auttaa toimimaan lapsen eduksi. Parhaimmillaan mediankäyttö tarjoaa mahdollisuuden perheen yhteiseen aikaan ja tärkeiden taitojen harjoitteluun arjen muun toiminnan ohessa.

Leikki ja vapaa-aika

Lapsi käsittelee leikkiessään hänelle tärkeitä asioita, näkemäänsä, kuulemaansa ja kokemaansa. Näin ollen lapsi saa nykypäivänä vaikutteita myös mediasta. Lapsen leikkiä havainnoimalla voi saada informaatiota lapsen kiinnostuksen kohteista ja kehityksestä.

- Havainnoi lapsesi leikkiä ja kirjaa huomioita.

-
- Oletko huomannut median vaikuttaneen lapsen leikkeihin tai muuhun tekemiseen? Miten?

-
- Millaisesta tekemisestä lapsi erityisesti pitää (piirtäminen, tietokoneella piirtäminen, lukeminen, liikunta, soittaminen, laulaminen, ulkoilu...)?

-
- Mitä leikkejä hän leikkii mielellään (legot, nukke-, koti-, auto- tai kauppaleikit...)?

-
- Mitä pelejä hän pelaa mielellään (pala-, tietokone- liikunta- tai lautapelit, Nintendo, PlayStation)?

-
- Mitä hän harrastaa?

-
- Piirtäkää yhdessä lapsen kanssa vuorokausiympyrä tai -torni, jossa on 24 osaa eli yksi kullekin tunnille. Merkatkaa ympyrään tai torniin, mitä lapsi on tehnyt vuorokauden aikana ja kuinka pitkään. Värittäkää osat sen mukaan, esim. 2 h ulkoilua vihreällä, 1 h tv:n katselua oranssilla...

Mediavälineet käytössämme

Moniin päivittäisiin toimintoihimme liittyy media. Se tiedottaa, opettaa, viihdyttää, pelottaa, vaikuttaa ja herättää monenlaisia tunteita. Media on myös osa lasten päivittäistä elämää. Lasten käsitys todellisuudesta rakentuu osittain median kautta. Lapsi tarvitsee aikuisen apua käsitellessään näkemäänsä ja kuulemaansa. Yhteisen mediankäytön ja käsittelyn päämääränä on vahvistaa lapsen omia valmiuksia käyttää mediaa. Turvallinen kasvuympäristö ja ihmissuhteet ovat tärkeitä, jotta käsitys ja maailmankuva ei rakennu vain median pohjalta, ja lapsi saa valmiuksia käyttää turvallisesti mediaa ja nauttia siitä.

- Mitä mediavälineitä teillä on kotona? Kirjoittakaa kunkin perään, missä ne sijaitsevat ja kuka niitä käyttää.

-
- Lapsen suosikkiohjelma(t) televisiossa?

-
- Kenen kanssa lapsi tv:tä yleensä katsoo? Vanhempien___ Sisarusten___ Kavereiden___ Muun___ Yksin___

- Mitkä ovat perheen aikuisten suosikkiohjelmiä televisiossa?
-

- Lapsen lempilukeminen?

- Pidätkö itse lukemisesta? Mielilukemisesi, suosikkikirjasi tai suosikkikirjailijasi?

- Käyttääkö lapsi tietokonetta usein?__ Silloin tällöin?__ Ei lainkaan?__

- Mikä on lapsen suosikkitekemisiä tietokoneella (lastenohjelmien nettisivut, Habbo Hotel, chat, kuvagalleriat, Messenger, CD-romput, kuvien työstö, pelaaminen, sähköposti...)?

Tätä mieltä mediasta

- Onko media aiheuttanut huolta tai ongelmia perheessänne? Millaisia?

- Entä erityistä ilon aihetta tai hyötyä? Millaista?

- Rastita mitä mieltä olet seuraavista väitteistä:

	täysin samaa mieltä	jokseenkin samaa mieltä	en osaa sanoa	hieman eri mieltä	täysin eri mieltä
1. Elokuvi ikärajat ovat tärkeitä					
2. Pelien ikärajat ovat tärkeitä					
3. Pysin noudattamaan elokuvien ikärajoja					
4. Pysin noudattamaan pelien ikärajoja					
5. Median haitallisuutta vähätellään					
6. Mediankäytön pelisäännöt ovat hyödyllisiä					
7. Media on lapsille tärkeää					
8. Media tuottaa lapsille iloa					
9. Media on tavallinen osa arkea					
10. Seuraan tai rajoitan lapseni mediankäyttöä					
11. Mediakasvatus on tärkeää					
12. Lapsi pärjää median kanssa yksin					
13. Lapsemme käyttää mediaa monipuolisesti					
14. Median käyttö on hallinnassa perheessämme					
15. Lapsemme ovat taitavia media-asioissa					

Kerro ajatuksiasi ja kokemuksiasi lasten mediankäytöstä ja perheen ”mediavanhemmuudesta”.

Yhteistyöstä lämpimästi kiittäen!

LÄHTEET, SUOSITELTAVAA KIRJALLISUUT- TA JA VERKKOMATERIAALEJA

Alho, E., Hautsalo & H., Kangasniemi, I. 2005. Kuinka soikaan sininen. Taiteen monet kasvatustiivat esi- ja alkuopetuksessa. Helsinki: WSOY.

Elävästi kuvaa. Kokemuksia lasten ja nuorten elokuvaopetuksesta. 1999. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu/ETTK

Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet. 2000. Helsinki: Opetushallitus.

Fröjd, A. & Saarenmaa, A.-M. 2005. Oikean uutisen jäljillä. Media- ja lukutaidon työkirja opettajille. Opas sanomalehden maailmaan. Tampere: Kustannus Oy Aamulehti.

Hakkola, K., Laitinen, S. & Ovaska-Airasmaa, M. 1991. Lasten taidekasvatusta. Hämeenlinna: Karisto.

Heikkilä-Halttunen, P. 2005. Lukulahja lapselle. Tietoa ja lukuvinkkejä vanhemmille. Helsinki: Lukukeskus. BTJ Kirjastopalvelu. Verkkopublication: <http://www.lukukeskus.fi/www/uploads/pdocument/lukulahja.pdf>

Henriksson, A. 2006. Media. Kulkuri 3–4 Äidinkieli ja kirjallisuus. Helsinki: WSOY.

Herkman, J. (toim.) 1996. Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvasta. Tampere: Tampere University Press.

Herkman, J. 2002. Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Tampere: Vastapaino.

Karila, K., Kinos, J. & Virtanen, J. (toim.) 2001. Varhaiskasvatusta teoreettisesti. Jyväskylä: PS-kustannus.

Karlsson, L. 2003. Sadutus – avain osallistuvaan toimintakulttuuriin. Jyväskylä: PS-kustannus.

Karlsson, L., Levamo, T., & Siukkonen, S. 2006. Sinun, minun, meidän mango. Sadutusta yli kulttuurirajojen. Kokemuksia sadutuksesta kehitysyhteistyössä ja kansainvälisyyskasvatuksessa. Taksvärkki ry.

Karppinen, S., Ruokonen, I. & Uusikylä K. (toim.) Taidon ja taiteen luova voima. Kirjoituksia 9–12-vuotiaiden lasten taito- ja taidekasvatuksesta. 2005. Tampere: Finn Lectura.

Karppinen, S. & Puurula, A. & Ruokonen, I. (toim.) 2001. Taiteen ja leikin lumous – 4–8-vuotiaiden taidekasvatuksesta. Tampere: Finn Lectura.

Karppinen, S., Puurula, A. & Ruokonen, I. 2000. Elämysten alkupuolella. Lähtökohtia alle 3-vuotiaiden taidekasvatukseen. Tampere: Finn Lectura.

Kauppila, K., Kuosmanen, S. & Pallassalo, M. (toim.) 1991. Rajaton ruutu. Kirjoituksia lapsista ja liikkuvasta kuvasta. Helsinki: Mannerheimin lastensuojeluliitto.

Kotilainen, S., Hankala, M. & Kivikuru, U. (toim.) 1999. Mediakasvatusta. Helsinki: Edita.

Kotilainen, S. & Sintonen, S. (toim.) 2005. Mediakasvatusta 2005. Kansalliset kehittämistarpeet. Oikeusministeriön julkaisu 5/2005.

Kouluisten aamu- ja iltapäivätoiminnan perusteet. 2004. Helsinki: Opetushallitus.

Kännykkäkamera käy -kysely. 2005. Helsinki: Pelastakaa Lapset.

Lahikainen, A., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki & Mäyrä, F. (toim.) 2005. Lapsuus mediamaailmassa. Helsinki: Gaudeamus.

Lehtipuu, U. 2006. Ruuturitari ja digidonna. Lapsi matkalla mediaan. Helsinki: WSOY.

Liukko, S. 2001. Ilmaisia ipanoille. Helsinki: Tammi.

Liukko, S. ja Kangassalo, M. 1998. Mediaa muruille. Helsinki: Kirjayhtymä.

Martsola R. & Mäkelä-Rönholm M. 2006. Lapsilta kielletty – kuinka suojella lasta mediatraumat. Helsinki: Kirjapaja.

Muffe ja kadonnut avain – mediakasvatusta tehtäviä 3–8-vuotiaille. 2006. Kerhokeskus.

Mustonen, A. 2001. Mediapsykologia. Helsinki: WSOY.

Mäkelä, M. 2005. Elokuvan taikka koulussa. Lastensuojelullinen näkökulma mediakasvatukseen. Valtion elokuvatarkastamon julkaisu nro 3.

Mäkinen, O. 2006. Internet ja etiikka. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

Mäkivaara, M. & Sarviaho, M. 1999. Kivi, paperi ja sakset. Ympäristö- ja taidekasvatusta yhteistoiminnallisilla keinoin. Helsinki: Kirjayhtymä Oy.

Mäntylä-Kontkanen, V. & Saarela, A. 1997. ”Mielikuvitusta... ja tarkka näkö, että huomaa asian.” 7–13-vuotiaat lapset tulkitsevat populaarikuvaa. Tampereen Yliopisto, Hämeenlinnan Opettajankoulutuslaitos.

Netti liittävät lapset toisiinsa. 2006. Pelastakaa Lapset.

Oksanen, A. & Näre, S. 2006. Lapset pelissä. Virtuaaliuidakon ansat. Minerva.

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004. Opetushallitus.

Peura, J., Veikkolainen, A. ja Suutela, S. 2006. Mediakasvatusta työkirja. Mannerheimin lastensuojeluliitto.

Piironen, L. 2004. Leikin pikkujättiläinen. Helsinki: WSOY.

Räsänen, M. 2000. Sillanrakentajat. Helsinki: Taik:n julkaisusarja.

Salokoski, T. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylän Yliopisto.

Seppänen, J. 2005. Visuaalinen kulttuuri. Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle. Tampere: Vastapaino.

Seppänen, J. 2006. Katseen voima. Kohti visuaalista lukutaitoa. Tampere: Vastapaino.

Sintonen, S. (toim.) 2002. Median sylissä. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta. Tampere: Finn Lectura.

Suojala, M. & Karjalainen, M. (toim.) 2001. Avaa lastenkirja. Johdatus lastenkirjallisuuden lajeihin ja käyttöön. Helsinki: Lasten Keskus.

Suvanto, T., Töyssy, S., Vartiainen, L. & Viitanen, P. 2004. Kuvan tekijä. Taide ja visuaalinen maailma. Helsinki: WSOY.

Turunen, H. & Jokela, E.-L. (toim.) 2005. Lukuleikki. Sadut seuraksi, kirjat kavereiksi ja lorut lelukoppaan. Vihjeitä lasten ja aikuisten yhteiseen lukuihin. Helsinki: Lukukeskus.

Turvallisten sisältöjen valikoita ja arviointi. Tietoa verkkosisältöjen teknisistä suodatin- ja estojärjestelmistä. Opetusministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2001:8.

Töyssy, S., Vartiainen, L. & Viitanen, P. 2003. Kuvataide. Visuaalisen kulttuurin käsikirja. Helsinki: WSOY.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. 2005. Stakes. Oppaita 56.

Werner, A. 1996. Lapset ja televisio. Helsinki: Gaudeamus.

Vuolle, A. & Puro, P.-R. 1999. Kurkistus sanomalehteen – sanomalehti esiopetuksessa. Helsinki: Sanomalehtien Liitto.

Ylönen, H. 2000. Lohditut linnut. Satujen merkitys lapselle. Helsinki: Tammi.

Apua mediakasvatukseen verkosta:

www.mediametka.fi Mediakasvatuskeskus Metkan verkkosivuilta löytyy ideoita elokuvan käsittelyyn ja omien elokuvien tekemiseen. Metkasta voi tilata mm. opettajankoulutusta sekä elokuvapajoja lapsille, nuorille ja aikuisille. Metkan Minun elokuvani -tapahtumaan voi lähettää lasten ja nuorten tekemiä elokuvia ja saada palautetta ammattilaisilta.

www.koulukino.fi Koulukinon sivuilta löytyy tietoa, miten koulu- tai päivähoitopäivän aikana pääsee katsomaan elokuvaesitystä elokuva-teatteriin. Sivuilta löytyy elokuviin liittyviä oppimateriaaleja.

www.kerhokeskus.fi Kerhokeskus – Koulutyön tuen sivustolla on monipuolista materiaalia kerhotoimintaan.

www.mediamuffinssi.fi Mediamuffinssi on opetusministeriön mediakasvatushanke alle 8-vuotiaille lapsille ja heidän kanssaan toimiville aikuisille. Sivustolle on koottu aineistoa mediakasvatuksesta ja tietoa hankkeen etenemisestä.

www.minedu.fi Opetusministeriön sivusto. Sivuilta löytyy mm. selvitys netin suodatin ja estojärjestelmistä: www.minedu.fi/julkaisut/kulttuuri/2006/tro8/tr8.pdf

www.elokuvakontakti.fi Elokuvakontaktista voi tilata elokuvia, videoita ja DVD:tä, joita saa katsoa päiväkodissa, esi- ja alkuopetuksessa sekä aamu- ja iltapäiväkerhoissa. Elokuvakontakti järjestää myös tekijävierailuja.

www.kupla.net Tietoa sarjakuvakerronnasta ja sarjakuvan tekemisestä löytyy Kupla-akatemiasta.

<http://elokuvantaju.uiah.fi/> Elokuvantaju-sivusto elokuvasta

www.yle.fi/mediakompassi YLE:n mediakasvatussivusto

www.mll.fi Mannerheimin Lastensuojeluliiton sivustolla on vanhemmille suunnattu Lapset ja media -kokonaisuus, josta saa tukea mediakasvatukseen.

www.pelastakaalapset.fi Pelastakaa Lapset ry:n sivuilta löytyy lasten Tiukula-sivut ja Hiiripiiri-osio, joka on lasten netti- ja tietokonetaitojen oppimisaineisto.

www.vet.fi Valtion elokuvatarkastamon sivuilta löytyy tietoa ikärajoista.

www.matry.net Iskulauserekisteri, josta löytyy iskulauseita vuosien varrelta.

<http://www.makupalat.fi/lapsella.htm> Lapsille sopivia sivustoja

www.sanomalehdet.fi Sanomalehtien Liiton sivustot

www.aikakaus.fi Aikakauslehtien Liiton sivustot

www.kaapeli.fi Suomen kirjastoseuran sivustot

www.tietoturvakoulu.fi Asiaa turvallisuudesta netin käytöstä.

www.kuluttajavirasto.fi Tietoa kuluttajan eduista

www.suomenvanhempainliitto.fi Tukea kodin kanssa tehtävään yhteistyöhön

www.1000ainmaisemaa.fi Äänimaisemasivusto

www.akueko.com Ääninympäristön merkityksestä

www.aanipaa.tamk.fi Äänipää-sivusto

www.edu.helsinki.fi/lapsetkertovat Tietoa sadutuksesta, välineistä dokumentointiin. Lasten satuja ja tietoa lapsinäkökulmisen toiminnan suunnittelusta ja toteutuksesta.

www.elokuvakeskus.com Pirkanmaan elokuvakeskuksen sivustot

www.dynamo.fi/advertising/ajankohtaista.php?type=3&id=16 sivulta löytyy, mistä tunnistat hyvän mainoksen lista.

www.aikakaus.fi/data/alkoulussa/paasbest.html oppimatskua ja parhaaita mainokset.

www.uta.fi/viesverk/kuvanluku/index.php

www.wikipedia.fi

Nettipelejä:

www.yle.fi/lapset Pelejä lapsille

www.hugo-net.com sivustolla voi kirjautumisen jälkeen pelata Hugo-nettipelejä.

www.cs.uta.fi/kukakumma Netistä ilmaiseksi ladattavissa oleva Kukakumma Muumaassa on 4–9-vuotiaille lapsille suunnattu peli, jota ohjataan liikkumalla ja huutamalla.

Lisätietoja tekijänoikeuksista:

www.kopiosto.fi Kopiosto tekijänoikeusjärjestön sivut

www.kopiraitti.fi Opetusministeriön tekijänoikeusopas erityisesti kouluopetukseen

www.minedu.fi/opm/tekijanoikeus Tekijänoikeusasioista vastaavan opetusministeriön sivusto

www.gramex.fi, www.teosto.fi Musiikin tekijänoikeuksista

www.kuvastory.fi Kuvateosten tekijänoikeuksista

www.tuotos.fi Audiovisuaalisten tuotosten tekijänoikeuksista

www.teosto.fi Säveltäjien ja musiikintekijöiden tekijänoikeusjärjestö

TEKIJÄT

Kirjan kirjoittajat

Kirjan teksti on syntynyt neljän pedagogin tiiviin yhteistyön, vilkkaan vuoropuhelun ja käytännön kokemusten tuloksena. Kirjoittajien työhistoriat ja yhteensä yhdeksän lapsen mediavanhemmuus kiinnittää kirjan sisällön tiukasti arkeen. Kirjaa ovat kirjoittaneet:

ANNIKA HENRIKSSON on hoitovapaalla oleva luokanopettaja. Hän työstää elokuva- ja muuta mediakasvatusmateriaalia oppikirjoihin ja alan toimijoille, sekä kouluttaa materiaalien pohjalta luokanopettajia. Annika on myös pätevyitynyt lastenkirjallisuuden kouluttajaksi.

HANNA NIINISTÖ on luokan- ja kuvataideopettaja. Hän tekee väitöskirjatutkimusta mediakasvatuksesta ja on työskennellyt luokanopettajakoulutuksessa kuvataiteen didaktikkona. Hanna laatii myös mediakasvatuksen oppimateriaaleja, vetää opettajien täydennyskoulutuskursseja ja työstää mediaa lasten kanssa erilaisissa työpajoissa.

LEENA PENTIKÄINEN on kuvataide- ja lastentarhanopettaja. Hän opettaa tällä hetkellä kuvataidekoulussa ja on työskennellyt sitä ennen mm. lastentarhanopettajakouluttajana, kuvataideopettajana peruskouluissa, opettajien täydennyskouluttajana sekä päiväkodissa. Kirjassa Leena on perehtynyt erityisesti mediavanhemmuuteen ja siihen, miten kuvaa voi hyödyntää mediakasvatuksessa.

ANU RUHALA on lastentarhanopettaja ja työskentelee tällä hetkellä Mediamuffinssi-hankkeessa organisoijana, kouluttajana ja sisällöntuottajana. Hän on toiminut mediakasvatuspainotteisessa päiväkodissa sekä esi- ja alkuopetuksen pedagogisena tukihenkilönä. Kirjassa Anu on pitänyt huolen mm. materiaalin sopivuudesta varhaiskasvatukseen.

Asiantuntija-artikkelien kirjoittajat

ANU MUSTONEN on Jyväskylän yliopistossa työskentelevä psykologian tohtori, jonka erityisalaa on mediapsykologia. Hän on toiminut tutkijana Yleisradiossa ja Jyväskylän yliopiston psykologian laitoksella, mm. Lea Pulkkisen johtamassa Lapsesta aikuiseksi -pitkittäistutkimuksessa. Hän on tehnyt myös asiantuntijaselvityksiä EU-hallintoon ja eduskunnalle sekä kirjoittanut Mediapsykologia-oppikirjan. Vuoden 2006 hän työskenteli Mannerheimin Lastensuojeluliiton mediakasvatushankkeissa erityisasiantuntijana. Hän toimii myös Valtion elokuva- ja elokuvatautakunnan jäsenenä.

TARJA SALOKOSKI on psykologi, jonka erityisaloja ovat mediapsykologia sekä lasten ja nuorten kehityspsykologia. Tohtoriksi hän väitteli vuonna 2005 tietokonepelien väkivaltaisuudesta sekä riskipelaamisesta otsikolla Tietokonepelit ja niiden pelaaminen.

Kirjan sisältöä kommentoineet ja kehittäneet asiantuntijat

LIISA KARLSSON, erikoistutkija, Helsingin yliopisto
RIITTA KAUPPINEN, suunnittelija, Pelastakaa Lapset ry
SARA SINTONEN, yliopistonlehtori, Helsingin yliopisto

MEDIAMETKAA! – MEDIAKASVATTAJAN KÄSIKIRJA kaikilla mausteilla tarjoaa ajankohtaista tietoa mediakasvatuksesta ja välineitä käsitellä ympäröivää mediakulttuuria monipuolisesti lasten kanssa. Käytännönläheisessä kirjassa korostuu yhdessä kokemisen riemu, mediankäytön monipuolisuus ja itse tekemisen merkityksellisyys.

Kirjassa käsitellään mediakasvatusta erityisesti pienen lapsen näkökulmasta. Kirjan toiminnallisia esimerkkejä voidaan kuitenkin soveltaa yhtäläillä vanhemmillekin lapsille. Teorian ja sovellettavien tehtävien avulla on mahdollista vahvistaa sekä lasten, kasvattajien että vanhempien mediataitoja. Kirja kannustaa poimimaan virikkeitä lasten leikeistä, tarinoista ja ajatuksista mediakasvatukseen ja toiminnan kehittämiseen niin varhaiskasvatuksessa, esi- ja alkuopetuksessa kuin aamu- ja iltapäiväkerhotoiminnassakin. Lapsen tulee saada näkyä, kuulua ja toimia!

Mediakasvatus on yhteinen asia. Kirjassa on erityisesti vanhemmille suunnattu osio mediavanhemmuudesta ja ideoita kodin kanssa tehtävään yhteistyöhön kasvatuskumppanuuden hengessä. Kirjan neljä kirjoittajaa ovat kaikki pedagogoja ja äitejä. Se tuo kirjaan arjen makua ja käytännönläheisyyttä. Kahdesta asiantuntija-artikkelin kirjoittajasta, jotka molemmat myös ovat äitejä, toinen avaa mediakasvatusta kasvun ja kehityksen näkökulmasta ja toinen pureutuu peliteemaan.

Makea mediakuuri

Ääniä ja kuvia,
hyödyllistä huivia,
tarua ja totta,
hiiri muttei rotta.

Tietoa ja taitoa,
innostusta aitoa,
radio, leffa, luuri,
makea mediakuuri

Netti, telkku, lehti,
kertomaan sen ehti,
pullea ja paistuva,
muhkea ja maistuva:

Mediamuffinssikilo,
mausteeksi ilo,
hymy sekaan heitä
paista, älä keitä!

Maistuu parhaalle
kaverin kanssa nautittuna!

MEDIAMETKAA! tarjoaa ajankohtaista ja tärkeää tietoa mediakasvatuksesta sekä lasten kasvattajille että heidän vanhemmilleen ja rohkaisee kokeilemaan sitä käytännössä. Kirja on osa opetusministeriön Mediamuffinssi-hanketta.

07
38.29

ISBN 951-692-627-4



metka
mediakasvatuskeskus