



LAUREA
AMMATTIKORKEAKOULU
Yhdessä enemmän

Mediakasvatuksen materiaalipankki Maunula- Oulunkylä leikkipuistoalueelle

Ramberg, Aissa

2017 Laurea





Laurea-ammattikorkeakoulu

LAUREA
AMMATTIKORKEAKOULU

Yhdessä enemmän

Mediakasvatuksen materiaalipankki Maunula-Oulunkylä leikkipuistoalueelle

Aissa Ramberg
Sosionomi
Opinnäytetyö
Joulukuu, 2017

Ramberg Aissa

Mediakasvatuksen materiaalipankki Maunula-Oulunkylä leikkipuistoalueelle

Vuosi 2017 Sivumäärä 107

Mediakasvatuksen materiaalipankki Maunula-Oulunkylä leikkipuistoalueelle on leikkipuistoyksikön sisäiseen verkkoon luotu virtuaalinen materiaalipankki. Materiaalipankin tarkoituksena on ollut koota ajankohtaista tietoa mediakasvatuksesta, menetelmistä, teoriasta ja kokemustiedosta eri leikkipuistoista. Uudet Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet velvoittavat myös leikkipuistotoiminnalta mediakasvatuksen sisällyttämistä osaksi leikkipuistojen varhaiskasvatusta. Leikkipuistojen välillä on erilaista osaamista ja tietämystä mediakasvatuksesta, joiden eroja karsitaan tuottamalla kaikille työntekijöille yhteinen paikka mediakasvatuksellisen tiedon saamiseen eli palvelumuotoilun kautta tuotteistettu materiaalipankki. Materiaalipankin tavoitteina ovat olleet kerätä mahdollisimman monipuolisesti tietoa mediakasvatuksesta leikkipuistoille soveltuvasti, muuttaa puistojen välistä hiljaista tietoa avoimeksi osallistamalla lapset ja henkilöstö tiedonkeruun prosessiin ja toteuttaa mediakasvatuksen menetelmiä kahdessa eri leikkipuistossa sekä raportoida siitä materiaalipankkiin.

Materiaalipankkiin on kerätty tietoa painetuista, digitaalisista ja konsultointien ja kyselyn kautta saaduista lähteistä. Lisäksi Maunula-Oulunkylä leikkipuistoalueen kahdessa eri leikkipuistossa testattiin leikkipuistoille kehitettyjä menetelmiä, joissa käytettiin leikkipuistojen tabletteja. Kehittämistyö on toteutettu toiminnallisena opinnäytetyönä, jota on arvioitu SWOT-analyysin, osallistavan havainnoinnin, itsearvioinnin, työyhteisön ja esimiehen arviointien kautta mediakasvatuksen ja varhaiskasvatuksen teoreettiseen viitekehykseen reflektoiden. Menetelmien testaaminen toteutettiin 7-8-vuotiaiden koululaisten parissa, mutta materiaalipankin sisällössä on huomioitu kaikki leikkipuistojen asiakaskohderyhmät. Leikkipuistoille kehitetyt menetelmät muuttuivat toimintasuunnitelmien runkojen rajoista lapsen omaehtoisesti mediakulttuurin ilmentämiseen ja uusien mediakokemusten tuottamiseen leikkipuiston oppimisympäristössä. Materiaalipankin kokoamisen prosessi kehittyi alun kyselylomakkeiden täsmällisistä pyynnöistä laajoihin mediakasvatuksen osa-alueisiin, asiakasryhmittäin jaoteltuihin materiaaleihin ja menetelmiin sekä mediakasvatuksen merkitystä korostavaksi kokonaisuudeksi. Lopputuloksena syntyi keskustelua herättävä, mediakasvatukseen innostava ja työyhteisöä palveleva materiaalipankki.

Asiasanat: mediakasvatus, leikkiuistotoiminta, monilukutaito, varhaiskasvatus, kehittämissyö

Ramberg Aissa

Material bank for media education to Maunula-Oulunkylä playground area

Year	2017	Pages	107
------	------	-------	-----

The material database of media education, used by the Maunula-Oulunkylä playground area, is a virtual material database created in the intranet of the Maunula-Oulunkylä playground area's unit. The goal of the material database has been collecting the most recent information on media education, working methods, theory and the idea of 'expert by experience' in different playgrounds. It has also become mandatory for playground areas to provide and organize media education as a part of early childhood education. The skill level and knowledge of the employees at different playgrounds differs, so the material database helps balancing the differences by providing the most recent information in one place that everyone can access. The aim of the material database was to gather information on media education so that it can be applied in the activities of the playground area. The goal of this social services Bachelor's thesis was that, by using the material database, playground employees would be inspired to try including media education in their work, the otherwise unattainable information between different playgrounds would be shared and two different methods of media education in two different playground areas would be tested with the results reported in the material database.

The information has been gathered from physical and digital materials as well as consultations and a questionnaire. Two working methods specifically designed for playground area activities were also tested using the playgrounds' own tablets. The development work has been carried out as a functional study that included a SWOT analysis, participatory observation, self-evaluation and the other employees' and manager's evaluation. All the information has been reflected on media education theory. The two methods that were tested ended up showing children's media educational creativity as their own media culture. The material database expanded from detailed and specific questions to a widescale and inspiring mixture of experience and theory that serves the work community's needs.

Keywords: media education, playground activity, multiliteracy, early childhood education, developmental work

Sisällys

1	Johdanto.....	9
2	Opinnäytetyön tausta ja tarkoitus	10
3	Opinnäytetyön tavoitteet.....	12
	3.1 Materiaalipankin tavoitteet	15
	3.2 Menetelmien testaamisen tavoitteet	15
4	Opinnäytetyön tietoperusta	16
	4.1 Mediakasvatus	16
	4.2 Medialukutaito	17
	4.3 Lasten mediakulttuuri	19
	4.4 Mediakasvatuksen eri muodot.....	21
	4.4.1 Monilukutaito ja kielitaito	22
	4.4.2 Osallisuus	23
	4.4.3 Ilmaisun monet muodot ja taidekasvatus.....	23
	4.4.4 Yhteiskunnallinen mediakasvatus ja mediasuojelu.....	24
	4.4.5 Viestintäteknikka & -teknologia mediakasvatuksessa.....	25
5	Leikkipuistotoiminta & leikkipuistojen toimintasuunnitelma	27
6	Toiminnallinen opinnäytetyö.....	29
7	Kartoittava kysely työntekijöille	30
8	Konsultointi	33
	8.1 Konsultointi Lehdokki.....	34
	8.2 Konsultointi Ulvila.....	38
	8.3 Konsultointi Etupelto	41
9	SWOT-analyysi	43
	9.1 Menetelmien testaamisen sisäiset vahvuudet.....	44
	9.2 Menetelmien testaamisen sisäiset heikkoudet	46
	9.3 Menetelmien testaamisen mahdollisuudet	46
	9.4 Menetelmien testaamisen uhat	47
10	Kehitetyt menetelmät ja niiden testaaminen	48
11	Leikkipuisto 1:n prosessin kuvaus	50
	11.1 Toimintasuunnitelma	50
	11.2 Toteutus	52
	11.2.1Minecrafteista vankilapakoon	54
	11.2.2Sienitansseista sketseihin	57
	11.2.3Pokekorttien esittelyvideoista tablettisäätöihin	60
12	Leikkipuisto 2:n prosessin kuvaus	63
	12.1 Toimintasuunnitelma	63
	12.2 Toteutus	65

	12.2.1Koreografioita vai mainoksia?	69
	12.2.2Harry Potterin taikaa	71
	12.2.3Kuvaukset jatkukoon!.....	75
13	Materiaalipankin kokoaminen	76
	13.1 Palaute	80
	13.2 Opinnäytetyön esittäminen työyhteisöamussa	81
14	Opinnäytetyöprosessin arviointi	83
	14.1 Menetelmien testaamisen arviointi	84
	14.2 Materiaalipankin/tuotteen arviointi	89
	14.3 Esimiehen arviointi	91
15	Jatkokehittämissideat	93
16	Pohdinta	95
	16.1 Luotettavuus	95
	16.2 Eettisyys	96
	Lähteet	99
17	Painetut lähteet.....	99
18	Verkkojulkaisut	100
19	Materiaalipankin lähteet.....	101
	Liitteet	107

1 Johdanto

Mediakasvatus on kasvamista ja oppimista median parissa. Se on tietoista toimintaa, jonka päämääränä on vaikuttaa yksilöiden mediataitoihin ja median käyttöön. Mediakasvatuksen tarkoituksena on kehittää mediakulttuurissa elämisen perusvalmiuksia. (Niinistö, Ruhala, Henriksson & Pentikäinen 2006, 9). Mediakasvatus on siis paljon muutakin kuin teknisten välineiden käyttöä ja niiden käytön harjoittelua. Mediamaailma antaa meille elämyksiä, joiden kautta muodostetaan sosiaalisia verkostoja. Sen kautta tuleva informaatio jäsentää meidän maailmaamme ja tuottaa meille uusia ajatusmalleja. Välineiden avulla voidaan herättää mielenkiintoa, auttaa lasta keskittymään ja innostumaan sekä kokeilemaan median tarjontaa tiedonhakijana, tiedon vastaanottajana ja tiedon tuottajana. Myös kasvattajien tulisi nähdä mediakasvatuksen työkalujen hyödyt, mahdollisuudet ja kannustaa lapsia luomaan omaehtoista mediakulttuuria. Lapsille tulee antaa mahdollisuus toteuttaa omaehtoista oppimista edistäviä tapoja median ja mediavälineiden parissa.

Mediakasvatuksen painotus on suhteellisen uusi varhaiskasvatuksessa, joten työpaikkojen, yksikköjen ja yksilöiden välillä on vielä huomattavia eroja siinä, kuinka he käyttävät mediaa arjessa ja osana lapsen kokonaisvaltaista hyvinvointia ja oppimista. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin asiantuntija Saara Salomaa muun muassa totesi ”Tuomitsemisesta tukemiseen: mediakasvatus pedagogisen kehittämisen haasteena varhaiskasvatuksessa” (2016, 138), että valtaosa varhaiskasvatuksen yksiköiden henkilöstöstä ei tunne mediakasvatusta ja tieto- ja viestintäteknisissä resursseissa on puutteita.

Olisi tärkeää, että myös kasvattajat olisivat yhtä innostuneita lasten mediakulttuurista samalla tavalla kuin muustakin lasten kulttuurista. Lapsi tarvitsee rinnalleen mediatietoista aikuista, joka kuuntelee, tukee, opastaa mediamaailmassa ja on läsnäoleva rinnallakulkija. (Niinistö & Ruhala 2006, 25). Tämän vuoksi olen koontanut Maunula-Oulunkylä alueen leikkipuistoyksikölle oman materiaalipankin heidän sisäiseen verkkoonsa, jotta kaikki kysymykset, kokemukset, toiveet, tiedot ja taidot löytyisivät samasta paikasta ja työntekijöiden mukaisella äänellä, tekstillä ja visuaalisuudella.

Materiaalipankkiin tutustuminen ei katso aikaa eikä paikkaa ja sen tarkoituksena on, että luoja innostuisi hyödyntämään, soveltamaan ja keksimään lisää mediakasvatuksen työtapoja, työvälineitä sekä menetelmiä luettuaan sen sisällön. Työyhteisöä hyödyttävä materiaalipankki kehittyy jatkossakin siitä, että työntekijät jakaisivat kokemuksiaan ja ideoitaan materiaalipankkiin. Toinen työntekijä saattaa lukea silloin tällöin yhden kansion sisällön tai etsiä työkentältä tulleelta tilanteelle vastausta, siinä missä toinen käy kerralla koko materiaalipankin läpi. Mediakasvatukseen liittyviä oppaita, artikkeleita ja kirjoja alkaa olla runsaasti tarjolla

painettuna sekä digitaalisessa muodossa, mutta niitä ei ole räätälöitynä juuri leikkipuiston oppimisympäristöön.

Mediakasvatuksen materiaalipankin tarkoituksena on olla kokoelma mediakasvatuksesta, joka huomioi leikkipuistojen joustavuuden, vapaa-ajan tärkeyttä korostavan, mutta kuitenkin pedagogisesti tavoitteellisen oppimisympäristön tarpeet. Opinnäytetyöhön on kehitetty kaksi mediakasvatuksen menetelmää, jotka ovat luotu nimenomaan leikkipuistoympäristöön soveltuviksi nimiltään ”Juonenkäännöksiä” ja ”Mainostoimisto”. Näiden menetelmien testaamisen avulla, työyhteisössä ehkä innostuttaisiin enemmän jakamaan hiljaista tietoa ja osaamista sekä keskustelemaan mediakasvatuksen menetelmien mahdollisuuksista leikkipuistosovelluksilla.

Konsultointien, keskusteluiden ja palautteen antamiseen innostavien kyselyrunkojen kautta on tuoteistettu työyhteisöä tukeva kokonaisuus. Materiaalipankin pyrkimyksenä on tuottaa sekä lapsia että aikuisia innostavaa materiaalia, johon haluaa perehtyä ja jonka työtapoja halutaan ottaa osaksi omaa ammatti-identiteettiä leikkipuisto-ohjaajana ja itsevarmana mediakasvattajana. Opinnäytetyön prosessin tarkoitus olisi myös avartaa lukijaa mediakasvatuksen haasteista eikä pelkistä onnistumisista, sillä jokainen toiminnallinen prosessi on täynnä ylä- ja alamäkiä oleva sisäisistä ja ulkoisista tekijöistä rakentuva kokonaisuus, jotka sisältävät mahdollisuuksia jatkokehittämiselle.

2 Opinnäytetyön tausta ja tarkoitus

Jo kolmen vuoden ikäisenä lapset aloittavat median säännöllisen seuraamisen ja mediapuberteetti alkaa varhain. Nettimediat ja digitalisaatio kasvavat sekä verkostomaiset mediat ovat yhä enemmän osa ihmisten arkea. Elämme tietoyhteiskunnan aikaa, jossa jokaisen kansalaisen olisi kyettävä toimimaan sekä tiedon vastaanottajana että tiedon lähettäjänä vastavuoroisesti ja molemmissa rooleissa jopa samaan aikaan. Elämme myös tietointensiivisessä yhteiskunnassa, jossa liikkuu paljon informaatiota. Suurien informaatiomäärien seassa on myös sellaista tietoa ja mieleen vaikuttavia asioita, jota emme ehdi edes tiedostamaan tai käyttämään tietoisesti. Kuitenkin meidän tulisi osata suojautua median haitoilta ja minimoida kaikkea haitallista informaatiota laadukkaan seasta. Media vaikuttaa monin tavoin lapsen kehitykseen, jonka vuoksi jo alle kolmevuotiaillekin lapsille tulisi tarjota tukea ja empatiaa opettavia samaistumiskohteita sekä suojata lasta liian ahdistavilta ja voimakkailta materiaaleilta. (Niinistö, Ruhala, Henriksson, Pentikäinen 2006, 16; Merilampi 2014, 9, 15, 23.)

Media ei ole pelkästään tiedon vastaanottamista, vaan myös kunkin tiedon käsittelijän, eli yksilön tiedon ja sen tulkinnan yhdistelemistä. Mediamaailma helposti mystifoiuu, sillä siinä yhdistyy audiovisuaalisia tunteisiin vetoavaa nonverballiikkaa ja kuitenkin verbaalisen analyttistä ajattelua. Toisin sanottuna esimerkiksi faktoihin perehtyvät uutiset menevät helposti sekaisin fiktiivisten ja viihteellisten tarinoiden kanssa. Tämän lisäksi informaatiovirrassa tulee mukaan jatkuvasti uutta kieltä ja merkkien maailmaa, joille ihmiset antavat merkityksiä ja tulkintoja. (Merilampi 2014, 20, 24.)

Mediakasvatuksen tarkoituksena on ratkaista erilaisten informaatioiden määrä laadukkaalla, tavoitteellisella ja pedagogisella informaation käsittelytaidoilla. Kasvattajien ja vanhempien välillä on kuitenkin eroavia mielipiteitä mediasta ja mediakasvatusvaatimuksista. Toiset saattavat hyödyntää omia mediaan liittyviä harrastuksiaan innokkaasti kasvatuksessa, siinä missä toiset kauhistelevat median turmelevaa vaikutusta lasten ja nuorten arjessa. Kasvattajat ja vanhemmat ovat kuitenkin lasten ensisijaisia käyttäytymismallien antajia myös median käytössä. Vanhempien ja kasvattajien tulisi kasvattaa mediatietoisuuttaan ja löytää perheen (tai esimerkiksi leikkipuiston) kesken sopiva tapa nauttia median iloista ja hyödyistä. Sopivien tapojen löytäminen vaatii myös kykyä luoda sopimuksia, sääntöjä ja ohjata erilaisia tottumuksia. (Niinistö, Ruhala, ym. 2006, 25; Merilampi 2014, 27-28).

Kotien mediaympäristöt, digitaalisen teknologian nopea murros ja kehittyminen herättävät paljon keskustelua taitavasta "digisukupolvesta". Saman keskustelun ympärille on rakentunut termi "diginatiivi", jonka esimerkiksi 1960-luvulta saakka viestintää opettanut Marja-Liisa Viherä tuomitsee harhaanjohtavaksi termiksi, joka sysää vastuun aikuiselta lapselle. Hänen mukaan kuka tahansa voi harjoitella sorminäppäryyttä ja laitteiden käyttöä. Lapset tarvitsevat aikuisen apua etenkin yhteiskunnallisten asioiden parissa toimimisesta, kuten tekstinkäsittelyohjelmissa ja hakulomakkeiden täyttämässä. (Tiainen 2017.)

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli perehtyä median monipuoliseen maailmaan ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin kasvatuksessa. Maunula-Oulunkylä leikkipuistoalueen esimies ehdotti, että tekisin mediakasvatuksesta materiaalipankin, sillä uudet Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet (Stakes 2016) vaativat mediakasvatusta leikkipuistoihin, mutta myös siksi, että leikkipuistojen ja työntekijöiden välillä on paljon eroja sen suhteen minkälaisia mediavalmiuksia ja mediataitoja heillä on. Usein kehittämistyö saa alkunsa siitä, että esimies tai henkilöstö ei esimerkiksi osaa käyttää uusia työvälineitä tai on tyytymätön vallitsevaan tilanteeseen. (Seppänen-Järvelä & Karjalainen, 118-119). Maunula-Oulunkylä alueen leikkipuistot tarvitsevat laadukasta ja leikkipuistoympäristöön soveltuvaa tietoa mediakasvatuksesta ja sen mahdollisuuksista, jotka kannustavat työntekijöitä kokeilemaan jokaiseen leikkipuistoon hankittuja tabletteja ja myöhemmin älypuhelimia osana kokonaisvaltaista lapsen hyvinvointia tukevaa kasvatustyötä.

Myös leikkipuistoissa lapsilla on oikeus laadukkaaseen mediakasvatukseen ja oikeus tietää mahdollisuuksistaan mediasisältöjen tulkitsijoina ja tuottajina. Tämän vuoksi testaan koululaisten kanssa mediakasvatuksen menetelmiä, joista lapset sekä leikkipuistojen työntekijät voisivat oppia mediataitoja ja hyödyntää niitä arjessaan. Havainnoimalla lasten ja kasvattajien mediasuhdetta ja mediakulttuuria olen jäsentänyt koko yksikön yhteiseen käyttöön sitä, minkälaisia mahdollisuuksia mediakasvatuksen toteuttamiselle on leikkipuistoympäristössä, painottamalla erityisesti koululaisten iltapäivätoimintaa (7-8-vuotiaat) ja leikkitoiminnan kerhon toimintaa (2-6-vuotiaat).

Leikkipuistotoimintaan kuuluu monenlaisia asiakaskohderyhmiä, joita ovat vauvaperhetoiminta, taaperoamut, maahanmuuttajien kotouttaminen, leikkitoiminnan kerhot ja koululaisten iltapäivätoiminta sekä muut leikkipuistojen omat kerhot. Mediakasvatusta voivat saada kaikenikäiset lapset, mutta esimiehen päätöksestä ja lastentarhaopettajan pätevyyden hakemisen vuoksi opinnäytetyön menetelmien testaamisen asiakaskohderyhmät rajattiin koululaisiin (7-8-vuotiaat) ja materiaalipankki suunnattiin koululaisten lisäksi leikkitoiminnan kerhoihin (2-6-vuotiaat) ja vauvaperheille suunnattuun materiaaliin materiaalipankissa (0-3-vuotiaat). Keskustelussa esimiehen kanssa menetelmien testaamisesta siitä, toteutetaanko menetelmien testaamisen sekä leikkitoiminnan kerholaisten että koululaisten parissa päätyi lopulta siihen, että menetelmien testaaminen toteutetaan vain koululaisten parissa. Tähän päädyttiin sen vuoksi, että testaamiset olisivat yhdenmukaisia kummassakin testattavassa leikkipuistossa ja että toimintatuokioissa voisi olla syvempiä tavoitteita.

Materiaalipankin sisältö on rajattu seuraaviin kansioihin: *Esimerkkejä toiminnasta, kokemuksia mediakasvatuksesta leikkipuistoissa, mediasuojelu, Millainen on hyvä mediakasvattaja, Miten kuvataan elokuva, Miten nauhoitetaan ääntä, Mitä on mediakasvatus, Muut toimijat ja hankkeet, Sovellukset+pelikortit, Työyhteisölle ja LUE NÄMÄ! Ohjeisiin*. Kansioiden sisällä on kuva -ja tekstitiedostoja sekä Powerpoint-esitys työyhteisöäamussa esitetystä menetelmien testaamisen kokemuksista, kartoittavan kyselyn yhteenveto. Kansioiden sisältö on muodostunut työntekijöiden toiveista ja tarpeista, jotka ovat nousseet esiin kyselyn kautta sekä muiden leikkipuistoalueiden työntekijöiden vinkeistä ja mediakasvatuksen teoriasta ja saatavilla olevista media kasvatuksen materiaaleista.

3 Opinnäytetyön tavoitteet

Opinnäytetyön tavoitteet ovat jaettu kolmeen päätavoitteeseen, jotka omalta osaltaan rajasivat aihetta selkiyttääkseen päämääriä. Nämä jakautuivat osatavoitteisiin, jotka ovat sisältö-

keskeisiä, kuten materiaalipankin tavoitteet, menetelmien testaamisen tavoitteet ja toimitasuunnitelmakohtaiset tavoitteet, joissa ovat myös tavoitteita kehittyä ohjaajana ja opiskelijana.

1. Kerätä mahdollisimman kattavasti ja leikkipuistoon soveltuvasti tietoa mediakasvatuksesta, sen taustoista, menetelmistä ja eettisestä ohjeistuksesta.

Materiaalipankin tulee vastata mahdollisimman hyvin työntekijöiden kysymyksiin siitä miten mediakasvatusta voidaan toteuttaa nimenomaan leikkipuistoympäristössä. Tätä varten konsultoiin muita Helsingin alueen leikkipuistoja siitä, minkälaisia kokemuksia heillä on mediakasvatuksesta ja minkälaisia menetelmiä he ovat käyttäneet. Maunula-Oulunkylä leikkipuistoalueelle toteuttiin myös kyselyn jaettavaksi jokaiseen Maunula-Oulunkylä alueen leikkipuistoon, jossa kartoitettiin työntekijöiden tietoa, taitoa, osaamista ja käsityksiä mediakasvatuksesta. Näiden tarpeiden, tietojen ja toiveiden pohjalta kokoan materiaalipankin sähköiseen muotoon Y-asemalle koko yksikön käytettäväksi. Leikkipuistoihin, joissa testaan mediakasvatusmenetelmiä, tuotettiin myös konkreettiset kansiot leikkipuiston tiloihin. Muut leikkipuistot pystyvät tulostamaan oman versionsa Y-asemalta. Materiaalipankin sisältö jaettiin aihealuetain ja ohjeet siihen, kuinka työntekijät voivat jatkossa lisätä materiaalia muiden hyödynnettäväksi. Pyrin tekemään materiaalista informoivaa, mutta myös lyhyttä ja ytimekästä, jotta se on helposti sisäistettävissä. Materiaalipankki tulee siis sisältää tekstin lisäksi myös linkkejä, kuvia ja videoita, jotka omalta osaltaan toteuttavat mediakasvatuksen monilukutaitoa.

2. Muuttaa puistojen välistä hiljaista tietoa avoimeksi osallistamalla henkilöstö ja lapset tiedonkeruuprosessiin ja toimintaan.

Hiljaisella tiedolla tarkoitetaan sellaista tietoa, taitoa ja osaamista, joka piilee koko ajan ihmisessä, vaikka sitä ei pystyisi muotoilemaan sanoiksi tai ei ole vielä ilmaistu ääneen. Ihmisessä on kokonaisvaltaisesti läsnä hiljaista tietoa ja se näyttäytyy ihmisten toiminnassa, vaikka tietoisesti prosessoisimme siitä ehkä vain pienen osan. Tiedostettua ja tiedostamattomia osia voi olla tarpeellista kehittää tietoisemmaksi organisaatio- ja yksikkötasolla. (Merilampi 2014, 17; Seppänen-Järvelä & Karjalainen 2006, 148). Leikkipuistossa hiljaista tietoa on pyritty tekemään avoimeksi erilaisten alueen toimijoiden kanssa muun muassa verkostosopimuksen avulla. (Verkostosopimus 2015). Maunula-Oulunkylä alueen esimies on myös todennut hiljaisen tiedon vaikutuksista työilmapiiriin siten, että tavoiteltava tilanne olisi sellainen, jossa työntekijät uskaltaisivat vilpittömästi jakaa onnistumisen kokemuksia tuokioista, ideoista ja tapahtumista toisten leikkipuistojen työntekijöiden kanssa ilman pelkoa siitä, että sen ajateltaisiin olevan jonkinlaista leikkipuistojen välistä kilpailua. Erimielisyyksiä esiintyy kaikissa työyhteisöissä, mutta tärkeää on kasvaa ammatillisesti niiden yli ja keskittyä laadukaasti työn tekemiseen. On tärkeää, että työntekijöillä on mahdollisuuksia päästä kasvotusten

kertomaan tunteistaan, vaihtamaan ideoita ja sanoittamaan onnistumisen kokemuksia vertaisensa kanssa. (Johtava leikkipuisto-ohjaaja 2017.)

Hiljaisen tiedon muuttaminen avoimeksi edistää moniammatillisuutta ja tasa-arvoa koulutustaustoista riippumatta. Alueen johtavan leikkipuisto-ohjaajan mukaan koulutustaustaisen hierarkian sijaan esimiehen ja työntekijöiden tulisi nähdä osaamiset yksilöllisinä, jotka muodostuvat kokemuksista, koulutuksista tai esimerkiksi harrastuksien soveltamisesta pedagogiseen toimintaan. (Johtava leikkipuisto-ohjaaja 2017). Materiaalipankin avulla tieto on jaettavissa ja etsittävässä paikkaa ja aikaa katsomatta silloin, kun kenellekin sopii mediakasvatukseen tutustuminen. Keskustelemalla ja keräämällä tietoa työntekijöiltä, pääsevät he itse sanoittamaan tunteitaan ja käsityksiään sekä kertomaan taidoistaan, onnistumisen kokemuksistaan ja tulevat kuulluksi työyhteisössä.

3. Toteuttaa mediakasvatuksen menetelmiä kahdessa eri leikkipuistossa ja raportoida siitä materiaalipankkiin.

Opinnäytetyöhön on valittu yhdessä esimiehen kanssa kaksi leikkipuistoa, joissa kokeillaan kahta eri mediakasvatuksen menetelmää. Menetelmien kohderyhmäksi olemme esimiehen kanssa päättäneet koululaisten iltapäiväkerhotoiminnan lapset. Menetelmät valittiin leikkipuistoihin sen mukaan, mistä työntekijät ja lapset hyötyvät ja mitkä soveltuvat parhaiten leikkipuistoympäristöön. Kehittämistyön tulisi olla kohdespesifiä. Kuitenkin kehittämistyössä on aina induktiivinen tutkimusote, jossa edetään pienin ja kokeilevin askelin eteenpäin. (Sepänen-Järvelä & Karjalainen 2006, 124). Keskustelen yhdessä toteutuksen järjestämisestä leikkipuistojen tiimien kanssa, kyselin lapsilta ja havainnoin lapsia, jotta pystyin asettamaan realistiset tavoitteet mediakasvatukselliselle toiminnalle ja menetelmien testaamiselle. Tavoitteena oli luoda mahdollisimman työyhteisölähtöinen ja lapsilähtöinen suunnitelma menetelmien testaamiseen. Kolmanteen päätavoitteeseen kuuluu myös menetelmien testaamisen raportointi materiaalipankkiin koko yksikön käytettäväksi. Siihen kuuluvat toimintasuunnitelmien jakaminen, kokemusten jakaminen, johtopäätöksiä, palautteita sekä pohdintaa menetelmien testaamisesta.

Arvosanakriteereiden kannalta opinnäytetyö pyrki materiaalipankilla ja menetelmien testauksella luovaan ja innovatiiviseen toimintaan, joka tuottaa työelämään uutta tietoa ja osaamista. Onnistuneen opinnäytetyön saamiseksi prosessi jaoteltiin selkeisiin osiin ja prosessin etenemistä raportoitiin mahdollisimman johdonmukaisesti. Mahdollisimman hyödyllisen ja laajan materiaalipankin sekä hyvin jäseneltyjen menetelmien vuoksi opinnäytetyössä pyrittiin osoittamaan hyvää lähteiden tuntemista mediakasvatuksen alueelta ja työelämän eettisten ohjeiden ja työtapojen noudattamista. Testattavat menetelmät on pyritty valitsemaan sen

mukaan, että ne ovat hyvin hallittavissa, suunniteltavissa ja toteutettavissa. Menetelmien tulisi olla juurrutettavissa työyhteisöön. Jotta työelämä hyötyisi mahdollisimman hyvin opinnäytetyöstä, vaati se aktiivista yhteydenpitoa yhteistyökumppaniin ja työntekijöiden sekä asiakkaiden osallistamista yhteisopinäytetyön toteutumiseksi. Opinnäytetyössä pyrittiin muovaamaan ja joustamaan työyhteisön toiveiden ja tarpeiden mukaan sekä pyydettiin palautetta ja arviointia prosessin hyödyllisyydestä työyhteisölle. Opinnäytetyö pyrki tutkimukselliseen kehittämistoimintaan, joka auttaa työtapoja ja työelämää kehittymään leikkiympäristössä. Arvosanakriteereitä käytettiin osana opinnäytetyön arviointia.

3.1 Materiaalipankin tavoitteet

Materiaalipankin tärkein tavoite oli olla työyhteisölle helposti saatavissa ja ymmärrettävissä. Tiedon pitää olla tiivistä ja helppolukuista, jotta kansion sisältöön perehtyminen olisi vaivatonta. Toinen materiaalipankin tavoite oli selkeät ohjeistukset ja merkityksen korostaminen, joka saisi tavan materiaalipankin täydentämisestä juurtumaan työyhteisöön. Kolmas tavoite oli innostaa työntekijöitä kokeilemaan materiaalipankin menetelmiä, työtapoja ja keskustelemaan sen sisällöstä työyhteisössä. Tärkeää oli saada mahdollisimman monessa kohtaa opinnäytetyön prosessin aikana suullista palautetta ja kirjallista (kyselylomakkeen muodossa ja palautteen keruussa), jotta materiaalipankki herättäisi kiinnostusta ja vastaisi mahdollisimman kattavasti työntekijöiden erilaisiin tarpeisiin. Materiaalipankin tulisi myös toimia positiivisena paikkana jakaa omia kokemuksiaan mediakasvatuksesta, mutta myös antamaan rakentavaa kritiikkiä toimintatuokioiden onnistuneisuudesta, haasteista ja kompastuskivistä, jotta se hyödyttäisi työntekijöitä jatkossakin.

3.2 Menetelmien testaamisen tavoitteet

Menetelmien testaamisen tavoitteisiin hyödynnettiin Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa-kirjan ohjeistusta mediakasvatuksen toimintatuokioiden tavoitteiden asettelusta, jotka tulevat olemaan suuntaa antavia ohjeita myös materiaalipankissa. Tässä alaotsikossa kerron mediakasvatukselliseen toimintaan liittyviä yleisiä tavoitteita, joita tarkennan vielä leikkiympäristökohtaisissa toimintasuunnitelmissa. Menetelmiä testattiin iltapäivätoimintaan osallistuville koululaisille, jotka ovat iältään 7-8-vuotiaita, eli kuuluvat varhaiskasvatuksen piiriin.

Tärkeimpänä tavoitteena on tehdä leikkiympäristöstä mielekäs oppimisympäristö mediakasvatuksen kannalta. Välineisiin tutustumisen lisäksi lapselle tule antaa aikaa ja mahdollisuus vuorovaikutukseen ja tukea keskustelemaan annetusta tehtävästä, eli toimintatuokiosta.

(Stakes 2008, 15). Tarkoituksena oli ottaa lapsia pienryhmittäin suunnittelemaan ja toteuttamaan tehtävää ja varata riittävästi aikaa ihmettelyyn ja oivaltamiseen. Lapsia ohjattiin oma-toimisuuteen, mutta heitä myös tuettiin välineiden käytössä, joita olivat tabletti ja lasten omat puhelimet tiedonhakuja varten. Lapset tutustutettiin tabletin käyttöön päivän tai kaksi ennen tehtävän aloittamista, jotta tehtävään siirtyminen tapahtuisi luontevammin.

Mediakasvatus varhaiskasvatuskirjassa kehoitetaan, että medialaitteita sijoitettaisiin yleisiin tiloihin, jotta aikuisen on helpompi tukea lasta niiden käytössä ja seurata lasten median käyttöä. Lisäksi lapsille tulee kertoa mahdollisuuksista omaehtoiseen mediankäyttöön. (Stakes 2008, 15). Tutustuttaessa lapsia tabletin käyttöön kerrottiin sen käyttöön liittyvistä yleisistä säännöistä ja esitellään pedagogisesti hyväksyttäviä sovelluksia lasten käyttöön. Itse tehtävää tulisi saada tehdä rauhallisessa ympäristössä, jonka vuoksi pienryhmälle varattiin erillinen huone tai siirryttiin ulos toteuttamaan annettua tehtävää rauhalliseen paikkaan.

4 Opinnäytetyön tietoperusta

4.1 Mediakasvatus

Mediakasvatuksessa harjoitellaan median käyttötaitoja, niiden kehittymistä ja kykyä nauttia sen mahdollisuuksista, mutta myös kriittistä medialukutaitoa. Mediakasvatus ei siis ole pelkästään pelejä ja tabletteja, vaan siihen lukeutuvat muun muassa lehdet, mainokset, kirjat, netti, televisio sekä videot. Niiden sisältöjen tulkitseminen, tunteminen ja tuottaminen ovat osa mediaa. Mediaan liittyy paljon oheisisältöjä ja tuotteita, kuten vaatteet, hahmot ja lelut. Siihen liittyy myös erilaiset palvelut ja sovellukset sekä niiden käyttötapojen hahmottaminen. Mediataitoja ovat muun muassa kyky hankkia itselleen sopivaa sisältöä ja tietoa mediassa ja mediasta. Erilaisten medialaitteiden hallitsemisen lisäksi mediataitoihin kuuluu itsensä ilmaiseminen ja viestiminen eri mediavälineiden kautta sekä kyky tulkita ja eritellä erilaisia mediasisältöjä. Kun lapsi on oppinut valitsemaan erilaisia mediasisältöjä, pystyy hän suuntaamaan kohti aktiivista kansalaisuutta, jossa arvioidaan ja analysoidaan vastaanotettua tietoa ja viihdettä. (Stakes 2008, 7-9; Mannerheimin lastensuojeluliitto 2017, 6-7; Mulari, Lehtikangas, Sommers-Piironen, Hemilä, Valkonen, Mertala, Paju ym. 2016, 7.)

Lapset ovat eritasoisia median käyttäjiä ja mediasuhteiden luomisessa. Ei ole yhtenäistä ”diginatiivien” joukkoa, eli digitaalisen median maailmaan syntyneitä ja kasvaneita lapsia, jotka ovat syntyneet ”media-aisteilla” luovimaan läpi mediamailman. Kaikki mediataidot ovat opittuja ja opetettavissa. Alle 3-vuotiastakin voi jo tukea median avulla tarjoamalla empatiaa

opettavia samaistumiskohteita mediahahmojen kautta. Esimerkiksi lapsen nähdessä itkevän hahmon, voi hänkin tulla surulliseksi, joka vahvistaa tunteiden kehitystä. Joukkotiedotuskasvatus selitti viestinnän siirtyvän yhteiskunnalta yksilöille ja massoille, siinä missä 1980-luvulla tapahtui käännekohta, jolloin alettiin tutkimaan lasta kyvykkäänä kuvien tulkitsijana, elokuvien ja television muotokielen oppijana. Lapsi ymmärtääkin visuaalisia kertomuksia oman elämänsä viitteinä. (Merilampi 2014, 52; Niinistö, Ruhala ym. 2006, 16; Vilmilä 2015, 10.)

Mediakasvatukselle löytyy paljon määritelmiä ja tulkitsijoita sekä toimeenpanijoita. Se on jatkuvasti elävä käsite, jolle on tunnusomaista tulkintaristiriidat. Siirtyminen kohti laaja-alaisempaa käsitteenmäärittelyä, joka ottaa huomioon eri osapuolet auttavat mediakasvatusta kehittymään enemmän todellisuutta vastaavaksi. Mediakasvatus pyrkii siis käsittelemään kulttuurista todellisuutta, jossa pyritään ymmärtämään, luomaan, ylläpitämään ja muuttamaan sen eri osia. Kulttuurin käsite on tällöin laaja, joka tarkoittaa sitä, että se ei ole ongelmaton mediakulttuurin ja mediakasvatuksen erottelussa. Mediakasvatuksessa keskitytään kokonaisvaltaiseen oppimiseen, mutta ollakseen kokonaisvaltaista, sen on pakkoa pystyä käsittelemään median kaikkia osia, myös esimerkiksi viihdettä. (Merilampi 2014, 45, 52, 86-87.)

Keskeisiä työtapoja mediakasvatuksessa ovat tulkinta, keskustelu, analysointi ja median aineiden soveltaminen ja hyödyntäminen. Onnistuneen mediakasvatuksen edellytys on tutkiva työote. (Stakes 2008, 7, 16). Mediakasvatus pyrkii saamaan lapsesta aktiivisen elekielen ja puhekielen tulkitsijan sekä aktiivisen kuuntelijan, joka kykenee tarkkailemaan kuvien ja puhujan eettisyyttä, viestien luotettavuutta ja loogisuutta. (Merilampi 2014, 137.)

Suomalaisessa mediakasvatuksessa tulisi pohtia sitä, kuinka mediakehitystä voi toteuttaa pedagogisesti ja kuinka sillä luodaan uutta. Tarkkaa tietoa mediakasvatusta toteuttavista toimenpiteistä on mahdotonta saada, mutta valtakunnallisesti näitä on kuitenkin satoja ja vielä enemmän, kun kunnat ovat mukaan laskettuina. Mediakasvatuksen kentällä merkittävimpiä toteuttajia ovat kunnat, järjestöt ja hankkeet. (Vilmilä 2015, 11). Opetushallitus sekä opetus- ja kulttuuriministeriöt ovat käynnistäneet monia erilaisia hankkeita, pilotteja ja tuottaneet raportteja mediakasvatuksesta. Näitä ovat muun muassa Oivalluksia eskarista!-hanke, Lapset & Media-hanke, Hyvä medialukutaito-hanke ja esimerkiksi kirjastoissakin on toteutettu Kirjastot & media-hanke. Julkinen hallinto, aktiiviset kansalaisjärjestöt, alan tutkijat ja korkeakoulut ovat luoneet paineita mediakasvatuksen kehittämiseksi. (Merilampi 2014, 36, 126-127.)

4.2 Medialukutaito

Lukutaito on nykyään paljon muutakin kuin lukujen ja aakkosten ymmärtämistä. Medialukutaito liittyy kaikkeen mediaan: painettu media, äänitteet, internet, elokuvat, televisio, radio

ja muut uudet viestintäteknologiat. (Merilampi 2014, 142; Mannerheimin lastensuojeluliitto 2017, 7). Mediakasvatuksessa korostuu ennen kaikkea lukutaidon sosiaalisuus ja autenttisuus. Mediakasvatuksessa lukija muodostaa tunnesiteitä lukemiinsa teksteihin eikä ole vain kohde, jota on käsketty mekaanisesti lukemaan. (Merilampi 2014, 132, 134). EU:n audiovisuaalista mediapalveluihin liittyvässä direktiivissä (2007/65/64) medialukutaito määritellään muun muassa muodostuvan kuluttajan taidoista ja ymmärryksestä sekä sen kautta syntyvästä tietämyksestä, joka tekee tiedotusvälineiden käyttämisestä tehokasta ja turvallista. Sen mukaan medialukutaitoinen ihminen on sellainen, joka kykenee tekemään valistuneita päätöksiä, hyödyntää uusia viestintäteknikoita monipuolisesti ja ymmärtää sisällön ja palveluiden luonteen sekä mahdollisuudet. (Merilampi 2014, 37-38.)

Lukutaitoon, kuten medialukutaitoonkin liitetään autenttisten tekstien merkityksen tärkeys. Sitä tarvitaan monilla eri tasoilla, kuluttajana, työntekijänä, kansalaisena ja opiskelijana. Esimerkiksi koulut ja lehdistöt ovat pitkään tehneet yhteistyötä siinä, että sanomalehtien ja aikakauslehtien avulla on kasvatettu koulun materiaalin ohella oppilaita arvostelukykyisiksi, valikoiviksi lukijoiksi, aktiivisiksi ja itsenäisiksi ajattelijoiksi. Lehdet tarjoavat ajankohtaista tietoa yhteiskunnallisista ilmiöistä ja opettajillekin on tarjottu mahdollisuuksia laajentaa viestinnällistä yleisivistystä. (Merilampi 2014, 106; Opetus - ja kulttuuriministeriö 2013, 3-6.)

Medialukutaito on myös visuaalista lukutaitoa. Se käsittää kyvyn suunnitella kirjoittamista, visuaalisten viestien tuottamista ja lauseopin hahmottamista. Se siis tarkoittaa ihmisten perustavanlaatuisia tapaa havainnoida maailmaa ja sen opettamista, joka on yksi elämäntaidoista. (Merilampi 2014, 135-136; Kiesiläinen 2017, 7-8). Myös elokuva on monipuolinen kasvatuksen tukija, sillä monipuolisen ilmaisun lisäksi, sillä on kyky vedota tunteeseen sekä älyyn. Digikehityksen kautta ovat oppilaat hyödyntäneet jo monilla uusilla tavoilla elokuvien tekemistä ja valokuvien ottamista osana oppimista. Osa oppilaista kokee, että heidän ja koulu- maailman välillä on kaksijakoisuutta. Oppiainetieto ja ”oppiainekieli” koetaan kognitiivis-verbaalisena, siinä missä vapaa-aika on affektiivis-visuaalista. Ammattilaisten tuottamat mediatyökalut ovatkin tärkeitä juuri sellaisille oppilaille, joille perinteinen tapa oppia ei tunnu omalta. Median tarjoamat ajankohtaiset materiaalit, jotka rytmittävät opetusta ja oppimislanteita uusilla ja moniaistillisilla tavoilla hyödyttävät heitä, jotka etsivät vielä omaa oppimistapaansa. (Merilampi 2014, 106-107; Kiesiläinen 2017, 12-13). Esimerkiksi leikkipuis-toissa on tablettia hyödyntämällä otettu kuvia valokuvasuunnistukseen ja kuva-arvoituksiin. Kameran avulla on kuvattu temppevideoita, koreografioita, leikkejä ja asuinympäristöä oman toiminnan ja ympäröivän maailman jäsentämiseksi.

Mediakielitaito tarkoittaa mediassa esitetyn kielen kulttuurin tuntemusta kuin myös sen rakenteen ja ominaisuuksien ymmärtämistä. Mediakielitaitoinen ihminen osaa käyttää tarkoituk-

senmukaisesti medioiden kieltä ja tulkita niiden sisältöä. Mediakielitaidon tasoja on monenlaisia, jotka parhaimillaan yhdistävät median kolme tärkeintä pääsuuntaa, yhteiskunnallisen, taidekasvatuksellisen ja viestintäteknisen lähestymistavan. (Merilampi 2014, 142). Mediakasvatus kehittää yksilönvapautta, jossa pystyy käsittelemään todellisuutta objektina, mutta myös subjektiivista todellisuutta. Näiden kahden välistä voi löytää mielihyvää tuottavia objektiivisia asioita ja tarkastella myös ristiriitaisia ja ”epämiellyttäviä” subjektiivisia aspek-teja. Vastatodellisuuden kehittäminen subjektiivisesti esimerkiksi fiktiivisyyden ja tosiasioi-den vastavuoroisuudella voi auttaa tuomaan rohkeutta epätavanomaiseen oppimiseen. (Merilampi 2014, 115-116). Esimerkiksi menetelmän testaamisessa lasten oli helpompi näytellä epämiellyttäviä tilanteita ja tunteita, kun niistä oli yhdessä puhuttu ja sovittu. Tämän jäl-keen lasten kanssa pystyi keskustelemaan syvemmin tilanteen tapahtumista ja tunteista.

Mediakasvatus antaa apua ihmettelyyn ja uteliaisuuteen, sillä media on oppimisympäristönä yllätyksellinen, suuri, täynnä muuten havaitsematta jäävää todellisuutta. Ihmettelyn kautta ihminen pystyy heijastelemaan myös ihmisyyden epätarkoituksenmukaisia käytöksen ja ajat-telun piirteitä. Mediatekstien ymmärtämiseen ja tuottamiseen tarvitaan pohdiskelun opetta-mista tai, kuten varhaiskasvatussuunnitelmassa kuvataan ihmettelyä. Siihen tarvitaan kykyä löytää ongelmakohtia ja olla kiinnostunut niistä. Vastausten antamisen sijaan opitaan myös kysymään, että mitä välitetään, miksi välitetään ja millä tavoin. (Merilampi 2014, 115-116, 118, 141.)

4.3 Lasten mediakulttuuri

Mediakulttuurilla tarkoitetaan lapselle keskeistä mediakeskeistä toiminta -ja oppimisympäris-töä, missä lapset oppivat, viihtyvät ja ovat sosiaalisessa kanssakäymisessä. Nämä näkyvät mm. mediasisältöjen -ja välineiden käyttönä lasten leikeissä, sosiaalisissa suhteissa ja pu-heessa. Erityisesti mobiililaitteiden käyttö on lisääntynyt 2010-luvun alusta eteenpäin. (Stakes 2008, 6; Mulari 2016, 12). Lapset ja nuoret ovat etevä käyttämään nopeasti suurtakin infor-maatiomäärää ja kyvykkäitä käyttämään useampia informaatiolajeja samanaikaisesti rinnak-kain. Sen sijaan vanhemmilla sukupolvilla informaatiota käsitellään prosessinomaisesti, hi-taammin, peräkkäin ja yksisuuntaisesti. Alkuvaiheessa media on lapsille usein leikinomainen väline, jonka avulla kokeillaan ja etsitään rajoja. Asioiden viihteellisyys innostaa lasta eikä leikinomaisuutta ja viihteellisyyttä tulisi asettaa vastakkain. Näitä ovat esimerkiksi prinsessa-hahmot elokuvista tai örkit peleistä, joita lapsi mallintaa leikeissään. Myöhemmin lapsi ottaa haltuun asiallisempaa sisältöä ja asiallisemman tavan esittää mediasisältöjä, mutta ne eivät koskaan katoa lapsesta. Lapsi oppii seuraavassa vaiheessa ottamaan välineen hyötykäyttöön. (Kupiainen, Niinistö, Ruhala ym. 2007, 16. & Merilampi 2014, 17. & Stakes 2008, 8.)

Digitaalinen nettimedia on yhä enemmän läsnä myös lasten arjessa, jossa korostuu verkosto-maiset mediat, kuten sosiaalinen media. Koulutkin joutuvat entistä kiivaammin kilpailemaan sosiaalisen median, median viihteellisyyden ja harrastusten kanssa. Kasvatus pyrkii aina korostamaan median henkisiä arvoja, opettamaan eettis-moralisesti korkeatasoista median käyttöä ja keskittymään informaatio-tietovirtojen sisältöön. Mediakulttuurillisesti kuitenkin esimerkiksi tytöille koneet ovat arjen välineitä ihmissuhteiden ylläpitämiseen ja suhteiden solmimiseen sekä tiedonhankintaan. Näitä ovat muun muassa, vlogit, blogit ja sosiaalisen median yhteisöt. Näyttäisi siltä, että pojat ovat kiinnostuneempia tehokkaista koneista ja uusimmasta tekniikasta kuin verkostoitumisesta. (Merilampi 2014, 24-25, 82-83). Toisaalta Kupiainen (2007, 16-17) toteaa artikkelissaan ”Pienten lasten medialukutaito”, että medialapsuutta on esiintynyt jo pidemmän aikaa arjessa myös vanhemmilla ikäpolvilla television, radion ja kirjastojen lasten -ja nuorten kirjallisuuden parissa. Media on nykyään sen verran suuresti läsnä lasten arjessa, että se muokkaa ympäristöä, kasvattaa lasta ja toimii omana merkittävänä kasvuympäristönään kodin, koulun, päiväkodin ja harrastusten välillä.

Sosiaalisella medialla tarkoitetaan kaikkea sitä sisältöä ja työkaluja, jotka mahdollistavat julkisen sekä yksityisen keskustelun, tehokkaan viestien ja kuvien jakamisen ja arkitiedon rakentelun. Sosiaalinen media luo yhteisiä merkityksiä, jotka sumentavat myös yksityisen ja julkisen tiedon käsityksiä. Opetukseen sovellettavissa työkaluissa usein täytyy lähteä liikkeelle sen terminologian purkamisesta, eli demystifoinnista, jotta termiviidakosta päästään sen palvelun tai työkalun tarkoittamiin yksinkertaisiin ratkaisuihin. Pelikulttuuri on suuressa kasvussa lasten ja nuorten parissa. Samalla tavalla kuin saduissa, pääsee pelaaja irroittautumaan omasta todellisuudestaan ja saa mahdollisuuden nousta arkiajattelun yläpuolelle. Tunteiden, kokemusten ja muiden asioiden käsittely pelien symbolisessa maailmassa auttaa kohtaamaan asioita reaali maailmassa. Myöskin monet sosiaalisista verkostoista muodostuvat virtuaalimaailmat auttavat lapsia kokeilemaan uusia asioita ja identiteettejä juuri virtuaalimaailman mahdollistavan symbolisen etäisyyden päästä. Digitaalinen pelikulttuuri on suoraa jatkumoa leikeistä, peleistä ja ovat osa nuoren vertaisverkostoa, kasvua ja elämää yhteiskunnan jäsenenä. Pelit ja leikit opettavat lapsille, että millaisia sallittuja toimintoja on olemassa, harjoittavat tilan hahmottamista sekä motoriikkaa. Ennen kaikkea pelit ja leikit valmentavat lapsia toimimaan myöhemminkin paremmin digitaalisissa oppimisympäristöissä ja työelämässä. (Harviainen, Meriläinen, Tossavainen 2013, 6; Merilampi 2014, 24-25, 82-83.)

Massamedian sisältöjä pohdittaessa on muistettava, että media ei kykene heijastamaan todellisuutta sellaisenaan kuin yhteiskunnallinen todellisuus on. Media luo itse omilla ehdoillaan rakentamaan todellisuuksia. Tämän vuoksi viihteellisyyden lisäksi tarvitaan mediakasvatusta esimerkiksi tyttöjen ja poikien mediataitojen erojen tasoittamiseen mediataidoissa. (Merilampi 2014, 24-25). Koulukontekstiin tarkoitettut sovellukset ja palvelut ovat yhä enenevässä

määrin myös viihteeseen tähtääviä. Koulukontekstissa kuitenkin viihteellä tarkoitetaan älyllistä aktivointia, siinä missä muuten mediakulttuurissa viihde määriteltäisiin vapaa-ajan viettoon ja populaarikulttuuriin. (Merilampi 2014, 85). Koululaisille on tärkeää tasapainoitella vapaa-ajan ja koulun välillä. Kouluympäristössä ei pysty välttämättä tyydyttämään esimerkiksi, rakkauden, arvostuksen ja jännityksen tarpeita, jolloin koululainen kompensoi niitä vapaa-aihanaan. Mediapedagoginen ote työhön saattaa huvittaa tai loukata nuoria, jos se nähdään puuttumisena johonkin, joka on nuorten ja lasten omaa tai vallankäytön keinona. Tärkeää onkin nähdä mediapedagogisesti, missä kulkee vallankäytön ja vilpittömän vastuunkannon raja. (Merilampi 2014, 97.)

Leikkipuistotoimintaa järjestettäessä tulee pyrkiä tasa-arvoisuuteen ja järjestää kaikille koululaisille yhteisesti toimintaa lapsilähtöisesti. Opinnäytetyön menetelmät ovat valittu havainnoimaan ja jäsentämään lasten mieltymyksiä ja mediakulttuuria, mutta tasa-arvoisesti kaikille koululaisille. Lasten elämyksiä voi havainnoida sekä esteettisesti että eettisesti. Esteettisesti voisi elämystä luonnehtia käsitteillä kuten tarkkaavaisuus, intensiteetti ja kokonaisuus, jossa ovat osatekijöinä sekä tunteet että äly. Elämystä esteettisesti tarkasteltaessa voisi todeta, että se mitä ihminen kuulee, tuntee tai näkee voi olla värittyntä ja ihminen on erehtyväinen havaintojensa tulkinnoissa, mutta ehdottoman varmaa on itse kokeminen, elämys. Elämyksiä antava ja niille selkeästi rakentuva pedagogisuus sekä niitä ravitseva ja avartava media, kulttuuri ja koulutus rakentavat mediakulttuurista tulevaisuutta.

4.4 Mediakasvatuksen eri muodot

Mediakasvatusta voi lähestyä neljästä eri näkökulmasta, joita ovat yhteiskuntakriittinen - ja kulttuurikriittinen näkökulma, ilmaisullinen näkökulma, teknologiakasvatuksellinen näkökulma ja suojelullinen näkökulma. (Stakes 2008, 7). Uusin Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016 astui voimaan 1.8.2017, joka velvoittaa kuntia, kuntayhtymiä sekä muita palvelun tuottajia paikallisen varhaiskasvatussuunnitelman laatimista. Paikallisten varhaiskasvatussuunnitelmien tulee olla eettisiltä suuntaviivoiltaan ja sisällöiltään samansuuntaisia kuin uusimman varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet määrittelevät kasvatuksen, hoidon ja opetuksen kokonaisuuksien lisäksi sen suurimmat painopisteet, eli laaja-alaiset osaamisen alueet. Näitä ovat itsestä huolehtiminen ja arjen taidot, ajattelu ja oppiminen, kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu, osallistuminen ja vaikuttaminen sekä monilukutaito ja tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen johon opinnäytetyö perehtyy. (Opetushallitus 2016.)

Viimeinen laaja-alainen osaamisen alue on monelta osin limittäin muiden laaja-alaisten osaamisen alueiden kanssa. On kuitenkin tärkeää rajata ja jäsentää, mitkä ovat ne varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden velvoitteet, jonka pohjalta kasvatustyötä tulisi tehdä ja miltä pohjalta mediakasvatusta toteutetaan ja kehitetään varhaiskasvatuksessa. Mediakasvatuksen eri muodot kulkevat yhdessä varhaiskasvatuksen eri muotojen kanssa, jonka vuoksi on tärkeää avata varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mediakasvatuksellisia käsitteitä.

4.4.1 Monilukutaito ja kielitaito

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan monilukutaidolla edistetään koulutuksellista ja kasvatuksellista tasa-arvoa. Monilukutaito käsittää mediakasvatuksessa määriteltyjä erilaisia lukutaidon piirteitä, kuten traditionaalinen peruslukutaito, kuvanlukutaito, numeerinen lukutaito ja medialukutaito. Ennen kaikkea painopiste on kokeiluun innostavassa ilmapiiressä, myös digitaalisessa ympäristössä. Henkilöstön tulisi ohjata lapsia tieto- ja viestintäteknologian turvalliseen ja monimuotoiseen käyttöön. Sen lisäksi, että lapsi tutustutetaan viestintäteknologia sovelluksiin, peleihin ja välineisiin, niitä tulisi käyttää myös lapsen arjen dokumentoinnissa. Digitaalisten välineiden käytön sosiaalista aspektia korostetaan, sillä sen avulla lapset voivat yhteistoiminnallisesti toteuttaa esimerkiksi leikkejä, taiteellista kokemista, liikunnallista toimintaa, käyttää niitä tutkimisen apuna ja edistää luovaa ajattelua. Monilukutaidon kulmakiviä ovat rikas tekstiympäristö, lapsille soveltuvat kulttuuripalvelut ja lasten tuottama mediakulttuuri. (Opetushallitus 2016, 23-24; Leikkipuistotoiminnan toimintasuunnitelma 2017.)

Yksi lapsen tärkeimpiä kehityksiä on kielellisten valmiuksien, taitojen ja kielellisten identiteettien kehittyminen. Kielen avulla lapsi ilmaisee itseään, hankkii tietoa, jäsentää ajatteluaan ja hallitsee erilaisia tilanteita sekä asioita vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Lasta tulisi kannustaa monipuolisessa kielenkäytössä, mutta myös antaa johdonmukaista palautetta. Kielen kehityksen tukeminen liittyy olennaisesti monilukutaidon kehittämiseen ja kehittymiseen lapsella. Monipuolinen tekstiympäristö ei tarkoita vain puhuttua ja kirjoitettua kieltä, vaan myös monipuolisia vuorovaikutustaitoja, audiovisuaalisia, auditiivisia viestejä sekä non-verbaleja viestejä. Kielen kehityksen aste vaihtelee eri lapsilla, jonka vuoksi monilukutaito auttaa lasta tulemaan tietoiseksi kielen erilaisista muodoista ja tavoista oppia sitä. Mediakasvatuksen välineet auttavat lasten lorujen, kertomusten ja sanallisten viestien sekä tuotosten dokumentoinnissa. (Opetushallitus 2016, 40-41.)

4.4.2 Osallisuus

Varhaiskasvatuksen suurimpia tavoitteita on saada lapsista yhteiskunnassa aktiivisesti toimivia ja vaikuttavia yksilöitä, joilla on paljon tietoja ja taitoja elämästä selviämiseen. Näitä asioita vahvistaa osallisuuden tukeminen varhaiskasvatuksessa. Lapsen kokemuksen vahvistaminen ryhmään kuulumisesta sekä vertaisryhmien vahvistaminen edistävät lapsen osallisuutta oppimisympäristöissään. Osallisuutta tuetaan myös ohjauksella ja tuella, jota henkilöstö tarjoaa hyvän arjen takaamiseksi. Lapsen toiminnan tavoitteellisuus ja sopiva haastavuus auttavat lasta saamaan onnistumisen kokemuksia, mikä vahvistaa osaltaan osallisuuden tunnetta. Ne ovat lapsen oikeuksia, jonka jokaisen kasvattajan tulisi taata. Kuulluksi tuleminen on demokratian toteuttamista lapsen elämässä. Kuuntelemisen lisäksi tulisi reagoida lasten aloitteisiin ja kohdata heidät arvostavasti. Näiden kohtaamisten kautta lapset oppivat tärkeitä vuorovaikutustaitoja, sopimusten ja luottamuksen merkityksiä sekä yhteisten sääntöjen noudattamista. Lasten tulee saada suunnitella, arvioida ja toteuttaa yhdessä henkilöstön kanssa tavoitteellista toimintaa. Osallisuus kehittää lapsen käsitystä tasa-arvosta, vastuusta, valinnoista, oikeuksista ja kehittää ymmärrystä yhteisöstä. Myös huoltajien osallisuutta tavoitteiden ja toiminnan suunnittelussa on yhtä tärkeää lapsen elämässä kuin lapsen omakohtainen osallisuuden tukeminen. (Opetushallitus 2016, 16, 20, 24, 55.)

4.4.3 Ilmaisun monet muodot ja taidekasvatus

Lapsella on oikeus ilmaista itseään osaamallaan tavalla. Lapsen tulee saada tulla ymmärretyksi, kuulluksi, nähdyksi ja ilmaista mielipiteitään sekä ajatuksiaan. Ilmaisun on myös kykyä ilmaista itseään reflektoidusti, toista kunnioittavasti ja ymmärtävästi sekä kriittisesti, mutta rakentavasti. Lapsilla tulisi olla oikeus ilmaista omaa kulttuuriaan ja heijastella sen arvoja ja merkityksiä toisille. Yhteistoiminnallisuuteen pyrkimällä annetaan kaikille mahdollisuus harjoitella eri ilmaisumuotoja -ja tapoja. Varhaiskasvatus opettaa erityisesti tunteiden ilmaisua ja itsesääätelyä, jotka yhdessä muodostavat yhden tärkeimmistä elämäntaidoista. Mediakasvatuksellisesti ja leikkiä tukeva lasta tulee kannustaa ilmaisuun, luovuuteen ja mielikuvituksen käyttöön. Monipuoliset ilmaisulliset työtavat voivat olla opetteluun kohde sekä väline, kuten esimerkiksi mediakasvatuksessa. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on tutustuttaa lapsi eri taiteenaloihin ja kulttuuriperintöön. Erilaisten ilmaisun ja taiteellisen kokemuksen muotojen yhdisteleminen kehittää lapsen luovuutta ja lapselle ominaista kokonaisvaltaista ilmaisua. Näitä ovat kehollinen ilmaisu, kuvallinen sekä sanallinen ilmaisu että musiikillinen ilmaisu. Tutkiminen ja kokeilu sekä niiden eri vaiheiden dokumentointi harjoittaa monimuotoista ilmaisua. Yksilölliselle sekä yhteisille luoville prosesseille tulee antaa tilaa ja aikaa. (Opetushallitus 2016, 19, 22-23, 29, 38, 41-42.)

Mediakasvatuksessa taideopetuksen rooli on ratkaiseva. Taideilmaisuus on tärkeä kommunikaation väline, sillä media on laaja-alaisesti ajateltuna sekä väline että kommunikaation mahdollistava ilmaisumuoto. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2017, 6; Merilampi 2014, 43, 64). Multimediaviestintä yhdistää laajasti välineresursseja, jonka vahvuutena on kokonaisvaltaisuus. Yhdistelmä kuvista, äänistä, tekstistä ja liikkuvasta kuvasta on samanlainen kuin ihmisen luonnollinen tapa käyttää kaikkia aistejaan kaikissa tilanteissa. Toisin sanottuna perinteinen lineaarinen viestintä ei tarjoa yhtä inhimillistä tapaa tutkia ja oppia maailmasta kuin multimediavisailu. Kääntöpuolena on tosin se, että ihminen ei pysty jäsentämään maailmaa ilman joitakin systemaattisia rakenteita vapaan assosioinnin lisäksi. Taidekasvatuksessa on alettu enenevässä määrin kiinnittää huomiota kriittisten taiteen vastaanottajien ja tekijöiden kasvatamiseen, kulttuuriseen kuuntelu-, luku-, ja katselutaidon merkitykseen sosiaalisen kypsymisen välineenä. Mediateollisuudella on ratkaiseva rooli esimerkiksi medialukutaidon edistämisessä, joten siihen liittyvien yleisten normien ja käytäntöjen sekä itse -ja yhteissääteilyä tulisi kehittää. (Merilampi 2014, 79; Oikarinen-Jabai 2010, 236; Opetus -ja kulttuuriministeriö 2013, 4, 10.)

4.4.4 Yhteiskunnallinen mediakasvatus ja mediasuojelu

Yhteiskunnallisuus nähdään kasvatuksessa siten, että koulutus ja kasvatus eivät ole yhteiskunnan valtasuhteista irrallisia asioita. Yhteiskuntajärjestystä rakennettaessa myös kasvatus ja koulu ovat osallisina ja antavat taitoja yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen. Yhteiskunnallisuus kasvatuksessa on kriittistä kasvatusta, jonka päämääränä on tehdä näkyväksi yhteiskunnan rakenteissa olevia epäoikeudenmukaiset, eriarvoisuutta ylläpitävät ja edistävät käytännöt. Yhteiskunnallinen ja kriittinen kasvatus pyrkivät lisäämään demokratiaa, solidaarisuutta ja yhteiskunnallista tasa-arvoa. Media vaikuttaa piilevästi ihmisten arvoihin, näkökulmiin, asenteisiin ja sen kautta heijastetaan identiteettikäsitteitä esimerkiksi kansallisuudesta, rodusta, sukupuolesta ja seksuaalisuudesta. (Herkman 2005, 34, 39; Stakes 2008, 7)

Mediakasvatuksen osalta lapsella on oikeus saada kehitystasoonsa, ikäänsä ja omiin tarpeisiinsa vastaavaa mediakasvatusta. Lapsella tulee olla mahdollisuus tutustua virikkeellisessä ja turvallisessa oppimisympäristössä mediaan. Mediakasvatuksen yhteiskunnallinen ja kriittinen suhtautuminen saavutetaan mediataitoja harjoittelemalla, eli käyttämällä mediaa valikoiden, tulkiten, ilmaisemalla ja luomalla ja analysoimalla omia sekä yhteisiä tarpeita. Se tulisi asettaa mediakasvatuksen keskeiseksi tavoitteeksi. (Merilampi 2014, 57; Stakes 2008, 9.)

Keskeistä lapsen mediasuojeluun liittyviä periaatteita ovat ikärajojen opettaminen ja noudattaminen, nettietiketin ymmärtäminen sekä haitallisilta mediasisällöiltä suojeleminen, kuten

esimerkiksi suojautuminen viruksilta tai epäilyttäviltä nettisivuilta, chateilta tai muilta vastaavilta. Lasta tulee myös suojata liian voimakkailta ja ahdistavilta tunteilta. Tällaisia ovat materiaalit, joissa on hurjia muodonmuutoksia, voimakkaita ääniä ja tehosteita. Uusia pelkoja voi myös syntyä, kun lapsi ymmärtää kuoleman merkityksen. Uudet pelot tuottavat lapselle univaikeuksia ja painajaisia. Hämmennystä ja pelkoa tulee käsitellä lapsen kanssa ja lasta pitää suojella sellaisilta hahmoilta mediassa, jotka eivät kuulu lapsen maailmaan. Etenkin pienen lapsen maailma on hyvin konkreettinen ja eroahdistuksen ja itsenäisyyden kanssa kamppailu kiihdyttää lapsen mielikuvitusta. Lapsi voi jäädä päiväkausiksi jonkun mediassa nähdyn hahmon rooliin tai keksiä turvakseen mielikuvituskaverin. (Niinistö, Ruhala ym. 2006, 16, 18-19; Stakes, 2008, 12-14.)

Median sisällöt ja muodot tulevat yhä suuremmissa määrin lapsille tutuiksi kaverisuhteiden kautta. Se saa aikaan esimerkiksi painostuksen katsoa tiettyjä tv-ohjelmia ja pelata tiettyjä pelejä. On tärkeää, että aikuinen, oli se sitten vanhemmat tai kasvattaja, tukevat lapsen turvallista median käyttöä ja on perillä siitä. Myös vanhempien median käyttö ja arvopohja heijastuvat lapsen mediasuhteisiin. Lasta tulee osata rajoittaa oikeissa kohdissa mediankäytöstä. Esimerkiksi silloin, jos lapsen tärkein tehtävä eli leikkiminen ja etenkin vapaa leikki jää huomattavasti vähemmälle median takia, on syytä puuttua lapsen mediankäyttöön. (Stakes, 2008, 12-14.)

Aikuisille tarkoitetut mediasisällöt, kuten liiallinen kaupallisuus, voimakkaat ärsykkeet, jatkuvat mediaärsykkeet ja muut aikuisten pelit ja ohjelmat eivät ole hyväksi lapsen kehitykselle. Lapsi, joka toimii toistuvasti epäsovinnaisella ja lapsen kehitystä häiritsevällä tavalla esimerkiksi seksuaalisesti tai väkivaltaisesti mediasisältöjen tuomien ärsykkeiden kautta, tulee saada ammattilaisen avun piiriin tai ottamalla asian esiin vanhempien kanssa. Median haitallisia sisältöjä voi torjua parhaiten tarjoamalla kohtuullisesti ja monipuolisesti erilaisia mediasisältöjä. Valinnanvaraa voi laajentaa esimerkiksi vaihtamalla tv:n kuvaruudun välillä kuvakirjaan. (Niinistö, Ruhala, Henriksson & Pentikäinen 2006, 3; Stakes, 2008, 12-14.)

4.4.5 Viestintäteknikka & -teknologia mediakasvatuksessa

Jokainen uusi viestintäväline on saanut aikaan kauhistelua ja pelkoa sen turmelevuudesta. 1930-luvulla se oli radio ja nykyään keskustelua synnyttävät sosiaalisen median ja videopelien vaikutukset lasten ja nuorten elämässä. Mediakulttuuri on ennen kaikkea nuorten ja lasten kulttuuria. Tämän vuoksi opettajien ja kasvattajien tulisi olla halukkaita oppimaan ja opettamaan median käyttöä, sillä siinä missä muutkin pedagogiset menetelmät ja välineet, ne opettavat lapsille tapoja käyttäytyä yhteiskunnassa. (Merilampi 2014, 100-101). Tällä hetkellä

mediassa saavat useammin näkyvyyttä vahingollisia vaikutuksia ja uhkakuvia heijastavat tulokset, jotka ovat monesti asiayhteydestään irrotettuja. Ilmiöiden vaikutuksiin keskittyminen ei kuitenkaan tuota hedelmällistä kokonaisvaltaista ymmärrystä mediasta ja mediakasvatuksesta, vaan yksinkertaistaa mediakasvatuksen syy-seuraussuhteen tasolle. (Vilmilä 2015, 29.)

Mediainnovaatiot ja tekniikka ovat minän jatkeita. Mediateollisuus toteuttaa ihmisten toiveita ja parhaimmassa tapauksessa synnyttää uusia tarpeita. Niiden voidaan ajatella olevan keino-tekoisesti tuotettuja, mutta ne ovat yhtä todellisia kuin muut ihmisten kokemukset tarpeistaan. Mielenkiintoista onkin se, pystyisikö mediapedagogiikkakin vastaamaan toiveisiin ja tuottamaan tarpeita, eli herättämään oppijoissa uusia mielenkiinnon kohteita. (Merilampi 2014, 98.)

Uusien tekniikoiden omaksuminen saattaa olla hidasta, kun multimedia ja informaation koodaus-, siirto-, editointi- ja muokkaustekniikat ovat moninkertaistuneet ja parantuneet ennätysvauhtia. Se saattaa kyllästyttää kasvattajia, että uudet mediat eivät etsisi enää ratkaisuja, vaan myyntiä tai ostovoimaa. Tärkeintä kuitenkin oppimisen edistämiseksi on materiaalien laadukkuus, ei se minkä välineen kautta sitä käytetään. (Merilampi 2014, 105). Sen vuoksi opinnäytetyö pyrkii antamaan materiaalipankin kautta aikaa kasvattajille itselleen tutustua erilaisiin sovelluksiin ja kertomuksiin sekä kokemuksiin, jotka auttavat heitä yhdistämään omaan ammatti-identiteettiin sopivia työtapoja, mutta myös saada inspiraatiota kokeiluun eli poistumaan omalta mukavuusalueelta.

Opetusteknologian tulisi tuoda oppimiseen tarkoitettuja monimutkaisten ongelmien simulaatioita, jossa on vähennetty yksityiskohtien määrää, mutta säilytetty arkielämän ja yhteiskunnan kompleksisuutta. Koulussa tehtävät ovat hyvin ”siistejä” ja tarkkaan määriteltyjä. Oppimis- ja kasvuprosessien suhdetta mediakasvatuksessa tarkastellaan koulumaailmassa eri oppiaineiden läpi menetelmällisesti ja opetusteknologisesti. (Merilampi 2014, 110; Vilmilä 2015, 34). Mediakulttuurin paradoksi on se, että median käyttö ei ole aina tietoisista ja aktiivisesti ohjattua, vaan se huomaamatta muuttaa ihmisen kokemuksia median antamien mielikuvien mukaisiksi. Median voiman ymmärtäminen vaatii kvantitatiivisen tiedon lisäksi analyysia siitä, miten ja millaista kommunikaatiota sekä oppimista tapahtuu välineiden kautta. (Merilampi 2014, 88). Leikkipuistoissa sen sijaan voitaisiin korostaa vapaa-aikana tapahtuvaa oppimista (esimerkiksi leikin kautta) ja tuoda lasten ja nuorten kulttuuria tukevia mediatyökaluja käyttöön, jotka samalla olisivat pedagogisia. Leikkipuistoympäristössä tulisi tukea lasten luontaista uteliaisuutta mediataitojen opetteluun ja mediankäyttöön sekä ohjata lapsia laadukkaasti median pariin käyttäessään vapaa-aikaansa median parissa.

5 Leikkipuistotoiminta & leikkipuistojen toimintasuunnitelma

Leikkipuistotoiminta jakaantuu kahtia aamupäivä -ja iltapäivätoiminnaksi. Aamupäivän toimintaan kuuluvat vauva-aamut, perhekahvila, taaperoaamut, leikkitoiminnan kerhot. Leikki-toiminnan kerhot ovat ilmaisia ja lapsia otetaan kerhoihin noin 12 kerrallaan. Lasten iät vaihtelevat 2-6- vuotiaisiin. Kerhoamuissa on erilaista ohjattua toimintaa, kuten liikuntaa, laulua, retkiä ja leikkejä sekä vapaata leikkimistä. Perheet saavat käyttää leikkipuiston sisä -ja ulkotiloja vapaasti, kuten myös sen tarjoamia leluja, astioita, askartelutarvikkeita ja muita tavaroita. Leikkipuistoon saa tulla kuka tahansa perhe pihalle leikkimään tai sisälle keittämään kahvia ja hakemaan vertaistukea muista perheistä ja työntekijöistä. Leikkipuistoissa järjestetään myös maahanmuuttajille suunnattuja Kotiva -ja Kotoklubi Kaneli-kursseja, joissa kotoutetaan maahanmuuttajia ja opetellaan Suomen kieltä. Tarkemmin näistä kahdesta kerrotaan 10.1 Konsultointi Lehdokki otsikon alla.

Iltapäivisin koululaiset tulevat leikkipuistoon välipalalle ja viettämään koulun jälkeistä vapaa-aikaa. Välipalalle saavat osallistua 1-3 luokan oppilaat, mutta 3-luokkalaiset eivät kuulu mahdollisen välipalan piiriin, vaan ottavat omat eväät leikkipuistoon. Iltapäivätoiminnan tavoitteena on saada lapset ulkoilemaan mahdollisimman paljon. Kaikki tilat ovat kuitenkin koululaisten käytettävissä iltapäivällä. Sisätiloissa koululaisille järjestetään askartelutuokioita, pelihetkiä ja muuta toimintaa. Ulkona lapset saavat leikkiä vapaasti. Koululaisille järjestetään lasten kokouksia, joissa he saavat muun muassa päättää pelipäivistä ja muista lasten juhlista.

Helsingin kaupungin neuvolat järjestävät kaksi kertaa perhevalmennusta terveysasemilla ennen vauvan syntymää. Synnyttämisen jälkeen neuvolat ohjaavat asiakkaat leikkipuistojen tarjoamiin perhevalmennuksiin. Ensimmäisillä perhevalmennuskerroilla käsitellään imetystä, synnytystä ja esimerkiksi vaipanvaihtoa, äitiyspakkauksen hyödyntämistä ja tapoja kantaa tai koskea vauvaan. (Helsingin kaupunki). Leikkipuistoissa perhevalmennuksessa keskitytään vertaistuen tarjoamiseen. Tavoitteena on saada vanhemmat aktivoitumaan keskustelemaan keskenään siitä, millaista heidän arki on vauvan kanssa. Perhevalmennuksen kulmakiviä ovat vuorovaikutuksellisuus ja voimavaralähtöiset ryhmämuotoiset toiminnot. Jokainen perhe on ensisijaisesti oman elämänsä asiantuntijoita ja ohjaajien on tarkoitus jakaa kokemuksia ja suosituksia yhdessä toisten vanhempien kanssa, miten lapsen kanssa voi toimia. (Helsingin kaupunki). Leikkipuistoissa perhevalmennuksissa käsitellään mm. vanhemmuuden eri rooleja, vauvan unirytmiiä ja vanhemmuuden iloja sekä haasteita.

Leikkipuistot pyrkivät aktiivisesti kyselemään palautetta toiminnastaan ja huomioimaan asiakkaiden toiveita ja tarpeita. Tämä näkyy esimerkiksi kesätoiminnan suunnittelussa, jossa päätetään, minkälaisia leirejä lapsille järjestetään ja millaisia juhlia sekä toimijoita voidaan kutsua yhteistapahtumiin puiston alueelle. Leikkipuistojen tilat ovat myös mahdollista vuokrata

lasten syntymäpäiville, ylioppilasjuhliin ja muihin tilaisuuksiin pientä vuokraa vastaan. Leikki-
puiston voi vuokrata käyttöönsä vain leikkipuiston ollessa kiinni, eli kello 16 jälkeen.

Helsingin varhaiskasvatussuunnitelman tultua voimaan 1.8.2017 ovat myös leikkipuistot olleet
velvoitettuja uudistamaan omaa Leikkipuistotoiminnan toimintasuunnitelmaa. Varhaiskasva-
tuksen perusteet ja Helsingin varhaiskasvatussuunnitelma tukevat ja ohjaavat yhdessä leikki-
puistotoiminnan järjestämistä, kehittämistä ja toteuttamista. Varhaiskasvatussuunnitelmatyö
uutta leikkipuistotoiminnan toimintasuunnitelmaa varten on jo aloitettu syksyllä 2013 toteut-
tamalla koko henkilöstölle verstastyöskentelyä sisältöalueittain. (Leikkipuistotoiminnan toi-
mintasuunnitelma 2017.)

Tiiminvetäjille järjestettiin 1.2.2017 myös oma työpaja 2016, jossa työstettiin varhaiskasva-
tuksen uudistamiseen liittyviä kysymyksiä ja aiheita. Työpajassa käsiteltiin miten uusi varhais-
kasvatussuunnitelmaa toteutettaisiin leikkipuistoissa toiminnallisena teematyöskentelynä ja
Oivalluksia varhaiskasvatuksesta leikkipuistossa -projektin kanssa. Tämän lisäksi 2017 vuoden
puolella on tiiviimmin järjestetty kaksi Vasu tutuksi 2017-tilaisuutta 20.4 ja 24.4, joissa sai
kommentoida Helsinki Vasu 2017-luonnosta. 9.5 järjestettiin erityisesti mediakasvatusta käsit-
televä Digiloikka päiväkodeille ja leikkipuistoille. (Leikkipuistotoiminnan toimintasuunnitelma
2017.)

Leikkipuistojen tulee jatkossa sitoutua toteuttamaan varhaiskasvatuksen digiohjelmaa. Var-
haiskasvatuksen digiohjelma on jaettu neljään alueeseen. Näistä ensimmäinen on pedago-
giikka, jossa käytettäisiin enemmän digitaalisia sisältöjä, toimintatapoja ja välineitä osana
luontevaa oppimisympäristöä. Toinen on asiakaspalveluiden edistäminen sähköisillä palve-
luilla, joiden tavoitteena on monimuotoisemman vuorovaikutuksen, viestinnän ja osallisuuden
tukeminen. Kolmas on johtaminen, joka tarkoittaa sähköisten välineiden ja työtapojen uudis-
tamista sähköisesti. Neljäntenä on henkilöstö, jossa työntekijöitä tulisi kannustaa olemaan
rohkeampia käyttämään digitaalisia työvälineitä ja kouluttaa henkilöstöä, jotta heillä olisi
enemmän osaamista, taitoja, tietoja ja asenne, jossa digitaalisuus nähdään mahdollisuutena.
(DigitalHelsinki, 2017). Tähän myös pyrkii materiaalipankki ja menetelmien testaaminen opin-
näytetyön prosessissa ja tuotteistamisessa.

Leikkipuistoissa, perhetaloissa ja Kehva-henkilöstölle on järjestetty Mediatyöpajoja syksyllä
2016. Siihen osallistui vähintään 1-2 työntekijää jokaisesta Kehva-yksiköstä ja leikkipuistosta.
Kehva-henkilöstöllä tarkoitetaan kehitysvammaisten iltapäivätoimintaa ja leikkipuistotoimin-
taa järjestäviä ihmisiä ja perhetalot toimivat pienten lapsiperheiden kanssa, vanhemmuuden
tukena. Jokaiseen Kehva-yksikköön, perhetaloon ja leikkipuistoon on hankittu tai ollaan hank-
kimassa tabletti ja myöhemmin myös työpuhelimet vaihtuvat älypuhelimiksi. Digitalisaatiotai-

dot, kuten valokuvaus, videointi ja tablettien käyttö ja niiden pedagogisten toimintaperiaatteiden kehittäminen jatkuvat Mediapaja-toiminnan kautta ainakin Kehitysvammaisten ja autististen koululaisten iltapäivätoiminnassa. (Leikkipuistotoiminnan toimintasuunnitelma 2017.)

Tavoitteena on, että vuoteen 2020 mennessä digitalisaatio olisi saavutettu ja helppo ja toimiva Helsinki taattu. Tavoitteena on myös, että tablettien ja älypuhelimien käyttö olisi ensisijaisesti pedagogiseen käyttöön eikä pelien pelaamiseen. Digitaaliset välineet, sisällöt ja toimintatavat tukevat oppimista ja lapsen uteliaisuutta ja kuuluvat olla osa luontevaa ja kiinteää oppimisympäristöä myös leikkipuistoympäristössä. Perheiden tulisi saada tietoa sähköisistä palveluista ja niiden käyttämisestä sekä palveluita, jotka mahdollistavat monimuotoisen viestinnän, vuorovaikutuksen ja osallisuuden. (Leikkipuistotoiminnan toimintasuunnitelma 2017). Tähän on pyritty esimerkiksi Maunula-Oulunkylä leikkipuistoalueella siten, että asiakaskyselyt ovat toteutettu sähköisesti ja kyselyihin on ollut mahdollisuus vastata leikkipuiston tabletilla helposti paikan päällä. Henkilöstöä ja johtamista digitaalisesti toteutaan leikkipuistoissa esimerkiksi pyrkimällä kokouksia järjestettäessä käyttämään erilaisia digitaalisia työvälineitä mahdollisuuksien mukaan. Leikkipuistotoimintasuunnitelman lisäksi on työstetty viestintäsuunnitelma, jossa pyritään päivittämään yksikön viestintää ajantasaiseksi esimerkiksi hyödyntämällä Outlookin kalenteritoiminta muistutuksissa ja aikataulutuksen tukena.

6 Toiminnallinen opinnäytetyö

Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena opinnäytetyönä, koska aihe käsittelee kehittämistyötä työelämässä ja tuotteistamista. Kehittämisen prosessin raportoinnin lisäksi tehtiin konkreettinen tuotos, eli opinnäytetyössä käsiteltiin materiaalipankkiin johtanutta prosessia ja sen saavuttamiseksi käytettyjä keinoja. (Airaksinen & Vilkkä 2003, 51). Toiminnallisessa opinnäytetyössä on tärkeää suunnitella työ kohderyhmää palvelevaksi, joka tässä yhteydessä tarkoitti materiaalipankin tekemistä varhaiskasvatuksen työntekijöille, joka palvelisi heidän kehittämistään mediakasvattajina 0-8-vuotiaiden lasten parissa. Tämän vuoksi on tärkeää, että tuote on käytettävyydeltään kohderyhmälle sopiva ja, että se on informatiivinen ja houkutteleva.

Houkuttelevuutta lisää, jos materiaalipankki on mahdollisimman johdonmukainen ja selkeä. (Airaksinen & Vilkkä 2003, 51, 53). Toiminnalliseen opinnäytetyöhön kuuluvat henkisten, taloudellisten ja ajallisten resurssien tunnistaminen ja oman osaamisen tunnustaminen. Työn lopullisen toteutuksen määrittelevät oppilaitoksen vaatimukset, esimiehen ja työntekijöiden toiveet ja tarpeet sekä kohderyhmän huomioiminen. (Airaksinen & Vilkkä 2003, 56-57.)

Toiminnallisessa opinnäytetyössä ei tarvitse luoda sellaista uutta tietoa, jota maailmassa ei vielä ole. Toiminnallisen opinnäytetyön tuote voi olla myös muiden ammattilaisten näkemysten avartamista siitä, millaisia mahdollisuuksia erilaisten asioiden toteuttamisessa on ja kuinka tuotteistamisen avulla voi kehittää luovia ongelmanratkaisun kykyjä. Uutta tietoa on se muoto minkälaiseksi opinnäytetyön produkti lopulta muotoutuu, joka on uusi käytäntö työyhteisölle. (Airaksinen & Vilka 2003, 69). Mediakasvatuksesta on jo olemassa paljon tietoa ja siihen kehitetään menetelmiä jatkuvasti, mutta mikä opinnäytetyössäni on uutta, on tiedon kokoaminen työyhteisölähtöisesti yhteen paikkaan, joka sisältää leikkipuistoympäristöön räätälöityjä sovellutuksia.

Opinnäytetyön suunnitelma pyrki olemaan pitkälle hiottu, mutta raportin jäsentelyn, prosessin muutosten, aikataulujen venymisen ja muiden ennalta-arvaamattomien muutoksien vuoksi suunnitelmat muuttuivat monta kertaa alkusuunnitelmasta ja sen jäsentelystä. Sen vuoksi opinnäytetyötä suunnitellessa oli jätetty joustovaraa. Toiminnallisessa opinnäytetyössä haasteellista on se, että joutuu tekemään paljon yksilöllisiä ratkaisuja verrattuna pitkiin tutkimuksellisiin traditioihin. (Airaksinen & Vilka 2003, 83, 154.)

7 Kartoittava kysely työntekijöille

Maunula-Oulunkylän leikkipuistoalueelle toteutettiin kartoittava kysely, joka toimi materiaalipankin kokoamisen pohjana. Kartoittavaan kyselylomakkeeseen vastasi kuudesta leikkipuistosta viisi. Kyselylomakkeissa ei ole eroteltu sitä, kuinka moni työntekijä on ollut paikalla kyselylomakkeen täyttämässä, mutta ohjeistuksessa pyydettiin koko tiimiä osallistumaan kyselyn täyttämiseen. Kyselylomakkeen vastauksia ei analysoida, mutta sen tuomat teemat ja ajatukset kertovat opinnäytetyön lukijalle, mitkä asiat materiaalipankin kokoamisen taustalla ovat vaikuttaneet (Liite 1).

Kyselylomakkeessa hyödynnettiin Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa-kirjassa käsitellyjä kysymyksiä, jotka koskivat mediakasvatuksen arvojen ja päämäärien pohtimista omassa kasvatustajayhteisössä. Kysymyksiä ei kuitenkaan otettu suoraan kyselyyn Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa-kirjasta, vaan leikkipuistojen toimintaa mukaillen. Näitä pohdittavia asioita kasvatustajayhteisössä tulisi ainakin käydä läpi: *”Millaisia mediankäyttäjiä me kasvattajina olemme? Mikä on oma/työyhteisömme näkemys pienten lasten median käytöstä ja mediakasvatuksesta? Millaista mediakasvatuksellista osaamista meillä on jo? Miten mediakasvatus toteutuu meillä jo?”*. (Stakes 2008, 11). Korvasin mediasuojelun termin leikkipuistojen työyhteisölle ymmärrettävämällä termillä ”yksityisyyden suoja”. Tosin mediasuojelun termi olisi laajempi ja käsittäisi myös lapsen turvataidot median käytössä.

Näitä asioita kuitenkin kirjattiin materiaalipankkiin tutustuttavaksi työyhteisölle, sillä siitä on ollut paljon yleistä keskustelua ja kysymyksiä, kuten esimerkiksi keväällä 9.5 järjestetyssä Digiloikka-koulutuksessa kävi ilmi. Käsittelin myös kysymyksiä *”Kuinka paljon tiedämme lasta osallistavasta mediakasvatuksesta?”* ja *”Millaista ohjatun mediakasvatuksen tulisi olla?”* materiaalipankin sisällöissä. Lopuksi keräsin palautetta siten, että ne muotoutuvat näiden pohdittavien asioiden ympärille, *”Millaisia mahdollisuuksia omaehtoiseen medialähtöiseen toimintaan lapsilla tulisi olla?”* ja *”Miten haluaisimme toteuttaa mediakasvatusta ja mitä toimenpiteitä se meiltä vaatii?”* (Stakes 2008, 11.)

Kysymykset ja lomakkeen täyttäminen pyrittiin tekemään vastaajille mahdollisimman ymmärrettäväksi ja helpoksi, joten kyselylomakkeen yhteyteen laitettiin vastausohjeet ja saatekirje, jossa kerrottiin mihin tarkoitukseen kyselyn tiedot menivät, määriteltiin kohderyhmä ja miksi kysely tehtiin. Saatekirjeen tarkoitus oli auttaa vastaajia motivoitumaan. Lomakekysymysten tulisi olla mahdollisimman avoimia tai monivalintaisia, itse päädyin avoimiin kysymyksiin aiheen abstraktisuuden, kokemus - ja käsityspainotteisuuden vuoksi. Toiminnallisessa opinnäytetyössä ei ole tärkeää, kuinka vertailtavissa vastaukset ovat, tärkeämpää on vastausten auttaminen opinnäytetyön suuntaamisessa kohti laadukkaampaa sisältöä. Kyselyn tavoitteena oli tarkentaa sisällöllistä päätöksentekoa ja kerätä lähdemateriaalia materiaalipankkia varten. Toiminnallisessa opinnäytetyössä, kuten tässäkin opinnäytetyössä kyselyn tarkoituksena oli myös toteuttaa kohderyhmän näkemyksiin nojautuva idea. Lisäksi kyselyssä käytettiin laadullisen tutkimuksen keinoja perehtyä siihen, minkälaisia uskomuksia ja käsityksiä työntekijöiden toiminnan taustalla vaikuttivat. (Airaksinen & Vilkkä 2003, 59, 61, 63-64.)

Kysely jaettiin kolmeen osa-alueeseen, joita olivat tieto/teoria, menetelmät ja yksityisyyden suoja/turvallisuus. Ensimmäisessä osa-alueessa oli kolme kysymystä ja muissa kaksi, johon ohjeistettiin tuomaan jokaisen työntekijän vastaukset ilmi tai tiimin yhteinen mielipide ilmi. Kyselyyn sai vastata joko ranskalaisin viivoin tai kokonaisilla lauseilla.

Leikkipuistoissa digi - ja mediapalveluista käytettiin eniten Facebookia ja puistojen omia internetsivuja. Facebookiin ja internetsivuille päivitetään leikkipuistojen viikko-ohjelmia ja poikkeusaikatauluja. Leikkipuistot käyttävät paljon sähköpostia ja tekstiviestejä ryhmäviestien laittamiseen vanhemmille ja koululaisille sekä puistojen asioista tiedottamiseen. Jokaisella puistolla on myös pelipäiviä, jolloin lapset saavat käyttää puhelimia puistossa. Työntekijät käyttävät toisinaan omia puhelimiaan esimerkiksi tiedonhaussa ja säätiedotteiden tarkistamiseen. Pihajuhlissa käytetään musiikkia ja äänentoistolaitteita. Tabletti on ollut leikkipuistoissa käytössä muun muassa asiakaskyselyiden täyttämiseksi. Yksi leikkipuistoista mainitsi mediakasvatuskorttien käytön ja mediamaailmoista kumpuavat teemat lasten leikeissä ja toiminnassa sekä mediakasvatuksellisten pelien käytön.

Käsitysten ja kokemusten kysyminen leikkipuistoilta herätti monipuolisesti ajatuksia ja pohdintaa, jotka vaihtelivat laajoista mietteistä täsmällisiin huomioihin. Osa työntekijöistä totesi, että mediakasvatus on uutta ja siihen ei ole vielä valmiuksia tai minkäänlaista käsitystä tai kokemusta muodostunut. Osa työntekijöistä ovat taas huomioineet, että digilaitteiden ko- keilu ja lasten kanssa yhdessä työskentely on tuottanut paljon innostusta ja kiinnostusta. Kysymykseen siitä minkälaisia käsityksiä ja kokemuksia leikkipuistoissa on mediakasvatuksen käytöstä varhaiskasvatuksessa vastattiin seuraavasti:

” Mediakasvatus on vielä aika uusi asia, mutta nyt tuntuu, että se on aika kiireellä tullut varhaiskasvatuksen keskeiseksi jutuksi. Oma osaaminen on aika vähäistä tällä saralla. Koulu- laiset ovat olleet innostuneita tabletin käytöstä, kun saivat ottaa kuvia kuvasuunnistusta varten. ” - Leikkipuiston työntekijä

Työntekijät toivoivat eniten selkokielisiä ohjeita mediakasvatuksen perustiedoista, linkin ko- pioinnista ja muita helppoja käyttöohjeita. Lisäksi työntekijät toivoivat oppaita vanhemmille, lapsille ja työntekijöille sekä virusopetusta. Osa työntekijöistä toivoi toimintavinkkejä siitä, miten mediakasvatusta voi puistossa tehdä ja mitä kaikkea mediakasvatus ylipäättään sisältää eri muotoineen. Lopuksi ehdotettiin sitä, että materiaalipankin sisältö voisi olla päivittyvä, jonne voisi lisätä aina uusia kokeiltuja mediakasvatustoimintoja.

Vaikka leikkipuistoista tuli paljon kommenttia siitä, että mediakasvatuksesta ei olisi tietoa tai sitä ei olisi kokeiltu, kerrottiin kuitenkin paljon myös siitä, mitä menetelmiä on käytetty. Las- ten kanssa on otettu kuvia, haettu sovelluksia ja seurattu luonnonääniä. Lasten kanssa on ko- keiltu sadututusta, kuvattu animaatioita ja videoita toiminnasta. Voisi sanoa, että mediakas- vatus on näkynyt leikkipuistoissa varhaiskasvatuksen erilaisten ilmaisun muotojen yhteydessä, kuten musiikkimaalauksina, tempuratoina, sarjakuvina ja muina asioina, joissa vain mieliku- vitus on rajana. Myös omat lehdet, uutiset ja mainokset ovat näkyneet lasten leikeissä ja ar- jessa. Menetelmistä toivottiin, että materiaalipankista löytyisi eri ikäisille erilaisia menetel- miä ja selkeitä ohjeita/ohjeistuksia ja kuvauksia eri menetelmien hyödyntämismahdollisuuk- sista. Työntekijät toivoivat myös ohjeita sovellusten käyttöön, kuten esimerkiksi qr-koodin te- kemiseen.

Työyhteisöä askarrutti se, miten lasta saa kuvata ja pitivät vaikeana valvoa lasten puhelimien käyttöä; mitä kuvataan ja minne lähetetään lasten toimesta. Kuitenkin kaikille työntekijöille näytti olevan selvää työpaikalta saadut ohjeistukset, joita olivat se että lasten kasvot ei saa tunnistettavasti näkyä tai muidenkaan tunnistietojen ei saanut olla näkyvissä, kuten nimien tai sosiaaliturvatunnusten. Kuvia ei saa jakaa sähköpostissa eikä ilman kirjallista lupaa sosi- aalisessa mediassa. Yksi leikkipuistoista oli perehtynyt Pelastakaa lapset Ry:n ja Telian oppai- siin vanhemmille sekä suomi100-internetsivuilla olleeseen julkaisuun digiturvallisuudesta.

Työntekijät toivoivat, että materiaalipankista löytyisi sellaisia kuvausvinkkejä ja toimintatuokioita, jossa yksityisyyden suoja olisi jo huomioitu. Tarvetta olisi myös ohjeistukselle siitä, mitä kaikkea tulisi huomioida lasta kuvattaessa. Työyhteisössä toivottaisiin keinoja eliminoida väärinkäytön riskiä esimerkiksi ottamalla suodatin - ja estoteknologiat hyötykäyttöön ja sopimalla yhteinäiset ja selkeät säännöt erilaisia kuvaustilanteita varten. Lopuksi heiltä kysyttiin jäikö jokin epäselväksi tai herättikö kyselylomake jotain muita ajatuksia. Työntekijät halusivat painottaa yksinkertaisia vinkkejä ja täsmäohjeita ilman ”kökköläuseita” mediakasvatukseen toteuttamiseen. He toivoivat myös käytännön koulutusta kansioiden lisäksi. Kysely oli ajatuksia herättävä ja materiaalipankki koettiin tarpeelliseksi.

8 Konsultointi

Konsultaatiot ovat tiedonantoja, kuten lähdeaineistot ja niitä voi hyödyntää osana prosessin dokumentointia. Tutkimushaastattelun sijaan opinnäytetyössä hyödynnetään konsultointia, joka on tyypillinen tapa kerätä tietoa toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Tällöin kerättyä aineistoa ei analysoida, vaan sitä käytetään lähteenä. Konsultoinnissa haastatellaan aihealueen asiantuntijoita, jotka tuovat teoreettista syvyyttä opinnäytetyössä käytävään keskusteluun ja lisäävät teoreettisen osuuden luotettavuutta. (Airaksinen & Vilkkä 2003, 54, 57-58, 64). Konsultoitavia leikkipuistoja ovat Ulvila, Lehdokki ja Etupelto. Näissä leikkipuistoissa on käytetty jo pidemmän aikaa mediakasvatusta hyödyksi, jonka vuoksi näiden puistojen kokemukset ja osaaminen ovat hyödyksi myös Maunula-Oulunkylä alueen leikkipuistoille. Mediakasvatukseen liittyvät oppaat ovat joko yleisellä tasolla tarkoitettu varhaiskasvatukseen, esiopetukseen tai peruskoulumateriaaliksi, mutta ei juuri leikkipuistoille suunnatusti.

Työyhteisö kuitenkin hyötyisi kokemusasiantuntijuudesta, jota muut leikkipuistot voivat tarjota. Asiakkaiden kokemusten ja tarpeiden huomioimisen tapoja tarkasteltaessa, on tärkeää kiinnittää huomiota enemmän palveluiden työprosesseihin ja työorganisaatioon kuin pelkääntään itse asiakkaisiin. Ratkaisuja saadaan aikaiseksi, kun työprosesseja toteutetaan, asiakkaiden kohtelu ja työtavat huomioidaan sekä määritetään asiakkaan ongelmia ja tilannetta. (Niemi 2014, 26).

Kokemusasiantuntijuudella tarkoitetaan pitkän ajanjakson myötä sisäistettyjä tietoja ja taitoja eli kokemuksia. Kokemusasiantuntija on sellainen, jolla on halua ja kykyä hyödyntää näitä taitoja erilaisissa tilanteissa ja muiden hyväksi. Muiden työntekijöiden tarinat ja kokemukset auttavat sosiaalialan työntekijöitä oivaltamaan työn merkityksellisyyden asiakkaille sekä suhteuttamaan sen osaksi laajempaa kokonaisuutta. Kokemusten kautta työntekijät saavat tietoa oman asiakasryhmän palveluiden sisällöistä ja vuorovaikutukseen kohdistuvista tarpeista. (Hietala & Rissanen 2015, 8; Väestöliitto.)

Jatkokehittämisä ajateltaessa kokemustieto voi olla avuksi myös asiakaslähtöisyyden vahvistamisessa, pitkäjänteisessä palveluiden kehittämisessä sekä järjestelmän pirstaleisuuden ongelmien korjaamisessa. (Hietala & Rissanen 2015, 8; Väestöliitto). Olen suunnitellut seuraavanlaisen kyselyrunгон konsultoitaville leikkipuistoille:

Minkälaisia mediakasvatuksen välineitä teillä on käytössä?

Minkälaisia toimintatuokioita ja menetelmiä olette käyttäneet mediakasvatuksessa?

Minkä ikäisille mediakasvatustoiminta on ollut suunnattu?

Kuinka monta ohjaajaa toimintaan on tarvittu?

Kuinka suuri lapsiryhmä on voinut kerralla osallistua mediakasvatustoimintaan?

Minkälaisia mediakasvatuksellisia tavoitteita toiminnalla on ollut?

Miten olet kehittynyt ohjaajana mediakasvatuksen myötä?

Minkälaisia vinkkejä antaisit ensimmäistä kertaa mediakasvatusta kokeilevalle leikkipuisto-ohjaajalle?

Minkälaisia oivalluksia ja ajatuksia mediakasvatustuokiot ovat herättäneet?

Miten lapset ovat reagoineet mediakasvatukselliseen toimintaan?

Minkälaisia tulevaisuuden suunnitelmia teillä on mediakasvatuksen toteuttamisessa?

8.1 Konsultointi Lehdokki

Leikkipuisto Lehdokki sijaitsee Itä-Pasilassa, jossa tänä syksynä 50 koululaista listoilla, jonka lisäksi leikkipuiston puistossa ja sisätiloissa käy myös 3-5-luokkalaisia lapsia, vauvaperheitä sekä Kotoklubi-Kanelin ja Kotiva-kurssien asiakkaita. Kotoklubi Kaneli on alunperin Helsingin kaupungin reaktio maahanmuuttajien ja turvapaikanhakijoiden kotouttamiseen. Sen tarkoituksena on oppia arkielämän suomen kieltä toiminnallisesti, kuten taiteilemalla, leikkimällä, liikkumalla ja laulamalla. Sen tavoitteena on, että maahanmuuttajavanhemmat saisivat tapauspaikkoja, loisivat vertaisuuhteita ja että heidän lapsensa löytäisivät leikkipaikkoja ja leikkikavereita. Samalla tutustutaan maahanmuuttajien omaan kulttuuriin sekä helsinkiläiseen kulttuuriin. Helsingin kaupunki on palkannut neljä hankesosiaaliohjaajaa leikkipuistoihin kartoittamaan ja järjestämään 12 eri leikkipuiston ja perhetalon tiloissa Kotoklubi Kanelia. (Helsingin kaupunki 21.03.2017).

Kotiva-kurssi on erityisesti maahanmuuttajille ja helsinkiläisille tarkoitettu luku- ja kirjoitustaidon kurssi. Kriteereihin kuuluvat myös, että vanhempi hoitaa lasta kotonaan, joka on enintään 3-vuotias ja vähintään kuuden kuukauden ikäinen. Sillä välin, kun vanhempi opiskelee kurssilla, lapsia hoitavat lastenhoitajat. Leikkipuisto Lehdokin tiloissa hoidetaan lastenhoitajien ja leikkipuisto-ohjaajien avustuksella Kotiva-kurssin opiskelijoiden lapsia noin kaksi ja puoli tuntia kahdesti viikossa. (Hel.fi, 04.08.2017.)

Leikkipuisto Lehdokin työntekijät ovat käyttäneet Kotoklubi-Kanelissakin tabletteja muun muassa kuvien näyttämiseen, joiden avulla toistetaan opittavaa sanaa ja sen avulla ollaan etsitty Google mapsista, mistä asiakkaat ovat kotoisin ja missä heidän nykyinen asuinpaikka on. Vanhemmilla ja lapsilla on ollut vaikeaa välillä olla erossa toisistaan Kotiva-kurssin aikana, jota on helpotettu sillä, että leikkipuiston työntekijät ja lastenhoitajat ovat kuvanneet lasten puuhia ja näyttäneet niitä vanhemmille. Tämän avulla heille on tullut turvallisempi olo jättää lapsensa hoitoon Kotiva-kurssin ajaksi.

Leikkipuisto Lehdokissa poikkeuksellisesti ei ole vielä hankittu leikkipuiston omaa tablettia, mutta Kotiva-kurssien kautta heillä on säännöllisesti käytössä neljä tablettia koululaisten kanssa. Tietokonetta Lehdokissa käytetään myös koululaisten kanssa, mutta vähän verrattuna tableteilla toteutettavaan toimintaan. Leikkipuiston tiimillä on käytössä myös digikamera ja jonkin verran tiimi on käyttänyt omia puhelimiaan osana toimintaa. Tämä sen vuoksi, että heidän työpuhelimiaan ei ole vielä uudistettu älypuhelimiin. Leikkipuisto Lehdokin työntekijöistä ainakin kaksi on käynyt Oivalluksia eskarista!-hankkeen koulutuksia ja Digiloikissa, joissa opetellaan mediakasvatuksen työkalujen ja työtapojen käyttöä. Näiden kautta saadun tiedon avulla he järjestivät osana leikkipuiston kesätoimintaa ja kesäleirikautta Medialeirin.

Leiriin osallistui yhteensä 10 lasta ja leiri kesti viikon, jota haastateltavat pitivät suurena menestyksenä, sillä kesäleiritoiminta on uusi käsite leikkipuistoissa. Lisäksi Lehdokin asiakaskunnassa on paljon maahanmuuttajia, jotka eivät ole välttämättä ymmärtäneet kesäleirin tarkoitusta ja kontekstia. Medialeiri rakentui monien eri teemojen varaan. Ensimmäinen teema oli mediateknologiaan tutustumista. Lapset opettelivat käyttämään esimerkiksi Google mapsia, jonka avulla lapset näyttivät missä asuivat. Lapset saivat haastatella toisiaan tablettien avulla eri aiheista ja tekivät ryhmissä lyhytelokuvia ja nukkeanimaatioita. Lisäksi medialeirillä osa lapsista esimerkiksi tekivät lehden kesäleirin tapahtumista.

Kesäleirin jälkeen mediakasvatuksellinen toiminta on jatkunut esimerkiksi siten, että lapset ovat katsoneet Youtubesta videoita ja matkineet sekä kuvanneet videoiden temppuja uudelleen itse. Lapset ovat rakentaneet itse scoottiratoja ja parkour-ratoja sekä kuvanneet niissä keksimiään temppuja. Leikkipuisto Lehdokki järjestää myös kaksi kertaa vuodessa Pasilassa aluekävelyjä, joissa lapset saavat kuvata omia kotipihojaan, kivoja paikkojaan ja katutaidetta. Lapset saavat kertoa myös paikoista, joita he pitävät turvattomina ja vaarallisina. Leikkipuisto Lehdokki tekee myös tiivistä yhteistyötä Pasilan kirjaston kanssa ja ovat muun muassa tehneet sinne retken, jossa lapset pääsivät kokeilemaan virtuaalilaseja ja tutustumaan painettuun mediaan.

Leikkipuiston sisätiloissa lapset ovat myös kokeilleet äänittämistä ja äänenmuuntimia sekä kertoneet niiden avulla valmiita satuja ja keksineet niitä spontaanisti myös itse. Viimeisimmässä lasten kokouksessa koululaiset olivat toivoneet, että tablettien avulla voisi harjoitella koodausta. Myös työntekijät toivovat, että he pääsisivät opettelemaan ja hyödyntämään pedagogisia koodauspelejä ja -taitoja.

Haastattelun myötä keskustelu siirtyi myös mediateknologian tuomiin eriarvoistumisen kysymyksiin. Lehdokissa yksi ilmiö on ollut se, että sosioekonomisten erojen myötä kaikilla ei ole samoja laitteita, samoja pelejä tai samoja käyttöoikeuksia kuin toisilla lapsilla. Tämän vuoksi Leikkipuisto Lehdokin työntekijät haluavat painottaa lasten yhteistoiminnallisuutta eikä välinekeskeisyyttä. Mediakasvatus ei vaadi välineitä, vaan se on myös lapsen mediakulttuuriin tutustumista ja sen hyödyntämistä sekä esiintuomista muissa toiminnoissa. Mediakulttuuria on pyritty tuomaan esiin esimerkiksi askarteluissa, kuten hamahelmistä tehdyissä pokemoneissa ja suunnistuksissa.

Mediakasvatusta on myös se, että lasten mediakulttuurien hahmot ja maailmat näkyvät esimerkiksi värityskuvissa. Riehumista työntekijät ovat esimerkiksi saaneet kontrolloitua Mannequin-challengen avulla, jossa kaikkien lasten tulee jähmettyä tiettyyn asentoon ja kamera kuvaa ympäristön, tilanteen ja hahmojen läpi. Siinä lapsia ei ole tarvittu kieltää tai käskää rauhoittumaan, vaan se ovat itse omasta tahdostaan keskittyneitä, paikoillaan ja ideoivat itse videon sisältöä. Musiikki on lasten kokouksissa noussut suosituimmaksi tekemiseksi koululaisten parissa ja viikoittain Lehdokki käyttääkin äänentoistolaitteita, musiikkia, liikettä ja tanssia osana toimintaansa. Lapset ovat myös saaneet esimerkiksi kuvata musiikkivideoita muun muassa hiphop-tanssista.

Mediakasvatuksen eri muodoista päädyttiin siihen, minkälaisia tavoitteita mediakasvatuksellisessa toiminnassa voisi ja tulisi olla välineiden käytön opetteluun lisäksi. Leikkipuisto Lehdokin työntekijät näkivät tärkeimpinä tavoitteina yhteisen suunnittelun, työnjaon oppimisen sekä antamisen ilon siinä, että tuotoksia jaetaan koko leikkipuiston kesken. Lisäksi on tärkeää, että he itse saavat arvokasta tietoa lasten mediakulttuurista ja ajatuksista.

Toiminnan tavoitteiden lisäksi ohjaajan tavoite pitäisi aina olla lapsen kuunteleminen, sillä usein lapset ovat hyvin taitavia jo median käytössä ja osaavat antaa ohjaajalle hyviä suunta- viivoja toiminnan suunnitteluun. Mediakasvatuksessa tulisi olla kärsivällinen, kannustava ja käydä lasten kanssa autenttista keskustelua aiheesta. Sen avulla voi saada ilmi yllättäviä ja positiivisia asioita, mutta tärkeää on myös antaa tilaa keskustella huonoista kokemuksista. Huonoista kokemuksista keskusteleminen on tärkeää, koska se ohjaa keskustelua myös lasten median käytön negatiivisiin ilmiöihin, kuten nettikiusaamiseen, ikärajojen noudattamiseen ja internetin seksuaalisiin sisältöihin.

Ehdottoman tärkeää on ottaa puheeksi lasten kanssa kotona sekä leikkipuistoissa se, että mitä lapset saavat kuvata, miten he saavat kuvata, mitä saa julkaista ja mitä ei saa kuvata tai julkaista. Leikkipuistoissa on määritelty jo ilmoittautumishakemuksessa tarkasti se, että onko vanhempi antanut luvan kuvata teoksia ja kasvoja ja saako kuvia julkaista leikkipuiston sisäisessä verkossa ja sosiaalisessa mediassa.

” Yksi vanhempi kommentoi hyvin, että tarkoituksena on varmaan kuvata toimintaa eikä yksittäisiä lapsia. ” - Työntekijä

Varmuuden vuoksi kuitenkin Leikkipuisto Lehdokin työntekijät ovat myös printanneet ottamansa kuvan, jonka he ovat näyttäneet vanhemmalle ja luvan saatuaan vanhempi on kirjoittanut päivämäärän sekä allekirjoituksensa kuvaan, mikäli esimerkiksi lapsen kasvot ovat kuvassa tunnistettavissa. Yleisesti kuitenkin kuvataan ”takaraivokuvia”, joissa lasten kasvot eivät näy, mutta toiminta ilmenee kuvasta. Perhetoiminnassa luvan saaminen on ollut joutuvinta, koska kuvan julkaisuluvan saamista on voinut kysyä suoraan kasvotusten vanhemmalta. Omalla kameralla pyritään ottamaan mahdollisimman vähän kuvia, sillä ei ole varmuutta esimerkiksi siitä, lataako puhelin kuvat suoraan puhelimen tallennustilan sijasta pilvipalveluun, jonka luotettavuutta ei ole vielä todettu varhaiskasvatuksen turvallisuuskysymyksissä.

Työntekijät kuitenkin painottavat sitä, että kuvaamista ei saa pelätä ja nähdä liian hankalana esimerkiksi toiminnan suunnittelemisessa, koska kaikkea ei tarvitse säästää. Tärkeää on yhdessä tekeminen eikä jatkuva sisältöjen taltioiminen. Esimerkiksi koululaiset saivat tehdä ääninauhurin avulla kaverihaastatteluja, jonka teemana oli hyvä kaveruus. Ohjaajat kokosivat lasten haastatteluiden tulokset, jonka jälkeen haastattelut poistettiin, mutta koonnin avulla lapset tekivät taideteoksen siitä, millaista hyvä kaveruus on.

Yksityisyyden suojaamisen sijaan, työntekijät kokivat kaikkein haasteellisimpana digitalisaation nopean kehittymisen, siinä missä laitteet ja niiden päivitykset eivät pysy ajan tasalla. Välineissä on esiintynyt toimimattomuutta ja tullut vastaan erilaisia salanasuojauksia, jotka ovat yllättäneet työntekijät kesken toiminnan. Tällöin suunnitelmia on jouduttu vaihtamaan lennosta, joka on kyllä onnistunut, mutta turhauttanut. Työntekijät toivoisivat myös it-tuelta joustavampaa ja nopeampaa reagointia ongelmien ilmaantuessa. Hidias reagointi tai ongelman ratkaisemattomuus syö energiaa ja innostusta toiminnan toteuttamisesta ja suunnittelusta. Tulevaisuudessa työntekijät toivoisivat, että medialaitteisiin olisi olemassa selkeä budjetti ja laitteistoa päivitetäisiin tasaisesti. Tätä ennen leikkipuistoihin tullut laitteisto on ollut kierätettyä muista toimipisteistä. Lisäksi työntekijät ovat keskenään keskustelleet ja toivoneet, että vanhemmille olisi esimerkiksi oma whatsapp-ryhmä tai lapsi voisi kysyä lapselta asiakaskyselyn kysymyksiä.

Haastattelun lopuksi keskustelu siirtyi työyhteisöissä näkyviin erilaisiin käsityksiin mediakasvatuksesta ja median hyödyistä sekä haitoista. Yksi työntekijöistä toi esiin sen, että joillain kasvattajilla saattaa olla sellainen asenne mediaa kohtaan, että se on pahasta, koska lapset viettävät aikaa liikaa median parissa. Samainen työntekijä totesi myös, että digitalisaatioon on siirrytty niin nopealla pyrähdyksellä, että jotkut työntekijät jäävät pahasti jälkeen siihen liittyvässä osaamisessa, siinä missä joku toinen työntekijä voisi pitää samaisia asioita itsestään selvinä. Työntekijät kuitenkin olivat kiitollisia siitä, että heille on järjestetty koulutuksia ja heillä on mahdollisuus lisäkoulutuksiin halutessaan mediakasvatukseen liittyvissä asioissa.

Jos joku toinen työntekijä ei pidä mediakasvatuksellisista välineistä, voi hän soveltaa media-kulttuuria liikunnallisesti tai taiteellisesti ja mediavälineistä innostuneempi työntekijä voi järjestää toimintaa toisille lapsille. Olisi tärkeää, että vanhemmat aktivoituisivat mediakasvattajina ja leikkipuistotyöntekijät kannustavatkin sekä vanhempia ja lapsia keskustelemaan ja antamaan palautetta median käyttöön liittyvissä asioissa. Kieltojen sijaan olisi tärkeää, että vanhemmat ja leikkipuistotyöntekijät yhtä lailla kävisivät lapsen kanssa keskustelua siitä, mitä on monipuolinen tekeminen ja milloin jonkun yhden asian tekeminen on liikaa. Tämän avulla toimintaa voi ennakoida myös peliajan säätelyssä kuin muunkin toiminnan säätelyssä.

Lopuksi pyysin työntekijöitä antamaan vinkkejä ensimmäistä kertaa mediakasvatusta kokeilevalle leikkipuisto-ohjaajalle ja sain vastauskeksi seuraavat vinkit:

1. Kysy lapselta! Lapselta saa viikon vinkit ja asiantuntijuutta median maailmaan.
2. Älä pelkää, vaan rohkeasti hyödynnä laitteita ja googleta tietoa. Tässä työssä se on väline jo, kuten pensseli tai jalkapallo.
3. Ei meillä ole erityistaitoja, eikä sitä tarvita!

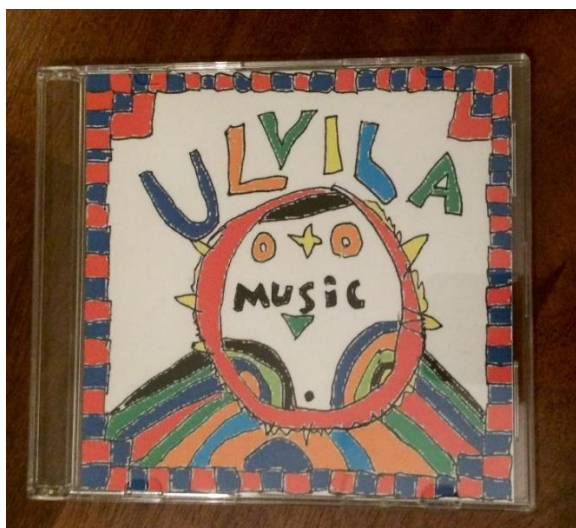
8.2 Konsultointi Ulvila

Leikkipuisto Ulvila sijaitsee Munkkivuorella ja sen tiimiin kuuluu neljä leikkipuisto-ohjaajaa. Tällä hetkellä leikkipuistossa on 70 koululaista, jonka lisäksi siellä on leikkitoiminnan kerho, joka koostuu 12 lapsesta. Konsultoin erästä, sosionomitaustaista leikkipuisto-ohjaajaa, jolla on myös bändinsä ja musiikkiopintojen kautta paljon osaamista musiikinteosta, äänittämisestä ja masteroimisesta. Hän itse aloitti tutustumisensa mediakasvatukseen juuri musiikin kautta. Työntekijä teki lasten kanssa yhdessä kappaleita siten, että lapset saivat päättää ryhmän, musiikkilajin ja lyriikat, jonka jälkeen sille kuvattiin myös musiikkivideo.

Tätä ennen leikkipuistossa oli kokeiltu jo stop-motion animaatioiden tekoa ja pelattu Pokemon Go:ta. Hän innostui itsekin animaatioiden tekemisestä ja äänitti lasten dubbauksia, musiikkia ja ääniefektejä stop-motion animaatioihin.

Työntekijä totesi, että vähälläkin saa paljon aikaiseksi, kunhan riittää kekseliäisyyttä. Hän kertoi, että koululaisten äänittämistä varten ensimmäinen mikrofonin pop-filtteri oli tehty sulkapallomailasta ja sukkahousuista ja mikrofonina toimi halpa karaokemikki. Äänitykset siirrettiin työntekijän omalle läppärille, jossa hänellä oli musiikkiohjelma. Sen avulla hän pystyi kokoamaan kappaleet yhteen. Biisien tekemiseen meni muutama kuukausi ja miksaukseen pari viikkoa. Tämä vaati ison työn ja joustavuutta työyhteisöltä, sillä projektin aikana hän oli täysin kiinni musiikin teossa siinä missä muut leikkipuisto-ohjaajat hoitivat muita töitä.

Samalla tavalla tosin toimittaisiin Leikkipuisto Ulvilassa minkä tahansa ison projektin kanssa. Tiimin jäsenet auttavat toisiaan toteuttamaan lapsia innostavia ja osallisuutta kasvattavia ideoita. Tiimi työskentelee yhdessä mediakasvatuksen toteuttamisessa ja suunnittelemisessa. Työntekijöiden mielestä mediakasvatustoimintaa kannattaa suunnitella etukäteen hyvin, esimerkiksi tutustumalla välineisiin ja sovelluksiin, mutta leikkipuisto-ohjaajien täytyy myös osata ottaa koppia lasten sen hetkisestä innostuksesta, että kiinnostus ei lopahda. Haastateltu työntekijä haki esimieheltään luvan saada levyttää lasten tekemät kappaleet ja levyjä painettiin 100 kappaletta. Levyn nimeksi tuli Ulvila music (Kuva 2). Lapset suunnittelivat myös itse levyille kansikuvia, joista äänestettiin lopullinen levynkansi. Vanhemmille ja lapsille järjestettiin levyjulkaisubileet Leikkipuisto Ulvilan terassilla levyjen tultua painosta ja niitä jaettiin lapsille ja heidän vanhemmilleen paikan päällä.



Kuva 2: Ulvila Music CD-levy

Ulvila Musicin jälkeen leikkipuistossa on toteutettu muun muassa Medialeiri, jonka pääteemoina olivat median tuottaminen ja median vastuullinen käyttö. Leiri kesti kaksi viikkoa ja kummallekin viikolle osallistui 12 lasta. Medialeiri toteutettiin pajatyöskentelynä ja siihen otettiin vaikutteita Oivalluksia eskarista! -ja Oivalluksia varhaiskasvatuksesta!-hankkeista. Medialeirillä tehtiin vaha-animaatioita ryhmissä, puhuttiin kuvien jakamisesta ja kuvaamisesta sekä opeteltiin elokuvan teon eri vaiheita. Vastuullista jakamista on jouduttu miettimään myös työntekijöiden kesken, kuten esimerkiksi: voiko lasten tuotoksia tai lasten kuvia lähettää sähköpostissa, pilvipalvelussa vai poltettuna DVD:lle. Toisaalta mediakasvatus ei aina ole alusta asti itse tuottamista ja tallentamista, vaan myös erilaisten sovellusten kokeilemistä ja hyödyntämistä osana muuta toimintaa. Leikkipuisto Ulvilassa on kokeiltu muun muassa qr-koodin tekemistä, oman tasopelihyppelyn suunnittelua (Draw your game-sovellus) ja koodausta on opeteltu KODU-pelin avulla.

Nykyään Leikkipuisto Ulvilassa järjestetään kerran tai kaksi vuodessa isompi mediakasvatuksellinen projekti, sillä lapsia on paljon ja elokuvien hiominen vie aikaa. Koululaisten mediakasvatuksellisten projektien lisäksi myös leikkitoiminnan kerhoissa on pienimuotoisesti ja lähinnä aikuisjohtoisesti järjestetty mediakasvatuksellista toimintaa. Tämä on ollut lasten laulujen äänittämistä ja kuvaamista, joita on sitten esitetty joulu -ja kevätjuhlissa. Pelipäivä koululaisilla on perjantaisin kello kahdesta puoli neljään. Tiimin mielestä kasvattajien tehtävä on myös säädellä lasten ruutuaikaa ja kannustaa lasta monipuoliseen tekemiseen leikkipuistoissa. Suuret projektit ovat saaneetkin suurta kiitosta, kun Leikkipuisto Ulvila on lähettänyt tuotoksiaan Galaksi nimiseen tv-ohjelmaan, joka järjestää eri elokuvakategorioille kilpailuja.

Leikkipuisto Ulvila on voittanut kerran hopeaa ja osallistunut lasten kanssa Galaksin palkintogaalaan Tampereella. Konsultoinnin jatkuessa kysyin työntekijältä, mitä vinkkejä hän antaisi ensimmäistä kertaa mediakasvatusta kokeilevalle leikkipuisto-ohjaajalle. Hän painotti jo aiemmin kertomaansa: toiminnan ei tarvitse olla ihmeellistä eikä laitteiston viimeisen päälle. Vaikka Leikkipuisto Ulvilallakin on tietokone, tabletti ja kamera, ovat lasten älypuhelimien sovellukset ja kamerat paljon Ulvilan omaa laitteistoa kehittyneempiä, nopeampia ja parempia. Mediakasvatusta on myös sanomalehtien kanssa tehtävä työ, lasten mediakulttuuriin tutustumista ja hahmojen suunnittelua.

Stop-motion animaatioihinkin riittää lasten omat puhelimet, joissa sama efekti voidaan tehdä videokuvan pausettamisella. Blue screen-tekniikkaa on kokeiltu siten, että Ikeasta ostettiin sinistä kangasta ja muita reittejä pitkin saatiin halogeenilamput. Ammattimaisempia ohjelmia kokeiltiin ”trialin”, eli kokeilukauden sisällä. Työntekijän mukaan kannattaa mennä YouTubeen ja muutenkin harrastaa aktiivista tiedonhakua, sillä sen avulla hän itsekin on oppinut monia erilaisia tapoja käyttää sovelluksia. Ei pidä myöskään lannistua, jos sovellukset tai laitteet eivät heti toimi ja voi olla, että suunnitelmia joutuu vaihtamaan lennosta.

Lapsen rytmiä pitää myös mukaila ja pitkien projektien tekoa ei kannata tehdä kokopäiväisesti lasten kanssa. Medialeirilläkin oli oma aikansa videoiden tekemiseen ja oma aika leikkimiseen. Vaikka leikkipuisto-ohjaajien kannattaa itse olla perehtyneitä käytettävistä sovelluksista, ovat lapset nopeita oppimaan ja opettelevat mielellään itse tekemään asioita. Tärkeintä ei ole valmis tuotos ja hiottu timantti, vaan yhdessä tekeminen ja oppiminen. Lapsen on tärkeä saada kokemus siitä, että hän on itse tuottanut teoksensa.

Loppuvinkiksi vielä annettiin, että kannattaa tutustua monenlaisiin yhteistyötahoihin ja lähettää rohkeasti sähköpostia heille, jos vaikka leikkipuistoista voisi tulla ryhmiä tutustumaan muihin mediakasvatukselliseen työskentelyyn perehtyneisiin toimijoihin. Kirjastoissa ja nuorisotaloissa on paljon mediakasvatuksellista toimintaa ja laitteistoakin. Haastateltava työntekijä oli vienyt lapsiryhmän esimerkiksi (Munkkiniemen nuorisotalon) MD-studiolle retkelle, jossa lapset pääsivät nauhoittamaan räppibiisin. Hän toivoisi, että jatkossa leikkipuistoille saisi erilaisten audio-, video- ja kuvankäsittelyohjelmistojen (muutamia mainitakseen) lisenssejä. Esimerkiksi Adobella on mahtava sovelluskokonaisuus, jonka lisenssillä voisi käyttää kaikkia siihen kuuluvia mediaohjelmistoja.

8.3 Konsultointi Etupelto

Leikkipuisto Etupelto sijaitsee Itä-Pakilassa ja kuuluu Maunula-Oulunkylä leikkipuistoalueeseen, jonka alueelle materiaalipankki suunniteltiin. Leikkipuistossa järjestetään leikkitoiminnan kerhoaamuja ja tänä vuonna (2017) sen iltapäivätoimintaan osallistuu 55 koululaista. Haastattelin leikkipuistossa työntekijää lyhyesti, mutta ytimekkäästi, sillä leikkipuistossa oli alkamassa sadonkorjuujuhla ja kaksi muuta leikkipuiston työntekijää olivat sairaana. Ensimmäiseksi ja tärkeimmäksi mediakasvatuksessa työntekijä mainitsi tiedottamisen Facebookin välityksellä. Kaikkea toimintaa mainostetaan facebookissa. Tiedottamisen yhteydessä on tärkeää kuvata toimintaa, jotta facebookin seuraajat ja muut uteliaat näkevät millaista leikkipuistossa on.

Leikkipuisto Etupellossa lapset ovat omaksuneet hyvin omaehtoisen mediakulttuurin toteuttamisen, johon ohjaajat kannustavat. Esimerkiksi leikkipuistossa poikaryhmä teki oma-aloitteisesti alusta loppuun animaatioita, joita he editoivat omilla puhelimillaan. Rekvisiittana käytettiin nukketaloa, autoja ja örkkejä. Tuotosta hiottiin pitkään editointiohjelmassa, mutta tuotos kaatui lopulta äänien lisäämisen vaikeuteen. Työntekijä harmitteli sitä, että ei osannut auttaa poikia etenemään projektin kanssa, koska mediataidot ovat uusia hänelle nauhoittamisen saralla, kuten kaikille Etupellon työntekijöille. Etupellon koululaistytöt sen sijaan ovat viime aikoina olleet innoissaan muun muassa Musically-sovelluksesta, jossa huulisynkataan valitun kappaleen päälle ja luodaan kappaleeseen sopiva koreografia.

Sovellus varmistaa, että huulisynkkaus menee tahdissa ja koreografiat rytmissä. Lopputuloksesta on aidon näköinen performanssi lasten lempikappaleista. Etupelossa sovellusta yritettiin ladata myös leikkipuiston omalle tabletille, mutta jostain syystä lataus ei suostunut käynnistymään. Leikkitoiminnan kerhoissa taas näkyy selvästi lasten mediakulttuuri sen myötä, minkälaisia roolihahmoja lapset ottavat leikeissään. Näitäkin elokuvien ja television mukana tarttuneita maailmoja ja hahmoja tulisi voida hyödyntää osana mediakasvatustoimintaa jatkossakin.

Työntekijä kertoi, että hän on kehittynyt mediataidoissa eniten lastensa kautta, seuraamalla heidän pelaamistaan ja mielenkiinnonkohteita. Hän halusi painottaa sitä, että kaikki pelit eivät ole huonoja, vaan lapsille löytyy paljon mielekästä ja opettavaista materiaalia. Esimerkiksi hän antoi Hertan maailma-pelin, jossa voi opetella tekemään ruokaa ja harjoitellaan muita elämäntaitoja. Hän myös pohti, että lasten kielitaidot kehittyvät paljon pelien, television ja elokuvien myötä, kun lapset kyselevät mitä eri sanat tarkoittavat voidakseen pelata paremmin. Lapset voivat esimerkiksi pyytää kirvestä englanniksi toiselta pelaajalta Clash of Titans-pelissä.

Leikkipuisto Etupelossa on myös pokestoppeja, jotka ovat Pokémon Go-sovelluksessa olevia merkittyjä paikkoja, joihin voi laittaa lure-houkuttimia, jotta lähialueen pokemonit tulisivat pokestopin luokse. Pokestopeilta kerätään myös pisteitä, erilaisia ”potioneita” ja kasvatetaan pelaajan experiencea, eli kokemusta. Experiencepisteiden avulla nousee tasolle, jolloin pelaaja nousee paremmalle tasolle. Leikkipuiston omien koululaisten lisäksi vanhemmat lapset tulevat pokestoppien perässä leikkipuistoalueelle pelaamaan.

Työntekijän toiveena olisi, että tulevaisuudessa voitaisiin hyödyntää muun muassa pokestoppeja osana mediakasvatustoimintaa esimerkiksi suunnistuksen tai muun pedagogisemmän toiminnan muodossa. Perjantaisin lapsilla on pelipäivä, mutta jos ulkona on hieno sää, ei lasten anneta olla sisällä. Sen lisäksi, että toiminta olisi yksinkertaista ja lasten mielenkiinnonkohteita mukaileva, tulisi voida esimerkiksi pelipäivänä hyödyntää pelaamista ja ulkona olemista samaan aikaan, kuten esimerkiksi qr-koodin käyttöä aartenetsinnässä.

Tästä ajatuksesta otti kopin sijaistamaan tullut kiertävä leikkipuisto-ohjaaja kertomalla, että muun muassa Google Mapsiin voi ladata kuvia eri sijainneista, jolla kerätään pisteitä. Mitä useammasta sijainnista otti kuvia, sitä enemmän pisteitä kertyi ja työntekijän peliprofiilia alkoivat seuraamaan toiset pelaajat. Konsultoinnin lopuksi työntekijä antoi vinkiksi ensimmäistä kertaa mediakasvatustoimintaa kokeileville leikkipuisto-ohjaajille, että keskustelkaa lasten kanssa. Mediataitoja kannattaa myös kehittää koulutusten kautta, jotta lasten ideoita voisi toteuttaa monipuolisemmin.

9 SWOT-analyysi

SWOT-analyysin ideana on tarkastella strategista asemaa vertailemalla heikkouksia ja vahvuuksia kilpailuympäristön mahdollisuuksiin ja uhkiin. Sen tarkoituksena on tuottaa visuaalisesti selkeä kokonaiskuva yrityksen tai tässä kohtaa menetelmien testaamisen toimivuudesta. SWOT-analyysista tulisi nousta esiin pari keskeisintä teemaa, joihin keskittyä. Jos SWOT-analyysissa ei perehdytä syvällisesti toimintaympäristön sisäisiin ja ulkoisiin tekijöihin, tulee SWOT-analyysiin kerättyä vain itsestäänselviä latteuksia, jotka eivät kehitä työyhteisöä. Sisäiset asiat ovat niitä, jotka ovat nyt jo käsillä ja ulkoiset asiat ovat haasteita, jotka mahdollisesti tulevat vastaan tulevaisuudessa. SWOT-analyysissa ensin analysoidaan ja sen jälkeen tehdään valintoja ja täsmennetään toimintasuunnitelmia. SWOT-analyysiin listatut asiat ovat aina subjektiivisia ja tietyt asiat saattavat olla sekä vahvuuksia että heikkouksia. SWOT-analyysia voi myös käyttää sekä nykyhetkeen että tulevaisuuteen. (Vuorinen 2013, 88-89). Opinnäytetyössä SWOT-analyysi tehtiin kahdesti, ennen menetelmien testaamista ja sen jälkeen. Sen avulla hahmotettiin, minkälaisia asioita tulee jatkossa huomioida, kun leikkipuistoympäristössä toteutetaan mediakasvatuksen menetelmiä.

Opetushallitus määrittelee SWOT-analyysin olevan työpaikalla tapahtuvaan oppimiseen ja toimintaympäristön kokonaisuuden analysointiin tärkeä väline. SWOT-analyysia suositellaan käytettävän ennen oppimisen suunnitteluvaihetta, kun päätös kehittämisestä ja toteutuksesta on tehty. Opetushallitus toteaa, että SWOT-analyysin subjektiivisuuden takia tätä työkalua tulisi käyttää suuntaa antavana työkaluna, sillä analyysit voivat erota suuresti toisistaan, vaikka tekijöillä olisivat samat tiedot organisaatiosta ja toimintaympäristöstä. (Opetushallitus). SWOT-analyysin avulla siis syvennetään toiminnan suunnittelua ja toiminnasta opittuja asioita, jotka ovat materiaalipankin materiaalin tärkeimmät pointit.

	Hyödyllinen	Haitallinen
Sisäinen ympäristö	(S=Strength, vahvuudet) <ul style="list-style-type: none"> - Toiminnanohjauksen itsenäisyys - Omaehtoisen lasten kulttuurin esiintuominen - Joustavuus kuvausympäristössä - Välineeseen tutustuminen ja käyttäminen - Yhteistoiminnallisuus - Kokemus leikkipuistossa työskentelystä - Leikkipuisto Mäkitorpan työympäristö tuttua 	(W=Weaknessess, heikkoudet) <ul style="list-style-type: none"> - Suuret lapsiryhmät - Aikarajat - Lasten erilaiset aikataulut - Välipalaan keskeyttäminen
Ulkoinen ympäristö	(O=Opportunities, mahdollisuudet) <ul style="list-style-type: none"> - Lasten innokkuus jatkuu omaehtoisena mediakulttuurin toteuttamisena - Lapset oppivat uusia tapoja hyödyntää mediavälinettä - Kriittisen ajattelun kasvaminen - Muut leikkipuisto-ohjaajat innostuvat menetelmien kokeilusta 	(T=Threats, uhat) <ul style="list-style-type: none"> - Lasten <u>sitoutumattomuus</u> - Mielenkiinnon puute mediakasvatukseen - Lasten keskinäinen dynamiikka - Sääolosuhteista johtuva tilanpuute - Lasten yllättävät menot - Leikkipuisto Torpparinmäki entuudestaan tuntematon

Kuva 1: SWOT-analyysi ennen testaamista

9.1 Menetelmien testaamisen sisäiset vahvuudet

Molemmat menetelmien testaamisessa mukana olleet leikkipuistot ovat antaneet paljon vapauksia menetelmien testaamisen työskentelyyn. Sain itse valita missä vaiheessa ja minkä kokoisia lapsiryhmiä valitsen ja sain vapaasti käyttää leikkipuiston tiloja työskentelyyn. Vapaus päättää omasta ohjauksesta auttoi myös keskittymään omien työskentelytapojen muokkaamiseen ja olemaan paremmin läsnä lasten kanssa. Itsenäisen työskentelyn kautta pystyin poimaan kriittisemmin kehittämisen kohteita menetelmissä kuin silloin, jos ohjaajia olisi toiminnassa kaksi, jolloin saattaisi pelätä toisen mielipidettä ja tunteita. Sen sijaan ulkopuoliset tarkkailijat voivat poimia koko tilannetta havainnollistavia pohdintoja, vinkkejä ja kehittämisideoita sekä tuoda esiin omia ajatuksiaan siitä, että miten olisi mahdollisesti reagoanut jonkin tilanteen sattuessa objektiivisemmin kuin itse tilanteessa ollessaan.

Itsenäinen työskentely kertoo myös luottamuksesta, joka kasvatti omaa itsetuntoani ja innokkuuttani toteuttaa tehtävää. Leikkipuistotoiminta on entuudestaan tuttua, jonka vuoksi pystyn ohjaajana jo pohtimaan etukäteen rooliani ja mahdollisia muuttujia sekä minkälaiseen joustavuuteen toiminnassa täytyy pyrkiä.

Testattavat menetelmät olivat rakennettu siten, että ne toisivat esiin lasten omaehtoista kulttuuria kyselyiden, laitteiden tutustumisen ja keskusteluiden avulla. Konsultoinneissakin näiden teemojen tuominen mediakasvatukseen on todettu olevan lapsia innostava ja osallisuutta edistävää. Leikkipuistoympäristössä lapsen vapautta ja vapaa-ajan tärkeyttä korostava toimintaympäristö antaa lasten lähestyä ja kertoa heidän mielenkiinnon kohteistaan autenttisesti. Toimintaympäristön vapaaehtoisuus auttaa lasta lähestymään aihetta omilla ehdoilla ja omaehtoisen mediakulttuurin näkökulmasta. Menetelmät pohjautuivat uusimpaan teoriaan ja menetelmiin, Kamerakynän pedagogiikkaan.

Leikkipuistotoiminta perustuu lapsen vapaaehtoisuuteen myös paikan valitsemisessa leikkipuistoalueelta. Leikkipuistoissa kannustetaan siihen, että lapset ulkoilisivat mahdollisimman paljon ja kuvaustehtävät olivat suunniteltu sen mukaisesti, että ne voitiin suorittaa joko sisällä tai ulkona halutessaan. Toivon mukaan pihaa hyödynnettäisiin etenkin Leikkipuistossa 1:ssä mielikuvituksellisesti, sillä piha valmistui vasta syyskuussa 2017. Lasten ideomat kuvaustehtävät antaisivat vinkkejä pihan monipuolisemmasta hyödyntämisestä sekä saattaisi heijastella lasten suhtautumista leikkipuistoalueen eri osiin.

Ennen virallisten kuvaustehtävien aloittamista lapset saivat tutustua monipuolisesti tabletin käyttöön, mutta myös kertoa omista peleistään, leikeistään ja mediakulttuuristaan, jonka materiaalia hyödynnettiin materiaalipankin sisältönä. Lapset pitivät kiinni pelipäivistään ja saivat luvan kanssa tutustua ja kertoa tabletin käytöstä yhdessä ohjaajan kanssa. Nämä asiat voivat herättää dialogia, josta saa suuntaviivoja leikkipuistoissa tapahtuvaan mediakasvatuksen kehittämiseen jatkossa. Varaamalla kahdesta kolmeen iltapäivää laitteen kanssa tutustumiseen antaa pehmeän laskun kuvaustehtävään.

Lasten kanssa voi kokeilla myös nopeita ja spontaanejakin kuvausleikkejä ennen virallisen kuvaustehtävän aloittamista kuitenkin kuvaustehtäville ominaisille ehdoille, kuten esimerkiksi videoiden poistamisella tehtävän tai leikin jälkeen. Leikkipuistoissa toisin kuin kouluissa on erilainen ryhmädynamiikka, sillä lapset eivät ole sitoutuneita työskentelemään oman luokan kesken. Siellä saattavat kohdata ne kaverit, jotka ovat pihapiirissä naapureita tai joilla on yhteisiä harrastuksia koulun ulkopuolella.

Tämän myötä leikkipuistoissa voi syntyä yllättäviäkin ryhmiä, jotka tarttuvat kuvaustehtäviin. Kuitenkin tarkoituksena ei ollut sekoittaa pakkaa, vaan seurata miten erilaiset ryhmädynamiikat vaikuttivat prosessin kulkuun. Motivoitunut kaveriryhmä toisi toimintaan sisäistä vahvuutta, mutta myös yllättävä ryhmä on opettavainen toiminnan kehittämisen kannalta.

9.2 Menetelmien testaamisen sisäiset heikkoudet

Kummassakin leikkipuistossa on ainakin 50 koululaista, jotka osallistuvat leikkipuiston välipalaan, ulkoilevat leikkipuistoalueella ja leikkivät sisätiloissa. Jokaisella koululaisella on oma aikataulunsa, jonka mukaan he lähtevät koteihinsa ja harrastuksiinsa. Yleensä vanhemmat saattavat myös ilmoittaa samana aamuna monenlaisista poikkeusaikatauluista ja siitä, että kuka hakee lapsen ja mihin kellonaikaan. Tämä tuottaa vaikeuksia ajankäytön suhteen, koska oli tärkeää, että lapset ehtivät rauhassa kuvata kuvaustehtävät. Katselutehtävä kulkee käsi kädessä kuvaustehtävän kanssa, joten olisi ollut toivottavaa, että kaikki lapset olisivat päässeet näkemään valmiin tuotoksen ryhmänä ennen lähtöä kotiin tai harrastuksiin. Videot poistettiin kuvaustehtävän päätyttyä, joten tuotoksia ei voinut tallentaa ja lähettää erikseen lapsille, jotka joutuivat lähtemään ennen tehtävän päättymistä.

Toivon mukaan pystyin ohjaajana kartoittamaan tarpeeksi lasten aikatauluja ja suunnittelemaan toimintaa ajallisesti siten, että kaikki halukkaat lapset pääsivät osallistumaan sekä kuvaus -että katselutehtävään. Koululaiset osallistuvat välipalaan aina puolen tunnin ulkoilun jälkeen. Tämä vaikeuttaa myös aikataulujen sopimista lasten kanssa, sillä jotkut joutuvat lähtemään heti välipalan jälkeen ja jotkut taas menevät suoraan välipalalle menoajansa vuoksi. Jos kuvaustehtävän otti ennen välipalaa, se keskeytyi välipalan ajaksi, jonka jälkeen oli vaikeaa saada osallistuneita lapsia takaisin keskittymään toiminnan viemiseen päätökseen.

9.3 Menetelmien testaamisen mahdollisuudet

SWOT-analyysin mahdollisuuksiin olen listannut niitä asioita, jotka olisivat toivottuja tuloksia toimintatuokion jälkeen. Toisin sanoen käsittelen mahdollisuuksia jatkokehittämisen mahdollisuuksina, jossa toiminta jatkuisi ja juurtuisi osaksi muuta leikkipuistotoimintaa. Mediakasvatuksessa tärkeintä olisi, että lapset kehittyisivät mediankäyttäjinä, mutta myös sen laadun kriittisinä arvioijina ja laadukkaan sisällön tuottajina. On mahdollista, että koululaisten kesken syntyi kuvausten jälkeen uusia ideoita hyödyntää tablettia osana heidän leikkejään, kun siihen oli annettu tilaisuus tutustua ja toiminnassa lapsille annettiin paljon mahdollisuuksia mielikuvituksen käyttöön.

Toivottavasti lapset keskustelisivat keskenään siitä, kuinka monella eri tavalla voi kuvata haluamiaan asioita ja minkälaisia tunteita media herättää. Pelipäivinä voisi olla mediakasvatuksellista toimintaa pelkän pelaamisen sijaan, kun lapset näkevät mitä kaikkea tabletilla voi ja saa tehdä. Mahdollisesti leikkipuisto-ohjaajat, jotka seurasivat menetelmien testaamista innostuisivat jatkossa soveltamaan näkemiään menetelmiä ja heittäytyisivät enemmän lasten mediakulttuuriseen maailmaan. Toivottavasti työntekijät myös oppisivat mediakasvatuksesta käydyn dialogin kautta hyödyntämään sen tuomia elementtejä toiminnassa.

9.4 Menetelmien testaamisen uhat

Suurimpana ulkopuolisena uhkana menetelmien testaamiselle oli se, että lapset eivät innostu tarpeeksi toiminnasta. Uhkaksi testaamiselle koin myös sen, että osa lapsista olivat joko liian vilttejä tai eivät oman pienryhmän dynamiikan vuoksi uskaltaneet tuoda omaa mielipidettään ilmi ja heittäytyä rooliin. Lasten keskinäinen dynamiikka voi viedä huomion pois toiminnasta muuhun, esimerkiksi ohjaajan testaamiseen. Suurimmalle osalle lapsista olin ohjaajana tuntematon aikuinen, jonka lapset saattoivat kokea jännittävänä, mutta myös outona, jolloin lapset suhtautuivat ohjaajaan varautuneesti. Leikkipuistoissa on vähän sisätiloja, etenkin 50:lle lapselle kerrallaan, jos ulkona sataa ja lasten pitää kuvata oma tarinansa tai mainoksensa muiden lasten keskellä. Tämä tuotti lapsille ramppikuumetta sekä vähensi tarinoihin ja mainoksiin käytettyä mielikuvitusta alussa esimerkiksi maiseman tai rekvisiitan suhteen.

Tilaratkaisujen miettiminen spontaanisti olisi voinut koitua uhaksi etenkin entuudestaan tuntemattomassa Leikkipuisto 2:ssa, siinä missä Leikkipuisto 1:ssä tiesi, minne ja mistä voi joutaa lennossa. Ryhmädynamiikan ja lasten keskinäisen liiallinen innostus voi myös koitua uhaksi, jos osa ryhmästä hajoaa esimerkiksi kotiinlähdön myötä, joka saa ketjureaktiona muutkin lapset jättämään tehtävän. Lapset ovat mukanaan omasta halustaan toiminnassa, joten heitä ei voi myöskään pakottaa jatkamaan tehtävää. Lapsia täytyy kannustaa loppuun asti, jotta lopputuloksesta päästään koko ryhmän kesken iloitsemaan.

	Hyödyllinen	Haitallinen
Sisäinen ympäristö	<p>(S=Strength, vahvuudet)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toiminnanohjauksen itsenäisyys - Omaehtoisen lasten kulttuurin esiintuominen - Joustavuus kuvausympäristössä - Lapset oppivat uusia tapoja hyödyntää mediavälinettä - Yhteistoiminnallisuus - Kokemus leikkipuistossa työskentelystä 	<p>(W=Weaknessess, heikkoudet)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suuret lapsiryhmät - Aikarajat - Lasten erilaiset aikataulut - Välipalaan keskeyttäminen - Kuvauslupien tulkinvaraisuus - Mediamailman hahmojen ja juonen orjallinen noudattaminen
Ulkoinen ympäristö	<p>(O=Opportunities, mahdollisuudet)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lasten innokkuus jatkuu omaehtoisena mediakulttuurin toteuttamisena - Suuret lapsiryhmät - Pienet lapsiryhmät - Lapset oppivat uusia tapoja hyödyntää mediavälinettä - Improvisoinnin ja mielikuvituksen kasvaminen - Kriittisen ajattelun kasvaminen - Muut leikkipuisto-ohjaajat innostuvat menetelmien kokeilusta - Lapset voisivat keväällä/kesällä toteuttaa isomman projektin 	<p>(T=Threats, uhat)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lasten sitoutumattomuus - Mielenkiinnon puute mediakasvatukseen - Lasten keskinäinen dynamiikka - Sääolosuhteista johtuva tilanpuute - Lasten yllättävät menot - Lapset eivät ole tottuneet leikkipuiston käytäntöihin syksyllä

Kuva 2: SWOT-analyysi testaamisen jälkeen

SWOT-analyysiin lisättyjä menetelmätestaamisen ranskalaisia viivoja avataan enemmän Opin näytetyöprosessin arvioinnin kappaleessa reflektoituna suhteessa teoriapohjaan. SWOT-analyysin jälkeenpäin tehdyssä taulukkokuvasa ideana on osoittaa visuaalisesti ja ytimekkäästi, kuinka SWOT-analyysissa ennakoitujen tekijät ovat muuttuneet, jos ovat (Kuva 5).

10 Kehitetyt menetelmät ja niiden testaaminen

Leikkipuisto 1:seen suunnitellut mediakasvatuksen tehtävät pohjautuivat Ismo Kiesiläisen Kamerakynä pedagogiikkaan. Kamerakynä ei ole vain yksi menetelmä, vaan kokoelma erilaisista näkökulmista ja työskentelytavoista. (Kiesiläinen 2017, 9). Kamerakynä nimensä mukaisesti painottaa sitä, kuinka nyky-yhteiskunnassa kamera on uusi kynä ja kuvaaminen kansalaistaito. Tämä ydinajatus on kokoelmaa yhdistävä pedagoginen malli. Työhakemuksiin tehdään pitch-

videoita ja ihmisiltä löytyy jatkuvasti taskuistaan älypuhelin, joilla kuvataan harrastuksia, vapaa-aikaa ja tallennetaan tärkeitä hetkiä sekä sen avulla päästään kuuluisaksi maailmanlaajuisesti. Näitä kaikkia yhdistää yhteinen tekijä, elokuva. Media on tällä hetkellä pitkälti markkinavoimien kyllästämä tarinallisten elokuvien viidakko, joten tarvitaan vaihtoehto, jonka avulla voi edistää omia päämääriä, ilmaista itseään monimuotoisemmin ja vaatimaan medialta ja elokuvilta enemmän laadukkuutta ja katsomaan tarkemmin niiden sisältöjä. (Kiesiläinen 2017, 7.)

Kamerakynän pedagogiikan ideana on päästää irti ajatuksesta, että videokamerat ja kuvat ovat vain välineitä ilman tarkoitusta. Kuvaaminen tulisi nähdä tapana tuottaa ja käsitellä tietoa, konstruktiiivisena ja kognitiivisena välineenä. Tavoitteena on haastaa lapsia vuorovaikutamaan, toimimaan ja ajattelemaan tavoitteellisesti. Kuvaaminen on luontainen tapa yhdistää näitä tiedon käsittelyn tapoja, sillä ne tukevat lapsen tarkkaavaisuutta, ajattelun jäsentämistä ja toiminnanohjausta. Kamerakynän pedagogiikan mukaan kuitenkin kasvattajilla on ollut pitkään pula hyvistä menetelmistä, joita käyttää mediakasvatuksessa. Vaikka Kamerakynän pedagogiikan sisältö painottuu peruskoulun opetukseen, toisen asteen opetukseen ja työnohjaukseen, löytyy sen sisällöstä vinkkejä kasvattajille, mistä aloittaa ja esimerkkejä myös esiopetusikäisille lapsille. (Kiesiläinen 2017, 8, 10). Laitteita kuvaamiseen on ollut käytössä jo pitkään kouluissa ja myös leikkipuistoissa.

Kamerakynän tehtävät jakautuvat kahteen vaiheeseen, kuvaustehtävään ja katselutehtävään. Tehtävä on ongelma, jonka lapset ratkaisevat. Tämän jälkeen tuotos katsotaan, jolloin sitä myös tulkitaan ja analysoidaan ja sitten poistetaan. Kuvaustehtävään kelpaa mikä tahansa kamera, sillä videoita ei ole tarkoitus editoida ja työskentelyyn usein riittää yksi tunti. Tuotokseen keskittymisen sijaan tärkeämpää on saada aikaan yhteistoiminnallinen työote, joka tuottaa vuorovaikutteista oppimista. Tabletin kameralla juonellisuutta puretaan osiin ja analysoidaan ja kameran avulla rakennetaan uusia kuvia. Tehtäville on aina viisi perustavoitetta, joita ovat (Kiesiläinen 2017, 8, 12):

1. Maailman tutkiminen ja jäsentäminen.
2. Kielen, käsitteiden ja ilmiöiden havainnollistaminen sekä hahmottaminen.
3. Tiedon tuottaminen ja jakaminen
4. Vuorovaikutus ja ilmaisu
5. Opitaan refleктоimaan ja todentamaan opittua.

Näiden tavoitteiden, ohjeiden ja pedagogisen viitekehyksen avulla olen kehittänyt kuvaustehtävät leikkipuistoihin, jotka myöhemmin raportoin ja arvioin opinnäytetyössäni ja materiaalipankissa.

Opinnäytetyössä menetelmien testaamiseen on käytetty osallistavaa havainnointia. Se tarkoittaa sitä, että opinnäytetyöntekijänä osallistuin menetelmien testaamiseen testattavien ehtoilla. Tarkoituksena on olla yksi ryhmän jäsenistä ja muokata roolia testattavien kulttuurin ja symbolisen maailman mukaisesti. Täydellinen osallistuminen ei kuitenkaan ole ongelmallista, vaan havainnoijan täytyy tasapainoitella tutkijan roolin ja autenttisen osallistumisen välillä. Onnistunut osallistuva havainnoija luo hyvät suhteet tutkittaviin, mutta tekee myös tutkittavilleen (tässä työssä testattavilleen) kysymyksiä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2013, 216-217.)

11 Leikkipuisto 1:n prosessin kuvaus

Tässä otsikossa käsitellään ensimmäisessä testatussa leikkipuistossa syntyneitä prosessia. Aluksi esitellään leikkipuistolle kehitetyn menetelmän toimintasuunnitelma. Sen jälkeen kuvataan kuvauspäivät, jotka muodostavat prosessin kulun ensimmäisessä testatussa leikkipuistossa. Esimiehen pyynnöstä leikkipuistojen nimiä ei erikseen opinnäytetyössä mainita.

11.1 Toimintasuunnitelma

Leikkipuisto 1:lle on kehitetty kuvaus - ja katselutehtävän nimeltään ”Juonenkäännöksiä”. Kuvaustehtävän ideana on tässä kuvata 3-4 tilannetta eri pienryhmien kanssa. Ensimmäinen ryhmä aloittaa tilanteen valitsemallaan tavalla ja valitsemillaan hahmoilla. Maailma ja hahmot liittyvät television, elokuvien ja pelien maailmisiin, joita lapset seuraavat. Teemalla pyritään jäsentämään lasten mediakulttuuria ja tuomaan sitä esiin lasten ilmaisussa. Lapset saavat ennen tehtävän aloittamista suuren paperin (A3-kokoa) leikkipuiston tiloihin, johon he voivat listata tunteitaan fiktiivisiä maailmoja ja hahmoja. Tämä paperi toimii kuvaustehtävän tukena, jotta lasten olisi helpompaa ideoita ja hyödyntää annettua teemaa.

Ennen kuvaustehtävän aloittamista lasten kanssa käydään läpi kuvaustehtävän ohjeet ja säännöt. Näitä ovat muun muassa 3-4 hengen ryhmiin jakautuminen ja jokainen ryhmä tulee vuorollaan huoneeseen tai ulkona valittuun paikkaan, jossa tilanne kuvataan. Mikäli joku lapsista ei halua olla yksi hahmoista, saa hän tulla tilanteen kuvaajaksi. Kysyn ensin lapsilta, mitä fiktiivisiä hahmoja he haluavat olla. Tämän jälkeen kyselen lapsilta millaisessa paikassa hahmot ovat ja millainen tilanne paikan päällä on. Lapset saavat itse miettiä miten tilanne etenee, kuinka heidän valitsemat hahmot reagoisivat kyseisessä tilanteessa ja missä kohtaa tilanne laitetaan poikki ohjaajan avustuksella. Ensimmäiseen otokseen olen valmistellut seuraavat apukysymykset auttamaan lasten ideointia ja tulkintaa:

Miten tilanne alkaa?

Keitä/Millaisia hahmoja tilanteessa on?

Haluaako joku lapsista olla ohjaaja?

Missä tilanne kuvataan, miten se kuvataan?

Millaisia tunteita hahmoilla on tilanteessa/Miten ne reagoivat?

Missä kohtaa tilanne keskeytyy?

Tilanteen loputtua kuvaustehtävä jätetään leikkipuiston tabletille ja seuraava pienryhmä otetaan paikalle. Seuraavan ryhmän ensimmäinen tehtävä on katsoa ensimmäisen ryhmän kuvaama aloitustilanne. Lapset ideoivat jatkoa aloitustilanteeseen ja ottavat joko ensimmäisen ryhmän hahmot tai keksivät uusia hahmoja tilanteeseen. Yksi lapsista saa olla ohjaaja halutessaan myös tässä tilanteessa. Analysoinnin ja keskustelun tueksi olen laatinut seuraavat kysymykset:

Mitä tilanteessa tapahtui?

Miten tilannetta voisi jatkaa?

Millaisia hahmoja tilanteessa on?

Minkälaisia tunteita heillä on tilanteessa?

Voisiko tilanteeseen tuoda uusia hahmoja?

Haluaako joku esittää jotakuta ensimmäisen ryhmän hahmoista?

Haluaako joku ohjata tilanteen?

Missä seuraava tilanne tapahtuu?

Olisitko kuvannut aloitustilanteessa jotakin toisin, jos olisit niin miten?

Toisen tilanteen jälkeen otetaan tilalle kolmas ryhmä. Tämän ryhmän lapset katsovat kaksi aikaisempaa videota ja miettivät jatkuuko juoni vielä vai päättykö se. Jos tilanne halutaan päättää ja useita pienryhmiä haluaa kokeilla tehtävää, aloitetaan uusi Juonenkäännöksiä-kuvaustehtävä. Jos tilannetta halutaan jatkaa, otetaan vielä viimeinen ryhmä tekemään lopetus Juonenkäännöksiä-kuvaustehtävään. Mikäli tilanne jatkuu ja vasta neljäs ryhmä kuvaa lopetuksen, käytetään ylempänä mainittua kyselyrunkoa myös kolmannen ryhmän kanssa. Lopettavalle ryhmälle on laadittu seuraavanlaisia kysymyksiä:

Miten tilanne loppuu?

Miten ja missä lopetustilanne kuvataan?

Minkälaisia tunteita hahmoilla on lopuksi?

Haluaako joku ohjata lopetustilanteen?

Miksi tilanne päättyy tähän kohtaan?

Olisitko aikaisemmissa tilanteissa tehnyt toisia ratkaisuja, jos olisit niin millaisia?

Lopuksi jokainen ryhmä kutsutaan katselutehtävään, jossa jokainen pääsee näkemään mitä muut ovat kuvanneet. Ensimmäiseksi ensimmäiseltä ryhmältä kysytään heidän ajatuksiaan kuvaustehtävästä:

Miten te olisitte kuvitelleet tilanteen jatkuvan ja loppuvan?

Minkälaisia tunteita kokonaisuus herätti?

Mitä mieltä olitte tehtävästä, minkälaista oli kuvata tabletilla?

Seuraavaksi puheenvuoron saa toisen tilanteen kuvaajat. Heiltä kysytään samantyyppisesti siitä mitä ajatuksia tilanne herätti ja mitä mieltä he olivat tehtävästä ja kuvaustehtävän kokonaisuudesta. Myös kolmas ja neljäs ryhmä saavat kertoa ajatuksiaan ja antaa palautetta samalla tavalla kuin kaksi aikaisempaa ryhmää. Ohjaajana kirjaan ylös ryhmien ajatuksia ja huomioita sekä tunteita. Keskustelun päätyttyä myös kuvaustehtävä ja katselutehtävä ovat tulleet päätökseen. Videot poistetaan tabletista tilanteen jälkeen, koska kuvaaminen on tapa kommunikoida ja työskennellä eikä tarkoituksena ole saada aikaan lopullista tuotosta. (Kiesiläinen, I. 2017, 12-13.)

11.2 Toteutus

Tablettiin tutusminen aloitettiin tiistaina maanantain sijaan. Tämän lisäksi perjantai oli myös varattu kehityspäivälle, jolloin leikkipuisto oli koko perjantain suljettuna. Menetelmien testaamisen aikataulutusta täytyi järjestää uusiksi tehtävien tahdin ja tutustumisen osalta. Käytin ensimmäisen päivän tutustumalla tabletin käyttöön, siinä olleisiin sovelluksiin ja sen mukana tulleisiin ohjeisiin. Tabletin ohjeistus oli lyhyttä ja ohjasi lähinnä työntekijöitä olemaan yhteydessä IT-tukeen. Ohjeet eivät tarjonneet täsmällisiä vinkkejä ja käyttöohjeita siinä ehdotettujen sovellusten käyttöön. Tabletin peruskäyttöön liittyvät ohjeet koskivat lähinnä laitteen käytön aloittamista ja turvallisuusohjeita, kuten vedenkestävyyttä ja tabletin kierrättämistä EU-säädösten mukaisesti. Otin selvää tabletin mallista ja etsin netistä siihen liittyvät kuvalliset ja selkokielliset ohjeet, jotka liitin osaksi materiaalipankin ohjeita.

Koululaisten kuvausluvut käytiin läpi, jotka ovat täytetty perustietolomakkeessa. Kuvaus - ja julkaisuluvassa kerrotaan, kuinka henkilötietolaki velvoittaa kysymään lupaa kuvien julkaisuun. Lomakkeessa on eriteltyä eri julkaisukanavat seuraavasti: internetsivut, intranet-sisäverkko, sosiaalinen media ja painotuotteet. Tämän lisäksi lomakkeessa on eriteltyä kuvauskielto ja luvan antaminen vain piirustusten ja muiden teosten julkaisemiseen. Kuvauslupien ja siihen liittyvän prosessin luotettavuutta käsitellään syvemmin 16.1 Luotettavuus-otsikon alla.

Latasin useita sovelluksia tabletille, joista osa toimi ja osa ei todennäköisesti tableteissa olevien estojen vuoksi. Ainakaan Musically-sovellus ei toiminut eikä myöskään Snapchat. Latasin kummatkin sen vuoksi, että halusin testata juontuisiko Musicallyn toimimattomuus Etupellon tabletilla siitä, että sovelluksesta on mahdollista julkaista teos esimerkiksi youtubeen ja uskon tämän olevan syy myös Snapchatin toimimattomuuden. Estot eivät kuitenkaan näytä kattavan Instagramia, jossa on myös mahdollisuus julkaista kuva sovelluksen sisällä julkisesti sekä eri alustoilla, kuten Facebookissa. Mikäli kuitenkin tabletin käyttöä valvotaan, ei pitäisi vahingollisten julkaisujen päästä tabletilta muihin sovelluksiin.

Tabletissa olleet Vakaohjeiden (Varhaiskasvatusviraston) sovellukset tarjosivat pelejä, jotka olivat tarkoitettu enimmäkseen alle kouluikäisten lasten kykyihin opetella esimerkiksi aakkosia, äänneitä ja numeroita. Monet sovellukset olivat myös lähinnä yhden henkilön pelattavia kerrallaan. Osa pelien linkeistä olivat vanhentuneet tai tabletin mahdollisten estojen vuoksi linkit eivät suostuneet aukeamaan. Halusin monipuolistaa tabletin vaihtoehtoja yhteistoiminnallisiin sovelluksiin ja lisäsin ohjeita materiaalipankkiin esimerkiksi tabletin kuvaohjeiden muodossa ja tarkentamalla sovellusten hakua tabletilla. Siirsin myös vakaohjeiden tarjoamat sovellukset osaksi materiaalipankin sisältöä. Tablettiin tutustumalla materiaalipankin kanalta oleellinen ohjeistus tarkentui.

Työntekijät eivät olleet käyttäneet tablettia syksyn aikana, mutta olivat päivittäneet Facebook-sivuja tasaisesti viikko-ohjelmien ja muun tiedottamisen muodossa sekä vastanneet asiakkaiden kysymyksiin ja palautteisiin sitä kautta. Toimivista sovelluksista ensimmäiseksi latusin Möllit-pelin, jonka ideana on käyttää neljää erilaista hahmoa päästäkseen eri vaikeustasoisten ratojen läpi. Jokaisella hahmolla on omia erityispiirteitä. Tätä peliä pystyy pelaamaan neljä kerrallaan siten, että yksi lapsi kerrallaan liikuttaa yhtä hahmoista sovitulle paikalle. Latasin tabletille myös Mobimetsä-pelin, jossa opetellaan kasvattamaan erilaisia puita ja työstämään niistä erilaisia elintarvikkeita, kuten vessapaperia, huonekaluja tai sanomalehtiä. Mobimetsä myös tukee lasten luontotietämystä ja ulkoilua, sillä kasvattaakseen puita pelissä, täytyy ulkona ottaa kuvia oikeista puista, kuten koivuista, kuusista ja männyistä. Lopuksi latusin vielä Kahoot!-sovelluksen, jossa voi tehdä omia tietovisoja ja lapset pystyvät osallistumaan niihin omilla puhelimillaan.

Kahoot!-sovellus on ollut laajemmassa tiedossa ja isossa suosiossa koulumaailmassa, mutta ei juurikaan leikkipuistossa. Kahoot!-sovelluksen tietovisat olivat usein oppiaineiden mukaisia esimerkiksi biologiaa, historiaa ja yhteiskuntaoppia aiheiltaan. Kokeilin kuitenkin tehdä Kahoot!-sovelluksen kautta kyselyn sekä tietokilpailun ja etsin niiden tekemiseen ohjeet materiaalipankkiin.

Tein myös kokeiluja stop-motion sovelluksella, mutta totesin sen käyttämisen olevan tässä yhteydessä irrelevanttia, sillä tarkoituksena on oppia toteuttamaan mediakasvatusta yhteistoinnallisesti ja kokeilla kuvaamista eikä editoida ja hiota tuotoksia, joita ei kuitenkaan tulla säilyttämään. Stop-motion sovellus oli kuitenkin Oivalluksia eskarista!-hankkeen suosittelema ja ladattu Digiloikka-koulutuksen yhteydessä, joten se on hyvä pitää leikkipuiston tabletilla jatkoa varten.

11.2.1 Minecrafteista vankilapakoon

Keskiviikkona aloitin työpäiväni tekemällä A3-paperin, johon kirjoitin kaksi kysymystä ”Mitkä elokuvat, TV-sarjat ja pelit ovat sinun lemppareita?” ja ”Mistä hahmoista pidät?” (Kuva 6). Asetin kysymyspaperin eteiseen, jotta lasten huomio kiinnittyisi siihen ennen kuin he siirtyisivät muihin toimiin. Suunnitelmana oli, että lasten tullessa eteiseen, olisin ollut valmiina esittelemässä kysymyspaperia ja rohkaissut lapsia keskustelemaan edellä mainituista kysymyksistä. Sateisen sään vuoksi kuitenkin lapset tulivat riisumaan märkiä vaatteita ja laittamaan niitä kuivumaan etuajassa, jolloin hukkasin tilaisuuteni olla aina pienemmän lapsiryhmän kanssa kerrallaan eteisessä kysymässä lapsien nimiä ja mielipiteitä. Lasten nimien tietäminen olisi helpottanut myöhempää ohjaamista kuvaustehtävissä ja osoittanut lapselle aikuisen olevan läsnä ja kuulolla. Lapset siirtyivät nopeasti kahteen leikkipuiston huoneista. Toinen huoneista on tarkoitettu enimmäkseen pöytäaskarteluihin ja toinen välipalan syömiseen, lukemiseen ja kotileikkeihin.

Askarteluhuoneessa pojat katselivat, vertailivat ja vaihtoivat pokekortteja isona ryhmänä ja toisessa huoneessa tytöt leikkivät barbeilla tai pehmoleluilla kotileikkiä sekä piirsivät. Työntekijät kertoivat, että sisätiloissa suurena ryhmänä sisätilojen jakaminen oli lapsille uutta, sillä syksyn hyvät säät olivat pitäneet lapset suurimman osan ajasta ulkona. Tarkemmin sanottuna tämä oli vasta toinen päivä siten, että vettä satoi koko päivän, kunnes puisto meni kiinni. Lapset eivät olleet tottuneet sisäleikkien järjestelyihin ja jakaantumaan pieniin ryhmiin. Äänenkäyttöä ei hallittu sekä ulkona sallittu riehuminen jatkui ahtaammissa sisätiloissa. Pelkästään ohjaajana äänen saaminen kuuluviin ja ohjeiden jakaminen keskeytyi useasti siihen, että vaikka yksi ryhmä hiljeni kuunnellakseen, alkoi toinen ryhmä huutaa vieressä.

Hallitsemattoman kuuloisesta tilanteesta huolimatta lapset huomasivat kyselyn, jonka olin kiinnittänyt eteisen seinään. Etenkin aluksi lasten huomion kiinnittyi sen mukana olleisiin haamuhahmoihin, joiden tarkoitus olikin tuoda kyselypaperiin näkyvyyttä. Pienellä sanallisella ohjeistuksella ja innostamisella, alkoivat lapset kirjottamaan ripotellen ehdotuksia.

Yleensä lapsia tuli kolmen ryhminä kirjoittamaan tai auttamaan toisia kirjoittamaan haluamansa elokuvan, hahmon, tv-sarjan tai pelin. Parhaiten eteisessä saikin lapset keskustelemaan, sillä siihen mahtui kerrallaan vain hyvin pieni ryhmä. Kyselyä jäivät täyttämään myös lapset, jotka olivat yksitellen matkalla vessaan tai heidän hakiessaan repusta tavaroita. Lapset selittivät paljon pelien juonia ja pelitaktiikoita tai hahmojen taikavoimien vaikutuksista vihollisiin. Ehdotuksien määrää rajoitti osittain se, että lapset eivät tieneet miten sarja tai peli kirjoitetaan tai eivät muistaneet niiden nimiä. Kuitenkin ehdotuksia tuli jo ensimmäisenä päivänä paljon ja pienissä ryhmissä lapset innostuivat kertomaan mediakulttuuristaan.



Kuva 3: Leikki puisto 1:n mediakasvatuskysely

Päätin siirtyä tabletin kanssa ulos ja seurata minkälaisia leikkejä lapsilla oli. Aluksi sain kaksi poikaa kiinnostumaan kuistilla tabletista, mutta kiinnostus lakkasi kuvaustehtävän kertomiseen. Poikia kiinnosti sen sijaan näyttää, mitä kaikkea he osasivat tabletilla ja kyselivät, millaisia sovelluksia tabletista löytyi. Anoin poikien ladata yhden pelin sovelluskaupasta nähdäkseeni, kuinka hyvin he hallitsivat tabletin käyttöä ja katsoisivatko he pelin ikärajaa.

Poikien pelatessa Minecraft pirate-peliä kyselin heiltä, onko heillä rajattua peliaikaa kotona ja mitä he pelaavat tabletilla. Pojat halusivat kuulla myös tabletin säännöistä leikki puistossa. En osannut vielä kertoa näistä, sillä niitä ei ollut vielä laadittu leikki puistossa eikä tabletti ole ollut vielä lasten käytössä.

Kysyin heiltä ehdotuksia, mutta he eivät osanneet sanoa, mitkä olisivat hyviä sääntöjä. Ulkona lapsiin sai yksitellen helpommin kontaktia, mutta ryhmän saaminen kokoon oli haastavaa. Kysyin leikkipuisto-ohjaajalta neuvoja siihen, ketkä lapsista saattaisivat innostua toiminnasta sekä pystyisivät siihen sitoutumaan toiminnan loppuun saakka. Leikkipuisto-ohjaaja kutsui nimillä kaksi poikaa ja yhden tytön luokseen, jonka jälkeen kerroin heille kuvaustehtävistä. Lapset innostuivat asiasta, mutta olivat ymmällään juonen jatkuvuudesta. Lapset valitsivat ensimmäiseksi kuvauspaikakseen hämähäkkiipeilytelineen ja maailmakseen Minecraftin.

Lapsilla kesti kauan saada ensimmäinen elokuva alkuun, sillä ajatus karkasi usein pelimaailman selittämiseen toiminnan suunnittelemisen sijaan. Ohjaajana jouduin puuttumaan tiukasti ajatusten karkaamiseen pois aiheesta. Vaikeuksia oli myös valita rooli sekä pitäytyä siinä. Lapsille tärkeämpää oli saada ”paras hahmo” sen sijaan, että he olisivat keskittyneet hahmojen toimintaan ja vuorosanoihin. Lopulta juoni ja roolit sovittiin ja elokuvan kuvaukset pystyttiin aloittamaan. Kysyin lapsilta, miten ja mistä kuvakulmasta minun pitäisi kuvata, mutta lapset eivät osanneet sitä neuvoa.

Yksi tytöistä saapui paikalle, jolla ei ollut kuvauslupaa, mutta keksi kiertää sen olemalla ohjaajana kanssani. Kuvasimme elokuvan, jossa zombi jahtasi kahta Minecraft-hahmoa linnaan. Linnassa hahmot suunnittelivat kostoja zombille ja lopulta he jahtasivat zombieta ympäri linnaa. Tämän jälkeen lapset osasivat ja halusivatkin neuvoa ja ohjata toisiaan ja sopia tapahtumien kulusta yksityiskohtaisemmin. Ryhmä halusi siirtyä leikkipuiston laidalla oleville tekkukukuloille ja kuvata kokonaan uuden elokuvan. Jälleen vaikeinta lapsille tuntui olevan rooli-hahmojen valitseminen ja heidän välisen vuorovaikutuksen päättäminen.

Seuraava elokuva kertoi eri kukkuloilla asuvista naapureista, joista toinen oli apina ja kaksi muuta olivat kotkia. Ryhmän pojat keskittyivät lähinnä kahdenkeskeiseen vuorovaikutukseen, jossa toinen kotkista oli emo ja pesänrakentaja ja toinen poikanen. Ohjaajana jouduin kesken elokuvan muistuttamaan, että missä välissä apinaa piti mennä tapaamaan ja mitä tapahtuisi apinan tapaamisen jälkeen. Toisessa elokuvassa mietittiin jo enemmän rekvisiittaa, sillä kotkaemo kantoi ruokaa pesään, joka oli koottu vaahteranlehdistä. Myös apina teki kukkulastaan kodikkaamman hyödyntämällä vaahteranlehtiä.

Lapset näyttelivät isoimmin liikkein ja ääntein roolejaan; kotka äänteli ja levitteli siipiään kotkamaisesti, kotkan poikanen kulki kyyryssä ja apinan kädet heiluivat isoin elein. Tämän kuvauksen jälkeen alkoi paikalle ilmestyä uteliaita sivustakatsojia. Jouduin erottelemaan halukkaat osallistujat kuvauslupien mukaisesti ja lopulta elokuvan kuvauksiin pääsi kahdeksan osallistujaa. Heidän kanssaan saimme idean kuvata vielä päivän viimeisen elokuvan vankilapaosta.

Vankilaksi valittiin tekokukkuloiden vieressä oleva osittain aidattu pieni alue. Roolien jako sujui helpommin, kun ohjaajana tein selkeitä yhteenvetoja lasten ideoista ja ratkaisuksista ennen kuin lapset ehtivät muuttamaan mielipiteitään ja harhailemaan oman hahmon tarinoimisessa. Lapsista kolme olivat rosvoja ja kolme poliiseja. Tämän lisäksi rooleissa olivat myös hirviö ja legomies, jotka vapauttivat vangit vankilasta.

Alussa poliisit ottivat vangit kiinni ja veivät heidät vankilaan, jonka jälkeen pelastajat (hirviö ja legomies) vapauttivat rosvot vankilasta. Rooleissa oli myös enemmän tarkkuutta, kuten esimerkiksi hirviö liikkui hampaat irveessä suurin askelin ja vangit roikkuivat kaltereista sekä pyristelivät poliisien otteesta asiaan kuuluvasti. Vankilapaon kuvaamisen jälkeen yksi poikakaksikko halusi vielä kuvata uudelleen Lego-elokuvasta nähdyn batmobiili-kohtauksen, joka onnistui lyhyesti ja ytimekkäästi ilman sen suurempia suunnitelmia. Kohtauksessa Batman ja Robin juoksivat batmobiilille, mutta Robin ei mahtunutkaan kyytiin. Akku oli melkein loppunut tabletilla parin tunnin kuvauksien jälkeen, mutta riitti juuri sopivasti kolmen elokuvan ja yhden kohtauksen kuvaamiseen. Pojat olisivat vielä halunneet kuvata yhden elokuvan, mutta aika loppui kesken siinä, että he eivät enää keksineet uutta juonta ennen kuin joutuivat lähemmään koteihinsa.

11.2.2 Sienitansseista sketseihin

Ennen uusien kuvauksien aloittamista sovin tiimin kanssa, että pyrkisin osallistamaan enemmän lapsia toteutukseen kohtaamalla heidät siirtymätilanteessa. Ennen välipalan tarjoamista ehdottaisin lapsille kuvaustehtävää ja välipalaa odottaessaan (ennen sisälle pääsemistä) lapset voisivat kuvata tabletilla kuvaustehtävän. Menin pihalle ensimmäisten koululaisten saavuttua ja kaksi uteliasta tyttöä tulikin pian luokseni kysymään, miksi minulla on tabletti ulkona mukana. Kerroin heille, että olen pihalla sitä varten, että voisi kuvata elokuvia tai muita videoita ja selitin eilisistä elokuvista. Tytöt muistivat eiliset kuvaukset, vaikka eivät olleet niissä itse mukana. Ehdotin tytöille, haluaisivatko he kuvata temppuvideon, koska he olivat aiemmin kiipeilleet ja roikkuneet kiipeilytelineestä. Tytöt innostuivat tästä ja riensivät kiipeilytelineelle.

Sovin tyttöjen kanssa, että kuvaan aluksi kokeiluotoksen, jotta he näkisivät, minkälaisilta he näyttivät kamerassa. Tytöt temppuilivat kiipeilytelineessä, jonka jälkeen he katsoivat videon. Tytöt sopivat yhdessä yhtenäisemmän temppuvideon ja kolmannella videolla heillä oli alusta loppuun mietitty temppukoreografia. Ehdotin tytöille, että kokeilisimme ottaa heistä kuvan, kun he roikkuivat väärinpäin ja kääntäisimme sen tabletilla toisin päin. Tytöt innostuivat ideasta ja kokeilivat näyttää mahdollisimman paljon siltä, että he eivät roikkuisi vaan seisovat ilmassa.

Kiipeilytelineen vieressä oli kolmen hengen tyttöporukka, jotka jakoivat yhden tytön sateenvarjon ja leikkivät sillä. Ehdotin heille leikin kuvaamista ja he saivat idean kuvata sienitanssin. Ensimmäisessä otoksessa yksi tytöistä meni kyykkyyyn ja nousi ylös nostaen myös sateenvarjoa ylöspäin. Paikalle juoksi seuraava tytöistä katsomaan sienien liikkeitä ja sateenvarjon noustua ylös, tyttö meni sateenvarjon alle. Tämän jälkeen kaksi tyttöä alkoivat yhdessä menemään kyykkyyyn ja nostamaan sateenvarjoa ilmaan. Kolmas tyttö saapui katsomaan sienitanssin liikkeitä ja odotti tilaisuuttaan päästä sateenvarjon, eli sienien heltan alle.

Sateenvarjo nousi ilmaan ja kaikki tytöt pääsivät sienien heltan alle. Lopetin videon kuvaamisen siihen, kun he kaikki olivat kolmistaan kyykyssä sienien heltan alla. Seuraavassa versiossa tytöt tekivät saman koreografian, mutta käskivät lopettaa kuvaamisen siihen, kun tytöt heittävät yhdessä sateenvarjon ilmaan. Siirryin kiipeilytelineeseen kokeilemaan temppeuvideoita kuvanneen tyttökaksikon kanssa kokeilemaan ”Mannequin-haastetta”. Kyseinen haaste on youtubesta lähtöisin ja sen ideana on kuvata jähmettynyttä tilannetta kuin aika olisi pysähtynyt henkilöiden välillä, eli hahmot olisivat kuin mannekiineja. Tytöt menivät kiipeilytelineeseen valitsemiinsa asentoihin ja käskin heitä olemaan täysin liikkumatta. Kuvasin ja kiersin tabletilla tyttöjen ympäri siten, että he pysyivät aivan liikkumatta.

Ideoidessaan uutta Mannequin-haastetta tulivat jälleen sienitanssin esittäneet kolme tyttöä luokseni. He olivat suunnitelleet viimeisen sienitanssin ja halusivat kuvata sen. Tässä versiossa yksi tytöistä esitti kävelevää sientä sateenvarjon kanssa. Ensimmäisen tytön liikkua eteenpäin nostaen ylös ja alas sateenvarjoaan, hyppäsi toinen tytöistä sateenvarjon alle. Kolmas tytöistä alkoi jahtaamaan sienikaksikkoa, joka jähmettyi paikoilleen hetken pakomatkan jälkeen. Kolmas tyttö meni sienikaksikon jalkojen välistä ja tämän jälkeen nappasi sienien heltan, eli sateenvarjon itselleen. Kaksikko alkoi jahtaamaan varasta, jolloin varas lopulta heitti sienien heltan pois. Kolmikko jäi tyrmistyneenä katsomaan pudonnutta sienien helttaa ja siihen video päättyi. Katsoimme yhdessä kaikkien tyttöjen kesken temppeuvideot sekä sienitanssit, kunnes olikin jo välipalan tarjoilemisen aika.

Päästin ensimmäisen ryhmän syömään sillä perusteella, että he olivat eilen ja ennen välipalaa tehneet kuvaustehtävän, jotta voisin keskittyä saamaan uusia lapsia osallistumaan toimintaan. Tämä kuitenkin aiheutti lasten keskuudessa väärinkäsityksiä ja etenkin pojat protestoivat kovaäänisesti ideaa vastaan. He vetosivat aikatauluihinsa ja siihen, että eivät halunneet olla kameran edessä sekä siihen, että he eivät keksi mitään kuvattavaa. Tilanteesta tuli entistä sekavampi, kun osa lapsista kertoi, että heillä ei ole kuvauslupaa, jonka vuoksi päästin heidät myös edeltä sisälle. Osa lapsista yritti valehdella, että he eivät voi osallistua toimintaan ja vetosivat vanhempiinsa, että ehkä he eivät ole sellaista täyttäneetkään ja ehkä heillä ei ole lupaa kuvaamiseen.

Saatuani vihdoin puheenvuoron kaaottisen hetken jälkeen, selitin ryhmälle, että kenenkään ei tarvitse näkyä kamerassa, jos ei halua. Lyhyen videopätkän voi kuvata mistä tahansa. Kerroin myös, että kaikki pääsevät välipalalle, mutta he jotka ovat kuvanneet jo menisivät ensin syömään. Yksi vanhempi soitti ja kysyi, että oliko kuvaamiseen osallistuminen pakollista siten, että muuten ei saisi välipalaa. Selvästi väärinkäsityksiä syntyi, kun vain osa ryhmästä aina kerrallaan kuunteli ohjeita ja osa kuuntelivat protestoijia. Selvitin kuitenkin tilanteen puhelimessa vanhemman kanssa ja jatkoin videoiden kuvaamista. Ehdotin pokemoneihin liittyvää videota ryhmälle, joka oli niitä keskenään vaihdellut ja selannut. Totesin, että he voivat kuvata pokekteista vaikkapa esittelyvideon, mikä sai neljä lasta innostumaan ideasta.

Pokekorttien esittelyvideota tuli kuvaamaan neljä lasta. Pojat aloittivat esittelyn siten, että he näyttivät pokekteja pöydällä ja nimesivät ne ääneen kameralle. He eivät halunneet heidän kasvojen näkyvän videolla. Pojat myös kertoivat, mitkä pokemonit olivat hyviä ja mitä heillä oli useampi kappale. He esittelivät myös pokekolikkoja. Yksi pojista pyysi anteeksi äänämistään englanninkieleessä ja kysyi silloin tällöin, miten jotkut pokemoneista lausuttiin. Muut auttoivat edellä mainittua poikaa myös lausumisessa ja videon kuvaaminen kesti peräti viisi minuuttia.

Seuraavaksi ryhmän tyttö rohkaistui esittelemään omia pokekteja ja pojat innoissaan selittivät tytölle, mitkä kekteista olivat hyviä, mitkä harvinaisia ja auttoivat myös lausumisessa. Kuvassimme keskittyneesti kolme esittelyvideota eikä ryhmä huomannut kuinka aika kului ja muut menivät omassa tahdissaan välipalalle. Vasta kuvaamisen jälkeen he muistivat, että välipalallakin pitäisi käydä. Yksi ryhmän pojista ilmoitti, että hän haluaa kuvata videon seuraavana päivänä uusiksi, sillä hän tulee saamaan tämän päivän aikana uusia pokekteja. Sovimme kuvaavamme lisää pokekteiden esittelyvideoita seuraavana päivänä.

Välipalan aikana ja sen jälkeen latasin tabletin akkua kerhuhuoneessa, jolloin kolme poikaa tulivat luokseni kysymään, saisivatko he pelata tabletilla aiemmin ladattua Minecraft Pirate-peliä. Yksi kolmikosta muisti, että olimme keskustelleet hänen kanssaan ”Autokoulu amis”-nimisistä videoista ja halusi näyttää niitä. Neljäs poika saapui paikalle ujosti kysyäksään voisiko hänestäkin kuvata pokekteiden esittelyvideon. Sovimme ryhmän kesken, että ensiksi katsoisimme Youtube-videot ja kuvaisimme yhdessä jotakin, jonka jälkeen pojat voisivat yhdessä pelata tabletilla.

Pojat tykkäsivät Autokoulu amis ”läski”-sketsistä ja päättivät kuvata sen uudelleen. He asettelivat kerhuhuoneen tuoleista auton penkit, ottivat ratiksi kotileikin lavuaari/vadin ja käyttivät istumatyynyjä aterioina, joita läski söi. Rooleja jaettiin neljälle siten, että yksi oli autokoulun oppilas ja toinen opettaja. Tämän lisäksi oli ruokapaikan kassa sekä henkilö, joka ojentaisi ruoat autokoulun oppilaalle.

Sketsin ideana oli se, että autokoulun opettaja yritti opettaa läskiä ajamaan, joka ajamisen sijaan keskittyi syömään kaikkea sipseistä hampurilaisiin eikä keskittynyt opettajan ohjeisiin. Oppilas päätti Kalliossa ajaa ruokapaikan eteen ja tilata neljä hampurilaisateriaa sekä pizzeriaa. Lopulta hän tokaisi opettajalle, että ”sähän maksat nää”, jolloin autokoulun opettaja menetti malttinsa ja heitti kaikki ruoat ikkunasta ulos.

Ensimmäinen otos sujui hyvin, sillä autokoulun opettaja ja kuski ovat koululaiskavereita, joilta yhteistyö sujuu muissakin tilanteissa leikkipuistotoiminnassa. Kuski mumisi asiaankuuluvasti, koska hänellä oli koko ajan ruokaa suussa, siinä missä autokoulun opettaja oli silmin nähden turhautunut kuskin keskeytyksiin. Pojat muuttivat lennosta sketsin kohtaa, jossa kuski ajoi Kallioon päin menevän kaistan ohi epähuomiossa ja autokoulun opettaja ihmetteli minne he olivat ajaneet. Kuski totesi opettajalle, että heidän piti ”kaksi viikkoa sitten kääntyä Kallioon”. Tilanne johti naururemakkaan, mutta jatkui kuitenkin vielä ruokapaikalle. Siellä kuski tilasi annoksensa, jolloin rahastaja joutui muistuttamaan, miten kohtaaminen päättyi. Pienellä viiveellä autokoulun opettaja muisti heittää ruoat pois kuskilta, joka jäi ärisemään tekoonsa tyytyväiselle opettajalle.

Sketsi kuvattiin uudelleen siten, että roolit vaihdettiin. Tällä kertaa pojat halusivat olla tarkempia sketsin juonesta, mutta päättivät vaihtaa ruoan antajan roolin takapenkillä istuvaksi ihmiseksi. Tämän johdosta kuitenkin tilanne meni sekavaksi eikä kohtausta saatu loppuun. Lopulta sketsi kuvattiin viimeisen kerran uudelleen siten, että rooleja vaihdettiin. Kolmannessa versiossa huomasi, että lapsille oli jäänyt mieleen eri yksityiskohtia sketsistä ja osasivat improvisoida luonnollisemmin kohtiin, joiden kulusta eivät olleet varmoja. Tämän jälkeen kello oli sen verran paljon, että poikien piti lähteä kotiin eikä he päässeetkään pelaamaan Minecraft Pirate-peliä. He eivät olleet kuitenkaan siitä harmissaan, vaan halusivat käyttää loppuajan sketsien uudestaan katsomiseen ennen kotiinlähtöä.

11.2.3 Pokekorttien esittelyvideoista tablettisääntöihin

Aloitimme päivän pokekorttien esittelyvideoilla, kuten oli sovittu. Esittelyyn osallistui neljä lasta, mutta esittelimme vain yhden pojan suurta pokekorttien kokoelmaa. Tämä asetelma selkeästi teki muista osallistujista levottomia, joten keksin lennosta, että ryhmän pitäisi etsiä aina tietyllä kirjaimella alkavia pokekortteja.

Sovimme ryhmän kanssa, että kaikki löydetyt aina annettaisiin pokekorttien omistajalle, joka tämän myötä pystyi järjestelemään pokekortit uudelleen. Kirjainleikki oli opettavainen, sillä sen myötä huomasi, että osa lapsista selkeästi luki ja mietti, millä kirjaimella pokemonin nimi alkoi ja osa päätteli sen ulkomuistista, miltä pokemonin nimi kuulosti.

Kirjainleikkiin osallistuivat myös ujommat sivusta seuranneet lapset. Osa lapsista unohtivat kameran täysin leikin tuoksinnassa, mutta osa selkeästi halusi aina näyttää kameralle, minkä kortin he olivat löytäneet. Pokekorttien omistaja antoi kärsivällisesti kaikkien lasten tutkia hänen korttejaan samalla pitämällä huolta, että mikään niistä ei häviäisi sekä osallistumalla itse leikkiin. Pokekorttien etsimistä jatkui intensiivisesti kymmenisen minuuttia ennen kuin lapsia siirtyi hiljalleen välipalalle.

Maanantai oli koululaisten kokouksen myötä äänestetty pelipäiväksi, jolloin lapset saivat pelata puhelimillaan ja joka toinen viikko leikkipuisto-ohjaajat järjestäisivät peliohjelmia, kuten jalkapalloturnauksen tai muuta vastaavaa. Puhelimien käyttöön laadittiin sellainen sääntö, että ulkona kuistilla ja eteisessä saisi pelata puhelimella, mutta muuten leikkipuistojen tilat jätettiin muille leikeille. Sääntö oli hyvä ja jakoi lapsiryhmää tasaisemmin ulos ja sisälle. Eteinen oli jälleen rauhallisin paikka käydä keskustelua lasten kanssa. Maanantai oli siis otollinen päivä käyttää lasten mediamaailman tutustumiseen ja seurata minkälaisia pelejä lapset pelasivat, kuinka paljon sovelluksia lapsilla oli puhelimissaan ja keskustella minkälaisia sääntöjä heillä on kotonaan puhelimien ja tablettien käytön suhteen.

Aloitin kyselemällä mitä pelejä koululaiset pelasivat ja miksi. Osa peleistä keskittyi selkeästi hienomotoriseen tarkkuuteen, kuten Piano-peli, jossa lapsen piti oikeassa tahdissa painaa oikeaa kosketinta. Myös Sling Kong-pelissä täytyy osata tietyssä rytmisessä ja esteitä varomalla heittää apinaa ylöspäin sekä kerätä pisteitä. Minecraftissa, koirapeli My Hankissa ja lemmikki-peli Pow:ssa harjoiteltiin hahmojen ja lemmikkien hoitamista sekä rakentamista, sisustamista ja tavaroiden kauppaamista. Netin käytöstä lapset eivät kertoneet sen tarkemmin kuin youtuben, googlen ja wikipedian käytön.

Englannin kieli ei näyttänyt olevan ongelma, sillä lapset osasivat auttaa toisiaan hyvin kuvallisen muistin varassa neuvomalla, että pitkö painaa oikeasta vai vasemmasta painikkeesta tai minkä hahmon kanssa juttelun jälkeen sai pisteitä. Iso poikaporukka pelasi Pixel Gun 3D-peliä, jonka ikärajaa koitin pojilta kysyä. He eivät tieneet sitä, mutta olivat saaneet luvan ladata sen. Pixel Gun 3D on räiskintäpeli, jossa hahmo ampuu zombeja eri vaikeusasteisilla kentillä. Päätin listata kaikki muut materiaalipankkiin lukuunottamatta Pixel Gunia ikäraajakysymyksen vuoksi. Monet leikkipuiston lapset kertoivat, että heillä ei olisi mitään sääntöjä kotona pelaamisen suhteen ja, että he saisivat pelata milloin vain ja kuinka kauan tahansa.

Osa heistä kuitenkin tarkensi, että silloin kun vanhempi antaa siihen luvan. Joissain perheissä oli pelipäiviä tai peliaikoja esimerkiksi 1-6 tuntia. Yhdessä perheessä oli pelipäivän lisäksi järjestelmä, jossa peliaikaa sai tienattua tekemällä kotitöitä. Monet lapset myös varaavat lähikirjastosta peliaikoja, joita voi varata tunniksi kerrallaan.

Perheissä sisaruksilla oli usein omat laitteet, jotta sopu säilyisi tai eri laitteet käytössä, joita vaihdeltiin. Monet lapset sanoivat, että vanhemmat eivät ole kieltäneet tiettyjen pelien pelaamista tai tietyillä sivuilla käymistä. Yksi lapsista kuitenkin totesi, että lapsi saa ikärajoja noudattamalla ladata ja pelata pelejä. Jatkossa voisi tulostaa ikärajakortit ja kysellä lapsilta kuinka hyvin he tuntevat ikärajamerkinnät ja mikä on heidän ikäisilleen sallittua.

Kysyin lapsilta, millaisia tablettisääntöjä heillä on ollut esimerkiksi eskarissa, jossa heillä on ollut tabletteja. Yksi lapsista kertoi, että vuoro vaihtui seuraavalle, kun hahmo kuoli/tippui pelistä. Myös silloin, vaikka hahmo kuoli heti pelin alussa. Päätin kokeilla lasten taitoja vuorosen vaihtamisessa antamalla tabletin lasten käyttöön. Peliksi valittiin Minecraft Pirate-peli. Lukuunottamatta yhtä vaihtoa, joutui aikuinen puuttumaan vuorotteluun.

Lasten jättäminen hetkeksi tabletin kanssa eteiseen johti siihen, että yksi lapsista oli vaeltanut tabletti kädessään vessaan. Tämän jälkeen otin tabletin pois lapsilta, mutta samalla se opetti minkälaisia sääntöjä ja ohjausta lapset tarvitsevat sen käytössä. Näitä olivat se, että vuoro vaihtuu joko kahden minuutin välein tai tason läpäisemiseen tai hahmon kuolemaan ja se, että tabletin pelaamiselle sovittaisiin yksi paikka. Tämä auttaa myös siinä, että lapset muistavat vuoronsa ja tietävät menettävänsä sen, jos he menevät toiseen leikkiin tai muuten pidä huolta vuorostaan. Olisi hyvä, että tablettipaikka olisi jonkin kellon läheisyydessä, että lapset voisivat opetella seuraamaan aikaa arvailun sijaan.

Yksi tyttö kertoi, että hän latsi pelin pelkästään sen vuoksi, että hänen kaverinsa ovat liian keskittyneitä puhelimeen leikkiäkseen tytön kanssa. Ei ole siis itsestään selvää, että kaikki vaativat ja nauttivat pelipäivästä. Monet pojista olivat ilman puhelimia ja tanssivat rokkia, pelasivat hirsipuuta ja leikkivät muita leikkejä ulkona. Valtaosa kuitenkin pelasi puhelimillaan pelipäivän sen salliessa.

Pelipäivä on siis hyvä asia silloin, jos siihen saa yhdistettyä muutakin kuin puhelimella pelaamista, joka olisi myös enemmän mediakasvatuksellisia tavoitteita vastaavaa toimintaa. Pelikasvatustakaan ei tosin kannata vieroksua, sillä lasten pelipäivän aikana huomasi, että lapset olivat hyvin eri tasoisia tabletin ja kännyköiden käytössä. Pelien ohjattavuus näyttäisi kehittävänsä lasten hienomotorisia taitoja ja lapset mielellään auttoivat toisiaan pääsemään pelissä eteenpäin. Tällaisessa muodossa tablettisäännöt esitettiin materiaalipankissa: *Max 5 minuuttia peliaika per pelaaja tai kun taso on loppu tai kun hahmo kuolee, täytyy pelata tabletissa olevia valmiiksi ladattuja pelejä. Tablettiin ei saa ladata uusia pelejä ilman aikuisen lupaa. Tabletin kanssa ei saa lähteä vaeltamaan esimerkiksi ulos tai vessaan. Tablettia pelataan sille sovitulla paikalla. Tabletilta ei saa lähettää mitään minnekään eikä julkaista mitään millekään palvelimelle ilman aikuisen valvontaa.*

Sääntöjen lisäksi listasin leikkipuisto-ohjaajille vinkkejä tablettisääntöjen käytössä seuraavasti: *Tulosta säännöt tabletin pelaamiselle tarkoitettulle paikalle, jotta lapset voivat tarkistaa säännöt halutessaan. Aseta tablettipaikka sellaiselle alueelle, jossa on myös seinäkello. Silloin lapset voivat opetella seuraamaan itse vuorojen vaihtumista. Katso, että jono ei veny liian pitkäksi. Voit katkaista jonon tietystä kohtaa ja todeta, että jos he eivät pääse tämän aikana pelaamaan niin he pääsevät huomenna. On turhaa seisottaa lapsia koko päivää vuoroa odotellessa. Jonon pitäminen nimilistalla voisi estää valehtelua ja etuilua. Kun nimi on listassa, on silloin seuraavana jonossa.*

12 Leikkipuisto 2:n prosessin kuvaus

Tässä alaotsikossa esitellään toisen testatun leikkipuiston prosessin kulkua. Esimiehen toiveesta leikkipuiston nimi on vaihdettu. Myös tässä otsikossa ensimmäinen alaotsikko kertoo kehitetyn menetelmän toimintasuunnitelman, joka on tehty ennen toteutuksen käynnistämistä. Tämän jälkeen avataan päivä kerrallaan prosessin etenemistä. Toteutuksien kuvailun jälkeen siirrytään siihen, kuinka materiaalipankki koottiin ja koko opinnäytetyöprosessin arviointiin.

12.1 Toimintasuunnitelma

Mediaviihde on vahvasti kaupallista ja markkinointi sekä mainonta ovat oleellinen osa netinkäyttöä. Lasten ja nuorten ei ole helppoa erottaa kaupalliset sanomat epäkaupallisista sanomista. Jotkut mediat kuitenkin ovat ottaneet vastuuta ja tuottaneet medialukutaidon opettamiseen tehtyjä oppimateriaaleja. (Merilampi 2014, 22). Ei ole sattumanvaraista, että mainoksissa toistuvat tietyt keinotekoiset assosiaatiot, kuten automainoksissa autojen ajaminen jäätiköillä tai kaupunkiteillä ja esimerkiksi valmisruoan syöminen perheen kanssa. Mainostaja pyrkii vastustamaan kaupallisesti epäedullisia merkityksiä ja tuottamaan tilalle tarkoituksenmukaisempia, uusia ajatusmalleja. (Kiesiläinen 2017, 101). Oma mediamaailma kehittyi nykyään jo varhaislapsuudessa, minkä vuoksi siihen suhtautumista tulee opettaa kaiken ikäisille lapsille. (Merilampi 2014, 35.)

Ismo Kiesiläisen Kamerakynän pedagogiikka on koontanut kolme mainoksiin liittyvää tehtävää, joista toinen on ”Puolueen mainos”, joka vaikuttaisi olevan 7-8-vuotiaita vanhemmille suunnattu tehtävä, sillä siihen liittyy utopistinen maailmankuva, politiikka ja puolueiden arvomaailmat.

Toinen mainoksiin liittyvä tehtävä Kamerakynän pedagogiikassa on tehtävä on nimeltään ”Matkailumainos”, jossa lasten ja nuorten pitäisi tehdä mahdollisimman houkutteleva matkailumainos valitsemaansa kohteeseen. Tämän tehtävän sisällytän osaksi kehittelemääni tehtävää. ”Eläintarhan mainoksessa” lapset taas tuottavat eläintarhalle mainoksen tai esittävät eläintarhan eläimiä mainosmielessä. (Kiesiläinen 2017.)

Kehitin oman mainostehtäväni Kamerakynän pedagogiikan mainostehtävien sijaan, koska leikkipuistoympäristössä on helpompaa antaa lapsille itsenäistä suunnittelu-aikaa kuvaamiseen sekä toteuttaa isoille ryhmille joustavasti ja vuorotellen kuvaustehtäviä. Lapsilla on leikkipuistoissa paljon erilaisia aikatauluja, kuten harrastuksiin lähtemisiä tiettyinä päivinä tai että vanhempi tulee poikkeuksellisesti hakemaan lapsen aikaisemmin. Tämän mainostehtävän avulla kuvaustehtävän ryhmien vuoroja ja muuta aikatauluja pystyi räätälöimään helpommin kuin tehtävässä, jossa jokaisen tulee tehdä samasta aiheesta suunnilleen samanpituisen mainos. Oppimistilanne tulisi organisoida mahdollisimman vähillä sivuvaikutuksilla ja kehittämiseen tarkoitettuihin opetusvälineisiin ja opetusmetodeihin valitaan siten, että tavoitteet olisi helpommin saavutettavissa. Oppimisen suunnittelussa tulisi aina pyrkiä tavoitteisiin sellaiseen, jonka pohjalta oppiminen voidaan aina uudelleen organisoida. (Merilampi 2014, 67.)

Leikkipuisto 2:een suunnitelin kuvaus -ja katselutehtävän nimeltään ”Mainostoimisto”. Ennen tehtäviä asettaisiin leikkipuiston tiloihin A3-paperi, johon lapset saisivat kirjata tietämiään mainoksia, kuten esimerkiksi automainokset, matkailumainokset, ruokamainokset, lääkemainokset jne. Lasten kanssa katsottaisiin kolme esimerkkimainosta, joista yhdessä tulisi heti tunnistaa, mistä tuotteesta on kyse ja kahdessa tuote paljastuu vasta mainoksen lopussa.

Käytin esimerkkimainoksina Specsaversin Bingo-mainosta, TUI For you! Kuka oletkin ja mistä ikinä unelmoitkaan - meillä on loma sinulle-mainosta ja Coca-colan Catch-mainosta. Lisäksi suunnitelin näyttäväni Tieliikenneviraston ”Kun ajat, aja”-mainoksen. Suunnitelin kysyväni lapsilta esimerkkimainoksista seuraavat kysymykset keskustelun aloittamiseksi:

Mitä mainoksessa tapahtui?

Mistä arvasit mikä mainoksen tuote tai aihe oli?

Minkälaisia tunteita mainos herätti?

Miten mainos liittyi tuotteeseen/aiheeseen?

Kysymysten ja keskustelun jälkeen lapset saivat jakautua 3-4 hengen ryhmiin. Leikkasin valmiiksi eri mainosaiheita kuvina (juoma, ruoka, hiekkaranta jne.), joita lapset olivat kirjoittaneet isolle paperille aiemmin ja lisäksi sellaisia, jotka puuttuvat isolta paperilta, mutta ovat varmasti lapsille tuttuja.

Mainoksien aiheet arvottiin lapsiryhmille, jotta he olisivat voineet suunnitella mitä he mainostavat ja miten mainos kuvataan. Suunnitelmani oli avustaa ensimmäistä ryhmää tabletin käytössä ja mainoksen kuvaamisessa heti, kun joku ryhmistä keksii, mitä he mainostavat (joka liittyy heidän saamaansa aiheeseen) ja miten he sen esittävät. Lapset olisivat saaneet käyttää apunaan omia puhelimiaan tiedonhankintaan esimerkiksi, jos tarvitaan esimerkkiä saadusta mainosaiheesta. Kuvauksia varten olin kehittänyt kysymysrunгон, joka auttaisi lapsia miettimään kuinka mainos kuvataan:

Miten mainoksesta tehdään houkutteleva?

Mikä kiinnostaisi teitä?

Mikä ei kiinnostaisi teitä?

Tuleeko mieleen mainosta, joka olisi jo olemassa, joka liittyy arvottuun aihealueeseen?

Miten mainoksenne liittyy mainostettavaan tuotteeseen/aiheeseen?

Minkälaisia tunteita mainoksen kuuluu herättää?

Kun jokainen ryhmä olisi saanut kuvattua oman mainoksensa, olisi siirrytty koko ryhmänä katselutehtävän pariin. Kaikkien mainokset olisi katsottu kaikkien ryhmien ollessa läsnä, jonka jälkeen videot poistettaisiin tabletilta. Mainosten katseluvaiheen käsittelyyn käytin Kamera-kynän ”Eläintarhan mainosvideo” tehtävässä käytettyjä katselutehtävän kysymyksiä (Kiesiläinen, I. 2017, 123):

Millaisia keinoja tekijät käyttävät kohderyhmän puhuttelemiseen?

Mitä valintoja he ovat tehneet?

Mitä on kuvattu, mitä ei?

Mikä videosta tekee mainoksen?

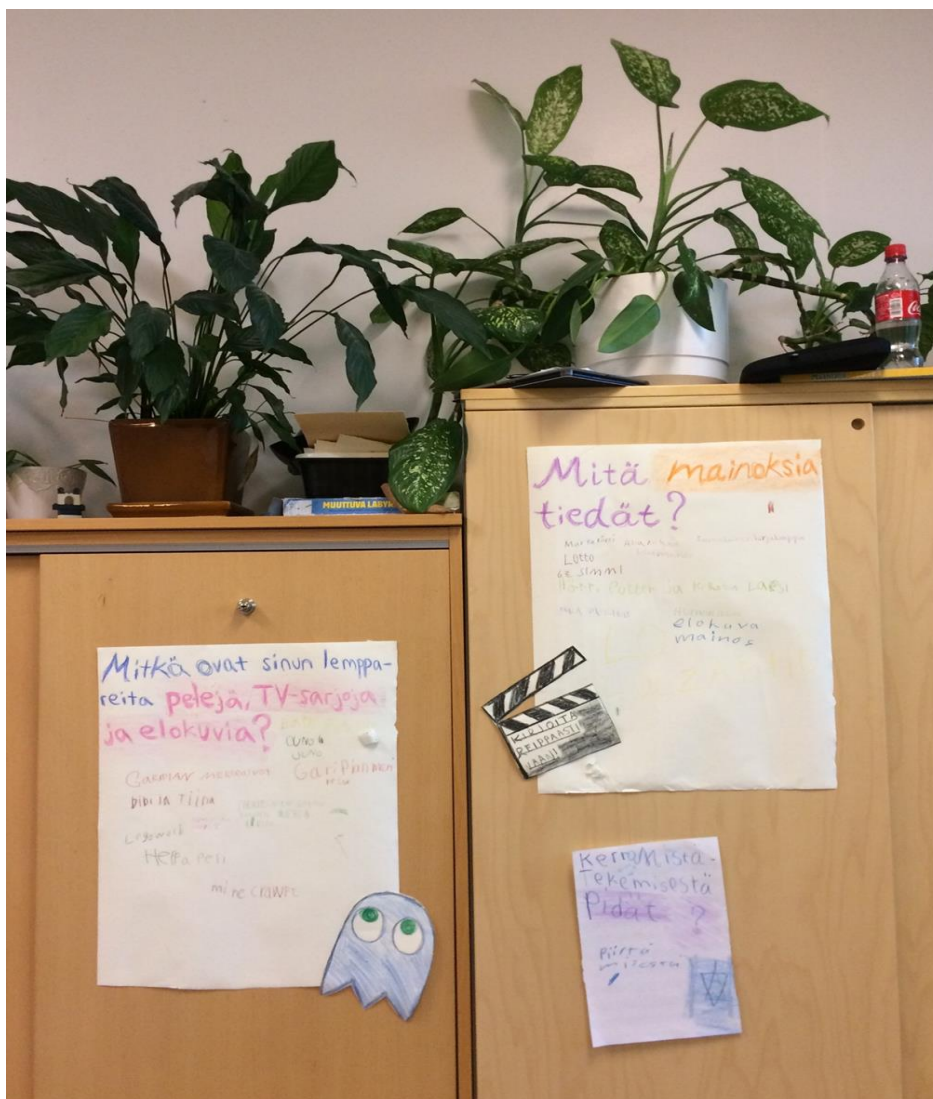
12.2 Toteutus

Aloitin ensimmäisen päivän Leikki puisto 2:ssa valmistelemalla leikki puistolle kaksi kyselyä A3-kokoisille papereille. Toisessa kysyttiin ”Mitkä ovat sinun lemppareita pelejä TV-sarjoja ja elokuvia?” ja toisessa ”Mitä mainoksia tiedät?”. Leikki puisto 1:n kokemukset opettivat, että eteisessä kannattaa olla hyvissä ajoin ottamassa lapsia vastaan ja esittäytyä rohkeasti myös heille, jotka eivät tule itse esittäytymään. Koululaisia tuli sopivissa kolmen ja neljän hengen ryppäissä, joten heidät oli helppo ohjata suoraan eteisestä leikkitalaan, jossa kyselyt olivat. Kyselyihin vastaaminen herätti lasten uteliaisuuden siitä, että kuka olen ja mitä olen järjestämässä koululaisille. Sovin, että otan ensimmäiset halukkaat mukaan heti välipalan jälkeen mainosten kuvaamiseen, jotta aikaa riittäisi tarpeeksi.

Välipalan odottamisen aikana tutustuin lapsiin ja kyselin heiltä samalla tavalla kuin Leikkipuisto 1:ssäkin heidän tottumuksistaan puhelimen ja tabletin käytössä sekä minkälaisia sääntöjä heillä kotona on tabletin käytölle. Leikkipuisto 2:n lapsilla oli samanlaista jakaumaa sääntöjen ja tottumusten suhteen kuin Leikkipuisto 1:ssäkin. Lasten kuvausluvut käytiin läpi ja varmistettiin, oliko vanhemmat kieltäneet sähköpostitse lastensa kuvaamisen.

Osa lapsista kertoi, että heillä ei ollut rajoituksia tai saivat pelata milloin vain vanhemman luvalla ja osalla oli selkeitä pelipäiviä ja peliaikoja. Ikärajoista lapset osasivat sen verran sanoa, että he saivat katsoa myös vanhemmille suunnattuja sarjoja ja elokuvia, jos oli vanhempia sisaruksia mukana tai vanhemmat olivat nähneet sisällön ja todenneet sen vaarattomaksi. Yksi lapsista totesi, että pelaamiseen määrään vaikutti se, kuinka kiltisti hän osasi olla. Lapset kertoivat, että heillä on koulussa välillä tabletit käytössä ja ne kiertävät luokittain. Koulussa on myös linjaus, että lapset eivät saa käyttää puhelimiaan välitunneillakaan.

Kouluissa järjestetään välillä pelipäiviä, jolloin saa pelata selkeästi pedagogisia pelejä, kuten Ekapeliä tai matikkapeli. Lapset itse kertoivat tykkäävänsä pelata muun muassa Minecraftia, Angry birdsiä, kampauspeliä ja Flipmasteria. Osa pojista osasivat suositella video- ja kuvanmuokkausohjelmia, kuten Pi23 photo editoria. Etenkin tytöt kertoivat mielellään suosikeistaan ja inhokeistaan ja muistelivat näkemiään mainoksia. Pojatkin täyttivät kyselyitä, mutta ohjautuvat nopeasti omiin leikkeihinsä kirjoittamisen jälkeen. Yksi tytöistä tykästy kyselyideaan sen verran, että päätti tehdä omansa kahden muun kyselyn vierelle (Kuva 7). Tytöt myös kysyivät, voisimmeko käyttää kuvauksissa kyselyyn piirrettyä klaffia kuin oikeassa elokuvassa.



Kuva 4: Leikkipuisto Torpparimäen kyselyt

Välipalan jälkeen saimme käyttööme Leikkipuisto 2:n perhetalon puolen, joka takasi mainosten kuvaamiselle työrauhan. Aiemmin meteli oli kova, sillä sadesää piti suurinta osaa lapsista sisätiloissa. Kuvauksiin osallistui kuusi poikaa ja yksi tyttö. Osallistujia olisi tullut enemmänkin, mutta päätin seitsemän olevan maksimi sisätiloissa, etenkin ensimmäiselle kuvauspäivälle, jossa vielä tunnustellaan ja kokeillaan mainosten tekemistä.

Pelasimme lasten kanssa mainosten arvuuttelupeliä, jossa lasten piti tunnistaa mistä mainoksesta oli kyse. Lapset tunnistivat kaikki näytetyt mainokset sekä näyttivät kaksi omaa esimerkkiä. Olin leikannut etukäteen pussiin erilaisia mainosaiheita, joita olivat: lääke, autot, matkailu, Idols, juoma, ruoka, traileri ja lelu. Arpominen oli lasten mieleen ja lapset heti sopivat, missä järjestyksessä kukin saa nostaa aiheen pussista.

Ensimmäiseksi pussista nostettiin matkailuaihe. Lapsista selkeästi kaksi ottivat juonen suunnittelemisen omiin käsiinsä ja muut lähinnä miettivät roolejaan sen mukaisesti. Tässä kohtaa jo huomasi, että seitsemän lapsen ryhmässä jäi osa lapsista äänekkäämpien varjoon ilman aikuisen puuttumista tilanteeseen. Matkailun ideaksi tuli rantaloma. Sohvat toimivat aurinkotuoleina, joissa loikoiltiin ja sininen matto lattialla oli meri, jossa uitiin.

Loikoilijat olivat sohvalla hyvin leveästi ja katselivat ylöspäin ja uimarit huiskivat isoeleisesti käsiään ja jalkojaan kuin oikeat uimarit. Yksi lapsista toi kärryillä virvokkeita lomailijoille. Mainoksessa ei ollut vuorosanoja eikä sen enempää juonta, mutta idea syntyi helposti ja kuvaaminen päästiin aloittamaan nopeasti. Katsoimme heti perään lasten kanssa mainoksen ja lapset osasivat heti poimia asioita, joita olisi voinut suunnitella pidemmälle ja keillä hahmoilla olisi voinut olla vuorosanoja.

Toiseksi mainokseksi arvottiin juomamainos. Jälleen kaksi ryhmän ideoijaa ehdottivat heti alkuun, voisiko mainos olla fantamainos ja alkoivat etsimään fantapulloa muistuttavaa esinettä tiloista. Aikaisemmassa mainoksessa ollut virvokkeita kärrystä tarjonnut poika ehdotti, että hän voisi olla kauppias ja he tulisivat ostamaan fantasia häneltä. Lapset innostuivat ideasta ja etsivät kuppeja sekä leikkirahaa rekvisiitaksi kauppaan. Yksi poika keksi, että hän voisi ensimmäisenä juoda fantasia erillään muusta ryhmästä, jonka jälkeen muidenkin alkoi tekemään mieli fantasia, jolloin he ryntäisivät kauppaan fantaastoksille.

Tässä kohtaa puhuimme lasten kanssa myös, miten mainos kuvataan, jotta siitä välittyisi lasten idea. Sovimme, että kuvaan aluksi yksin seisovaa poikaa, joka joi fantasia. Kamera siirtyi ryhmään, jotka katselivat pojan juomista ja ryntäsivät kauppaan. Sitten kamera seurasi ryhmää kauppaan ja kuvasi kahta rahastajaa antamassa mahdollisimman nopeasti tunkeilevalle ryhmälle fantajuomia. Ryhmän seuraamista jatkettiin vielä pois kaupasta ensimmäisen fantasia juovan pojan luokse, jonka jälkeen kohtaus päättyi. Tässäkään mainoksessa ei käytetty vuorosanoja, mutta siinä oli jo mainoksen piirteitä enemmän. Viimeiseksi mainokseksi arvottiin traileri. Ainoastaan kaksi lapsista oli kuullut termin, mutta selostin mitä se tarkoitti. Idean keksimisessä ja päättämässä oli suurella ryhmällä vaikeuksia, joten luetteloin heille erilaisia elokuvalajeja, joista he saivat valita suosikkinsa. Lapset päättyivät zombielokuvaan.

Juonessa zombit jahtasivat metsään eksynyttä poikaa. Zombeilta puuttui raajoja (käsi paidan sisässä) ja heidän päät keikkuivat epäluonnollisesti, jonka lisäksi he päästivät ”kuolon korinaa”. Yhdellä zombilla oli heijastin suussa, josta hohti vihreää valoa. Juuri ennen kuin zombit hyökkäsivät pojan kimppuun, saapuivat kaksi pelastajaa piilosta taistelemaan zombeja vastaan. Sankareilla oli omat sankarivaatteensa, kuten hattu ja viitta. Mainosmaiseksi teki trailerista sen, että se jätettiin ”cliffhangeriin”, eli jännittävään kohtaan, joka ei kertonut tarinaa loppuun.

12.2.1 Koreografioita vai mainoksia?

Keskiviikkona päätimme kuvata neljän hengen tyttöporukalla, joka olisi halunnut jo edellisenä päivänä mukaan. Pitkän sateisen jakson jälkeen aurinko viimein paistoi ulkona, kuvasimme mainokset ulkona. Aloitimme mainosten kuvausten jälleen arpomalla mainoksen aiheen. Tytöt arpoivat myös ensimmäiseksi mainokseksi juoman ja päättivät kuvata Coca cola-mainoksen nähtyään tyhjän Coca cola-pullon pöydällä. He halusivat mainokseen koreografian, jossa he syöttäisivät kokiksen vuorotellen tytöltä toiselle ja jokainen näytelisi ottavansa kulauksen pullosta ennen seuraavalle syöttämistä.

Tytöt tarvitsivat paljon ohjausta siinä, miten pullo kannattaa heittää ja kuinka pitkiä etäisyyksiä he tarvitsisivat. He olivat kuitenkin nopeita oppimaan ja parin harjoituskerran jälkeen saimme mainoksen kuvattua virheettömästi. Harjoituskerroilla tytöillä oli vaikea keskittyä kahteen asiaan samaan aikaan ja yleensä joko kopin saaminen epäonnistui tai juominen ennen seuraavalle syöttämistä unohtui. Mainosmaista kuvauksissa oli se, että kyseessä oli selvä tuote, jonka ympärille koreografia tehtiin. Mainoksessa ei kuitenkaan ollut vuorosanoja tai muuten korostettu kyseessä olevan mainos.

Koreografioista innostuneena tytöt halusivat kuvata sirkusmainoksen, eli toisin sanottuna temppuvideon leikkipuiston A-keinussa. Tytöt sopivat keskenään, ketkä olisivat ensimmäisinä keinussa ja ketkä seuraavana. Tytöt antoivat toisilleen vauhtia ja temppujen tekeminen alkoi ilman suunnittelua. Ensimmäisellä otoksella tytöt huusivat ohjeita toisilleen kameran käytössä ja pohtivat voisimmeko sopia yhdessä merkin, jonka nähtyä keinujen ja vauhdin antajien piti vaihtaa paikkoja. Sovimme merkiksi rauhanmerkin.

Seuraava otos oli jo harkitumpi ja vaihto sujui sulavammin, sillä tytöt myös päättivät jonkinlaisen koreografian kuvauksiin. Video ei kuitenkaan muistuttanut mainosta, mutta se innosti sen verran tyttöjä, että video haluttiin katsoa useampaan otteeseen kuvausten jälkeen. Tytöt kertoivat omia kokemuksiaan ja ajatuksiaan, mitä kuvaamisen aikana tapahtui ja mikä nauhatti tai mikä epäonnistui ilman apukysymyksiä. Yksi tytöistä liukastui ottaessaan vauhtia ja tytöt tekivät yhteenvedon siitä, että märällä säällä vauhdin antaminen voi olla vaarallista ja, että kumisaappaat eivät välttämättä ole parhaat kengät juoksemiseen liukkaalla kentällä. Oli hyvä, että tytöt itsenäisesti osasivat poimia tämän yksityiskohdan videosta ja sisäistää siitä itselleen ohjenuoran. Seuraavaksi tytöt arpoivat pussista lomamatka-mainoksen. Tässä kohtaa tyttöjä piti palauttaa mainosten maailmaan ja siirtyä koreografioista näyttelemiseen.

Tytöt ehdottivat mainokselle pidempää juontaa, jossa perhe lähtee pyörillä kentän toiselta laidalta toiselle laidalle seikkailupuistoon, joka oli kiipeilytelineiden luona. Tytöt halusivat, että ohjaaja antaisi taas kuvausten aikana merkin siitä, missä kohtaa he ajaisivat ja milloin pysähtyisivät keskustelemaan. Lapset keskustelivat pysähdyspaikoilla siitä, kuinka halpa lomamatka oli ja kuinka he olivat aina haaveilleet pääsevänsä seikkailupuistoon. He myös puhuivat uima-altaalle menemisestä ja vertailivat, kuinka heidän lomansa oli paljon halvempi kuin muiden 300 euron matkat. Perille päästyään tytöt vielä keskustelivat siitä, kuinka kivaa oli olla seikkailupuistossa ja kiipeilivät kiipeilytelineessä innostuneina. Vuorosanat toivat heti kuvauksiin enemmän mainoksen tuntua ja juontaa sekä kuvaamista mietittiin tarkkaan ja harkitusti ennen kuvausten aloittamista. Rooleja ei kuitenkaan erityisemmin pohdittu tai tyttöjen mielestä niitä ei ole tarvittu kuvauksiin.

Kolmanneksi kuvattiin Idols-mainos, joka muuttui hyvin nopeasti Idols-kuvauksiksi. Tällä kertaa tytöt tekivät selvän roolijaon, he ketkä eivät halunneet laulaa saivat olla tuomareita ja kaksi muuta tyttöä toimivat kilpailijoina. Ohjaaja määrättiin juontajaksi, joka kuuluttaisi sisään tuomarit ja sen jälkeen kilpailijat. Tytöt tekivät mikrofonit itselleen kepeistä, joiden päihin laitettiin suuret lehdet. Kilpailijoita ja tuomareita nauratti aina, kun kilpailijat yrittivät laulaa valitsemansa kappaleen. Kolmannella otoksella tuomarit osasivat improvisoida vuorosanat, joissa he tuomarimaisesti kysyivät kilpailijoiden nimet ja antoivat heille luvan aloittaa laulamisen.

Tytöt lauloivat kappaleen kovaäänisesti, jotta se kuuluisi tabletin mikrofoniiin sekä niiasivat esityksen päätteeksi. Tuomarit kehuivat tyttöjen laulua, mutta unohtivat kertoa heidän pääseen jatsoon. Juontajan selostuksella vihjasin tuomareita päättämään, pääsivätkö kilpailijat jatsoon vai ei. He pääsivät, kuten oli aiemmin sovittu. Kilpailijoille ei siis ollut mitään ongelmia esittää kappale, koska he tiesivät, miten tilanne tulisi päättymään. Kyseessä ei siis taaskaan ollut mainos, mutta kuvausten onnistuneisuus saivat tyttöjen innostuneisuuden pysymään yllä. Annoin tyttöjen arpoa vielä yhden mainoksen.

Tytöt saivat arvontapussista lääkemainoksen, jota ei ennen ollut pussista nostettu. Painotin jälleen tyttöjä pohtimaan kuvauksia enemmän mainostamisen kannalta ja pohtimaan, minkälaisia lääkemainoksia he olivat nähneet. He muistelivat televisiossa nähtyä särkylääke-mainosta ja päättivät kuvata oman särkylääke-mainoksen. Roolit saatiin sovittua heti alkuun, joita olivat äiti, kaksi lasta ja apteekkari. Seuraavaksi päätettiin, että pieni leikkimökki toimisi perheen kotina ja sen läheisyydessä oleva pöytä ja penkit olivat apteekki. Juoni alkoi siten, että lapset valittelivat päänsärkyä ja äiti yritti etsiä kaapeista särkylääkettä. Sitä ei löytynyt, jonka vuoksi heidän piti mennä apteekkiin. Apteekissa äiti painoi aitaa, josta sai vuoronumerolapun (lehden) ja pyysi lapsia odottamaan aulassa hänen asioidessaan apteekkarin kanssa.

Apteekkari antoi särkylääkkeet äidille ja he menivät takaisin kotiin. Tässä vaiheessa sivusta katsonut poikapari innostui mainoskuvauksista ja he halusivat myös mukaan. Heille kerrottiin mitä olimme tähän mennessä kuvanneet ja pojat keksivät, että he voisivat kuljettaa särkylääkkeet perheen kotiin. Tytöt innostuivat ajatuksesta ja apteekkari ehdotti, että särkylääkkeet olisivat apteekista loppuneet, joten hän pistäisi tilauksen menemään kotiinkuljetusfirmalle.

Juoni toteutettiin kolmeosaisesti siten, että aluksi kamera kuvasi kotia, josta se seurasi perhettä apteekkiin. Tämän jälkeen kamera siirtyi poikiin, joille ohjaaja antoi tilauksen ja pojat veivät sen perheelle. Kuvasin vielä poikia, jotka ajoivat pois paikalta ja lopetin kuvaamisen siihen. Tytöt olivat tästä pettyneitä, sillä he olisivat halunneet vielä keksiä iskulauseen särkylääkkeelle, joka oli nestemäistä ja Coca Cola-pullossa. Sovimme kuitenkin, että emme kuvaa mainosta enää kolmatta kertaa, sillä viimeisimmässä kaikki muut vuorosanat ja siirtyminen tilanteissa onnistui.

Lopetimme mainosten kuvaamisen ja annoin koko porukalle vapaat kädet sille, mitä he halusivat kuvata. Kuvasimme porukalla muun muassa ajokilpailun kahden pyörän välillä, sählypelin, josta voisi katsoa kuinka hyvin joukkue on pelannut. Joukkue yritti sopia syöttelykuviota, jota kuvattaisiin videolle, mutta suunnittelemisessa meni liian kauan, jonka vuoksi päätin aloittaa kuvaamaan puhtaasti lasten peliä. Näiden kahden jälkeen tabletin akku alkoi loppua ja suurin osa lapsista olivat valmiita lähtemään kotiin.

12.2.2 Harry Potterin taikaa

Ensimmäisten koululaisten saavuttua kaksi tyttöä pysyivät minulta erikseen, voisinko kuvata heidän kanssaan Harry Potter-elokuvan. Suostuin tyttöjen pyyntöön, sillä mediakasvatuksen tarkoituksena on tukea lasten omaehtoista mediakulttuuria ja edistää lasten ideoita ja luontaista uteliaisuutta sekä tapaa toimia. Ohjasin tyttöjä ennen kuvausten aloittamista etsimään kuvausryhmään lisää ihmisiä ja ryhmä kasvoi neljällä. Pyysin vielä erikseen kahta muuta tyttöä mukaan, sillä he olivat jo aikaisemmin halunneet osallistua kuvauksiin. Tyttöjen kesken tuli alussa pientä kinastelua ja he kuiskivat toisistaan eri pöydissä, sillä kaikki eivät halunneet kuvata Harry Potter-elokuvia, vaan aikaisemmin tehtyjä mainoksia. Tytöt kuitenkin pääsivät sopuun asiasta ja alkoivat askarrella elokuvaa varten rekvisiittaa. Näitä olivat taikasauvat, kirje Tylypahkaan ja kirja, joka sisälsi juoruja Tylypahkan oppilaista. Sovimme tyttöjen kanssa, että kuvaisimme ensin ulkona osan heidän ideoimistaan juonenpätkistä ja loput sisällä ennen puiston sulkeutumista. Ohjaajana päätin olla mahdollisimman vähän puuttumatta tyttöjen sovitteluun ja ideointiin, sillä halusin havainnoida, kuinka hyvin tyttöjen kommunikaatio sujui luovassa prosessissa.

Kaksi tyttöä, jotka pysyivät Harry Potter-elokuvaa, ottivat selkeästi ohjat käsiinsä jo elokuvan tekemisen alkumetreillä. Muista tytöistä huomasi, että he pitivät tyttöjen toimintaa jopa pomotteluna ja ohittavat heidän ohjeensa kääntymällä ohjaajan puoleen päätöksenteossa. Pyrin minimoimaan edelleen päätöksien tekemisen kannustamalla tyttöjä kompromisseihin ja tein yhteenvetoja lasten ajatuksista ja kommenteista. Ensimmäisen otoksen kuvaamiseen kesti hyvin kauan verrattuna mainoksiin, sillä tytöt jäivät pohtimaan pitkäksi aikaa roolejaan sekä niiden sopivuutta omalle kohdalle.

Tytöillä oli ongelmia tasapainotella mahdollisimman elokuvan mukaisen juonen rakentamisessa ja leikkipuiston tarjoamien mahdollisuuksien välillä. Monet ryhmän tytöistä eivät myöskään tunteneet Harry Potteria juuri ollenkaan, siinä missä johtajarooleihin asettautuneet tytöt kuvailivat itseään ”tosifaneiksi”. Heta Mularikin törmäsi samantyyppiseen tilanteeseen Lasten mediakulttuurit-tutkimushanketta tehdessään. Hän kuvailee, että Frozen niminen Disney-elokuva tuntui olevan tärkeää lasten vertaissuhteiden muodostumiselle ja toisaalta erottava tekijä, kun tytöt naljailivat toisillensa, että ”Ei se noin mee!”. (Mulari 2016, 7, 9.)

Ensimmäinen kuvattava kohtaaminen oli junamatka Tylypahkaan. Tytöt hyödynsivät sitä varten puiston pyöriä, joilla he menivät jonossa kohti Tylypahkaa. Jouduin ottamaan kohtaamisen uudeksi ja ohjaamaan tyttöjä liikkumaan hitaammin, jotta he pysyisivät yhtenä jonona, kuten junan kuuluisikin. He keskustelivat samalla siitä, kuinka mahtavaa ja jännittävää on päästä Tylypahkaan opiskelemaan, eli käyttivät vuorosanoja jo heti ensimmäisessä kohtaamisessa improvisoimalla. Ryhmälle tuli uudelleen vaikeuksia päättää missä ja miten seuraavat tilanteet kuvataan, sillä tarkoituksena oli kuvata kaksi taistelutilannetta ja saada kuusi lasta niihin mukaan. Johtajatytöt selittivät, suunnittelivat ja ohjeistivat kuuntelematta muiden lasten mielipiteitä. He olivat valmiita jättämään osan tytöistä kokonaan pois taistelukohtauksista, jolloin ohjaajana minun oli puututtava tiukemmin kohtausten kuvaukseen.

Sovin tyttöjen kanssa siten, että kolme lapsista olivat metsätaistelussa ja kolme koulutaistelussa. Ensiksi kuvattiin metsätaistelukohtaaminen. Paikaksi valittiin pieni puualue leikkipuiston laidalla. Toinen johtajatytöistä olisi halunnut käyttää stop motion-animointia kohtaamisessa siten, että ”pahis” olisi ilmestynyt yllättäen kahden tylypahkalaisen taakse. Ajanpuutteen ja kokemuksen vuoksi sovinkin tytön kanssa, että hän hyppäisi puun takaa tylypahkalaisten taakse. Kohtaamisessa tytöt tylypahkalaiset keskustelivat metsässä siitä, että kuinka kaunis metsä on, mutta jotakin outoa tuntui tapahtuvan pian. Pahis hyppäsi puun takaa ja lausui ensimmäisen loitsun. Tytöt vuorottelivat ensiksi loitsujen lausumista pahikselle, kunnes he päättivät lausua yhteen ääneen voimakkaan loitsun, joka tappoi pahiksen. Sitten pahis kaatui suurielisesti nurmikolle ja tylypahkalaiset kohottivat taikasauvansa toisiaan kohti voiton merkiksi. Katsottaan kohtaamisen heti kuvaamisen jälkeen totesi yksi tytöistä, että kohtaaminen toimi hyvin ilman stop motionia, sillä pahista ei näkynyt kamerassa ollenkaan ennen puun takaa hyppäämistä.

Seuraava kolmen tytön ryhmä päätti kuvata koulutaistelun laajalla nurmikenttäalueella. Kohtauksessa opettaja laittoi kaksi Tylypahkan oppilasta taistelemaan loitsuilla toisiaan vastaan. Sovimme tyttöjen kanssa, että se kuka voittaisi aikaisemman kaksintaistelun taistelisi vielä kolmatta tyttöä vastaan. Kolmas tytöistä ei tykännyt äänestään videolla, jolloin yksi metsätaistelussa näytellyt tyttö keksi, että hän voi toimia kolmannen tytön ääninäyttelijänä. Metsätaistelun tyttö asettui kameran taakse lähelle tablettia, jotta hänen äänensä kuuluisi hyvin.

Opettaja aloitti lähtölaskennan ja aloitin taistelun kuvaamisen. Kolmen loitsun jälkeen toinen oppilaista kivettyi lasten itse keksimän ”kivettius” loitsun myötä ja kolmas tylypahkalainen taistelija saapui kentälle. Tässä kohtaa siirryin kuvaamaan taistelua siten, että voittaja katsoi kameraan päin ja kolmas tyttö kenen puolesta ääninäyteltiin oli selin kameraan. Ongelmaksi muodostui se, että tytöt eivät olleet keskenään päättäneet kuka taistelun lopulta voittaisi, vaan kohtausta olisi voinut jatkaa loputtomiin. Ohjaajana päätin lopulta päättää tilanteen siihen, kun toinen tytöistä kiljaisi loitsun kovaäänisemmin muuhun taisteluun verrattuna. Huomasin myös yhden tytön katselevan uteliaana kuvauksia sivusta ja pyysin hänet kanssamme sisälle jatkamaan kuvauksia.

Sisällä sovimme tyttöjen kanssa, että kuvaamme neljä kohtausta. Ensiksi kuvattaisiin kohtaus, jossa lapset saivat kirjeen Tylypahkasta, jossa kerrottiin heidän päässeen velhokoulun oppilaiksi. Tämän jälkeen kuvattiin, jossa kaksi opettajaa riitelevät keskenään vihkosta, joka osoittautui sisältävän juoruja Tylypahkan oppilaista. Sitten kuvattaisiin loitsuoppitunti, jonka jälkeen kuvaisimme vielä tilanteen missä lapset jaettaisiin Tylypahkan eri tupiin, kuten elokuvissakin. Tyttöjen yhteistyö sujui sutjakkaasti ja he sopivat lyhyessä ajassa roolit, vuorosanat sekä neuvoivat ohjaajaa mistä kuvataan. Uusin ulkoa mukaan tullut tulokas sai roolin kirjeentuojana muille tytöille. Muut tytöt istuivat sohvalta siten, että neljä heistä olivat kavereita keskenään ja yksi näytteli ilkeän tytön roolia, joka istui erillään ystävyksistä arvostellen heidän riemuaan Tylypahkaan pääsystä. Tytöt olivat asettelleet myös rahille valmiiksi taikasauvat, joka toimi taikasauvakauppana sen jälkeen, kun tytöt olivat kirjeestä lukeneet yhdessä ohjeet taikasauvojen ostamiseen.

Lapset keksivät spontaanisti, että taikasauvakaupan rahastajana olisi ohjaaja, eli rahat ojennettiin kohti kameran linssiä, joka toi efektin siitä, että katsoja olisi rahastaja. Kohtaus onnistui ensimmäisellä kerralla jo tyttöjen mielestä niin hyvin, että siirryimme heti kuvaamaan opettajien riitaa Tylypahkan juoruvihosta. Roolit jaettiin siten, että kaksi tytöistä esittivät opettajia, jotka kiistelivät keskenään siitä, kuka heistä saa pitää vihon itsellään. Muut tytöt istuivat ”tuvassa” keskustelemassa keskenään. Huomasin, että osa tytöistä eivät olleet päässeet vielä isompiin rooleihin, joten päätin kuka saa viedä vihon opettajan kädestä, jonka jälkeen muut tytöt sopivat siitä, kuka heistä lukisi juurut vihosta.

Keskittyessään kahdenkeskeiseen väittelyyn nappasi yksi Tylypahkan oppilaista vihkon opettajan kädestä, jonka jälkeen toinen oppilas nappasi vihon itselleen ja aloittaisi lukemaan siellä olevia juoruja. Muut oppilaat kuuntelivat järkyttyneenä juoruja, kunnes opettaja otti vihon itselleen ja vei sen takaisin toiselle opettajalle.

Vihosta riidelleet opettajat vuorottelivat vuorosanojaan harkitusti siten, että toinen sai reagoida rauhassa toisen repliikkiin. Sohvalla istuneet tytöt olivat myös tarkkoina ja valmiina aloittamaan spontaanin keskustelun sekä keksimään lennosta vihossa olevat juurut. Tämäkin kohtaaminen onnistui yhdellä otoksella ilman minkäänlaisia keskeytyksiä. Tytöt olivat erittäin tyytyväisiä kohtaukseen ja halusivat katsoa sen monta kertaa uudelleen tabletilla sekä esitellä sen muille leikkipuisto-ohjaajille. Tämän kohtauksen jälkeen kaksi tytöstä ilmoitti, että heidän pitäisi pian lähteä kotiin, joten tytöt alkoivat ripeästi ryhmänä siirtämään tilan tuoleja luokkahuoneen näköiseksi oppitunnin kuvaamiseksi.

Ehdotin tytöille, että he ottaisivat erilaisia rooleja oppilaina, jonka jälkeen tytöt valitsivat itselleen erilaisia luonteenpiirteitä. Kaksi tytöstä näyttelivät arvostelevia ja kyllästyneitä, yksi oppilaista oli yli-innokas viittaamaan ja kaksi muuta supisivat ja naureskelivat keskenään opettajan kielloista huolimatta. Opettaja ohjeisti oppilaita harjoittelemaan ”Lasitu” loitsun käyttöä, jossa loitsun saanut henkilö jäähmettyisi patsasmaisesti (samantyyppisesti kuin kivetius loitsussa). Elokuvan mukaisesti opettaja vähensi aina tuvan pisteitä, mikäli oppilaat käyttäytyivät huonosti. Kohtaaminen onnistui ensimmäisellä kerralla hyvin lukuunottamatta sitä, että jälleen lapset eivät olleet sopineet mihin tilanne päättyy, joten ohjaajana päätin sen lasten sanoin mukaan ”mystisesti” siihen, että opettaja jäi ”Lasitu”-tilaan. Päätimme jättää loput sovitut kohtaukset seuraavalle päivälle ja siirryimme katsomaan päivän tuotoksia.

Lapset olivat tarkkoja siitä, missä järjestyksessä kohtaukset katsottaisiin ikään kuin samalla tavalla, jos kohtaukset olisivat editoitu kokonaisuudeksi. Jokainen lapsi kertoi mikä kohtauksissa oli hyvää ja missä olisi ollut parantamisen varaa. Lapset myös kehuivat toistensa suorituksia ja ohjaajana kehuin heitä hienosta yhteistyöstä, joka pääsi yli kuvausteiden ja erimielisyyksien. Lapset olivat ylpeitä kuvauksista ja halusivat näyttää videoita myös muille ohjaajille ja lapsille. He olisivat halunneet katsoa kohtauksia useaan otteeseen, mutta puisto oli menossa kiinni, joten lupasin lapsille, että kun viimeisetkin sovitut kohtaukset olivat kuvattu, katsoisimme kaikki kohtaukset elokuvana läpi ja he saisivat kutsua katseluun mukaan haluamansa yleisön.

12.2.3 Kuvaukset jatkukoon!

Harry Potter-kuvauksia jatkettiin sovitusti tyttöjen kanssa, kun kaikki olivat paikalla. Kuvasimme Kalkaroksen oppitunnin leikkipuiston rakennuksen sivussa olleella nurmialueella. Tytöt alkoivat ryhmänä suunnittelemaan kohtausta, mutta jälleen viiden hengen kesken oli vaikeuksia päättää rooleista sekä tapahtumien kulusta. Annoin tyttöjen selvittää asiaa, kunnes sieltä löytyi punainen lanka, jota kaikki pystyivät seuraamaan. Tällä kertaa lapset olivat innokkaita vuorottelemaan myös ohjaajana, joten minulle annettiin rooli Kalkaros-opettajana. Kohtauksessa jokaisesta tuvasta, paitsi Luihuisista tuli yksi lapsi oppitunnille melkein myöhässä. Kohtaus kuvattiin siten, että lapset juoksivat kulman takaa Kalkaroksen luokan huoneen ovelle hengästyneitä ja pahoitellen myöhästymistään.

Kalkaros vihasi kaikkia muita tupia paitsi Luihuisen oppilaita, joten hän antoi paljon miinus-pisteitä oppilaille siitä, että he melkein myöhästyivät. Kuitenkin oppitunnin jo alettua saapui vielä Luihuisen oppilas myöhässä oppitunnille. Kalkaros ei rankaissut oppilasta tästä, vaan kiitteli hänen osallistumista tunnille ja antoi lisäpisteitä. Tämän jälkeen Luihuisen oppilas nojaili puuta vasten eikä Kalkaros piitannut siitä. Kun yksi muun tuvan oppilas meni myös nojailemaan puuhun, antoi Kalkaros hänelle miinuspisteitä nojaamisesta. Tämä aiheutti muissa oppilaisissa protestia, johon Kalkaros vastasi aina vähentämällä pisteitä. Tässä kohtaa nousi ihmetyksen aiheeksi jälleen se, että mihin kohtauksen kuului päättyä.

Otimme kohtauksen uudestaan siten, että rooleja sekä kuvaaja vaihdettiin. Toinen kohtaus meni pieleen, sillä tytöt, jotka olivat pienemmässä roolissa, riehuivat levottomina. Ohjaajana päätin vaihtaa nämä tytöt isompiin rooleihin, jonka jälkeen kuvauksia voitiin jatkaa ja se onnistui. Viimeisessä versiossa kuvaaja ei pelkästään seisonut sivussa, vaan liikkui kameran kanssa kuvaamalla välillä näyttelijöitä lähietäisyydeltä ja perääntymällä heistä. Tytöt oppivat myös heittäytymään muiden improvisointiin hyvin mukaan, kuten siihen, että yksi näyttelijöistä keksi lennosta lähteä luokasta osoittaakseen mieltä. Hän tuli myöhemmin takaisin ja sai rangaistuksen Kalkaroksen toimesta, jolloin Kalkaros ylisti kahta kauheammin Luihuisen oppilasta. Oppitunnin päätyttyä tytöt näyttivät asiaankuuluvasti vihaisilta ja pettyneiltä sekä kuisivat keskenään siristellen silmiään Kalkarokselle.

Viimeiseksi kohtaukseksi kuvattiin tupiin jakaminen, joka oli kronologisesti Harry Potter-elokuvassa toinen kohtaus. Harry Potterissa kaikki oppilaat jaetaan neljään eri tupaan heidän luonteenpiirteidensä ja kohtalon perusteella. Näitä tupia ovat Luihuinen, Rohkelikko, Korpinkynsi ja Puuskupuh. Jälleen lapset halusivat myös toimia kuvaajina, joten minut valittiin opettajan rooliin, joka pitäisi avauspuheen lajittelutilaisuudessa ja kiitospuheen tilaisuuden päätteeksi. Esitin myös lajitteluhattua, jonka opettaja laittoi lapsen pään päälle, jotta lajitteluhattu voisi tehdä valinnan. Jokainen lapsi sai valita, mihin tupaan heidät lajiteltaisiin.

Kaikki tuvat piti kuitenkin olla edustettuina, joten yhden tytön piti näytellä kahta hahmoa. Silmälasipäinen tyttö keksi, että hän voi lainata lasejaan toiselle ja, että toisen tytön hiustyylillä voisi muuttaa toisen hahmon luomiseksi. Tytöt sopivat myös keskenään, kuinka tietyn tuvan hahmo kävelisi lajitteluhatun luokse ja poistuisi paikalta. Puuskupuh oli selkeästi ujompi kuin muut tuvat siinä missä Luihuinen oli koppava ja ylväs. Rohkelikon ja Korpenkynnen oppilaat olivat nöyriä ja vilpittömän iloisia. Kuvaus onnistui toisella kuvaamiskerralla, jonka jälkeen kerkesimme katsoa lajittelukohtauksen ennen kuin loput lapsista joutuivat lähtemään kotiin. Valitettavasti emme lasten kanssa ehtineet katsoa koko elokuvaa alusta loppuun, sillä seuraavan viikon syysloman takia suurin osa lapsista eivät olisi olleet edes seuraavan viikon maanantainakaan paikalla. Lapset pääsivät kuitenkin näkemään suurimman osan elokuvasta haluumassaan järjestyksessä ja kuvaamaan kaikki sovitut kohtaukset, joita lapset olivat suunnitelleet.

13 Materiaalipankin kokoaminen

Tässä luvussa käsitellään materiaalipankin opinnäytetyöprosessia. Luvussa käsitellään materiaalipankkiin liittyvää kehittämistyön teoriaa ja tuotteistamista. Materiaalipankin kokoamisen alaotsikot käsittelevät työyhteisölähtöistä palautetta tiimeiltä, joka koski materiaalipankkia. Opinnäytetyöprosessi päättyi työyhteisöäamussa esitettyyn esitykseen menetelmien testaamisesta.

Materiaalipankin kokoaminen pohjautui kehittämistoiminnan tehtäviin tulosten levittämisestä ja tuotteistamisesta. Levittämistoiminnan tarkoituksena on juurruttaa ja valtavirtaistaa kehittämistyö, eli tässä yhteydessä opinnäytetyö. Tuotteistamisen avulla voidaan auttaa tulosten levittämistä. Tuotteistaminen on tässä opinnäytetyössä juuri kehitettävän työmenetelmien mallintamista ja prosessin mallintamista. Kun tuotteistaminen on tehty selkeästi, se edistää asian ymmärtämistä ja sitä kautta materiaalipankin juurruttamista ja levittämistä. Tuotteistaminen ei kuitenkaan aina ratkaise levittämiskysymystä. Tuotteen eli materiaalipankin käytäntöjen levittäminen sekä ylläpitäminen ovat oma erityinen sosiaalinen prosessinsa, joka jää työyhteisön käsiin. Uusista toimintatavoista saatetaan luopua ja palata vanhoihin tuttuihin rutiineihin tuotteistamisesta huolimatta. (Rantanen & Toikko 2009, 62-63.)

Materiaalipankki tulee olemaan verkossa kaikkien työntekijöiden käytettävissä. Word-tiedostot ja kuvat ovat pakattu kansioihin, joihin on kerätty neljästä eri aihealueesta materiaalia, jotka ovat ylempänäkin jo mainittu: turvallisuus/mediasuojelu, mediakasvatuksen menetelmät/toiminnat, mediakasvatuksen teoria/”mitä on mediakasvatus?” ja tietoa eri medioista. Tekstitiedostojen lisäksi materiaalia voi tarkastella kuvien esikatselun avulla ilman tekstiosuuksia

Työntekijöiden tarpeisiin ja toiveisiin nojautuen materiaalipankkiin koottiin listoja ja ohjeita media-alustoista sekä ranskalaisin viivoin niiden käytöstä, kuten esimerkiksi facebookista. Materiaalipankki sisältää myös paljon visuaalista materiaalia, jota on helppo tulostaa leikkipuiston tiloihin tai tulostaa pelikorteiksi.

Materiaalipankki kattaa myös paljon linkkejä esimerkiksi, mediakasvatuksen materiaalikokoelmiin, selkokieliisiin materiaaleihin, erilaisiin menetelmien ja materiaalien verkkojulkaisuihin ja pelisivustoihin, jotka ovat pedagogisesti hyväksyttäviä. Materiaalipankkiin on lisätty listoja internetistä löytyviin suositeltuihin ja suosittuihin applikaatioihin tai ohjelmiin, jotka helpottavat esimerkiksi kuvanmuokkausta, pedagogista pelaamista tai videon editointia. Materiaalipankin ensimmäinen näkymä avautuu seuraavasti (Kuva 1).



Kuva 5: Ensimmäinen näkymä materiaalipankkiin

Esimerkkejä toiminnasta-kansio sisältää kokoelmia eri mediakasvatuksen materiaalikokoelmia ja niiden esimerkeistä. Kansion tarkoituksena on mainostaa valmiiksi internetissä olevia helpokäyttöisiä ja selkeitä materiaaleja. Jokaiseen materiaaliin on kuvaesimerkkien lisäksi liitetty suora hyperlinkki lähdemateriaaliin ja myös kirjoitettu lähteen nimi. Sen alakansioita ovat: Kamerakynän pedagogiikka, Mediametkaa!, Mediapuhua perheille-opas, Mediataide kasvattaa!, Meidän jutusta tuttu, MLL, Pelikasvatus, Pelillistäminen, Pullopostia meressä ja Ideoita Youtubesta (Liite 4). Jokainen alakansio sisältää tekstitiedoston ja kuvatiedostoja. Esimerkkejä toiminnasta-kansiosa on esimerkkinä ”Kamerakynän pedagogiikka” word-tiedosto (Liite 3).

Kokemuksia mediakasvatuksesta leikkipuistoissa-kansioon on koottu seuraavat word-tiedostot: Konsultointi Etupelto, Konsultointi Lehdokki ja Konsultointi Ulvila, jotka löytyvät myös opinnäytetyössä alaotsikoista 11.1, 11.2 ja 11.3. Menetelmien testaamiset löytyvät kansioista leikkipuistojen omilla nimillä. Sama sisältö löytyy opinnäytetyöstä otsikoista 15.2 ja 16.2. Toimintasuunnitelmat ja toimintatuokioiden ajatukset ovat koosteita siitä, mitä oli suunniteltu tehtävän leikkipuistoissa ja mitä toiminnasta opittiin.

Kyselyn yhteenvedon on koottu kaikkien leikkipuistojen vastaukset kyselylomakkeessa olleiden aihealueiden ja kysymysten alle (Liite 1).

LUE NÄMÄ! Ohjeet-kansioista löytyy ohjeita tabletin käyttöön, tabletin kameran käyttöön ku-
vallisena, hyperlinkin avaamisen ohjeet, qr-koodin tekemisen ohjeet, facebookin käyttöön oh-
jeet, Microsoft-tuki, tabletin liittäminen tietokoneeseen, sovelluksen lataaminen mobiilikau-
pasta, sovelluksen siirtäminen näytöltä toiselle ja roskikoriin (Liite 5). Lisäksi sieltä löytyy
kootut tablettisäännöt lapsille ja Facebook ehdotukset-tiedosto, johon on koottu erilaisia var-
haiskasvatukseen liittyviä facebookin ryhmiä ja sivuja, joita kannattaa seurata.

Mediasuojelu + materiaalia vanhemmille-kansio nimensä mukaisesti sisältää tietoja muun mu-
assa seksuaalisesta sisällöstä mediassa, ikärajasuosituksista ja word-tiedostosta, jossa on link-
kejä vanhemmille sekä kasvattajille suunnattuun materiaaliin mediasuojelun näkökulmasta.
Lisäksi sinne on koottu kahdesta eri oppaasta esimerkkejä kasvattajille, jotka toimivat mai-
noksina muuhun materiaaliin (Liite 6).

Millainen on hyvä mediakasvattaja-kansioon on koottu erilaisia kuvia siitä mitä kaikkea me-
diakasvattajuus sisältää (Liite 7). Se antaa myös vinkkejä siihen, mistä mediakasvatuksellisen
toiminnan voi aloittaa. Samat kuvat ovat myös helposti katsottavissa esikatselu-toiminnon
avulla. *Miten kuvataan elokuva?* ja *Miten nauhoitetaan ääntä?* nimiset kansiot antavat vink-
kejä siitä, kuinka kuvaaminen tai nauhoittaminen kannattaa aloittaa, mitä sovelluksia siihen
voi käyttää ja esimerkkejä tehtävistä, joita voi lasten kanssa kokeilla.

Mitä on mediakasvatus?-kansio sisältää seuraavat word-tiedostot: harjoiteltavia mediataitoja
ja mediakasvatustavoitteita toimintatuokioihin, jotka pohjautuvat Mediakasvatus varhaiskas-
vatuksessa-materiaaliin, jonka ovat tuottaneet Stakes ja Opetusministeriö Mediamuffinssi-
hankkeessa. Lisäksi kansiossa on word-tiedostot mediakasvatus ikävaiheittain 0-8v (joka kat-
taa leikkipuistossa pääsääntöisesti esiintyvät asiakasryhmät) ja linkki Mannerheimin lastensuo-
jeluliiton listauksiin ja toimintaideoihin ikäkausittain. Siinä on myös kansion otsikon mukainen
word-tiedosto, ”Mitä on mediakasvatus?”, joka kertoo lyhyesti ja eri tavoilla mitä mediakas-
vatus pitää sisällään.

Muut toimijat ja hankkeet-kansio selittää lyhyesti eri toimijoista, jotka ovat perehtyneet me-
diakasvatukseen ja antaa suorat linkit niiden internetsivuille, jossa pystyy tutustumaan enem-
män eri toimijoiden tarjoamiin mediakasvatuksellisiin palveluihin. Samaa ideaa ajaa myös ma-
teriaalipankin lähdekooste, jossa jokaisesta käytetystä materiaalista on kirjattu plussia selit-
tämään osittain sitä, miksi se on materiaalipankkiin valikoitunut.

Sovellukset+pelikortit-kansio sisältää kaksi word-tiedostoa. Toinen on lista sovelluksista, jossa on linkki sovelluskaupan sivuille tai suoraan pelisivulle sekä lyhyt kuvaus peleistä. Toinen on lista linkeistä, jotka menevät suoraan tulostettavaan materiaaliin pelikorteista tai muista tehtäväkorteista.

Työyhteisölle-kansio on koottu sitä varten, että sen kautta voisi tutustua muiden työyhteisöjen näkemyksiin ja kokemuksiin mediakasvatuksesta ja antaa työkaluja esimiehelle sekä työyhteisölle pohtia ja keskustella mediakasvatuksen toteutuksesta omassa yksikössä. Sinne on myös tehty word-tiedosto paljon puhutusta tietosuojauudistuksesta ja siitä, miten se tulee vaikuttamaan varhaiskasvatukseen ja lapsen oikeuksiin. Lisäksi kansio sisältää listan koulutusmahdollisuuksista ja linkeistä, joista voi tilata suoraan painettua materiaalia mediakasvatuksesta ilmaiseksi työpaikalle.

Materiaalipankin kokoamisessa oli vaikeaa objektiivisesti arvioida sitä, minkälaista kieltä tulisi käyttää, joka olisi jokaiselle työntekijälle ymmärrettävässä muodossa. Materiaalipankkia koottaessa oli myös jatkuvasti pohdittava sitä, kuinka tarkasti ja valmiiksi tarjoiltuna materiaalit tulisi tai missä määrin työntekijöitä tulisi kannustaa myös omaan tiedonhakuun. Mediakasvatuksessa tärkeää kuitenkin on innokkuus kokeilla ja myös tutkia aihetta laajemmin. Samalla tavalla, kuten lapsia tulisi opettaa motivoimalla ja innostamalla sekä ohjaamalla kokeilemaan erilaisia oppimisen tapoja. (Stakes 2016, 21.)

Tiedonhaku on hyvin tärkeä osa uuden ja jatkuvasti kehittyvän asian oppimisessa, jota mediakasvatus on. Median yhteiskunnallinen tehtävä on ajatusten herättäminen sekä tiedon välittäminen. (Niinistö & Ruhala 2006, 10). Tämän vuoksi kaikkea ei pidä koota suoraan saatavaksi materiaalipankin sisältä, vaan valikoida tietoa sen mukaan, joka pitäisi työntekijöiden mielenkiinnon yllä, mutta kannustaa myös omaan tiedonhakuun materiaalipankin sisällön tutustumisen lomassa. Omaan tiedonhakuun kannustaminen myös tasa-arvoistaa materiaalipankin sisältöä siten, että kaikkien toiveita on kuunneltu ja moneen hyvin spesifiin kysymykseen vastattu. Kuitenkin joka aihealueessa on myös linkkejä lisämateriaaliin, joihin tutustuminen jää työntekijöille itselleen. Lopulta näistä kaikista kansioista on koottu yksinkertaistettu versio, jonka pystyy printtaamaan helposti oman leikkipuiston kansioihin, mikäli suosii enemmän kirjallista versiota Y-aseman virtuaalisen version sijaan.

Opinnäytetyö on toteutettu yhteistoiminnallisena kehittämisenä, jossa yhdessä kehittämiseen ovat osallistuneet toimijat, kehittäjät ja käyttäjät. (Toikka & Rantanen 2009, 91). Tuloksellisuuden yhtenä ehtona pidetään sitä, että työntekijöiden, asiakkaiden ja sidosryhmiä osallistetaan päätöksenteossa ja suunnittelussa alusta saakka. Sen avulla varmistetaan eri tahojen intressien ja tarpeiden mahdollisimman hyvä huomioiminen. (Toikko & Rantanen 2009, 90-91.)

Osallistumista on kahdenlaista, käytännön toimintaan osallistumista ja kehittämiseen osallistumista. Leikkipuistotoiminnassa kehittämiseen osallistuneita tahoja ovat olleet työntekijät, testattujen leikkipuistojen tiimit ja 7-8-vuotiaat koululaiset. Kehittäjien roolit yhteistoiminnallisesti ovat vaihdelleet siten, että konsultoivat tahot ovat toimineet ns. ”räätäli-konsultteina”, joiden vastaukset ovat perustuneet asiantuntemukseen. Työntekijöiden ja opinnäytetyön tekijän roolina on ollut ”kehittäjä-työntekijä”, jossa työskentelijä toimii tiedon kerääjänä ja analysoi sitä reflektiivisesti muiden toimijoiden kanssa. Lopulta esimiehen roolina on ollut toimia opinnäytetyön fasilitaattorina, joka on pyrkinyt kannustamaan asiakkaita ja työyhteisön jäseniä muutostyöhön. (Toikko & Rantanen 2009, 90-91.)

Osallistuminen rakentuu dialogin pohjalle. Monissa keskusteluissa päädytään taivutteluprosessiin, jossa pitäisi valita voittava mielipide, kun taas dialogin tarkoituksena on rohkaista keskustelijoita laajentamaan ja avaamaan tilannetta. Dialogisessa lähestymistavassa pidetään kiinni toimijoiden oikeuksista osallistua kehittämistoiminnan perustelujen määrittelyyn, eli vastavuoroisen ihmettelyyn. Tarkoituksena ei ole ratkaista asioita kenenkään puolesta, vaan sisällyttää rinnakkain erilaisia näkökulmia ja löytää paras mahdollinen kompromissi. Dialogisessa lähestymistavassa yksi tärkeimpiä periaatteita onkin, että dialogin tarkoituksena on pyrkiä parempaan ymmärrykseen toisten käsityksistä ja sekä omista. (Toikko & Rantanen 2009, 92-93.)

Opinnäytetyön arviointia ohjaa ns. empaattinen kehittäminen, jossa käyttäjiä ja toimijoita on konsultoitu todellisuuden parhaimpina asiantuntijoina, jossa heitä kuullaan ja heille annetaan ääni. Sen lisäksi, että tietoa on kerätty kehittämisprosessin aikana, käytetään tietoa myös tuotteen kehittämiseksi vastaamaan käyttäjänsä tarpeita. (Toikko & Rantanen 2009, 96.)

13.1 Palaute

Opinnäytetyön palaute kerättiin asiakasryhmältä (7-8-vuotiaat lapset), testattujen leikkipuistojen tiimeiltä, esimieheltä sekä opinnäytetyön ohjaajalta ja oponoijilta hankekokouksessa. Kaikilta näiltä pyydettiin suullista palautetta ja kirjallista, jotka kirjattiin ylös ja hyödynnettiin osana arviointia ja pohdintaa sekä jatkokehittämideoita. Esimieheltä pyydettiin palautetta ja arviointia läpi prosessin suunnitelmasta lopputuloksiin. Asiakasryhmältä pyydettiin palautetta suoraan menetelmien testaamisen jälkeen ja kuvausten aikana. Palautteet kirjattiin ylös vihkoon osana opinnäytetyön päiväkirjaa ennen menetelmien testaamisiin tarkoitettujen toimintatuokioiden loppumista. Jos lapsi joutui poistumaan aikaisemmin tehtävästä, kysyn lapsen mielipidettä siitä osuudesta, jonka verran lapsi ehti olla mukana toiminnassa.

Tiimeiltä pyydettiin palautetta toiminnan jälkeen. Toiminnan jälkeen kyselyissä palautteissa koululaisilta, he katsoivat uudelleen kuvaamiaan videoita ja kertoivat heidän mielestään onnistuneimmista kohdista. Esimerkiksi apteekkimainoksen ryhmä kommentoivat, että siinä hyviä asioita olivat: kaverit, jotka neuvoivat ja auttoivat, onnistunut improvisointi ja hyvin tehdyt roolisuoritukset. Huonoja juttuja olivat heidän mielestä sellaiset asiat muun muassa, että vuorosanoja ei harjoiteltu kunnolla, jotkut kuvaukset kestivät liian pitkään ja ohjaajan stoppuuhudahdus lopussa. Tiimit kertoivat, että lapset vaikuttivat olevan hyvin innostuneita ja, että ohjaaja osasi ottaa hyvin lasten toiveet huomioon.

Ennen materiaalipankin esittämistä työyhteisöoamussa järjestettiin testatuille leikkipuistoille keskustelutilaisuus, jossa työntekijät saivat kysellä ja kommentoida materiaalipankin sisältöä. Työntekijät kävivät myös dialogia jatkokehittämisideoista, jotka hyödynsin osana opinnäytetyötä. Pyrkimyksenä oli saada mahdollisimman rehellistä ja kehittävää palautetta, joka auttaisi opinnäytetyön prosessia eteenpäin ja kritiikkiä, jotta toimintaa voisi hioa paremmiksi jatkossa, joka tekisi materiaalipankista eheämmän. Tiimit kertoivat, että materiaalipankin kansiot vaikuttivat selkeiltä ja että aiheeseen oli paneudettu perinpohjaisesti. Tiimeistä myös kerrottiin, että ”rautalangasta vääntäminen” on hyvä lähtökohta materiaalipankille, jota lukee eri tasoisesti mediakasvatusta tuntevat ihmiset. He kehuivat sitä, että materiaaleissa on suorat linkit lähteisiin ja paljon toiminnallisia esimerkkejä. He uskoivat, että materiaalipankki tulisi käyttöön ja, että haluttu tieto löytyy helposti.

Materiaalipankin aihealueet tuottivat myös paljon keskustelua esimerkiksi kokemuksista siitä, miten lapset ovat käsitelleet uutisia leikeissään ja minkälaista lasten puhelinten käyttö on. Tiimien mielestä pitäisi olla myös oma word-tiedosto/kansio, jossa esiteltäisiin itse opinnäytetyön tekijä ja kerrottaisiin lyhyesti siitä, että milloin ja miksi materiaalipankki on tehty. He pitivät materiaalipankkia hyvänä mainoksena myös muille työnantajille, jotta idea materiaalipankeista leviäisi muihinkin työyhteisöihin ja leikkipuistoyksikköihin.

13.2 Opinnäytetyön esittäminen työyhteisöoamussa

Työyhteisöoamuun suunniteltiin Powerpoint-esitys, jossa kerrottiin mediakasvatuksesta ja opinnäytetyöprosessista päämääränä kertoa kokemuksista ja sitä kautta saadusta tiedosta, joista työntekijätkin voivat oppia mediakasvatuksen suunnittelua ja toteuttamista. Esityksen runko koostui aiheista: mitä on mediakasvatus, mitä tehtiin ennen toteutuksen aloittamista, millainen toteutus oli, mitä kuvattiin, mitä opittiin/vinkit (kaksi diaa) ja vaihtoehtoja elokuvien kuvaamiselle (Entä jos ei osaa? Entä jos ei heti halua kuvata elokuvaa?).

Esityksen yhteydessä esitettiin kaksi videota esimerkkinä järjestetystä toiminnasta. Opinnäytetyön yhteistyökumppanin esimies ehdotti, että videoesimerkkejä esitettäisiin työyhteisöoamussa järjestetystä toiminnasta osana muuta esitystä. Tämä tarkoitti sitä, että kuvattujen videoiden seasta täytyi seuloa ne lapset, joille oli annettu lupa kuvien ja videoiden julkaisuun intrassa, eli Maunula-Oulunkylä yksikön sisäisessä verkossa ja jolla ei ollut minkäänlaista julkaisulupaa. Opinnäytetyön menetelmien testaamisen videoiden esittäminen antaisi esimerkkejä ja suuntaviivoja muille työntekijöille, mistä voisi lähteä toteuttamaan mediakasvatusta ja minkälaisia kompastuskiviä se voi pitää sisällään.

Kukaan vanhemmista ei erikseen vastannut alkuperäiseen lupapyyntö-sähköpostiin, josta voisi päätellä sen, että kukaan vanhemmista ei kieltänyt kenenkään lapsen osallistumista menetelmien testaamiseen. Jotkut vanhemmat kyselivät lisätietoa toiminnasta, mutta heistäkään kukaan ei kieltänyt lapsen osallistumista toimintaan lisätiedot kuultuaan. Sähköpostissa tosin painotettiin sitä, että videoita ei tulisi julkaisemaan missään, jonka vuoksi he lapset, jotka esiintyvät esimerkkivideoiksi sovituisissa kuvauksissa, tarvitsivat vielä varmistuksen. Toisessa leikkipuistoista kaikki videot olivat poistettu sen jälkeen, kun niistä oli kirjattu opinnäytetyöpäiväkirjaan tarvittavat muistiinpanot. Toisen leikkipuiston videoista yksi oli sellainen, että kaikilla siinä esiintyvillä lapsilla oli leikkipuiston koululaisten iltapäivä -ja loma-ajan toiminnan perustietolomakkeen mukainen lupa julkaista lasten videoita Varhaiskasvatusviraston intranet-sisäverkossa.

Toisessa videossa yhdellä lapsella ei ollut lupaa tähän, jonka suostumus varmistettiin kasvotusten lapsen vanhemmalta. Toinen video oli Autokouluamis-sketsi ja toinen batmobiili-kohaus. Lisäksi esityksen aikana yleisöltä kysyttiin, että minkälaisia pelejä ja sovelluksia lapset ovat käyttäneet leikkipuistoissa pelipäivinä ja minkälaisia mediahahmoja ja maailmoja on näkynyt lasten leikeissä leikkipuistossa. Kokosin yhteen listan esimerkeistä, jonka laitoin osaksi materiaalipankkia. Keräsin työntekijöiltä palautetta esityksen jälkeen post it-lapuilla siten, että toivoin työntekijöiden kirjoittavan muutaman adjektiivin, jolla he kuvailisivat esitystä.

Lappuja tuli yhteensä 12 kappaletta. Yhdeksästä lapusta käytettiin adjektiivia *selkeä* esityksen kuvailemisessa. Lisäksi selkeyteen liittyviä kuvailuja olivat muun muassa, että *tällainen vähemmän asiasta tietäväkin ymmärsi, riittävän yksinkertainen, helppo ymmärtää ja helposti seurattava/ymmärrettävä*. Kaksi vastaajaa myös pitivät esitystä sopivan pituisena. Neljä vastaajista käyttivät adjektiivia *monipuolinen*. Siihen liittyviä kuvailuja olivat myös *informatiivinen, asiantunteva, hyvin esitelty ja perusteltu, hyvin suunniteltu ja hyvin avattu miten mediakasvatusta voi käyttää lasten kanssa*. Tämän lisäksi käytettiin adjektiiveja *hyödyllinen* ja todettiin esityksen sisältävän *hyviä esimerkkejä*. Seitsemän vastaajista kuvailivat *hyväksi* esitystä tai materiaalipankkia. Materiaalipankin päätavoitteissakin käytetyt adjektiivit tulivat ilmi yhdestä lapusta, jotka olivat *”mielenkiintoinen ja innostava”*.

Lopuksi yhdessä palautteessa myös annettiin palautetta siten, että *”Esitys oli selkeä. Keskittyi kuitenkin yhteen pieneen mediakasvatuksen osaan, elokuvaan”*. Tämä pitää paikkansa, sillä esityksessä kerrottiin vain menetelmien testaamisen tuloksista sen sijaan, että se olisi ottanut kantaa kokonaisuudessaan mediakasvatuksen eri osa-alueisiin, joka on materiaalipankin tehtävä. Esityksessä käytiin noin kahden dian verran kuvaamisen ulkopuolelle sijoittuvaa mediakasvatusta siinä missä muu esitys keskittyi kuvaamiseen ja sen tuloksiin. Esityksen lopussa näytin materiaalipankkia nopeasti työntekijöille siten, että millä polulla sinne pääsee ja miten materiaalipankkia käytettiin. Tässäkin kohtaa tosin ei käsitelty samalla tavalla materiaalipankin sisältöjä kuin niissä materiaalipankin esittelyn tapaamisissa, jotka käytiin testatuissa leikkipuistoissa tiimien kesken. Toivon mukaan kuitenkin esitys innosti työntekijää kokeilemaan leikkipuiston tabletilla toteuttavia menetelmiä, vaikka jäikin kaipaamaan mediakasvatuksen muiden osa-alueiden esittelyä.

14 Opinnäytetyöprosessin arviointi

Opinnäytetyöprosessin arvioinnissa avataan opinnäytetyöprosessin eri vaiheita ja reflektoidaan niitä opinnäytetyön teoriaan ja tavoitteisiin. Alaotsikoissa on eritelty kaksi opinnäytetyöprosessin tärkeintä suuntaviivaa, eli menetelmien testaaminen ja materiaalipankin arviointi. Nämä kaksi prosessia kiteytyvät vielä esimiehen loppulliseen arviointiin yllämainituista alaotsikoista.

Arviointi nähdään kehittämistyössä solmukohtana, jossa sen perustelua, organisointia ja toteutusta puntaroidaan. (Rantanen & Toikka 2009, 61). Opinnäytetyössä käytettiin kehittämistoimintaa suuntaavaa arviointiprosessia, jossa arviointi tapahtui vaiheittain ja tietoa kerättiin tiiviisti koko kehittämisprosessin ajan. Kehittämistoiminnan aikana muodostui useita aineistoja, jotka arvioitiin ja analysoitiin jo prosessin aikana. Arvioinnin tehtävänä oli puntaroida toiminnan lähtökohtia ja tavoitteita kriittisesti prosessin aikana. Arviointi kohdentaa ja täsmentää kehittämistoiminnan kulkua. Opinnäytetyössä arvioitiin osia, joita ovat menetelmien testaaminen ja materiaalipankin kokoaminen. Näiden lisäksi kirjoitin loppuarvioinnin, jossa arvioin opinnäytetyöprosessia kokonaisuutena ja suhteessa saamaani palautteeseen, suullisena ja kirjallisena. (Rantanen & Toikka 2009, 82-83.)

Kehittämisprosessin aikana analysoin suunnitelmassani määritellyjä tavoitteita, joiden avulla arvioin vastasivatko ne yhteistyökumppanin ja koulun laatimia arvosanakriteereitä. Opinnäytetyössä arvioitiin, miten tavoitteet ovat muuttuneet prosessin aikana. Arvioinnissa tarkasteltiin neuvotteluja eri toimijoiden välillä reflektiivisesti. Neuvottelevan arvioinnin tulee onnistuakseen osallistaa eri toimijoita ja olla luonteeltaan vuorovaikutuksellista. Keskustelusta syntyy konkreettista toimintaa, jota jälleen arvioidaan. (Rantanen & Toikka 2009, 82-83, 85).

Opinnäytetyön neuvottelevaa arviointia käytiin keskustelemalla menetelmien testaamisen tuloksista ja materiaalipankin sisällöstä esimiehen, tiimin ja asiakkaiden kanssa ja ottamalla työntekijöiden toiveet ja tarpeet huomioon materiaalipankin kokoamisessa.

Arvioin materiaalipankin onnistuneisuutta sen mukaan, kuinka hyvin se vastaa työntekijöiden tarpeita ja toiveita kyselylomakkeesta saamani tietojen mukaan. Tutkimuksellisessa kehittämistoiminta-kirjassa todetaankin, että yksinkertaisimmillaan arvioitaessa tarkastellaan sitä onko kehittäminen saavuttanut tarkoituksensa vai ei. (Rantanen & Toikka 2009, 61). Arvioinnin positioksi valitsin sisäisen arvioinnin, jonka vahvuuksina pidetään hyvää kohteen tuntemusta, monipuolisia mahdollisuuksia aineistoihin sekä suurempaa mahdollisuutta hyödyntää saatua arviointitietoa toiminnan kehittämiseen. Sisäisessä arvioinnissa arvioija analysoi itse toteuttamaansa toimintaa. Ulkoisen arvioinnin teki esimies, jossa kehittämistoimintaa tarkastellaan ulkoa päin. (Rantanen & Toikka 2009, 62.)

Laura Yliruka mainitsee artikkelissaan ”Sosiaalityön itsearviointi kontekstuaalisena käytäntönä” Sosiaalityön käytäntötutkimus-kirjassa (2005, 124), että sosiaalityölle oleellista on arvioida työyhteisön oppimisen ja tiedontuotannon näkökulman lisäksi itsearviointina. Tehtyä työtä ei voi pitää irrallisenaan omasta persoonasta, sillä sosiaalityötä määritellään tehtävän omalla persoonalla. Persoonaa ja toimintaa tulisivat kummatkin ottaa huomioon, jotta arviointi olisi tarpeeksi rehellistä itselleen. Keskeistä sosiaalityön arvioinnin kysymyksissä ovat toimintaprosessin eettisyys ja laadukkuus sekä sosiaalisten oikeuksien edistäminen. Itsearviointi on enenevässä määrin käytetty työkalu vertaisarvioinnin ohella, sillä kansainvälisesti itseohjautuvuuden vahvistamista pidetään ammatillisena hyveenä. Reflektiivisen ja tulkitsevan asiantuntijan tulee paikantaa yksilöllistyneitä riskejä sekä asiakkaiden että omalta kohdalta. (Yliruka 2005, 129). Tämän vuoksi opinnäytetyön tarkastelun sijaan, arvioinnissa on käytetty ammatilliseen viitekehykseen tukeutuvaa itsearviointia.

14.1 Menetelmien testaamisen arviointi

Menetelmien testaamiseen oli asetettu yleinen tavoite, joka koski mediakasvatuksellisen toiminnan suunnittelua ja aloittamista. Myöhemmin tavoitteet nivoutuivat kuvaus -ja katselutehtäväkohtaisesti, jonka jälkeen ne muotoutuivat yksityiskohtaisesti päiväksi kerrallaan. Yleisellä tasolla mediakasvatustoiminta oli onnistunut. Prosessin aikana käytettiin osallistavaa havainnointia. Tämä on koettu projektityössä haasteena siten, että toiminnan sisälle voi olla haasteellista rakentaa arviointia, joka olisi tietoista toteuttamista ja kehittämistä. (Seppänen-Järvelä & Karjalainen 2006, 217).

Mediakasvatuksen toteuttaminen tässä leikkipuistoyksikössä on kuitenkin ollut vielä niin uutta, että kehittäminen on alkanut pohjatyön rakentamisesta mediakasvatukselliselle toiminnalle. Tietoista toteuttamista on siis ollut ylipäättään menetelmien testaaminen leikkipuistoympäristössä. Kehittämistyölle rakentuu pohja konsultoinneista ja testaamisen myötä tulleistakin kokemuksista, joita käsitellään Jatkokehittämisideat-otsikon alla.

Opinnäytetyön tekijänä olin ylimääräinen henkilöresurssi verrattuna leikkipuistotoimintaan mitoitettuun kolmeen työntekijään, joka mahdollisti mielekkään mediakasvatuksellisen oppimisympäristön muodostamisen. Pystyin olemaan jatkuvasti sitoutunut pienryhmiin ja pitämään yllä kyselyihin vastaamista sekä ylläpitämään muuta mediakasvatuskeskustelua. Työntekijät pyysivät yksinkertaisia ja selkeitä ohjeita toiminnan järjestämiseen, joka ei tarvitsisi ohjaajan intensiivistä läsnäoloa pienen henkilöresurssin takia. Menetelmien testauksessa henkilöresurssiin ei otettu projektille tyypillisesti kantaa henkilöresursseista, vaan sen ratkaiseminen on jätetty työntekijöille sen suhteen, mitä he haluavat itse kokeilla materiaalipankin sisällöistä. (Airaksinen & Vilkkä 2004, 49; Stakes 2008, 15). Ylimääräisenä henkilöresurssina minulla oli hyvät puitteet ja mahdollisuudet ottaa 4-8 hengen lapsiryhmiä kerrallaan sekä tarjoamaan ulko- tai sisätiloista kuvaustehtävälle rauhoitetun paikan ilman suurempia häiriötekijöitä. Kummassakin leikkipuistossa lapset saivat aikaa tutustua välineiden, eli tabletin käyttöön sekä ehdottaa siihen ladattavia sovelluksia.

Menetelmien testaamiseen sai myös onnistuneesti pienryhmiä sekä isompia kuvausryhmiä, mikä havainnoillisti pienryhmän ja suurryhmän vahvuuksia ja heikkouksia. Myös Ismo Kiesiläinen (2017, 96) on eritellyt pienryhmän ja suurryhmän ominaisuuksia Kamerakynän pedagogiikka-kirjassaan. Menetelmiä testatessa huomasin samanlaisia ominaisuuksia, joita Kiesiläisenkin oli luetellut. Pienryhmässä oli enemmän sisäistä kontrollia ja osallistuminen oli aktiivisempaa. Pienessä ryhmässä onnistui paremmin lämmin vuorovaikutus ja sitoutuminen toimintaan. Kuitenkin verrattuna Kiesiläisen erittelyyn, myös pienryhmässä oli paljon erimielisyyttä ja ristiriitoja ei erityisemmin vältelty. Toisaalta isoon ryhmään verrattuna menetelmien testauksessa, ristiriitojen ylitsepääseminen oli helpompaa ja ohjaajan ei tarvinnut puuttua tilanteen ratkaisemiseen yhtä paljon kuin suurryhmässä. (Kiesiläinen 2017, 96). Ristiriitoja syntyi eniten roolien valitsemisesta, roolivaatteiden ja rekvisiitan miettimisestä. Monesti lasten kesken muodostui kierre, jossa yritettiin päätyä itsensä kannalta parhaaseen hahmoon tai lopputulokseen yhteistoiminnallisen otteen sijaan. Ohjauksen avulla kuitenkin ristiriidoista päästiin yli ja lopulta niiden ratkaisemiseen ei tarvinnut puuttua, kun lapsetkin oivalsivat kompromissien johtavan onnistuneisiin kuvaushetkiin.

Kiesiläinen puhuu suurryhmästä siten, että toiminnassa on mukana 20-30 oppilasta, mutta menetelmien testaamisessa viitataan suurryhmän muodostuvan noin kahdeksasta lapsesta siinä missä pienryhmässä oli kolmesta neljään lasta. Suurryhmä vaati selkeää johtajuutta ja henkilökohtaisen vastuun minimoimista testattavilla. Negatiiviset tunteet, kuten innostuksen loppuminen levisi herkästi suurryhmän kesken. Kuvaukset olivat suurryhmän kesken impulsiivisia ja lyhytjäntteisiä. (Kiesiläinen 2017, 96). Tämän huomasi erityisesti vankilapaon kuvaamisen jälkeen, jossa uuden kuvaamisen suunnittelu, joka olisi sopinut kaikille kulutti liikaa aikaa ja sai lasten kiinnostuksen lopahtamaan. Katselutehtävän aikana lapset lähinnä kiinnittivät huomiota omaan suoritukseensa sen sijaan, että olisi katsonut koko teoksen onnistuneisuutta. Pienryhmässä sen sijaan kiinnitettiin huomiota juonen kokonaisvaltaiseen suunnitteluun, vuorosanoihin ja roolijakoihin. Pienryhmässä myös haluttiin kehittyä ja kuvata kohtauksia uudelleen siinä missä isompi ryhmä hajaantui kuvaus -ja katselutehtävän jälkeen.

Lapset saivat myös mahdollisuuden vuorovaikutukseen ja vaikuttamiseen kuvaustehtävissä sekä tukea niiden toteuttamiseen. (Stakes 2008, 15). Tosin se sai sen verran suuren painotuksen toiminnassa, että se sivuutti täysin toimintasuunnitelman mukaisen toteutuksen Leikki-puisto 1:ssä. ”Juonenkäännöksiä”-tehtävää ei koskaan toteutettu sellaisessa muodossa, millaisena se oli toimintasuunnitelmassa, vaan se päättyi lasten omaehtoisten ideoiden toteuttamiseen.

Mielestäni kuitenkin oli tärkeämpää toteuttaa mediakasvatuksen ydintavoitteita toimintasuunnitelmaa mukailevan tehtävän sijaan. Näitä ovat itse tehtyjen mediaesitysten edesauttaminen oman ja median toiminnan ymmärtämisessä sekä myönteisen minäkuvan kehittäminen kuvissa, videoissa ja äänitteissä esiintymällä. (Stakes 2008, 15). Tämän avulla toiminta kehittyi alun vuorosanattomuudesta ja suunnittelemttomuudesta siihen, että lapset ideoivat ääni-näyttelemistä hiljaisempien puolesta ja lapset jotka eivät muuten uskaltaneet laulaa, lauloivat Idols-kilpailussa. Ujommat lapset alkoivat ottamaan suurempia rooleja sekä osa lapsista halusivat näyttölemisen lisäksi kokeilla itsekin kuvaamista.

Mainostehtävissä aluksi vaikutti siltä, että lapsille ei mennyt perillä mainoksen ydinajatus. Mediakasvatuksellisen tavoite mainonnan suhteen kuitenkin olisi se, että lapsi oppii erottamaan mainoksen muusta mediasisällöstä. (Leisti 2016, 3). Valitettavasti kehitystä olisi huomannut enemmänkin, kun esimerkiksi apteekkimainoksen yhteydessä tyttöryhmä alkoi suunnittelemaan mainokselle iskulausetta. Silloin olisi mainostehtävissä päästy mainoksen tavoitteellisuuden tiedostamisen tasolle leikin kautta. (Leisti 2016, 3). Ensimmäistä kertaa mainoksen kuvausta kokeilevilta lapsilta huomasi silti kehittymistä mainoksen sisäistämiseksi, koreografioista päästiin suunnittelemaan mitä mainostetaan, miten mainostetaan ja vuorosanojen käyttöön.

Alustavassa kyselyssä menetelmien testaamisessa, päästiin lasten kanssa keskustelemaan mainoksista, jota suositellaan aloitettavan jo leikki-ikäisille 3-6-vuotiaille. Mainosten tekoa myös lämmiteltiin keskustelemalla erilaisista mediasisällöistä vuorovaikutustilanteissa ennen kuvausten aloittamista, joka on yksi mediakasvatuksen mainontaan kohdistuvista tavoitteista. (Niinistö, Ruhala, Pentikäinen 2008, 19; Leisti 2016, 3.)

Ekspansiivisessa oppimisen kolmioelementissä kuvataan prosessin muuttumista ja laajentumista, joka johtaa projektin tuloksiin. (Seppänen-Järvelä & Karjalainen 2006, 120). Menetelmien testaamisessa työn kohteen laadun kolmioelementti sopii menetelmien testaamisen arvioimiseen. Kaksi muuta kuvataan materiaalipankin kokoamisen arvioinnissa. Työn kohteen laatua voisivat määritellä vakituinen asiakasryhmä, sitoutuneisuus toimintaan, ryhmähenki, yhteistyön pituus sekä kehityksellinen ikä kielellisesti ja leikillisesti. Menetelmien testaamisen suurin haaste koski tätä kolmioelementin aluetta.

Menetelmien testaamisen asiakasryhmän 7-8-vuotiaat koululaisilla olivat liukuvat iltapäiväkerhoajat sekä kaikki leikkipuiston järjestämä toiminta on vapaaehtoista koululaisille. Vaikka osallistujia toimintaan oli paljon, olisi toimintaan sitoutuneen ryhmän kanssa voinut saada monen päivän kehityksen kautta enemmän tuloksia. Esimerkiksi Leikkipuisto 2:n Harry Potter elokuvien kuvaajat olivat ainoat, jotka peräkkäisinä päivinä pysyivät suhteellisen vakituisena ryhmänä. Silloin pystyikin huomaamaan nopean kehittymisen ensimmäisen kuvauksen ja viimeisen kuvauksen välillä.

Toisaalta menetelmiä olisi voinut testata kerholaisille, joissa on vakiintunut 12 hengen ryhmä. Tällöin tosin tavoitteiden asettelu olisi pitänyt laatia sekä 2-vuotiaan ja 6-vuotiaan ikäkehitykselle sopivaksi siinä missä koululaisille pystyi kehittämään tehtäviä, joka toimisi lähtökohteisesti kaikille sen ikäluokan lapsille. Vanhemmille lapsille pystyi enemmän tarjoamaan keskusteluihin ja sosiaalisiin taitoihin pyrkiviä tehtäviä, kuten mediasisällöistä keskusteleminen, lasten ajatusten ja ideoiden hyödyntäminen ja mediakulttuurin kunnioittaminen. (Stakes 2008, 18.)

Tosin kielellisesti ja leikillisesti silloin asiakasryhmä ja kuvaustehtävät kohtasivat, kuten työn kohteen laadussa määriteltiin. Ryhmähenki ja pitkä yhteistyö eivät sen sijaan toteutuneet menetelmien testaamisessa, sillä syyskaudella lapset vasta tutustuivat leikkipuiston iltapäiväkerhoissa olemiseen ja toisiinsa koulu -ja pihaympäristön ulkopuolella. Konsultoinneistakin kävi ilmi, että suurempia ja onnistuneempia mediakasvatuksen projekteja käytiin kevät -ja kesäkauden puolella. Varhaiskasvattajan on tärkeä arvioida omaa toimintaansa, kasvattajan roolia sekä siihen liittyviä periaatteita ja vaatimuksia myös mediakasvattajana.

Oman työn pohtiminen on edellytys mediakasvatukselliselle toiminnalle. Konsultoinneissa, kuten Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa-oppaassa painotetaan sitä, että mediakasvattajan tulee osata hyödyntää lasten mediakulttuuria ja -kokemuksia. (Stakes 2008, 14). Menetelmien testaamisessa tämä näkyi koko prosessin ajan. Tutut mediamaailmat näkyivät Harry Pottereiden, Minecraftin ja youtubesta imitoitujen sketsien ja muiden vastaavien ideoiden sulautumisessa kuvauksiin. Sen sijaan, että olisin Leikkipuisto 2:ssa kieltänyt Harry Potter-elokuvat ja käskenyt tyttöryhmää kuvaamaan mainoksia, ei prosessin aikana olisi koskaan ollut läpileik-kausta kahden päivän yhtäjaksoisesta projektista ja kehityksestä. Kasvattajana kehityin lukemaan lasten mediatarpeita ja kunnioittamaan niitä.

Kaikki eivät halunneet tulla nähdyksi tai kuulluksi ja kuvaamista piti joustaa näiden mukaan. Tämä on myös kasvattajan tapa suojella lasten oikeuksia. (Stakes 2008, 14). Lisäksi mediakasvattajan tulee huolehtia mediaympäristön turvallisuudesta. Oli tärkeää olla ohjaajana lasten tukena ja läsnä toiminnassa, jotta kukaan ei tuntisi itseään syrjityksi kuvauksissa huolehtia siitä, että kuvausten aikana ei tullut vaaratilanteita. Vaikka olisi suotavaa, että lapset pystyivät omatoimisesti toteuttamaan mediakasvatuksellista toimintaa, täytyy kasvattajan pitää rooli lasten suojelijana kuvauksista riippumatta.

Kasvattajana kehityin koskaan mediakasvatusta kokeilleesta ammattilaisesta kasvattajaan, joka pystyy ottamaan huomioon median mahdollisuudet opetuksen suunnittelussa ja toteutuksessa pedagogisten ratkaisujen kannalta. Kuitenkin kahden viikon toteutus on lyhyt aika ja vain pintaraapaisu kaikkiin niihin mahdollisuuksiin, jotka vielä odottavat toteutumistaan leikkipuistoissa. Toivon mukaan kahden viikon intensiivinen mediakasvatustoiminta toimi alkusysäyksenä sille, että muille kasvattajille ja ammattilaisille on helpompi jatkaa sitä suuremmissa ja pitkäaikaisemmissa projekteissa.

Pedagogisesti mediakasvatuksen toteutuksen suunnittelussa mediakasvatusessa keskityttiin vain tabletilla toteuttaviin toimintoihin ja koululaisten parissa, missä materiaalipankkiin tarvitsisi monipuolisemmin kokemusasiantuntijuutta myös muista leikkipuistojen osa-alueista, kuten leikkitoiminnan kerhoista, Kotoklubi Kanelista tai vauvaperheteroiminnasta. Lisäksi puisto-kohtaisissa kerhoissa voisi yhdistää esimerkiksi luontokasvatuksen mediakasvatukseen ja raportoida siinä tapahtuneesta oppimisprosessista.

Loppujen lopuksi arvioinnin yhteenvedon reflektoin Ismo Kiesiläisen viisi toiminnan tavoitetta, joita hän käyttää Kamerakynän pedagogiikan kuvaus - ja katselutehtävien kulmakivinä. Kuvaustehtävät olivat luonteeltaan sellaisia, että niissä tutkittiin ja jäsennettiin maailmaa tabletilla leikkien, elokuvien ja mainosten kuvaamisen kautta. Kyselyt ja keskustelut ennen kuvauksia, kuvausten aikana ja jälkeen keskittyi ilmiöiden, kielen ja käsitteiden havainnoimiseen.

Lapsilta kysyttiin heidän median käytöstä, mediasuhteista, mitä mainoksia he ovat nähneet ja minkälaisia pelejä pelanneet. Tästä päästiin kolmanteen tavoitteeseen, eli tuottamiseen ja tiedon jakamiseen. Lapset osasivat kertoa eroista ja yhtäläisyyksistään median käytössä, tuottaa omaehtoista mediasisältöä sekä jakaa videoiden tuottamia ajatuksia ja iloa yhdessä muiden lasten ja leikkipuisto-ohjaajien kanssa. Valitettavasti katselutehtävien rakenne jäi toimintapuolen improvisoinnin, aikatalujen ja spontaaniuden varjoon, jolloin keskustelut eivät kuin vasta menetelmien testaamisen loppupuolen kohdalla refleктоineet oppimista, mutta ehkä todensivat lasten mahdollisuuksia toteuttaa omaehtoisesti jatkossakin mediakasvatuksellista toimintaa. (Kiesiläinen 2017, 30.)

14.2 Materiaalipankin/tuotteen arviointi

Lähteiden arviointikriteerit riippuvat hyvin paljon siitä näkökulmasta, josta lähteen tarjoamaa infoa tarkastellaan. (Alasuutari 2007, 95). Materiaalipankin materiaalit valikoituivat tunnettujen varhaiskasvatuksen parissa työskentelevien julkisten, yksityisen ja kolmannen sektorin toimijoilta sekä niitä yhdistävistä hankkeista. Materiaalipankin lähteiden suurin kritiikki on siinä, että ne eivät vastaa suoraan leikkipuiston asiakastilanteita lukuunottamatta konsultointia ja menetelmien testaamista, jotka ovat leikkipuistoista leikkipuistoja varten kerättyä ja tuotettua tietoa.

Jokainen materiaalipankin käyttäjä joutuu soveltamaan tarjotun materiaalin tietoja omaan työkuvaan sopivaksi. Materiaaleista on kuitenkin otettu poimintoja, jotka näyttävät hieman materiaalien ulkoasua ja osoittavat, että niiden sisällöissä on leikkipuistoille soveltuvia toimintaesimerkkejä, eettisiä ohjenuoria ja muuta tärkeää mediakasvatukseen liityvää informaatiota. Materiaalipankin tekijä on vain yksi silmäpari ja tarkastelija muiden joukossa, joten materiaalipankin sisältö ei ole täysin objektiivinen. Materiaalipankin tulkitsijoita tulee olemaan yhtä monta kuin sen lukijaakin. Lähdekritiikki ei olekaan mikään toistuva mekaaninen operaatio, vaan se vaatii järjen käyttöä. Pyrkimyksenä on lähteen funktioita päättelemällä pystyisi erittelemään sen luotettavuutta ja soveltuvuutta. (Alasuutari 2007, 100.)

Materiaalipankkiin johtanutta prosessia voisi kuvata ekspansiivisena oppimisen kolmioelementin avulla, jota voi käyttää palveluorganisaation tuloksellisuuden mittaamiseen. Siinä oppimistuloksiin vaikuttavat kolme asiaa, joita ovat työvälineen pystyvyys, työn kohteen laatu ja työntekijän hyvinvointi. (Seppänen-Järvelä & Karjalainen 2006, 120). Materiaalipankin teoria tukeutuu vahvasti teoriaan, joka ottaa huomioon varhaiskasvatuksen perusteet sekä mediakasvatuksen perusteet yhdeksi nivoutuneeksi kokonaisuudeksi.

Ekspansiivisen kolmioelementin mukaan työväliseen pystyvyyttä määrittää vahvasti se, miten se tukeutuu teoriaan. (Seppänen-Järvelä & Karjalainen 2006, 120). Teoria pohjautuu myös tärkeimpien käsitteiden määrittelyyn, jonka ympärille mediakasvatus kokonaisuutena rakentuu. Opinnäytetyön teoria on pyrkinyt esittelemään kompleksisen asian lukijaystävällisesti, mutta samalla pitämällä kiinni ammatillisesta terminologiasta. Materiaalipankin muotoa ehdotti työyksikön esimies, jonka pohjalta materiaalipankin sisältö perustuu aihealueiden jakautumiseen kansioittain, word-tiedostoihin ja kuvamateriaaliin.

Yksi työväliseen pystyvyyden määrittelijä on, kuinka hyvin työväline joustaa ajallisesti ja materiaalipankissa se toteutuu siten, että sen sisältö on ajasta ja paikasta riippumatta saatavilla työyksikön sisäisessä verkossa. Lisäksi työväliseen pystyvyyttä määrittelevät ryhmäytyminen, yksilöllinen huomiointi, älyllinen haaste ja kaverikulttuurin ymmärtäminen. (Seppänen-Järvelä & Karjalainen 2006, 120). Materiaalipankissa on pyritty huomioimaan työntekijöiden toiveet ja kysymykset kyselylomakkeen vastauksien avulla ja huomioimaan työntekijöiden erilaiset osaamisen ja tiedon tasot. Kuitenkin opinnäytetyön tekijänä en ole voinut tarkistaa materiaalipankin jokaista kohtaa ja sisältöä jokaisen työntekijän kohdalla siten, että jokainen varmasti ymmärtää sinne kirjoitetut asiat.

Materiaalipankin käyttöön on tuotettu ohjeet, joiden pitäisi edistää sen helppolukuisuutta. Älyllistä haastetta materiaalipankki antaa siinä, että se ei tarjoa valmiita vastauksia, vaan kannustaa työntekijöitä tiedonhakuun ja kokeiluun mediakasvatuksen parissa. Kaverikulttuurin ymmärtämisen on pyritty antamaan työntekijöille konsultointien muodossa, jossa työntekijät saivat kosketuspintaa muihin leikkipuistoihin ja laajempaan kokemusmaailmaan mediakasvatuksen parissa, joka on kohdespesifiä.

Työntekijän hyvinvointia määritteleviä tekijöitä ovat toiminnan kesto, ohjeistuksen selkeys, menetelmällisyys, hiljaisen tiedon muuttaminen näkyväksi ja heittäytyminen. Materiaalipankki ei ole määritellyt toimintojen tarkkaa kestoa, vaan jättää toiminnan suunnittelun yksityiskohdat työntekijöille. Heille tosin pidettiin työyhteisöäamu, jossa kerrottiin menetelmien testaamisen tuloksista, haasteista ja siihen tarvittavista resursseista. Sama työyhteisöäamu tähtäsi hiljaisen tiedon muuttamiseen koko työyhteisölle jaetuksi tiedoksi. Materiaalipankin materiaaleissa on useampikin kansio, jotka erityisesti ohjaavat selkeisiin ohjeistuksiin ja menetelmiin työntekijöitä, kuten *Esimerkkejä toiminnasta*, *Sovellukset+pelikortit*, *Miten kuvataan elokuva?* ja *Miten nauhoitetaan ääntä?*. Heittäytymistä tuli harjoiteltua vain osallistavan havainnoinnin osalta, joka tuottaa haasteen siinä, kuinka markkinoida samaa heittäytymistä ja innostumista siten, että se juurtuu työyhteisön tavaksi käsitellä mediakasvatusta. Ennakkoluulojen ja pelkojen muuttaminen ammatillisesti itsevarmaksi työskentelyksi on pitkä prosessi, joka vaatisi materiaalipankin lisäksi työyhteisön, it-tuen ja muiden toimijoiden kannustusta ja tukea.

Mediakasvattajana ja materiaalipankin tuottajana eettisiin käytäntöihin kuuluu tekijänoikeuksien tunteminen. (Stakes 2008, 10). Materiaalipankin tarkoituksena on toimia mainoksina työntekijöille valmiiseen materiaaliin, jota on olemassa kirjallisena ja internetissä. Jokaisesta materiaalista on pyritty nostamaan esiin esimerkkejä joko kuvallisena tai siteraattuna, jotta materiaali herättäisi lukijan mielenkiinnon. Tekijänoikeuksia on pyritty suojelemaan merkitsemällä lähdemateriaalit ylös kuvien suoraan läheisyyteen, otsikkoon ja vielä tarjoamaan suoran linkin lähdemateriaaliin. Kopioimiseen liittyvää problematiikkaa kuvastaa siteraaminen. Jos olisin muotoillut lähteestä oman versioni, se ei olisi silloin antanut totuudenmukaista kuvaa mainostettavasta lähteestä. Siksi kuvilla ja teksteillä, jotka ovat suoraan lähdemateriaalista, on pyritty mainostamaan laittamalla lähdeviittauksia, teoksen nimet ja linkit näkyville jokaiseen materiaalipankin osioon.

Laissa ei ole tarkasti määritelty, missä määrin saa käyttää sitaatteja ja lainauksia teoksista, vaan julkistetuista teoksista saa ottaa ”hyvän tavan mukaisesti” niitä. Tässä tarkoitetaan sitä, että sitaattia ei saa ottaa irti kontekstistaan, vaan siteerauksella tulee olla asiallinen yhteys omaan tekstiin tai tässä tapauksessa tuotokseen, eli materiaalipankin sisällöissä on käytetty vetoamisfunktiota. Siteeraus voi olla pidempikin, kun sen on tarkoitus havainnollistaa tai selvittää käsiteltyä kysymystä. Materiaalipankissa on pyritty havainnollistamaan siteeratun materiaalin ulkoasua ja tekstityyliä, eli sitä millaisessa muodossa teos tarjoaa informaatiota. Esimerkeillä on pyritty havainnollistamaan myös materiaalin soveltuvuutta leikkipuistoympäristöön. (Kopiraitti, Suomen tietokirjailijat Ry.)

14.3 Esimiehen arviointi

Maunula-Oulunkylä leikkipuistoalueen esimiestä pyydettiin kirjoittamaan arviointia materiaalipankista. Arvioinnin apukysymykset pohjautuvat Laurean ammattikorkeakoulun opinnäytetyön arvosanakriteereihin ja teoriasta muotoiltuun kysymyksiin. Kysymysten on tarkoitus ohjata arviointirunkoa eikä siten, että apukysymysrunkoa tulisi noudattaa täsmällisesti. Tämä on sen vuoksi, että esimiehelle jäisi myös tilaa lisätä omia pohdintojaan ja ajatuksiaan sekä mieleen tulleita esimerkkejä, jotka tuottavat arviointia myös esimiehen omasta näkökulmasta arvosanakriteereiden ja teorian suuntaviivojen lisäksi. Arvioinnin tueksi kehiteltiin seuraavat apukysymykset:

Onko materiaalipankki tuottanut uutta tietoa työyhteisölle?

Onko materiaalipankki rakenteeltaan johdonmukainen ja selkeä?

Onko materiaali laadukasta sisällöltään?

Onko prosessista raportoitu johdonmukaisesti (toimintatuokiot)?

Onko materiaalipankki työyhteisölähtöinen, (eli ottanut huomioon työyhteisön tarpeet ja toiveet yms.)?

Mitä voisi kehittää materiaalipankissa (sisältö, ulkomuoto)?

Puuttuuko materiaalipankista jotakin, mistä haluaisit enemmän tietoa?

Esimies kirjoitti seuraavasti arvioinnissaan (23.11.2017.):

Aissa Ramberg on tehnyt leikkipuistoyksikkö Maunula-Oulunkylä leikkipuistojen käyttöön materiaalipankin liittyen mediakasvatukseen. Mediakasvatus on olennainen osa nykyistä ja tulevaa toimintaamme leikkipuistoissa. Tietotekniikan hyväksikäyttö arjen toiminnassa, medialukutaito, erilaisen välineistön käyttö pedagogisessa toiminnassa ovat mieluinen haaste, joka nousee osaltaan Helsingin kaupungin asettamista työme tavoitteista.

Materiaalipankki itsessään on johdonmukainen ja selkeä. Sisällön tekemisessä on otettu kiitettävällä tasolla huomioon työyhteisömme taidolliset lähtökohdat ja materiaalissa huokuu käyttäjäläheisyys ja työyhteisölähtöisyys. Materiaalipankki on meille helppolukuista ja siihen tutustuminen on selkeää. Erilaiset osa-alueet, joita näinkin iso teema ”mediakasvatus” pitää sisällään, on otettu laaja-alaisesti huomioon.

Opinnäytetyöprosessi on ollut erittäin mieluinen ja johdonmukainen. Selkeät keskustelut aika ajoin Aissa Rambergin kanssa ovat tukeneet yhteistä prosessia hyvän lopputuloksen saavuttamisessa. Materiaalipankkia on esitelty alueen esimiehelle säännöllisesti. Yhteinen työskentely prosessin aikana on ollut ammattitaitoista ja mieluista.

Lähtökohdista käsin asiaa katsoen, yksikkömme on saanut käyttöönsä laajan ja monelta kantilta asiaa lähestyvän materiaalipankin. Sen hyväksikäyttäminen ja kehittäminen on yksikkömme työntekijöiden ja esimiehen käsissä tulevaisuudessa.

Aissa Rambergin työskentely toimintatuokioihin osallistuneiden lasten kanssa on ollut kiitettävää, lapsilähtöistä ja elämyksiä tuottavaa. Työskentely lasten vanhempien kanssa (tiedottaminen, kuvausluvut yms.) on ollut ytimekästä, kunnioittavaa ja aikataulullisesti sujuvaa.

Yksikön esimies kiittää Aissa Rambergia laadukkaasta, työelämälähtöisestä ja määrätietoisesta materiaalipankista ja yhteistyöstä.

15 Jatkokehittämisideat

Jatkokehittämistä ajateltaessa pääsisi tutkimuksellisesti syvempiin ja monipuolisempiin tuloksiin, jos keksittäisiin menetelmiä ja ratkaisuja, jotka saisivat leikkipuistojen koululaiset sitoutumaan mediakasvatukselliseen toimintaan pitkäkestoisemmin, kuten Etupellon lapsiryhmä teki animaatioiden kanssa ja menetelmien testaamisen Harry Potter-elokuvan kuvaajat tekivät. Mediakasvatuksellisen toiminnan yhdistäminen lasten roolileikkeihin enenevässä määrin olisi tärkeää, koska tutkimusten Varhaiskasvatuksen kehittämisen-tutkimuksen mukaan (Reunamo & Lepistö 2014, 53.) roolileikkien leikkiminen on lasten keskuudessa todella vaihtelevaa. Joissain tutkituissa päiväkodeissa ei havaittu jopa 27% lapsista leikkivän ollenkaan roolileikkejä, kun taas joissain paikoissa rooleikit kattoivat 50% koko päivän leikeistä. Tutkimuksissa huomattiin myös, että suurin osa roolileikeistä tapahtui tyttöjen keskuudessa vapaassa sisäleikissä verrattuna poikien osuuteen roolileikeissä ja ulkona tapahtuvaan roolileikkiin.

Varhaiskasvattajia kehotetaan ottavan ulkovalvojen tehtävän sijaan erilaisia rooleja ulkoleikkien rikastamiseksi. Roolileikit ovat myös tehokas tapa saada lapset liikkeelle, sillä tutkimuksissa havaittiin, että 17% roolileikkeihin käytetystä ajasta sisälsi ainakin jonkin verran riipeää liikuntaa, fyysistä ponnistelua tai juoksua. (Reunamo & Lepistö 2014, 50-51). Tämä sopisi hyvin myös leikkipuiston toimintakulttuuriin, joka painottuu ulkoiluun sisällä tapahtuvan toiminnan sijaan.

Lasten kanssa kuvaaminen sitoutti lapsia jonkin verran, mutta yhdistettynä roolileikin korostamiseen kuvausten aikana voisi sitouttaa lasta vielä syvemmin. Roolileikeissä ei nimittäin ole juuri ollenkaan passiivista tai yksinkertaista toimintaa, eli ne tuottavat lapsille älyllistä haastetta. Menetelmien testaamisessa huomattiin sama, joka havaittiin Varhaiskasvatuksen kehittämisen-kirjassa (Reunamo & Lepistö 2014, 53.), että roolileikeissä kuin elokuvien ja mainosten kuvaamisessakin oli enemmän luovuutta, sitkeyttä, energiaa ja intensiivisyyttä.

Jatkokehittämisen kannalta lasten kanssa tabletilla kuvaaminen voi antaa vinkkejä lasten kehityksestä, toimintatavoista, sosiaalisista suhteista ja tunteista tarkastelemalla kuvauksia sekä keskustelemalla havainnoista yhdessä lapsen ja työntekijöiden kanssa. Esimerkiksi, jos kasvattajalta jäisi havaitsematta lasten tuottamisprosessi, se voisi heikentää kasvattajan mahdollisuuksia saada tietoa lapsen mahdollisista leikein esteistä. (Reunamo & Lepistö 2014, 55). Jatkossa leikkipuistot voisivat käyttää tabletteja myös leikin havainnointiin ja dokumentointiin.

Vkk-metron leikin kehittämiskauden kokemuksissa sanotaan, että usein vaatimukset toiminnan kehittämiseksi voivat olla liian suuria ja kasvattajien odotukset liian korkeita. Kehittämiskeleiden tulee olla pieniä kokonaisuuksia. Jokainen kasvattaja ei välttämättä ole heittäytyjä, mutta on tärkeää olla kiinnostunut lasten leikeistä, tukea ja olla läsnä lasten toiminnassa. (Tahvanainen & Turunen 2016, 131). Tämän vuoksi kuvauksissa pyrittiin minimoimaan lasten kuvaamiseen puuttuminen ja ohjattiin enemmän itsenäiseen toimintaan. Lapset tarvitsevat tällaisia taitoja kehittääkseen leikkitaitoja, mutta myös siksi, että leikkipuistoissa aikuinen ei voi välttämättä olla yhtä sitoutunut pienryhmien toimintaan, koska kasvattajalla on vastuu huolehtia koko lapsiryhmästä. Jatkokehittämisen kannalta voisi olla tarpeellista kehittää ajallisia ratkaisuja toimintatuokioihin kasvattajille, joissa joko toiminnan runko ja ohjeistus on sen verran selkeää, että aikuista ei tarvitse intensiivisesti paikalle. Vaihtoehtoisesti lapsille voisi toteuttaa projektin, jossa heille annetaan aikaa oppia itsenäisiksi mediakulttuurin tuottajiksi ja tulkitsojiksi.

Materiaalipankkia voisi jatkossa laajentaa työntekijöiden lisäksi toisten opinnäytetyötä tekevien opiskelijoiden tai leikkipuistoissa harjoittelussa olevien opiskelijoiden toimesta. Materiaalipankin kokemusasiantuntijuuden/menetelmien testaamisen aluetta voisi laajentaa vauva-perheteroimintaan, leikkitoiminnan kerhoihin, Kotoklubi Kaneliin ja muihin leikkipuistojen asiakasryhmiin sekä suunniteltuun toimintaan. Työyhteisön esittelyssäkin eräs työntekijä kommentoi, että ehkä kuvauksissa ollut kiireen tuntu lasten askarteluiden ja roolien hiomisessa voisi kääntyä rikkaudeksi, kun lapset saavat ajan tehdä paljon pohjustavaa työtä ennen kuvausten aloittamista. Tästäkin voisi jatkossa kehittää idean, jossa samoja menetelmiä toteutettaisiin pitkällä aikavälillä erilaisilla alkulämmittelyillä, askarteluilla ja muulla suunnitellulla ennen kuvausten aloittamista ja kuvausten aikana.

Jatkossa menetelmien testaamisessa voisi kiinnittää enemmän huomiota medikriittisyyteen ja kerätä tietoa enemmän lasten kyvyistä suhtautua kriittisesti ja tutkivasti mediaan. (Stakes 2008, 14). Leikkipuistoille voisi kehittää menetelmiä, jotka tukisivat lasten mediataitoja myös mediasuojelullisin ja turvataitoja tukevin keinoin. Leikkipuistoissa voisi myös kasvattajille ja vanhemmille toteuttaa ja suunnitella mediakasvatuksellista toimintaa, jossa testattaisiin vanhempien mediakasvatuksellista tietämystä ja menetelmiä, joita he voivat esimerkiksi hyödyntää taaperoidensa kanssa vauva-perheteroiminnan ulkopuolella.

16 Pohdinta

Opinnäytetyön pohdinta koostuu luotettavuuden ja eettisyyden pohtimisesta sekä toimii ajatuksia keräävänä yhteenvedona siitä minkälaisia oivalluksia prosessi on tuottanut. Lisäksi pohditaan koko opiskelun aikana tullutta ammatillista kasvua ja kehitystä, joka on johtanut opinnäytetyön prosessiin. Yleensä pohdinta toimii myös oman tekemisen tarkasteluna, mutta osallistava havainnoinnin ja teoriaan pohjautuvan itsearvioinnin vuoksi on opinnäytetyössä päädytty toisenlaiseen pohdintaosuuteen.

16.1 Luotettavuus

Luotettavuuden osoittamiseksi on varmistettu lapsien kuvausluvut ja tehty lupalappu lasten vanhemmille, jossa on kerrottu mitä menetelmien testaus sisältää ja ennen vanhemmille lähettämistä tarkistettu lupalapun sisältö esimiehen kautta. Tarvittavat tutkimusluvut hankittiin opinnäytetyön tekemiseen ennen toteutuksen aloittamista Opetusvirastolta. Suunnitelma hyväksyttiin ammattikorkeakoulun seminaarissa ja yhteistyökumppanin esimiehellä ja mahdolliset tarvittavat muutokset hoidettiin ennen toteutuksen aloittamista. Esimiehen ja tiimin kanssa toteutuksesta keskusteltiin ennen sen toteuttamista ja tiimiltä pyydettiin väliarviota ja palautetta toiminnasta, jotta työtavat ja menetelmät olisivat leikkipuiston ja varhaiskasvatuksen ammattieettisten linjausten mukaiset koko opinnäytetyöprosessin läpi.

Tieteellisen tiedon keskeinen tunnusmerkki on sen luotettavuus tutkimusmenetelmien valitsemisessa, tutkimusprosessissa ja tutkimustuloksissa. Kehittämistoiminnassa luotettavuuden merkki on kehittämistoiminnan kautta syntyneen tuotteen käyttökelpoisuus. Silloin ei riitä, että tieto on tarkistettua faktaa, vaan sen tulee olla myös hyödyllistä. Kehittämistoiminnassa kuin myös tutkimuksissakin tulee olla sisäistä ja ulkoista validiteettiä. Sisäisellä validiteetillä tarkoitetaan tehtyjen valintojen sekä käytettyjen käsitteiden johdonmukaisuutta. Ulkoisella validiteetillä sen sijaan tarkoitetaan ulkoisten ilmiöiden ja johtopäätösten välistä suhdetta. (Rantanen & Toikka 2009, 121-122). Opinnäytetyötä suunnitellessa on pyritty valitsemaan tarkasti teoreettinen viitekehys, johon viitataan analysoidessa kehittämistyön onnistuneisuutta ja tuotteen onnistuneisuutta. Vertailukohteina ovat olleet teoreettisessa viitekehyksessä niin Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016 (Stakes 2016.) kuin virtuaaliset julkaisut, painetut julkaisut ja kokemusasiantuntijuus yhdistettynä leikkipuistotoimintaan. Ne ovat muodostaneet johdonmukaisen aineiston materiaalipankin muodossa, jossa jokainen työntekijä voi vertailla leikkipuisto-ohjaajien kokemuksia yleiseen varhaiskasvatukselle tuotettuun materiaaliin ja löytää sieltä itselleen sopivat menetelmät ja tavat toimia.

Pyrkimyksenä oli mahdollisimman johdonmukainen prosessin eteneminen, jotta esimerkiksi testatut menetelmät ovat toistettavissa muissa leikkipuistoissa. Keskeinen osa luotettavuutta onkin opinnäytetyön produktin toistettavuus. Toisaalta, koska kehittämistoiminta ja opinnäytetyön toiminta ovat myös sosiaalinen prosessi, ei toistettavuus ole itsestään selvää, esimerkiksi uudella kokeiluryhmällä, johon vaikuttavat yksilölliset, yhteisölliset ja kulttuurilliset tekijät. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta-kirjassa (Toikka & Rantanen 2009, 122-123.) mainitaankin, että usein kyselylomakkeet joudutaan laatimaan nopeasti, kuten tässäkin opinnäytetyössä kävi. Toiminnallinen opinnäytetyö toimi muutosmyönteisenä rakenteena leikkipuiston joustavalle oppimisympäristölle, jossa kokeilu johti nopeisiin muutoksiin ja siitä toistettaviin oivalluksiin. Suurimmat sosiaaliset muuttajat voisivat olla henkilöstöresurssit, lasten ryhmädynamiikka ja sääolosuhteiden vaikutus kävijämääriin. Konsultoinnit ja kyselylomakkeet toivat aina uuden idean tai suuntaa antavan polun oppimisprosessiin, jolloin kysymyksiä asetelut kehittyi runkojen noudattamisesta dialogiseen ja ammattimaiseen keskusteluun. Tällaisia valiteettiin kohdistuvia ongelmia voidaan lähestyä vakuuttavuuden käsitteellä.

Vakuuttavuus on johdonmukaisuutta ja uskottavuutta, jossa tutkija osoittaa, että hänen rekonstruktionsa tekee oikeutta tutkimuskohteelle. (Toikka & Rantanen 2009, 122-123). Opinnäytetyössä ja materiaalipankissa tämä tarkoitti sitä, että tietoa kerättiin laajasti ja johdonmukaisesti mediakasvatuksen alueesta, jossa nostettiin materiaalipankin ja menetelmien testaamisen uskottavuutta näyttämällä ymmärrystä mediakasvatukseen liittyvän kulttuurilliseen ja kontekstuaaliseen luonteeseen. Lisäksi prosessin kuvaaminen on mahdollisimman huolellisesti kerätyn tiedon käyttämistä ja läpinäkyvästi esittämistä. Tarkkaa kuvaamista on myös epävarmojen tekijöiden ja johtopäätöksiä heikentävien tekijöiden huomiointi. Sillä kehittämistoiminta on sosiaalinen prosessi, on myös tärkeää, että opinnäytetyössä tuodaan ilmi missä vaiheissa toimijat ovat osallistuneet aktiivisesti kehittämiseen. (Rantanen & Toikka 2009, 123-124). SWOT-analyysi, arvioinnit ja palautteen saaminen esimieheltä, työyhteisöltä ja lapsilta ovat auttaneet näkemään minkälaisia erilaisia tarpeita, toiveita ja tulkintoja ihmisillä on mediakasvatuksesta sekä antanut haasteen siinä, kuinka näitä erilaisia kokemuksia, osaamista ja tietoa saisi kaikille ymmärrettävään ja innostavaan muotoon testattaessa ja materiaalipankissa.

16.2 Eettisyys

Media ja kasvatustieteet ovat eettisiltä linjoiltaan yhtenäisiä siinä, että kummatkin pyrkii lisäämään ihmisten tietoisuutta ja tarjota elämyksiä. Mediasivistyminen on tulevaisuudessa tärkeää ihmisen henkiselle ja sosiaaliselle pääomalle. Se on elinikäinen prosessi, jossa ihminen kypsyy medioiden suhteen, niiden eettisiin tahtoihin ja luovaan ajatteluun. Mediaprosessi ei ole sen manipulatiivisempi kuin ihmisten välinen interaktio yleensä, vaan kommunikatiivista ja

vastavuoroista mediatietoisuutta. Kulttuurisesti ajateltuna me elämme symboliympäristössä, joka luo meille erilaisia todellisuuksia. Viestintä on ylläpitävä, tuottava, parantava ja muutoksenkykyinen symbolinen prosessi, jonka avulla pystymme antamaan uusia merkityksiä medialle. Todellisuus ei kuitenkaan ole vain annettua, vaan myös käyttäjiensä itse rakentamaa. Kommunikaatio on se viestinnän väline, jolla uudet multiamediamailmat ja ihmiset yhdistyvät. Olisi suuren potentiaalın haaskausta, jos mediaa tutkittaisiin ainoastaan informaation jakelusysteeminä. (Merilampi 2014, 75-76, 80-81).

Kaiken kaikkiaan lapsi oppii parhaiten luontaisilla oppimistavoillaan, kuten tutkimalla ja ihmettelemällä. (Stakes 2016, 21-22). Jokaisessa oppimisympäristössä tulisi tarjota pohja myös mediaviestien tulkitsemiselle ja sisällön tuottamiselle, jossa mediavälineet toimisivat pedagogisesti innostavina välikappaleina. (Stakes 2016, 43). Leikkipuistoissakin olisi tärkeää siirtyä kehityksen ja kokeilujen myötä siihen, että mediakasvatus sulautuisi osaksi muuta kasvatusta sen sijaan, että se olisi erillinen painotuksensa.

Samalla tavalla menetelmien testaaminen ja materiaalipankin kokoaminen on ollut kokeilevaa toimintaa ja kommunikaatiota, jonka päämääränä on ollut kuvata kehitystuloksia. Tutkimuksellisen kehittämistoiminnan-kirjassa todetaan, että kehitystulos on uuden työtavan mallintamista. Se voi olla myös prosessiin liittyvien tehtävien osittamista, määriteltyjä vastuutahoja tai tehtävien määrittelyä alatehtäviin. Hyvien käytäntöjen kuvaaminen muodostavat tuotteita. (Toikka & Rantanen 2009, 60). Opinnäytetyö on rakentanut yhdenlaisen käyttäjäkokoaisuuden, viestinnän välineen, joka yhdistää multiamediamailmoja ja ihmisiä. Tuotteistamisessa tavoitteena olisi se, että se juurtuisi osaksi työyhteisöä. (Toikka & Rantanen 2009, 86-87). Ollakseen tätä opinnäytetyöprosessi on tapahtunut jatkuvasti työyhteisön parissa ja vielä loppumetreillä työyhteisö sai päättää mihin sisäisessä verkossa materiaalipankki sijoitettiin. Työyhteisön osallistaminen koko tuotteistamisprosessin läpi osoittaa, että heillä on ollut roolinsa ja sanavaltaa tuotteen lopputuloksella.

Mediakasvatuksessa pääpaino tulisi olla interaktiossa, aktiivisessa kansalaisuudessa, osallisuutta korostavaa ja mediahyvinvointiin tähtäävää. Oppijaa tulisi auttaa ymmärtämään media-ilmiöitä ja niiden käsittelyssä, jotta hänestä tulisi itsenäinen ja solidaarinen mediankäyttäjä. (Merilampi 2014, 160, 193). Median ja kasvatuksen väliseen vuorovaikutukseen on kiinnitetty vain vähän huomiota. Huomio on enemmän kiinnittynyt jo entuudestaan arvoperusteiseen näkemykseen opetusjärjestelyistä, joka sisältää sitä tukevat menetelmät, materiaalit ja sisällöt. Oppimateriaalit sekoitetaan opetusmateriaaleihin, joka tekee asioista opettajälhtöisiä, vaikka oppija on aina oppimis- ja opetustavoitteiden keskiössä. Olisi tärkeää nähdä viestinnän oppimisen monisuuntaisuus sen sijaan, että sitä pyrittäisiin opettamaan yhdensuuntaisesti. (Merilampi 2014, 102-103.)

Siksi kenenkään työntekijän ei tulisi jättää hiljaisen tiedon varaan omia mediakokemuksiaan, mediakasvatukseen liittyvä tietojaan ja mediataitojaan suhteessa muihin. Työntekijöiden tulisi vaikuttaa sillä empaattiseen ja muutosmyönteiseen ilmapiiriin dialogin, testaamisen ja materiaalipankin hyödyntämisen kautta. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on ymmärtää ja kehittää lapsien lähiyhteisön monimuotoisuutta ja harjoitella lapsen kanssa siinä toimimista myös median näkökulmasta. (Stakes 2016, 43). Silloin myös asiakaskohderyhmätkin voisivat laajentaa mielenkiintoaan esimerkiksi pelipäivän peleistä uusien mediakokemusten tuottamiseen ja toteuttaa itselleen luontaisia tapoja toimia muissa mediakasvatuksen kokonaisuuksissa. Ne edistäisivät mediakasvatuksellisen toiminnan juurtumista osaksi leikkipuistotoimintaa sekä laadukkaiden ja pedagogisten mediasuhteiden luomista leikkipuistojen oppimisympäristössä.

Lähteet

17 Painetut lähteet

- Airaksinen, T. & Vilkkä, H. 2004. Toiminnallinen opinnäytetyö. 1. - 2. painos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino.
- Alasuutari, P. 2007. Laadullinen tutkimus. 6. painos. Tampere: Vastapaino.
- Hirsijärvi, S., Remes, P., Sajavaara, P. 2013. Tutki ja kirjoita. 15-17.painos. Bookwell Oy, Porvoo. ISBN 978-951-31-4836-2.
- Hemilä, H., Lehtikangas A., Mertala P., Mulari, H. (toim.), Paju, E., Salomaa, S., Sommers-Koskinen, T., Mustonen, P., Sariola, R. (toim.), Oikarinen-Jabai., H. ym. 2010. Taidekasvatuksen Helsinki. Helsingin kaupungin tietokeskus. Multiprint. Espoo.
- Herkman, J. 2007. Kriittinen mediakasvatus. 1. painos. Tampere: Vastapaino. ISBN-9789523040335.
- Merilampi, R-S. 2014. Mediakasvatuksen perusteet. Avain. Vantaa: Hansa Print.
- Mulari, H. (toim), Lehtikangas, A., Mertala, P., Paju, E., Piironen, J., Valkonen, S. 2016. Solmukohtia : näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Julkaisuja / Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, 1799-9219 ; 183. Helsinki: Unigrafia.
- Nieminen, A., Tarkiainen, A., Vuorio, E. (toim.), Koivisto, K., Sandelin, P., Perttula, J., Saari, E., Viinamäki, L., Antikainen, J. yms. Kokemustieto, hyvinvointi ja paikallisuus. 2014. Turun ammattikorkeakoulun raportteja 177. Turun ammattikorkeakoulu. Suomen Yliopistopaino - Juvenes Print Oy. Tampere.
- Rantanen, T. & Toikka, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. 3. painos. Tampere: Tampereen yliopistopaino.
- Salomaa, S. 2016. Tuomitsemista tukemiseen: mediakasvatus pedagogisen kehittämisen haasteena varhaiskasvatuksessa. Julkaistu: Solmukohtia : näkökulmia lasten mediakulttuurien tutkimusmenetelmiin ja mediakasvatukseen. Julkaisuja / Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, 1799-9219 ; 183. Helsinki: Unigrafia.
- Seppänen-Järvelä, R., Karjalainen, V. 2006. Kehittämistyön risteyksiä. Stakes. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä.
- Tahvanainen, I. & Turunen, S. 2016. Kokemuksia VKK-metron leikin kehittämiskaudesta. Soccan työpapereita 2016:1. Dardedze holografilja. Latvia.
- Vilmilä, F. 2015. Media+lapsi+kasvatus. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura Julkaisuja 157, Verkkojulkaisuja 80. Unigrafia.
- Vuorinen, T. 2014. Strategiakirja: 20 työkalua. 2. painos. Helsinki: Talentum.
- Yliruka L., Satka, M., Karvinen-Niinikoski, S., Nylund, M., Hoikkala, S. yms. 2005. Sosiaalityön käytäntötutkimus. Palmenia-sarja nro 128. Gaudeamus Oy. Helsinki.

18 Verkkojulkaisut

DigitalHelsinki. 12.01.2017. Varhaiskasvatuksen digiohjelma-esitys 7.6.2016.

<https://www.slideshare.net/DigitalHelsinki/varhaiskasvatuksen-digiohjelma-esitys-762016>

Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tammerprint Oy. Tampere 2013.

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

Helsingin kaupunki. Perhevalmennus Helsingissä. Viitattu: 24.11.2017

<https://www.hel.fi/sote/perheentuki-fi/raskaus-ja-synnytys/palvelut-raskausaikana/perhevalmennus-sa/perhevalmennus-helsingissa>

Hietala, O. & Rissanen, P. 2015. Opas kokemusasiantuntija-toiminnasta. Mielenterveyden keskusliitto. Unigrafia Oy. Helsinki. ISBN 978-052-5961-44-7.

Kiesiläinen, I. 7.8.2017. Kamerakynän pedagogiikka - opettajan käsikirja.

[http://www.mystinenportaali.com/mediakasvatus/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_\(2017\)_web.pdf](http://www.mystinenportaali.com/mediakasvatus/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_(2017)_web.pdf)

Kopiraitti. Siteeraus. Kopiosto Ry. Viitattu: 29.11.2017.

<http://kopiraitti.fi/tekijanoikeuden-abc/tekijanoikeuden-rajoitukset/siteeraus/>

Leisti, K. 2016. Mainosetsivät. Metka-mediakasvatuskeskus. Helsinki.

http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/04/mainosetsivat_taitto-1.pdf

Niinistö, N. (toim.), Pentikäinen L., (toim.), Ruhala, A. (toim.). 2006. Mediametkaa! Osa 1 - Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Helsinki: Mediakasvatus Metka. Gummerus Kirjapaino. ISBN 951-692-627-4.

Niinistö, N. (toim.), Pentikäinen L., (toim.), Ruhala, A. (toim.). 2007. Mediametkaa! Osa 2 - Kasvattajan matkaopas lapsen mediamaailmaan. 2. painos. Helsinki: Mediakasvatus Metka.

<http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/05/Mediametkaa-Osa-2a.pdf>

Opetushallitus. 2016. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016. Määräykset ja ohjeet 2016:17. Tampere: Juvenes Print - Suomen yliopistopaino.

http://www.oph.fi/download/179349_varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet_2016.pdf

Opetus -ja kulttuuriministeriö / Kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osasto. 2013. Hyvä medialukutaito - Suuntaviivat 2013-2016. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2013:11. ISBN 978-952-263-218-0.

<http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75278/OKM11.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pekkala, L., Salomaa, S., Spisak, S. 2016. Kasvatuskeskeinen näkökulma varhaisvuosien mediakasvatukseen. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti.

https://www.researchgate.net/publication/296329429_Kasvatuskeskeinen_nakokulma_varhaisvuosien_mediakasvatukseen

Stakes ja Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008. 2008. Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Iisalmi: Painotalo Seiska.

https://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/opinkirjo/files/materiaalit/mediakasvatus_varhaiskasvatuksessa_verkkoversio.pdf

Väestöliitto. Mitä on kokemusasiantuntijuus? Viitattu 25.8.2017.

<http://www.vaestoliitto.fi/monikulttuurisuus/mita-teeemme/kokemusasiantuntijat/mita-on-kokemusasiantuntijuus/>

Suomen tietokirjailijat Ry. Sitaatiooikeus ja yksityinen käyttö. Viitattu: 29.11.2017.

<https://www.suomentietokirjailijat.fi/kirjailijalle/oikeudellinen-neuvonta/tekijanoikeus/sitaatiooikeus-ja-yksityinen-kaytto.html>

Tiainen, A. 28.10.2017. Antakaa lasten käyttää kännyköitä niin paljon kuin he haluavat ja lopettakaa diginatiiveista puhuminen, sanoo 77-vuotias viestintä-tekniikan ja tulevaisuuden tutkija. Helsingin Sanomat. Sanoma Media Finland Oy. Helsinki. Viitattu: 1.11.2017.

19 Materiaalipankin lähteet

Ampuja, M., Holm, I., Huhtanen, E., Kovanen, M., Kylmälahti, M., Lundvall, A., Meriläinen, M., Metsätähti-Koistinen, H., Nielsen, S., Paalanen, T., Palsa, L., Partonen, T., Pitkämäki, A., Rahja, R., Siimes, U., Silvennoinen, I. Sundberg, L., Wessman, J. & Valkonen, S. 2016. ”Keskustelua ruutuajasta!”. Mediakasvatusseuran julkaisuja, 2/2016. Mediakasvatusseura. Viitattu: 9.11.2017.

<http://www.mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2016/10/Kooste-ruutuajaviikosta11.pdf>

DeWitt, S. 2017. 3 fears about screen time for kids - and why they're not true. TED-talk. Viitattu: 27.10.2017.

[https://www.ted.com/talks/sara_de-](https://www.ted.com/talks/sara_de-witt_3_fears_about_screen_time_for_kids_and_why_they_re_not_true)

[witt_3_fears_about_screen_time_for_kids_and_why_they_re_not_true](https://www.ted.com/talks/sara_de-witt_3_fears_about_screen_time_for_kids_and_why_they_re_not_true)

Erfving, E., Hintsala, A., Kumpulainen, K., Sairanen, H. & Sintonen, S. 2017. Haltijan kuiskaus-aktiviteettikortit. 978-951-51-3558-2. MOI-Monilukutaitoa opitaan ilolla-hanke.

<https://helda.helsinki.fi/handle/10138/206657>

KAVI - Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, Mediakasvatusseura, Kilpailu- ja kuluttajavirasto, Mediakasvatuskeskus Metka ja Opetushallitus. Mediakartan tuntijat, 6-12-vuotiaille. Viitattu: 5.11.2017.

http://www.mediataitokoulu.fi/images/mediakartantuntijat_8_12.pdf

KAVI - Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, Mediakasvatusseura, Kilpailu- ja kuluttajavirasto, Mediakasvatuskeskus Metka ja Opetushallitus. Mediakartan tuntijat, alle 8-vuotiaille. Viitattu: 5.11.2017.

http://www.mediataitokoulu.fi/images/mediakartantuntijat_alle8v.pdf

KAVI - Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, Ampun 4H-yhdistys, Mediakasvatuskeskus Metka, Opetusalan Ammattijärjestö OAJ & Plan Suomi. 2015. Meidän jutusta tuttu - opas videoiden tuottamiseen leikillisesti pienten lasten ryhmissä. KAVI - Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Viitattu: 9.11.2017

<http://www.mediataitokoulu.fi/assets/tehtavat/meidanjutustatuttu.pdf>

KAVI- Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. 2015. Miten internet toimii? . Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja, 1/2015. ISSN 2342-5970.

<http://www.mediataitokoulu.fi/miteninternettoimii.pdf>

KAVI - Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, Mediakasvatuskeskus Metka, Mediakasvatusseura, Suomen PEN, Yle Oppiminen & Yle Uutislukka. 2016. Pullopostia mediameressä. Viitattu: 4.11.2017.

<http://www.mediataitokoulu.fi/pullopostia.pdf>

KAVI - Kansallinen audiovisuaalinen instituutti & MEKU - Mediakasvatus- ja kuvaohjelmayksikkö. Tervetuloa Ikärajat.fi-palveluun. Helsinki. Viitattu: 2.11.2017.

<http://www.ikarajat.fi/>

KAVI - Kansallinen audiovisuaalinen instituutti & Cupore - Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissätiö. 2014. selvitys kuvaohjelmien ikärajoihin liittyvistä tiedoudesta sekä ikärajojen noudattimen perheissä. Viitattu: 1.11.2017.

<https://kavi.fi/sites/default/files/documents/ikarajaselvitys.pdf>

Happo, H., Pekkala, L. & Pääjärvi S. 2012. Lapsiperheiden mediakysely 2012 - 0-12-vuotiaiden mediankäyttö ja kotien mediakasvatus huoltajien kuvaamana. MEKU - Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus & Cupore - Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissätiö.

<https://kavi.fi/sites/default/files/documents/mediakysely.pdf>

Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tammerprint Oy. Tampere 2013.

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

Kiesiläinen, I. 7.8.2017. Kamerakynän pedagogiikka - opettajan käsikirja.

[http://www.mystinenportaali.com/mediakasvatus/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_\(2017\)_web.pdf](http://www.mystinenportaali.com/mediakasvatus/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_(2017)_web.pdf)

Hemilä H., Laakkonen, J., Sommers-Piiroinen, J., Tossavainen, J. & Valkonen, S. 2016. Sävyisästi yhdessä. Mannerheimin Lastensuojeluliitto & Helsingin kaupungin varhaiskasvatusvirasto. Viitattu: 3.11.2017.

<https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/mlfi/prod/2017/07/06165756/S%C3%A4vyis%C3%A4stiyhdessä%C3%A4.pdf>

Kangasmäki, J. & Tuominen, S. 2012. Media alle 3-vuotiaan arjessa. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Miktor.

<https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/07/06184009/Media-alle-3-vuotiaan-arjessa-opas.pdf>

Kiesiläinen, I. & Toiviainen, M. 2014. Käsikirjoitus-kortit. Viitattu: 15.11.2017.

<http://www.mystinenportaali.com/mediakasvatus/kasikirjoituskortit.pdf>

Kokkonen, M., Suoniemi, M., Rankanen, M. 2017. Miltä tuntuu? Taide tunnekasvatuksen tukena. Helsinki: Trio-Offset.

http://mediataidekasvattaa.fi/wp-content/uploads/2017/01/av-arkki_milta_tuntuu_web.pdf

Koponen, K. 2010. Mediatyökaluja varhaiskasvatukseen. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Miktor.

<https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/07/06170657/Mediaty%C3%B6kaluja-varhaiskasvatukseen.pdf>

Koulukino. 2017. Ohjeita elokuvan katsomiseen koulussa. Viitattu: 3.11.2017.

<http://www.koulukino.fi/index.php?id=931>

Lundvall, A. 2013. Mediapuuhaa perheille-opas. Mediakasvatusseura 2013.

http://www.mediakasvatus.fi/files/Mediapuuhaa_perheille.pdf

Mannerheimin lastensuojeluliitto & Kirjasto. 2017. Ideoita peliviikkoon MLL:n yhdistyksille ja kirjastoille. Viitattu: 7.11.2017.

https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/10/18094233/MLL_Kirjastot_Ideoita_Peliviikolle.pdf

Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2011. Laki, nuoret ja netti -oppimateriaali. Viitattu: 3.11.2017.

<https://peda.net/kulkuri/kulkurikoulu/ohjeita/verkkoviisautta/toimi-viisaasti>

Mannerheimin lastensuojeluliitto. 5.9.2017. Lapset ja media. Viitattu: 11.11.2017.

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

Mannerheimin lastensuojeluliitto. Media meidän perheessä-esite. Viitattu: 2.11.2017.

<https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/07/06183927/Media-meid%C3%A4n-perheess%C3%A4-esite.pdf>

Mannerheimin lastensuojeluliitto. 28.6.2017. MLL:n mediakasvatuskoulutukset. Viitattu: 11.11.2017.

<https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/mediakasvatus/koulutukset/>

Mannerheimin lastensuojeluliiton lasten ja nuorten puhelimen ja netin työryhmä. Lapsi ja netin pornografia-esite. Viitattu: 5.11.2017.

https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/06/26182200/Lapsi_ja_netin_pornografia7.pdf

Mannerheimin lastensuojeluliitto. 31.5.2017. Vanhempainpuhelin. Viitattu: 4.11.2017.

<https://www.mll.fi/vanhemmille/toiminta-lapsiperheille/vanhempainpuhelin/>

Mediahyrrä. 3.6.2013. Mediahyrrä-pelikortit. Mediakasvatusseura Ry.

http://www.mediakasvatus.fi/files/mediahyrra_kortit_a4.pdf

Mediakeskus Metka. Animaation tekniikoita. Metkan oppimateriaaleja/Animaatio. Viitattu: 4.11.2017.

http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/04/2_animaation_tekniikoita1.pdf

Mediakeskus Metka. Animaatio tietokoneen ja kameran avulla. Metkan oppimateriaaleja/Animaatio. Viitattu: 1.11.2017.

http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/04/4_animaatio_tietokoneen_ja_kameran_avulla1.pdf

Mediakeskus Metka. Animaatio mobiilisovelluksen avulla. Metkan oppimateriaaleja/Animaatio. Viitattu: 1.11.2017.

http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/04/5_animaatio_mobiilisovelluksen_avulla1.pdf

Mediakeskus Metka. Animaatio digikameran ja editointiohjelman avulla. Metkan oppimateriaaleja/Animaatio. Viitattu: 1.11.2017.

http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/04/6_animaatio_digikameran_ja_editointiohjelman_avulla1.pdf

Mediakeskus Metka. Koulutukset. Viitattu: 3.11.2017.

<http://mediametka.fi/toiminta/#koulutukset>

Mediataitokoulu. 2014. ”Otin kuvan kaverista ja haluan laittaa sen nettiin. Mitäs nyt?”-juliste. Viitattu: 3.11.2017.

<https://kavi.fi/sites/default/files/documents/kuvaamisjuliste.pdf>

Mediataitokoulu. Kerro, opasta, esittele - toimintaideoita videoiden käyttämiseen opetuksessa ja ohjauksessa. Viitattu: 3.11.2017.

<http://www.mediataitokoulu.fi/videovinkit.pdf>

Mediataitokoulu. 17.10.2017. Mediataidot kuuluvat kaikille! - Ilmottaudu mukaan mediataitoviikkoon. Viitattu: 3.11.2017.

http://www.mediataitokoulu.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=1169:mediataidot-kuuluvat-kaikille-ilmoittaudu-mukaan-mediataitoviikkoon&catid=8&Itemid=400&lang=fi

Mediataitokoulu. 2016. Poikkeustila: Mitä jos netti ei toimisi? -selviytymispakkaus 6-12-vuotiaille. Viitattu: 3.11.2017.

http://poikkeustila.fi/selviytymispakkaus_6_12.pdf

Mediataitokoulu. 2016. Poikkeustila: Mitä jos netti ei toimisi? -selviytymispakkaus alle 8-vuotiaille. Viitattu: 3.11.2017.

http://poikkeustila.fi/selviytymispakkaus_alle_8.pdf

Metsätähti-Koistinen, H. Elokuvia 7-9-vuotiaille. Media-avain. Viitattu: 1.11.2017.

<http://www.media-avain.fi/ikasuositukset/7-9/>

Molla - media, osallisuus ja lapset. Vinkkiblogi. Viitattu: 1.11.2017.

<http://molla.ejuttu.fi/blog>

Mäntyniemi, S. 24.05.2017. Kooste maahanmuuttajien mediataitojen tueksi. Mediakasvatuseura. Viitattu: 3.11.2017.

<http://www.mediakasvatus.fi/materiaali/materiaalia-maahanmuuttajien-mediataitojen-tueksi/>

- Määttänen, J. 13.11.2017. Trollit ja automatisoidut videotehaat tuottavat lapsia traumatisoivia videoita Youtubeen, eikä vanhemmilla ole välttämättä edes hajua, mitä lapset palvelussa katsovat. Nyt-liite. Helsingin Sanomat. Sanoma Media Finland Oy. Helsinki.
<https://www.hs.fi/nyt/art-2000005447244.html?share=ec52a8dd54b63451a40aad0ce8a4cd6a>
- Niinistö, N. (toim.), Pentikäinen L., (toim.), Ruhala, A. (toim.). 2006. Mediametkaa! Osa 1 - Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Helsinki: Mediakasvatus Metka. Gummerus Kirjapaino. ISBN 951-692-627-4.
- Niinistö, N. (toim.), Pentikäinen L., (toim.), Ruhala, A. (toim.). 2007. Mediametkaa! Osa 2 - Kasvattajan matkaopas lapsen mediamaailmaan. 2. painos. Helsinki: Mediakasvatus Metka.
<http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/05/Mediametkaa-Osa-2a.pdf>
- Niinistö, H. 2011. Mainiot mediaperheet. Mannerheimin lastensuojeluliitto, Mediakasvatuskeskus Metka, Mainiot mediaperheet-hanke & Suomen vanhempainliitto. Tuokioprint.
<https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/07/06184207/Mainiot-mediaperheet-teht%C3%A4v%C3%A4vihko.pdf>
- Niinistö, H., Ritokoski, M. & Ruhala, A. 2008. Noin kymmenen askelta eettiseen mediakulttuuriin. Mediakasvatuskeskus Metka Ry & Mediamuffinssi-hanke.
<http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/06/Noin-kymmenen-askelta-eettiseen-mediakulttuuriin1.pdf>
- Palsa, L. 13.06.2017. ”Tietosuoja uudistuu, miten käy lapsen oikeuksille?”. Mediataitokoulu. Viitattu: 15.11.2017.
http://www.mediataitokoulu.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=1154:tietosuoja-ja-lapsen-oikeudet-tilaisuuden-antia&catid=8&lang=fi&Itemid=400
- Pelastakaa lapset Ry. Help.some. Helsinki. Viitattu: 5.11.2017
<https://www.pelastakaalapset.fi/tyomme-kotimaassa/lapset-digitaalinen-media/help-some/>
- Pelastakaa lapset Ry. Nettivihje. Helsinki. Viitattu: 5.11.2017.
<https://www.pelastakaalapset.fi/tyomme-kotimaassa/lapset-digitaalinen-media/nettivihje/>
- Pelastakaa lapset Ry. Lasten seksuaalinen hyväksikäyttö ja digitaalinen media. Viitattu: 1.11.2017.
https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/pelastakaalapset/main/2016/04/15164111/nettivihje_uusilehti_web.pdf
- Pelastakaa lapset Ry. 2016. Lasten seksuaalinen hyväksikäyttö verkossa. Viitattu: 1.11.2017.
https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/pelastakaalapset/main/2016/02/09160549/lastenseksuaalinenhyvaksikayttonetissa_valmis.pdf
- Pentikäinen, L. 2004. Noin kymmenen askelta äänimaisemaan. Mediakeskus Metka & Mediamuffinssi-hanke.
<http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/06/Noin-kymmenen-askelta-teen-1.pdf>
- Pentikäinen, L. 2006. Noin kymmenen askelta mediavanhemmuuteen. Mediakeskus Metka & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke.

- <http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/06/Noin-kymmenen-askelta-mediavanhemmukseen-1.pdf>
- Pöllänen, T. 2015. Turvallisesti netissä. Karelia-ammattikorkeakoulu. Viitattu: 11.11.2017.
http://papunet.net/selko/wp-content/uploads/2015/05/Opas_nettirikollisuus-ja-turvataidot.pdf
- Ruokatieto Yhdistys Ry. 2017. Aika ruualle-pelikortit. Fin food - Suomen Ruokatieto Ry. Vantaa.
https://www.ruokatieto.fi/sites/default/files/Aineistopankki/oppimateriaali.finfood.fi/Varhaiskasvatus/aikaa_ruualle_web.pdf
- Salomaa, S. & Sommers-Piironen J. 2013. Mediakasvatus kuuluu kuvaan varhaiskasvatuksessa. 3. painos. KAVI - Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Premedia. ISBN 978-952-68501-1-5.
<http://www.mediataitokoulu.fi/kuuluukuvaan.pdf>
- Spisak, S. 2016. Median seksisällöt ja mediakasvatus. Mediakasvatusseuran julkaisuja 3/2016. Mediakasvatusseura & Sanna Spisak.
<http://www.mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2016/11/Median-seksisisallot-ja-mediakasvatus.pdf>
- Stakes ja Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008. 2008. Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Iisalmi: Painotalo Seiska.
https://www.opinkirjo.fi/easydata/customers/opinkirjo/files/materiaalit/mediakasvatus_varhaiskasvatuksessa_verkkoversio.pdf
- Turja, H. 2017. Mediakasvattajan muistilista. Mediakasvatusseura.
<http://www.mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2017/08/SELKO-Mediakasvattajan-muistilista.pdf>
- Valkonen, S. 2017. Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Mannerheimin lastensuojeluliitto. 2. painos. Painotalo Plus Digital Oy.
https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/06/28154551/media_varhaiskasvatuksessa_nettiin.pdf
- Valkonen, S. 2015. Kahdeksan kysymystä lapsen mediankäytöstä. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Kopio Niini Oy.
<https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/07/06183712/Kahdeksan-kysymyst%C3%A4-lapsen-mediank%C3%A4yt%C3%B6st%C3%A4.pdf>
- Valkonen, S. 21.3.2017. Mediakasvatus. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu: 15.11.2017.
<https://www.thl.fi/fi/web/lastenneuvolakasikirja/ohjeet-ja-tukimateriaali/terveysneuvonta/mediakasvatus>
- YLE Mediakompassi. Luokat 0-3. Videot. Viitattu: 13.11.2017.
<http://vintti.yle.fi/yle.fi/mediakompassi/mediakompassi/0-3-luokkalaiset/videot.htm>

Liitteet

Liite 1: Saatekirje ja kysely leikkipuistoyksikön työntekijöille	108
Liite 2: Kuvauslupa vanhemmilta	113
Liite 3: Kamerakynän pedagogiikka.....	114
Liite 4: Ideoita Youtubesta.....	118
Liite 5: Ohjeita	120
Liite 6: Materiaalia vanhemmille.....	125
Liite 7: Millainen on hyvä mediakasvattaja?	127

Liite 1: Saatekirje ja kysely leikkipuistoyksikön työntekijöille

Saatekirje

Uusi Varhaiskasvatussuunnitelma (2016) ja Leikkipuistotoiminnan toimintasuunnitelma (2017) painottavat mediakasvatuksen tärkeyttä varhaiskasvatuksessa. Tämän vuoksi minua on pyydetty tekemään opinnäytetyökseni mediakasvatuksen materiaalipankki Maunula-Oulunkylän alueen leikkipuistojen käyttöön. Materiaalipankki tulee olemaan digitaalinen ja koostuu ainakin kolmesta eri kansioista, jotka sisältävät eri aihealueisiin liittyvää tietoa mediakasvatuksesta.

Materiaalipankin tarkoituksena on jakaa leikkipuistojen kesken tietoa, menetelmiä ja kokemuksia mediakasvatuksesta leikkipuistoympäristössä. Sen löytämiseen, lukemiseen ja päivittämiseen tehdään ohjeet. Niiden avulla leikkipuistojen työntekijät pystyvät jatkossa kehittämään ja tekemään kansioiden sisällöistä monipuolisempia.

Materiaalipankin sisällön kuuluisi vastata työntekijöiden toiveita, vastata työntekijöiden kysymyksiin ja näyttää minkälaista osaamista leikkipuistoissa on jo mediakasvatuksesta. Kartoitakseni näitä asioita olen laatinut kyselyn, jonka tarkoituksena olisi saada työntekijöiden ääni kuuluviin siitä, mitä materiaalipankin tulisi sisältää.

Kysymyslomake on kaksisivuinen ja kysymykset ovat jaettu aihealueittain, jotka tulevat vastaamaan materiaalipankin kansioiden eri aihealueita. Vastatkaa kysymyksiin tiiminä, mutta tuokaa myös esiin jokaisen työntekijän toiveet ja mielipiteet ilmi kyselylomakkeessa, jos eroavaisuuksia on. Tässä kyselyssä ei ole oikeita tai väärä vastauksia, kaikki pohdinnat, vastaukset ja kysymykset ovat lopputuloksen kannalta arvokkaita. Materiaalipankista halutaan tehdä työntekijöitä palveleva ja työntekijöiden näköinen.

Kyselylomakkeiden vastaukset käsitellään 29.8. Täyttäkää ja palauttakaa lappu tiiminvetäjälle ennen kuin se täytyy palauttaa leikkipuiston esimiehelle.

KYSELYLOMAKE

Kyselylomakkeeseen voi kirjoittaa kokonaisilla lauseilla tai ranskalaisilla viivoilla. Pyrkikää vastaamaan jokaiseen kysymykseen. Jos jokin kyselylomakkeen kohdista jäi epäselväksi, kirjoittaa epäselväksi jäänyt asia kyselylomakkeen lopussa olevaan kommentti/kysymysoosioon.

1. Tieto/teoria

Minkälaisia digi/mediapalveluita ja sosiaalista mediaa käytät työssäsi? (Esimerkiksi nettisivut, sovellukset, pelit, Ipad, älypuhelin, tietokoneohjelmat..)

- fb, tabletti, oma puhelin (päivitysten tekoon fb, tiedon hankinta, säätiedot), puiston nettisivut, puiston puhelin, pelipäivänä lapset saavat käyttää omia laitteitaan
- musiikki juhlissa, kaiutin puuttuu, asiakaskysely (tabletilla)
- sähköposti, ryhmäviestit koululaisille ja kerholaisille, tekstari+sähköposti ja tiedonhaku
- Nettisivut, Helmi yms. pelit, mediakasvatuskortit, omatoiminen toiminta ja leikki ja teemat virittävät lapsia.
- Äänien, kuvien, satujen kautta ja sosiaalinen harjoittelu isossa ryhmässä.
- Lapsen arkeen liittyvät asiat.
- Kaskon nettisivut, etupellon fabo, tabletti, oma älypuhelin

Minkälaisia käsityksiä ja kokemuksia teillä on mediakasvatuksen käytöstä varhaiskasvatuksessa?

- Mediakasvatus on vielä aika uusi asia, mutta nyt tuntuu, että se on aika kiireellä tullut varhaiskasvatuksen keskeiseksi jutuksi. Oma osaaminen on aika vähäistä tällä saralla. Koululaiset ovat olleet innostuneita tabletin käytöstä, kun saivat ottaa kuvia kuvasuunnistusta varten.
- Koululaiset pelin lumossa, jos siihen vain on lupa.
- hyviä! ei minkäänlaisia!
- koululaiset kiinnostuneita digilaitteista, nopeuttaa tiedonhakua
- lasten kiinnostusta täytyy myös rajoittaa
- Hyvä kuva tästä ajasta, monenlaisia median muotoja.
- ”Vielä on aika uutta ja paljon opittavaa”
- ”En ole käyttänyt ”
- ”Lasten kanssa yhteistyössä tehty animaatiota tabletilla”
- ”Otetaan puhelimella kuvia ja videota faceen arjesta ja tapahtumista.”

Millaista tietoa toivoisit mediakasvatuksen materiaalipankin sisältävän, joka koskee tietoa ja teoriaa?

- perustietoa selkokielellä
- ohjeet selkokielellä kaikesta: linkin kopiointi, kuvan käyttö jne.
- opas vanhemmille, lapsille, työntekijöille
- virusopetus
- helpot ohjeet laiteiden käytöstä
- vinkkejä, miten mediakasvatusta voisi puistossa tehdä
- mitä kaikkea mediakasvatus on?
- materiaalipankki voisi olla päivittyvä, sinne voisi lisätä oia käytännössä kokeiltuja tapoja.
- eri-ikäisille soveltuvaa materiaalia
- mediakasvatuksen eri muodot
- kasvattajan ja leikkipuisto-ohjaajan perustaidot
- esimerkkejä median metodeista, mitä on käytännössä onnistunut varhaiskasvatuksessa ja leikkipuistossa esim. linkit
- median turvallinen käyttö
- Jotain valmiita paketteja, esim. mitä voi leikkiä/tehdä koululaisten tai kerholaisten kanssa
- Selkeitä ohjeistuksia ja tietoa noviiseille

2. Menetelmät

Oletko käyttänyt mediakasvatukseen liittyviä menetelmiä työssäsi, jos olet niin minkälaisia?

- kuvien ottamista lasten kanssa
- sovellusten haku
- Käytämme videoita, dvd:tä ja kuvauksia tapahtumista, toiminnasta ja seuraamme luonnonilmiöitä esimerkiksi linnunääniä. Käytännössä tanssiesityksiä ja laulutuokioiden videointia ja itseilmaisua. Lapsilla on omia ohjelmia, sadutusta ja esim. pelastusohjelma piirroksin teknisistä laitteista ym. missä mielikuvitus on rajana.
- Yhdessä tekemisen iloa eri keinoin; taide, luonto ja liikunta kuvin tarinoin kisojin yms. lasten tuottamat sarjakuvat, kuvasarjat, musiikkimaalaukset tempuradat, uutiset ja tiedottaminen kotien välillä.
- Omat lehdet ja mainokset ja pajat ja koulutukset joissa lapset opeina.
- Animaation tekoa koululaisten kanssa
- Aika vähän

Millaista tietoa toivoisit löytyvän mediakasvatuksen materiaalipankista, joka koskee menetelmien käyttöä?

- millaisia menetelmiä on?

- mitkä menetelmät?
- Tabletin ABC
- Älypuhelimet ohjaajille
- Esimerkit ja ohjeet sovellusten käyttöön. esim. Q-r koodin teko / selko-ohjeet
- Selkeitä ohjeita/ohjeistuksia ja kuvauksia eri menetelmien hyödyntämismahdollisuuksista eri ikäryhmille

3. Yksityisyydensuoja/Turvallisuus

Millaisia yksityisyyden suojaan ja media/digiturvallisuuteen liittyviä ohjeita olette saaneet, jotka koskevat median käyttöä? (Esimerkiksi kuvaaminen, julkaiseminen sosiaalisessa mediassa, muu tiedon käsittely)

- Kuvaamiseen lupa vanhemmilta. Vaikea valvoa lasten puhelinten käyttöä; mitä kuvataan ja minne lähetetään.
- Kuvia ei saa jakaa ilman kirjallista lupaa eikä sähköpostissa
- ei sotuja
- jeesiin ei nimiä
- Olemme pyytäneet lomakkeilla yms. tilanteissa luvat kuvaukseen. Perustietolomake on toiminut. Pelastakaa lapset Ry:n ja Telian opas vanhemmille suomi 100 netissä julkaisu ja Mediakasvatus ry:n info.
- Kuvausluvat koululaisilta ja kerholaisilta
- ei saa näkyä kasvot tunnistettavasti tai olla muita tunnistetietoja, kuten nimiä näkyvillä, kun laittaa juttuja sosiaaliseen mediaan
- omaan käyttöön saa kuvata vapaammin

Millaista tietoa toivoisit löytyvän mediakasvatuksen materiaalipankista, joka liittyy yksityisyyden suojaan ja turvallisuuteen?

- Ohjeistusta siitä, mitä kaikkea on huomioitava.
- Toivoisin, että materiaalipankin vinkit jo itsessään olisivat sellaisia, että niissä olisi yksityisyyden suoja huomioitu.
- Kuvauslupa ja käyttöohjeet (perustietolomake)
- Miten lasten luvallinen kuva saadaan nettisivulle, jos ei saa käyttää sähköpostia?
- oma: miten kuva saadaan toimittaa vanhemmalle?
- HELP-some mobiilisovellus
- Lapsi ei aina ymmärrä tekojensa vakavuutta ja niiden seuraamuksia netissä.
- Eliminoidaan riskit väärinkäytöstä.
- Suodatin -ja estoteknologia hyötykäyttöön.
- yhtenäiset ja selkeät säännöt erilaisia kuvaustilanteita koskien.

Oliko kyselylomake selkeä? Herättikö kysely ajatuksia? Laittakaa kysymyksenne ja kommenttinne tähän alle, jotka jäivät epäselviksi tai jos teillä on lisättävää jostakin asiasta, joka puuttuu kyselylomakkeesta. **Kiitos lomakkeen täyttamisestä!**

- Mediakasvatus on laaja aihe: mitä kaikkea siihen kuuluu?
- Puistossakin media on vain yksi osa-alue toiminnasta, toivonkin ”täsmäohjeita” ja yksinkertaisia vinkkejä eri-ikäisille lapsille ja perheille.
- ajatuksia herättävä!
- henkilö kouluttamaan, eikä kökkölauseita y-asemalle, käytännön koulutus kehipäivään kansioiden lisäksi
- Ok, tarpeellinen. kiitos!

Liite 2: Kuvauslupa vanhemmilta

Hei!

Olen sosionomiksi opiskeleva Aissa Ramberg Laurea Otaniemestä ja teen opinnäytetyötä mediakasvatuksesta. Tarkoitukseni on testata **Leikkipuisto 1:n** ja **2:n** koululaisten kanssa kehittämiäni mediakasvatusleikkejä.

Leikkipuisto 1:n leikissä ryhmät kuvaavat jatkoa aina edellisen ryhmän tilanteelle/tarinalle.

Leikkipuisto 2:n koululaiset kuvaavat itse keksimiään mainoksia ryhmässä.

Kummassakin leikissä lapset käyttävät leikkipuistojen tabletteja ja kuvaavat sillä toisiaan leikkien tehtävien mukaisesti.

Sen jälkeen, kun ryhmät ovat kuvanneet ja esittäneet tuotoksensa muille osallistujille, **videot poistetaan**. Raportoin leikkien toteutukset osaksi työyhteisön sisäisessä verkossa julkaistavaan mediakasvatuksen materiaalipankkiin ja opinnäytetyöhöni. **Koululaisten nimiä eikä muitakaan tunnistetietoja tulla julkaisemaan materiaalipankissa ja opinnäytetyössä.**

Mikäli ET halua lapsesi osallistuvan toimintaan, vastaa tähän sähköpostiin kertomalla lapsesi nimi. Toivon vastausta 3.10.2017 mennessä. Lasten ilmoittautumishakemuksessa annetut kuvausluvut tarkastetaan ennen leikkien toteutusta.

Lisätietoja voi pyytää täältä:

(Nimi)

(sähköposti ja puhelinnumero)

[Kuva opinnäytetyön tekijästä.]

Liite 3: Kamerakynän pedagogiikka

Kamerakynän pedagogiikka, Ismo Kiesiläinen

Kamerakynä ei ole vain yksi menetelmä, vaan kokoelma erilaisista näkökulmista ja työskentelytavoista. Kamerakynä nimensä mukaisesti painottaa sitä, kuinka nyky-yhteiskunnassa kamera on uusi kynä ja kuvaaminen kansalaistaito. Tämä ajatus on kokoelmaa yhdistävä pedagoginen malli. Työhakemuksiin tehdään pitch-videoita ja ihmisiltä löytyy jatkuvasti älypuhelin taskuistaan, joilla kuvataan harrastuksia, vapaa-aikaa ja tallennetaan tärkeitä hetkiä. Sen avulla päästään nykyään kuuluisaksi maailmanlaajuisesti. Näitä kaikkia yhdistää yhteinen tekijä, elokuva. Media on tällä hetkellä pitkälti markkinavoimien kyllästämä tarinallisten elokuvien viidakko, joten tarvitaan vaihtoehto, jonka avulla voi edistää omia päämääriä ja ilmaista itseään monimuotoisemmin. Varhaiskasvatuksessa tullaan vaatimaan medialta ja elokuvilta enemmän ja katsotaan tarkemmin niiden sisältöjen laatua. (Kiesiläinen, I. 2017.)

Kamerakynätyöskentelyssä videolla voi olla hyvin erilaisia käyttötarkoituksia:

1. Tulkintatehtävä muulle ryhmälle: Minkä eläimen näette kuvassa? Miten kohtauksen tapahtuma sanotaan matematiikan kielellä?
2. Oppimateriaalia: Teimme vloggauksen silakkamarkkinoilta. Mitä opitte siitä?
3. Ohje Tee tällä tempuradalla nämä liikkeet tässä järjestyksessä.
4. Viesti tai keskustelunavaus: Meidän mielestämme koulussa pitäisi olla... Mitä mieltä te olette?
5. Muistiinpano kuvaajalle itselleen: Ohjeet neuleen aloitussilmukan tekemiseen.
6. Osoitus oppimisesta: Katso, harjoittelin ja nyt osaan soittaa tämän soinnun.
7. Portfolio: Tämän kaiken olen oppinut ja tehnyt.

Pieni ryhmä vai suuri ryhmä?

Pienryhmän ominaisuuksia

Raina ja Haapaniemi peräänkuuluttavat vuorovaikutuksen jäsentämistä pienryhmiin, joissa vuorovaikutuksen hyvät puolet pääsevät esille. Pienessä ryhmässä vuorovaikutussuhteita on vähemmän ja jokaisella on mahdollisuus osallistua. Kun mahdollisuus vaikuttaa työn lopputulokseen kasvaa, henkilökohtainen aktiivisuus, vastuu ja sitoutuminen kasvavat.

- Oppilaalla on mahdollisuus lämpöön ja tukeen.
- Osallistuminen on aktiivista.
- Pieni ryhmä edellyttää henkilökohtaista sitoutumista.
- Ryhmässä on sisäinen kontrolli.
- Ryhmä pyrkii yksimielisyyteen ja ristiriitojen välttämiseen.

Suurryhmän ominaisuuksia

Kouluopetus on perinteisesti järjestetty 20–30 yksilöstä koostuvassa suurryhmässä, jota opettaja johtaa. Vanhakantaisimmassa mallissa oppilaat istuvat kasvot opettajaan päin ja vuorovaikutus tapahtuu pääosin opettajan ja oppilaan välillä. Oppilaiden keskinäinen vuorovaikutus on rajoitettua ja koetaan häiritseväksi. Oppilaalle ja opettajalle suurryhmä on turvaton.

- Suurryhmä vaatii selkeän johtajan. Koulussa se on yleensä opettaja.
- Henkilökohtainen vastuu vähenee ja peesaus lisääntyy. Anonyymiys on mahdollista.
- Ryhmän kiinteys vähenee ja ryhmä on turvaton. Kiusaaminen on tyyppillinen suurryhmän ilmiö.
- Jäsenten tyytyväisyys vähenee. Negatiiviset tunteet leviävät ja vahvistuvat herkästi.
- Ryhmässä ei synny helposti yhteistä tavoitetta, johon kaikki sitoutuvat.
- Toimintaa kuvaavat impulsiivisuus ja lyhytjännitteisyys.
- Nykyhetkessä pysyminen on vaikeaa.
- Toisaalta suuressa ryhmässä on luovuutta ja yllätyksellisyyttä.

Toimintaideoita

Miltä maailma näyttää?

Harjoituksessa harjoitellaan oman mielikuvan esittämistä tekemällä havaintoja videokameralla. Samalla tutkitaan erilaisia näkökulmia omaan asuinympäristöön.

1. Ryhmä jaetaan 2–4 hengen pienryhmiin. Jokainen ryhmä saa tehtäväkseen miettiä, miltä oma asuinympäristö näyttää ja tuntuu. Ympäristö voi olla esimerkiksi oma kaupunginosa tai koulun lähiseutu. Rajaus voi olla myös tiukempi: Miltä koulun piha näyttää?

Tehtävänantoa voi painottaa osallistujien iän ja kokemuksen mukaan. Helpompaa on kuvata, miltä ympäristö näyttää. Vaikeampaa mutta palkitsevampaa on näyttää, miltä se tuntuu.

2. Ryhmät listaavat paperille adjektiiveja, jotka kuvaavat valittua aluetta. Listasta valitaan yhdessä kolme tärkeintä, parhaiten kuvaavaa sanaa. (Huom! Sanojen on oltava adjektiiveja! Opettaja voi auttaa muotoilemaan muut ajatukset laatusanoiksi.) Valittuja sanoja ei vielä kerrota muille ryhmille.

3. Kun sanat on valittu, ryhmä saa kameran ja tehtävän: Lähiympäristössä pitää kuvata noin kahden minuutin mittainen video, jossa ympäristö näyttää ryhmän valitsevien sanojen mukaiselta.

Video on dokumentaarinen. Tilanteita ei saa lavastaa, näytellä eikä selostaa vaan ne pitää löytää havaintoina siitä, mitä ympäristössä oikeasti tapahtuu.⁶⁵

4. Videot katsotaan yhdessä. Yleisön katselutehtävänä on kirjoittaa paperille adjektiiveja, jotka kuvaavat videolla esitettyä ympäristöä. Miltä maailma näyttää tässä videossa? Tehtävänä ei ole niinkään arvata, mitä toiset tarkoittivat, vaan kertoa omasta havainnosta ja tulkinnasta.

- Kirjoitetut sanat kerätään yhteiseen listaan taululle. Vasta sen jälkeen videon kuvannut ryhmä kertoo, mitkä heidän alkuperäiset sanansa olivat.
- Videoita ei arvioida teknisesti. Sen sijaan pohditaan, miksi ympäristö näyttää videossa siltä kuin se yleisön mielestä näyttää. Millaisista valinnoista video koostuu? Miten elokuvantekijä tai toimittaja voi hyödyntää taitoa esittää maailma tietyssä valossa?

5. Katsomisen jälkeen pohditaan, millaiset adjektiivit ovat helppoja kuvattavia, mitkä vaikeita.

Mitä kuvassa tapahtuu?

Harjoituksessa pysähdytään tekemään havaintoja elävän maiseman tai kuvan äärelle.

1. Osallistujien eteen avataan näkymä elävään maisemaan. Jos näkymä ulos ikkunasta ei ole käytössä, voidaan luokkaan tuoda itse kuvattu tai verkosta haettu staattinen videokuva maisemasta. Osallistujia pyydetään kertomaan, mitä kuvassa tapahtuu. Tarkoituksena ei ole tehdä tulkintoja tai tarinallistaa näkymää. Nimeämme vain ääneen sen, mitä näemme: tuulee, auto ajaa, valo syttyy, lintu lentää, joku pyöriilee. Olla-verbi ei ole sallittu. Toiminnan pitää olla aktiivista, jonkin liikettä tai muutosta.
2. Osallistujia kannustetaan katsomaan tarkemmin. Mistä näkee, että tuulee? Mitä kaikkea tapahtuu, kun joku pyöriilee? Mikä saa pyörät pyörimään? Mistä tietää, että jalankulkija odottaa valojen vaihtumista?
3. Osallistujien iän mukaan voidaan hoksauttaa huomaamaan, mitä havaitsemisessa tapahtuu. Mitä tarkoittaa sanonta "Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa"? Entä mitä tarkoittaisi "Kuva ei kerro, se näyttää"? Kun luemme kirjaa tai meille luetaan satua, mitä mielessämme tapahtuu? Entä, kun näemme kuvan ikkunasta, mitä mielessä tapahtuu nyt? Kuva näyttää. Me kerromme itse.⁶⁴

Harjoituksen tarkoitus: Tehtävä opettaa katsomaan ympäristöä aktiivisesti ja sanallistamaan omia havaintoja. Samalla huomataan, ettei kuva kerrokaan enemmän kuin tuhat sanaa. Itse asiassa kuva ei kerro mitään – se vain näyttää. Kuvaamisen taidon olennainen osa on kyky tehdä, tunnistaa ja erotella havaintoja.

Linkki lähdemateriaaliin:

[http://www.kamerakyna.fi/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_\(2017\)_web.pdf](http://www.kamerakyna.fi/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_(2017)_web.pdf)

Lisätietoa:

<http://www.kamerakyna.fi/>

Liite 4: Ideoita Youtubesta

Ideoita youtubesta

Mannequin-challenge: Kamera kuvaa mannekiinin tavoin pysähtyneitä ihmisiä eri tilanteissa.

Esimerkki: <https://www.youtube.com/watch?v=ptWWWqkpSj4>

The floor is lava-challenge: Kun joku huutaa, että ”lattia on laavaa” pitää päästä irti lattiasta esim. kiven päälle, sohvan päälle, roikkua puusta tms.

Esimerkki: <https://www.youtube.com/watch?v=uziHKL GALJ4>

What’s in the box-challenge: Kädet laitetaan laatikkoon ja täytyy arvata, mikä esine on kyseessä. Esimerkki videossa esineitä tunnustellaan veden alla.

Esimerkki: <https://www.youtube.com/watch?v=eQs-7csO6C4>

Mitä on striimaus? Youtubeen julkaistaan usein videoita, jossa striimataan eli suoratoistetaan esimerkiksi sitä, kun joku toinen pelaa. Yleensä striimaajalla on webkamera ja mikki päällä sekä chat, eli keskustelupalsta, jossa ihmiset voivat kommentoida striimaajan pelaamista.

Youtubesta löytyy opetusvideoita striimaamiseen allaolevasta linkistä:

Esimerkki: <https://youtu.be/qQ93ucuexX0>

Facebook-ehdotukset

Mediakasvatukseen liittyvää keskustelua, uutta materiaalia ja ajankohtaisia uutisia voi seurata täältä:

Mediataitokoulu:

<https://www.facebook.com/mediataitokoulu/>

Mediakasvatusseura:

<https://www.facebook.com/mediakasvatusseura/>

Mediakasvatuskeskus Metka:

<https://www.facebook.com/mediametka/>

Mediakasvatusta kirjastossa:

<https://www.facebook.com/groups/306724909337582/>

Vinkkejä muuhun varhaiskasvatustoimintaan voi seurata täältä:

Varhaiskasvatuksen materiaalipankki:

<https://www.facebook.com/groups/641014112603018/?fref=nf>

Ympäristö -ja luontokasvatus:

<https://www.facebook.com/groups/290482937010/>

Lasten kanssa askartelevan ideapankki:

<https://www.facebook.com/groups/202405534125/>

Tarvikekirppis lasten kanssa työskenteleville:

<https://www.facebook.com/groups/496174717158311/>

Ideoita lasten kanssa musisointiin:

<https://www.facebook.com/groups/185047268193771/>

OHJEITA

Facebook-sivu vai Facebook-ryhmä?

- Facebook-sivusta riittää, että painaa ”tykkää”-nappia jolloin seuraat sivua ja sen ilmoitukset näkyvät etusivullasi.
- Facebook-ryhmään päästäksesi, tulee klikata ”Liity”-painiketta. Jotkut ryhmät ovat julkisia, joten pääset heti ryhmään ja toisissa joudut odottamaan, että liittymispyyntösi hyväksytään. Saat ilmoituksen facebook-ilmoituksiin, kun pyyntösi on hyväksytty.

Liite 5: Ohjeita

OHJEITA

Lenovo-tabletin käyttöohjeet suomeksi:

https://kayttoohje.fi/wp-content/uploads/2016/05/lenovo_tab_2_a10_30.pdf

1. Hyperlinkin avaaminen

Hyperlinkki on nettisivun osoite, jonka fontti on sininen ja teksti alleviivattua, kuten yläpuolella Lenovon ohjeissa.

Laita hiiri sen linkin päälle, jonka haluat avata materiaalipankista.

Klikkaa linkkiä hiiren oikealla painikkeella.

Klikkaa kohtaa avaa hyperlinkki/Open hyperlink

2. Kuvan lataaminen facebookiin tietokoneelta

Kirjaudu sisään facebookiin.

→ Facebookin etusivun keskellä ylhäällä on palkki, jossa lukee ”mitä mietit?”

Klikkaa ”Mitä mietit?”-palkkia

→ Palkista avautuu enemmän vaihtoehtoja

Klikkaa ”Kuva tai video” palkkia

→ Palkki avaa ikkunan, josta etsit kuvan, jonka haluat ladata facebookiin.

Kuva löytyy sieltä mihin olet sen tallentanut esimerkiksi työpöytä tai kuvatiedostot

→ Kuvan valittuasi paina ”Julkaise”-nappia

3. Qr-koodin tekeminen

<http://www.qr-koodit.fi/generaattori>

Jos haluat kuvan qr-koodin taakse, täytyy kuva olla ladattuna jollekin sivustolle, josta saat linkin esimerkiksi, google drive tai muu pilvipalvelu tai googlen kuvahausta.

Googlen kuvahausta paina valitsemaasi kuvaa.

klikkaa kuvaa hiiren oikealla painikkeella.

Valitse toiminta ”kopioi kuvan osoite”

Tarkista uudessa välilehdessä tai ikkunassa toimiiko linkki (eli avaako linkki pelkästään kuvan).

Lisää qr-koodin tekemiseen liittyviä ohjeita löydät googlesta: qr-koodi generaatti, qr-koodin tekeminen. Jos et tiedä mikä qr-koodi on, mene selkokielisten ohjeiden kansioon ja ti-kas.fi/sanaston kautta katso mitä qr-koodi tarkoittaa.

Qr-koodin lukeminen:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=tw.mobileapp.qrcode.banner&hl=fi>

➔ Lataa mobiilikaupasta.

4. Microsoft-tuki

Ohjeita tietokoneella olevien Microsoftin tuotteiden käyttöön esimerkiksi sähköposti ja elokuvatyökalu.

<https://support.microsoft.com/fi-fi/help/18614/windows-essentials>

5. Sovelluksen lataaminen mobiilikaupasta

- Mene mobiilikauppaan tabletilla tai puhelimella



- Mobiilikaupan tunnus on kuvanmukainen värikäs kolmio.

- Kirjoita pelin nimi hakuruutuun
- Lataa sovellus mobiili-kaupasta
- Kun lataus on valmis, avaa sovellus ja seuraa sovelluksen ohjeita.

Jos haluat lisätietoa sovelluksista, etsi esimerkkejä kirjoittamalla pelin nimi googlen hakukenttään.

Esimerkiksi voi kirjoittaa: ”Ekapeli maahanmuuttaja video”, ”Ekapeli maahanmuuttaja kokemuksia”.

Näiden ja muita hakuyhdistelmiä kokeilemalla sovelluksista voi löytää peliohjeita, esimerkkejä ja kommentteja peleistä.

6. Tabletin liittäminen tietokoneeseen

Laitteen liittäminen tietokoneeseen

Liitä laite tietokoneeseen USB-kaapelilla.

Jos pyyhkäiset näytön yläreunasta alas, ilmoituspalkissa näkyy teksti **Liitetty medialaitteena**.

Katso muut vaihtoehdot valitsemalla **Liitetty medialaitteena**.



7. Kameran käyttö


Avaa kameran sovellus valitsemalla **Kamera**.



Kuva 6: HUOM videon saa vaihtamalla oikeassa ylänurkassa olevasta kamerakuvasta, jossa on pieni nuoli oikeassa alanurkassa.

Valokuvaaminen ja videokuvaaminen

Laitteen sisäisellä kameralla voi ottaa valokuvia ja tallentaa videoita.

- Valitse kuvaustila valitsemalla .
- Ota kuva valitsemalla .
- Määritä kuvaustila valitsemalla .
- Vaihda etukamerasta takakameraan ja päinvastoin valitsemalla .
- Määritä muut kameran asetukset valitsemalla .

Näyttökuvan ottaminen

Paina **virtapainiketta** ja **äänenvoimakkuuden vähennyspainiketta** pitkään samanaikaisesti.

Valokuvat ja videot tallennetaan laitteen sisäiseen tallennustilaan. Voit katsoa valokuvia ja videoita seuraavilla tavoilla:

- Napauta tarkistuspainiketta kamerasovelluksessa.
- Avaa **Galleria**.



Näyttökuvat on tallennettu laitteen sisäiseen tallennustilaan. Voit tarkastella näyttökuvia **Galleriassa**.

8. Sovelluksen siirtäminen näytöltä toiselle & roskikseen

• Sovelluksen siirtäminen toiseen näyttöön

Kosketa siirrettävää sovellusta pitkään, vedä se näytön vasempaan tai oikeaan reunaan ja vapauta se kohdassa, johon haluat sijoittaa sen.

• Sovelluksen asennuksen poistaminen

1. Valitse  ja kosketa sitten poistettavaa sovellusta pitkään.
2. Vedä näytön yläreunassa olevaan -kohtaan, niin että sovellus muuttuu punaiseksi, vapauta se ja valitse **OK**.

Liite 6: Materiaalia vanhemmille

Materiaalia vanhemmille:

37. Medialista

Taustaa: Vanhemmat ovat lastensa mediakäytön asiantuntijoita. Siksi heidän tietojaan ja kokemuksiaan kannattaa kerätä, jakaa ja hyödyntää. Jatkuva ajantasaisen tiedon jakaminen lujittaa ja pitää yllä kasvatuskumppanuutta.

Tarvikkeet: Lista päiväkodin seinälle, kyniä

Ohjeet: Kiinnitä päiväkodin seinälle (ilmoitustaululle, tuulikaappiin tai muuhun sopivaan paikkaan) lista, johon ohjeistat vanhempia kirjoittamaan hyviä lastenlaulujen, kirjojen, televisio-ohjelmien sekä dvd-elokuvien nimiä. Pyydä heitä kirjoittamaan muutama sana niiden teemoista. Kopioi lista aika ajoin ja jaa kaikille perheille. Tehkää päiväkodissa kirjallistoja kirjaamalla päiväkodissa luetut kirjat ja niissä käsiteltävät teemat.

Lähde: Mediakasvatuksen työkaluja,
MLL



*Ideomme pilotissa:
Mediahuone, johon perheitä
pyydetään tuomaan vanhoja
mediavälineitä. Lapsille huone
havainnollistaa mediaympäristön
muutosta ja aikuisille sen
huomioimista kasvatuksessa.
Loistotilanne ottaa mediakasvatus
puheeksi myönteisessä
hengessä!*

Lähde: Kuuluu kuvaan - pilottihanke

Opiskelijan kommentti:

Leikkipuistossa saman voisi toteuttaa siten, että vanhemmat lähettäisivät kuvia vanhoista elektroniikkatuotteistaan/mediavälineistään, jotka laitettaisiin leikkipuiston seinälle. Lapset voisivat arvuutella mitä laitteita ne on ja mihin niitä on käytetty.

MLL:n esite vanhemmille mediasuojelusta

<http://resources.eun.org/insafe/vanhempiesite.pdf>

TED-talk video vanhempien yleisimmistä peloista mediaa kohtaan ja miksi se on turhaa:

[https://www.ted.com/talks/sara_de-](https://www.ted.com/talks/sara_de-witt_3_fears_about_screen_time_for_kids_and_why_they_re_not_true#t-86514)

[witt_3_fears_about_screen_time_for_kids_and_why_they_re_not_true#t-86514](https://www.ted.com/talks/sara_de-witt_3_fears_about_screen_time_for_kids_and_why_they_re_not_true#t-86514)

Saatavilla englanninkieliset tekstitykset. (Videon oikeassa alareunassa puhekuplan kuva, jossa kolme pistettä).

Ikärajaselvitys: kuinka hyvin vanhemmat tuntevat mediasisältöjen ikäraajat?

<https://kavi.fi/sites/default/files/documents/ikarajaselvitys.pdf>

Lapsiperheiden mediakysely, vanhempien näkökulmia kotona tapahtuvaan mediakasvatukseen ja media-käyttöön:

<https://kavi.fi/sites/default/files/documents/mediakysely.pdf>

Usein kysytyt kysymykset liittyen ikärajiin ja lasten netin käyttöön KAVI:n sivuilla:

<https://kavi.fi/fi/mediakasvatus-ja-kuvaohjelmayksikko/usein-kysytytja>

Mainiot mediaperheet - opas lasten ja vanhempien mediahetkiin

<https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/07/06184207/Mainiot-mediaperheet-teht%C3%A4v%C3%A4vihko.pdf>

MLL Vanhempainpuhelin (Sieltä voi kysyä myös mediaan, netinkäyttöön ja mediakasvatukseen liittyviä asioita.)

<https://www.mll.fi/vanhemmille/tuki-ja-vertaistoiminta/vanhempainpuhelin/>

8 kysymystä lapsen mediankäytöstä, kokoelma/esite:

<https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/07/06183712/Kahdeksan-kysymyst%C3%A4-lapsen-mediank%C3%A4yt%C3%B6st%C3%A4.pdf>

Media meidän perheessä - esite:

<https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/07/06183927/Media-meid%C3%A4n-perheess%C3%A4-esite.pdf>

Media alle 3-vuotiaan arjessa - Opas ja keskusteluaineisto vanhemmille:

<https://dzmdrerwnq2zx.cloudfront.net/prod/2017/07/06184009/Media-alle-3-vuotiaan-arjessa-opas.pdf>

Noin kymmenen askelta mediavanhemmuuteen:

<http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/06/Noin-kymmenen-askelta-mediavanhemmuuteen-1.pdf>

Millainen on hyvä mediakasvattaja?

” Mistä pienet mediakasvattajat ovat tehty?”

Varhaiskasvattaja digiajassa



Miten mä alkaisin niiden kaa keskustelemaan, kun ei oo hajuakaan koko mediakasvatuksesta?

i Ovi auki lasten mediamaailmaan

- Kirjaa muistiin lasten leikeissä ja puheissa esiintyviä mediaan liittyviä satuhahmoja, sanontoja, leikinaiheita ja oheistuotteiden nimiä.
- Kysy lasten mielipiteitä sankarihahmoista, leikkeihin vaikuttaneista televisio-ohjelmista ja leluista.
- Osoita välittämistä ja kiinnostusta lasten tekemisiin tutustumalla lasta kiehtoviin ohjelmiin, hahmoihin ja leluihin katsomalla televisiota, tutkimalla internetiä tai käymällä vaikkapa kirjastossa tai lelukaupassa.
- Opasta lapsia löytämään vaihtoehtoisia toimintamalleja. Toisen satuttamisen sijaan taisteluleikissä voi taistelukohtaukset piirtää paperille. Taistelukumppanit tai joukkueet ohjataan vetämään köyttä ja mittelemään tarkkuusheitossa.
- Lopeta ja kiellä leikki, joka on haitallinen leikkijöilleen ja ympäristölleen ja jonka tapahtumia leikkijät eivät ole valmiita muuttamaan.
- Keskustele sopimattomista leikeistä ja niiden taustalla olevista vaikutteista leikkijöiden ja koko lapsiryhmän kanssa. Ota keskusteluun mukaan myös lasten vanhemmat.
- Kerro lasten vanhemmille laadituista leikkisäännöistä: mitä on kielletty ja miksi.
- Ehdota ja etsikää yhdessä vaihtoehtoisia leikkejä kiellettyjen tilalle. Auta niitä, jotka halusivat leikkiin mukaan, mutta jäivät leikin ulkopuolelle. Auta myös leikissä mukana olevia muovaamaan leikistä sellainen, että siinä on tilaa kaikille leikistä kiinnostuneille.
- Ohjaa lapsia leikkimään teemasta poikkeavia leikkejä, mahdollistaen myös sellaisten leikkijöiden osallistumisen, jotka eivät tiedä leikin alkuperäistä teemaa.
- Seuraa lasten luomia leikkejä: saat arvokasta tietoa lapsista, heidän maailmastaan ja mieltymyksistään.
- Ole läsnä, leiki mukana ja ohjaa aina tarvittaessa.

Lähde: Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa, MLL

En mä oo ikinä pelannu mitään netti/känny/konsolipelejä! Meillä oli kotona vaa televisio ja radio.

Keskusteluaiheita peleistä puhumiseen

Lasten kanssa

- Mikä on suosikkihahmosi?
- Onko tämä peli pelottava?
- Mikä tässä pelissä on kivaa?
- Mikä tässä pelissä on tavoitteena?
- Mitä pelin tarinassa tapahtuu?
- Mikä tässä pelissä on hyvää?
- Mikä tässä pelissä on vaikeaa?

Lähde: Pelikasvattajan käsikirja,

Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi.

On tärkeää, että jokainen kasvattaja löytää itselleen merkityksellisen tavan vahvistaa lasten mediakulttuurissa tarvittavia tietoja ja taitoja ja uskaltaa rohkeasti kokeilla uutta. Halu omaan ammatilliseen kehittymiseen ja kiinnostus kuulla lasten näkemyksiä luo perustaa laadukkaalle mediakasvatukselle.

Hyvänä lähtökohtana on tutkailla ensin omaa mediasuhdettaan: mikä minulle on tällä hetkellä mieluista, millaiset asiat tuntuvat minusta tärkeiltä tai mikä tuntuu minulle vieraalta. Hyödyllistä voi olla myös palata omaan lapsuuteen ja muistella, millaiset mediakokemukset olivat itselle tuolloin merkityksellisiä.

Apukysymyksiä oman mediasuhteen pohdintaan

- Mitkä ovat omat varhaisimmat mediamuistoni?
- Mistä pidin lapsena, mistä en?
- Miten muut suhtautuivat mediavälitteisiin kokemuksiini?
- Millaista mediankäyttöni on nyt?
- Miten tunnen lasten mediankäyttötapoja ja lasten mediakulttuuria?
- Millaisia ajatuksia ja tuntemuksia lasten mediankäyttö minussa herättää?
- Miten toteutan mediakasvatusta tällä hetkellä?
- Mitä jo osaan ja missä haluan kehittyä? Mikä minua kiinnostaa?

Lähde: Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa, MLL

Vinkki!

Omat mediamuistot

Kerätkää erilaisia valokuvia, postikortteja tai muita kuvia ja asettakaa ne levälleen pöydälle tai lattialle. Jokainen valitsee kuvista sen, joka muistuttaa jostain mieleisestä lapsuuden mediakokemuksesta. Vaihtoehtoisesti jokainen voi etsiä mieluisaa muistoa edustavan kuvan netistä.

Kuvien valinnan jälkeen jutelkaa siitä, millainen merkitys medialla oli silloin, kun olitte itse lapsia. Pohtikaa lopuksi, millainen merkitys medialla on nykyisin lapsille. Mitä eroja ja yhtäläisyyksiä löydätte?

Kun vielä muistaisi nää kaikki selkokielisesti ja helposti.



Mediakasvatusseura on laatinut myös selkokieliset ohjeet mediakasvattajan muistilistaksi! (LINKKI ALLA)

Paina sinistä linkkiä hiiren oikealla painikkeella.

Paina avaa hyperlinkki.

<http://www.mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2017/08/SELKO-Mediakasvattajan-muistilista.pdf>