

Olga Nuutila

MINUSTAKIN NETTIMONSTERI

Monikulttuurisuus- ja mediakasvatusta alakouluikäisille Espoon kaupunginkirjastossa

MINUSTAKIN NETTIMONSTERI

Monikulttuurisuus- ja mediakasvatusta alakouluikäisille Espoon kaupunginkirjastossa

Olga Nuutila
Opinnäytetyö
Syksy 2014
Kirjasto- ja tietopalvelun ko.
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

Tekijä: Olga Nuutila

Opinnäytetyön nimi: Minustakin Nettimonsteri: monikulttuurisuus- ja mediakasvatusta alakouluikäisille Espoon kaupunginkirjastossa

Työn ohjaaja: Jorma Niemitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2014

Sivumäärä: 36 + 33 liitesivua

Minustakin Nettimonsteri on Espoon kaupunginkirjaston mediakasvatushanke, joka pyrkii edistämään lasten tiedollista ja taidollista tasavertaisuutta tietoverkkojen käytössä. Lisäksi hankkeen tavoitteena on kansalaiskasvattaminen monikulttuurisuuden näkökulmasta.

Opinnäytetyöni on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka tavoitteena on kuvata Minustakin Nettimonsteri – hankkeen suunnittelu, toteutus ja toteutuksen arviointi. Työni koostuu kahdesta osasta: tietoperustasta sekä toiminnallisen osuuden toteutuksesta ja raportoinnista. Tietoperustassa käsitellän Nettimonsterin toimintaympäristöä, mediakasvatusta ja monikulttuurisuutta. Toiminnallisessa osuudessa suunnittelin ja toteutin hankkeen tavoitteiden mukaisesti neljä työpajaa, jotka toteutettiin viidessä Espoon kirjastossa kevään ja syksyn 2014 aikana eli yksittäisiä pajoja oli yhteensä 20. Työpajojen kuvaukset tehtiin sellaisiksi, että ne ovat toistettavissa myös muissa kirjastoissa.

Hankkeen aihe on ajankohtainen ja työelämälähtöinen. Sähköiseen mediaan liittyvä mediakasvatusta on kirjastoissa kohtalaisen uutta. Kuitenkin ainakin Espoossa siitä on jo muodostunut tärkeä toimintamuoto kirjastoille. Ohjelmointi on tulossa osaksi peruskoulujen opetusohjelmaa, ja siksi Minustakin Nettimonsterin yhdeksi keskeiseksi aiheeksi valittiin ohjelmoinnin opettelu.

Pajojen toteutus onnistui suunnitelmien mukaan, lapset olivat etupäässä innostuneita toiminnasta ja pajojen runko oli toimiva. Työpajoissa lapset saivat opetusta monikulttuurisuudesta, internetistä, sosiaalisesta mediasta ja nettikiusaamisen ehkäisystä sekä oppivat ohjelmoinnin alkeet. Arviointini perusteella pajojen toteutuskonseptia kannattaisi kuitenkin kehittää ja niihin olisi hyvä koulumaisuuden vähentämiseksi ja viihtyisyyden lisäämiseksi sisällyttää pelinomaisia elementtejä.

Asiasanat: mediakasvatusta, monikulttuurisuus, verkkokäyttäytyminen, ohjelmointi, lapset

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences

Degree Programme in Library and Information Services

Author: Olga Nuuttila

Title of thesis: I Want to Be a Net Monster: Multicultural and Media Education for Children in the Espoo City Library

Supervisor: Jorma Niemitalo

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2014

Number of pages: 33
+ 36

I Want to Be a Net Monster is the Espoo City Library's media education project aiming to improve children's intellectual and skilled use of the internet. In addition the project intends to develop children's multicultural civic skills.

The method of my thesis is functional and the objective is to describe project planning, practical execution and evaluation. Thesis consists of two sections: base knowledge and the functional part. The base knowledge section deals with *the Net Monster's* operational environment, media education and multiculturalism. In the functional part I planned and carried out four workshops. The workshops were held during spring and autumn 2014 in five different libraries in Espoo region. The total number of individual workshops was 20. The workshops were repeated 20 times that time. The descriptions of the workshops were made so that they can also be used in other public libraries.

The project's subject is topical and work oriented. Media education is not a new thing in libraries, but media education concentrating only on digital media is. However in Espoo, it has become a very essential part of the library's function. Programming will be integrated in the comprehensive school curriculum thus it is also included in *I Want to Be a Net Monster*.

The workshops were executed according to the plan and children were very excited most of the time. The outlined workshops bases were functional. During the workshops children were given advice related to multiculturalism, social media and internet bullying. They also learned the basics of programming. Based on my own evaluation, the concepts of the workshops could be improved by decreasing school-like manners and adding game-like elements.

Keywords: media education, multiculturalism, network behaviour, programming, children

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	TOIMINTAYMPÄRISTÖ – ESPOON KAUPUNKI	8
2.1	Historia	8
2.2	Espoon kaupunginkirjasto	9
2.2.1	Espoon kirjastolaitoksen historia	9
2.2.2	Kirjastojen seutuyhteistyö	10
2.3	Väestön kieli ja rakenne	11
2.4	Kaupunkikeskukset.....	12
3	MEDIAKASVATUS	17
4	MONIKULTTUURISUUS	20
5	MINUSTAKIN NETTIMONSTERI	22
5.1	Tausta ja tarkoitus	22
5.2	Nettimonsterin tavoitteet.....	22
5.3	Toteutuksen kuvaus	23
5.3.1	Pilotointipajat Entressen kirjastossa.....	23
5.3.2	Pilotoinnin tulokset.....	24
5.3.3	Syksyn 2014 Nettimonsteripajat.....	24
5.3.4	Pajojen toteutus ja käytännön järjestelyt	27
5.4	Nettimonsterin tavoitteiden ja pajojen toteutuksen arviointi	28
5.5	Nettimonsterin toistaminen omassa kirjastossasi	29
6	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	31
	LÄHTEET	33
	LIITTEET	36

1 JOHDANTO

Internet kuuluu varsin tiiviisti useimpien lasten elämään. Vuoden 2012 Lasten mediabarometrin mukaan internetiä käytti päivittäin 59 prosenttia neljäsluokkalaisista ja 85 prosenttia kuudesluokkalaisista. Kaikista barometritutkimuksessa kartoitetuista mediankäytöistä yhtä suuri viikoittainen kattavuus oli vain televisio-ohjelmien ja elokuvien katselulla sekä musiikin kuuntelulla. Internetin arvoa lasten ja nuorten informaatiovarantona, kommunikaatiovälineenä, viihdekeskuksena, leikki- ja pelipaikkana, julkaisualustana ja oppimisympäristönä ei pidä väheksyä. (Kotilainen, Kupiainen, Nikunen & Suoninen 2013, 5.)

Minustakin Nettimonsteri (myöhemmin Nettimonsteri) on Espoon kaupunginkirjaston mediakasvatushanke, joka pyrkii edistämään lasten tiedollista ja taidollista tasavertaisuutta tietoverkkojen käytössä opettamalla heille vastuullista internetin käyttöä ja internet-lähteiden arviointia.

Yleisten kirjastojen hankerekisterin mukaan koko Suomessa on haettu rahoitusta noin 66 mediakasvatushankkeelle vuoteen 2014 mennessä. Nämä hankkeet on suunnattu lapsille, nuorille, aikuisille ja senioreille. Hankkeiden tarkoituksena kehittää esimerkiksi uusia malleja, joilla saadaan nuoret kirjastojen pitkäaikaisiksi käyttäjiksi tai opetetaan senioreille uusia kirjastotoiminnan välineitä. Rahoituksen saaneita hankkeita on kaiken kaikkiaan 59, joista kahdeksan on tehty Uudellamaalla sijaitsevilla kunnissa. Espoon kaupunginkirjasto on saanut hankerahaa kolmelle mediakasvatushankkeelle. Nettimonsteri on yksi näistä rahoituksen saaneista mediakasvatushankkeista. (Kirjastot.fi 2014b, viitattu 10.10.2014.)

Tällä hetkellä Espoo on 260 000 asukkaan kaksikielinen ja monikulttuurinen kaupunki, jolle on ominaista nopea lasten määrän ja vieraskielisen väestön kasvu. Koska hankkeen toteutusalue on monikulttuurinen, on sen tavoitteena lisäksi kansalaiskasvattaminen monikulttuurisuuden näkökulmasta. Hankeen kohderyhmänä ovat 9–12-vuotiaat lapset ja suunnittelin sen yhdessä Espoon kaupunginkirjastoon kuuluvan Entressen kirjaston palvelupäällikön ja palveluvirkailijan kanssa.

Tämä opinnäytetyö on toiminnallinen. Toiminnallinen opinnäytetyö on kehittämistyö, jonka tavoitteena on käytännön toiminnan ohjeistaminen, opastaminen tai järjestäminen. Se voi olla esimerkiksi ammatilliseen käytäntöön suunnattu ohje tai jonkin tapahtuman toteuttaminen. Toteutuksen lopputuote voi olla esimerkiksi opas, kotisivut tai kuten tässä opinnäytetyössäni, lapsille suunnattu mediakasvatustyöpaja. (Vilka & Airaksinen 2003, 9.)

Opinnäytetyöni tarkoituksena on Minustakin Nettimonsteri -hankkeen toteutuksen arviointi sekä kohderyhmälle suunnattujen työpajojen toteutus ja dokumentointi. Opinnäytetyöni koostuu kahdesta osasta: tietoperustasta sekä toiminnallisen osuuden toteutuksesta ja raportoinnista. Tietoperustassa käsittelen toimintaympäristöä, mediakasvatusta ja monikulttuurisuutta. Tärkeimpiä lähteitä ovat mediakasvatusta ja monikulttuurisuutta koskevat julkaisut sekä toimintaympäristöalueen kirjastojen henkilökunnan haastattelut ja oma havainnointini. Haastatteluita tekemällä hain taustatietoja kirjaston käyttäjäkunnasta erityisesti lapsista ja maahanmuuttajataustaisten lapsiasiakkaiden määrästä. Muut kysymykset koskivat mediakasvatusta ja sen järjestämistä sekä asiakaskäyttöön tarkoitettujen tietokoneiden määrää.

Nettimonsteri-hankkeen toiminnallisessa osuudessa suunnittelin työryhmän tukemana neljä työpajaa, jotka toteutin Entressen, Kivenlahden, Kirjasto Omenan, Tapiolan ja Sellon kirjastoissa kevään ja syksyn 2014 aikana.

2 TOIMINTAYMPÄRISTÖ – ESPOON KAUPUNKI

Sana kaupunki herättää usein mielikuvan tiivistä asumisesta, kerrostalojen muodostamista kortteleista, kaduista kauppoineen sekä kantakaupungin ulkopuolelle kohonneista lähiöistä. Espoo ei kuitenkaan ole tyypillinen kaupunki. Sen erityispiirre on, että siellä ei ole yhtä varsinaista keskustaa, vaan se muodostuu viidestä isommasta kaupunkikeskuksesta sekä pienimmistä lähiöistä ja maaseutumaisista taajamista.

Espoo on asukasluvultaan Suomen toiseksi suurin kaupunki. Se on osa pääkaupunkiseutua Helsingin ja 14 muun kunnan kanssa. Espoon väkiluku kasvaa kovaa vauhtia. Vuoden 2014 alussa Espoossa oli runsaat 260 000 asukasta ja heitä oli lähes 4 000 henkeä edellisvuotta enemmän. Tämä merkitsee asukasluvun kasvamista runsaalla 300 hengellä joka kuukausi. (Espoon kaupunki 2014a, viitattu 6.7.2014.)

2.1 Historia

Espoon alueella on ollut asutusta kivikaudelta lähtien. 1200-luvulla ruotsalaiset maahanmuuttajat asuivat Uudenmaan rannikolla. Keskiajalla Espoon alueella sijaitsi useita kyliä ja alueelle rakennettiin 1400-luvulla kivikirkko, joka on vieläkin aktiivisessa käytössä. (Espoon kaupunki 2013a, viitattu 7.7.2014; Espoon kaupunki 2014d, viitattu 20.7.2014.)

Autonomisesta Suomesta tuli osa Venäjää vuonna 1809, ja pääkaupunki siirtyi Turusta Helsinkiin 1812. Tämän seurauksena espoolaisten teollisuusyritysten markkinat kasvoivat ja Rantaradan valmistuminen vuonna 1903 helpotti uusien asukkaiden muutttoa ja asettumista. 1900-luvun sotien jälkeen ja talouselämän vilkastuessa Helsingin asema taloudellisena keskuksena kasvoi. Tämä vaikutti myös Espoon väestömäärän kehitykseen. 1940-luvulla sotien jälkeen väestönkasvu lisääntyi ja siirtoväkeä saapui Neuvostoliitolle menetetyn Karjalan ja luovutetun Porkkalan alueilta. 1950-luvulla Espoon väestömäärän kasvu kiihtyi ja asuntorakentaminen kasvoi. Palveluelinkeinosta tuli alueen suurin työllistäjä maatalouden sijaan. (Espoon kaupunki 2013a, viitattu 7.7.2014; Espoon kaupunki 2014d, viitattu 20.7.2014.)

Espoossa sijaitsevaa Tapiolaa alettiin rakentaa vuonna 1953. Tuolloin asukkaita oli 25 000. Kauppalaksi Espoo tuli vuonna 1963, jolloin asukkaita oli jo 65 000. Vuonna 1972 Espoosta tuli kaupunki. Asukkaita uudessa kaupungissa oli hieman alle 100 000. Suomen toiseksi suurin kau-

punki Espoo on ollut vuodesta 1990. (Espoon kaupunki 2013a, viitattu 7.7.2014; Espoon kaupunki 2014d, viitattu 20.7.2014.)

2.2 Espoon kaupunginkirjasto

Espoossa toimii 15 kirjastoa, kaksi kirjastoautoa, yksi potilaskirjasto ja kotipalvelu Taika. Hallinnollisesti kaupunginkirjasto jakautuu viiteen palvelualueeseen ja tukipalveluyksikköön. (Kirjastot.fi 2010, viitattu 26.8.2014; HelMet 2014, viitattu 26.8.2014.)

Nämä alueet seurailevat kaupunkikeskusten rakennetta, ja kussakin keskuksessa on toimintaa koordinoiva aluekirjasto, Espoonlahtea lukuun ottamatta. Jokaisen aluekirjastoalueen johdossa on kirjastopalveluiden aluejohtaja, joka raportoi Espoon kaupungin kirjastotoimenjohtajalle.

Espoon yleisissä kirjastoissa työskentelee tällä hetkellä noin 300 työntekijää. Luku sisältää alan ammattilaiset, siviilipalvelusmiehet, nuorisotyöntekijät ja oppisopimusopiskelijat. (Lepoluoto, sähköpostiviesti 2.9.2014.)

Vuonna 2013 kirjaston kokonaislainaus oli 4 039 596. Kirjaston kokoelmien lainaus on laskenut hienoisesti vuodesta 2012. (Kirjastot.fi 2014a, viitattu 3.9.2014.)

Espoon kaupunginkirjasto on osa pääkaupunkiseudun yleisten kirjastojen HelMet-kirjastoverkkoa (Helsinki Metropolitan Area Libraries), jonka muodostavat lisäksi Helsingin, Kauniaisten ja Vantaan kaupunginkirjastot. Kirjastoilla on yhteinen kirjastojärjestelmä, verkkokirjasto ja lainausoikeus sekä kirjastokortti. (HelMet 2014, viitattu 20.8.2014.) Espoon kaupunginkirjaston historiasta ja seutu yhteistyöstä lisää kohdissa 2.2.1 ja 2.2.2.

2.2.1 Espoon kirjastolaitoksen historia

Espoon ensimmäinen kirjasto perustettiin muun Suomen tapaan kirkon yhteyteen 1850-luvulla. Vuoden 1868 kuntakokous asetti komitean, joka laati kirjastolle ohjesäännön. Kirjaston käyttö oli maksutonta. Kirjaston toiminta perustui hyväntekeväisyyteen, ja kirjat saatiin lahjoituksina, ja työ tehtiin ilmaiseksi. Kunnalliseksi laitokseksi kirjasto tuli vuonna 1922. Kirkolla sijainneen kirjaston lisäksi Espoossa oli 1920-luvulla kaksi muuta kirjastoa. Nämä piirikirjastot sijaitsivat Leppävaarassa ja Kauklahdessa. Niiden toiminta oli täysin itsenäistä. Kirjastolaitoksen virallinen kieli oli ruotsi. (Savolainen 2003, viitattu 20.8.2014.)

Kirjastolautakunnan päätöksellä Espoon kirjastolaitos jaettiin kahtia vuonna 1937 ruotsinkieliseen ja suomenkieliseen kirjastoon. Leppävaaran piirikirjastosta tuli suomenkielinen kantakirjasto, ja se sijaitsi Leppävaaran suomenkieliselä kansakoululla. (Savolainen 2003, viitattu 26.8.2014.)

Espoosta tuli kauppara vuonna 1963, ja edellisenä vuonna voimaan astunut kirjastolaki vaikutti kirjastotoiminnan kehittämiseen. Kirjastolaitos oli edellytetty saamaan valtionavustuksia, jos sen palveluksessa oli tietyn verran kirjastoalan ammattilaisia. Ammattimaisen henkilökunnan lisäksi kirjastokäytössä tuli olla tarvittava määrä tiloja ja kirjastojen aukioloaikojen aiempaa pitempiä. Tämä merkitsi Espoossa sitä, että ruotsinkieliset ja suomenkieliset kirjastolaitokset oli yhdistettävä yhdeksi kaksikieliseksi kirjalaitokseksi yhden lautakunnan alle. (Savolainen 2003, viitattu 26.8.2014.)

Leppävaaran kantakirjasto nimettiin pääkirjastoksi, jona se pysyi 1990-luvun loppuun. Tuolloin Espoon kaupunginkirjastossa luovuttiin pääkirjastomallista ja siirryttiin aluekirjastomalliin. Espoon kaupunginkirjasto toimi lisäksi maakuntakirjastona vuodesta 1977 vuoteen 2011, kunnes se luopui oikeuksistaan Uudenmaan liiton maakuntakirjastoalueen muutoksen yhteydessä. (Savolainen 2003, viitattu 26.8.2014; Kirjastot.fi 2011, viitattu 26.8.2014.)

2.2.2 Kirjastojen seutuyhteistyö

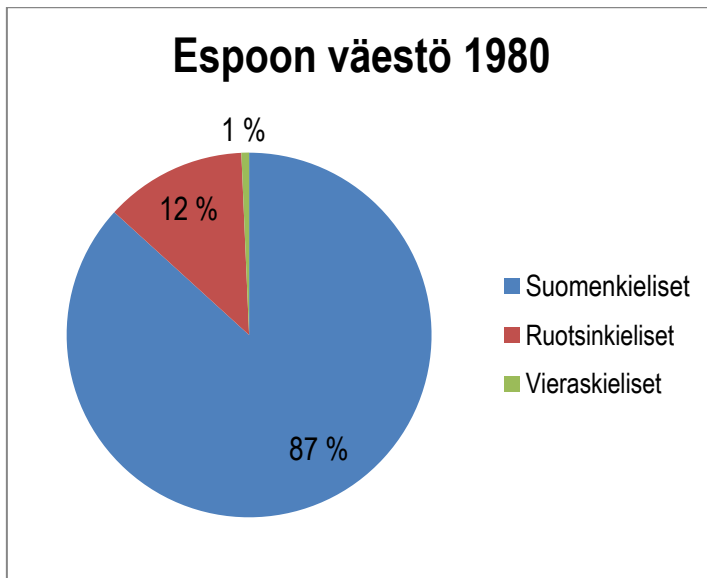
Pääkaupunkiseudun kirjastojen yhteistyö alkoi vuonna 1976 automaattisen lainauksenvalvontajärjestelmän toteutuksen vuoksi. Yhteistyön tavoitteena oli yhdistää voimavarat ja osaaminen, jotka ovat edelleen osa seutuyhteistyötä. (Espoon kaupunginkirjasto 2004, viitattu 27.8.2014.)

Edellisen järjestelmätyön jälkeen aloitettiin pääkaupunkiseudun (Espoo, Helsinki, Kauniainen ja Vantaa) kaupunginkirjastojen reaaliaikaisen kirjastojärjestelmän suunnittelu, joka sisälsi luetteloinnin työkalut, hankintajärjestelmän ja yhteisen aineistotietokannan. Vuonna 1994 käyttöön otettu kirjastojärjestelmä oli nimeltään Plussa. (Savolainen 2003, viitattu 27.8.2014.)

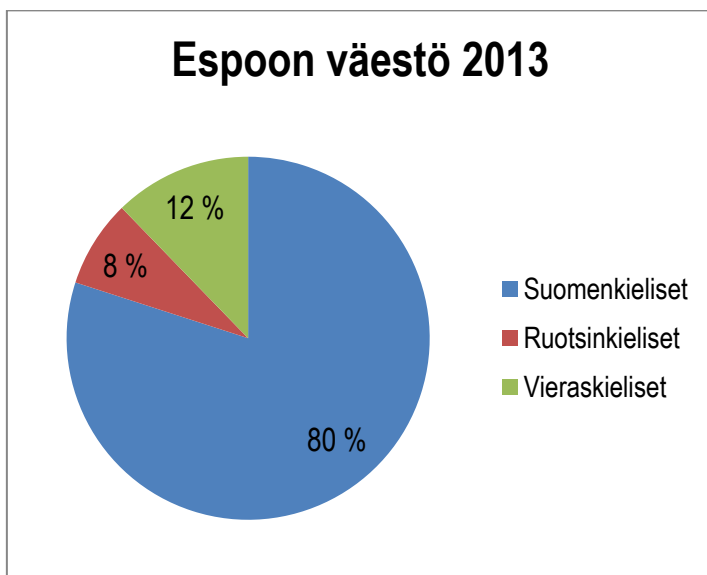
Helmikuussa 2003 HelMet-kirjastot ottivat käyttöön kolmannen yhteisen kirjastojärjestelmän Millenniumin, jonka toimittajana on yhdysvaltalainen Innovative Interfaces. Sen käytön ottamisen yhteydessä kirjastojen käytösäännöt ja maksut yhtenäistettiin ja yhteistyö tiivistyi muutenkin. Kymmenen vuotta myöhemmin vuonna 2013 Millennium päivittyi Sierra-versioon, joka takaa entistä paremman web-pohjaisen käytön. (Espoon kaupunginkirjasto 2004, viitattu 27.8.2014; Innovative Interfaces 2013, viitattu 27.8.2014.)

2.3 Väestön kieli ja rakenne

Vuoden 2014 alussa Espoossa asuvista noin 80 % oli suomenkielisiä. Vastaavasti ruotsinkielisiä oli noin 8 % ja vieraskielisiä noin 12 %. Espoossa puhutaankin äidinkielenä yli 120 kieltä. (Espoon kaupunki 2014e, viitattu 20.7.2014; Espoon kaupunki 2014d, viitattu 20.7.2014.)



KUVIO 1. Espoon väestön jakautuma äidinkielen mukaan vuonna 1980. (Tilastokeskus 2014, viitattu 13.7.2014.)



KUVIO 2. Espoon väestön jakautuma äidinkielen mukaan vuonna 2013 (Tilastokeskus 2014, viitattu 13.7.2014.)

Kuvioista 1 ja 2 nähdään, kuinka suomen- ja ruotsinkielisen väestön määrä on vuoteen 2000 tultaessa prosentuaalisesti laskenut ja vastaavasti vieraskielisten määrä on noussut. Espoon väestöstä noin joka kymmenes on vieraskielinen, ja heidän osuutensa ennakoitaan kasvavan tasaisesti. Väestöennusteen mukaan vieraskielisen väestön määrä kasvaa vuoteen 2030 mennessä noin 65 000 asukkaaseen. Kasvua nykyisestä 26 000 vieraskielisestä asukkaasta olisi noin 39 000 asukasta, eli vieraskielisen väestön osuus kasvaisi nykyisestä runsaasta 10 prosentista noin 20 prosenttiin. (Jokiranta & Munter 2013, 1.)

Espoon asukkaat asuvat pääosin viidessä kaupunkikeskuksessa, jotka vastaavat asukasluvultaan viittä keskisuurta kaupunkia. Suur-Leppävaara vastaa samankokoista kaupunkia kuin Vaasa, Suur-Espoonlahti Hämeenlinnaa, Tapiola Järvenpäästä ja Suur-Matinkylä ja Vanha-Espoo Keravan kokoista kaupunkia. (Espoon kaupunki 2012, 5.)

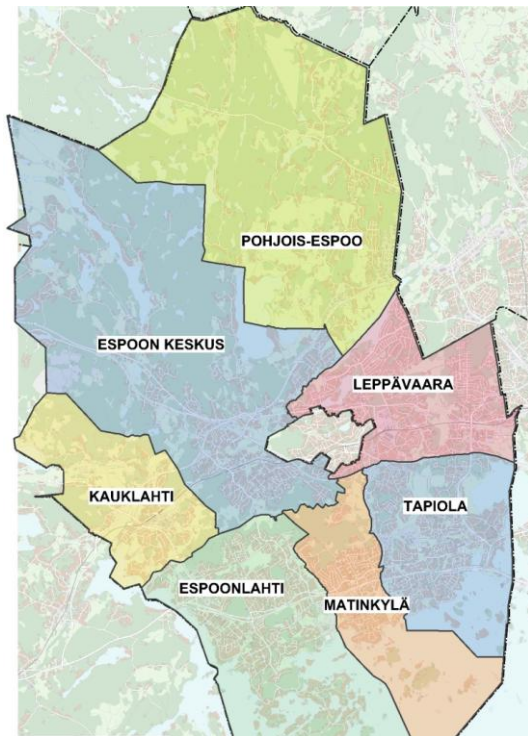
Espoon väestö on ikärakenteeltaan nuorta. Lähes joka viides espoolainen on iältään 0–15-vuotias. Luku on suurempi kuin koko Suomen keskiarvo. Vieraskieliset keskittyvät Tapiolaa lukuun ottamatta muihin kaupunkikeskuksiin. Ruotsinkielisen väestön osuus on suurin pientalovaltaisissa kaupunginosissa. (Espoon kaupunki 2012, 5.)

Espoossa yleisimmin äidinkielenä puhuttuja vieraita kieliä ovat venäjä, viro, englanti, somali ja kiina. Nämä kielet ovat kohottaneet osuuttaan espoolaisten äidinkielenä. Kaikilla suuralueilla vieraskielisten prosentuaalinen osuus on noussut ja suomenkielisten osuus on vastaavasti laskenut. Ruotsinkielisten osuus on laskenut tai pysynyt samana. (Espoon väestörakenne 2011 / 2012, viitattu 29.8.2014.)

2.4 Kaupunkikeskukset

Espoo muodostuu yhteensä viidestä tiivistä kaupunkikeskuksesta, joita ympäröivät pientalovaltaiset alueet. Jokaisessa on noin 50 000 asukasta, mikä takaa riittävän markkina-alueen sekä julkisten että yksityisten palvelujen tarjoamiselle. (Espoon kaupunki 2014a, viitattu 6.7.2014) Jokaiseen kaupunkikeskukseen on keskitetty kaupungin tarjoamia terveys-, sosiaali-, kulttuuri- ja koulupalveluja.

Kaupunkikeskukset Leppävaara, Tapiola, Matinkylä-Olari, Espoonlahti ja Espoon keskus ovat kooltaan keskisuuren suomalaiskaupungin kokoisia. Kauklahti ja Pohjois-Espoossa sijaitseva Kalajärvi ovat pienempiä paikalliskeskuksia. (Espoon kaupunki 2014b, viitattu 6.7.2014.)



KUVIO 3. Espoon kaupunkikeskukset (Espoon kaupunki 2014b, viitattu 6.7.2014.)

Espoon keskus ja Entressen kirjasto

Espoon keskus on osa Vanhan-Espoon suuraluetta ja oman alueensa kaupunkikeskus. Sen alueella asuu noin 39 000 henkilöä (vuonna 2014). Se toimii myös Espoon kaupungin hallinnollisena keskuksena, ja sinne on sijoitettu kaupungintalo, valtuustotalo ja virastot. Espoon keskuksessa sijaitsevat monet sekä julkiset että kaupalliset palvelut. Alueella on hyvät liikenneyhteydet muualle Espooseen ja pääkaupunkiseudulle. (Espoon kaupunkisuunnittelukeskus 2012a.)

Suurin osa Espoon ulkomaalaisista asuu Vanhan-Espoon alueella. Kaupunkikeskuksen asukkaista 10 prosenttia on ulkomaalaisia. Lisäksi vieraita kieliä puhuvien osuus on Espoon suurin. Vuonna 2012 asukkaista yli 14 prosenttia puhui äidinkielenään jotain muuta kuin suomea tai ruotsia. Yleisimpiä näistä kielistä ovat venäjä, viro, englanti, somalia ja arabia. (Espoon kaupunkisuunnittelukeskus 2012a.)

Espoon keskuksessa on useita ala- ja yläkouluja, mediapainotteinen Kuninkaantien lukio ja ammattioppilaitos Omnian toimipiste.

Espoon keskuksessa sijaitseva Entressen kirjaston asiakaskunta on erittäin monikulttuurinen. Alueella asuu ja kirjastoa käyttää paljon maahanmuuttajataustaisia, joista iso osa on lapsia ja nuoria. Lasten käytössä ei ole lainattavia iPadeja. Lasten- ja nuortenosastoilla on noin 15 pöytä-

konetta, joita käytetään pääasiallisesti pelaamiseen. Lisäksi käytössä on kolme pelikonsolia. (Ilmanen 2014, haastattelu 4.5.2014.)

Entressen kirjastossa on järjestetty mediakasvatukseen liittyvää toimintaa, muun muassa Mediaketkan järjestämiä työpajoja. Lisäksi tiedonhaun opetuksen yhteydessä on käyty läpi mediakasvatuksen perusasioita, kuten tietoturva, lähdekritiikki ja netikettiä eli internetin käyttäytymissääntöjä. (Ilmanen 2014, haastattelu 4.5.2014.)

Espoonlahti ja Kivenlahden kirjasto

Espoonlahden suuralue on toiseksi suurin Espoon kaupunkikeskuksista. Se rajoittuu etelässä Suomenlahteen ja profiloituu tämän takia merelliseksi. Asukkaita alueella on yli 51 000 (vuonna 2013). Espoonlahdessa sijaitsevat asuinalueet jakautuvat lähiöihin (Espoonlahti, Soukka, Kivenlahti ja Kaitaa) ja pientaloalueisiin (Nöykkiö ja Latokaski). (Espoon kaupunki 2014d, viitattu 20.7.2014; Espoon kaupunkisuunnittelukeskus 2012b.)

Suur-Espoonlahden alueella sijaitsee monia peruskouluja sekä Espoonlahden ja Kaitaan lukiot.

Kivenlahden kirjaston asiakaskunta koostuu kaiken ikäisistä asiakkaista. Lapsiasiakkaat tulevat usein kirjastoon suoraan koulusta viettämään aikaa ja tapamaan ystäviään. Suuri osa näistä lapsista on maahanmuuttajataustaisia. (Hakala, haastattelu 24.9.2014; Kaunisto, sähköpostiviesti 29.9.2014.)

Kirjastossa on lapsien käytössä seitsemän iPadia. Tavallisia asiakastietokoneita on kirjastossa kahdeksan, joista lasten käytössä on kolme. Näitä käytetään pääsääntöisesti pelaamiseen. Lisäksi kirjastossa on pelikonsoli. Perjantaisin lasten käytössä olevat koneet ovat suljettuina ja kirjastossa järjestetään lapsille muuta ohjelmaa, kuten askartelua tai lautapelejä. (Hakala, haastattelu 24.9.2014; Kaunisto, sähköpostiviesti 29.9.2014.)

Mediakasvatukseen liittyvää toimintaa on järjestetty erityisesti Mediakasvatusviikon aikana, jolloin pidettiin lähialueen erityisoppilaille mediataidepajoja. Lisäksi päiväkodeille ja perhepäivähoitajille on järjestetty erilaisia mediasatutunteja. (Hakala, haastattelu 24.9.2014.)

Leppävaara ja Sellon kirjasto

Leppävaara on suurin Espoon kaupunkikeskuksista. Vuonna 2014 Leppävaarassa asui yli 63 000 asukasta. Väestömäärältään Leppävaara on samankokoinen kuin Vaasa. (Espoon kaupunki, kaupunkisuunnittelukeskus 2011, 8.9.2014; Espoon kaupunki 2014d, viitattu 20.7.2014.)

Alueella on hyvät julkiset liikenneyhteydet niin Espoon sisällä kuin muuallekin pääkaupunkiseudulle. Kauppakeskus Sellon läheisyyteen on sijoitettu monia julkisia palveluita, ja useat kulttuuripalvelut sijaitsevat samalla alueella. (Espoon kaupunki 2013, viitattu 20.7.2014; Leppävaara-seura 2014, 14.7.2014.)

Leppävaarassa sijaitsee monia ala- ja yläkouluja ja urheilupainotteinen Leppävaaran lukio. Näiden lisäksi Leppävaarassa on useita ammattikorkeakoulu Metropolian koulutuslinjoja, Laurea-ammattikorkeakoulun toimipiste, ammattioppilaitos Omnian toimipiste ja Espoon työväenopiston tiloja. (Espoon kaupunki 2013, viitattu 20.7.2014.)

Leppävaarassa sijaitseva Sellon kirjasto on kävijämäärältään Suomen toiseksi vilkkain. Kirjasto sijaitsee Sellon kauppakeskuksessa ja on sijaintinsa vuoksi helposti asiakkaiden saavutettavissa. Sellon kirjaston lasten- ja nuortenosastoilla on useita lähinnä pelikäytössä olevia tietokoneita lasten ja nuorten käytössä. (Göös, sähköpostiviesti 24.9.2014.)

Kirjaston henkilökunta on järjestänyt yhteistyössä lähialueen koulujen ja vanhempainyhdistysten kanssa erilaisia mediakasvatukseen liittyviä tapahtumia. Näitä ovat olleet muun muassa peli-illat sekä aikuisille järjestetyt mediakasvatusluennot. Myös paikallinen MLL (Mannerheimin lastensuojeluliitto) on tarjonnut mediakasvatuksellista toimintaa kirjastossa asioiville. (Göös, sähköpostiviesti 24.9.2014.)

Matinkylä-Olari ja Kirjasto Omena

Matinkylä-Olarin suuralue on Espoon kaupunkikeskuksista pienin. Asukkaita alueella on yli 36 000. Alue on Espoon kerrostalovaltaisinta asuinalueita, ja noin 80 prosenttia asukkaista asuu kerrostaloissa. (Espoon kaupunki 2012, 5.) Myös Matinkylä kehittyi tulevan Länsimetron vuoksi. (Espoon kaupunki 2014d, viitattu 20.7.2014.)

Alueella sijaitsee useita sekä suomen- että ruotsinkielisiä ala- ja yläkouluja, ja Olarissa on lukio. Matinkylässä sijaitsee ruotsinkielinen lukio Mattliden.

Matinkylä-Olarin aluekirjastona toimivan Kirjasto Omenan asiakaskunnan erityispiirre on ruotsinkielisten asiakkaiden huomattava osuus. Lisäksi kirjaston lastenosaston asiakkaista moni on maahanmuuttajataustainen. (Pohjola, haastattelu 26.9.2014.)

Kirjastossa on useita asiakaskoneita sekä aikuisille, nuorille että lapsille. Koneet on sijoitettu vastaavasti aikuisten-, nuorten- ja lastenosastoille. Kirjastosta voi lainata myös kannettavia tietoko-

neita kirjastokäyttöön. Lastenosastolla on myös neljä iPadiä, joita voi käyttää vain osastolla. (Pohjola, haastattelu 26.9.2014.)

Kirjaston työntekijät ovat käyneet puhumassa mediakasvatuksesta kouluissa ja koulujen vanhempainilloissa. Myös mediakasvatusviikolla kirjastossa järjestettiin mediakasvatukseen liittyvää toimintaa. (Pohjola, haastattelu 26.9.2014.)

Tapiola ja Tapiolan kirjasto

Tapiola on oman suuralueensa keskus. Sen alueella asuu yli 43 000 henkilöä. Tapiolan rakentaminen aloitettiin 1950-luvulla, ja tarkoituksena oli luoda alueesta puutarhakaupunki, jonka tavoitteena oli yhdistää kaupunkielämä ja luonnonläheisyys. Toisena tarkoituksena oli saada aikaiseksi yhdyskunta, jossa kaikki tarvittava oli lähellä asukkaita. (Espoon kaupunki 2013c, viitattu 8.7.2014.)

Tulevina vuosina Tapiolan alue kehitty merkittävästi Länsimetron vaikutuksesta. Alueelle rakennetaan muun muassa viisi uutta metroasemaa, ja aluetta kehitetään vireäksi ja viihtyisäksi kokonaisuudeksi. (Espoon kaupunki 2013c, viitattu 8.7.2014; Espoon kaupunki 2014, viitattu 8.7.2014.)

Alueella sijaitsee useita peruskouluja ja lukioita. Otaniemessä sijaitsee Aalto-yliopiston Teknillisen yliopiston kampus.

Muista kirjastoista, joissa Nettimonsteri toteutettiin, poiketen Tapiolan kirjaston asiakkaat ovat pääsääntöisesti kantaväestöä. Myös kirjaston kävijämäärän ikähaitari poikkeaa hieman muista, koska iäkkäiden asiakkaiden osuus on suuri. Lastenosastolle ja erilliseen pajatilaan on asennettu iPadeja, kaksi kannettavaa tietokonetta ja useita pöytäkoneita. Näissä koneissa pelaaminen on sallittua. (Klingberg, sähköpostiviesti 11.9.2014.)

Tapiolan kirjaston pajassa on järjestetty koululuokkien kirjavinkkauksia, tiedonhaun opetusta sekä koodauskursseja. Koodausta on opetettu sekä avoimissa asiakastilaisuuksissa ja koululuokille ja henkilökunnalle järjestetyissä koulutuksissa. (Klingberg, sähköpostiviesti 11.9.2014.)

3 MEDIKASVATUS

Mediakasvatus on terminä yleinen ja tuttu, mutta käsitteenä epäselvä ja hajanainen. Termin tulkinta riippuu siitä, kuka on opetuksen kohde. Kasvatus on osa kaikkia mediaympäristöjä, joissa kohde on tekemisissä median kanssa. Kohteita ovat lapset, nuoret ja aikuiset. Tärkeimpänä kohderyhmänä pidetään kuitenkin 9–12-vuotiaita lapsia. Tiedonhallintataidot sekä faktan ja fiktion erottaminen toisistaan ovat aiheista merkittävimpiä. (Sallmén 2009, 10; Opetus- ja kulttuuriministeriö 2012, 8; Mediakasvatus 2014, viitattu 29.8.2014; 10 & Sinilampi 2014, 29.)

Mediakasvatuksen osa-alueita ovat edellä mainittujen lisäksi sosiaalisten taitojen opettaminen verkkoympäristössä, mediakriittisyys, median käyttö turvallisesti sekä analysointitaitojen opettaminen (Mediakasvatus 2014, viitattu 29.8.2014).

Mediakasvatuksen tavoitteena on medialukutaitoinen kansalainen, joka osaa käsitellä eri medioita. Medialukutaitoinen osaa myös ymmärtää ja käyttää hyödyksi mediakulttuurisia ilmiöitä laajemmin ja syvemmin kuin sellainen, jolla ei ole medialukutaitoa. Mediakasvatuksen tavoitteena on lisäksi opettaa kohtuullisuutta ja erityisesti lasten kohdalla opettaa suojautumaan medioiden haitallisilta vaikutuksilta. (Kupiainen & Sintonen 2009, 31; Sallmén 2009, 9-10.)

Euroopan komissio määrittelee medialukutaidon seuraavasti: ”Medialukutaito on kyky käsitellä, tutkia ja arvioida kuvia, ääniä ja viestejä, joihin törmäämme jokapäiväisessä elämässämme ja jotka ovat osa nykyistä kulttuuriamme. Medialukutaito liittyy kaikkeen mediaan, ja sisältää television ja elokuvat, radion ja musiikin, painetun median, Internetin sekä uudet digitaaliset kommunikointivälineet.” (Haddon & Livingstone 2009, 25, viitattu 5.9.2014.)

Suomalaisen mediakasvatuksen historian katsotaan olevan osa Suomen syntymisen vaiheita ja suomalaisen kansansivistyksen historiaa. Mediakasvatuksella katsotaan olevan kaksi vaihetta: ensimmäinen 1800-luvulla valistuksen yhteydessä ja toinen 1960-luvulta lähtien. (Kupiainen, Sintonen & Suoranta 2007, 3.)

TAULUKKO 1. Suomalaisen mediakasvatuksen vuosikymmenet (Kupiainen ym. 2007, 15–16, viitattu 6.9.2014.)

1960 Kansansivistys	Audiovisuaalinen kasvatus Joukkotiedotuskasvatus	Elokuva, televisio Sanomalehti, joukkoviestintä
1970 Kriittisyys	Joukkotiedotuskasvatus Viestintäkasvatus	Televisio, massamediat
1980 Estetiikka, etiikka	Viestintäkasvatus	Video, audiovisuaalinen kulttuuri, elokuva, musiikkivideot
1990 Verkottuminen, vuorovaikutus	Viestintäkasvatus Mediakasvatus	Tietotekniikka, verkkotekno- logia, digitaalinen teknologia
2000 Moniulotteinen mediakulttuuri	Mediakasvatus	Digitaalinen teknologia multimodaalisuus

Taulukosta 1 on havaittavissa, että 1900-luvulla mediakasvatuksen teemat liittyvät aikakaudella vallinneisiin teknologioihin. 1950-luvulla mediakasvatuksessa keskityttiin lehtiin, 1960-luvulla televisioon, 1970-luvulla massamediaan, 1980-luvulla videoihin ja 1990-luvulla tietokoneisiin ja kännyköihin tietotekniikan yleistyessä. 2000-luvun mediakasvatussisältöjä on vaikeampi tiivistää. (Kupiainen ym. 2007, 15–16, viitattu 6.9.2014.)

2000-luvun mediaympäristö on hajanainen. Pelien ja sosiaalisen median merkitys on lisääntynyt, ja mobiililaitteiden käytön huomattava kasvu on myös vaikuttanut mediakäyttämiseen. Yhä useampi käyttää internetiä puhelimensa välityksellä. Mediaympäristön digitalisoitumisen vuoksi etenkin lasten ja nuorten medialukutaitojen kehittämiseen on kiinnitettävä erityistä huomiota. (Kupiainen ym. 16, viitattu 6.9.2014; Noppari 2014, 5, 115, viitattu 29.8.2014.)

Mediakasvatus mielletään tällä hetkellä yhtä tärkeäksi asiaksi, kuin aikanaan kansanvalistus tai lasten koulunkäynti. Terminä mediakasvatus ei tarkoita media-alan ammattilaisen koulutusta, vaan jokaisen kansalaisen tarvitsemaa opastusta mediataitoihin. Nämä taidot ovat nykyaikana välttämättömiä jokaiselle kansalaiselle. (Kupiainen ym. 2007, 16; viitattu 6.9.2014; Merilampi 2014, 11.)

Suomessa opetettava mediakasvatus on useiden toimijoiden yhteistyötä, jotta lapset ja nuoret saisivat mahdollisimman laadukasta mediakasvatusta ja oppisivat monipuolisia medialukutaitoja. Mediakasvatusta toteutetaan esimerkiksi kodeissa, päiväkodeissa, kerhoissa, kouluissa, ammat-

tioppilaitoksissa ja kirjastoissa. (Rantala & Sinko 2009, 7; Mediakasvatus 2014; Sallmén 2009, 10.)

Kirjastojen mediakasvatus perustuu Kirjastolaissa määriteltyihin kansalaisvalmiuksiin ja elinikäiseen oppimiseen. Kirjastojen mediakasvatus toteuttaa Opetus- ja kulttuuriministeriön määrittelemää kirjastopolitiikkaa. Mediakasvatuksen avulla kirjastot edistävät pääsyä monikanavaisesti tietoon, tukevat oppimista sekä vahvistavat mahdollisuuksia itsensä ilmaisemiseen. (Kirjastolaki 1998/904, 2 §, viitattu 23.9.2014; Aaltonen 2014, 3, viitattu 23.9.2014.)

Sähköiseen mediaan liittyvä mediakasvatus on kirjastoissa suhteellisen uutta ja hajanaista. Sen osa-alueina ovat tavallisesti tiedonhakutaidot, medialukutaidon edistäminen, digitaaliset pelit ja pelaaminen sekä sosiaalisen median tuntemus. Kirjastoissa järjestettävän mediakasvatuksen tärkeimpänä kohderyhmänä on pidetty 9–18-vuotiaita lapsia ja nuoria. (Sallmén 2009, 13–14; Opetus- ja kulttuuriministeriö 2012, 26.)

4 MONIKULTTUURISUUS

Monikulttuurisuus tarkoittaa yksinkertaisimmillaan sitä, että yhteiskunnassa elää rinnakkain useita kulttuuriltaan erilaisia ryhmiä. Suomen monikulttuurisuus ja maassa käytävä keskustelu ovat saaneet piirteitä muualla maailmassa käydyistä keskusteluista. Monikulttuurisuus on oman aikakautensa tuote ja kehittyä paikallisesti. Monikulttuurisuuden käsitettä käytetään kuvaamaan kulttuurista moninaisuutta, mutta myös kuvaamaan ongelmallista käsitettä. Se tarkoittaa myös arjen ongelmia ja yhteiskunnallista avoimuutta ja vuorovaikutusta yhdessä eläessä. (Rastas, Huttunen & Löytty 2005, 20-23.)

Monikulttuurisuuden määritelmä on alati muuttuva ja jatkuvasti kehittyvä. Monikulttuurisuus perustuu omiin kokemuksiin ja elämänhistoriaan ja koostuu lisäksi monista muista osa-alueista. Näitä ovat esimerkiksi minäkuva, maailmankuva, elämäkatsomus, arvo- ja normikäsitteet, kulttuurikäsitteet, ympäristö, historia, roolit, tunteet ja vuorovaikutustaidot. (MoniNet 2011, viitattu 15.8.2014.)

Lisäksi monikulttuurisuudella tarkoitetaan eri kulttuurisia ja kielellisiä taustoja edustavien ryhmien rinnakkaiseloja. Siihen kuuluvan ajattelun lähtökohta on, että ihmisten erilaisuudesta huolimatta kaikki ihmiset ovat yhdenvertaisia. (Hyvinkään kaupungin nuorisopalvelut 2011, viitattu 3.9.2014.)

Edellä mainittujen etnisen tai kulttuurisen monimuotoisuuden lisäksi monikulttuurisuudella on kaksi muuta merkitystä. Ensimmäiseksi monikulttuurisuus merkitsee myös tavoiteltavaa yhteiskunnallista tilannetta, jossa väestön etniset ja kulttuuriset ryhmät ovat yhdenvertaisia ja nauttivat toistensa kunnioitusta. Toiseksi se on politiikkaa, jota päättäjät käyttävät väestön etniseen tai kulttuuriseen yhdenvertaisuuteen liittyvissä kysymyksissä. (Soukola 1999, 2, viitattu 7.9.2014.)

Monikulttuurinen nuorisotyö toteuttaa nuorisolain (Nuorisolaki 27.1.2006/72, 1 §.) velvoitetta sisällyttää toimintaan monikulttuurinen näkökulma. Toimintaa kehitetään yhdessä nuorten kanssa ja heitä varten, paikallisissa ja valtakunnallisissa verkostoissa. Nuorisotyön monikulttuurisuus on osa myös työntekijöiden parissa tehtävää työtä, joilla tasoitetaan eriarvoisuutta ja lisätään yhdenvertaisuutta. (Hyvinkään kaupungin nuorisopalvelut 2011, viitattu 7.9.2014.)

Monikulttuurinen nuorisotyö sisältää eroavaisuuksien huomaamista, kohtaamista ja hyväksymistä. Se tarkoittaa myös maahanmuuttajien kanssa toimimista. Monikulttuurinen nuorisotyö pitää sisällään kaikkiin nuoriin suuntautuvaa suvaitsevaisuuskasvatusta, jonka tehtävänä on antaa

nuorille kyky tunnistaa ja kohdata monimuotoisuus positiivisena vahvuutena omassa elämässä. Maahanmuuttajanuorille kohdistetaan myös omia toimintoja, ja tarkoituksena on saada heidät osalliseksi kaikkeen toimintaan. Suvaitsevaisuuskasvatuksen menetelminä käytetään teemapäiviä, tapahtumia, yksilökeskusteluja ja yhdessä tekemistä. (Hyvinkään kaupungin nuorisopalvelut 2011, viitattu 7.9.2014.)

Monikulttuurisen nuorisotyön päämäärinä on luoda yhdenvertaisuutta lisääviä toimintamalleja. Lisäksi sen tarkoituksena on mahdollistaa erilaisista taustoista tulevien nuorten kohtaaminen ja lisätä eri kulttuurien välistä vuorovaikutusta ja ihmisten välistä kunnioitusta. (Hyvinkään kaupungin nuorisopalvelut 2011, viitattu 7.9.2014.)

5 MINUSTAKIN NETTIMONSTERI

5.1 Tausta ja tarkoitus

Minustakin Nettimonsteri oli Espoon alakouluikäisille tarkoitettu monikulttuurisuus- ja mediakasvatushanke, jonka tarkoituksena oli opettaa lapsille fiksua ja vastuullista verkkokäyttäytymistä sekä tutustuttaa heitä vieraisiin kulttuureihin. Kyseessä oli mediakasvatuksellinen hanke, jonka kohdeyhtymänä olivat 9–12-vuotiaat lapset. (Kirjastot.fi 2013, viitattu 6.10.2014.)

Nettimonsterin toteutusalueella Etelä- ja Keski-Espoossa asuu paljon maahanmuuttajia ja lapsiperheitä. Varsinkin Espoon keskuksen sosioekonominen status on heikoin neljännes kaupunkilaisten tulotasossa. Nuorten syrjäytymisvaara on ilmeinen. Monet alakoululaiset alueella ovat lisäksi ystäviä monikulttuurisen taustan omaavien lasten kanssa. Erilaisten lähtömaiden kulttuurien toisenlaisuuden tiedostaminen tuo uutta näkökulmaa, mikä toivottavasti näyttäytyy aikuisuudessa suvaitsevina asenteina muualta tulleita kohtaan. On arvioitu, että vuonna 2030 pääkaupunkiseudun asukkaista jo joka viidennen äidinkieli on jokin muu kuin suomi tai ruotsi. (Kirjastot.fi 2013, viitattu 6.10.2014.)

Koska Nettimonsterin toteutusalue oli monikulttuurinen, oli hankkeen tarkoituksena myös kansalaiskasvattaminen monikulttuurisuuden näkökulmasta. Nettimonsterin toteuttamiseen saatiin opetus- ja kulttuuriministeriöltä 12 000 euroa hankerahoitusta. (Kirjastot.fi 2013, viitattu 6.10.2014; Aluehallintovirasto 2014, viitattu 12.11.2014.)

5.2 Nettimonsterin tavoitteet

Yleisellä tasolla hanke pyrki edistämään lasten tiedollista ja taidollista tasavertaisuutta tietoverkkojen käytössä. Tavoitteena oli myös vahvistaa osallistujien joukkoon kuulumista, jonka avulla pyrkimyksenä oli oppia arvostamaan muita ja myös itseään. Lisäksi tavoitteina olivat osallistujien internet-osaamisen kehittyminen ja kulttuuritietoisuuden lisääntyminen.

Osatavoitteena matkalla asialliseen verkkokäyttäytymiseen olivat seuraavat:

1. nettikysäisemisen ehkäiseminen: toisen ihmisen asemaan asettuminen, eli empatiakyvyn kehittäminen keskusteluryhmissä eli ”chateissa” käyttäytymisen avulla

2. itsesuojaus internetissä: henkilötietojen levittäminen, mihin sitoudutaan verkkopalveluissa, omien kuvien laittaminen verkkoon eli mitä siitä voi seurata, tietokonevirukset, sopimatomat verkkosisällöt, nettiriippuvuus
3. tietoturva-asiat: tekijänoikeudet, lähdekritiikki, piratismi, koulutehtävien plagiointi, roska-postit

(Lepoluoto 2014, viitattu 6.10.2014.)

5.3 Toteutuksen kuvaus

Nettimonsterin oppimisympäristöksi valittiin työpajatyöskentely, jossa aikuinen ohjasi, opasti ja antoi lapsille tehtäviä edellä mainittujen tavoitteiden mukaisesti. Alkuperäisenä tavoitteena oli käyttää pelillisiä elementtejä niin, että lapset pääsisivät jonkin tehtävän onnistuneesti suoritettuaan seuraavalle tasolle, jossa tehtäviä jatketaan. Jokaiseen osioon oppivasti osallistuttuaan lapsi saisi palkinnon ja hänestä tulisi *Nettimonsteri*. Ryhmäkoot oli tarkoitus pitää pieninä, jotta jokainen osallistuja saisi riittävästi huomiota opastajalta.

5.3.1 Pilotointipajat Entressen kirjastossa

Ensimmäisessä vaiheessa suunniteltiin neljä pilottipajaa, jotka toteutettiin kesäkuussa 2014 Entressen kirjastossa. Pilotointipajoissa käsiteltiin hankkeen teemoja seuraavasti:

- Paja 1. Monikulttuurisuus
- Paja 2. Internet
- Paja 3. Sosiaalinen media
- Paja 4. Kertaus

Pajan 1 tehtäviin kuului monikulttuurisuuden käsitteleminen muun muassa maiden lippujen avulla. Liput olivat niistä maista, joista Espooseen on muuttanut maahanmuuttajia. Aluksi osallistujat värityivät jonkun etukäteän valituista lipuista. Tämän jälkeen he etsivät internetistä vastauksia. Tehtävässä etsittiin vastauksia muun muassa maan nimeä, valtiomuotoa, pääkaupunkia, maanosaa, pinta-alaa, väestötiheyttä, valuuttaa, kieliä ja itsenäisyyspäivää koskeviin kysymyksiin. Tämän jälkeen lapset kävivät ohjatusti janaharjoituksena läpi edellä mainittuja asioita. Janaharjoituksessa ohjaaja pyytää oppilaita asettumaan riviin erilisten kriteerien mukaisesti. Tätä harjoitus-

ta käytettiin havainnollistamaan aiheeseen liittyviä faktoja. Oppilaat keskustelivat keskenään ja asettuivat riviin, mitä he asiasta tietävät.

Pajassa kaksi käsiteltiin erilaisien sana- ja lausettehtävien avulla internetiä ja Netikettiä (internetin käyttäytymissääntöjä). Tämän lisäksi haettiin tietoa internetistä ja tehtiin sanaristikko, joka liittyi internetiin.

Pajan kolme -tehtävät koskivat sosiaalista mediaa. Ensimmäisenä jokainen osallistuja väritti oman paperinukkensa ja antoi sille nimen ja iän, kotipaikan ja määritteli hahmolle muita ominaisuuksia. Väriytyksen jälkeen jokainen kertoi toisille hahmonsa ominaisuudet. Seuraavassa tehtävässä keskustelimme nettikiusaamisesta etukäteen laadittujen esimerkkitapauksien avulla.

Pajassa neljä kertasimme edellisillä kerroilla opittuja asioita pelinomaisen sananselityksen avulla. Sananselityksen sanat liittyivät internetiin ja monikulttuurisuuteen. Palkinnoksi osallistujat saivat muistitikut.

5.3.2 Pilotoinnin tulokset

Osa pilottipajojen tehtävistä oli liian haastavia tai pikkutarkkoja Nettimonsteriin osallistuneille lapsille. Esimerkiksi pajan kaksi sanaristikko-harjoitus oli ideana hyvä, mutta toteutukseltaan liian vaativa 9–12-vuotiaille. Toisaalta pajan kolme nettikiusaamisen liittyvä esimerkkitapaustehtävää pidettiin erittäin onnistuneena.

Pilotoinnista saatujen kokemusten jälkeen pajojen sisältöä ja rakennetta muutettiin. Pilotoinnissa kävi ilmi, että osa pajoista oli tehtäviltään ja toimintatavoiltaan aivan liian koulumaisia. Myös tehtävien vaikeustasoa laskettiin huomattavasti syksyn 2014 pajoihin. Toiminnallisuuden lisäämiseksi ja koulumaisuuden vähentämiseksi mukaan otettiin koodauksen opetusta.

5.3.3 Syksyn 2014 Nettimonsteripajat

Syksyllä 2014 ohjelmassa oli työpajojen sarja, jotka pidettiin Kivenlahden, Kirjasto Omenan, Tapiolan ja Sellon kirjastoissa. Pajat toteutettiin pääosin samanlaisina kussakin kirjastossa, mutta jokaisen pajan jälkeen arvioin toteutuksen onnistumista. Havaitsemani puutteet tai pienet kehitys-ideat, jotka korjasin mahdollisuuksien mukaan seuraavaan vastaavaan pajaan. Jokaisen pajan kesto oli noin yksi tunti, ja niiden pohjana toimivat laatimani runkosuunnitelmat (Liite 1).

Osallistujien lukumäärä vaihteli kirjasto- ja pajakohtaisesti kahden ja kahdeksan välillä. Ikä vaihteli 7 vuotiaista 13 vuotiaisiin. Huomattavaa oli se, että valtaosa osallistujista oli poikia. Maahanmuuttajien osuus oli suuri, eli noin 50 %. Kaiken kaikkiaan Nettimonsterin osallistui 50 lasta, ja yksittäisiä osallistumiskertoja oli 88.

Pajat 1 ja 2 Monikulttuurisuus ja Internet

Pajojen 1 ja 2 sisällöt eivät muuttuneet merkittävästi pilottipajojen vastaavista. Tärkeimpänä erona oli koulumaisuuden vähentäminen ja tehtävien helpottaminen. Pysin myös määrätietoisesti siihen, että pajat olivat viihdyttävämpiä lapsille.

Pajassa 1 käsiteltiin edelleen monikulttuurisuutta eri maiden lippujen avulla. Aluksi väritettiin liput, jonka jälkeen etsittiin tietoa kyseiseen maahan liittyen. Erotuksena pilottipajoihin oli, että tiedonhaku oli naamioitu matkakertomuksen muotoon. Tehtävään oli valittu selkeitä perustietoon tähtäviä kysymyksiä, joihin tuli etsiä vastauksia internetistä, kuten maan nimi, väkiluku, pinta-ala ja pääkaupunki. Lisäksi harjoitukseen kuului kartta, johon lasten täytyi merkitä käsittelemänsä maan sekä Suomen sijainti. Pajan 1 tehtävät elivät koko Nettimonsterin ajan, koska osa tehtävistä oli jatkuvasti vaikeasti ymmärrettäviä. Viimeiseen pajaan mennessä tehtävien vaikeusaste oli kuitenkin rakentunut jo varsin sopivaksi. Lapset vaikuttivat motivoituneimmilta, mikä lisäsi pajojen viihtyvyyttä ja loi myönteistä ilmapiiriä.

Pajassa 2 käsiteltiin internetiä ja sosiaalista mediaa. Pajan ensimmäinen tehtävä oli internet-tietovisa. Se oli tasoltaan varsin helppo, ja kysymyksiin vastattiinkin yleensä nopeasti ja oikein. Kysymys 4 ”Mikä on tai mitä tehdään klikkaamalla?” oli monelle hankala, koska oikeita vastausvaihtoehtoja oli useampi. Lisäksi hilpeyttä herätti kysymys 5 ”Millä pääsee nettiin?”, koska kaikki vastausvaihtoehdot olivat oikein.

Pajan 2 toisena tehtävänä käsiteltiin nettikiusaamista koskevia esimerkkitapauksia. Tämä tehtävä oli mielestäni Nettimonsterin onnistuneimpia. Lapset vastasivat näihin yleensä sukkelasti ja innostuneesti. Lisäksi pajassa 2 käsiteltiin tietoturvallisuutta keskustelemalla hyvän ja vahvan salasanan ominaisuuksista.

Jos pajoissa 1 tai 2 jäi ylimääräistä aikaa, leikittiin Nettimonsterin hännänkiinnitystä, joka toimi kuten aasin hännänkiinnitys-leikki. Nettimonsterin kuva on liitteessä 1.

Pajat 3 ja 4 Scratch ja ohjelmoinnin lukutaito

Pilottipajojen jälkeen kokonaan uudelleen suunniteltujen pajojen 3 ja 4 aiheeksi päätettiin valita koodauksen eli ohjelmoinnin opettelu. Ohjelmointi on tulossa peruskoulun opetussuunnitelmaan vuonna 2016, ja siksi kiinnostus sitä kohtaan on kasvussa. Vapaa-ajan toimintoina koodauskoulutusta lapsille ovat antaneet esimerkiksi alan yritykset mutta myös eräät kirjastot kuten Tapiolan kirjasto Espoossa. Usein ohjelmoinnin eli koodauksen opetuksen merkitystä perustellaan ongelmanratkaisun, loogisten kykyjen, matematiikan tai tulevaisuuden työllistymisen näkökulmasta. Siinä on itse asiassa kyse paljon laajemmasta asiasta. Tämän vuoksi käytetäänkin käsitettä ohjelmoinnin lukutaito. Ohjelmoinnin lukutaito on kyky ymmärtää elämäämme vaikuttavaa digitaalisia medioita. Samoin kuin tarvitsemme medialukutaitoa esimerkiksi kuvavirtojen tulkitsemiseen ja ymmärtämiseen, tarvitsemme ohjelmoinnin lukutaitoa digitaalisen median ymmärtämiseen. (Dufva 2014, viitattu 28.9.2014; Klingberg, sähköpostiviesti 11.9.2014.)

Pajoissa 3 ja 4 koodausta opetettiin Scratch-nimisen ohjelmointiympäristön avulla. Tavoitteena oli parantaa osallistuvien lasten tietoteknisiä taitoja, ja Scratchillä koodaaminen oli helpohko ja tehokas keino sitä opettaa. Scratch on MIT (Massachusetts Institute of Technology) yliopistossa kehitetty lapsille suunnattu ohjelma, jonka avulla voi tutustua algoritmiseen ajatteluun innostavalla tavalla. Innostusta auttavat visuaaliset käyttöliittymäelementit, jotka rohkaisevat lapsia kokeilemaan ja lisäävät ohjelmoinninmielekkyyttä. Lisäksi Scratchillä oppii perusteet nopeasti, minkä jälkeen on helpompaa siirtyä käyttämään kehittyneempiä ohjelmointikieliä. Scratchin voi ladata ilmaiseksi Windowsille, Mac OS X- ja Linux- koneille. (McManus 2013, 10–11; Scratch 2014, viitattu 26.10.2014.)

Pajojen 3 ja 4 tavoitteena oli koodata pieni peli Scratch-ohjelmointikielellä, jonka olin suunnitellut etukäteen. Ensimmäisenä asiana käsiteltiin koodaamisen perusrakenteita, joita on muun muassa hahmon liikuttaminen. Kun nämä rakenteet olivat hallinnassa, aloitettiin varsinaisen pelin tekeminen. Nettimonsterissa koodatun pelin tarkoituksena on antaa mahdollisimman hyvä käsitys siitä, että mitä kaikkea Scratchin avulla voi tehdä.

Perusrakenteiden läpikäynnin jälkeen lapset valitsivat itselleen Scratchin hahmogalleriasta oman hahmon, joka koodattiin liikkumaan nuolinäppäimillä haluttuun suuntaan. Liikkeen koodaamiseen jälkeen peliin lisättiin toinen hahmo, joka liikkui satunnaisesti aina kun oma hahmo osui siihen. Peliin lisättiin myös pistelaskua, musiikkiefektejä ja useampia vaikeustasoja. Tarkemmat ohjeet ovat liitteessä 1.

5.3.4 Pajojen toteutus ja käytännön järjestelyt

Olin pääosin itse vastuussa Nettimonsterin mainonnasta. Kirjastojen ilmoitustauluille kiinnitettävien mainoksien lisäksi laadin kirjastoille lapsille jaettavan lentolehtisen ja ennakoilmoittautumislomakkeen. Mainos, lentolehtinen ja lomake sisälsivät tiedot pajojen päivämääristä ja ajankohdistista. Nettimonsteria mainostettiin sekä kirjastojen lastenosastolla että myös palveluneuvonnassa.



KUVA 1. Nettimonsterin markkinointia Sellon kirjastossa.

Nettimonsterin tarkoituksena oli, että lapset osallistuisivat jokaiseen pajaan. Tätä varten olin etukäteen tehnyt kaikille osallistujille kortin, johon merkittiin heidän osallistumisensa. Jokaisesta osallistumisesta saisi tarran, ja kaikki tarrat saatuaan lapsi saisi viimeisellä kerralla palkinnon. Neljännessä ja samalla viimeisessä pajassa lapsista tuli Nettimonstereita. Sen kunniaksi he saivat kuulakärkikynän, suklaapatukan ja muistitikun. Lisäksi kaikki lapset saivat osallistumisensa merkiksi Nettimonsteri-diplomin (Liite 2).



KUVA 2. Osallistujien sitouttamiseen käytetty kortti.

Pajojen sisällön suunnittelun ja markkinoinnin lisäksi Nettimonsterin esivalmistelut pitivät sisällään tietokoneiden ja tablettitietokoneiden saatavuuden varmistamisen ja tarvittaessa lainaamisen ja kuljettamisen. Pajojen yksi ja kaksi aikana harjoituksiin käytettiin tablettitietokoneita, ja koodauspajoissa laitteina olivat pöytäkoneet. Itse ohjasin ja opetin lapsia käytössä olevasta tekniikasta riippuen joko projektorin tai ison television välityksellä.

Nettimonsterin tiloina toimivat kirjastojen osoittamat käytettävissä olevat tilat, jotka sijaitsivat eri puolilla kirjastoja. Pyrin siihen, että tila oli mahdollisimman rauhallinen ilman ylimääräisiä virikkeitä.

5.4 Nettimonsterin tavoitteiden ja pajojen toteutuksen arviointi

Arvioin pajojen onnistumista vain ohjaajan näkökulmasta. Osallistujilta ei kerätty systemaattisesti palautetta siitä, miten minä ja pajat yleisesti onnistuivat. Tiedustelin kuitenkin lapsilta säännöllisin väliajoin heidän omia tuntemuksiaan.

Tärkeimpiä toteutuksen arviointikohteitani ovat suunnittelu, käytännön toteutus sekä käytännön asioiden sujuminen. Todelliseksi haasteekseni muodostui Nettimonsterin mediakasvatuksellisten tavoitteiden saavuttamisen arviointi. Näiden arviointi lyhytkestoisen pajasarjan aikana oli minulle hyvin vaikeaa. Vaikutti kuitenkin siltä, että osallistujat olivat erittäin innostuneita varsinkin koodauspajoissa, mutta osin myös pajassa kaksi, jossa käsiteltiin nettikiusaamista esimerkkitehtävien avulla. Uskonkin, että nämä pajat ja innostunut tunnelma palvelivat myös mediakasvatuksellisia tavoitteita.

Nettimonsterin kansalaiskasvattamistavoitetta monikulttuurisuuden näkökulmasta käsiteltiin lähinnä pajassa yksi. Myös se, että kaikkien pajojen osallistujista merkittävä osa oli maahanmuuttajia, edesauttoi monikulttuurisuuden läsnäoloa.

Yksi tärkeä seikka, joka toteutuksesta nousi esille, oli osallistujien määrä ja sitouttaminen. Suunnittelun lähtökohtana oli, että pajojen ryhmäkoko olisi pieni, noin neljä oppilasta, jotta jokaiselle osallistujalle riittäisi aikaa myös henkilökohtaiseen opastukseen. Tässä onnistuttiin vain osittain. Toimittamiani ennakoilmoittautumislomakkeita palautettiin vain vähän, ja usein kävi niin, että ennakoilmoittautuneetkaan eivät saapuneet paikalle. Käytännössä useimmat osallistujat löytyivät lastenosastolla aikaansa viettävistä lapsista, joiden osallistumaan houuttelemisesta vastasivat lisäksi kirjaston työntekijät.

Toteutuneet ryhmäkoot vaihtelivat kahden ja kahdeksan välillä. Lisäksi minulla oli haasteita sitouttaa lapsia osallistumaan lyhyessä ajassa neljään peräkkäiseen pajaan, joka oli alkuperäisen idean tarkoitus. Vaihtuvuus pajojen osallistujissa olikin merkittävä, ja vain pieni osa osallistui kaikkiin neljään pajaan. Tarkempi kirjastokohtainen markkinointisuunnitelma pajojen aikataulusta ja varsinkin sisällöstä ja toteutuksesta olisi todennäköisesti parantanut osallistumista ja sitoutumista.

Toisen vaiheen pajatyöskentely onnistui sisällöllisesti niin kuin oli suunniteltu, ja lapset olivat enimmäkseen innostuneita toiminnasta. Pajojen runko oli toimiva, mutta niiden läpivienti erikoisten ryhmien kanssa sujui vaihtelevalla menestyksellä. Isossa porukassa tunnelma oli usein rauhaton eikä, työskentely aina sujunut suunnitellusti ja lasten huono keskittymiskyky vaikeutti pajojen harjoitusten tekemistä. Lapset tarvitsivat usein myös suunniteltua enemmän henkilökohtaista avustusta ja aikaa. Aikataulu venyikin usein eikä, suunniteltu pajan kesto-aika riittänyt koko tehtävän suorittamiseen. Tämä tuli selkeästi näkyviin erityisesti Scratch-pajoissa. Jäin usein lasten kanssa tekemään tehtävän loppuun.

5.5 Nettimonsterin omassa kirjastossasi

Nettimonsterin pajojen toteutus ei vaadi isoja resursseja mutta mielestäni niiden onnistumisen edellytyksiä ovat muun muassa:

Suunnittelu ja tarvikkeiden hankinta: Vaikka Nettimonsterin pajojen sisältö ja tehtävät ovat liitteessä kuvattu, tulee ne kuitenkin ennen jokaista toteutusta käydä tarkasti läpi ja pajakohtaisesti suunnitella niiden toteutus ja aikataulutus. Lisäksi tulee hankkia tarvittavat kirjoitusvälineet ja muut harjoituksissa tarvittavat materiaalit.

Tiedottaminen: Tiedottamisessa pitää huomiota kiinnittää paikan ja ajankohdan ilmoittamisen lisäksi myös sisällön kuvaamiseen. Pelkkä nimi ”Nettimonsteri” ei vielä kerro että pääset koodaamaan peliä!

Esivalmistelut kirjastoissa: Nettimonsterin pajoissa on harjoituksia, joissa lasten tulee käyttää tietokonetta tai muita laitteita, joilla ollaan myös yhteydessä internetiin. Etukäteen tulee kartoittaa ja varmistaa tarvittavien tietokoneiden määrä, saatavuus ja nettiyhteydet. Lisäksi pajatilaan tulee kiinnittää huomiota. Sen tulisi olla erillinen huone, jossa lapsilla on mahdollisuus rauhalliseen ja keskittyneeseen työskentelyyn. Lisäksi ennen jokaisen pajan alkua tulee ohjaajan varata riittävästi aikaa valmistella sekä tila että oma ja lasten laitteet työskentelyä varten valmiiksi.

Oikea ryhmäkoko: Pajojen ryhmäkoko tulisi olla 4-8 lasta. Jos osallistujia on yli 4, tulisi pajoja ohjaamassa olla kaksi henkilöä. Varsinkin Scratch-pajoissa olisi tärkeää, että lapset saisivat tarpeeksi henkilökohtaista ohjausta. Oikea ryhmäkoko takaa kannustavan ilmapiirin ja motivoituneemmat osallistujat.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Sähköiseen mediaan liittyvä mediakasvatus on kirjastoissa suhteellisen uutta, mutta haastatte- luista ilmeni, että ainakin Espoossa siitä on jo muodostunut yksi kirjastoille tärkeä toimintamuoto. Kaikissa Nettimonsterin toimintaympäristön kirjastoissa oli painettujen medioiden lisäksi lasten käytössä sähköisiä medioita kuten tietokoneita ja iPadeja. Pääsääntöisesti laitteita käytetään pelaamiseen, mutta myös muuta sähköiseen mediakasvatukseen liittyvää toimintaa on järjestetty. Näitä ovat olleet esimerkiksi mediasatutunnit, lasten koodauskoulut ja tässä opinnäytetyössä kuvatut Nettimonsteri-työpajat.

Yleisellä tasolla Nettimonsterin tarkoituksena oli parantaa osallistuvien lasten tiedollista ja taidol- lista tasavertaisuutta tietoverkkojen käytössä. Tavoitteena oli myös monikulttuurisuuden näkö- kulmasta vahvistaa osallistujien joukkoon kuulumista sekä oppia arvostamaan muita ja myös itseään.

Opinnäytetyöni oli toiminnallinen opinnäytetyö, jonka lopputuotoksena syntyi Nettimonsteri hank- keen tavoitteiden mukaisesti neljä työpajaa jotka myös toteutin viidessä Espoon kirjaston toimipis- teessä. Pajoihin osallistui yhteensä 50 lasta, jotka saivat ohjausta ja opetusta tiedonhakuun, in- ternet-käyttämiseen ja ohjelmointiin liittyvistä asioista. Nyky-Espoolle ominainen väestön mo- nikulttuurisuus oli myös näkyvästi esillä. Maahanmuuttajalasten osuus osallistujia oli noin 50 %.

Hankehakemuksessa kuvattu Nettimonsteri pajojen toteutustapa, jossa tarkoituksena oli pää- sääntöisesti käyttää sähköistä oppimisympäristöä ja siinä pelillisiä elementtejä, todettiin alkuvai- heessa ja jo ennen ensimmäisen vaiheen pajojen toteutusta, lähinnä aikataulun tiukkuuden vuoksi vaativaksi ja liian kunnianhimoiseksi. Pajojen sisällön suunnitteluun ennen ensimmäistä toteu- tusta oli varattu noin kolme viikkoa. Vaikeutta lisäksi vielä se, että minulla ei ollut kokemusta pelien suunnittelusta eikä myöskään itse pajatyöskentelyn ohjaamisesta. Lisäksi sähköiset oppimisympä- ristöt, joihin suunnitteluvaiheessa tutustuttiin, osoittautuivat englanninkielisiksi ja siksi lapsille liian hankaliksi. Näiden syiden vuoksi alkuperäistä toteuttamistapaa muutettiin.

Toiminnallinen osuus toteutettiin kahdessa vaiheessa. Ensimmäisen vaiheessa suunnittelin ja toteutin neljä pilottipajaa, joista saatujen kokemusten perusteella lopullisten pajojen sisältöä ja rakennetta muutettiin merkittävästi. Mukaan otettiin Scratch-ohjelmointikielen opetusta lisäämään oppilaiden omaa toiminnallisuutta. Tämä osoittautui oikeaksi valinnaksi, ja oppimisen into ja ilo olivatkin korkealla kun koodi alkoi toimia ja hahmot ruudulla liikkua, kuten oli tarkoitus.

Oma kokonaisarvioni pajojen sisällöstä ja toteutuksesta on se, että ne ovat sellaisenaan toimivia toistettavaksi muissakin kirjastoissa. Tämä edellyttää kuitenkin ohjaajalta jokin asteista Scratch-ohjelmointiympäristön osaamista. Nettimonsterin konseptia tulee myös kehittää. Mielestäni alkuperäisen hankesuunnitelman mukainen pelinomainen idea olisi hyvä tuoda mukaan pajojen ohjelmaan. Lisäksi eri pajojen linkittämistä toisiinsa tulee tehostaa suunnittelemalla tarkoin, missä järjestyksessä etenemällä aikaisemmat pajat parhaiten tukevat seuraavan pajan sisältöä ja kokonaisuuden rakentumista.

Yksi vaihtoehto voi olla esimerkiksi se, että etukäteen ennen varsinaisten pajojen alkamista rakennetaan esimerkiksi Scratchilla yksinkertainen peli, jossa lapset pyrkivät läpäisemään pelin antamat tehtävät ja oppivat samalla uusia asioita muun muassa vastuullisesta internetin käytöstä ja monikulttuurisuudesta. Peliä tulisi voida pelata joko yksin tai yhdessä toisen lapsen kanssa. Samalla lasten tietoteknisiä taitoja ja koodausta voitaisiin opettaa lisäämällä kullakin pajakerralla peliin uusia ominaisuuksia ja tehtäviä.

Nettimonsteri oli minulle jatkuvaa oppimista, mutta myös työläs prosessi. Kaiken kaikkiaan se oli kuitenkin mukava toteuttaa. Lisäksi lasten kanssa toimiminen oli erittäin myönteinen kokemus, ja tämä opinnäytetyöni onkin opettanut minua toimimaan lasten kanssa. Kaikkein tärkeintä minulle tässä opinnäytetyöprosessissa oli kuitenkin toteuttaa suunnitellut pajat onnistuneesti sekä tarjota hankkeen tavoitteiden mukaisesti osallistuneille lapsille mukavaa yhdessä oppimista tietoverkoista, koodauksesta ja netiketistä. Koen onnistuneeni näissä hyvin, ja olen tyytyväinen siihen, että uskalsin ryhtyä näin vaativaan projektiin.

LÄHTEET

Aluehallintovirasto 2014. Etelä-Suomen aluehallintovirastolta 850 000 euroa yleisille kirjastoille. Viitattu 12.11.2014, http://www.avi.fi/web/avi/tiedotteet-2014/-/asset_publisher/KXRW0XQBS3q3/content/etela-suomen-aluehallintovirastolta-850-000-euroa-yleisille-kirjastoille-etela-suomi-;jsessionid=ABEC8352060BCB3C89513E851A90A6A9#.VGZxovmsX3Q.

Dufva, T. 2014. Mikä ohjelmoinnin lukutaito? Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Viitattu 28.9.2014, <https://kavi.fi/fi/blogi/mediakasvatus/mika-ohjelmoinnin-lukutaito>.

Espoon kaupunginkirjasto 2004. Pääkaupunkiseudun kirjastojen kehittämishankkeita 2005-2006 : Uusien palvelumuotojen ja teknologioiden käyttöönottomahdollisuudet. Viitattu 27.8.2014, <http://asiakkaankirjasto.wikispaces.com/file/view/Helmet+Kirjastonselvitys+Pk-seudun+kehitt.hankkeet+2004-2006.pdf>.

Espoon kaupunki 2012. Espoo alueittain 2011. Tietoisku 4/2012. Espoon kaupungin julkaisuja.

Espoon kaupunki 2013a. Espoon historia. Viitattu 7.7.2014, http://www.espoo.fi/fi-FI/Espoon_kaupunki/Tietoa_Espoosta/Historia.

Espoon kaupunki 2013b. Leppävaaran esittely. Viitattu 20.7.2014, [http://www.espoo.fi/fi-FI/Asuminen_ja_ymparisto/Kaupunginosat/Leppavaara/Leppavaaran_esittely\(25959\)](http://www.espoo.fi/fi-FI/Asuminen_ja_ymparisto/Kaupunginosat/Leppavaara/Leppavaaran_esittely(25959)).

Espoon kaupunki 2013c. Tapiolan tarina – tilaa asumiselle. Viitattu 8.7.2014, [http://www.espoo.fi/fi-FI/Asuminen_ja_ymparisto/Kaupunginosat/Tapiola/Tapiolan_tarina__tilaa_asumiselle\(26059\)](http://www.espoo.fi/fi-FI/Asuminen_ja_ymparisto/Kaupunginosat/Tapiola/Tapiolan_tarina__tilaa_asumiselle(26059)).

Espoon kaupunki 2014a. Espoon kaupunki. Viitattu 6.7.2014, http://www.espoo.fi/fi-FI/Espoon_kaupunki.

Espoon kaupunki 2014b. Kaupunginosat ja niiden kehittäminen. Viitattu 6.7.2014, http://www.espoo.fi/fi-FI/Asuminen_ja_ymparisto/Kaupunginosat.

Espoon kaupunki 2014c. Tapiola – tiedettä, taidetta ja taloutta. Viitattu 8.7.2014, http://www.espoo.fi/fi-FI/Asuminen_ja_ymparisto/Kaupunginosat/Tapiola.

- Espoon kaupunki 2014d. Taskutilasto 2014. Viitattu 20.7.2014, [http://www.espoo.fi/fi-FI/Espoon_kaupunki/Tietoa_Espoosta/Tilastot_ja_tutkimukset/Muut_teemat/Taskutilasto\(5168\)](http://www.espoo.fi/fi-FI/Espoon_kaupunki/Tietoa_Espoosta/Tilastot_ja_tutkimukset/Muut_teemat/Taskutilasto(5168)).
- Espoon kaupunki 2014e. Väestörakenne. Viitattu 20.7.2014, [http://www.espoo.fi/fi-FI/Espoon_kaupunki/Tietoa_Espoosta/Tilastot_ja_tutkimukset/Vaesto_ja_vaestonmuutokset/Vaestorakenne\(340\)](http://www.espoo.fi/fi-FI/Espoon_kaupunki/Tietoa_Espoosta/Tilastot_ja_tutkimukset/Vaesto_ja_vaestonmuutokset/Vaestorakenne(340)).
- Espoon kaupunkisuunnittelukeskus 2012a. Espoon keskus – Rentoa ja kestävä elämää. Espoon kaupunki. Viitattu 8.7.2014, ladattavissa <http://www.espoo.fi/download/noname/%7B3DE63316-8ED3-45B3-85BC-5940AAA1E006%7D/46212>.
- Espoon kaupunkisuunnittelukeskus 2012b. Merellinen Espoonlahti. Espoon kaupunki. Viitattu 8.7.2014, <http://www.espoo.fi/verkkojulkaisut/kaupunkisuunnittelukeskus/espoonlahti/pageflip.html>.
- Göös, P. 2014. Haastattelu Nettimonsterin taustatyöhön. Erikoiskirjastonhoitaja, Sellon kirjasto. Sähköpostiviesti 24.9.2014.
- Haddon, L. & Livingstone, S. 2009. EU Kids Online: Final report. LSE, London: EU Kids Online. (EC Safer Internet Plus Programme Deliverable D6.5). Viitattu 5.9.2014, [http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/eukidsonline/eu%20kids%20i%20\(2006-9\)/eu%20kids%20online%20i%20reports/eukidsonlinefinalreport.pdf](http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/eukidsonline/eu%20kids%20i%20(2006-9)/eu%20kids%20online%20i%20reports/eukidsonlinefinalreport.pdf).
- Hakala, H. 2014. Lasten- ja nuorten erikoiskirjastohoitaja, Espoonlahden kirjastot. Haastattelu Nettimonsterin taustatyöhön 24.9.2014. Tekijän hallussa.
- Helmet 2014. Mikä HelMet on? Viitattu 18.8.2014, http://www.helmet.fi/fi-FI/Info/Mika_HelMet_on.
- Huttunen, L., Löytty, O. & Rastas, A. 2005. Suomalainen vieraskirja: kuinka käsitellä monikulttuurisuutta. Tampere: Vastapaino.
- Hyvinkään nuorisopalvelut 2011. Pienikäsikirja Monikulttuuriseen nuorisotyöhön Hyvinkään nuorisopalveluille 2011-2012. Viitattu 7.9.2014, http://www.nuorisokanuuna.fi/sites/default/files/filedepot/hyvinkaa_kasikirja.pdf.
- Ilmanen, P. 2014. Haastattelu Nettimonsterin taustatyöhön. Erikoiskirjastonhoitaja, Entressen kirjasto. Haastattelu 4.5.2014.

Interactive Interfaces 2013. Helsinki Metropolitan Area Libraries (Finland) Upgrades to Sierra Services Platform. Viitattu 27.8.2014, <http://www.iii.com/news-events/pr/helsinki-metropolitan-area-libraries-finland-upgrades-sierra-services-platform>.

Jokiranta, T. & Munter, A. 2013. Ulkomaalaistaustaiset nyt ja tulevaisuudessa – Tietoisku 2/2013. Espoon kaupunkitieto.

Kaunisto, L. 2014. Haastattelu Nettimonsterin taustatyöhön. Palveluesimies, Espoonlahden kirjastot. Sähköpostiviesti 29.9.2014.

Kirjastot ja media 2012: Selvitys mediakasvatuksen tilasta yleisissä kirjastoissa. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2012:23.

Kirjastot.fi 2011. Muutos maakuntakirjastojen toiminta-alueissa Uudellamaalla. Viitattu 20.8.2014, <http://www.kirjastot.fi/fi-FI/kirjastopro/ajankohtaista/arkisto/tiedote/ajankohtaista-kirjastoalalla/muutos-maakuntakirjastojen-toiminta-alueissa-uudellamaalla>.

Kirjastot.fi 2013. Minustakin Nettimonsteri. Viitattu 15.9.2014, <http://hankkeet.kirjastot.fi/hanke/minustakin-nettimonsteri>.

Kirjastot.fi 2014a. Perustilastot. Viitattu 3.9.2014, <http://tilastot.kirjastot.fi/fi-fi/perustilastot.aspx?AreaKey=Y2013T2N49>.

Kirjastot.fi 2014b. Yleisten kirjastojen hankerekisteri. Viitattu 10.10.2014, http://hankkeet.kirjastot.fi/hankehaku?search_api_views_fulltext=mediakasvatus.)

Klingberg, E. Haastattelu Nettimonsterin taustatyöhön. Kirjastovirkailija, Tapiolan kirjasto. Sähköpostiviesti 11.9.2014.)

Kotilainen, S., Kupiainen, R., Nikunen K. & Suoninen, A. (toim.) 2013. Lapset netissä – Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2013, 5-6.

Kupiainen, R. & Sintonen, S. 2009. Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus. Helsinki: Palmenia.

Kupiainen, R., Sintonen, S. & Suoranta, J. 2007. Johdanto. Teoksessa H. Kynäslähti, R. Kupiainen ja M. Lehtonen (toim.) Näkökulmia mediakasvatukseen. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2007. 3-27. Viitattu 6.9.2014, <http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-1-4.pdf>.

Lepoluoto, P. 2014. Espoon kaupunginkirjastojen työntekijät. Palvelupäällikkö, Entressen kirjasto. Sähköpostiviesti 2.9.2014.

Lepoluoto, P. 2014. Minustakin Nettimonsterin projektisuunnitelma. Espoon kaupunginkirjasto. Sisäinen lähde. Tekijän hallussa. Viitattu 6.10.2014.

Leppävaara-seura 2014. Tervetuloa Leppävaaraan. Viitattu 14.7.2014, <http://www.lepuski.fi/leppavaara.html>.

McManus, S. 2013. Scratch programming in easy steps: covers Scratch 2.0 and Scratch 1.4. Leamington Spa: In Easy Steps, 10–11.

Mediakasvatus 2014. Mediakasvatus. Viitattu 29.8.2014, <http://www.mediakasvatus.fi/artikkelit/mediakasvatus>.

MoniNet 2011. Monikulttuurisuus. Viitattu 15.8.2014, <http://moninet.rovala.fi/Suomeksi/Monikulttuurisuudesta-kiinnostuneille/Monikulttuurisuus>.)

Nuorisolaki 27.1.2006/72. Viitattu 7.9.2014, <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072>.

Pohjola, R. 2014. Pedagoginen kirjastonhoitaja, Kirjasto Omena. Haastattelu Nettimonsterin taustatyöhön 26.9.2014. Tekijän hallussa.

Rantala, L. & Sinko, P. 2009. Esipuhe. Teoksessa S. Verho (toim.) Mediakasvatus kirjastossa. Helsinki: BTJ Finland, 7-8.

Sallmén, P. 2009. Mediakasvatusta vai mediasivistystä kirjastosta. Teoksessa S. Verho (toim.) Mediakasvatus kirjastossa. Helsinki: BTJ Finland, 9-26.

Savolainen, L. 2003. Piirikirjastosta moderniksi oppimisympäristöksi: Leppävaaran kirjastopalvelut 1920-luvulta uudelle vuosituhatluvulle. Viitattu 27.8.2014, <http://sellonkirjasto.blogspot.fi/p/leppavaaran-kirjaston-historiaa.html>.

Scratch 2014. Tietoa Scratchista. Viitattu 26.10.2014, <http://scratch.mit.edu/about/>.

Soukola, T. 1999. Monikulttuurisen yhteiskunnan ehdot ja haasteet. Sitra. Viitattu 7.9.2014, <http://www.sitra.fi/julkaisut/monikulttuurisuus.pdf>.

Tilastokeskus 2014. Väestö muuttujina vuosi, alue ja väestötieto. Viitattu 13.7.2014, <http://pxweb2.stat.fi/Dialog/SaveShow.asp>.

MONIKULTTUURISUUSTYÖPAJA

Tehtävä: Lipun värittäminen

Tavoitteet: Värittää lippu seuraavaan tehtävään

Ikäryhmä: 7-12-vuotiaat

Ryhmäkoko: max. 8

Kesto: 10-15 min

Välineet: Värikyniä, tusseja, pyyhekumi, puutikkuja, liimaa ja teippiä. Lisäksi tarvitaan jokin laite, jolla voi mennä internetiin.

Erytyistä: Tehtävän tarkoituksena on löytää ja värittää sen maan lippu, jonka perustietoja etsitään seuraavassa tehtävässä.

Esivalmistelut: lippujen valitseminen ja tulostaminen

1. Lipun valitseminen. Kullekin lapselle annetaan väritettävä lippu.
2. Seuraavaksi lapsen tulee etsiä internetistä sen maan lippu, jonka hän sai itselleen.
3. Lippu väritetään, leikataan rajoja pitkin irti ja kiinnitetään puutikkuun.

MONIKULTTUURISUUSTYÖPAJA

Tehtävä: Vastata tehtävälomakkeen kysymyksiin

Tavoitteet: Tavoitteena on oppia uusia asioita vieraista maita

Ikäryhmä: 7-12-vuotiaat

Ryhmäkoko: max. 8

Kesto: 30–60 min.

Välineet: Oheinen tehtävämoniste ja kirjoitusvälineet, jokin jolla pääsee nettiin esimerkiksi tietokone tai tablettitietokone.

Erityistä: Kysymyksiin vastataan sen perusteella ja sitä maata koskien, jonka lippu väritettiin

1. Jokaiselle lapselle annetaan oma tehtävämoniste ja käydään se yhdessä läpi.
2. Lapset etsivät internetistä vastauksia tehtävälomakkeessa oleviin kysymyksiin.
3. Vastaukset käydään yhdessä läpi.

Etsi vastaukset seuraaviin kysymyksiin. Jokaisen kysymyksen alapuolella on siihen kirjoitettava asia. Tehtävässä kannattaa käyttää pyöristettyjä lukuja.

1. Hei, olen _____.
(Nimesi)

2. Haluan matkustaa _____.
(Valitse maa, jonka lipun väritit)

3. Siellä asuu _____ ihmistä.
(Maan väkiluku)

4. Maa on kooltaan _____. Se on suuri/pieni.
(Pinta-ala)

5. Sen pääkaupunki on _____.
(Pääkaupungin nimi)

6. Sijoita kartalle. A) Maan sijainti
B) Suomen sijainti





INTERNETTYÖPAJA

Tehtävä: Internetvisa

Tavoitteet: Vastata tietovisan kysymyksiin ja oppia samalla uusia asioita internetistä.

Ikäryhmä: 7-12-vuotiaat

Ryhmäkoko: Max. 8

Kesto: 10–15 min

Välineet: Oheinen tehtävämoniste ja kirjoitusvälineet

Erityistä: Osallistujille kannattaa painottaa sitä, että jossain kysymyksissä on useampia oikeita vastauksia.

1. Jaetaan kaikille osallistujille tehtävämonisteet.
2. Käydään kysymykset läpi ja lapset vastaavat niihin yksi kerrallaan.

Nimi:

1. Tietovisa netistä. Ympyröi oikea vastaus.

1. Mikä on Internet?
 - a. Pelifirma
 - b. Puhelinmerkki
 - c. Paikka, josta löytää paljon tietoa
2. Mikä on Netiketti?
 - a. Suosittu pelisivusto, osoitteessa www.neti-ketti.fi
 - b. Internetin käyttäytymissäännöt
 - c. Naapurin kissa
3. Salasana on
 - a. tapa estää tiedon päätyminen väärin käsiin
 - b. huudettava kaikille
 - c. kirjoitettava paperille
4. Mikä on tai mitä tehdään klikkaamalla?
 - a. Siirytään sivulta toiselle
 - b. Kyseessä on hevosen askellaji
 - c. Hiiren naksautuksesta kuuluva ääni
5. Millä pääset nettiin?
 - a. tietokoneella
 - b. puhelimella
 - c. tabletilla



INTERNETTYÖPAJA

Tehtävä: Tutustua esimerkkitapauksiin ja miettiä mitä itse tekisit kyseisessä tilanteessa.

Tavoitteet: Tutustua ja ehkäistä nettikiusaamista.

Ikäryhmä: 7-12-vuotiaat

Ryhmäkoko: max. 8

Kesto: 30–40 min.

Välineet: Oheinen tehtävämoniste ja kirjoitusvälineet, jokin laite, jossa on internetyhteys

Erityistä: Tehtävän tarkoituksena on miettiä lasten kanssa internetin varjopuolia.

Esimerkkitapaukset 1-4

1. Jaetaan kaikille osallistujille tehtävämoniste.
2. Lapset lukevat tapaukset yksi kerrallaan koko ryhmälle.
3. Vastataan tapausten kysymyksiin yksi kerrallaan.
4. Käydään lasten kirjoittamat vastaukset läpi.
5. Lopuksi voidaan keskustella tapauksien sisällöstä.

SalasanaCase

6. Kyseinen kohta käsitellään samalla tavalla kuin kohdat 1-4.
7. Edellisen kohdan jälkeen voidaan tutustua vahvan salasanan kriteereihin osoitteessa:
<https://www.microsoft.com/en-gb/security/pc-security/password-checker.aspx>.

2. Mietitään pareittain seuraavia tapauksia.

Tapaus 1.

Tuulikki on lisännyt omalle YouTube -sivulleen videon omasta laulustaan. Hän on linkittänyt videon myös Instagramiin ja Facebookiin. Alussa videosta tykätään paljon. Jonkin ajan kuluttua eräs Tuulikin tutuista huomauttaa, että Tuulikin laulu on tylsää. Monet muut tykkäävät edellisestä kommentista. Miltä luulette Tuulikista tuntuvan?

Tapaus 2.

On Johanneksen syntymäpäivä ja hänen paras kaveri Ville on laittanut Johanneksen kuvan internetiin onnitteluviestin kanssa. Johannesta on aikoinaan kiusattu koulussa suurehkon nenän takia ja nyt kuvaan on kirjoitettu kommentti, jossa Johannesta haukutaan norsuksi. Johannekselle tuli todella paha mieli kommentista. Mitä Villen olisi pitänyt mielestänne tehdä, ennen kuin hän pisti Johanneksen kuvan nettiin?

Tapaus 3.

Milla on keskustellut kuukauden ajan Kasper -nimisen pojan kanssa internetissä. Nyt Kasper kuitenkin haluaa Millan lähettävän hänelle kuvia itsestään ja alkaa lisäksi ehdotella tapaamista. Kasper kertoo netissä olevansa Millan kanssa suunnilleen saman ikäinen. Mitä Millan kannattaa tehdä?

Tapaus 4.

12-vuotiasta Islaa on kiusattu koulussa, mutta hän on tuntenut olonsa hyväksi internetissä. Viime aikoina Islan kiusaajat ovat kuitenkin alkaneet kiusamaan häntä netissä. Mitä Islan tulisi tehdä asialle?

SalasanaCase

Markus on kertonut salasanaan parhaimmalle kaverilleen Joonakselle ja Joonas lupasi olla käyttämättä ja kertomatta salasanaa kenellekään. Mitä tästä voi pahimmassa tapauksessa kuitenkin seurata?



MONIKULTTUURISUUS/INTERNETTYÖPAJA

Tehtävä: Nettimonsterin hännän kiinnitys

Tavoitteet: Tarkoituksena on kiinnittää Nettimonsterin häntää oikealle kohdalle.

Ikäryhmä: 7-12-vuotiaat

Ryhmäkoko: Max. 8

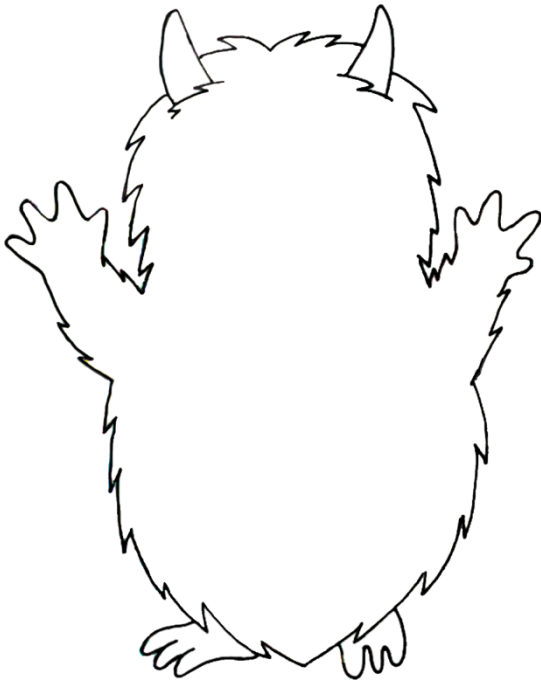
Kesto: 5-10 min

Välineet: Nettimonsterin kuva, häntä ja jokin millä kuvan saa seinälle , riepu tai kaulahuivi, jolla lasten silmät voi sitoa

Eryistä: Toimii samalla lailla kuin aasin hännän kiinnitys.

Esivalmistelut: Nettimonsterin kuvan tulostus, leikkaaminen ja hännän tekeminen.

1. Nettimonsterin kuva kiinnitetään seinälle.
2. Lapsien silmät sidotaan ja heidän pitää pyöriä jonkin aikaa paikallaan.
3. Lapsi kiinnittää hännän oikealle paikalle tai mahdollisimman lähelle sitä. Tämä toistetaan kunnes kaikki ovat yrittäneet.



SCRATCH-TYÖPAJA

Tehtävä: Oma peli Scratchilla

Tavoitteet: Koodata oma peli Scratch-ohjelmointikielellä.

Ikäryhmä: 7-12-vuotiaat

Ryhmäkoko: Max. 8

Kesto: 1 h 30 min - 2 h, riippuu ryhmän koosta ja osallistujien ikäjakaumasta.

Välineet: Tietokone, varustettuna Google Chrome -selaimella ja ohjeet

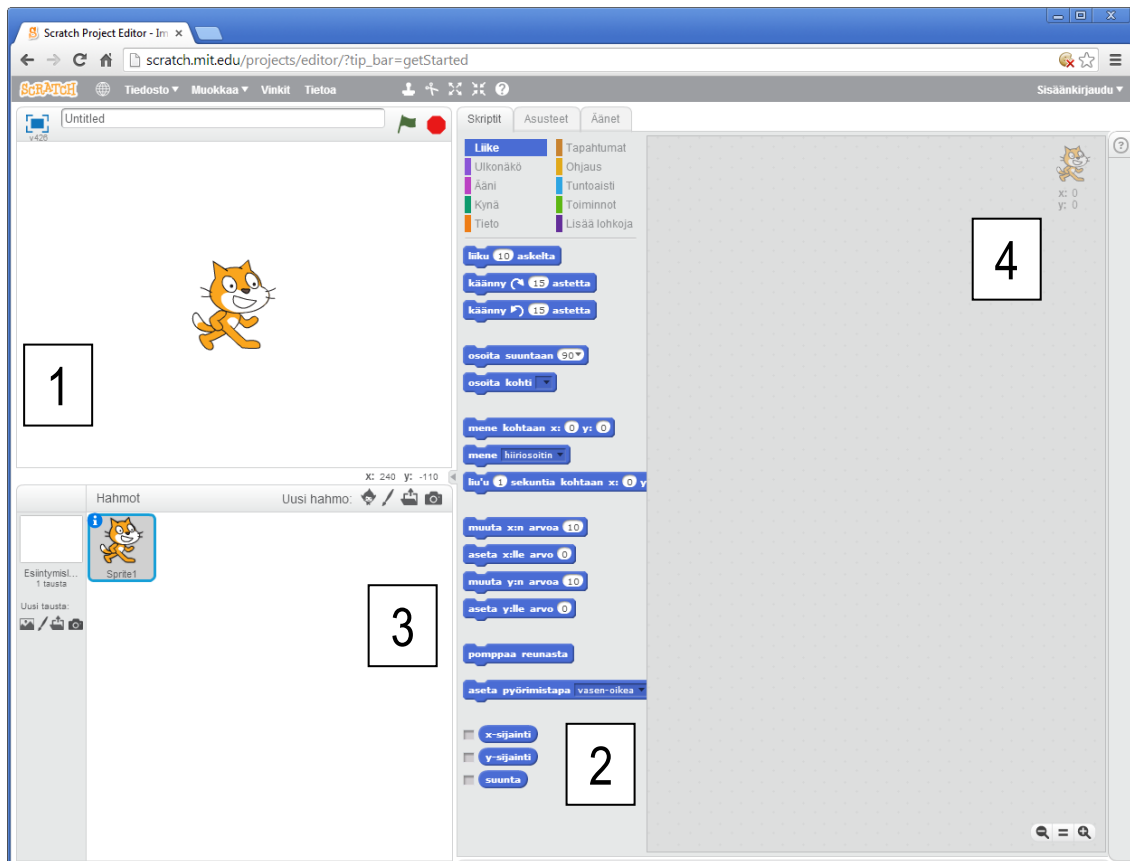
Erityistä: Ohjaajalla on hyvä olla perustiedot Scratchista.

Esivalmistelut: Tarkastetaan, että onko tietokoneissa tarpeeksi virtaa ja, että ne ovat internetissä.
Jokaiselle koneelle voi myös avata valmiiksi Scratchin.

Scratchin löydät osoitteesta scratch.mit.edu

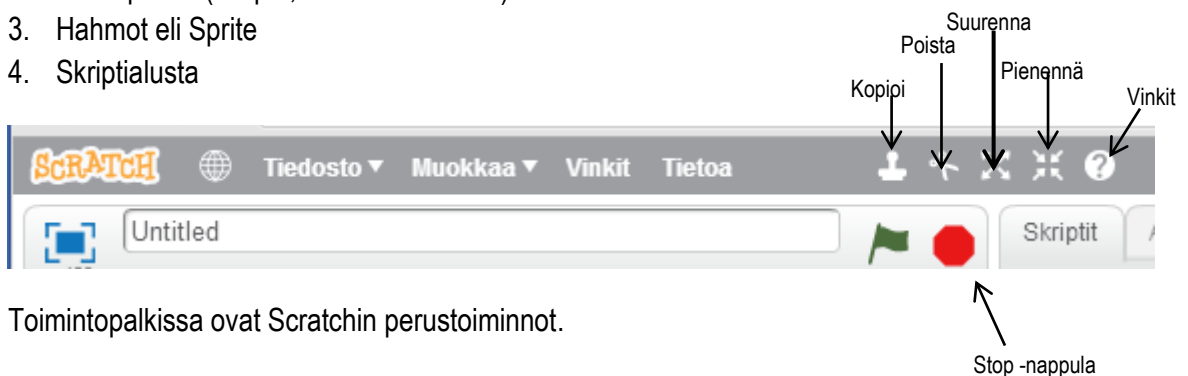
Scratchin löydät osoitteesta scratch.mit.edu

SCRATCHIN ALOITUSNÄKYMÄ



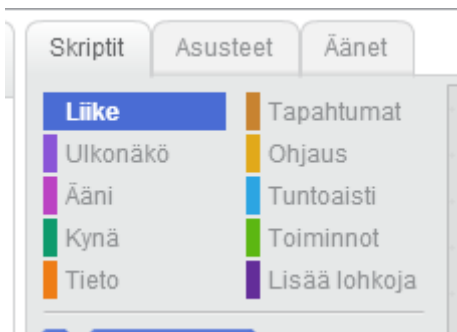
Yllä on Scratchin aloitusnäkö, joka aukeaa ikkunaan kun aloitat uuden projektin luomisen. Ruutu on jaettu neljään alueeseen:

1. Esiintymislava
2. Lohkopaletti (skriptit, asusteet & äänet)
3. Hahmot eli Sprite
4. Skriptialusta



Toimintopalkissa ovat Scratchin perustoiminnot.

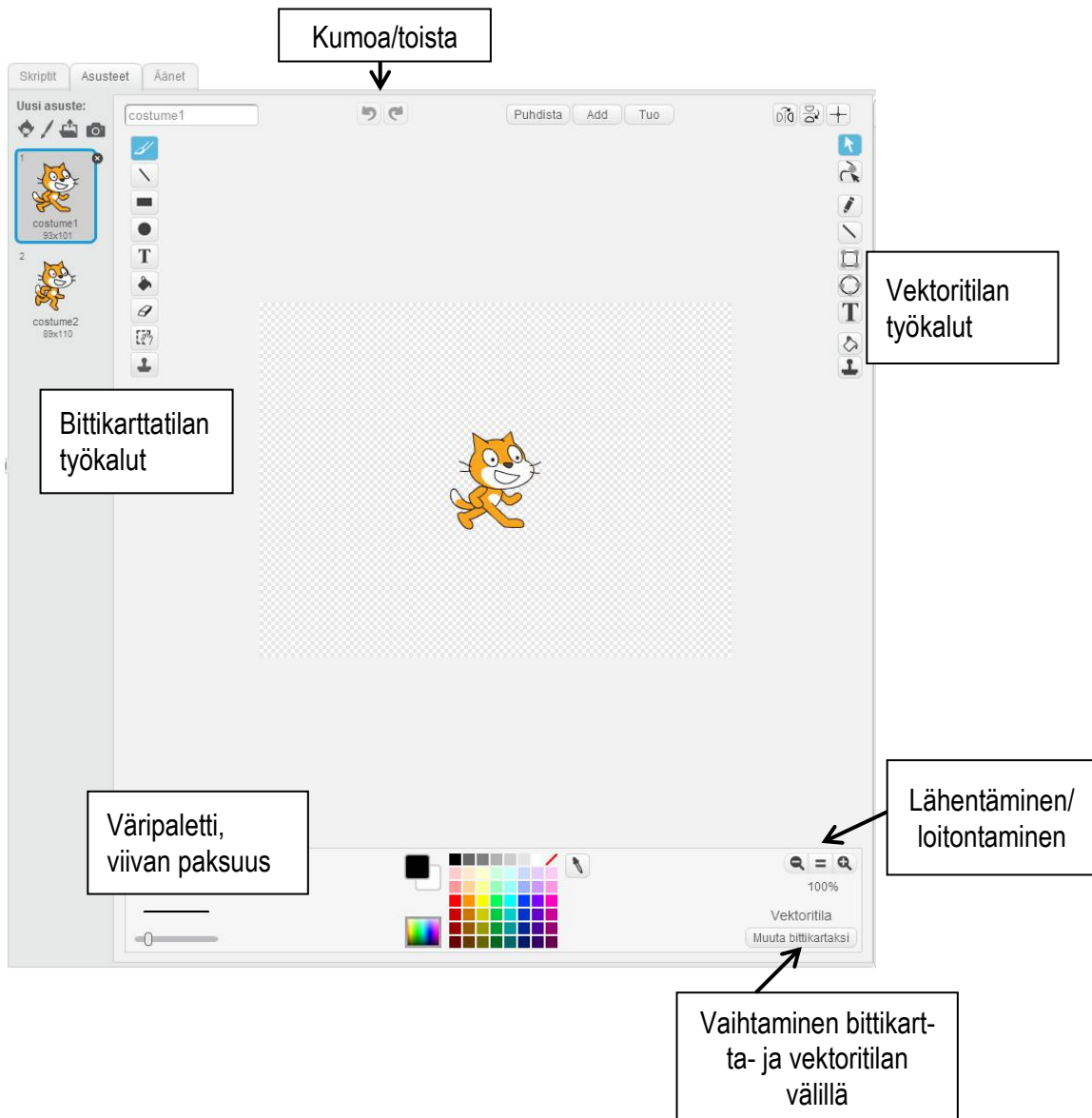
Lohkopaletti



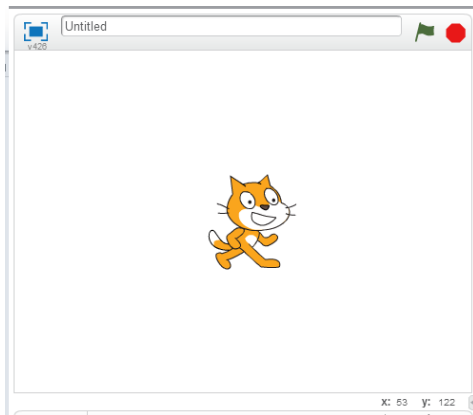
Skriptit on lajiteltu aihealueittain ja väreittäin. Jokaista aihealuetta vastaavat toimintalohkot saa näkyviin klikkaamalla toimintalohkon nimeä esimerkiksi Liike.

Värityeditori ja sen rakenne

Alla on värityeditori. Värityeditorin toiminnot on kuvattu alla ja siihen pääsee klikkaamalla "Asusteet" -välilehtä.



PERUSKOMENNOT



Esiintymislava

Seuraavat toimintalohkot lisätään *kun klikataan* -toiminnon jälkeen.

2. Kissa saadaan liikkumaan valitsemalla



- toiminnolla. *Liiku 10 askelta* -toimintoa klikkaamalla kissa liikkuu jatkuvasti 10 askelta eteenpäin.

3. Kissa kääntyy oikealle valitsemalla

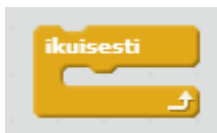



-toiminto tai vasemmalle



-toiminto.

4. Ikuisesti - toiminto (Loop)




-toiminto vedetään *liiku 10 askelta* päälle (kuva alla). Kun vihreää lippua klikataan hahmo liikkuu ikuisesti oikealle kunnes painetaan punaista stop-nappulaa .

Tällä hetkellä tekemämme koodin tulisi näyttää tältä:

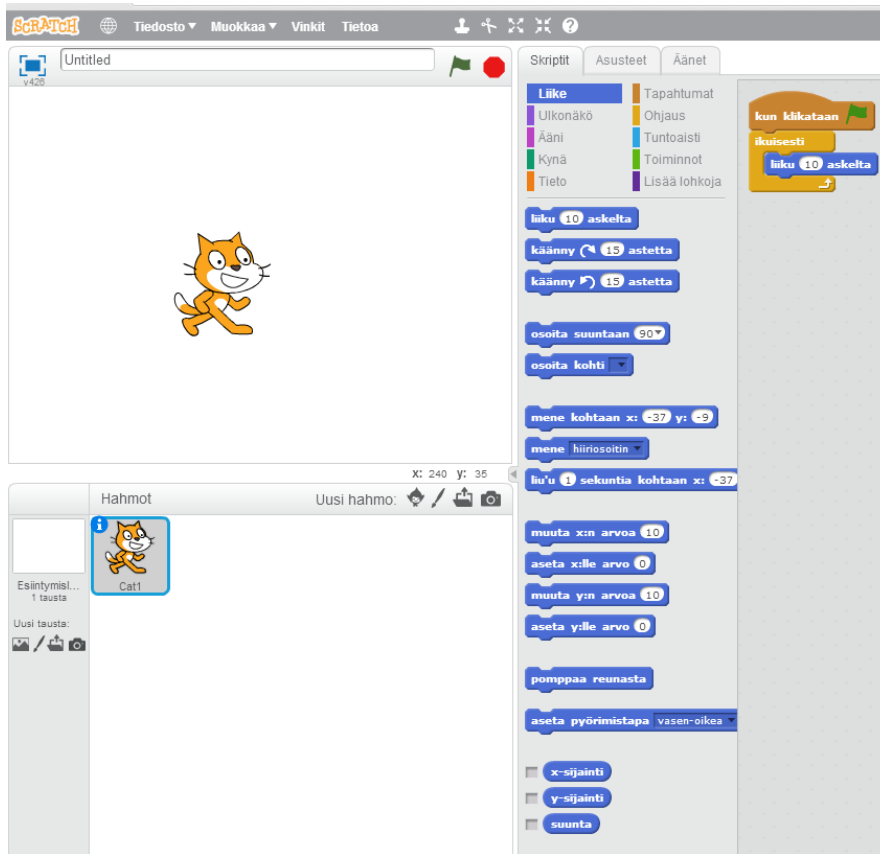


1. Vihreä lippu

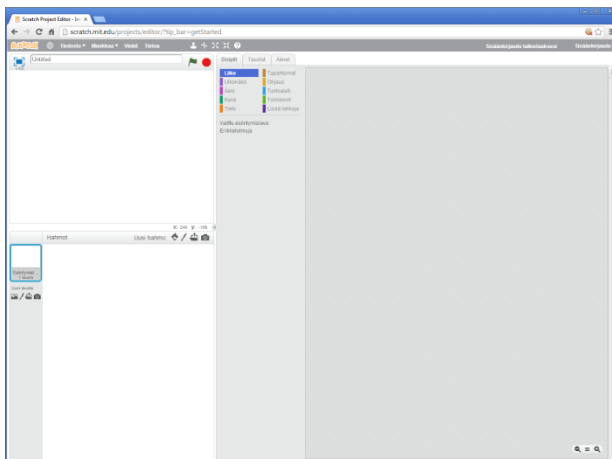
Koodin tekeminen aloitetaan valitsemalla lohkojalettiin tapahtumat - välilehdeltä.  -toiminto.

Tämä toimii komentosarjan aloittajana. Esiintymislavan yläkulmassa olevasta vihreästä lipusta  klikkaamalla Scratch suorittaa komentosarjan.

HAHMON POISTAMINEN JA UUDEN VALITSEMINEN



Mennään hiirellä hahmon päälle ja klikataan sitä hiiren oikeanpuoleisella näppäimellä. Tämän jälkeen valitaan auenneesta vetovalikosta "poista"-toiminto.

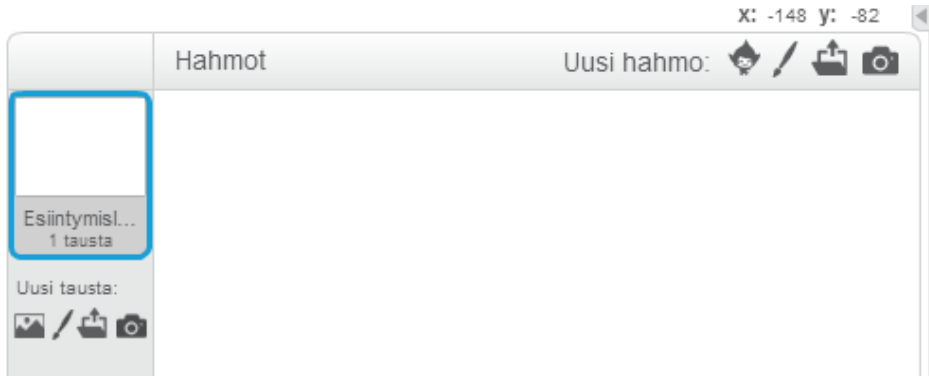


Nyt näkymän tulisi näyttää tältä. Hahmo ja siihen liitetyt koodit poistuivat.

UUDEN HAHMON VALITSEMINEN

Uusi hahmo valitaan seuraavasti:

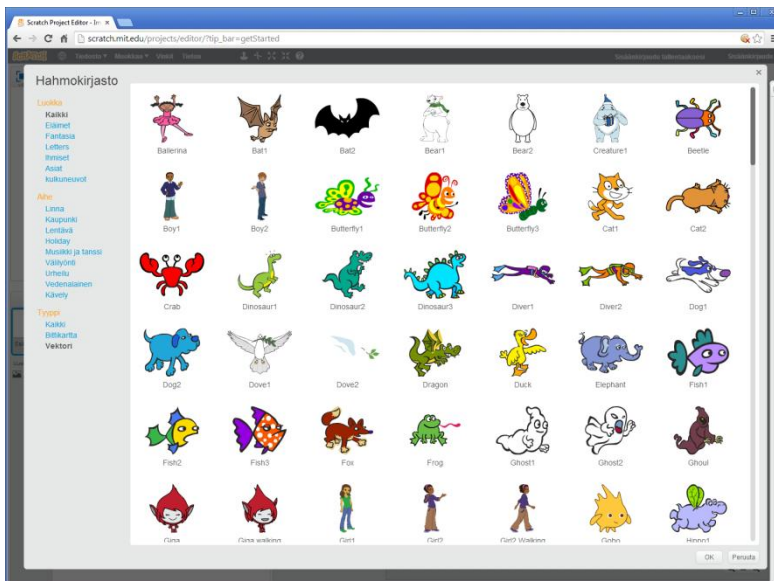
1. Mennään hahmokeentään.

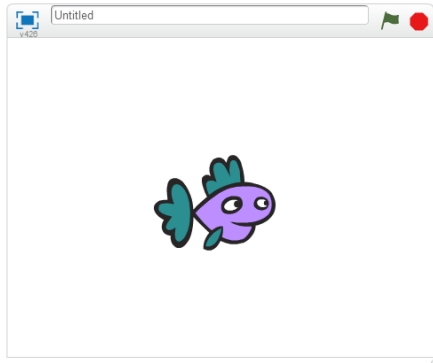


2. Klikataan Hahmot-ruudun yläpalkin ”uusi hahmo” -valikosta näkyvää ikonia. Tähän peliin valitsemme ensimmäisen vaihtoehdon ”Valitse hahmo kirjastosta”



Klikatessa ”Valitse hahmo kirjastosta”-toimintoa Scratchin hahmokirjasto aukeaa. Hahmoja voi tarkastella ja valita sekä oikeassa reunassa olevasta palkista vierittämällä, että vasemmalla olevista linkeistä. Huom! Hahmon tyyppiä kannattaa valita vektori. (Bittikarttamuotoinen hahmo voi tulla epätarkaksi kokoa muutettaessa, mutta vektorimuotoinen hahmo ei.)

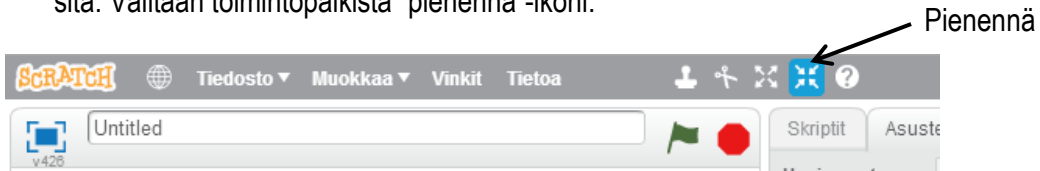




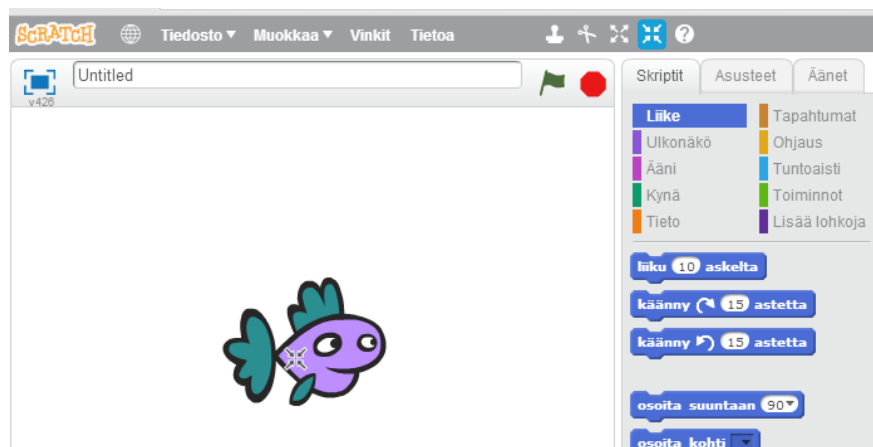
Valitsin hahmokseni kalan, mutta sinä voit valita minkä tahansa hahmon peliisi.

HAHMON KOON MUUTTAMINEN

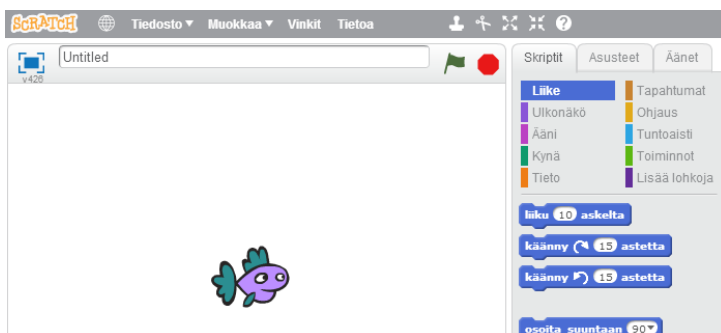
1. Kuten edellisestä kuvasta näkyy, valittu hahmo on hyvin suuri. Seuraavaksi pienennetään sitä. Valitaan toimintopalkista "pienennä"-ikoni.



2. Seuraavaksi vietään hiiri hahmon päälle ja muutetaan sen kokoa pienemmäksi klikkaamalla.



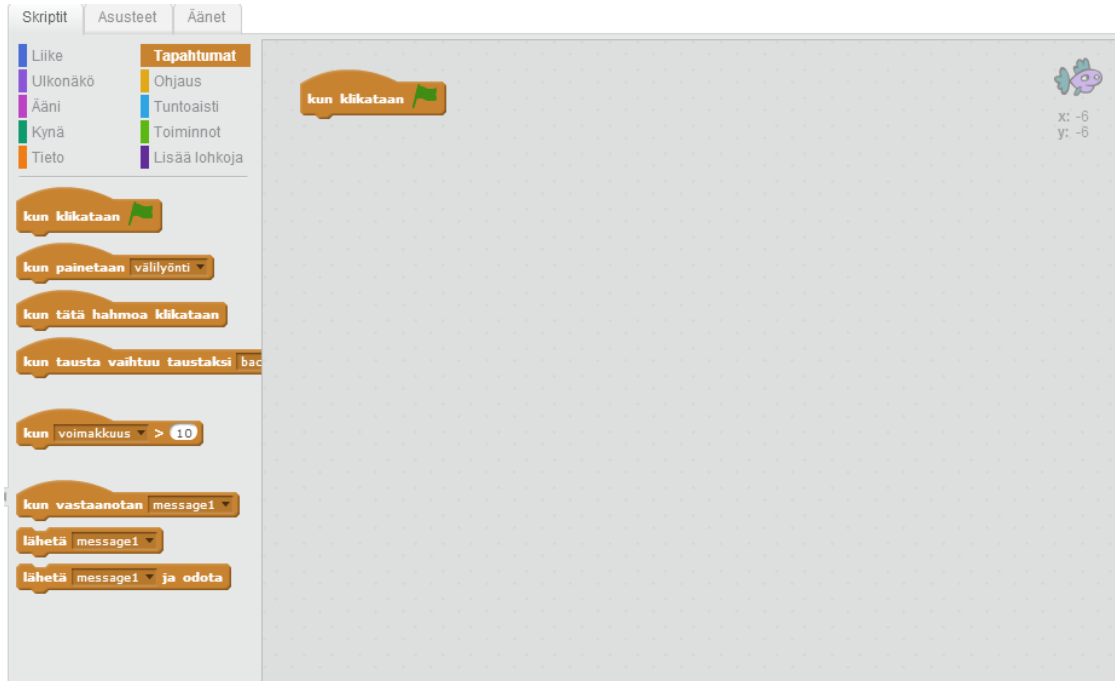
3. Nyt hahmon tulisi näyttää tältä.



HAHMON LIIKKUMINEN

Seuraavaksi lisäämme hahmolle mahdollisuuden liikkua nuolinäppäimillä (←↑→↓).

1. Aloitetaan lisäämällä toiminto ”kun klikataan” skriptialustalle.



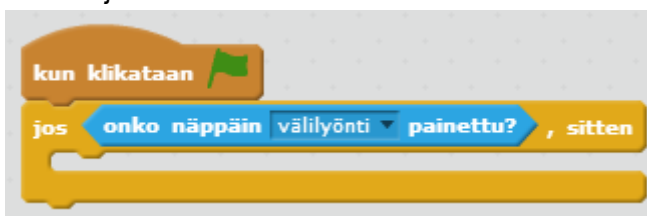
2. Seuraavaksi lisätään varsinaisia komentoja. Ensimmäisenä lisätään koodiin



-toiminto. Tämä toimii pohjana kaikille lisättäville toiminnoille.

Seuraavaksi keskitytään vain koodin tekemiseen.

3. Seuraavaksi valitaan ”tuntoaisti”-aihealueesta toiminto ja lisätään se edellisen sisälle.




Koodin tulee nyt näyttää tältä.

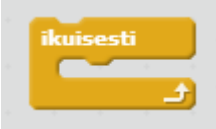
Seuraavaksi lisätään koodiin varsinaiset liikkumiskomennot.

4. Lisätään  ja  -toiminnot.



Koodin on tarkoitus näyttää nyt tältä.

Paina vihreää lippua , ja sen jälkeen välilyöntiä ja katso mitä tapahtuu.

Hahmo ei liiku, koska koodista puuttuu  -toiminto. Lisätään "ikuisesti"-toiminto.

Nyt koodin pitäisi näyttää tältä.



5. Nyt hahmon pitäisi liikkua välilyöntiä painettaessa oikealle. Halutaan kuitenkin, että hahmo liikkuu nuolilla, joten koodia täytyy muokata.

Tehdään ensin komento ylöspäin liikkumisesta.



Klikkaa tekstin "välilyönti" vieressä olevaa pientä nuolta, jonka jälkeen aukeaa vetovalikko.

Valitaan vetovalikosta "nuoli ylös".

liiku 10 askelta

Seuraavaksi vähennetään hahmon liikkumia askelia.

Se tapahtuu klikkaamalla kahdesti lukua "10", jonka jälkeen kirjoitetaan luku "5".

liiku 5 askelta

Klikataan nyt vihreää lippua ja katsotaan mitä tapahtuu.

Nyt hahmo liikkuu oikealle vaikka painetaan nuolta ylös.

osoita suuntaan 90

Seuraavaksi vaihdetaan arvoja -toimintoon.



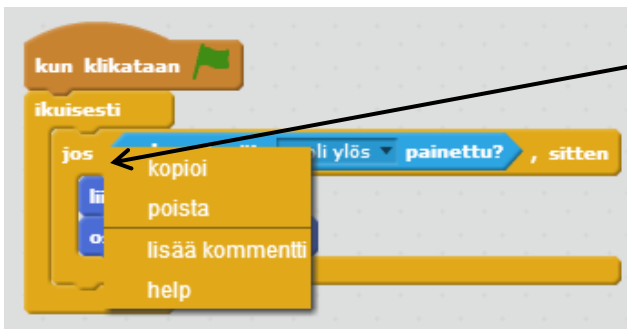
Aloitetaan klikkaamalla pientä nuolta, jonka jälkeen veto valikko aukeaa.

Valitaan vetovalikosta 0 (ylös).

Nyt koodin pitäisi näyttää tältä.

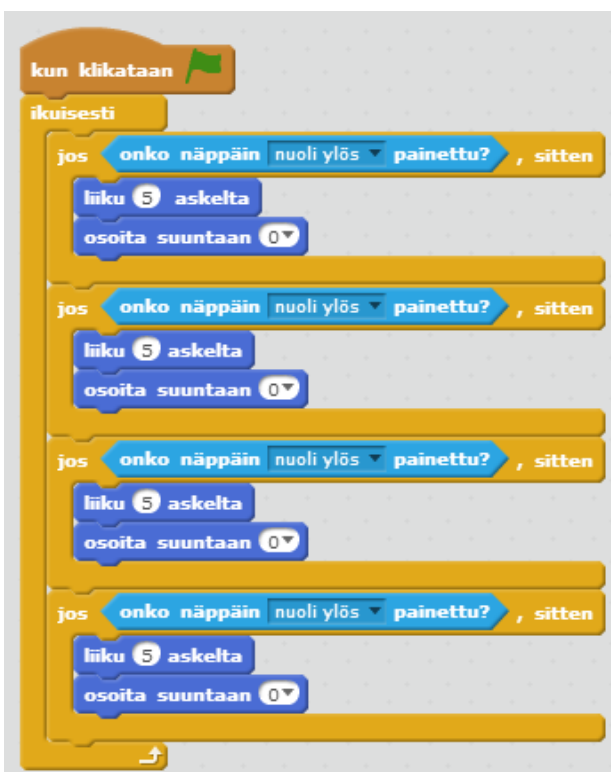


Seuraavaksi kopioidaan liikkumiseen tarvittavat komennot.



- Mene hiirellä sanan "jos" kohdalle.
- Klikkaa hiiren oikeanpuoleista näppäintä.
- Valitse vetovalikosta kohta kopioi.

Kopioi komentoketjua kunnes niitä on neljä kappaletta ja koodi näyttää tältä:

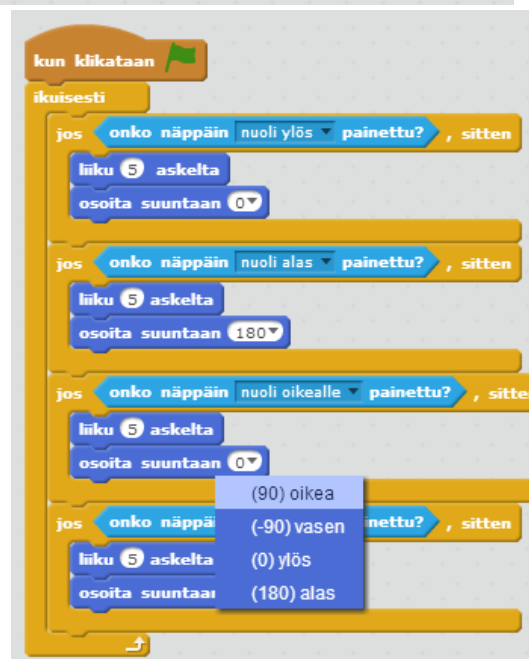


Seuraavana tehtävänä on muuttaa arvot niin, että hahmo liikkuu kaikilla nuolilla.

Toistetaan samat asiat kuin yläpuolella on kerrottu.



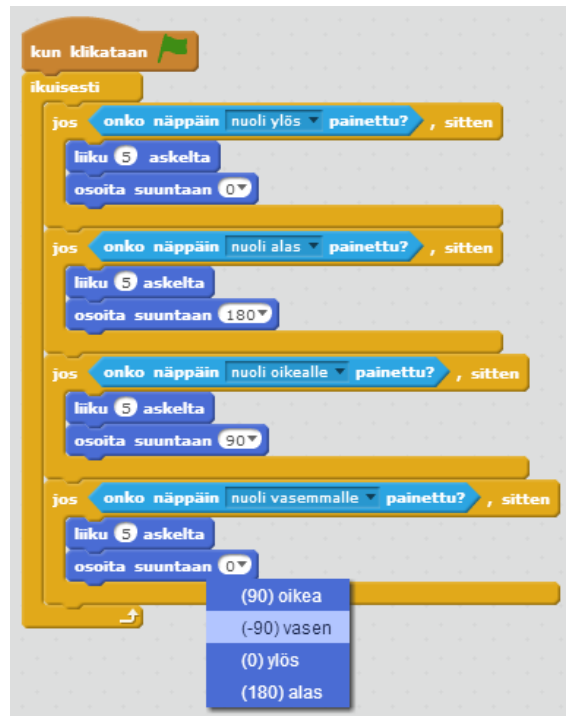
- Valitaan ensin "nuoli alas"
- Sitten "osoita suuntaan (180) alas"



- Valitaan ensin "nuoli oikealle"
- Sitten "osoita suuntaan (90) oikea"



- Valitaan ensin nuoli vasemmalle
- Sitten "osoita suuntaan (-90) vasen"



Kun kaikki muutokset on tehty, voidaan kokeilla miten hahmo liikkuu 😊

- ➔ painetaan vihreää lippua.
- ➔ Katsotaan mitä tapahtuu.

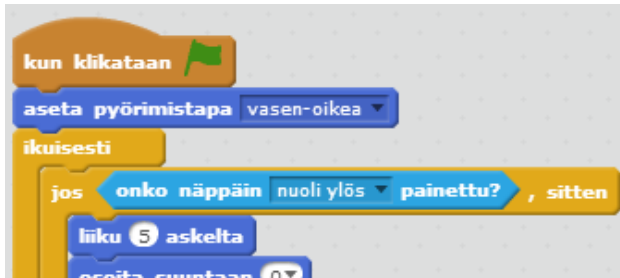


Kuvasta nähdään, että hahmo kääntyy ylösalaisin.

Tavoitteena kuitenkin on, että kala osoittaa koko ajan ylöspäin, mutta kääntyy vasemmalle ja oikealle. Tämä toteutuu




Asetetaan toiminto koodiin seuraavasti.



Kokeile koodia painamalla  ja nuolinäppäimillä.

Seuraavaksi lisätään toiminto, jonka avulla hahmo aloittaa aina samasta kohdasta kun vihreästä lipusta painetaan.

Asetetaan -toiminto heti "kun klikataan" alapuolelle ja hahmo aloittaa liikkumisen keskeltä.

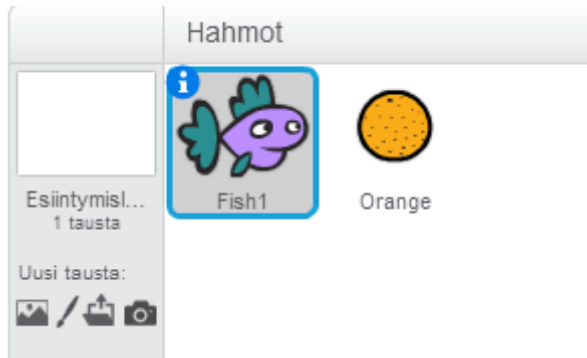
Nyt koodin tulee näyttää tältä.



TOISEN HAHMON LISÄÄMINEN

Peliin lisätään toinen hahmo, jota ensimmäinen hahmo ajaa takaa.

1. Aloitetaan lisäämällä uusi hahmo. Tehdään se samalla lailla kuin ensimmäisen hahmon lisääminen. Jos toinen hahmo näyttää liian suurelta verrattuna ensimmäiseen, se kannattaa pienentää.



Kumpikin hahmo näkyy hahmo-paneelissa. Kuvan alapuolella näkyy hahmon nimi.

2. Klikataan toisen hahmon kuvaketta. Tehdyt koodit eivät näy skriptialustalla, koska ne ovat vain ensimmäisen hahmon komentoja. Nyt tehdään uudelle hahmolle koodit!



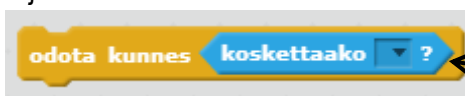
3. Aloitetaan -toiminnolla.

4. Lisätään "ikuisesti" -toiminto edellisen toiminnon perään ja aloitetaan varsinaisen komento-
ketjun kokoaminen

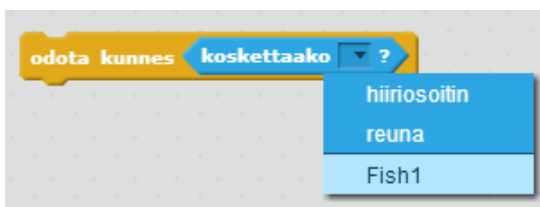


5. Seuraavaksi -toiminto sijoitetaan "ikuisesti"-toiminto sisään

6. Sijoitetaan "tuntoaisti"-aihealueelta  -toiminto edellisen sisään.




- Klikkaa tekstin "koskettaako" vieressä olevaa nuolta.
- Valitse ensimmäisen hahmon nimi



Lopputuloksen täytyisi näyttää tältä

SATUNNAISUUS

Tässä osassa luomme toiselle hahmolle mahdollisuuden liikkua satunnaisesti.

1. Lisätään komentoketjuun toiminto , suoraan "odota kunnes" -toiminnon alapuolelle.

Seuraavaksi mennään lohkojalettiin kohtaan "toiminnot"-aihealueesta

ja lisätään  kummankin nollan kohdalle

Jotta saadaan kakkoshahmo liikkumaan koko esiintymislavan alueella, täytyy luvuiksi vaihtaa x: -240–240 & y: -180–180.



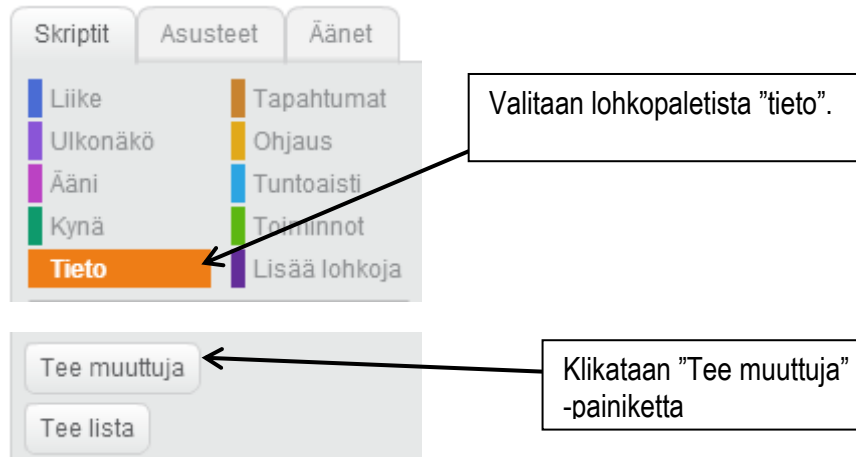
Nyt koodin tulee näyttää tältä.



PISTEET

Jotta peliin saataisiin tasohyppelyn tuntua on siihen lisättävä pistelasku.

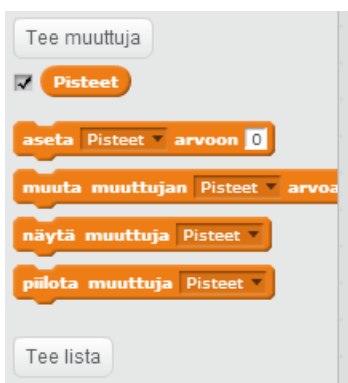
Pisteet lisätään seuraavasti



Klikkauksen jälkeen



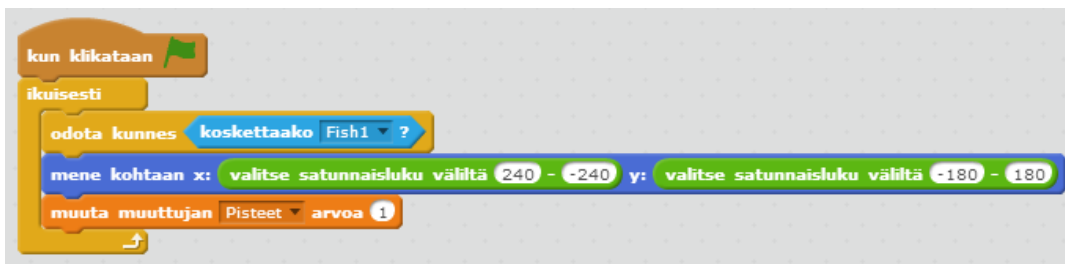
Muuttujalle kirjoitetaan sitä kuvaava nimi. Tässä tapauksessa Pisteet. Tämän jälkeen klikatetaan OK.



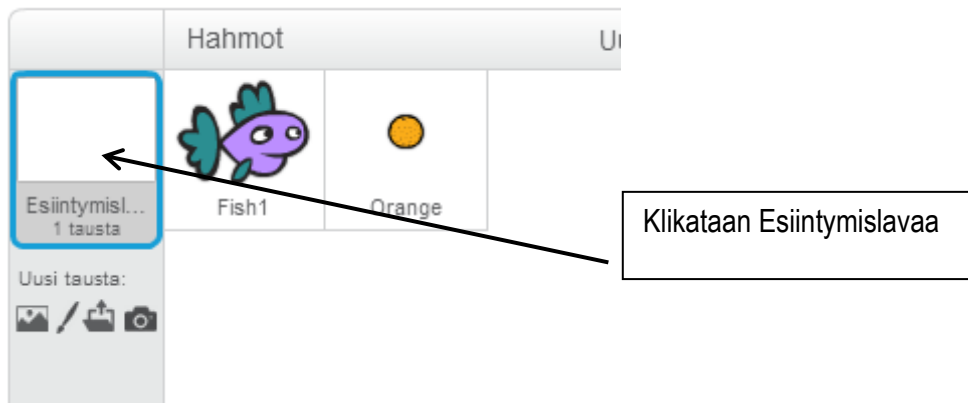
Tavoite on, että aina kun kala osuu appelsiiniin saadaan piste. Siksi täytyy lisätä appelsiinin koodiin



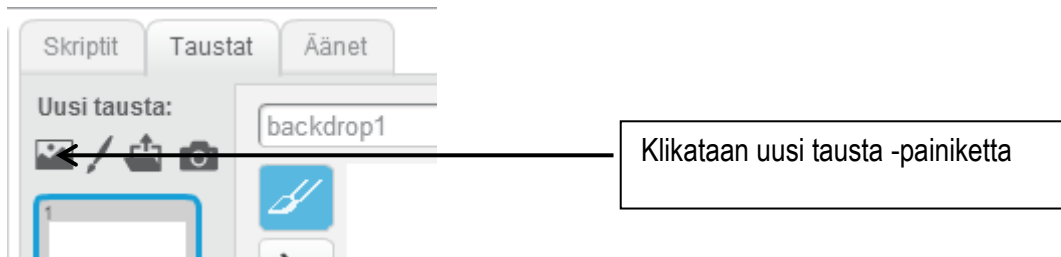
Nyt koodin tulisi näyttää tältä.



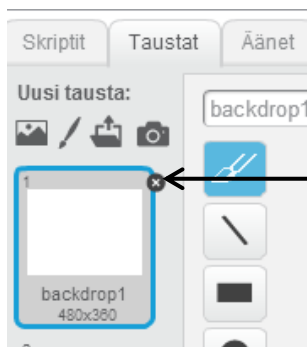
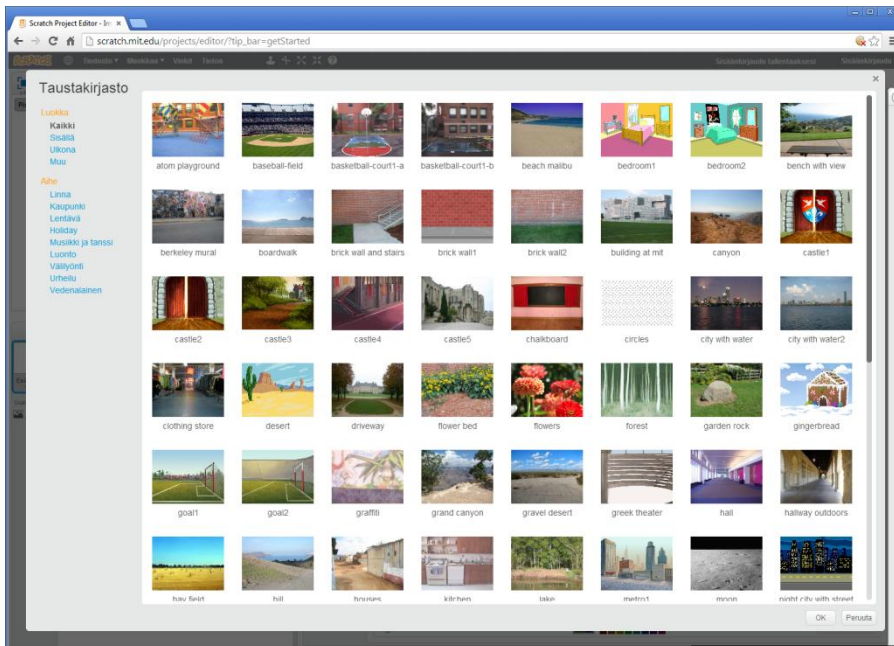
TASOT JA TAUSTAT



Valitaan Taustat -välilehti.

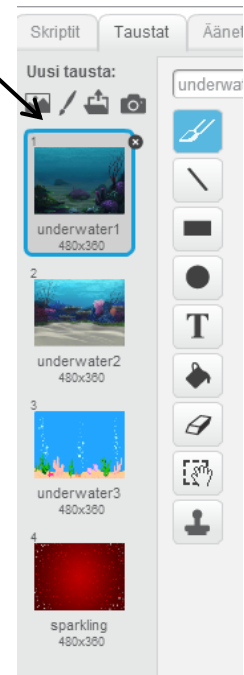


Klikkauksen jälkeen ikkunaan avautuu Taustakirjasto -ikkuna. Valitaan neljä vapaavalintaista taustaa, joista viimeinen tulee esiin pelin loputtua.

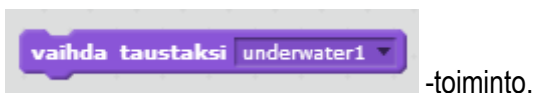


Poistetaan ensimmäinen tyhjä tausta klikkaamalla pientä rakkia.

Taustapaneeli ja valitut taustakuvat



Aloitetaan koodaaminen valitsemalla "kun klikataan"-toiminto. Valitaan Skriptipaletin aihealueesta "Ulkonäkö"



Tämän toiminto jälkeen lisätään "odota kunnes" -toiminto, jonka sisään laitetaan



Edellisen toiminnon ensimmäiseen koloon laitetaan Pistees -toiminto. Toiseen koloon kirjoitetaan pistemäärä, jolla siirrytään seuraavalle tasolle.

Koodin tulee täyttää nyt tältä.



Edellistä koodiyhdistelmää toistetaan yhtä monta kertaa kuin peliin halutaan tasoja. Taustakuvan nimeä vaihdetaan ja pistemäärää lisätään halutulla tavalla.

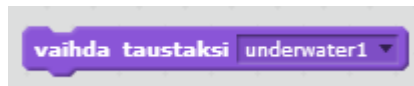


- Ensimmäinen taso ja pisteet
- Toinen taso ja pisteet
- Kolmas taso ja pisteet

Lisäksi halutaan, että pisteet nollaantuvat aina pelin alkaessa. Lisätään siis



-toiminto ennen



-toiminto

Kokeile!

PELIN LOPETUSNÄYTTÖ



Valitaan piirrä uusi hahmo.

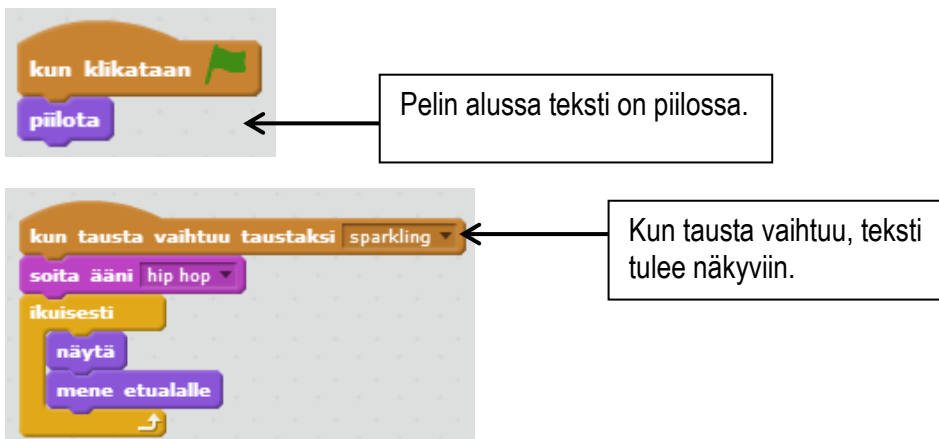


Asetetaan, että kyseinen teksti tulee näkyviin vasta sen jälkeen kun pisteitä on 15.

Lisätään taustoihin tausta, jonka aikana teksti tulee esiin.

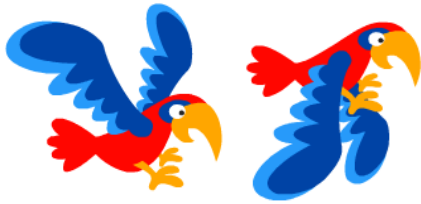


Koodataan myös niin, että teksti tulee näkyviin vasta silloin kun viimeinen tausta vaihtuu.



ASUSTEET

Scratchissa oleville hahmoille voi valita useita asusteita.



Asusteiden lisääminen onnistuu seuraavasti:

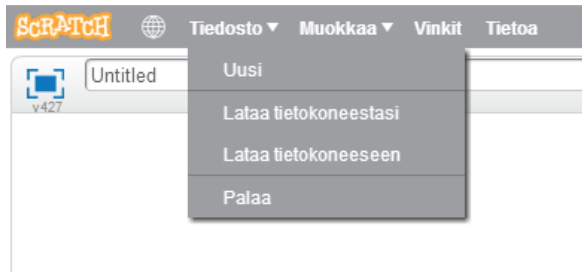


Asusteet kannattaa ketjuttaa omaksi komentoketjukseen.

PELIN TALLENNUS

Scratchissä tehtyjä projekteja voi tallentaa omalle koneelle tai vaihtoehtoisesti luomalla tunnuksen Scratchiin.

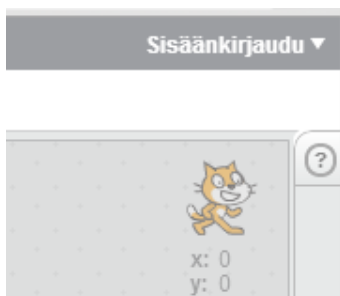
Klikataan Tiedosto-kuvaketta ja valitaan aueennesta vetovalikosta ”Lataa tietokoneeseen”.



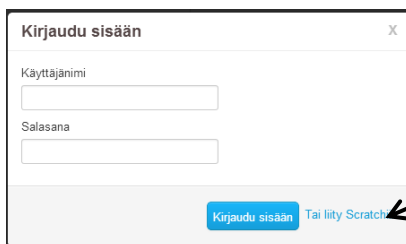
- Valinnan tehtyäsi etsi koneestasi tallennuskohde ja paina OK.
- Voit jatkaa projektiasi klikkaamalla ”lataa tietokoneestasi” ja paina OK. Projekti aukeaa samaan ikkunaan Scratchin kanssa.

Tunnuksen luominen Scratchiin

Klikataan ”sisäänkirjaudu”-kuvaketta

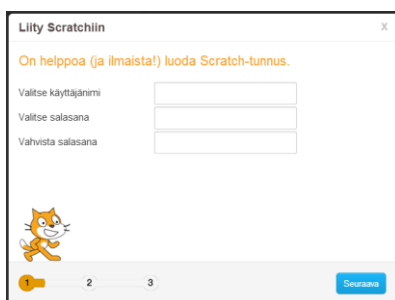


Jos tunnus on jo, kirjaudutaan sisään nyt. Pelin tallentuu automaattisesti Scratchin omiin projekteihin.



Muussa tapauksessa klikkaa ”Liity Scratchiin”-painiketta.

Seuraavaksi seurataan Scratchin antamia ohjeita.



Nettimonsteri



Lapsen nimi

on suorittanut

Minustakin Nettimonsterin

ja on täten

Nettimonsteri

Kirjaston nimi päivämäärä

Ohjaajan nimi