



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Hanne Korpelainen

Mediakasvatuksellisten dialogikorttien kehittäminen kirjastojen mediakasvatuksen tueksi

Opinnäytetyö

Kevät 2021

SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri
Tradenomi, kirjasto- ja tietopalveluala



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä ¹

Koulutusyksikkö: Liiketoiminta ja kulttuuri

Tutkinto-ohjelma: Tradenomi, kirjasto- ja tietopalveluala

Tekijä: Hanne Korpelainen

Työn nimi: Mediakasvatuksellisten dialogikorttien kehittäminen kirjastojen mediakasvatuksen tueksi

Ohjaaja: Sari Mäkinen-Laitila

Vuosi: 2021

Sivumäärä: 54

Liitteiden lukumäärä: 6

Opinnäytetyö on kehittämistutkimus, jonka aikana kehitettiin Mediakasvatuskeskus Metkalle uusi oppimateriaali mediakasvatuksellisten dialogikorttien muodossa. Dialogikortit on suunnattu alakouluikäisten mediakasvatustyöhön, erityisesti kirjastossa tapahtuvaan.

Dialogikortit ovat osa Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamaa mediakasvatuksen erityisavustushanketta ja niiden tarkoituksena on tarjota yksinkertainen väline lasten kanssa käytävään mediakasvatuskeskusteluun. Dialogikorttipakka muodostuu kysymys- ja väittämäkorteista, jotka tarjoavat lapselle mahdollisuuden sanallistaa omaa media-arkeaan. Keskustelua tukee myös korttien kuvitus.

Opinnäytetyön teoriaosuudessa kuvataan dialogikorttien pedagogista perustaa mediakasvatuksen sekä dialogisen kasvatuksen käsitteen näkökulmasta. Dialogikortteja kehitettiin tuottamalla kirjastoammattilaisille ja opettajille verkkokysely sekä ohjaamalla 3.–4. -luokkalaisille neljä pilottityöpajaa, missä he kuvasivat omaa media-arkeaan, ideoivat sopivia kysymyksiä ja väittämiä sekä testasivat jo tehtyjä kortteja. Myöhemmät pilottipajat peruuntuivat Covid-19-viruksen aiheuttaman pandemiatilanteen vuoksi.

Työpajojen pohjalta tuotettiin 24 kysymys- ja väittämäkorttia sisältävä Mediadiologia! -keskustelupakka. Pakan kortteja esiteltiin lokakuussa 2020 mediakasvatusseminaarissa, missä niistä vielä kerättiin kommentteja työpajaan osallistuneilta. Saadun palautteen pohjalta tuotettiin oppimateriaaliksi kaksi keskustelutyöpajaa sekä keskustelevan vanhempainillan mallipohja dialogikorttien pohjalta.

¹ Asiasanat: mediakasvatus, kehittämishanke, dialogisuus, kirjastot, alakoululaiset

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract ¹

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Library and information Services

Author/s: Hanne Korpelainen

Title of thesis: Design of Media Education Dialogue Cards to Support Libraries' Media Education

Supervisor(s): Sari Mäkinen-Laitila

Year: 2021

Number of pages: 54

Number of appendices: 6

The thesis consists of a development study, during which a new learning material was developed for the Media Education Center Metka, in the form of media education dialogue cards. The dialogue cards are aimed for media education work among primary school children, especially for media education taking place in libraries.

The dialogue cards are part of a media education development project funded by the Ministry of Education and Culture and are intended to provide a simple tool for media education discussions with children. The deck of dialogue cards consists of question and statement cards that offer the child the opportunity to verbalize their own everyday media use. The discussion is also supported by the illustrations of the cards.

The theoretical part of the thesis describes the pedagogical basis of the dialogue cards from the perspective of media education and the concept of dialogic education. The dialogue cards were developed by producing an online survey for library professionals and teachers, and by directing four pilot workshops among 3rd to 4th graders, at which they filmed their own media use in everyday life, came up with appropriate questions and statements, and tested the already prepared cards. The planned further pilot workshops were cancelled because of the Covid-19 pandemic.

On the basis of the workshops, a card pack with 24 question and statement cards was made and named as Mediadialogia! The cards were presented in October 2020 at a media education seminar, and the participants in the workshops gave comments and feedback after the workshop. Based on the feedback received, two discussion workshops were produced as learning material. Also, a template for a dialogical parenting evening was made based on the dialogue cards.

¹ Keywords: media education, development study, dialogue, libraries, lower comprehensive school pupils

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä	2
Thesis abstract	3
SISÄLTÖ	4
Kuva-, kuvio- ja taulukkoluetelo	6
1. JOHDANTO	7
2. MEDIAKASVATUSKESKUS METKA JA MEDIAKASVATUKSEN KEHITTÄMISHANKE	9
3. MEDIAKASVATUS, MEDIALUKUTAITO JA DIGIHYVINVOINTI	10
3.1. Mediasuhde	11
3.2. Mediavaikutukset	12
3.3. Digihyvinvointi	14
3.4. Kirjasto mediakasvattajana	16
4. DIALOGIKORTIT PEDAGOGISENA VÄLINEENÄ	18
4.1. Dialogi perusopetuksessa	18
4.2. Dialoginen kasvatus ja toimintatapa	19
5. KEHITTÄMISHANKE	21
5.1. Suunnitteluvaihe	21
5.2. Työstövaihe, eli käytännön toteutus	26
5.3. Tarkastusvaihe eli arviointi	31
5.4. Viimeistelyvaihe, eli hiominen ja karsiminen	31
5.5. Valmis tuotos	32
6. VALMIIT DIALOGIKORTIT JA MUU MATERIAALI	36
6.1. Mediasisällöt ja -kuluttaminen	38
6.2. Mediakriittisyys	42
6.3. Digihyvinvointi	45
6.4. Keskusteleva vanhempainilta ja oppimateriaalit	48

7. POHDINTA	51
LÄHTEET	53
LIITTEET	59

Kuva-, kuvio- ja taulukkoluetelo

Kuva 1 Dialogikorttien ohje	33
Kuva 2 Ideoita korttien käyttämiseen	34
Kuvio 1. Keskustelun aiheet mediakasvatuksesta	24
Taulukko 1. DIGCOMP 2.0. -viitekehys	11
Taulukko 2. Dialogikortit DIGCOMP -viitekehyksessä	37

1. JOHDANTO

Kirjastoilla on merkittävä rooli koko kansan mediakasvattajina, mutta erityisesti mediakasvatusrooli näkyy kouluyhteistyössä. Opettajat hakevat kirjaston mediakasvatustuokioista virikkeitä, ideoita ja tukea omalle osaamiselleen. Kirjastoammattilaiset ovat nykyään monet myös mediakasvatuksen asiantuntijoita, tai ainakin heiltä monesti odotetaan sitä.

Mediakasvatuskeskus Metka on Suomen vanhin mediakasvatusalan järjestö. Sen toiminnan ytimessä on lasten ja nuorten käytännön mediataitojen tukeminen erilaisilla oppimateriaaleilla ja työpajatoiminnalla sekä heidän kanssaan toimivien ammattilaisten osaamisen kehittäminen mediakasvatuksessa. Metkan oppimateriaalit pyrkivät vastaamaan sen hetkisiin tarpeisiin ja kentältä nousseisiin toiveisiin ja nostamaan esille ajankohtaisia mediailmiöitä.

Kyseinen opinnäytetyö on kehittämishanke, jonka aikana on tuotettu Metkalle uutta oppimateriaalia. Opinnäytetyö on tehty työsuhteessa Metkaan, joten materiaalia ovat olleet kommentoimassa myös Metkan muut työntekijät. Oppimateriaalin kehittämistyö on osa Metkan hanketta, johon se sai Opetus- ja kulttuuriministeriöltä mediakasvatuksen erityisavustusta vuosille 2019–2021.

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää mediakasvatukselliset dialogikortit alakouluikäisten kanssa tehtävän mediakasvatuksen tueksi. Korttien pedagogiset tavoitteet oli jo ennakkoon määritelty hankehakemuksessa Metkan toimesta ja niiden tarkoitus on toimia konkreettisenä työkaluna tukemassa kasvattajien ja lasten mediakasvatusdialogia.

Tavoitteena on, että opinnäytetyöprosessin aikana syntynyt oppimateriaali toimii erilaisissa yhteyksissä mediakasvatuksen opetuskäytössä. Tarkastelukontekstina tässä opinnäytetyössä on kirjasto ja erityisesti koululaisryhmien kanssa tehtävä mediakasvatustyö. Dialogikortteja tullaan käyttämään kuitenkin myös esimerkiksi perheiden kanssa tehtävässä mediakasvatustyössä.

Dialogikorttien tavoitteena on auttaa lapsia sanallistamaan omaa mediasuhdettaan ja tarjota työkaluja mediakasvatuksen tueksi. Tavoitteena on ollut luoda ruohonjuuritason oppimateriaalia, jonka käyttöönotto ei edellytä kasvattajalta laajempaa perehtyneisyyttä mediakasvatuksen teemoihin.

Kirjastot ovat luonteva ympäristö mediakasvatusmateriaalin käytölle. Dialogikortteja voi kirjastokontekstissa hyödyntää niin ryhmäkäynneillä oppilaiden kanssa kuin kirjaston tapahtumissakin. Kirjastot toteuttavat paljon erilaista vapaa-ajan toimintaa lapsille ja perheille, mihin mediakasvatusdialogi soveltuisi hyvin. Kirjastoilla on jo lain edellyttämä velvollisuus monipuolisen lukutaidon edistämiseen (L 29.12.2016/1492), mihin nykypäivänä voidaan nähdä sisältyvän myös monilukutaidon kirjo perinteisen lukutaidon rinnalla. Laki määrittelee kirjastojen tehtäväksi myös aktiivisen kansalaisuuden edistäminen, ja lasten dialogitaitojen tukeminen ja mediakasvatuskeskustelun herättäminen voidaan nähdä edistävän osaltaan myös lasten kehitystä aktiivisiksi kansalaisiksi.

Opinnäytetyöprosessin aikana tuotettiin Mediadiologia! Keskustelukorttipakka alakouluikäisille. Pakassa on 24 kysymys- ja väittämäkorttia sekä ohjekortti. Lisäksi korttipakan tueksi tuotettiin verkkoon kaksi keskustelutyöpajaa, jotka sisältävät korttien tueksi apukysymyksiä työpajan ohjaajalle, sekä keskustelevan vanhempainillan malli.

2. MEDIKASVATUSKESKUS METKA JA MEDIKASVATUKSEN KEHITTÄMISHANKE

Mediakasvatuskeskus Metka on Suomen vanhin mediakasvatusjärjestö, ja se on perustettu 1959. Metkan mediakasvatustyö keskittyy lapsiin ja nuoriin sekä heidän kanssaan toimiviin ammattilaisiin, kuten opettajiin ja kirjastotyöntekijöihin. Toimintaa rahoittaa Opetus- ja kulttuuriministeriö. (Mediametka.fi [viitattu 15.3.2021].)

Metkan toiminnan tavoitteisiin kuuluvat mediakasvatuksen valtakunnallinen kehittäminen, kasvattajien mediataitojen tukeminen, kriittisen medialukutaidon edistäminen, lasten ja nuorten mediakulttuurin esiin tuominen sekä lasten ja nuorten oman mediatuottamisen edistäminen. Näihin tavoitteisiin järjestö pyrkii mm. työpajatoiminnallaan, julkaisemalla mediakasvatuksellista oppimateriaalia, järjestämällä ammattilaisten koulutuksia sekä lapsilla ja nuorille suunnatuilla elokuvatapahtumillaan.

Mediakasvatuksen dialogikortit olivat osa Opetus- ja kulttuuriministeriön mediakasvatuksen erityisavustushanketta, jota myönnettiin Metkalle vuosille 2019–2020. Dialogikorttien rinnalla hankkeessa järjestettiin mediakasvatuskoulutuksia opetus- ja kulttuurialan toimijoille eri puolilla Suomea. Mediakasvatuskoulutukset eli Oivallus-seminaarit eivät kuitenkaan ole osa opinnäytetyötä. Hanke sai rahoitusta yhteensä 41 000.

3. MEDIAKASVATUS, MEDIALUKUTAITO JA DIGIHYVINVOINTI

Buckingham (2003, 4) on määritellyt jo lähes kaksikymmentä vuotta sitten mediakasvatuksen mediasta opettamiseksi ja oppimiseksi, minkä tuloksena kehittyi medialukutaito (media literacy). Mediakasvatuksen päämääränä on hänen mukaansa sekä kriittinen suhtautuminen että aktiivinen osallistuminen. Myös Kansallinen audiovisuaalinen instituutti Kavi näkee medialukutaidon mediakasvatuksen tavoitteena. Mediakasvatus antaa välineitä tiedonhakuun, tiedon analysointiin ja kriittiseen tarkasteluun, mediaan osallistumiselle ja sen tuottamiselle ja siitä nauttimiselle, mitkä kaikki kehittävät medialukutaitoa. (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, [viitattu 4.3.2021].)

Kavin ylläpitämä Mediataitokoulu.fi-sivusto määrittelee mediakasvatuksen osaksi kasvatusta, oppimista ja opettamista, joka tapahtuu mediakulttuurissa ja suhteessa mediaan. Mediakasvatuksen avulla voidaan voimaannuttaa ja valtauttaa yksilöä ja tukea lasten ja nuorten osallisuutta. (Mediataitokoulu.fi 2015.)

Suomessakin mediakasvatuksella on vahva perinne ja mediakasvatustyötä on tehty ainakin 1950-luvulta asti, joskin eri nimillä: joukkotiedotuskasvatus, viestintäkasvatus sekä audiovisuaalinen kasvatus. Se on kuitenkin ala, joka muuttuu teknologian kehityksen ja ihmisten mediankäytön tapojen myötä. Ja samalla muuttuu myös se, millaisia taitoja medialukutaito edellyttää. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2019.) Mediakasvatuksen ja sen tarpeiden nopea muuttuminen näkyy myös tässä työssä tarkasteltavien dialogikorttien kehittämisprosessissa, jossa pitää huomioida kentän nopea muuttuminen. Yksittäiset sovellukset, pelit ja ilmiöt vaihtuvat mediakasvatuksen kentällä nopeasti trendien mukaan, joten dialogikorttien tekstien on tasapainoiltava lasten digiarjen ja tarpeeksi yleisen tason välillä, jottei korttien tekstit vanhene hetkessä.

Medialukutaitoon voidaan nähdä kuuluvan monia erilaisia taitoja. Tällaisia ovat esimerkiksi tekijänoikeus-, tunne- ja empatiataidot, sosiaaliset taidot sekä etiikkaan ja moraaliin liittyvä osaaminen. Nämä taidot tukevat myös mediakasvatuksen keskeisiä teemoja, kuten mediakriittisyyttä, lähteiden arviointia sekä erilaisten tarkoituksien tunnistamista. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2019.) Nämä nivoutuvat mediataidoiksi, joihin Mediakasvatus.fi -

sivusto mainitsee edellä mainitun lisäksi kuuluvan myös esimerkiksi taidon tuottaa mediaa, sosiaalisen ja poliittisen osallisuuden sekä median kautta vaikuttamisen. Mediataitoja on myös taito käyttää mediaa elämänhallinnan ja hyvinvoinnin tukena. (mediakasvatus.fi, [viitattu 4.3.2021].)

Digitaalisen mediakasvatuksen tavoitteita voidaan tarkastella eurooppalaisen digitaalisen osaamisen DIGCOMP 2.0 -viitekehysten avulla. Vuorikari, Punie, Corretero ja Van de Brande (2016, 8–9) tuovat esiin viisi digitaalisen kompetenssin osa-alueita (taulukko 1).

Taulukko 1. DIGCOMP 2.0. -viitekehys (Vuorikari ym. 2016, 8–9.)

Informaation- ja datanlukutaito	Tiedon, datan ja digitaalisten sisältöjen selaaminen, etsiminen ja suodattaminen, sisällön kriittinen arviointi sekä tiedon järjesteleminen.
Kommunikaatio ja yhteistyö	Vuorovaikutus, yhteistyö ja ajatusten jakaminen digitaalisten teknologioiden välityksellä Aktiivinen kansalaisuus digiteknologian avulla Netiketin hallinta Verkkoidentiteettien luominen ja hallinta
Digitaalisen sisällön tuottaminen	Digitaalisen sisällön tuottaminen ja olemassa olevan digisisällön muokkaaminen, tarkentaminen ja integrointi Ymmärrys tekijänoikeuksista ja lisensseistä Ohjelmointi
Turvallisuus	Laitteiden, henkilökohtaisen datan ja yksityisyyden suojaaminen Terveiden, hyvinvoinnin ja ympäristön suojaaminen
Ongelmanratkaisu	Teknologisten ongelmien ratkaiseminen Luova digiteknologioiden käyttö Omien digitaalisen osaamisen puutteiden tunnistaminen

3.1. Mediasuhde

Dialogikorttien keskeisenä roolina on tarjota lapsille välineitä oman mediasuhteensa sanallistamiseen. Mediakasvatusseura määrittelee mediasuhteen: “henkilökohtaiseksi, mediasisältöihin ja median käyttöön liittyvien tunteiden, suhtautumistapojen ja mieltymysten summana.” (Mediakasvatusseura, [viitattu 4.3.2021].) Valkonen (2018, 26) näkee lapsen mediasuhteen kansalaistaitona. Hänen mukaansa mediasuhde on “taito kuluttaa, toimia ja

tehdä, arvioida ja arvottaa sekä osallistua ja vaikuttaa kulttuuriseen ja yhteiskunnalliseen elämään.”

Valkonen (2018, 26) myös korostaa kasvattajien tärkeyttä lapsen mediasuhteen tukemisessa. Hän korostaa mediataitojen merkitystä ja tuo myös esiin, että mediaan liittyvät tiedot ja taidot ovat paitsi tulevaisuuden työelämätaitoja, mutta myös antavan lapselle ja nuorelle mahdollisuuksia vaikuttaa omaan elämään, identiteettiin ja koulutyöhön juuri nyt.

Valkonen (2018, 21) toteaa lapsen mediasuhteen muodostuvan jo ennen, kuin lapsen oma mediankäyttö alkaa. Lapsi havainnoi ympäristöään vauvasta asti ja alkaa jo varhain hahmottamaan, mitä ja miten mediaa käytetään ja näin hän myös muodostaa käsitystä siitä, millaisia toiminnan mahdollisuuksia mediat välittävät. Lapsen mediasuhde vakiintuu, kun hän alkaa itse jakamaan mielenkiinnon kohteitaan, pelaamaan ja leikkimään sekä kun median synnyttämiä kokemuksia käsitellään yhdessä. Mediasuhde ei kuitenkaan ole staattinen, vaan erilaiset kokemukset ja keskustelut muovaavat sitä (Valkonen, 2018, 21; Mediakasvatus [viitattu 4.3.2021]).

Etenkin kouluikään tultaessa on ikäryhmällä paljon vaikutusta mediasuhteen kehittymiseen, ja tämä korostuu entisestään teini-iän kynnyksellä. Alakoululaisten median käyttö liittyy paljolti digitaaliseen pelaamiseen sekä videoklippien katseluun. Myös kuvia ja videoita otetaan paljon, alkuun tutuista tavaroista ja paikoista. Lapsen kasvaessa mediatuottaminen usein sosiaalistuu. Tällöin kuvauskohteeksi valikoituu yhteiset hetket sekä omat ja kavereiden tempot. Vaikka tällaisia yleisiä piirteitä voidaan nostaa esiin eri ikäkausista, on kukin lapsi yksilöllinen ja näin ollen myös mediasuhteen muodostuminen on jokaisella erilainen. (Valkonen 2018, 22.)

3.2. Mediavaikutukset

Usein puhuttaessa median vaikutuksista lähdetään liikkeelle huolipuheesta, eli median riskeistä ja haitoista. Uuteen teknologiaan liitetyt ajatukset viestinnän nopeutumisesta, oppimisen tehostamisesta ja uuteen innostamisesta ovat kuitenkin myös tuoneet positiiviset näkökulmat mukaan keskusteluun. Valkonen (2018, 22–25) tuo mediavaikutuksia esiin

kuuden alakoululaiselle keskeisen osatekijän kautta, jotka ovat kokemukset ja tunteet, asenteet ja stereotypiat, mainonta, vuorovaikutteinen media, yksityisyys sekä terveys ja ergonomia.

Media on viihtymisen, rentoutumisen ja sopivan jännityksen tarjoaja, joka saattaa myös avata uusia näköaloja sekä opettaa uutta. Se tarjoaa siis kokemuksia ja tunteita. Esimerkiksi television katselu yhdessä perheen kanssa voi tarjota lapselle rentoutumista, sosiaalista kanssakäymistä ja myös kasvattaa lasta mediakriittisyyteen. Toisaalta media voi olla myös pelon, ahdistuksen ja huolen lähde. Toisinaan mediassa nähdyt pelottavat asiat voivat siirtyä ruudulta lapsen arkeen ja painajaisiin. (Korhonen 2010, 11–13; Valkonen 2018, 22–15.)

Median välittämät toiminta- ja suhtautumistavat vaikuttavat käyttäjänsä asenteisiin ja stereotypioihin. Media voi toimia ajattelutapoja rikastuttavana tarjoamalla monipuolisia toiminnan malleja, mutta toisaalta se voi johtaa yksilotteiseen ajatteluun, kaavamaiseen käyttäytymiseen tai vääristyneeseen näkemykseen todellisuudesta. Lapset ja nuoret viettävät paljon aikaa medioiden äärellä, joten media tarjoaa myös käsityksen siitä, mitä ja ketä yhteiskunnassa arvostetaan. Media voi tarjota esimerkiksi stereotyyppistä sukupuoliroolitusta tai epärealistisia ulkonäköpaineita. (Valkonen 2018, 22–25, Maltese Safer Internet Center 2019.)

Markkinointi ja muu kaupallinen vaikuttaminen vaikuttaa lasten mieltymyksiin ja haluihin. Lapsen ei aina ole helppo tunnistaa mediassa olevaa mainontaa, eikä esimerkiksi verkkopalveluiden ansaintalogiikka useinkaan ole lapselle täysin selkeä. Tarvitaan siis yhteistä pohdintaa ja mediakasvatusta, jotta lapsi pystyy tunnistamaan mainonnan taustalla olevia arvoja ja asenteita. Mainokset eivät enää ole vain television ruudulla tai printtimediassa, vaan ne ujuttautuvat sosiaaliseen mediaan ja peleihin. Esimerkiksi mainospelit ("advergames") sisältävät jonkin tuotteen tai brändin. Viihdyttävä konteksti hämärtää mainoksen ja pelin rajaa. Erilaiset tuotteet ja brändit näkyvät myös tuotesijoitteluna elokuvissa, tv-sarjoissa ja videopeleissä. (Gunter 2016, 110–11; Valkonen 2018, 22–25.)

Erilaiset verkkoyhteisöt tarjoavat vuorovaikutteisia alustoja, joiden kautta on mahdollista kokoontua riippumatta maantieteellisestä sijainnista. Verkkoyhteisöissä koetaan

yhteisöllisyyttä, kuuluvuutta ja läsnäolon tunnetta, mutta toisaalta siellä lapsi voi myös törmätä nettikiusaamiseen, poissulkemiseen ja suvaitsemattomuuteen. (Valkonen 2018, 22–25.)

Nettikiusaaminen on EU Kids Online -tutkimuksen mukaan yleistä: lähes kaikissa maissa yli 20 % lapsista ilmoitti kohdanneensa nettikiusaamista (Smahel ym. 2020, 53). Yhteisöllisyys verkossa ei tapahdu pelkästään perinteisillä sosiaalisen median alustoilla, kuten Instagram ja Facebook, vaan lasten verkkoyhteisöllisyys on ennen kaikkea pelaamisen rinnalla tapahtuvaa. Tämän myötä jo melko nuoret lapset ovat verkon kautta yhteydessä niin toisiinsa kuin täysin vieraisiin ihmisiin.

Verkossa yksityisyyden rajat hämärtyvät herkästi, eikä lapsi välttämättä hahmota kerättävien henkilötietojen laajuutta tai niiden leviämistä. Yksityistietojen jakaminen on toisaalta kahtiajakautunutta: samaan aikaan lapsi voi olla huolissaan esimerkiksi siitä, millaisia kuvia hänestä jaetaan, mutta samaan aikaan jakaa henkilökohtaisia tietojaan kaupallisille toimijoille esimerkiksi ilmaisnäytteiden vuoksi. (Valkonen 2018, 22–25.)

Mediavaikutukset ulottuvat myös fyysiseen terveyteen. Median käytön fyysiset haitat liittyvät usein pitkittyneeseen median käyttöön sekä huonoon ergonomiaan. Median äärellä pitkään viettäminen voi myös verottaa yöunia, jolloin oppiminen, kasvu, päättelykyky ja luovuus saattavat kärsiä. (Valkonen 2018, 22–25, Näkökulma: Tasapainoinen media-arki. Näin mediakasvatus edistää nuorten hyvinvointia, [viitattu 4.3.2021].)

3.3. Digihyvinvointi

Mannerheimin lastensuojeluliitto (2020) toteaa sivuillaan hyvinvointia tukevien taitojen ja valintojen olevan tärkeitä sähköistyvässä yhteiskunnassa. Niiden avulla hallitsemme tietotulvaa, ajankäyttöä ja sosiaalisia suhteita. Sen lisäksi, että omaamme monipuoliset mediataidot, tarvitaan ymmärrystä mediaympäristöjen toimintalogiikoista ja siitä, miksi mediasisältöjen äärelle on helppo unohtua pitkäksi aikaa.

Gui, Fassoli ja Carradore (2017, 167) tarkastelevat artikkelissaan digitaalista hyvinvointia joukkona taitoja, joita yksilö tarvitsee digitaalisessa yhteiskunnassa pärjäämiseen. He määrittelevät digitaalisen hyvinvoinnin taidot taidoiksi, joita yksilö tarvitsee digitaalisen viestinnän ylikuormituksen tuomien sivuvaikutusten kanssa. Digitaalisen hyvinvointia on siis taitoa keskittyä oleelliseen digitulvassa, mikä vaatii kykyä suodattaa tietoa tehokkaasti.

Viestinnän tulva on digimedioiden aikana valtava. Salo ja Pirkkalainen (2019, 82–83) esittelevät artikkelissaan käsitteen teknostressi. Heidän mukaansa teknostressin yksi aiheuttaja on juuri Guin ym. mainitsema viestinnän ylikuormitus. Lisäksi he mainitsevat teknologian liiallisen tunkeutumisen käyttäjän elämään, monimutkaisuuden, joka voi ilmetä haasteina käyttää teknologisia laitteita ja näin synnyttää stressiä, epävarmuuden, johon liittyy teknologia nopea muuttuminen sekä riippuvuus, eli käyttäjän liiallinen tukeutuminen teknologiaan.

Välttyäkseen teknostressiltä Gui ym. (2017, 163) toteavat yksilön tarvitsevan taitoa keskittyä sekä strategisia taitoja. Keskittyminen (attentional skills) on taitoa pitää huomio käsillä olevassa tehtävässä, eli toisin sanoen yksilön itsesäätelytaitoja olla tarttumasta ympäristön tarjoamiin muihin ärsykkeisiin. Esimerkiksi jos yksilö tietää vilkuilevansa puhelinta kesken jonkin toisen tehtävän suorittamisen, laitamme sen äänettömälle: keskittymistaitojen avulla suojelemme itseämme häiriöltä ja tiedostamme keskittymistä häiritsevät seikat, ja strategisten taitojen avulla minimoimme ympäristön häiriövaikutukset.

Digitaalisia hyvinvointitaitoja tarkastellessa Gui ym. (2017, 169–170) nostavat esille toimintoja ja taitoja, jotka kirjallisuudessa on nostettu hyväksi ja terveellisiksi tavoiksi käyttää digimediaa. Tällaisia on esimerkiksi se, että yksilö valikoi strategisesti seuraamansa kontaktit ja informaatiokanavat ja kykenee tunnistamaan kiireellistä reagointia edellyttävät viestit vähemmän kiireellisistä. Lisäksi yksilö osaa mykistää pikaviestipalvelut ja erota itselleen tarpeettomista ryhmistä. Jälleen keskiöön nousevat siis yksilön kyky säädellä itse, mitä hän digimedioissa seuraa sekä teknologiset taidot, joilla rajoittaa omaa digimedian käyttöään.

3.4. Kirjasto mediakasvattajana

Kirjastojen mediakasvatus on jatkumo kirjaston perinteisistä tehtävistä, eli lukuharrastuksen tukemisesta sekä lukemisen edistämisestä (Suomen kirjastoseura 2014, 5). Kirjastolain mukaan kirjastoilla on velvollisuus edistää muun muassa tiedon saavutettavuutta ja käyttöä, monipuolista lukutaitoa sekä aktiivista kansalaisuutta ja osaamisen kehittämistä (L 29.12.2016/1492). Näin kirjastojen tehtävä jo laissakin laajenee painetun tekstin lukutaidosta laajemmaksi: tiedon saavutettavuus ja aktiivinen kansalaisuus edellyttävät nykypäivänä mediataitoja ja muitakin lukutaitoja, kuin perinteinen tekstinlukutaito.

Mediakasvatuksen merkitys on huomioitu myös kulttuuripolitiikan alueella, osana audiovisuaalista politiikkaa. Mediakasvatuksen kehittämistä on tuettu viimeisten kymmenen vuoden ajan esimerkiksi valtakunnallisiin mediakasvatushankkeisiin suunnatuilla määrärahoilla. Kirjastojen merkitys mediakasvattajana on tunnustettu myös tästä näkökulmasta, ja kirjastojen kehittämisrahoja on ohjattu mediakasvatushankkeisiin ja -koulutuksiin. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2019, 32–33.)

Yleisten kirjastojen suunta 2016–2020-asiakirjassa mediakasvatusta ei käsitteenä mainita kertaakaan. Sen sijaan asiakirjassa puhutaan esimerkiksi mediataitojen tukemisesta osana tasavertaisuutta ja kaikkien mahdollisuuksia ja oikeuksia käyttää tietovarantoja sekä osan sananvapautta. Asiakirjassa mediataitojen tukeminen ja opastus on kenties vähän jo oletuksena itse tekstissä. Esimerkiksi yhtenä tavoitteena mainitaan sananvapauden tukeminen tarjoamalla tilaa ja välineitä asiakkaiden omalle mediatuotannolle. Tämä edellyttää myös, että asiakkaan osaamista näiden välineiden käyttöön ja mediatuottamiseen tuetaan. (Yleisten kirjastojen neuvosto, ei julkaisuvuotta, 10, 18.)

Heinonen (2019, 91) tarkastelee gradussaan mediakasvatuksen roolia yleisissä kirjastoissa. Hän toteaa, ettei kirjastojen mediakasvatustyötä välttämättä aina kutsuta mediakasvatukseksi, vaan sitä tehdään osana muita toimintoja. Keskiössä ovat lukutaidot, perinteisen lisäksi erityisesti informaatio- ja medialukutaito.

Kirjastot ottavat vahvasti osaa lasten ja nuorten mediakasvatukseen, mikä näkyy myös kirjastossa työskentelevien ammattinimikkeissä: kirjastopedagogit, mediatuottajat ja –

ohjaajat sekä pedagogiset informaattikot ovat tulleet perinteisten kirjastonhoitajien ja – virkailijoiden rinnalle. Kirjastot pyrkivät tarjoamaan arjen mediataitoja ja vastaamaan muuttuviin tarpeisiin esimerkiksi teknologian kehityksen osalta. (Heinonen & Sallmén 2018, 74.)

Kirjastossa mediakasvatus keskittyy erityisesti medialukutaidon ja mediataitojen edistämiseen. Kirjastoilla on pitkät perinteet toimia yhteistyössä niin kodin kuin koulunkin kanssa, ja moni kirjasto tarjoaakin paljon erilaista mediapajoja esimerkiksi virtuaalimaailmojen, pelien ja sarjakuvien parissa. (Heinonen & Sallmén 2018, 74; Näkökulma: yhteistyössä koulut ja kirjastot, [viitattu 4.3.20219].)

4. DIALOGIKORTIT PEDAGOGISENA VÄLINEENÄ

Dialogikorttien pedagogisena tausta-ajatuksena on antaa lapsille väline sanallistaa omaa mediankäyttöään. Apukysymykset ja kuvat toimivat keskustelunherättäjinä ja antava myös kasvattajalle lähtökohdan nostaa mediaan liittyvät aiheet puheeksi. Korttien käyttötarkoituksen määrittelee jokainen kirjastoammattilainen itse, mutta yhtenä oletettavana käyttötarkoituksena ovat koululuokkien mediakasvatustuokiot esimerkiksi osana koulun ja kirjaston yhteistyötä, minkä vuoksi kortteja tarkastellaan myös osana perusopetuksen opetussuunnitelmaa.

Holm, Poutanen ja Ståhle (2018) erottelevat toisistaan dialogin ja debatin, jossa jälkimmäistä leimaa pyrkimys jonkin osoittamisesta oikeaksi. Dialogissa taas pyritään ymmärtämään ja kunnioittamaan erilaisia ajatuksia. Tärkeää on myös keskustelun tasa-arvoisuus ja jokaisen näkemyksen pitäminen yhtä arvokkaana. Dialogissa oppilaan ja opettajan on oltava samalla viivalla, ja mediakasvatuksen saralla lapset ovat itse oman kokemusmaailmansa parhaita asiantuntijoita, joten opettajan asema luonnollisesti tämänkaltaisessa dialogissa ei ole ollenkaan keskustelun osalta auktoriteettiä.

Dialogissa tehdään tietoisesti tilaa erilaisille mielipiteille. Kekkonen, Lehden ja Tirkkosen (2019) mukaan siinä ”pysähdytään kuuntelemaan ja puhumaan arjen tilanteisiin liittyvistä näkökulmista ja niiden taustalla vaikuttavista elämän varrella kertyneistä kokemuksista.”

4.1. Dialogi perusopetuksessa

Perusopetuksen opetussuunnitelman (Opetushallitus 2014, 16–21) arvoperusta toteaa perusopetuksen tukevan lasten kasvua aktiivisiksi kansalaisiksi. Oppimisessa tähdätään tietojen ja taitojen ohella myös siihen, että oppilas oppii refleктоimaan omia tunteitaan, oppimistaan ja kokemuksiaan. Oppilaiden kannustaminen keskinäiseen dialogiin tukee juuri näiden taitojen oppimista. Myös ajattelun ja oppimaan oppimisen taidot kehittyvät dialogissa.

Yksi perusopetuksen laaja-alaisista tavoitteista on tukea itsestä huolehtimista ja arjen taitoja (Opetushallitus 2014, 22). Tärkeä osa arjen taitoja on nykypäivän teknologisoituneessa yhteiskunnassa pärjääminen, joka edellyttää lasten digi- ja mediaosaamisen vahvistamista. Teknologialaitteiden osalta myös ajanhallintataidot nousevat keskeisiksi, kun puhutaan esimerkiksi lasten pelaamisesta. Kuluttajataitoihin liittyen mainonnan tunnistaminen vaatii niin ikään harjoittelua ja esille nostamista.

Aarnio (viitattu 4.3.2021) mainitsee dialogin osataidoiksi vuoron antamisen ja ottamisen, tiiviin ilmaisun, sanatarkan vastaanottamisen ja kuuntelun, toisen puheesta sanatarkasti jatkamisen, tiedustelun, kysymyksiin vastaaminen sekä avainlausumien poiminnan ja avaamisen. Kuvatut taidot linkittyvät oppilaiden reflektio- sekä vuorivaikutustaitoihin, joten niille on selkeä tarve perusopetuksessa.

4.2. Dialoginen kasvatus ja toimintatapa

Käsitettä dialogikasvatus käytetään usein puhuttaessa katsomusaineita, ja sen kautta pyritään tuomaan moniäänisyyttä katsomusaineiden opettamiseen. Dialogikasvatus.fi -sivusto ([viitattu 4.3.2021]) kokoaa yhteen erilaisia teemoja, ja uskonto- ja katsomusdialogin lisäksi teemoina ovat mm. lapsen ja nuoren identiteetin tukeminen, haastavien tilanteiden kohtaaminen sekä tunne- ja vuorovaikutustaidot. Näin dialogikasvatuksen alle kytkeytyvät myös lasten mediankäyttöön liittyvä keskustelu, joka liittyy näihin teemoihin.

Dialogikasvatuksessa pyritään dialogin kautta etsimään yhteisiä lähestymistapoja ja näkökulmia. Dialogikasvatus.fi korostaa dialogiin kykenemisen taidon tärkeäksi, ja merkityksellisiä taitoja tällöin ovat kyvyt reflektiivisyyteen ja erilaisten valtasuhteiden tunnistamiseen. Tärkeää dialogissa on toisen ihmisen kiireetön kuunteleminen, ja tämä korostuu erityisesti oppilaiden kanssa käytävässä dialogissa, jossa jokaiselle oppilaalle on taattava mahdollisuus päästä ääneen. (Dialogikasvatus.fi, [viitattu 4.3.2021].)

Dialogiopetus linkittyy osaltaan kriittiseen pedagogiikkaan. Kriittisessä pedagogiikassa pyritään siihen, että oppija pohtii ja tiedostaa oman elämäntilanteensa ja tarkastelee kriittisesti ympäröivää todellisuutta. Näin pyritään voimistamaan oppilaita, jotta he kokisivat

pysyvänsä vaikuttamaan omaan elämään ja toimimaan muutosagentteina. Kriittinen pedagogiikka pyrki siis vahvistamaan oppijan omaa toimijuutta. Tämä näkyy dialogioppimisprosessissa esimerkiksi oppijan ja ohjaajan rooleissa, joissa perinteinen opettaja-auktoriteetti väistyy. Opettajan rooli on olla ohjaaja, joka toimii liikkeellepanijana, tukijana ja kannustajana. Myös ohjaaja oppii uutta dialogiprozessissa, mikä osaltaan korostaa oppijan toimijuutta. (Anttila, [viitattu 4.3.2021].)

Sarja (2003) toteaa, että dialogin avulla voidaan yhdistää ohjaajan systemaattista tietämystä oppijan ei-systemaattiseen tietoon. Sekä ohjaaja että oppija ovat subjekteja, jotka pyrkivät selvittämään opittavaa asiaa yhdessä. Tällainen näkemys sopii hyvin ajatukseen mediadialogista, jossa opettajalla voi olla paljonkin teoreettista tietämystä lasten mediamaailmasta ja mediankäytöstä, mutta lapset itse ovat aiheen kokemusasiantuntijoita. Sarja toteaaakin, että dialogioppimisessa on kyse ohjaajan ja oppijan välisestä yhteistyöstä.

Dialogisessa toimintatavassa sitoudutaan kuuntelemaan, kunnioittamaan ja luottamusta luovaan vuorovaikutukseen (Kekkonen ym. 2019). Kekkonen ym. käsittelevät artikkelissaan dialogista toimintatapaa osana työyhteisöä tai asiakassuhdetta työntekijän ja huoltajan välillä. Kuuntelu, kunnioitus ja luottamus pätevät kuitenkin myös lasten kanssa käytävässä dialogissa, ja jotta lapsi uskaltaa esimerkiksi kertoa myös ikävistä kokemuksista verkkomaailmassa, tarvitsee dialogiin rakentaa kunnioittava ilmapiiri kaikkien osallistujien kesken.

Sarja (2003) toteaa myös, että edellytys kriittiselle dialogille on, että sekä ohjaajalla että oppijoilla on riittävästi yhteistä tieto- ja kokemusvarastoa ja että dialogioppimisen osapuolten tulisi kokea olevansa tasa-arvoisia opetus- ja oppimistilanteissa. Mediakasvatuskeskustelussa lapsilla on valtavasti kokemusta käsiteltävästä aiheesta, usein tietoakin, ja jälkimmäistä puolta ohjaaja omalla tiedollaan täydentää.

5. KEHITTÄMISHANKE

Dialogikorttien kehittäminen opinnäytetyönä on kehittämishanke. Salonen (2013, 16–18) esittelee hanketyön kehittämisvaiheet konstruktivistisessa mallissa. Tällöin vaiheet ovat aloitusvaihe, suunnitteluvaihe, esivaihe, työstövaihe eli käytännön toteutus, tarkastusvaihe eli arviointi, viimeistelyvaihe eli hionta ja karsiminen sekä valmis tuotos.

Tässä luvussa tarkastellaan opinnäytetyön vaiheita Salosen (mt.) esittelemän mallin mukaisessa järjestyksessä. Kuvatuista vaiheista esivaihe jää kuitenkin pois. Salonen kuvailee esivaiheen ”kentälle siirtymiseksi”, eli kehittämishankkeen toimintaympäristöön siirtymisenä. Koska kehittämistyö on tehty työsuhteessa tilaajaan, ei tätä vaihetta opinnäytetyön yhteydessä tullut tässä tapauksessa. Niin ikään aloitusvaihe, jonka Salonen kuvailee ideaksi hankkeesta, kun on tunnistettu kehittämistarve, ei ole osa opinnäytetyötä. Tämä vaihe on kehittämistyössä tehty jo ennakkoon hankehakemuksen yhteydessä.

Hankehakemuksesta olivat vastuussa Mediakasvatuskeskus Metkan työntekijät, ja hankehakemuksessa tunnistettu kehittämistarve on noussut työnohessa havaituista tarpeista. Idea mediakasvatuksen keskustelukortteihin syntyi, kun haluttiin tuottaa yksinkertaista, valmista mediakasvatusmateriaalia, joka tukisi dialogiperustaista oppimista. Tällaista keskusteluun pohjautuvaa oppimateriaalia ei ollut mediakasvatuskentällä tässä muodossa entuudestaan. Dialogikasvatus toimi yhtenä lähtökohtana, kun hankehakemusta keskustelukorteista lähdettiin tuottamaan. (Önlen 2021.)

5.1. Suunnitteluvaihe

Salonen (2013, 16–18) kuvaa suunnitteluvaiheen idean kirkastamisena ja varsinaisten toimenpiteiden ideointina. Osin kehittämistyön taustalla oleva hankehakemus määrittelee toimenpiteet, jotka hankkeessa on suoritettava, ja myös tavoitteet on kirjattu hankehakemuksen yhteydessä.

Suunnitteluvaiheessa hankehakemus toimi kehittämishankkeen ohjenuorana. Hankehakemus määritteli, että tiedonhakuja täytyi tehdä luokanopettajilta, mutta koska opinnäytetyöni keskittyi kirjastoon, pyysin myös kirjastoammattilaisilta ajatuksia oppimateriaalista.

Kirjastoammattilaisille suoritettiin verkkokysely, joka lähetettiin yhteensä noin seitsemääkymmeneen kirjastoon. Vastaanottajien joukkoa kasvatettiin alun neljästäkymmenestä, kun vastauksia ei alkuun saatu. Kysely lähetettiin kirjastojen yleiseen sähköpostiin, sekä kirjaston lastenkirjastotyöntekijälle, jos sellainen erikseen mainittiin kirjaston verkkosivuilla. Kyselyä lähetettiin kaikkiin Suomen maakuntiin Ahvenanmaata lukuun ottamatta. Kyselylomake löytyy liitteestä 2.

Kysely lähetettiin vastaanottajille marraskuussa 2019, ja sen vastausaikaa pidennettiin, kun vastauksia ei kyselyyn saatu. Kyselylomake oli lopulta auki 25.11.-20.12.2019, mutta vastauksia kyselyyn saatiin silti vain 8.

Kyselytutkimuksessa on ratkaisevaa, kysytäänkö siinä oikeita kysymyksiä sekä se, kysytäänkö näitä kysymyksiä tilastollisesti mielekkäällä tavalla. Epäselvät kysymykset ja väittämät voivat saada vastaajan turhautumaan ja pahimmillaan jättävän vastaamatta. (Vehkalahti 2014, 20, 24.) Voikin pohtia, eikö kysely tavoittanut kylliksi vastaajia, vai kokivatko vastaajat itse kysymykset haastaviksi.

Kyselylomake voidaan nähdä koostuvan avoimista ja suljetuista osioista. Tämän työn kyselyssä lomakkeessa oli molempia kysymysmuotoja, mutta suljetuissa vastauksia vaihtoehtoja oli paljon. Vehkalahti mainitsee suljetuista osioista, että vaihtoehtojen täytyy olla toisensa poissulkevia. Vehkalahti toteaa kyselytutkimuksessa suosittavan suljettuja kysymyksiä, mutta avoimiakin käytetään tarvittaessa, kun vastausvaihtoehtoja on liikaa. (Vehkalahti 2014, 24–25.)

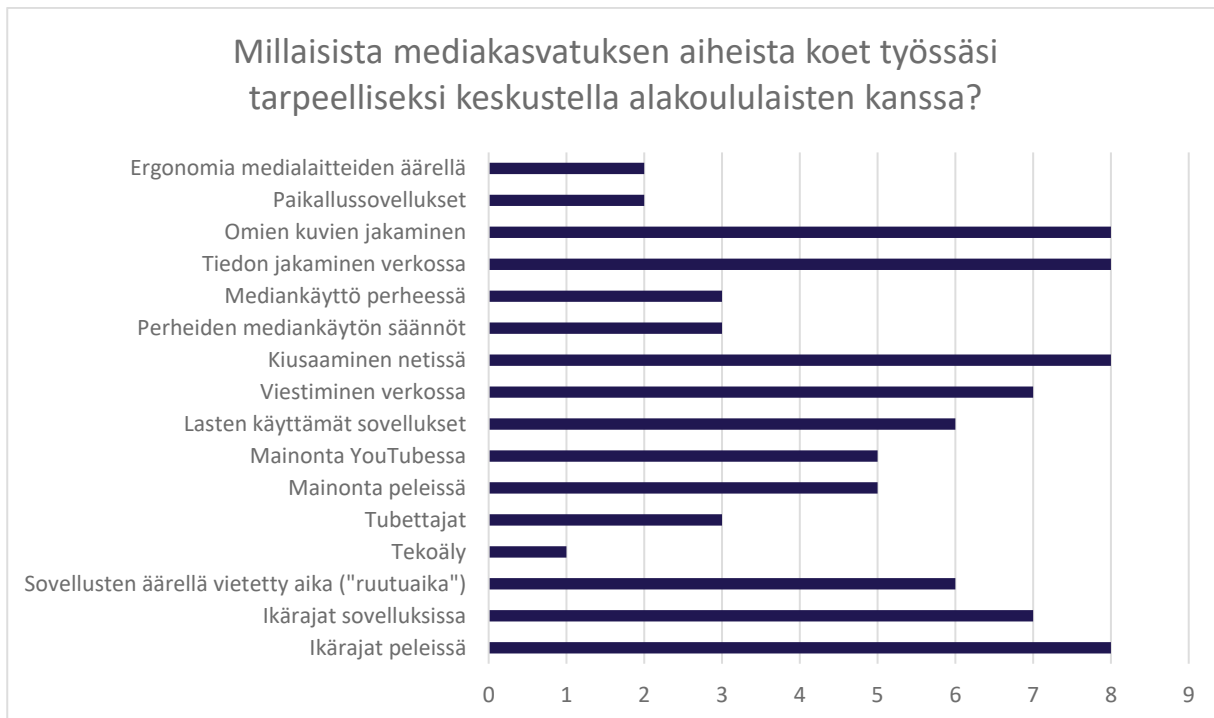
Vehkalahti (2014, 48) korostaa kyselytutkimuksessa saatekirjeen tärkeyttä. Lisäksi hän tuo esiin paperi- ja verkkokyselyn hyötyjä: paperilomake on saavutettavampi, mutta tulosten siirtämien digitaaliseen muotoon on virhealtista ja työlästä, kun taas verkkokysely ei

välttämättä ole kaikkien saatavilla. Koska tämän työn kyselylomake lähetettiin kirjastoihin, voidaan olettaa kaikilla kohderyhmään kuuluvilla olevan pääsy tietokoneen äärelle.

Kyselylomake lähetettiin yhteensä seitsemäänkymmeneen kirjastoon, ja nämä muodostavat tutkimuksen otannan. Otanta muodostuu pienemmästä joukosta perusjoukkoa, eli sitä ryhmää, josta ollaan kiinnostuneita, eli tässä tapauksessa kirjastoammattilaisia. Vastausprosentti kertoo kuinka moni otannasta vastaisi kyselytutkimukseen. Tässä kyselytutkimuksessa vastausprosentti oli 11,4 %, eli kuten Vehkalahtikin tekstissään toteaa vastanneet ovat enemmän poikkeus kuin perusjoukkoa edustava otos. (Vehkalahti 2014, 43–44.) Kuitenkin pienenkin joukon ajatuksia pystyttiin hyödyntämään dialogikorttien kehittämistyössä, koska vastauksilla ei pyritty saamaan mitattavia tuloksia.

Koska vastaajien määrä jäi hyvin vähäiseksi, ei kyselyn merkitys itse työnkään kannalta noussut suureen merkitykseen. Vain yhdellä vastaajalla ei kirjastossaan ollut mitään säännöllistä mediakasvatustoimintaa, muut listasivat paljon erilaisia mediakasvatuksen muotoja. Yleisin mediakasvatuksen muoto oli tiedonhaunopastus, mutta vastaajat listasivat myös esimerkiksi pakopelejä, valeuutistunteja, kirjatrailerien tekoa ja robottirunoja.

Kysyttäessä, millaiset mediakasvatuksen aiheet vastaaja kokee tärkeäksi keskustella lasten kanssa, nousivat ikärajat peleissä, nettikiusaaminen sekä tiedon ja omien kuvien jakaminen oleellisimmiksi teemoiksi. Yksi vastaajista mainitsi, ettei rastittanut kohtaa säännöt ja mediankäyttö perheissä, koska koki keskustelewansa siitä vanhempien kanssa lasten sijaan.



Kuvio 1. Keskustelun aiheet mediakasvatuksesta

Kysyttäessä, millaisia asioita lapset itse ottavat esille omasta mediankäytöstään, nousi esiin osalla vastaajista kokemattomuus: joko he olivat niin uusia työssään, etteivät olleet huomanneet lasten nostavan esiin mitään, tai he eivät tehneet lastenkirjastotyötä.

Kirjastoammattilaiset nostivat vastauksissaan esille erilaisia teemoja:

“E erityisen huolissani olen youtuben yleisyydestä - youtube ei ole kenellekkään turvallinen paikka täysin arvaamattoman ja kuratoimattoman sisältönsä vuoksi.”

“kaverit on tärkeitä, tubettajat, suositut sovellukset kavereiden kesken”

“Alakoululaisilla on usein jokin ajankohtainen ilmiö tai sovellus joka kerää valtavasti huomiota. Heitä saattaa pelottaa tai ovat epävarmoja miten heidän tulisi uusi ilmiö huomioida ja tuleeko siihen osallistua vai ei - kaipaavat siis tukea omiin valintoihin ja mielellään jonkun aikuisen kenelle asioita näyttää ja jutella.”

Ehdotuksia tai kommentteja dialogikorttien sisältöön tuli seitsemältä vastaajalta. Näistä yksi oli tehtävä, joka käsitteli uutisten tekoa. Yksi vastaajista kommentoi, että korteissa tulisi käsitellä kohtuullista digimedioiden käyttöä sekä ruutukäytön järjeistämistä.

Kirjastoammattilaisten vastauksia tuli lomakekyselyyn sangen vähän, joten näiden varsinainen analyysi sisällönanalyysin keinoin ei tuntunut mielekkäältä. Lomake oli vain pieni osa itse kehittämistyötä, ja sen tavoitteena oli lähinnä hahmottaa, millaisia aiheita kirjastoammattilaiset itse nostavat esiin puhuttaessa alakoululaisten kanssa tehtävästä mediakasvatustyöstä ja millaisia aiheita he kokevat lapsilta nousevan.

Kyselyistä nousivat esille YouTube ja tubettajat, tekijänoikeudet, ruutu-aika sekä lähdekriittisyys. Näiden sekä Mediakasvatuskeskus Metkan muiden työntekijöiden kommenttien pohjalta laadittiin työpajoihin ensimmäiset väittämät ja kysymykset. Ensimmäisessä vaiheessa mukana oli myös tehtäviä, jotka jäivät pois prosessin edetessä.

Luokanopettajille suunnattu kysely toimi Metkan verkkosivuilla pop up -ikkunana, joten siihen saattoi opettajien lisäksi vastata myös kuka tahansa muu. Kysely nousi Metkan sivuilta Open oppimispolku – alisivulta, joten valtaosa vastaajista todennäköisesti oli opettajia tai muita mediakasvatustoimijoita.

Nettisivuilla vastaajat vastasivat neljään kysymykseen:

1. Millaisia mediakasvatuksen teemoja lapset ovat itse nostaneet esille keskustelussa?
2. Mitkä ovat mielestäsi tällä hetkellä ajankohtaisimpia mediakasvatuksen teemoja?
3. Millaisia aiheita toivoisit mediakasvatuksen keskustelukorteissa käsiteltävän? Voit myös ehdottaa omaa kysymystä tai väittämää kortteihin.
4. Minkälaisia aiheista toivot Metkalta materiaaleja jatkossa?

Näistä kolme ensimmäistä kohdistuivat dialogikortteihin. Myöskään nettisivuilla ollut kysely ei toiminut tutkimusmielessä, sillä vastauksia siihen saatiin vain 3. Verkkosivuilta ei kerätty taustatietoa vastaajista, joten vastaajien toimialasta tai siitä, minkäikäisten kanssa he toimivat, ei ole tietoa.

Teemoina vastaajat nostivat esille kiusaamisen, epäasiallisen kohtelun, digiajan nostamat paineet sekä sosiaalisen median ja pelit. Samat aiheet olivat vastaajien mielestä myös ajankohtaisimpia aiheita, yksi vastaajista nosti esiin monia mediakasvatuksen ikuisuusaiheista:

”Miten käyttäydyt ja toimit somessa, kriittinen ajattelu somessa eli ei usko sinisilmäisesti somekavereitaan, ja lähde esim. tapaamaan kivaa poikaa, joka onkin todellisuudessa 50-v mies. Tiedon monipuolinen haku, ja lähdemateriaalin monipuolinen käyttö; wikipedia ei ole yhtä kuin totuus!
Tekijänoikeusluvut”

Kysymykseen 3. dialogikorttien sisällöstä vastaajat nostivat niin ikään samoja teemoja. Kaikki vastaajat mainitsivat tiedon luotettavuuden arvioinnin merkityksen vastauksissaan. Lähde- ja mediakriittisyyden lisäksi käyttäytyminen sosiaalisessa mediassa nostettiin esiin.

Taustatiedon kerääminen kortteja varten kirjastoammattilaisilta ja opettajilta ei kerännyt määrällisesti montakaan vastausta. Se antoi kuitenkin käsitystä siitä, millaisia teemoja korteissa olisi hyvä nostaa esille ammattilaisten mielestä.

5.2. Työstövaihe, eli käytännön toteutus

Kehittämishankkeeni käytännön toteutus on lasten kanssa toteutetut työpajat, joissa testasin kortteja, ja keräsin sopivia väittämiä ja kysymyksiä. Työpajoja toteutettiin neljä kahdessa eri koulussa ja osallistujat olivat 9–10-vuotiaita. Työpajoihin osallistui yhteensä 78 oppilasta.

Kaikkia väittämiä, kysymyksiä ja tehtäviä ei testattu joka luokassa, vaan luokissa testattiin eri kortteja. Ensimmäisessä vaiheessa kortteja vielä suunniteltiin tehtäväksi noin 50 kortin pakka, joten sisältöä oli alkuun huomattavasti enemmän, kuin lopullisissa korteissa.

Alkujaan korttipakassa ajateltiin olevan kolmenlaisia kortteja: kysymyksiä, väittämiä sekä tehtäväkortteja. Metkan toiminta nojaa vahvasti omaan mediatekemiseen ja toiminnallisuuteen ja sitä kautta oppimiseen, minkä takia tehtäväkorttien mukana olo tuntui luontevalta osalta korttipakkaa. Kortteja työstäessä kuitenkin todettiin, että tehtävät olivat mielekkäämpää laittaa verkkoon kuin itse korttipakkaan

Työstövaiheessa dialogikorteissa olleet väittämät, kysymykset ja tehtävät löytyvät liitteestä 1.

Kaikki työpajat olivat kahden oppitunnin eli 90 minuutin mittaisia. Työpajoissa oppilaiden kanssa alkuun pohdittiin, mikä kaikki on mediaa. Alakoululaisille median käsite itsessään oli melko vieras, ja moni oletti sen tarkoittavan vain sosiaalista mediaa ja internetiä. Kun median käsitteeseen oli tutustuttu, oppilaat laativat ajatuskartat omasta mediankäytöstään.

Oppilaiden ajatuskartat, joita kertyi yhteensä 76 mukaan otettavaksi tutkimukseen (kahden oppilaan tuotuksia ei ollut lupa käyttää tutkimuksessa), muodostivat tutkimuksen suurimman aineiston. Ajatuskarttojen tarkoituksena oli hahmottaa lasten media-arkea, ja sitä, millaisia asioita lapset itse tuovat esille pohiessaan mediankäyttöään.

Ohje lapsille ajatuskarttoihin oli piirtää tai kirjoittaa auki, mitä medioita he käyttävät. Osa teki ajatuskartan melko yleisellä tasolla, osa kirjasi paperille kaiken lempikirjoista seuraamiinsa tubettajiin. Ajatuskartat auttoivat dialogikorttien teossa hahmottamaan esimerkiksi suosittuja sovelluksia (esim. YouTube ja TikTok) ja tubettajia sekä yleisemmin tarkastelemaan lasten media-arkea.

Oppilaat pääsivät myös itse ideoimaan omia kysymyksiä ja väittämiä. Tämä vaihe tehtiin ennen pilottialogikorttien esittelyä, jottei valmiit kysymykset ja väittämät ohjaa liikaa oppilaiden ideointia. Oppilaat jaettiin ryhmiin, ja heitä pyydettiin keksimään väittämiä ja kysymyksiä seuraavien otsikoiden alle:

- Pelit ja pelaaminen

- Säännöt ja rajoitukset
- Ikärajat
- Televisio

Lasten oman ideoinnin jälkeen olemassa olevia korttien tekstejä testattiin. Osasta nousi heti selväksi, että lausemuodot vaativat muokkaamista, tai etteivät lapset ymmärtäneet kysymystä. Esimerkiksi tekijänoikeudet oli käsitteenä sellainen, mikä vaati kaikkien ryhmien kanssa käsitteen määrittelyä.

Väittämiä käsiteltiin pyytämällä lapsia liikkuman luokassa samaa mieltä - eri mieltä -janalla, minkä jälkeen aiheesta keskusteltiin. Pelkästään väittämien parissa olisi helposti saanut käytettyä koko 90 minuuttisen työpajan, ja yhden ryhmän kanssa ehdittiin käsitellä vain 2–4 väittämää käytettävissä olevan ajan puitteissa. Kysymyksiä oppilaat kävivät läpi parihaastatteluna.

Tehtäviä työpajoissa ei ehditty testaamaan ajan puitteissa. Ensimmäisissä työpajoissa lapset kuvasivat parihaastattelut videolle, ja työskentelyssä kävi nopeasti ilmi, ettei medialaitteita kannata liittää työstövaiheen työpajoihin, vaan ne olisivat vaatineet oman pajakertansa, koska laitteiden äärellä tapahtuva työskentely vei huomattavan osan työpajan työskentelyajasta.

Työpajoja ohjatessa osoittautui nopeasti, etteivät tehtävät ole mielekäs osa painettuja kortteja. Mikäli dialogikortteja käytetään luokan tai muun lapsiryhmä kanssa, ei yhdessä kortissa oleva tehtävä ole mielekäs osa kortteja. Sen sijaan erilaisia kortteihin linkittyviä tehtäviä päätettiin tuottaa Metkan sivuille osaksi dialogikorttimateriaalia. Valmiiseen pakkaan tuli linkki, mistä kaikki dialogikortteihin liittyvät tehtävät löytyvät.

Lasten ajatuskartat auttoivat hahmottamaan, mitkä teemat ovat kohderyhmäikäisten lasten mediankäytön keskiössä. Lasten omat kysymykset toivat hyvin esille myös lasten kielellisen tason, minkä tuloksena kortteja muokattiin.

Lapset kommentoivat työpajoissa testattuja väittämiä, ja osasta kävikin heti ilmi, että moni teema vaati käsitteen tarkempaa määrittelyä. Esimerkiksi väite “netissä tekijänoikeuksilla ei ole merkitystä” jätettiin pois, koska itsesään jo tekijänoikeus käsitteenä oli ikäryhmälle vieras. Näin ollen väittämä “Jos laitan nettiin kuvan, kuka vain saa käyttää sitä” toimi väittämäjänalla huomattavasti paremmin johtuen sen helpommasta ymmärrettävyydestä.

Työstövaiheen työpajoja oli tarkoitus toteuttaa useampiakin eri vaiheissa, mutta aikataulut luokkien kanssa eivät osuneet yksiin. Keväällä 2020 vallinnut koronaviruspandemia sulki lopullisesti koulujen ovet työpajojen osalta. Tästä syystä testaustyöpajat jäivät neljään eri luokassa pidettyyn.

Neljän työpajan jälkeen lasten ajatuskartat käytiin läpi ja tarkasteltiin niissä toistuvat teemat. Ajatuskarttojen tavoitteena oli ennen kaikkea antaa lapsille väline oman mediankäytön hahmottamiseen, ja tutkimuksellisesti niiden anti oli melko pieni.

Lasten ideoimia kysymyksiä ja väittämiä sen sijaan osin hyödynnettiin myös valmiissa korteissa. Osalle lapsista väittämän ja kysymyksen ero oli vieras, ja myös käsitteenmäärittelyyn meni työpajoissa aikaa. Tehtävä oli monelle oppilaalle hankala myös itse ideoinnin osalta. Eri luokat tuottivat hyvin samantyyppisiä kysymyksiä.

Pelit ja pelaaminen –otsikon alle lapset osin tekivät kysymyksiä, kuten “Onko Fortnite jo historiaa?”, jotka suoraan raakattiin pois dialogikorteista. Joka ryhmä esitti kysymyksen “Mitä pelejä pelaat?” Muut kategorian alle tulleet kysymykset ja väittämät olivat:

- Mikä on paras peli ikinä?
- Miksi pelaat
- Millä pelaat?

Säännöt ja rajoitukset –otsikko oli selvästi vaikein, ja ryhmille piti avata, mitä sillä haetaan. Avaaminen saattoi myös ohjata lapsia kysymyksissä, ja jokainen ryhmä esitti muun muassa kysymyksen “Mitä sääntöjä teillä on median käytölle kotona?” jossakin muodossa. Lisäksi

kysymykset koskivat ruutuaikaa, sallittuja sisältöjä rajatumpia teemoja, kuten sitä, saako medialaitteita käyttää ruokapöydässä.

Ikärajat -otsikko meni osalla ryhmistä osin pelleilyksi, ja siitä ideoitiin kysymyksiä kuten "Pitäisikö lasten saada pelata GTA:ta?" GTA eli Grand Theft Auto on väkivaltainen K18 konsolipeli. Ikärajoista oli esimerkiksi lauseita "Ikäraajat ovat turhia" ja "Tarvitseeko ikärajoista välittää?".

Televisio-otsikon alle ohjeistettiin laittamaan liikkuva kuva, eli myös striimauspalvelujen sekä nettisivujen visuaalinen sisältö. Täällä kysymykset koskivatkin sisältöjä: mitä sarjoja seuraat, minkä elokuvan näit viimeksi, keitä tubettajia seuraat?

Tekstin lisäksi dialogikortteihin haluttiin myös kuvitus, joka tukisi myös korttien mediakasvatustehtävää. Ajatuksena oli, että korttien kuvat olisivat myös sellaisenaan käytettävissä keskustelunavaajina, joten kuvituksia pohdittiin paljon yhteistyössä Mediakasvatuskeskus Metkan työntekijöiden sekä graafikon kanssa. Ennen koronavirusepidemian puhkeamista hahmoja oli tarkoitus suunnitella myös oppilaiden kanssa, mutta tätä ei voitu toteuttaa koulujen siirryttyä etäopetukseen keväällä 2020.

Dialogikorttien kuvittajaksi tuli Anna Puura, joka valikoitui Metkan omista kontakteista. Kuvitusta ei siis kilpailutettu, vaan kuvitusnäyte pyydettiin vain yhdeltä kuvittajalta, jonka työjälkeen oltiin tyytyväisiä. Yhteisen suunnittelun jälkeen korttien kuvitus päätettiin toteuttaa eläinhahmoilla. Sarjakuvamaiset hahmot ovat melko iättömiä, mikä mahdollistaa dialogikortin käytön eri-ikäisten lasten mediakasvatuksessa.

Korttien painatuksesta ja pakkaamisesta vastasi painotalo Grano, jota Metka on käyttänyt useasti ennenkin. Painotaloa ei kilpailutettu opinnäytetyöntekijän toimesta, koska hintatiedustelua oli tehty alustavasti jo hankehakemuksen aikaan osana talousarviota. Tällöin hintaerot olivat pieniä, ja suhteessa käytettyyn työaikaan ei ollut mielekästä hakea useita tarjouksia.

5.3. Tarkastusvaihe eli arviointi

Salonen (2013, 18) toteaa arvioinnin oikeastaan läpileikkaavan koko kehittämishanketta, mutta sen erottaminen myös omaksi kohdaksi alleviivaa arvioinnin tärkeyttä. Arviointivaihe dialogikorttien toimivuudesta oli tarkoitus toteuttaa lasten kanssa pidettävissä työpajoissa, joissa lopulliset kortit olisivat päässeet testaukseen. Covid-19 pandemia valitettavasti esti kuitenkin uuden työpajakierroksen painovalmiiden korttien kera.

Dialogikortit kävivät kommenttikierroksella Mediakasvatuskeskus Metkan muilla työntekijöillä ja myös korttien kuvituksen laatinut graafikko antoi kommenttinsa korteista ja ajatuksistaan niihin tulevista kuvituksista. Kortit painettiin kesällä 2020, minkä jälkeen niihin ei ollut enää mahdollista tehdä muutoksia.

5.4. Viimeistelyvaihe, eli hiominen ja karsiminen

Viimeistelyvaiheessa tuotetaan kehittämishankkeen raportti kehityskulun vaiheista. Salonen (2013, 18) myös liittyy tähän vaiheeseen tuotteen esittelemisen käyttäjille, mikä omassa opinnäytetyössäni tarkoittaa sen tuomista esille Metkan verkkosivuilla, uutiskirjeessä sekä muissa opettajia tavoittavissa kanavissa. Lisäksi dialogikortteja esiteltiin 5.10.2020 mediakasvatusseminaarissa. Seminaarin jälkeen osallistujille laitettiin palautekysely (liite 3), jossa heitä pyydettiin arvioimaan korttien käytettävyyttä omassa työssään. Kortit olivat esittelyvaiheessa jo painettu, joten niihin ei enää ollut mahdollista saada muutoksia. Tulleen palautteen pohjalta kuitenkin muun muassa tuotettiin vanhempainiltamateriaali pohjautuen kortteihin.

Dialogikortteja on opinnäytetyön kirjoittamisen aikana hyödynnetty jo myös muissa Mediakasvatuskeskus Metkan koulutuksissa. Opinnäytetyöntekijä koulutti sosiaali- ja terveysalan ammattilaisia digihyvinvoinnista lokakuussa 2020 ja Metkan muut työntekijät ovat käyttäneet kortteja kirjastoammattilaisten kanssa. Covid-19-viruksen aiheuttamasta pandemiatilanteesta johtuen kaikki pidetyt koulutukset on toteutettu verkossa.

Dialogikortit sekä niihin liittyvät mediakasvatusseminaarit olivat osa Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamaa mediakasvatuksen erityisavustusta. Hanke päättyi 28.2.2021, minkä jälkeen siitä on raportoitu ministeriöön. Opinnäytetyöntekijä vastasi raportin laatimisesta. Kaikkiin hankehakemuksen tavoitteisiin ei päästy hankkeen aikana, ja esimerkiksi dialogikortit ovat jääneet jakamatta johtuen kaikkien koulutusten siirrosta verkkoon pandemiatilanteen takia.

5.5. Valmis tuotos

Valmis tuotos kehittämishankkeessa olivat dialogikortit sekä niihin liittyvät oppimateriaalit Mediakasvatuskeskus Metkan verkkosivuilla. Dialogikortteja tuli valmiiseen korttipakkaan yhteensä 24 sekä ohjekortti, joka kertoo korttien käyttötarkoituksen sekä antaa muutamia vinkkejä siitä, miten korttien kanssa voi työskennellä.

Dialogikorttien tueksi tuotettiin verkkoon myös oppimateriaalia tukemaan korttien käyttöä ja sekä niillä käytävää dialogia. Metkan sivuille koostettiin osana opinnäytetyötä kaksi dialogipajaa, joissa oli valmiiksi nimetyt kortit tietyn teemaan käsittelyyn. Teemoina pajoissa ovat digihyvinvointi sekä digipelit ja mainokset (liite 5). Lisäksi osana dialogikortteja tuotettiin malli vanhempien kanssa käytävän keskustelun tueksi (liite 6).

Ohjekortissa oli seuraava teksti pohjustamassa korttien käyttöön:

Mediakasvatuksen dialogikortteja voi käyttää erilaisin tavoin tukemaan lasten kanssa käytävää mediakasvatuskeskustelua.

Kortteja on kahdenlaisia: Väittämiä ja kysymyksiä. Myös kuvituskuvia korttien toisella puolella voi käyttää keskustelun herättäjinä.

KORTTIEN TAVOITTEENA ON:

- Antaa lapsille ja aikuisille työkalu, jonka avulla keskustella median käytöstä.
- Vuorovaikutukseen rohkaiseminen ja osallisuuden tukeminen, kun lapset pääsevät itse ääneen kertomaan omasta media-arjestaan.
- Lasten ja aikuisten mediaosaamisen vahvistaminen ja kriittisen ajattelun tukeminen.
- Tarjota ideoita mediakasvatuksen tueksi erilaisissa yhteyksissä.



Kuva 1 Dialogikorttien ohje

Toisella puolella oli ideoita korttien käyttämiseen:

IDEOITA KORTTIEN KÄYTTÄMISEEN

VÄITTÄMÄJANA

Väittämäjanaat voivat toimia mediakasvatuksen alkuorientaationa tai välilajoitteluna. Ryhmä ottaa kantaa väittämiin liikkumalla tilassa samaa / eri mieltä -janalla asettuen itselle sopivaan kohtaan. Oma sijainti janalla perustellaan yhteisesti ja pohditaan yhdessä, mitä väittäminen tarkoittaa. Väittämissä on sekä mielipiteeseen pohjautuvia väitteitä, että sellaisia, joihin on selkeät perusteet, kuten ikärajoihin liittyvät.


VÄITTELY

Harjoitellaan mielipiteenilmaisua ja perustelua. Ottakaa pakasta sopivat väittämät. Osa ryhmästä on väittämän kanssa samaa mieltä, osa päinvastaista. Anna ryhmille aikaa miettiä, miten he perustelevat väitteensä ennen keskustelua.

Korosta ryhmälle, ettei tarvitse oikeasti olla kumpakaan mieltä, vaan kyseessä on roolileikki. Jos lasten on vaikea perustella itselleen eriävää mielipidettä, voi väittelyä varten keksiä itselleen roolin, kuten opettajan, vanhemman tai naapurin sedän, ja vaikka pukeutuakin roolihahmolleen sopivalla tavalla.

PARIHAASTATELU

Ryhmä jakaantuu pareiksi saaden tietyn määrän kortteja käyttöönsä ja parit haastattelevat toisiansa kysymysten avulla. Lopuksi pari voidaan esitellä hänen vastauksensa perusteella muille, tai tehtävää voi laajentaa tekemällä toisesta videohaastattelu tai lehtijuttu.

 **metka** Lisää vinkkejä korttien käyttöön mediametka.fi/dialogikortit

Kuva 2 Ideoita korttien käyttämiseen

Valmiisiin dialogikortteihin tuli yhteensä 24 kysymystä ja väittämään. Kortit löytyvät liitteestä 4.

Valmiita dialogikortteja esiteltiin mediakasvatusseminaarissa 5.10.2020 verkossa pidetyssä työpajassa. Työpajaan osallistui 12 henkeä, joista 9 työskenteli alakouluikäisten lasten parissa. Muut kolme vastaajaa työskentelivät aikuisten parissa tai olivat mahdollisesti myöhemmin työskentelemässä lasten parissa.

Kysyttäessä osallistujilta arviota, väitteeseen, onko dialogikorteista hyötyä heidän omaan työhönsä, arvioi 11 vastaajista olevansa väitteen kanssa lähes tai täysin samaa mieltä. Yksi vastaajista ei osannut ottaa väitteeseen kantaa. Kuitenkin kaikki vastaajista arvioivat, että aikovat kokeilla kortteja omassa työssään varmasti tai ainakin hyvin todennäköisesti.

Työpajaan osallistuneita oli niin vähän, ettei kyselyssä tiedusteltu osallistujien taustatietoa, kuten ammattia, jotteivat vastaajat olisi olleet yksilöitävissä. Ennakkoon oli tiedossa, että koko seminaarissa osallistujista pääosa on opettajia tai kirjastoammattilaisia. Kyselyn vastauksista ei kuitenkaan voi päätellä, kuinka mielekkäiksi juuri kirjastoammattilaiset kokevat dialogikorttien käytön omassa työssään.

Työpajassa osallistujille esiteltiin korttien sisältöä ja kuvitusta, sekä käytiin keskustelua, miten kortteja voisi itse kukin hyödyntää omassa työssään. Palautelomakkeessa pyydettiin myös listaamaan, missä yhteyksissä voisi kuvitella käyttävänsä kortteja omassa työssään. Vastauksissa nousi esiin koulun ja kirjaston mediakasvatustuokiot sekä myös kirjastoammattilaisten kouluttaminen mainittiin kahdessa vastauksessa. Eräs vastaajista esitti korttien hyödyntämistä myös lasten ja vanhempien kanssa yhdessä tai vanhempainilloissa, minkä vuoksi tuotettiinkin keskustelevan vanhempainillan malli.

Yleisinä kommentteina dialogikorteista vastaajat kehuivat niiden kuvitusta ja ajattomuutta:

”Hyvin toteutetut ja monipuoliset kortit! Kuvat ovat selkeät ja ajattomat. Tekstit selkeitä ja ymmärrettäviä, joten kortteja on helppo käyttää vähän nuorempienkin lasten kanssa. Voisin kuvitella käyttäväni myös yläkouluikäiset kanssa yhtenä osana mediakasvatustuntia.”

”Hyvät, selkeät, ajatuksia ja keskustelua herättelevät. Antavat tilaa myös omille tulkinnoille. Kuvitus oli kivan näköinen. Toimisivat varmasti myös aikuisten kanssa!”

6. VALMIIT DIALOGIKORTIT JA MUU MATERIAALI

Valmiit dialogikortit nimettiin otsikolla Mediadiialogia! Keskustelukortit mediakasvatukseen alakouluikäisille. Dialogikorttien pääasiallinen, hankehakemuksessa määritelty kohderyhmä, olivat alle 13-vuotiaat, mutta kortteihin itsessään ei haluttu määritellä tarkkoja ikärajoja.

Valmiisiin kortteihin tuli yhteensä 24 kysymystä tai väittämää. Korttien tekstit muotoutuivat lasten esittämien ehdotusten sekä Mediakasvatuskeskus Metkan työntekijöiltä saatujen kommenttien pohjalta. Korttien sisällöt liittyvät digihyvintointiin, mediakriittisyyteen sekä mediasisältöihin ja -kuluttamiseen.

Monet korteista voitaisiin ryhmitellä monenkin teeman alle: mediasisältöjen kuluttaminen voi vaatia mediakriittisyyttä, ja toisaalta taas esimerkiksi keskustelu siitä, millaisia pelejä lapsi pelaa voi pohjustaa esimerkiksi fyysiseen tai henkiseen hyvinvointiin liittyviä teemoja

Dialogikorttien sisältöjä voidaan tarkastella myös aiemmin esitellyn eurooppalaisen digitaalisen osaamisen DIGCOMP 2.0. -viitekehyksen avulla. Korttien teemat menevät Vuorikarin ym. (2016, 8–9) esittelemän viitekehyksen viiden teeman alle, joskin osa sopii useamman kuin yhden teema alle tässäkin yhteydessä.

Taulukko 2. Dialogikortit DIGCOMP -viitekehyksessä (Vuorikari ym. 2016, 8–9.)

Informaation- ja datanlukutaito	<p>Millaisia pelejä pelaat? Mitä sovelluksia sinulla on kännykässäsi? Millaisia pelottavia sisältöjä olet nähnyt? Keitä tubettajia tai striimaajia seuraat ja miksi juuri heitä? Mitä medialaitteita teillä on kotona? Missä voi nähdä mainoksia? Alle 16-vuotiaiden ei pitäisi ladata videoita YouTubeen Kaikki osaavat käyttää nettiä Kaikki uutiset on aina totta Kaikki mainokset ovat helppoja tunnistaa</p>
Kommunikaatio ja yhteistyö	<p>Miten toimit, jos sinua tai ystävääsi kiusattaisiin netissä? Emojeista on helppo tietää, mitä toinen tarkoittaa</p>
Digitaalisen sisällön tuottaminen	<p>Jos voisit tehdä oman pelin, millainen siitä tulisi? Jos laitan kuva nettiin, kuka vain saa käyttää sitä</p>
Turvallisuus	<p>Oletko käyttänyt peleihin rahaa? Pelien ikärajat ovat neuvoteltavissa Voisin helposti olla viikonlopun käyttämättä mitään medialaitteita kuten kännykkää tai pelikonsolia Vanhempien ei pitäisi rajoittaa lasten pelaikaa Mihin laitat kännykän, kun menet nukkumaan? On epäterveellistä viettää liikaa aikaa kännykän tai muiden medialaitteiden äärellä Millaisia sääntöjä teillä on kotona pelaamiselle ja kännykän käytölle? Kuinka paljon ja mihin olet käyttänyt kännykkää viimeisen kahden päivän aikana? Aikuiset viettävät liikaa aikaa kännykän ja tietokoneen äärellä</p>
Ongelmanratkaisu	Netistä voi oppia uutta

Informaation- ja datanlukutaidon alle (taulukko 2) tulevat teemat, jotka käsittelevät digisisältöjen kuluttamista sekä niiden kriittistä arviointia. Korttien teemoista valtaosa kuuluu tämän teeman alle sen laajuuden vuoksi. Kortit käsittelevät ennen kaikkea median kuluttamista ja lasten media-arkea, eivät digitaalisen kompetenssin kasvattamista, joten osa korttien kysymyksistä ja väittämistä vaatii tulkintaa, minkä kompetenssin alle se kuuluu.

Muiden Vuorikarin ym. (2016, 8–9) tarkastelemien kompetenssien alle kuuluu huomattavasti vähemmän kortteja. Kommunikaatio ja yhteistyö -kompetenssin alle (taulukko 2) menevät nettikiusaamiseen sekä emojeihin liittyvät kortit, koska tähän teemaan liittyvät esimerkiksi verkossa tapahtuva vuorovaikutus sekä netiketin hallinta.

Kolmas kompetenssi on digitaalisen sisällön tuottaminen (taulukko 2), ja tähän Vuorikari ym. (2016, 8–9) liittävät myös ymmärryksen tekijänoikeuksista, mitkä linkittyvätkin moneen mediatuottamiseen. Toinen tähän kompetenssiin linkittyvä teema on pelin tekeminen, mikä esimerkiksi vaatii monenlaista osaamista: koodaamista, kuvittamista sekä äänitehosteiden ja musiikin tuottamista, ja näin ollen tekijänoikeustietämys voi nousta tässäkin keskeiseksi.

Turvallisuuden alle (taulukko 2) Vuorikari ym. (2016, 8–9) mainitsevat niin verkkoturvallisuuteen liittyvät teemat kuin esimerkiksi terveyden ja hyvinvoinninkin. Näin ollen tämän kompetenssin alle tulevat digihyvintoihin liittyvät kortit. Tällaisia kortteja ovat ne, jotka käsittelevät esimerkiksi digilaitteiden äärellä vietettyä aikaa. Tähän sijoittui myös väite ikärajojen neuvoteltavuudesta, vaikka se voitaisiin sijoittaa myös informaation- ja datanlukutaidon alle mediakuluttamisena. Ikärajoilla on kuitenkin suojelutavoite, minkä vuoksi niiden noudattaminen voidaan nähdä turvataitona.

Ongelmanratkaisu -kompetenssi oli viitekehyksen kohdista monitulkintaisin, ja väittämistä uuden oppiminen netistä sopi tähän, koska Vuorikarin ym. (2016, 8-9) mukaan tähän kompetenssiin kuuluu digiteknologioiden luova käyttö. Myös pelien tekemiseen liittyvä kysymys voisi olla tämän kompetenssin alla digitaalisen sisällön tuottamisen sijaan. (Taulukko 2.)

6.1. Mediasisällöt ja -kuluttaminen

Mediasisältöjä ja -kuluttamista käsiteltiin selkeästi eniten korteissa. Yhteensä kymmenessä kortissa käsiteltiin teemoja, joissa käsiteltiin mediasisältöjä tai mediakuluttamista:

Jos voisit tehdä oman pelin, millainen siitä tulisi?

Oletko käyttänyt peleihin rahaa?

Millaisia pelejä pelaat?

Pelien ikäraajat ovat neuvoteltavissa

Mitä sovelluksia sinulla on kännykässäsi?

Millaisia pelottavia sisältöjä olet nähnyt?

Keitä tubettajia tai striimaajia seuraat ja miksi juuri heitä?

Mitä medialaitteita teillä on kotona?

Missä voi nähdä mainoksia?

Voisin helposti olla viikonlopun käyttämättä mitään medialaitteita kuten kännykkää tai pelikonsolia

Joka toisella alakoululaisella on DNA:n koululaistutkimuksen (2020) mukaan oma puhelin. Tutkimus niputtaa kaikki 5–12-vuotiaat lapset samaan, joten voidaan olettaa, että 10–12-vuotiailla luku on tutkimustulosta suurempi, sillä yläkouluikäisistä oma puhelin on jokaisella. Oma matkapuhelin tarjoaa lapselle pääsyn myös nettiin ilman vanhemman läsnäoloa, minkä vuoksi keskustelu lapsen mediankäytöstä ja sen tavoista on tärkeää. (Kantar 2020.)

Kännykän äärellä vietetään myös paljon aikaa. DNA:n koululaistutkimuksessa puolet 5–12-vuotiaiden vanhemmista ilmoitti lapsensa olevan korkeintaan kaksi tuntia päivässä puhelimen äärellä, kun taas 13-16-vuotiaiden vanhemmista kaksi kolmesta ilmoittivat jälkikasvunsa viettävän ainakin kaksi tuntia kännykällä. Puhelimen äärellä vietetty aika kasvaa siis iän mukana, mutta sen käyttö myös monipuolistuu. Vanhemmat ilmoittivat alakoululaisten käyttävän kännyköitään etenkin pelaamiseen, yhteydenpitoon sekä YouTube-videoiden katsomiseen. Yläkoululaiset käyttivät edellä mainittujen lisäksi enemmän aikaa esimerkiksi musiikin kuunteluun. (Kantar 2020.)

Lapsen oma kännykkä on nykyään useimmiten älypuhelin: DNA:n tutkimuksen mukaan lapsen ensimmäinen kännykkä on uusi tai käytetty älypuhelin 81 prosentissa tapauksista. Netti ja sen melko itsenäinen käyttö voi näin ollen tulla lapsen elämään jo melko nuorena, kun monelle hankitaan puhelin jo ennen koulun aloitusta. Yleisimmät syyt kännykän hankinnalle ovat yhteydenpito ja sen tuoma turva, mutta tutkimuksen mukaan 37 %

vastaajista mainitsi syyksi myös viihdykkeen, eli esimerkiksi pelaamisen ja nettivideoiden katsomisen. (Kantar 2020.)

Pelaaminen nostettiin useammassa kortissa esille, koska pelit osa arkea valtaosassa suomalaisista kodeissa. Kaikista suomalaisista digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus 78,7 % väestöstä ja aktiivisemmin heistä pelaa 63,6 % (Kinnunen ym. 2020, 27–28).

Digipelaaminen ei ole vain lasten harrastus: suomalaisten digipelaajien keski-ikä vuoden 2020 pelaajabarometrissa oli 38,9 vuotta. (Kinnunen ym. 2020, 5.) Tästä syystä esimerkiksi ikärajakeskustelu on hyvä nostaa esille, ei vain lasten, vaan myös vanhempien kanssa. Erityisesti perheissä, jossa vanhemmat eivät pelaa, ei välttämättä tiedosteta ikärajojen sitovuutta ja kuvaohjelmalaki (Kuvaohjelmalaki 710/2011), vaan digipelien ikärajoja pidetään vaativuutta kuvaavina, kuten lautapeleissä. Myös lasten kanssa on hyvä käydä keskustelua siitä, miksi ikärajoja on asetettu.

Digipelaaminen on osa lähes jokaisen lapsen arkea, ja kortteihin haluttiinkin tämän takia nostaa esille myös rahapelaaminen. Erilaisten mainospelien ja pelien maksullisten ominaisuuksien takia jo nuorillekin voi tulla paine käyttää rahaa pelissä. Rahankäyttö verkossa on helpottunut, ja maksukorttien sijaan on peleissä mahdollista alaikäisenkin käyttää rahaa esimerkiksi tallennettujen luottokorttitietojen avulla. Peleissä tehtävistä ostoksista on aikaisemmin puhuttu mikromaksuina, mutta nykyään niihin yleensä viivataan pelinsisäisinä ostoksina. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 27.)

Etenkin nuorempien pelaajien kohdalla voi oikean ja virtuaalirahan ero hämärtyä, minkä vuoksi on hyvä käydä keskustelua pelin sisäisistä ostoksista, etenkin, jos lapsi pelaa laitteella, joihin on esimerkiksi liitetty vanhemman luottokortti. Vanhempi lapsi taas voi uskoa ostoksen jäävän huomaamatta. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 27.)

Peleihin käytetty raha antaa pelaajalle konkreettista hyötyä, yleensä nopeampaa etenemistä peleissä. Toisinaan kyse voi olla myös esimerkiksi pelihahmon varustelusta tai ulkoasun muokkaamista. Pelaajalle rahankäyttö voi näyttäytyä perusteltuna, vaikka ymmärtäisikin rahan arvon. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 27.)

Dialogikortteihin liittyvissä vanhempainilloissa rahan käyttöä peleissä pyritäänkin tarkastelemaan ei vain haittojen näkökulmasta, vaan myös lapsen harrastamisen kautta. Voiko rahan käyttö digipelaamiseen olla toisinaan osa lapsen harrastuksen tukemista?

Dialogikorteissa ei määritellä, miten rahaa peleihin on käyttänyt: onko pelin ostanut kaupasta, netistä tai käyttänyt rahaa pelin sisäisiin ostoihin. Korteissa ratkaisuun päädyttiin ennen kaikkea, jotta kysymys saatiin mahdollisimman yksinkertaiseen ja ymmärrettävään muotoon, ja toisaalta myös, jotta kysymys kattaisi mahdollisimman laajasti erilaiset pelit.

YouTubessa suosittuja sisältöjä on erilaiset tubettajien tuottamat videot. Aikakausmedian mukaan 10–12-vuotiaista tytöistä 62 % on kiinnostunut tubettajista, mutta nuoremmilla tai vanhemmilla tytöillä tubettajat eivät nousseet kiinnostavimpien asioiden joukkoon. Pojilla tubettajat kiinnostavat jo nuorempina: 7–9-vuotiaista 46 % mainitsee tubettajat kiinnostuksen kohteikseen, 10–12-vuotiaista 66 % ja 13–16-vuotiaista 48 %. (Aikakausmedia ym. 2019.)

YouTubella on siis selkeä roolinsa lasten ja nuorten media-arjessa, ja se onkin Aikakausmedian (2019) mukaan 7–15-vuotiaiden eniten käyttämä media. Tutkimuksen mukaan 92 % vastanneista käyttää YouTubea ainakin joskus, kun taas toisella sijalla olevaa televisiota mainitsi käyttävänsä vain 86 % vastanneista. (Aikakausmedia ym. 2019.)

Aikakausmedia ym. (2019) nostaa esiin viisi mediankäytön motiivia: viihdekäytön, yhteydenpidon ystäviin, rutiinin, "identiteettikäytön" sekä tietokäytön. Viihdekäyttö on selkeästi yleisintä: mediaa käytetään ajan kuluttamiseen ja viihtymiseen. Mediaa käytetään paljon myös yhteydenpitoon, ja motiivi korostuu etenkin vanhemmilla lapsilla. Median käyttö voi myös rutinoitunutta, jolloin sen käyttö vain on tapana tietyissä tilanteissa. Identiteettikäytöksi Aikakausmedian raportti nimeää käytön, joka liittyy vahvasti oman identiteetin rakentamiseen, esimerkiksi pelivideoiden katsomisen, jotta kehittyisi itse pelaajana tai meikkivideoiden katsomisen meikkioppien perässä.

Aikakausmedian (mt.) mainitsema median "identiteettikäytön" motiivi on keskeinen myös YouTuben näkökulmasta. Peli- ja meikkivideot ovat yleensä YouTubessa, eli ne liittyvät dialogikorttien kysymykseen *Keitä tubettajia tai striimaajia seuraat ja miksi juuri heitä?*

Kysymyksellä lapset saavat jakaa media-arkeaan, mutta samalla pyritään herättämään keskustelua siitä, miksi juuri tietyt tubettajat kiinnostavat, tai miksi lapsi samaistuu juuri tiettyyn striimaajaan.

Korteista löytyvällä väittämällä *Voisin helposti olla viikonlopun käyttämättä mitään medialaitteita kuten kännykkää tai pelikonsolia* haluttiin nostaa keskusteluun

Aikakausmedian (mt.) tutkimuksessakin esiin nousutta rutinoitunutta median käyttöä.

Lapsia haastetaan pohtimaan, miten paljon, ja mihin aikaa medialaitteiden äärellä menee, ja missä tilanteissa he medialaitteita käyttävät.

6.2. Mediakriittisyys

Miten toimisit, jos sinua tai ystävääsi kiusattaisiin netissä?

Netistä voi oppia uutta

Alle 16-vuotiaiden ei pitäisi ladata videoita YouTubeen

Jos laitan kuva nettiin, kuka vain saa käyttää sitä

Kaikki osaavat käyttää nettiä

Emojeista on helppo tietää, mitä toinen tarkoittaa

Kaikki mainokset ovat helppoja tunnistaa

Kaikki uutiset on aina totta

Nettikiusaaminen nousi kortteihin perustellusti yhtenä teemana, koska se on valitettavan yleinen ilmiö – kuten aikaisemmin todettu, EU Kids Online -tutkimustulosten mukaan yli 20 % prosenttia lapsista kertoo kohdanneensa nettikiusaamista (Smahel ym. 2020, 53). Nettikiusaaminen nousi myös esiin kirjastoammattilaisten ja opettajien vastauksissa kysyttäessä, mitä teemoja lasten kanssa tulisi käsitellä.

Kortissa ei kuitenkaan haluttu kohdistaa kiusaamiskokemusta itse lapseen, vaan lähipiiriin – näin yhteisessä keskustelussa on helpompi nostaa esille toimintatapoja verkossa tapahtuvan kiusaamisen ehkäisyyn ja siihen puuttumiseen ilman sen henkilöitymistä. Tämä

antaa lapselle myös mahdollisuuden ulkoistaa oma mahdollinen kiusaamiskokemus, jos ei halua kertoa siitä luokan edessä, kun voi kertoa kuulleensa ja törmänneensä kiusaamiseen.

Netistä voi oppia uutta -väittämä on korteista kenties irrallisin. Sen avulla haluttiin kuitenkin nostaa keskiöön lasten oppimiskokemukset digimaailmassa ja myös tuoda niitä kasvattajien kuultavaksi. Millaisia asioita lapsi on kokenut oppineensa netissä? Onko hän tarkoituksella opiskellut sieltä jotakin? Tai ehkä yhteisessä keskustelussa käy ilmi, että lapsi haluaisi oppia jotakin, mihin voisi löytää netistä apua. Se on sijoitettu mediakriittisyyden alle, koska myös tämän väittämän kautta voi esimerkiksi pohtia, mistä netistä kannattaa lähteä etsimään uutta, ja mitkä sivut ovat tiedon osalta luotettavia.

Väittämä *Kaikki osaavat käyttää nettiä* voisi hyvin olla myös digihyvinvoinnin alla. Tällöin se linkittyisi erityisesti Salon ja Pirkkalaisen (2019, 82–83) käsittelemään teknostressiin. Lapsista puhutaan usein myyttisinä diginatiiveina, jotka hallitsevat suvereenisti digilaitteiden käytön, vaikka kyse on ennemminkin teknologisesta ennakkoluulottomuudesta kuin sisäsyntyisestä taidosta. Se, että lapsi kokee, ettei esimerkiksi hallitse jotakin digilaitetta tai osaa löytää netistä haettua asiaa, voi siis aiheuttaa stressiä ja epävarmuutta omassa kaveripiirissä. Lasten kansa onkin hyvä käydä keskustelua niin netistä kuin erilaisista digilaitteistakin.

Toisaalta *Kaikki osaavat käyttää nettiä* -väittämä taas pyrkii avaamaan sitä, että vaikka netti suomalaisittain näyttäytyy olevan kaikkien saatavilla, ei se välttämättä näin olekaan. Mediakriittisyyden näkökulmasta väittämään linkittyvät esimerkiksi tiedonhaunaidot sekä oman yksityisyyden suoja. Vanhempien lasten kanssa voi pohtia myös sitä, kenellä on pääsy nettiin ja mitä siellä voi julkaista. Tutkimusten mukaan esimerkiksi ikääntyneet jakavat nuoria enemmän valeutisia (ks. esim. Vehkoo 27.1.2019), voisiko siis ajatella, että kriittisyys on osa netinkäyttötaitoa?

Väittämällä *Alle 16-vuotiaiden ei pitäisi ladata videoita YouTubeen* haluttiin herättää keskustelua YouTubeen sisällöistä. YouTubeen ikäraja on 13vuotta, mutta käyttäjäkunnassa on paljon tätä nuorempiakin, myös sisällöntuottajina. Osaltaan väittämä linkittyy myös toiseen väittämään: *Jos laitan kuvan nettiin, kuka vain saa käyttää sitä*, kun keskustellaan esimerkiksi videon ja kuvan jäämisestä nettiin ja lapsen yksityisyydestä. Näiden väittämien

tarkoitus on laittaa pohtimaan omaa nettijalanjälkeään, eli sitä, millaista tietoa itsestään jättää nettiin ja muistuttaa, että videot ja kuvat voivat jäädä elämään netin syövereihin myös videon julkaisemisen jälkeen. YouTubeen liittyvä väittämä herätti testityöpajoissa paljon keskustelua myös nettikiusaamisesta. Lapset nostivat itse esille sen, että julkaisemalla omia videoita, altistaa itsesi myös negatiiviselle ja toisinaan asiattomallekin palautteelle.

Kuvien laittaminen nettiin liittyy tienkin myös tekijänoikeuksiin. Väittämällä haluttiin herätellä keskustelua siitä, kuka kuvaa voi käyttää ja missä, ja myös pohdintaa siitä, kuka kuvan omistaa. Työpajoissa esimerkkinä käytettiin opettajaa – opettaja saa ottaa minkä tahansa oppilaansa julkaiseman kuvan vaikkapa kännykän taustakuvaksi, mutta hän ei saa jakaa sitä omalla Instagram -seinällään.

Emojeista on helppo tietää, mitä toinen tarkoittaa -väittämällä tavoitellaan, että lapset pohtisivat viestinsä monitulkintaisuutta. Miten viesti muuttuu erilaisella hymiöllä, vai onko tulkinta eri hymiöillä aina sama? Esimerkkinä voisi käyttää lausetta ”Oot idiotti” ja perässä suukottava hymiö ja vihainen hymiö. Tai jokin ihan toinen hymiö? Etenkin pienten lasten kanssa erimielisyydet ja riidat voivat sosiaalisessa mediassa vaikkapa WhatsApp -viestinnässä syntyä pienestä, ja toisin tulkittu viesti aiheuttaa pahaa mieltä. On hyvä käydä keskustelua siitä, miten viestin tulkinta ilman toisen näkemistä on vaikeaa, hymiöllä tai ilman.

Lasten suosimat tubettajat usein mainostavat videoissaan erilaisia tuotteita. Coatesin ym. (2020, 13) tutkimuksessa tubettajien päätökset markkinoida tiettyä tuotetta vaikuttaa lasten asenteisiin kyseistä tuotetta kohtaan. Tutkijat kuitenkin näkevät, ettei medialukutaidon opettamisesta ole tässä kohtaa hyötyä, koska lapset tunnistavat vaikuttajamarkkinoinnin, vaikka eivät aina tiedostakaan sen vaikutuksia omaan toimintaansa.

Dialogikorteissa pohditaan esimerkiksi mainosten tunnistettavuutta. Lapset kohtaavat paljon mainontaa suosimissaan digitaalisissa ympäristöissä, esimerkiksi YouTubessa ja mobiilipeleissä. YouTuben mainokset voivat olla videoiden väliin upotettuja mainoksia, mutta myös Coatesin ym. (mt) mainitsemaa vaikuttajamarkkinointia. Tubettajien tuottama mainosviestintä on lapselle haastavampi tunnistaa ja toisaalta ihailun henkilön markkinoima tuote lisää tuotteen positiivista mielikuvaa. Myös Valkonen (2018, 24) toteaa, ettei

mainontaa ole aina helppo tunnistaa, etenkin kun sen tavanomaisuutta tarkoituksellisesti puretaan.

Kuten todettu, aikuisetkaan eivät aina tunnista uutisia valeuutisesta (ks. esim. Vehkoo 2018), joten eivät välttämättä lapsetkaan. Väittämä *Kaikki uutiset ovat aina totta* pyrkii paneutumaan tähän asiaan. Alakoululaiset eivät ole vielä 3.–4. -luokilla ehtineet lukea kovin paljoa uutisia, mutta uutisen formaatti on heille tuttu. Tämä voi jopa vaikeuttaa uutisen tunnistamista, koska uutiselta näyttävä mielletään näin helposti faktatiedoksi.

Tiedon luotettavuuden arviointi on haastavaa ja disinformaatiota on paljon muuallakin kuin uutisissa. Väittämissä uutiset olivat kuitenkin selkeä ja konkreettinen tapa lähestyä tiedon luotettavuuden arviointia ja valeuutiset käsitteenä myös lapsille ymmärrettävä. Väittämän avulla pyritään pohtimaan, onko tutussa formaatissa oleva teksti välttämättä aina luotettavaa tietoa.

The Telegraph (2017, Tuomolan 2018, 74, mukaan) mainitsee valeuutisina kaupalliset sisällöt, valtiollisesti tuotetun disinformaation, vahvasti puolueelliset uutissivustot, sosiaalisen median esimerkiksi tekaistujen käyttäjätilien sekä vääristellyn tiedon vuoksi sekä satiirin ja parodian. Tiedon luotettavuutta voidaankin lasten kanssa tarkastella esimerkiksi uutisilta tai artikkeleilta näyttävän mainoksen avulla.

6.3. Digihyvinvointi

Vanhempien ei pitäisi rajoittaa lasten peliaikaa

Mihin laitat kännykän, kun menet nukkumaan?

On epäterveellistä viettää liikaa aikaa kännykän tai muiden medialaitteiden äärellä

Millaisia sääntöjä teillä on kotona pelaamiselle ja kännykän käytölle?

Kuinka paljon ja mihin olet käyttänyt kännykkää viimeisen kahden päivän aikana?

Aikuiset viettävät liikaa aikaa kännykän ja tietokoneen äärellä

Lasten ruutuaika on yksi mediakasvatuksen ikuisuusaiheista. Se nostettiin kirjastoammattilaisten ja opettajien kyselyvastauksissa myös yhdeksi teemaksi, jota lasten kanssa tulisi dialogikorteissa käsitellä. Digihyvinvointiin linkittyvät väittämät liittyvätkin kaikki jollain tavoin ruutuaikaan, joko lapsen tai vanhemman näkökulmasta.

Mantere ja Raudaskoski (2015) ovat tutkineet medialaitteiden läsnäoloa vanhemman ja lapsen välisessä vuorovaikutuksessa. He toteavat artikkelissaan älypuhelimien tulleen osaksi arkea ja esittelevät termin ”tahmea laite” osana tutkimustaan – laitteet ovat kuin liimattuina käteen. Tutkimusaineistossa näkyy, kuinka medialaitteiden jonkinlainen läsnäolo on arkipäivää kasvokkaisissakin vuorovaikutustilanteissa ja artikkelin esimerkeissä älylaite varastaa vanhemman huomion lapsesta. Kirjoittajat pohtivat myös, kuinka medialaitteet voivat pienten lasten kohdalla vaarantaa kiintymyssuhteen muodostumisen sekä haastaa lapsen vuorivaikutustaitojen kehittymistä. Kortti haluttiin mukaan pakkaan, jotta lapset saavat itse sanallistaa kokemustaan vanhempien mediankäytöstä, ja sen paikka on ennen kaikkea mediakasvatuskeskustelussa, jossa mukana on lasten lisäksi myös huoltajat.

Kysymyksellä, mihin ja kuinka paljon lapsi on käyttänyt kännykkää, pyritään saamaan lapsi pohtimaan laitteen merkitystä omassa arjessa. Käytetäänkö sitä sosiaaliseen kanssakäymiseen, ajantappamiseen vai pelaamiseen? DNA:n koululaistutkimuksessa (Kantar 2020) vanhemmat raportoivat rajoittavansa lapsen puhelimella viettämää aikaa joko yleisesti tai liittyen esimerkiksi pelaikaan. Kännykällä vietetty aika ei siis välttämättä ole lapsen itsensä päätettävissä.

Vanhemmat useiin rajoittavat mediankäyttöä perheissä jollakin tavoin. Huotilainen (2019) vertaa mediaa karkkipussiin. Media tarjoaa hänen mukaansa pieniä palkintoja, jotka saavat meidät viihtymään pitkään sen äärellä. Samankaltaisen palkinnon meille tarjoaa karkkipussi mutta pieni lapsi ei osaa säädellä omaa karkinsyöntiään, jos karkit ovat tarjolla. Karkkipäivän-ajatus nojaa siihen, että karkkia saa vain tiettyä hetkenä, muuten karkit ovat poissa näkyviltä, jotta houkutus ei kasva liian suureksi. Mediaan pätee Huotilainen mukaan sama poissa silmistä, poissa mielestä – ajatus, jonka avulla aikuinen voi säädellä lapsen median käyttöä.

Huotilainen (2019) ajatus kuitenkin nousee haasteeksi, kun lapsi saa omia medialaitteita, kuten älypuhelimien. Yhtäkkiä lapsen mediankäyttö onkin paljon itsenäisempää, vanhemmilta piilossa tapahtuvaa, ja sitä on vaikeampaa rajoittaa.

DNA:n koululaistutkimuksen mukaan 80 % lapsista pelaa puhelimella ainakin lähes päivittäin. 53 % sanookin pelaamisen olevankin parasta kännykässä. (Kantar 2020.) Keskustelu esimerkiksi peliajasta onkin tästä näkökulmasta lasten media-arjessa keskeistä. Peliajan rajoittamisen yhteydessä nousee keskeiseksi myös digihyvinvoinnin teemat, kuten ergonomia ja näytön tuijottamisen vaikutukset esimerkiksi yöuneen.

Tutkimusten mukaan jopa 50–90 % kouluikäisistä saa liian vähän unta. Älylaitteiden käytön vaikutuksesta unen määrään ja laatuun on erilaisia tutkimuksia, mutta niissä nousevat esille esimerkiksi käytön laatu – on eri asia pelata kognitiivisesti haastavaa peliä kuin selata nettiä passiivisesti. Älylaitteista on etsitty myös syitä lasten ja nuorten liian vähäiselle unelle. Erilaisissa tutkimuksissa onkin havaittavissa yhteys iltaan painottuvan ruutuajan, lyhyemmän yöunen ja univaikeuksien välillä. Useimmiten vaikutukset liittyvät myöhästyneeseen vuorokausirytmiiin. (Pesonen 2019, 43, 48.)

Älylaitteiden sininen valo nähdään yhtenä tekijänä, joka häiritsee yöunta. Eräässä tutkimuksessa kirjan lukeminen neljä tuntia tabletilla siirsi vuorokausirytmiiä tunnilla ja aiheutti väsymystä seuraavana päivänä, kun taas tavallisen kirjan lukemisella ei ollut samankaltaisia vaikutuksia. Toisaalta toisessa tutkimuksessa ilmeni, että päiväaikainen normaali valoaltistus ehkäisi vaikutuksia uneen. Pesonen toteaaakin, että mitä enemmän yksilö saa valoa päivällä, sitä vähemmän iltavalo vaikuttaa unirytmiiin. On ristiriitaista, vaikuttavatko elektronisten laitteiden lyhyet sinisen aaltopituuden valot uneen, mutta todennäköisesti ne voivat vaikuttaa nukahtamisnopeuteen, unenrakenteeseen sekä seuraavan päivän vireystilaan negatiivisesti. (Pesonen 2019, 48–49.)

Vaikka tulokset ovatkin osin ristiriitaisia sen suhteen, kuinka suuri merkitys älylaitteiden valolla on uneen, on niillä havaittu yhteyksiä. Myös kännykän selailu sängyssä tai viestit kaverilta saattavat osaltaan vaikuttaa siihen, ettei lapsi mene ajoissa nukkumaan, tai peleillä voi olla vireystilaa nostava vaikutus. Tästä syystä dialogikorteissa myös kysellään, mihin kännykkä menee iltaisin.

Väittämällä *On epäterveellistä viettää liikaa aikaa kännykän tai muiden medialaitteiden äärellä* avulla pyritään herättämään keskustelua esimerkiksi ergonomiasta ja silmien lepuuttamisesta. Älylaitteilla voi olla välittömiä seurauksia terveyteen, eli sellaisia, jotka johtuvat suoraan älylaitteiden käytöstä. Tällaisia ovat esimerkiksi vaikutukset silmiin, aivoihin ja huonon asennon vaikutukset niska-hartiaseudun lihaksistoon. Välillisinä vaikutuksina älylaitteiden käytölle on esimerkiksi fyysisen aktiivisuuden väheneminen. (Helajärvi ym. 2019, 106.)

6.4. Keskusteleva vanhempainilta ja oppimateriaalit

Osana dialogikorttien kehittämisprosessia tuotettiin Metkan sivuille myös oppimateriaalia tukemaan dialogikorttien käyttöä. Oppimateriaaliksi päädyttiin tuottamaan keskustelua tukevia työpajoja, joissa ohjaajalle on valmiit apukysymykset luokan tai muun ryhmän keskusteluttamiseen. Näissä oppituntimateriaaleissa ei siis tuoteta minkäänlaista mediasisältöä, vaan ne ovat nimenomaan keskusteluun pohjautuvia, ja sopivat näin ollen esimerkiksi mediakasvatusteemaan orientaatioksi. Oppimateriaalit löytyvät liitteestä 5.

Mediakasvatusseminaarin yhteydessä pidetyssä työpajassa lokakuussa 2020 nostettiin esille dialogikorttien käytettävyys vanhempainilloissa, ja tämän palautteen pohjalta päädyttiin myös tuottamaan yksinkertainen vanhempainiltamateriaali, jota voisi käyttää myös lasten ja vanhempien kanssa yhdessä. Materiaalilla haluttiin ohjata nimenomaan vanhempien tai lasten ja vanhempien väliseen mediakeskusteluun, ja tukea, että kuka vaan voi pitää vanhempainillan materiaalin pohjalta, ilman laajaa tietotaitoa mediakasvatuksesta.

Keskustelevan vanhempainillan malli toteutettiin dialogikorttien kuvilla, jotka verkkomateriaalissa ovat diamuodossa valmiina esitettäväksi. Ihan kaikki diat eivät päätyneet verkkomateriaaliin, vaan niistä valikoitiin lasten ja nuorten media-arjen kautta keskeisimmät. Vanhempainiltaan pakettia vielä täytyy rajata, ja ohjaajan täytyy valita kuvista ne, jotka haluaa nostaa esiin keskustelussa. Tämä on ohjeistettu materiaalissa. Jokaiseen kuvaan liitettiin kysymys tai muu keskustelunavaus – vanhempainillan tarkoituksena onkin

ennen kaikkea toimia kokemustenvaihtoon soveltuvana tilaisuutena. Tilaisuuden pitäjälle mukana on lyhyet tietoiskut annettuja aiheista, mutta luentomuotoista vanhempainiltaa ei materiaalin pohjalta ole tarkoitus pitää.

Vanhempainiltamateriaali on suunnattu ennen kaikkea koulujen käyttöön, jolloin se voi tukea esimerkiksi luokan kesken sovittavien yhteisten mediankäytönsääntöjen syntymistä. Lapsilla voi olla kodeissaan hyvinkin erilaisia sääntöjä ja mahdollisuuksia käyttää mediaa, minkä vuoksi yhteinen, luokan, tai koko ikäryhmän, välinen keskustelu voi tulla vanhempien välillä tarpeeseen. Keskusteleva vanhempainiltamalli pyrkii paitsi herättämään mediakasvatuskeskustelua vanhempien välille myös ylipäätään herättämään keskustelua: kun vanhemmat tuntevat toisensa ja keskustelevat keskenään, on yhteisistä pelisäännöistä helpompi sopia. Vanhempainiltamateriaali on liitteessä 6.

Lapset elävät kodeissaan mahdollisesti hyvin erilaisissa mediaympäristöissä. Kotien mediavarustelu voi olla lapsia erotteleva ja jopa eriarvoisuutta lisäävä tekijä, ja medialaitteiden nopea kehittyminen voi tuoda paineita perheelle pysyä ”teknologian kärjessä”. (Lahikainen 2015, 17). Erilaiset mediavarustelut kodeissa voivat tuoda myös haasteita säännellä ja valvoa oman lapsen mediankäyttöä, jos naapurista löytyy pelilaitteet, joita kotona ei ole. Tämä korostaa tarvetta vanhempien väliselle keskustelulle. Erilaiset mahdollisuudet medialaitteiden hankintaan voi olla lapsiryhmässä iso tekijä, ja lapsi, jolla ei ole samankaltaisia mahdollisuuksia hankkia laitteita, voi jopa jäädä ryhmän ulkopuolelle. Vanhempien valinnat tai taloudellinen tilanne voi tuottaa monenlaisia seurauksia, ja vanhempainiltakeskustelun lomassa voikin esimerkiksi tuoda esiin myös lasten mediavapaan ajan, jolloin medialaitteen puute ei sulje lasta ulos ryhmästä.

Mediakasvatuksen saralla ei aikuinen aina ole asiantuntija, etenkin jos ajatellaan median teknisempää puolta. Nuorilla taas ei ole median käyttöön kokemuspohjaa, jonka varaan kasvatus rakentuu, eikä mediakasvatusta voida jättää vertaisryhmässä tapahtuvaksi. Tämä nostaa mediakasvatuskeskustelun tärkeäksi osaksi kasvatusta: tarvitaan rakentavaa, voimauttavaa ja ymmärtävää dialogia tukemaan mediaan liittyvää toimintaa. (Jaakkola 2010, 55–56.)

Keskusteleva vanhempainiltamalli on toteutettu niin, että keskustelua voidaan käydä paitsi vanhempien, myös yhdessä lasten ja vanhempien kanssa. Jaakkola (2010, 56) toteaa eettismoraalisten säännösten syntyvän käytännössä ja vuorovaikutuksessa, mikä edellyttää sitä, että median käytöstä keskustellaan. Vanhempainillan tarkoituksena ei välttämättä olekaan kasvattaa vanhempien tai lasten mediakasvatustietämystä, vaan herättää keskustelua ja auttaa tunnistamaan toistensa asiantuntijuutta.

Jaakkola (2010, 57) toteaa artikkelissaan: ”Täyttä kontrollia ei aikuisilla kuitenkaan koskaan aikaisemminkaan ole ollut nuorten kulttuurien keskuudessa, ja voisi väittää, ettei sellainen ole edes tarpeen: lapset ja nuoret tarvitsevat aikuisten ulottumattomissa olevan keskinäisen kokeilualan.” Nuoret ovat aina hakeneet omaa tilaa ja paikkaansa, ja nykynuorilla ainakin yksi tällainen tila on internet. Alakoululaisilla Jaakkolan kuvaama irtiotto on vielä vaiheessa ja lapsi tarvitsee vielä paljon vanhemman tukea ja valvontaa, vaikka harjoitteleekin jo itsenäistymistä. Vanhempainiltapohjassa tarjotaan vanhemmille katsaus lasten media- arkeen ja tarjotaan kenties ehdotuksia ottaa osaa lasten mediamaailmaan esimerkiksi tutustumalla lapsen kanssa yhdessä tubettajiin tai uusiin digipeleihin.

Jaakkola (2010, 57) korostaa myös luottamuksen rakentumista keskustelun myötä. Kotona tapahtuvassa mediakasvatuksessa on sääntöjä ja rajoituksia. Mediakasvatuskeskustelu kotona pyrkii luomaan sääntöjä ja ennaltaehkäisevää keskustelua, mutta samalla täytyy varoa, ettei keskustelu mene huolipuheeksi, joka korostaa riskejä ja median vaaroja. Jotta mediakasvatuskeskustelua voidaan luoda, täytyy vanhemman osoittaa kiinnostusta lapsen mediamaailmaa kohtaan, ja vanhempainillan keskusteluissa pyritäänkin herättelemään vanhemman kiinnostusta lapsen media- arkeen ja samalla antaa tilaisuus kokemusten vaihdolle.

7. POHDINTA

Opinnäytetyön kirjoittaminen alkoi jo syksyllä 2019, jolloin myös aloitin työt Mediakasvatuskeskus Metkassa. Opinnäytetyön aihe valikoitui selkeästi omien töideni kautta, koska dialogikortit olivat minun vastuullani, kuten myöhemmin myös muu hanke kokonaisuudessaan, eli myös mediakasvatuksen koulutuspäivät.

Koska en itse ollut mukana tekemässä hankkeen rahoitushakemusta, en pystynyt määrittelemään esimerkiksi sen fokusta enemmän kirjastopainotteiseksi, vaan kouluopetus oli keskeisessä roolissa dialogikorteissa. Tästä syystä kortteja on tarkasteltu ennen kaikkea osana formaalia opetusta eikä esimerkiksi osana kirjaston vapaa-ajan toimintaa tai ylisukupolvista mediakasvatusta.

Opinnäytetyöprosessi venyi puolentoista vuoden mittaiseksi, johtuen omista aikatauluhaasteista muiden opintojen sekä myös työpaikkavaihdoksesta Metkasta kirjastoon. Lopulta tuntui mielekkäältä ajoittaa kirjoitusprosessi keväälle 2021, jolloin itse hanke virallisesti päättyi ja siitä raportoitiin Opetus- ja kulttuuriministeriöön.

Keväällä 2020 puhjennut koronavirusepidemia hankaloitti opinnäytetyöprosessia, kun pilottipajoja ei enää ollut mahdollista pitää. Dialogikorttien testaaminen lapsilla jäi siis kokonaan tekemättä eivätkä he päässeet vaikuttamaan myöskään korttien kuvitukseen. Kommenttikierroksella korttien toimivuutta olisi päässyt konkreettisesti testaamaan, mutta nyt kortit painettiin ensimmäisen kierroksen pajojen sekä Metkan työntekijöiden kommenttien pohjalta.

Itse dialogikortit on nyt painettu, mutta vasta koronaviruspandemian hellittäessä päästään näkemään, löytävätkö dialogikortit paikkansa kirjastojen mediakasvatustuokioissa tai kouluopetuksessa. Digitaaliset versiot korteista ovat olleet jaossa jo jonkin aikaa, mutta tällä hetkellä niitä on ladattu melko vähän, joskin korttien markkinointikin on vallitsevan tilanteen johdosta jäänyt vähäisemmälle. Fyysiset kortit pääsevät toivottavasti jakoon syksyn 2021 koulutuspäivässä, minkä jälkeen vasta nähdään, löytävätkö ne paikkansa

mediakasvatustyökaluna ja millaisia käyttötarkoituksia kirjastoammattilaiset, opettajat tai muut lasten ja nuorten kanssa työskentelevät niille löytävät.

Myöskään työpajoja tai vanhempainiltamallia ei opinnäytetyöprosessin aikana päästy testaamaan, johtuen jälleen Covid-19-epidemiasta. Molemmista pyrittiin tehdä yksinkertaisia ja helppokäyttöisiä malleja, joilla kuka vain voi ottaa mediakasvatuksen puheeksi osana opetusta tai vanhempainiltaa. Jatkossa materiaaleja tullaan varmasti vielä kehittämään saadun palautteen pohjalta, kun Metkan työntekijät sekä muut ammattilaiset omassa työssään, pääsevät kokeilemaan niitä käytännössä.

LÄHTEET

- Aarnio, H. Ei päiväystä. Dialoginen oppiminen ja ohjaus. Hämeen ammattikorkeakoulu / Ammatillinen opettajakorkeakoulu. [Verkkosivu]. [Viitattu 4.3.2021]. Saatavana: [Dialoginen oppiminen ja ohjaus - PDF Free Download \(docplayer.fi\)](#)
- Aikakausmedia, Inspirans & Taloustutkimus 2019: Lasten ja nuorten mediapäivä – Tutkimus 7–15-vuotiaiden mediankäytöstä. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 8.3.2021]. Saatavana: http://www.aikakausmedia.fi/media/2183/aikakausmedia_lasten_ja_nuorten_mediapaiva_tutkimus_2019.pdf.
- Anttila, E. Ei päiväystä. Ihmis- ja oppimiskäsitykset taideopetuksessa. [Verkkosivu]. [Viitattu 4.3.2021] [Ihmis- ja oppimiskäsitykset taideopetuksessa \(teak.fi\)](#)
- Buckingham, D. 2003: Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture. New Hampshire: Polity Press
- Coates, A., Hardman C., Halford J., Christiansen P. & Boyland E. 2020: “It’s just addictive people that make addictive videos”: Children’s understanding of and attitudes towards influencer marketing of food and beverages by YouTube video bloggers. International Journal of Environmental Research and Public Health 17(2) 499. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 8.3.2021] Saatavana: <https://www.mdpi.com/1660-4601/17/2/449/htm>
- Dialogikasvatus.fi, 2021. [Verkkosivu]. [Viitattu 4.3.2021]. Saatavana: <https://dialogikasvatus.fi/>
- Gui, M., Fasoli, M., & Carradore, R. (2017). “Digital Well-Being”. Developing a New Theoretical Tool For Media Literacy Research. Italian Journal of Sociology of Education, 9(1), 155–173. doi: 10.14658/pupj-ijse-2017-1-8. [Verkkoartikkeli]. Saatavana: https://ijse.padovauniversitypress.it/system/files/papers/2017_1_8.pdf
- Gunter, B. 2016: Kids and Branding in a Digital World. Manchester University Press. Manchester. [Verkkoartikkeli]. Saatavilla Ebsco Academic Search Elite -tietokannasta. Vaatii käyttöoikeuden.
- Heinonen, A. 2019: Yleisten kirjastojen ja mediakasvatuksen yhteinen tulevaisuus - Mediakasvatustyön rooli yleisissä kirjastoissa. Pro Gradu –tutkielma. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. [Verkkojulkaisu]. Tampereen yliopisto. Saatavana: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/118226/HeinonenAnne.pdf?sequence=2&is>

Allowed=n&fbclid=IwAR2mibmcHc2eFZ8R_ry7qtqtEwBF1TXSlvnfO6X1TsW2ULeL8EnFLi0q3m8

Heinonen, A. & Sallmén, P. 2018: Kirjasto ja monipuoliset lukutaidot. Teoksesta *Mediametkaa! Osa 10 – mediakasvatuksen parhaat käytännöt* (toim. Puska, M.). Keuruu: PS-Kustannus.

Helajärvi, H., Kokko, S. & Vasankari, T. 2019: Älylaitteet ja fyysinen terveys: älylaitteista sekä haittaa että hyötyä. *Lapset, nuoret ja älylaitteet – taiten tasapainoon* (toim. Kosola, S. Moisala, M. & Ruokoniemi, P.). Tallinna: Duodecim.

Holm, R., Poutanen, P, Ståhle, P. 2018: Mikä tekee dialogin: Dialogisen vuorovaikutuksen tunnuspiirteet ja edellytykset. Sitra. [Verkkoartikkeli]. [Viitattu 4.3.2021]. Saatavana: Mikä tekee dialogin: Dialogisen vuorovaikutuksen tunnuspiirteet ja edellytykset - Sitra

Huotilainen, M. 2019: Vanhempi mediakasvattajana. Mannerheimin lastensuojeluliitto. [Video]. [Viitattu 22.4.2021]. Saatavana: https://www.youtube.com/watch?v=t1y8V_1drk

Jaakkola, M. 2010: Uuden julkisuuden sääntöjä luomassa – keskustelevat vuorovaikutussuhteet keinona sukupolvien välisen digitaalisen kuilun kaventamiseen, teoksesta *Mediakasvatuksen käsikirja* (toim. Meriranta, M.). UNIPress.

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Ei päiväystä. Miksi mediakasvatus on tärkeää - esite. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 4.3.2021]. Saatavana: <https://kavi.fi/sites/default/files/documents/miksimerikasinmediakasvatus.pdf>

Kantar 2020: DNA koululaistutkimus 2020 – Lasten puhelinten hankinta ja käyttö. 4.8.2020. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 8.3.2021]. Saatavana: <https://www.sttinfo.fi/data/attachments/00085/1e7ffcfb-8dbd-40cf-8e3b-eca449a820a3.pdf>

Kekkonen, M., Lehti, K. & Tirkkonen, J. 2019: Dialogisuus varhaiskasvatuksessa. [Verkkoartikkeli]. [Viitattu 4.3.2021]. <https://dialogiakatemia.fi/2019/11/18/dialogisuus-varhaiskasvatuksessa/>

Kinnunen, J., Taskinen K. & Mäyrä, F. 2020: *Pelaajabarometri 2020*. Pelaamista koronan aikaan. Tampereen yliopisto, informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 3.2.2021]. Saatavana: [978-952-03-1786-7.pdf \(tuni.fi\)](#)

Korhonen, P. 2010: Median asettamia haasteita pienten lasten hyvinvoinnille, teoksesta *Mediakasvatuksen käsikirja* (toim. Meriranta, M.). UNIPress.

L 710/2011. Kuvaohjelmalaki.

Lahikainen, A. R. 2015: Media lapsiperheen sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, teoksesta Media lapsiperheessä (toim. Lahikainen, A. R., Mälkiä, T. & Repo, K.). Tampere: Vastapaino.

L 29.12.2016/1492. Laki yleisistä.

Lapin AMK. Ei päiväystä. Opinnäytetyön toteuttaminen. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 4.3.2021]. Saatavana: <https://www.lapinamk.fi/fi/Opiskelijalle/Opinto-opas,-AMK-tutkinto/Opinnaytetyoohje/Opinnaytetyon-toteuttaminen#>

Maltese Safer Internet Center 2019: Mass media and its influences on stereotypes. [Verkkosivu]. [Viitattu 4.2.2020]. Saatavana: https://www.saferinternetday.org/home?p_p_id=101&p_p_lifecycle=0&p_p_state=maximized&101_struts_action=%2Fasset_publisher%2Fview_content&101_assetEntryId=3995619&101_type=content&101_groupId=167024&101_urlTitle=mass-media-and-its-influence-on-stereotypes

Mantere, E. & Raudaskoski S. 2015: Kun matkapuhelin vie vanhemman huomion. Teoksesta Media lapsiperheessä (toim. Lahikainen A. R., Mälkiä T. & Repo, K.). Tampere: Vastapaino.

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2020: Hyvinvointia digiajassa. [Verkkosivu]. [Viitattu 30.12.2020]. Saatavana: <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/hyvinvointia-digiajassa/>

Mediakasvatus. Ei päiväystä. Mediakasvatusseura. [Verkkosivu]. [Viitattu 17.2.2020]. Saatavana: <https://mediakasvatus.fi/mediakasvatus/>

Mediametka.fi. Ei päiväystä. [Verkkosivusto]. [Viitattu 15.3.2021]. <https://mediametka.fi/>

Mediataitokoulu.fi, 2015: Mediakasvatus. [Verkkoartikkeli]. [Viitattu 15.3.2021]. Saatavana: https://mediataitokoulu.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=323:mediakasvatus&catid=10&Itemid=414&lang=fi

Näkökulma: Tasapainoinen media-arki. Näin mediakasvatus edistää nuorten hyvinvointia. Ei päiväystä. Mediakasvatusseura. [Verkkosivu]. [Viitattu 17.2.2020] Saatavana: <https://mediakasvatus.fi/nakokulma/2019/11/nain-mediakasvatus-edistaa-nuorten-digihyvinvointia/>

Näkökulma: yhteistyössä koulut ja kirjastot. Ei päiväystä. Mediakasvatusseura. [Verkkosivu]. [Viitattu 22.1.2020]. Saatavana:

<https://mediakasvatus.fi/nakokulma/2019/11/mediakasvatus-kukoistaa-kun-sita-tehdaan-yhteistyossa/?fbclid=IwAR33VvkTX6kVSIQGp3VbJPVHcHIBBwMCEA1jTrohoBSvYVjp khM1bS-9TpM>

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2019: Medialukutaito Suomessa – Kansalliset mediakasvatuslinjaukset. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisu 2019/37. [Verkkajulkaisu]. Saatavana: <https://medialukutaitosuomessa.fi/mediakasvatuslinjaukset.pdf>

Opetus- ja kulttuuriministeriö: Erityisavustus mediakasvatuksen ja medialukutaidon edistämiseen. [Verkkosivu]. [Viitattu 14.1.2020]. Saatavana: https://minedu.fi/avustukset/avustus/-/asset_publisher/mediakasvatuksen-kehittaminen

Opetushallitus 2014: Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 15.3.2021]. Saatavana: https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf

Pesonen, A. 2019: Älylaitteet ja uni: unitaitojen harjoittelulla tasapainoa. Teoksesta Lapset, nuoret ja älylaitteet – taiten tasapainoon (toim. Kosola, S., Moisala, M. & Ruokoniemi, P.). Tallinna: Duodecim.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A., 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto (ylläpitäjä ja tuottaja). [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 30.9.2021]. Saatavana: https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_2.html.

Salo, M. & Pirkkalainen, H. 2019: Älylaitteet ja stressi: aiheuttajat, seuraukset ja hallintakeinot. Teoksesta Lapset, nuoret ja älylaitteet – taiten tasapainoon (toim. Kosola, S. Moisala, M. & Ruokoniemi, P.). Tallinna: Duodecim.

Salonen, K., 2013; Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön, opas opiskelijoille, opettajille ja TKI-henkilöstölle. Turun ammattikorkeakoulun puheenvuoroja 72. Turun ammattikorkeakoulu, Turku. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 3.2.2020]. Saatavana: <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522163738.pdf>

Sarja, A. 2003: Dialogioppiminen opetuksen ohjaustilanteissa. Suomen harjoittelukoulujen vuosikirja N:O 1 2003 (toim. Silkelä, R.). [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 4.3.2021]. Saatavana: <http://sokl.uef.fi/verkkajulkaisut/ohjaus/Sarja1.htm>

- Silvennoinen, I. & Meriläinen, M. 2016: Nuoret pelissä, tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Pelihaitat tukiaineisto. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 8.3.2021]. Saatavana: [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131837/URN ISBN 978-952-302-759-6.pdf?sequence=1](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131837/URN_ISBN_978-952-302-759-6.pdf?sequence=1)
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. 2020; EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. EU Kids Online. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 3.2.2020]. Saatavana: <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/EU-Kids-Online-2020-10Feb2020.pdf>
- Suomen kirjastoseura 2014; Mediakasvatus yleisissä kirjastoissa: suosituksia ja suuntaviivoja. Opetus- ja kulttuuriministeriö. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 23.7.2020]. Saatavana: http://suomenkirjastoseura.fi/files/Mediakasvatus/mediakasvatus_koko%20julkaisu%20netiss%2024%20%202014.pdf
- Tuomola, S. 2018: Vaihtoehtoiset totuudet osana mediakulttuuria. Teoksesta Mediakasvatuksen käsikirja, toim. Willman, V. UNIPress.
- Valkonen, S. 2018; Mediakulttuuriin kasvattaminen. Teoksesta Mediametkaa! Osa 10 – mediakasvatuksen parhaat käytännöt (toim. Puska, M.). Keuruu: PS-Kustannus.
- Vehkalahti, K. 2014: Kyselytutkimuksen mittarit ja menetelmät. [Verkkojulkaisu]. Helsingin yliopisto. [Viitattu 12.4.2021]. Saatavana: <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/305021/Kyselytutkimuksen-mittarit-ja-menetelmat-2019-Vehkalahti.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vehkoo, J. 2019: Valheenpaljastaja: Valeutiset uppoavat iäkkäisiin verkkokäyttäjiin, jotka ovat oppineet luottamaan painettuun sanaa. YLE 27.1.2019. [Verkkoartikkeli]. [Viitattu 15.3.2021]. Saatavana: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/01/27/valheenpaljastaja-valeutiset-uppoavat-iakkaisiin-verkonkayttajiin-jotka-ovat>
- Vuorikari, R., Punie, Y., Corretero, S. & Van de Brande, L.: DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update phase 1: The Conceptual Reference Model. JRC Science for Policy Report. European Commission. [Verkkoartikkeli]. [Viitattu 30.12.2020]. Saatavana: https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101254/jrc101254_digcomp%202.0%20the%20digital%20competence%20framework%20for%20citizens.%20update%20phase%201.pdf
- Yleisten kirjastojen neuvosto: Yleisten kirjastojen suunta 2016–2020. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 30.12.2020]. Saatavana:

<https://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/yleisten-kirjastojen-suunta-2016-2020-web.pdf>

Önlen, K. 2021. Toiminnanjohtaja. Mediakasvatuskeskus Metka. Puhelinkeskustelu 2.3.2021.

LIITTEET

Liite 1

Dialogikorttien pilottityöpajassa olleet väittämät, kysymykset ja tehtävät

- YouTubea eivät saisi käyttää alle 16-vuotiaat
- Aikuiset viettävät liikaa aikaa kännykän äärellä
- Pärjäisin helposti viikonlopun ilman mitään digilaitteita (kännykkä, televisio, tietokone, pelikonsolit)
- Pelien ikäraajat ovat neuvoteltavissa
- Kuka vaan voi menestyä YouTube-videoilla
- Tytöt ja pojat eivät pelaa samoja pelejä
- Haluaisin perustaa oman YouTube-kanavan
- YouTube-videoilla pitäisi olla ikäraajat
- Vanhempien ei pitäisi rajoittaa lasten peliaikaa
- Tubettajat esittelevät erilaisia tuotteita kanavillaan vain, koska pitävät niistä.
- Kaikki osaavat käyttää nettiä, eikä siihen tarvita opetusta
- Kaikki mediassa olevat mainokset on helppo tunnistaa
- Nettiä ei voi käyttää liikaa
- Kaikki uutiset ovat aina totta
- Hymiöistä on aina helppo tietää, mitä toinen tarkoittaa
- Jos laitan nettiin kuvan, kuka vain saa käyttää sitä
- Netissä tekijänoikeuksilla ei ole merkitystä
- Liika tietokoneen käyttö on epäterveellistä
- Netistä voi oppia uutta

Kysymyskortit:

- Miten toimit, jos sinua kiusattaisiin netissä?
- Millaisia kuvia kuvaat, ja jaatko niitä netissä muille?
- Mitä medialaitteita teillä on kotona?
- Keitä tubettajia/striimaajia seuraat, ja miksi juuri näitä?
- Kuinka paljon olet käyttänyt kännykkää viimeisen viikon aikana?
- Millaisia sääntöjä teillä on kotona pelaamiselle?
- Millaisia pelejä pelaat?
- Miksi peleillä on ikärajat?
- Miksi pelaaminen on hauskaa?
- Millaisia pelottavia sisältöjä olet nähnyt?
- Oletko itse tehnyt tai jakanut videoita ja millaisia aiheita ne käsittelevät?
- Minkä ikäinen mielestäsi voi julkaista omia videoita netissä?
- Millaisia mainoksia olet nähnyt peleissä?
- Oletko käyttänyt peleihin rahaa?
- Onko teillä ollut kotona erimielisyyksiä jonkun mediankäytöstä, millaisia?
- Mihin laitat kännykän, kun menet nukkumaan?
- Mitä sovelluksia sinulla on kännykässäsi?
- Mikä on lempiohjelmasi tai -kanavasi?
- Kuinka pidät yhteyttä kavereihin?
- Kuka teidän perheessä käyttää eniten medialaitteita?
- Minkälaisia teknisiä ongelmia kännykän kanssa voisi tulla?
- Jos voisit tehdä oman pelin, millainen siitä tulisi?
- Millaisen videon katsoit viimeksi?
- Kenen kanssa juttelet netissä?
- Mitä mediaa haluaisit käyttää enemmän vanhempiesi kanssa?

Tehtävät korteissa:

- Valitse yksi viikonpäivä. Piirrä, mitä kaikkea teit median äärellä. Kauan käytit aikaa medialaitteiden kanssa?
- Kokoa oma mielikuvataulu eli moodboard, omasta mediankäytöstäsi. Etsi lehdestä kuvia, piirrä tai käytä muita askartelutarvikkeita. Mitä medioita käytät, kenen kanssa, mitä haluaisit nähdä mediassa?
- Esittele jonkin medialaite, kuten kännykän tai pelikonsolin, ihmiselle, joka ei ole koskaan käyttänyt sellaista
- Luo tv-/youtube-/radio-/lehtimainos... eri mainostyyppejä!
- Tee esittelyvideo jostakin pelistä
- Kerro tarina jostain hauskasta hetkestä median äärellä.
- Kehitä oma pelihahmo ja piirrä, millaisessa pelissä hahmosi seikkailee?
- Kuvaa video, jossa esittelet omaa harrastustasi
- Laadi eniten kännykällä käyttämällesi sovellukselle käyttöohjeet
- Rakenna kännykän peti! Tee kännykälle säilytyspaikka, jonne voit jättää sen yöksi lepäämään, kun menet nukkumaan
- Kirjoita tarina, jossa jollakulla on ongelma kännykän tai muun medialaitteen parissa, ja kerro kuinka asia ratkeaa. Voit myös kuvata videon

Liite 2 Kysely Metkan oppimateriaalia varten

Kysely Metkan oppimateriaalia varten

Kyselyn tietoja käytetään Mediakasvatuskeskus Metkan oppimateriaalin tuottamisen taustatukena sekä Hanne Korpelaisen (hanne.korpelainen(a)mediametka.fi) opinnäytetyön(Seinäjoen ammattikorkeakoulu, kirjasto- ja tietopalveluala) tutkimusmateriaalina.
Kyselyyn voi vastata 20.12. asti.

1. Maakunta, jossa työskentelet

Merkitse vain yksi soikio.

- Ahvenanmaa
- Etelä-Karjala
- Etelä-Pohjanmaa
- Etelä-Savo
- Kainuu
- Kanta-Häme
- Keski-Pohjanmaa
- Keski-Suomi
- Kymenlaakso
- Lappi
- Pirkanmaa
- Pohjanmaa
- Pohjois-Karjala
- Pohjois-Pohjanmaa
- Pohjois-Savo
- Päijät-Häme
- Satakunta
- Uusimaa
- Varsinais-Suomi

2. Kuvaille lyhyesti, millaista mediakasvatustoimintaa kirjastossanne järjestetään alakouluikäisille

Dialogikortit

Dialogikorttien tarkoitus on tukea kasvattajien ja alakoululaisten mediakasvatuskeskustelua. Kortit sisältävät kysymyksiä, väittämiä sekä lyhyitä tehtäviä, joita käyttää mediakasvatustyön tukena esimerkiksi luokassa, kirjaston kouluyhteistyössä tai vapaa-ajalla tapahtuvassa mediakasvatustoiminnassa.

3. Millaisista mediakasvatuksen aiheista koet työssäsi tarpeelliseksi keskustella alakoululaisten kanssa? Voit valita niin monta vaihtoehtoa kuin tahdot

Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

- Ikäraajat peleissä
- Ikäraajat sovelluksissa
- Median äärellä vietetty aika ("ruutu-aika")
- Tekoäly
- Tubettajat
- Mainonta peleissä
- Mainonta YouTubessa
- Lasten käyttämät sovellukset
- Viestiminen verkossa
- Streaming-palvelut (esim. Netflix, HBO)
- Kiusaaminen netissä
- Perheiden mediankäytön säännöt
- Mediankäyttö perheissä
- Omien kuvien ja videoiden jakaminen
- Tietojen jakaminen verkossa
- Paikannussovellukset
- Ergonomia medialaitteiden äärellä

Muu: _____

4. Millaisia asioita olet itse huomannut lasten nostavan esiin omasta mediankäytöstään?

5. Dialogikortit koostuvat siis väittämistä, kysymyksistä ja tehtävistä. Ehdota omaa väittämää, kysymystä tai tehtävää kortteihin.

6. Voitko kuvitella käyttäväsi dialogikortteja omassa mediakasvatustyössäsi?

Merkitse vain yksi soikio.

- Ehdottomasti
 Ehkä
 En osaa sanoa
 Luultavasti en
 Ehdottomasti en

7. Kommentteja, terveisiä Metkalle? Kerro vaikka, millaisista mediakasvatusmateriaaleista juuri sinun mediakasvatustyössäsi olisi hyötyä!

8. Metka julkaisee 2-4 kertaa vuodessa Peili-utiskirjettä, jossa tiedotetaan Metkan ajankohtaisista tapahtumista ja uusista materiaaleista. Jos haluat liittyä uutiskirjeen tilauslistalle, lisää tähän nimesi ja sähköpostiosoitteesi. Yhteystietoja ei tulla yhdistämään muihin vastauksiin, tai käyttämään missään muussa tarkoituksessa.

Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä.

Google Forms

Liite 3 Kysely Oivallus-seminaarin osallistujille

Mediadialogia! -korttien kysely

Kiitos osallistumisestasi työpajaan! Toivottavasti jaksat vastata vielä lyhyeen kyselyyn koskien dialogikortteja. Vastauksia tullaan käyttämään Hanne Korpelaisen opinnäytetyössä Seinäjoen ammattikorkeakoululle ja niiden avulla myös kehitetään lisää tehtäviä Metkan sivuille dialogikortteihin liittyen.

Vastaa kyselyyn 13.10. mennessä.

***Pakollinen**

1. Työskentelen alakouluikäisten lasten parissa *

Merkitse vain yksi soikio.

Kyllä

Ei

2. Jos vastasit edelliseen kysymykseen ei, kerro työskenteletkö opetustehtävissä muun ikäisten parissa?

3. Uskon dialogikorteista olevan hyötyä omassa työssäni *

Merkitse vain yksi soikio.

1 2 3 4 5

Täysin eri mieltä Täysin samaa mieltä

4. Dialogikortit ovat hyvä väline alakoululaisten mediakasvatukseen *

Merkitse vain yksi soikio.

1 2 3 4 5

Täysin eri mieltä Täysin samaa mieltä

5. Kuinka todennäköisesti tulet käyttämään dialogikortteja työssäsi? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Aivan varmasti
- Todennäköisesti
- Ehkä kokeilen kerran
- Luultavasti en käytä kortteja
- En aio käyttää kortteja työssäni

6. Kuvaile lyhyesti, millaisissa yhteyksissä voisit kuvitella käyttäväsi dialogikortteja omassa työssäsi. *

7. Muita kommentteja dialogikorteista?

Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä.

Google Forms

Liite 4. Valmiit dialogikortit

???

**"MITÄ MEDIALAITTEITA
TEILLÄ ON KOTONA?"**



???

**"KEITÄ TUBETTAJIA TAI
STRIIMAAJIA SEURAAT JA
MIKSI JUURI HEITÄ?"**



???

**"MIHIN LAITAT
KÄNNYKÄN, KUN MENET
NUKKUMAAN?"**



???

**"MILLAISIA PELEJÄ
PELAAT?"**





???

"MILLAISIA SÄÄNTÖJÄ
TEILLÄ ON KOTONA
PELAAMISELLE JA
KÄNNYKÄN KÄYTÖLLE?"



???

"MISSÄ VOI NÄHDÄ
MAINOKSIA?"



???

"OLETKO KÄYTTÄNYT
PELEIHIN RAHAA?"



???

"MITÄ SOVELLUKSIA
SINULLA ON
KÄNNYKÄSSÄSI?"



???

"KUINKA PALJON JA MIHIN
OLET KÄYTTÄNYT KÄNNYKKÄÄ
VIIMEISEN KAHDEN PÄIVÄN
AIKANA?"



"AIKUISET VIETTÄVÄT
LIIKAA AIKAA KÄNNYKÄN JA
TIETOKONEEN ÄÄRELLÄ"



"KAIKKI MAINOKSET OVAT
HELPPOJA TUNNISTAA"



"KAIKKI OSAAVAT KÄYTTÄÄ
NETTIÄ"



???

"MITEN TOIMISIT,
JOS SINUA TAI
YSTÄVÄÄSI KIUSSATTAISIIN
NETISSÄ?"



"NETISTÄ VOI OPPIA
UUTTA"



???

"MILLAISIA PELOTTAVIA
SISÄLTÖJÄ OLET
NÄHNYT?"



???

"JOS VOISIT TEHDÄ OMAN
PELIN, MILLAINEN SIITÄ
TULISI?"





**"PELIEN IKÄRAJAT OVAT
NEUVOTELTAVISSA"**



**"ON EPÄTERVEELLISTÄ VIETTÄÄ
LIIKAA AIKAA KÄNNYKÄN TAI
MUIDEN MEDIALAITTEIDEN
ÄÄRELLÄ"**



**"KAIKKI UUTISET OVAT
AINA TOTTA"**



**"JOS LAITAN KUVIA
NETTIIN, KUKA VAIN
SAA KÄYTTÄÄ NIITÄ"**





**"ALLE 16-VUOTIAIDEN EI
PITÄISI SAADA LADATA
VIDEOITA YOUTUBEEN"**



**"VOISIN HELPOSTI OLLA VIIKON-
LOPUN KÄYTTÄMÄTTÄ MITÄÄN
MEDIALAITTEITA KUTEN
KÄNNYKKÄÄ TAI PELIKONSOLIA"**



**"VANHEMPIEN EI PITÄISI
RAJOITTA PELIAIKAA"**



**"EMOJEISTA ON HELPPU
TIETÄÄ, MITÄ TOINEN
TARCOITTAÄ"**



Liite 5

Keskustelutyöpajojen oppituntirungot

16.3.2021

Keskustelupaja: Digihyvinvointi – Mediakasvatuskeskus Metka



Keskustelupaja: Digihyvinvointi

Keskustelupajassa herätellään lapsia pohtimaan omaa digitaalisten laitteiden käyttöä digihyvinvoinnin näkökulmasta. Metkan dialogikortit ovat ohjaajan apuna keskustelun kuljettamisessa eteenpäin.

Keskustelussa keskitytään arjen tasapainoon digin ja kaiken muun välillä.

Kohderyhmä: 7-12-vuotiaat

Kesto: 45 min

Tavoitteet:

- Herätellä lapsia pohtimaan medialaitteiden käytön fyysisiä vaikutuksia
- Hahmottaa medialaitteiden äärellä kuluvaa aikaa
- Antaa lapsille tilaa oman media-arjen jakamiseen

Tarvikkeet:

Metkan [Mediadialogia! -korttipakka](#).

Valitse pakasta kortit:

16.3.2021

Keskustelupaja: Digihyvointi – Mediakasvatuskeskus Metka

- *Pärjäisin helposti viikonlopun ilman mitään medialaitteita, kuten kännykkää tai tietokonetta*
- *On epäterveellistä viettää liikaa aikaa kännykän tai muiden medialaitteiden äärellä*
- *Vanhempien ei pitäisi rajoittaa lasten pelaikaa*
Aikuiset viettävät liikaa aikaa kännykän ja tietokoneen äärellä
- *Kuinka paljon ja mihin olet käyttänyt kännykkää viimeisen kahden päivän aikana?*
- *Millaisia sääntöjä teillä on kotona pelaamiselle ja kännykän käytölle?*
Mihin laitat kännykän, kun menet nukkumaan?

Menetelmät:

- Väittämäjana
- Pieniryhmäkeskustelu
- Peukalolla kommentointi

Asetu janalle

Keskustelua korteista voi käydä koko luokan voimin esimerkiksi väittämäjanaalla, jolloin oppilaat liikkuvat luokassa samaa mieltä – eri mieltä –skaalalla valiten paikkansa luokassa. Kysymyskorttien kysymyksiä voi esittää väliin.

Kuvien tulkintaa

Jaat lapset väittämäjanan mukaan pienryhmiin. Jokainen ryhmä valitsee silmät kiinni yhden kortin ja katsoo sen kuvaa.

- *Mitä kuvassa tapahtuu?*
- *Mitä juuri hetkeä aikaisemmin on tapahtunut?*
- *Voisiko kuvan tilanne tapahtua oikeasti?*

Digilaitteet arjessa mukana

Pohtikaa yhdessä **kuinka paljon** medialaitteet vievät aikaa arjesta. Ajankäyttöön liittyviä kysymyksiä korteissa ovat:

Pärjäisin helposti viikonlopun ilman medialaitteita, kuten kännykkää tai tietokonetta
Kuinka paljon ja mihin olet käyttänyt kännykkää viimeisten kahden päivän aikana?

Lapsilta voi näihin liittyen kysyä apukysymyksiä kuten kenen kanssa ja missä (kotona, koulussa, kaverilla) medialaitteita käytetään. Kenen kanssa lapset haluaisivat viettää aikaa medialaitteiden ääressä? Mitä kaipaisi eniten, jos medialaitteita ei olisi saatavilla? Onko kavereiden kesken aikaa, jolloin digilaitteet eivät ole mukana?

16.3.2021

Keskustelupaja: Digihyvinvointi – Mediakasvatuskeskus Metka

Väittämä *On epäterveellistä viettää liikaa aikaa kännykän tai muiden medialaitteiden äärellä* on tarkoitettu herättämään pohdintaa esimerkiksi taukojen merkityksellisyydestä ja hyvästä ergonomiasta. Lisäkysymyksiä voi kysyä esimerkiksi, onko joku huomannut pitkästä näytön katsomisesta tulevan seuraamuksia, ja millaisia?

Mihin laitat kännykän kun menet nukkumaan?-kysymyksen lisäksi voi pohtia, kannattaako puhelinta käyttää iltaisin tai onko joku huomannut kännykän huomiovalon häiritsevän yöllä.

Meidän perheen mediasäännöt

Digihyvinvointi koskettaa myös koko perhettä, ja siksi mukana on kysymys perheiden mediasäännöistä. Keskustelkaa näitä yhteisesti. Kortti:

Aikuiset viettävät liikaa aikaa kännykän ja tietokoneen äärellä liittyä tähän.

- *Onko teidän perheessä yhteistä aikaa, jolloin ei käytetä mediavälineitä?*
- *Käytetäänkö teidän perheessä mediavälineitä ruokapöydän ääressä kun syödään?*
- *Onko teidän perheessä digivapaata aikaa tai paikkaa?*

Lopetus peukutus

Loppukoontina voi käyttää peukkuäänestystä (peukku ylös: samaa mieltä, peukku alas: eri mieltä):

- *Keskustelu sai minut pohtimaan kuinka paljon käytän medialaitteita*
- *Mielestäni käytän aikaa medialaitteiden äärellä sopivasti*

Vinkki: Digihyvinvoinnin aihetta voisi käsitellä myös henkisen hyvinvoinnin näkökulmasta, jolloin myös esimerkiksi nettikiusaamiseen liittyvä kortti sopii mukaan keskusteluun.

Lisätehtävä: Kopioi dialogikorttien kuvat oppilaille. Tehtävä voi olla yksilö tai ryhmätehtävä. Kirjoittakaa ajatus- tai puhekuplat, mitä jokainen kuvassa oleva ajattelee, tai mitä kuvassa puhutaan.

Aineistot

 [Tulostettavat dialogikortit](#)

Avainsanat

KRIITTINEN AJATTELU MEDIASUHDE MEDIAKASVATUS PERHE

SÄÄTELYTAIDOT

16.3.2021

Keskustelupaja: Digipelit ja mainokset – Mediakasvatuskeskus Metka

**PELIT****TUNTISUUNNITELMA****7-9-VUOTIAAT 10-12-VUOTIAAT****AJATTELU MONILUKUTAITO****YHTEISKUNTAOPPI TIETOTEKNIikka TERVEYSTIETO OPPILAANOHAUS****DIALOGIKORTIT**

Keskustelupaja: Digipelit ja mainokset

Keskustelupajassa lapset sanoittavat itse omia kokemuksiaan ja mielipiteitään digitaalisista peleistä ja mainoksista. Metkan dialogikortit ovat ohjaajan apuna keskustelun kuljettamisessa eteenpäin.

Kohderyhmä: 7-12-vuotiaat**Kesto:** 45 min**Tavoitteet:**

- Herätellä lapsia pohtimaan omaa pelaamistaan ja jakaa kokemuksia
- Keskustella mainoksista ja mainostamisesta, sekä tunnistaa että mainoksia on myös muualla kuin selkeissä mainospaikoissa
- Antaa lapsille tilaa oman media-arjen jakamiseen

Tarvikkeet:Metkan [Medialogia! -korttipakka](#).**Menetelmät:**

- Keskustelu yhteisesti

16.3.2021

Keskustelupaja: Digipelit ja mainokset – Mediakasvatuskeskus Metka

- Väittäjänä
- Peukalolla kommentointi
- Pienryhmäkeskustelu

Valitse pakasta kortit:

- Millaisia pelejä pelaat?
- Pelien ikärajat ovat neuvoteltavissa
- Jos voisit tehdä oman pelin, millainen siitä tulisi?
- Keitä tubettajia tai striimaajia seuraat ja miksi juuri heitä?
- Kaikki mainokset on helppo tunnistaa
- Missä voi nähdä mainoksia?
- Millaisia pelottavia sisältöjä olet nähnyt?

Asetu janalle tai peukuta

Väittämiä voi käsitellä esimerkiksi samaa – eri mieltä -janan avulla, jolla oppilaat liikkuvat tilassa valiten haluamansa kohdan väitteen kuullessaan. Rakenna jana tilaan maalarinteippiä apuna käyttäen.

Väittämiä voi käsitellä myös peukkuäänestyksellä, jolloin kaikki oppilaat pääsevät ilmaisemaan mielipiteensä, vaikeivat kommentoisiikaan.

Lopuksi keskustelua korttien kuvista voi käydä pienryhmissä. Jaa ryhmät janan avulla tai sekoita eri mieltä olevat samaan ryhmään. Ryhmät voivat tuokion lopussa kertoa mistä keskustelivat.

Digipelit puhuttavat

Pelaamiseen liittyviä kysymyksiä ja väittämiä on useampi. Anna lapsille myös lisäkysymyksiä, kuten:

Miksi peleillä on ikärajoja?

Miksi pelit kiinnostavat?

Kenen kanssa pelaat ja millä laitteilla?

Millaisia erilaisia pelejä on olemassa? (Pulmapelit, ajopelit, seikkalupelit ym. esimerkiksi)

Mikä pelottaa?

Millaisia pelottavia sisältöjä olet nähnyt? -kysymyskortti liittyy kaikkeen audiovisuaaliseen mediasisältöön. Teemaa voi laajentaa kysymällä ahdistavista tai häiritsevistä sisällöistä. Lasten nostamista videoista tai peleistä voi kysyä, mikä niissä oli pelottavaa, ja miksi? Pelkäävätkö kaikki samoja asioita?

Mainokset

16.3.2021

Keskustelupaja: Digipelit ja mainokset – Mediakasvatuskeskus Metka

Mainosten käsittelyssä perinteiset mainokset televisiossa, lehdistä ja esimerkiksi bussipysäkeillä ovat lapsille yleensä tuttuja. Lisäkysymyksinä voi kysyä esimerkiksi:

Oletteko nähneet peleissä mainoksia?

Mitä ovat piilomainokset? Entä tuotesijoittelu?

Onko tubettajat mainostaneet sisältöjä videoissaan? Miksi tubettajat mainostavat?

Onko striimivideot myös pelin mainostusta? Missä menee *mainoksen ja sisällöntuottamisen raja*?

Dialogikorttien tarkoituksena on johdattaa lapset erilaisten mediaiheiden äärelle. Oikeita vastauksia on vain harvassa kortissa, pääasia on, että lapset itse muodostavat mielipiteensä ja alkavat keskustella aiheista aikuisen johdolla.

Pienryhmissä keskustelu on vapaata, mutta tuokion lopuksi käydään vielä yhteisesti läpi mistä ryhmissä keskusteltiin.

Aineistot

 [Medialogikortit](#)

Avainsanat

DIGITAALISET PELIT **KRIITTINEN AJATTELU** **MEDIASUHDE** **MEDIKASVATUS**
PERHE

Katso myös

Metkan dialogikortit

Metkan dialogikorttien avulla lapset pystyvät itse sanallistamaan kokemuksiaan ja mielipiteitään mediakulttuurissa. Korttien avulla aikuiset ja...

ELOKUVA **JOURNALISMI** **SOSIAALINEN MEDIA** **TEKNOLOGIA**

Liite 6 Keskusteleavan vanhempainillan pohja

Dia 1



Ohje pitäjälle: rajaa aihe – tarkoitus ei ole käydä kaikkia kalvoja läpi yhdessä vanhempainillassa. Osallistujien aktiivisuus määrittää, kuinka monta kalvoa ehditte katsoa. Anna osallistujien puhua, mutta pidä myös aikaraameista kiinni, esimerkiksi asettamalla jokaista diaa koskevalle keskustelulle aikarajaksi 5 tai 10 minuuttia.

Vanhempainillassa tarkoitus on synnyttää keskustelua mediakasvatuksesta, ja pääpaino onkin vanhempien (ja mahdollisesti mukana olevien lasten) keskustelulla. Jokainen vanhempi on mediakasvattaja, mutta mediakasvatuksen asiantuntija ei tarvitse olla. Kiinnostus lasten mediamaailmaa kohtaan on tärkeintä, ja kannattaa korostaa mediakasvatuksen olevan samanlainen osa kasvatusta kuin pöytätapojen tai kotiintuloaikojen asettaminen: ne ovat nykyään niin oleellinen osa lasten kasvuarkea, ettei mediakasvatusta kannata nähdä irrallisena osana kasvatusta.

Tämän vanhempainillan tarkoitus on ennen kaikkea herättää keskustelua lasten mediankäytöstä ja osin myös herätellä pohtimaan kasvattajan omaa mediasuhdetta. Kaikkiin kysymyksiin ei ole valmiita yksiselitteisiä vastauksia, mutta yhteisellä keskustelulla moni mediakasvatuksen pulma ratkeaa.

Vetäjän rooli vanhempainillassa on olla keskustelunjohdattelija, mutta vanhempainillasta ei ole tarkoitus tehdä luentoa, vaan keskustelutilaisuus. Tärkeintä on kokemusten vaihto ja asiantuntijuuden jakaminen. Halutessaan vetäjä voi tutustua alla oleviin artikkeleihin. Aihetta rajatessa kannattaa muistaa, että moni teema linkittyy toisiinsa: peleistä puhuttaessa saatetaan painottua keskustelemaan esimerkiksi ruutuajasta, tai tubettajien kautta voidaan herätä

miettimään lasten kohtaamaan mainontaa. Rönsyily on vanhempainillassa sallittu, mutta aseta raamit aihealueelle, koska kaikkea ei tunnissa voi käsitellä.

MEDIAKULTTUURI JA SOSIAALISET SUHTEET

Johdatus eettiseen mediakulttuuriin: <https://mediametka.fi/oppimateriaali/johdatus-eettiseen-mediakulttuuriin/>

Nuoret ja nettikiusaaminen -kysely (Mannerheimin lastensuojeluliitto):

<https://mll.fi/nettikiusaamiskysely>

MAINONTA

Tunnista mainonta ostopolulla: <https://mediametka.fi/oppimateriaali/tunnista-mainonta-ostopolulla/>

PELIT & PELAAMINEN

Digitaaliset pelit: <https://mediametka.fi/oppimateriaali/digitaaliset-pelit/>

Pelikasvatuksen tutoriaali: <https://mediametka.fi/oppimateriaali/pelikasvatuksen-tutoriaali/>

Pelinkehitys – tulevaisuuden taito: <https://mediametka.fi/oppimateriaali/pelinkehitys-tulevaisuuden-taito/>

Ikäraajat: <https://kavi.fi/ikarajat/>

MEDIAN LUOTETTAVUUS

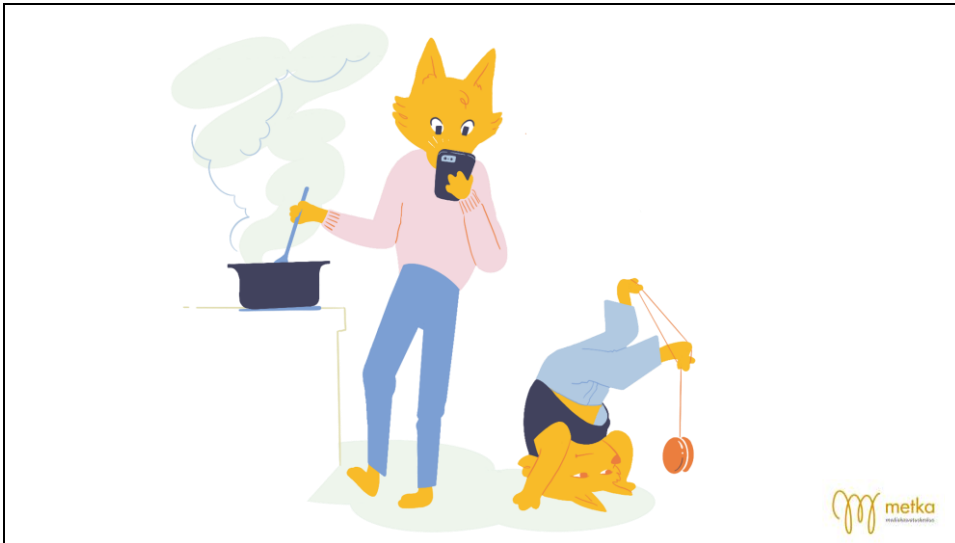
Voiko mediaan luottaa? <https://mediametka.fi/oppimateriaali/voiko-mediaan-luottaa/>

DIGIHYVINVOINTI

Opas tasapainoiseen digiarkeen (Mediakasvatusseura):

<https://mediakasvatus.fi/materiaali/opas-tasapainoiseen-digiarkeen/>

Dia 2



KYSY vanhemmilta:

Kuinka monta kertaa päivässä katsot kännykkääsi?

Millaisena ajattelet oman mediankäyttösi näyttävän lapsillesi?

TAUSTATIETOA

Erilaisten tutkimusten mukaan aikuiset käyttävät päivässä tunteja kännykän äärellä. Poimimme puhelimen käteemme keskimäärin 58 kertaa.

Lapset ottavat esimerkkiä vanhemmistaan, joten vanhemman on syytä pohtia myös omia mediankäyttötapojaan. Maltaako vanhempi jättää puhelimen pois, kun laittaa ruokaa, tai auttaa lasta läksyissä? Onko vanhemmalla puhelin mukana ruokapöydässä, vaikka lapsella ei sitä saakaan olla? Yhteiset säännöt mediankäytölle on hyvä ulottaa myös vanhempiin ja rauhoittaa tietyt paikat koko perheen yhteisiksi digimediasta vapaiksi alueiksi. Oma mediasuhdettaan on hyvä pohtia lapsen näkökulmasta – miten oma mediankäyttö näyttää lapselle?

LÄHTEET

<https://elitecontentmarketer.com/screen-time-statistics/>

<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2019/aug/21/cellphone-screen-time-average-habits>

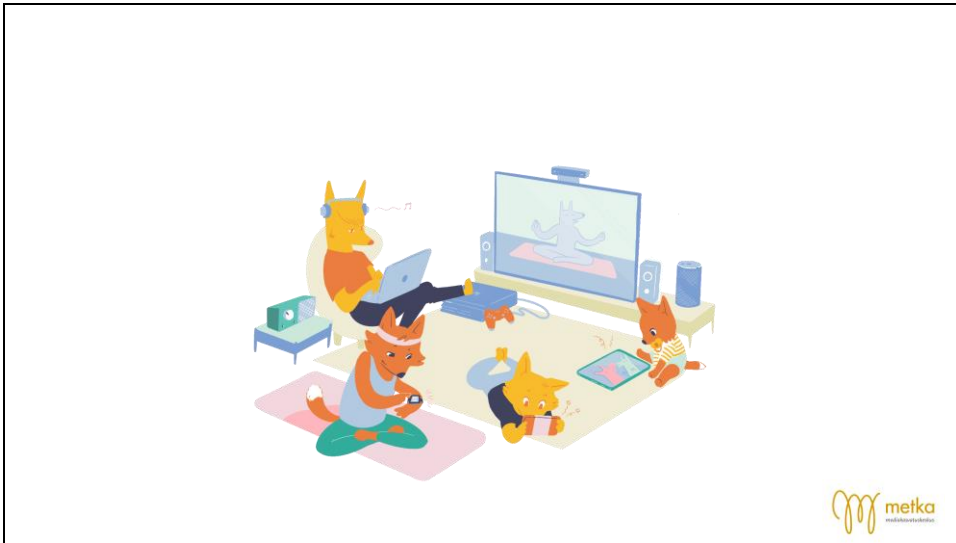
Dia 3



KYSY:

Onko teillä perheen kesken yhteistä aikaa ilman medialaitteita?

Dia 4

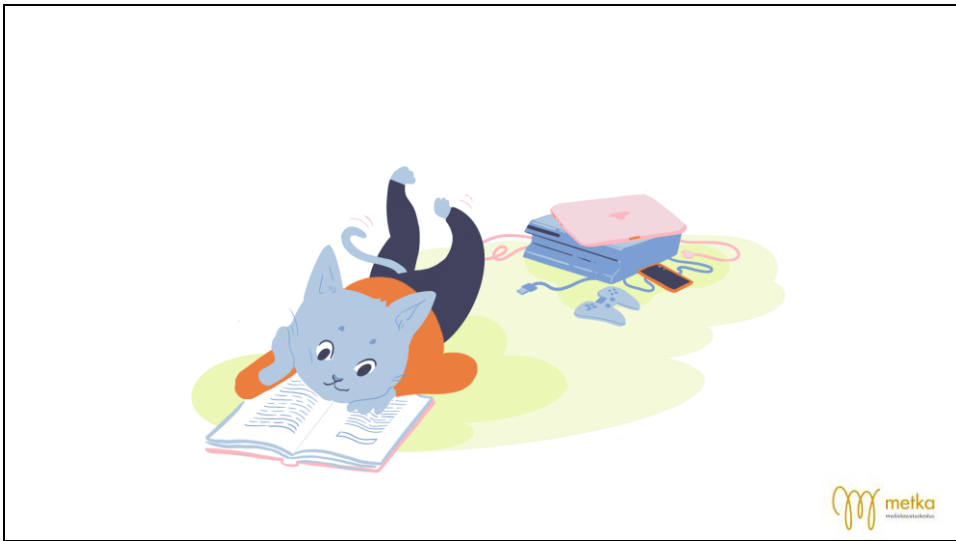


KYSY:

- Millaista on teidän perheen media-arki?
- Millaisia medialaitteita kotona käytetään?
- Missä medialaitteet sijaitsevat?

Nykyään mediankäyttö on hyvin eriytynyttä, ja kaikilta löytyy usein omat medialaitteet, joiden äärellä vietetään aikaa. Mediavapaa aika on tärkeää, mutta perheen yhteinen elokuvahetki ei välttämättä ole päivän ”ruutuajan” käyttämistä. Yhteistä aikaa ilman medialaitteita on myös hyvä vaalia.

Dia 5



KYSY:

- Ovatko medialaitteet aina näkyvillä?
- Osaako lapsi esimerkiksi mykistää kännykän viestiäännet, jotteivat ne häiritse esim. läksyjen tekoa?

TAUSTATIETOA

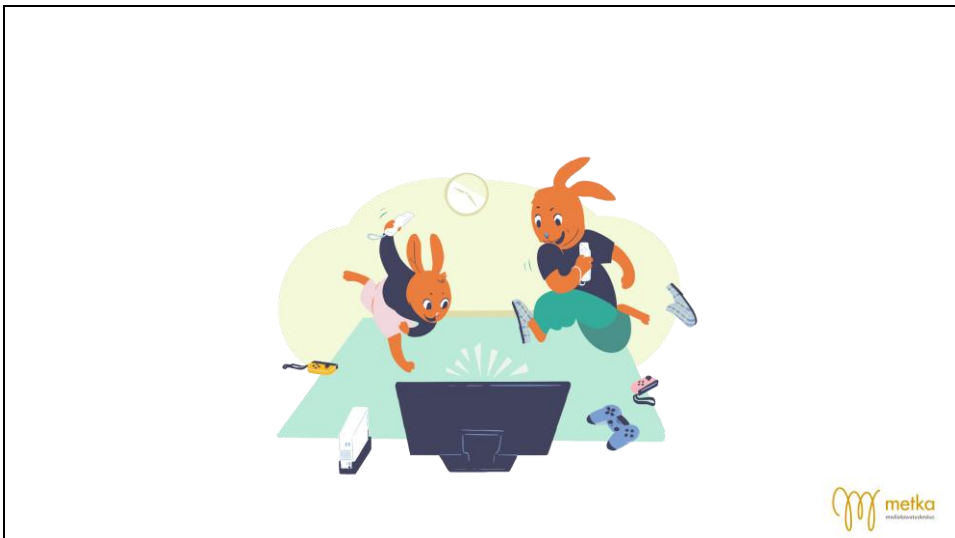
Tietokone, kännykkä ja pelikonsoli ovat isoja houkuttimia. Usein se, mitä ei näe, houkuttelee vähemmän. Siksi kannattaakin rohkaista lasta esimerkiksi jättämään kännykkä eri huoneeseen läksyjen teon ajaksi. Yhdessä voi katsoa myös kännykän ilmoitusasetuksia: jokaisesta sosiaalisen median tykkäyksestä ei tarvitse saada ilmoitusta kännykkään, eikä kaikkiin viesteihinkään tarvitse heti vastata.

Huutilainen (2019) vertaa mediaa karkkipussiin. Media tarjoaa hänen mukaansa pieniä palkintoja, jotka saavat meidät viihtymään pitkään sen äärellä. Samankaltaisen palkinnon meille tarjoaa karkkipussi mutta pieni lapsi ei osaa säädellä omaa karkinsyöntiään, jos karkit ovat tarjolla. Karkkipäivän-ajatus nojaa siihen, että karkkia saa vain tietynä hetkenä, muuten karkit ovat poissa näkyviltä, jotta houkutus ei kasva liian suureksi. Mediaan pätee Huutilainen mukaan sama poissa silmistä, poissa mielestä – ajatus, jonka avulla aikuinen voi säädellä lapsen median käyttöä.

LÄHTEET / TUTUSTU

Huutilainen: Vanhempi mediakavattajana –video
 (MLL) https://www.youtube.com/watch?v=t1y8V_1drk&list=PL5DOda8qfhE1dJWosaRNxDL4YnKZzE000&index=15

Dia 6



KYSY:

- Käytetäänkö teillä mediasisältöjä yhdessä?
- Kenen kanssa lapsi pelaa?
- Mitä pelejä lapsi pelaa?

TAUSTATIETOA

Pelit ja pelaaminen on osa nykypäivän lapsuutta. Lähes jokainen lapsi pelaa, ja siksi onkin tärkeää, että myös vanhempi on kiinnostunut lapsen pelaamisesta. Pelaamista kannattaa tarkastella kuten mitä tahansa muutakin harrastusta: vanhempi osallistuu esimerkiksi lapsen jalkapalloharrastukseen, joten miksi ei myös pelaamiseen? Vanhemman kiinnostus lapsen pelaamisesta voi olla yhdessä pelien kokeilemisestä sekä arkipäivän kysymyksiä: mitä peliä pelaat, mikä siinä on hauskaa, miten pärjäsit? Moni alakoululainen toivookin, että vanhemmat pelaisivat heidän kanssaan.

Peleistä keskustelu voi myös auttaa yhteisten sääntöjen asettamisessa. Jos pelierä kestää 40 minuuttia, voisiko neuvotella peliajan kestävän sen aikaa puolituntisen sijaan, ja vaikka vähentää päiviä?

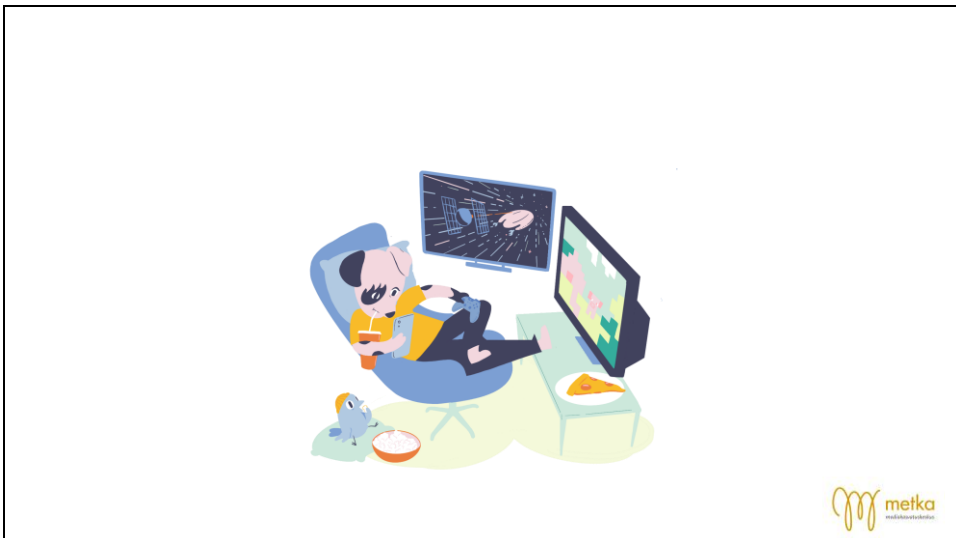
Digipelaaminen ei ole vain lasten harrastus: suomalaisten digipelaajien keski-ikä vuoden 2020 pelaajabarometrissa oli 38,9 vuotta. (Kinnunen ym. 2020, 5.) Tästä syystä esimerkiksi ikärajakeskustelu on hyvä nostaa esille, ei vain lasten, vaan myös vanhempien kanssa. Erityisesti perheissä, jossa vanhemmat eivät pelaa, ei välttämättä tiedosteta ikärajojen sitovuutta ja kuvaohjelmalaki (Kuvaohjelmalaki 710/2011), vaan digipelien ikärajoja pidetään vaativuutta kuvaavina, kuten lautapeleissä. Myös lasten kanssa on hyvä käydä keskustelua siitä, miksi ikärajoja on asetettu.

LÄHTEET / TUTUSTU

Kinnunen, J., Taskinen K. & Mäyrä, F. 2020: Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan. Tampereen yliopisto, informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. [Verkkajulkaisu]. [Viitattu 3.2.2021]. Saatavana: [978-952-03-1786-7.pdf \(tuni.fi\)](#)

Kuvaohjelmalaki 710/2011. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2011/20110710>

Dia 7



KYSY:

- Kuinka paljon teillä vietetään aikaa ruudun äärellä?
- Tiedätkö mitä lapsi tekee netissä / ruudun äärellä?

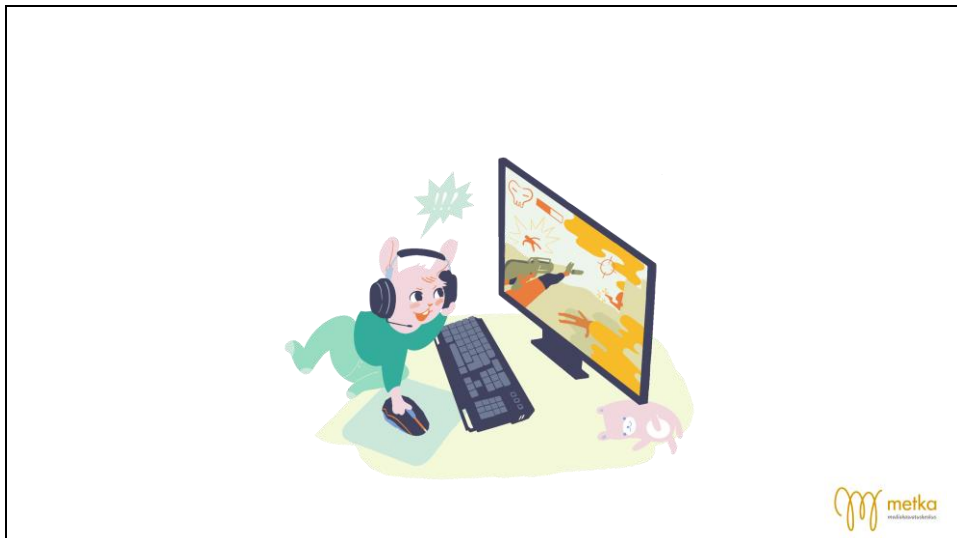
TAUSTATIETOA

Nykyään ruutuaika –termistä on alettu luopumaan, eikä se välttämättä olekaan sopivin tapa kuvaamaan arkea. Tärkeämpää on miettiä arjen tasapainoa: saako lapsi tarpeeksi unta, ehtiikö hän tehdä koulu- ja kotityöt, ulkoilla ja viettää aikaa perheen ja kavereiden kanssa. On tärkeää, ettei kaikki aika mene ruutua tuijottaen ja päivään mahtuu myös ulkoilua ja liikuntaa.

Monella lapsella ja nuorella iso osa kaverisuhteista voi olla verkossa. Pelaamisen kautta ollaan yhteydessä muihin, ja pelaaminen on osa sosiaalisten suhteiden ylläpitoa. Pelaavalla lapsella tai nuorella voi olla laaja sosiaalinen verkosto netissä.

Itse pelien sisällöt vaihtelevat, ja oleellista on ikärajoista kiinni pitäminen. Itse peleistä on käyty paljon keskustelua niiden hyödyllisyydestä ja haitallisuudesta, mutta tärkeintä peleissä on niiden äärellä viihtyminen. Pelit ovat osa nykypäivän leikkiä, ja niiden äärelle hakeudutaan ennen kaikkea viihtymään, ei oppimaan uutta. Oleellista on tarkastella, että pelit ovat lapselle sopivia sisällöltään. Myös pelaikaa on hyvä tarkastella: pelit usein vaativat nopeaa reagointia ja näin ”virittävät” lasta, joten juuri ennen nukkumaanmenoa pelattu peli voi hyvinkin viedä yöunia. Ennen unille menoa onkin hyvä rauhoittaa perheen yhteistä ruutuvapaata aikaa.

Dia 8



Ikäraajat. Kysy osallistujilta:

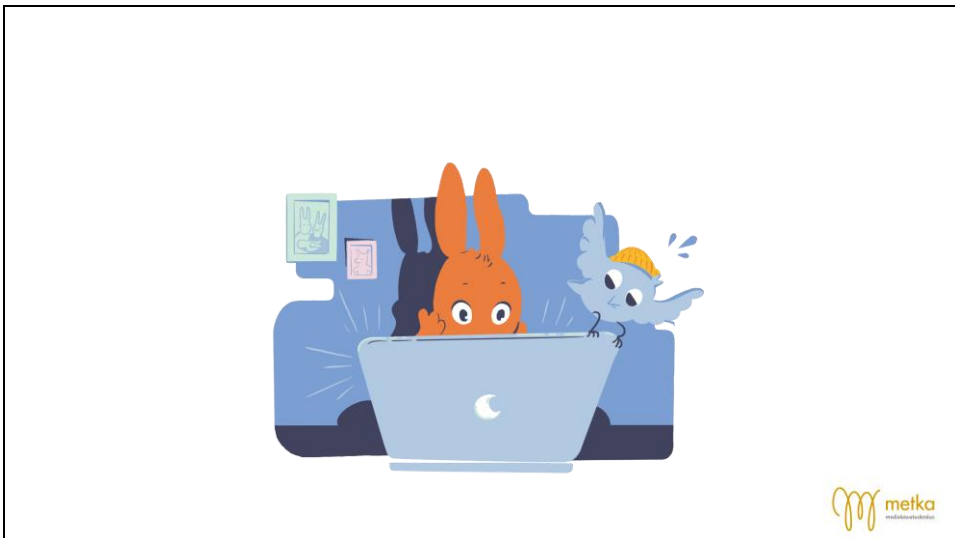
- Onko teidän perheessä keskusteltu ikärajoista elokuvien tai pelien yhteydessä?
- Tiedättekö ikäraajat lasten peleissä?

TAUSTA:

Ikäraajat ovat osa kuvaohjelmalakia, eli ne eivät ole suosituksia. Ikäraajat perustuvat audiovisuaalisen sisällön arvioituun haitallisuuteen. Kyse voi olla ahdistavasta sisällöstä, mutta myös esimerkiksi kiroilu ja päihteet nostavat pelin tai elokuvan ikärajaa. Tietokone- ja konsolipelien ikärajamerkintä ei siis kerro pelien vaikeustasosta, vaan soveltuvuudesta tietylle ikätasolle. Ikärajoissa on kolmen vuoden jousto, kun lapsi katsoo elokuvaa yhdessä huoltajan kanssa. Jousto ei koske K18-merkittyjä sisältöjä.

On hyvä muistaa, ettei kaikkia sisältöjä ole ikärajamerkitty. Tällaisia ovat esimerkiksi monet kännykkäpelit sekä television keskusteluohjelmat tai suorat lähetykset. Ikärajamerkinnän puuttuminen ei siis aina tarkoita, että sisältö välttämättä soveltuisi lapselle.

Dia 9



KYSY:

Onko lapsi kertonut pelottavista tai ahdistavista sisällöistä mediassa?

Millaisia mediasisältöjä muistat itse pelänneesi lapsena?

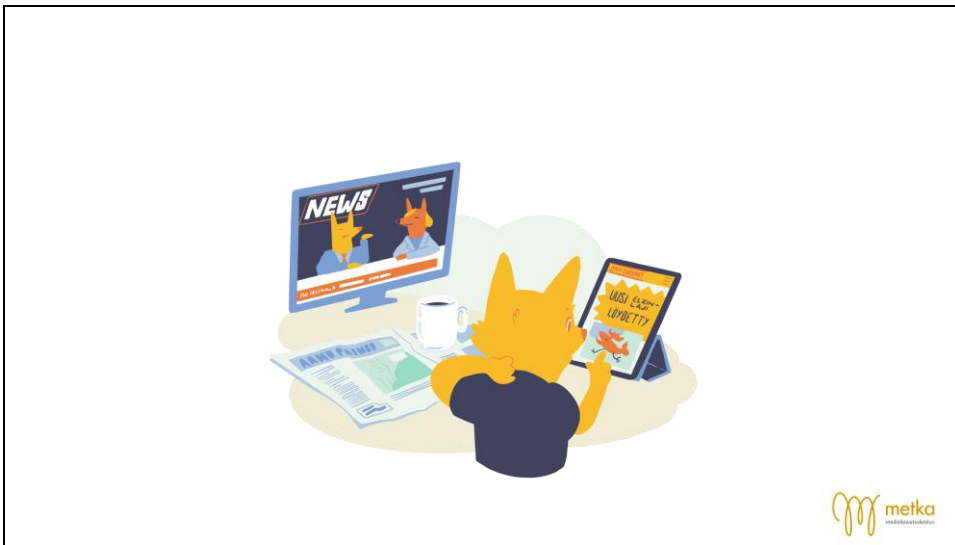
Miten olette käsitelleet pelottavia sisältöjä?

TAUSTATIETOA

Jokainen lapsi reagoi eri tavalla ahdistaviksi koettuihin sisältöihin ja siksi niistä onkin tärkeää keskustella. Alakouluikäiset näkevät ja kuulevat jo paljon uutisia, joten mediapelkoa tai – ahdistusta voi aiheuttaa esimerkiksi uutisissa olleet aiheet. Pelien sisällöt, elokuvat ja nettivideot voivat myös synnyttää pelkoa ja ahdistusta. Toisinaan videot tai pelit on nähty luvatta, jolloin lapsi ei välttämättä rohkene kertoa mieltä kaiheartavasta aiheesta – tärkeää onkin, että lapsi pystyy kertomaan ahdistavista kokemuksista ilman pelkoa rangaistuksesta, kuten että netti tai pelilaite takavarikoidaan kokonaan.

Kun lapsi on kohdannut pelottavia tai ahdistavia sisältöjä, tärkeää on käydä ne läpi lapsen tasolla: kysyä, mikä pelotti, miksi se pelotti, mitä on aiheesta kuullut tai missä pelottavaan asiaan törmäsi. Etenkin alakoululaiset eivät välttämättä ole kuulleet koko uutista, ja irtonaiset pätkät ja kavereilta kuullut jutut voivat myös paisutella tai vääristä uutista.

Dia 10



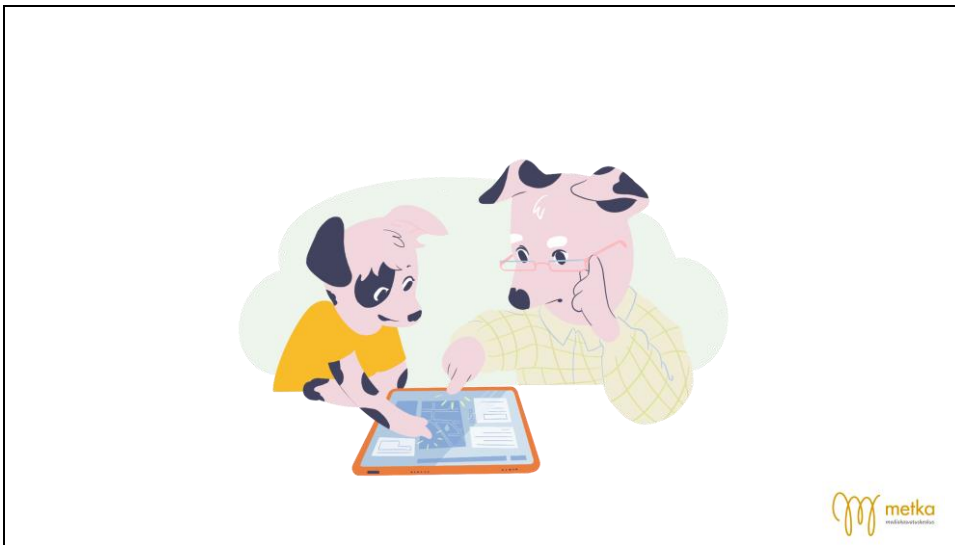
KYSY:

- Onko teillä useampi medialaite päällä samaan aikaan?

TAUSTATIETOA

Multitasking eli monen asian tekeminen samaan aikaan sanotaan olevan milleniaali-ikäisten taito. Lapset tekevät samaan aikaan läksyjä, katsovat televisiota ja räpeltävät kännykkäänsä. Vaikka lapset ovat tottuneet siihen, että tietotulvaa tulee monesta lähteestä, ei se tarkoita, että he pystyisivät sen paremmin multitaskaamaan kuin muutkaan. Myös hiljaisuudessaoloa on hyvä harjoitella, ja aina ei tarvitse minkään medialaitteen olla päällä.

Dia 11



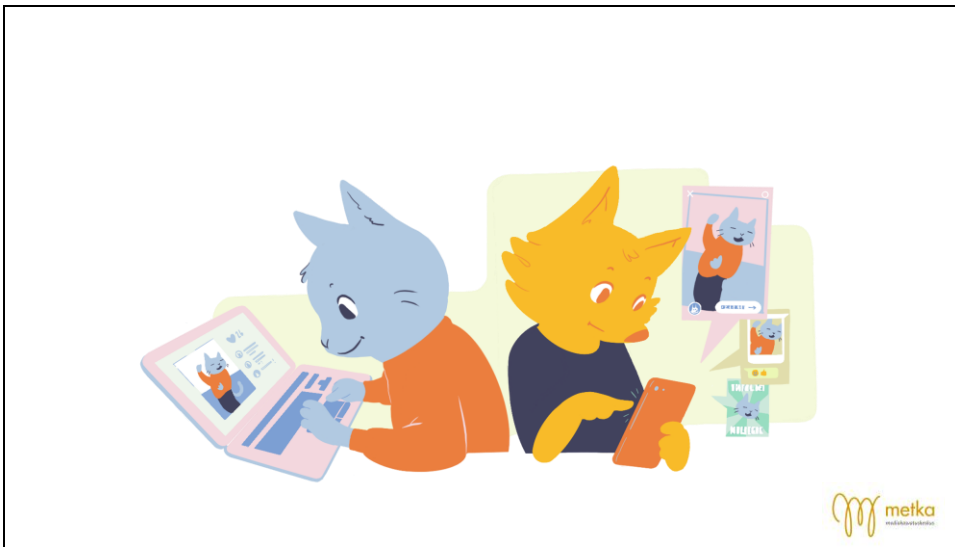
KYSY:

- Onko lapsi opettanut teille digilaitteiden käyttöä?
- Oletteko tutustuneet lapsen mobiililaitteiden asetuksiin yhdessä?
- Onko teillä yhteisiä sääntöjä, mitä sovelluksia lapsi saa ladata mobiililaitteisiinsa?

TAUSTATIETOA

2000-luvulla syntynyt termi diginatiiveista synnytti myytin siitä, että lapset osaisivat olla digiviidakossa ihan itsestään. Lapset omaksuvat digilaitteiden käytön helposti – ovathan he käyttäneet niitä pienestä pitäen, mutta digisisältöjen oppiminen vaatii silti aikuisen tukea. Tekninen näppäryys ei tuo mukaan medialukutaitoa tai –kriittisyyttä, minkä vuoksi vanhemman mukanaolo mediamaailmassa on tärkeää. Medialaitteiden käyttö kannattaakin ottaa yhdessä haltuun: siinä missä lapsi voi oppia uuden kännykän teknisen käytön nopeasti, tarvitaan aikuista esimerkiksi tietoturvaan liittyvissä asioissa, tai arvioimaan, mitkä sovellukset ovat lapelle sopivia.

Dia 12



KYSY:

- Tiedätkö, millaisia sisältöjä lapsesi jakaa sosiaalisessa mediassa?
- Seuraatteko lapsen sosiaalisen median kanavia?
- Kenen kanssa lapsi on yhteydessä verkon välityksellä?
- Pyydä vanhempia miettimään, millaisia sisältöjä itse jaat sosiaalisessa mediassa?

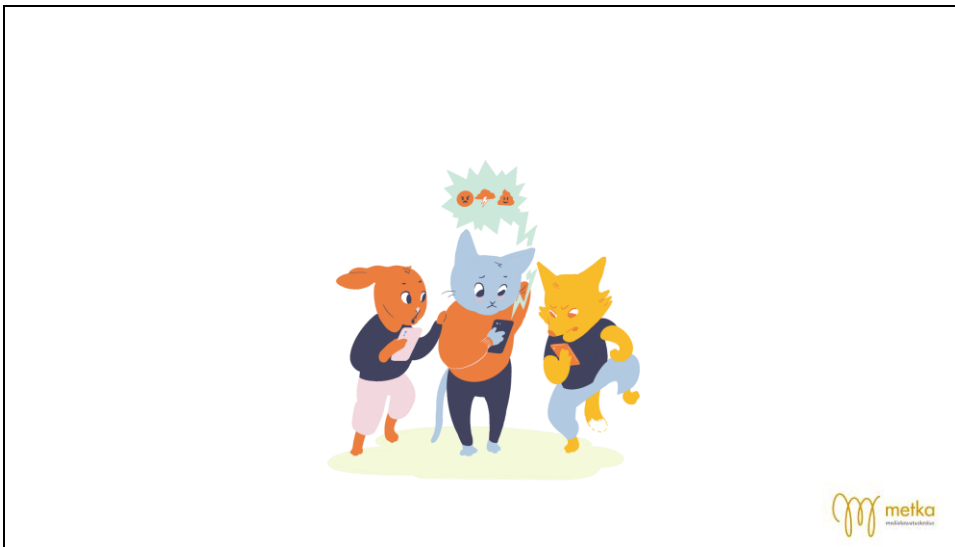
TAUSTATIETOA

Valtaosa sosiaalisen median sovelluksista on ikärajaltaan K13 johtuen Yhdysvaltain lainsäädännöstä.

Kuitenkin jo moni alakoululainen jakaa erilaisia sisältöjä sosiaalisessa mediassa, esimerkiksi TikTokissa, YouTubessa, Instagramissa tai Snapchatissa. Jos lapsella on sosiaalisen median profiili, on hyvä sopia, kuka sisältöjä saa nähdä ja mitä someen saa jakaa. Lasta on hyvä muistuttaa siitä, että sosiaalisessa mediassa sisällöt voi nähdä kuka tahansa. Alakoululaiset haluavat usein taltioida ympäristöään tai kuvata leikkejään. Jos lapsella on sosiaalisen median tili, voi esimerkiksi sopia yhteisistä säännöistä, kuten ettei siellä saa näkyä tunnistettavia kuvia lapsesta, tai ettei tili ole julkinen.

Sosiaalisen median profiili on aina myös mahdollisuus siihen, että kuvia tai videoita jaetaan eteenpäin. Erityisesti julkisessa tilissä on myös aina mahdollisuus kiusaamiseen tai muuhun asiattomaan kommentointiin.

Dia 13



KYSY:

- Oletko törmännyt perheessäsi tai lähipiirissäsi nettikiusaamiseen? Tai onko lapsi törmännyt epäasialliseen kommentointiin?
- Oletteko kotona puhuneet nettikiusaamisesta?

TAUSTATIETOA

Nettikiusaaminen on epäasiallista kohtelua netissä. Se voi olla esimerkiksi haukkumista, juorujen levittämistä, asiattomien sisältöjen lähettämistä toiselle tai ryhmästä ulos sulkemista. Nettikiusaaminen on valitettavan yleistä: 10-17-vuotiaista lapsista ja nuorista 31% kertoo kohdanneensa netissä kiusaamista. Yleisin paikka, jossa lapset ja nuoret kertovat kohdanneensa nettikiusaamista on Whatsapp, jolloin kiusaaminen myös jää helposti huomaamatta aikuisilta.

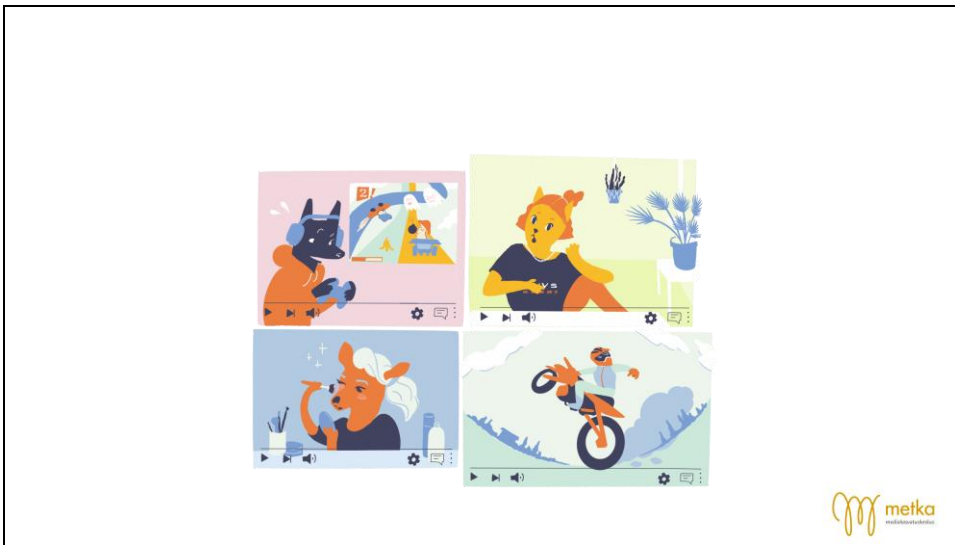
Neljä yleisintä nettikiusaamisen areenaa nuorten mukaan ovat Whatsapp, Snapchat, Tiktok ja Instagram. Nettikiusaamista tapahtuu kuitenkin myös esimerkiksi nettipelien äärellä. Kiusaamisen areenoita on siis erilaisia. Lapsen kanssa on hyvä keskustella siitä, miten toimia, jos kohtaa epäasiallista kohtelua netissä sekä myös siitä, millainen käytös netissä ei ole suotavaa. Etenkin nuorempien netin käyttäjien kesken hyvän maun rajojen hakeminen voi joskus olla haastavaa ja "ihän läpällä" jaetut videot toiselle voi toisesta ylittää asiallisuuden rajat.

Erilaiset verkkoyhteisöt tarjoavat vuorovaikutteisia alustoja, joiden kautta on mahdollista kokoontua riippumatta maantieteellisestä sijainnista. Verkkoyhteisöissä koetaan yhteisöllisyyttä, kuuluvuutta ja läsnäolon tunnetta, mutta toisaalta siellä lapsi voi myös törmätä nettikiusaamiseen, poissulkemiseen ja suvaitsemattomuuteen. (Valkonen 2018, 22-25.)

Nettikiusaaminen on EU Kids Online -tutkimuksen mukaan yleistä: lähes kaikissa maissa yli 20% lapsista ilmoitti kohdanneensa nettikiusaamista (Shamel ym. 2020, 53).

Yhteisöllisyys verkossa ei tapahdu pelkästään perinteisillä sosiaalisen median alustoilla, kuten Instagram ja Facebook, vaan lasten verkkoyhteisöllisyys on ennen kaikkea pelaamisen rinnalla tapahtuvaa. Tämän myötä jo melko nuoret lapset ovat verkon kautta yhteydessä niin toisiinsa kuin täysin vieraisiin ihmisiin.

Dia 14



KYSY:

- Tiedätkö, seuraako lapsesi jotakuta tubettajaatai striimaajaa netissä?
- Millaisia videoita lapsesi katsoo YouTubesta?
- Kuvaako lapsi itse videoita nettiin?

TAUSTATIETOA

YouTubessa suosittuja sisältöjä on erilaiset tubettajien tuottamat videot. Aikakausmedian mukaan 10–12-vuotiaista tytöistä 62 % on kiinnostunut tubettajista, mutta nuoremmilla tai vanhemmilla tytöillä tubettajat eivät nousseet kiinnostavimpien asioiden joukkoon. Pojilla tubettajat kiinnostavat jo nuorempina: 7–9-vuotiaista 46 % mainitsee tubettajat kiinnostuksen kohteikseen, 10–12-vuotiaista 66 % ja 13–16-vuotiaista 48 %. (Aikakausmedia ym. 2019.)

YouTubella on siis selkeä roolinsa lasten ja nuorten media-arjessa, ja se onkin Aikakausmedian (2019) mukaan 7-15-vuotiaiden eniten käyttämä media. Tutkimuksen mukaan 92 % vastanneista käyttää YouTubea ainakin joskus, kun taas toisella sijalla olevaa televisiota mainitsi käyttävänsä vain 86 % vastanneista. (Aikakausmedia ym. 2019.)

Aikakausmedia ym. (2019) nostaa esiin viisi mediankäytön motiivia: viihdekäytön, yhteydenpidon ystäviin, rutiinin, "identiteettikäytön" sekä tietokäytön. Viihdekäyttö on selkeästi yleisintä: mediaa käytetään ajan kuluttamiseen ja viihtymiseen. Mediaa käytetään paljon myös yhteydenpitoon, ja motiivi korostuu etenkin vanhemmilla lapsilla. Median käyttö voi myös rutinoitunutta, jolloin sen käyttö vain on tapana tietyissä tilanteissa. Identiteettikäytöksi Aikakausmedian raportti nimeää käytön, joka liittyy vahvasti oman

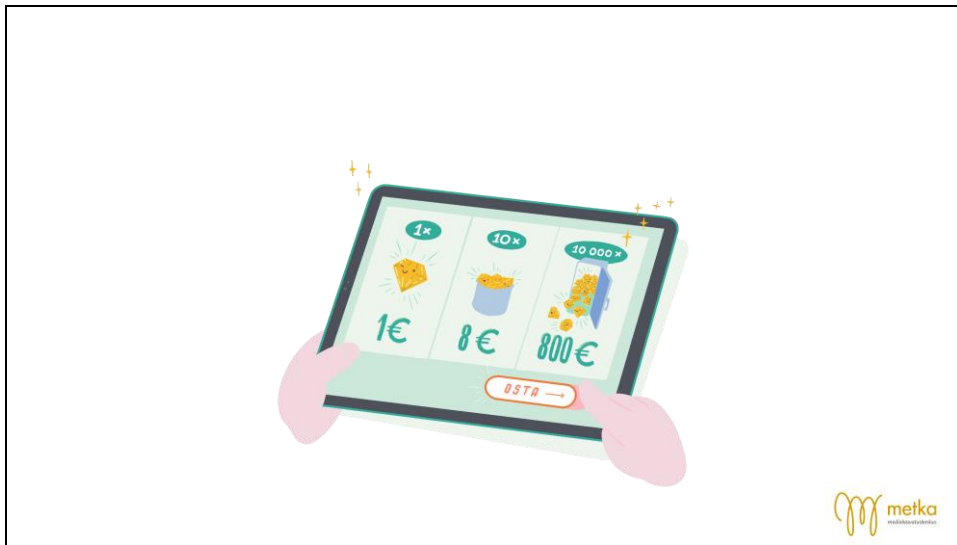
identiteetin rakentamiseen, esimerkiksi pelivideoiden katsomisen, jotta kehittyisi itse pelaajana tai meikkivideoiden katsomisen meikkioppien perässä.

Aikakausmedian (mt.) mainitsema median ”identiteettikäytön” motiivi on keskeinen myös YouTuben näkökulmasta. Peli- ja meikkivideot ovat yleensä YouTubessa, eli ne liittyvät dialogikorttien kysymykseen *Keitä tubettajia tai striimaajia seuraat ja miksi juuri heitä?*. Kysymyksellä lapset saavat jakaa media-arkeaan, mutta samalla pyritään herättämään keskustelua siitä, miksi juuri tietyt tubettajat kiinnostavat, tai miksi lapsi samaistuu juuri tiettyyn striimaajaan.

LÄHTEET / TUTUSTU

Aikakausmedia, Inspirans & Taloustutkimus 2019: Lasten ja nuorten mediapäivä – Tutkimus 7–15-vuotiaiden mediankäytöstä. [Verkkajulkaisu.] [Viitattu 8.3.2021] Saatavana: http://www.aikakausmedia.fi/media/2183/aikakausmedia_lasten_ja_nuorten_mediapaiva_tutkimus_2019.pdf.

Dia 15



KYSY:

Oletteko keskustelleet rahan käyttämisestä netissä?

Onko lapsi käyttänyt rahaa mobiilipeleihin?

TAUTATIETOA

Markkinointi ja muu kaupallinen vaikuttaminen vaikuttaa lasten mieltymyksiin ja haluihin. Lapsen ei aina ole helppo tunnistaa mediassa olevaa mainontaa, eikä esimerkiksi verkkopalveluiden ansaintalogiikka useinkaan ole lapselle täysin selkeä. Tarvitaan siis yhteistä pohdintaa ja mediakasvatusta, jotta lapsi pystyy tunnistamaan mainonnan taustalla olevia arvoja ja asenteita. Mainokset eivät enää ole vain television ruudulla tai printtimediassa, vaan ne ujuttautuvat sosiaaliseen mediaan ja peleihin. Esimerkiksi mainospelit ("advergames") sisältävät jonkin tuotteen tai brändin. Viihdyttävä konteksti hämärtää mainoksen ja pelin rajaa. Erilaiset tuotteet ja brändit näkyvät myös tuotesijoitteluna elokuvissa, tv-sarjoissa ja videopeleissä. (Valkonen 2018, 22-25; Gunter 2016, 110-111.)

Digipelaaminen on osa lähes jokaisen lapsen arkea, ja kortteihin haluttiinkin tämän takia nostaa esille myös rahapelaaminen. Erilaisten mainospelien ja pelien maksullisten ominaisuuksien takia jo nuorillekin voi tulla paine käyttää rahaa pelissä. Rahankäyttö on netissä helpottunut, ja maksukorttien sijaan on peleissä mahdollista alaikäisenkin käyttää rahaa esimerkiksi tallennettujen luottokorttitietojen avulla. Peleissä tehtävistä ostoksista on aikaisemmin puhuttu mikromaksuina, mutta nykyään niihin yleensä viivataan pelinsisäisinä ostoksina. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 27.)

Etenkin nuorempien pelaajien kohdalla voi oikean ja virtuaalirahan ero hämärtä, minkä vuoksi on hyvä käydä keskustelua pelin sisäisistä ostoksista, etenkin, jos lapsi pelaa laitteella, joihin on

esimerkiksi liitetty vanhemman luottokortti. Vanhempi lapsi taas voi uskoa ostoksen jäävän huomaamatta. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 27.)

Peleihin käytetty raha antaa pelaajalle konkreettista hyötyä, yleensä nopeampaa etenemistä peleissä. Toisinaan kyse voi olla myös esimerkiksi pelihahmon varustelusta tai ulkoasun muokkaamisesta. Pelaajalle rahankäyttö voi näyttäytyä perusteltuna, vaikka ymmärtäisikin rahan arvon. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 27.)

Dialogikortteihin liittyvissä vanhempainilloissa rahan käyttöä peleissä pyritäänkin tarkastelemaan ei vain haittojen näkökulmasta, vaan myös lapsen harrastamisen kautta. Voiko rahan käyttö digipelaamiseen olla toisinaan osa lapsen harrastuksen tukemista?

TUTUSTU / LÄHTEET

Gunter, B. 2016: Kids and Branding in a Digital World. Manchester University Press. Manchester. [Verkkoartikkeli] Saatavilla Ebsco Academic Search Elite -tietokannasta. Vaatii käyttöoikeuden.

Silvennoinen, I. & Meriläinen, M. 2016: Nuoret pelissä, tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Pelihaitat tukiaineisto. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 8.3.2021]. Saatavana: https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131837/URN_ISBN_978-952-302-759-6.pdf?sequence=1

Valkonen, S. 2018; Mediakulttuuriin kasvattaminen. Teoksesta Mediametkaa! Osa 10 – mediakasvatuksen parhaat käytännöt (toim. Puska, M.). Keuruu: PS-Kustannus.