

Ohjaajan opas

TEEMA KERHO



OPAS

Me mediassa

Me mediassa -kerhossa lapset oppivat turvallisia mediataitoja ja perehtyvät yhdessä mediatuottamisen monipuolisiin mahdollisuuksiin.



Sisällysluettelo

1. KERHOKERTA Kartat esille – suuntana mediamaailma! 4
 2. KERHOKERTA Me mediassa ja kerhoblogissa 6
 3. KERHOKERTA Digitaalisten pelien viidakossa 8
 4. KERHOKERTA Kuva kertoo 10
 5. KERHOKERTA Videomaailman tarinatupa 12
 6. KERHOKERTA Oheistuotannon maailmassa 14
 7. KERHOKERTA Minun minuuttini – matkalla Hollywoodiin 16
 8. KERHOKERTA Julkistamistilaisuus 18
- Lisälukemista Me mediassa -kerhon ohjaajalle 20
- Apua keskusteluihin lasten kanssa 21
- Tiedotepohja vanhemmille 22



Teksti: Elina Kataja

Toimitus: Jutta Setälä

Taitto: Tiina Rinne

Kuvitus: Myra Henriksson

Kannen kuva: Sanna Korhonen

Paino: Reilat oy | Tosi Painavat

Suomen 4H-liitto 2014

Yhdessä verkkoon! -hanke 2013–2014

Opas on tuotettu opetus- ja kulttuuriministeriön tuella.

Me mediassa Teemakerho alakouluikäisille

Ohjaajalle

Me mediassa on kerho, jossa opetellaan turvallisia mediataitoja ja perehdytään mediatuottamisen monipuolisiin mahdollisuuksiin erilaisten tehtävien avulla. Kerhossa tehdään mediaa yhdessä: otetaan valokuvia, kuvataan videoita ja kirjoitetaan. Kerhon tavoitteena on tukea ja opastaa lapsia turvalliseen ja toiset huomioivaan median käyttöön. Kerholaisten kanssa pohditaan, mitä verkossa voi julkaista ja mitä ei, mikä on turvallista, kuinka huomioidaan tekijänoikeudet ja kuinka nettijulkaisemisessa toimitaan asiallisesti, hyvät käytöstavat ja toiset ihmiset huomioiden.

Me mediassa -kerho tuo kuuluville lasten omaa ääntä, heidän omaa mediamaailmaansa ja -arkeaan sekä sitä, mitkä asiat mediassa ovat heille tärkeitä. Ohjaajana sinun tehtäväsi on kannustaa kerholaisia ilmaisemaan omia näkemyksiään ja antaa heille mahdollisuuksia vaikuttaa kerhon sisältöön. Suhtauduthan kunnioittavasti ja innostuneesti kerholaisten nouseviin ajatuksiin ja ideoihin ja pyrit ottamaan niitä huomioon kerhon aikana.

Kerho on tarkoitettu alakouluikäisille. Parhaiten se soveltuu 4.–6.-luokkalaisille. Kerho koostuu kahdeksasta teemasta. Se kokoontuu vähintään kahdeksan kertaa, ja jokainen kerhokerta kestää noin kaksi tuntia. Kaikille kerhokerroille on tässä oppaassa määritelty tavoitteet, tarvittavat välineet ja materiaalit sekä aiheeseen sopivat TOP-tehtävät. Kerhon aloituksessa viritäydytään päivän teemaan keskustellen. Aloituksen jälkeen käydään läpi kerhon varsinainen ohjelma. Jokainen kerhokerta päättyy loppukeskusteluun, jonka lisäksi kerrotaan, mitä seuraavalla kerralla tarvitsee ottaa mukaan. Halutessaan kerhon ohjaaja voi toteuttaa Me mediassa -kerhon myös pitempänä kokonaisuutena, joka kestää vaikka koko kerhokauden. Kerhon teemoihin voidaan keskittyä kerholaisten omien toiveiden ja kerhonohjajan kiinnostuksen kohteiden perusteella usean kerhokerran ajaksi. Lisäaineistoa pitempään kerhoon löytyy TOP-tehtäväpankin aihealueesta Viestintä ja vuorovaikutustaidot.

Me mediassa -kerho keskittyy sähköiseen mediaan, joten kerhossa tarvitaan monenlaisia laitteita, kuten tietokoneita, digikameroita ja kännyköitä. Kerhon voi järjestää atk-luokassa, mutta se ei ole välttämätöntä. Riittää, että kerhon käytössä on muutamia laitteita. Kannattaa hyödyntää myös kerholaisten omia kännyköitä ja niiden valokuvaus- ja videotoimintoja.

Kerhossa tuotetaan monenlaista materiaalia (videoita, tekstejä, kuvia), jotka esitellään viimeisellä kerhokerralla muille kerholaisille ja vanhemmille. Huolehdi ohjaajana, että kerhon aikana tuotettu aineisto pysyy tallessa, jotta se on esiteltävissä kerhon päättäjäisjuhlassa.

Ennen kerhon aloittamista 4H-yhdistys perehdyttää sinut 4H-kerhotoiminnan yleisiin periaatteisiin. Perehdytyksessä käydään läpi myös kerhon turvallisuuteen ja raportointiin liittyvät asiat. Ohjaajan kanssa tehdään sopimus kerhon ohjaamisesta.

Lisätietoja 4H-yhdistyksistä ja Suomen 4H-liitosta www.4h.fi.

1. Kerhokerta Kartat esille – suuntana mediamaailma!

Tavoitteet

Tutustua mediamaailman mahdollisuuksiin ja pohtia kerholaisen omaa roolia sekä median käyttäjänä että sisällöntuottajana.

Tarvittavat välineet

Vanhoja sanoma- ja aikakauslehtiä, saksia, paperiliimaa, isoja kartonkeja tai papereita, kyniä, tietokone tai -koneita

Valmistelut

Luo pohja kerhon omalle blogille ja tee rekisteröitymistä varten kerhon yhteiset blogitunnukset. Vinkkejä blogin pitämiseen saat oppaan liitteenä olevasta materiaalista. Tulosta myös jokaiselle kerholaiselle kotiin vietäväksi tiedote vanhemmille (ks. tiedotepohja s. 22).

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Mediakartta

Aloitus

Tervetuloa kerhoon! Esittele aluksi itsesi ja kerro, mitä Me mediassa -kerhossa tullaan tekemään ja oppimaan. Esittelykierroksella kerholaiset esittelevät itsensä ja kertovat jotain omista mediatottumuksistaan, esim. mitä he tykkäävät katsoa tv:stä, miten paljon he arvelevat käyttävänsä nettiä päivittäin tai mikä on heidän oma lempipelinsä.

Mitä on media? Lattialle on levitetty erilaisia kuvia eri medioista. Kysy, tietääkö kukaan, mitä media tarkoittaa. Vastauksena voi olla esimerkiksi jonkin mediavälineen tai -tuotannon nimi tai sitten käsite on liian vaikea. Sinä voit avata median käsitettä kuvien avulla. Pohtikaa samalla, miten media (esim. televisio, kännykkä, pelit, tietokone, internet, lehdet, kirjat, mainokset) näkyy joka päivä arjessanne. Joku kerholaisista voi kertoa oman päivänsä kulun sen kautta, mitä mediaa hän on päivän aikana käyttänyt.

Teema

Mediakartta. Seuraavaksi kerholaiset tekevät Mediakartta-tehtävän. Kerholaisen määrästä riippuen kerholaiset

työstävät joko omia karttojaan tai yhteistä karttaa 2–4 kerholaisen pienryhmissä. Mediakartta voidaan tehdä myös tietokoneella. Valmiit kartat käydään yhdessä läpi, ja tekijät esittelevät oman karttansa tärkeimmät oivallukset.

Kerhon säännöt. Kerhon säännöissä sovitaan kerhossa toimimisesta ja käyttäytymisestä sekä kerhossa tehtävien mediaesitysten julkaisemisesta. Sääntöjä laadittaessa kannattaa lähteä liikkeelle lasten omista kokemuksista. Kuuntele kerholaisten pohdintoja ja keskustelkaa niistä yhdessä. Voit ottaa puheeksi esimerkiksi nettikiusaamisen. Ohjaajana saat tukea keskusteluihin liitteenä olevasta materiaalista.

Miettikää keskustelujen pohjalta yhdessä kerhon säännöt ja sopikaa esimerkiksi seuraavaa:

- Jokaisella on oikeus päättää, haluaako hän esiintyä kuvissa ja videoissa.
- Jokaisella on oikeus päättää, haluaako omaa tuotostaan, kuvaa, videota tai tekstiä, julkaistavaksi kerhon blogissa.

Säännöt kirjoitetaan isolle kartongille. Kun säännöt ovat valmiit, kaikki kerholaiset allekirjoittavat ne. Sinun tehtäväsi on varmistaa, että kerholaisten omia toiveita verkkojulkaisemisesta noudatetaan.

Lopetus

Kerro, että kerholle on perustettu oma blogi, johon lisätään kerhokertojen aikana syntynyttä materiaalia ja kerholaisten mediaesityksiä. Jokainen voi miettiä kotona nimiehdotuksia blogille ja nimestä äänestetään seuraavalla kerralla.

Jaa etukäteen tulostamasi vanhemmille annettava tiedote jokaiselle kerholaiselle. Tiedotteessa on kerhokertojen sisällöt, kutsu julkistamistilaisuuteen ja kerhoblogin osoite. Tiedot sekä kerhossa tehdyt mediakartat ja säännöt päivitetään myös kerhoblogiin.

Huolehdi siitä, että sinulla on jokaisen kerholaisten vanhemmalta julkaisulupa eli tieto siitä, mitä lapsesta saa julkaista verkossa.

4H-TOP

TEKEMÄLLÄ OPPII PARHAITEN

Mediakartta

Media on osa jokapäiväistä arkeamme. Televisio, tietokone, digitaaliset pelit, kirjat ja lehdet, kännykät ja kamerat ovat monella tapaa osa elämäämme, ja kuuntelemisen, katselun ja lukemisen ohella sinä itsekkin voit toimia kirjoittajana, kuvaajana ja elokuvatuottajana ja saada viestisi näkyviin suurellekin yleisölle. Tässä tehtävässä mietitään, millaisia asioita täytyy huomioida, kun ladataan itse tehtyä materiaalia nettiin.



Tarvikkeet:

Sanoma- ja aikakauslehtiä, sakset, paperiliimaa, iso paperi/kartonki, kyniä tai verkossa oleva tietokone

Tee näin:

1. Leikkaa lehdistä kuvia, jotka kuvaavat sinun suhdettasi median käyttöön. Etsi sellaisia kuvia, jotka kuvaavat sitä, miksi käytät mediaa, mitkä ovat suosikkimedioitasi, millaisia asioita mediasta etsit ja mitä mediavälineiden parissa teet. Vaihtoehtoisesti voit etsiä kuvia netistä ja kopioida ne piirros- tai tekstinkäsittelyohjelmaan.
2. Kokoa kuvista isolle paperille liimaamalla tai piirros- tai tekstinkäsittelyohjelmaan mediakartta, joka kuvaa median merkitystä omassa elämässäsi.
3. Pohdi karttaan kokoamiesi kuvien avulla sitä, millaisia iloja, hyviä asioita ja hyötyjä median käytöstä ja omasta mediatuottamisesta on. Pohdi myös, millaisia ikäviä puolia mediassa voi olla. Kirjoita nämä pohdinnat karttaan kuvien yhteyteen.
 - Millaisia ikäviä asioita median käytössä voi kohdata?
 - Mitä hyviä asioita median käytössä on? Mikä median käytössä tuottaa sinulle iloa?
 - Miten huomioit hyvät ja kohteliaat käytöstavat ladatessasi tekstejä, kuvia tai videoita nettiin?
 - Entä miten huomioit tekijänoikeudet?
 - Mitä netissä voi julkaista (kuvat, tekstit), mitä ei? Millaisia riskejä voi liittyä omien tietojen ja kuvien julkaisemiseen?
 - Mitä mediasta voi oppia? Mitä sinä olet oppinut?

Pohdittavaksi:

Se, mikä kerran nettiin laitetaan, on siellä aina, sanotaan. Vielä aikuisenakin saatat löytää verkosta sinne lapsena laittamiasi asioita. Millaisia viestejä, kuvia ja merkkejä sinä olet jättänyt ja jätät itsestäsi verkkoon?

Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:



Lähde: www.4h.fi/top

2. Kerhokerta Me mediassa ja kerhoblogissa

Tavoitteet

Tutustua blogeihin ja tuottaa sisältöä omaan kerhoblogiin.

Tarvittavat välineet

Verkossa oleva tietokone ja kännyköitä tai digikamera siirtokaapeleineen

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Blogiesittely

Aloitus

Kerhokerta aloitetaan kuluneen viikon mediatarkastelun kautta. Piirissä istuen jokainen kertoo vuorollaan jonkin havainnon tai oivalluksen omasta mediaviikostaan.

Voit myös nostaa esiin kysymyksiä:

- Mitä median välinettä käytit eniten?
- Jäikö jokin mediassa esillä ollut asia kuluneen viikon aikana sinulle erityisesti mieleen?
- Mitä mediasisältöä (esim. tv-ohjelma, elokuva, peli, kirja) voisit suositella muille?
- Tuotitko itse sisältöjä mediaan viikon aikana?

Teema

Blogimaailmassa. Blogit ovat nettipäiväkirjoja, joissa lapset, nuoret ja aikuiset kirjoittavat ja kuvaavat arkeaan, harrastuksiaan ja kiinnostuksen kohteitaan. Keskustelkaa yhdessä blogeista. Sinä voit kysyä kerholaisilta esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

- Oletko koskaan pitänyt päiväkirjaa?
- Seuraatko joitakin blogeja? Millaisia?
- Pitääkö joku tuttuasi blogia?
- Onko jollakulla teistä oma blogi?
- Voisitko itse perustaa blogin? Miksi tai miksi et?
- Mitä erilaisia blogipalveluita on olemassa?
- Miksi käyttöehdot täytyy lukea rekisteröityessä?
- Mitä voisi tapahtua, ellei kukaan lukisi käyttöehtoja?

Blogiesittely. Kerholaiset tutustuvat erilaisiin blogeihin ja valitsevat yhden kiinnostavan, johon he tutustuvat tarkem-

min, ja tekevät tehtävän Blogiesittely. Tehtävä voidaan tehdä pareittain tai pienissä ryhmissä. Blogit esitellään lyhyesti muille. Esittelyssä voi hyödyntää tietokonetta tai kännykkää.

Kerhon blogin perustaminen. Seuraavaksi tutustutaan yhdessä kerhoblogiin, jonka sinä ohjaajana olet etukäteen perustanut ja jonne olet jo ladannut tietoa kerhokertojen sisällöistä sekä kerhon säännöt. Kerro, että kerhoblogiin ladataan kerhokertojen aikana syntyneitä materiaalia, kuten kuvia, tekstejä ja videoita.

Kerhoblogin nimestä järjestetään nimikilpailu, jossa jokainen voi ehdottaa blogille sopivaa nimeä. Kerää nimiehdotukset ja lue ne ääneen. Tämän jälkeen äänestetään, mikä nimiehdotus voittaa.

Kerholaisten esittelyt. Jokainen kirjoittaa itsestään blogiin esittelyn, myös ohjaaja. Esittelyssä kerrotaan esimerkiksi, kuka on, mitä harrastaa ja mistä tykkää. Esittelyssä käytetään pelkkiä etunimiä. Kerholaisten kasvokuvien sijaan kuvina käytetään jotakin heitä kuvaavaa (esim. kenkä, kännykkä, reppu, koru). Mikäli käytettävissä on vain vähän tietokoneita, esittelyt voidaan tehdä papereille kirjoittaen ja piirtäen, jonka jälkeen ne valokuvataan ja liitetään blogiin kuvina. Näin koneella kirjoittamiseen ja vuoron odottamiseen ei kulu turhaa aikaa.

Lopetus

Loppukeskustelussa pohditaan yhdessä, mitä täytyy huomioida, kun ladataan sisältöä (kuvia, videoita, tekstiä) nettiin, esimerkiksi omaan blogiin. Tässä yhteydessä voidaan keskustella esim. omien henkilötietojen julkaisemisesta, toisista kirjoittamisesta tai nettikiusaamisesta sen mukaan, millaisia asioita kerholaiset nostavat esille. Vinkkejä keskusteluihin saat oppaan liitteestä.

Muistuta kerhon päätteeksi, että seuraavalla kerralla aiheena ovat pelit, ja pyydä jokaista miettimään, mikä on oma suosikkipeli. Pelin voi myös ottaa seuraavalle kerralle mukaan, jos se on mahdollista.

Blogiesittely

Oletko koskaan kirjoittanut päiväkirjaa? Entä blogia? Tämän päivän mediamaailmassa blogit toimivat ikään kuin nettipäiväkirjoina. Tässä TOP-tehtävässä pääset esittelemään suosikkiblogiasi muille.

Tarvikkeet:

Tietokone tai kännykkä, jossa on nettiyhteys

Tee näin:

1. Etsi jokin sinua kiinnostava blogi.
2. Mieti, miten esittelisit blogin ytimekkäästi muille. Voit pohtia mm. seuraavia asioita:
 - Miksi seuraat blogia?
 - Kuka blogia pitää? Mitä hän kertoo itsestään?
 - Mitä blogi käsittelee?
 - Kenelle blogi on suunnattu?
 - Mikä sinua blogissa kiinnostaa?
3. Esittele blogi muille kerholaisille.

Pohdittavaksi:

Mikäli perustaisit blogin, mitä se käsitelisi? Mitä haluaisit kertoa itsestäsi muille? Mitä blogeissa voi itsestään ja elämästään kertoa ja näyttää? Mitä ei kannata?



Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:

3. Kerhokerta

Digitaalisten pelien viidakossa

Tavoite

Tarkastella digitaalisia pelejä uudesta näkökulmasta.

Tarvittavat välineet

Kyniä, paperia, pahvia, liimaa, askartelu- ja kierrätysmateriaaleja, kamera, tietokone

Teemaan sopivat TOP-tehtävät

Peli, joka tuli ruudusta ulos (Me mediassa B8)

Digitaalisesta pelistä lautapeliksi

Aloituis

Kerhokerta aloitetaan kuluneen viikon mediatarkastelun kautta. Piirissä istuen jokainen kertoo vuorollaan omasta mediaviikostaan jonkin digitaalisiin peleihin liittyvän havainnon tai oivalluksen.

Teema

Suosikkipelini. Jokainen kerholainen esittelee oman suosikkipelinsä lyhyesti muille. Te muut voitte kysyä tarkentavia kysymyksiä. Mikäli kerholaisia on paljon, voidaan peliesittelyt tehdä pienissä ryhmissä.

Saatavilla olevien materiaalien, käytössä olevien tilojen ja kerholaisten kiinnostusten mukaan valitaan joko vaihtoehto 1 tai 2.

Vaihtoehto 1) Peli, joka tuli ruudusta ulos. Valitaan esitellyistä peleistä jokin, joka olisi mahdollista siirtää ruudulta tosielämään. Rakennetaan tilaan huonekaluja siirtelemällä valitun pelin pelikenttä ja kokeillaan pelata niin, että pelihahmoina toimivatkin kerholaiset. Tarvittaessa tehkää pelivälineitä, kuten pelirahjoja, aarteita ja esteitä, erilaisista kierrätysmateriaaleista. Esimerkiksi sanomalehdestä rytätty pallo toimii ammuksena.

Vaihtoehto 2) Digitaalisesta pelistä lautapeliksi.

Työskennellään pienissä 3–5 kerholaisen ryhmissä. Valitaan näissä ryhmissä jokin kerholaisia kiinnostava peli, joka muutetaan lautapeliksi TOP-tehtävän Digitaalisesta pelistä

lautapeliksi mukaisesti. Kierrätys- ja askartelumateriaaleja hyödyntäen tehdään lautapeli hahmoineen ja suunnitellaan pelille säännöt, jotka kirjataan ylös. Pelejä pelataan viimeistelällä kerhokerralla.

Lopetus

Pohtikaa loppukeskustelussa vielä yhdessä seuraavia peleihin liittyviä kysymyksiä.

- Jos toimisit pelisuunnittelijana, millaisen pelin tekisit?
- Mikä tekee digitaalisesta pelistä hyvän, kiehtovan ja koukuttavan?
- Mitkä ovat pelaamisen parhaat puolet?
- Entä huonot puolet?

Muistuta kerhon päätteeksi, että seuraavalla kerralla aiheena ovat kuvat. Pyydä jokaista kerholaista valitsemaan etukäteen jokin itseä kiinnostava valokuva. Kuvan voi valita lehdestä, kirjasta, internetistä tai vaikka omasta puhelimesta. Kuva otetaan mukaan seuraavalle kerhokerralle.

Tässä tehtävässä muutetaan oma suosikkipeli lautapeliksi.

Tarvikkeet:

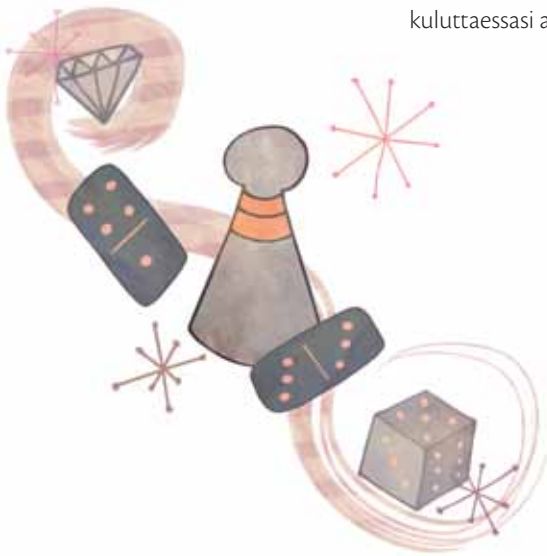
Kyniä, pahvia, paperia, liimaa, askartelu- ja kierrätysmateriaalia

Tee näin:

1. Pohdi, minkälainen on sinun suosikkipelisi. Mieti mm. seuraavia asioita:
 - Mikä on pelin idea? Mitä siinä tehdään ja mikä on tavoitteena?
 - Millaisia hahmoja pelissä on?
 - Millainen ympäristö eli miljöö pelissä on?
 - Millainen on mielestäsi pelin grafiikka?
 - Mikä pelissä kiehtoo?
2. Millainen pelilauta, millaiset hahmot ja millaiset säännöt tarvitaan, että peli muuttuisi lautapeliksi? Siirrä digitaalinen peli lautapeliksi ja askartele erilaisia materiaaleja hyödyntäen pelilauta, pelihahmot ja muu lautapeliin vaadittava tarpeisto (mahdolliset pelirahat, aarteet, esteet).
3. Kirjoita paperille pelin säännöt.

Pohdittavaksi:

Millainen merkitys digitaalisilla peleillä on itsellesi? Mikä pelaamisessa sinua kiehtoo? Missä tilanteissa pelaat: yksin ollessasi harrastuksena, viettäessäsi aikaa ystävän kanssa, kuluttaessasi aikaa vai etsiessäsi jännitystä?



Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:



4. Kerhokerta

Kuva kertoo

Tavoitteet

Harjoitella kuvien tulkintaa kuvaamalla itse ja analysoimalla otettuja kuvia erilaisista näkökulmista.

Tarvittavat materiaalit

Sanoma- ja aikakauslehtiä, digikameroita tai kamerakännyköitä siirtokaapeleineen, tietokone ja taskulamppuja

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Kuvilla kikkailua

Aloitus

Kerhokerta aloitetaan kuluneen viikon mediatarkastelun kautta. Piirissä istuen jokainen kertoo vuorollaan omasta mediaviikostaan jonkin kuvaan liittyvän havainnon tai oivalluksen. Se voi koskea esimerkiksi sosiaalisessa mediassa julkaistuja omakuvia tai sanomalehtikuvia.

Kuva-analyysi. Jokainen esittelee etukäteen valitsemansa kuvan. Mikä kuvassa kiinnostaa?

Kuvat voivat myös huijata. Kuvat saattavat olla lavastettuja, tai ne on rajattu niin, ettei kaikki olennainen näy. Valoilla, väreillä ja kuvakulmilla vaikutetaan siihen, millainen kuvan tunnelma on. Kerholaiset pohtivat parin kanssa, mitä kuvan ulkopuolella ehkä tapahtuu. Millainen tunnelma kuvassa olisi, jos vuorokauden aikaa tai vuodenaikaa vaihtaisi? Entä, jos kuvaan lisäisi jonkin siihen sopimattoman esineen, eläimen tai ihmisen? Miten se vaikuttaisi kuvan merkitykseen?

Teema

Voitte valita joko vaihtoehdon 1 (Kuvaaja) tai vaihtoehdon 2 (Kuvilla kikkailua ja Kuvatekstit).

Vaihtoehto 1) Kuvaaja. Valitaan ohjaaja, kuvaaja ja näyttelijät. Ohjaaja kertoo tilanteen, johon näyttelijät pyrkivät eläytymään ja tekevät patsasasetelman. Taskulampuilla voidaan tehdä valoeffektejä. Kuvaaja ottaa kuvan. Välillä vaihdetaan rooleja.

Tilanteita, joihin eläytyä:

- Kolme nuorta nujakoi rautatieasemalla. Ohi kulkenut mummo seurasi kauhistuneena.
- Syytetty murtui kyyneliin oikeuden istunnossa – asianajaja yritti lohduttaa.
- Kadonneet-ohjelman äiti ja lapsi tapasivat: jälleennäkeminen oli riemukas.
- Virkamies yritti pidätellä raivoaan kiivaassa palaverissa.
- Mallien kiista: ivallisia ilmeitä ja vihaisia katseita.

Lopuksi kaikki kuvat katsotaan yhdessä. Voitte myös pohtia kuvien aitoutta ja sitä, voivatko kuvat valehdella.

Vaihtoehto 2) Kuvilla kikkailua. Kerholaiset tekevät TOP-tehtävän Kuvilla kikkailua joko parin kanssa tai pienissä ryhmissä. Lopuksi kuvat katsotaan yhdessä ja pohditaan, miten kuvaaja voi luoda valokuviinsa erilaisia tunnelmia.

Kuvatekstit merkityksiä luomassa. Edellisen tehtävän ryhmät jatkavat ottamiensa kuvien käsittelyä keksimällä niihin erilaisia kuvatekstejä. Niillä pyritään saamaan samaan kuvaan erilaisia merkityksiä. Montako erilaista merkitystä sama kuva saa tekstiä vaihtamalla? Lopuksi kuvia ja kuvatekstejä katsotaan yhdessä. Pohtikaa, mikä niistä sopii kuvaan parhaiten.

Kuvat ladataan kerhon blogiin. Kertokaa myös blogissa, miksi kuvat on otettu ja mitä olette pohtineet.

Lopetus

Loppukeskustelussa pohditaan kuvaamisen ja kuvien jakamisen hyviä tapoja ja etiikkaa:

- Kuinka moni on lisännyt oman profiilikuvansa johonkin nettipalveluun?
- Minkälaisen kuvan itsestään on nettiin valinnut ja miksi? Mitä kukin haluaa nettiin laitetuilla kuvilla kertoa?
- Millaisia kuvia ei haluaisi profiilikuvakseen? Miksi ei?
- Mitä saa kuvata ja mitä kuvilla saa tehdä?
- Millaisia kuvia ei ole fiksua netissä julkaista?

Keskustelun ohella tai sen sijaan voidaan myös hakea Googlen kuvahauulla oma nimi ja katsoa, mitä löytyy. Tuleeko vastaan yllätyksiä?

Kuvilla kikkailua



Tässä tehtävässä toimitaan lehtikuvaajan ammatissa ja kokeillaan, miten erilaiset kuvakoot, kuvakulmat, rajaukset, valot ja värit vaikuttavat kuvien viesteihin ja tunnelmiin.

Tarvikkeet:

Digikamera tai kamerakännykkä, taskulamppuja

Tee näin:

1. Pohdi, miten kuvakulma vaikuttaa kuvien viesteihin ja tunnelmaan? Kokeile ottaa kuvia samasta kohteesta eri suunnista: ylhäältä, alhaalta ja sivulta. Kun katsot kuvia, mitä huomaat? Miten kuvakulma vaikuttaa?
2. Kuvaa jotakin kohdetta eri etäisyyksiltä. Miten vaikuttaa, jos kuva otetaan ihan läheltä? Entä, jos se otetaan metrin päästä kohteesta? Entä, jos kuvataan kaukaa? Millaisissa tilanteissa kannattaa käyttää erilaisia kuvakokoja?
3. Kokeile kuvata kohteita erilaisissa valaistuksissa ja tehden taskulampulla erilaisia valoeffektejä. Miten valot ja värit vaikuttavat kuvien tunnelmaan? Miten saisi aikaan oikein pelottavan kuvan? Vaikuttavatko värit ja valot siihen?
4. Ota erilaisia kuvia, ja yritä saada niihin kuvakulmia, kokoja, valoja ja värejä vaihtamalla erilaisia tunnelmia: pelottavia, jännittäviä, iloisia, surullisia...

Pohdittavaksi:

Kun katsot ottamiasi kuvia, osaatko sanoa, mistä tietynlainen tunnelma kuvaan syntyi? Millä keinoin kuvaaja voi vaikuttaa siihen, minkälainen tunnelma kuvassa on?

Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:



5. Kerhokerta

Videomaailman tarinatupa

Tavoitteet

Tutustua nettivideoiden kuvalliseen ja tarinalliseen ilmaisuun videoita analysoimalla ja omia videoita tekemällä.

Tarvittavat välineet

Paperia, kyniä, kamera, tietokone, kännyköitä

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Lyhytelokuva

Aloituis

Kerhokerta aloitetaan kuluneen viikon mediatarkastelun kautta. Piirissä istuen jokainen kertoo vuorollaan omasta mediaviikostaan jonkin havainnon tai oivalluksen, joka liittyy jollain lailla tarinoihin.

Teema

Tarinapaja. Kerholaiset istuvat piirissä. Jaa jokaiselle kerholaiselle paperi sekä kynä. Tarkoituksena on kirjoittaa tarinointa yhdessä, mutta niin, ettei kirjoittaja tarinaa jatkaessaan tiedä, mitä aiemmin on tapahtunut.

Jokainen kirjoittaa sivun yläreunaan lyhyen alun tarinalle. Tämän jälkeen paperit siirtyvät piirissä eteenpäin niin, että jokainen jatkaa edellisen kirjoittamaa tarinaa. Kirjoitettuaan oman jatkonsa tarinaan, kirjoittaja taittaa edellisen tekstin piiloon jättäen näkyviin vain oman tekstinsä. Näin jatketaan, kunnes tarinat ovat kiertäneet takaisin niiden aloittajille.

Tarinat luetaan ääneen kaikille. Joistakin tarinoista saattaa tulla loogisia ja hauskoja, toisissa taas juoni katkeaa. Keskustelkaa yhdessä, millaista kirjoittaminen oli, kun ei nähnyt enempää kuin edellisen kirjoittajan tekstin.

Jos kerholaisia on paljon, tarinapajan voi toteuttaa useammassa pienryhmässä. Pienryhmän sopiva koko on enintään kymmenen kerholaista.

Videoanalyysi. Toimitaan 3–5 kerholaisen ryhmässä.

Kerholaiset esittelevät toisilleen joko tietokoneen tai puhelimen avulla lyhyitä videoita YouTubesta (tai muusta videopalvelusta, jos sellainen on jollekin kerholaiselle tutumpi).

Sinä voit määrittää videoilla teeman, esim. hauskoja tai kummallisia videoita. Keskustelkaa jokaisen videon jälkeen yhdessä nähdystä videosta:

- Ketkä ovat videon henkilöahmot?
- Millainen on videon tapahtumapaikka?
- Miten juoni etenee?
- Mikä tekee videosta hyvän? Onko se esimerkiksi hauskuus, yllättävyys tai jännittävyys?

Lyhytelokuva. Jokaisella tarinalla on juoni, oli kyse sitten kirjasta, runosta, videosta tai elokuvasta. Pareittain tai pienissä ryhmissä tehdään omat lyhytelokuvat Lyhytelokuva-tehtävän mukaisesti. Elokuvien kesto on vain 6–30 sekuntia. Lyhyeen aikaan pyritään saamaan tarinan ydin. Videoita voidaan tehdä kännyköiden tai digikameroiden videokuvaustoiminnolla tai esimerkiksi älypuhelimien saatavalla Vine-sovelluksella.

Videot ladataan kerhon blogiin.

Lopetus

Loppukeskustelussa voitte pohtia työskentelyn aikana esille nousseita kysymyksiä tai sitä, mitä helppoa tai vaikeaa tarinallisen lyhytelokuvan tekemisessä on verrattuna tarinan kirjoittamiseen.

Muistuta kerhon päätteeksi, että seuraavan kerhokerran aiheena on oheistuotanto. Pyydä kerholaisia tarkkailemaan viikon aikana, näkykö esim. heidän vaatteissaan tai tavaroissaan mediasta tuttuja hahmoja.

Lyhytelokuva

Tässä TOP-tehtävässä tehdään oma lyhytelokuva.

Tarvikkeet:

Tietokone ja älypuhelin tai digikamera

Tee näin:

1. Mieti lyhytelokuvan aihe. Kyseessä on lyhyt, 6–30 sekunnin mittainen lyhytelokuva, joten valitse aihe sen mukaisesti. Voit keksiä tarinasi esimerkiksi seuraavista aiheista: Erikoinen koulumatka, Hurja uni, Kännykkä, joka karkasi tai Kengät, jotka rakastuivat. Voit keksiä aiheen myös itse.
2. Mieti, millaisen juonen haluat tarinaasi. Mieti, mikä on elokuvasi tarinan idea, mistä se alkaa, mikä on sen keskikohta, entä huippukohta ja mihin tarina loppuu. Apuna voit käyttää draaman kaarta ja hahmotella siihen tarinasi perusrakenteen. Mieti, miten saat muutamaan kymmeneen sekuntiin mahtumaan kaiken olennaisen. Mitkä ovat tarinasi ydinkohdat?

Draaman kaari:



Alussa esitellään henkilöahmot ja alkutapahtuma, josta toiminta alkaa. Keskikohdassa juoni etenee. Huippukohdassa tunnelma huipentuu ja juonessa tapahtuu ehkäpä yllättäviä asioita tai hahmot kohtaavat ongelman. Tarinan lopussa on ratkaisun paikka. Kuinka tarina päättyy, ja miten tarinan hahmoille käy?

3. Kuvaa video. Voit käyttää älypuhelimien tai digikameran videokuvaustoimintoa tai kokeilla älypuhelimien saatavaa Vine-aplikaatiota, jolla tehdään lyhyitä, 6 sekunnin mittaisia, silmukkana pyöriä videoita.
4. Mieti elokuvallesi osuva nimi.

Pohdittavaksi:

Mistä hyvä tarina koostuu?

Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:



6. Kerhokerta

Oheistuotannon maailmassa

Tavoite

Hahmottaa oheistuotannon massiivisuutta ja merkitystä mediatuotannoissa.

Tarvittavat välineet

Paperia, kyniä, sakset, paperiliimaa, askartelumateriaalia, muovailuvahaa, tietokoneita ja kamera tai kännykkä.

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Uusi fanituote

Aloitus

Aloittakaa kerhokerta kuluneen viikon mediatarkastelun kautta. Piirissä istuen jokainen kertoo vuorollaan omasta mediaviikostaan jonkin havainnon tai oivalluksen.

Teema

Mitä tarkoittaa oheistuotanto? Ohjaajana sinun kannattaa avata oheistuotteen käsite kerholaisille, sillä sana ei välttämättä ole heille tuttu. Toisinaan yksittäisen kirjan, tv-ohjelman tai pelin ympärille alkaa kehittyä erilaisia tuotteita, kuten vaatteita, leluja, astioita ja heijastimia. Näitä ideansa suositusta mediaesityksestä saaneita tuotteita kutsutaan oheis- tai fanituotteiksi.

Hyvä esimerkki ovat Muumi-tuotteet. Alun perin Muumit esiintyivät vain Tove Janssonin kirjoissa. Hiljalleen kiinnostus Muumeja kohtaan lisääntyi, ja samalla kasvoi oheistuotteiden määrä. Tänä päivänä kaupat ovat täynnä erilaisia Muumi-tuotteita, joita kaikkia voidaan kutsua oheistuotteiksi.

Upottava suo. Kerholaiset jaetaan 3–5 kerholaisen ryhmiin, jotka kilpailevat keskenään. Jokainen ryhmä asettuu tilaan omaan nurkkaansa seisomaan. Sinä kerrot teeman, jonka ympäriltä keksitään erilaisia oheistuotteita, joita on olemassa. Leikissä yritetään saada muut ryhmät vajoamaan suohon tietämällä eniten ja nopeimmin erilaisia oheistuotteita. Leikki etenee niin, että sinä osoitat vuorotellen eri ryhmiä, joi-

den tulee tuolloin kertoa nopeasti jonkin teemaan liittyvän oheistuotteen nimi. Mikäli jokin ryhmä ei keksikään uutta oheistuotetta tai sanoo jo esille tulleen, se alkaa vajota suohon. Ensimmäisestä virheestä ryhmä putoaa polvilleen, toisesta istualleen, kolmannelle makuulleen ja neljännessä ulos pelistä. Se ryhmä, joka pysyy pisimpään suon pinnalla ja keksii eniten oheistuotteita, on voittaja. Teemana leikissä voivat olla esim. Muumi-, Turtles-, Harry Potter - tai Star Wars -oheistuotteet.

Uusia oheistuotteita. Seuraavaksi kerholaiset pääsevät ideoimaan itse oheistuotteita tekemällä Uusi fanituote -tehtävän. Tarkoituksena on ideoida sellainen fanituote, jota ei ole vielä olemassa. Voisiko Robin kurkkia kuvana vaikkapa korvakoruissa? Tai voisiko kadulla ajaa Angry Birds -kuvioitu auto? Lopuksi oheistuotteet valokuvataan ja liitetään kerhon blogiin.

Lopetus

Loppukeskustelussa pohditaan oheistuotteisiin liittyviä kysymyksiä:

- Millaisia oheistuotteita kerholaisilta löytyy?
- Mikä merkitys oheistuotteilla on itselle? Mikä merkitys niillä on kaveripiirissä?
- Mikä merkitys oheistuotteilla on niiden tekijöille?
- Kuka oheistuotteita tuottaa ja miksi?
- Oheistuotteet ovat usein kovin lyhytikäisiä. Uusia trendejä ja suosikkeja syntyy jatkuvasti. Jokaista fanituotetta ei kannata hankkia, sillä viehätys voi kadota nopeasti ja tilalle voi tulla uusi mediasuosikki oheistuotteineen. Millaisia jo menneitä oheistuoteinnostuksia kerholaiset muistavat?

4H-TOP

TEKEMÄLLÄ OPPII PARHAITEN



Uusi fanituote

Toisinaan yksittäisen kirjan, tv-ohjelman tai pelin ympärille alkaa kehittyä erilaisia tuotteita, kuten vaatteita, leluja, astioita ja heijastimia. Näitä ideansa suositusta mediaesityksestä saaneita tuotteita kutsutaan oheis- tai fanituotteiksi. Tässä tehtävässä ryhdytään tuotekehittelijöiksi ja keksitään aivan uusi oheistuote.

Tarvikkeet:

Värikyniä, paperia, askartelumateriaalia, liimaa, muovailuvahaa tai ilmakeivuvaa massaa

Tee näin:

1. Valitse jokin sinua kiinnostava teema, sellainen, jonka oheistuotteita sinulla itselläsikin on. Teema voi liittyä esim. johonkin televisiosarjaan, elokuvaan, peliin, laulajaan tai kirjaan.
2. Mieti, millaisia oheistuotteita teeman ympäriltä on jo olemassa.
3. Suunnittele teemaan liittyvä uusi oheistuote, sellainen, jota kauppoista ei vielä löydy.
4. Toteuta uusi oheistuotteesi askartelemalla se sopivista materiaaleista tai muovaillemalla muovailuvahasta.
5. Tee ideoimallesi oheistuotteelle mainos, joka houkuttelee ihmisiä hankkimaan tämän upean uutuustuotteen.

Pohdittavaksi:

Millaisia oheistuotteita sinulta itseltäsi löytyy? Mikä merkitys oheis- ja fanituotteilla on sinulle?

Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:



Lähde: www.4h.fi/top

7. Kerhokerta

Minun minuuttini – matkalla Hollywoodiin

Tavoite

Oppia hyödyntämään elokuvasegmenttejä omien ajatusten ja viestien välittämisessä.

Tarvittavat välineet

Digikameroita tai kamerakännyköitä siirtokaapeleineen, tietokone tai mieluiten useampia

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Minun minuuttini

Aloitus

Kerhokerta aloitetaan kuluneen viikon mediatarkastelun kautta. Piirissä istuen jokainen kertoo vuorollaan omasta mediaviikostaan jonkin havainnon tai oivalluksen, esimerkiksi jotain, mikä liittyy nettivideoihin, televisio-ohjelmiin tai elokuvaan.

Teema

Julkaisutilaisuuden suunnittelupalaveri. Seuraavalla kerralla on kerhon päättäjäisjuhlat ja kerhon aikana tehtyjen mediateosten julkistamistilaisuus. Kerholaiset suunnittelevat yhdessä julkistamistilaisuuden ohjelman, kutsuvieraslistan ja mahdolliset tarjoilut.

Miettikää, millaista ohjelmaa haluatte julkistustilaisuuteen. Jaa kerholaisille ohjelman mukaan vastuutehtävät. Kuka toivottaa vieraat tervetulleeksi? Haluaako joku pitää lyhyen puheenvuoron ja kertoa, mitä kerhossa on tehty? Miten kerhossa tehdyt tuotokset esitellään ja missä järjestyksessä? Lisäksi on tarkoitus, että kerholaiset pääsevät julkistamistilaisuudessa pelaamaan omien kutsuvieraidensa kanssa tekemiään lautapelejä. Sopikaa myös, onko julkistamistilaisuudessa tarjoilua. Pidättekö esimerkiksi nyttikestit, jolloin jokainen tuo mukanaan jotain pientä tarjottavaa?

Tehkää suunnittelun jälkeen kutsuvieraslista ja kirjoittakaa kutsut, jotka voi mediamaailman hengessä lähettää myös tekstiviestillä, kunhan sisällöstä päätetään yhdessä. Kannat-

taa sopia, että kutsuvieraat saapuvat paikalle vasta kerhon loppupuolella, esim. 45 min – 1 tunti ennen lopetusta, jolloin teillä on tunti aikaa valmisteluihin ja kerhokertojen arviointiin. Tarkoitus on, että ainakin kerholaisten vanhemmat kutsutaan tilaisuuteen. Olisi tärkeää, että vanhemmat pääsisivät tutustumaan lastensa tuottamiin mediaesityksiin ja perehtymään sitä kautta lastensa mediamaailmaan.

Minun minuuttini. Kerholaiset työstävät pareittain tai kolmen hengen ryhmissä lyhytelokuvan jostain heille itselleen tärkeästä asiasta Minun minuuttini -tehtävän mukaisesti.

Videot katsellaan yhdessä viimeisellä kerhokerralla, joten ohjaaja ottaa ne niiden valmistuttua talteen.

Lopetus

Loppukeskustelussa pohditaan yhdessä, millaisia asioita kannattaa huomioida, kun lisää itsestä, omasta perheestä, kavereista tai kodista kertovia videoita nettiin.

Muistuta kerholaisia, että seuraava kerta on kerhon viimeinen. Julkistamistilaisuuden lisäksi kerhosta annetaan palautetta. Pyydä kerholaisia käymään muistin virkistykseksi lukemassa kerhoblogista, mitä kaikkea kerhossa on tehty.

Minun minuuttini

Tässä tehtävässä tehdään oma lyhytelokuva ja tutustutaan videoiden editointiohjelmaan. Tehtävä tehdään yhdessä kaverin kanssa, sillä tarvitset myös kuvaajan.

Tarvikkeet:

Kamera tai video-ominaisuudella varustettu kännykkä, siirtokaapeli, tietokone

Tee näin:

1. Millainen on sinun tarinasi? Mitä haluat kertoa tai näyttää, kun sinulla on käytettävissäsi kaksi minuuttia? Onko se palanen sinun päiväsi, harrastuksiasi tai ajatuksiasi?
2. Mieti, missä ympäristössä haluat videosi kuvata. Ulkona vai sisällä? Kadulla liikkuen, puistossa seisoen vai sisätiloissa tuolilla istuen? Kuuluuko videosi liikettä vai ei? Kuinka tärkeässä roolissa on puhe? Entä mahdollinen musiikki?
3. Kuvatkaa videota varten useita hyvin lyhyitä otoksia, muutamasta sekunnista muutamaan kymmeneen sekuntiin. Mieti, miten saisit lyhyisiin otoksiin sen, mitä haluat videollasi kertoa tai näyttää. Ottakaa lyhyitä ja vaihtelevia otoksia.
4. Kun video-otokset on kuvattu, voit hyödyntää elokuvan editoimiseen esim. Movie Makeria, iMovieta tai muuta sopivaa elokuvasovellusta. Tavoite on, että valmis video on pituudeltaan enintään kahden minuutin pituinen, sillä silloin se on ytimekäs, houkutteleva ja jaksaa kiinnostaa katsojaansa.
5. Voit lisätä videoon editointivaiheessa puhetta, äänitehosteita ja itse tehtyä tai valmista musiikkia. Huomioithan tekijänoikeudet ja käytät vain tekijänoikeusvapaita musiikkia. Vapaasti käytettävää musiikkia löydät netistä mm. hakusanalla free music.

Pohdittavaksi:

Millaisia asioita täytyy pohtia, kun lisää itsestä kertovia videoita nettiin?

Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:



8. Kerhokerta

Julkistamistilaisuus

Tavoitteet

Järjestää ensi-ilta kerhossa tehdyille mediateoksille ja juhlia niitä yhdessä.

Tarvittavat välineet

Tietokone ja videotykki videoesitysten näyttämistä varten, lankakerä, paperia ja kynä

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Minun media-arkeni - kirje vanhemmalle

Aloitus

Minun media-arkeni – kirje vanhemmalle. Kerholaiset kirjoittavat kirjeen vanhemmalleen Minun media-arkeni -TOP-tehtävän mukaisesti. Kirjeessä he kuvailevat omaa media-arkeaan, mediasuosikkejaan, mediatottumuksiaan ja ehkä kirjoittavat myös siitä, millaisia toiveita heillä olisi yhteiselle media-ajalle vanhemman kanssa ja mihin mediassa he toivoisivat vanhemmalta neuvoja.

Kirjeiden tarkoituksena on sekä tarjota kerholaisille mahdollisuus jäsentää ja tutkia omaa media-arkeaan että antaa vanhemmille näkökulmaa lasten media-arkeen ja heille tärkeisiin mediamaailman asioihin. Kirjeet annetaan vanhemmille julkistamistilaisuudessa.

Hämähäkinverkko. Ennen kutsuvieraiden saapumista leikitään vielä hämähäkinverkko-leikki, joka on samalla kerhon palautetilaisuus. Hämähäkinverkkoon tarvitaan lankakerä. Kerholaiset istuvat piirissä ja lankakerä heitetään jollekin kerholaiselle. Tämä kertoo, mistä piti kerhossa eniten ja miksi. Sen jälkeen kerholainen ottaa langan päästä kiinni ja heittää lankakerän eteenpäin seuraavalle, jonka vuoro on kertoa. Jokainen langan saanut leikkijä pitää langasta kiinni. Näin lankakerä kiertää sikin sokin piirissä ja muodostaa hämähäkinverkon. Lopuksi verkko puretaan kertomalla, mitä kukin oppi kerhon aikana. Sinä istut mukana piirissä, mutta et osallistu leikkiin, vaan kirjaat lasten kommentit ylös. Ne ovat tärkeää aineistoa kerhon kehittämistä ja arvioimista varten.

Keskustele kerholaisten kanssa vielä jatkosuunnitelmista. Millaista toimintaa he haluaisivat jatkossa toteuttaa yhdessä? Laita lopuksi kaikille kerholaisille merkintä 4H-passiin kerhoon osallistumisesta.

Teema

Julkistamistilaisuus. Ennen kun kutsuvieraat saapuvat paikalle, juhlatila valmistellaan, tarjottavat asetellaan esille ja juhlatila järjestellään sellaiseksi, että esitysten katselu on helppoa. Kun kutsuvieraat saapuvat paikalle, heidät otetaan juhllisesti vastaan. Ellei kukaan kerholainen ole halunnut pitää puhetta, kerro sinä ohjaajana kutsuvieraille lyhyesti, mitä kerhossa on eri kerroilla tehty.

Kerhokerran pääsisältö on julkaisujuhla, jossa katsotaan yhdessä kaikki kerhokertojen aikana tehdyt mediaesitykset. Kun kaikki esitykset on katsottu ja herkuteltu, on aikaa vielä yhteiseen lautapeliin pelaamiseen ja ajanviettoon kutsuvieraiden ja kerholaisten kesken.

Minun media-arzeni – kirje vanhemmalle

Tässä tehtävässä kirjoitetaan kirje vanhemmalle omasta media-arjesta.

Tarvikkeet:

Paperia, kynä

Tee näin:

1. Kirjoita vanhemmalle kirje siitä, mikä sinulle on mediassa tärkeää.
2. Pohdi kirjeessäsi seuraavia asioita:
 - Mihin tarkoituksiin käytän mediaa?
 - Mikä on minun lempimediani ja miksi?
 - Millaisia sisältöjä, kuten kuvia, videoita ja tekstejä, olen itse ladannut nettiin?
 - Mikä merkitys medialla on minun arjessani?
 - Miten toivoisin vanhemman olevan läsnä media-arjessani?
3. Anna kirje vanhemmallesi. Voitte myös keskustella sen sisällöstä yhdessä.

Pohdittavaksi:

Millä tavalla sinun lapsuutesi eroaa vanhempiesi lapsuudesta, kun ajatellaan mediavälineitä ja median käyttöä?



Tekijän nimi:

Päiväys:

Ohjaajan kuittaus:

Palautetta ohjaajalta:



Lisälukemista Me mediassa -kerhon ohjaajalle

Miksi lasten mediataidot ovat tärkeitä?

Sähköinen media on läsnä arjessamme joka päivä: katsomme televisiosta elokuvia ja tv-sarjoja, pelaamme digitaalisia pelejä, pidämme kännykällä yhteyttä kavereihin ja käytämme tietokonetta ja internetiä koulussa, töissä ja vapaa-ajalla. Media on eläytymistä, kokemista, rentoutumista, viihdettä ja viestintää, mutta myös itse tekemistä. Kun aiemmin katseltiin, kuunneltiin ja luettiin, tänä päivänä jokainen voi myös tuottaa mediasisältöjä itse kirjoittaen, kuvaten ja keskustellen.

Uudet tekniset laitteet otetaan haltuun jo nuorena, ja lapset käyttävät erilaisia mediavälineitä monesti aikuisia paremmin, mutta mediamaailmassa tarvitaan muitakin kuin vain käyttötaitoja. Oma mediatuottaminen aloitetaan usein jo alakouluikäisenä, ja siksi lasten on tärkeää harjoitella myös turvallisia mediataitoja. Aikuisen tehtävänä on tukea ja opastaa lapsia turvalliseen ja toiset huomioivaan median käyttöön niin, että jokainen nuori mediatuottaja voi iloita ja saada hyötyä median monipuolisista mahdollisuuksista.

Sisällöntuotanto tuo mukanaan vastuuta ja velvollisuuksia. Omat ajatukset ja viestit on mahdollista saada nopeasti näkyviin suurellekin yleisölle internetin kautta, mikä tuo mukanaan myös riskejä. Siksi kerholaisten kanssa pohditaan kerhon aikana, mitä verkossa voi julkaista ja mitä ei, mikä on turvallista, kuinka huomioidaan tekijänoikeudet ja kuinka nettijulkaisemisessa toimitaan asiallisesti, hyvät käytöstavat ja toiset ihmiset huomioiden. Ensimmäisellä kerhokerralla kirjoitetaan yhdessä kerhon säännöt, joissa sovitaan myös kerhossa tuotettavien tekstien, kuvien ja videoiden julkaisemisesta. Kerhon ohjaajan tehtävänä on varmistaa, että sekä vanhempien antamia julkaisulupia että kerholaisten omia toiveita verkkojulkaisemisesta noudatetaan.

Ohjaajalle vinkiksi blogin pitämisestä

- Blogialustoja ovat esimerkiksi Blogger, Wordpress ja Vuodatus.
- Koska yhteisöpalveluiden ikärajana on tavallisesti 13 vuotta, kerholaiset eivät voi itse rekisteröityä blogipalveluun. Kerholle tehdään blogiin yhteiset kerhotunnukset tai ohjaajan omat tunnukset.
- Visuaalisuus on blogeissa tärkeää: käytä kuvia.
- Valokuvaaminen on helppo ja nopea tapa liittää blogiin erilaisia kerholaisten paperille tuottamia kirjoituksia ja piirroksia. Kaikkea ei tarvitse kirjoittaa tietokoneella.
- Tekstien ei tarvitse olla pitkiä.
- Muista säännöllisyys: päivitä jokaiselta kerhokerralta jotain.
- Älä pidä julkaisukynnystä liian korkeana, blogissa ilmaisu saa olla rentoa. Tärkeintä ovat oppiminen ja tekeminen.
- Huomioi blogin lukijoina sekä kerholaiset että heidän vanhempansa.
- Kerro blogistanne omaan 4H-yhdistykseesi.

Apua keskusteluihin lasten kanssa

Kiusaaminen verkossa

Kun juttelette nettikiusaamisesta, ota esiin esim. nämä asiat:

- Paras tapa välttää kiusatuksi tulemiselta on käyttäytyä myös itse asiallisesti. Turha provosointi ei kannata.
- Erilaisissa palveluissa kaveriksi ei kannata hyväksyä ketä tahansa. Epämukavat kontaktit kannattaa lopettaa.
- Mikäli tulee kiusatuksi, ei kannata lähteä mukaan haukkumiseen. Kiusaamisviesteihin ei kannata vastata lainkaan.
- Jos palvelussa on mahdollisuus estää kiusaajilta tulevat viestit, se kannattaa tehdä.
- Kiusaamisviestit kannattaa tallentaa mahdollista asian myöhempää selvittelyä varten.
- Jos tulee kiusatuksi, asiasta pitää aina kertoa aikuiselle, esim. vanhemmalle ja opettajalle.
- Kiusaamisesta kannatta ottaa yhteyttä nettipalvelun tarjoajaan, joilla on keinot laittaa kiusaaja jäähylle tai jopa poistaa hänen käyttäjäoikeutensa.
- Mikäli kiusaaminen sisältää vakavia uhkauksia tai törkeää kunnian loukkaamista, kannattaa ottaa rohkeasti yhteyttä poliisiin.

Turvallisuus verkossa

Kun puhutte nettiturvallisuudesta, ota esiin esim. nämä asiat:

- Kaikki verkossa julkaistu näkyy potentiaalisesti koko maailmalle. Verkkoon ladattua voi olla mahdotonta poistaa sieltä. Tänäpäin verkkoon lataamasi kuva voi tulla vastaan vielä silloinkin, kun olet aikuinen.
- Netissä annat itsestäsi tietynlaisen kuvan julkaisujesi perusteella. Mieti, millaisen kuvan haluat antaa.
- Ennen kuin lataat verkkoon kuvia ja tietoja muista henkilöistä, kysythän siihen luvan.
- Pidä käyttäjätunnuksesi ja salasanasasi muiden ulottumattomissa. Älä käytä salasanaa, joka on helposti arvattavissa (esim. oma nimesi tai syntymäaikasi).
- Älä jaa netissä henkilötietojasi (koko nimesi, syntymäaikasi tai yhteystietosi).

Lähteenä on käytetty Mannerheimin Lastensuojeluliiton Vanhempainnettii, josta löytyy myös lisää vinkkejä keskusteluihin lasten kanssa. www.mll.fi/vanhempainnetti

Tervehdys vanhemmille Me mediassa -kerhosta!

Kerho kokoontuu _____. - _____.201_ välisenä aikana
viikoittain _____ (missä, paikka).

Ohjelma:

1. Kerhokerta – Kartat esille – suuntana mediamaailma!

Pohditaan mediamaailman mahdollisuuksia ja riskejä sekä kerholaisen omaa roolia, vastuita ja velvollisuuksia sekä median käyttäjänä että sisällöntuottajana.

2. Kerhokerta – Me mediassa ja kerhoblogissa

Pohditaan blogeihin liittyviä asioita ja tuotetaan sisältöä omaan kerhoblogiin.

3. Kerhokerta – Digitaalisten pelien viidakossa

Tarkastellaan digitaalisia pelejä uudesta näkökulmasta.

4. Kerhokerta – Kuva kertoo

Harjoitellaan kuvien kriittistä tulkintaa kuvaamalla itse ja analysoimalla otettuja kuvia erilaisista näkökulmista.

5. Kerhokerta – Videomaailman tarinatupa

Tutustutaan nettivideoiden kuvalliseen ja tarinalliseen ilmaisuun videoita analysoimalla ja omia videoita tekemällä.

6. Kerhokerta – Oheistuotannon maailmassa

Hahmotetaan oheistuotannon massiivisuutta ja merkitystä mediatuotannoissa.

7. Kerhokerta – Minun minuuttini – matkalla Hollywoodiin

Opitaan hyödyntämään elokuvasovelluksia omien ajatusten ja tärkeiden oman elämän viestien välittämisessä.

8. Kerhokerta – Julkistamistilaisuus

Julkaistaan kerhokertojen aikana tehdyt mediaesitykset kerhon ensi-illassa ja juhlitaan kerhoissa tehtyjä hienoja esityksiä yhdessä.

Viimeisellä kerhokerralla _____.201__ on kerhon aikana tehtyjen mediaesitysten julkistamistilaisuus, jonne kutsumme myös teidät vanhemmat mukaan. Kerho alkaa klo _____, ja kutsuvieraat ovat tervetulleita klo _____.

Kerholla on oma blogi _____ (blogin osoite), jonne tuotamme erilaisia tekstejä, kuvia ja videoita kerhon aikana. Toivomme, että myös te vanhemmat käytte tutustumassa kerhoblogiimme.

Terveisin,

Me mediassa -kerhon ohjaaja (nimi)

Yhteystiedot



- harkinta
- harjaannus
- hyvyys
- hyvinvointi

4H-teemakerho on lasten ja nuorten ohjattua pienryhmätoimintaa. Teemakerho keskittyy yhteen aihepiiriin. Kerho kokoontuu vähintään 6 kertaa yhden aihepiirin tiimoilta. Yksi kerhokerta kestää 2 tuntia.

4H-kerhot ovat avoinna kaikille 6–18-vuotiaille lapsille ja nuorille. 4H-järjestön uudet jäsenet aloittavat usein harrastuksensa juuri 4H-kerhoista. Suomessa toimii tällä hetkellä noin 2600 kerhoa.

4H-harrastuksessa lapsi ja nuori kasvaa kohti vastuullista ja yritteliästä aikuisuutta. Lapsen ja nuoren kehitysvaiheet huomioon ottavassa toiminnassa opitaan itse tekemällä.

4H-kerhossa omaksutaan käytännön taitoja ja tietoja koulutetun ohjaajan tuella. 4H-koulutukset ja -kurssit syventävät nuoren osaamista. Toiminnassa saadaan valmiuksia yrittäjyyteen ja työelämään.

www.4H.fi