

Ohjaajan opas

TEEMA KERHO



OPAS

Matkalla mediaan

Matkalla mediaan -kerhossa

lapset tekevät tutustumismatkan mediamaailmaan ja harjoittelevat siellä tarvittavia taitoja. Parhaiten kerho soveltuu 1.–3.-luokkalaisille.



Sisällysluettelo

1. KERHOKERTA Mediamatkan varusteet 4
2. KERHOKERTA Kuvataan kännykällä 6
3. KERHOKERTA Ensiaskeleet verkkoon 8
4. KERHOKERTA Medialaitteet julki 10
5. KERHOKERTA Tehdään itse peli 12
6. KERHOKERTA Ohjeita videolla 14
7. KERHOKERTA Median tutut hahmot 16
8. KERHOKERTA Mainosta, vaikuta! 18
9. KERHOKERTA Mediamatkan päätösgaala 20
 - Lisälukemista Matkalla mediaan -kerhon ohjaajalle 22
 - Tekemällä oppimisen ideapankki www.toptehtavat.fi 22
 - Ohjaajalle vinkiksi kerhoblogin pitämisestä 24
 - Kerhokirje vanhemmille 25



Teksti: Kaisa Myllylä
Toimitus: Jutta Setälä
Taitto: Tiina Rinne
Kuvitus: Myra Henriksson
Kannen kuva: Sanna Korhonen
Paino: Lönnberg Print & Promo
Suomen 4H-liitto 2015
Yhdessä verkkoon! -hanke 2015

Opas on tuotettu opetus- ja kulttuuriministeriön tuella.

Matkalla mediaan Teemakerho alakouluikäisille

Ohjaajalle

Matkalla mediaan on kerho, jossa lapset tekevät tutustumismatkan mediamaailmaan ja harjoittelevat siellä tarvittavia taitoja.

Moni lapsi saa ensimmäisen kännykkänsä alakoulun ensimmäisillä luokilla. Kännykkä on monipuolinen media-laitte, jolla voi ottaa valokuvia, tehdä videoita ja äänittää omaa puhetta. Matkalla mediaan -kerhossa tutustutaan omaan kännykkään ja sen monipuolisiin mahdollisuuksiin kivalla ja kehittäväällä tavalla. Samalla harjoitellaan huomioimaan toiset ja turvallisuus. Kerhossa voi hyödyntää myös muita medialaitteita, kuten digi- tai videokameroita ja kannettavaa tietokonetta tai tablettia.

Osoitteessa www.toptehtavat.fi toimiva TOP-tehtäväsivusto on 4H:n tekemällä oppimisen ideapankki. Matkalla mediaan -kerhossa tutustutaan sivustoon ja hyödynnetään sen mahdollisuuksia. Halutessaan ohjaaja voi perustaa myös kerhoblogin, jota kerholaiset ja heidän vanhempansa voivat seurata.

Matkalla mediaan -kerhon tavoitteena on tuoda kuuluville lasten omaa ääntä, heidän omaa mediamaailmaansa ja -arkeaan sekä sitä, mitkä asiat mediassa ovat heille tärkeitä. Ohjaajana sinun tehtävänäsi on kannustaa kerholaisia ilmaisemaan omia ajatuksiinsa ja antaa heille mahdollisuus vaikuttaa kerhon sisältöön.

Kerho on tarkoitettu alakouluikäisille. Parhaiten se sopii 1.–3.-luokkalaisille. Mediamatkaa voi jatkaa eteenpäin 4.–6.-luokkalaisille suunnatussa Me mediassa -kerhossa. Kerho koostuu yhdeksästä teemasta ja se kokoontuu vähintään yhdeksän kertaa. Jokainen kerhokerta kestää noin puolitoista tai kaksi tuntia.

Kaikille kerhokerroille on tässä oppaassa määritelty tavoitteet, tarvittavat välineet ja materiaalit sekä aiheeseen sopivat TOP-tehtävät. Kerhon aloituksessa virittäydytään päivän teemaan keskustellen. Aloituksen jälkeen käydään läpi kerhon varsinainen ohjelma. Jokainen kerhokerta päättyy loppukeskusteluun, jonka lisäksi kerrotaan, mitä seuraavalla kerralla tarvitsee ottaa mukaan. Jos kerholaiset eivät ole entuudestaan tuttuja, kerhon alkuun kannattaa ottaa mukaan useampia tutustumisleikkejä.

Halutessaan kerhon ohjaaja voi toteuttaa Matkalla mediaan -kerhon myös pitempänä kokonaisuutena, joka kestää vaikka koko kerhokauden. Kerhon teemoihin voidaan keskittyä kerholaisten omien toiveiden ja kerhonohtajan kiinnostuksen kohteiden perusteella usean kerhokerran ajaksi. Lisäaineistoa pitempään kerhoon löytyy TOP-tehtäväsivuston aihealueesta Viestintä ja vuorovaikutus osoitteesta www.toptehtavat.fi.

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

Lisätietoa 4H-yhdistyksistä ja Suomen 4H-liitosta www.4h.fi. TOP-tehtäväsivusto löytyy osoitteesta www.toptehtavat.fi.

Hyvää mediamatkaa!

1. Kerhokerta

Mediamatkan varusteet

Tavoitteet

Tutustua digitaalisiin medialaitteisiin ja sopia kerhon pelisäännöistä.

Tarvittavat välineet

Pahvia, vanhoja pahvilaatikoita (esim. konvehtirasioita), saksa, liimaa, värikyniä, lehtiä, värillisiä kartonkeja tai paperia, narua ja muita askartelumateriaaleja, pieni pehmeä pallo

Valmistelut

Pidä huoli, että kerholaisten vanhemmilta on kysytty lupa, saavatko kerholaiset rekisteröityä TOP-tehtäväsivustolle ja saavatko he esiintyä valokuvissa. Kerholaiset ja vanhemmat saavat tietoa TOP-tehtäväsivustosta 4H-passista. Tämän oppaan lopussa on myös valmis malli vanhemmille lähetettävästä kerhokirjeestä. Täydennä kirjeen tiedot ja tulosta kirje jokaiselle kerholaiselle kotiin vietäväksi.

Jos haluat perustaa kerholenne oman blogin, löydät vinkkejä siihen oppaan liitteestä.

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Oma mediallyte

Aloitus

Tervetuloa kerhoon! Esittele itsesi ja kerro, mitä Matkalla mediaan -kerhossa tehdään. Kysy lapsilta, tietävätkö he, mitä media on ja keskustelkaa siitä yhdessä. Kerro omasta suhteestasi mediaan valitsemalla yksi mediallyte, jota käytät säännöllisesti ja kerro, mitä sillä teet. Ota sitten pallo ja heitä se ensimmäiselle kerholaiselle, joka myös esittelee itsensä ja kertoo, mitä mediallytettä hän käyttää ja mitä sillä tekee. Kerholainen heittää pallon seuraavalle ja näin edetään, kunnes kaikki ovat saaneet kertoa nimensä ja mitä mediallytettä käyttävät.

Teema

Mediamatkan varusteet. Mediamatkalle ei kannata lähteä ilman kunnollisia varusteita. Seuraavaksi lapset askartelevat oman mediallytteen seuraavalla sivulla olevan TOP-tehtävän mukaisesti.

Mediamatkan liikennesäännöt. Mitä tapahtuisi, jos kukaan ei noudattaisi liikenteessä sääntöjä? Miettikää yhdessä kerholle säännöt. Säännöissä sovitaan kerhossa toimimisesta ja käyttäytymisestä. Koska nyt ollaan lähdössä mediamatkalle, säännöissä täytyy huomioida myös median käyttäminen. Kirjoittakaa säännöt isolle kartongille.

Kuuntele lasten omia pohdintoja ja kokemuksia. Tarvittaessa ohjaa keskustelua esimerkiksi seuraaviin kysymyksiin:

1. Saako kerhossa käyttää kännykkää tai muita mediallyteita?
2. Mitä kännykkää käyttäessä pitää ottaa huomioon?
3. Saako minusta ottaa kuvan?
4. Saako kaverista ottaa kuvan? Saako kaverista ottaa pelleilykuvan?
5. Saako toisen piirustuksesta tai muusta tuotoksesta ottaa kuvan?
6. Mitä näille kuville saa tehdä?

Oppaan lopussa on vinkkilista, mistä löydät lisätietoa lasten turvallisesta mediankäytöstä.

Lopetus

Kun säännöt ovat valmiit, kaikki lapset allekirjoittavat ne ja ne asetetaan näkyvälle paikalle kerhotilaan. Säännöistä voi myös ottaa valokuvan kerhoblogiin.

Kerro kerhon loppuksi, että seuraavalla kerralla otetaan valokuvia omalla kännykällä. Muistuta kerholaisia ottamaan oma kännykkä mukaan, jos heillä on sellainen. Myös lasten tekemiä mediallytteita tarvitaan seuraavalla kerhokerralla. Anna loppuksi jokaiselle lapselle kotiin vietäväksi kirje vanhemmille ja oma 4H-passi.

TOP-TEHTÄVÄ OMA MEDIALAITE



Mediamatkalle tarvitaan mukaan oma, helposti matkassa pysyvä medialaite, vaikkapa kännykkä, älypuhelin, kamera, tabletti tai kannettava tietokone. Tässä tehtävässä askartelet itsellesi oman medialaitteen matkaasi varten. Mitä toimintoja sinun laitteessasi on? Käytä mielikuvitustasi! Voiko sillä ottaa yhteyttä kaveriin tai taltioida hetkiä valokuviksi tai videoiksi? Miten laitteesi toimii? Mitä sinun täytyy huomioida laitetta käyttäessäsi?

Tarvikkeet:

Pahvia, vanhoja pahvilaatikoita (esim. konvehtirasioita), saksia, iso neula, liimaa, värikyniä, lehtiä, värillisiä kartonkeja tai paperia, narua ja muita askartelumateriaaleja (esim. korkkeja, helmiä, vanhan tietokoneen näppäimiä).

Tee näin:

1. Suunnittele oma medialaitteesi.
2. Piirrä pahville sen ääriviivat ja leikkaa irti tai valitse sopivan mallinen pahvilaatikko.
3. Tee medialaitteeseen reikä kameran kohdalle.
4. Koristele laite suunnitelmasi mukaan.
5. Voit laittaa laitteeseen myös narun kiinni, jolloin se roikkuu kätevästi kaulassa. Pistä reiät pahvin molempiin päihin, pujota naru niistä läpi ja solmi.
6. Voit myös askarrella laitteeseesi lisävarusteita, kuten laturin tai kuulokkeet.

Pohdittavaksi:

Haluaisitko, että itse askartelemasi medialaite muuttuisi oikeaksi? Mihin käyttäisit sitä?

2. Kerhokerta Kuvataan kännykällä

Tavoite

Tutustua kännykkäkameran käyttöön.

Tarvittavat välineet

Kerholaisten omat, kameralla varustetut kännykät ja tarpeen mukaan ylimääräisiä kännyköitä tai digikameroita, tietokone

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Kännykkäkuva-arvoitukset

Aloitus

Toivota kerholaisten taas tervetulleeksi kerhoon ja kysy, jäikö joku asia viime kerralta mietityttämään. Entä ovatko kerholaisten muistaneet ottaa kerhoon mukaan oman kännykän? Tällä kertaa päästään tositoimiin, nimittäin ottamaan valokuvia. Kysy kerholaisilta, ovatko he ottaneet ennen valokuvia? Millä laitteella? Keskustelkaa myös, mitä asioita lapset ovat valokuvanneet tai mitä he haluaisivat valokuvata? Entä millaiset valokuvat ovat heidän mielestään parhaita?

Teema

Linssin läpi. Nyt otetaan esiin viime kerralla askarrellut omat medialaitteet ja nostetaan ne silmien eteen. Miltä maailma näyttää laitteen reiän läpi tarkasteluna? Ohjaaja sanoo vuorotellen jonkin asian ja kerholaisten yrittävät löytää kerhotilasta jotain sellaista medialaitteen pienestä reiästä tiiraillemalla. Tarkoitus on tutkia maailmaa vain pienen reiän läpi. Ohjaaja voi sanoa esimerkiksi: etsikää jotain vihreää, jotain suurta, kaverin, jotain kaunista, jotain pinkkiä, ohjaajan, jonkin kasvin, jotain pientä, jotain pelottavaa, joten iloista ja niin edelleen. Kysy tehtävän lopuksi, oliko asioiden löytäminen hankalaa?

Kuvia kännykällä. Seuraavaksi otetaan esiin oikeat media-laitteet, kerholaisten omat kännykät ja niiden valokuvaus-toiminto ja harjoitellaan valokuvausta seuraavalla sivulla olevan TOP-tehtävän mukaisesti. Tarvittaessa voit auttaa, jos kerholaisten ei ole ennen ottaneet valokuvia. Jos

kaikilla ei ole omaa kännykkää, kuvia voi ottaa myös parin kanssa yhdessä.

Kännykkäkuva-arvoitukset. Kun kerholaisten ovat ottaneet valokuvia eri kohteista, kokoonnutaan yhteen tai kerholaisten määrästä riippuen useampaan pienryhmään. Jokainen näyttää vuorollaan ottamiaan kännykkäkuva-arvoituksia ja muut yrittävät arvata, mitä kuvassa on. Onko arvaaminen helppoa vai vaikeaa?

Lopetus

Kerää kerholaisten lopuksi yhteen. Oliko valokuvaaminen hauskaa? Miksi? Oppivatko kerholaisten jotain uutta omasta kännykästään?

Tässä välissä on hyvä esitellä kerholaisten kerhon blogi, jos sellainen on olemassa. Voit vaikka itse ottaa muutamia kännykkäkuva-arvoituksia, ladata ne blogiin ja antaa kerholaisten arvuutella, mitä ne ovat. Näytä myös, mitä muuta olet jo blogiin päivittänyt ja kysy, mitä kerholaisten haluaisivat sinne lisätä. Muista, että lapsilla on oikeus päättää, haluavatko he omia kuviaan julkaistavaksi tai ei.

Kerro vielä kerhon päätteeksi, että ensi kerralla tehdään tutkimusmatka TOP-tehtäväsivustolle. Lapset voivat vanhempiansa kanssa rekisteröityä sivustolle jo etukäteen osoitteessa www.toptehtavat.fi.

TOP-TEHTÄVÄ KÄNNYKKÄKUVA-ARVOITUKSET



Arvaa mikä? Tässä tehtävässä harjoitellaan oman kännykän kameran käyttämistä ja otetaan arvoituksellisia kuvia. Kuva-arvoitukset esittävät jotain asiaa, esinettä tai henkilöä, mutta ne on otettu vaikkapa niin läheltä tai sellaisesta suunnasta, että kuvauksen kohdetta on vaikea tunnistaa.

Tarvikkeet:

Kameralla varustettu kännykkä, ohjekirja

Tee näin:

1. Jos otat kännykälläsi valokuvia ensimmäistä kertaa, selvitä miten sillä otetaan valokuva, mitä nappia pitää painaa ja mihin valokuva tallentuu.
2. Ota valokuvia mielenkiintoisista kohteista.
3. Kokeile ottaa kuvia eri läheisyydeltä ja eri suunnista.
4. Jos kännykässäsi on myös valokuvien rajaustoiminto, kokeile miten se vaikuttaa kuvien tunnistettavuuteen.
5. Valitse kuvista arvoituksellisimmat ja pyydä vanhempaasi tai kaveriasi arvaamaan, mitä kuvissa on.

Pohdittavaksi:

Mikä kuvista oli kaikista vaikein arvata? Miksi?

3. Kerhokerta

Ensiaskleet verkkoon

Tavoitteet

Tutustua TOP-tehtäväsivustoon ja pohtia käyttäytymistä netissä.

Tarvittavat välineet

Tietokone internet-yhteydellä, kartonkia, värikyniä, sakset, kuminauhaa, kamera

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Kuka verkossa kommentoi?

Aloituis

Toivota taas kerholaiset tervetulleeksi. Jos kerholla on oma blogi, kysy ovatko lapset käyneet vanhempiensa kanssa katsomassa sitä. Keskustelkaa yhdessä siitä, saavatko kerholaiset käyttää nettiä ja mitä he siellä tekevät. Kysy lapsilta, tietävätkö he nettipalveluiden ikärajoja. Moneen palveluun ikäraja on 13 vuotta. Miksi?

Teema

TOP-tehtäväsivusto. Esittele lapsille TOP-tehtäväsivustoa (www.toptehtavat.fi), josta löytyy paljon kivoja tehtäviä kerhossa ja kotona tehtäväksi. Sivusto on tarkoitettu 6–12-vuotiaille lapsille, joten siellä netinkäyttöä voi harjoitella turvallisesti.

Sivustolle voi tehdä oman 4H-tilin, jolle kertyy pisteitä TOP-tehtävistä. Rekisteröityneet voivat myös kommentoida muiden tekemisiä ja lisätä kavereita. Ilman rekisteröitymistä tehtäviä voi lukea ja tulostaa, mutta muita toimintoja ei voi käyttää.

Ohjaajalle suunnattuja käyttöohjeita sivuston käyttöön löytyy 4H-kerhon päiväkirjasta, 4H-passista ja tämän oppaan lopusta.

Keskustelua netissä. Internetissä käydään monenlaisia keskustelua. Kysy kerholaisilta, ovatko he kuulleet tai kohdanneet itse nettikeskustelua. Onko joku kaveri tai tuntematon joskus kommentoinut jotain heidän tekemäänsä? Nettikeskustelu eroaa tavallisesta juttelusta siten,

ettei keskustelukumppania näe. Herääkö kerholaisilta jotain ajatuksia siitä?

Kiusaaminen kielletty. Muistuta lapsia, että netissä kiusaaminen on sama asia kuin kiusaaminen kerhossa, koulussa tai koulumatkalla. Kaikki ilkeät ja toista loukkaavat kommentit on kiellettyjä. Kiusaamisesta on aina ilmoitettava jollekin aikuiselle, vaikka vanhemmille, opettajalle tai kerhonohjaajalle.

Naamiot kasvoilla. Seuraavaksi tehdään seuraavalta sivuilta löytyvä tehtävä Kuka verkossa kommentoi? ja askarrelaan naamiot.

Kun naamiot ovat valmiit, kaikki laittavat ne päähän. Mieltikää yhdessä, onko helpompi sanoa vaikka jotain ikävää, kun sekä itsellä että keskustelukumppanilla on naamio kasvoilla.

Ohjaaja ottaa kerholaisista valokuvat naamiot kasvoilla. Jokainen voi tarkistaa, miltä oma valokuva näyttää, ja vasta sitten hyväksyä, saako kuvan julkaista esimerkiksi kerhon blogissa. Kuvien yhteydessä ei tarvitse julkaista tekijän nimeä.

Lopetus

Kokoa kerholaiset lopuksi yhteen ja keskustelkaa siitä, mitä ajatuksia kerhokerta herätti.

Muistuta vielä kerhon päätteeksi, että seuraavalla kerralla otetaan taas valokuvia ja omat kameralla varustetut kännykät kannattaa muistaa ottaa mukaan.

TOP-TEHTÄVÄ KUKA VERKOSSA KOMMENTTOI?



Internetissä on helppo julkaista kommentteja ilman omaa nimeä. Joskus on helpompi sanoa asioita, kun itseä tai keskustelukumppania ei tunne tai näe. Silloin hyvät käytöstavat ja muiden kunnioittaminen saattavat unohtua. Tässä tehtävässä askarrellaan kartongista naamio ja pohditaan, onko jotain helpompi sanoa tai tehdä naamio kasvoilla.

Tarvikkeet:

Kartonkia, värikyiniä, sakset, kuminauhaa, tusseja, iso neula

Tee näin:

1. Hahmottele kartongille lyijykynällä naamion ääriviivat ja leikkaa irti.
2. Piirrä sopivaan kohtaan reiät silmille ja leikkaa ne auki.
3. Voit tehdä myös nenälle reiän, jos haluat.
4. Koristele naamio haluamallasi tavalla.
5. Tee reunoihin pienet reiät ja pujota niistä kuminauha. Kiristä sopivalle kireydelle, että naamio pysyy päässä ja tee päihin solmut.
6. Aseta naamio kasvoillesi.
7. Kokeile, miltä tuntuu jutella muiden kanssa naamio kasvoilla.

Pohdittavaksi:

Miten netissä kuuluu käyttäytyä?

www.toptehtavat.fi / Viestintä ja vuorovaikutus / Matkalla mediaan (A-taso)

4. Kerhokerta

Medialaitteet julki

Tavoitteet

Harjoitella valokuvaamista kännykkäkameralla ja kuvan julkaisemista internetissä.

Tarvittavat välineet

Tietokone internet-yhteydellä, kameralla varustetut kännykät tai digikameroita, valaisin, somisteita

Valmistelut

Ota selvää, miten saat siirrettyä kuvia kerholaisten kännyköistä omalle tietokoneellesi tai kännykkääsi. Jos siirto ei onnistu, käyttäkää kuvaamisessa digikameroita tai muita yhteisiä laitteita, joista saat kuvat talteen.

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Tuotekuvaus

Aloitus

Toivota kerholaiset taas tervetulleeksi kerhoon ja kysy, jäikö joku asia viime kerralta mietityttämään. Käyttikö joku kerholaisista nettiä viikon aikana?

Mediatuolit. Muodostakaa tuoleista ympyrä, jossa tuoleja on yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Yksi jää siis ympyrän keskelle. Hän sanoo jonkin mediaan liittyvän toiminnan, jota uskoo että mahdollisimman moni leikkijöistä on tehnyt. Esimerkiksi: katsoo televisiosta luonto-ohjelmia tai lukee sarjakuvia tai pelaa kännykällä. Kaikki, joita se koskettaa, nousevat ylös ja yrittävät vaihtaa tuolia. Omalle paikalle ei saa palata. Joku jää keskelle ja keksii uuden asian.

Teema

Tuotokuva omasta medialaitteesta. Tällä kertaa otetaan tuotokuva itse askarrellusta medialaitteesta seuraavalta sivulta löytyvän TOP-tehtävän mukaisesti. Tuotekuvauksessa tärkeää on hyvä valaistus ja sopiva tausta. Siistin taustan saa esimerkiksi yksivärisestä seinästä, hyllystä, kartongista tai kankaasta. Medialaitteen voi kuvata myös käytössä eli esimerkiksi kädessä tai kaulassa roikkumassa. Halutessanne voitte kuvata myös muita esineitä.

Kun valokuvat on otettu, jokainen kerholainen voi valita kuvista parhaan ja näyttää sen muille. Miksi se onnistui omasta mielestä parhaiten?

Seuraavaksi kuvat julkaistaan verkossa: joko TOP-tehtävisivustolla tai kerhon blogissa. Jokainen kerholainen saa kuitenkin itse päättää, haluaako hän omaa kuvaansa julki, ja julkaistaanko hänen etunimensä kuvan yhteydessä.

Lopetus

Kokoa kerholaiset yhteen. Keskustelkaa siitä, millaista tuotekuvan ottaminen oli. Missä paikoissa medialaitetta kuvattiin? Ottiko joku kerholaisista kuvan jossain yllättävässä paikassa? Pohtikaa yhdessä missä paikoissa medialaitetta voi oikeasti käyttää ja missä ei. Pohtikaa vielä, ovatko tuotekuvat aina todenmukaisia. Voiko tuote näyttää niissä hienommalta kuin se todellisuudessa on? Herättääkö tämä kerholaisissa jotain ajatuksia tai kokemuksia?

Kerro vielä kerhon päätteeksi, että seuraavalla kerralla kerhossa tehdään itse peli. Jos seuraavalla kerralla ollaan ulkona tai tarvitaan jotain erityisiä tarvikkeita, muistuta kerholaisia niistä.

TOP-TEHTÄVÄ TUOTEKUVAUS



Kun lehdissä, mainoksissa ja televisio-ohjelmissa esitellään tuotteita, niistä otetaan hienot tuotekuvat. Kuvissa tuotteet näyttävät mahdollisimman houkuttelevilta ja laadukkailta. Tuote on kuvassa pääosassa, tausta usein tasainen ja mukana vain muutama harkittu yksityiskohta. Tässä tehtävässä otat tuotekuvan jostain valitsemastasi esineestä.

Tuotekuvaukseen tarvitaan hyvä valo. Ulkona on valoisaan vuodenaikaan yleensä hyvä valaistus. Sisällä valitse paikka ikkunan vierestä tai lisää valaistusta valaisimilla.

Tarvikkeet:

Kännykkä tai digikamera, kuvattava esine, valaisin, somisteita

Tee näin:

1. Valitse kuvattava esine, kuten vaikkapa lelu, kirja tai kenkä.
2. Valitse sopiva kuvauspaikka, jossa on hyvä valaistus ja tasainen tausta.
3. Sommittele esine kuvauspaikalle. Mikä on sen paras puoli?
4. Lisää halutessasi kuvaan somisteita.
5. Ota kuva. Tarkista, miltä kuva näyttää. Vaihda kuvauspaikkaa tai tee tarvittavia muutoksia valaistukseen tai somitelmaasi.
6. Ota lisää kuvia kunnes olet tyytyväinen tuotekuvaasi.

Pohdittavaksi:

Ovatko valokuvat aina todenmukaisia?

www.toptehtavat.fi / Viestintä ja vuorovaikutus / Matkalla mediaan (A-taso)

5. Kerhokerta

Tehdään itse peli

Tavoitteet

Tutustua digitaalisiin peleihin uudesta näkökulmasta.

Tarvittavat välineet

Pehmeä pallo, hernepusseja, maalarinteippiä, talouspaperirullia, keiloja, tynnyjä, patjoja, huonekaluja ja muita sopivia tarvikkeita

Valmistelut

Mieti, onnistuuko kerhotilan kokoinen peli paremmin sisällä vai ulkona ja minkälaisia materiaaleja kerhossa on käytössä.

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Kerhotilan kokoinen peli

Aloituis

Kokoa kerholaiset yhteen. Kysy kerholaisilta, millaisia digitaalisia pelejä he tykkäävät pelata. Entä mitä hyötyä pelaamisesta heidän mielestään on? Mitä he ovat oppineet peleistä?

Teema

Suunnitellaan oma peli. Nyt tehtävänä on suunnitella kerhotilan kokoinen peli seuraavalla sivulla olevan TOP-tehtävän mukaisesti. Ohjaajana sinun kannattaa valita jo etukäteen sopiva tila joko sisältä tai ulkoa ottaen huomioon käytössä olevat materiaalit. Materiaaleina voi hyödyntää esimerkiksi erilaisia kierrätysmateriaaleja, palloja, hernepusseja, keiloja, tynnyjä, patjoja, sisällä huonekaluja ja ulkona kiipeilytelineitä. Ota pelipaikkaa ja materiaaleja valitessa huomioon myös turvallisuus.

Pohtikaa yhdessä:

- Millaisia hahmoja pelissä on?
- Mitä ominaisuuksia hahmoilla on?
- Mitä pelissä pitää tehdä?
- Miten pelissä pääsee etenemään?

Sopikaa yhdessä vielä, kuinka monta joukkuetta pelissä on ja jakaantukaa sopivan kokoisiin joukkueisiin. Jokainen joukkue valitsee itselleen nimen. Kirjoita muistiin pelin säännöt ja muut yksityiskohdat. Niitä tarvitaan myös seuraavalla kerhokerralla.

Toteuttakaa pelialue ja pelatkaa peliä. Pelatessa sääntöihin saattaa tulla vielä muutoksia, kirjoita nekin ylös.

Lopetus

Kerää lopuksi kerholaiset yhteen. Kysy kerholaisilta, ovatko he huomanneet digitaalisten pelien ikäraajat? Kaikki digitaaliset pelit on luokiteltu sisällön mukaan tietyille ikäryhmälle sopiviksi. Mitä kerholaiset ovat ikärajoista mieltä? Miksi ne ovat tarpeen? Miettikää vielä, sopiiko pelaamaanne kerhotilan kokoinen peli kaiken ikäisille? Miksi?

Kerro vielä kerhon päätteeksi, että seuraavalla kerralla tehdään tällä kerhokerralla keksitystä pelistä ohjevideoita. Omat kännykät kannattaa taas ottaa mukaan, jos niissä on videokuvaustoiminto.

TOP-TEHTÄVÄ KERHOTILAN KOKOINEN PELI (RYHMÄTEHTÄVÄ)



Tykkäätkö pelata pelejä, joissa seikkailevan hahmon eteen tulee erilaisia esteitä ja tehtäviä? Nyt pääsette yhdessä toteuttamaan tällaisen pelin – mutta pelihahmoja olettekin te itse! Pelin voi toteuttaa joko sisällä tai ulkona. Aloittakaa miettimällä yhdessä, millaisia esteitä hahmon pitää ylittää ja mitä tehtäviä suorittaa ja miten voisitte ne toteuttaa käytössä olevilla materiaaleilla. Ottakaa mallia erilaisista tasohyppelypeleistä.

Tarvikkeet:

Paperia, kyniä, palloja, hernepusseja, keiloja, tyynyjä, patjoja, maalarinteippiä, hyppynaruja, erilaisia kierrätysmateriaaleja, sisällä huonekaluja ja ulkona kiipeilytelineitä.

Tee näin:

1. Miettikää, millaisia esteitä hahmon pitää ylittää ja mitä tehtäviä suorittaa ja miten voisitte ne toteuttaa käytössä olevilla materiaaleilla.
2. Pohtikaa, millaisia hahmoja pelissä on ja mitä ominaisuuksia hahmoilla on.
3. Sopikaa, mitä pelissä pitää tehdä. Kirjoittakaa pelin säännöt ylös. Keksikää myös pelille nimi.
4. Rajatkaa pelialue esimerkiksi maalarinteipillä tai narulla.
5. Toteuttakaa pelialueelle esterata, jossa on erilaisia esteitä ja tehtäviä.
6. Sopikaa, mitä muuta joukkueet tekevät sillä aikaa kun yksi joukkue suorittaa rataa. Yrittävätkö he estää ja miten?
7. Jakaantukaa joukkueisiin ja aloittakaa peli!

Pohdittavaksi:

Muistuttaako tämä peli jotain digitaalista peliä, jota olet pelannut?

6. Kerhokerta Ohjeita videolla

Tavoite

Harjoitella videon tekemistä ja kuvaamista ja tutustua videoihin uudesta näkökulmasta

Tarvittavat välineet

Laite, jolla voi kuvata videota (esim. kännykkä, digikamera tai videokamera), tietokone, siirtokaapeli.

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Pelin ohjevideo

Aloitus

Tervetuloa taas kerhoon! Tällä kerhokerralla tehdään videoita. Kysy kerholaisilta, onko joku heistä katsellut ohjevideoita. Mistä aiheesta? Oppiko videosta? Entä onko joku kokeillut videon kuvaamista?

Kamera, käy! Nyt kokeillaan, miten videokamera toimii. Kerholaiset voivat käyttää heidän kännyköitään, jos niissä on videotoiminto. Jos kaikilla ei ole omaa laitetta, tehtävän voi tehdä pareittain. Mitä nappulaa pitää painaa, että laite tallentaa videota? Kokeilkaa ottaa pieniä videopätkiä esimerkiksi niin, että kuvaaja pitää kameraa kädessään ja kääntyy paikoillaan ympäri. Videolla kuvataan kokonainen ympyrä kerhotilassa. Mitä kaikkea videolla tapahtuu? Muut kerholaiset voivat esiintyä.

Teema

Seuraavaksi tehdään ohjevideoita edellisellä kerralla pelatusta pelistä. Jos keksimänne peli on helppo ja nopea toteuttaa, voitte muistin virkistykseksi pelata sen kerran läpi. Toinen vaihtoehto on, että kertaat pelin kulun ja säännöt muistiinpanojesi perusteella. Kerholaiset voivat täydentää.

Ohjevideo pelistä. Ohjevideon eli tutoriaalin avulla saa helposti kuvan, mitä pelissä tehdään ja mikä on sen tavoite. Tavoitteena on, että joku toinen osaisi pelata keksimäänne peliä ohjevideon avulla.

Tehkää ohjevideot seuraavalta sivulta löytyvän Pelin ohjevideo -tehtävän mukaisesti. Videot voi tehdä pareittain tai pienissä ryhmissä. Videolla voi esittää pieniä katkelmia pelin kulusta ja esitellä pelin tarvikkeita.

Kun videot ovat valmiit, kokoontukaa yhteen katselemaan niitä. Katselu onnistuu parhaiten, jos videot saa siirrettyä tietokoneelle, mutta se ei ole välttämätöntä. Pohdika yhdessä, osaisiko joku toinen kerhoryhmä pelata peliä ohjevideoidenne perusteella. Jos kerholaiset haluavat, voitte palauttaa ohjevideot TOP-tehtäväsivustolle Pelin ohjevideo -tehtävän yhteyteen. Silloin muut kerhot voivat kokeilla pelin pelaamista.

Lopetus

Keskustelkaa vielä videoiden kuvaamisesta. Miten se sujui? Mistä asiasta kerholaiset haluaisivat tehdä videon?

Kerro lopuksi, että seuraavalla kerralla aiheena ovat mediasta tutut hahmot. Jokainen voi miettiä jo etukäteen hahmon, jota esittää muille. Halutessaan mukaan voi ottaa jotain hahmoon liittyvää rekvisiittaa. Esimerkiksi Nuuska-muikkusen esittämiseen voi käyttää hattua ja onkea.

TOP-TEHTÄVÄ PELIN OHJEVIDEO



Netin ohjevideoista voi oppia vaikkapa virkkaamaan tai kouluttamaan koiraa. Tässä tehtävässä tehdään ohjevideo pelistä. Videolla neuvotaan, mitä siinä tehdään ja mikä on tavoitteena. Tehtävässä tarvitaan esiintyjä ja kuvaaja. Rooleja voi vaihtaa, jotta kummatkin pääsevät kokeilemaan molempia rooleja. Samalla tavalla voi tehdä ohjevideon myös vaikkapa leikistä.

Tarvikkeet:

Laite, jolla voi kuvata videota (esim. kännykkä, digikamera tai videokamera)

Tee näin:

1. Suunnittele etukäteen, mitä sanot videolla.
2. Asettukaa sopivaan paikkaan. Kuvaaja aloittaa kuvaamisen.
3. Kerro aluksi, mitä peliä opetat ja kuinka monta pelaajaa tarvitaan.
4. Kerro seuraavaksi, mitä tarvikkeita peliin tarvitaan ja sopiiko se paremmin ulos vai sisälle. Voit ottaa mukaan peliin liittyviä tarvikkeita, kuten palloja.
5. Kerro, mitä pelissä tehdään.
6. Kerro vielä, miten voittaja ratkeaa.
7. Kuvaaja lopettaa kuvaamisen. Katsokaa tuotos yhdessä ja kokeilkaa tarvittaessa uudelleen.

Pohdittavaksi:

Osaako joku toinen toteuttaa pelin sinun ohjeittesi mukaan?

7. Kerhokerta

Median tutut hahmot

Tavoite

Tutustua median luomiin hahmoihin ja pohtia niiden suhdetta todellisuuteen.

Tarvittavat välineet

Muovailuvahaa, askartelumateriaalia, paperia, kyniä, sakset, tietokone, kamera tai kännykkä

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Uusi mediahahmo

Aloitus

Tervetuloa kerhoon! Tämän kerhokerran aiheena ovat mediasta tutut hahmot.

Mikä hahmo sinä olet? Kerhokerta alkaa leikillä, jossa esitetään erilaisia televisiosta, elokuvista ja peleistä tuttuja hahmoja. Jokainen voi valita vuorollaan itselleen mieluisan hahmon ja esittää sitä muille. Halutessaan esittämisessä voi käyttää jotain rekvisiittaa. Muut yrittävät arvata, mikä hahmo on kyseessä. Jos muut eivät heti arvaa, esittäjä voi antaa vihjeitä, esim. missä tämä hahmo asuu tai mistä se on tuttu. Kun hahmo on arvattu, miettikää yhdessä, onko tai voisiko hahmo olla todellisuudessa olemassa vai onko se kuvitteellinen satu- tai fantasiahahmo.

Teema

Media on täynnä hahmoja. Mediassa, siis esimerkiksi peleissä, elokuvissa, kirjoissa, lehdissä, televisiosarjoissa ja videoilla, seikkailee tuhansia erilaisia hahmoja. Toiset hahmot ovat lähempänä todellisuutta ja toiset taas ovat selkeämmin mielikuvituksen tuotetta. Monista hahmoista tulee meille läheisiä: jännittämme, mitä heille tapahtuu, suremme, jos heille tapahtuu jotain ikävää, ja iloitsemme, kun he onnistuvat.

Keskustelkaa yhdessä mediahahmoista:

- Voisiko kuka tahansa olla median hahmo? Sinä tai minä?
- Mikä hahmo muistuttaa sinua?
- Mikä hahmo haluaisit itse olla ja miksi?
- Kuka median hahmot oikein keksii?

Seuraavaksi kerholaiset saavat kehittää oman mediahahmonsensa seuraavalta sivulta löytyvän TOP-tehtävän Uusi mediahahmo mukaisesti.

Lähikuvassa. Kun hahmot ovat valmiit, ottakaa niistä kännykkäkameralla valokuvia. Ottakaa kuvia eri kuvakulmista ja etäisyyksiltä. Mistä kuvakulmasta hahmo näyttää vaikuttavimmalta? Vaihtoehtoisesti voitte kokeilla eri kuvakulmia itse askarrellun medialaitteen avulla. Kokeilkaa myös lyhyen videon kuvaamista hahmosta: liikutelkaa hahmoa ja selostakaa samalla sen ominaisuuksia.

Lopuksi kerholaiset saavat esitellä oman mediahahmonsansa muille. Esittelyssä voi hyödyntää valokuvia ja videoita.

Lopetus

Keskustelkaa siitä, missä uudet hahmot voisivat esiintyä. Pohtikaa vielä, mikä tekee näistä hahmoista kiinnostavia. Kerro lopuksi, että seuraavalla kerralla kerhossa käsitellään mainoksia. Pyydä kerholaisia tarkkailemaan viikon aikana, missä kaikkialla he näkevät mainoksia.

TOP-TEHTÄVÄ UUSI MEDIAHAHMO



Kaikilla meillä on mediasta tuttuja lempihahmoja. Elokuviissa, tv-sarjoissa, peleissä ja kirjoissa tulee esiin erilaisia hahmoja, joista tulee meille kuin kavereita. Nyt on sinun vuorosi luoda uusi hahmo, joka voisi esiintyä mediassa. Mieti miltä hahmo näyttää, miten se käyttäytyy, missä se esiintyy ja mitä se tekee.

Tarvikkeet:

Askartelutarvikkeita, muoviluvahaa, kyniä ja paperia, kännykkä-kamera

Tee näin:

1. Etsi uusi mediahahmo. Mikä sen nimi on? Mistä se on kotoisin? Hahmo voit olla myös sinä itse.
2. Suunnittele miltä hahmosi näyttää ja mitä luonteenpiirteitä sillä on. Mieti, mitä hahmo tekee.
3. Mieti, missä mediassa, kuten vaikkapa kirjassa, pelissä, elokuvassa tai videossa, hahmosi esiintyy.
4. Toteuta oma hahmosi askartelemalla, piirtämällä tai kirjoittamalla.
5. Voit kuvata myös lyhyen videon, jossa kerrot uudesta mediahahmosta. Lisää tekemäsi video palautukseesi TOP-tehtäväsivustolla.

Pohdittavaksi:

Kuvaile, millaista se olisi, jos hahmo kävisi koulua sinun kanssasi.

8. Kerhokerta Mainosta, vaikuta!

Tavoitteet

Tutustua mainoksiin ja pohtia, miten ne vaikuttavat.

Tarvittavat välineet

Mainoslehtisiä, lehdistä leikattuja mainoksia, tuotepaketteja, paperia, kyniä ja kännyköitä, joissa on kamera ja äänitystoiminto

Valmistelut

Kerää erilaisia mainoslehtisiä kerhotilan lattialle.

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Mainosta lempipeliäsi

Aloitus

Kokoa kerholaiset piiriin mainosten ympärille. Kysy kerholaisilta, mitä ne ovat. Kun joku on arvannut oikein, kysy vielä, miten nämä mainokset vaikuttavat kerholaisiin – tekeekö heidän esimerkiksi mieli ostaa jotain mainosten tuotteista?

Tunnista mainos. Mikä erottaa lehtijutun ja mainoksen toisistaan? Lehtijuttu välittää tietoa, mutta mainos pyrkii vaikuttamaan, saamaan meidät tekemään jotakin – esimerkiksi ostamaan.

Mainoksia on joka puolella: televisiossa, lehdissä, sosiaalisessa mediassa, videoilla ja peleissä. Toiset on helppo tunnistaa mainoksiksi, mutta toiset, esimerkiksi tuotteiden sijoittaminen peleihin, sarjoihin ja elokuvaan, ovat paljon huomaamattomampia. Voit avata tuotesijoittelua kerholaisille erilaisten tuotepakkausten avulla. Jos ohjaaja juo tiettyä virvoitusjuomaa, alkaako kerholaisten tehdä mieli sitä samaa? Entä, jos juomaa joisi heidän suosikkiartistinsa tai -näyttelijänsä? Keskustelkaa yhdessä, missä lapset ovat nähneet mainoksia. Mitä ne yrittävät saada aikaan? Kenelle mainokset on suunnattu? Minkälaisia mielikuvia ne herättävät?

Teema

Tee itse mainos! Mainos yrittää aina saada aikaan jotain – siis vaikuttaa. Seuraavaksi kerholaiset pääsevät tekemään itse mainoksia TOP-tehtävässä Mainosta lempipeliäsi. Tavoitteena on samalla tuoda esiin lasten omaa media-arkea ja sitä, mikä heille on mediassa tärkeää. Valitse toteutustapa (piirtäminen, äänitys, videointi), joka on lapsille mieluisin ja sopii parhaiten kerhon aikatauluun ja käytössä oleviin välineisiin.

Tunne kohderyhmäsi. Jos ehditte, tehkää kaksi mainosta samasta pelistä: toinen kavereille ja toinen omille vanhemmille. Pohtikaa sen jälkeen, miten kavereille suunnattu pelimainos ja omille vanhemmille suunnattu pelimainos eroavat toisistaan.

Lopetus

Kun mainokset ovat valmiit, kerääntykää taas yhteen. Jokainen voi vuorollaan esitellä oman mainoksensa. Muut voivat kommentoida, vaikuttiko mainos niin että he haluaisivat pelata mainostettua peliä. Miksi tai miksi ei?

Muistuta lopuksi, että seuraava kerhokerta on kerhon viimeinen. Silloin katsotaan yhdessä kerhon aikana syntyneitä tuotoksia. Paikalle on myös kutsuttu kerholaisten vanhemmat ja jokainen voi tuoda mukanaan jotain hyvää syötävää yhdessä jaettavaksi.

Seuraavaa kerhokertaa varten on hyvä koota kaikkien kerholaisten tuotokset samaan paikkaan odottamaan niiden esittämistä.

TOP-TEHTÄVÄ MAINOSTA LEMPIPELIÄSI



Mikä on sinun lempipelisi? Miksi se on niin hyvä? Onko siinä niin jännittävä juoni, mielenkiintoiset tehtävät vai koukuttaako se jollain muulla tavalla?

Tässä tehtävässä teet mainoksen omasta lempipeleistäsi. Mieti aluksi, mikä on mainoksesi tavoite. Yritätkö saada muut ostamaan pelin tai pelaamaan sitä sinun kanssasi? Vai onko mainos ehkä suunnattu vanhemmille ja sen tavoitteena on saada aikuiset suhtautumaan lempipeleisiin myönteisemmin? Mieti, mitä asioita mainoksessa kannattaisi tuoda esiin, jotta tavoite saavutetaan.

Tarvikkeet:

Paperia, kyniä, kännykkä, jossa on kamera ja äänitustoiminto

Tee näin:

1. Valitse, mitä peliä mainostat, ja kenelle.
2. Pohdi, mitä yrität saavuttaa mainoksellasi.
3. Mieti sopiva mainoslause ja kirjoita se ylös.
4. Toteuta mainoksesi joko piirtämällä, äänittämällä puhetta tai videoimalla.

Pohdittavaksi:

Missä mainoksesi voitaisiin esittää tai julkaista?

www.toptehtavat.fi / Viestintä ja vuorovaikutus / Matkalla mediaan (A-taso)

9. Kerhokerta

Mediamatkan päätösgaala

Tavoitteet

Juhlia yhdessä kerhon tuotoksia ja avata vanhemmille lasten media-arkea.

Tarvittavat välineet

Tietokone ja videotykki esitysten näyttämistä varten, paperia, kyniä, kännykkä tai mobiililaitte, jossa on nauhoitustoiminto, helmiä, kuppeja.

Valmistelut

Valitse yhdessä katsottavaksi valokuvia ja videoita kerhokaudelta. Valmistele esittämistä varten tietokone tai videotykki. Asettele myös tarjoilupöytä valmiiksi.

Tälle kerhokerralle on kutsuttu mukaan myös kerholaisten vanhemmat. Vanhemmat voivat tulla seuraamaan jo kerhon alusta alkaen tai sitten he voivat tulla paikalle, kun mediaesityksiä aletaan katsomaan. Jos kerhon aika on vanhemmille hankala, kerta voidaan toteuttaa myös kerhoporukalla

Teemaan sopiva TOP-tehtävä

Opeta aikuinen käyttämään mediaa

Aloitus

Tervetuloa kerhon viimeiselle kerralle! Kerholaiset tuovat mukanaan pieniä herkkuja, asetelkaa ne yhdessä tarjoilupöydälle.

Teema

Mediakoulu aikuisille. Lapset ovat usein aikuisia nokkelampia erilaisten laitteiden ja sovellusten käytössä. Seuraavalta sivulta löytyvässä tehtävässä Opetta aikuinen käyttämään mediaa lapsi opettaa esimerkiksi oman vanhempansa tai isovanhempansa jonkin laitteen käyttöön. Valitkaa jotkin kerholaisille tutut laitteet tai sovellukset, joita he käyttävät mielellään, ja toteuttakaa tehtävä. Varsinaisen opetushetken voi myös jättää kotona pidettäväksi.

Katsomo valmiiksi. Asetelkaa yhdessä kerhotilaan katso-mo tuoleista tai tyyneistä. Kutsu kaikki hakemaan tarjoilupöydästä jotain herkullista syötävää.

Esitys alkaa. Esittele kerhon aikana tehtyjä mediatuotoksia. Näytä kännykkäkuva-arvoituksia ja pyydä vanhempia arvaamaan, mitä kuvissa on. Kuvan ottanut kerholainen saa kertoa oikean vastauksen. Näytä kuvat kerholaisista naamio kasvoilla ja pyydä vanhempia tunnistamaan, kuka kukin on. Näytä myös vanhemmille suunnatut mainokset lasten omista lempipeleistä. Halutessaan kerholaiset voivat esittää ne myös itse. Näytä myös muita mediatuotoksia, kuten tuotekuvat medialaitteista. Lopuksi annetaan raikuvat aplodit.

Kivaa tekemistä netissä. Voit myös esitellä TOP-tehtäväsivustoa tai kerhon blogia kaikille. Kerro, mitä kaikkea kivaa tekemistä TOP-tehtäväsivustolta löytyy. Tehtävät sopivat hyvin myös kotona tehtäväksi.

Lopetus

Ota jokaiseen kerhokertaan liittyen esiin jokin esine, joka muistuttaa siitä kerhokerrasta. Laita kaikki esineet pöydälle ja niiden eteen pienet kupit. Jokainen kerholainen saa viisi helmeä ja käy laittamassa helmet kuppeihin sen mukaan, mitkä kerhossa tehdyt jutut ovat olleet kaikista kivoimpia. Lopuksi jokainen kerholainen saa kerhosta osallistumismerkinnän kerhopassiin. Kiitos kaikille osallistujille, oli mahtavaa olla ohjaajana tässä hienossa porukassa! Meillä oli kivaa yhdessä!

TOP-TEHTÄVÄ OPETA AIKUINEN KÄYTTÄMÄÄN MEDIAA



Oletko huomannut, että joidenkin laitteiden ja sovellusten käyttö sujuu paremmin sinulta kuin aikuisilta? Opit varmaan nopeammin esimerkiksi pelaamaan jotain uutta peliä. Tässä tehtävässä opetat aikuisen, esimerkiksi oman vanhempasi tai isovanhempasi käyttämään jotain sinulle tuttua laitetta tai ohjelmaa. Voit myös kirjoittaa ohjeet laitteen tai sovelluksen käyttöön paperille tai äänittää ne kännykällä. Jos et itse keksi sopivaa opetettavaa, kysy vanhemmiltasi tai isovanhemmiltasi, mitä laitetta he haluaisivat oppia käyttämään.

Tarvikkeet:

Paperia ja kynä, kännykkä tai mobiililaitte, jossa on nauhoitustoiminto

Tee näin:

1. Valitse jokin käyttämäsi laite tai sovellus, jota tuttu aikuinen ei osaa käyttää. Se voi olla vaikkapa kännykkäsovellus, pikaviestin, kamera tai peli.
2. Mieti, miten opettaisit aikuista käyttämään sitä.
3. Mieti myös, mihin aikuinen voisi käyttää sitä.
4. Opetta laitteiden tai sovelluksen käyttöä aikuiselle. Voit myös äänittää ohjeet esimerkiksi kännykän nauhoitustoiminnolla tai kuvata ne videolle. Anna ohjeet aikuiselle.
5. Kysy, onko aikuisella vielä jotain kysyttävää laitteen käytöstä.

Pohdittavaksi:

Millaista oli olla aikuisen opettajana?

Lisälukemista Matkalla mediaan -kerhon ohjaajalle

Viisaasti verkossa

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. Uudet tekniset laitteet otetaan haltuun jo nuorena, ja lapset käyttävät erilaisia mediavälineitä monesti aikuisia paremmin, mutta mediamaailmassa tarvitaan muutakin kuin vain käyttötaitoja. Aikuisen tehtävänä on tukea ja opastaa lapsia turvalliseen ja toiset huomioivaan median käyttöön.

Lisätietoa lasten turvallisesta mediankäytöstä:

- Mediataitokoulu www.mediataitokoulu.fi
- Mannerheimin Lastensuojeluliiton Vanhempainnetti www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ja_media
- Pelastakaa Lapset www.pelastakaalapset.fi/toiminta/lapset-ja-digitaalinen-media
- Mediakasvatus.fi www.mediakasvatus.fi/materiaalit
- Poliisin nettivinkki www.poliisi.fi/nettivinkki
- Muista myös 4H:n Me mediassa -kerhonohjaajan opas!

Tekemällä oppimisen ideapankki www.toptehtavat.fi

Uudistettu TOP-tehtävisivusto tarjoaa kerhoille kivoja uusia mahdollisuuksia. Näillä ohjeilla pääset alkuun sivuston käytössä.

TOP-tehtävisivusto on 6–12-vuotiaille lapsille suunnattu kaikille avoin tehtäväpankki. TOP-tehtävät ovat sinulle ohjaajana varmaankin jo tuttuja? Noin 900 tehtävää jakautuvat helpompaan A-tasoon ja vaativampaan B-tasoon. Aihealueita on yhdeksän: kasvit ja puutarha, metsä ja luonto, eläimet, kokkaus ja leivonta, askartelu ja käsityöt, liikenne ja liikunta, kansainvälisyys, viestintä ja vuorovaikutus sekä ympäristö ja kierrätys. Jokaiselle jotakin! Tehtävät ovat sivustolla vapaasti haettavissa, luettavissa ja tulostettavissa ilman rekisteröitymistä.

Ohjaaja, näin pääset alkuun: Kerhonohjaajan oma 4H-tili

Ihan ensimmäiseksi sinun on rekisteröidyttävä tehtäväpankkiin. Se on helppoa! Mene osoitteeseen www.toptehtavat.fi. Aloita lukemalla sivuston käyttöehdot, jotka löytyvät alareunasta. Paina sitten etusivulla Rekisteröidy. Rekisteröitymistä varten tarvitset sähköpostiosoitteen.

Oman profiilin päivittäminen

Kun olet rekisteröitynyt, käy vielä muokkaamassa omaa tiliäsi. Paina vasemman yläkulman ihmishahmon näköistä ikonia. Oma tilisi avautuu. Paina Muokkaa omaa 4H-tiliäsi. Päivitä haluamasi tiedot omaan profiiliisi. Kerhonohjaajan on tärkeää laittaa profiiliin tunnistettava kuva, jotta omat kerholaisesi löytävät sinut satojen muiden ohjaajien joukosta.

Liity ryhmään 4H-kerhonohjaajat

Kerhonohjaajille on sivustolle ihan oma suljettu ryhmä, jossa jaetaan tietoa ja keskustellaan. Ryhmän löydät ryhmäsivulta nimellä 4H-kerhonohjaajat. Liity mukaan! Ryhmä on hyvä paikka kysyä, jos joku sivuston käytössä mietityttää.

Kerhoryhmän perustaminen

Kerhonohjaajat voivat perustaa omalle kerholleen ryhmän, johon kerholaiset liittyvät. Ryhmässä voi keskustella vaikka siitä, miten viime kerhokerta sujui tai mitä tehdään seuraavalla viikolla. Voit pyytää kerhollesi oman ryhmän Ryhmät-sivulla vihreästä painikkeesta. Saat ilmoituksen, kun

ryhmä on perustettu. Käy päivittämässä ryhmäsivu. Lisää sinne jokin kerhoon liittyvä kuva ja esittelyteksti ja päivitä asetukset kohdasta Muokkaa ryhmää. Ryhmän nimestä on tunnistettava selkeästi paikkakunta ja mistä kerhosta on kyse, esim. 4H-kokkikerho, Hämeenlinna.

Kuinka lapset liittyvät kerhon omaan ryhmään?

Hienoa, nyt olet rekisteröitynyt TOP-tehtäväsivustolle, päivittänyt oman tilisi tiedot ja perustanut oman kerhoryhmän. Enää puuttuvat vain lapset!

Ennen kuin lapset rekisteröityvät sivustolle, heidän on pyydettävä lupa huoltajiltaan. Kannattaa myös käydä kerhossa läpi sivuston säännöt ja keskustella turvallisesta netinkäytöstä. Sivuston turvallisuudesta löytyy tietoa osiosta Tietoa aikuisille. Hyödynnä myös Viestintä ja vuorovaikutus -aihealueen netinkäyttöön liittyvät TOP-tehtävät.

Kerholaiset voivat liittyä kerhon omaan ryhmään rekisteröitymisen yhteydessä hakemalla kerhonne kohdasta Valitse 4H-ryhmä. Muista kertoa kerhosi lapsille, minkä niminen kerhonne oma ryhmä on. Myös kerhonoija voi kutsua ryhmään kerholaisia, jotka hän on lisännyt omiksi ystävikseen, menemällä ryhmän sivulle ja painamalla vihreää Kutsu ystäviä -painiketta.

Tietoa kerholaisten koteihin

Ennen kuin lähdet kerholaisten kanssa puuhaamaan verkossa, lähetä koteihin lasten mukana tietoa uudesta sivustosta. On tärkeää, että lasten vanhemmat tietävät, mistä on kyse ja ovat muutenkin kiinnostuneita lastensa netinkäytöstä. Siksi lapset tarvitsevat huoltajansa suostumuksen sivustolle rekisteröitymiseen.

Vanhemmille suunnattuun viestintään voi hyödyntää sivuston alareunasta löytyvää Tietoa aikuisille -osiota. Lisäksi kotiin voi lasten mukana lähettää 4H-kerhotoiminnan esitteen, joita voit pyytää omasta 4H-yhdistyksestäsi. Kerholaisia voi samalla pyytää rekisteröitymään sivustolle kotona yhdessä vanhemman kanssa. Tällöin vanhempi on alusta asti mukana sivuston käytössä. Jos lapsella ei ole omaa sähköpostiosoitetta, hän voi käyttää vanhempansa osoitetta. Kun lapset eivät puuhaile verkossa yksinään, vaan tuttujen ja turvallisten kerhonoijaajien ja aikuisten kanssa, vältytään monilta vaaranpaikoilta. Teidän kerhonoijaajien ja lasten vanhempien lisäksi sivustolla ovat läsnä 4H-helpparit, jotka ovat pankin omia verkkotukinuuoria.

Treenausta TOP-tehtävien muodossa

Verkkoviestintä-teemasta löytyvät kivat TOP-tehtävät, jotka on tarkoitettu tehtäväpankin käytön aloittamiseen. Näitä tehtäviä voi hyödyntää kerhoissa. Tehtävissä rekisteröidytään TOP-tehtäväsivustolle, kerrotaan itsestä omassa 4H-tilissä, liitytään kerhon ryhmään ja palautetaan TOP-tehtävä.

Jokaiseen tehtävään kuuluu pohdintakysymys, jossa mietitään esimerkiksi, miksi on tärkeä huolehtia omasta salasanasta, mitä asioita ei ole turvallista kertoa verkossa tuntemattomille ja miten kaveruus verkossa eroaa tosielämän kaveruudesta. Kun nämä neljä tehtävää on tehty, sivuston käyttö on jo paljon tutumpaa! Samalla olette myös miettineet tärkeitä verkon käyttöön liittyviä kysymyksiä.

Sitten tositoimiin!

Rekisteröidyttyään lapset voivat:

- palauttaa TOP-tehtäviä virtuaalisesti
- kerätä niistä pisteitä
- osallistua TOP-kilpailuihin
- suunnitella itse uusia TOP-tehtäviä
- kommentoida ja tykätä muiden tekemisistä
- liittyä kerhon omaan ryhmään
- lisätä muita käyttäjiä kaveriksi

4H-kerhotoiminta tulee lasten kuvien ja muiden sisältöjen kautta näkyväksi verkossa!

TOP-tehtäväsivusto toimii osoitteessa www.toptehtavat.fi.

Ohjaajalle vinkiksi kerhoblogin pitämisestä

Kerhoblogi on kiva tapa koota yhteen ja kertoa, mitä kerhossanne tehdään. Blogi voi olla kaikille avoin tai pelkästään kerholaisille ja heidän vanhemmilleen. Jos blogi on avoin, muista kertoa siitä myös 4H-yhdistykseesi.

Maksuttomia blogialustoja ovat esimerkiksi Blogger, Wordpress ja Vuodatus. Blogipalveluiden ikäraja on tavallisesti 13 vuotta. Tätä nuoremmat saavat rekisteröityä blogipalveluihin vain yhdessä oman huoltajansa kanssa.

Visuaalisuus on blogeissa tärkeää: käytä paljon kuvia. Valokuvaaminen on helppo ja nopea tapa liittää blogiin erilaisia kerholaisten paperille tuottamia kirjoituksia ja piirroksia. Kaikkea ei tarvitse liittää blogiin tekstinä. Blogitekstien ei

tarvitse olla pitkiä, mutta säännöllisyys on tärkeää. Päivitä jokaiselta kerhokerralta ainakin jotain. Julkaisukynnystä ei kannata pitää liian korkeana, blogissa ilmaisu saa olla rentoa.

Huolehdi siitä, että sekä lasten huoltajilta että heiltä itseltään on kysytty luvat valokuvien ja videoiden julkaisemiseen verkossa. Mieti myös, julkaisenko lapsista laisinkaan kasvokuvia tai heidän nimiään. Kerholaisten tuotoksista ja tekemisistä saa kivaa kuvamateriaalia, ei kuvissa välttämättä tarvitse esiintyä ollenkaan tunnistettavia henkilöitä. Muista, että jokaisella on oikeus päättää, haluaako hän esiintyä kuvissa ja videoissa ja haluaako omaa tuotostaan, kuvaa, videota tai tekstiä, julkaistavaksi kerhon blogissa.

Tervehdys vanhemmille Matkalla mediaan -kerhosta!

Matkalla mediaan -kerhossa lapset tekevät tutustumismatkan mediamaailmaan ja harjoittelevat siellä tarvittavia taitoja.

Kerho kokoontuu _____ – _____ välisenä aikana klo _____

Paikka: _____

KERHON OHJELMA:

1. kerhokerta: Mediamatkan varusteet
2. kerhokerta: Kuvataan kännykällä
3. kerhokerta: Ensiaskleet verkkoon
4. kerhokerta: Medialaitteet julki
5. kerhokerta: Tehdään itse peli (mainitse mahdollisesta ulkoilusta)
6. kerhokerta: Ohjeita videolla
7. kerhokerta: Median tutut hahmot
8. kerhokerta: Mainosta, vaikuta!
9. kerhokerta: Mediamatkan päätösgaala

Vanhemmat ovat tervetulleita osallistumaan viimeiselle kerhokerralle, jolloin juhlimme yhdessä kerhon tuotoksia. Jokainen voi tuoda päätösgaalaan mukanaan jotain hyvää syötävää yhdessä jaettavaksi.

Teemme kerhossa mediaa, otamme valokuvia, äänitämme puhetta ja kuvaamme videoita. Kerholaiset voivat käyttää omaa kännykkää, jos heillä sellainen on. Lapsen kännykässä ei tarvita nettiä.

Suomen 4H-liiton TOP-tehtävisivusto on 6–12-vuotiaille lapsille suunnattu kaikille avoin ja maksuton tehtäväpankki, jota hyödynnämme kerhossa. Jos lapsenne tekee sivustolle oman 4H-tilin, hän voi palauttaa TOP-tehtäviä virtuaalisesti, kerätä niistä pisteitä, suunnitella itse uusia TOP-tehtäviä, osallistua TOP-kilpailuihin, kommentoida ja tykätä muiden tekemisistä, liittyä kerhon omaan ryhmään ja lisätä muita käyttäjiä kaveriksi. Toivon, että tutustutte kotona TOP-tehtävisivustoon ja halutessanne teette lapselle yhdessä sinne tilin. Sivusto löytyy osoitteesta www.toptehtavat.fi. Sivuston alareunasta löytyy kohta Tietoa aikuisille. Lisätietoa on myös lapsen 4H-passissa.

Kerholla on oma blogi osoitteessa _____

Blogiin päivitetään kerhossa syntyneitä tuotoksia. Toivomme, että myös te vanhemmat käytte tutustumassa kerhoblogiin.

Terveisin,

Matkalla mediaan -kerhon ohjaaja (nimi)

Yhteystiedot

Palautattehan tämän kerhon ohjaajalle seuraavalla kerhokerralla!

Lapsen nimi:

- Lapseni kuvia saa julkaista kerhon blogissa.
 Lapseni saa rekisteröityä TOP-tehtävisivustolle.

Huoltajan allekirjoitus: _____



- 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 3000 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