MEDIAMATKA – Tietopolku 4. luokille kesto: 1,5 h

Kun luokka saapuu, kysy opettajalta:

* Kuinka paljon on aikaa, milloin luokan pitää lähteä?
* Onko luokka tehnyt etukäteistehtävän ja opetellut hakemaan kirjan verkkokirjastosta?

Mediamatka alkaa, **n. 20 min**:

Tervetuloa Mediamatkalle! Tänään opitaan löytämään tietoa, kirjoja ja levyjä kirjastosta ja lisäksi asioita mediankäytöstä. Esittäydytään (”Minä olen…”)

Keskustellaan yhdessä mediasta:

* **Mitä media on?** / **Millaisia erilaisia viestintävälineitä tai medioita on?** / **Mitä mediaa täällä kirjastossa on?** / **Mitä näistä te käytätte useimmin?** (kysele sen mukaan, mikä kysymys tuntuu luontevimmalta; leffat, pelit, lehdet, kirjat, netti, tv, sosiaalinen media…; onko kännykkä media?)
* **Mikä netissä on kivaa?** … **Onko siellä jotain ikävää?** Netin ikäviä puolia pääsette miettimään, kun teette **videobloggausta** siitä, mitä netissä ei kannata tehdä. Tiedättekö, mitä on videobloggaus? Onko joku tehnyt sellaisia? (Videobloggaus on verkkoon toisten katsottavaksi tehty video, jossa joku kertoo esimerkiksi omista mielipiteistään tai omasta elämästään.)
* **Tärkeää eri medioissa on myös, miten luotettavaa niistä löytyvä tieto on.** Ei voi sanoa, että esim. kirjat ovat luotettavia ja netistä löydetty tieto epäluotettavaa, vaan luotettavuutta pitää arvioida aina jokaisen kirjan tai nettisivun kohdalla erikseen. Yhdessä tehtävässä saatte pohtia tiedon luotettavuutta ja toden ja kuvitellun eroa. Näihin kysymyksiin **ei ole oikeita vastauksia**, vaan tärkeintä on, että pysähdytte miettimään asiaa.
* Jaetaan luokka 3 hengen ryhmiin (opettaja jakaa) ja siirrytään keskeiselle paikalle
* Annetaan ohjeet tehtävien tekoon:

Jos luokka ei ole tehnyt ennakkotehtävää, näytetään verkkokirjasto ja hyllypaikan katsominen.

**Näytetään missä ovat tietokirjat (luokitus) / sadut / kertomukset (aakkosjärjestys)**

TÄRKEÄÄ: NÄYTETÄÄN KÄRRY, MIHIN LÖYDETYT KIRJAT YM. PALAUTETAAN

**Näytetään Tietoa ikärajoista -esite**. Tästä löytyy perusteita sille, miksi elokuvalla tai pelillä on tietty ikäraja.

**”Joissakin tehtävissä otetaan kuvataan kuvia tai videoita.”**

TÄRKEÄÄ: näytetään UploadCam-sovellus, jolla kuvataan kuvat ja videot. (ks. ohje iPadin, UploadCamin ja Google Driven käyttöön)

**”Videot ja kuvat lähetetään linkkinä opettajalle, ja voitte katsoa ne koulussa yhdessä.”**

* Jaetaan jokaiselle 3 hengen ryhmälle tehtäväpaperi.
* Oppilaat lähtevät tekemään tehtäviä, henkilökunta toimii tausta-apuna

**Tehtävien teko n. 45 min**

Tehtäväketjut:

Reportterit, Lukijat, Katsojat, Kuuntelijat, Vloggaajat, Valokuvaajat, Kirjailijat, Pelaajat, Animaattorit, Kuvittajat

1. Etsitään verkkokirjastosta ja hyllystä lasten kertomuskirja. Tutkitaan kirjan kansikuvaa ja mietitään, millainen tunnelma siinä on ja mistä se syntyy. Otetaan UploadCamilla kuva, jossa on samanlainen tunnelma.
2. Etsitään (verkkokirjastosta ja) hyllystä lasten tai nuorten konsolipeli tai dvd. Etsitään levykotelosta ikärajamerkinnät ja mietitään Tietoa ikärajoista –esitteen ja merkintöjen perusteella, miksi ikäraja on sellainen kuin on.
3. Etsitään verkkokirjastosta ja hyllystä kaksi lasten tietokirjaa. Etsitään sisällysluetteloa käyttäen kirjoista tietyt aukeamat ja verrataan niiden tietoja toisiinsa. Tässä tehtävässä **ei ole kyse oikean vastauksen löytämisestä**, sillä kaikkiin tehtäviin niitä ei edes ole. Tärkeintä on, että lapset pohtivat, millaisista asioista he voivat päätellä, onko tieto luotettavaa.
4. Mietitään netin käytön ongelmia tai vaaroja ja kuvataan videobloggaus aiheesta Älä tee tätä netissä.

Mediamatka päättyy (kaikki yhdessä Kirjateatterissa) **n. 15 min**:

* **Opitteko** löytämään aineistoa kirjastosta? Käyttämään verkkokirjastoa?
* Mitä opitte **ikärajoista**? Tuntuivatko ikärajat teistä järkeviltä?
	+ elokuvissa ja peleissä on ikärajat, ja ne johtuvat esimerkiksi väkivaltaisesta tai ahdistusta aiheuttavasta sisällöstä
	+ kirjaston leffoissa voi olla vanhoja ikärajoja esim. 11 > 12
	+ kirjoilla ei ole ikärajaa, miksi?
* Miten arvioitte tehtävissä sitä, mikä **tieto on luotettavaa**? Oliko se helppoa vai vaikeaa? Aina kun tietää jostakin asiasta jotain, se auttaa arvioimaan uutta tietoa. (Esim. moni on lukenut paljon dinosauruksista)
* **Kun teitte videobloggausta aiheesta ”Älä tee tätä netissä”, mitä keksitte?** (kiusaaminen, pelottavat asiat, rahanmeno esim. peleissä, huijarit, …)
* (Jos luokka ei puhu mitään, voit aloittaa kysymällä esim. Mikä oli kivoin tehtävä?)

**HENKILÖKUNNAN OHJEET:**

* Mediamatkan aineisto ja iPadit pidetään koko lukuvuoden varattuina Mediamatkan materiaaleissa. Lähikirjastojen Mediamatkoihin aineisto tulee kuljetuksen mukana. Ne lähtevät edellisestä kirjastosta n. 2 viikkoa ennen Mediamatkaa.
* Aineistonhakutehtävien lopussa lukee: ”Vie kirja kärryyn!” Eli kaikki mitä oppilaat löytävät, he palauttavat itse kärryyn, jolloin meille kerääntyy valmiiksi takaisin tehtävien kirjat. ☺
* Jos oppilaat eivät saa tehtäviä aikataulussa valmiiksi, autetaan valmiiksi / lopetetaan kesken, että jää aikaa kokoontua vielä lopuksi yhdessä.

EDELLISENÄ PÄIVÄNÄ:

* Siirtolainaa tehtävien kirjat ja levyt omaan kirjastoosi, jotta ne näkyvät verkkokirjastossa paikalla olevina. Pelien ja elokuvien laina-aikana kuuluu olla ”jokeri”, koska niissä ei ole oikeasti levyjä sisällä. (Niitä ei pidä voida oikeasti varata eikä lainata.)
* Tutustu iPadin, UploadCamin ja Google Driven käyttöohjeisiin ja käyttöön. Kokeile kuvan ottamista UploadCamilla. Voit käyttää harjoitteluun hlökunta-nimistä kansiota.
* Laita iPadit valmiiksi: avaa UploadCam-ohjelmaan tulossa olevan luokan mukaan nimetty kansio. Tarvittaessa luo uusi kansio.

AAMULLA ENNEN MATKAA:

* Palauta kirjat ja levyt (joita on pidetty lainassa ”Saaga, RYHMÄT” -kortilla).
* Hyllytä tehtävien kirjat paikoilleen. Ota lähikirjastossa syrjään hyllystä kyseisen kirjan/levyn kaksoiskappaleet. (Kaksoiskappaleet täytyy poistaa hyllystä niiden kirjojen/levyjen tapauksessa, joissa nide on toisesta kirjastosta tai varastosta. Näin oppilaat palauttavat kärryyn oikean, Mediamatka-materiaalipakettiin kuuluvan niteen.)
* Ota kynät ja tehtäväpaperit valmiiksi.
* Kärry valmiiksi, mihin oppilaat palauttavat löytämänsä kirjat ym.
* Varmista, että Tietoa ikärajoista -esitteitä on saatavilla (elokuvien/konsolipelien lähellä).

MATKAN JÄLKEEN:

* Tarkista, että kaikki kirjat ja levyt ovat kärryssä
* Lainaa ne ”Saaga, RYHMÄT” -kortille
* Hyllytä kaksoiskappaleet takaisin paikoilleen
* Lähetä opettajalle linkki luokan kansioon Google Drivessa / oppilaiden kuvaamat kuvat ja videot.

LÄHIKIRJASTOJEN MEDIAMATKOJEN AIKATAULU

* To 15.9. ja to 24.9. Paattinen
* Ti 6.10. ja ke 7.10. Vasaramäki
* Ti 20.10. ja pe 23.10. Pansio
* Pe 6.11. ja pe 13.11. Maaria
* To 3.12. ja pe 4.12. Ilpoinen
* Pe 8.1., ti 12.1. ja to 14.1. Lauste
* Aikataulu on sen verran tiukka, että mediamatkapaketti täytyy saada lähtemään oman kirjaston viimeisen mediamatkan jälkeen **heti seuraavassa kuljetuksessa**.

10 kertomuskirjaa

10 konsolipeliä tai dvd-levyä

20 tietokirjaa

10 iPadia

10 laturia

2 jatkojohtoa

 muovitaskuja, joissa tehtävävihot, tietoa ikärajoista -esitteitä ja juliste.

 lyijykyniä

AINEISTOLISTA

Kirjat: 84.2 Enquist: Kolmannen luolan salaisuus

84.2 Evinsalo: Etsivä Vertti ja salakuljettajat

84.2 Heikkinen: Sirpale

84.2 Heinonen: Miisa voittaa kultaa

84.2 Jansson: Hopea-aarre

84.2 Kanto: Huippuvalmentaja

84.2 Kuronen: Vili Voipio bongaa Pupun

84.2 Kyrö: Pukin paha päivä

84.2 Mull: Myyttihovi

84.2 Stine: Apua, muutun karvaturriksi!

15 Howe: Kadonneet maailmat (15, s. 22)

15 Wilson: Maailman arvoitukset (15, s. 30)

15.9 Dedopulos: Velhot Merlinistä Harry Potteriin (15.9, s. 69–71)

15.9 Lacombe: Lumoojien sukupuu (15.9, s. 63–64)

15.9 Marijanovic: Suuri hirviökirja (15.9, s. 42)

15.9 Young: Aaveiden atlas. Opaskirja yliluonnolliseen (15.9, s. 22)

22 Hastings: Lapsen kuvaraamattu (22, s. 18)

40.02 Tutkimusmatka maailmaan (40.02, s. 20)

40.71 Dubois: Vanhemmilta kielletty iso matkailukirja (40.71, s. 87)

52 Kysymysten kirja… avaruus (52, s. 8)

52.21 Ross: Kuu (52.21, s. 90)

55.2 Duprat: Pannukakusta päärynäksi ‑­ kuinka maailma on ennen nähty (55.2, s. 44)

55.4 Greenwood: Hurjat jättidinosaurukset (55.4, s. 8)

55.4 Naish: Dinosaurusten kiehtova maailma (55.4, s. 18)

56.411 Hynes: Esihistorialliset ihmiset (56.411, s. 14)

77.4983 Dowsett: Jedien salaisuudet

77.4983 Fisher: Hobitti. Smaugin autioittama maa. Kuvitettu opas (77.4983, s. 66))

77.4983 Windham: Star Wars. Tähtien sodan kuvitettu opas (77.4983, s. 86)

91.03 Grant: Koululaisen maailmanhistoria (91.03, s. 28)

93 Clements: Mahtavat viikingit (93, s. 88)

Levyt: 79.81 L Legend of the guardians : the owls of Ga'hoole : Wii.

79.81 L Scooby-Doo! and the spooky swamp : Wii.

79.81 N The adventures of Tintin : the secret of the unicorn : Wii.

79.81 N Lego Indiana Jones 2 : the adventure continues : Wii.

79.81 N Michael Jackson : the experience : Wii.

79.81 N U-sing : girls night : Wii.

84.2 N Varjojen kaupungit :luukaupunki. DVD

84.2 N IRL. DVD

84.2 N Lumikki ja metsästäjä (Snow White & The Huntsman) DVD

84.2 N Miss Farkku-Suomi. DVD

*TAUSTATIETOA VETÄJÄLLE!*

**Mitä media on?**

Tiedonvälitystä, viestintää, joukkotiedotusta… tiedotusvälineitä, viestimiä… Latinan sana ”media” on monikko sanasta ”medium”, joka tarkoittaa keskiväliä, keskikohtaa tai julkisuutta. Englanniksi ”medium” tarkoittaa välinettä ja etenkin ilmaisun välinettä.

”Asiayhteydestä riippuen media-sana voi tarkoittaa joko [viestinnän](https://fi.wikipedia.org/wiki/Viestint%C3%A4) kenttää yleisesti, tiettyä viestintämenetelmää (televisio, radio, sanomalehdet, internet), tiettyä viestimuotoa (teksti, kuva, ääni) tai yksittäistä media-alan yritystä tai hanketta. Media tarkoittaa viestinnässä myös viestintävälinettä ja tallennetta. Termistä *media* puhuttaessa viitataan usein *medioituneeseen*, *välitteiseen* vuorovaikutukseen ([engl.](https://fi.wikipedia.org/wiki/Englannin_kieli) *mediated*) erotuksena suorasta vuorovaikutuksesta.”

(<https://fi.wikipedia.org/wiki/Media>)

**Netin ikävät puolet**

* *Nettikiusaaminen.* Pahimmassa tapauksessa nettikiusaaminen on jatkoa koulukiusaamiselle, jolloin kiusattu ei saa olla rauhassa kiusaajilta edes kotonaan. Nettitilanteissa on harvoin aikuisia läsnä. Se saattaa yllyttää kiusaajaa. Kiusaaminen, syrjiminen ja ikävät kommentit tuntuvat pahalta myös netissä. Kenestäkään toisesta ei saa jakaa kuvia tai tietoja ilman lupaa, eikä toisen nimellä saa luoda esimerkiksi nettiprofiilia.
* *Pelottava tai hämmentävä sisältö.* Netissä voi törmätä ikävään sisältöön, joka jää mieleen pyörimään. Esimerkiksi väkivaltaisen nettivideon voi nähdä vaikka vahingossa, eikä siitä saata olla helppoa kertoa aikuisille.
* *Mainonta ja rahahuijaukset.* Netissä on paljon mainontaa ja markkinointia, jonka tarkoitus on saada sinut ostamaan joku tuote, mutta se ei välttämättä heti ole selvää. Netissä on helppoa menettää rahaa esim. tilaamalla kännykällä asioita.
* *Väärä tieto.* Kuka vain voi laittaa nettiin melkein mitä vain. Kaikki netissä julkaistu ei ole totta.
* *Riippuvaisuus.* Nettiin tai pelaamiseen voi tulla riippuvaiseksi. Netti ja digitaaliset pelit ovat elämysvoimansa vuoksi paljon koukuttavampia kuin muut mediamuodot.
* *Piratismi ja lainvastaiset teot.* Kaikki, mikä on teknisesti mahdollista tai jopa helppoa, ei ole laillista. Nettiympäristössä voi jopa vahingossa rikkoa lakia.
* *Seksuaalinen häirintä.* Vaikka alle 16-vuotias haluaisi tehdä seksuaalisia tekoja aikuisen kanssa, on lainvastaista ja seksuaalista hyväksikäyttöä, jos aikuinen tekee näitä tekoja nuorelle. Aikuinen on aina vastuussa tällaisista teosta, se ei ole milloinkaan nuoren vika. Tällaisia tekoja ovat esimerkiksi seksistä kertominen, ulkonäön tai seksuaalisuuden kommentointi, riisuutuminen tai riisumaan pyytäminen tai seksiaiheisten linkkien lähettely.
* *Huijarit.* Netissä voi liikkua huijareita eri syistä – kaikki eivät ole sitä, mitä väittävät olevansa!
* *Ikävä julkisuus.* Netti on julkaisukanava. Kerran netissä julkaistua tekstiä, kuvaa tai videota ei saa sieltä kenties koskaan pois!
* *Toiseksi tekeytyminen.* Nettitutun tapaaminen yksin voi olla vaarallista. Et voi olla varma siitä, millainen ihminen tapaamiseen tulee. Ota aina joku mukaan ja sovi tapaaminen julkiselle paikalle.
* *Henkilötietojen urkkiminen tai varastaminen.* Joku voi varastaa tai käyttää hyväkseen netissä kerrottuja henkilötietoja. Jopa luottokorttitietoja tai verkkopankkitunnuksia.

Lähde ja lisätiedot: <http://www.mll.fi/nuortennetti/mina_ja_media/> (vasemman laidan linkit)

**Tiedon luotettavuuden arviointi**

Tiedon luotettavuuden arviointi vaatii paljon pähkäilyä ja erilaisten lähteiden vertailua. Siihen ei ole olemassa mitään yleispätevää sääntöä, vaan jokaista tietolähdettä pitää tarkastella erikseen. Esimerkiksi faktan (tiedon) ja fiktion (keksityn) eroa voi olla vaikea määritellä. Me kirjastossakin joskus mietimme, mikä on kertomuskirja/kaunokirja ja mikä tietokirja, vaikkapa lohikäärmeistä kertovan tietokirjan kohdalla.

# *Tiedon hankkiminen ja sen luotettavuuden arviointi*

Lähde: <http://www.enorssi.fi/opetus/verkko-opetus-1/keittokirja-aloittelevalle-verkko-opettajalle/tiedon-hankkiminen-ja-sen-luotettavuuden-arviointi>

Tiedon luotettavuutta voidaan arvioida esimerkiksi seuraavilla kriteereillä:

1. Tiedon lähteen luotettavuus:

* Onko lähde yleensä luotettavana pidetty tietolähde, esim. virasto, uutistoimisto, oppikirja, tietosanakirja, virallinen kotisivu tms.?
* Onko lähde kaupallinen tai kaupallisesti sidoksissa asiaan?
* Onko lähde aatteellinen yhteisö? Miten yhteisö suhtautuu asiaan?

 2. Tiedon tuoreus:

* Milloin tieto on julkaistu?
* Onko uudempaa tietoa saatavana?

 3. Tiedon paikkansapitävyys:

* Mainitseeko lähde vastakkaisia tietoja? Miksi? Miksi ei?
* Miten tieto osoitetaan todeksi?
* Onko kyseessä fakta, joka voidaan todistaa, vai mielipide?
* Jos kyseessä on mielipide, miten se on perusteltu? (tosiasioilla, omilla havainnoilla, esimerkkitapauksilla, jätetään perustelematta?)
* Jos perustellaan omilla havainnoilla tai esimerkkitapauksilla, voidaanko tapaukset yleistää vai ovatko ne yksittäistapauksia?
* Miten luotettava on tutkimus, johon väite nojaa?

 4. Etsi objektiivista tietoa:

* esittele asian kaikki puolet, älä vain puolesta tai vain vastaan puhuvia seikkoja
* älä anna oman käsityksesi vaikuttaa tiedon valikointiin
* punnitse tiedon luotettavuus!
* vaadi perusteltuja mielipiteitä tai faktoja

 5. Muista kirjoittaa lähdetiedot muistiin:

* kirjoittajan nimi
* tekstin nimi
* kirja / kotisivu / lehti / muu  paikka, jossa tieto on julkaistu (myös lehden numero)
* julkaisuvuosi
* painopaikka (painotuotteista)

**Ikärajat**

Tietoa ikärajoista ja niiden perusteista löytyy Tietoa ikärajoista –esitteestä. Siinä ovat 2012 voimaan tulleet uudet ikärajat (esim. 11 ja 13 -ikärajoista tuli 12). Kirjaston aineistoissa voi olla koteloon tai levyyn merkittynä vielä vanhoja ikärajoja. Ikärajoja voidaan myös muuttaa koska tahansa esim. yleisön pyyntöjen nojalla. Elokuvien kohdalla ikärajasta voidaan joustaa 3 vuotta silloin kun lapsi on elokuvateatterissa aikuisen kanssa, mutta pelien ikärajoista ei voi joustaa. Ikäjousto ei kuitenkaan koske 18-merkittyjä, vain aikuisille tarkoitettuja ohjelmia

Suomessa Kansallinen audiovisuaalinen instituutti KAVI päättää ikärajoista. Kuvaohjelmien (tv ja elokuvat) ikärajoista on Suomessa säädetty lailla. Pelien ikärajoista on säädetty yleiseurooppalaisella sopimuksella ja niistä päättää PEGI (Pan European Game Information – yleiseurooppalainen pelitieto).

Voimassa olevia ikärajoja voi tarkistaa ikärajahausta: <https://luokittelu.kavi.fi/public.html#haku///>

Lisätietoa: <http://ikarajat.fi/>

Kirjoilla ei ole ikärajaa. Miksi? Lukija kuvittelee kirjan tapahtumat mielessään, jolloin hän kuvittelee sen juuri niin pelottavaksi kuin hänelle (ja hänen ikätasolleen) sopii. Elokuvissa ja peleissä katsoja näkee kuvina silmiensä edessä sellaistakin, mikä voi olla niin pelottavaa tai hämmentävää, ettei sitä itse osaisi kuvitella. Sarjakuvissa (esim. manga), joissa myös on joskus tarkkaan kuvitettu vaikkapa verisiä tapahtumia, voi olla suositusikä, mutta ei varsinaista ikärajaa.

”Mediasisältöjen tulkinnassa ja mediavalinnoissa aikuisen tuki on tärkeää. Koska lapsen ajattelu on havaintokeskeistä, etenkin mediassa nähdyt visuaalisesti pelottavat hahmot ja tapahtumat voivat ahdistaa lasta. Kerrottujen tai luettujen tarinoiden tunnevoima ei ole yhtä suuri.” (Mediataitojen oppimispolku perusopetuksessa, Kerhokeskus 2011)