



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
VASA YRKESHÖGSKOLA
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Noora Annola, Sanna Lehtola, Reija Välimäki
**MEDIAKASVATUKSEN PERUSTEET
SOSIAALIALAN OPISKELIJOILLE**

Sosiaaliala
2010

VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU

Sosiaalialan koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Tekijä	Annola Noora, Lehtola Sanna, Välimäki Reija
Opinnäytetyön nimi	Mediakasvatuksen perusteet sosiaalialan opiskelijoille
Vuosi	2010
Kieli	suomi
Sivumäärä	106 + 2 liitettä
Ohjaaja	Nyman Ahti

Olemme rakentaneet Vaasan ammattikorkeakoululle 3 opintopisteen virtuaalisen opintojakson mediakasvatuksesta. Sen tarkoituksena on tulla vapaavalintaiseksi opintojaksoksi opiskelijoille tulevaisuudessa. Vaasan ammattikorkeakoulun ensimmäisen vuoden sosiaalialan opiskelijat suorittivat kurssimme, ja heiltä saimme myös palautteen.

Työmme on monipuolinen ja kattava perustietopaketti mediakasvatuksesta. Siinä käsitellään mediakasvatusta sosiaalialan näkökulmasta ja sen tarkoituksena on antaa uusia näkökulmia tuleville ammattikasvattajille.

Virtuaalisen opintojakson teoria on koottu kirjallisen opinnäytetyömme pohjalta. Olemme valinneet ja rajanneet aihealueet mielestämme ajankohtaisten mediakasvatuksen aiheiden mukaisesti.

Palautteen opintojaksosta olemme keränneet erillisellä palautekaavakkeella. Virtuaalisesta opintojaksosta saamamme palautteen mukaan mediakasvatus koetaan mielenkiintoiseksi ja ajankohtaiseksi aiheeksi. Palautteista nousi esille myös se, että kurssin materiaalia pidettiin luotettavana.

VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Sosiaalialan koulutusohjelma

ABSTRACT

Authors	Annola Noora, Lehtola Sanna, Välimäki Reija
Title	Basics of Media Education for Social Services Students
Year	2010
Language	Finnish
Pages	106 + 2 Appendices
Name of Supervisor	Ahti Nyman

We have prepared a three-point-virtual course on media education for the university of applied sciences in Vaasa. The course is supposed to become one of the free-choice courses for the students. This course was participated by the first year social services students and they also gave feedback on it.

This work is a many sided and a comprehensive information package on media education and on the possibilities how to use media education in the field of social services. The purpose is to help the professionals in the field of social services to find new ways and angles to their work.

The theoretical framework is based on the bachelor's thesis we wrote. The topics that have been chosen are current and essential in media education on the moment.

According to the feedback from the students, media education is felt to be interesting and of current interest. The course material was also considered to be reliable.

Keywords	Media education, education, communication education
----------	---

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	2
ABSTRACT	3
LIITELUETTELO	8
1 MEDIAKASVATUS	10
1.1 Mediakasvatus lapsille	10
1.2 Mediapsykologia	12
2 MEDIAKASVATUKSEN HISTORIAA	13
2.1 Mediakasvatuksen nimityksiä	14
2.2 Mediakasvatus kouluissa	14
3 MEDIAKASVATUKSEN ERI TERMIEN MERKITYS	16
3.1 Media eli viestimet	16
3.2 Mediakasvatus ja viestintäkasvatus	17
3.3 Medialukutaito, mediataju	17
3.3.1 Teknologian lukutaito	17
3.3.2 Pelilukutaito	18
3.4 Mediateksti eli mediaesitys	18
3.5 Mediatodellisuus	18
3.6 Informaatioyhteiskunta	19
4 MAAILMAN MEDIA	20
4.1 Median kehitykseen vaikuttavat kolme tekijää	20
4.2 Pohjoismaiden media	21
5 SOSIAALINEN MEDIA	22
5.1 Vaikuttaminen median kautta	22
5.2 Sosiaalisen median käyttö	22
5.3 IRC-galleria	23
5.4 YouTube	24
5.5 Habbo	24
5.6 Second Life	25
5.7 Facebook	26
6 MAINOSTAMINEN	27
6.1 Kuluttajansuojalaki 20.1.1978/38	27
6.2 Päivittäinen mainonta	28
6.3 Lööpit	29
6.4 Lapset ja mainonta	29
7 MEDIAVÄKIVALTA	30
7.1 Miten mediaväkivalta vaikuttaa lapseen ja nuoreen?	31
7.2 Median jäljittely	32
8 MEDIATRAUMA	33
8.1 Median vaikutukset lapseen	33
8.2 Tunteiden turtuminen	35
8.3 Moraalin ja häpeän kehityksen ongelmat	35
8.4 Riippuvuus mediaan	36
8.5 Faktan ja fiktion ymmärtäminen	37

9	NETTIKIUSAAMINEN	38
9.1	Nuorten nettikiusaaminen	38
9.2	Nettikiusaamiseen puuttuminen	39
10	TUNNE OIKEUTESI	41
10.1	Sananvapaus	41
10.2	Henkilötietojen suojaaminen	41
11	SEITSEMÄN HARHAA LAPSISTA JA MEDIASTA	42
11.1	Tietämättömyyden harha	42
11.2	Rajoittamisen harha	42
11.3	Hyvän itsetunnon harha	42
11.4	Rajattomuuden harha	43
11.5	Markkinoinnin harha	43
11.6	Kehitystason harha	43
11.7	Mielikuvituksettomuuden harha	43
12	SEKSI MEDIASSA	45
12.1	Lapsuus	45
12.2	Pornografian yleisyys	45
13	MEDIA JA TUNNE	47
13.1	Median tarjontaa	47
13.2	Nettikielen lyhenteitä	47
14	MEDIA JA PERSONALLISUUS	50
15	MEDIAN POSITIIVINEN VAIKUTUS	51
16	MEDIAKASVATTAJAN ROOLI	52
16.1	Vanhempi mediakasvattajana	52
16.2	Turvallinen mediaan tutustuminen ja tottuminen	52
16.3	Mediankäytön pelisäännöt kotona	53
16.4	Ammattilainen mediakasvattajana	53
16.5	Televisio	54
16.6	Tietokone ja kännykkä	54
16.7	Pelit	55
16.8	Pelaamisen vaikutukset	55
16.9	Pelaamisen hyvät vaikutukset	57
17	LAPSESTA AIKUISEKSI PITKITTÄISTUTKIMUS	58
18	LAPSILLE HAITALLISET OHJELMAT VIESTINTÄVIRASTON MÄÄRITELMÄN MUKAAN	59
18.1	Ohjeita vanhemmille lasten television käytön tueksi	59
18.1.1	Alle kouluikäisten lasten vanhemmille	59
18.1.2	Koulu-ikäisten vanhemmille	60
18.1.3	Nuoren vanhemmille	60
18.2	Ohjeita vanhemmille koskien lasten ja nuorten pelaamista	60
18.2.1	Pienten lasten vanhemmat	61
18.2.2	Koululaisen vanhemmat	61
18.2.3	Nuoren vanhemmat	61
19	IKÄRAJAT VALTION ELOKUVATARKASTAMON MUKAAN	63
19.1	Elokuvat	63
19.2	Pelit	64
19.3	Pornografia	65
19.4	Ikäraajaperusteet	66

19.4.1 Väki­valta	66
19.4.2 Sek­su­aalinen sisäl­ttö	67
19.4.3 Kauhun herättäminen	68
19.4.4 Muut perusteet.....	68
19.4.5 Kaikille sallittu	69
19.4.6 Alle seitsemän­vuotiailta kielletty	69
19.4.7 Alle yksitoistavuotiailta kielletty	69
19.4.8 Alle kolmetoistavuotiailta kielletty	70
19.4.9 Alle viisitoistavuotiailta kielletty	70
19.4.10 Alle kahdeksantoistavuotiailta kielletty	70
19.4.11 Rikoslain vastaiset julkaisut.....	71
20 AMMATTIKORKEAKOULUN OPETUSTA OHJAAVAA	
LAINSÄÄDÄNTÖÄ	72
20.1 Ammattikorkeakoululaki 9.5.2003/351	72
20.2 Valtioneuvoston asetus ammattikorkeakouluista 15.5.2003/352.....	73
21 VERKKO-OPETUS.....	74
21.1 Mitä on verkko-opetus?.....	74
21.2 Verkko-opetuksen synty	74
22 VERKKO-OPETUKSEN VÄLINEITÄ JA OHJELMISTOJA	76
22.1 Internet ja sen synty	76
22.2 World Wide Web	77
22.3 Sähköposti	77
22.4 Chat – verkkojuttelu	78
22.5 Uutisryhmät.....	78
22.6 Ryhmätyöohjelmat	79
22.7 Videoneuvottelu	79
22.8 Mobiilisovelluksia: moniviestimet ja PDA.....	80
22.9 Audioneuvottelu	80
22.10 Pelit	80
23 MOODLE-OHJELMA.....	82
24 MOODLE-RUNKO	83
24.1 Opintojakson kuvaus moodlessa	83
24.1.1 Osio 1	84
24.1.2 Osio 2	84
24.1.3 Osio 3	85
24.1.4 Osio 4	86
24.1.5 Osio 5	87
24.1.6 Osio 6	88
24.1.7 Osio 7	89
24.1.8 Osio 8	90
24.2 Numeraalisesti arvioitava lopputehtävä	90
25 MEDIAKASVATUKSEN VIRTUAALISEN KURSSIN PALAUTTEEN	
PURKU	92
25.1 Osio 1	92
25.2 Osio 2	92
25.3 Osio 3	92
25.4 Osio 4	92
25.5 Osio 5	93

25.6 Osio 6	93
25.7 Osio 7	93
25.8 Osio 8	93
25.9 Osio 9	93
25.10 Kurssin yleisilme.....	93
26 LOPPUPÄÄTELMÄT	95
26.1 Ryhmän työskentely	96
26.2 Virtuaalikurssin loppupäätelmät	96
LÄHTEET	99

LIITELUETTELO

LIITE 1. Projektisuunnitelma

LIITE 2. Palautelomake

JOHDANTO

Opinnäytetyömme aiheena on mediakasvatus, joka antaa hyvän perustiedon siitä mitä kaikkea media on ja kuinka sitä voidaan hyödyntää ammatillisessa kasvatuksessa. Työmme halusimme suunnata ensisijaisesti sosionomiopiskelijoille, tuleville ammattikasvattajille, jotka tulevassa työssään kohtaavat myös mediakasvatuksen luomat haasteet. Näin myös sosionomit toimivat mediakasvattajina. Mediakasvatus muuttuu ja kehittyy nopeasti, joten aiheemme on erittäin ajankohtainen ja myös mielipiteet jakava. Media luo koko ajan lisääntyvässä määrin uusia polkuja, joista monesti lapset ja nuoret ovat valveutuneempia kuin aikuiset. Työssämme tuomme esille median tuomat negatiiviset ja positiiviset vaikutukset. Aiheemme halusimme rajata perustietoihin, sillä mediakasvatus on todella laaja tieteenala ja siitä löytyy paljon uutta tietoa.

Tämän kirjallisen työmme tarkoituksena on antaa hyvä pohja mediakasvatuksen virtuaaliseen opintojaksoon, jonka teemme Vaasan ammattikorkeakoululle. Olemme liittäneet kirjalliseen työhömmme virtuaalisen opintojakson rungon ja saamamme palautteen siitä.

1 MEDIKASVATUS

Medialla on paljon eri muotoja, niitä ovat lehdet, kirjat ja yleensäkin painettu sana, valokuvat, kuvat, elokuvat, radio, televisio, tietokone-media sekä multimedia (Mustonen 2001: 8). Mediakasvatuksesta käytetään monia eri määritelmiä. Suurin syy siihen on se että sitä tutkitaan ja opetetaan monissa eri tieteen piireissä (Kotilainen, Hankala & Kivikuru 1999: 31). Mediakasvatus on tiede, jota ei voi täysin määritellä, vaan se on käsite joka saa sisältönsä mediakasvattajien tulkinnoista, päiväkodeissa, kouluissa, kotona, nuorisotyössä, sekä muissa kasvatusympäristöissä (Kupiainen & Sintonen 2009: 5).

Mediakasvatus voidaan ymmärtää niin kasvatustieteen kuin mediatieteenkin osaksi. Mediakasvatuksessa on keskeistä toimijan ja median suhde. Media on tekninen väline ulkopuolellemme, mutta yhtä lailla se vaikuttaa mentaalisiin kuvina mielessämme. Toisaalta suunnittelemme ja käytämme mediaa erilaisia teknologisia ympäristöjä toisaalta media muokkaa ajatteluamme ja havaintotottumuksiamme. (Suoranta & Ylä-Kotola 2000: 10–11.)

Yleisemmin sanoen mediakasvatuksessa kehitetään mentaalisia ja käsitteellisiä välineitä sekä pedagogisia käytänteitä joilla ihmiset kykenevät toimimaan ja lisäämään toimintakykyisyyttään ja mahdollisuuksiaan mediakulttuurissa. (Suoranta & Ylä-Kotola 2000: 10–11.)

1.1 Mediakasvatus lapsille

Lapsuus on muuttunut melkoisesti viimeisten vuosikymmenien aikana. Lapset ovat lähes jatkuvassa vuorovaikutussuhteessa erilaisten medioiden kanssa. Medioiden asemaa yhteiskunnallisessa vaikuttamisessa on korostettu jo pitkään. Toisaalta useiden eri tietolähteiden olemassaolo vahvistaa lasten oppimista, vuorovaikutusta ja sosialisatiota. Toisaalta taas useisiin tiedonlähteisiin, erityisesti Internetiin, liitetään suuria huolia ja uhkakuvia. (Hietala, Inkinen, Kangassalo, Kivimäki, Lahikainen & Mäyrä 2005: 9.)

Mediakasvatus voi alkaa luontevasti jo varhaiskasvatuksesta, joka on alle kouluikäisten lasten eri ympäristöissä tapahtuvaa kasvatusta ja opetusta. Varhaiskasvatusta toteutetaan esimerkiksi päiväkodissa, perhepäivähoidossa ja erilaisessa kerhotoiminnassa. Kuusivuotiaiden lasten on mahdollista saada esiopetusta, jota järjestetään koulussa tai päiväkodissa ennen koulun aloitusvuotta. Päiväkodit saavat itsenäisesti päättää kasvatustoimintansa. Muutama päiväkotiki on 90-luvulla valinnut painotusalueekseen mediakasvatuksen. Tällaisessa päiväkodissa mediakasvatus on suunnitelmallisesti mukana kaikkien ikäryhmien toiminnassa. Siihen voi kuulua esimerkiksi tietokoneen piirustusohjelmien käyttöä sekä lisäksi valokuvausta animaation ja sarjakuvien sekä kuunnelmien tekoa ja jopa omien julisteiden tekoa. (Henrikson, Niinistö, Pentikäinen & Rauhala 2006: 19–20.)

Varhaiskasvatuksen tavoitteena on edistää lapsen tasapainoista kasvua, kehitystä ja oppimista. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa ohjataan kasvattajia ottamaan huomioon teknologian tarjoamat mahdollisuudet ja seuraamaan lasten mediakulttuuria. Varhaiskasvatuksen mediakasvatuksessa on lähtökohtana lapsen ikä ja yksilöllinen kehitysvaihe. Pyritään kehittämään varhaisia valmiuksia mediakulttuurissa elämiseen ja oman mediasuhteen ymmärtämiseen sekä edistetään lapsen hyvinvointia ja osallisuutta. Elämyksellinen, kokemuksellinen ja leikkimielinen oppiminen ovat mediakasvatuksen pohja. Tämä tukee lapsen mahdollisuuksia toimia aktiivisesti ympäristössään ja edesauttaa osallisuuden tunteen syntymistä. (Mediamuffinssi 2008: 6.)

Vuoden 2005 varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden arvopohjan keskeisenä periaatteena on lapsen kokonaisvaltainen hyvinvointi. Varhaiskasvatuksessa tapahtuva mediakasvatus on tämän toiminnan yksi osa. Se tukee arvopohjan toteutumista. Erityisesti halutaan korostaa, että toteutettavan toiminnan lähtökohdaksi tulee ottaa lapsen omat kokemukset ja turvallisesta toimintaympäristöstä ja sisällöistä on huolehdittava. (Mediamuffinssi 2008: 10–11.)

Varhaiskasvatuksen mediakasvatuksella lapsella on oikeus tutustua mediaan turvallisessa ympäristössä, saada omiin tarpeisiin ikään ja kehitystasoon

pohjautuvaa mediakasvatusta sekä tutustua ajanmukaiseen mediavälineistöön ja – sisältöihin, ilmaista itseään mediavälineillä, toimia mediassa ja saada siihen tukea. (Mediamuffinssi 2008: 11.)

1.2 Mediapsykologia

Mediapsykologiassa tutkitaan mediakäyttäytymistä sekä ihmisen ja median välistä suhdetta. Keskeisintä siinä siis on selvittää, mitä ihmiset tekevät medially ja mitä media tekee ihmiselle (Mustonen 2001, 8–9). Mediapsykologiassa tutkitaan myös kuinka eri-ikäiset lapset käyttävät ja tulkitsevat mediaa eri tavoin. Kyky ymmärtää mediaa kehittyy vähitellen ja mediataju kehittyy ennen kaikkea itse tekemällä (Mediakompassi 2010).

Mediapsykologiassa hyödynnetään perustietoa ihmisen havainnoista, tunteista, ajattelusta, sosiaalisista suhteista ja muista psykologisesta toiminnasta (Mustonen 2001: 8-9). Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin kasvavat koko ajan. Siksi taito lukea mediaa on entistä tärkeämpi (Mediakompassi 2010).

2 MEDIAKASVATUKSEN HISTORIAA

Suomalaisen mediakasvatuksen historian voidaan sanoa alkaneen jo Suomen itsenäistymisen Suomen kielen sekä identiteetin syntymisen jälkeen. Se voidaan jakaa kahteen eri osaan. 1800-luvun jälkipuolella alkoi ensimmäinen suuri aalto jolloin alettiin rahvasta valistaa kansalaisiksi. 1960-luvulla kansalaisista alettiin kasvattamaan tietoyhteiskunnan toimijoita. Nämä tietoyhteiskunnan muutokset vaikuttavat yhä tänä päivänä. (Kupiainen, Kynäslahti & Lehtonen 2007: 3.)

Suomi on hakenut kulttuurisia malleja Ruotsista, Saksasta sekä kauempaakin. 1800-luvun lopulla alkoi kansanjoukkojen taidekasvatus. Tavoitteena oli kasvattaa siveellisiä kansalaisia. Mediakasvatuksen historialla on vaikutuksia siihen mitä mediakasvatus on nykyhetkellä. Suomalaisen mediakasvatuksen sivistyksen sekä suojelun tarve kumpuaa kulttuurisesta historiasta. Oman osansa mediakasvatuksen nykykeskusteluun on tuonut lapsen määrittelemisen avuttomaksi ja suojelua kaipaavaksi kasvatustoiminnan kohteeksi. (Kupiainen ym. 2007: 3.)

Radiotoiminta on alkanut Suomessa 1920-luvun puolivälissä, tällöin sillä ei ole ollut suoranaista kilpailijaa, vaikka tiedonvälityksessä se kilpaili lehdistön kanssa. Radio nähtiin sen alku aikoina tärkeäksi kansanvalistusvälineeksi. Sodan jälkeen Yleisradion linja oli vasemmistolainen, jolloin sen pääjohtaja katsoi valistusta tarvittavan erityisesti yhteiskunnalliseen ajatteluun. 1930-luvulla täytyi oikeistoisänmaallista ilmettä muuttaa ulkopoliittiseksi, mikä perustui ystävällismielisiin naapurussuhteisiin. Tällöin Yleisradion kokonaisilme keveni ja tanssimusiikin osuus kasvoi. Tämän jälkeen Yleisradiossa alkoi porvarillisempi vaihe. Vuonna 1965 Yleisradion pääjohtaja vaihtui ja hänen kautensa oli vasemmistolainen, kuitenkin kansanvalistusajattelu jatkui. 1970-luvulla ohjelmapolitiikan linjaa nimitettiin informatiiviseksi ohjelmapolitiikaksi. Tällöin on myös Neuvostoliittolaisten ohjelmien osuutta Suomen radiossa lisättiin. 1980-luvulla tieto ja totuus saivat perimmäisenä viestintäpoliittisina päämäärinä väistyä. Keskeisimpään asemaan nousi tuolloin suomalaisen kulttuurin ja televisiotoiminnan puolustaminen kansainvälistä massakulttuuria vastaan. 1985 alkoi paikallisradiotoiminta. 1990-luvulla otettiin suuria askelia television

maailmassa, kun MTV3 sai oman toimiluvan ja alettiin puhua neljännessä valantakunnallisesta televisiokanavasta. (Alasuutari 1996: 204–212.)

2000-luvulla politiikkaa käsitteleviä journalistisia esityksiä tuotetaan mitä erilaisimmissa medioissa. Nykyään ei ole enää lainkaan selvää mistä kansalaiset saavat tietoa politiikasta. Poliitikasta ja poliitikoista on informaatiota tarjolla niin sanomalehtien kotimaan sivuilla kuin television viihde- ja ajankohtaisohjelmissä sekä poliitikkojen nettipäiväkirjoissa ja Internetin keskustelufoorumeilla. (Pernaa & Pitkänen 2010: 195–196.)

Mediakasvatus koetaan nykyään yhtä tärkeäksi kuin aikanaan kansan valistaminen sekä lasten koulun käynti. 1990-luvulla näkökulmat laajenivat ja lapsen näkökulmia mediakasvatuksessa alettiin ottaa huomioon. 2000-luvulla mediakasvatuksen käsite on vakiintunut, vaikka sitä ei välttämättä löydy peruskoulun opetussuunnitelmasta, vaan siitä käytetään nimitystä medialukutaito. (Kupiainen ym. 2007:4.)

2.1 Mediakasvatuksen nimityksiä

Aikojen saatossa mediakasvatuksesta on käytetty useita eri nimityksiä. 1950-luvulla oli käytössä audiovisuaalinen kansansivistystyö. Mediakasvatusta rinnastettiin myös sanomalehtiopetukseen sekä elokuvakasvatukseen. 1970-luvulla alettiin puhua audiovisuaalisesta kasvatuksesta sekä joukkotiedotuskasvatuksesta, kunnes 1980-luvun peruskoulun opetussuunnitelmiin vakiintui viestintäkasvatus, jota saatetaan käyttää yhä myös nykypäivänä. Mediakasvatuksesta näkyy aina voimakkaasti ajan henki. Terminologian sekavuus johtuu kansainvälisestä keskustelusta sekä eri kulttuureista. (Kupiainen ym. 2007: 4.)

2.2 Mediakasvatus kouluissa

Mediakasvatuksen suuntauksia voidaan määritellä eri tavoin. Osa näistä määritelmistä korostaa median teknologista tai teknistä roolia, osa taas mediaesitysten viestinnällistä sekä taiteellista analyysiä ja osa median osallisuutta

sekä yhteiskunnallisuutta arvojen, etiikan ja valtasuhteiden määrittelyssä. Mediaa voidaan lähestyä koulussa niin analyysin ja tekemisen kuin opetus- ja oppimiskäytäntöjen kohteena. (Herkman 2007: 11.)

Mediaympäristöissä tapahtuu paljon muutoksia, joissa pedagogiset instituutiota eivät pysy ajan tasalla. Vuonna 2004 mediakasvatus on liitetty peruskoulujen opetussuunnitelmiin. Sitä opetetaan medialukutaitona äidinkielen, kuvataiteen sekä kirjallisuuden oppiaineissa. Mediakasvatusta opetetaan myös omana oppiaineena Viestintä ja mediataito. (Kupiainen ym. 2007: 16.)

Lukiossa mediakasvatusta opetetaan Viestintä- ja mediaosaamisen oppiaineena. Sen päämääränä on kehittää ilmaisu- ja vuorovaikutustaitoja sekä edistää median aseman ja merkityksen ymmärtämistä sekä kehittää median käyttötaitoja. Viestintätaidoista painotetaan osallistuvaa, vuorovaikutuksellista ja yhteisöllistä viestintää. Mediataitoja tulee harjoitella sekä vastaanottajana sekä tuottajana. (Kupiainen ym. 2007: 16.)

Mediakasvatuksen sisältöjen muutos kohti sosiaalista mediaa ja avoimia ja verkottuneita oppimisympäristöjä edellyttää kolmen asian toteutumista. Ensimmäisenä edellytyksenä on Internetin säännöllisten käyttäjien määrän kasvu tarpeeksi suureksi. Tämä tavoite on jo toteutunut, koska Tilastokeskuksen mukaan 16–74-vuotiaista 82 % käyttää Internetiä päivittäin. Se on nykyään ihmisten tärkeimmistä viestintä kanavista ja viestintäympäristöistä. Toinen edellytys on Internet palveluiden saavutus. Se toteutuu silloin kun palvelut ovat tarpeeksi helppo käyteöisiä ja käyttäjä keskeisiä. Kolmas edellytys on opettajien halu muuttaa opetusta avoimemmaksi ja osallistuvammaksi. Opettajien houkuttelu käyttää sosiaalista mediaa opetuksessaan edellyttää, että sen merkitys ymmärretään. Sosiaalisen median käytöstä oppimisen tukena on hyötyä opettajalle silloin, jos hänellä on tarve helpottaa opettamistaan sekä tahtoa kehittää omaa opettamistapaansa. Sosiaalisen median käyttäminen osana opetusta edistää mielenkiintoisella tavalla tietoyhteiskunta-ajan kansalaistaitojen oppimista. (Wuorisalo 2010: 90–92.)

3 MEDIAKASVATUKSEN ERI TERMIEN MERKITYS

Alun perin media on lähtöisin latinankielisestä sanasta *medium*, joka merkitsee laajasti ilmaisun tapaa ja sitä sosiaalista yhteyttä, jossa ilmaisu on tuotettu, esitetty ja vastaanotettu. Esimerkiksi teatterista on voitu puhua mediumina, ennen kuin teknisiä viestintävälineitä on ollut olemassakaan. (Kotilainen ym. 1999: 31–32.) Mediakasvatuksen tarkoituksena on tietoinen yritys harjaannuttaa ihminen kriittiseksi ja aktiiviseksi median käyttäjäksi. Mediakasvatusta opitaan yhdessä, siinä ei välttämättä tarvitse olla asiantuntijoita tai auktoriteettia. (Korhonen 2010: 22.)

3.1 Media eli viestimet

Suomalaisessa kulttuurissa media on useimmiten yksikkö ja monikko. Esimerkiksi televisiota saatetaan esitellä mediana ja kaikista joukkoviestimistä voidaan puhua mediana. (Kotilainen ym.1999: 31–32.)

Mediatutkijat jakavat median sen alkuperäisen latinankielisen selityksen mukaan joukkoviestinnän ilmaisun tavaksi, tuotannoksi ja vastaanotoksi. *Ilmaisun tapa* tarkoittaa esimerkiksi televisiota ilmaisun välineenä ja ympäristönä, jossa toteutetaan erityyppisiä tv-ohjelmia. *Ilmaisun tuotanto* kattaa viestimien koko sen sosiaalisen yhteyden, jossa ilmaisu on tuotettu. Esimerkiksi televisio voidaan nähdä tuotantoinstituutiona, joka toimii omien käytäntöjensä ja toimitustyötä koskevien linjauksiensa pohjalta. *Ilmaisun vastaanotto* tarkoittaa esimerkiksi itse katselutilannetta ja erilaisia tapoja vastaanottaa ja käyttää television ohjelmia. (Kotilainen ym. 1999: 31–32.)

Viestimet voidaan jakaa myös viestimien tekniikan mukaan, jolloin käytetään joko ilmaisuja perinteinen tai uusi media tai analoginen ja digitaalinen media. Esimerkiksi kirja, sanomalehti, aikakauslehti, (elokuva, radio ja televisio) kuuluvat perinteisiin viestimiin ja perinteisessä muodossaan myös analogisiin viestimiin. (Kotilainen ym. 1999: 32.)

3.2 Mediakasvatus ja viestintäkasvatus

Mediakasvatuksessa pyritään vaikuttamaan yksilön median käyttöön sekä opetellaan käyttämään eri mediataitoja. (Mediamuffinssi 2008.) Suomalaisessa kulttuurissa käytetään sanoja mediakasvatus ja viestintäkasvatus synonyymeinä. Näin tehdään siksi että mediakasvatusta on käytetty määrittelemään viestintäkasvatuksen yläkäsitteen alle. (Kotilainen ym. 1999: 32–33.)

Eri kulttuureissa puhutaan eri käsitteillä mediakasvatuksesta. Brittiläisessä kulttuurissa puhutaan mediakasvatuksesta (*media education*), amerikkalaisessa ja kanadalaisessa kulttuurissa medialukutaidosta (*media literacy*), saksalaisessa kulttuurissa mediakompetenssista ja pohjoismaisessa mediapedagogiikasta. (Kotilainen ym. 1999: 32–33.)

3.3 Medialukutaito, mediataju

Mediaesityksen toteutus- ja tulkintaprosessin taidoista käytetään *lukutaito*-sanaa. Medialukutaitoa tarvitaan sanallisessa, kuvallisessa ja äänellisessä mediatekstissä. Sitä tarvitaan yhtä hyvin sanomalehden sivun kuin kotisivunkin toteuttamisessa ja tulkinnassa. (Kotilainen ym. 1999: 36–37.)

Medialukutaidon yläkäsitteenä käytetään joskus myös laajempaa kulttuurista lukutaitoa. Käsitettä voidaan perustella postmodernin yhteiskunnan vaatimuksella hallita eri viestimiin kohdistuvaa medialukutaitoa erilaisissa sosiaalisissa tilanteissa. Kulttuuriseen lukutaitoon kuuluu myös erilaisten kulttuuristen tapojen ymmärtäminen ja huomioiminen, kun kommunikoidaan erilaisissa sosiaalisissa tilanteissa, oli media mukana tai ei. (Kotilainen ym. 1999: 36–37.)

Kriittinen medialukutaito on yksi mediakasvatuksen keskeisimpiä tavoitteita. Se voidaan saavuttaa mediataitoja harjoittelemalla. Kriittiseen medialukutaitoon sisältyy kyky analysoida, luoda, tulkita, osallistua, ilmaista, kyseenalaistaa ja käyttää mediaa omiin ja yhteisiin tarpeisiin. (Mediamuffinssi 2008.)

3.3.1 Teknologian lukutaito

On tärkeämpi kuin verkko mediassa kuin muissa median muodoissa, verkossa olevien usein teknologisten ympäristöjen vuoksi. Teknologia luo reunaehdoja

julkaisemiselle, vuorovaikutukselle, yhteisöllisyydelle sekä identiteetin tuomiselle. Viestimien merkitys saattaa muuttua paljon sen mukaan mitä ilmaisutapoja teknologia sallii. (Matikainen 2008: 123.)

3.3.2 Pelilukutaito

Pelilukutaito koskee vai pelaajia verkossa sekä muualla. Keskeinen pelilukutaidon piirre on se, että erottaa pelit muista palveluista tai ympäristöistä eli osaa erottaa leikin ja toden. Pelaajan on ymmärrettävä ympäristöjä stimuloiva luonne. Kaikki peleissä oikeilta näyttävät ihmiset ja ympäristöt eivät ole oikeita. Eivätkä ihmiset ajattele ja tunne samalla tavalla peleissä kuin todellisessa maailmassa. (Matikainen 2008: 123.)

Jokaisella ihmisellä, joka on pelejä joskus pelannut, on pelilukutaitoa. Yksinkertaisimmillaan se tarkoittaa sitä että tunnistaa pelin peliksi ja ymmärtää mistä siinä on kysymys. Ihminen oivaltaa jo aika pienenä, että leikki ei ole sama asia kuin tosi ja leikillä on säännöt. Pelisopimus säätelee pelejä, se koskee kaikkia pelaajia pelin ajan. Pelilukutaito tarkoittaa myös että ihminen kykenee tunnistamaan eri pelityyppejä kuten strategiapelit, älypelit ja roolipelit. Ihminen omaksuu kaikki taidot pelin läpikäymiseksi. (Mediakompassi 2010.)

3.4 Mediateksti eli mediaesitys

Mediateksti on minkä tahansa viestimen sisältämä rajattu kerronnallinen viesti. Sellaisia ovat esimerkiksi sanomalehden uutinen tai aikakauslehden artikkeli, jotka molemmat ovat sivulle taitettua kerronnallisia kokonaisuuksia. (Kotilainen ym. 1999: 40.)

Mediateksti voi olla myös esimerkiksi elokuva, tv-ohjelma tai radio-ohjelma. Olennaista on, että se sisältää tekstiä, kuvia tai muita visuaalisia merkkiä ja ääniä joko kaikkia yhdessä, erilaisina yhdistelminä tai erikseen. (Kotilainen ym. 1999: 40.)

3.5 Mediatodellisuus

Mediatodellisuus syntyy kulttuurisista koodeista, kertomuksista ja malleista, joita viestimet käyttävät. Symbolinen eli kuviteltu mediatodellisuus on läsnä myös

leikeissä ja perinteisissä satukirjoissa. Toisena, aitona todellisuutena lapselle on läsnä jokapäiväinen sosiaalinen arkitodellisuus. Näitä kahta todellisuutta lapsi käyttää oman henkilökohtaisen todellisuutensa muokkauksessa. (Kotilainen ym. 1999: 40.)

Mediakasvatuksen tehtävänä on kehittää lapsessa piilevää ja osin tiedostamatonta medialukutaitoa, niin että lapsi oppii itse tunnistamaan, käyttämään ja kehittämään symbolisen mediatodellisuuden alueella. (Kotilainen ym.1999: 40.)

3.6 Informaatioyhteiskunta

Informaatioyhteiskuntaa pidetään uutena yhteiskuntamuotona, siihen olemme siirtyneet tietoteknisen kehityksen vauhdittamana. Käsite sisältää ajatuksen siitä että viestimien avulla voidaan ratkaista yhteiskunnallisia ongelmia. Koulutuksen näkökulmasta voidaan synonyyminä käyttää sanaa oppimisyhteiskunta, koska näkemyksen mukaan tietoa tarvitaan elämän hallintaan ja koulutuksen avulla tietoa pitää oppia hankkimaan ja käyttämään. Uusien viestimien myötä yhteiskunnassa lisääntyy sellaisen informaation määrä, josta voi valikoida tuottaa tietoa. (Kotilainen, ym.1999: 41.)

4 MAAILMAN MEDIA

Media yhdistää maailmaa entistä tiiviimmin. Siksi on tärkeä tuntea media kenttää maailma laajuisesti. Yhteiskunnan elintaso ja kehittyneisyys sekä maan oma kulttuuri ja historia vaikuttavat paljon viestintä rakenteisiin, media laajuuteen ja sen käyttö tottumuksiin. Kolme merkittävintä perusasiaa median käytölle ovat lukutaito, sähköistymisen taso ja puhelin järjestelmien kehittyneisyys. Nämä kolme tekijää vaikuttavat siihen, voiko tiedon välitys ylipäättään edistyä. Ilman lukutaitoa tekstiin perustuva tiedon välitys on turhaa. Sekä ilman sähköä ei voi olla radiota, televisiota, tietokoneita, puhelimia tai mitään muutakaan elektroniikkaan perustuvaa tiedon välitystä. Ilma puhelin verkkoa ei ole internet yhteyttä tai muutakaan vastaavaa tiedon välitystä. (Picard 2002: 96.)

4.1 Median kehitykseen vaikuttavat kolme tekijää

Lukutaito on merkittävä osa yhteiskunnan kehitystä, se vaikuttaa myös mm. tasa-arvo kysymyksiin. Lukutaidottomuus on suuri ongelma Afrikassa, sillä sen aikuisväestöstä vain hieman yli puolet osaa lukea. Aasiassa lukutaitoa on kolmella neljästä ja Latinalaisessa Amerikassa sekä Karibialla aikuisten lukutaitoprosentti on 86. Ymmärtääkseen tiedotusvälineistä tulevaa informaatiota, täytyy ihmisen hallita suurempia kuullun ja luetun ymmärtämisen taitoja kuin perustaidot. (Picard 2002: 97.)

Maailmassa on yli kaksi miljardia ilman sähköä Maailmapankin tilastojen mukaan. Sähköistymisen taso vaikuttaa radion ja television käyttöön. Neljännes maailman radiovastaanottimista sijaitsee Pohjois-Amerikassa, vaikkakin siellä asuu vain kuusi prosenttia maailman väestöstä. Sama tilanne on television kannalta. Afrikassa asuu kymmenesosa maailma väestöstä ja sillä on käytössä vain kolme prosenttia maailma televisionvastaanottimista. (Picard 2002: 97.)

Suurin osa maailman puhelinlinjoista sijaitsee Länsi-Euroopassa, Pohjois-Amerikassa ja Japanissa. Meksikossa vuonna 2002 oli käytössä kolme matkapuhelinta 100 asukasta kohden, kun taas Suomessa matkapuhelimia oli 70 kappaletta 100 asukasta kohden. Suurin ongelma köyhien alueiden viestintäjärjestelmien kehittymiselle on rahoituksen ja sen sijoittamisen niukkuus.

Tiedotusvälineet eivät pääse kehittymään ilman siihen suunnattua rahaa. Yhteiskunnan taloudellinen kehittämättömyys luo rajoitteita median kehitykselle sekä palvelun tarpeelle. (Picard 2002: 90–99.)

4.2 Pohjoismaiden media

Pohjoismaiden media rakenne poikkeaa muista Euroopan maista kahdessa suhteessa. Päivälehdistön asema on hallitsevampi Pohjoismassa ja lisäksi Pohjoismaissa toimii julkisen palvelun yleisradio, joka on lupa rahoitteinen ja epäkaupallinen. (Gustafsson & Kemppainen 2002: 119.)

Lehtien ja lehdistön asema on hyvin vahva. Kansalaisen ei välttämättä tarvitse edes ostaa lehtiä, sillä maissa jaetaan ilmajakelulehtiä sekä päivälehtien otsikot ovat luettavissa joka päivässä katukuvassa. Päivälehdet vievät 60 % mediamainonnan kokonaistuloista. Television osuus on 20 % ja radion osuus jää muutamana prosenttiin sekä viikkolehtien ja erikoislehtien osuus on 12–14%. (Gustafsson & Kemppainen 2002: 120–121.)

Neljä suurinta Pohjoismaista mediayhtiötä ovat Suomalainen Sanoma-WSOY, ruotsalainen Bonnier ja sen mukana suomalainen Alma. Tanskalainen Egmont ja norjalainen Schibsted. Nämä kaikki neljä ovat viestinnän mediajätettä ja monialayhtiöitä. Näiden toimintaan kuuluu sähköinen ja painettu viestintä. (Gustafsson & Kemppainen 2002: 130–131.)

5 SOSIAALINEN MEDIA

Sosiaalinen media on tietoverkossa toimivaa, yhteisöllisesti tuotettua ja jaettua mediasisältöä. Sosiaalisessa mediassa sen käyttäjät jakavat keskenään mielipiteitä, näkemyksiä, kokemuksia ja näkökulmia. (Matikainen 2008: 65.)

5.1 Vaikuttaminen median kautta

Sosiaalinen vaikuttaminen ja suostuttelu ovat keskeisiä sekä mediaviestinnän että yksilönvälisen muotoja. Suostuttelu on toisen tavoitteellista ja tahallista ohjaamista kohti halutunlaista käyttäytymistä, asennetta tai uskomusta. Vaikuttamisstrategiaa valittaessa on tärkeä tietää kohteensa tavoitteet, motivaatio ja tilanne. Viestintäkampanjoissa on syytä määritellä mahdollisimman hyvin kohderyhmän profiili eli ikä ja taustatiedot, kulutustottumukset asenteet ja ajattelutapa. (Mustonen 2001: 39.)

Sosiaalinen vaikuttaminen on laajempi käsite kuin suostuttelu. Se viittaa myös tahattomaan vaikuttamiseen. Sosiaalisia vaikuttajia ovat esimerkiksi suosittu idolit ja esikuvia muotivillityksiin myös tahtomattaan. Sosiaalisesta vaikuttamisesta on tehty tutkimuksia jotka ovat osoittaneet että ihmiset vähättelevät suostuttelun vaikutuksia itseensä ja uskovat että mediaväkivalta ja mainokset vaikuttavat heihin vähemmän kuin muihin. Voimakkaimmin oletetaan kielteisten mediasisältöjen vaikuttavan vähemmän itseen kuin muihin. (Mustonen 2001: 39.)

Sosiaalisessa vaikuttamisessa on tavoitteena muuttaa ihmisen tapaa havaita todellisuutta ja sitä kautta myös muuttaa toimintaa. Vaikutus voi olla asenteellinen, tiedollinen tai käyttäytymiseen liittyvä. Tahallista vaikuttamista kutsutaan suostutteluksi. Eri suostuttamisen muotoja, joita voidaan hyödyntää mediassa, ovat mainostaminen, poliittinen vaikuttaminen ja liikenne- ja terveystiedotus. (Mustonen 2001: 37.)

5.2 Sosiaalisen median käyttö

Sosiaalinen media on internetin vuorovaikutteinen ryhmätyö- ja julkaisujärjestelmä. Sosiaalisen median järjestelmille tyypillistä on, että siellä voidaan tuottaa sisältöjä, muokata niitä, keskustella, jakaa aineistoja,

kommentoida ja verkottua keskenään. Sosiaalisessa mediassa on kyse sosiaalisesta toiminnasta – seurustellaan samaa palvelua käyttävien ihmisten kanssa, ei koneen kanssa. (Opetushallitus 2010.)

Sosiaalisessa mediassa välineistö on laaja: blogit, wikit, kuvan-, videon- ja äänenjakopalvelut, virtuaaliset kohtaamispaikat, sosiaaliset kirjanmerkit sekä yhteisölliset kalenterit lienevät välineistä tunnetuimpia. Nykyaikaisia sosiaalisen median välineitä vastaavia järjestelmiä on ollut olemassa jo pitkään, mutta niiden käyttö on aiemmin vaatinut perehtymistä ja nettinäppäryyttä. Nykyään sosiaalisen median käyttö on jo helpompaa ja se toimii nopeana tiedonjakelun sekä kaveriavun pisteenä. Esimerkiksi työpäivän aikana voi käydä pikaisesti virtuaalitallassa piipahtamassa sekä keskustelemassa. (Opetushallitus 2010.)

Tärkeimpiä etuja sosiaalisen median opiskelu- ja työkäytössä ovat esimerkiksi moninaiset mahdollisuudet yhdistää ihmisissä olevia voimavaroja, ajankäytön järjeistäminen, tarvittavan tiedon nopea saavuttaminen, yhteiskehittely ja ongelmanratkaisu, vertaisten tuki, matkustamisen vähentyminen ja mahdollisuus liittää samaan kokonaisuuteen monipuolisia palveluita. (Opetushallitus 2010.) Yleisiä sosiaalisen median esimerkkejä ovat verkkopalvelut, kuten IRC-galleria, YouTube, Habbo, Second Life ja Facebook. (Matikainen 2008: 65.)

Häyhtiö Tapio toteaa Kansalaislähtöisestä verkkopolitiikasta kertovassa väitöskirjassaan: "Sosiaalinen media on antanut tilan yksilöllisesti tärkeiksi koettujen asioiden ja arvojen esille tuomiselle, poliittisen toimijuuden kehittämiselle ja vaihtoehtoisten poliittisten agendojen ajamiselle. Verkkopolitikointi tapahtuu tyypillisesti verkostoidusti ja se on tyyliltään perinteistä politiikkaa karnevalistisempaa ja moniäänisempää. Selkeä vastakkainasettelu verkossa voi palauttaa politiikasta etäännyneitä kansalaisia takaisin yhteiskunnallisen keskustelun pariin." (Karjalainen 2010.)

5.3 IRC-galleria

IRC-galleria on perustettu vuonna 2000 aluksi harrasteprojektina, nykyään sitä ylläpitää Dynamoid Oy. IRC-galleriassa nuoret voivat kommunikoida ja tutustua toisiinsa. Sen käyttäjät ovat pääosin nuoria, noin 13–18-vuotiaita. Käyttäjät voivat

laitaa esille kuviaan ja kertoa sivuilla itsestään sekä harrastuksistaan. Siellä voi myös keskustella muiden käyttäjien kanssa tai pitää nettipäiväkirjaa eli blogia. IRC-galleriassa on erilaisin yhteisöjä joihin voi liittyä, ”liittoutua” samoista asioista kiinnostuneiden kanssa. IRC-gallerian sivuilla on sivusto myös nuorten vanhemmille. Siellä kerrotaan tarkasti palvelun luonteesta ja mahdollisista riskeistä. Siellä esimerkiksi neuvotaan millaisia kuvia sivustolle saa laittaa ja miten kannattaa suhtautua tuntemattomien ihmisten tapaamishetkiin. (Matikainen 2008: 47–48.)

Helsingin keskustan poliisipirin kolme lähipoliisia päivystävät IRC-galleriassa niin sanottuina Galleriapoliiseina. Heidän tehtävänsä on neuvoa käyttäjiä ja vastata heidän kysymyksiinsä, sekä tarjota helppo tapa ottaa yhteyttä viranomaisiin. Galleriapoliisit eivät osallistu palvelun valvontaan. (IRC-Galleria, 2010.)

5.4 YouTube

YouTube on 2005 perustettu, ensimmäinen julkinen videojulkaisualusta. Se on tunnetuin sekä käytetyin videoiden jakamisen keskittynyt verkkosivusto. YouTubeen voi kuka tahansa laittaa ilmaiseksi oman videokanavansa, johon voi lähettää omia videonpätkiä, joko julkisesti nähtäville tai vaan omalle porukalle. (Aalto 2009: 54–55.)

YouTubesta löytyy materiaalia erilaisten harrastelijoiden kuvaamana. Koska palvelu on ilmainen, se on lisännyt harrastelijoiden videoeditointeja ja niiden taitojen kehittymistä. Suosituimmat videot YouTubessa saavat satojatuhansia katsojia päivässä ja pidempään suositut pätkät ovat saattaneet kerätä jopa satoja miljoonia katsojia. (Aalto 2009: 55.)

5.5 Habbo

Habbo on suunnattu erityisesti lapsille ja nuorille, se on virtuaaliyhteisö, jossa voi tavata kavereita. Se stimuloi todellista maailmaa. Palvelun luonteen ja ulkonäön huomioon ottaen voidaan ajatella että palvelua käyttävät pääasiassa alle 15-vuotiaat. Sinne rekisteröityminen, siellä liikkuminen ja muiden käyttäjien kanssa

reaaliaikainen juttelu, eli chattailu on maksutonta. Siellä luodaan oma hahmo eli avatar joka on joko tyttö tai poika. Käyttäjillä on siis aina ihmishahmo. (Matikainen 2008: 51–53.)

Habossa voit sisustaa omaa huonetta, tavata ystäviä, kutsua vieraita. Huoneen sisustaminen virtuaalihuonekaluilla, pelien pelaaminen ja Habboklubiin liittyminen ovat maksullisia toimintoja. Toimintojen käyttämiseksi tulee ostaa habbo-kolikoita. Habbon erityinen piirre on että rahalla on siinä selkeä rooli. Rahan käyttö erottelee käyttäjiä Habossa. Habbo on sinällään turvallinen palvelu, koska sinne ei laiteta kuvia itsestä. Näin ollen yksityisyys säilyy. (Matikainen 2008: 51–53.)

Uusimmilla matkapuhelinmalleilla pystyy nykypäivänä käyttämään myös Internetiä aivan samalla tavalla kuin tietokoneella. Tämä mahdollistaa myös habbon käytön matkapuhelimen kautta. Habboon pystyy tilaamaan matkapuhelimella maksullisia habbo- kolikoita. (Habbo 2010.)

5.6 Second Life

Second Life on virtuaalimaailma, jossa voi käydä tapaamassa ystäviä, viettää aikaa ja pitää hauskaa. Second Lifessä musiikkitarjonta on monipuolista. Melkein mihin vuorokauden aikaan tahansa on menossa jokin musiikkikonsertti. Sieltä löytyy diskoja sekä tanssisaleja. (Aalto 2009: 60.)

Mielekkäintä tekemistä Second Lifessä on osallistuminen tapahtumiin. Tarjontaan kuuluu luentoja, konsertteja sekä muita tapahtumia joista ilmoitetaan Second Lifen tapahtumakalenterin kautta. Second Lifessä on erilliset maailmat alle kahdeksantoista vuotiaille ja aikuisille. Sinne saa itse suunnitella oman virtuaalihahmonsa eli avattaren sekä pystyy valitsemaan minkä yhteisön kautta haluaa aluksi tutustua maailmaan. (Aalto 2009, 60,166.) Useat kansainväliset suuryhtiöt ovat luoneet Second lifeen omia liiketilojaan myös tunnetut yliopistot ja korkeakoulut ovat luoneet omat virtuaaliset kampusalueet joissa järjestetään luentoja ja koulutuksia sekä opettajat että oppilaat osallistuvat luennoille omilla avatareillaan. (Meriranta 2010: 235.)

5.7 Facebook

Facebook on yhteisö, jossa voi ylläpitää ihmissuhteita, keskustella ja tehdä testejä, tavata uusia ihmisiä. Siellä voi liittyä erilaisiin ryhmiin joiden teemat vaihtelevat urheilusta maailmankatsomukseen ja harrastuksiin. Facebook tarjoaa oivan mahdollisuuden yhteydenpitoon, koska siellä pystyy kommunikoimaan sellaisten ihmisten kanssa, joita ei muuten välttämättä tapaisi, esimerkkinä vanhat koulukaverit ihan alaluokilta saakka. (Haasio 2009, 9.) Valtaosa facebookin käyttäjistä on aikuisia, eikä sitä olekaan tarkoitettu lapsille. Facebook on tällä hetkellä todella suosittu sosiaalisen median käyttömuoto. (Haasio 2009, 13–22.) Maailmanlaajuisesti facebookiin on liittynyt 400 miljoonaa käyttäjää. Myös useat yhtiöt, julkiset laitokset sekä tapahtumien järjestäjät ovat liittyneet facebookin käyttöön. Facebookissa he voivat tavoittaa kerralla suurempia määriä ihmisiä ja markkinoida yritystä ja tapahtumia heille. (Meriranta 2010: 232.)

Facebookin suosio lienee ihmisten sosiaalisuudessa sekä uteliaisuudessa. Haluamme kuulla mitä ystävillemme ja tutuillemme on tapahtunut ja mitä heille kuuluu, kuinka he voivat. Facebookin avulla pysymme ajan tasalla kaukanakin asuvien ihmisten kuulumisista. Facebookissa meillä on myös pienimuotoinen mahdollisuus pieneen tirkistelyyn; tilapäivitykset kertovat reaaliaikaisesti mitä kukin meidän kaverilistalla olevista ihmisistä on tehnyt. Ja siinä samalla voimme klikata ”tykkää”-toimintoa, jos tilapäivitys on mieleinen. Facebookissa luodaan itselle profiili jossa voi kertoa itsestään tietoja. Omalle sivulle tulee myös profiilikuva, jonka kaikki sivuillasi vierailevat näkevät. Aina tulisi muistaa että profiili on käyntikortti, josta voi päätellä paljon. (Haasio 2009: 13–22.)

6 MAINOSTAMINEN

Mainontaa säätelee kuluttajansuojalaki. Mainonnassa tulee ottaa huomioon erityisesti lapset, ikääntyneet, vakavasti sairaat ja sellaiset henkilöt jotka eivät pysty ymmärtämään mainonnan viestejä. (Henrikson, Niinistö, Pentikäinen & Rauhala 2006: 85.)

6.1 Kuluttajansuojalaki 20.1.1978/38

Kuluttajansuojalain 2.luvun 1§:ssa kerrotaan hyvän tavan vastaisen markkinoinnin ja sopimattoman menettelyn kielloista. Siinä sanotaan että markkinointi ei saa olla hyvän tavan vastaista eikä siinä saa käyttää kuluttajien kannalta sopimatonta menettelyä. Sitä ei saa myöskään käyttää asiakassuhteissa. (Kuluttajansuojalaki 20.1.1978/38.)

Kuluttajansuojalain 2.luvun 2§:ssa kerrotaan markkinoinnin hyvän tavan vastaisuudesta. Markkinoinnin katsotaan olevan hyvän tavan vastaista jos se on suuressa ristiriidassa yleisesti hyväksytyjen yhteiskunnallisten arvojen kanssa, ja erityisesti jos:

- 1) se loukkaa ihmisarvoa taikka uskonnollista tai poliittista vakaumusta;
- 2) siinä esiintyy sukupuoleen, ikään, etniseen tai kansalliseen alkuperään, kansalaisuuteen, kieleen, terveydentilaan, vammaisuuteen, seksuaaliseen suuntautumiseen tai muuhun henkilöön liittyvään seikkaan perustuvaa syrjintää; taikka.
- 3) siinä suhtaudutaan hyväksyvästi toimintaan, jossa vaarannetaan terveyttä, yleistä turvallisuutta tai ympäristöä ilman, että tällaisen toiminnan esittämiseen on markkinoitavaan hyödykkeeseen liittyvää asiallista perustetta. (Kuluttajansuojalaki 20.1.1978/38.)

Tässä momentissa puhutaan myös alaikäisille suunnatuista mainoksista ja markkinoinnista. Ne ovat hyvän tavan vastaisia erityisesti jos niissä käytetään hyväksi alaikäisen koskemattomuutta tai herkkäuskoisuutta. Myös jos sen katsotaan vaikuttavan haitallisesti alaikäisen tasapainoiseen kehitykseen tai jos sitä pyritään sivuuttamaan vanhempien mahdollisuus toimia täysivaltaisena lapsen kasvattajina. (Kuluttajansuojalaki 20.1.1978/38.)

6.2 Päivittäinen mainonta

Kohtaamme mainoksia päivittäin, niitä näkyy ja kuuluu ympärillämme. Suomessa valtio säätelee mitä saa mainostaa, esimerkiksi tupakkatuotteiden mainonta on kielletty. Myös vallitseva kulttuuri luo ehtoja mainonnalle. Jotta mainos on tehokas, sen on ilmennettävä kulttuurin sisältämiä merkityksiä. Mainoksen välittämä kuva muokkaa näin todellisuuttamme ja käsityksiämme ihmisestä, arvoista ja yhteiskunnasta. (Henrikson ym. 2006: 83.)

Mainostamisella pyritään luomaan myönteinen mielikuva ja tunnistettavuutta sekä pyritään herättämään halu sekä muisti. Mielikuvien aktiivista rakentumista tarvitaan kielteisen maineen ehkäisemiseksi sekä myönteisen maineen luomiseksi. (Mustonen 2001, 37–38.) Mainoksilla pyritään vetoamaan joko tunteisiin tai järkeen. Kun näet mainoksen, ensimmäiset viisi sekuntia ovat ratkaisevia. Sinä aikana päättää lukeeko mainoksen vai ohittaako sen. (Henrikson ym. 2006: 86.)

On olemassa myös piilomainontaa. Sillä pyritään vaikuttamaan vastaanottajaan tämän tiedostamatta kaupallista tavoitetta. Piilomainonnassa mainostajan omat tunnukset tai logot on piilotettuna muun rekvisiitan sekaan. Esimerkiksi elokuvasukkarit käyttävät tietynmerkkistä kännykkää, ajavat tietynmerkkisellä autolla tai juovat tiettyä juomaa. (Henrikson ym. 2006: 86.)

Internetissä pääosa mainonnasta on asiallista, mutta seassa on kuitenkin huijauksia, koska tyhjää myymällä saa hyvän katteen. Varsinkin sähköpostimainonnasta suurin osa on vilpillistä, poikkeuksena ovat yritykset joiden asiakkaana voi saada asiakaskirjeen sähköpostiin. Syksyllä 2008 arvioitiin, että vain joka 13 miljoona jotain myyvää roskapostia tuottaa ostotapahtuman. Ulkomaalaisesta Internet kaupasta tilattaessa on oltava varovainen. Rahojen perääminen on varsin mutkikasta, jos tilausta ei tule. Vaikka tuote tuleekin se voi olla viallinen tai muuten vaarallinen. Kuten esimerkiksi halvat lääkkeet sekä luontaistuotteet, niistä on vaikea nähdä ovatko ne luvattua tavaraa vai suorastaan myrkyä. (Kalliala & Toikkanen 2009: 125–126.)

6.3 Lööpit

Lööpit, eli iltapäivälehtien mainosjulisteet pyrkivät myymään lehteä iskevilla otsikoinneilla ja huomiota herättävillä kuvilla, joiden aiheita ovat usein väkivalta ja seksi. Lööpit sijaitsevat usein juuri lasten silmien korkeudella ja niiden shokeeraava tyyli herättää helposti myös lapsen kiinnostuksen. Lapsi ei kuitenkaan kykene ymmärtämään sensaatiohakuisuutta uutisten kriteerinä. Hän pitää otsikoita totuutena, otsikot ovat hänelle totta ja edustavat hänelle aikuisten maailmaa. (Henrikson ym. 2006: 83–84.)

6.4 Lapset ja mainonta

Mediakasvatus haluaa kyseenalaistaa mainontaa ja lisätä lasten tietoa mainonnasta ja sen vaikutuksista. Mainonta onkin lasta kiinnostava ja tuttu aihe, joka on syytä avata lapselle jo varhain. On tärkeää oppia tunnistamaan mainos ja oppia että sen tarkoitus on myydä tuotteita. Lapsille suunnataan mainontaa usein hyvinkin tietoisesti. (Henrikson ym. 2006: 84.)

7 MEDIAVÄKIVALTA

Mediaväkivalta on tutkijoita ja kasvattajia puhuttanut aihe koko 1900-luvun. Mutta erityisesti siitä asti kun television on tullut median välityskanavaksi. Se mitä ihmiset tietävät mediaväkivallasta ei niinkään perustu tutkimuksiin vaan yleisiin mielipiteisiin. (Lammiluoto 2004: 3.)

Huoli mediaväkivallan vaikutuksesta lapseen kasvoi 1990-luvulla, jolloin nousi tarve kansanvälisen mediaväkivallan keskittävän organisaation perustamiseen. Vuonna 1997 perustettiin järjestö joka levittää tietoa mediaväkivallan tutkimuksista, sen perustivat Pohjoismaiden ministerineuvosto ja Pohjoismainen mediatutkimusinstituutti Nordicom yhdessä Unescon ja Göteborgin yliopiston kanssa. Järjestö toimii Ruotsista käsin, ja on nimeltään: Unesco international Cleringhouse on Children and Violence on the Screen. Järjestön toiminnan perustana on YK:n lastenoikeuksien julistus. Kyseinen järjestö toimii aihepiirin globaalina foorumina. (Lammiluoto 2004: 8.)

Mediaväkivallalla tarkoitetaan väkivallan tuottamista ja esittämistä tiedotusvälineissä. Mediaväkivalta voi olla joko aktiivista kuten väkivaltapelit tai passiivista kuten sarjojen katselu. Yksiselitteisiä tutkimustuloksia mediaväkivallasta on vaikea saada, koska se on monimuotoista ja siten myös vaikutukset katsojiin ovat moninaisia. Myös median käyttäjän valmiudet ja taidot vaikuttavat siihen miten mediaväkivalta häneen vaikuttaa. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010.)

Aikuinen pystyy lukemaan ja kokemaan median ja siellä tapahtuvaa väkivaltaa eritavoin kuin lapsi tai nuori. Esimerkiksi uutisissa kuvatulla realistisella väkivallalla on erilainen merkitys kuin elokuvissa videopeleissä kuvatulla viihteellisellä väkivallalla. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010.)

Usein puhumme mediaväkivallan aggressiivisuutta lisäävästä puolesta, mutta on tärkeä muistaa sen muutkin vaikutukset, kuten pelot, ahdistus sekä väkivaltaa ihannoiva kulttuuri. Sukupuolittuneen ja seksuaalisoituneen väkivallan näkökulmasta olisi tärkeä tarkastella myös rakenteellisia ja kulttuurisia merkityksiä. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010.) Nykyisinkin on olemassa

ihmisiä jotka ajattelevat että mediassa näytettävä väkivalta ei aiheita väkivaltaa yhteiskunnassa ja todellisuudessa. (Grossman 1995: 16.)

7.1 Miten mediaväkivalta vaikuttaa lapseen ja nuoreen?

Puhututtaessa siitä, mikä on liian väkivaltaista lapsille, usein ajattelemme ohjelmia missä on paljon verisiä tappelukohtauksia. Mutta usein saatamme unohtaa lasten piirretyt, joissa esiintyy myös paljon väkivaltaa, mutta aikuinen ei välttämättä koe sitä väkivallaksi. (Lammiluoto 2004: 59.)

Lapsen ja nuoren aggressio ylikorostuu mediassa. Väkivalta-aineiston vaikutukset ovat yksilöllisiä: joku ahdistuu, joku saa niistä vahvistusta omalle aggressiiviselle käytökselleen ja osaa ne eivät niinkään hetkauta. Suurimmassa riskissä ovat meistä henkisesti heikoimmat. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010.)

Väkivallan vaikutukset lisääntyvät vaiheittain: jo ennestään aggressiiviset pitävät väkivaltavihteestä muita enemmän, ja saavat niistä vahvistusta aggressiivisille taipumuksilleen. Mikäli katsoja on oppinut jo oikeassa elämässä, että lyöminen on helppo tapa ratkaista kiistoja, hän ottaa väkivaltaiset mallit käyttöönsä helpommin kuin se, jonka ympäristössä hakkaaminen ei ole hyväksyttävää. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010.)

Mediaväkivalta ei tee jokaisesta hirviötä, mutta se voi useilla meistä synnyttää turvattomuutta ja epäluottamusta ruokkivaa elämäkuvaa. Se voi myös lisätä painajaisia ja ahdistuneisuutta. Pieniä lapsia, nuoria sekä arkoja ihmisiä tulee suojella liian pelottavilta esityksiltä. Filmien ja pelien ikäraajat sekä tv-ohjelmien ikäraajatiedot ovat tässä hyvänä esimerkkinä ja mallina vanhemmille. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010.)

Totuudenmukainen väkivalta esittää aggression monipuolisemmin kuin viihteellinen väkivalta. Se näyttää uhreja ja kärsimystä, mikä ahdistaa katsojaa, mutta tekee väkivallan vähemmän houkuttelevaksi. Tämän vuoksi se voi olla jopa hyödyllistä kokea. Viihteellistä väkivaltaa ihannoidaan joka taas tempaa mukaan kritiikittömästi, houkuttelee samastumaan aggressiiviseen sankariin ja näyttää

väkivallan hyväksyttävämpänä kuin dokumentaarinen. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010.)

Mediakasvatuksen tärkeä tehtävä on tunnistaa erilaisia esittämistapoja, tulkita niiden arvomaailmaa ja pohtia, miten realistisesti tai epärealistisesti aggression seuraukset esitetään. Sensuuri, kauhistelu tai tekniset kontrollikeinot eivät suojaa median riskeiltä, vaan itsenäinen, aktiivinen ja kriittinen ote mediaan suojaa. Tasapainoinen kehitys vaatii arkista puurtamista, erimielisyyksiä ja niiden ratkaisemista, turhaumien ja kielteisten tunteiden kanssa pärjäämistä. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010.)

Kaikki me ihmiset osaamme olla aggressiivisia, mutta oman aggression hallinta on ihmiseksi kasvamisen perustehtävä. Ne joilla on vähäisimmät itsehallinnan keinot, ovat heikoimmilla aggressionsa kanssa. Media voi sekä tukea että heikentää itsehillintää. Tärkeintä on, esittääkö se väkivallan kaunistellussa vai kriittisessä valossa. (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010.)

7.2 Median jäljittely

Lapsi saattaa ottaa mallia ihannoimastaan tv-ohjelmasta tai elokuvasta. Näin ollen media voi tuottaa malleja joita lapsi voi alkaa pikkuhiljaa pitää hyväksyttävänä ja normaaleina. Erityisen vahingollisia jäljittelyn kannalta ovat ohjelmat joissa epämiellyttävät ja jopa suoranaisesti ihmisarvoa loukkaavat esitetään hyväksytyinä humoristisina ja kunniakkaina. (Martstola & Mäkelä-Rönnholm 2006: 60–61.)

Extreme-ohjelmissa kokeilemisen lisäksi on tarkoituksena toisten ihmisten henkinen ja fyysinen nolaaminen sekä hengenvaaralliset tilanteet ja fyysinen kipu, näin ollen väkivallasta tulee näytösluonteista. Monesti tällaisissa ohjelmissa asia esitetään siten, että se vetoaa lapsiin ja nuoriin, jonka kautta vaikutus näkyy eri toimintaympäristöissä. Edellä kuvatut ohjelmat nämä vahingolliset median sisällöt ovat jo lyöneet leimansa nykypäivän nuorisokulttuuriin ja jopa lastenkin käyttäytymismalleihin. (Martstola & Mäkelä-Rönnholm 2006: 60–61.)

8 MEDIATRAUMA

Medialla on suuri rooli lasten arjessa nykypäivänä, koska lapset kuuluvat moniin viestintäverkkoihin. Lasten mediakohtaamisia saattaa kertyä päivän aikana useita eri viestimien kuten elokuvien, tietokonepelien television, internetin, radion, kännykän, mainosten ja lehtien parissa. Osa näistä mediakohtaamisista saattaa tapahtua ilman lapsen omaa aloitetta, esimerkiksi mainokset ja lööpit. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006: 31.)

Median traumaattista merkitystä on tehty tieteellistä tutkimusta hämmästyttävän vähän. Mediatraumaa ei ole käytetty kovinkaan paljon tieteellisenä terminä, ennemmin on puhuttu voimakkaista peloista ja traumaperäisestä stressireaktiosta. Voidaan kuitenkin osoitettu stressireaktion ja mediakokemuksen välillä yhteyksiä suurien katastrofien tapahtuessa, kuten WTC- torneihin tapahtuneet terroristi hyökkäykset ja niiden uutisoiminen mediassa. (Salokoski & Mustonen 2007: 50.)

Median välittämät uutiset terrorismista ovat aiheuttaneet stressireaktioita ja pelkotiloja ympäri maailmaa. Kuvaukset ovat usein voimakkaita ja tunteisiin vetoavia. Suomen uutisointi on hieman rauhallisempaa kuin esimerkiksi Yhdysvalloissa. Tieteellisiä tutkimuksien uutisten yhteyttä traumaperäiseen stressireaktioon ei ole ei Suomessa ole vielä tehty. (Salokoski & Mustonen 2007: 53.)

8.1 Median vaikutukset lapsiin

Median käytöllä on suuri vaikutus lapsen tunne-elämän kehityksessä, joka on osa lapsen kokonaispersoonallisuutta. Näin media vaikuttaa myös lapsen sosiaaliseen kehitykseen. Lapsen itsetunto ja maailmankuva ovat ympäristön vaikutuksille alttiita. Näin ollen media vaikuttaa sekä lapsen psykologiseen hyvinvointiin myös moraalien kehitykseen. Median vaikutukset näkyvät lasten ja nuorten mielenterveysongelmina ja hallitsemattomina tekoina, jotka ovat seurausta kontrollikyvyn puutteesta, levottomuudesta sekä turtumisesta. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006: 31.)

Terrin, Blochin ja Michelin (1996) mukaan, kun lapsi katsoo televisiosta jonkin häntä järkyttävän tapahtuman, alistuu hän epäsuorasti television kautta traumaattisille tapahtumalla. Lasten reaktiot sisältävät traumaperäisen reaktion piirteitä eli traumaspesifejä, kuten kuolema, hukkuminen, räjähdykset, tulipalo, lentokoneet ja niiden tippuminen tämä saa lapsissa aikaan yksinjäämisen pelkoja, muihin takertumisen oireita sekä tiettyihin tapahtumiin liittyviä pelkoja. Lapset, joilla on joitain aikaisempia traumaattisia tai pelottavia kokemuksia, ovat alttiimpia reaktioille. (Salokoski & Mustonen 2007: 53.)

Lapset näkevät maailman sekä myös median eri tavalla kuin aikuiset. Lapset saattavat saada pelko-oireita esimerkiksi katselemalla heille kiellettyjä elokuvia. Media pelot saattavat olla sekä psykologisia että fyysisiä. Ne saattavat aiheuttaa unettomuutta ja painajaisia, joka esiintyy lisääntyneenä levottomuutena. Joissakin tapauksissa voidaan puhua jopa psyykkisestä traumasta. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006: 54–57.)

Yleisellä tasolla pienissä lapsissa pelkoa nostattavat häijyt eläimet, noidat ja muut pelottavat hahmot, onnettomuudet, luonnonkatastrofit, voimakkaat äänet, väkivalta sekä kuolema. Monet kouluikäiset eivät ymmärrä kuolema käsitettä. On tärkeää pystyä erottamaan mediaan liittyvät pelot lapsen normaalista peloista, koska media pelot eivät kuulu lapsen normaaliin kehitykseen. Media pelot ovat aina nähtyyn materiaaliin liittyviä. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006: 54–59.)

Toisinaan lapsille pelosta muistuttamiseen ei tarvita kuin ohjelman tunnusmusiikin kuuleminen. Mediapeloissa saattaa olla mukana myös sen välineen pelkoa, jota kautta kokemus on tullut esimerkiksi televisioruutu tai dvd:n kannen kuva. Kehityksellisiin pelkoihin verrattuna lapsi ei media pelon kautta kehity. Tilanteissa, joissa syntyy epäilyksiä että lapsi kärsii media pelosta, on hänen kanssaan käydä läpi mitä kaikkea hän on nähnyt tai tehnyt. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006: 54–59.)

8.2 Tunteiden turtuminen

Kyky tuntea myötätuntoa ja empatiaa saattaa heikentyä väkivaltaisen kuvamateriaalinen toistuvasta katselusta. Sen aiheuttaa lapsen tunteiden turtuminen. Lapset eivät pidä väkivaltaa enää samassa muodossa väkivaltana kuin aikaisemmin. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006: 62.)

Väkivaltaiset tietokonepelien pelaamisella sekä elokuvien katselulla on välitetty olevan yhteys lasten ja nuorten väkivallan tekoihin. Selkeää syy-seuraus yhteyttä on vaikea todistaa, mutta isoilla väkivallan teoilla on kuitenkin ollut nähtävissä tällaisia piirteitä. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006: 62.)

Suomessa on tehty vuonna 2002 selvitys, jonka perusteella lähes puolessa nuorten tekemistä henkirikoksissa tai niiden yrityksissä on otettu mallia väkivaltaisista elokuvista tai tietokonepeleistä. Rikosylikomisario Kari Tolvanen kertoo Helsingin-sanomissa 8.4.2003 seuraavasti: ”Nuoren kiinniotto tilanteessa hän saattaa käyttäytyä samalla tavoin kuin elokuvissa ja voi olla yllättynyt, ettei hänen uhrinsa nousekaan hakkaamisen jälkeen pystyyn, kuten elokuvissa usein tapahtuu.” (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006: 64.)

Lasten ja nuorten kohdalla joilla elämän psyykinen tasapaino sekä perusturva ovat hataria, väkivaltaiset pelit voivat muodostaa riskitekijän. Vaikutukset saattavat heijastaa myös tunteisiin, asenteisiin sekä käsityksiin. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006: 64.)

8.3 Moraalin ja häpeän kehityksen ongelmat

Media tavoittaa aina myös niitä, joille se ei ole tarkoitettu, tällöin aiottu viesti muuttuu aivan muuksi kuin on ollut tarkoitus. Lapsen moraalikäsitteisiin ja häpeän tunteen kehityksiin voi tunkeutua media, joka on tarkoitettu aikuiselle tai nuorelle. Tärkeää on minkä ikäisestä lapsesta on kyse tai mitä kehitysteemoja hän on kasvaessaan käymässä läpi mediasisältöä kohdatessaan. Häpeän ja seksuaalisuuden yhdistelmiin perustuvaa nolaavaa viihdettä ei voida tehdä tai näyttää lapsille. Tällainen ohjelmatyyppi saa oletetun kiinnostavuutensa häpeän

tunteesta, kuinka katsoja sitä sietää. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 66–67.)

Nykypäivän ohjelmissa saatetaan ihmisiä häpeälliseen tilaan tekemällä yksityisistä asioista julkisia ja naurunalaisia. Näin ollen pystytään vaikuttamaan katsojan moraalikäsitteeseen. Tämä kaikki on lapselle hyvin hämmentävää. Lapsi ei pysty ymmärtämään tällaisia tilanteita leikiksi, hänen psyykinen, fyysinen eikä sosiaalinen kehityksensä ole tarpeeksi kehittynyttä. Hyvänä esimerkkinä moraalinkehitykseen voidaan käyttää Salatut elämät - televisiosarjaa. Sen kautta nuoret tytöt ovat alkaneet murehtimaan ja miettimään asioita, niitäkin jotka eivät ole omalle ikätasolle tarkoitettuja. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 66–67.)

Häpeä on vaihtunut häpeämättömyydeksi sekä röyhkeydeksi. Siitä on tullut defenssi, oman minän puolustuskeino joka suojaa omaa minää. Häpeämättömyydellä kilpaillaan kuka uskaltaa mennä pisimmälle. Sitä rajummaksi toiminta muuttuu mitä huonoimmin lapset tai nuoret voivat. Tästä syntyy tunne että millään ei ole mitään väliä. Kun vaikeita tai herkkiä asioita ei tarvitse kokea, johtaa se pikkuhiljaa välinpitämättömyyteen ja moraalin heikkenemiseen. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 68.)

Luonnollisesti esiin tuleva häpeän tunne ja sen kokeminen luo lapselle ja nuorelle myös hyviä puolia. Häpeä on tarpeellinen tunne koska silloin ihminen tietää tehneensä väärin. Mikäli häpeän tunnetta ei ihmisellä esiinny, ei hän voi oppia tuntemaan syyllisyyttä. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 68.)

8.4 Riippuvuus mediaan

Kouluikäisistä lapsista löytyy henkilöitä jotka saattavat pelata tai ”surffailla” tietokoneella yömyöhään asti. Tämä käyttäytyminen vaikuttaa oppimistuloksiin. Pahimmassa tapauksessa lapsi ei enää ilmesty kouluun. Pelaamisesta saattaa tulla pakkomielle lapselle. Lapsi saattaa muuttua levottomaksi, mikäli hän ei pääse tietokoneelle. Tietokoneella toimiessaan lapsi saattaa pelata tuntikausia ilman taukoja tai ajantajua. Lapsi saattaa ärtyä, mikäli toimintaa yritetään rajoittaa. Tämä on selvä merkki riippuvuudesta. Riippuvuuden syy löytyy useasti muualta kuin tekemisestä. Tällaisella toiminnalla nuori /lapsi saattaa etsiä keinoa purkaa

ahdistustaan, masennustaan ja sosiaalisten tilanteiden pelkoa. Tietokoneen runsas käyttö heijastuu sekä psyykkiseen että fyysiseen hyvinvointiin. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006: 68–69.)

8.5 Faktan ja fiktion ymmärtäminen

Pikkulapsivaiheessa lapsen fantasiamaailma on hyvin vahva. Normaalien ihmissuhteiden ja arkielämän lisäksi lapsi ei tarvitse ylimääräisiä kuvallisia virikkeitä. Mutta kuitenkin monesti jo alle kolmevuotiaat istuvat videoiden ääressä. Median pitäisi pystyä toimimaan kuin ihminen, sopeuttamaan antinsa kulloisellekin katsojalle sopivaksi, jotta viestit menisivät perille eri-ikäisille lapsille samalla tavalla. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006: 113.)

Julkisuudessa on virheellisesti esitetty käsityksiä että lapsuuden aikana viriävän symbolifunktion ansiosta pienen lapsen olisi mahdollista erottaa fakta ja fiktio. Symbolinen ajattelu kehittyy ainoastaan vähitellen erilaisten taistojen eri virheiden ja onnistumisien kautta. Symbolien eri tarkoitusten ymmärtäminen on tärkeää, esimerkiksi elokuvat ovat fiktioita. Lapsen on ymmärrettävä se että kuva on vaan kuva, ei faktaa tai oikeaa elämää. Kuva saattaa esittää myös jotain, mutta se ei ole todellista. (Martsola & Mäkelä-Rönholm 2006: 113.)

9 NETTIKIUSAAMINEN

”Minusta kirjoitetaan, että olen ruma ja että saisin heidän puolestaan kuolla. Koulussa Minua pyydetään menemään kotiin tappamaan itseni, netissä ne jankuttavat kuinka ikävää on, että olen olemassa. He väittävät, että olen köyhä, paksu, ällöttävän ruma ja kaikkea muuta mahdollista...” Tyttö, 13 vuotta. (Thorslund 2009: 49.)

Internetin maailmassa tavataan toisia nuoria samalla tavoin, kuin ennen torin laidoilla. Jutella voidaan esimerkiksi erilaisten kuvagallerioiden, keskustelupalstojen ja nettipelien kautta. Internetissä pystyy toimimaan myös nimettömästi, mikä saattaa houkutella asiattomaan ja ajattelemattomaan viestintään. (Tietoturvakoulu 2010.)

9.1 Nuorten nettikiusaaminen

Nuorten nettikiusaaminen on yhtä yleistä kuin esimerkiksi koulukiusaaminen, ja niiden ero on hyvin pieni. Lähes kaikki koulukiusaamisen muodot ilmenevät internetissä. Se on vain väline ihmisen toiminnalle. Nettikiusaaminen on usein joko alku tai jatkoa koulukiusaamiselle ja kiusaaja on ennalta tuttu, esimerkiksi entinen paras kaveri. (Tietoturvakoulu 2010.) Keskusteltaessa esimerkiksi Messengerin kautta saattaa syntyä konflikteja samalla tavalla kuin normaaleissa kohtaamisissa. On myös yleistä, että kasvotusten alkaneet riidat jatkuvat internetissä. Monista alun perin vitseiksi tarkoitetuista asioista saattaa tulla vakavia erimuotoisten keskustelupalstojen myötä. (Thorslund 2009: 49–52.)

Netti- ja koulukiusaamisen välillä löytyy kuitenkin muutama hienoinen ero. Netissä ja kännykällä kiusaaja voi toimia nimimerkin takaa, kiusaaja voi olla kiusattua selvästi pienempi tai nuorempi. Tekstiviesti- tai mese-keskusteluissa ei ole valvontaa eikä aikuisia läsnä. Kerran netissä levinyttä valokuvaa tai tekstiä on vaikea saada enää kokonaan poistettua. Kiusattu ei aina pääse turvaan kiusaajilta, koska kännykkää ei vain voi pitää kiinni. (Tietoturvakoulu 2010.)

Aikaisemmin esimerkiksi koulukiusaaminen rajoittui vain kouluun sekä koulumatkoille, mutta nyt se saattaa seurata myös kotiin saakka puhelimen ja Internetin välityksellä. Koulussa muotoutunut sosiaalinen käyttäytymismalli siirtyy usein myös verkkoon. (Thorslund 2009: 52.)

Internetissä on helpompaa sanoa ilkeitä ja herjaavia asioita toisille, koska ei tarvitse olla kasvotusten. Nuoret eivät välttämättä edes ajattele seuraamuksia kirjoitellessaan asiattomuuksia. Kaikesta digitaalisesta viestinnästä jää jonkinlainen muistijälki, jolla kaikki teot voidaan todistaa aukottomasti. (Thorslund 2009: 52.)

9.2 Nettikiusaamiseen puuttuminen

Vanhempien ja muiden aikuisten tulee ottaa nettikiusaamisen merkit tosissaan. On tärkeää, ettei lapsi tai nuori joudu yksin pohtimaan asiaa. Kunnianloukkaus on laitonta myös Internetissä, samalla tavoin kuin fyysisessäkin maailmassa. Laiton uhkaus on myös yksiselitteisesti rikos, tehtiin se perinteisen viestinnän keinoin tai sitten digimaailmassa. Uhkaus kohdistuu yleensä kiusatun fyysiseen tai henkiseen koskemattomuuteen. (Thorslund 2009: 52–53.)

IRC-galleriassa ja facebookissa oleville ylläpitäjille voi ilmoittaa asiattomista kommentista sekä nettikiusaamisesta. Jokainen käyttäjä pystyy IRC-galleriassa lisäämään jonkun henkilön omalle mustalle listalle, jolloin kyseinen henkilö ei voi kirjoittaa näille sivuille. Facebookissa taas pystyy itse valitsemaan kaverinsa sekä kenelle näyttää omat sivunsa. (Thorslund 2009: 55.)

Vanhemmat saattavat luottaa liikaa omalle koneelle ladattaviin suodattimiin, esimerkiksi suodattimeen, joka poistaa tietyt sanat. Vanhemmat säikkyvät ehkä helpoiten seksuaalisuuteen liittyvää sanastoa ja kiroilua. Mutta nuorten maailmassa ne sanat, jotka aikuisia eniten häiritsevät, eivät välttämättä ole niitä pahimpia. Jos nuoret haluavat todella loukata jotain, he tarttuvat henkilökohtaisiin asioihin, kuten haukkumalla jonkun äitiä tietyllä tavalla ja tässä vaiheessa suodattimesta ei ole enää mitään hyötyä. Tämän vuoksi on hyvä miettiä ongelmaa syvällisemmin ja pyrkiä löytämään muita ratkaisuja kuin teknisiä suodattimia tai esto-ohjelmia, jotka nuoret joka tapauksessa pystyvät kiertämään. (Thorslund 2009: 56–58.)

Aikuisen havaitessa nettikiusaamista tulee hänen tukea nuorta ja kiittää luottamuksesta. Opetta nuorta tallentamaan viestit jatkotoimenpiteitä varten ja pyydä häntä olematta vastaamatta viesteihin. Auta nuorta ottamaan käyttöön

erilaiset mustatlistat ja kaverilistat, joilla kiusaajan kommentteja voidaan estää. Kerro nuorelle, että kunnianloukkaus on laitonta, ja useimmiten asiattomien viestien lähettäjät voidaan jäljittää. Älä epäröi missään vaiheessa ottaa yhteyttä poliisiin. Lopuksi pohdi nuoren kanssa, miten vastaavia tilanteita voitaisiin estää. (Tietoturvakoulu 2010.)

10 TUNNE OIKEUTESI

Jokaisella ihmisellä on sananvapaus, oikeus yksityisyyden suojaan ja viestinnän luottamuksellisuuteen. Oikeuksia turvaa muun muassa perustuslaki (1999/731), rikoslaki (1889/39), sähköisen viestinnän tietosuojalaki (2004/516), henkilötietolaki (1999/523), laki sananvapauden käyttämisestä joukkoviestinnässä (2003/460), laki yksityisyyden suojasta työelämässä (2004/759) ja tekijänoikeuslaki (1961/404). Seuraavassa on tärkeimpiä lakeja verkkoviestinnän käyttäjän kannalta. (Aalto & Uusisaari 2009: 139.)

10.1 Sananvapaus

Jokaisella on perustuslain mukaan sananvapaus. Sananvapaus tarkoittaa oikeutta ilmaista, julkaista ja vastaanottaa tietoja, mielipiteitä sekä muita viestejä kenenkään niitä ennakolta estämättä. Perustuslaki turvaa jokaiselle yksityiselämän, kunnian ja kotirauhan. Kirjeen, puhelun ja muun luottamuksellisen viestin salaisuus on loukkaamaton. (Aalto & Uusisaari 2009: 139.)

10.2 Henkilötietojen suojaaminen

Henkilötietolaki antaa yksityiselämänsuojaa ja muita yksityisyydensuojaa turvaavia perusoikeuksia henkilötietoja käsiteltäessä sekä se edistää myös hyvän tietojenkäsittelytavan kehittämistä ja noudattamista. Jokaisen rekisterin pitäjän on laadittava henkilörekisteristä rekisteriseloste. Rekisteriselosteesta on laadittu tarkat ohjeet joita se tulee sisältää. Suomessa on tietosuojeluvaltuutetun toimisto. Se neuvoo ja opastaa sekä antaa suosituksia henkilötietojen käsittelyyn liittyvissä asioissa. (Aalto & Uusisaari 2009: 139–140.)

Henkilötietolaki suojaa myös yksityisyyttä myös valokuvissa. Kaikilla on oikeus olla antamatta lupaa oman kuvan julkaisuun Internetissä. Poikkeuksen tekevät journalistinen tai taiteellinen tarkoitus, mutta näissäkään tapauksissa kunniaa loukkaavaa kuvaa ei saa julkaista. Mikäli näin tapahtuu, on se säädetty rangaistavaksi teoksi. (Aalto & Uusisaari 2009: 140.)

11 SEITSEMÄN HARHAA LAPSISTA JA MEDIASTA

Aikuiset eivät pysty muutamaankin asennettaan mediasuojelun suhteen ennen kuin ymmärtävät yleiset median vaikutukset lapsiin ja ottavat todesta lasta suojaavat lait. Seuraavat harhakuvat ovat muodostuneet aikuisille nyky-yhteiskunnassamme. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006:19)

11.1 Tietämättömyyden harha

Elokuviin ikäraajat ovat sitovia joka tarkoittaa että valtion elokuvataarkastamon tarkastamien elokuvien ikärajoja on noudatettava esimerkiksi elokuvateattereissa. Tätä asiaa lähes 60 % suomalaisista aikuisista ei tiedä. Suuresti huolestuttavaan on että 7-14-vuotiaiden lasten vanhemmat tuntevat ikärajojen tiukkuuden kaikkein heikoimmin. Televisiokanavien esittämät elokuvat ovat harvoin valtion elokuvataarkastamon tarkistamia. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 19.)

11.2 Rajoittamisen harha

Marstolan ja Mäkelä-Rönholmin tekemän kyselyn mukaan suurin osa viidesluokkalaisista ei pysty itse päättämään mitä katsovat televisiosta. Heidän mielestään 15-18-vuotiaat ovat siihen vasta oikeutettuja. Pieni osa kuitenkin viidesluokkalaisista oli sitä mieltä että he voivat itsenäisesti päättää mitä katsovat. Mutta kuitenkin kysyttäessä mitä he antaisivat omien lapsiensa katsoa, he olivat sitä mieltä että he eivät saisi itse päättää heidän iässään katsomiaan ohjelmia. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 31.)

11.3 Hyvän itsetunnon harha

Aikuisilla on omasta lapsestaan käsitys että mikäli lapsi kestää ja pystyy katsomaan hänelle sopimatonta ohjelmaa tai elokuvaa, on lapsella hyvä itsetunto. Todellisuudessa se voikin olla merkki turtumuksesta ja empatiakyvyn puutteesta. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 19–20.)

11.4 Rajattomuuden harha

Nyky-yhteiskunnassamme on käsitys että vanhempi toimii viisaasti neuvotellessaan lapsen kanssa rajoista ja pehmittää lapsen tämän omien halujen mukaan. Tätä on alettu kutsua curling - vanhemmuudeksi. Vanhemman neuvotellessa lapsen kanssa rajoista ne eivät ole enää rajoja eivätkä luo lapselle riittävää turvallisuuden tunnetta. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 20.)

11.5 Markkinoinnin harha

Kuvitellaan että lapsille markkinoitava mediamateriaali olisi aina heille sopivaa. On olemassa myös harhakäsitys siitä että nuorisotelokuvana markkinoitava olisi varhaisnuorille ja nuorille sopiva. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 20.)

Useat ihmiset eivät ymmärrä että piirrettyjä filmejä sekä animaatioita on tehty ainoastaan myös aikuisille. Moniin animaatioihin liittyy markkinoitavaa materiaalia kuten makeisia, vaatteita, astioita, leluja sekä paljon muuta, joita lapset ihannoivat. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 20.)

11.6 Kehitystason harha

Lapsia pidetään nykyään median hyvinä tulkitsijoina ja käyttäjinä. Jopa 3-6-vuotiaiden lasten luullaan tulkitsevan mediaa oikein. Lasten kehittyneet kognitiiviset kyvyt kuten mieleenpalauttaminen, nopeus ja muistaminen sekoitetaan lapsen tunne-elämään. Havaintoon perustuvat taidot eivät kerro mitään lapsen persoonallisesta reagoinnista tai tunne-elämästä. Vaikka on todettu että fyysinen murrosikä on varhaistunut, ei olla tutkittu onko psyykkinen murrosikä myös aikaistunut. Voidaanko siis ajatella että kymmenvuotiaalla olisi murrosikäisen psyyke. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 21.)

11.7 Mielikuvituksettomuuden harha

Kun sekoitetaan kuvamateriaali ja tekstinymmärtäminen keskenään, sekoitetaan lapsen oma mielikuvitus siitä, millaiseksi hän itse kuvittaisi tekstin mielessään. Kun lapselle luetaan teksti, ilman kuvia, hänen omat psyyken puolustusmekanismit rajoittavat mielikuvitusta. Jos kuitenkin mukana on kuva, on

se valmiiksi loppuun asti suunniteltu. Lapsi on tällöin paljon suojattomampi.
(Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 21.)

12 SEKSI MEDIASSA

Nykyaikainen media on muuttanut käsitystä seksistä sekä seksuaalisuudesta. Siitä on tehty julkista sekä naista vähättelevää. Musiikkivideot, televisio, elokuvat ja mainokset ovat vaikuttaneet lasten ja nuorten ajatusmaailmaan pukeutumisesta ja käyttäytymisestä. On sallittavaa käyttää alentavia kommentteja vastakkaisesta sukupuolesta ja käyttää todella paljastavia vaatteita. Varsinkin naisen ruumis on esineellistetty. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 43–44.)

12.1 Lapsuus

Nykypäivänä seksi korostuu jokapäiväisessä mediassa ja jopa lasten leikeissä. Esimerkiksi Barbie-nukkejen tilalle on tullut teini-ikäiset flirttailevat Bratz-nuket. Lapset johdatellaan jo varhaisessa iässä ”tarjolla” olemiseen ja seurustelun maailmaan. Kaupallisissa tehtäväkirjoissa, jotka ovat suunnattu alle kouluikäisille ja alakoululaisille saattaa törmätä kysymykseen ihannepoikaystävästä. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 44.)

Väestöliiton sivuille tulee usein kysymyksiä siitä, olenko minä normaali ja ovatko kehossani tapahtuvat muutokset normaaleja. Media muokkaama ja luoma käsitys siitä mikä on normaalia, on suuri haaste nuorille ja heidän vanhemmilleen. Media luo niin huonoa kuin hyvääkin tietoa sekä asiallista että virheellistä tietoa. Tämä sekoittaa ja hämmentää nuorten käsitystä normaalisuudesta. (Väestöliitto 2010.)

12.2 Pornografian yleisyys

Pornografian saanti on helppoa kaikenikäisille nykyään. Sitä on saatavilla lähikaupan lehti- ja videohyllyistä sekä Internetistä. Se saattaa olla lapselle ja nuorelle todella hämmentävää ja ahdistavaa. Jopa televisio näyttää pornografiaa. Internet on yksi suurimmista pornografian levityspaikoista. Siellä saattaa joutua sen kohteeksi haluamattaan, eli myös lapset ja nuoret saattavat vahingossa päätyä tällaisille sivuille. Maahamme tulee joka vuosi yli 20 kertaa enemmän pornovideoita kuin tavallisia videotallenteita tai elokuvia. Vuonna 2001 Suomessa julkaistuista videonimikkeistä 98 % oli pornoa. (Marstola & Mäkelä-Rönholm 2006: 44.)

Seksuaaliselta sisällöltä suojeleminen on ensisijaisen tärkeää lapselle. On sanottu jopa että siltä suojeleminen olisi tärkeämpää kuin väkivallalta suojeleminen. Mikäli lapsi on liian varhaisessa vaiheessa tekemisissä seksiä käsittelevien materiaalien kanssa, saattaa sillä olla hyvin pitkäkestoisiakin seurauksia seksuaalisen identiteetin kehittymisen kannalta. Nykypäivänä ylikorostunut seksi luo nuorille kovia paineita ja epärealistisia odotuksia.

(Marstola & Mäkelä-Rönnholm 2006, 45-46.)

13 MEDIA JA TUNNE

Tunteiden tunnistaminen tapahtuu omien kokemusten sekä toisten ihmisten havainnoinnin, mutta myös mediakokemusten tietä. Ihmiset oppivat ilmaisemaan esimerkiksi rakkautta tai vihaa havainnoimalla läheisiä ihmisiä, mutta myös lukemalla kirjoja tai katselemalla elokuvia. (Mustonen 2001: 100–101.)

Lapset oppivat erilaisilta urheilusankkereilta tyylejää tuulettaa voittoa tai purkaa häviön tuottamaa pettymystä. Aikuiset saavat malleja myös mediasta, kuinka rakkautta ilmaistaan, miten estetään suruvalitteluja tai miten parisuhteessa riidellään tai sovitaan. Tehokkaimmin vaikuttavat ne median tunnesisällöt joista ihmisellä ei ole omaa kokemusta. Mutta median kautta on mahdollista myös lieventää jo syntyneitä pelkoja. (Mustonen 2001: 100–101.)

13.1 Median tarjontaa

Mediassa tunnemaailma on vilkkaampaa kuin arkielämässä. Yleisiä median välittämiä tunteita ovat mielihyvä, huumori, romanttiset tunteet, kiinnostus, inho ja viha, pelko sekä jännittynyt ennakointi. (Mustonen 2001: 102.)

Median tuottamat tunne-elämykset syntyvät tarinasta, henkilöihin samaistumisesta sekä tehosteiden ja musiikin syventävästä vaikutuksesta. Media välittää informaatiota tunteista se antaa tunteille käyttäytymiselle ja muille fysiologisille ilmiöille nimet. Median kautta saamme malleja miten hyväksyä ja tunnistaa omia ja toisten tunteita sekä käsitellä niitä. (Mustonen 2001: 102.)

Mediassa tunnetiloja kuvataan yksiselitteisin sekä selkein keinoin. Näin media antaa tilaisuuden harjoitella tunteiden tulkintaa käyttäytymisestä sekä sanallisista esittämistilanteeseen liittyvistä vihjeistä. (Mustonen 2001: 102.)

13.2 Nettikielen lyhenteitä

Nämä lyhenteet ovat osa nuorisokulttuuria joilla pystytään yksinkertaisesti osoittamaan erilaisia tunteita sosiaalisessa mediassa.

- **LOL, lol, LOLz** = laughs out loud, ”nauraa ääneen ”
- **n00b** = noob, newbir, ”uusi tulokas”

- **brb** = be richt back, ”tulen kohta takaisin”
- **AFK** = away from keyboard, ”olen poissa koneelta, en lue viestejä”
- **RT (F) M** = read the (f...n) manual, ”kannattaisi lukea ao. käyttöohjeet”
- **FWiW** = for what it’s worth
- **BTW** = bt the way, ”muuten...”
- **OMG** = oh my god, ”voi hyvä luoja sentään...”
- **ROTFL** = rolling on the floor laughing, ”nauran ihan oikeasti (enkä voi sanoa LOL)”
- **LMAO** = laughing my ass off ”nauran oikeasti”
- **IMHO** = in my humble opinion, ”olisin nöyrästi sitä mieltä, että..”
- **SFW** = safe for work, ”usein nettilinkkien yhteydessä käytetty ilmaisu, jolla tarkoitetaan ettei linkin takaa löydy mitään sopimatonta.”
- **NSFW** = not safe for work, ” tällaiset linkit on syytä avata ja varautua vähintäänkin outoon sisältöön.”

Seuraavassa käytetyimpiä tunneikoneja:

- iloinen/ onnellinen :)
- surullinen :(
- hyvin iloinen :))
- pahoillaan =(
- hyvin surullinen :((
- nauraa :D
- näyttää kieltä :P
- epäilevä/pelokas :/
- itkeä :(
- itkeä ilosta :')
- vihainen :II
- pettynyt :I
- iskeä silmää ;)
- naama peruslukemilla =I
- vitsailla/ flirtata ;-)
- yllättynyt/ huutaa :O

- ylimielinen/ leuhkiva :]
- kuollut x(
- laulaa =O
- vaisu hymy/ hymyillä =] (Airteg 2010.)

14 MEDIA JA PERSONALLISUUS

Tilanteesta riippuva tunnelma sekä mieliala vaikuttavat media käyttöön. Kuitenkin ihmisillä on taipumus valita samantapaisia mediasisältäjä kerrasta toiseen. Tämä johtuu siitä, että jotkut ovat taipuvaisempia ailahtelevaisuuteen sekä synkkään mielialaan. Toisilla taas on suurempi elämystenjano. Erilaiset mielialat ovat persoonallisuuden ominaisuuksia, jotka taas vaikuttavat media valintoihin. (Mustonen 2001: 86.)

Ihmiset joiden vireystaso on matalalla välttävät mediavalinnoissaan liian rankkoja ja jännittäviä elämyksiä. Niiden joiden vireystaso on korkealla nauttivat voimakkaista elämyksistä. Ihmisillä on erilaiset tarpeet katsoa eri ohjelmia, tällöin he myös eroavat toisistaan persoonallisesti. (Mustonen 2001: 86.)

Johnston on soveltanut tutkimusta jossa tarkasteltiin kauhufilmin katselun syitä. Tutkimuksessaan hän huomasi nuorilla katsojilla neljä eri motiivia. Ensimmäisenä ne jotka nauttivat vaarojen ja veren näkemisestä, katsoivat elokuvia ”räiskimisen” vuoksi. Tähän liittyy television suurkulutus, vähäinen pelokkuus, empatiataso sekä suuri jännityshakuisuus. Toinen katsoja katsoivat elokuvia jännityksen takia. Heidän motiivinsa oli jännityshakuisuus sekä empatian taso oli korkea. Kolmas ryhmä oli riippumattomat katselijat. He katsoivat elokuvaa rooli-dotuksen mukaisesti osoittaakseen rohkeutta sekä kypsyyttä. Neljän ryhmä oli ongelma katsojat, jotka kertoivat olevansa vihaisia ja yksinäisiä sekä he samaistuvat usein filmien uhreihin. Tähän liittyy alhainen empatia taso, taipumus kielteisiin tunteisiin sekä suuri elämyshakuisuus. (Mustonen 2001: 86.)

15 MEDIAN POSITIIVINEN VAIKUTUS

Hyvät mediataidot lisäävät mahdollisuuksia mediasta nauttimiseen. Aktiivinen mediatarpeensa tunnistava pystyy omalla mediakäyttäytymisellä lisäämään itseymmärrystä, identiteettikehitystä ja elämänhallintaa. Tämä voi avartaa omaa maailmankuvaa ja opastaa informaation hallintaan. (Mustonen 2001: 170.)

Mikäli ihminen tuntee median vaikutusmekanismit sekä tuotantotavat pystyy hän kiihottomasti suhtautumaan uusiin mediatuotteisiin. Pelkästään mediasta tuleva pornografinen sisältö ja väkivaltaisuus sekä yksipuolinen maailmankuva eivät tee mediatuotetta vaaralliseksi. Rikosten ja raiskausten tapahtumiselle tarvitaan elämäntilanteensa takia vaikutukselle herkkä ihminen tai hänen persoonallisuutensa. Myös katsojan ikä saattaa vaikuttaa mahdolliseen rikolliseen toimintaan median vaikutusten takia. (Mustonen 2001: 170.)

Mikäli ihminen hallitsee mediaa eikä media ihmistä jää tällöin aikaa myös ihmiskontakteille, liikunnalle ja harrastuksille. Media on muuttunut yhteiskunnassamme yhdeksi rentoutumisen ja viihdyttämisen osa-alueeksi. On tervettä että ihminen on tiedonhaluinen ja kiinnostunut median tarjonnasta. Informaatiohallinnasta tulee yhä tärkeämpi elämänhallinnan alue. (Mustonen 2001: 170.)

Mediatuote on ”hyvä” tai ”laadukas” psykologiselta kantilta tutkittuna mikäli se vastaa ihmisen aitoihin tarpeisiin. Mediatuote voi olla laadukas vaikka se ei vastaisikaan kaikkien ihmisten tarpeisiin tai kaikkiin yhden ihmisen tarpeisiin.

Viihtyminen ja nauttiminen ovat tärkeitä laadun määreitä, mutta ihminen kaipaa myös faktaan perustuvaa tietoa. Mediassa on aina mukana sekä tietoinen että tiedostamaton tunne. Näin ollen se saattaa vaikuttaa meihin myös tiedostamattamme. (Mustonen 2001: 170–171.)

Median tuottajilta vaaditaan nykyään tehokkaita ja monille erilaisille ihmisille suunnattuja kokonaisuuksia että mediasta tulisi tehokas. (Mustonen 2001: 171–172.)

16 MEDIKASVATTAJAN ROOLI

Mediakasvatusta on myös turvallisen kasvuympäristön luominen ja välittävien aikuisten läsnäolo kodeissa, päiväkodeissa, kouluissa ja vapaa-ajalla. Unohtaa ei myöskään sovi median ja viihdetuotannon omaa vastuuta. Journalismin ja mainonnan itsesäätelyn pitäisi saada aikaan eettisesti kestäviä ratkaisuja, joissa otetaan huomioon lapsiyleisöjen herkkyys pakenematta sanan ja ilmaisun vapauden taakse. (Herkman 2007: 12.)

16.1 Vanhempi mediakasvattajana

Lapsen vanhemmat tuntevat jälkikasvunsa parhaiten ja tietävät millainen aineisto sopii omalle lapselle. Mitä pienemmästä lapsesta on kyse, sitä enemmän aikuisella on mahdollisuus vaikuttaa lapsen median käyttöön ja ehkäistä pelottavia tilanteita median parissa. (Henrikson ym. 2006: 26.)

Aikuinen voi valita televisiosta katsottavat ohjelmat. Aikuinen päättää mitä medioita kodissa on ja miten niitä käytetään. On aikuisen vastuulla suojella lasta haitalliselta aineistolta. Pienellä lapsella ei itsellään ole riittäviä työkaluja käsitellä eikä sanallistaa kaikkea näkemäänsä ja kokemaansa eikä hän välttämättä ymmärrä asioiden mittasuhteita, kaikkia syy-seuraus suhteita sekä sepitteellisyyttä. (Henrikson ym. 2006: 26.)

16.2 Turvallinen mediaan tutustuminen ja tottuminen

Yksi lääke median haittavaikutuksia kohtaan on median kohtuullinen ja monipuolinen käyttö. Kohtuu ja valinnanvara pienentävät riskejä ja haittavaikutuksia. Median avulla opimme jotakin itsestämme ja ympäristöstämme sekä maailmasta jossa elämme. Media tarjoaa meille paljon samaistumis- ja roolimalleja ja tunteiden temmellyskenttiä. Monipuolinen median käyttö antaa monipuolisen ja moniarvoisen kuvan maailmasta. (Henrikson ym. 2006, 26.)

Parhaimmillaan mediankäyttö voi olla sosiaalista vuorovaikutusta ja lapselle sosiaalisten taitojen harjoittelua. Lapset tarvitsee tähän kuitenkin aikuisen tukea, ohjausta, läsnäoloa ja kiinnostusta. Myös lapsi voi toimia aikuisen opettajana. Median seuraaminen voikin olla yhteinen jaettu kokemus ja laadukasta perheen

yhdessäoloaika. Lapsella on oikeus jaettuun mediakokemukseen aikuisen kanssa. (Henrikson ym. 2006: 26–27.)

16.3 Mediankäytön pelisäännöt kotona

Jokaisen vanhemman tulisi sopia lastensa kanssa mediankäytön pelisäännöt kotiin lapsen ikätasoon nähden sopiviksi. Seuraavana on yleisiä ohjeita vanhemmille. Medialaitteet olisi hyvä sijoittaa kodin yhteisiin tiloihin niin että vanhemmat pystyvät paremmin valvomaan ja olemaan läsnä kun lapset käyttävät mediaa. Lasten kanssa tulisi sopia aikarajat median käytölle, tietokonetyöskentelyyn, playstation yms. peleihin sekä television katseluun. Aikaa tulisi jäädä myös harrastuksille, läksyjen teolle, ulkoilulle ja rauhoittumiselle. (Henrikson ym. 2006: 26–28.)

Tärkeää olisi muistaa noudattaa pelien ja elokuvien ikärajoja ja suosituksia, ne ovat sitovia. Niiden tarkoitus on suojella lapsia. Lasten kanssa tulisi katsoa yhdessä televisiota ja elokuvia, kirjoja ja lehtiä. Jos lapsella on jostain asioista kysyttävää, on vanhempi silloin lähellä ja valmis vastaamaan kysymyksiin. (Henrikson ym. 2006: 26–28.)

Varsinkin internetin kautta lapset pystyvät tilaamaan sekä katselemaan rajoituksetta lähestulkoon mitä vain. Tämän vuoksi mielestämme on hyvä asettaa nettisuodatin tietokoneille, jonka avulla pystyy määrittelemään sivustot joilla lapsi pystyy käymään. Myös lasten ja nuorten kännykän käyttöä pystyy rajoittamaan asettamalla saldorajan sekä palveluiden eston. Palvelun estolla pystyy estämään yhteydet palvelunumeroihin.

16.4 Ammatilainen mediakasvattajana

Mediakasvatuksessa täytyy ammattilaisen muistaa lasten ja nuorten erilaisuus ja eri-ikäisten kehitysvaiheet. Pienempiä päiväkotia ja ala-aste ikäisiä lapsia on syytä suojella median haitallisilta vaikutuksilta konkreettisin toimin. (Herkman 2007: 11.) Ammatilaisen tulee siis työssään käyttää samoja ohjeita kuin vanhempien kotona suojellakseen lapsia ja nuoria haitalliselta medialta.

Mediakasvattajan työssä on eettinen ulottuvuus, niin kuin missä tahansa kasvatustehtävässä. Mediakasvattaja tekee työssään valintoja ja ratkaisuja, joista osa jää mietityttämään ja osaan ei tunnu löytyvän oikeaa vastausta. Pohdittavia seikkoja on monia: mikä materiaali sopii mihinkin tarkoitukseen; mikä on sallittua tekijänoikeuksien näkökulmasta; näyttääkö sellaista, mihin ei yleensä saa kurkistaa tai mistä saada lisää tietoa ja kokemusta asiasta, joka on itsellekin uutta ja vierasta. Entä miten suhtautua kriittisiin ja kenties koulua, kulttuuria ja yhteiskuntaa arvosteleviin lasten/nuorten näkemyksiin. Yhteiskunnassa läsnä olevat monet arvomaailmat saattavat nousta tavallista voimakkaammin esiin mediakasvatustyössä. (Kupiainen & Sintonen 2009: 9-10.)

16.5 Televisio

Televisio on lasten eniten suosima media. Lasten television katselu kokemuksiin vaikuttavat monet tilanne sidonnaiset tekijät, sosiaalinen ympäristö sekä lapsen persoonalliset ominaisuudet. Television katselun kontekstin huomioon ottaminen lisää mahdollisuuksia ymmärtää lapsen televisiosuhteen viihdyttäviä ja opettavaisia piirteitä, mutta myös kielteisiä, pelkoja ja ahdistusta tuottavia sisältöjä. Televisioruudulla nähty ei siirry lapsen elämään suoraan, vaan kysymyksessä on hyvin monimutkainen vuorovaikutustapahtuma, jonka yhtenä osana televisio on. (Hietala, Inkinen, Kangassalo, Kivimäki, Lahikainen & Mäyrä 2005: 54.)

Passiivisen television katselun on todettu olevan erityisen haitallista lapsille ja sen olevan yhteydessä unihäiriöihin. Passiivinen television katselu tarkoittaa siis sitä, että tv ruutu on auki, vaikka ei sitä kukaan aktiivisesti katsoisikaan. Mikäli televisio on koko ajan päällä, lapsi näkee väistämättäkin hänelle sopimatonta materiaalia sekä television äänet ovat koko ajan läsnä. Lapsen tulisi oppia sietämään myös hiljaisuutta, eikä siihen ole mahdollisuutta, jos taustalla on koko ajan medialaitteiden ääniä. (Korhonen 2010: 21–22.)

16.6 Tietokone ja kännykkä

Sosiaalisesta näkökulmasta uusien mediatekniikoiden vaikutus lasten elämään on mullistava. Medialaitteet voivat lelujen ja pelien tavoin koota lapsia yhteen, ja ne

tuovat mahdollisuuksia yhteydenpitoon ajasta ja paikasta riippumatta. Lapset saattavat olla kuitenkin vaarassa vajota median lumoihin varsinkin jos he ovat yksinäisiä tai heillä on vähän harrastuksia ja palkitsevia sosiaalisia kontakteja. (Hietala ym. 2005: 92–94.)

Välillisessä vuorovaikutuksessa lapset lähettävät sähköpostia tai pikaviestejä, kirjoittavat Chat sivuille, soittavat kännykällä, lähettävät tekstiviestejä tai pelaavat sähköistä peliä muualla olevaa kaveriaan vastaan internetin välityksellä. (Hietala ym. 2005: 92–94.)

16.7 Pelit

Tietokone ja konsolipelit voivat olla virtuaalisia satukirjoja ja elokuvaikin vetovoimaisempia seikkailuja. Pelit tuovat lasten mediatarjontaan vuorovaikutteisen luonteensa takia myös uudenlaisia piirteitä verrattuna perinteisiin satukirjoihin ja televisiotarjontaan. Luettuun tai kuultuun tarinaan lapsi luo itse kuvat oman kehitystasonsa mukaisesti, jolloin psyykeen omat suojamekanismit suodattavat esimerkiksi pelottavan materiaalin juuri niin pelottavaksi ja ahdistavaksi, kuin lapsi on valmis käsittelemään. (Henrikson ym. 2006: 67.)

Sen sijaan pelissä tapahtumien kuvaukset räjähtävät lapsen silmien eteen sellaisena kuin ne on siinä kuvattu. Tällöin tapahtumien ja kuvien suodattaminen ei ole yhtä helppoa eikä edes mahdollista. (Henrikson, ym. 2006, 67.). Raain kuvaus tästä on Dave Grossmannin kirjassa ”On Combat” jossa kerrotaan että nykyaikana väkivaltapelit opettavat ainoastaan tappamaan, eivät mitään muuta siihen liittyvää. Pelit saattavat opettaa tappamista yhtä määrätietoisesti ja järjestelmällisesti kuin armeijassa opetetaan. (Grossman 1995: 226.)

16.8 Pelaamisen vaikutukset

Pelaamisen mahdolliset vaikutukset syntyvät pelaajan ja hänen kasvuympäristönsä, pelisisältöjen ja pelitilanteen kokonaisuuksien summana. Lapsen yksilölliset tekijät vaikuttavat siihen, kuinka hän kokee ja tulkitsee pelisisällön ja siihen liittyvät tapahtumat. Pelit vaikuttavat joihinkin lapsiin

enemmän kuin toisiin, mutta siitä huolimatta ne vaikuttavat jokaiseen jollakin tavalla. Lapsen elämän kokemukset, kasvatus, ajattelun rakenteet, sosiaalinen ympäristö ja henkilökohtaiset mieltymykset vaikuttava siihen, kuinka hän tulkitsee näkemänsä pelisisällön. (Henrikson ym. 2006: 70–71.)

Vaikutusten kannalta merkittäviä tekijöitä ovat myös lapsen persoonallisuus ja identiteetti. Esimerkiksi ihmisen tappaminen verisesti pelimaailmassa tuottaa lapsissa erilaisia reaktioita: toista tapahtuma järkyttää ja ahdistaa, toisen kohdalla se lisää aggressiivisuutta. Lapset samaistuvat pelin tapahtumiin, pelihahmoihin ja väkivallan uhreihin eritavalla. Heidän oma persoonallisuutensa vaikuttaa siihen, millaiset hahmot heitä kiehtovat ja keiden kohtaloihin he eläytyvät. Myös lapsen ikä on merkittävä tekijä, koska kyky erottaa mediamaailma todellisesta maailmasta sekä kattuneet elämäkokemukset ovat vähäisempiä kuin aikuisella. (Henrikson ym. 2006: 70–71.)

Perhetausta vaikuttaa pelaamisen myönteisiin ja kielteisiin vaikutuksiin. Vanhempien oma pelaaminen, tieto peleistä sekä vanhempien mediakasvatukselliset näkökulmat ovat merkittävässä asemassa sekä suojaavana, että riskitekijänä. Jos vanhemmat rajoittavat pelaamisen määrää ja kontrolloivat sitä, mitä heidän lapsensa pelaavat, kielteiset vaikutukset voivat vähentyä. Se, että vanhemmat ovat tutustuneet pelitarjontaan lisää ymmärrystä siitä, etteivät kaikki pelit ole lapsille soveltuvia. Pelien sisällölliset tekijät ovat merkittävässä osassa mahdollisten vaikutusten suuntaajana. Mitä enemmän lapsi altistuu jollekin tietylle pelisisällölle, sitä todennäköisemmin sillä on vaikutuksia lapsen käyttäytymiseen, asenteisiin ja uskomuksiin. (Henrikson ym. 2006: 70–71.)

Median mahdollisiin vaikutuksiin ovat yhteydessä myös tilannetekijät, kuten pelaamista edeltäneet tilanteet sekä mielialat ja pelaamisen aikainen tunnelma. Ajankohta ja sosiaalinen tilanne antavat oman panoksensa mahdollisiin vaikutuksiin, joiden kannalta ei ole merkityksetöntä mihin vuorokauden aikaan pelataan tai kenen kanssa. Esimerkiksi yksin jännittävän pelin pelaaminen saattaa aiheuttaa aivan erilaisen kuin omien vanhempien kanssa pelaaminen. (Henrikson ym. 2006: 70–71.)

Uhlmann sekä Swanson (2004) ovat tehneet tutkimuksen väkivaltapeliin vaikutuksista. Tutkimuksissa he jakoivat osallistujat sattumanvaraisesti kahteen ryhmään. Toinen ryhmä pelasi väkivaltaista ja toinen väkivallattonta videopeliä. Pelaamisen jälkeen he tekivät mittauksen siitä missä määrin henkilö pitää itseään aggressiivisena. Mitattavat henkilöt eivät olleet itse tietoisia mittauksesta. Tutkimuksessa otettiin huomioon myös mahdollinen aikaisempi jatkuvat altistuminen väkivaltaisille peleille sekä osallistujien sukupuoli. Tutkimustulokset osoittivat, että väkivaltaisista pelejä pelanneen ryhmän jäsenet kokivat minäkuvansa aggressiivisemmaksi, kuin väkivallattomia pelejä pelanneet. Tämä tapahtui naisille että miehille. (Anderson, Gentile & Buckley 2008: 36.)

16.9 Pelaamisen hyvät vaikutukset

Pelaaminen saattaa olla lapselle ja nuorelle sekä elämäntapa että harrastus. Sitä voidaan verrata esim. koripalloon tai jalkapalloon. Moniin lasten ja nuorten pelaamiin peleihin kuuluu myös kavereiden kanssa kommunikointi. (Thorslund 2009: 69.)

Peleissä saatetaan tutkia ongelmia, tutustua pelien maailmaan ja uusiin ihmisiin sekä pitää hauskaa. Pelaamisessa on siis sosiaalinen ulottuvuus, joka tekee osaltaan peleistä mielekkäitä. Mielekkyyden vuoksi lapset ja nuoret jaksavat pelata pelejä jopa tuntikausia. (Thorslund 2009: 69.)

Nuoremmilla lapsilla pelaamisen hyvät puolet tulevat helpommin esille. Pelatessaan lapsi oppii tietotekniikka sekä tietojen käsittelyä. Englannin kieli saattaa myös harjaantua sekä lapsi oppii tulkitsemaan käyttöohjeita. Lasten ja nuorten uskotaan kehittävänsä myös fyysisiä kykyjään pelatessaan, kuten sorminäppäryyttä, keskittymiskykyä, refleksiä ja nokkeluutta. Myös strateginen ajattelu ja ongelmanratkaisukyky saavat harjoitusta. Näistä kaikista taidoista on hyötyä koko elämän. (Thorslund 2009: 69.)

17 LAPSESTA AIKUISEKSI PITKITTÄISTUTKIMUS

Lapsesta aikuiseksi pitkittäistutkimuksella on tutkittu persoonallisuuden roolia väkivaltaviihteen katselussa. Mediaväkivaltaa ohjaavat hyvin monenlaiset taustaan, tilanteeseen sekä ihmisen ominaisuuksiin liittyvät tekijät. (Mustonen 2001: 94.)

1) Sosiaalinen asema, sukupuoli ja ikä. Väkivaltaviihteen katseluun liittyi erilaiset elämäntilanteet, kuten ero kumppanista, alhainen koulutustaso tai työttömyys. Myös sukupuoli ja ikä vaikuttavat kiinnostukseen siten, että nuorempina kauhu ja väkivalta kiehtovat enemmän. Suurten elämysten kokeminen saattaa olla osa aikuiseksi kasvamista, joilla näytetään itselleen sekä muille omaa rohkeutta sekä itsehallintaa. Nuoria on aina kiehtonut peloilla leikkiminen sekä normien rikkominen ilman pelkoa rangaistuksesta tai syyllisyydestä. (Mustonen 2001: 94.)

2) Elämänhakuisuus, uteliaisuus kiellettyä tai lain vastaista toimintaa kohtaan ennakoivat hakeutumista väkivaltaviihteen pariin. Tähän vaikuttaa myös empatian puute, tunne-elämän epävakaisuus sekä autoritaarisuus. Aggressiivinen ihminen todennäköisesti katsoo väkivalta elokuvia, mutta välttämättä väkivaltainen elokuva ei tee ihmisestä aggressiivista. (Mustonen 2001: 94.)

3) Mediasisällön luonne. Väkivalta viihde on kuvitteellista, se tekee siitä vähemmän uhkaavaa, kuin dokumenttiaineisto. Tämän vuoksi väkivaltaviihteestä pystytään nauttimaan eritavoin kuin dokumenttiaineiston väkivallasta. Väkivalta viihde mahdollistaa paon todellisuuden vaatimuksista sekä omista ankeista mielialoista. Koska väkivalta-aineistot tarjoavat tuhoavaa toimintaa sekä rikollisuutta se saattaa kiehtoa niin sanottua pimeää puoltamme hallituissa, turvallisissa oloissa. (Mustonen 2001: 94.)

4) Tilannetekijät. Enne katsomistilannetta tapahtuneet asiat tai tilanteen tunnelma vaikuttavat mediaväkivallan kiinnostavuuteen esimerkiksi kohdattuaan järkyttäviä tapahtumia voi väkivaltaviihde olla keino käydä läpi väkivallan kokemusta. Myös stressi, tekemisen puute tai ikävystyminen saattaa ohjata median käyttäjää väkivaltafilmiin pariin, vaikka ne eivät tuntuisi erityisen kiinnostavilta. (Mustonen 2001: 95.)

18 LAPSILLE HAITALLISET OHJELMAT VIESTINTÄVIRASTON MÄÄRITELMÄN MUKAAN

”Televisio-ohjelmat, jotka väkivaltaisuutensa, seksuaalisen sisältönsä tai kauhua herättämällä taikka muulla näihin rinnastettavalla tavalla ovat omiaan vaikuttamaan haitallisesti lasten kehitykseen, on lähetettävä sellaiseen aikaan, jolloin lapset eivät tavallisesti katso televisio-ohjelmia. Lasten kehitykselle haitallisista ohjelmista valmistui vuonna 2004 laaja selvitys, jonka pohjalta valtakunnalliset televisioyhtiöt uudistivat haitallisten ohjelmien sijoittelu- ja varoituskäytäntöään. Uuden käytännön mukaan alle 11-vuotiaille haitallisia ohjelmia ei saa lähettää arkisin ennen klo 17.00, alle 13-vuotiaille haitallisia ohjelmia arkisin ennen klo 19.00, alle 15-vuotiaille haitallisia ohjelmia ennen klo 21.00 ja alle 18-vuotiaille haitallisia ohjelmia ennen klo 23.00. Virasto seuraa säännöllisesti ohjelmien sijoittelun toimivuutta.

Vanhemmat voivat suojella lapsiaan haitalliselta aineistolta myös teknisin keinoin. Digisovittimissa on mahdollisuus rajoittaa jonkin tietyn kanavan katselua laittamalla kanavan katselu salasanan taakse. Koska tämä ns. lapsilukko voi toimia eri tavalla eri laitteissa, vanhempien tulisi selvittää käytännön menettely laitteen myyjältä tai käyttöohjeesta.” (Viestintävirasto, 2010.)

18.1 Ohjeita vanhemmille lasten television käytön tueksi

Aikuisen näkökulmasta harmittomat ohjelmat, kuten uutiset, aikuisten huumoriohjelmat ja elokuvat voivat sisältää kuva-materiaalia ja teemoja, joita lapsi ei ymmärrä. (Mediakasvatus, 2010.)

Ohjelmiin ja elokuviin on merkitty ikäraajat, joiden noudattaminen suojelee lasta. Pelkkä ikäraja ei vielä kuitenkaan kerro kaikkea ohjelman sisällöstä, joten on hyvä jos televisio sijoitetaan yhteisiin tiloihin. Näin aikuinen pystyy seuraamaan ohjelmavirtaa. Suuri osa televisiotarjonnasta on myös katsottavissa internetistä, joten television katselun sääntöjä on hyvä soveltaa myös nettiympäristöissä. (Mediakasvatus, 2010.)

18.1.1 Alle kouluikäisten lasten vanhemmille

Monet lapsillekin suunnatut ohjelmat voivat aiheuttaa hämmennystä ja kysymyksiä. Ole siis läsnä ja saatavilla, kun lapsi katsoo televisiota. Pidä lisäksi aina huolta ikärajoista. (Mediakasvatus, 2010.)

Huomioi, että kaikkia piirrettyjä – esimerkiksi japanilaisia animaatioelokuvia - ei ole suunnattu ihan pienille lapsille, niiden sisältämä materiaali on usein melko rankkaa katsottavaa. Suojaa lasta liialliselta kuvatulvalta ja ohjelmilta, jotka eivät sovi lapselle. Ohjelmien välissä tuleva mainonta vaikuttaa lapseen voimakkaasti. Kerro lapsellesi mainosten tarkoituksesta ja keskustele mainoksista hänen kanssaan. (Mediakasvatus, 2010.)

18.1.2 Koulu-ikäisten vanhemmille

Kouluikäisten kanssa on hyvä käydä keskustelua televisio-ohjelmien ikärajoista sekä muun muassa ohjelmien tarjoamista nais- ja miesmalleista sekä mainosten sisällöistä ja tarkoituksesta. Television vuorovaikutteiset peliohjelmat, erilaiset äänestykset sekä mainostettavien kännykkäpalveluiden tilaaminen voivat tuoda yllätyksen puhelinlaskuun. (Mediakasvatus, 2010.)

Perheiden yhteisviihteenä näyttäytyvät ohjelmat, kuten alkuillan saippuasarjat voivat sisältää teemoja, joita lapsen on vaikea ymmärtää. Myös uutiset ja ajankohtaisohjelmat voivat olla lapselle rankkoja. Suojaa lasta mm. kriisi- ja sotautisoinnin kuvilta. (Mediakasvatus, 2010.)

18.1.3 Nuoren vanhemmille

Keskustele aktiivisesti nuoren kanssa ohjelmista ja pohtikaa yhdessä miksi ikärajoja on asetettu. Huomioi, että vaikka K15 ohjelmistoa näytetään televisiossa iltayhdeksän jälkeen ja K18 ohjelmistoa klo 23:n jälkeen, voi niitä katsella internetistä aina kun haluaa. (Mediakasvatus, 2010.)

Katsele välillä nuoren lempiohjelmiä yhdessä hänen kanssaan ja keskustele ohjelmista sekä niiden sisällöistä. Ohjaa nuorta kriittiseen arviointiin TV-ohjelmien suhteen. (Mediakasvatus, 2010.)

18.2 Ohjeita vanhemmille koskien lasten ja nuorten pelaamista

Lapset ja nuoret pelaavat tietokone- ja konsolipelejä, kännykkäpelejä sekä erilaisia nettipelejä. Aikuisen vastuulla on tuntee pelien ikäraajat ja valita lapsille sopivia pelejä. Myös monissa nettipeleissä on ikäraajat. Ikäraja ei kerro pelin sopivuudesta vaan varoittaa mahdollisesti haitallisesta sisällöstä. Kun pelilaitteet

on sijoitettu yhteisiin tiloihin, pystyy aikuinen valvomaan pelaamista ja osallistumaan itsekin pelaamiseen. (Mediakasvatus, 2010.)

18.2.1 Pienten lasten vanhemmat

Pienille lapsille sopivia pelejä löytyy suomalaisilta ja ulkomaisilta lastenohjelmien kotisivuilta. Myös erilaiset järjestöt ja toimijat, kuten kirjastot ovat koostaneet sopivia pelejä sisältäviä listauksia nettisivuilleen. Huomaa, että monet pelit ovat pelin muotoon tuotettuja mainoksia, joiden suostuttelevaa tarkoitusta lapsi ei välttämättä huomaa. (Mediakasvatus, 2010.)

Pelin kannesta löytyvä ikäraja ja sen vieressä oleva sisältömerkintä kertovat pelin haitallisista sisällöistä kuten väkivallasta. Kysy neuvoa oikean pelin valintaan esimerkiksi pelikaupasta. (Mediakasvatus, 2010.)

18.2.2 Koululaisen vanhemmat

Ole kiinnostunut lapsesi pelaamisesta ja pelaa yhdessä lapsen kanssa. Sopikaa selvät rajat pelaamiseen: kuinka paljon päivässä, millaisia pelejä ja mitkä asiat hoidetaan ennen kuin pelataan esimerkiksi läksyt ja kotityöt. (Mediakasvatus, 2010.)

Pidä huolta pelien ikärajoista. Sovi kaveripiirin vanhempien kesken, että ikärajoista ei jousteta kenenkään kodissa. Muista myös, että nettipeleissä on ikäraja, kuten esimerkiksi Habbossa se on 12. Jos et tiedä ikärajaa, tarkista pelin sisältö ennen kuin annat luvan pelata sitä. Lapselle sisällöllisesti ja taidollisesti sopiva peli voi kehittää muun muassa avaruudellista hahmottamista, ongelmanratkaisukykyä, englannin kielen taitoa ja motoriikkaa. (Mediakasvatus, 2010.)

18.2.3 Nuoren vanhemmat

Ole kiinnostunut peleistä, joita nuori pelaa. Pelaamiseen liittyy yleensä kokonainen kulttuurin piiri: keskusteluyhteisöt, fanisivustot, pelihahmoksi pukeutuminen, pelitapaamiset jne. Hanki pelejä, joita voi pelata sosiaalisesti porukalla, esimerkiksi tanssi-, ja musiikkipelit innostavat yhteiseen toimintaan. (Mediakasvatus, 2010.)

Pyri suhtautumaan pelaamiseen kuten mihin tahansa harrastukseen ja keskustele miten paljon harrastukseen voi käyttää aikaa, rahaa ja energiaa. Vaikka peliriippuvuus on harvinainen tila, pidä huolta, ettei nuoren elämä täyty pelkästä pelaamisesta. (Mediakasvatus, 2010.)

Pyydä ajoissa apua esimerkiksi terveydenhoitajalta, jos olet huolissasi pelaamisen vaikutuksista nuoreen. Avaa keskustelu myös nuoren kanssa ja mieti hänen kanssaan, mitä muuta elämässä voisi olla, kuin pelaaminen. (Mediakasvatus, 2010.)

19 IKÄRAJAT VALTION ELOKUVATARKASTAMON MUKAAN

Valtion elokuvatarkastamo on opetusministeriön alainen virasto, jonka tehtävä on tarkastaa Suomessa alle 18-vuotiaille esitettävät ja levitettävät kuvaohjelmat. Kaikki elokuvat tai ohjelmat eivät sovi kaikille ja osaa ei voida edes luvallisesti esittää. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Lisäksi elokuvatarkastamo rekisteröi tarkastamattomat kuvaohjelmat ja vuorovaikutteiset kuvaohjelmat, eli tietokone ja videopelit. Suomessa on säädetty erikseen laki, joka perustuu lastensuojelullisiin näkökohtiin koskien kuvaohjelmien tarkastamista. Tämän lain sanelemana elokuvatarkastamo toimii. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Elokuvatarkastamo tarkistaa kuitenkin vain osan alle 18-vuotiaille tarkistetuista kuvamateriaaleista, joten väistämättä myös haitallista materiaalia pääsee julki. Tällaisesta materiaalista voi tehdä ilmiannon elokuvatarkastamolle esimerkiksi heidän Internet sivujen kautta. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.1 Elokuvat

Suomen perustuslaki takaa jokaiselle kansalaiselleen sananvapauden. Lasten sanavapautta voidaan kuitenkin rajoittaa kuvaohjelmien osalta, jos se on tarpeen lasten suojelemiseksi. Kuvaohjelmien ennakkotarkastuksen ensisijainen tavoite on lasten suojeleminen. Samalla pyritään perustuslain sananvapaussäännösten mukaisesti huolehtimaan siitä, että lasten sananvapautta ei tarpeettomasti rajoiteta. Kuvaohjelmien tarkastamista säädellään lailla kuvaohjelmien tarkastamisesta. (L 775/2000.)

Elokuvien tarkastuksessa elokuville ja muille kuvaohjelmille asetetaan ikäraajat ohjelman sisällön mukaisesti. Ikäraajat ovat; 7, 11, 13, 15 tai 18. Elokuva tai ohjelma voidaan sallia myös kaikenikäisille, jos sen ei arvioida sisältävän lapsen kehitykselle haitallista sisältöä. Haitallinen sisältö on seksuaalista, väkivaltaista tai kauhua tai muuta näihin verrattavaa aineistoa. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Täysi-ikäisille tarkoitettuja kuvaohjelmia ei tarvitse ennakolta tarkastuttaa. Niistä tulee vain tehdä ilmoitus Valtion elokuvatarkastamolle. Televisiotoiminnassa on omat, ohjelmien lähetysajankohtiin perustuvat sääntönsä, joita valvoo Viestintävirasto. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Rikoslaisissa on kielletty raakaa väkivaltaa sisältävien kuvien tai kuvatallenteiden levittäminen ja esittäminen. Kielto koskee myös sukupuolisiveellisyyttä loukkaavaa materiaalia joka kohdistuu lapseen, väkivaltaan tai eläimiin sekaantumista sisältävien kuvien ja kuvatallenteiden levittämistä ja esittämistä. Pelkästään levitysyritys on jo rangaistava teko. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.2 Pelit

Pelien ikäraajat ovat suosituksia lukuun ottamatta K-18, joka on sitova ja sen noudattamatta jättäminen on rangaistava teko. Pelien ikärajoitukset perustuvat pelien haitallisuuteen, ja siksi niitä kannattaa noudattaa. Pelien sisältöön kannattaa tutustua etukäteen, jolloin vanhempi tai kasvattaja osaa arvioida pelin soveltuvuutta lapsille. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Kaikki Suomessa tallennemuodossa levitettävät pelit on ilmoitettava Valtion elokuvatarkastamolle. Elokuvatarkastamo rekisteröi ne suositusikärajoilla 3, 7, 12, 16 tai sitovalla ikärajalla 18. Suurimmassa osassa peleistä käytetään yleiseurooppalaisen ikärajaluokittelujärjestelmän (PEGI) mukaista ikämerkintää. VET rekisteröi automaattisesti PEGI - luokitellut pelit. Jos peli ei ole PEGI:ssä luokiteltu, on pelissä oltava suomalainen ikämerkintä. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Valtion elokuvatarkastamo voi lain mukaan vaatia myös pelin ennakkotarkastukseen, mikäli on syytä epäillä sen sisältävän lapsille haitallista materiaalia. Pelin maahantuojaa tai valmistajaa voi myös halutessaan tarkastuttaa pelin etukäteen elokuvatarkastamossa. Jos peli on elokuvatarkastamon tarkastama, ei alemmat ikärajatkaan ole suosituksia, vaan sitovia eli niiden luovuttaminen ikärajaa nuoremmalle on lainvastaista. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Pelien julkinen esittäminen ja levittäminen ilman elokuvatarkastamon tarkastusta tai / ja rekisteröintiä, ilman ikärajamerkintöjä on kiellettyä. Myös esittäminen ja levittäminen ikärajan vastaisesti on rikos, josta voidaan tuomita enimmillään 6 kk vankeuteen. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.3 Pornografia

Pornografisia kuvaohjelmia koskevat samat kuvaohjelmalain määräykset kuin muitakin kuvaohjelmia. Pornografiset kuvaohjelmat ovat ennen niiden esittämistä ja levittämistä ilmoitettava elokuvatarkastamoon, joka rekisteröi ne K-18 materiaaliksi. Tallenteet on merkittävä ohjeiden mukaisesti, ennen julkaisua. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Pornografia voidaan määritellä monella tavalla. Kuvaohjelmien osalta elokuvatarkastamo on jakanut pornografiset kuvaohjelmat kolmeen eri kategoriaan, jotka ovat seuraavat. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Pehmoporno (soft-core), jossa yhdyntöjä ja muuta seksuaalista kiihottumiseen tähtäävää toimintaa kuvataan ilman lähikuvia, sukuelimiä ei siis näytetä. Kova porno (hard-core), jossa esitetään yhdyntää ym. seksuaalista toimintaa lähikuvin. Kolmas kategoria on rikoslaisa kielletyksi määritelty ohjelmat, joissa esitetään sukupuolisiveellisyttä loukkaavasti lasta, väkivaltaa tai eläimeen sekaantumista. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Suomessa ei saa levittää rikoslain kieltämää pornografiaa. Levityksestä ja esittämisestä seuraa aina rangaistus. Elokuvatarkastamo seuraa ilmoitusten avulla kuvaohjelmien levitystä, ja voi tarvittaessa pyytää tarkistusta varten kopion ohjelmasta, jos sen epäillään sisältävän rikoslain vastaista aineistoa. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Elokuvatarkastamon arvioidessa jonkin tallenteen sisältävän lainvastaista aineistoa, se ilmoittaa käsityksensä ilmoituksen tekijälle, ja rekisteröi kuvaohjelman arviolla sen lainvastaisuudesta. Jos levittäjä varoituksesta huolimatta jatkaa materiaalin levitystä, tekee elokuvatarkastamo rikosilmoituksen

poliisille, vain tuomioistuimella on ratkaisuvallta rikoslainvastaisuutta arvioitaessa. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Rikoslain vastaisen kuvaohjelman levittämisen maksimirangaistus on kaksi vuotta vankeutta. Myös levittämisen yritys on rangaistavaa. Rangaistus riippuu seuraavista tekijöistä. Jos K18 – kuvaohjelmaa on levitetty alaikäisille, maksimirangaistus on 6 kk vankeutta. Kuvaohjelmaa on levitetty ennen kuin siitä on tehty ilmoitus, tai jos siitä puuttuvat lainmukaiset merkinnät, on rangaistuksena tällöin sakkoja. Rangaistavaa on myös se jos, haitallisesta materiaalista ilmoittaja ei toimita pyydettyä ohjelman kopiota elokuvatarkastamoon, voi elokuvatarkastamo pyytää lääninhallitusta määräämään uhkasakon. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.4 Ikärajaerusteet

Seuraavassa osuudessa käsitellään Valtionelokuvatarkastamon laatimia sisällöllisiä seikkoja. Niihin kuuluvat väkivalta, seksuaalinen sisältö, kauhun herättäminen ja muut perusteet. Tämän jälkeen olemme koonneet kriteerit jokaista ikärajaa kohtaan. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.4.1 Väkivalta

Mediaväkivallan vaikutusta katsojaan ja kulttuuriin on tutkittu jo vuosien ajan. Tutkimukset poikkeavat lähtökohdiltaan ja tuloksiltaan toisistaan, osoittavat ne kuitenkin mediaväkivallan vaikuttavan tietyin edellytyksin alaikäiseen katsojaan. Haitallisinta mediaväkivalta on haavoittavassa ja väkivallan hyväksyvässä ympäristössä elävälle lapselle. Mediaväkivalta voi myös aiheuttaa ahdistusta, pelkoa, levottomuutta ja painajaisia. Eri kehitysvaiheessa olevat lapset kokevat väkivaltakuvaukset eri tavoin. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Arvioitaessa lasten kehityksen kannalta ohjelman väkivaltaisuutta ratkaisevia kysymyksiä ovat: Jäsenyykö väkivalta katsojan maailmaan? Toimiiko väkivalta ongelmien ratkaisijana vai niiden aiheuttajana? Ihannoidaanko vai arvostellaanko väkivallan käyttöä? Onko väkivalta perusteltu osa tarinaa? Onko väkivallalla olemassa tarinassa jonkinlaista vastavoimaa? (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Myös elokuvien eri lajityypit vaikuttavat väkivaltakuvausten arviointiin. Toiminta-, seikkailu- ja fantasiaelokuvilla on kullakin omat kerrontatapansa, jotka pyritään ottamaan huomioon ikäraja-arviota tehtäessä. Yleensä väkivalta on todellisimman tuntuista toimintaelokuvissa. Huumorin ja väkivallan yhdistäminen on tutkimuskirjallisuudessa esitettyjen arvioiden mukaan asennevaikutukseltaan erityisen haitallista. Sama koskee seksiin liittyvän väkivallan ja huumorin yhdistelmää. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Tietokone- ja konsolipelit sisältävät yleensä runsaasti eri tyyppistä väkivaltaa. Pelaajia tutkittaessa on saatu erilaisia tuloksia pelien vaikutuksesta, monet tutkimukset painottavat pelaajan aktiivista osallistumista haitallisuutta lisäävänä tekijänä. Toisaalta on katsottu itse pelaamisen, eli pelissä etenemisen, olevan pelitapahtumassa kuitenkin ensisijaisena tavoitteena. (Valtion elokuvatarkastamo, 2010.)

19.4.2 Seksuaalinen sisältö

Audiovisuaalisten seksuaalisuuteen liittyvien kuvausten vaikutuksesta lapsiin on verraten vähän tutkimusta. On kuitenkin arvioitu, että lapsen ikätasolle sopimattomat seksikuvaukset voivat olla kehitykselle varsin haitallisia. Niiden on todettu antavan vääristyneitä malleja ja lyhentävän lapsuutta. Sukupuolisuuteen ja aikuiseen seksuaalisuuteen liittyvät asiat ovat lapsille usein hämmentäviä, ja lapsen kehitysvaiheesta riippuu, miten hän pystyy käsittelemään seksiin liittyviä kysymyksiä. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Olennaista arvioinnissa on seksin esitystapa: onko kysymyksessä viitteellinen, eroottinen vai pornografinen esitystapa? Pornografiassa on ratkaisevaa tehdä ero pehmeän ja kovan pornografian välillä. Kaikki kovaksi pornografiaksi luokiteltavat kuvaohjelmat ovat vain aikuisikäisille tarkoitettuja ja ne tulee siksi kieltää alle 18-vuotiailta. Rikoslaki kieltää lisäksi lapsi-, eläin- ja väkivaltapornografian esittämisen ja levittämisen sekä erikseen lapsipornografian hallussapidon. Pelien kohdalla seksuaalinen sisältö on yleensä toissijaista, joskin

levityksessä on myös jonkin verran pornografisia pelejä. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.4.3 Kauhun herättäminen

Väkivalta, seksi ja kauhu ovat jo elokuvan syntyhetkistä lähtien kuuluneet sen peruskuvastoon. Usein kuvaohjelmissa on niiden yhdistelmiä. Tutkimuksia kauhukuvausten vaikutuksesta katsojiin, erityisesti lapsiin, on tehty melko vähän. Tutkimuksissa kirjatuissa lasten kokemuksissa toistuvat painajaiset ja erilaiset pelot. Suoranaiset traumaoireet eivät myöskään lapsilla ole selvitysten mukaan harvinaisia, heidän altistuttuaan ikätasoaan vanhemmille tarkoitetuille kauhukuvauksille. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

Kauhun viehätyks on hallitun pelon kokemisessa. Arvioitaessa kauhun herättämisen haitallisuutta katsojalle on avainkäsitteenä järkyttävyys. Kauhun herättäminen kuvaohjelmassa saattaa olla omiaan järkyttämään katsojaa niin, että seurauksena on pitkäaikainen ahdistus- tai pelkotila. Ratkaisevaa on jälleen kuvaohjelman kokonaisuus. Onko pelolle ja kauhulle elokuvan sisällössä olemassa vastavoimaa? On myös otettava huomioon, että eri ikäkausina erilaiset asia koetaan pelottavina. Kauhun kokeminen viihteenä edellyttää psyykkisiä valmiuksia, jotka kehittyvät vähitellen iän myötä. Kauhuelementit ovat myös peleissä yleisiä, nykyään kehittynyt grafiikka tekee pelien kauhuelementeistä todellisempia ja näin ollen myös entistä haitallisempia. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.4.4 Muut perusteet

Muita ikärajaan vaikuttavia perusteita, edellä mainittujen väkivaltaisen ja seksuaalisen sisällön sekä kauhun lisäksi ovat mm. huumeiden käyttö, myynti tai välittäminen sekä itsemurhan kuvaus. Myös vaarallisen käyttäytymisen ihannoiva esittäminen voi olla ikärajaperuste. Tämentyypisiä ns. rinnastettavia perusteita sovellettaessa on lain perusteluiden mukaan otettava huomioon lain pääasiallinen tarkoitus sekä kieltoperusteiden luonne perustuslain 12 §:ssä turvatun

sananvapauden rajoituksina. Rivo tai karkea kielenkäyttö ei ole lakiin kirjattu ikärajaeruste. Se voi kuitenkin vahvistaa muuta arviota. Valtion elokuvatarkastamon määrittelemien ikärajojen mukaan elokuvat ja pelit jaetaan tiettyihin kategorioihin, joissa on eritelty väkivaltainen ja seksuaalinen sisältö sekä kauhun herättäminen. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.4.5 Kaikille sallittu

Elokuva /peli on merkitty ikärajalta 3 vuotta. Siinä sallitaan hyvin lievää väkivaltaa tai väkivallan uhkaa, esimerkiksi animaatioissa pikku potkut, läimäykset. Alastomuus sallitaan jossa ei seksuaalista latausta. Vähäiset äänitehosteet ja hyvin lievät pelottavat elementit ovat sallittuja. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.4.6 Alle seitsemänvuotiailta kielletty

Elokuva/peli on merkitty ikärajalta 7 vuotta. Siinä sallitaan lievää väkivaltaa kuvaohjelmissa, joissa tarinalla ja henkilöhahmoilla on ratkaiseva osa. Nyrkiniskut, potkut ja aseella uhkaamiset vaativat jo korkeamman ikärajan. Lievät seksiviitteet sallitaan, esim. syleilyt ja suudelmat, joista ei edetä pidemmälle. Melko lievät, lyhyet kauhuelementit sallitaan. Esimerkiksi kohtalaiset äänitehosteet ja väli animaatioissa esiintyvät hirviöt. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.4.7 Alle yksitoistavuotiailta kielletty

Elokuva/peli on merkitty ikärajalta 11 vuotta. Väkivaltaa ei saa esittää kovin yksityiskohtaisesti tai realistisesti, kuten seikkailuelokuvissa, joissa on miekkailu- ja ampumiskohtauksia. Pehmeä erotiikka on sallittua tarinan kannalta perustellussa yhteydessä, kuten viitteelliset seksikuvaukset, esimerkiksi nuorten seurustelu. Lyhyehköt, melko lievät kauhuelementit ovat sallittuja myös realistisissa kuvaohjelmissa. Melko voimakkaat tehosteet sallitaan. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.4.8 Alle kolmetoistavuotiailta kielletty

Elokuva/peli on merkitty ikärajalta 13 vuotta. Sallitaan melko realistinen väkivalta lähinnä fantasiaympäristössä. Kaukainen tapahtumaympäristö lieventää tällöin kokemusta. Myös rankat nuorisoeelokuvat, joissa väkivaltakuvastot voivat olla lieviäkin, ovat kiellettyjä. Toiminnallista väkivaltaa sisältävät Anime- elokuvat ovat kiellettyjä. Selväpiirteiset, kuitenkin yksityiskohdiltaan peitetyt seksikuvaukset ovat sallittuja, esimerkiksi teini seksi komediat. Kauhukuvaukset, joissa jännitys ja pelko rakennetaan lähinnä tarinan sekä henkilöhahmojen varaan ovat sallittuja. Yleistunnelman intensiivisyys vaikuttaa ikärajaan. Kauhun liittyvä todellisuudenmukainen väkivalta on kiellettyä. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.4.9 Alle viisitoistavuotiailta kielletty

Elokuva/peli on merkitty ikärajalta 15 vuotta. Yksityiskohtainen ja realistinen väkivalta on kiellettyä. Seksiin liittyvä lievä väkivalta, perustuen tarinayhteyteen, on sallittua. Sallitaan myös toimintaelokuvat, joissa on runsaasti väkivaltakohtauksia mutta niissä väkivalta ei ole kuitenkaan erityisen pitkitettyä tai veristä. Melko avoimet seksikuvaukset sekä pehmeä pornografia sallitaan. Kauhukuvaukset, joissa erittäin intensiivinen tunnelma sekä tarinaan ja henkilöhahmoihin liittyvä kohtalainen järkyttävyys ovat sallittuja. Yksityiskohtaisuus, jossa ei kuitenkaan ole pitkitetty tapahtumaa eikä ole sadistista väkivaltaa. Voimakkaat tehosteet kuuluvat elokuvaan. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.4.10 Alle kahdeksantoistavuotiailta kielletty

Elokuva/peli on merkitty ikärajalta 18 vuotta. Fiktiivinen, yksityiskohtainen, pitkitetty, liioiteltu ja sadistinen väkivalta sallitaan, sekä erittäin verinen ja realistinen väkivalta. Kova pornografia sallitaan, kategoriaan kuuluu myös esimerkiksi laillinen sadomasokistinen pornografia. Myös erittäin järkyttävät kauhukuvaukset, runsaasti veristä väkivaltaa sisältävät kuvaukset sallitaan sekä rajut ääni- ja kuvatehosteet. (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

19.4.11 Rikoslain vastaiset julkaisut

”Rikoslain 17 luvun 17 ja 18 & mukaan: Väki­valta­kuvauksen levittäminen, sukupuolisiveellisyyttä loukkaavan kuvan levittäminen. Myös RL 11:8: Kiihottaminen kansanryhmää vastaan ja RL 17:10: Uskonrauhan rikkominen. Kysymykseen tulevat lähinnä aidon väki­valta­kuvauksen levittäminen viihteenä sekä lapsi-, väkivalta- ja eläin­porno­grafian levittäminen. Myös rasistinen kiihotus ja jumalanpilkka.” (Valtion elokuvatarkastamo 2010.)

20 AMMATTIKORKEAKOULUN OPETUSTA OHJAAVAA LAINSÄÄDÄNTÖÄ

Ammattikorkeakouluja ohjaa ammattikorkeakoululaki. Sen lisäksi on olemassa vielä erilaisia säädöksiä koskien ammattikorkeakoulun toimintaa. Poimimme muutamia mielestämme keskeisimpiä kohtia, jotka käsittelevät opetusta ja sitä mitä ammattikorkeakoulujen tulisi saada toiminnallaan aikaan.

20.1 Ammattikorkeakoululaki 9.5.2003/351

§ 4 Ammattikorkeakoulujen tehtävät

Ammattikorkeakoulujen tehtävänä on antaa työelämän ja sen kehittämisen vaatimuksiin sekä tutkimukseen, taiteellisiin ja sivistyksellisiin lähtökohtiin perustuvaa korkeakouluopetusta ammatillisiin asiantuntijatehtäviin, tukea yksilön ammatillista kasvua ja harjoittaa ammattikorkeakouluopetusta palvelevaa sekä työelämää ja aluekehitystä tukevaa ja alueen elinkeinorakenteen huomioon ottavaa soveltavaa tutkimus- ja kehitystyötä sekä taiteellista toimintaa. Tehtäviään hoitaessaan ammattikorkeakoulujen tulee edistää elinikäistä oppimista. (24.7.2009/564) Ammattikorkeakoulut antavat ja kehittävät aikuiskoulutusta työelämäosaamisen ylläpitämiseksi ja vahvistamiseksi. (Ammattikorkeakoululaki 9.5.2003/351)

16§ Ammattikorkeakoulussa järjestettävän opetuksen ja tutkimuksen vapaus

Ammattikorkeakoululla on 4 §:ssä tarkoitettuja tehtäviä suoritettaessa opetuksen ja tutkimuksen vapaus. Opetuksessa on kuitenkin noudatettava koulutuksen ja opetuksen järjestämisestä annettuja säännöksiä ja määräyksiä. Ammattikorkeakoulun opetus on julkista. Perustellusta syystä pääsyä opetusta seuraamaan voidaan rajoittaa. (Ammattikorkeakoululaki 9.5.2003/351)

20.2 Valtioneuvoston asetus ammattikorkeakouluista 15.5.2003/352

7§ Ammattikorkeakoulututkintoon johtavien opintojen tavoitteet (16.6.2005/423)

Ammattikorkeakoulututkintoon johtavien opintojen yleisenä tavoitteena on antaa opiskelijalle:

- 1) laaja-alaiset käytännölliset perustiedot ja -taidot sekä niiden teoreettiset perusteet asianomaisen alan asiantuntijatehtävissä toimimista varten;
- 2) edellytykset asianomaisen alan kehityksen seuraamiseen ja edistämiseen;
- 3) valmiudet jatkuvaan koulutukseen;
- 4) riittävä viestintä- ja kielitaito; sekä
- 5) asianomaisen alan kansainvälisen toiminnan edellyttämät valmiudet.

Perusopintojen tavoitteena on antaa opiskelijalle laaja-alainen yleiskuva asianomaisen tehtäväalueen asemasta ja merkityksestä yhteiskunnassa, työelämässä ja kansainvälisesti, perehdyttää opiskelija asianomaisen tehtäväalueen yleisiin teoreettisiin perusteisiin ja viestintään sekä antaa hänelle 8 §:ssä tarkoitettu kielitaito. (Valtioneuvoston asetus ammattikorkeakouluista 15.5.2003/352.)

Ammattiopintojen tavoitteena on perehdyttää opiskelija asianomaisen ammatillisen tehtäväalueen keskeisiin ongelmakokonaisuuksiin ja sovellutuksiin sekä niiden tieteellisiin tai taiteellisiin perusteisiin siten, että opiskelija valmistuttuaan kykenee itsenäisesti työskentelemään tehtäväalueen asiantuntijatehtävissä ja yrittäjänä sekä osallistumaan työyhteisön kehittämiseen.

Harjoittelun tavoitteena on perehdyttää opiskelija ohjatusti erityisesti ammattiopintojen kannalta keskeisiin käytännön työtehtäviin sekä tietojen ja taitojen soveltamiseen työelämässä. (Valtioneuvoston asetus ammattikorkeakouluista 15.5.2003/352.)

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää ja osoittaa opiskelijan valmiuksia soveltaa tietojaan ja taitojaan ammattiopintoihin liittyvässä käytännön asiantuntijatehtävässä. (Valtioneuvoston asetus ammattikorkeakouluista 15.5.2003/352.)

21 VERKKO-OPETUS

Verkko-opetuksella viitataan opetukseen, oppimiseen ja opiskeluun, jota tuetaan tai jonka jonkin osa perustuu tietoverkkojen, erityisesti Internetin kautta saataviin tai siellä oleviin aineistoihin. (Tella, Nurminen, Oksanen & Vahtivuori, 2001a: 13.)

21.1 Mitä on verkko-opetus?

Verkko-opetus on uusi innostava opetus mahdollisuus. Sen avulla opiskelijat ja opettajat saavat uuden oppimisympäristön, jossa voivat arvioida, käsitellä ja oppia uusia asioita. Tieto- ja viestintäteknikka ei yksinään tee opetuksesta laadukasta, eikä se yksin auta opiskelijaa oppimaan. Olennaista opetuksessa on oppimisen tukeminen ja sitä kautta sen edistäminen. Oppimisen ohjaus on verkko-opetuksessa tärkeää, koska opettaja ja oppilas eivät välttämättä tapaa kasvokkain kurssin aikana. Tämä vaatii opiskelijalta paljon itsenäistä työskentelyä. (Palhomaa 2004.)

Verkko-opetus voidaan jakaa kolmeen osa-alueeseen ohjattuun verkko-opetukseen, itseopiskeluun verkossa ja monimuoto opetukseen, jossa yhdistyy lähiopetus sekä verkko-opetus. (Löfström, Kanerva, Tuuttila, Lehtinen & Nevgi 2006: 15.)

21.2 Verkko-opetuksen synty

Puhuttaessa tietokoneiden käytöstä opetuksessa, voidaan opetustekniikan kannalta 1960- ja 1970-luvun opetuksen peruskäsitteenä pitää tietokoneperustaista opetusta. Sanalla tietokone viitattiin alussa suuriin keskustietokoneisiin tämän jälkeen minitietokoneisiin ja noin vuodesta 1980- luvusta alkaen henkilökohtaisiin mikrotietokoneisiin. Aluksi mikrotietokoneilla tarkoitettiin pääasiallisesti kirjoituskonetta tai laskinta. Ajan kuluessa yritys - ja koulukäytössä olleita mikrotietokoneita alettiin kytkeä lähiverkkoihin (local area network, LAN) tai erilaisiin opetusverkkoihin, mutta varsinaiset tietokoneet alkoivat verkostoitua vasta 1980- luvun jälkipuoliskolla, erityisen nopeasti vuonna 1993, jolloin Internetin graafinen käyttöalusta World Wide Web alkoi saada jalansijaa. (Tella ym. 2001a: 14.) Sähköpostin luominen itselle sekä sen käyttäminen olivat monille

ensimmäinen yhteys verkkoon. (Tella, Vahtivuori, Vuorento, Wager & Oksanen 2001b: 17.)

1970 – luvun loppupuolella alkoi voimakas kehitys tietokoneen käytöstä opetuksessa. Silloin tietokoneperustainen opetus jaettiin kahteen eri osa-alueeseen: tietokoneohjattuun opetukseen (computer- managed instruction, CMI) ja tietokoneavusteiseen opetukseen (computer- assisted instruction, CAI). Tietokoneohjatun opetuksen pääajatuksena oli järjestää koko opetusprosessi tietokoneen avulla. Taas tietokoneavusteisella opetuksella tarkoitettiin tietokoneen käyttöä opetuksen välineenä. (Tella ym. 2001a: 14 - 15.) Tietokoneavusteista opetusta voidaan kutsua myös verkko-opetuksiksi. (Tella ym. 2001b: 21.)

1980 – luvun jälkipuoliskolla tapahtui merkittävä läpimurto, kun erilaiset tekniikat alkoivat yhdistyä käsitteeksi tieto – ja viestintätekniikka (TVT; information and communication technologies, ICT). Näitä voidaan pitää yhtenä yleisimmin hyväksytyistä käsitteistä mediakasvatuksen alueella. (Tella ym. 2001a: 15.)

22 VERKKO-OPETUKSEN VÄLINEITÄ JA OHJELMISTOJA

Oppimismenetelmien valinnassa on hyvä ottaa huomioon tukevatko valitut menetelmät opiskelijan oppimista oikealla tavalla. Opettajan on hyvä järjestää riittävästi tukea opiskelijoille ohjauksena sekä kannustamalla opiskelijoita keskinäiseen tiedon jakamiseen, palautteen antoon ja tukemiseen. (Löfström ym. 2006: 22.)

22.1 Internet ja sen synty

Tietoja yhdistävä verkko on Internet, sitä voidaan kutsua jopa maailmanverkoksi. Sen perustan luovat tietokoneet, joita nimitetään palvelimiksi, jotka on kytketty toisiinsa nopein tietokoneyhteyksin. Verkko-opetuksessa Internet on hyvin keskeinen osa opetus-opiskelu-oppimisprosessin kannalta. (Tella ym. 2001b: 47–48.)

Internet on täynnä informaatiota, kaikkia asioita ei ole tarpeellista eikä inhimillistä omaksua. Tämä on helpottava oivallus verkossa toimittaessa. Mielekkään ja hyödyllisen informaation löytämisessä on keskeistä, että opiskelijalla on taitoa ajatella ja argumentoida itsenäisesti ja kriittisesti sekä kykyä tehdä omia valintoja. Nämä taidot ovat tärkeämpiä mediataidon piirteitä kuin monet tekniset taidot. (Tella ym. 2001b: 49–50.)

Internet on rakennettu alun perin 1950 – luvulla Yhdysvaltojen puolustusvoimien tarpeisiin. Siitä muodostui pian korkeakoulujen välinen tiedonsiirto-, viestintä- ja palveluverkko. 1970 – luvun alkupuolella Internet oli kytketty vain muutama kymmeneen tietokoneeseen, joita käytti pieni ryhmä tutkijoita. 1980 – luvun loppupuolella alkoi tavallisellekin mikrotietokoneen käyttäjälle avautua kansainvälisiä verkkopalveluita, kuten yliopistojen kirjastotietokantoja. Gopher – ohjelma mahdollisti tämän, koska käyttäjä saattoi etsiä tekstipohjaista tietoa eri puolilta maailmaa sijaitsevista tietokannoista. 1993 tapahtui seuraava merkittävä kehitysaskel, jolloin graafinen käyttöliittymä Mosaic antoi mahdollisuuden hakea myös kuvia, grafiikkaa ja ääniä. Vuonna 1995 varsinainen kasvukausi alkoi kun uudet graafiset verkkoselaimet tulivat markkinoille. (Tella ym. 2001b: 48–49.)

Internet on nykypäivänä lasten ja nuorten keskuudessa suosittu median käyttömuoto. Sieltä löytyy mielenkiintoisia sisältöjä, viihdettä sekä tietoa. Että internetissä olisi turvallista, tulee lasten ja nuorten ymmärtää muutakin kuin se, miten hiirtä liikutetaan. Sosiaaliset verkostot internetissä ovat haastavia pienille lapsille. Japanissa kuudesluokkalaisille vuonna 2004 tehdyn tutkimuksen mukaan nettipalvelujen käyttö, netin selailu sekä omien kotisivujen tekeminen lisäsi minä pystyvyyden tunnetta. (Salokoski & Mustonen 2007: 32–34.)

22.2 World Wide Web

World Wide Web (WWW) on kehitetty Sveitsissä 1989 ja se on Internetin graafinen käyttöliittymä. Webin avulla voidaan eri tietokoneissa ja palvelimissa olevia tiedostoja selailta ja katsella tarkoitukseen kehitetyillä selainohjelmilla. Webissä yhdistyvät tiedottaminen ja informaation jakaminen, verkkomateriaalien tuottaminen ja julkaiseminen sekä vuorovaikutus ja yhteisöllisyys. Webbi toimii informaation lähteenä ja on siksi keskeinen osa verkko-opetusta. Tiedonhaku helpottamaan on luotu monia hakuohjelmia. (Tella ym. 2001b: 50.)

Web helpottaa petusta ja opiskelua, mutta myös muuttaa sitä. Etsiessään webistä materiaalia ovat opettajat ja opiskelijat uuden haasteen edessä. Webistä löytyvä materiaali on osattava tulkita mikä on itselle ja omalle työlle tärkeää, luotettavaa ja mikä taas turhaa ja virheellistä ja kasvatuksellisesti epäeettistä. (Tella ym. 2001b: 50.)

22.3 Sähköposti

Sähköposti on yleisesti käytetty verkko-opetuksen perusväline. Se on väline joka helpottaa ihmisten välistä vuorovaikutusta ja verkostoitumista, jopa maailmanlaajuisesti. Sähköposti toimii parhaimmillaan tiedottamiseen, informaation jakamiseen ja viestinnällisessä vuorovaikutuksessa. Sitä käytetään myös pienissä määrin julkaisemiseen, kuten verkkolehtien artikkeleita julkaistaessa. (Tella ym. 2001b: 50–51.)

Sähköposti keskustelut eivät ole aikaan tai paikkaan sidottuja tämä helpottaa vuorovaikutuksen luomista sekä ylläpitämistä. Sähköpostia voidaan luonnehtia

demokraattiseksi ja tasa-arvoiseksi viestimeksi. Siihen liittyvän epämuodollisuuden on todettu alentavan kynnystä tuoda omia mielipiteitä esille sekä ilmaista mielipiteensä myös korkeammassa asemassa oleville ihmisille. Koulumaailmassa myös hiljaisemmilla oppilailta on mahdollisuus sähköpostin kautta tuoda ajatuksensa esille kuin nopeassa tosiaikaisessa luokkahuoneessa. (Tella ym. 2001b: 51.)

22.4 Chat – verkkojuttelu

Chat eli verkkojuttelu on tosiaikaista vuorovaikutusviestintää verkossa sille varatulla keskustelukanavalla. Monissa Chat – ohjelmissa on useita keskustelukanavia joille käyttäjä voi liittyä sekä poistua. Verkkojuttelu toimii pienissä ryhmissä niin sanottuna aivoriihenä tai aitojen elämätilanteiden keskustelupaikkana. Verkkojuttelu vaatii osallistujalta joustavuutta ja sopeutumista eri aiheisiin ja keskusteluista toiseen. (Tella ym. 2001b: 60–61.)

On olemassa monia ryhmätyöohjelmia, joissa on mahdollisuus verkkojutteluun. Sen käytöstä pedagogisessa muodossa ollaan eri mieltä; nuoret sitä luontevana osana viestintäkulttuuriaan kun taas opettajat eivät usein näe siinä kovinkaan paljon mielekkyyttä. Verkkojuttelu onkin yksi moderni viestinsovellus, joka hakee omaa paikkaansa verkko-opetuksen parissa. (Tella ym. 2001b: 61.)

22.5 Uutisryhmät

Uutisryhmät, keskusteluryhmät elivät ”nyysit” ovat maailmalaajuisia keskusteluryhmiä, jotka ovat tietokonevälitteisen viestinnän historiallinen klassikkosovellus. Kyseisiin ryhmiin on päässyt erilaisilla uutisryhmäohjelmilla jo pitkälti ennen Internetin yleistymistä. Uutisryhmät ovat kirjallista viestintää ryhmän itselleen valitsemista aiheista. Teknisesti uutisryhmien viestit tallentuvat säikeiksi, joissa ilmenee lähettäjän nimi, lähetysaika ja usein myös, ketkä ovat aikaisemmin aihetta käsitelleet. (Tella ym. 2001b: 63.)

Ryhmiä on maailmalaajuisesti satojatuhansia, ja niihin kirjoitetaan päivittäin satoja uusia viestejä. Samoin kuin Chat -ohjelmat uutisryhmät korostavat viestinnällisen vuorovaikutuksen toimintaulottuvuutta. Samalla niissä voidaan

nähdä tiedottamisen ja informaation jakamisen ulottuvuutta, koska viestintä on jonkin verran jäsentyneempää kuin Chat – keskusteluissa. (Tella ym. 2001b: 64.)

22.6 Ryhmätyöohjelmat

Ryhmätyöohjelmia käytetään paljon verkko-opetuksen osana. Niissä yhdistyvät saman - ja eriaikaiset keskustelufoorumit, yhteiset verkkokansiot ja materiaalin laatimisen ja julkaisun välineet. Nämä ohjelmat mahdollistavat ryhmät toiminnan kannalta tärkeän yhteisen virtuaalisen tilan. Ohjelmissa on myös tarjolla välineitä verkko-opetuksen hallinnointiin ja arviointiin. Ryhmätyöohjelmat ovat tavallisesti selainpohjaisia teknisiä alustoja. Ryhmätyöohjelmat mahdollistavat tiimityöskentelyn. (Tella, Vauhtivuori, Vuorento, Wager & Oksanen 2001: 65.)

Tyypillisimpiä ryhmätyöohjelman työvälineitä ovat keskustelufoorumit, Chat, viestit, uutiset, ilmoitustaulut, usein kysytyt kysymykset ja erilaiset palvelukanavat. Näiden lisäksi voidaan käyttää mahdollisuuksien ja tarpeiden mukaisesti videoneuvottelua myös. (Tella ym. 2001b: 66.)

Keskustelufoorumeilla käyttäjät voivat keskustella samanaikaisesti (synkronisesti), jolloin kaikki osallistujat ovat samaan aikaan linjoilla tai eriaikaisesti (asynkronisesti), jolloin kukin osallistuja osallistuu kun itselle parhaiten sopii. Keskustella voidaan yksilöllisesti, pareittain tai ryhmissä. Yleistä on että viestit jäävät yhteisiksi kaikkien käyttäjien luettavaksi. Onnistunut eriaikainen keskustelu vaatii onnistuakseen ohjausta tai vähintään yhden henkilön, opettajana tai ohjaajan, joka on vastuussa keskustelun kulusta. (Tella ym. 2001b: 67.)

22.7 Videoneuvottelu

Videoneuvottelu, videokonferenssi, videokokous, videovälitteinen opetus, vuorovaikutteiden etäopetus, luokkamuotoinen etäopetus – näitä kaikkia nimiä käytetään. Videoneuvottelu on keskeinen osa verkko-opetusta ja tutkimusten mukaan oppilaat pitävät sitä hyvänä opetusmenetelmänä. (Tella ym. 2001b: 77.)

Videoneuvottelu on vuorovaikutustilanne, jossa tosiaikainen kuva, ääni ja data yhdistyvät televisiomaiseksi lähetykseksi. Teknillisistä poikkeavuuksistaan

huolimatta videoneuvottelu on hyvin samantapainen tilanne kuin kasvokkain tapahtuva lähiopetus. (Tella ym. 2001b: 77.)

22.8 Mobiilisovelluksia: moniviestimet ja PDA

Mobiilisovelluksilla tarkoitetaan langattomien viestimien, kännyköiden, muiden moniviestimien ja PDA-tyyppisten viestimien käyttöä verkko-opetuksen tukena. Tällaiset langattomat viestimet antavat opiskeluun ja työskentelyyn avoimuutta sekä joustavuutta. (Tella ym. 2001b: 85.)

Mobiililaitteiden teknisiä ominaisuuksia ovat esimerkiksi kamera, kosketusnäyttö, kaksisuuntainen multimedia, laiteeseen verkosta ladatut sovellukset, mobiiliverkkojuttelu ja lyhyen matkan langaton yhteys. Kännykkää voidaan esimerkiksi käyttää muistutettaessa opiskelijaa tehtävistä, aikatauluista tai muutoksista lähettämällä ryhmätekstiviesti. (Tella ym. 2001b: 85–86.)

22.9 Audioneuvottelu

Audioneuvottelulla eli puhelinopetuksella tarkoitetaan opetusta, jossa opettaja ja oppilas ovat puhelinyhteydessä. Audioneuvottelu mahdollistaa samanaikaisen opetuksen riippumatta missä osallistujat ovat. Tämä sopii myös tilanteeseen missä ei ole käytettävissä muita tiedonsiirron välineitä. (Tella ym. 2001b: 90.)

Audioneuvottelu voi parhaimmillaan olla tiivis ja hyvin opiskelua edistävä opiskelutilanne. Se voi olla joskus jopa tehokkaampaa kuin videoneuvottelu, missä liikkuva kuva saattaa viedä huomion itseensä. Audioneuvottelun onnistuminen vaatii kumminkin yksityiskohtaisen suunnitelman ja selkeän työlistan enne neuvottelua. (Tella ym. 2001b: 91.)

22.10 Pelit

Ihminen on aina oppinut pelien kautta. Nykypäivänä kaikki on siirtymässä virtuaaliseksi, niin myös opetus ja siihen liittyvät pelit. Se on luonnollista kehitystä. (Aldrich 2009: 5.)

Verkko-opetuksessa kokemuksellisuutta ja elämyksellisyyttä tuovat esimerkiksi erilaiset verkossa pelattavat pelit. Pelien avulla on mahdollista luoda opiskelijalle

oppimista edistäviä tunne-elämyksiä ja tehostaa tätä kautta yksilön motivaatiota.
(Tella ym. 2001b: 92.)

23 MOODLE-OHJELMA

Moodlen keksijä on Martin Dougiamas. Hän oli kyllästynyt australialaisen yliopiston käyttämään verkko-opetusympäristöön. Martin halusi luoda ohjelman, jonka avulla Internetin mahdollisuudet saataisiin helpommin oppilaitosten käyttöön. Hän halusi myös, että ohjelmistolla olisi pedagogiset periaatteet. Moodlea kurssin perustaminen ja sisällön luominen on helpompaa kuin aikaisemmissa verkko-opetusympäristöissä. (Karevaara 2009: 14.)

Moodle on maailman käytetyin verkko-opetusympäristö. Moodle on käännetty yli 70 kielelle ja sitä käytetään jo 200 maassa. Moodle on julkaistu avoimen lähdekoodin ohjelmistona, ja sen voi ladata ilmaiseksi netistä osoitteesta <http://download.moodle.org>. Avoimuus tarkoittaa myös sitä, että esimerkiksi suuret koulutusorganisaatiot voivat tarvittaessa muokata Moodlea omiin tarpeisiinsa paremmin soveltuvaksi. (Karevaara 2009: 14.)

Moodle on web-sovellus, joka tarkoittaa sitä, että Moodle asennetaan web-palvelimelle ja sitä käytetään web-selaimella. Moodlen käyttö aloitetaan avaamalla käytettävän Moodlen pääsivu web-selaimella. Kuten Vaasan Ammattikorkeakoulussa: <https://portal.puv.fi/>. (Karevaara 2009: 14.)

24 MOODLE-RUNKO

Verkkokurssin rakentamisen katsotaan vaativan asiantuntijuutta monelta eri osa-alueelta. Tämä asettaa haasteita yksittäisille opettajille. Verkko-opetusta järjestävän organisaation kannalta verkkomateriaalien laadinta tarkoittaa sisällön asiantuntemuksen lisäksi selkeää panostusta verkkopedagogisen että tietoteknisen asiantuntemuksen. Tämä edellyttää opettajien kouluttamista verkkokurssien tuottajiksi. (Karevaara 2009: 27–30.)

Yksi osa opinnäytetyötämme oli rakentaa virtuaalinen opintojakso Moodleen kirjallisen opinnäytetyömme pohjalta. Opintojakso sisältää kokoamme teorian lisäksi nettilinkkejä sekä tehtäviä. Nettilinkkien avulla pystyimme luomaan opintojaksosta monipuolisemman ja kiinnostavamman. Olemme koonneet jokaisen osa-alueen teorit kirjallisentyömme pohjalta ja luoneet niistä Powerpoint esitykset. Materiaali luo teoreettisen pohjan, jota opiskelija tarvitsee tehtävien suorittamiseen.

Seuraavassa kerromme opintojakson rakenteen, nettilinkit ja tehtävät. Olemme lisänneet joihinkin osioihin myös extra-nettilinkkejä, jotka kertovat käsiteltävästä aiheesta. Ne ovat vapaa-ehtoisia opiskelijalle. Olemme perustelleet kaikki tehtävät, miksi olemme juuri ne tehtävät valinneet. Jokaiseen osioon on arvioitu kuinka kauan aikaa sen tekemiseen menee. Nämä ilmenevät osioiden lopussa.

24.1 Opintojakson kuvaus moodlessa

Ensimmäiseen osioon olemme koonneet kurssiin liittyviä yleisiä ohjeita. Siihen olemme liittäneet myös projektisuunnitelman sekä opinnäytetyömme tavoitteet. Halusimme antaa opiskelijalle mahdollisimman selkeät ohjeet palautettaviin töihin sekä niiden arviointiin. Tämän vuoksi laitoimme osioon nettilinkin suoraan opinnäytetyönohjeeseen, josta opiskelijan on helppo katsoa tehtävien ulkoasuun liittyvät tiedot. Näin hän pääsee samalla myös tutustumaan yleisesti opinnäytetyön ohjeeseen. Moodleen kootussa materiaalissa ei ole lähdemerkintöjä selkeyttääksemme tekstiasua. Opiskelija voi halutessaan tutustua lähdeluetteloon kirjallisen työmme kautta. Opiskelijaa on asiasta informoitu ensimmäisessä osiossa.

Osion viimeisenä kohtana on ”opiskelijan vapaa sana” keskustelualue. Tällä alueella opiskelijat voivat halutessaan olla yhteydessä toisiinsa ja vaihtaa ajatuksia kurssista. Lisäsimme alueeseen myös mahdollisuuden laittaa opettajalle kysymyksiä kurssiin liittyen. Keskustelu on avoin kaikille, myös muut opiskelijat saattavat hyötyä siellä esitetyistä kysymyksistä ja vastauksista. Koemme että tämä helpottaa myös opettajan työskentelyä, kun hän voi tehdä mahdollisimman paljon kurssiin liittyviä asioita moodlessa. Osioon yleisiin ohjeisiin tutustumiseen käytettävää aikaa on 2x45 minuuttia. Yhteensä 2x45 minuuttia.

24.1.1 Osio 1

Ensimmäisessä osiossa halusimme tuoda esille mitä mediakasvatus yleisesti on Suomessa ja maailmalla. Näillä tiedoilla opiskelija ymmärtämään mediakasvatuksen käsitteitä paremmin sekä pystyy muodostamaan laajemman kuvan mediakasvatuksesta. Osiossa kerrotaan myös mediapsykologiasta ja siihen liittyen on myös tehtävä.

Tehtävä 1: Kuuntele nettilinkin kautta Anne Rongaksen mediapsykologian luento. (mediapsyka01.mp3). Kerro omin sanoin edellisten materiaalien sekä ääniluennon perusteella mitä media ja mediapsykologia on. Kerro myös mitkä kolme asiaa vaikuttaa ihmisen käyttäytymiseen ja siihen miten hän toimii. Tehtävän pituus tulee olla 1–2 sivua.

Tehtävän avaus: Äänitiedoston kuunneltuaan ja teorian luettuaan opiskelija ymmärtää median vaikutukset ihmiseen ja käyttäytymiseen ja kuinka paljon se vaikuttaa ihmisen maailmankuvaan. Tämä tieto on mielestämme tärkeää kurssin edetessä. Osion teoriaosuuteen sekä nettilinkin kuuntelemiseen on käytettävissä 2x45 minuuttia. Tehtävän kirjoittamiseen 3x45 minuuttia. Yhteensä 5x35 minuuttia.

24.1.2 Osio 2

Toisessa osiossa avataan mediassa käytettävien termien merkitystä. Mediaa käytettäessä on tärkeää tietää erilaisten sanojen merkitys, että asian ymmärtää oikealla tavalla. Teoriassa puhutaan myös informaatioyhteiskunnasta. Halusimme

nostaa sen esille avaamalla opiskelijoille keskustelunalueen koskien poliisien lähitoimintaa. Osioista löytyy nettilinkki poliisien omille sivuille, jossa on power-point esitys kyseistä asiaa.

Tehtävä 2: Elämme informaatioyhteiskunnassa, josta hyvä esimerkki on poliisin lähitoiminta internetissä. Lähitoiminnasta kerrotaan poliisien sivuilla, power-point esityksessä, johon pääset nettilinkin kautta. Tutustu siihen, erityisesti sosiaalisen median käyttöön, sen hyviin sekä huonoihin puoliin. Kerro oma mielipiteesi moodlen omalla keskustelunalueella poliisin toiminnan laajentumisesta myös Internetiin. Kerro myös omista mahdollisista kokemuksista virtuaalisesta poliisitoiminnasta. Miten poliisit voisivat vielä laajentaa toimintaansa virtuaalimaailmassa.

Tehtävän avaus: Keskustelunalue tuo monipuolisuutta kurssiin ja halusimme hyödyntää mahdollisimman montaa moodlessa olevaa toimintaa. Virtuaalisessa keskustelussa saattaa syntyä todella monipuolisia ja mielenkiintoisia keskusteluita. Itse koemme tämän aiheen mielenkiintoiseksi sekä mielipiteitä jakavaksi. Tämänkaltaisen poliisin toiminta on monelle vielä uusi ja tuntematon asia.

Osion meidän luomaan teoriaosuuteen sekä poliisin sivuilta löytyvään teoriaosuuteen on käytettävissä 4x45 minuuttia. Tehtävään eli keskusteluun käytettävää aikaa on 3x45 minuuttia. Yhteensä 7x45 minuuttia.

24.1.3 Osio 3

Kolmannessa osiossa kerrotaan sosiaalisesta mediasta ja mainonnasta. Sosiaalinen media on jokaisen ihmisen arkipäivää. Halusimme tuoda esille erilaisia mahdollisuuksia käyttää sosiaalista mediaa ja yleiskäsityksiä siitä. Myös mainostaminen ja mainokset valtaavat suurta osaa arjesta erilaisten medioiden kautta. Halusimme, että opiskelijat huomaavat kuinka paljon mainostaminen vaikuttaa valintoihimme ja käyttäytymiseemme.

Tästä osiosta on nettilinkki Mannerheimin lastensuojeluliiton sivuille, josta löytyy erilaisia opetusvideoita, joiden tarkoitus on tuoda esille sosiaalisen median

mahdollisia negatiivisia vaikutuksia. Halusimme käyttää videoita osana opetusta, koska ne elävöittävät aihetta.

Tehtävä 3: Seuraa mainoksia televisiosta. Millaista piilomainontaa niissä käytetään? Mihin huomio kiinnittyy ensimmäisenä. Mitä tehokeinoja mainoksissa on käytetty ja mihin mainoksilla pyritään? Poimi kolme mainosta ja tarkastele niitä. Mitä huomioita teet piilomainonnasta? Tehtävän pituus tulee olla 1-2 sivua.

Tehtävän avaus: Piilomainonta on suunniteltu vaikuttamaan ihmiseen hänen tiedostamattaan. Kun opiskelija seuraa mainoksia kriittisesti niin hän oppii tunnistamaan myös mahdollisen piilomainonnan.

Osiosta löytyy extra nettilinkki tutkimukseen Media ja mainonta vuoteen 2013. Opiskelija voi halutessaan käydä tutustumassa materiaaliin joka perehtyy vielä syvemmin mainosten maailmaan. Osion teoriaosuuteen tutustumisen käytettävissä 3x45 minuuttia. Tehtävän kirjoittamiseen 3x45 minuuttia sekä mainosten katseluun 1x45minuuttia. Yhteensä 7x45 minuuttia.

24.1.4 Osio 4

Neljännessä osiossa käsitellään aiheita mediaväkivalta, mediatrauma sekä nettikiusaaminen. Mediaväkivalta voi olla käsitteenä monille outo, vaikka siitä puhutaankin usein mediassa ja julkisuudessa. Käsitys siitä voi olla väärä, koska joudumme lähes päivittäin mediaväkivallan ”uhreiksi” näkemällä sitä televisiosta ja lukemalla lehdistä. Media saattaa aiheuttaa lapselle trauman, jos hän joutuu näkemään hänelle sopimattomia asioita mediasta, varsinkin jos asiat jäävät käsittelemättä. Halusimme tuoda mediatrauman yhtenä omana osiona työhömme, koska koemme sen tärkeäksi, että tulevat ammattilaiset ymmärtävät asian vakavuuden.

Osioon liittyy myös nettikiusaaminen, koska se on yleistynyt varsinkin kouluikäisten parissa. Nettikiusaaminen on monesti raaempaa, kuin normaali koulukiusaaminen ja sitä on vaikeampi huomata. Halusimme herättää opiskelijoissa kriittisempää näkökulmaa myös Internetin huonoja puolia kohtaan.

Tehtävä 4: Muistele miten media käsitteli Jokelan ja Kauhajoen ampumatragedioita. Minkälaista tietoa näistä tapahtumista löytyy Internetistä? Mitä niistä jäi päällimmäisenä mieleen? Oletko huomannut muutoksia ajatuksissasi koulumaailmasta tai onko lähipiirissäsi käynyt niin? Miten ne ovat saattaneet vaikuttaa joukkotuhoa ihannoiviin nuoriin ja ehkä joskus samanlaisia tapahtumia suunnitelleisiin nuoriin? Onko sukupuolella tai jollain muulla merkitystä? Tuo oma mielipiteesi esille. Tehtävän pituus tulee olla 3–5 sivua

Tehtävän avaus: Mediaväkivalta on kiistelty aihe, siitä ollaan monta mieltä. Tällä tehtävällä halusimme tutkia opiskelijoiden reaktioita traagisiin tapahtumiin. Koulu- ja nettikiusaamisen traagisin seuraamus on tapahtuneet kouluammunnat. Kaikki ampujat ovat tapahtuneen jälkeen huomattu joutuneen koulukiusatuiksi. Halusimme tällä tehtävällä tuoda ilmi koulumaailman pahuuden ja raakuuden. Pohdimme tehtävää suunnitellessa laittaisimmeko vaihtoehtoisen tehtävän, jos opiskelija ei kykenisi tätä tehtävää tekemään. Päädyimme kuitenkin vain yhteen tehtävään, koska mielestämme opiskelijan tulee pystyä kohtaamaan mahdollisesti myös itselle arkoja tai uusia asioita.

Osiosta löytyy kaksi nettilinkkiä, joista ensimmäinen vie tietoturvakoulun sivuille jossa kerrotaan nettikiusaamisesta. Toinen linkki vie Youtuben sivustolle jossa on turvakameran kuvaa Columbinessa, Amerikassa tapahtuneesta kouluammunnasta vuonna 1999. Nettilinkki Columbinen kouluammunnasta tuo erilaista perspektiiviä ja herättää tunteita. Koska video löytyy Youtubesta, se on kaikkien ihmisten nähtävillä. Videon levittäminen julkisesti kertoo nyky-yhteiskunnan toimimisesta ja siitä kuinka ihmisten on pakko nähdä kaikki.

Tehtävän teoriaosuuteen tutustumiseen on käytettävissä 9x45 minuuttia. Tehtävän tekemiseen on käytettävissä 6x45 minuuttia. Yhteensä 15x45 minuuttia.

24.1.5 Osio 5

Viidennessä osiossa käsitellään seksiä, persoonallisuutta ja tunnetta mediassa. Seksi ja media osuudessa tuodaan esille, kuinka avoimesti media nykypäivänä voi ja käyttää seksiä myynnissä ja mainostamisessa. Ja kuinka se vaikuttaa nuorten seksuaalikäsitukseen. Osiossa käsitellään myös pornografian helppoa saatavuutta.

Media ja tunne osassa halutaan herättää ajatuksia siitä, kuinka vääristyneesti ihminen voi oppia ilmaisemaan tunteitaan median kautta. Media ja persoonallisuus osuudessa käsitellään sitä, kuinka ihmisen persoonallisuus vaikuttaa siihen, mitä mediaa hän seuraa tai käyttää. Lisäksi olemme lisänneet Johnstonin tutkimuksen, jossa tarkastellaan kauhuelokuvien katsomisen syitä.

Tehtävä 5: Etsi Internetistä, esimerkiksi Youtubesta musiikkivideoita, joissa tulee esille seksi sekä ylikorostuneet tunteet. Kerro pääpiirteittäin mitä huomioita teit? Onko raja jo ylitetty, onko varsinkin naisen kroppa ja ulkokuori esineellistetty? Miksi mediassa on käynyt näin? Miten luulet videoiden vaikuttavan nykynuorisoon? Tehtävän pituus tulee olla 1–2 sivua.

Tehtävän avaus: Tehtävän avulla opiskelija oppii katsomaan musiikkivideoita kriittisestä näkökulmasta. Sekä löytää mahdollisesti pohdinnan avulla huolestuttavia asioita, joilla on suuri vaikutus nykynuorisoon ja heidän kulttuuriinsa. Sekä oppii tunnistamaan syy-seuraus suhteita.

Osiossa on nettilinkki Youtube sivustolle opiskelijan työskentelyn helpottamiseksi. Tehtävän teoriaosuuteen tutustumiseen on käytettävissä 3x45 minuuttia. Tehtävän tekemiseen on käytettävissä 5x45 minuuttia. Yhteensä 8x45 minuuttia.

24.1.6 Osio 6

Kuudennessa osiossa käydään lävitse median positiivisia vaikutuksia. Mediasta ja mediakasvatuksesta keskusteltaessa nostetaan usein esille ainoastaan niiden huonot puolet tai asiat jotka kaipaavat kehitystä. Opiskelijan on hyvä huomata, kuinka paljon ihminen itse pystyy vaikuttamaan siihen, mitä hän mediasta poimii. Mikäli ihmisellä on hyvät mediataidot, pystyy hän nauttimaan siitä enemmän. Tuomme myös esille mitä on hyvä ja laadukas media.

Tehtävä 6: Kerro omia positiivisia kokemuksia mediasta ja sen käytöstä. Miten olet nämä positiiviset puolet mediasta kokenut? Tehtävän pituus tulee olla 1 sivu.

Tehtävän avaus: Tehtävän tarkoituksena on saada opiskelija pohtimaan omia positiivisia vaikutuksia mediasta. Tämän kautta vahvistaa median positiivisia vaikutuksia.

Tehtävän teoriaosuuteen tutustumiseen on käytettävissä 1x45 minuuttia. Tehtävän tekemiseen on käytettävissä 2x45 minuuttia. Yhteensä 3x45 minuuttia.

24.1.7 Osio 7

Osiossa seitsemän perehdytään mediakasvattajan rooliin ja siihen mitä vanhempien ja ammattikasvattajien tulisi ottaa huomioon. Osioon kuuluu myös linkki Sirkku Kotilaisen haastatteluun koskien median vaikutusta lapsiin ja nuoriin. Linkin tarkoituksena on herättää opiskelijassa lisää ajatuksia aiheesta. Lisäksi linkki elävöittää osiota.

Osioista löytyy tietoa lasten suosituimmista median käytön muodoista, joita ovat pelit, televisio sekä tietokone ja kännykkä. Lisäksi siinä kerrotaan ohjeita niin vanhemmille kuin ammattikasvattajillekin mediakasvatukseen ja lasten median käyttöön.

Osion tarkoitus on saada opiskelija huomaamaan, miten pienillä arkipäiväisillä asioilla pystyy vaikuttamaan siihen, mitä lapsi mediasta pääsee näkemään ja kokemaan.

Tehtävä 7: Pohdi tilanteita joissa perhe voi yhdessä nauttia mediasta. Missä tilanteessa lapsi voisi olla aikuisen opettajana? Muistele omaa lapsuuttasi. Kuinka teillä on kotona toimittu, esim. mitä elokuvia ja ohjelmia on saanut katsoa lapsena? Oletko saanut pelata tietokoneella tai muilla pelikonsoleilla ja millaisia pelit ovat olleet? Onko niihin saanut käyttää paljon aikaa? Tehtävän pituus tulee olla 3–5 sivua.

Tehtävän avaus: Tehtävän tarkoituksena on saada opiskelija pohtimaan omaa mediankäyttöään lapsuudessa ja tämän kautta hahmottamaan miten paljon lapsille suunnattu mediatarjonta on kasvanut ja monipuolistunut. Lisäksi opiskelija miettii median mahdollisuuksia myös perhettä yhdistävänä tekijänä.

Tehtävän materiaalin tutustumiseen on käytettävissä aikaa 2x45 minuuttia. Tehtävän tekemiseen on käytettävissä aikaa 6x45 minuuttia. Yhteensä 8x45 minuuttia.

24.1.8 Osio 8

Osiossa kahdeksan perehdytään ikärajoihin, erityisesti niiden merkitykseen ja seurantaan. Opiskelija oppii tietämään miksi ikärajoja asetetaan, miksi niitä valvotaan melko tiukasti nykyään.

Tehtävä 8: Katso elokuva jonka ikäraja on K 15 tai K 18. Pohdi miksi kyseisessä elokuvassa on juuri tämä ikäraja ja kuinka se voi vaikuttaa nuorempiin katsojiin? Kuvaile mitä elokuvassa tapahtuu. Miksi elokuvaan on laitettu tietyt kohtaukset, mitä niillä halutaan tuoda esille? Mitä huonoja vaikutuksia saattaa olla? Kenen vastuulla on ikärajojen seuranta? Mihin aikaan televisiosta tulee tietyn ikärajan alle meneviä ohjelmia? Vastauksen pituus 1–2 sivua.

Tehtävän avaus: Tehtävän tarkoituksena on saada opiskelija huomaamaan ikärajojen tärkeys. Opiskelija joutuu lisäksi etsimään tietoa ikärajojen seurannasta kurssimateriaalista.

Tehtävän materiaaliin tutustumiseen on käytettävissä 6x45 minuuttia. Tehtävän tekemiseen on käytettävissä aikaa 8x45 minuuttia. Yhteensä 14x45 minuuttia.

24.2 Numeraalisesti arvioitava lopputehtävä

Viimeinen osio sisältää kurssin lopputehtävän, joka on laajempi kuin edelliset tehtävät. Lisäksi se arvioidaan numeraalisesti ja kurssin arvosana tulee pohjautumaan tähän tehtävään. Tarkoituksena on osoittaa opettajalle mitä opiskelija on oppinut kurssista ja onko kurssimateriaaliin perehdytty toivotulla tavalla.

Tehtävä 9: Keskustele vanhempien ja isovanhempien kanssa millaista mediaa on ollut heidän lapsuudessaan ja nuoruudessaan. Radio, tv, mainokset. Vertaa sitä nykypäivään, pohjautuen kurssilla käsiteltyihin asioihin.

Esimerkiksi: Mikä on muuttunut, mikä on poistunut, mitä aiemmin on haluttu tuoda esille mediassa? Mitä vanhemmat ja isovanhemmat pitävät nykymediassa huonona/pahana mitä taas hyvänä? Mitä he haluaisivat nykymediasta poistaa tai lisätä? Osaavatko he käyttää Internetiä samalla tavalla kuin nykynuoriso? Miten media on vaikuttanut aiemmin elämäntyyliin? Ovatko jonkun tietyn median vaikutukset olleet todella suuria?

Minkälaista mediakasvatus on ollut sinun lapsuudessasi, esimerkiksi päiväkodissa, perhepäivähoidossa tai jossain kerhossa? Onko jokin asia muokannut sinun todellisuuttasi ja medialukutaitoasi?

Tehtävän pituus tulee olla 4–6 sivua. Keskustella tulee vähintään toisen vanhemman ja/ tai yhden isovanhemman kanssa. Tehtävässä tulee näkyä että asioita on pohdittu yhdessä ja niitä on verrattu nykypäivään.

Tehtävän avaus: Opiskelija pohtii median muutosta ja Tehtävässä tulee pohtia monipuolisesti median vaikutuksia aikaisemman kurssimateriaalin ja tehtävien pohjalta. Tehtävän tarkoitus on tiivistää opiskelijan kurssilta saama tieto.

Tehtävän materiaalin hankintaan ja sen tuottamiseen on käytettävissä 10x 45minuuttia. Yhteensä 10x 45minuuttia.

25 MEDIAKASVATUKSEN VIRTUAALISEN KURSSIN PALAUTTEEN PURKU

Kurssimme kävi läpi yhteensä 37 ensimmäisen vuoden sosionomiopiskelijaa. Seuraavassa olemme tiivistäneet jokaisesta kurssin osiosta saamamme palautteen erillisiin osiin ja nostaneet sieltä selvästi palautteista nousseet asiat esille. Palautelomake löytyy liitteestä.

25.1 Osio 1

Tähän osioon saimme yhteensä kolme vastausta. Aikaa keskimäärin osion tekemiseen oli mennyt noin 3 x 45 min. Osion teoriaa pidettiin luotettavana ja mielenkiintoisena. Aihe koettiin hyväksi ja ajankohtaiseksi. Miinuspuolena oli äänilinkki netistä, joka ei ollut toiminut.

25.2 Osio 2

Tähän osioon saimme viisi vastausta. Aikaa osion tekemiseen oli mennyt 45min. Osion PowerPointeista oli löydetty kirjoitusvirheitä ja vaikeasti ymmärrettäviä sanoja. Tehtävänanto sekä materiaali olivat yhden mielestä sekavia. Positiivisena koettiin työmme ja aiheen ajankohtaisuus. Yksi opiskelija oli ehdottanut, että mukava lisä olisi ollut kontaktiopetuksessa tapahtuva asiantuntija luento esimerkiksi poliisin toiminnasta verkossa.

25.3 Osio 3

Tähän osioon saimme neljä vastausta. Tehtävänanto koettiin epäselväksi sekä aihe osittain tylsäksi. Materiaalin määrä oli kuitenkin sopiva ja luotettavuus hyvä. Kaksi opiskelijaa oli kokenut, että voisivat kurssin valita vapaavalintaiseksi. Aikaa tämän osion tehtävän tekoon oli mennyt 2,5 x 45 min.

25.4 Osio 4

Tähän osioon saimme kuusi vastausta. Tätä osiota pidettiin mielenkiintoisena ja ajankohtaisena. Kuitenkin tehtävän kuormittavuus sekä materiaalin määrä koettiin osaksi liian laajaksi. Tehtävän tekemiseen oli mennyt aikaa 3 x 45 min.

25.5 Osio 5

Tähän osioon saimme neljä vastausta. Tässä osiossa kritisoitiin materiaalia liian helpoksi ja teoriaa kaivattiin lisää. Mielekkyyttä pidettiin hyvänä sekä kuormittavuutta sopivana. Aikaa tehtävän tekemiseen oli mennyt keskimäärin 3 x 45 min.

25.6 Osio 6

Tähän osioon saimme neljä vastausta. Osion teoria vastasi odotuksia ja materiaalin määrä oli hyvä. Yksi oli kokenut teorian liian suppeaksi tehtävän antoa ajatellen. Tehtävän tekemiseen oli mennyt aikaa 2 x 45 min.

25.7 Osio 7

Tähän osioon saimme viisi vastausta. Aikaa tehtävän suorittamiseen oli mennyt 5 x 45 min. Materiaalin määrää pidettiin liian laajana ja osaltaan epäselvänä tai kohtalaisena. Tehtävänanto oli koettu selkeäksi. Aihe yleisesti oli koettu todella mielenkiintoiseksi.

25.8 Osio 8

Tähän osioon saimme neljä vastausta. Tehtävän tekoon oli mennyt aikaa 2 x 45 min. Osion sisältö koettiin mielenkiintoiseksi sekä ajankohtaiseksi, tehtävänantoa olisi voinut kuitenkin vielä selkeyttää. Teorian luotettavuutta pidettiin hyvänä sekä tehtävän laajuutta hyvänä.

25.9 Osio 9

Tähän osioon saimme kaksi vastausta. Tehtävän tekoon oli mennyt aikaa 4 x 45 min. Tehtävän laajuus sekä kuormittavuus oli koettu liian suureksi. Osion mielekkyys kuitenkin oli koettu hyväksi.

25.10 Kurssin yleisilme

Kurssin yleisilme oli koettu suurimmaksi osaksi selkeäksi. Vastanneiden mielestä 24 selkeää ja 13 kohtalaista.

Osa oli kritisoinut tehtävien eritasoisuutta. PowerPointeista oli löytynyt jonkin verran kirjoitusvirheitä. Osa opiskelijoista oli kokenut diat liian helpoiksi ja osa taas liian vaikeiksi. Yleisesti ottaen keuhuttiin mediakasvatusta ajankohtaiseksi aiheeksi sekä mielenkiintoiseksi ja tarpeelliseksi. Vastanneista opiskelijoista yhteensä 14 valitsisi tämän kurssin, 3 ei valitsisi, 3 ehkä valitsisi ja 17 jätti vastaamatta.

26 LOPPUPÄÄTELMÄT

Mediakasvatus aiheena oli todella mielenkiintoinen ja ajankohtainen, ja se helpotti työn aloittamista ja sen työstämistä. Materiaalin hankkiminen aiheeseen liittyen oli vaivatonta ja sitä löytyi kattavasti. Materiaalia löytyi sekä painettuna että elektronisena. Saimme koottua monipuolisesti teoriaa monista eri lähteistä. Materiaali oli uutta ja koimme sen luotettavaksi. Mediakasvatuksen historiaa löytyi vähän, koska mediakasvatus tieteenlajina on melko uutta.

Työn edetessä aiheen rajaaminen hankaloitui. Perehtyessämme aiheisiin aina vain syvemmälle löytyi uusia osa-alueita, jotka osittain liitimme työhömmä. Media liittyy nykypäivänä suurena osana kaikkiin kasvatuksellisiin osa-alueisiin. Olemme koonneet eri aihealueista keskeisimmät osat, koska koemme että suurimmasta osasta olisi voinut tehdä jopa oman opinnäytetyön sen laajuuden ja tärkeyden vuoksi.

Työssämme käsitelimme mediakasvatuksen perustermistöä, ja median ja mainonnan sekä positiivista että negatiivista vaikutusta ihmisiin. Työssämme annamme myös ohjeita kasvattajille median parissa. Halusimme nostaa nettikiusaamisen esille, koska se on kiusaamisen uusin ja myös haavoittavin ja vaikeaselkoinen muoto. Sen yhtenä raaimpana muotona voidaan pitää koulusurmia, jotka monesti alkavat netistä ja mediasta. Virtuaalisessa opintojaksossa numeraalisesti arvioitava tehtävä käsiteli median muuttumista ja kehittymistä viimeisten vuosikymmenien aikana.

Nykypäivän kasvattajan rooliin luo haasteita median jatkuva muutos ja kehitys. Media muokkaa jokaisen ihmisen maailmankuvaa ja mielipiteitä nopealla tahdilla. Koemme sen isoksi haasteeksi kasvattajien näkökulmasta. Yksittäisetkin asiat, joita mediassa käsitellään, muokkaavat keskustelujamme arjessa. Media myös määrittelee sen, kuka on ”in”, ketä inhotaan tai kenen mielipiteet ovat vääriä. Idolit ja muoti-ihanteet vaikuttavat voimakkaasti eri nuorisokulttuureihin.

Teknologia kehittyy hurjaa vauhtia, koko ajan syntyy uusia teknisiä laitteita, joilla ihminen pystyy ylläpitämään sosiaalista mediaa. Ihmisen on kehityttävä teknologian mukana, vaikka ei itse kokisi sitä kovin mielenkiintoiseksi. Tälläkin

hetkellä suurimpaan osaan työpaikoista vaaditaan teknologista osaamista, ja osa virallisista asiakirjoista on siirretty sähköiseen muotoon. Mutta onneksi seuraamalla mediaa ihminen kehittyy sen mukana tahtomattaan.

26.1 Ryhmän työskentely

Työskentely kolmestaan tuntui näin laajassa työssä oikealta määrältä. Tämänkaltainen projektiluontoinen opinnäytetyö on ensimmäinen sarjassaan Vaasan ammattikorkeakoulussa. Alusta saakka työn tekeminen on ollut haastavaa ja uuden oppimista. Koemme tämän työn kuitenkin olleen meille mielekkäämpi tehdä kuin perinteinen tutkimustyö. Tällaisen projektiluonteisen työn kautta myös sen tekijät oppivat aiheestaan enemmän kuin normaalissa tutkimuksessa, koska tällaisessa työssä materiaalia tullaan käsittelemään ja muokkaamaan moneen kertaan.

Saatuamme palautetta virtuaalisesta opintojaksosta täytyi pystyä katsomaan omaa tekstiään myös kriittisesti ja rakentavasti. Jo näissä palautteissa saimme erilaisia kehityskohteita tekemäämme kurssiin. Koska virtuaalisen osuuden teoria on koottu suoraan tästä kirjallisesta työstämme, palaute vaikuttaa suoraan myös siihen.

Suurta apua koko työskentelyn ajan olemme saaneet ohjaavalta opettajaltamme, Ahti Nymanilta. Tapaamiskertoja hänen kanssaan tämän työn tiimoilta on ollut varmasti normaalia enemmän. Olemme kokeneet sen positiivisena ja tukea antavana.

26.2 Virtuaaliskurssin loppupäätelmät

Kurssin rakentaminen ja materiaalien hankkiminen virtuaaliskurssiin oli mielestämme mielenkiintoista. Moodlen rakentaminen onnistui helposti, alkuohjeistuksen jälkeen. Kurssista tuli mielestämme hyvä kokonaisuus aikaresurssit huomioon ottaen. Kurssi on mielestämme hyvä pohja ammattikorkeakoulun opettajille, ja kurssin pohjalta he voivat rakentaa kurssia omien tarpeidensa mukaisesti. Kurssia rakennettaessa huomasimme, että luomamme teoreettisen materiaalin lisäksi löytyy Internetistä paljon erinäisiä

linkkejä, joilla pystyy hyvin elävöittämään kurssia. Koko ajan kurssia luodessamme pohdimme asioita siltä kantilta, millaisen kurssin haluaisimme itse suorittaa. Mielestämme onnistuimme hyvin tekemään kurssista opiskelijamyönteisen.

Kurssin koeajoi Vaasan ammattikorkeakoulun ensimmäisen vuosikurssin sosionomi-opiskelijat. He suorittivat kurssista yhden osa-alueen pareittain. Osa-alueet saivat pääasiallisesti hyvää palautetta. Kritisointia tuli kurssitehtävien ja materiaalin laajuudesta sekä tehtävien eritasoisuudesta. Opiskelijat olisivat halunneet ennen kurssin koeajoa saada enemmän tietoa kurssista ja aiheesta yleisellä tasolla, jolloin heidän olisi ollut helpompi suorittaa tehtäviä.

Totesimme, että ensimmäisen vuosikurssin opiskelijat eivät olleet paras vaihtoehto kurssin koeajajiksi, koska he olivat olleet vasta muutaman viikon ammattikorkeakoulussa. Opiskelijoilla ei ole vielä laajaa käsitystä siitä, mitä kaikkea opiskelu pitää sisällään, eikä siitä kuinka laajoja oppimistehtäviä opiskelun aikana tulee suorittaa. Jälkeenpäin ajatellen toisen vuosikurssin opiskelijat olisivat mielestämme olleet parempi kohderyhmä laajemman palautteen kannalta. Mutta taas toisaalta uudet opiskelijat ovat avoimella mielellä kaikkea uutta kohtaan. Opiskelijat olivat kiinnittäneet enemmän huomiota kurssin kieliopillisiin virheisiin kuin itse sisältöön. Tämä oli heille myös ensimmäinen virtuaalikurssi. Opiskelijat olivat oppineet hyvin käyttämään Moodle-ohjelmaa ja tehtävien suorittaminen sen kautta oli onnistunut hyvin.

Kun opiskelijat olivat käyneet kurssin osaltaan läpi, kävimme siitä viikon kuluttua keräämässä heiltä palautteen, joka tapahtui kirjallisesti valmiilla palautelomakkeella. Palautekaavake löytyy liitteenä (LIITE 2) työstämme. Kaavakkeen suunnittelimme ja teimme itse.

Kurssi on kokonaisuudessaan kolmen opintopisteen kurssi. Se sisältää kahdeksan pienempää tehtävää, jotka arvioidaan hylätty/hyväksytty -periaatteella sekä yhden laajemman tehtävän, joka arvioidaan numeraalisesti. Opiskelijat olivat kritisoineet tehtävien eritasoisuutta. Tehtävät oli rakennettu tarkoituksella eritasoisiksi, ja mikäli kurssi tulee vapaavalintaiseksi kurssiksi sen suorittaa yksi opiskelija

kokonaan eikä monta opiskelijaa vain yhden osa-alueen. Tällöin koemme opiskelun miellyttävämmäksi, kun osa tehtävistä on pienempiä.

Viimeisen tehtävän numeraalista arviointia kyseenalaistettiin; onko yhdellä tehtävällä liian suuri painoarvo? Valitsimme vain yhden tehtävän arvioinnin numeraalisena, koska koemme sen luovan vähemmän painetta opiskelijalle tehtäviä suorittaessaan. Mikäli jokainen tehtävä arvioitaisiin numeraalisesti, saattaisi opiskelijalla kadota innostus aiheeseen ja siitä tulisi suorittamiskeskeistä, mikä ei ole kurssin tarkoitus. Tavoitteenamme on, että opiskelija oppii mediakasvatusta mielekkäällä tavalla. Arviointia pohdittaessa suunnittelimme, että kahdeksan pienempää tehtävää voi kokonaisuudessaan korottaa tai alentaa arvosanaa.

LÄHTEET

Aalto Tuija & Marylka Yoe Uusisaari 2009. Nettielämää sosiaalisen median maailmat. Jyväskylä. Gummerus kirjapaino Oy.

Airteg 2010. [viitattu: 13.10.2010] saatavilla www-muodossa:
<http://www.airteg.com/tekstiviestit/hymio-sanakirja/>

Alasuutari Pertti 1996. Toinen tasavalta; Suomi 1946-1994. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino Oy.

Aldrich Clark 2009. Learning Online with Games, Simulations, and Virtual Worlds, Strategies for online Instruction. San Francisco. Published by Jossey-Bass A Wiley Imprint.

Ammattikorkeakoululaki 9.5.2003/351

Anderson Craig A, Gentile Douglas A & Buckley Katharine E 2008. Kuvista teoiksi. Väkivaltapeliin vaikutukset lapsiin ja nuoriin. Helsinki. Hakapaino.

Gustafsson Karl Erik & Kempainen Pentti 2002. Pohjoismaiden media. Teoksessa Aimo Ruusunen (toim.) Media muuttuu, 191-133. Helsinki. Yliopistopaino.

Grossman Dave 1995. On Killing The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society. United States of America. A back bay book.

Grossman Dave 2004. On Combat The Psychology and Physiology of Deadly Conflict in War and in Peace. United States of America. PPCT Research Publications.

Haasio Ari 2009. Facebook-opas. Latvia. InPrint. BTJ kustannus.

Henrikson Annika, Niinistö Hanna (toim.) Pentikäinen Leena & Rauhala Anu (toim.) 2006. Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Jyväskylä. Kummerus Kirjapaino Oy.

Herkman Juha 2007. Kriittinen mediakasvatus. Keuruu. Otavan Kirjapaino Oy.

Hietala Pentti, Inkinen Tommi, Kangassalo Marjatta, Kivimäki Riikka, Lahikainen Anja Riitta & Mäyrä Frans (toim.) 2005. Lapsuus mediamaailmassa: näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki. Gaudeamus.

IRC-Galleria 2010. Päivitetty 2010. [Viitattu:15.8.2010] Saatavilla www-muodossa: (<http://irc-galleria.net/parents>)

Kalliala Eija & Toikkanen Tarmo 2009. Sosiaalinen media opetuksessa. Tampere. Esa Print Oy.

Karevaara Samuli 2009. Moodlen perusteet: Opettaja- ja opiskelijaopas. Esa Print Oy, Tampere.

Karjalainen Eeva 2010. Tilastokeskus, Tieto & Trendi-lehti. Artikkelit 6/2010.

Päivitetty: 7.9.2010. [viitattu: 2.10.2010] saatavilla www-muodossa:

http://www.stat.fi/artikkelit/2010/art_2010-09-07_006.html?s=0.

Kellner Douglas (Suomentanut Riitta Oittinen) 1998. Mediakulttuuri. Tampere. Tammerpaino Oy.

Kellner Douglas (suomentanut Riitta Oittinen ja työryhmä) 1998. Mediakulttuuri. Vastapaino. Tampere.

Korhonen Pii 2010. Median asettamia haasteita pienten lasten hyvinvoinnille. Teoksessa Meriranta Marjo (toim.) mediakasvatuksen käsikirja 22. EU. Copyright Unipress ja kirjoittajat 2010.

Kotilainen Sirkku, Hankala Mari & Ulla-Maija Kivikuru (toim.) 1999. Mediakasvatus. Helsinki. Oy Edita Ab.

Kuluttajansuojalaki 20.1.1978. L38/1978.

Kupiainen Reijo, Kynäslahti Heikki & Lehtonen Miika (toim.) 2007. Näkökulmia mediakasvatukseen. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2007. Helsinki.

Mediakasvatusseura Ry. [viitattu 14.9.2010] Saatavilla www-muodossa:

<http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-1-4.pdf>.

Kupiainen Reijo & Sintonen Sara 2009. Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus. Helsinki. Palmenia Helsinki University Press.

L775/2000.Laki kuvaohjelmien tarkastamisesta 25.8.2000

Lamminluoto Eija 2004. Mediaväkivallan tutkimusperineet; Mitä

mediavaikutuksista tiedetään? Pro Gradu. Kuopion Yliopisto. Päivitetty 1.9.2004.

[viitattu:27.10.2010.] Saatavilla www-muodossa:

<http://www.uku.fi/ssf/sospsyk/lamminluoto.pdf>

Löfström Erika, Kanerva Kaisa, Tuuttila Leena, Lehtinen Anu & Nevgi Anne

2006. Laadukkaasti verkossa: verkko-opetuksen käsikirja yliopisto opettajalle.

Helsinki. Yliopistopaino. Päivitetty 3.1.2007 [viitattu 15.6.2010] Saatavilla www-muodossa:

http://www.helsinki.fi/julkaisut/aineisto/hallinnon_julkaisuja_33_2006.pdf

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2010. Päivitetty 2010. [viitattu: 15.7.2010]

saatavilla www-muodossa:

http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ja_media/median_vaikutuksia/mediavakivalta/

Marstola Riitta & Mäkelä-Rönholm Minna 2006. Lapsilta kielletty, kuinka suojella lasta mediatraumalta. Helsinki. Karisto Kirjapaino Oy.

Matikainen Janne 2008. Verkko kasvattajana, mitä aikuisen tulisi tietää ja ajatella verkosta. Helsinki. Yliopiston paino.

Mediakasvatus. Päivitetty: 2010. [viitattu 8.5.2010] saatavilla www-muodossa: <http://www.mediakasvatus.fi/>

Mediakompassi. Päivitetty 2010. [viitattu: 8.6.2010] saatavilla www-muodossa: <http://mediakompassi.yle.fi/vanhemmat/aiheisallot/mediapsykologia/>

Mediamuffinssi-hanke 2008. Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Stakes & Opetusministeriö. Iisalmi. Painotalo Seiska Oy.

Meriranta Marjo 2010. Aikamme mediatterminologia. Teoksessa Meriranta Marjo (toim.) mediakasvatuksen käsikirja 232. EU. Copyright Unipress ja kirjoittajat 2010.

Mustonen Anu 2001. Mediapsykologia. Porvoo. WSOY.

Opetushallitus 2010. Päivitetty 07.09.2010. [viitattu 09.11.2010] Saatavilla www-muodossa: <http://www.oph.fi/julkaisut>

Palhomaa Sami 2004. VERTTI – opettajan verkkotukikurssi. Helsingin Yliopisto. Päivitetty 19.5.2005 [viitattu 15.6.2010] Saatavilla www-muodossa: <http://www.cs.helsinki.fi/group/vertti/vertti/verope1.shtml>

Pernaa Ville & Pitkänen Ville 2010. Median ja politiikan muuttuvat suhteet. Teoksessa Meriranta Marjo (toim.) Mediakasvatuksen käsikirja, 195-196. EU. Copyright Unipress ja kirjoittajat 2010.

Picard Robert G. Katsaus maailma mediaan. Teoksessa Aimo Ruusunen (toim.) Media muuttuu, 96-118. Helsinki. Yliopistopaino.

Salokoski Tarja & Mustonen Anu 2007. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin-katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja –sääntelyn käytäntöihin. Mediakasvatusseuran julkaisuja 2/2007. Päivitetty 14.12.2007. [viitattu 26.10.2010] saatavilla www-muodossa: <http://en.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf>

Tella Seppo, Nurminen Outi, Oksanen Ulla & Vahtivuori Sanna (toim.) 2001a. Verkko-opetuksen teoriaa ja käytäntöä, Helsingin yliopisto Opettajankoulutuslaitos Vantaan täydennyskoulutuslaitos, Studia Paedagogica 25. Seppo Hakapaino Helsinki.

Tella Seppo, Vahtivuori Sanna, Vuorento Anu, Wager Petra & Oksanen Ulla. 2001b. Verkko opetuksessa – opettaja verkossa. Edita Oyj/IT Press ja tekijät, Helsinki.

Thorslund Ewa 2009. Nuoret, netti j@ mobiili kodin turvaopas. Hämeenlinna. Kariston kirjapaino Oy.

Tietoturvakoulu 2010. Päivitetty 16.4.2010. [viitattu 13.10.2010] saatavilla www-muodossa:
<http://www.tietoturvakoulu.fi/vanhemmille/turvaaitsesiverkossa/nettikiusaaminen.html>

Valtion elokuvatarkastamo 2010. Päivitetty 2007. [viitattu 15.7.2010] Saatavilla www-muodossa: <http://www.vet.fi/yleista.php>

Valtioneuvoston asetus ammattikorkeakouluista 15.5.2003/352

Viestintävirasto, Lapsille haitalliset ohjelmat. Päivitetty: 14.12.2009 [viitattu: 8.5.2010] Saatavilla www-muodossa:
<http://www.ficora.fi/index/palvelut/palvelutaiheittain/tvjaradiotoiminta/lapsillehaitallisetohjelmat.html>

Väestöliitto 2010. [viitattu 13.10.2010] Saatavilla www-muodossa:
http://www.vaestoliitto.fi/murkun_kanssa/tietoa/seksuaalisuus_ja_seurustelu/seksuaalisuus/seksuaalikasvatus/media/

Wuorisalo Jyri 2010. Sosiaalinen media oppimisen tukena – matkalla kohti avoimia, verkottuneita ja liikkuvia oppimisympäristöjä. Teoksessa Meriranta Marjo (toim.) Mediakasvatuksen käsikirja, 195-196. EU. Copyright Unipress ja kirjoittajat 2010.

LIITE 1 PROJEKTISUUNNITELMA

Projektin lähtökohdat

Suunnittelemme mediakasvatuksen kolmen opintopisteen opintojakson Vaasan ammattikorkeakoululle, joka toteutetaan virtuaalisena opiskeluna. Ensimmäisen kerran kurssin käyvät läpi sosionomi-opiskelijat, minkä jälkeen he antavat oman arvionsa kurssin sisällöstä ja kehittämistarpeista. Näin saamme arvion projektiluontoisen päättötyömme onnistumisesta. Kurssia pystytään arvion jälkeen muokkaamaan paremmaksi ja toimivammaksi, jos tarvetta on.

Opintojakso sisältää perustiedon sosiaalialan ammattilaisille tärkeistä mediakasvatuksen osa-alueista sekä antaa uusia näkökulmia median tarkasteluun.

Kurssin käytyään sosionomi osaa työssään arvioida sekä tunnistaa asiakkaissa mahdolliset median vaikutukset ja tarpeen tullen osaa myös näihin asioihin puuttua ja opastaa niissä. Kasvatustyössä tulee jokaisessa osa-alueessa ottaa huomioon mediakasvatus. Mediakasvatus ja mediakriittisyyden opettaminen on tärkeä osa ammattikasvattajien työtä niin lasten, nuorten kuin vanhempien kanssa.

Tausta

Koemme itse mediakasvatuksen opiskelun mielenkiintoiseksi ja tärkeäksi aiheeksi ammattikorkeakoulussa, koska elämme nykypäivänä median vaikuttimien keskellä. Työssämme keskitymme siihen, mikä on mielestämme tärkeitä tietää sosiaalialalla.

Media vaikuttaa lisääntyvässä määrin myös lasten ja nuorten elämään, ja niin vanhempien kuin ammattihenkilöstön on otettava media huomioon jokapäiväisessä kasvatustyössä. Tietoa mediakasvatuksesta ei vielä ole tarpeeksi, joten koemme tämän aiheen erittäin ajankohtaiseksi.

Media sanelee kaikenikäisille kuinka pitäisi käyttäytyä, miltä näyttää ja mitä syödä. Huomaamattamme olemme median vietävissä itse kukin. Tämän takia

aiheemme on jokaiselle tärkeä, minkä kurssin edetessä varmasti tulemme huomaamaan.

Toimeksiantaja

Vaasan ammattikorkeakoulu, Ahti Nyman

Kohderyhmä

Sosiaalialan koulutusohjelma, sosionomi (amk).

Tulevaisuudessa myös muut mediakasvatuksesta yleisesti kiinnostuneet opiskelijat muilta aloilta. Mahdollisesti valtakunnallisella tasolla.

Kurssisuoritus virtuaalisena opiskeluna vapaavalintaisissa aineissa.

Tavoitteet

Opintojaksossamme annamme laaja-alaisen kuvan mediakasvatuksesta ja sen tärkeydestä. Lisäksi tarkastelemme mediaa sekä positiiviselta että negatiiviselta kantilta. Pää tavoitteenamme on herättää kurssin käyjälle mahdollisimman paljon pohdittavaa ja antaa uusia, ehkä jopa yllättäviä mielipiteitä median vaikutuksista.

Haluamme tuoda myös esille sen, että mediaa voi käyttää myös työvälineenä, kun sitä osataan hyödyntää oikein. Internetin kautta työskentelee nykypäivänä myös sosiaalityöntekijöitä ja poliiseja, jotka tavoittavat kohderyhmän helpoiten netin välityksellä. Internetin välityksellä on helpompi hakea apua ongelmiinsa, koska identiteetti pysyy varmemmin suojassa.

Opintojakson aikana selkiytyy, kuinka tärkeää on seurata lasten ja nuorten mediakäyttäytymistä. Kasvattajien tulisi olla todella tietoisia siitä, mitä lapset ja nuoret katsovat mediasta ja kuinka vahingollista se saattaa pahimmillaan olla.

Käytyään opintojakson opiskelija osaa katsoa mediaa kriittisemmin käyttäen tehokkaammin arviointikykyään. Tuomme esille, että kaikkia mediassa tapahtuvaa ei tarvitse ottaa vastaan.

Opiskelija oppii tuntemaan mediasanaston peruskäsitteitä ja nuorison käyttämää nettikieltä. Opiskelija tuntee yleisimmät lasten ja nuorten suosimat sivustot, joiden kautta he saattavat hakeutua tai joutua ongelmiin tai vaikeuksiin.

Tietoperusta

Mediakasvatus on tieteenalana melko uusi ja ajankohtainen, joten aiheesta on helppo löytää ajan tasalla olevaa tietoa. Kykenemme hyödyntämään sekä kirjallisuutta että internetiä lähteenä. Itse media on jo niin näkyvää, että tietoa ja esimerkkejä on löydettävissä.

Suunnittelu

Lähdimme suunnittelemaan opintojaksoa aluksi tehden sille rungon, josta selviää opintojakson aihealueet pääpiirteittäin.

Opintojakso on yhteensä kolmen opintopisteen suuruinen. (84 x 45 min) Suunnittelussa otamme huomioon opiskelijan näkökulman, että kurssi olisi mielekäs käydä läpi. Pyrimme siihen että tieto olisi mahdollisimman uutta ja monipuolista. Tehtävien palautuspäiviä on ainoastaan yksi, jolloin kaikki tehtävät tulee olla palautettuina. Näin opiskelija voi itse aikatauluttaa kurssin suorittamisen.

Toteutus ja tuotos

Tuotoksena on kolmen opintopisteen virtuaalinen opintojakso, joka tullaan suorittamaan moodlessa. Sinne linkitämme erilaisia tehtäviä ja internetosoitteita, joita voi käyttää monimuotoistamassa opiskelua ja tekemässä kurssista mahdollisimman mielenkiintoisen opiskelijan näkökulmasta. Myös kurssin kaikki materiaalit löytyvät moodlesta.

Opintojakso siis toteutetaan kokonaisuudessaan virtuaalisena, jolloin se ei ole sidottu aikaan eikä paikkaan. Näin voimme helpottaa kurssin suorittamista opiskelijan näkökulmasta.

Työmme tekijänoikeudet jäävät Vaasan ammattikorkeakoululle mahdollisten muutosten ja parannusten vuoksi.

LIITE 2**PALAUTE MEDIAKASVATUKSEN VIRTUAALISESTA
OPINTOJAKSOSTA:**

Osio jonka suoritit: _____

Kauanko mielestäsi osioon tutustumiseen ja tehtävän tekoon olisi käytettävä
aikaa: _____

Vastaa kysymyksiin ympyröimällä mielestäsi kurssia kuvaava vaihtoehto.

Kurssin yleisilme: Sekava	Kohtalainen	Selkeä	
Materiaalin määrä: Liian vähän	Sopivasti	Liian paljon	
Tehtävän laajuus: Liian suppea	Sopiva	Liian suuri	
Tehtävän anto: Epäselvä	Selkeä	Liian suppea	Liian laaja
Kuormittavuus: Liian vähän	Sopivasti	Liikaa	
Materiaalin selkeys: Sekava	Kohtalainen	Selkeä	
Kurssin mielekkyys: Tylsä	Hyvä	Erinomainen	
Teorian luotettavuus: Huono	Hyvä	Erinomainen	
Vastasiko kurssin sisältö odotuksia:	Ei	Kyllä	
Oliko teoria puolueetonta:	Ei	Kyllä	
Oliko kurssin sisällössä jotain yllättävää: Ei mitä _____		Kyllä,	

Kerro vielä yleisiä mielipiteitä kurssista. Jos se olisi vapaasti valittavien listalla,
kokisitko sen mielekkääksi valinnaksi? Kaipasitko jotain lisää? Puuttuiko jotain?

KIITOS ☺