



**VAARA
KIRJASTOT**

AIKUISTEN MEDIASIVISTYS- SUUNNITELMA

2023

Tiedonhaku ja -
lukutaidot

Pelit ja pelaaminen

Aineistot ja viestintä

Sisällys:

Miksi mediasivistyssuunnitelma? 02

Mitä on mediasivistys? 05

Mediakasvatus Vaara-kirjastoissa 06

Miten se tehdään? 08

Esimerkkejä toteuttamiseen 14

Arviointi ja kehittäminen

26



MIKSI MEDIASIVISTYS- SUUNNITELMA?



Jäsennetään!

Nykyihminen on erilaisten tekstien ympäröimä, ja etenkin uusmedia tuottaa ympärillemme jatkuvasti tietoa. Tämän tiedon etsiminen ja tulkinta ei aina ole aivan yksinkertaista. Puhutaan tiedon pirstaloitumisesta, valemedioista ja tietoturvahyökkäyksistä. Miten lukutaitojen pitäisi tulevaisuudessa kehittyä? Millainen on tämän päivän kansalaisen informaatioarki?

Tulevaisuuden
lukutaitoja!

Vaara-kirjastojen aikuisten mediasivistyssuunnitelman tarkoituksena on **tukea aikuisten ja toisen asteen opiskelijoiden media- ja tiedonlukutaitoa** sekä antaa heille sellaisia valmiuksia, että he pystyvät selviämään entistä paremmin muuttuvissa mediaympäristöissä. Tarkoituksena on lisäksi **nostaa esiin aikuisten mediakasvatusta, pelikulttuurista toimintaa ja tiedonhallinnan ja tiedon kriittisen arvioinnin taitoja**. Tavoitteena on tuoda **media näkyväksi kirjastoissa** sekä kirjastojen tapahtumissa sekä jäsentää kirjastoissamme jo tehtävää mediakasvatustyötä.

Tavoitteet:

- Tuoda media näkyväksi kirjastoissa ja tarjota media-aineistoja laajasti
- Nostaa esiin tiedonhallinnan ja tiedon kriittisen arvioinnin taitoja
- Edistää pelikulttuurista toimintaa
- Kaikille yhtäläiset mahdollisuudet saada käyttöönsä laitteita ja välineitä
- Kaikille yhtäläiset mahdollisuudet saada ohjausta ja tietoa informaatiolukutaitoon liittyen
- Kaikille yhtäläiset mahdollisuudet osallistua yhteiskunnalliseen keskusteluun
- Jäsentää kirjastoissa jo tehtävää mediakasvatustyötä

Miksi mediasivistyssuunnitelma?

Medialukutaito Suomessa - linjaukset (2019)

- Medialukutaito on kansalaistaito
- Kattava mediakasvatus (Huomioidaan eri aihepiirit ja ihmisryhmät)
- Laadukas mediakasvatus (ajankohtaista, tavoitteellista, kehittyvää)
- Systemaattinen mediakasvatus (suunnitelmallista ja mallinnettua)



Kansallinen lukutaitostrategia (2021)

- Monipuolista lukutaitotyötä kaikenikäisille
- Vahvistetaan monilukutaito-osaamista
- Innostetaan lukemaan ja vahvistetaan monilukutaitoja
- Kirjastopalvelut tukemassa kansalaisten arkea ja oppimista

Laki yleisistä kirjastoista (2016)

- pääsy aineistoihin, tietoon ja kulttuurisisältöihin
- monipuolinen kokoelma
- lukemisen edistäminen
- tietopalvelua, ohjausta ja tukea tiedon hankintaan ja käyttöön sekä monipuoliseen lukutaitoon
- edistää yhteiskunnallista ja kulttuurista vuoropuhelua

Yhteisin askelin – toimintasuunnitelma (2023–2026)

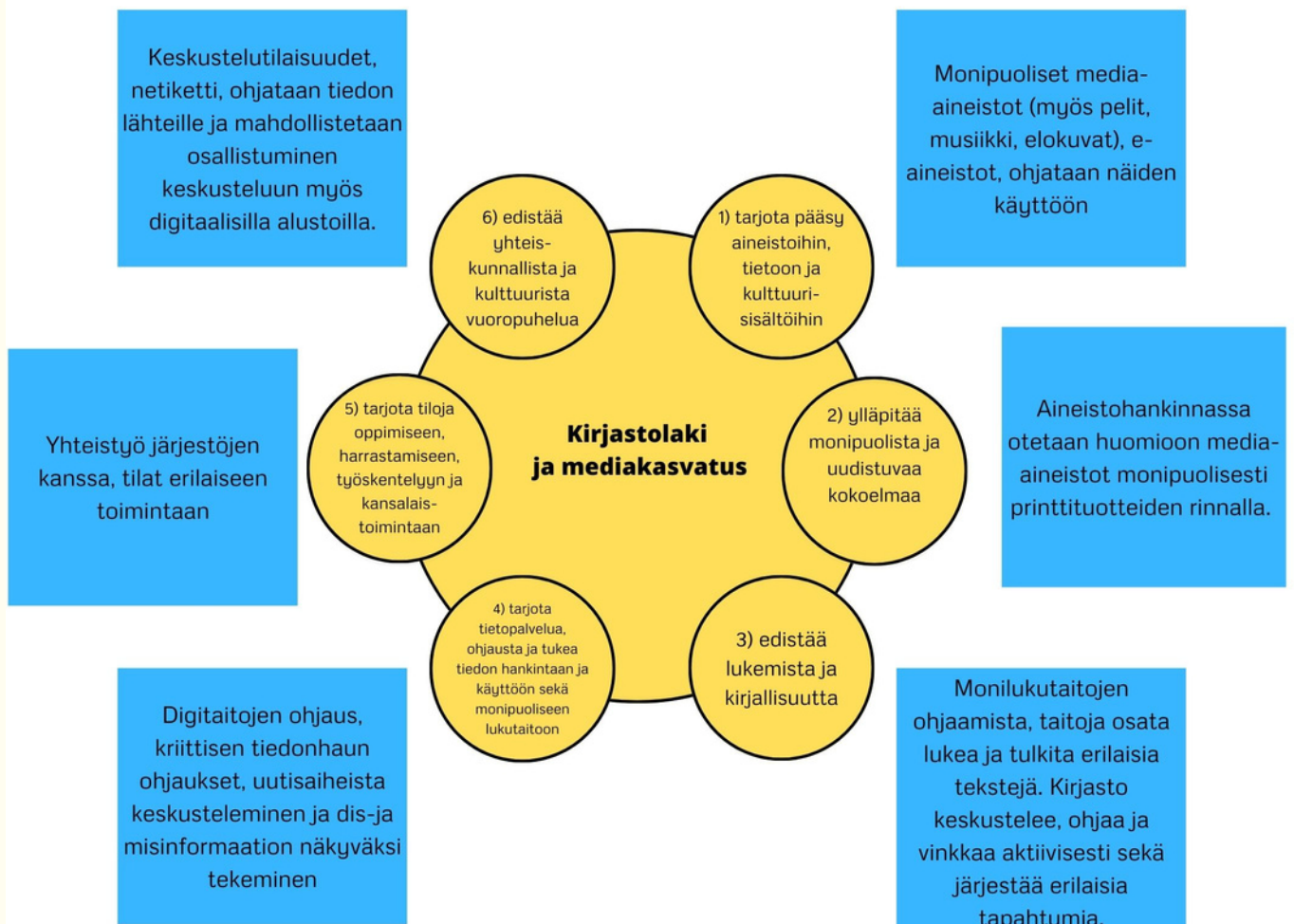
- Lukutaito (moni- ja medialukutaidot)
- Näkyvä kirjasto (monipuoliset sisällöt viestinnässä, myös kirjastotilassa)
- Osaava henkilökunta (jatkuva kouluttautuminen)
- Uudistuva työ/muuttuva maailma (otetaan kantaa ajankohtaisiin (media)ilmiöihin)

Miksi mediasivistyssuunnitelma?

Medialukutaidon kulmakiviksi määritellään perinteisesti **pääsy mediaan, sisällön arvioimisen ja ymmärtämisen taidot sekä osallistuminen ja oma tuottaminen**. Kirjasto tukee aikuisten medialukutaitoja tarjotessaan asiakkaiden käyttöön tietokoneita ja muita laitteita ja muuta mediasisältöä, kuten e-aineistoja, lehtiä, elokuvia ja pelejä.

Aikuisten informaatiotaitoihin kuuluvat mm. **tietosuoja ja erilaiset tekniset perustaidot sekä netiketti tai netiikka**. Kirjastot demokratian turvaajina ohjaavat oikeanlaiseen verkkokäyttäytymiseen. **Kansalaistaidot, yleissivistys ja yhteiskunnallisten kysymysten seuraaminen** ovat myös taitoja, joita myös Vaara-kirjastot ovat tukemassa.

Tiedonhallinta ja eri kanavien käyttäminen tiedon hankinnassa sekä lähdekriittinen ja analyttinen suhtautuminen löydettyyn tietoon ovat osa aikuisten informaatiotaitoja. Tiedonlähteiden muuttuessa Vaara-kirjastot tuovat yhä enemmän esiin myös **kriittisen verkkotiedonhaun taitoja** kirjastonkäytön taitojen rinnalla.



MITÄ ON MEDIASIVISTYS?

Taito lukea esimerkiksi uutisia, mainoksia, sosiaalista mediaa, musiikkia, elokuvia, meemejä ja pelejä sekä taito osata yhdistellä ja arvioida niiden sisältöjä, vaatii monia lukutaitoja.

Mediasivistys

Mediasivistys on synonyymi mediakasvatukselle. Mediakasvatus on **tavoitteellista toimintaa. Sen tavoitteena on vahvistaa monilukutaitoja ja erilaisten mediasisältöjen käyttöä.**

Medialukutaitoinen **osaa käyttää mediaa turvallisesti. Lisäksi hän osaa analysoida ja arvioida erilaisia mediatekstejä ja -kulttuuria kriittisesti ja ilmaista itseään eri kanavissa.**

Monilukutaito

Monilukutaito on kattokäsite, joka sisältää kaikki erilaiset lukutaidot perinteisestä lukutaidosta informaatiolukutaitoon, medialukutaitoon, kuvanlukutaitoon ja datanlukutaitoon.

Monilukutaito on siis erityyppisistä lukutaidoista koostuva taitojen kokonaisuus. Monilukutaitoinen osaa yhdistellä eri lähteistä saamansa tiedot ja muodostaa niistä tulkinnan.

Informaatiolukutaidolla

tarkoitetaan taitoa etsiä tietoa monipuolisesti eri lähteistä sekä arvioida sen oikeellisuutta ja luotettavuutta. Siihen liittyy tiiviisti taito määritellä tiedontarve ja monipuoliset tiedonhakutaidot.

Medialukutaito on eri medioissa esitetyn tiedon lukutaitoa. Medialukutaitoa on myös erilaisten teknisten välineiden, ohjelmien ja verkkopalveluiden sujuva käyttö.

Kuvanlukutaito on taitoa lukea erilaisia visuaalisia aineistoja, kuten elokuvia, uutiskuvia tai vaikka meemejä. Koska media suosii yhä enemmän kuvallisuutta, on kuvanlukutaitoa pyrittävä kehittämään tietoisesti entistä enemmän.

Pelilukutaito on taitoa ymmärtää pelaamisen merkitys ja tärkeys. Pelilukutaito sisältää myös taidon lukea pelien sisäisiä viestejä ja sääntöjä, tuntea pelien eri osa-alueita ja ymmärtää, että pelit ovat tärkeä osa kulttuuria.



MEDIASIVISTYS VAARA- KIRJASTOISSA

Vaara-kirjastojen aikuisten mediasivistyssuunnitelman läpäisevänä ajatuksena on eri kohderyhmien ja erilaisten ja eri-ikäisten asiakkaiden huomioiminen toiminnassamme. Vaara-kirjastot pyrkii olemaan mahdollisimman saavutettava.



Mediasivistys Vaara- kirjastoissa

Erityyppisten media- aineistojen nostaminen esiin kirjastotilassa ja viestinnässä

Media-aineistojen saavutettavuutta lisätään nostamalla niitä näkyvästi esiin kirjastotilassa. Pelit, elokuvat ja musiikki sijoitellaan helposti löydettäväksi ja saavutettavaksi. Kelluvaan kokoelmaan kuuluvat laitteet nostetaan esiin myös kirjastotilassa esitteiden ja tiedottamisen avulla.

Viestinnässä panostetaan media-aineistojen sisältöjen avaamiseen esimerkiksi vinkkaamalla kirjastoissa tai sosiaalisessa mediassa tai muulla innostavalla toiminnalla.

Tiedonhaku ja monipuoliset (nyky)lukutaidot

Vaara-kirjastoissa tarjotaan opastusta tiedonhakuun viestinnässä, asiakaspalvelutilanteissa ja erilaisille ryhmille. Tiedonhaussa keskitytään kirjastojärjestelmän lisäksi verkkotiedonhakuun ja opastetaan selainten valinnassa ja rajausten tekemisessä.

Lisäksi kirjastoissa ohjataan kriittiseen lukemiseen ja nostetaan esille dis- ja misinformaation näkymistä esimerkiksi tiedonhaun tuloksissa tai vaikkapa uutisoinnissa.

Pelikulttuurisen toiminnan kehittäminen ja pelillisuus

Vaara-kirjastoissa kehitetään ja ylläpidetään pelaamiseen liittyvää henkilökunnan osaamista ja tarjotaan peleihin liittyviä koulutuksia (esim. kaikille avoin Libopin kurssi Pelikasvatusta kirjastossa).

Pelillisuus ja osallistavuus ovat osa kirjaston tuottamien materiaalien sisältöjä. Lisäksi pelikokoelman saavutettavuutta kehitetään nostamalla ja avaamalla sisältöjä ja aineistoja kirjastotilassa sekä kirjaston omassa viestinnässä.

MITEN SE TEHDÄÄN?

Aikuisten mediakasvatus keskittyy usein **digiopastukseen**. Ilman digilaitteiden käyttötaitoa ei kansalaisilla ole pääsyä myöskään niiden välittämiin sisältöihin.

Digilaitteiden käyttötaidon lisäksi aikuiset tarvitsevat tietoa ja tuoppausta kohti (digitaalisen) **median sisältöjä**. Esimerkiksi valeutisten tunnistaminen, kuvallukutaito tai somelukutaito ovat kaikki uusia lukutaitoja, jotka ovat entistä tärkeämpiä nopean tiedonvälityksen ja informaatioidankäynnin maailmassa.

Kirjastot voivat toimia erinomaisina **epämuodollisen oppimisen paikkoina**.

Aikuisten oppimistapahtumista kannattaa rakentaa mahdollisimman kynnyksettömiä ja niiden on oltava kytköksissä heidän omiin **kiinnostuksen kohteisiinsa**.

Yksilölliset, henkilökohtaiset kiinnostuksen kohteet huomioon ottavat toimintatavat, joissa hyödynnetään **yhteisöllisyyttä, yhteistoimintaa, ongelmanratkaisua ja leikkillisyyttä** ovat toimivimpia ratkaisuja aikuisten ja ikääntyvien kanssa toimiessa.



Mielenkiinto- lähtöiset mallit

Mitä ovat mielenkiintolähtöiset mallit?

Koska aikuiset tulevat kirjastoon **omalla ajallaan ja omien kiinnostustenkohteidensa houkuttelemina, on pedagogiset sisällöt osattava yhdistää näihin**. Mielenkiintolähtöisillä malleilla tarkoitetaan sitä, että tutustutaan kohderyhmän kiinnostuksen kohteisiin. Näin palvelut voidaan muotoilla tietyille asiakasryhmälle sopiviksi.

Kirjaston on tarjottava asiakkailleen palveluita, joiden avulla he voivat ymmärtää ja saada kokemuksen siitä, **miten he itse voivat hyötyä kirjaston tarjoamista mahdollisuuksista ja elämyksistä**.



Asiakas tahtoo
viihtyä!

Mitä se on käytännössä?

Mikäli halutaan puhua valeuutisista tai pelien ikärajoista vanhemmille, kannattaa sisällöt kytkeä asiakkaiden omiin mielenkiinnon kohteisiin.

Valeuutisista voi puhua hyvin esimerkiksi **uutistietovisailun** yhteydessä tai järjestää perheiden yhteisiä **pele- ja kisailuiltoja**, joissa otetaan hauskanpidon lisäksi esiin myös tiedollisia asioita.

Kiinnostavaa voisi olla tutustua myös karttapalveluihin dekkari-illassa, jossa päästäisiin tutkimaan tuttujen salapoliisiromaanien ympäristöjä. Miksipä ei rakentaisi myös omaa salapoliisiaiheista tehtäväpakettia niin, että StreetViewin avulla etsitään kadulta vihjeitä, jotka löytämällä jokin arvoitus ratkeaa?

Aikuiset ja nuoret aikuiset kaipaavat kirjastosta **elämyksellisyyttä ja viihteellisyyttä**.

Kehittyvä henkilökunta



Verkostoituminen

Verkostoituminen ja osaamisen hankkiminen kirjaston ulkopuolelta auttaa mediakasvatuksen järjestämisessä.

Esimerkiksi Joen Severin digiopastukset sekä eri kielillä toteutetut laitteiden käytön opastukset ovat tärkeä yhteistoiminnan muoto.

Verkostoitumalla myös esimerkiksi nuorisotyön tai sote- ja työllisyyspalvelujen kautta, voidaan tavoittaa sellaisia asiakkaita, jotka muuten jäisivät palvelujen ulkopuolelle.

Pyydä apua!

Henkilökunnan kehittyvä osaaminen

Kirjastoammattilaiset ovat kerryttäneet itsenäisesti paljon ammattitaitoa ryhmien ohjaamisessa. Lisäksi ammattitaito kertyy perehtyessä aineistoihin käytännön työssä. Oppi on saavutettu kokemuksen ja työnteon kautta.

Vastuun mediakasvatuksesta ei pitäisi olla kirjastoissa vain tiettyjen henkilöiden harteilla vaan **kaikkien vastuulla**.

Vertaisoppimisen kautta voidaan lisätä henkilökunnan osaamista.

Täydennyskoulutusta on myös saatavilla. Esimerkiksi Liboppi-alustalla on media- ja pelikasvatukseen liittyviä koulutuskokonaisuuksia tarjolla.

Vinkkejä omaan kouluttautumiseen ja avoimiin verkkokursseihin on tämän asiakirjan luvussa Linkkivinkkejä ja kirjallisuutta.

Kaikille yhteiset

Aineistot ja välineet:

- kirjat, lehdet, musiikki, elokuvat, pelit, videopelit jne.
- e-aineistot: verkkolehdet, verkkokirjasto, Celia, Naxos, Rockway
- asiakastietokoneet, tablet-laitteet, hubletit, kopiokoneet, tulostimet, skannerit
- lainattavat pelikonsolit
- lainattava blu-ray soitin
- vr-lasit (Kirjastojen omassa "Komerossa")
- Nintendo Switch ("Komerossa")
- Kiertävä pelinäyttely

Päivittäinen asiakaspalvelu:

- Tiedonhaku ja tiedonhaun opastus
- Aineistojen avaus, vinkkaus, suosittelu (myös verkossa)
- Digiopastus
- E-aineistojen käytön opastus
- Aineistojen sijoittelu ja erilaiset tietoiskut kirjastotilassa

Ohjattu mediakasvatus:

- Digiopastukset (myös yhteistyökumppaneiden järjestämät)
- Lukemista edistävät tapahtumat (peliin/ elokuvien vinkkaus ja lukupiirit)
- Keskustelutilaisuudet nykyajan ilmiöiden ympäriltä, esim. Ilmiöklubi, myös verkossa, jne.)
- Musiikki - ja elokuvatapahtumat
- Yleisölle suunnatut asiantuntijaluennot
- Tapahtumat, joissa pääsee kokeilemaan esimerkiksi vr-todellisuutta tai uusia tiedonhaun menetelmiä
- Lööppejä vai lööperiä - uutistietovisat

Toisen asteen oppilaitokset (lukio)

Aineistot ja välineet:

- Yhteisten lisäksi:
- **Musta laatikko - pakopeli**
- **Virtuaalinen Totuus Vaarassa -pakopeli**
- **Sinulle on postaus -** interaktiivinen näyttely

Päivittäinen asiakaspalvelu:

- Yhteisten lisäksi:
- Kiinnitetään erityistä huomiota hyvään vastaanottoon, jotta kokevat itsensä tervetulleiksi

Ohjattu mediakasvatus:

- **Fake news!** Vale uutistyöpaja
- **Voiko kuvaan luottaa?** Kuvanlukutyöpaja
- **Propagandatyöpaja**
- **Tiedonhaun työpaja**

Aikuiset ja erityisryhmät

Aineistot ja välineet:

- Yhteisten lisäksi:
- Selkokielliset esitteet jne.
- Monikielisen kirjaston materiaalit

Päivittäinen asiakaspalvelu:

- Yhteisten lisäksi:
- Kiinnitetään erityistä huomiota hyvään vastaanottoon, jotta kokevat itsensä tervetulleiksi

Ohjattu mediakasvatus:

- **Hölynpölyn pölypölyksen tietopajat:**
- **Varma tieto!** (Tiedonhakukisa)
- **Neuvo nakkia** (tietoturva)
- **Lööppejä vai lööperiä** (valeuutiset ja kriittinen lukutaito)
- **Omassa kuplassa** (Kuplat, algoritmit ja tiedon kriittinen arviointi)

ESIMERKKEJÄ TOTEUTTAMISEEN

Yhteiset:

Kaikille yhteisissä tapahtumissa on pyritty **mielenkiintolähtöiset mallit** huomioiden järjestämään (nuoria) aikuisia kiinnostavia tapahtumia, joiden lomassa mediataidot tulevat esille. Media- ja tiedonhakuaidot eivät välttämättä korostu tapahtuman keskeisenä sisältönä, mutta tulevat esille luonnollisena osa-alueena jotain toista aihepiiriä. Alle on koottu hankkeen aikana järjestettyjä tapahtumia. **Samalla periaatteella voi ideoida loputtoman määrän uusia sisältöjä.**

Ohjeet ja materiaalit kokonaisuuksien pitämiseksi löydät täältä:
Akevaara --> materiaalipankki --> mediataidot

E-kirjavinkkaus kahdella tapaa

Onnenpyörä:

Jaetaan onnenpyörä kategorioihin (romantiikka, jännitys, elämäkerrat jne.)
Tehdään purkit samoilla otsikoilla.
Purkkeihin pistetään kuhunkin kategoriaan sopivat lappuset, joissa on kuva kirjan kannesta, lyhyt selostus kirjan sisällöstä ja suora qr-koodi e-kirjaan. Qr-koodin skannaamalla pääsee suoraan lukemaan kirjaa, jonka onnenpyörä arpoi.



Vinkkaustapahtumat (Sohvaperunoiden lukupiiri ja kirjakarnevaalit):

Tehdään pohja esim. ThingLinkiin.
Lapsiperheiden tapahtumassa lapset etsivät kuvasta esineitä, joista avautui e-kirja.
Aikuisten tapahtumassa ThingLink-kuvassa esiteltiin kirjaston palveluja sekä erilaisia verkkoaineistoja e-kirjojen lisäksi.
Tärkeintä molemmissa on puhua kirjojen sisällöistä, ei e-kirjoista yleensä.



Ilmiöklubi:

Ilmiöklubi on keskustelupiiri, jossa poimitaan ajankohtaisia ilmiöitä ja aiheita. Aluksi aiheeseen tutustunut asiantuntijavierailija tutustuttaa johonkin päivän aiheeseen, ja sen jälkeen sekä yleisön että klubin vetäjien on mahdollista esittää kysymyksiä ja keskustella päivän aiheen ympäriltä.

Ilmiöklubilla aiheina olivat keväällä 2023 salaliitot, kirjagram, vastamainokset ja se, miten media vaikuttaa päätöksentekoomme sekä pelisuunnittelu.



Kasvikekkerit

Messumainen tapahtuma, jossa yhdellä pisteellä mahdollisuus tuoda taimia ja pistokkaita ja vaihtaa niitä toisiin. Yhdellä pisteellä puutarha-aiheisia kirja- ja lehtivinkkejä, valkokankaalle heijastettuna tietoiskuja kasveista ja niiden kasvattamisesta, yhdellä pisteellä puutarha-alan asiantuntijoita neuvoineen ja yhdellä pisteellä kilpailu, jossa pitää tunnistaa kasveja Google lensiä tai muita kasvintunnistussovelluksia käyttäen.

Puhutaan tiedonhausta ja opetetaan uusi tiedonhaun menetelmä itseä kiinnostavasta aihepiiristä.



Kieliä kielipelien avulla

Pelillisuus, tiedonhaku ja elinikäinen oppiminen yhdistyvät, kun kirjastossa esitellään ja kokeillaan erilaisia kielen harjoitteluun sopivia pelejä. Tämän voi toteuttaa esimerkiksi valmiin ryhmän kanssa niin, että osallistujat kutsutaan paikalle sopivaan aikaan. Pelejä voi pelata joko osallistujien omilla mobiililaitteilla tai kirjaston lainalaitteilla. Ohjaaja on valinnut kaikista esimerkkisovelluksista jonkin pelin, jota kokeillaan. Käyttäjää voi pyytää antamaan peleille tähtiä yhdestä viiteen sen mukaan, oliko peli kiinnostava tai heille sopiva.



Kirjagram-seinä

Kirjagram-seinä kannustaa asiakkaita omaan median tuottamiseen, samalla kun se palvelee kirjaston omia päämääriä ja lukemisen edistämistä.

Kirjagram-seinän voisi toteuttaa pienellä vaivalla mihin tahansa kirjastoon. Käytännössä tarvitaan vain jokin osoitettu paikka, jokin siisti tausta ja mahdollista kuvausrekvisiittaa, kuten kankaita tai pikkuesineitä. Myös jokin valonlähde voisi olla hyvä, mutta kirjaston muun valaistuksen riittäessä tätäkään ei tarvita.



Kirjagrammari – kirjagram lukupiiri

Lukupiiriä voi toteuttaa esimerkiksi niin, että kirjagramin syötteestä valitaan jokin kaikkia kiinnostava kirja ja luetaan se yhdessä niin, että sovitaan mihin asti ennen seuraavaa kokoontumista on luettu. Tämän jälkeen keskustellaan ja sovitaan jokin uusi kohta.

Tarkoituksena ja tavoitteena on tuoda esille sosiaalista lukemista, lukemisen edistämistä sosiaalisessa mediassa, opettaa sosiaalisen median käyttöä ja kannustaa myös omaan tuottamiseen.



Kyberoksen testamentti -virtuaalinen pakopeli

Pakopelissä eletään kuvitteellista vuotta 2099. Virtuaaliodellisuutta ja kryptovaluuttoja pyörittäneen yhtiön, Kyberoksen, johtaja on kuollut ja testamentannut yrityksensä henkilölle, joka onnistuu ensimmäisenä selvittämään neljä arvoitusta.

Pelissä tutustutaan eri aikakausien peleihin. Pelissä saa kirja- ja pelivinkkejä, samalla kun tuodaan esiin pelien ja pelaamisen kulttuurihistoriaa. Peli on pelattavissa osoitteessa <https://www.thinglink.com/mediacard/1638795999801507842>



Kysy & opi digistä

Kirjastossa voi järjestää jonkin teeman mukaista neuvontaa esimerkiksi niin, että sovittuna ajankohtana järjestetään lyhyt alustus (n. 15 min) jostain ennalta sovitusta aiheesta, kuten e-lehtipalvelusta, e-kirjapalvelusta, Celiasta, Finna-palvelun käytöstä tai vaikkapa puhelimen päivitysten asentamisesta. Yhteisen alustuksen jälkeen osallistujilla on mahdollisuus kysyä lisää ja saada apua omien laitteidensa kanssa.



Lautapelikerho

Eri kerroilla voi perehtyä yhteen peliin ja pelata sitä yhdessä. Samalla uuden pelin säännöt tulevat kaikille tutuksi, mikä madaltaa kynnystä pelin jatkokäytölle ja toimii samalla hyvänä pelaamaan innostamisena.

Lautapelikerhon voi järjestää myös niin, että ohjaaja ja osallistujat vinkkaavat toisilleen kiinnostavia pelejä ja käyvät ehkä myös sääntöjä läpi. Lopuksi voidaan pelata kiinnostavimpia pelejä yhdessä tai pienryhmissä.



Lööpit ja lööperit -uutistietovisa

Visassa kilpaillaan uutistietämyksestä. Samalla on hyvä puhua kriittisestä uutisten lukutaidosta. Visassa on neljä osiota: avoimet kysymykset, tiedonmuruset, pikaiset paikalliset ja lööppi vai lööperi. Avoimet kysymykset keskittyvät trivia tietoon (Ylen pentuliven koiran rotu), tiedonmuruset ovat kuva- ja sanavihjeita johonkin uutisotsikkoon liittyen, pikaiset paikalliset keskittyvät paikallisuutisiin, ja lööppi vai lööperi osuudessa arvuutellaan, mikä kolmesta uutisotsikosta ei ole totta.



Näyttely ajankohtaisesta mediaailmiöstä

Kootkaa kirjanäyttely jostain mediassa esillä olleesta teemasta. Kootkaa kirjoja vaikka aiheesta "Tästä väitellään" ja valitkaa teoksia asian puolesta ja vastaan.

Myös esimerkiksi salaliittoteoriat, informaatio­sota tai johonkin päivän polttavaan uutiseen liittyvät pienet näyttelyt luovat vaikutelmaa, että kirjasto seuraa aikaansa ja osaa keskustella asiasta tietopohjaisesti - ottamatta silti kantaa puolesta tai vastaan.



Pelitietokilpailu perheille

Tavoitteena lisätä tietoutta peleistä, ikärajoista ja antaa ylisukupolvisia pelikokemuksia.

Joukkueessa pitää olla ainakin yksi aikuinen ja yksi lapsi. Kysymykset liittyvät mobiilipeleihin, perinteisiin lautapeleihin ja eri-ikäisille sopiviin videopeleihin. Jokainen joukkue vastaa kysymyksiin paperille. Oikeat vastaukset käydään läpi heti kysymyksen jälkeen. Samalla kerrotaan pelistä ja siitä mistä siinä on kyse. Oikeista vastauksista saa heti piparin/karkin. Lopuksi voittaja saa palkinnon ja kaikki osallistujat tietolehtisen.



Pelaaminen kuuluu kaikille -pelinäyttely

Jotta kaikilla Vaara-kirjastoilla olisi mahdollisuus pelaamisen ja pelikulttuurin kehittämiseen myös aineiston puolesta, kerrutetaan kuukaudeksi kerrallaan valikoima pelejä ja pelilaitteita eri toimipisteisiin.

Valikoima sisältää lautapelejä, konsolipelejä ja pelikonsoleita sekä näyttelyjulisteen. Pelinäyttelyyn voi varata omaan kirjastoonsa ottamalla yhteyttä omaan alueinformaattikkoon tai suoraan pelien hankinnasta vastaavaan yhteyshenkilöön.



Pelit pystyyn! -pop up

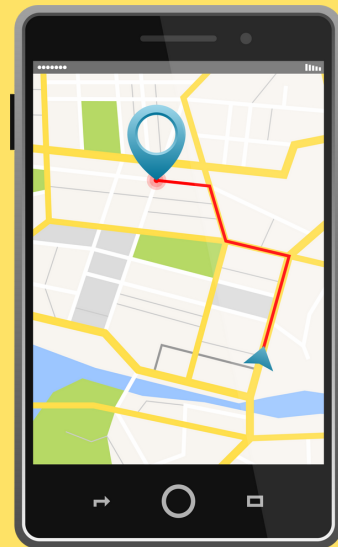
Varataan kirjastoon Pelaaminen kuuluu kaikille - näyttely. Pyöräytetään onnenpyörästä pelivinkkejä. Lainataan retropelikonsoli ja mahdollisuus pelata retropelejä. Järjestetään turnaus jossain sopivassa videopelissä (esim. Nopein aika rallipelissä voittaa), voidaan laittaa ajat esille nopeusjärjestyksessä esim. Ilmoitustaululle ja jokainen voi yrittää saada vielä nopeamman ajan. Annetaan mahdollisuus kokeilla virtuaalilaseja ja pelata pelejä.



Seikkailujen iltalenkki

Seikkailujen iltalenkillä haluttiin sitoa mobiileja karttapalveluja ja kotiseututietoutta yhteen. Geokätköilijöille ehkä jo tuttu sovellus Adventure lab kierrättää rastiratamaisesti kohteelta toiselle, samalla kun käyttäjä saa tehtäviä ja tietoa paikkoihin liittyen. Aluksi opastetaan sovelluksen käyttöön ja ladataan se tarvittaessa asiakkaiden omiin puhelimiin. Tämän jälkeen lähdetään yhdessä kiertämään ja kokemaan.

Joensuussa kiinnostavia rastiratoja ovat esimerkiksi Tarjolla tänään – Hassisen kone -kierros, jossa kierretään yhteen kannalta merkittäviä paikkoja sekä Ilosaaren lyhyt ja nopeasti suoritettava Rokkia, runomittaa ja rukiinjyviä. Sovellukseen on mahdollista luoda myös omia rastiratoja, jotka voisivat liittyä esimerkiksi kirjallisuuteen.



Suunnittele oma neulemalli (Stitchfiddle.com)

Messumaisessa tapahtumassa yhdessä pisteessä voisi olla Ravelryn esittelyä, toisessa pisteessä voisi suunnitella omaa neulemallia esimerkiksi stitchfiddle.com -sivuston avulla (sommitella ja piirtää omaa kuvioneulekaavaa esim. paitaan, pipoon tai vaikka lapasiin) ja osassa pisteistä voisi olla esimerkiksi paikallisten käsityöläisten töiden esittelyä tai neuvontaa, ohjausta tiettyyn malliin jne. Myös tässä tapahtumassa tavoitteena olisi tuoda jonkin oman mielenkiinnon kohteen myötä kiinnostus toimimiseen myös digitaalisessa ja sosiaalisen median ympäristöissä.



Tubettaja vieraaksi

YouTube-videoita voi tehdä kuka vain. Kirjastossa haluttiin tuoda aikuisia kiinnostava sisällöntuottaja esiin. Konemies Artsi on aloittanut tubettamisen aikuisiällä. Hänen videoidensa keskeistä sisältöä on erilaisten työkoneiden korjaus ja uudelleen rakentelu. Vierailulla haluttiin tuoda esille sitä, että YouTube-videoita on helppo tehdä, sieltä löytyy seurattavaa muillekin kuin lapsille ja nuorille ja lisäksi avattiin hieman Artsin omien esimerkkien avulla sitä, miten verkossa käydyissä keskusteluissa tai kommentoimissa kannattaa toimia.



Virtuaalimatkat

Virtuaalisen matkatoimiston perustamiseksi kannattaa miettiä ensin valmiiksi muutamia matkakohteita ja varata niihin liittyvää kirjallisuutta.

Virtuaalimatkalle tuleva asiakas saa valita matkakohteensa matkaoppaista tai pyöräyttämällä onnenpyörää. Tämän jälkeen matkailija saa päähänsä virtuaalilasit, joissa on käynnistettynä Wander-sovellus. Kiinnostavaa voisi olla virtuaalimatkailla ikäihmisten tai maahanmuuttajien kanssa myös esimerkiksi lapsuuden maisemiin ja kaduille, joilla lapsena leikki.



Virtuaalinen muistelulaukku

Eri aihepiireihin liittyen voisi koota myös virtuaalista muistelulaukkua Thinglink-pohjalle Finna.fi:n aineistojen ja Finna streetin aineistoista.

Vr-lasien avulla keskustelluilla paikoilla käyminen voisi olla myös kiinnostavaa.



ESIMERKKEJÄ TOTEUTTAMISEEN

Toinen aste:

Lukion opetussuunnitelmassa suomen kieli ja kirjallisuus -oppiaineen pakollisissa opinnoissa käsitellään useammalla kurssilla mediataitoja.

Etenkin kurssit Suomen kielen ja kirjallisuuden **opintojakso 5 Tulkintaa ja vaikuttamista** (tavallisesti lukio-opintojen toisena vuotena) ja **opintojakso 6&7 Kirjoittaminen ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen** (toisena tai kolmantena vuotena) käsittelevät vaikuttamista, lähdekritiikkiä, monilukutaitoa sekä sosiaalista mediaa ja verkkokeskustelua.

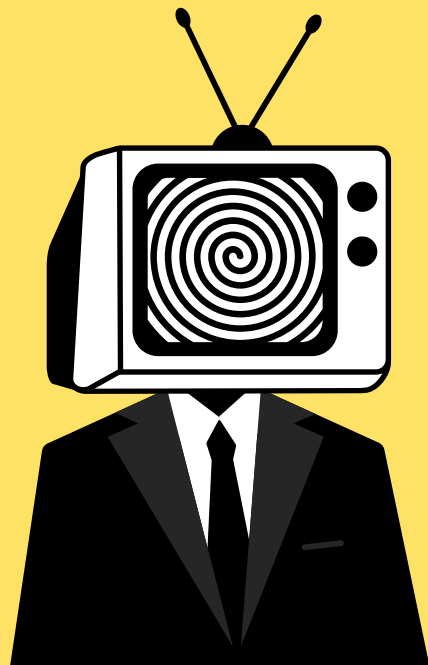
Näihin kursseihin liittyviin teemoihin vastaavat työpajat ja pakopelit. Tiedonhauntaitojen lisäämiseksi tarjolla on myös Varma tieto! -tiedonhakukokonaisuus.

Operaatio musta laatikko -pakopeli

Musta laatikko -pakopeli on matkalaukussa kulkeva pakopeli, jossa käsitellään tiedon luotettavuutta. Peliin mahtuu yhtä aikaa n. 25 pelaajaa. Pelaajat jakautuvat viiteen ryhmään ja jokainen ryhmä saa eteensä mustan laatikon, jonka sisältämät arvoitukset he ratkovat. Laatikossa on lukollisia rasioita, pussukoita ja mobiililaitteella ratkottavia ongelmia.

Peli kestää n. 60 minuuttia ja lisäksi on hyvä varata mahdollisuuksien mukaan hieman aikaa pelikokemuksen purkamiseen. Pelin mukana tulee ohjaajan ohje, mutta on hyvä pelata peli itse ennen sen peluuttamista tai tutustua huolellisesti pelin sisältöön.

Pedagogisissa pakopeleissä on tarkoituksenmukaista, että kaikki pelaajat saavat onnistumisen kokemuksia ja pääsevät pelin loppuun asti. Peli on lainattavissa Komerosta ja kulkee kuorman mukana Vaarojen sisällä.



Propagandatyöpaja

Tunnilla tutustutaan propagandan erilaisiin muotoihin ja siihen, miten propagandaa tehdään. Oppitunnin aikana tehdään joko Canvaa tai jotain muuta sopivaa alustaa hyödyntäen oma propagandavideo. Lopuksi videot katsotaan ja valitaan vaikuttavin video (tai meemi). Tavoitteena on tuoda näkyväksi keinoja, joilla meihin yritetään vaikuttaa. Lisäksi tuodaan esille informaatiovaikuttamista. Aikaa menee n. 60 min + loppukeskustelu (n. 75 min).



Totuus Vaarassa - virtuaalinen pakopeli (myös S2)

Pelissä pelaajat yrittävät estää GreyHack999-nimisen hakkeriryhmän toimintaa ja löytää heidän asemapaikkansa tutkimalla virtuaalista Thinglink-pohjaan tehtyä huonetta ja selvittämällä arvoituksia, jotka liittyvät dis- ja misinformaatioon ja informaatiovaikuttamiseen.

Peliä voi pelata pienryhmissä opiskelijoiden omilla laitteilla. Pelin pelaamiseen tarvitaan vähintään yksi tietokone ryhmää kohti. Aikaa menee n. 60 min + loppukeskustelu (n. 75 min).



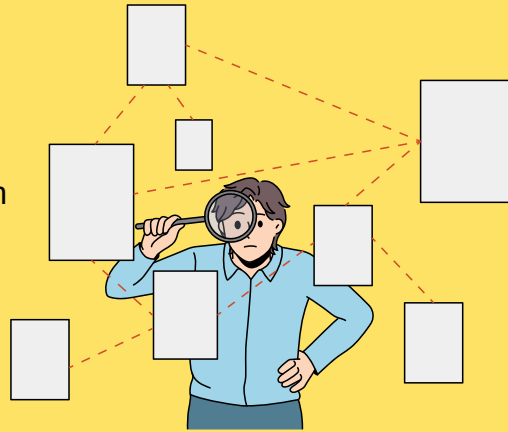
Valeuutiset - Fake news!

Oppitunnilla käydään läpi käsitteet mis- ja disinformaatio, maalittaminen, itsesensuuri ja trollaus. Tunnin aikana tehdään useita tehtäviä esimerkiksi valeuutisten tunnistamiseen liittyen ja tehdään omia valeuutisia. Kokonaisuuden kesto on n. 75 minuuttia.



**Tiedonhaun työpaja:
Varma tieto! -tiedonhakukokonaisuus
tutkielmaa varten**

Kokonaisuuden kesto on n. 2 x 45 minuuttia.
Aluksi pelataan Varma tieto! -tiedonhakukisa (ks. erityisryhmien Hölynpölyn pölytyksen kurssi).
Tämän jälkeen tutustutaan myös muihin selaimiin ja siihen, miksi myös niiden käyttöä kannattaa harkita. Tämän jälkeen harjoitellaan aiheen rajaamista miellekarttatehtävän avulla ja koetetaan löytää kirjastosta jokin omaa aihepiiriä koskeva kirja.



**Voiko kuvaan luottaa?
Kuvanlukutaitotyöpaja**

Tunnilla käydään läpi sitä, miksi kuva on niin vaikuttava ja merkittävä väline verkossa viestittäessä. Tunnin aikana tutustutaan lyhyesti myös kuvanlukemiseen liittyviin sääntöihin, kuvan muokkaamisen eettisiin näkökulmiin ja syväväärennyksiin. Tunnin aikana tehdään ohjailevia kuvatekstejä, kuva- ja video-analyysia ja erilaisia keskustelutehtäviä. Aikaa menee n. 60 min + loppukeskustelu (n. 75 min).



**Ohjeet ja materiaalit kokonaisuuksien pitämiseksi löydät täältä:
Akevaara --> materiaalipankki --> mediataidot**

ESIMERKKEJÄ TOTEUTTAMISEEN (Erityis)ryhmät:

Aikuisten erityisryhmiä varten alun perin rakennetut Hölynpölyn pölyytys - kokonaisuudet ovat sellaisinaan käytettävissä myös muiden aikuisryhmien kanssa. Erityisryhmät huomioon ottaen sisällöt on pidetty suoraviivaisina ja vain vähäisiä digitaatioita vaativina.

Hölynpölyn pölyytys

Hölynpölyn pölyytys -kokonaisuuden voi pitää neljän käyntikerran sarjana tai poimia vain jonkin yksittäisen tapahtuman ja pitää sen sellaisenaan. Kaikki sisällöt ovat omia kokonaisuuksiaan, eivätkä vaadi muiden osa-alueiden tuntemusta. Yhden kerran kesto on n. tunti.

Alla on esitelty eri tuntien sisällöt lyhyesti.

Ohjeet ja materiaalit kokonaisuuksien pitämiseksi löydät täältä:
Akevaara --> materiaalipankki --> mediataidot



Varma tieto!

Tunnilla harjoitellaan verkkotiedonhaun taitoja pelillisesti tietokilpailun avulla. Kilpailussa kilpailijat saavat kysymyksiä, joihin heidän pitää yrittää etsiä vastaus käyttämällä esimerkiksi omia mobiililaitteitaan tai kirjaston välineitä. Jokaisen kysymyksen jälkeen käydään yhdessä läpi, miten tieto löytyi.

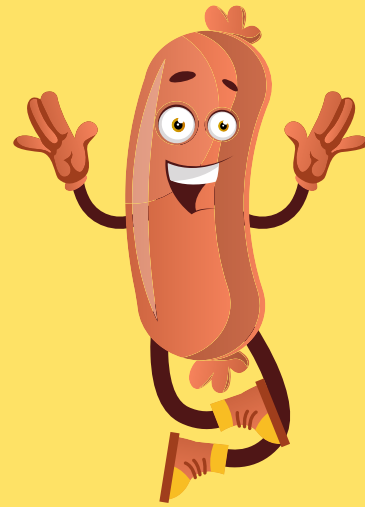
Ohjaaja voi näyttää, miten itse hakisi saman tiedon ja millaisia tuloksia hän sai. Samalla voidaan puhua siitä, että samaan tietoon voi päästä käsiksi erilaisia reittejä pitkin. Lopuksi kysymyksiin haetaan tietoa Google lensiä käyttäen. Tunnin aikana voidaan keskustella vielä erilaisista selaimista ja niiden ominaisuuksista.



Neuvo nakkia!

Koska kaikki aikuiset tietävät jo jotain tietoturvasta, tämä tunti on rakennettu niin päin, että he pääsevätkin itse neuvomaan “helppoa nakkia”. Samalla tulee kerrattua sisältöjä ja ehkä kuulee myös jotain uutta.

Kokonaisuus toimii Thinglink-pohjalla. Tunnin aikana käsitellään salasanoja, tietojen kalastelua ja verkkohuijauksia, kaupankäyntiä verkossa ja digitaalista jalanjälkeä. Lopuksi tehdään “Oletko hakkerille helppo nakki?”-testi. Mikäli aikaa jää, kootaan kaikki opittu yhteen ja kirjoitetaan esimerkiksi post it –lapuille tai Jamboard-seinään ohjeita Nakille siitä, millainen on hyvä salasana, miten kannattaa toimia kohdatessaan verkkohuijausyrityksiä tai mitä kannattaa muistaa, kun käy kauppaa verkossa. Tunti perustuu jutusteluun, keskusteluun ja omien kokemusten jakamiseen.



Lööpit ja lööperit

Ks. yhteiset tapahtumat



Omassa kuplassa!

Ensin keskustellaan yhteisesti tai pienryhmissä siitä, onko netti kaikille samanlainen. Tutkitaan myös esimerkiksi jotain omaa sosiaalisen median sivua (tai jotain muuta sivua, esim. uutissivustoa) ja katsotaan, millaisia mainoksia kukin saa. Keskustellaan siitä, miksi kukin saa juuri sellaisia mainoksia kuin saa. Käydään yhdessä läpi, mitä tarkoitetaan algoritmilla, big datalla ja digitaalisella jalanjäljellä ja tutkitaan, millaisia tietoja esimerkiksi Google on kustakin kerännyt.

Lopuksi tehdään omat kuplat joko piirtäen isoilla papereille tai Jamboard-alustaa hyödyntäen. Paperille piirretään ensin iso ympyrä, ja ympyrän sisään kirjoitetaan: mitä somekanavia seuraat, millä kielellä etsit tietoa, mitä uutissivustoja seuraat, mistä aiheista olet kiinnostunut, keitä julkisuuden henkilöitä seuraat. Samalla mietitään myös näiden vastakohtat, eli mitä tällöin jää seuraamatta.



ARVIOINTI JA KEHITTÄMINEN

Kirjastot järjestävät vuosittain mediasivistystyötä. Tavoitteiden toteutumista seurataan tilastoin.

Vuosi kerrallaan

Jokainen kirjasto järjestää vuosittain media-aiheisia sisältöjä tai tapahtumia eri kohderyhmät huomioiden.

Erityistä huomiota kiinnitetään nuoriin aikuisiin, työkäisiin sekä ikäihmisiin ja erityisryhmiin.

Kirjastot pohtivat itsenäisesti suunnittelupalaverissaan, miten media näkyy vuositasolla heidän omassa toiminnassaan.

Sisällöt esiin

Kaikissa Vaara-kirjastoissa nostetaan erityyppisiä media-aineistoja näkyvästi esille sekä kirjastotilassa että viestinnässä.

Sekä kirjastotilassa että viestinnässä kohdennetaan sisältöjä ottaen huomioon erilaiset käyttäjäryhmät. Kaikki Vaara-kirjastot tuottavat itse sisältöjä tai valitsevat niitä valmiilta tarjottimelta esimerkiksi tästä asiakirjasta.

Arviointi

Kirjastot seuraavat tavoitteiden toteutumista tilastoin. Erityisesti kiinnitetään huomiota siihen, tavoitetaanko tarjotulla mediakasvatuksella yli 16-vuotiaat.

Tavoitteiden toteutumista voidaan seurata kirjastojen niin halutessa myös esimerkiksi tavoitekeskusteluissa.



ETKÖ SAANUT TARPEEKSI?

Linkkivinkkejä ja kirjallisuutta:

MEDIALUKUTAITOJA:

Faktabaari: Digitaalinen informaatiolukutaito-opas 2022

Artikkeleita mm. kriittiseen verkkolukutaitoon, somekäyttäytymiseen ja informaatiovaikuttamiseen liittyen.

Sopii omien tietojen syventämiseen.

KKV kampus: Pimeät käytännöt tutuiksi -verkkokurssi

Pimeät käytännöt tarkoittavat niitä keinoja verkossa, joilla käyttäjä saadaan tekemään jotain, mitä hänen ei ollut tarkoitus tehdä, esimerkiksi tilaamaan jotain tai tekemään jokin sopimus.

Mediakasvatusseura: Tutkimusmatka tulevaisuuden digitaitoihin - verkkokurssi

Verkkokurssi tarjoa nuorten kanssa työskenteleville ammattilaisille tietoa ja työkaluja medialukutaitoihin. **Sopii omien tietojen syventämiseen.**

Critical: MediaWatch- kriittistä lukemista tukeva oppimispeli

Pelissä keskitytään erityisesti harhaanjohtavien diagrammien tulkintaan pelillisesti. Sopii hyvin toiselle asteelle.

Sitra: Digiprofiilitesti

Avaa sitä, mitä tietoja jaat itsestäsi verkossa ja auttaa ymmärtämään omaa digitaalista käyttäytymistä. Antaa lopuksi vinkkejä siitä, miten voi suojata yksityisyyttään.

Kavi ym.: Digisammon takojat

Tietoa ja tehtäviä big dataan ja tietojen keräämiseen liittyen. Sopii yläkoululaisille ja toiselle asteelle.

Kuluttajaliitto: Huijausinfo.fi

Miten tunnistaa huijausyritys ja miten toimia, jos joutuu uhriksi?

Eetti: Kuluttaminen ja medialukutaito

Materiaali sisältää tehtäviä ja tietoa mainonnan käsittelyyn ja esim. vastamainoksiin.

Mediakasvatusseura: Caawwinaad - materiaali

Materiaalia vale uutisten ja virheellisen uutisoinnin tunnistamiseen. Testaa medialukutaitosi -testi! Tehty suomi-somali-seuran kanssa, ja materiaalit saatavilla myös somaliksi.

NUORTEN MEDIKASVATUS:

MLL: Peli: Alastonkuvia Siru-ulottuvuudessa

Peli on tarkoitettu nuorille ja käsittelee alastonkuvien leviämistä verkossa. "Mitä, jos joku pyytää alastonkuvia? Mitä pitää ottaa huomioon, jos harkitsee kuvien jakamista? Mitä on suostumuksellisuus? Mitä tehdä, jos kuva leviää?"

Mediataitokoulu: Mediaseksin lukutaito-opas

Tarkoitettu nuorten kanssa työskenteleville aikuisille. Opas tarjoaa tietoa erilaisista seksisisällöistä mediassa (mm. some, porno). **Sopii omien tietojen syventämiseen.**

Pelastakaa lapset: Mun keho mun rajat

Nuorille tarkoitettu materiaalipaketti seksisisällöistä mediassa ja kuinka toimia kiperissä tilanteissa.

Aikakauslehtimedia: Tubettaa-verkkodokumentti

Koostuu videoista, joilla kerrotaan mistä tubettamisessa on kyse. Suunnattu etenkin aikuisille ja kasvattajille.

Plan: Nuorten timantti: Oppimateriaali vaikuttamisesta nettikeskusteluihin

Materiaalipaketti, joka on suunnattu yläkouluikäisille ja toiselle asteelle. Sisältää 10 eripituista harjoitusta. Käsittelee mm. anti-trolli-armeijaa, meemitehtaita ja liskoaivoja.

PELIT JA PELAAMINEN:

Lahden kaupunginkirjasto: Ensitreffit pleikkarilla

Lahden pääkirjastosta vinkataan konsolipelejä sekä testillaan ja arvostellaan vinkattuja pelejä. **Sopii omien tietojen syventämiseen.**

Kavi: Pelikasvattajan käsikirja 1 ja 2

Pelaamisen ja pelikulttuurin perustietoa kasvattajille ja kirjastolaisille yleistajoisesti. **Sopii omien tietojen syventämiseen.**

Utriainen, Jenni: Viihdevintiöt.com

Sivustolla testataan ja arvioidaan lasten mobiilipelejä ja -sovelluksia etenkin turvallisuus ja kehittävyysnäkökulmista. Loistava, jos pitää päästä nopeasti kärryille peleistä, joista lapset puhuvat. Kaikille kasvattajille, vanhemmille ja lasten kanssa työskenteleville.

DIGITAI DOT:

Kopiosto: Kopiraittila

Tekijänoikeustaitoja pelillisessä muodossa, myös lukioon ja korkeakouluun materiaalit.

Tieke: Osuvat taidot - digitaitojen osaamismerkistö

Oletko vielä epävarma digitaidoista. Osaamismerkki on tarkoitettu eri oppilaitosten opiskelijoiden, opetushenkilöstön, työelämän, vapaan sivistystyön henkilöstön ja asiakkaiden tai kenen tahansa kansalaisen suoritettaviksi. **Sopii omien tietojen syventämiseen.**

Yle: Digitreenit

Paljon vinkkejä ja peruskurssi digitaitoihin. Suunnattu koko kansalle. Tavoitteena (digitaalisen) syrjäytymisen ehkäiseminen.

Vanhustyön keskusliitto: SeniorSurf

Aineistoa tulostettavassa muodossa ja videoina digiopastuksen tueksi. Kohteena etenkin ikäihmiset.

KRIITTINEN LUKUTAITO:

Koulukino: Disinformaatio, vihapuhe ja mediakasvatuksen keinot

tarkoitettu yläkoulun ja toisen asteen opetukseen, ja lisäksi sitä voi hyödyntää myös esim. nuorisotyössä. Etenkin toisessa osassa käsitellään disinformaatiota, valemediaa ja monilukutaitoja.

Yle Oppiminen: Valheenpaljastaja

Sisältää videoita, tietoa ja tehtäviä valeuutisten ja huijausten selvittämiseen. Myös hyviä tiedonhaku- ja faktantarkistustehtäviä yläkouluun ja toiselle asteelle. Kiinnostavia juttuja myös kirjastolaiselle.

Yle: Trollitehdas

Pelillisessä kokonaisuudessa pääsee itse kokeilemaan, miten informaatiovaikuttaminen toimii sosiaalisessa mediassa. Tavoitteena on näyttää, miten bottiverkkoja ja tunnepitoista sisältöä käytetään apuna informaatiovaikuttamisessa.

MATERIAALEJA KIRJASTOLAISILLE JA OHJAAJILLE:

Aikakausmedia: Sarjiskone.fi

Täällä voi tehdä omia sarjakuvia helposti. Toimii tietokoneella ja mobiililaitteilla. Helppo tapa osallistua.

Kavi: Videokoulutus: aikuisten medialukutaitojen edistäminen

Koulutuksessa tutustutaan aikuisten medialukutaitoyöhön ja mediakasvatuksen keskeisiin sisältöihin. **Sopii omien tietojen syventämiseen.**

Liboppi: Mediasiltoja rakentamassa

Kulttuurisensitiivistä ja sukupolvet ylittävää mediakasvatusta kirjastolaisille. Kurssi antaa tietotaitoja omien mediakasvatustyöpajojen pitämiseen omassa kirjastossasi. **Sopii omien tietojen syventämiseen.**

Lastenkulttuuri.fi: Seikkailuopas elokuvakerhoille

Suunnattu yläkouluun, mutta elokuvia vaihtelemalla myös vanhemmille. Vinkkejä, tehtäviä ja ohjeita elokuvakerhon pyörittämiseen.

Mediakasvatusseura: Mediataidot hyvinvoinnin tukena

Tietoiskuja tulostettavaksi sekä materiaalia hyvinvointiosaamisen ja mediataitojen tueksi.

Muita lähteitä

Digitaalinen informaatiolukutaito. Yleistajuinen opas digitaalisen uutisvirran seuraajille. (Toim. Kari Kivinen) 2022: Avoin yhteiskunta ry / Faktabaari EDU.

<https://faktabaari.fi/dil/digitaalinen-informaatiolukutaito-opas.pdf> Luettu: 29.3.2023.

Fisher, Bradley J. & Diana K. Specht. 1999. Successful aging and creativity in later life. *Journal of Aging Studies*, 13 (4): 457–472.

Kekki, Kirsti; Sulin, Hannu; Wigell-Ryynänen, Barbro (2009-10-26): Opetusministeriön kirjastopolitiikka 2015. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-485-743-7> Luettu 24.3.2023.

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

Lukulux 2020: Mielenkiintolähtöiset mallit. <https://www.lukulux.fi/mielenkiintolahtoiset-kirjastopalvelut/> Luettu: 27.2.2023

Livingstone, Sonia, Elizabeth Van Couvering & Nancy Thumim. 2005. Adult media literacy: A review of the research literature on behalf of Ofcom. Department of Media and Communications, London School of Economics and Political Science, London, UK. TiM

Mustikkamäki, Mika 2016. Sivistys, kirjastot ja mediakasvatus. Teoksessa: Monimuotoinen mediakasvatus. (Toim.) Pekkala, Leo, Salomaa, Saara & Spišák, Sanna. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja, 1/2016. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. 74–91.

http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf

Pääjärvi, S., & Palsa, L. (2015). Entäs aikuiset? katsaus medialukutaidon edistämiseen digitalisoituvassa Suomessa. *Aikuiskasvatus*, 35(3), 199–207.

<https://doi.org/10.33336/aik.94146>

Rasi, Päivi, Vuojärvi, Hanna & Hyvönen, Pirkko 2016: Aikuisten ja ikääntyneiden mediakasvatus. Teoksessa: Monimuotoinen mediakasvatus. (Toim.) Pekkala, Leo, Salomaa, Saara & Spišák, Sanna. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja, 1/2016. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. 74–91.

http://www.mediataitokoulu.fi/monimuotoinen_mediakasvatus.pdf

Suomen kirjastoseura 2013: Mediakasvatus yleisissä kirjaostoissa: suosituksia ja suuntaviivoja.

https://suomenkirjastoseura.fi/files/Mediakasvatus/mediakasvatus_koko%20julkaisu%20netiss%2024%202%202014.pdf (Luettu: 13.3.2023)

Lomake tapahtuma- suunnittelua varten

Tätä lomaketta voi hyödyntää suunnitellessaan mediasivistyssisältöjä eri kohderyhmille.

Täyttäkää ruudukkoon, millaisia sisältöjä on suunnitteilla valitsemillenne kohderyhmille.

	Tapahtumat	Näyttelyt	Viestintä (kirjastotila/ some)	Yhteistyö- kumppaneiden järjestämät
Toinen aste				
Nuoret /työikäiset aikuiset				
Ikäihmiset				
Erityisryhmät				
Kaikki				

