

Kerho käyntiin

– Tukioppilas mediakerhon apuohjaajana



MLL 
MANNERHEIMIN
LASTENSUOJELULIITTO

Onni löytyy arjesta.



Käsikirjoitus ja toimitus:

Nuorisotyön suunnittelija Suvi Tuominen, Mannerheimin Lastensuojeluliitto
Projektisuunnittelija Ville Alanen, Kerhokeskus - koulutyön tuki ry

Koulutusmallin testaajat:

Tukioppilasohjaaja, äidinkielen ja kirjallisuuden sekä ilmaisutaidon opettaja Arja Antikainen, Korpilahden yhtenäiskoulu, Jyväskylä
Tukioppilaskouluttaja Petteri Hakanen
Korpilahden yhtenäiskoulun tukioppilaat

Kommentaattorit:

Ehkäisevän päihdetyön suunnittelija Jenni Helenius, MLL
Lapsi- ja perhetoiminnan suunnittelija Mia Viljanen, MLL
Lapsi- ja perhetoiminnan suunnittelija Liisa Ylikojola, MLL
Nuorisotyön suunnittelija Kirsi Pihlaja, MLL
Erytyssuunnittelija Tiina Karhuvirta, Kerhokeskus
Erytyssuunnittelija Anri Leveelahti, Kerhokeskus
Tukioppilas- ja vapaa-ajanohjaaja Tanja Tuononen, Sotungin koulu, Vantaa
Tukioppilasohjaaja, äidinkielen ja kirjallisuuden opettaja Petteri Ratinen, Nöykkiön koulu, Espoo

Materiaalissa esiintyvät lainaukset: Korpilahden yhtenäiskoulun tukioppilaat

Kiitokset: Eerika Latvanne, Sanna Viljanen ja Kerttu Multisilta

Julkaisijat: Mannerheimin Lastensuojeluliitto ja Kerhokeskus – koulutyön tuki ry

Valokuvat: Korpilahden yhtenäiskoulun tukioppilaat, Ville Alanen

Taitto: Tarja Petrell / Studio Gemma Oy

Paino: Hämeen Kirjapaino Oy 2010

ISBN (nid.) 978-952-5082-63-0

ISBN (pdf) 978-952-5082-64-7

Sisällysluettelo:

Nuorilta nuorille	4
Hyvästä harrastuksesta hyötyä	5
1. Tukea kerhotoimintaan	6
1.1 Koulun kerhotoiminta	6
1.2 Mediakerhot	7
1.3 Apuohjaajat vertaistukijoina	7
1.4 Aikuisten roolit apuohjaajatoiminnassa	8
2. Puhdus median maailmaan	14
2.1 Varhaisnuorten mediamaisema	14
2.2 Media identiteetin rakentamisen välineenä	15
2.3 Median tunne- ja tietovaikutuksia	16
3. Apuohjaajia kouluttamaan	18
3.1 Koulutusmallin rakenne	18
3.2 Koulutuksen suunnittelu	18
3.3 Koulutusrunko	20
Koulutuskerta 1: Tutustuminen ryhmään	20
Koulutuskerta 2: Kerhosuunnitelma	23
Koulutuskerta 3: Kerhon markkinointi	24
Koulutuskerta 4: Apuohjaajan rooli	25
Koulutuskerta 5: Haasteelliset tilanteet	26
4. Vinkkejä ja liitteitä	29
Liite 1 Ideoita mediakerhoihin	30
Liite 2 Kerhon yleissuunnitelma	32
Liite 3 Kerhosuunnitelma	34
Liite 4 Kerhokohtainen suunnitelma	35
Liite 5 Mainonnan keinoja	36
Liite 6 Apuohjaajan muistilista	37
Liite 7 Alkutilanteet sarjakuvatehtävään	38
Liite 8 Ryhmytymisleikkejä ja -harjoituksia	39
5. Lähteet	40

Nuorilta nuorille

”Hieman se jännittää, kohta jo vetää kerhoa. Mutta onhan se kiva vetää jotain.”

Osallistuminen aikuisten järjestämään toimintaan ei riitä kaikille nuorille. Nuoret haluavat ottaa vastuuta: he haluavat osallistua vapaa-ajantoiminnan suunnitteluun, kehittämiseen ja toteuttamiseen. Nuorista löytyy paljon käyttämätöntä potentiaalia ja innostusta kerhojen ohjaamiseen. Nuoria ei saa kuitenkaan jättää yksin kerhojen ohjaajiksi, vaan aikuisten on tuettava heitä ohjaajaidentiteetin rakentumisessa.

Tässä materiaalissa esitellään mediakerhot esimerkiksi nuorten ohjaamista kerhoista. Lapset ja nuoret elävät mediaympäristössä, josta aikuisilla ei välttämättä ole tarvittavaa ymmärrystä. Pari vuotta vanhemmat nuoret ovat uskottavia opastajia median maailmassa. Mediaan liittyy kuitenkin monia sellaisia asioita, joissa lapset ja nuoret tarvitsevat aikuisen tukea.

Materiaalin tavoitteena on kannustaa kouluja ja MLL:n paikallisyhdistyksiä perustamaan kerhoja, joissa noin 15-vuotiaat nuoret toimivat mediakerhojen apuohjaajina. Nuoret voivat ohjata mediatuokioita myös esimerkiksi iltapäiväkerhoissa. Ihannetilanne olisi, että 8.-luokkalaiset tukioppilaat ohjaisivat kerhoja 6.-luokkalaisille. Kerhotoiminnan myötä tutustuminen tuleviin yseihin helpottaa jännittävää siirtymistä alakoulusta yläkouluun.

Opas on tarkoitettu tueksi ja innoitukseksi tukioppilasohjaajille, nuoriso-ohjaajille, opettajille, MLL:n paikallisyhdistysten vapaaehtoisille, iltapäiväkerhojen ohjaajille sekä muille kasvattajille.

Materiaali jakautuu kolmeen osaan. Ensimmäinen osio on suunnattu sekä apuohjaajat kouluttavalle aikuiselle että kerhoista vastaavalle aikuiselle. Se sisältää taustatietoa vertaisohjauksesta, ohjaajan roolista ja kerhotoiminnasta. Toinen osio on kurkistus median maailmaan. Osio sisältää tietoa varhaisnuorten mediamaailmasta ja median vaikutuksista. Kolmas osio sisältää koulutusmallin, jonka avulla apuohjaajat koulutetaan. Materiaali sisältää myös apuohjaajille suunnattuja monistepohjia.

Materiaalin ovat tuottaneet yhteistyössä Kerhokeskus - koulutyön tuki sekä Mannerheimin Lastensuojeluliitto. Kerhokeskus on lapsi- ja nuorisotyön palvelujärjestö, joka on toiminut koulun kentässä jo yli 60 vuoden ajan. Kerhotoiminnan kehittäminen on vahva ja perinteinen osa yhdistyksen toimintaa. Yhdistys on myös tuottanut materiaaleja koulujen ja kerhojen mediakasvatukseen tueksi.

Mannerheimin Lastensuojeluliitolla on vahva perinne nuorten välisen vertaistuen ohjaamisesta. Tukioppilastoimintaa on ollut suomalaisissa kouluissa jo 70-luvun alusta alkaen. Vuosituhannen vaihteessa MLL tuotti vertaisohjaukseen perustuvia koulutusmalleja esimerkiksi ehkäisevään päihdetyöhön ja väkivallan ehkäisemiseen. Viime vuosina MLL on kehittänyt ohjatun vertaistuen muotoja myös verkkoympäristöissä.

Kerhotoiminta, kuten tämä opaskin, on yhteistyötä. Antoisia hetkiä kerhojen parissa!

Suvi Tuominen ja Ville Alanen

Hyvästä harrastuksesta hyötyä

Koulutyön lisäksi ja vastapainoksi lapset ja nuoret tarvitsevat harrastuksia. Harrastukset pitävät kiinni säännöllisessä ja mielekkäässä tekemisessä. Parhaassa tapauksessa harrastus auttaa nuoren pahimman kuuhuntavaiheen yli ja siitä voi olla iloa ja hyötyä koko loppuelämän ajan.

Monelle riittää yksi harrastus. Se voi olla mikä tahansa pitsinnypläyksestä painonnostoon. Ei ole mitään järkeä näännyttää lasta tai nuorta liian monella harrastuksella. Ihminen tarvitsee aikaa myös rauhassa olemiseen ja elämän pähkäilyyn.

Olen tehnyt nuorisotyötä yli 20 vuotta. Tänä aikana olen vakuuttunut harrastustoiminnan tärkeydestä. Hyvä harrastus tukee koulutyötä. Yhteinen tekeminen opettaa vastuuta itsestä ja ryhmästä. Se antaa yhteisen onnistumisen ja ilon kokemuksia. Ja opettaa kestämään myös epäonnistumisia. Maailma ei kaadu yhteen mokaan. Eikä vielä kahteenkaan.

Työssäni olen kouluttanut jatkuvasti uusia kerho- ja leiriohjaajia. Monet heistä ovat olleet myös tukioppilaita. Tavoitteenani on ollut, että uusia ohjaajia on koko ajan kasvamassa ”varastoon”. Näin taataan har-

rastustoiminnan jatkuvuus. Kun ohjaajat vanhemmasta päästä lähtevät jatko-opintoihin, on uusi polvi ohjaajia jo valmiina tarttumaan työhön. Monelle nuorelle ohjaajana toimimisesta on ollut hyötyä myöhemminkin elämässä.

Motivoituneet tukioppilaat ovat koulunsa paras käyntikortti. Tukioppilasohjaaja on oppilaidensa tuki ja turva. Kaikkien koulussa työskentelevien yhdessä tekemä työ tekee koulusta hyvän ja turvallisen paikan oppia ja harrastaa.

Tukioppilaiden varsinainen työkenttä on koulu, mutta olen tarkoituksella avannut tukioppilastoimintaa koulun ulkopuolelle. Yhteistyö eri järjestöjen ja kunnan hallintokuntien kanssa tekee tukioppilastoimintaa tunnetuksi. Monet harrastusmahdollisuudet ovat toteutuneet juuri yhteistyön avulla.

Meille aikuisille on tarpeellista oppia tuntemaan nuorten elämää myös koulun ulkopuolella. Koulut, kodit, nuorisotyö, järjestöt ja me ihan tavalliset aikuiset muodostamme yhteiskunnan. Meidän on tunnettava vastuumme toisistamme. Hyvä harrastus tukee nuorta hänen opettellessaan yhteiskunnan jäseneksi.

Arja Antikainen

vapaa-ajan ohjaaja, tukioppilasohjaaja
äidinkielen, kirjallisuuden ja ilmaisutaidon opettaja



1. Tukea kerhotoimintaan

1.1 Koulun kerhotoiminta

Koulussa, toisin sanoen koulun tiloissa, toimii monia lapsille ja nuorille suunnattuja harrasteryhmiä. On iltapäivätoimintaa, sählykerho, läksykerho, näytelmäkerho, kielikerho ja niin edelleen. Koulun kerhotoiminta on osa koulun omaa toimintaa.

Koulun kerhotoiminta pohjautuu Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin ja perusopetuslakiin. Kerhotoiminta on kirjattu koulun omaan opetussuunnitelmaan ja vuosittaiseen työsuunnitelmaan. Koska toiminta on koulun järjestämää, tulee ohjaajan olla tehtävään nimitetty aikuinen, jolla on jakamaton vastuu kerholaisista. Nuoret voivat toimia mainiosti kerhon apuohjaajina, he voivat suunnitella ja toteuttaa kerhon, mutta paikalla tulee aina olla aikuinen, joka on vastuullinen ohjaaja. Koulun kerhotoiminnan tulee olla maksutonta.

Järjestöillä, kunnilla ja seurakunnilla on omat kriteerinsä kerhonohjaajille ja kerhojen järjestämiselle. Esimerkiksi joissakin järjestöissä nuoret voivat ohjata kerhoa itsenäisesti ja osallistujilta voi periä osallistumismaksua.

Koulun kerhotoiminta on luonteeltaan nonformaalia toimintaa. Nonformaalilla tarkoitetaan sitä, että toiminnalla on ennalta määritellyt tavoitteet, mutta oppimistuloksia ja osallistujien suorituksia ei arvioida eikä mitata. Opetussuunnitelman perusteissa kerhotoiminnan tavoitteiksi on kirjattu:

- kodin ja koulun kasvatustyön tukeminen
- lasten ja nuorten osallisuuden lisääminen
- mahdollisuuden antaminen sosiaalisten taitojen kehittämiseen ja yhteisöllisyyteen kasvamiseen
- mahdollisuuden antaminen onnistumisen ja osamisen kokemukseen

- luovan toiminnan ja ajattelun kehittäminen
- lasten ja nuorten kannustaminen tuottamaan omaa kulttuuriaan
- mahdollisuus oppilaan tuntemisen lisäämiseen
- harrastuneisuuden tukeminen ja myönteisten harrastusten edistäminen.

Mediakasvatuksen työtavat, sisällöt ja tavoitteet tukevat vahvasti kerhotoiminnalle kirjattuja tavoitteita. Koulun kerhotoiminta tarjoaa oivan mahdollisuuden media-aiheen käsittelemiseen lasten ja nuorten kanssa. Kerhotoimintaa eivät rajoita oppiaineille tiukasti asetetut tavoitteet, vaan kerhotoiminta on vapaampaa. Se luo itsessään uutta toimintaa ja sisältöä.

Kerhoissa on aikaa kokeilla, innovoida, pohtia ja erityisesti tehdä yhdessä. Omien mediatuotosten tekeminen luo osallisuutta, kehittää luovaa toimintaa sekä kannustaa lapsia ja nuoria tuottamaan omaa kulttuuriaan. Yhdessä tekeminen kasvattaa sosiaalisia taitoja. Kerhoissa voidaan tukea myönteisten harrastusten edistämistä. Parhaimmassa tapauksessa kerhot ovat viikon kohokohota, niin lapsille kuin ohjaajillekin.

Yhteen kokoontuminen kouluaikeiden ulkopuolella rikkoo koulun sisäisen maailman luomia paineita ja koulun luomia odotuksia lapsille ja nuorille. Kerhotoiminta rikkoo luokkajärjestelmään perustuvan koulun ryhmadynamiikkaa, rikkoo muodostuneita klikkejä ja mahdollistaa uusien ystävyys-suhteiden syntymistä. Kerhoissa ohjaajat ja kerholaiset näyttäytyvät toisilleen uudessa valossa. Kerhoa ohjaavalle opettajalle se antaa mahdollisuuden oppilaantuntemuksen lisäämiselle ja kerholaisille se on paikka tutustua koulun muihin oppilaisiin. Apuohjaajille se antaa arvokasta ja ainutlaatuista kokemusta sekä tukea identiteetin ja myönteisen minäkuvan rakentamiseen.

Kerhotoiminta motivoi lapsia tarkastelemaan asioita eri tiedonalojen lähtökohdista. Kerhot ovat oppimisympäristö, jonka lähtökohta on osallistujien, niin kerholaisten, apuohjaajien kuin vastuuhjaajien, oma motivaatio ja kiinnostus kyseiseen teemaan. Kerholaisten ja apuohjaajien on saatava itse osallistua kerhon sisällön suunnitteluun, jotta motivoituneisuus toimintaan säilyy. Kerhotoiminnan lähtökohtana on vapaaehtoisuus.

VINKKI

Mediakasvatus on tärkeä osa myös aamu- ja iltapäivätoimintaa. Se on luonnollinen paikka keskustella median sisällöistä ja kartuttaa mediataitoja. Apuohjaajat voivatkin toimia esimerkiksi iltapäiväkerhojen mediatuokioiden ohjaajina yhdessä iltapäiväkerhonohtajan kanssa.

1.2 Mediakerhot

”Oli mielestäni ihan hyvä koulutus, koska leikit ja harjoitukset olivat hauskoja. Harjoitusten avulla sai itsekin paremman käsityksen mediasta ja mitä kaikkea siihen kuuluu.”

Mediakerhot voivat olla median eri ilmiöihin liittyviä teemakerhoja, kuten esimerkiksi elokuva-, sarjakuvatai animaatiokerhoja. Kerhon voi koota myös median äänimaailmasta ja äänien manipuloivasta voimasta. Kohteena voi toisin sanoen olla kuva, kuvasarja, elokuva, pelit, ääni, äänimaisema, musiikki, kertomus, teksti tai mikä hyvänsä median osa tai kokonaisuus. Keskeistä on kuitenkin se, että mediakerhossa otetaan teemasta riippumatta lähtökohdaksi lasten ja nuorten omat mediakokemukset ja heidän mediamaailmansa, josta käsin heitä johdatellaan tunnistamaan, analysoimaan ja ymmärtämään mediaa sekä tuottamaan sitä itse. Parhaimmillaan mediakerho kannustaa kerholaisia median monipuolisiksi tuntijoiksi, ymmärtäjiksi ja aktiivisiksi osallistujiksi.

Teknisissä taidoissa lapset ja nuoret ovat yleensä melko taitavia, mutta he tarvitsevat aikuisen apua erityisesti median ilmaisutapojen, mediasisältöjen ja median välittämien arvomaailmojen jäsentämisessä. Kriittisen ajattelun taidot vahvistuvat vaihtamalla roolia

yleisöstä tekijäksi: toimittamalla omia mediatuotoksia, tekemällä omia lehtiä, mainoksia, uutisia, draamaa ja nettisivuja. Itse tekemällä oppii median ilmaisukeinoja ja teknisiä taitoja. Kun nuori huomaa, millaisista valinnoista mediatuotteet koostuvat, hän tulee analyttisemmäksi muiden tekemiä mediaesityksiä kohtaan.

Mediakriittisyys ja rohkeus ilmaista itseään viestimien avulla ovat mediataitojen lähtökohta.

Mediataidot ovat yksilön henkilökohtaisia valmiuksia, jotka kehittyvät koko elämän ajan. Media-aidoissa on pitkälti kyse yksilön kyvyistä jäsentää median hallitsemaa ympäristöä, kehittää itselleen sopivia toiminnan taitoja sekä vaikuttaa ja tulla kuuluksi käyttämällä näitä taitoja. Mediataitojen myötä mahdollisuudet osallistumiseen ja osallisuuteen lisääntyvät.

Kerholaiset oppivat kerhon aikana jotain uutta itselleen median käyttäjinä ja kuluttajina sekä muita mediaan liittyviä asioita. Kerholaisten mediataidot harjaantuvat jopa huomaamatta, mutta apuohjaaja voi auttaa kerholaisia opitun tunnistamisessa omalla toiminnallaan.

Mediakerhotoiminnassa mukana olevien aikuisten ja apuohjaajien ei tarvitse olla median ammattilaisia tai asiantuntijoita. Riittää, että on innostusta ja kiinnostusta median ilmiöiden ihmettelyyn ja itse tekemiseen.

1.3 Apuohjaajat vertaistukijoina

”Se, että kohta vetää jo kerhoa, tuntuu aika isolta askeleelta, koska nyt vastuu siirtyy itselleen.”

Apuohjaajatoiminnan tausta-ajatuksena on, että nuoret ohjaavat muita nuoria, vertaisiaan. Vertaisuus voidaan määritellä monella eri tavalla: henkilöiden, toiminnan tai toimintaympäristön kautta.

Tekijänoikeudet kunniaan

Mediakerhoissa on muistettava ottaa huomioon tekijänoikeuskysymykset. Lain mukaan teoksen tekijällä on oikeus päättää itse tekemänsä kirjallisen tai taiteellisen teoksen esittämisestä ja julkistamisesta. Tekijänoikeus koskee myös lapsia ja nuoria. Nuorten itse tekemiä teoksia ei siis saa esittää julkisesti tai kopioida vaikkapa kerhon nettisivuille tai esitteeseen ilman sekä nuoren että tämän vanhempien lupaa.

Kirjastoista ja videovuokraamoista vuokrattavat, samoin kuin kauppoissa myytävät elokuva- tai

sarjatalenteet on tavallisesti tarkoitettu vain kotikäyttöön ja niiden esittäminen julkisesti on kielletty. Esitys koulussa, päiväkodissa tai kerhossa edellyttää erillisen luvan hankkimista. Tietoa kotimaisten elokuvien esitysluvasta: www.tuotos.fi.

Lyhyet esittelyt eri tekijänoikeusjärjestöistä löydät Mediakasvatus esi- ja alkuopetuksessa oppaan sivuilta 61–62. Opas on ladattavissa osoitteessa www.kerhokeskus.fi/mediakasvatus.

Lisää tietoa tekijänoikeuksista: www.minedu.fi/OPM/Tekijaenoikeus

Vertaisuus tarkoittaa jaettua kokemusmaailmaa ja sitä, että puhutaan samaa kieltä. Käsitteillä on vertaisille yhtäläinen merkitys. Nuori vertainen on henkilö, joka pystyy asettumaan toisen nuoren asemaan ja nuorta ympäröivään yhteisöön. Vertainen asettuu suhteessa toiseen henkilöön tämän rinnalle, ei ylä- tai alapuolelle ja on siten tasavertainen suhteessa toiseen.

Nuorilla vertaisryhmän merkitys on yleensä suuri, sillä nuori peilaa omaa kehitystään ystäviinsä joko kuulamalla nuorisokulttuureihin tai erottautumalla niistä. Nuori voi kuulua moneen eri vertaisryhmään sen mukaan, mitkä asiat määrittävät ryhmään kuulumista. Vertaisryhmiä määrittäviä tekijöitä voivat olla esimerkiksi alueeseen, sosiaaliseen taustaan ja yksilöllisiin erityispiirteisiin liittyvät tekijät.

Varhaisnuoruudessa on tyypillistä etsiä ihanteita kodin ulkopuolelta, esimerkiksi mediasta tai sosiaalisista verkostoista. Pari vuotta itseä vanhemmat nuoret saattavat hyvinkin toimia tällaisina ihanteina. Nuorten kerhonoijaajien on siis muistettava, että he toimivat roolimalleina kerholaisille. Jos kerholaiset ovat alakoululaisia, apuohjaajat antavat heille mielikuvan siitä, minkälaisia yläkoululaiset ovat ja miten he pukeutuvat, käyttäytyvät ja miten heidän kanssaan voi keskustella.

Suunnilleen samassa ikäryhmässä olevat nuoret pystyvät tarjoamaan uskottavaa vertaistukea monissa, nimenomaan nuoria mietityttävissä asioissa. Nuorten on helppo lähestyä nuoria! He oppivat ja omaksuvat uusia ajatuksia ja käyttäytymismalleja helpommin toisiltaan kuin aikuisilta, vanhemmilta tai opettajilta. Nuoruuden kehitysvaiheeseen kuuluu itsenäistyminen ja vanhemmista irtautuminen. Silloin vietetään aikaa mieluummin toisten nuorten kuin aikuisten kanssa, ei-

kä aikuisten ajatuksia aina edes oteta tosissaan.

Apuohjaajaksi sopii nuori, jolla on herkkyyttä ja halua vastavuoroiseen ja aitoon sosiaaliseen kanssakäymiseen muiden nuorten kanssa. Apuohjaajan tulisi olla kypsä ottamaan vastaan kritiikkiä ja palautetta omasta toiminnastaan. Apuohjaajana toimiminen ei välttämättä onnistu, jos nuoren oma elämäntilanne on epätasapainossa.

Tukioppilasohjaaja voi valita apuohjaajakoulutukseen mielestään sopivia tukioppilaita tai muita nuoria. Tukioppilaan perusvalmiudet, muiden huomioiminen sekä esiintymistäidot, ovat tärkeitä myös kerhonoijaamisessa. Tukioppilaskoulutukseen sisältyy paljon leikkejä ja harjoituksia, joita voi hyödyntää kerhoissa.

1.4 Aikuisten roolit apuohjaaja-toiminnassa

”Koulutuksessa oli kivaa kun juteltiin, mutta myös tehtiin juttuja eikä vain istuttu ja juteltu koko aikaa.”

Apuohjaajatoiminnassa korostuu tukioppilastoiminnasta tuttu ajatus nuorten osallisuudesta. Nuorten annetaan ideoita ja tehdä itse. Aikuisen tehtävänä on auttaa tietojen, taitojen ja ideoiden esiintuomisessa ja mahdollistaa nuorten omaehtoinen toiminta. Nuorisotyön osallistavat menetelmät pyrkivät luomaan demokraattista ja tasa-arvoista toimintakulttuuria sekä nuor-

Apuohjaajan vuorovaikutus- ja esiintymistaidot

Ohjaajana toimimisen alkuvaiheessa suurin huolenaihe saattaa olla ryhmän edessä oleminen. Miten esiinnyn vakuuttavasti? Osaanko toimia ryhmän edessä? Apuohjaajia on hyvä muistuttaa siitä, että heidän pääasiallinen tehtävänsä ei suinkaan ole esiintyminen. Esiintymistaitoja toki tarvitaan, mutta tärkeämpää on ryhmän toiminnan käynnistäminen. Apuohjaaja ei seiso valokiilassa, vaan auttaa ryhmää suoriutumaan kohti kerhon tavoitetta. Esiintymistaitoja voi kuitenkin oppia ja harjoitella. Kun esiintymistilanteen hahmottaa vuorovaikutustilanteena, siirtyvät odotukset ja paineet omasta esiintymisestä sivummalle.

Hyviin vuorovaikutustaitoihin kuuluu muun muassa aktiivinen kuunteleminen. Apuohjaajan on osattava kuunnella kerholaisten mielipiteitä, ehdotuksia ja ajatuksia. Kyselemällä ja kuuntelemalla apuohjaaja osoittaa, että hän on kiinnostunut kerholaisten asioista. Apuohjaaja voi kannustaa kerholaisia omien ajatusten esille tuomiseen kertomalla omista aiemmista kokemuksistaan ja haasteistaan.

Esiintymisjännitykseen auttaa positiivisten kokemusten karttuminen. Jos kerhokerta on hyvin suunniteltu, turha jännitys karisee. Apuohjaajan ei kannata pelätä sitä, että sanoo jotain tyhmää tai nolaa itsensä – usein nolous on vain omassa mielessä, eikä kukaan muu sitä edes huomaa. Helpotettavaa on, jos vieressä on joku, johon luottaa. Siksi

suositeltavaa on, että apuohjaajat ohjaavat kerhoja pareittain tai pienryhmissä.

Kouluttajan on hyvä jakaa yhdessä apuohjaajien kanssa omia esiintymiskokemuksiaan ja tilanteita, joissa on jännittänyt. Pieni esiintymisjännitys on vain hyväksi, koska se nostaa vireystilaa ja terävöittää havainnointikykyä. Esiintymisen ammattilaisetkin, kuten opettajat ja näyttelijät, jännittävät.

Vinkkejä esiintymisjännityksestä selviämiseen

- Huolellinen valmistautuminen lieventää jännitystä.
- Käy tilannetta läpi mielessäsi etukäteen.
- Tee itsellesi aikataulu ja tukipaperi.
- Yritä unohtaa itsesi - tärkeämpää on kerhon sisältö.
- Kukaan ei oleta sinun tietävän kaikkea.
- Ole oma itsesi.
- Rauhoitu ja hengitä syvään.
- Muista, että kaikkia jännittää joskus.
- Jännittämisessä on myös hyviä puolia.
- Jännittäminen ei näy läheskään aina ulospäin.
- Asenoidu myönteisesti itseesi ja osallistujiin.
- Ajattele aiempia onnistuneita esiintymisiäsi.
- Jännittäminen helpottaa ajan myötä.



ten keskuuteen että nuorten ja aikuisten välille. Kun kouluttaja käyttää osallistavia menetelmiä apuohjaajien koulutuksessa, hän antaa samalla mallin, miten nuoret voivat toimia kerhoissa niiden osallistujia osallistaen.

Kouluttajan tietämys ei ole ensisijaista nuorten tietoon nähden vaan päinvastoin: liikkeelle lähdetään osallistujien osaamisesta ja tietotaidoista sekä pyritään kartoittamaan heidän halujaan ja pyrkimyksiään.

Aikuisten roolit apuohjaajatoiminnassa

- **mahdollistaja:** koko toiminnan käynnistäjä ja promoottori
- **kouluttaja:** nuorten kouluttaja ja koulutuksen järjestäjä
- **vastuuohjaaja:** nuorten toiminnan ohjaaja ja tukija kerhojen aikana

Apuohjaajien kouluttaja ja kerhoista vastaava aikuinen (vastuuohjaaja) tekevät tiivistä yhteistyötä. Heidän on tärkeää sopia keskenään työnjaosta.

Ohjaajan tehtävänä on toimia nuorten innostajana ja saada heidät kiinnostumaan apuohjaajatoiminnasta. Tämä onnistuu vain, jos ohjaaja itse on aidosti innostunut. Kiinnostus koulutukseen syntyy, kun ohjaaja onnistuu saamaan osallistumiskynnyksen mahdollisimman matalaksi ja hänellä on tarjota ”porkkanoita”: hän pystyy perustelemaan nuorelle, miksi apuohjaajakoulutukseen on hyvä osallistua.

Nuorten motivointi syntyy esimerkiksi haasteiden tarjoamisesta ja vastuuttamisesta. Kerhonoijausta kannattaa markkinoida nuorille sillä, että kokemuksesta voi olla hyötyä kesätöitä haettaessa tai kurssista saa merkinnän Nuorten akatemian Harrastetoiminnan

opintokirjaan. Myös valinnaiskurssimerkintä voi toimia motivaattorina. Todistuksen saaminen ei kuitenkaan saa olla ainoa motiivi kerhonoijaajaksi ryhtymiselle, vaan nuorella pitää olla aito kiinnostus kerhonoijaamista kohtaan.

Ohjaaja valmistelee apuohjaajakoulutuksen sisällön, sopii kerhoista alakoulun kerhovastaavan kanssa ja huolehtii käytännön järjestelyistä, rahoituksesta ja vakuutuksista. Mukana olevilta aikuisilta vaaditaan sekä fyysistä että psyykkistä läsnäoloa. Aikuiset mahdollistavat toiminnan ja luovat nuorille puitteet ja resurssit toimia apuohjaajina. Mahdollistamisen lisäksi aikuisten tehtävänä on hillitä nuorten ideatulvaa, pitää naruja käsissään ja kantaa vastuu toiminnan onnistumisesta.

VINKKI

Mahdollista rahoitusta kerholle voi hakea Nuorten Akatemian Homma-ohjelmasta (www.homma.fi) tai kysyä MLL:n paikallisyhdistystä esimerkiksi kouluttajan palkkion tai välipalojen kustantajaksi.

Nuorten ei oleteta toimivan itsenäisesti kerhonoijaajana, vaan heillä on oltava mahdollisuus saada tukea, rohkaisua ja kannustusta. Lisäksi nuoret tarvitsevat vastuuohjaajan apua käytännön ongelmien ratkaisuun, kuten yhteydenpitoon ja toiminnan organisointiin. Kerhoissa saattaa ilmetä riitoja, kiusaamista ja muita ikäviä tilanteita, jotka ovat haasteellisia myös aikuiselle. Aiheita kannattaa käsitellä koulutuksen aikana ja sopia yhteisistä toimintamalleista. Aikuista kaivataan myös avuksi kerhonoijaajien ideointiin ja suunniteluun.

Nuoret apuohjaajat tarvitsevat toimintansa tueksi taustayhteisön, kuten koulun, MLL:n paikallisyhdistyksen tai nuorisotoimen. Taustayhteisö tarjoaa tiloja, resursseja ja taloudellista tukea toiminnan toteuttamiseksi.



Lisäksi apuohjaajat tarvitsevat käytännön vinkkejä, neuvoja ja yhteyksiä.

Ohjaamiseen kuuluu palautteen antaminen nuorelle. Palaute ohjaa toimintaa ja kehittää ohjaajaidentiteetin rakentumista. Nuoret kaipaavat kerhonohjauksen aikana paljon positiivista palautetta. Epäonnistumisia pelätään, koska oma identiteetti ja itsetunto ovat vasta muotoutumassa. Kehitysehdotukset tuleekin muotoilla harkiten. Kehu ja kiitä paljon.

Ole läsnä ja nuorten käytettävissä. Tarjoa mahdollisuus keskusteluun ja arvosta nuorten työtä.

Jos järjestettävä toiminta on koulun kerhotoimintaa, vastuuohjaajan on oltava läsnä apuohjaajien ohjaamissa kerhoissa. Vaikka aikuinen onkin läsnä, apuohjaajille on annettava sosiaalista ja psyykkistä tilaa ohjata tilannetta heidän suunnittelemlaan tavalla ja auttaa vain tarvittaessa tai pyydettyä. Tällöin apuohjaajat tuntevat onnistumista ja saavat hyviä kokemuksia osallisuudesta turvallisessa ympäristössä.

VINKKI

Lue lisää osallisuudesta ja osallistavista menetelmistä MLL:n tuottamasta Voima virtaa -materiaalista (2008): www.mll.fi/tukioppilastoiminta > Aineistot > Voima virtaa.



Huomioita kerhon ohjaamiseen

1. Kerho on kerholaisia varten

Kerholaisten kuunteleminen on kaiken kerhotoiminnan a ja o. Heidän roolinsa on merkittävä kerhon onnistumisen ja toiminnan kannalta. Kerholaiset tulee ottaa mukaan kerhon suunnitteluun alusta asti. Lisäksi heidät otetaan mukaan kerhon toteutukseen ja arviointiin. Kerhon ohjaaminen vaatii pedagogista herkkyyttä, taitoa olla läsnä, huomioida kerholaisten kulloinenkin mieliala ja muuttaa suunnitelmia.

VINKKI

Syksyllä alkavasta mediakerhosta kannattaa tiedottaa jo keväällä. Apuohjaajat voivat tehdä mainosvideon tai pitää aamunavauksen tulevasta kerhosta ja houkutella lapsia mukaan. Tulevia kerholaisia voi tavata kevään aikana ja suunnitella yhdessä kerhokertojen aiheita. Tehdäänkö jokin isompi projekti vai tutustutaanko kattavasti eri medioihin? On tärkeää kuunnella potentiaalisia kerholaisia – heitä vartenhan kerho järjestetään.

2. Ryhmäyttäminen on tärkeää

Ryhmäytyminen tarkoittaa ryhmähengen tai meihengen syntymistä. Ryhmäytymistä voidaan edesauttaa ryhmäytymisharjoituksilla. Niissä harjoi-

tellaan ryhmässä toimimista ja luodaan avointa ja iloista tunnelmaa koko kerhojakson ajaksi. Toisaalta ryhmäytyminen on prosessi, joka tapahtuu koko kerhojakson aikana, osana kaikkea tekemistä.

Ryhmäyttämällä voidaan nopeuttaa tasavertaisen, toimivan ja yhdessä tekevän ryhmän muotoutumista. Toimiva ryhmä antaa jokaisen olla oma itsensä sekä mahdollistaa luovuuden ja vapaan ideoinnin. Ryhmän luoma turvallisuus antaa tukea vaikeissa tilanteissa niin kerholaisille kuin apuohjaajallekin.

VINKKI

Ryhmäytymisharjoituksia löytyy liitteestä 8.

3. Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty

Kerhotoiminta on tavoitteellista toimintaa. Kerholla voi olla useita eritasoisia tavoitteita. Kerho on voitu perustaa ja rahoittaa esimerkiksi medialukutaidon edistämistä varten. Näin yleisellä tasolla määritelty tavoite ei kuitenkaan anna kerholaiselle tai apuohjaajalle kuvaa siitä, mihin toiminnalla pyritään. Kerhon toiminta ja tavoitteet tulisi miettiä yhdessä kerholaisten kanssa. Apuohjaajien kanssa on hyvä pohtia tavoitteita, joita heillä on kerhonohtamisessa.



Kerholle kannattaa tehdä lyhyen ja pitkän aikavälin suunnitelmat. Mitä tehdään ensi viikolla, mitä tehdään kahden kuukauden kuluttua? Suunnittelu auttaa jäsentämään toimintaa ja ohjaa ajankäyttöä. Liian tiukka suunnitelma ja aikataulu eivät kuitenkaan sovellu kerhotoimintaan, vaan väljyyttä tulee olla mahdollisia innovaatioita varten. Jokaisella kerhokerralla on oltava tarpeeksi tekemistä, jotta kerholaisten mielenkiinto kerhoon ja osallistumisen mielekkyys säilyvät.

4. Toiminnan arviointi on avain onnistumiseen

Toiminnan arviointi on tärkeä osa kerhon kehittämistä. Voidakseen kehittää kerhon sisältöjä, ilmapiiriä ja omaa toimintaa, ohjaajien tulee pyytää palautetta kerholaisilta, heidän huoltajiltaan ja muilta kerhoon liittyviltä toimijoilta. Mukava lopetus kerhokerralle on palauterinki tai mielipidejana. Näin kerholaisilta saa palautteen heti. Kerhokertojen päätteeksi myös apuohjaajien kanssa voi käydä palauteringin. Kerhokauden loppuksi kerholaisilta ja heidän vanhemmiltaan voi pyytää palautetta kirjallisesti tai vaikkapa kuvallisesti. Saadut palautteet kannattaa koota yhteen ja käsitellä palaute yhdessä apuohjaajien kanssa. Toiminnan kehittämisen kannalta palaute on elintärkeää!

VINKKI

Tulostettavia lomakkeita suunnittelun ja arvioinnin tueksi löytyy osoitteesta www.kerhonetti.net/toiminta/lomakkeita

Lisätietoa kerhotoiminnasta saat Koulun kerhokäsikirjasta ja Kerhotoiminta – osa kehittyvää ja hyvinvoivaa koulua -teoksesta. Ne ovat ladattavissa tai tilattavissa maksutta osoitteessa: www.kerhokeskus.fi/materiaalit.

MLL:n kerhotoiminnan kasvatukselliset tavoitteet, toimintaperiaatteet ja laatusuositukset löytyvät MLL:n Yhdistysnetistä sekä oppaasta Kerhotoiminnan opas yhdistyksille – opas MLL:n kerhotoiminnan järjestämiseen, toiminnan suunnitteluun ja ohjaukseen. Kysy lähimmästä paikallisyhdistyksestäsi!



2. Pulahdus median maailmaan

2.1 Varhaisnuorten mediamaisema

Media on kiinteä osa lasten ja nuorten arkea ja kultuuria. Koulupäivän jälkeen kavereihin ollaan yhteydessä erilaisten pikaviestimien, gallerioiden ja virtuaalimaailmojen kautta, pelataan digitaalisia pelejä ja katsotaan televisiota. Jo alakoululaiset ovat aktiivisia toimijoita sosiaalisessa mediassa. Sosiaalinen media on myös tärkeä itseilmaisun arena.

VINKKI

Käy tutustumassa varhaisnuorten suosimiin nettiyhteisöihin. Näin saat todellisen kuvan siitä, mitä ne ovat. Varhaisnuorten suosimia nettiyhteisöjä ovat muun muassa:

- Habbo
- ii2
- Kavereita.net
- Demi
- Suosikki
- YouTube
- Runescape
- Aapeli
- Miniclip
- IRC-Galleria
- Facebook

Median fyysinen muoto on muuttunut: televisio on siirtynyt kännykän ruudulle ja sanomalehdet luetaan verkosta. On muistettava, että media on muutakin kuin tieto- ja viestintäteknikan kehittymisen mukanaan tuomia välineitä ja kommunikointikenttiä. Perinteisemmät mediat kuten lehdet, kirja, radio ja televisio ovat edelleen vahva osa suomalaista mediamaisemaa.

Lasten ja nuorten mediankäyttötottumukset ovat hieman erilaisia kuin aikuisilla. Lasten ja nuorten mediankäyttöä leimaa viihdepainotteisuus ja monikanavaisuus. Medioita käytetään limittäin ja yhtäaikaaisesti – läksyjä tehdään radion soidessa ja kannettavaa näpytelään telkkaria katsottaessa. Facebookissa samanaikaisesti pelataan, chattaillaan, ilmaistaan mielipiteitä ja jaetaan kuvia.

Mediankäyttö on yksilöitynyt ja siksi varhaisnuorten mediamailmaa on hankalaa kuvailla täydellisesti. On kuitenkin tiettyjä yhteisiä piirteitä:

- Tekniset taidot kehittyvät nopeasti, mutta mediasisältöjen tulkitsemisen taito sekä turvallisen nettisurffailun taidot vaativat vielä aikaa kehittyäkseen.
- Pari vuotta itseä vanhemmille suunnatut mediasisällöt kiinnostavat.
- 11–13-vuotiaista on todella noloa jäädä kiinni itselle nuorempien tv-ohjelmien ja elokuvien katselusta, vaikka välillä lastenohjelmat kiinnostaisivatkin.
- 10–14-vuotiaat viettävät median ääressä noin 5 tuntia päivässä.



- 8–12-vuotiaiden suosikkimedit järjestyksessä: televisio, internet, digitaaliset pelit, videot / dvd:t, sarjakuvalehdet, cd-levyt, kirjat, radio.
- 10–14-vuotiaiden mediankäytöstä 59 % on television katselua. Suosituin tv-kanava on MTV3.
- Televisiosta katsotaan viihdettä (muun muassa tosi-tv, Salatut elämät).
- Suurin osa lapsista aloittaa netin käytön alle 10-vuotiaana.
- IRC-Galleriaan on 12-vuotiaita rekisteröityneitä käyttäjiä noin 10 000 ja 13-vuotiaita noin 24 000. Yläkouluun siirtyminen näyttää siis lisäävän gallerian suosiota.
- Tytöt käyttävät sosiaalista mediaa enemmän kuin pojat. Pojat sen sijaan pelaavat enemmän digitaalisia pelejä.
- Viidennes 11–14-vuotiaista käy elokuvissa vähintään kerran kuukaudessa.
- 9–14-vuotiaiden suosikkiradiokanava on NRJ.
- Lähes jokaisella yli 11-vuotiaalla on käytössään kännykkä.
- 12–17-vuotiaiden suosikkilehtiä ovat Aku Ankka, Demi, Suosikki ja 7 päivää.

Tiedot perustuvat seuraaviin lähteisiin:

IRC-Galleria 2009. www.irc-galleria.fi

Kangas, Sonja, Lundvall, Anniina & Sintonen, Sara 2008. *Lasten ja nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö*. Lasten ja nuorten mediafoorumi.

Parametra 2008. *Kotimaisen elokuvan yleisöt -tutkimus*. Elokuvasäätiö.

Pääjärvi, Saara 2009. *Meidän media. Ohjaajan opas alle 10-vuotiaiden lasten mediakasvatukseen*. Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

Sanoma Magazines Finland 2008. *YIPPEE 2008. Lasten lehtien lukeminen ja päivän ajankäyttö. 3–16-vuotiaat kuluttajina ja rahankäyttäjinä*.

TNS Gallup 2008. Atlas. *10–14-vuotiaiden median käyttö*. MTV3.

2.2 Media identiteetin rakentamisen välineenä

Murrosiän lähestyessä median vaikutus identiteetin rakentumisessa korostuu entisestään. Televisio-ohjelmien, yhteisöpalveluiden ja muiden mediasisältöjen kautta nuori peilaa itseään suhteessa maailmaan, mikä saat-

taa aiheuttaa aikuistumis- ja ulkonäköpaineita. Ylivoimaiset sankarit koettelevat kehittyvää minäkuva, jos nuori ajattelee: ”minä en koskaan tule olemaan yhtä hoikka / varakas / urheilullinen / menestyvä kuin idoliini”. Ylivoimaiset ihannehahmot voivat aiheuttaa itsetunto-ongelmia ja jopa syömishäiriöitä tai masennusta. Mustavalkoista maailmankuvaa edustavat väkivaltaiset toimintasankarit puolestaan opettavat eettisesti kestävämmä toimintaperiaatteita. Terve itsetunto auttaa nuorta asettamaan mediasta tulevat ulkonäköpaineet ja rooliodotukset oikeisiin mittasuhteisiin.

Samastuminen mediahahmoihin on kuitenkin tärkeää identiteetin rakentumiselle, sillä se mahdollistaa maailman tarkastelun erilaisissa rooleissa. Samastumalla idoliin voi vahvistaa omaa itsetuntoa ja ikään kuin imeä osa sankarin hyvistä ominaisuuksista itseensä. Esimerkiksi pikkutyttö voi tuntea itsensä erityisen vahvaksi ja pystyväksi luettuaan Peppi Pitkätossua. Lisäksi omat mediavalinnat ovat voimauttavia, sillä niillä voidaan tuoda julki sekä omia yksiköllisiä mieltymyksiä ja mielipiteitä että osallisuutta yhteisistä arvoista.

Varsinkin kouluikäisille lapsille ja nuorille on tärkeä kokea kuuluvansa osaksi ryhmää. Usein nämä ryhmät muodostuvat mediasisältöjen tai alakulttuurien sivutuotteina. Toisaalta yhteiset mediakokemukset luovat nuorille ryhmäpainetta. Erityisesti pojilla hurjien mediasisältöjen kuluttamisesta saattaa kehittyä miehuuskokeita, joilla saavutetaan arvostusta porukassa.

VINKKI

Nettaviestintä on tärkeä osa nuoren identiteetin rakentumista. Millaisena haluan muiden näkevän minut? Mihin yhteisöihin liityn? Millaisia kuvia valitsen galleriaprofiiliini? Haluanko kuulua tähän yhteisöön vai johonkin toiseen? Nuorten kanssa voi pohtia, millaisen ”käyntikortin” he ovat rakentaneet itsestään nettiin ja miten hyvin se vastaa todellisuutta.

2.3 Median tunne- ja tietovaikutuksia

Tunteet ovat tarinan ja draaman ydin, olipa kyse kansansaduista tai tietokonepelistä. Tosi-tv:n suosiota saattaa selittää se, että tositarina ja todellisten ihmisten mukanaolo tuottaa enemmän tunteita kuin fiktio.

Kun nuori voi kokea tunne-elämyksiä omalle kehitystasolleen sopivalla tavalla, ovat median tunnevaikutukset pääosin positiivisia. Tunnepitoiset tarinat mahdollistavat vaikeiden tunteiden ja tilanteiden turvallisen käsittelemisen, ja ne muistuttavat siitä, että elämään kuuluu mieluisten tunteiden lisäksi myös surua, pelkoa ja epävarmuuden hetkiä. Tunnepitoiset nyyhkyleffat, toimintapelit, komedia, kauhu ja erotiikka auttavat rentoutumaan, unohtamaan omat murheet ja irtautumaan arjesta. Empatiakyky kehittyy, kun nuori eläytyy mediatarinassa toisen henkilön näkökulmaan.

Joskus median tunneyöryitys on kuitenkin nuorelle liikaa. Ikä- ja kehitystasolle sopimattomat sisällöt voivat pelästyttää. Herkkä ihminen voi kokea liian hurjaksi sellaisenkin sisällön, joka toisesta samanikäisestä tuntuu sopivalta. Liialliset elämykset ja jatkuvasti voimistuvat kokemukset voivat turruttaa tunnemaailmaa. Turtuminen heikentää kykyä tuntea empatiaa.

Yleisimmin ihmisiä huolettavat median tarjoamat väkivaltaiset mallit. Aggressiovaikutukset ovat hyvin yksilöllisiä: joku ahdistuu, joku saa niistä vahvistusta omille aggressiivisille toimintatavoilleen ja osaa ne eivät hetkauta mitenkään. Mediassa tiuhaan nähty väkivalta voi saada ainakin suurkuluttajan uskomaan, että maailma on paha paikka eikä ihmisiin voi luottaa. Dokumentaarinen väkivalta esittää aggression monipuolisemmin ja näyttää myös uhreja ja kärsimystä, mikä ahdistaa katsojaa ja tekee väkivallan vähemmän houkuttelevaksi. Näin se voi olla jopa hyödyllistä koettavaa. Jos katso-

ja eläytyy uhrin asemaan, hänen oma halunsa toimia aggressiivisesti vähenee. Turtumista jarruttaa median valikoiva ja kohtuullinen käyttö. On tärkeää, että pääsemme niskan päälle turhista, ylikorostuneista peloista, mutta olisi myös varottava niin voimakasta turtumista, että mikään ei tunnu miltään ja kyky asettua toisen tilanteeseen katoaa.

Viihdyttävyytensä lisäksi mediakulttuuri on hyvin opettavaista. Mediasta ei voi enää puhua oheiskasvattajana, vaan se on vähintään yhtä vahva kasvattaja kuin koti, koulu tai kaverit. Tietomme ja käsityksemme maailmasta ovat laajentuneet suunnattomasti median ansiosta. Omien aistien lisäksi kirjat, kuvat, lehdet, radio, televisio ja internet tuovat pienenkin lapsen ulottuville valtavan määrän tietoa. Ongelmana onkin enemmän runsaudenpula kuin informaation niukkuus. Nykymaailmassa yhä tärkeämpiä taitoja ovat tehokas tiedonhaku sekä tiedon luotettavuuden arvioiminen.

VINKKI

Media tarjoaa näkökulmia, joiden läpi maailmaa tarkastellaan. Median esittämät sisällöt ovat aina jonkun valitsemia. Siksi on hyvä miettiä, mikä näkökulma korostuu, mitä asioita tähdenetään ja mitä jätetään sanomatta.

Media tuottaa stereotyyppioita erityisesti aiheista, joista ihmisillä ei ole omakohtaista kokemusta. Stereotyyppiat eivät ole aina negatiivisia, vaan auttavat meitä jäsentämään maailmaa. Stereotyyppioiden purkamiseen tarvitaan omakohtaisia kokemuksia, median viestien kanssa kilpailevia tulkintakehyksiä sekä useiden eri medioiden välittämää tietoa samasta asiasta.

Muistathan ikäraajat

Ikäraajat elokuville ja suositukset peleille on har-
kittu lapsen kehityopsykologisen tason mukaan.
Toisin sanoen alle 12-vuotiailta kielletty peli tai
elokuva saattaa olla sitä nuoremmalle haitallinen.
Kasvattajien on tärkeää suojella lapsia pelien ja elo-
kuvien haitallisilta sisällöiltä.

Pelit

Jokaisessa myytävässä pelissä tulee olla ikäsuositus-
tai -rajamerkintä. Alle 18-vuotiailta kiellettyjä pe-
lejä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Alemmat ikäraajat
ovat suosituksia, mutta on toivottavaa, että niitä
noudatetaan.

Se, että lapsi osaa pelata 16+-pelejä ei tarkoita si-
tä, että se olisi hänelle hyväksi. Digitaalisten pelien
ikärajamerkinnät eivät siis ole sama asia kuin lau-
tapelien ikämerkinnät, jotka kertovat siitä, kuinka
vanha lapsi OSAA pelata pelejä. Peleissä on usein
sen sisällöstä (esimerkiksi väkivallasta tai kauhusta)
kertovat merkinnät. Ne ovat osa yleiseurooppalais-
ta PEGI-merkintäjärjestelmää.

Lisätietoja: www.pegi.info, www.vet.fi

Elokuvat

Elokvien ikärajamerkinnät ovat pakollisia. Val-
tion elokuvatarkastamo tarkastaa ennakkoon elo-
kuvien sopivuuden lapsille. Elokuva ei saa myydä,
vuokra, lainata tai esittää ikärajassa merkittävä ikää
nuoremmalle lapselle.

Elokvien ikäraajat voi tarkastaa Valtion eloku-
vatarkastamon tietokannasta www.vet.fi

Televisio-ohjelmat

Televisio-ohjelmat, joiden sisältö voi vaikuttaa
haitallisesti lapsen kehitykseen, on lähetettävä sel-
laisena aikana, jolloin lapset eivät tavallisesti katso
televisio-ohjelmia. Televisioyhtiöt päättävät lähe-
tysajoista itse, mutta Viestintäviraston ohjeena on:

- Alle 11-vuotiaille haitallisia ohjelmia
ei saa lähettää arkisin ennen kello 17.00:ää
- Alle 13-vuotiaille haitallisia ohjelmia
ei saa lähettää arkisin ennen kello 19.00:ää
- Alle 15-vuotiaille haitallisia ohjelmia
ei saa lähettää arkisin ennen kello 21.00:tä
- Alle 18-vuotiaille haitallisia ohjelmia
ei saa lähettää arkisin ennen kello 23.00:a
- Lisätietoja tv-ohjelmien ikärajoista:
www.ficora.fi



3. Apuohjaajia kouluttamaan

3.1 Koulutusmallin rakenne

Koulutuksen tavoitteena on kouluttaa noin 15-vuotiaista yläkoululaisista apuohjaajia itseään nuorempien kerhoihin, esimerkiksi alakoulun mediakerhoihin tai iltapäiväkerhojen mediatuokioihin. Lähtökohtana on, että nuoret toimivat apuohjaajina ja tarjoavat vertaisohjausta nuoremmilleen.

Koulutusmalli on tarkoitettu noin 10–15 nuoren ryhmälle. Koulutus on luonteeltaan keskustelevalta, joten osallistujamäärä kannattaa pitää suhteellisen pienenä. Näin hedelmälliset keskustelut pääsevät oikeuksiinsa. Koulutuksen pituus on viisi koulutuskertaa, joista jokainen kestää puolitoista tuntia. Koulutus soveltuu hyvin esimerkiksi tukioppilaiden jatkokoulutukseksi. Kouluttajana voi toimia esimerkiksi tukioppilasohjaaja tai -kouluttaja, opettaja, nuorisohjaaja tai MLL:n paikallisyhdistyksen nuorisovastaava. Tukioppilastoiminnan kouluttajia voi kysyä lähimmästä MLL:n piiritoimistosta.

Koulutusmalli koostuu

- tutustumis- ja ryhmäytymisharjoituksista,
- median määrittelystä,
- ryhmän ohjaamisen taidoista sekä
- nuorten itse toteuttaman toiminnan suunnittelusta.

Esiteltävä malli kohdentuu mediakerhoihin, mutta koulutusmalli on helposti sovellettavissa myös muun sisältöisiin kerhoihin. Koulutuksen jälkeen nuoret toimivat kerhon apuohjaajina tukioppilasohjaajan, opettajan tai muun aikuisen tukiessa heidän toimintaansa järjestämällä säännöllisiä tapaamisia ja keskustelumahdollisuuksia.

3.2 Koulutuksen suunnittelu

Apuohjaajakoulutuksen suunnittelu alkaa tilannekartoituksella. Ennen koulutusta ohjaajan on hyvä pohdita muun muassa seuraavia kysymyksiä:

- Keitä aikuisia pyydetään mukaan toimintaan?

- Miten rahoitus-, vakuutus- ja tilakysymykset ratkaistaan?
- Miten koulun oppilaita motivoidaan ryhtymään apuohjaajiksi?
- Soveltuuko koulutus esimerkiksi valinnaiskursseiksi?
- Ovatko lähiseudun alakoulut kiinnostuneita kerhoista vai pidetäänkö kerhoa oman koulun seiskaluokkalaisille?
- Lähdetäänkö ohjaamaan mediatuokioita iltapäiväkerhoon?
- Kokeillaanko yhteistyötä MLL:n paikallisyhdistyksen kanssa?

Tilannekartoituksen jälkeen aikuisten on sovittava keskenään vastuuasioista. Ensiksi on selvitettävä, kuka toiminnan järjestää: ovatko kerhot koulun omaa toimintaa, nuorisotoimen toimintaa vai MLL:n vapaaehtoistoimintaa? Tällä on suuri merkitys vastuun, rahoitus- ja vakuutusasioissa. Lisäksi on mietittävä:

- Kuka kouluttaa apuohjaajat?
- Kenen vastuulla on apuohjaajien tukeminen kerhojen aikana?
- Onko aikuinen läsnä kerhokerroilla? Kuka?
- Kuka auttaa apuohjaajia toiminnan arvioinnissa ja suunnittelussa?

Apuohjaajien valintakriteerit tulee myös miettiä etukäteen:

- Millä perusteella nuoret valitaan apuohjaajakoulutukseen?
- Pääsevätkö mukaan vain tukioppilaat vai myös muut?

Tilannekartoituksessa kannattaa huomioida myös, minkälainen aikataulu koulutuksella ja apuohjaajien jatkotapaamisilla on sekä missä tiloissa koulutus ja toiminta tapahtuvat. Järjestetäänkö koulutus leirimuotoisena vai useammassa osassa koulupäivien jälkeen? Saako apuohjaajakoulutukseen käyttää kouluaikaa tai työaikaa? Ohjaajan on hyvä selvittää käytännön asioita valmiiksi mahdollisimman varhaisessa vaiheessa, jotta toiminta olisi koulutuksen alusta asti jouhevaa.

VINKKI

MLL:n Kouluttajan oppaasta (2008) löytyy kouluttajan työtä tukevaa tietoa, menetelmiä ja välineitä. Opas tukee erityisesti aloittelevia kouluttajia, mutta antaa välineitä myös pidempään kouluttaneille. Opasta voi tilata MLL:n verkkokaupasta: www.mll.fi/kauppa.

Uusien ystävien löytäminen ja ryhmähenki ovat asioita, jotka usein koetaan palkitseviksi vapaaehtoistyössä, ja joiden vuoksi vapaaehtoistyössä pysytään mukana. Apuohjaajille on siis hyvä järjestää yhteisiä ohjaajapalaverieita ja virkistystilaisuuksia kerhokaudenkin aikana. Ne ovat samalla hyvä paikka oppia toisten kokemuksista ja saada vertaistukea. Apuohjaajapalaverien tiheys on hyvä suunnitella etukäteen.

Perustettavien kerhojen määrä ja kerhon toimintamalli vaikuttavat apuohjaajaksi valittavien nuorten määrään. Myös mukana olevien aikuisten määrä vaikuttaa asiaan: mikäli mukana on useita vastuuhjaajia, nuoriakin voi olla enemmän. Liian iso ryhmäkoko vaikeuttaa ryhmäytymisprosessia sekä kaikkien osallistujien tasavertaista huomioimista ja ohjaamista. Liian pienessä ryhmässä osallistavat harjoitukset eivät välttämättä onnistu.

VINKKI

Jos kerhotoiminta on tarkoitus aloittaa syksyllä, koulutussuunnittelu, vastuasiat ja apuohjaajien valinta kannattaa tehdä jo keväällä!



3.3 Koulutusrunko

Apuohjaajakoulutus koostuu useista pienistä osa-alueista, joista apuohjaajien kouluttaja voi valita omalle ryhmälleen sopivimmat sisällöt. Tämä koulutus tähtää erityisesti mediakerhojen apuohjaajien koulutukseen, joten moni harjoituksista on suunniteltu toteutettavaksi mediakasvatuksen keinoin. Mikäli harjoitukset eivät tunnu luontevilta omalle apuohjaajaryhmälle, niitä saa vapaasti muunnella tai vaihtaa omiin harjoituksiin.

1 KOULUTUSKERTA 1: Tutustuminen ryhmään ja mediaan (kesto 90 min)

Tavoitteet:

- Koulutuksen tavoitteiden läpikäyminen.
- Tutustuminen sekä apuohjaajiin että vastuuhjaajiin.
- Median moniulotteisuuden ymmärtäminen.

1 A Esittely ja tausta-info

Tavoite: Osallistujat ymmärtävät koulutuksen tavoitteet ja ovat selvillä käytännön asioista.

Välineet: –

Kesto: 20 minuuttia.

Koulutuksen aluksi on hyvä esitellä itsensä. On tärkeää, että kouluttaja kertoo myös itsestään. Koulutuspaikka on syytä esitellä, jos se ei ole nuorille ennestään tuttu.

VINKKI

Esittelykierroksen voi käydä vaikka niin, että jokainen kertoo etunimensä ja omaa mediankäyttöään kuvaavan adjektiivin.

Esittelyn jälkeen on luontevaa siirtyä käytännön informaatioon. Käykää yhdessä läpi koulutuksen tavoitteet, ohjelma, ruokailut, tauot, majoittumiset, iltaohjelma, säännöt, seuraava tapaaminen ja niin edelleen.

VINKKI

Mikä ihmeen kerho?

Kerho-sana voi olla nuorille vieras. Kerhot saatetaan mieltää alle kouluikäisille lapsille suunnatuksi toiminnaksi. Keskustelkaa yhdessä, mikä

on kerho ja miten se eroaa esimerkiksi nuorisotalotoiminnasta. Kerhon voi määritellä toiminnaksi:

- jolla on säännöllinen kokoontumisaika ja sovittu kokoontumispaikka
- jolla on vakiintunut osallistujaryhmä
- jolla on sama ohjaaja / ohjaajat
- joka keskittyy tiettyyn sovittuun teemaan / teemoihin
- jolla on tiedossa olevat yhdessä sovitut tavoitteet
- jolla on selkeä alku ja loppu.

Käykää yhdessä läpi käytännön asioita tulevista kerhoista:

- Minkä ikäisille kerhot on suunnattu?
- Missä kerhot järjestetään?
- Kuka on järjestäjä (koulu, MLL:n paikallisyhdistys, nuorisotoimi)?
- Ovatko kerhot kuukauden / lukukauden mittaisia? Miten pitkiä kerhokerrat ovat?
- Kuka on vastuuopettaja / -ohjaaja?

VINKKI

Muista kertoa, että koulutuksessa käytettäviä harjoituksia ja tehtäviä voi hyvin soveltaa kerhoihin.

1 B Sanomalehtinimilaput

Tavoite: Opitaan koulutukseen osallistujien nimet.

Välineet: Muutama sanomalehti, sakset, liimaa, paperia, teippiä.

Kesto: 10 minuuttia.

Jakautukaa samansuuruisiin noin 3–4 henkilön joukkueisiin. Jokainen joukkue saa sakset, sanomalehden, liimaa, paperia ja teippiä. Kouluttajan annettua merkin joukkueet alkavat leikellä lehtien otsikoista kirjaimia, joista kootaan jokaisen joukkueen jäsenen etunimi. Kirjaimet liimataan paperille ja paperi teipataan kiinni paitaan nimilapuksi. Se joukkue, jonka laput ovat ensimmäisenä paikoillaan, voittaa.

VINKKI

Nimilappujen tekeminen voi tuntua turhalta, jos kaikki koulutuksen osallistujat tuntevat toisensa entuudestaan. Tämä tehtävä sopii kuitenkin esimerkiksi siitä, miten apuohjaajat voivat teetättää nimilaput tulevilla kerholaisillaan.

1 C Media-alias

Tavoite: Median käsitteen ymmärtäminen. Itseä pari vuotta nuorempien mediamaailman hahmottaminen.
Välineet: Media-alias-kortit leikattuna keskiaukeamalta.
Kesto: 20 minuuttia.

Media-alias-korteilla pelataan tuttua sanaselityspeliä. Jakautukaa 3–4 hengen joukkueisiin, joille jokaiselle jaetaan samansuuruinen nippu alias-kortteja. Yksi joukkueen jäsen yrittää selittää kortissa olevaa sanaa muille ilman, että käyttää kyseistä sanaa tai sanan osaa selityksessään. Selittäjä voi myös näyttää, piirtää tai muovailla. Joukkue yrittää saada mahdollisimman monta pistettä. Jos joukkue arvaa sanan, se saa pisteen. Jokaisesta ohitusta kortista tulee yksi miinus piste. Aikaa selittämiseen on yksi minuutti, jonka jälkeen selittäjä vaihtuu. Selittäjä vaihdetaan vielä kaksi kertaa. Voittajajoukkue on se, jolla on eniten pisteitä kierroksen päätyttyä.

Pelin lopuksi ohjaaja kertoo, että kaikki selitetyt sanat liittyvät mediaan. Yhdessä pohditaan:

- Oliko mukana yllättäviä sanoja? Esimerkiksi sellaisia, joiden ette aiemmin ajatelleet olevan mediaa?
- Oliko korteissa mukana sellaisia sanoja, jotka liittyvät 5.–7.-luokkalaisten mediankäyttöön?
- Miten pari vuotta nuorempien mediamaailma poikkeaa omastanne?
- Miksi on tärkeää, että mediakerhojen apuohjaajina on nimenomaan nuoria?

VINKKI

Kouluttaja voi poimia esimerkkejä 5.–7.-luokkalaisten mediankäytöstä sivulta 14–15, mikäli ne eivät nouse keskustelussa esiin.

1 D Vaikutteita mediasta

Tavoite: Ymmärretään, millaisia vaikutuksia medialla voi olla. Oivalletaan, miten median vaikutukset voi ottaa huomioon oman kerhon suunnittelussa.

Tarvikkeet: Maalarinteippiä, avoin tila.

Kesto: 25 minuuttia.

Asettakaa tuolit ja pöydät sivuun. Lattiatilaa tulee olla sen verran, että jokainen mahtuu seisomaan kunnolla. Keskelle tyhjää lattiaa vedetään pätkä maalarinteippiä. Ohjaaja pyytää nuoria siirtymään oikealle puolelle teipiviivaa, jos on väittämän kanssa samaa mieltä ja vasemmalle, jos on väittämän kanssa erimieltä. Keskelle ei saa jäädä, vaan jompikumpi puoli on valittava.

Ohjaaja voi kysyä mielipiteille perusteluita ja muita jatkokysymyksiä jokaisen väittämän kohdalla. Oikeaa vastausta ei välttämättä ole. Jos tuolien ja pöytien rai-vaamiselle ei ole aikaa, harjoitus voidaan tehdä myös esimerkiksi siten, että oma mielipide ilmaistaan näyttämällä punaista tai vihreää paperilappua.

Väittämät:

1. *Olen saanut vaikutteita mediasta (esimerkiksi pukeutumiseen, ajatteluun, käyttäytymiseen).*
Jatkokysymys nuorille: Mitä vaikutteita olette saaneet? Miten vaikutteet voi tunnustaa? (Jos kukaan ei tunnusta saaneensa vaikutteita, ohjaaja voi tiedustella, mistä nuoret saavat vaikutteita esimerkiksi pukeutumiseensa tai musiikinkuunteluunsa. Suurinta osaa median vaikutuksista on vaikea havaita, koska ne kasautuvat vähitellen.)
2. *Jos pelaa paljon väkivaltaisia tietokonepelejä, alkaa itsekin käyttäytyä väkivaltaisesti.*
Jatkokysymys nuorille: Mistä voi tietää, että väkivaltainen käyttäytyminen johtuu nimenomaan tietokonepeleistä? (Tutkimusten mukaan kyseessä on kehäilmiö: Jo valmiiksi aggressiiviset ihmiset kuluttavat paljon väkivaltaviihdettä, joka vahvistaa heidän asenteitaan ja käyttäytymismallejaan. Peleissä koettu väkivalta voi toisaalta myös vähentää halua toimia itse aggressiivisesti.)
3. *Salatut elämät ei sovi alle 13-vuotiaiden katsottavaksi.*
Jatkokysymys nuorille: Mikä Salatuissa elämissä on sellaista, mikä ei sovi pienille lapsille? Mitä seuruksia saattaa olla sillä, että näkee aikuisten ohjelmia liian pienenä? (Ohjaaja voi muistuttaa nuoria televisiokanavien itsesääntelysopimuksesta: K13-ohjelmat on lähetettävä kello 19 jälkeen. Niistä ei

näy erityistä merkintää ohjelmatiedoissa, joten periaatteessa voidaan olettaa, että kaikki kello 19 jälkeen tuleva on K13-ohjelmaa.)

4. Olen pelästynyt tai ahdistunut jostakin, mitä olen nähnyt uutisissa.

Jatkokysymys nuorille: Haluaako joku kertoa, mistä on ahdistunut? Miten ahdistunut olo lähti pois?

5. Olen oppinut mediasta uusia tietoja tai taitoja.

Jatkokysymys nuorille: Millaisia tietoja ja taitoja olette oppineet? Mistä mediasta (netistä, tv:stä, lehdestä)?

6. Olen törmännyt netissä virheelliseen tai harhaanjohtavaan tietoon.

Jatkokysymys nuorille: Mistä tiesitte, että tieto oli virheellistä? Miten tiedon oikeellisuudesta voi olla varma? Millaisia vaikutuksia harhaanjohtavalla tiedolla voi olla?

7. Olen nähnyt YouTubessa sellaista materiaalia, jota en suosittelisi pari vuotta itseäni nuoremmalle.

Jatkokysymys nuorille: Millaiseen materiaaliin olette törmänneet? Miksi se ei sopisi nuoremmille? Miten sen voisi estää, etteivät lapset löytäisi YouTubesta heille sopimatonta sisältöä?

8. Televisionkatselu auttaa minua rentoutumaan. (Ohjaaja voi todeta, että media vaikuttaa monella tavalla olotilaan ja tunteisiin. Median vaikutuksia voi käyttää tietoisesti hyväkseen esimerkiksi tavoittaakseen jonkin tietyn tunnetilan, mutta ensin täytyy opetella tunnistamaan median aiheuttamat tunteet itsessään.)

9. 90210, Gossip Girl, Skins (tai jokin muu nuorten suosiossa oleva tv-sarja) antaa realistisen kuvan nuorten välisistä ihmissuhteista.

Jatkokysymys nuorille: Miten tv-sarjojen ihmissuhdekuvaukset saattavat vaikuttaa katsojien käsityksiin ihmissuhteista? Mitä tv-sarjojen ihmissuhdekuvauksissa on pielessä? (Esimerkiksi usein ihmissuhteista kuvataan vain ylä- ja alamäkiä, ei tasaista arkea, mitä kuitenkin suurin osa oikean elämän suhteista on.)

Harjoituksen lopuksi kouluttaja toteaa, että median vaikutuksia on hyvä opetella tunnistamaan itsessään. Siten niitä voi käyttää myös hyödyksi. Kerhoissa medi-

an vaikutukset kannattaa ottaa huomioon esimerkiksi siltä kannalta, että kannustetaan kerholaisia käyttämään sellaista mediaa, jolla on positiivisia vaikutuksia heihin ja joita heillä on lupa käyttää.

Pohdittavaa nuorille:

- - Miten kerhoissa voitaisiin hyödyntää median positiivisia vaikutuksia?
- - Miten itse voisin toimia apuohjaajana, jotta kerholaiset oppisivat tunnistamaan itsessään median vaikutuksia?

1 E Laivamatka

Tavoite: Pohditaan mediaa ajanvietteen välineenä ja saadaan alustavia ideoita omiin kerhoihin.

Tarvikkeet: –

Kesto: 15 minuuttia.

Pyydä nuoria asettumaan riviin etusormen pituuden mukaan. Kun rivi on valmis, ottakaa jako kolmeen. Ryhmät istuutuvat pöytien ääreen.

Kerro nuorille pieni tarina: Nuoret ovat matkustajina laivalla, joka purjehtii myrskyisellä Itämerellä. Laiva ajaa karille, ja matkustajat (nuoret) haaksirikkoutuvat kolmelle pienelle saarelle. Saaret ovat täynnä erilaisia mediavälineitä. Saarella on myös nettiyhteys. Hätäkatu saadaan lähetettyä juuri ennen laivan uppoamista, mutta saaret ovat niin syrjässä, että kestää viikko ennen kuin pelastajat ehtivät paikalle. Ryhmät kirjoittavat paperille ideoita, miten he voivat viettää aikaa mediavälineiden parissa ennen pelastajien saapumista. Esitelkää ideat lopuksi kaikille ja miettikää, voiko jonkin niistä oikeasti toteuttaa kerhotoimintana.

1 F Mediakerhoa pohtimaan

Tavoite: Valmistautua kerhon suunnitteluun.

Tarvikkeet: Paperilappuja.

Kesto: 5 minuuttia.

Tehtävä on tarkoitus tehdä kotitehtävänä tai juuri ennen kotiin lähtöä.

Jaa jokaiselle nuorelle 3–5 paperilappua. Pyydä jokaista nuorta miettimään 3–5 aihetta mediakerholle ja kirjoittamaan ideat lapuille. Kerää laput. Käykää laput läpi yhdessä seuraavan kerran alussa. Nousiko esille samoja aiheita? Oliko jokin aihe erityisen suosittu? Miksi?

Vinkki: Kortit kannattaa päällystää kontaktimuovilla.

Media-alias

televisio	radio	tietokone
kirja	playstation	sarjakuvalehti
kännykkä	kännykkäpeli	videokamera
mp3-soitin	valokuva	elokuvateatteri
mainos	sanomalehti	manga
ii2	Mese	Demi
Aapeli	Runescape	Aku Ankka
uutinen	Salatut elämät	YouTube

Harry Potter	MTV3	Voice
YleX	musiikkivideo	tekstiviesti
chat	musiikki	haastattelu
tosi-tv	internet	Ilta-Sanomat
Google	dvd	The Sims
Idols	NRJ	Suosikki
IRC-Galleria	animaatio	räiskintäpeli
SingStar	lööppi	Pikku Kakkonen

2

KOULUTUSKERTA 2: Kerhosuunnitelma (90 min)

Tavoitteet:

- Oman kerhosuunnitelman laatiminen.

2 A Olenko ainoa?

Tavoite: Mediakäsitteen laajentaminen.

Tutustuminen toisiin.

Tarvikkeet: Avoin tila.

Kesto: 10 minuuttia.

Asettakaa tuolit ympyrään. Pyydä nuoria istuutumaan tuoleille tai lattialle ympyrään. Aloita nousemalla seisomaan ja kertomalla itsestäsi jonkin mediaan liittyvän ominaisuus tai kokemus, jonka luulet olevan ominaista vain sinulle. Esimerkiksi ”Nimeni on Maija. Olenko ainoa, joka tänä aamuna herätessään laittoi radion päälle?” Jos joku toinenkin laittoi aamulla radion päälle, hän nousee seisomaan. Seisomaan nouseet istuutuvat takaisin paikoilleen ennen seuraavan osallistujan vuoroa. Näin käydään läpi jokainen osanottaja.

2 B Kerhon suunnittelu

Tavoite: Omien kerhosuunnitelmien laatiminen.

Tarvikkeet: Muistiinpanovälineet, liitteitä 1, 2 ja 3 monistettuna tarvittava määrä.

Kesto: 80 minuuttia.

VINKKI

Jos et halua käyttää tämän materiaalin mukana olevia kerhon suunnitteluun tarkoitettuja lomakkei-

ta, voit muokata Kerhonetistä löytyviä lomakkeita omaan tarkoitukseenne sopiviksi. www.kerhonetti.net/toiminta/lomakkeita

Käykää läpi kotona / edellisellä kerralla tehdyn Media-kerhoa pohtimaan -tehtävän tuotokset.

Jos kerhoa on tarkoitus ohjata pareittain tai pienryhmissä, jakaantukaa pareihin / ryhmiin. Ryhmät / parit voidaan muodostaa esimerkiksi siltä pohjalta, millaisen kerhon pitäminen ketäkin kiinnostaisi.

VINKKI

Kerhojen suunnittelu on nuorille vierasta. Tässä vaiheessa he tarvitsevat paljon tukea ja ohjausta. Käyttäkää suunnitteluun sen vaatima aika.

Parit / ryhmät pohtivat tarkemmin, millaisen kerhon haluaisivat pitää. Edellisen kerran harjoitusten ideoita kannattaa hyödyntää! Ideoinnin tukena kannattaa käyttää liitettä 1 (Ideoita mediakerhoihin). Suunnittelun rajaukseksi ohjaaja kertoo, mitä välineitä kerhossa on käytettävissä (esimerkiksi tietokone, videokamera). Myös tekijänoikeusasioista kannattaa muistuttaa (ks. s. 8).

Käyttäkää kerhojen suunnittelun apuna Kerhon yleissuunnitelma -lomaketta (liite 2) ja Kerhosuunnitelma-lomaketta (liite 3).

VINKKI

Parasta mediakasvatusta on itse tekeminen! Olisi siis hyvä, jos kerholaiset pääsisivät kerhossa itse tuottamaan jotakin mediaa.



3 KOULUTUSKERTA 3: Kerhon markkinointi (90 min)

Tavoitteet:

- Mainonnan keinojen tunnistaminen.
- Oman kerhon mainoksen laatiminen.

3 A Mainosrinki

Tavoite: Virittäytyminen mainonnan maailmaan.

Tarvikkeet: Pallo, hernepussi tai muu heiteltävä esine.

Kesto: 10 minuuttia.

Tehtävässä heitetään ringissä palloa / hernepussia toisille ja keksitään mahdollisimman nopeasti jokin mainontaan liittyvä asia / sana. Jos sanaa ei keksi 5 sekunnissa tai sanoo jo sanotun asian / sanan, joutuu ringistä pois.

3 B Kerhoideat

Tavoite: Vertaispalautteen saaminen ja antaminen kerhosuunnitelmista.

Tarvikkeet: Viime kerralla täytetyt kerhosuunnitelmat.

Kesto: 20 minuuttia.

Esitellään parien / ryhmien kerhosuunnitelmat muille.

Käykää läpi:

- Mikä on kerhon pääidea?
- Kenelle kerho on suunnattu?
- Missä kerho järjestetään?
- Mitä milläkin kerralla tehdään?

3 C Oman kerhon mainos

Tavoite: Suunnitellaan ja tehdään mainos omista kerhoista ja opitaan mainonnan vaikutuskeinoja.

Tarvikkeet: Tarvittavat tarvikkeet riippuvat mainosten toteutustavasta. Mainokset voidaan tehdä tietokoneilla, askarrellen, videona tai radiomainoksen tavoin. Liite 5 monistettuna kaikille pareille/ryhmille tai kalvolla näkyvillä.

Kesto: 60 minuuttia

Pohtikaa koko ryhmän kanssa:

- Mikä mainos on jäänyt itselle viimeksi mieleen? Miksi?
- Millainen mainonta on onnistunutta? Mitä elementtejä siitä löytyy?
- Mitä kerhon mainoksesta pitäisi ainakin ilmetä? (Aloituspäivä, kellonaika, paikka, kenelle suunnattu, mihin ilmoittaudutaan ja niin edelleen)

Mainonnan keinoja (liite 5) voidaan käydä läpi yhdessä tai sen voi monistaa kaikille pareille / ryhmille.

Parit / ryhmät suunnittelevat ja toteuttavat oman kerhonsa mainoksen. Se voi olla käytettävissä olevan tekniikan ja jakelukanavien mukaan juliste, video tai ääniklipp.

VINKKI

Miettikää, mitä erilaisia median keinoja mainonnassa voisi käyttää. Voisiko esimerkiksi sosiaalista mediaa hyödyntää?

Kouluttaja voi käydä lukemassa taustatietoa mainonnasta osoitteissa:

www2.edu.fi/kenguru/fi/mediataidot_1_08_4.php
www.mediasmart.fi





KOULUTUSKERTA 4: Apuohjaajan rooli (90 min)

Tavoitteet:

- Pohtia kerhonohtajamisen eroa luokkaopetukseen.
- Käydä läpi apuohjaajan ominaisuuksia.

4 A Patsas

Tavoite: Virittäytyä tunnelmaan.

Tarvikkeet: -

Kesto: 15 minuuttia.

Pyydä nuoria asettumaan piiriin. Jokaisen tehtävänä on muodostaa patsas – sellainen kuin itse haluaa ja miten patsaan käsittää. Ainoa ehto on, että patsas on liikku-
maton. Nopeus on valttia! Patsas on siis tekijänsä tul-
kinta ja mielikuva sanasta. Esimerkiksi patsas sanasta
Salkkari voi muodostaa patsaan, joka on jokin kohta-
us, tai patsas voi esittää jotain roolihahmoa tai tunnetta.

Tehtävää voi vaikeuttaa siten, että koulutettavia
pyydetään muodostamaan parit. Toinen parin jäsenis-
tä tekee patsaan ensin, ja toinen liittyy ensiksi tehtyyn
patsaaseen. Kun patsaat on tehty, voidaan yhdessä vielä
katsoa jokaisen patsas ja käydä läpi, mitä se esitti. Sa-
noja patsastyöskentelyyn voi keksiä itse tai apuna voi
käyttää media-aliaksesta tuttuja sanoja (liite 2)

4 B Luokkatilanne näytellen

Tavoite: Tuoda esille luokkaopetuksen
stereotyyppioita ja pohtia kerhonohtajamisen eroa
opettamiseen. Samalla koulutettavat saavat
harjoitusta ryhmän edessä esiintymisestä.

Tarvikkeet: Roolivaatteita.

Kesto: 50 minuuttia.

Jakautukaa noin 5 hengen pienryhmiin. Ryhmäläisten
tehtävänä on suunnitella nopeasti lyhyt kohta-
usluokkaopetustilanteesta, jonka he esittävät muille. Aikaa
suunnittelulle ja harjoittelulle on 15–20 minuuttia.
On hyvä, jos mukana on jotain roolivaatteita tai muu-
ta rekvisiittia.

Ryhmät katsovat toistensa esitykset ja lopuksi käy-
dään läpi, minkälaisia piirteitä luokkaopetuksesta esi-
tyksissä nousi esiin:

- Miten ne eroavat ihannetilanteesta?
- Minkälainen rooli hyvällä opettajalla on?
- Entä miten oppilaiden oma käytös ja motivaatio vaikuttavat tilanteeseen?
- Miten esitetyt luokkatilanteet poikkeavat kerhojen ohjauksesta?

4 C Hyvän apuohjaajan ominaisuudet

Tavoite: Pohtia hyvän apuohjaajan ominaisuuksia
ja havaita kehittämisen kohtia itsessään.

Tarvikkeet: Apuohjaajan muistilista (liite 6)
monistettuna jokaiselle.

Kesto: 25 minuuttia.

Listatkaa hyvän apuohjaajan ominaisuuksia taululle.
Miettikää, mitä kerhonohtajajan pitää erityisesti ottaa
huomioon, kun kerholaiset ovat 5.–7.-luokkalaisia.
Kun lista on valmis, jokainen apuohjaaja miettii
itseksensä, missä on jo itse hyvä ja missä olisi vielä
parantamisen varaa. Ryhmä voi myös pohtia yhdessä,
miten tiettyjä ominaisuuksia voisi petrata.

Jaa nuorille Apuohjaajan muistilista (liite 6). Miet-
tikää yhdessä, puuttuuko listasta joitakin oleellisia asi-
oita ja lisätkää ne listaan.

Korpilahden yhtenäiskoulun tukioppilaiden ajatuksia hyvästä apuohjaajasta:

- täsmällinen
- ottaa kaikki huomioon
- iloinen
- osaa pitää kuria
- seurallinen, auttava
- seuraava, seuraa kerhon menoa
- hyväkäyttöksinen
- huolehtii tavarat takaisin paikoilleen
- ei kohtele kerholaisia liian lapsellisesti
- kertoo kaiken selvästi.

5 KOULUTUSKERTA 5: Haasteelliset tilanteet (90 min)

Tavoitteet:

- Pureutua kerhonohtamiseen liittyviin haasteisiin.
- Tehdä ensimmäinen kerhokertasuunnitelma yhdessä ohjaajan kanssa.

5 A Tuttua ja vierasta

Tavoite: Pohtia jo opittuja ja haasteellisia kerhon ohjaukseen liittyviä asioita.

Tarvikkeet: Lankakerä.

Kesto: 10 minuuttia.

Istuutukaa rinkiin. Heitä lankakerä jollekin nuorista. Vastaanottaja kertoo, miksi hän on hyvä kerhonohtaja. Kerrottuaan asian hän pitää toisella kädellä kiinni langasta ja heittää lankakerän toiselle ringissä istujalle. Vastaanottaja vastaa samaan kysymykseen. Leikkiä jatketaan, kunnes lankakerä on kiertänyt kaikilla ja osallistujien välille on syntynyt verkko. Kerää lähde-tään purkamaan toisin päin ja samalla vastataan kysymykseen, mikä kerhon ohjaamisessa tuntuu kaikkein haasteellisimmalta. Esiin nousseita hyviä ominaisuuksia ja haasteita voitte käydä läpi yhdessä harjoituksen loputtua.

5 B Sarjakuvia haastavista tilanteista

Tavoite: Pohtia erilaisia kerhoissa eteen tulevia haasteellisia tilanteita.

Tarvikkeet: Piirustusvälineet, valkoista paperia, liite 7 monistettuna ja leikattuna.

Kesto: 40 minuuttia.

Harjoituksen ideana on tehdä 4 neliruutuista sarjakuvaa. Jakautukaa neljään ryhmään. Jokaiselle ryhmälle jaetaan 4 A4-kokoista paperiarkkia. Lisäksi jokainen ryhmä saa kirjallisena yhden alkutilanteen (liite 7). Alkutilanteessa sarjakuvan päähenkilö on joutunut johonkin pulmalliseen tilanteeseen, joka liittyy kerhon ohjaamiseen. Sarjakuva kertoo siitä, kuinka ongelma ratkeaa. Aloitusruudussa esitellään sarjakuvan päähenkilö ja hänen pulmallinen tilanteensa. Mielikuvitusta saa käyttää vapaasti! Oikean- ja vääränlaisia sarjakuvia ei ole.

Kukin ryhmä tekee sarjakuvan ensimmäisen ruudun yhdelle paperiarkille. Kun ensimmäinen ruutu on valmis, paperin taakse merkitään ruudun numero. Tämän jälkeen paperit laitetaan kiertoön seuraavalle ryhmälle, jolloin jokainen ryhmä saa eteensä jonkin toisen ryhmän aloittaman sarjakuvan. Kukin ryhmä saa tehdä ruudun numero 2 toisten aloittamaan tarinaan. Kun ollaan valmiita, paperin taakse merkitään jälleen ruudun numero. Taas valmiit ruudut laitetaan eteenpäin seuraavalle ryhmälle. Näin jatketaan, kunnes lopuksi jokaisessa sarjakuvassa on yksi ruutu kultakin ryhmältä. Kukin sarjakuvaruudun tekemiseen varataan aikaa noin 5 minuuttia. Valmiit sarjakuvat kiinnitetään luokan seinälle katseltaviksi.

Sarjakuvat luetaan yksitellen ja keskustellaan niiden sisällöistä sekä tekemisestä:

- Onko sarjakuvan päähenkilö tyytyväinen asioiden saamaan käännteeseen?
- Millä muilla tavoin ongelma olisi voinut ratketa?
- Kun piirsitte ensimmäisen ruudun, miten ajattelitte tarinan päättyvän?



- Miltä sarjakuvan henkilöistä tuntuu?
- Miltä tuntui jatkaa toisten tekemää sarjakuvaa?
- Mitä muita hankalia tilanteita kerhoissa voisi tulla? Miten niihin voisi varautua?

VINKKI

Harjoituksen voi tehdä myös animaation keinoin, keskustelemalla tai vaikkapa draaman keinoja käyttäen.

5 C Ensimmäinen kerhokertasuunnitelma

Tavoite: Tukea nuorten kerhon suunnittelua.
Välineet: Valmiiksi täytetyt kerhon yleissuunnitelma ja kerhosuunnitelma. Kerhokertakohtainen suunnitelma -lomake (liite 4) monistettuna kaikille pareille.
Kesto: 20 minuuttia.

Tehkää ensimmäisen kerhokerran suunnitelma yhdessä. Jatkossa nuoret täyttävät lomakkeet itsenäisesti ennen kutakin kerhokertaa.

VINKKI

Muistuta nuoria ryhmäytämisen tärkeydestä. Turvallisen ryhmän muodostamiseen kannattaa panostaa erityisesti ensimmäisellä kerhokerralla. On tärkeää, että kerholaiset uskaltavat sanoa oman mielipiteensä, kun harjoitellaan mediakriittisyyttä.

5 D Jatkosta sopiminen

Tavoite: Sovitaan yhdessä jatkotapaamisista, yhteydenpidosta ja käytännön asioista.
Tarvikkeet: Muistiinpanovälineet.
Kesto: 10 minuuttia.

Sopikaa yhdessä jatkotapaamisista, yhteydenpidosta ja käytännön asioista.

- Mistä apuohjaajat saavat kerhotilan avaimen?
- Kenelle ilmoitetaan, jos jotain menee rikki?
- Miten usein järjestetään apuohjaajakokouksia?
- Milloin pareilla on tapaamisia vastuuohjaajan kanssa?

5 E Palaute

Tavoite: Nuoret saavat palautetta toisiltaan ja kouluttaja saa palautetta nuorilta.

Tarvikkeet: Paperia, teippiä, kyniä.

Kesto: 10 minuuttia.

Palautette kotiinviemiseksi

Jokaisen selkään kiinnitetään paperi, johon on kirjoitettu ”Minä olen hyvä apuohjaaja, koska ” Jokainen kirjoittaa positiivista palautetta toisten selkään. Paperit taitellaan niin, ettei palautteita näy, ja ne saa avata vasta kotona.

Kalanruoto

Ensimmäinen menee selälleen lattialle ja seuraava taas selälleen siten, että pää on edellisen vatsan päällä. Näin saadaan aikaiseksi kalanruoto. Kukin sanoo vuorotellen, mitä tästä koulutuksesta jäi mieleen.

Linkkivinkkejä toiminnalliseen mediakerhoon

Animaatio-opas

- Animaatio-opas on helppotajuinen ja kattava verkkosivusto kaikille animaation tekemisestä kiinnostuneille. Sivusto sisältää vinkkejä animaation tekoon sekä linkkejä muualta internetistä löytyvään tietoon.



www.ouka.fi/nukunelokuvakoulu/animaatio/

Kerhokeskus

- Kuvaa, ääntä ja tekstiä – medialukutaidon harjoituksia alkuopetukseen ja kerhoihin. Kattava paketti monipuolisia harjoituksia. Jokaiseen kerhoon löytyy varmasti jotakin!
- Muffe ja kadonnut avain – mediakasvatuksen tehtäviä 3–8-vuotiaille on Mediamuffinssi-hankkeen tuottama ohjaajan opas. Tehtävät soveltuvat hyvin esimerkiksi iltapäiväkerhoon.



www.kerhokeskus.fi/mediakasvatus

www.kerhokeskus.fi/materiaalit

Kupla-akatemia

- Suomen sarjakuvaseuran tuottama suomenkielisen sarjakuvan teon opas. Perustavanlaatuinen, opastava sarjakuvan tuottamiseen liittyvä aineisto on suunnattu 10–16-vuotiaille.



sarjakuvaseura.fi → Opetus → Kupla-akatemia 2001

Käsikirjoituskortit

- Käsikirjoituskortit, joiden avulla on helppo suunnitella dokumenttielokuva, videomieliopidekirjoitus tai muu asiapohjainen video.



www.mystinenportaali.com/mediakasvatus/kasikirjoituskortit.pdf

Lehtiverstas / Magazinefactory

- Lehtiverstas on hauska ja helppokäyttöinen verkkopalvelu, jonka avulla nuoret voivat luoda ja julkaista internetiin omia verkkolehtiään. Verkkolehti voi olla yksittäinen projekti tai se voi elää ja muuttua läpi kouluvuoden. Lehtiverstaasta löytyy myös toimittajakoulu, jossa opiskellaan lehden toimittamiseen liittyviä perusasioita, kuten uutiskynnystä, haastattelujen tekoa ja erilaisia kirjoitustyyliä.

Kuvakoulu taas opastaa kuvankäsittelyä ja julkaisemista verkossa.

- Magazinefactoryn kautta voi julkaista kansainvälisiä lehtiä.



www2.edu.fi/lehtiverstas
magazinefactory.edu.fi

Mediakasvatusseura

- Mediakasvatus.fi-portaaliin on koottu suomalaisen mediakasvatuksen tuoreimmat uutiset ja ajankohtaiset tapahtumat. Portaalin laaja linkkilista tarjoaa virikkeitä mediakasvatushetkiin.



www.mediakasvatus.fi

Mediametka

- Metkula on lapsille suunnattu mediakasvatukseen tarkoitettu toimintaympäristö. Metkulassa lapset voivat koostaa omia mediatarinoitaan äänien, kuvien ja liikkuvan kuvan avulla.



www.mediametka.fi → Metkula

- Freimi on elokuvakasvatukseen suunnattu kokonaisuus. Freimistä löydät apua elokuvan historian käsittelyyn, liikkuvan kuvan analysointiin sekä omien elokuvien tekemiseen.



www.mediametka.fi → Freimi

Nettiviisaaksi

- Nettiviisaaksi-oppituntimateriaali tarjoaa käytännöllisiä vinkkejä nettiturvallisuuden käsittelyyn 5.–9.-luokkalaisten kanssa. Harjoituksia voi käyttää myös vapaa-ajan toiminnassa sekä yhdistystoiminnassa.
- MLL:n nettisivuilta löytyy materiaalia myös muun muassa pajoihin, joissa käsitellään digitaalisia pelejä.



www.mll.fi/mediakasvatus

Taikalamppu-metodi

- Koulujen kerhoissa kehitetty metodi, jolla lyhytelokuvan saa valmiiksi neljässä tunnissa. Taikalamppu-menetelmän oppaan löytää helpoiten googlettamalla Taikalamppu.

4. Vinkkejä ja liitteitä

Liite 1	Ideoita mediakerhoihin	30
Liite 2	Kerhon yleissuunnitelma	32
Liite 3	Kerhosuunnitelma	34
Liite 4	Kerhokohtainen suunnitelma	35
Liite 5	Mainonnan keinoja	36
Liite 6	Apuohjaajan muistilista	37
Liite 7	Alkutilanteet sarjakuvatehtävään	38
Liite 8	Ryhäytymisleikkejä ja -harjoituksia	39

Ideoita mediakerhoihin

Animen antimet

Anime on japanilainen animaatiotyylili. Sen ympärille on kehittynyt oma maailmansa itse tehtyine anime-animaatioineen ja cosplay-pukeutumisineen. Kerhossa voidaan tehdä omia animetyylisiä animaatioita, keskustella animeen liittyvistä asioista, pukeutua animehahmoiksi ja näytellä kohtauksia tunnetuista anime-elokuvista sekä koota yhteen muita aiheesta kiinnostuneita.

Mainonnan magiaa

Kerhossa tutustutaan mainonnan keinoihin, vaikuttavuuteen ja erilaisiin mainoksiin. Kerho voi tehdä mainoksen esimerkiksi kirkkokuoron esityksestä tai vaikkapa kylätoimikunnan syysmarkkinoista. Tehkää perinteisen paperimainoksen sijasta esimerkiksi radio- tai tv-mainos!

Nettiviisaaksi

Miten nettiä käytetään fiksusti ja hyödyllisesti? Millaisia kuvia nettiin kannattaa laittaa? Mitä sanovat tekijänoikeuslaki ja rikoslaki? Mistä tietää, voiko netistä löydettyyn tietoon luottaa?

Äänikirja

Tehkää tavallisesta kirjasta digitaalinen tarina! Kuvittakaa kirjan tapahtumat valokuvilla ja piirroksilla, ja kootkaa ääni ja kuvat yhteen esimerkiksi Windows Movie Maker -ohjelmalla.

Mainiota mangaa

Manga on japanilainen sarjakuvatyylili. Kerhossa voidaan tehdä omia mangasarjakuvia ja keskustella siihen liittyvistä asioista yhdessä muiden aiheesta kiinnostuneiden kanssa.

Eetteriin

Kerhon tarkoituksen on tuottaa kerhon omaa radio-ohjelmaa. Ohjelmassa voi olla esimerkiksi haastatteluja ja koulun oman bändin musiikkia. Ohjelma voidaan tuottaa yhteistyössä esimerkiksi paikallisradion kanssa, josta se voidaan lähettää helposti eetteriin. Toinen vaihtoehto on tuottaa ohjelmaa ja laittaa se ladattavaksi koulun tai kerhon nettisivuille tai vaikkapa kajauttaa ohjelma ilmoille viikoittain aamunavauksena.

Videomieli-pidekirjoitus

Mikä koulussa tai asuinalueellanne mättää? Tehkää videoita, joissa esittelette epäkohdan ja esittäte parannusehdotuksia. Julkaiskaa videot esimerkiksi YouTubessa ja katsokaa, millaisia kommentteja ne saavat.

Kamera käy

Onko kerholaisten mielessä hyvä idea leffasta? Tehkää oma lyhytelokuva yhdessä kerholaisten kanssa. Pyytäkää mukaan paikallisia mediatoimijoita ja ilmaisukerhoa!

Valoa kuviin

Miten otetaan hyviä kuvia? Miten niitä voi käsitellä? Tutustukaa kerhossa digikuvaamiseen ja perinteiseen valokuvaamiseen. Lisäksi voitte harjoitella kuvien muokkaamista.

Pelien logiikkaa

Digitaaliset pelit yhdistävät monen ikäisiä lapsia ja nuoria. Kootkaa kerho pohtimaan pelien logiikkaa, arvioimaan pelejä, kehittämään uusia peliideoita ja niin edelleen.

Leffakerho

Elokuvat ovat lasten ja nuorten arkipäivää. Miten saada irti enemmän leffoista? Tutustukaa elokuvien ihmeelliseen maailmaan, elokuvatyyleihin, eri vuosikymmenten elokuvaan, elokuvan tekoon ja niin edelleen. Muistakaa ikäraajat ja tekijänoikeudet!

Kirjasta elokuvaksi

Lukekaa katkelma jostakin kirjasta, josta on tehty myös elokuva. Katsokaa sen jälkeen sama pätkä elokuvasta ja miettikää, miten teksti on muutettu audiovisuaaliseksi esitykseksi. Millaisia valintoja elokuvan tekijät ovat joutuneet tekemään?

Fanifiktio

Jatkakaa elokuvan tai kirjan tapahtumia omassa mediatuotoksessanne. Oma tuotos voi olla vaikkapa novelli, näytelmä tai lyhytelokuva. Julkaiskaa tuotoksenne jollakin netin fanifiktio-sivulla!

The News

Ihmiset ovat erittäin kiinnostuneita tapahtumista. Kootkaa kerho tekemään esimerkiksi lehteä tai tv-ohjelmaa oman alueenne uutisista.

VINKKI

Kerhon ohjelmaan kannattaa liittää vierailuja esimerkiksi lehden toimitukseen, paikallisradioon tai mainostoimistoon. Myös paikallisten mediakasvatustoimijoiden osaamista kannattaa hyödyntää. Lisätietoa alueellista mediakasvatustoimijoista löytyy Mediakasvatusseuran verkkosivuilta (www.mediakasvatus.fi).



Kerhon yleissuunnitelma

Kerhon nimi _____

Järjestävä taho _____

Apuohjaajien nimet ja puhelinnumerot _____

Vastuuaikuisen nimi ja puhelinnumero _____

Kenelle kerho on suunnattu _____

Kerhon kesto ja aika, (päivämäärä, kellonaika) _____

Kuinka monta kertaa kerho järjestetään? _____

Ryhmän koko (minimi ja maksimi) _____

Kerhotila _____

Mitä kerhossa tehdään? Miksi? _____

Käytössä olevat mediavälineet: (tietokone, televisio, digikamera...) _____

Tarvittavat materiaalit ja välineet _____

LIITE 2 Kerhon yleissuunnitelma

Kuka huolehtii mistäkin? (Materiaalien hankinta, avaimet, tiedotus, jne.) _____

Miten kerhoa mainostetaan? _____

Miten kerholaiset otetaan mukaan kerhon suunnitteluun? _____

Miten kerhosta kerätään palaute? _____

Muuta huomioitavaa _____

Kerhokertakohtainen suunnitelma

Kerhon nimi _____ Päivämäärä ja kellonaika _____

Apuohjaajat _____

Vastuuhjaaja _____

Mitä tehdään?	Miten tehdään?	Kuka ohjaa?	Mitä materiaaleja tarvitaan?	Arvio kestosta	Huomioitavaa!

Mainonnan keinoja

- Mainos esittää usein ongelman, jonka ratkaisu on mainostettavassa tuotteessa.
- Mainokset pyrkivät luomaan ihmisille tarpeita tai vetoamaan johonkin tiettyyn tarpeeseen.
- Mainokset vetoavat yleensä joko järkeen tai tunteeseen. Järkeen vetoavia syitä ovat esimerkiksi vähärasvaisuus tai edullinen hinta, tunteeseen vetoavia syitä ovat muun muassa muodikkaus ja suklaan tuoma mielihyvä.
- Vakuuttaminen ja perusteleminen voivat nojata esimerkiksi auktoriteettiin (asiantuntija, tutkimus, yleinen mielipide), etuun tai haittaan, arvoihin, asian uutuuteen, yleisyyteen tai historiaan.
- Vaikuttamaan pyrkivässä mainospuheessa voidaan valita, mihin vastaanottajan puoleen milloinkin halutaan vedota, eli teinityttöjä voidaan puhutella esimerkiksi itsestään huolehtivina nuorina naisina, lemmikin omistajina, polkupyöräilijöinä ja niin edelleen.
- Erilaisia tyylikeinoja ovat muun muassa huumori, pastissi, parodia ja ironia.

Sommittelu

- Mainoksen pystyakselin oikealla puolella on se, mikä pitää huomata. Vasemmalle sijoittuu täydentävä ja tuttu tieto.
- Tavallisesti mainoksen vaaka-akselin yläpuolelle sijoitetaan houkuttimeksi se mielikuva, unelma, jonka mainostettava tuote tekee todeksi. Alapuolella on tuote ja sanallista informaatiota.

Kuvakulma

- Suoraan edestä kuvattu on kontaktissa katsojaan.
- Lintuperspektiivistä kuvattuna katsojalle syntyy tunne, että tuote on hänen hallinnassaan, kontrolloitavissa.
- Alhaalta päin kuvattu hallitsee katsojaa.

Kuvakoko

- Voimakas lähikuva on tehokas, se saa katsojan keskittymään oleelliseen. Toisaalta voimakas panoraamakuva saa ajatukset lentämään.

Väri

- Usein muutaman värin valinta saattaa olla tehokkaampaa kuin runsaiden värien käyttö, jotka vain tuntuvat sekoittavan mainoksen sanomaa. Väri vie huomiota haluttuun suuntaan ja kohtaan. Väreillä on myös psykologinen vaikutus:
 - Sininen: ylhäinen, kylmä, vilpitön
 - Vaaleanpunainen: naisellinen, kaunis, nuori
 - Punainen: hyökkäävä, tulinen, lämmin, eloisa, kiihkeä
 - Valkoinen: puhdas
 - Musta: elegantti, kuolema
 - Vihreä: luja, maskuliininen, turvallinen, luotettava, puhdas, luonnollinen

Apuohjaajan muistilista

Muistattehan, että kerho on kerholaisia varten!

- Suunnitelkaa jokainen kerhokerta hyvin ja valmistautukaa huolellisesti. Miettikää jokin leikki varalle, jos jää aikaa tai joudutte muuttamaan suunnitelmia kesken kerhon.
- Miettikää jo etukäteen, miten saisitte hiljaisetkin mukaan sekä miten saatte ryhmän rauhoitettua.
- Sopikaa työnjaosta apuohjaajien ja vastuuaikuisen kesken.
- Sopikaa käytännön järjestelyistä yhdessä vastuuaikuisen kanssa. Varatkaa kaikki tarvittavat materiaalit ja välineet valmiiksi.
- Sopikaa, kuka huolehtii kerhotilan avaimesta.
- Olkaa ajoissa paikalla, mielellään jo ennen kuin yksikään kerholainen saapuu. Tarkistakaa ennen jokaisen kerhokerran alkua vielä kerran välineiden toimivuus ja että kaikki materiaalit tulivat varmasti mukaan.
- Olkaa innostuneita kerhon sisällöstä! Se heijastuu myös kerholaisiin.
- Opetelkaa kerholaisten nimet heti alussa esimerkiksi nimileikkien avulla.
- Olkaa mukana leikeissä ja muussa ohjelmassa aina, kun se on mahdollista.
- Kuunnelkaa kerholaisten mielipiteitä ja kysykää heidän ideoitaan ja kokemuksiaan.
- Kohdelkaa kaikkia kerholaisia samanarvoisina, vaikka joukossa olisi esimerkiksi kavereitanne.
- Antakaa kerholaisille myönteistä palautetta.
- Unohtakaa omat asianne kerhon ajaksi! Älkää räplätkö kännykkää tai vastatko omiin galleriaviesteihinne kerhon aikana.
- Huolehtikaa tavarat paikoilleen kerhon loputtua.
- Lähtekää kerhosta viimeisenä, sammuttakaa valot ja lukitkaa ovet.
- Muistakaa, että apua saatte aina vastuuohjaajalta, sillä hän on juuri teitä varten.
- Kerätkää kerhosta palautetta kerholaisilta, heidän vanhemmiltaan ja muilta, jotka ovat olleet mukana järjestelyissä.
- Tarttukaa innolla haasteeseen, suoriudutte siitä hienosti!

HUOM! Apuohjaajan ei tarvitse olla täydellinen. Ohjaaminen on taito, jota voi harjoitella ja jossa voi kehittyä. Tulet itse oppimaan paljon. Pidä siis hauskaa. Samalla saat tietoja ja taitoja, jotka soveltuvat moneen käyttöön.

Alkutilanteet sarjakuvatehtävään

Tilanne 1

Olette valmistautuneet huolellisesti ensimmäiseen kerhokertaan ja sopineet parisi kanssa vastuunjaosta. Kun tulee parisi vuoro astua kerholaisten eteen, hän ei saa sanaakaan suustaan. Huomaat, että hän kärsii esiintymisjännityksestä.

Tilanne 2

Kiinnität jo ensimmäisellä kerhokerralla huomiota tyttöön, joka istuu koko ajan yksin eikä puhu mitään. Muut kerholaiset eivät ole huomaavinaanakaan häntä.

Tilanne 3

Pikkuveljesi on yksi kerholaisista. Hän testaa sinun kärsivällisyyttäsi tahallaan: keskeyttää toisten puhetta, esittää epäasiallisia kommentteja ja kyseenalaistaa kerhon toimintaa.

Tilanne 4

Huomaat, että yksi kerholainen lähettelee toiselle kerholaiselle ikäviä kommentteja netin kuvagalleriassa. Kiusaaminen näkyy myös kerhossa, mutta ei ole niin törkeää kuin netissä.

Ryhmäytymisleikkejä ja -harjoituksia

Näitä leikkejä voidaan käyttää koulutuksen väleissä, jos jää aikaa.

Lankakerä

Ohjaaja vierittää lankakerän jollekin kerholaiselle. Kerholainen kertoo oman nimensä ja lempi televisio-ohjelmansa / nettisivunsa / lehden. Kerrottuaan asian kerholainen vierittää lankakerän toiselle kerholaiselle ja tämä vastaa kysymykseen. Leikkiä jatketaan, kunnes lankakerä on kiertänyt kaikilla. Kerää lähdetään purkamaan toisin päin ja samalla käydään yhdessä läpi, kuka kerän saa seuraavaksi ja mikä hänen vastauksensa oli.

Suosikinettisivuni

Leikkijät istuvat ympyrässä. Leikinohjaaja antaa pienen esineen, esimerkiksi avaimenperän, kiittää ihmiseltä toiselle, kunnes hän sanoo ”stop”. Se, jonka kädessä avaimenperä on, kertoo nimensä ja suosikinettisivunsa. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki ovat saaneet vuoron.

Tipoteeraus

Joku leikkijöistä menee ulos. Toiset miettivät sillä välin mediaan liittyvän sanan, joka leikissä korvataan sanalla tipoteerata / tipoteeraus. Arvaaja kutsutaan sisälle ja hän koettaa selvittää sanan kyselemällä jokaiselta vuoron perään esimerkiksi ”Voiko yksin tipoteerata?”, ”Onko tipoteeraus metallia?”, ”Mahtuuko tipoteeraus taskuun?” Kysymyksiin leikkijät vastaavat ainoastaan ”kyllä” tai ”ei”.

Kuka arvaa?

Leikkijöistä valitaan vapaaehtoinen, joka ottaa itselleen parin. He valitsevat mediaan liittyvän yhdyssanan, jonka osia esittävät. Esimerkiksi sanasta tietokone toinen esittää tietoa ja toinen konetta. Muut leikkijät arvaavat, mistä sanasta on kysymys.

Mitä tiedät ystävästäni?

Yksi leikkijöistä menee pois huoneesta. Muut valitsevat hänelle ”ystävän”, joka voi olla julkkis, tv-sarjan hahmo tai sarjakuvasankari. Kun ystävä on valittu, leikkijä kutsutaan sisään. Hän kysyy jokaiselta vuorotellen ”Mitä tiedät ystävästäni?” ja jatkaa jollakin tarkentavalla kysymyksellä, esimerkiksi ”Onko hän mies?”, ”Elääkö vielä?”, ”Onko kuuluisa?”, ”Onko tässä huoneessa?”. Vastata saa vain ”kyllä”, ”ei” tai ”en tiedä”. Näin kyselemällä hän lopulta arvaa ystävän. Se, kenen kohdalla hän arvaa, joutuu uudeksi kyselijäksi.

Lauseviesti

Leikkijöistä muodostetaan vähintään kaksi joukkuetta, jotka asettuvat jonoon huoneen toiseen päähän. Ensimmäiset saavat kynän, juoksevat paperin luo, kirjoittavat siihen jonkin sanan ja vievät kynän jonossa seuraavalle. Tämä juoksee paperin luo ja kirjoittaa toisen sanan edellisen jatkoksi siten, että sanoista alkaa muodostua lause. Lauseen pitää liittyä jollakin tavalla mediaan. Lauseesta yritetään tehdä sellainen, että joukkueen viimeinen voi päättää sen viimeisellä sanalla. Lause ei saa katketa eikä jäädä kesken. Voittajajoukkue on se, joka saa ensimmäisenä kokonaisen lauseen valmiiksi.

VINKKI

Ryhmäytymis- ja muita leikkejä löytyy lisää muun muassa:
www.ohjaaja.net/kerhonohjaajanetti/leikkejä.html
www.mll.fi/nuortennetti/tukarit/leikkiasema/

5. Lähteet

Brisk, Kristiina & Mäkelä, Sari 2004. **Kerhonohtajan kengissä – Kerhonohtajien ajatuksia toiminnastaan Tuusulan seurakunnassa.** Opinnäytetyö. Diakonia-ammattikorkeakoulu.

Helenius, Jenni 2007. **Lapselle selvä elämä 2007.** Tukioppilasohtajan aineisto. Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

Kangas, Sonja, Lundvall, Anniina & Sintonen, Sara 2008. **Lasten ja nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa.** Liikenne- ja viestintäministeriö. Lasten ja nuorten mediafoorumi.

Kenttälä, Marjo 2008. **Koulun kerhokäsikirja.** Kerhokeskus - koulutyön tuki ry.

Kenttälä, Marjo & Kesler, Merike (toim.) 2009. **Kerhotoiminta – osa kehittyvää ja hyvinvoivaa koulua.** Kerhokeskus - koulutyön tuki ry.

Kerhonetti. www.kerhonetti.net. Kerhokeskus - koulutyön tuki ry.

Koskenniemi, Heidi 2004. **Ei enää – ei vielä.** Sipoon suomalaisen seurakunnan Seiska-kerhonohtajakoulutus 13-vuotiaille. Opinnäytetyö. Diakonia-ammattikorkeakoulu.

Mustonen, Anu 2001. **Mediapsykologia.** WSOY.

Nuortennetti. www.mll.fi/nuortennetti/tukarit. Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

Parametra 2008. Kotimaisen elokuvan yleisöt -tutkimus. Elokuvasäätiö.

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004. Opetushallitus.

Pääjärvi, Saara 2009. **Meidän media. Ohjaajan opas alle 10-vuotiaiden lasten mediakasvatukseen.** Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

Salovaara, Reija 2008. **Voima virtaa.** Menetelmämateriaali osallisuudesta tukioppilastoimintaan ja MLL:n nuorisotyöhön. Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

Sanoma Magazines Finland 2008. **YIPPEE 2008.** Lasten lehtien lukeminen ja päivän ajankäyttö. 3–16-vuotiaat kuluttajina ja rahankäyttäjinä.

Silvo, Tiina 2001. **Kerhonohtajien koulutus varhaisnuorisotyössä.** Teoksessa Luukkonen, Liisa (toim.) Nollasta neljääntoista. Käsikirja seurakuntien lapsi- ja varhaisnuorisotyöhön. Lasten keskus.

TNS Gallup 2008. Atlas. **10–14-vuotiaiden median käyttö.** MTV3.

Veikkolainen, Arsi 2005. **Sopuavain.** Nuorten vertaisohjaajakoulutus väkivallan ehkäisijänä. Mannerheimin Lastensuojeluliitto.



OPETUS-
MINISTERIÖ



MLL
MANNERHEIMIN
LASTENSUOJELULIITTO

Onni löytyy arjesta.

