



MITÄ JOS NETTI EI TOIMISI?

SELVIITYMISPAKKAUS POIKKEUSTILAN VARALLE

TEHTÄVIÄ 6-12-VUOTIAIDEN MEDIAKASVATUKSEEN



CO-FUNDED BY THE EUROPEAN UNION

Internet on lyhyessä ajassa korvannut useita iäkkäämpiä medioita ja valtaosa viestinnästä, taloudesta ja kuluttamastamme viihteestä tarvitsee toimivan internet-yhteyden.

Tämän materiaalin avulla voidaan etsiä yhdessä vastauksia kysymyksiin: Mitä jos Internet ei toimisi? Kuinka selviäisimme ilman nettiyhteyttä ja millaisilla välineillä viestisimme?

Selviytymispakkaus sisältää yksinkertaisia toimintavinkkejä, joiden avulla voit tehdä internetin merkitystä näkyväksi. Voit valita toimintavinkeistä yhden tai useampia tilanteen ja käytettävissä olevan ajan puitteissa.

Materiaali on tuotettu Mediataitoviikolle yhteistyössä seuraavien organisaatioiden kanssa: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, Vanhempainliitto, Curly ry ja Tietosuojavaltuutetun toimisto.

1. Viestiliput

Viestiliput eli signaaliliput ovat vesiliikenteessä alusten välisessä viestinnässä käytettyjä kansainvälisen sopimuksen mukaisia lippuja. Jokaista latinalaisten aakkosten kirjainta ja numeroita 0-9 vastaa oma lippunsa. Sen lisäksi useilla lipuilla on yksinään omia erityismerkityksiä, joista löytyy lisätietoa Wikipediasta:

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Viestiliput>

Askarrelkaa A4 kokoisista papereista viestilippuja (liput voivat olla neliön tai suorakaiteen muotoisia).

Lippuviesti: Tätä kilpailua varten tarvitaan kahdet liput jokaiselle joukkueelle. Joukkueet jaetaan kahteen osaan. Joukkueiden toinen puoli menee toiseen päähän isohkoa tilaa (esim. luokkahuone, piha tai sali), niin että liput kuitenkin erottuvat selvästi.

Kilpailussa joukkueen toinen puolikas lukee omasta listastaan aloitussanan ja viestittää sen lipuilla toiselle puolikkaalle, joka viestittää omalta listalta sanan vastaparin.

Viestittämistä jatketaan kunnes toinen joukkueista vastaanottaa lopetussanan, jolla ei ole vastaparia.

Voit tulostaa alla olevat sanaparilistat tai keksiä lisää omia sanapareja. Huomaa, että lipuissa ei ole ääkkösiä.

----- LEIKKAA TÄSTÄ -----

Aloitussana

OMENA

Aloittakaa viestittämällä aloitussana.

Sana

Vastapari

| | |
|----------|-----------|
| Auto | Rengas |
| Tahna | Harja |
| Puhelin | Kello |
| Nukke | Kaivuri |
| Helsinki | Poliisi |
| Oulu | Lentokone |
| Mato | Majava |

----- LEIKKAA TÄSTÄ -----

Sana

Vastapari

| | |
|----------|-----------|
| Omena | Auto |
| Rengas | Harja |
| Tahna | Majava |
| Mato | Poliisi |
| Helsinki | Kello |
| Puhelin | Lentokone |
| Oulu | Kaivuri |

Lopetussana

NUKKE

Kun teille viestitetään ylläoleva lopetussana, huutakaa kovan ääneen: **VALMIS!**



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A |  | B |  | C |  |
| D |  | E |  | F |  |
| G |  | H |  | I |  |
| J |  | K |  | L |  |
| M |  | N |  | O |  |
| P |  | Q |  | R |  |
| S |  | T |  | U |  |
| V |  | W |  | X |  |
| Y |  | Z |  | 0 |  |
| 1 |  | 2 |  | 3 |  |
| 4 |  | 5 |  | 6 |  |
| 7 |  | 8 |  | 9 |  |

2. Uutiset Internetistä

Uutisia seurataan tänä päivänä eniten internetissä, mutta millaisia uutisia kerrotaan Internetistä.

Etsikää Yleisradion ja iltapäivälehtien verkkosivuilta tai painetuista sanomalehdistä uutisia, jotka käsittelevät Internetiä. Millaisia uutisia Internetistä kirjoitetaan?

Voitte myös etsiä yhdessä vastaukset seuraaviin vaikeisiin kysymyksiin:

- Kuka omistaa Internetin?
- Miten sivun saa pois Internetistä?
- Miten voi löytää tietoa ilman Googlea?

3. Lähetetään postikortti

Ennen internetiä kirjeposti oli aivan tavallinen yhteydenpidon muoto kaukana asuviin sukulaisiin ja kirjekavereihin.

Piirretään tai askarrellaan postikortti ja lähetetään se omalle huoltajalle tai sukulaiselle. Kortin voi myös toimittaa kotiin reppupostina.

Aihetta voi syventää käyttämällä Postimuseon tuottamaa ”Postin matkalla” -opastehtävää, jossa tutustutaan postin ja viestinnän menneisyyteen. Tehtäväpaketti sisältää yhteensä viisi tehtävää, joista ohjaaja voi valita ryhmälleen sopivan tai kaikki.

Löydät tehtävän Mediataitokoulusta:
www.mediataitokoulu.fi/postinmatkalla



4. Purkkipuhelimet

Mennään ajassa taaksepäin ja tutustutaan vanhaan teknologiaan sekä ääniaaltoihin askartelemalla oma purkkipuhelin.

Yhteen narupuhelimeen tarvitset:

- 2 paperikuppia, muovimukia tai peltipurkkia
- sakset tai muu terävä asia, jolla saa puhkaistua reiät purkkeihin
- Narua (esim. vahva siima tai nailonnaru)

Ohjeet:

1. Leikkaa noin 10-20 metrinen naru.
2. Puhkaise molempien kuppien pohjaan sen kokoiset reiät, josta narun saa pujotettua läpi.
3. Pujota naru pohjien läpi ja solmi solmut narun päihin. Solmun sijaan voit käyttää paperiliitintä tai tulitikkua.
4. Menkää pareittain. Toinen ottaa toisen kupin, toinen toisen ja liikkukaa siten, että naru välillänne kiristyy eikä koske mihinkään välissä.
5. Toinen puhuu kuppiin ja toinen asettaa kupin korvalle. Kuuletko toisen äänen kupista?

Mitä tapahtuu: Kuppiin puhuminen luo ääniaaltoja, jotka muuttuvat väreilyksi kupin pohjalle. Väreily kulkeutuu narua pitkin. Narun toisessa päässä oleva voi havaita äänen pitämällä korvaa mukissa. Ääni kulkee ilmaa pitkin, mutta väliaineen kuten kupin ja narun välityksellä vielä paremmin.

5. Rikkinäinen puhelin.

Leikkijät kokoontuvat riviin tai jonoon, ja toisessa päässä oleva kuiskaa haluamansa viestin seuraavalle. Tämä kuiskaa sen eteenpäin, kunnes päästään rivin tai jonon loppuun. Lopuksi viimeinen kertoo, mitä hän kuuli ja ensimmäinen paljastaa oliko arvaus oikein.

Rikkinäistä puhelinta voi yrittää leikkiä myös purkkipuhelimien välityksellä.

6. Haastattele muinaisjäänteitä

Maailma on internetin myötä muuttunut merkittävästi ja suuri osa viestinnästä ja viihteestä on nykyään netin välittämää. Tässä tehtävässä haastatellaan ennen 80-lukua syntyneitä siitä millaista oli lapsuus aikana ennen internetiä. Voit keksiä omia kysymyksiä tai käyttää näitä.

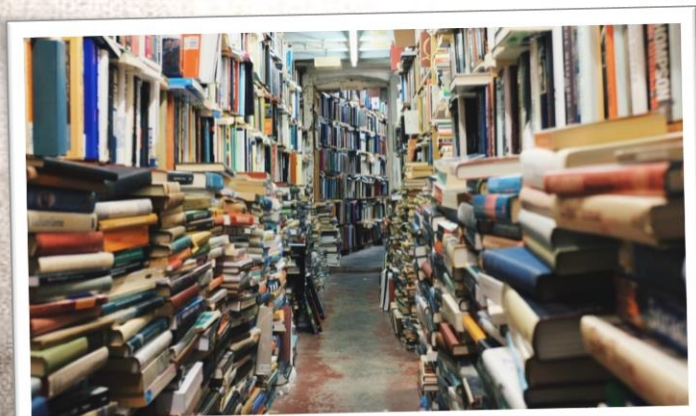
- Kuinka ystäviä tavattiin?
- Mistä musiikkia kuunneltiin?
- Miten laskut maksettiin?
- Mistä sai tietoa asioista?
- Miten pidettiin yhteyttä?
- Mihin tietokoneita käytettiin?
- Kuinka löydettiin perille uusiin paikkoihin?
- Miten valokuvia otettiin?

7. Tiedonhaku kirjastossa

Ennen internetiä tietoa monista asioista haettiin kirjastoista. Sopikaa vierailu lähikirjastoon ja kysykää kirjaston henkilökunnalta millaista tietoa kirjastosta löytää ja millaista tietoa on saatavilla ilman nettiyhteyttä?

Yrittäkää löytää vastaukset seuraaviin kysymyksiin kirjaston eri osastoilta. Voit tehdä myös omia kysymyksiä. Älkää fuskatko hakemalla tietoa puhelimilla.

1. Kuka keksi internetin?
2. Etsi kolme suomalaista kirjaa 30-luvulta?
3. Minkä maiden pääkaupungit ovat Dodoma, Port Louis ja Thimphu.
4. Missä kirjasarjassa esiintyvät Leo, Dick, Anne, Pauli ja Tim.
5. Mitä tarkoittavat sanat hyrysysis, leiviskä ja hilpari?



8. Kirjekaveri

Kirjeenvaihto on vuosituhansia vanha tapa pitää yhteyttä ja vaihtaa ajatuksia. Laitetaan kaikkien osallistujien nimet astiaan ja valitaan itselle kirjekaveri.

Kirjoitetaan henkilölle kirje, jossa kerrotaan vastaanottajalle lyhyesti siitä mitä itselle on sattunut edellisen viikon aikana ja kysytään vastaanottajalta kolme kysymystä.

Kirje toimitetaan vastaanottajalle joko henkilökohtaisesti tai postinkantajan välityksellä. Mikäli käytetään postinkantajaa, pitää kirjeeseen liittää allekirjoitus, jotta myös vastaus löytää perille.

Mikäli tehtävä tehdään koulussa, kirjeet voidaan jakaa päivän päätteeksi ja vastauksen voi jättää kotitehtäväksi.

9. Aparaatissaari

Aparaattisaari on tarinallinen oppimisympäristö, joka tukee Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden (2016) tavoitteita liittyen medialukutaitoon ja tieto- ja viestintäteknologian taitoihin.

Oppimisympäristö muodostuu Aparaatissaari-pelistä ja toiminnallisia tuokioita sisältävistä tarinoista. Osallistavat tarinat syventävät pelissä avattuja teemoja. Peli ja tuokiot muodostavat esiopetusympäristöön soveltuvan pedagogisesti eheän kokonaisuuden.

Aparaattisaari on tuotettu Opetus- ja kulttuuriministeriön avustamassa, Helsingin kaupunginkirjaston - Yleisten kirjastojen keskuskirjaston koordinoimassa hankkeessa. Helsingin varhaiskasvatusviraston kanssa tuotettu oppimisympäristö toimii työkaluna esiopetuksen ja kirjaston yhteistyössä.

Peli toimii netissä, mutta sen avulla voi tutustua myös medialaitteisiin, jotka olivat käytössä jo ennen nettiäikää.

Peli löytyy osoitteesta:
www.aparaattisaari.fi