



MITÄ JOS NETTI EI TOIMISI?

**SELVIITYMISPAKKAUS
POIKKEUSTILAN VARALLE**

TEHTÄVIÄ ALLE 8-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. Miten Internet toimii?

Luetaan yhdessä Miten Internet toimii? - kuvakirjaa. Netin perusasioista kertova opas on suunnattu päiväkotijä- ja alakouluikäisille lapsille - ja muillekin aiheesta kiinnostuneille.

Lataa opas osoitteesta:

www.mediataitokoulu.fi/netti

Opas kertoo kuvien ja lyhyiden selitysten avulla mikä Internet on, mitä kaikkea sillä voi tehdä ja miten se on rakennettu.

Voit lukea opasta ryhmän kanssa esimerkiksi tietokoneen ja videotykin/television avulla tai tilata painettuja esitteitä maksutta Kansallisesta audiovisuaalisesta instituutista.

Tilaa esitteitä osoitteesta:

www.kavi.fi/meku/julkaisut

2. Piirretään tai leikataan lehdistä netittömiä laitteita

Tarvitseeko vedenkeitin nettiä? Entä polkupyörä? Ohjataanko radio-ohjattavaa autoa auto netillä ja voiko pesukoneen laittaa päälle sähköpostilla?

Etsitään yhdessä sanomalehdistä laitteita ja asioita, jotka eivät tarvitse nettiä.

Voitte myös koota seinälle kaksi isoa paperia, joista toiselle etsitään esineitä jotka tarvitsevat nettiä ja toiselle esineitä, jotka eivät tarvitse nettiä.

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. Pyydä postiosoite huoltajalta, mikäli lähetätte kortin postissa. 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. Koodileikki

Morsetus oli ensimmäisiä sähköisiä viestintämuotoja. Morsetuksessa lyhyiden sähköimpulssien muodostaman koodin avulla pystyttiin lähettämään kirjaimia ja numeroita lennätinjohtojen tai radion avulla nopeasti pitkien matkojen päähän.

Tänä päivänä morsekoodi on muuttunut tietokoneiden ohjelmakoodiksi ja koodilla ohjataan tietokoneohjelmia ja robotteja.

Tässä leikissä puolestaan ohjataan ja ohjelmoidaan morse-koodin avulla leikkijöitä.

Valitse soitin jolla voit tehdä lyhyitä ja pitkiä ääniä (tai asenna puhelimeesi sovellus kuten äänitorvi tai urut) ja ohjeista leikkijöitä tekemään seuraavat asiat äänimerkin kuullessaan.

Yksi pitkä = Seiso kahdella jalalla
Yksi pitkä ja yksi lyhyt = Mene kyykkyy
Kaksi lyhyttä = Hypi yhdellä jalalla
Kolme lyhyttä = Pyöri ympäri paikallasi
Kaksi pitkä = Jähmety välittömästi

Liikettä pitää toistaa kunnes kuulet seuraavan äänen ja alkaa tekemään uutta liikettä siinä asennossa missä on. Jos esimerkiksi edellinen ääni on ollut ”hypi yhdellä jalalla” ja seuraava on ”pyöri paikallasi” pitää hyppimistä jatkaa paikallaan ympäri pyörien.

5. 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. Kuuletteko toisen äänen kupista?

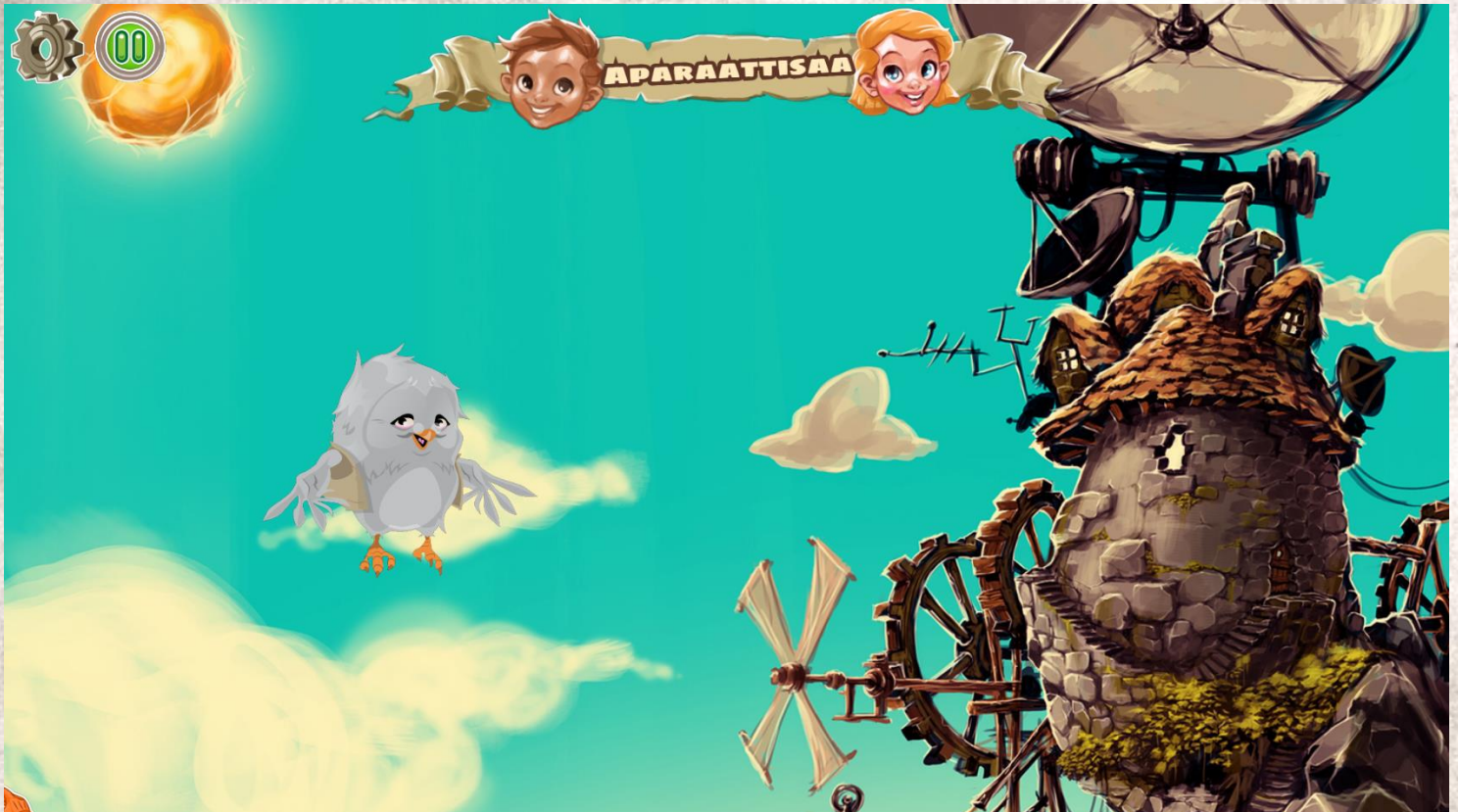
Mitä tapahtuu: Kuppiin puhuminen luo ääniaaltoja, jotka muuttuvat väreilyksi kupin pohjalle. Väreily kulkeutuu narua pitkin. Narun toisessa päässä oleva voi havaita äänen pitämällä korvaa mukissa. Ääni kulkee ilmaa pitkin, mutta väliaineen kuten kupin ja narun välityksellä vielä paremmin.

6. 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.





7. Aarresuunnistus

Piirrä pihasta, kodista tai lähialueesta kartta, jossa on tunnistettavia symboleita kuten vessanpönttö, pihakeinu, auto tai vaikka kiipeilyteline.

Kopioi kartta ja leikkaa (tai revi) kopioidusta kartasta muutama kohde, joihin käyt piilottamassa revityt palaset niin, että ensimmäinen piilo on merkitty ehjään karttaan ja ensimmäisessä piilossa on toisen piilon paljastava palanen.

Sovittamalla revityn palasen ehjälle kartalle, seuraavan piilon sijainti paljastuu. Viimeisessä piilossa voi olla haluamasi yllätys tai vaikka materiaalit purkkipuhelimen rakentamiseen.

8. Aparaattisaari

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

Oppimisympäristö muodostuu Aparaattisaari-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