

AIKAKAUSMEDIA

# Koneet käyntiin!

Lasten lehtikone,  
Koululehtikone ja  
Sarjiskone opetuksessa



# Sisällys:

## LASTEN LEHTIKONE

Varhaiskasvatus ja esiopetus	5
Yhdessä tutkien ja kokeillen	6
Pedagoginen dokumentointi	8
Kuvat ja tarinat herättävät tunteita	10
Tehtäviä Lasten lehtikoneelle	12

## SARJISKONE

Sarjiskone opetuksessa luokilla 1–3	17
Sarjakuva itseilmaisun välineenä	18
Sarjakuvassa tekniikka on vapaa!	20
Kuvalla on tekijänoikeus	22
Tehtäviä Sarjiskoneelle	25

## KOULULEHTIKONE

Koululehtikone opetuksessa luokilla 4–6	31
Lukijasta tekijäksi vai toisin päin?	32
Kuka tunnistaa luotettavan lähteen?	34
Kun luokka muuttuu lehden toimitukseksi	36
Tehtäviä Koululehtikoneelle	38

### Toimittanut:

Outi Laine / Aikakausmedia

### Tekstit:

Outi Laine  
Leena Mela  
Maija Puska

### Ulkoasu, kuvitus ja taitto:

Outi Laine

### Julkaisija:

Aikakausmedia 2021

### Painopaikka:

Star-Offset, Helsinki

# Koneet käyntiin!

Lasten lehtikone, Koululehtikone ja Sarjiskone opetuksessa –  
Mediakasvatusmateriaali varhaiskasvatukseen ja alakouluun

Mediakasvatus, monilukutaito, moniaistisuus ja toiminnallisuus korostuvat opetussuunnitelmassa. Koneet käyntiin! -mediakasvatusmateriaali opastaa hyödyntämään Aikakausmedian verkko-sovelluksia varhaiskasvatuksessa, esiopetuksessa ja alakoulussa eri oppiaineissa.

Journalismi on median vahva kulmakivi. Vapaa ja luotettava tiedonvälitys taas on demokraattisen ja tasa-arvoisen yhteiskunnan peruspilareita. Mediaan liittyvä tietotaito ja medialukutaito nähdään kansalaistaitoina, jotka koskevat kaikkia ikään katsomatta. Käsitteenä media on laaja ja medialukutaito vielä laajempi. Mediassa tietoa ja viihdettä sekä tuotetaan, että vastaanotetaan.

Kansallisten mediakasvatuksen linjausten mukaisesti nykypäivän mediakasvatuksella parhaimmillaan lisätään ihmisten välistä ymmärrystä ja yhteenkuuluvuutta, vahvistetaan digitaitoja ja osallisuuden tunnetta: minäkin osaan, tiedän ja saan oman ääneni kuuluviin!

Aikakausmedian verkkosovellukset **Lasten lehtikone**, **Sarjiskone** ja **Koululehtikone** ovat osa Aikakausmedian Aikakauslehdet mediakasvattajina -toimintaa. Koneilla tuotetaan omaa mediasisältöä: tarinoita, juttuja, verkkolehtiä ja sarjakuvia. Tämä oppimateriaali antaa koneille yhteiset kannet.

Koneet käyntiin! -mediakasvatusmateriaali muodostaa pedagogisen jatkumon esiopetuksesta alakoulun kuudennelle luokalle: jo päiväkodissa tutustutaan oman lehden tekemiseen Lasten lehtikoneella, 1.–3. luokilla harjoitellaan kuvakerrontaa Sarjiskoneella ja 4.–6. luokalla syvennetään mediakasvatusta Koululehtikoneella.

Tehtävissä huomioimme eri oppiaineet: miten koneita voi hyödyntää esimerkiksi matematiikan tai ympäristöopin tunneilla. Kaikki kolme konetta toimivat verkkoselaimessa maksutta.

**Ja nyt – Koneet käyntiin!**

**Ideoita ja ajatuksia:**



# Lasten lehtikone

TEKSTI Leena Mela

Lasten lehtikone on varhaiskasvatuksen ja esiopetuksen tarpeisiin suunniteltu mediakasvatuksen verkkosovellus, jolla toteutetaan lasten oma lehti. Millaisia tarinoita ja mistä aiheista juttuja syntyy – ajatuksia ja ideoita on rajattomasti!

Saduttaminen, mielikuvittelu tai jatkokertomustekniikat ovat oivia välineitä tarinankerrontaan. Ohjaaja toimii yhteisen tarinan kirjurina ja lopputuloksena syntyy paperille tulostettava lehti. Lasten lehtikoneen käyttöliittymä on yksinkertainen, ja alakoulun ensimmäisillä luokilla lapset voivat jo käyttää sitä itsenäisesti ihan omiin juttuihinsa. Sovellus toimii näppärästi tabletilla – yhdelle ryhmälle riittää yksi sellainen.

Kasvattajana voit käyttää Lasten lehtikonetta myös oman opetuksen dokumentointiin: koko vuoden tapahtumat ja tekemiset voi tulostaa kotiin jaettavaksi lehdiksi. Päiväkotivuodesta jää silloin koko perheelle konkreettinen muisto. Kasvattajalle Lasten lehtikone toimii siis myös oman työn kehittämisen ja tallentamisen apuvälineenä.

**[www.lastenlehtikone.fi](http://www.lastenlehtikone.fi)**





Metsässä polun yli kaareutuneen puun ali  
kulkeminen voi johdattaa uuteen maailmaan.  
Lapsen mielikuvituksella ei ole rajoja.  
Lähde mukaan tarinaan!

Tärkeintä on ilo,  
into ja riemu,  
ei täydellinen  
tuotos!

Kokeile rohkeasti!  
Ole utelias!  
Opi tutkimalla!  
Anna lapsen tehdä itse!  
Luo omaa tietoa!  
Valmiita vastauksia  
ei tarvitse olla!

Lähde tutkimaan  
tuttua ympäristöä niin  
kuin näkisit sen  
ensimmäistä kertaa!









Kaikkea ei millään ehdi dokumentoida.  
Mikä on tärkeintä nähdä ja mihin kysymyksiin etsit vastauksia?

Pysähdy dokumentaation äärelle: mitä se kertoo sinulle, lapselle, huoltajalle ja henkilökunnalle?

Kerää ja tallenna materiaalia tärkeiden asioiden ympäriltä. Löydätkö vastauksia kysymyksiin dokumentaatiosta?

Mitä mahdollisuuksia kehittämiseen dokumentaatiosta paljastuu?

Mitä dokumentaatio lapselle kertoo: Sinä olet tärkeä!

Tee jokaisen lapsen taidot näkyviksi!





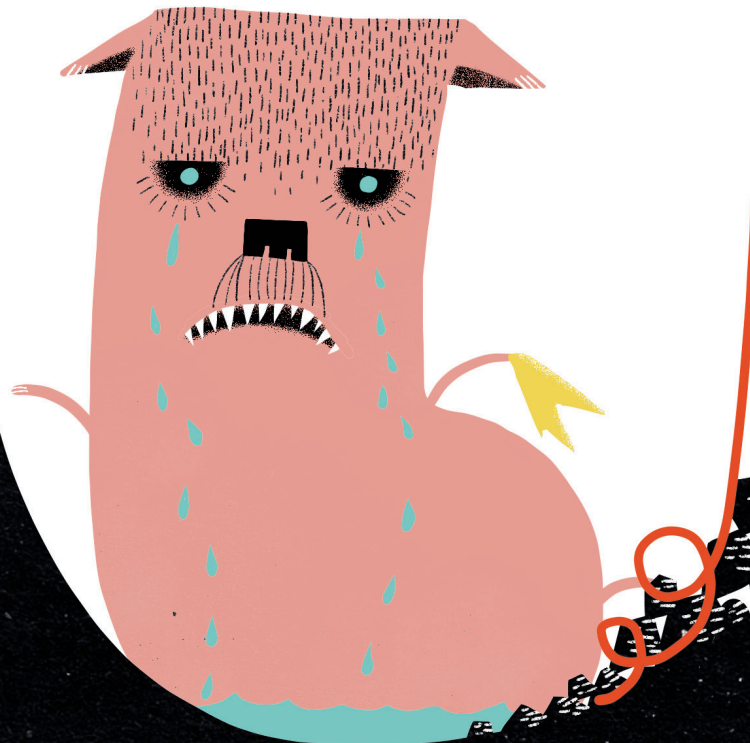


Aikuisen tehtävä on  
tuottaa mielihyvää ja  
poistaa mielihyvästä.

Tunnesyöppö ei ole puhunut  
tunteistaan kenellekään ja nyt  
sen maha on kipeä.  
Millaisiahan tunteita sen  
sisään on kertynyt?

Kun itku tarttuu  
ryhmässä, se  
kertoo myös  
empatiataidon  
kehittymisestä.

Kun pienellä on suuret  
tunteet, tarvitaan paljon  
myötätuntoa, hyväksyntää ja  
jäykkää turvaa.



# Tehtäviä Lasten lehtikoneelle



## Sadut ja tarinat omaksi lehdeksi

Tarinointi ja satujen ja kertomusten keksiminen kuuluvat lapsen kasvuun. Niiden avulla opitaan monia asioita kuten mielikuvittelua, erilaisissa tilanteissa toimimista, tunteiden käsittelyä ja tunnistamista, kielellistä ilmaisua ja vuorovaikutusta.

Lasten lehtikoneella esimerkiksi saduttamalla syntyneet tarinat tallentuvat kertomuksiksi, joihin voidaan palata uudelleen. Yhdessä keksitty tarina voi syntyä jatkokertomuksena, jolloin juonta punoo eteenpäin jokainen lapsi vuorollaan. Kokemus siitä, että oma juttu on osa suurempaa, yhdessä tehtyä kokonaisuutta on merkityksellinen.

Satu voidaan keksiä, kirjata ylös ja valokuvata myös toiminnallisesti yhdessä sovitun päähenkilön ympärille: millainen seikkailu alkaa, kun Uni-Nalle putoaa sängystä? Tarina on mahdollista kuvittaa myös piirroksin ja kuvata ne tabletilla suoraan Lasten lehtikoneeseen, lehden sivulle. Lasten lehtikoneella valmistuneet lehdet kannattaa tulostaa ja säästää – itse keksittyjä juttuja halutaan varmasti lukea myöhemminkin.

### OPS:

Lapsia innostetaan tutkimaan, käyttämään ja luomaan viestejä erilaisissa, myös digitaalisissa ympäristöissä. Mahdollisuudet kokeilla ja tuottaa sisältöjä itse ja yhdessä muiden lasten kanssa käyttäen apuna tieto- ja viestintätekniologiaa edistävät lasten luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja sekä lukutaitoa.

## Mitä kuvassa on?

Tässä hauskassa tehtävässä tempuillaan sanoilla.

Seuraavalla aukeamalla on piirrettyjä kuvia oudoista asioista. Kuvaa ne yksittäin ja etukäteen tabletilla Lasten lehtikoneen sivuille.

Katsokaa kuvia yhdessä tabletilla – mitä ihmettä ne mahtavat esittää? Keksikää olioille ja esineille nimiä ja pieni tarina: kuka tai mikä se on ja mitä se tekee, missä sellaisen voi tavata, mitä se syö ja missä se asuu, onko se eläin, esine vai kasvikuntaan kuuluva otus?

Haastetta voi lisätä esimerkiksi kirjaimilla: tämän kummajaisen nimi alkaa ööllä, mikähän se voisi olla? Keksi nimi, joka kuulostaa juuri siltä miltä otus näyttää! Örmiäinen, Öipiikkinen, Öpsiili!

### OPS:

Kielellä leikkely, nimeäminen sekä kuvailu edistävät lasten kielellisen muistin ja sanavarannon kehittämistä.





**OPS:**

Lasten tunnetaidot vahvistuvat, kun heidän kanssaan opetellaan havaitsemaan, tiedostamaan ja nimeämään tunteita.

## **Miltä tuntuu?**

Tässä tehtävässä tunnistetaan tunteita.

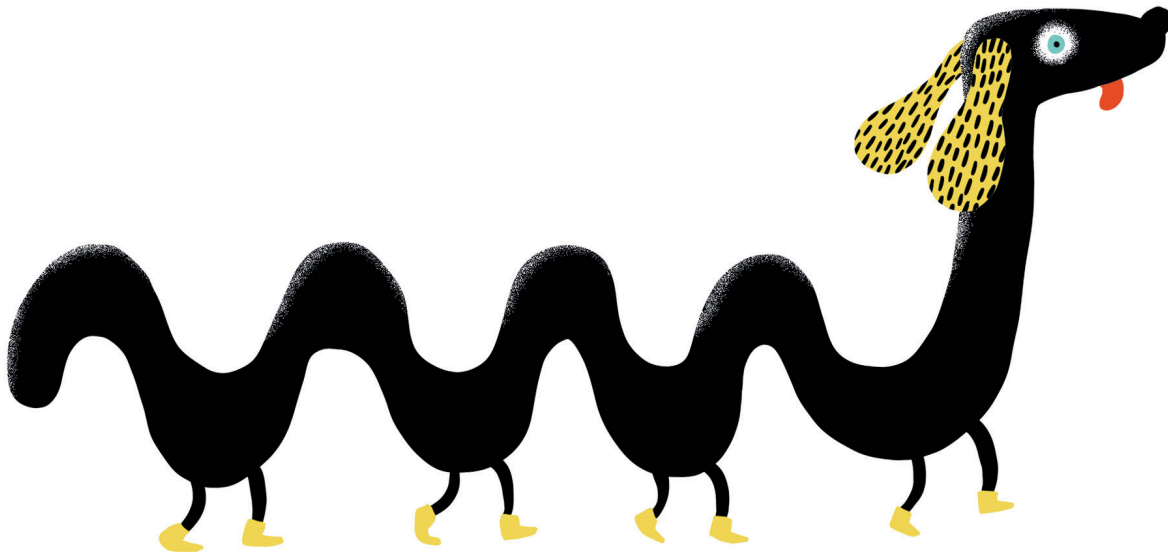
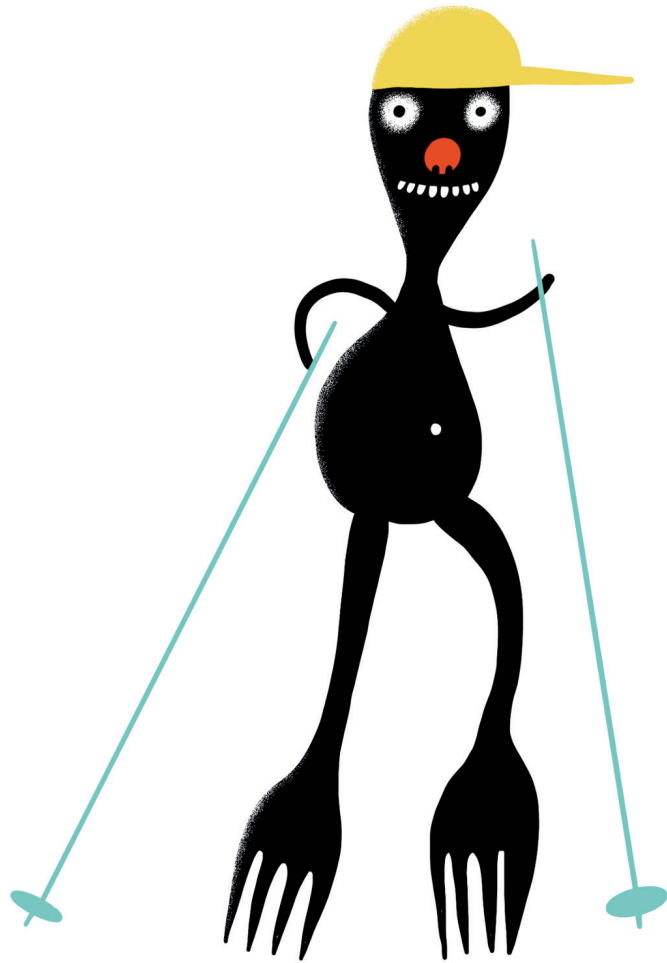
Sivulle 16 on kuvitettu erilaisia tunnetiloja. Kuvaa ne yksittäin ja etukäteen tabletilla Lasten lehtikoneen sivuille.

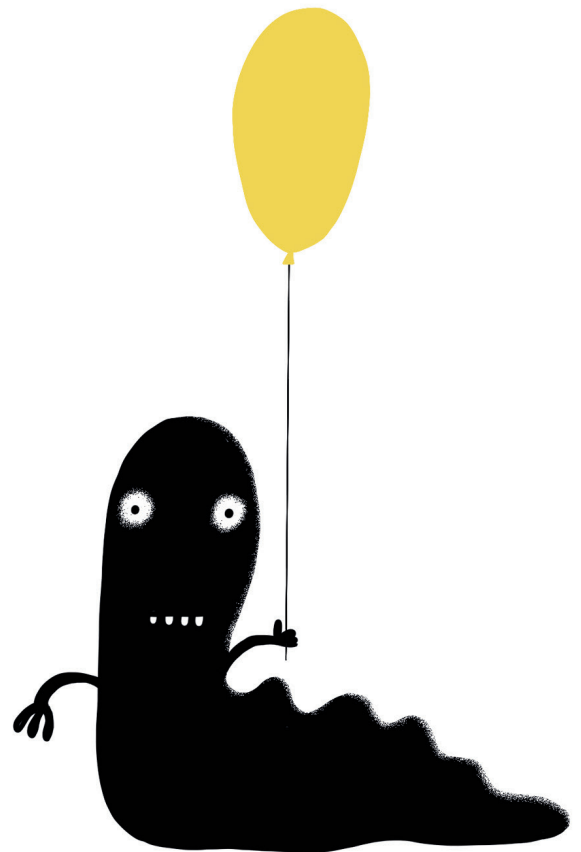
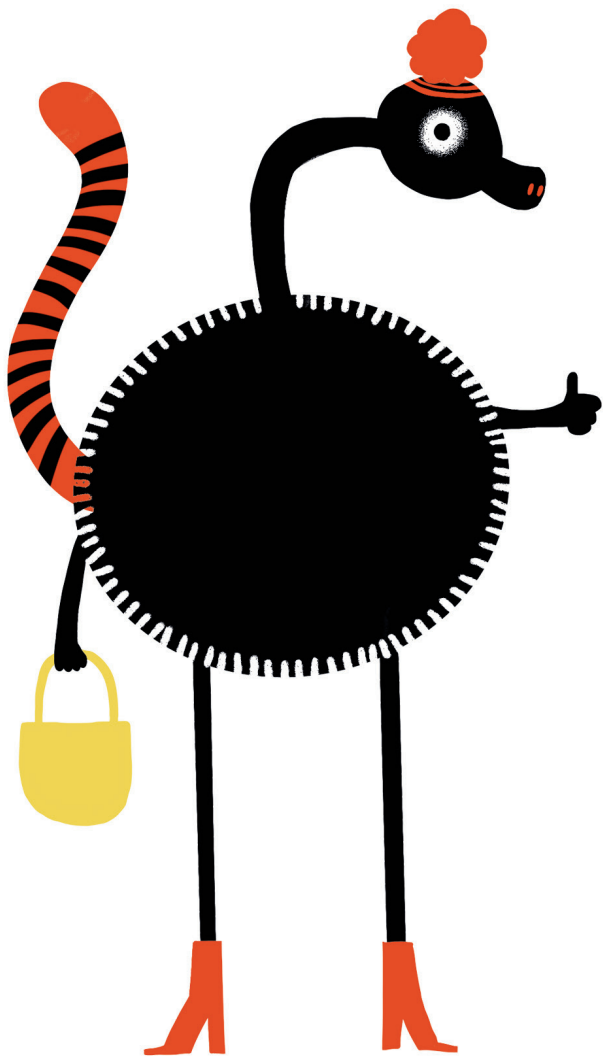
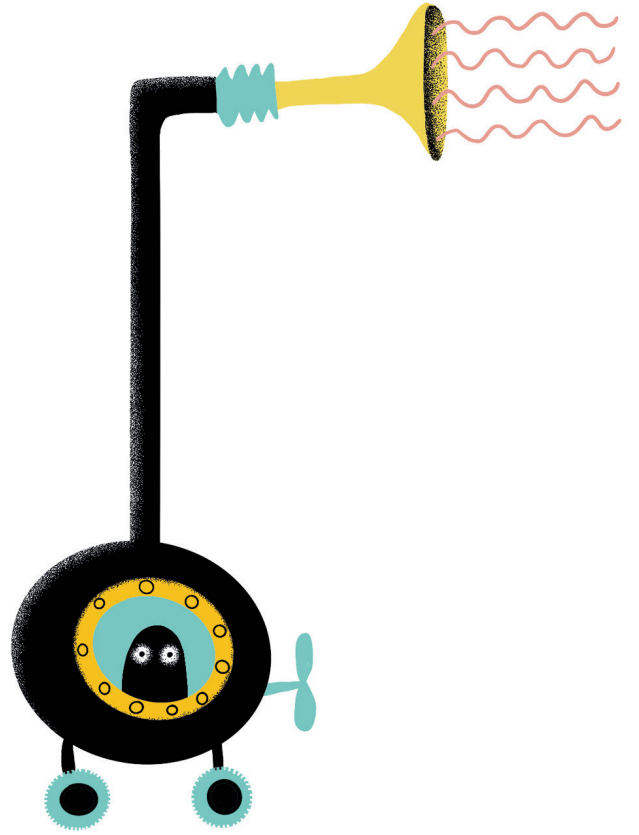
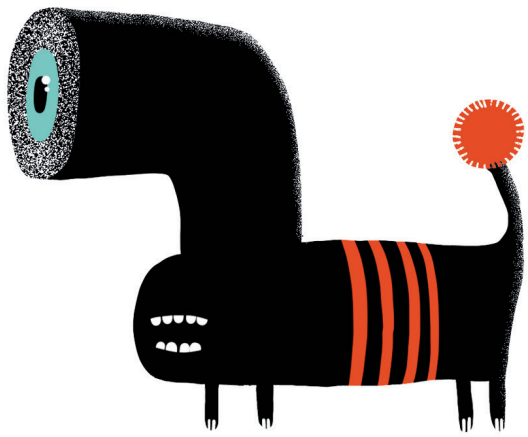
Katsokaa kuvia tabletilta ja keskustelkaa niistä:

- miltä kuvan hahmosta tuntuu?
- mistä voi päätellä että siitä tuntuu juuri siltä?
- mitä mahtaa olla tapahtunut?

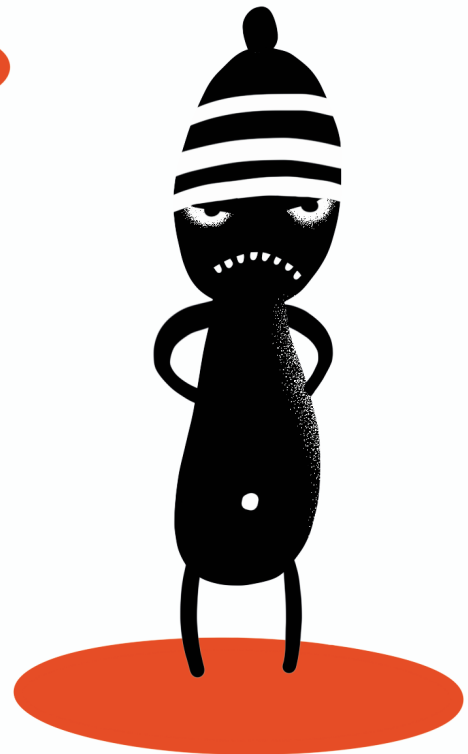
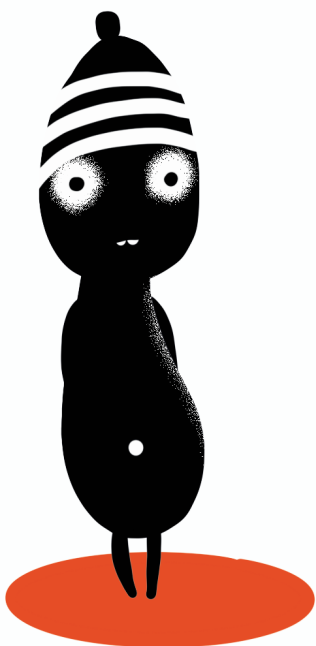
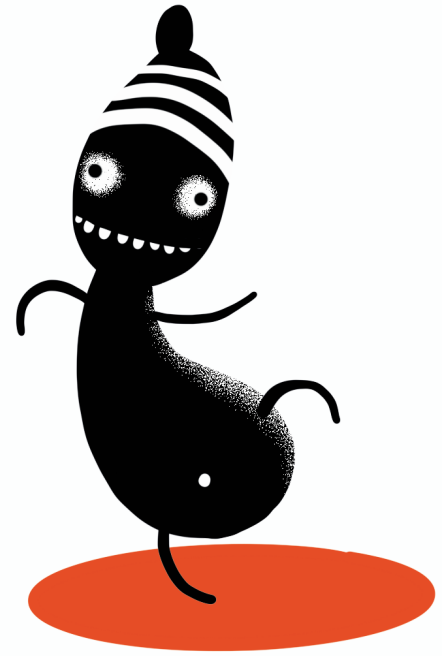
Kirjoittakaa kuvalle tarina Lasten lehtikoneeseen. Aihetta voi lähestyä joko miettimällä millainen tapahtuma on johtanut tunteen syntymiseen tai keksimällä mitä pitäisi tehdä silloin kun tuntuu tältä – miten voisi auttaa.

Mitä kuvassa on?





Miltä tuntuu?





# Sarjiskone

TEKSTI Outi Laine

Sarjiskoneella tehdään yhden tai useamman ruudun sarjakuvia verkossa. Tarinankerronta, kuvakerronta, mielikuvitus, kuvanlukutaito ja kuvan tekijänoikeudet ovat tietoja ja taitoja joita Sarjiskone kehittää. Uuden asian opiskelu sarjakuvaa tekemällä tukee monipuolista oppimista ja erilaisia oppimisen tapoja. Myös matematiikkaa voi opiskella sarjakuvia tekemällä!

Sovellus toimii sekä tabletilla että tietokoneella. Sankari voi yhtä hyvin olla tikku-ukko tai taidokas mangahahmo – kiinnostava tarina on tärkeämpi kuin piirtäjän taidot, ja Sarjiskoneella sarjakuva syntyy myös kätevästi valokuvaten!

Sarjiskoneessa on mahdollista perustaa luokalle oma ryhmä, johon kaikkien oppilaiden sarjakuvat tallentuvat. Silloin niitä on helppo yhdessä lukea ja tutkia. Ja tietenkin Sarjiskoneella tehdyillä sarjakuvilla ja piirroksilla voi myös kuvittaa Koululehtikoneella tehdyn oman luokkalehden juttuja!

**[www.sarjiskone.fi](http://www.sarjiskone.fi)**

**Sarjiskoneen tutoriaalivideo: [www.sarjiskone.fi/learning](http://www.sarjiskone.fi/learning)**





Äh, minä en ole yhtään luova!

Kuule,  
taivashan  
on sininen!

Kuka minä olen?

Lapsi oppii nopeasti  
ratkaisemaan  
ongelmat "oikein".

Tiesitkö, että luovuus on  
taito jota voi harjoittaa?

Etsitkö vastausta  
valmiiseen kysymykseen?

Sarjakuvan tekeminen on  
prosessi, jossa tekijän on  
päämäärään päästäkseen  
tehtävä suunnitelmia,  
itsearviointia ja päätöksiä.

Media on jatkuvasti läsnä  
myös lasten arjessa ja  
näkyvä lasten tuotoksissa.  
Se ei ole merkki  
luovuuden puutteesta.

Luovuus on myös  
luovaa ongelman-  
ratkaisukykyä!

Itseilmaisuus ja vuoro-  
vaikutustaidot kehittyvät  
käsi kädessä.

Sarjakuvaa tehdessä lapsi  
rakentaa omaa maailmaansa,  
reflektoi kokemuksiaan ja käsittelee  
pelkojaan ja toiveitaan.







Puhekuplat luetaan vasemmalta oikealle ja ylhäältä alaspäin.

Kippis!

Kippis!

Pis!

Kateus ja mökötyys.

Kuvakokoja vaihtelemalla tarinasta saa kiinnostavamman.

Sarjakuvassa asioita kerrotaan monella tavalla: kuvalla, tekstilaatikoilla ja puhekuplilla.

Ärrr, purrr, siitäs sait!



Sarjakuvassa aika kuluu esimerkiksi näin:

Hetkisen kuluttua...

Heppu on vihainen.

Arrgh, kuolen kohta janoon!

Ei kannata kirjoittaa sitä, minkä voi kertoa kuvalla.

Kuvaan voi lisätä äänitehosteita.

Laaja kuva kertoo miljööstä: missä tarina tapahtuu. Pienet, mutta tärkeät asiat kannattaa näyttää lähikuvassa!

KIOSKI 200m





Oletko ottanut  
tai tehnyt  
kuvan itse?

KYLLÄ!

Ei ongelmaa,  
voit julkaista  
kuvan!

EN.

LATASIN SEN NETISTÄ!

LAINASIN KUVAN  
KAVERILTA!

Kyllä,  
kuvalla on  
Creative  
Commons  
-lisenssi.

Onko kuvalla  
CC-lisenssi?

Hups, kuvalla  
ei taida olla  
CC-lisenssiä!

Pyydä lupa  
kuvan käyttöön  
kaverilta!

Tarkista ennen  
käyttöä lisenssin  
käyttöehdot!

Älä julkaise  
kuvaa!



# Creative Commons

---

Ei hätää, verkosta voi hakea myös Creative Commons -lisensioituja kuvia! CC-lisenssi tarkoittaa käytännössä sitä, että kuvan tekijä voi kuvaa julkaistessaan määritellä sen CC-lisenssin alaiseksi materiaaliksi – kuvaa voivat käyttää siis muutkin tietyin ehdoin omissa julkaisuissaan.

Kuvahaulla voit etsiä pelkästään CC-lisensioituja kuvia valitsemalla hakutyökaluun käyttöehdoksi jonkin seuraavista:

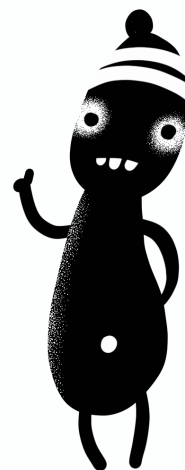
Alkuperäinen tekijä mainittava

Saa käyttää uudelleen ja muokata

Saa käyttää uudelleen

Saa käyttää uudelleen ei-kaupallisesti ja muokata

Saa käyttää uudelleen ei-kaupallisesti



**Lue lisää:**

[www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org)

# Tehtäviä Sarjiskoneelle

---

## OPS 1-2:

Kielten opetuksessa kehitetään monilukutaitoa ja tutustutaan erilaisiin tapoihin oppia kieltä.

## OPS 1-2:

Kielenopiskelutaidoissa tehdään havaintoja kielistä, arvataan ja päätellään sanojen ja ilmausten merkityksiä.

## Vieras kieli

### Terve, hello, hej!

Sarjakuvalla voi kertoa helposti pieniä tarinoita ja harjoitella niiden avulla esimerkiksi fraaseja, kuten uuden ihmisen tapaamista ja tervehtimistä eri kielillä: *"Hello!"*.

Toiminnallisuus ja toiminnan tallentaminen tarinaksi tukee oppimista. Sarjakuvan voi tehdä näytellen ja valokuvaten: Matti tapaa Maijan, miten he tervehtivät ja mitä puhekupliin kirjoitetaan?

### Arvaatko, mikä sanoo oink oink?

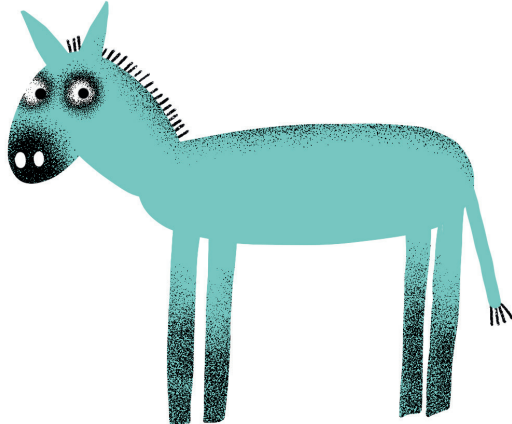
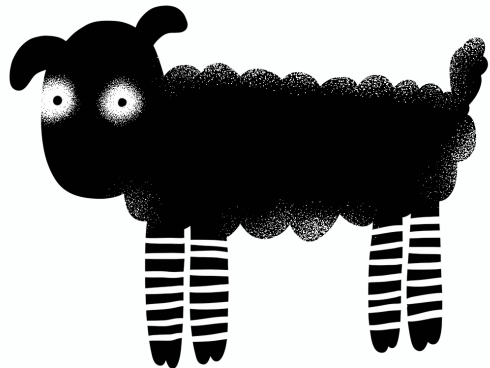
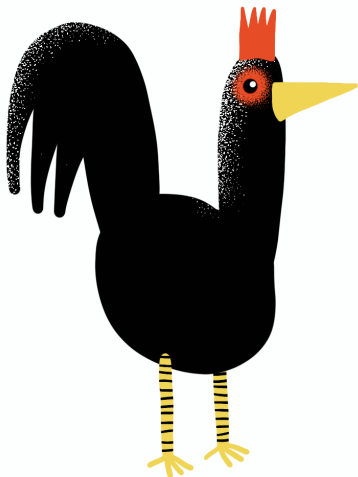
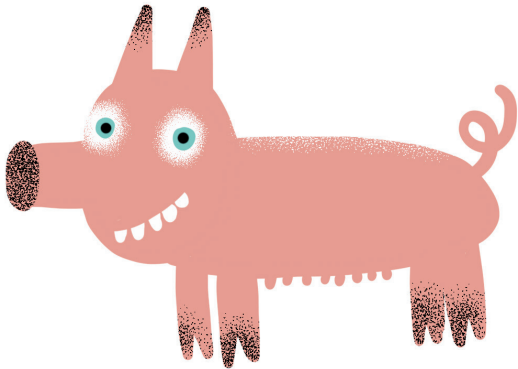
Tässä tehtävässä opetellaan tunnistamaan kieltä ja eläinten ääniä vieraalla kielellä.

Opettajana voit tehdä valmiin, esimerkiksi viiden ruudun sarjakuvan, jonka jokaisessa ruudussa on eri eläin. Sarjakuvan voit projisoida tietokoneelta valkokankaalle. Eläinten kuvia löydät seuraavalta aukeamalta.

Miettikää sitten yhdessä, mikä opettajan esittämä eläimen ääni kuuluu millekin eläimelle: *oink, cock-a-doodle-do, woof, meow, baa, hee-haw!* Entä miten ne kirjoitetaan englanniksi?

Lisää kuviin puhekuplat ja teksti, sen jälkeen ääniä on hauska harjoitella kuorossa! Mitkä eläimet kuulostavat samalta suomeksi ja englanniksi?

Arvaatko, mikä sanoo oink oink?





# Tehtäviä Sarjiskoneelle



## OPS 1-2:

Oppimistehtäviä valitaan siten, että ne liittyvät kotona ja koulussa toimimiseen: havainnoidaan oppimisympäristöjä turvallisuuden kannalta ja harjoitellaan turvallista toimimista lähiympäristössä ja liikenteessä.

## OPS 3-6:

Tutkitaan omaa ympäristöä. Ohjataan oppilasta suunnittelemaan ja toteuttamaan pieniä tutkimuksia, tekemään havaintoja ja mittauksia monipuolisissa oppimisympäristöissä eri aisteja ja tutkimus- ja mittausvälineitä käyttäen.

## Ympäristöoppi

### Turvallisuusohje / toimintaohje

*Näin toimimme* -sarjakuvan avulla tutustutaan siihen, miten toimitaan yhdessä sovitusti erilaisissa tilanteissa.

Sarjakuvan voi tehdä esimerkiksi turvallisesta välitunnista tai siitä, miten ruokalassa toimitaan: ei etuilla jonossa, pestään kädet, viedään astiat paikoilleen ja kiitetään ruoasta.

Käykää ensin paikalla ja keskustelkaa hyvistä käytännöistä yhdessä. Miettikää ohjeiden järkevä järjestys: mitä pitää tehdä ensin ja mitä seuraavaksi. Toteuttakaa ohje tabletilla ja Sarjiskoneella valokuvatena. Lisätkää lopuksi ruutuihin tarvittavat tekstit.

Valmiin ohjeen voi tulostaa ruokalan seinälle kaikkien luettavaksi.

### Metsä oravan silmin

Miltä metsä näyttää oravan silmin?

Tabletilla on helppoa hypätä oravan perspektiiviin: sammaleen keskeltä kurkistaen, kannon päältä tai kuusen oksalta katsellen. Kuinka alas tai ylös tabletti täytyy asetella, jotta näet saman kuin orava?

Kuvatkaa sarjakuva oravan päivästä: mitä se näkee liikkeessaan metsässä. Mitä kasveja, hyönteisiä tai muita eläimiä orava kulkiessaan kohtaa? Huomaako orava jotakin sellaista, joka meiltä jää näkemättä?

# Tehtäviä Sarjiskoneelle

## Matematiikka

### Sarjakuva-arvoitus

Harjoita älynystyröitä keksimällä omia ja ratkaisemalla muiden sarjakuva-arvoituksia. Ne voivat perustua esimerkiksi omaan kokemukseesi kuumana kesäpäivänä.

### OPS 1-2:

Kielten opetuksessa kehitetään monilukutaitoa ja tutustutaan erilaisiin tapoihin oppia kieltä.



### Geometriaa

Tehtävässä tutustutaan geometrisiin muotoihin ja etsitään niitä omasta ympäristöstä.

**Lieriö:** vessapaperirulla, terottimen säiliö, pilleripurkki, papiljotti, shampoo pullo, hiuslakka, teemuki.

**Neliö:** betonilaatta, kylpyhuoneen kaakeli, pöytäliina, huivi, pannunalunen, peili.

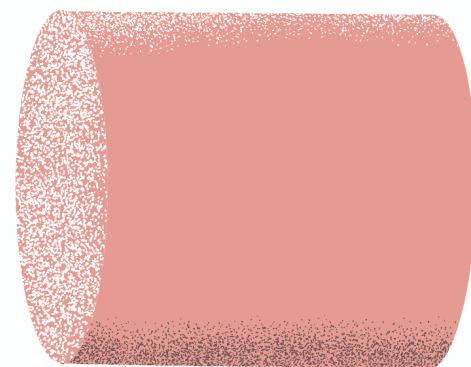
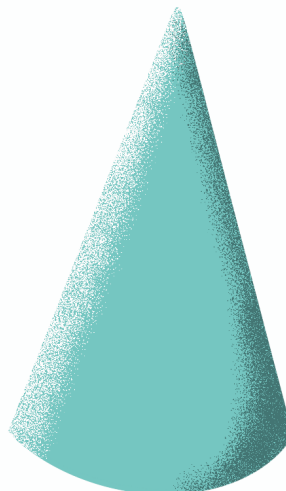
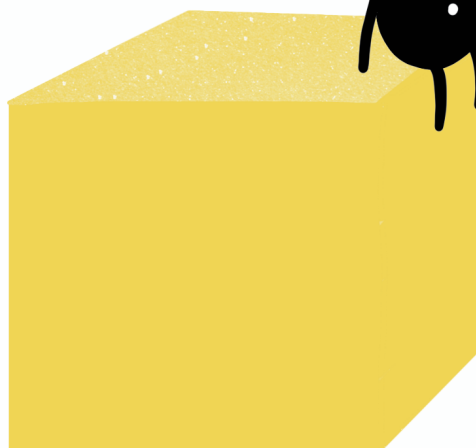
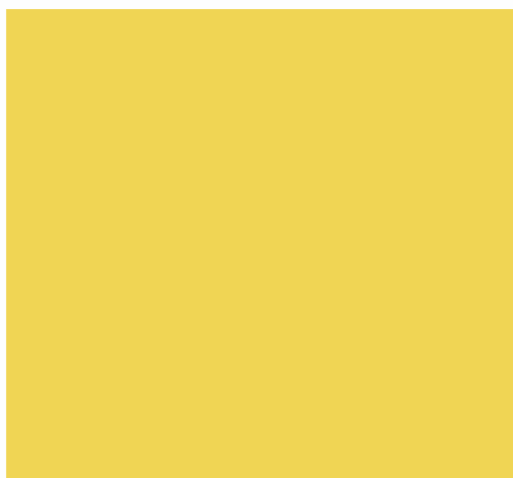
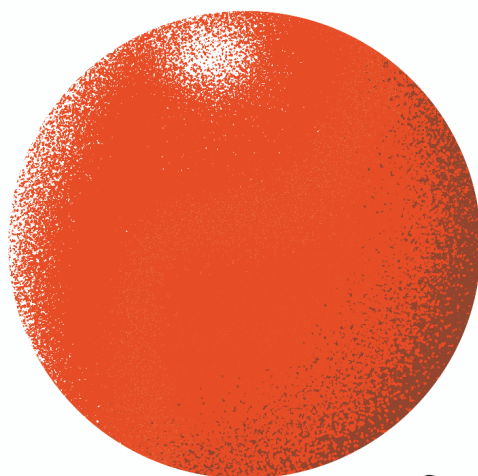
**Kuutio:** juusto, leivänpaahdin, noppa, rasia.

### OPS 3-6:

Oppilasta ohjataan havainnoimaan ja kuvailemaan kappaleiden ja kuvioitten geometrisia ominaisuuksia sekä tutustumaan geometrisiin käsitteisiin.

Kuvaa tai piirrä löytämäsi esineet ja kokoa niistä esimerkiksi viiden ruudun sarjakuva. Nimeä muodot tekstiruutuihin tai puhekupliin. Voit myös keksiä tarinan: mitä vessapaperirulla sanoi papiljotille?

Tunnistatko muodot?





**Ideoita ja ajatuksia:**

# Koululehtikone

TEKSTI Maija Puska

Koululehtikone on mediakasvatuksen työkalu, jolla koululuokat voivat tehdä omia verkkolehtiä. Luokkalehtiprojekti kehittää lasten ja nuorten monilukutaitoa sekä tv-taitoja, ja tarjoaa erilaisille oppijoille mahdollisuuksia loistaa.

Lehden tekemiseen tarvitaan monenlaista osaamista. Oman lehden toimituksessa oppilaat toimivat eri rooleissa: toimittajina, kuvaajina, juttujen kuvittajina, faktantarkistajina, sarjakuvataiteilijoina, oman alansa asiantuntijoina tai vaikkapa teräväsanaisina kolumnisteina. Ryhmässä työskentely ja yhteinen tavoite toteutuvat myös lehtien toimituksissa. Jokaisen työpanos on yhtä tärkeä lopputuloksen kannalta, ja luokkalehtiprojekti tarjoaa tilaisuuden moninaisille taidoille tulla näkyväksi.


Koululehtikoneessa opettaja perustaa toimituksen ja kutsuu oppilaat sen jäseniksi. Lehteä tehdessä opitaan ryhmätyötaitoja mutta myös toimitustyön prosesseja ideoinnista taustatyöhön ja jutun kirjoittamiseen. Koululehtikoneessa kaikki toimituksen jäsenet pääsevät kokeilemaan myös lehden kannen ja tyylin suunnittelua. Lopuksi opettaja päätoimittajan roolissa hyväksyy lehden sisällön ja julkaisee valmistuneen verkkolehden.

**[www.koululehtikone.fi](http://www.koululehtikone.fi)**

**Koululehtikoneen tutoriaalivideo: [www.koululehtikone.fi/tietoa](http://www.koululehtikone.fi/tietoa)**







Monilukutaitoa on  
hyvä harjoitella  
yhdessä turvallisissa  
digitaalisissa  
ympäristöissä.  
Koulu on  
monilukutaidon  
kuntosali.


Monilukutaito on kykyä  
ymmärtää moniäänisyyttä.  
Se on taitoa tulla ymmärretyksi.  
Se on taitoa tulkita ja tuottaa itse  
erilaisia multimodaalisia tekstejä.  
Monilukutaito on jokaisen  
lapsen oikeus.

”Istu paikallasi ja pysy hiljaa!”  
Lasten ja nuorten media-  
kulttuurissa lukijasta on  
tullut tekijä ja tekijästä lukija.  
Passiivisia rooleja ei  
yksinkertaisesti ole  
enää tarjolla.

Lapset etsivät nähdäksi  
tulemisen kokemuksia. Samaan  
aikaan mediakulttuuri on kuin  
peilitalo: täynnä erilaisia kuva-  
jaisia, joita voi muokata.







Tieto voi olla monenlaista:  
opittua, lehdistä luettua,  
itse pääteltyä tai  
kaverilta kuultua.  
Tulkitsemme uutta tietoa  
aina eri tavoin ja  
yhdistämme sen aikaisem-  
piin kokemuksiimme.

Tiedonhaku on vaativaa:  
täytyy osata etsiä eri  
lähteistä, täytyy arvioida,  
täytyy tehdä valintoja,  
vertailla, tarkistaa ja  
jäsenellä lopuksi  
kaikki aihetta  
koskevat ajatukset.

Journalistin ohjeet  
ovat paitsi ammatti-  
journalistien eettinen  
ohjeistus myös tiedon-  
hakijan luotettava apuri.  
Kun etsimme tietoa  
luotettavista journalisti-  
sista lähteistä, osa  
tiedonhakuprosessiin  
liittyvästä työstä on jo  
tehty puolestamme.  
Kätevää!

Hmm. Voisiko  
journalistin ohjeista  
olla minulle apua  
myös erilaisten  
tekstien tuottajana?





Jokaisen lapsen koti on  
pieni mediakupla.  
Koulussa kuplat puhkeavat  
ja silloin tarvitaan ammatti-  
taitoista pedagogia.

Mikä edes on  
aikakauslehti?

Kun koululuokka  
muuttuu lehden toimitukseksi,  
erilaisille oppijoille tarjoutuu  
mahdollisuuksia loistaa.

Elviira, pitääkö  
sinun aina!

Miten niin  
aina?

Raimo, miksi sinä  
olet niin hiljaa?

Ideoin kolmatta  
sarjakuvaromaaniani.

### Yhteistyötaidot

Tarvitaanko elämässä  
muka muitakin taitoja?

Koululuokkaan  
kätkeytyy paljon  
osaamista ja mediataitoja.



# Tehtäviä Koululehtikoneelle



## Äidinkieli ja kirjallisuus

### Runolehti

Kirjoittakaa omat äitienpäivärunot ja työstäkää niistä Koululehtikoneella äitienpäivän runolehti.

Koululehtikoneella tehdyn lehden voi julkaista verkossa niin, että jokaisen oppilaan äiti pääsee lukemaan sen. Lisätkää runoihin myös kuvia.

Muistakaa kuvien tekijänoikeudet.

### OPS 3-6:

Tavoitteena on kielellisesti virikkeinen ja yhteisöllinen oppimisympäristö, jossa oppilaiden näkemyksiä arvostetaan ja jossa on mahdollisuus tarkastella ja tuottaa tekstejä yksin ja yhdessä turvallisesti myös viestintäteknologian avulla.

## Kuvataide

### Oma kansi

Tutkikaa yhdessä erilaisten aikakauslehtien kansia.

Minkälaisia kuvia, nimiöitä, kansiotsikoita ja graafisia elementtejä löydätte? Mitä kansi kertoo lehdestä? Miten kuvailisitte erilaisten kansien visuaalisuutta?

Työstä Koululehtikoneella aikauslehden kansi, jotka kuvaa sinua itseäsi. Valitse kanteesi taustakuva ja suunnittele kanteen nimiö, kansiotsikot ja graafiset elementit, jotka kertovat jotain sinusta.

Voisivatko kansiotsikot kertoa vaikkapa harrastuksistasi tai lemmikistäsi? Tallenna lopuksi oman lehtesi kansi. Silloin opettaja näkee sen omassa Koululehtikoneen käyttäjänäkymässään.

Halutessanne voitte tulostaa kaikkien tekemät kannet luokan seinälle. Tulostus onnistuu esikatselunäkymän kautta.

### OPS 3-6:

Opetuksen sisällöt valitaan erilaisista ympäristöistä, esineistä, mediakulttuureista ja virtuaalimaailmoista. Sisältöjä valitaan monipuolisesti rakennetuista ja luonnon ympäristöistä sekä mediasta.



### OPS 3-6:

Tutustutaan yhteiskunnan toimintaan yksilön, perheen ja muiden lähiyhteisöjen näkökulmasta. Pohditaan, kuinka jokainen voi itse vaikuttaa lähiyhteisön turvallisuuteen ja viihtyisyyteen.

### OPS 3-6:

Sisällöiksi valitaan omaan elinympäristöön liittyviä tutkimustehtäviä. Elinympäristössä kiinnitetään huomiota elolliseen ja elottomaan luontoon, rakennettuun ja sosiaaliseen ympäristöön sekä ympäristön ilmiöihin, materiaaleihin ja teknologisiin sovelluksiin.

## Ympäristöoppi

### Korjaa epäkohta

Etsikää koulun lähiympäristöstä epäkohtia, joihin voisitte vaikuttaa.

Onko koulun viereinen katu roskainen? Kaipaavatko koulun jalkapallot pumppaamista tai luokan viherkasvit kastelua? Voisitteko helpottaa kuvataidetuntien sujumista järjestelemällä värikynät?

Jakautukaa pienryhmiin ja jakakaa jokaiselle ryhmälle yksi epäkohta yhdessä ideoimallanne listalta. Ryhmän tehtävänä on korjata sovittu epäkohta ja dokumentoida prosessin eri vaiheet valokuvaten.

Työstäkää lopuksi omista projekteistanne kuvareportaasin Koululehtikoneella. Valitkaa reportaasiin kolme kuvaa ottamistanne valokuvista ja keksikää kuville sopivat kuvatekstit ja koko reportaasille sopiva otsikko.

Julkaiskaa kaikki reportaasit yhteisessä verkkolehdessä Koululehtikoneella.

### Elollinen vai eloton?

Valitse rakennetusta ympäristöstä paikka, jossa viihdyt hyvin (esim. koulun jalkapallokenttä) ja ota siitä kuva.

Etsi sitten valitsemastasi paikasta yksi elollinen ja yksi eloton yksityiskohta (esim. kentän laidalla kasvava voikukka ja jalkapallomaali) ja ota molemmista lähikuvat.

Kirjaa ylös valitsemasi elottoman yksityiskohtan nimi, ikä ja käyttötarkoitus. Kirjaa sitten ylös valitsemasi elollisen yksityiskohtan nimi, ikä ja kuvaile sitä lyhyesti.

Koosta keräämiesi tietojen ja ottamiesi kuvien pohjalta valitsemastasi paikasta pieni esittely Koululehtikoneella.

# Tehtäviä Koululehtikoneelle



## Matematiikka

### Taulukoista tiedelehdeksi

Kerätkää pareittain tilastotietoa luokasta, esimerkiksi:

- Kuinka moni pitää ananaspitsasta?
- Kuinka moni on maistanut kahvia?
- Kuinka moni on lukenut kaikki Harry Potterit?
- Kuinka monella on kotona koira?

Piirtäkää kerätyistä tiedoista diagrammit tai käyttäkää taulukkolaskentaohjelmaa. Voitte myös keksiä kerättyjen tietojen pohjalta omia matematiikan tehtäviä, ja julkaista sekä kerätyt tilastot ja diagrammit, että omat tehtävät Koululehtikoneella verkossa – Äärimmäisen tärkeiden tietojen tiedelehdeksi.

- Mitä opitte toisistanne?
- Minkäläisten tietojen taulukointi oli helppoa? Entä vaikeaa?

## Elämänkatsomustieto

### Kohtaava gallup

Tutustukaa nuortenlehdissä julkaistuihin gallupeihin. Miettikää, miten gallup tehdään. Miten toimittajan kannattaa kohdata tuntematon ihminen, jonka mielipiteen hän haluaisi julkaista gallupissa?

- Mitä tietoja toimittajan tulee kertoa haastateltavalleen?
- Saako toimittaja väaristellä haastateltavan vastauksia?
- Miten gallupista saadut tiedot on lehdessä esitetty?

Toteuttakaa pareittain omat harjoitusgallupit luokassa. Sopikaa ensin gallupin aihe ja etsikää sitten kolme haastateltavaa. Kirjoittakaa haastateltavien vastaukset tarkasti ylös. Kirjoittakaa gallupeista lehtijutut Koululehtikoneella.

### OPS 3-6:

Kehitetään oppilaiden taitoja kerätä tietoa järjestelmällisesti kiinnostavista aihepiireistä. Tallennetaan ja esitetään tietoa taulukoiden ja diagrammien avulla.

### OPS 3-6:

Harjoitellaan toisen kohtaamista ja erilaisten näkökulmien arvostamista.

?



**Ketä haastattelet? Kirjoita tähän haastateltavien nimet:**

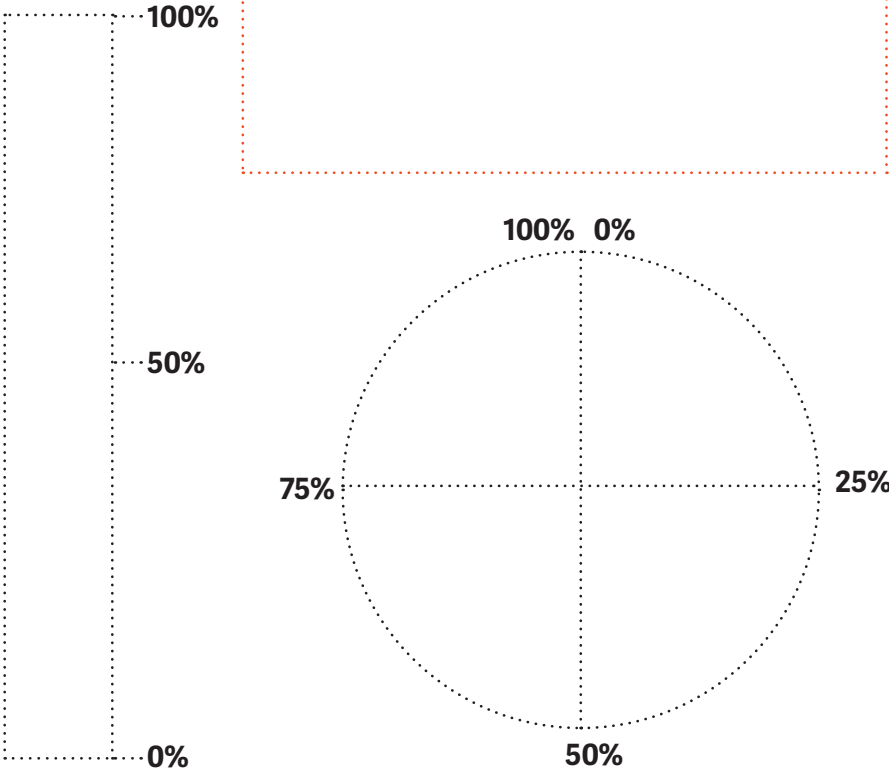
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

=  
-----  
henkilöä

**Kirjoita tähän kysymys haastateltavalle, esimerkiksi:  
Onko ananas pitsassa hyvää?**

**Merkitse tähän haastateltujen vastaukset, esimerkiksi:  
Kyllä ~~||||~~ |  
Ei        ||**

**Kyselyssäni selvisi että...**



**Väritä kyselysi tulokset diagrammeiksi.**



**Ideoita ja ajatuksia:**