

# 100 mediakasvatusideaa: Hyvinvointi ja mediakasvatus

*Suomi*  
*Finland*  
**100**

## **41. Ruutuaikahaaste ja ruutupaastohaaste- millaisia tunteita media herättää?** *Mediakasvatusseura 2016*

Ruutuaikahaasteet haastavat tarkkailemaan, millaisia tunteita media-arki tai ruutupaasto herättävät – inspiraatiosta ja uteliaisuudesta aina yksinäisyyteen ja järkytykseen saakka. Haasteissa on nimetty erilaisia tunnetiloja, joita mediasisältöjen äärellä tai niitä ilman koetaan. Haasteen kuvat toimivat keskustelunavauksena niin kotona kuin koulussakin. [Linkki materiaaliin.](#)

## **42. Median seksisisällöt ja mediakasvatus** *Mediakasvatusseura, toim; Sanna Spisak 2016*

Seksi on näkyvä osa mediakulttuuria, ja mediakulttuuri on osa myös lasten ja nuorten jokapäiväistä toimintaympäristöä. Tutkimustietoon pohjautuva, helppolukuinen opas on laadittu lasten ja nuorten parissa työskentelevien tueksi median seksiä ja seksuaalisuutta käsittelevien sisältöjen ja ilmiöiden erittelyyn. Oppaaseen on kerätty myös käytännön vinkkejä ja materiaaleja. [Linkki materiaaliin.](#)

## **43. Mun mieli** *Suomen Mielenterveysseura & Vantaan kaupunki 2016*

Mielen hyvinvointia tukeva mobiilisovellus koululaisille ja koululuokille. Käyttäjälle esitetään yksinkertaisia kysymyksiä arjen hyvinvoinnista, ja niihin voi vastata joko yksityisenä käyttäjänä tai kyselyn voi toteuttaa ryhmäkyselynä. Vastaja saa itselleen välitöntä palautetta ja oman hyvinvointiyhteenveton. **Sovelluksen voi ladata maksutta Google Pelikaupasta tai App Storesta.**

## **44. Pullopostia mediameressä** *Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, Mediakasvatusseura, Suomen PEN, Mediakasvatuskeskus Metka, Yle Oppiminen & Yle Uutisluokka 2016*

Miten media, empatia ja vuorovaikutustaidot liittyvät toisiinsa? Materiaali sisältää tietoa, tehtäviä ja toimintamallin vuorovaikutus- ja empatia- taitojen kehittämiseksi mediakasvatuksen keinoin. Materiaali sisältää toimintamallit eri ikäryhmille: alle 8-vuotiaille, 8-12 -vuotiaille sekä 13-18- vuotiaille. Saatavana myös [ruotsinkielisenä](#). [Linkki materiaaliin.](#)

## **45. Mitä tuli tehtyä? Kunnioittavan kohtaamisen haasteet.**

*Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2014*



**MEDIA-  
KASVATUS-  
SEURA**

Klikkaamisella, kommentoinnilla tai tykkäämisellä voi olla ennakoimattomia vaikutuksia, joiden pohtiminen edistää vastuullista nettikäyttäytymistä. Videolla KOM-teatterin Eeva Soivio ja Radio Suomi Popin Susanna Laine käyvät juttelemassa nettikiusaamisesta yläkoululaisten kanssa. Video on tarkoitettu käytettäväksi mm. oppitunneilla ja sen tueksi on keskusteluaineisto. [Linkki materiaaliin.](#)

[mediakasvatus.fi/100ideaa](http://mediakasvatus.fi/100ideaa)

## **46. Sekasin-chat** *Suomen Mielenterveysseura & nuoriso- ja mielenterveysjärjestöt 2017*

Sekasin-chat toimii vuoden 2017 aikana valtakunnallisena, ajasta ja paikasta riippumattomana kanavana, jossa koulutetut vapaaehtoiset ja eri järjestöjen työntekijät auttavat nuorta ratkomaan mieltä painavia ongelmia. Chatissa nuori voi keskustella erilaisia vaikeiksi tai tärkeiksi kokemista asioista: omasta olostaan, mielenterveyden pulmista, vaikeista tapahtumista elämässä. Keskustelupalvelu on auki klo 07:00-00:00, eli myös aikoina jolloin valtaosa muista palveluista on kiinni [Linkki materiaaliin.](#)

## **47. Frankly - päihteet puheeksi pelaamalla** *Ehyt ry. 2017*

Mafiateemainen seikkailupeli, jossa käsitellään tehtävien ja keskusteluiden kautta päihteisiin ja peliongelmiin liittyviä teemoja. Peli sopii yläkoulujen, lukioiden, ammattikoulujen ja nuorisotalojen käyttöön. Opettajille ja nuorisotyön ammattilaisille suunnatussa Frankly -oppimispelissä käsitellään addiktioita, rahapelaamista ja hyvinvointiin liittyviä kysymyksiä. [Linkki materiaaliin.](#)

## **48. Väkivalta kiehtoo lapsiakin - miten suhtautua?** *Media-avain, kirj. Marjo Kovanen*

Media välittää monipuolista väkivaltakuvastoa: väkivaltaa löytyy animaatio-elokuvien takaa-ajokohtauksista, urheilu-uutisista, räiskintäpeleistä tai vaikkapa Duudsonien stunttivihteestä. Miksi audiovisuaalinen väkivalta kiehtoo niin aikuisia kuin lapsiakin, ja miten siihen pitäisi suhtautua? Elokuvas kasvattaja Marjo Kovanen artikkeli antaa vinkkejä mediaväkivallan käsittelyyn kotona. [Linkki materiaaliin.](#)

## **49. Fume-peli** *Turun yliopiston TEPE-tutkimusryhmä & NordicEdu 2016*

Fume on 10-13-vuotiaille suunnattu terveystoiminta, joka kannustaa sanomaan "EI" tupakkatuotteille. Fumen minipelit välittävät tietoa tupakkatuotteista ja kannustavat ajattelemaan tupakkatuotteiden käytön seurauksia. Pelissä käsitellään mm. savukkeiden ja nuuskan käytön vaikutuksia terveyteen, fyysiseen kuntoon ja ympäristöön, tupakkatuotteiden aiheuttamaa riippuvuutta ja ikätovereilta tulevaa painostusta kokeilla tupakkaa. **Ladattavissa maksutta mobiililaitteille Google Play-, App Store- ja Microsoft Store -mobiilikaupoista.**

## **50. Digiboom-kampanja** *Telia & Pelastakaa Lapset ry*

Lapsella on oikeus olla lapsi digitaalisessa mediassa. Digitaaliset pelit, sovellukset ja verkkoyhteisöt ovat lasten ja nuorten arkisia toimintaympäristöjä jo pienestä pitäen. Digiboom-kampanjalla nostetaan näkyväksi lasten oikeuksia mediassa, joita ovat mm. oikeus yksityisyyteen, oikeus tietoon ja osallisuuteen, oikeus leikkiin ja vapaa-aikaan ja oikeus suojeluun. Kampanjasivuille on koottu tietoa siitä, kuinka jokainen voi tukea näitä oikeuksia. [Linkki materiaaliin.](#)