Monikulttuurinen ja saavutettava mediakasvatus

Mediakasvatuskeskus Metka (Mediametka) ry

vuonna 1958 Unescon mandaatilla perustettu järjestö, joka on Suomen johtava käytännön mediakasvatuksen asiantuntija sekä elokuvakulttuurin edistäjä. Metka edistää käytännön mediakasvatustyötä ja tukee kaikenikäisten omaa audiovisuaalista kulttuuria Suomessa.

Metka nostaa esiin mediakulttuurin mahdollisuuksia ja haasteita uusien asioiden oppimisen tukena. Toimintamme vahvistaa ihmisyyttä ja kaikkien osallisuutta yhteiskunnassa.

Metka toteuttaa mm. täydennyskoulutuksia, tapahtumia, seminaareja ja työpajoja sekä tuottaa niihin liittyviä laadukkaita ja saavutettavia materiaaleja.

#mediametka @mediametka

Tässä puheenvuorossa

- Mediakasvatusta ja digitalisaatiota ohjaavat linjaukset
- Opettajille ja opetukselle asetetut tavoitteet
- Monikulttuurinen, saavutettava ja kestävä mediakasvatus
- Metkan oppimisympäristöt
- Ota yhteyttä!
- Vinkkejä

Kansalliset mediakasvatuksen linjaukset 2026

VISIO: Mediakasvatus vahvistaa kaikkien Suomessa asuvien kriittistä medialukutaitoa, sivistystä ja hyvinvointia sekä osallisuutta kulttuuriin ja yhteiskuntaan. Mediakasvatus on yhdenvertaista, laadukasta, ajantasaista ja kestävää. Se on keskeinen osa kokonaisturvallisuutta, demokratian vahvistamista sekä luottamuksen ja toivon rakentamista yhteiskunnassa. Mediakasvatus edistää hyvää elämää.

Kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaation linjaukset 2027

VISIO: Suomi on maailman johtava kestävän digitalisaation kehittäjä ja hyödyntäjä kasvatuksessa, opetuksessa ja koulutuksessa vuonna 2027.

Uudet mediakasvatuslinjaukset (2026)

T3 Kehitetään mediakasvatuksen moninaisuutta

Otetaan toimintojen lähtökohdaksi inklusiivinen mediakasvatus, joka huomioi erilaiset ikä- ja kieliryhmät, identiteetit, kulttuuri- ja sosioekonomiset taustat sekä oppimisen ja erilaisten elämäntilanteiden haasteet. Suunnitellaan toimintaa siten, että siihen osallistuvat saavat olla vaikuttamassa sisältöihin, ja tunnistetaan, että jokainen kohderyhmä sisältää monenlaisia ihmisiä. Virallisten kielten lisäksi vahvistetaan myös muiden kotoperäisten kielten sekä vähemmistökielten asemaa mediakasvatuksessa. Luodaan sisältöjä, tapahtumia ja viestintää huomioiden selkokielisyys, esteettömyys ja saavutettavuus. Viestitään kuvilla ja sanoilla, joista mahdollisimman moni voi tunnistaa itsensä.

Varhaiskasvatuksen perusteet 2022 (päivitys 2026)

Laaja-alainen osaaminen:

- **ajattelu ja oppiminen**
- **kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu**
- **itsestä huolehtiminen ja arjen taidot**
- **monilukutaito**
- **digitaalinen osaaminen**
- **osallistuminen ja vaikuttaminen**

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014 (uudistus käynnissä)

Laaja-alainen osaaminen:

- monilukutaito
- kulttuurinen osaaminen
- vuorovaikutus ja ilmaisu
- tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen

-> digipedagogiikka!

-> ihmisoikeus- ja demokratiakasvatus!

Kasvatusalan ammattilaisen tarvitsema osaaminen: mediakriittisyys ja monilukutaito

- ei ole yksinkertaista teoreettista osaamista, vaan **syväosaamista, joka on jatkuvasti läsnä arjessa, opetettavassa aineessa, yleisessä sivistystyössä sekä yksilöksi kasvamisessa ja kehityksessä**
- **vastuullisuutta** vaativaa ja **osallistumiseen** tukevaa
- **luovaa, yhteisöllistä, aktivoivaa ja motivoivaa** -> oppijoita pitää kannustaa omien valintojen kriittiseen arviointiin. Huom! ymmärtämisen ja osaamisen näytöt
- keskittyy **ongelmien ratkaisuihin**, ei valmiisiin vastauksiin
- edellyttää sosiaalista kanssakäymistä, yhteisöllisiä toimintatapoja, tutkivaa otetta ja jatkuvaa toistoa ja uudelleen oppimista
- **kasvattajan / opettajan roolin muutos?**

- Oppijat ensin (toimijuus, hoksaaminen, oppiminen, luovuus)
- Aktiivisuus (mentorointi, koulutus, yhdessä)
- Kriittisyys (ymmärtäminen, reflektio, päätöksenteko, arviointi)
- Ihmiskeskeisyys (identiteetti, yhteys ei erottelu, empatia, yhteisöllisyys)
- Osaamisen kehittäminen (jatkuvuus, turvallisuus, tuki)
- Pedagogisesti merkityksellistä (digitaaliset työvälineet ovat työvälineitä)

Varhaiskasvatussuunnitelma (2022) ja Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet (2014)

Varhaiskasvatussuunnitelma:

- **Digitaalinen osaaminen** on yksi laaja-alaisen osaamisen alueista
- Lasten kanssa tutkitaan ja havainnoidaan digitaalisuuden roolia omassa arkielämässä
- Digitaalisia välineitä hyödynnetään **dokumentoinnissa, leikeissä, vuorovaikutuksessa, peleissä, tutkimisessa, liikkumisessa sekä taiteellisessa kokemisessa ja tuottamisessa.**
- Mahdollisuudet **harjoitella, kokeilla ja tuottaa sisältöjä itse** ja yhdessä muiden lasten kanssa käyttäen apuna digitaalisia välineitä edistävät lasten luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja sekä monilukutaitoa.
- Henkilöstö ohjaa lapsia digitaalisten ympäristöjen **monipuoliseen, vastuulliseen ja turvalliseen käyttöön.**

Varhaiskasvatussuunnitelma (2022) ja Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet (2014)

Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet:

- **Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen** on yksi laaja-alaisen osaamisen alueista.
- Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen on **osa monilukutaitoa sekä media- ja opiskelutaitoja**, joita tarvitaan opiskelussa ja työelämässä.
- Opetuksessa **tutustutaan** erilaisiin tieto- ja viestintäteknologisiin välineisiin, palveluihin ja peleihin.
- Tieto- ja viestintäteknologian avulla **tuetaan lasten vuorovaikutustaitoja, oppimisen taitoja ja vähitellen kehittyvää luku- ja kirjoitustaitoa.**
- **Mahdollisuudet kokeilla ja tuottaa itse** edistävät luovan ajattelun ja yhteistoiminnan taitoja.

Digipedagogiikka kasvatuksessa

- Digipedagogiikka on tärkeää **koulutuksellisen tasa-arvon kannalta**: kaikille tarjotaan yhdenvertaiset mahdollisuudet
- **Mediakokemukset** heijastuvat paljon vertaissuhteisiin ja leikkiin
  - Opettajien ja kasvattajien henkilökohtaisilla näkemyksillä ja mielipiteillä on vaikutus siihen, miten paljon digitaalista mediaa hyödynnetään opetuksessa (muista yhdenvertaisuus!)
- **Digipedagogiikasta on hyötyä**:
  - Digitaalisten laitteiden avulla lapset voivat oppia paljon erilaisia taitoja: tunnetaidot, ryhmätyötaidot, keskittyminen, viestintä, vuorovaikutus, kärsivällisyys, pelillisyys, luovuus, hoksaaminen...
  - Teknologian hyödyntäminen edistävät lasten itseohjautuvan oppimishalukkuuden edistymistä ja aktiivista oppimista
  - Tarjoaa uudenlaisia oppimismahdollisuuksia
  - Opitut digitaidot edesauttavat muutakin oppimista

Opettajien ja kasvattajien rooli

- Tarvitaan **motivoituneita ja kannustavia** opettajia ja kasvattajia.
- Opettajien ja kasvattajien **positiiviset näkemykset** vaikuttavat enemmän lasten kokemuksiin digipedagogiikasta kuin esimerkiksi varustetaso
- Varhaiskasvattajien rooli korostuu etenkin **turvallisessa käytössä ja luovissa kokeiluissa**
- Digitaalisuuden pedagoginen hyödyntäminen v**aatii panostusta, resursseja ja tukea** opetuksen ja kasvatuksen järjestäjiltä

Toiminnallisia tavoitteita:

- Digitaaliset työkalut ja toimintaympäristöt **tukevat oppijoiden yksilöllisiä tarpeita sekä edistävät yhdenvertaisuutta ja koulutuksen saavutettavuutta**

- **Kaikilla oppijoilla on yhtäläinen pääsy ja yhtäläinen osaaminen** digitalisaation tarjoamien mahdollisuuksien hyödyntämiseen, mikä on aktiivisen kansalaisuuden edellytys

- **Kaikilla kasvatuksen, opetuksen ja koulutuksen ammattilaisilla on ensiluokkainen digitaalinen osaaminen** ja kyvykkyys digitaalisten ratkaisujen pedagogisesti mielekkääseen hyödyntämiseen

- Digitaaliset ratkaisut ovat **laajassa mutta tarkoituksenmukaisessa käytössä** oppimisessa ja osaamisen kehittämisessä

Saavutettava ja monikulttuurinen mediakasvatus - Oivalluksia

Kuvat, ikonit, pelit - keinoja avata keskustelu ja tutustua osaamiseen.

Visuaalinen viestintä ja visuaalinen disinformaatio (tekoälyn vaikutus tietoon)

Kieletön viestintä, selkokielisyys, S2, monikielisyys - Yhdenvertaisuus ja mahdollisuus vuorovaikutuksessa

Tarinat, sadut ja niiden kuvasto - avaavat mielikuvitusta ja luovuutta mutta mahdollistavat myös vaikeiden aiheiden käsittelyn

Saavutettava ja monikulttuurinen mediakasvatus - Oivalluksia

Mediakasvatuksen inklusiivisuus ja vihapuheen torjunta - turvallisemman tilan käytännöt (sensitiivinen pedagogia)

Lasten ja nuorten oma ääni, heidän tarpeidensa kuuntelu - osallisuuden edistäminen, yhteiskehittäminen

Uudenlaista demokratiakeskustelua lisäävät fasilitoidut työpajat

Saavutettava ja monikulttuurinen mediakasvatus

ON YHTEISÖLLISTÄ! Kaiken keskiössä ihmisyys

Luottamus. Dialogisuus. Demokraattisuus. Eettisyys.

Ennen kriittisyyttä pitää varmistaa ymmärtäminen. Tiedon luotettavuus.

Tekoälyn käyttö pedagogisena työvälineenä <- ihmisen oman kriittisen ajattelun ja toiminnan vahvistaminen ja osaamisen näytöt
(muista myös tietoturva, tekijänoikeudet, yksityisyydensuoja...)

Kestävä tulevaisuus

Metka on mediakasvatuksen pedagoginen asiantuntijajärjestö. Käytännön osaaminen pohjautuu eurooppalaiseen tieteeseen ja sen käytännön soveltamiseen vastaamaan suomalaisen opetus- ja kasvatusalan tarpeita.

Metka on tuottanut kriittistä moni- ja medialukutaitoaineistoa kaikenikäisille. Materiaalia julkaistaan oppimateriaalipankissamme CC-lisenssillä. Teemme paljon yhteistyötä eri alojen ja toimijoiden kanssa. Räätälöimme sisällöt tilaajan ja osallistujien tarpeiden mukaan. Tuotamme uusia käytäntöjä ja tuloksia.

Metkan verkkokaupasta löytyy ajankohtaisia pedagogisia materiaaleja, ml. suomalaisen peruskoulun OPS:n mukaisia media- ja monilukutaito-osaamisen arviointimateriaaleja.

Lisäksi Metka vetää täydennyskoulutuksia kasvatusalan ammattilaisille. Voimme pitää myös asiantuntijapuheenvuoron tai työpajan kuten tänään!

Tavoite on vahvistaa jokaisen vastuullista ja kriittistä mediatoimijuutta ja -osallisuutta yhteiskunnassa.

Mediakasvatuskeskus Metka kehittää yhteistyössä opettajien kanssa tekoälyaikana tarvittavaa, toiminnallista mediakasvatuksen tekoälyn pedagogiikkaa

- perustuu saamaamme palautteeseen kasvatusalan ammattilaisilta
- yhteistyössä aineenopettajien kanssa
- Oivallus-täydennyskoulutusta, jossa opettajat oppivat toimimaan aktiivisesti tekoäly-ympäristöissä oppilaiden kanssa omaa ainettaan opettaen

Kiinnostuitko? Lisätietoja vuoden lopun uutiskirjeessämme ja Educassa 2027!

Kiitokset!

Annathan meille palautetta tästä työpajasta. Mitä sinä tarvitsisit omassa työssäsi edistääksesi kriittistä mediakasvatusta ja -lukutaitoa?



menti.com, koodi 4343 7858

Tekijänoikeudet © Mediakasvatuskeskus Metka 2026.
Tämän materiaalin kopiointi, jakaminen tai uudelleenkäyttö ilman lupaa on kielletty. Materiaalia saa käyttää ainoastaan tämän koulutuksen yhteydessä.

Ota yhteyttä!

Jenni Koski
Toiminnanjohtaja
Mediakasvatuskeskus Metka

jenni.koski@mediametka.fi
www.mediametka.fi

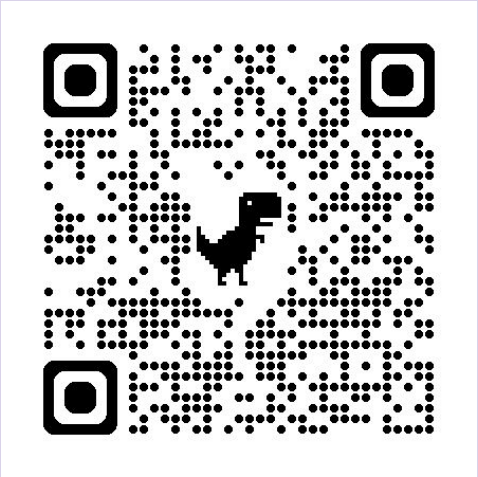
IVALLUS seminaari

NORTHERN SCRIPT

MINUN ELOKUVANI

Vinkki: Biisityöpaja tekoälyn avulla

- Biisityöpaja tekoälyn avulla ja muita tekoälytehtäviä varhaiskasvatukseen –
  lapsi oppii hahmottamaan *tekoälyä työvälineenä* oman luovan ilmaisun kehittämisessä



Vinkki: Piirretään tekoälyn kanssa

- Crayion -sivustoa hyödyntämällä lasten ideoista voidaan tekoälyä hyödyntämällä luoda piirustuksia
- Lasten kanssa voi pohtia, osaako tekoäly olla luova, piirtääkö se itse? Miten tekoäly ymmärsi annetut ohjeet ja ovatko piirustukset tarkkoja? Mitä lapsi itse muuttaisi tekoälyn tekemässä kuvassa ja miksi?

Ohje: Laura Taittonen / Tampereen kaupunki

Vinkki: Stop motion -animaatio

- Stop motion -animaatio on hauska tapa yhdistää leikki ja digipedagogiikka
- Animaatioon voi askarrella itse hahmoja tai käyttää mitä tahansa esineitä tai esimerkiksi omaa kehoa
- Hahmoja/esineitä liikutellaan kameran edessä yksi liike kerrallaan ja otetaan kuvia. Lopputuloksena hahmot liikkuvat kuin itsestään

Ohjevideo Stop motion -animaation tekemiseen:

Vinkki: Kuvaa, kuvita, kerro

- Tabletteja tai puhelimia hyödyntämällä pientenkin lasten kanssa voi harjoitella valokuvausta
- Lapset voivat ennen valokuvaukseen lähtöä valita omat maskotit sekä keksiä liikkuvan kuvatarinan, jonka ympärille valokuvaustehtävä rakennetaan
- Tehtävän avulla voi harjoittaa luovuutta monilla eri tavoin

Ohjevideo kuvaa, kuvita, kerro -valokuvaustehtävään:

Miten valita lasten kanssa käytettävät materiaalit?

Pohdi seuraavia kysymyksiä:

1. Tukeeko materiaali ikätasoisesti lapsen kehitystä ja oppimista?
2. Tukeeko materiaali jotenkin lapsen motoristen taitojen kehittymistä?
3. Vahvistaako materiaali jotenkin yhteisöllisyyttä ja osallisuutta?
4. Onko materiaali käytettävää ja saavutettavaa kaikille?
5. **Onko sisältö / materiaali lapsille turvallista?**

Lähde: Mediamieli