

METAMERKKI: Mediaosaaja

Henkilökohtaisen avun digitaidot -osaamismerkistö.

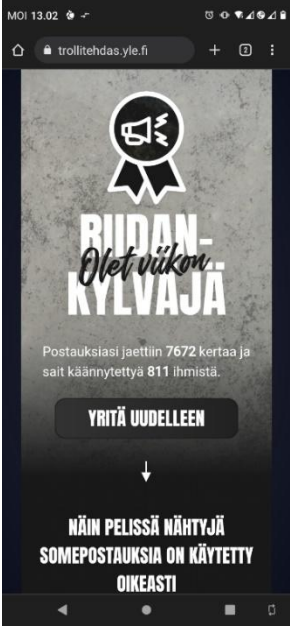
Metamerkin saavuttaa, kun on suorittanut alla olevat perusmerkit. Jokaista merkkiä varten on oma hakemus, millä osaaminen osoitetaan.

Osaamisen osoittaminen voi sisällyttää sen, että osaamismerkin suorittaja saa ohjausta kysyttäessä.

Osaamismerkkien myöntäjät saavat oikeat vastaukset pyytämällä JHL-opistolta kurssit@jhl.fi

OSAAMISMERKKI	OSAAMISTAVOITE Merkin suorittanut osaa:	OSAAMISEN OSOITTAMINEN Hakemuksen tehtävät	ARVIOIJAN OHJEET
Vuorovaikutus- taidot	<ul style="list-style-type: none">Tuntee verkkovuorovaikutuksen peruserätyksetTunnistaa vuorovaikutuksen merkityksen ja moninaisuudenTunnistaa, miksi verkkokeskustelut helposti kärjistyvät	<p>Katso video, jossa aivotutkija Katri Saarikivi avaa vuorovaikutuksen ja verkkoviestinnän näkökulmia. https://youtu.be/whlk0zAQyRY Vastaa kysymyksiin. Valitse oikea vaihtoehto</p> <p><u>Tehtävä 1:</u> Miksi ihmisten väliset keskustelut kärjistyvät helposti sosiaalisessa mediassa? Valitse oikea vaihtoehto:</p> <ol style="list-style-type: none">toisten tunteiden havaitseminen on haastavampaa verkkoviestinnässäei ole mitään eroa siinä käykö keskustelun kasvokkain tai sosiaalisen median alustoilla kirjoittaen. Vuorovaikutus on täysin samanlaista. <p><u>Tehtävä 2:</u> Empatia. Valitse oikea vaihtoehto:</p> <ol style="list-style-type: none">Empatia on ihmisiin sisäänrakennettu ominaisuus ja pyrkii luonnostaan esiin ihmistenvälisessä vuorovaikutuksessaEmpatia on synnynnäinen ominaisuus, eikä sitä voi kehittää <p><u>Tehtävä 3:</u> Mitä taitoa verkkovuorovaikutus erityisesti vaatii? Valitse oikea vaihtoehto:</p> <ol style="list-style-type: none">empatiataitojaselfien kuvanmuokkaamistaitoja	<p><u>Tehtävä 1:</u> Oikea vastaus Vastauksen tulee olla 100 % oikein</p> <p><u>Tehtävä 2:</u> Oikea vastaus Vastauksen tulee olla 100 % oikein</p> <p><u>Tehtävä 3:</u> Oikea vastaus Vastauksen tulee olla 100 % oikein</p>

		c) tietokoneen käytön täydellistä hallintaa	
OSAAMISMERKKI	OSAAMISTAVOITE Merkin suorittanut osaa:	OSAAMISEN OSOITTAMINEN Hakemuksen tehtävät	ARVIOIJAN OHJEET
Luovat taidot	<ul style="list-style-type: none"> Osaa tuottaa puhelimella luovia sisältöjä. 	<p><u>Tehtävä 1:</u> Ota viisi kuvaa puhelimellasi teemasta "kirkas". Käsittele kuva haluamallasi tavalla puhelimesta löytyvillä muokkaustyökaluilla tai ohjelmilla. Liitä kuvaan jokin teksti. Tallenna kuvat itsellesi ja liitä yksi muokattu kuva hakemukseen.</p> <p><u>Tehtävä 2:</u> Tutustu puhelimesi mediantuottamisen sovelluksiin ja keinoihin. Millaisia mediantuottamisen keinoja laitteestasi löytyy? Mainitse kaksi mediantuottamisen keinoa. Kirjoita vastaukseksi sovelluksen nimi ja kerro mitä sillä voi tehdä.</p>	<p><u>Tehtävä 1:</u> Vastaus on hyväksytty kun, hakija on liittänyt hakemukseen valokuvan. Kuvasta on tunnistettavissa, että sitä on muokattu ja siihen on lisätty jokin teksti. Hakija on osannut hyödyntää puhelimen muokkaustyökaluja ja liittänyt tekstin kuvaan.</p> <p><u>Tehtävä 2:</u> Vastaus on hyväksytty, kun hakija on kirjoittanut kaksi (2) eri puhelimen mediantuottamisen sovellusta ja kirjoittanut mitä niillä voi tehdä. Vastaukset ovat yksilöllisiä, joten täsmällistä oikeaa vastausta ei voi määritellä.</p>

OSAAMISMERKKI	OSAAMISTAVOITE Merkin suorittanut osaa:	OSAAMISEN OSOITTAMINEN Hakemuksen tehtävät	ARVIOIJAN OHJEET
Tulkintataidot	<ul style="list-style-type: none"> Tunnistaa miten informaatiovaikuttaminen toimii sosiaalisessa mediassa 	<p><u>Tehtävä 1:</u> Pelaajaksi peli https://trollitehdas.yle.fi/. Ota kuvankaappaus "tuloksesta". Liitä kuva hakemukseen. Pelin kesto on noin neljä minuuttia.</p>	<p><u>Tehtävä 1:</u> Vastaus on hyväksytty kun, hakija on liittänyt kuvakaappaus kuvan omasta pelituloksesta. Tässä esimerkinomainen kuva</p> 
OSAAMISMERKKI	OSAAMISTAVOITE Merkin suorittanut osaa:	OSAAMISEN OSOITTAMINEN Hakemuksen tehtävät	ARVIOIJAN OHJEET
Sosiaalinen nettielämä	<ul style="list-style-type: none"> Tunnistaa erilaisia sosiaalisen verkkovuorovaikutuksen palveluita Tunnistaa sosiaalisten verkko yhteisöjen 	<p><u>Tehtävä 1:</u> Yhteisöllisten verkkoalustojen myönteiset puolet. Kirjoita vastaukseksi kaksi (2) asiaa, jonka sosiaalinen ja yhteisöllinen verkkoalusta mahdollistaa käyttäjälleen.</p> <p><u>Tehtävä 2:</u> Yhteisöllisten verkkoalustojen haitalliset puolet. Kirjoita</p>	<p><u>Tehtävä 1:</u> Vastaus on hyväksytty, kun hakija on kirjoittanut kaksi (2) asiaa, jotka hakija kokee yhteisöllisten verkkoalustojen positiivisiksi asioiksi käyttäjälleen. Vastaukset ovat yksilöllisiä, joten täsmällistä oikeaa vastausta ei voi määrittellä</p>

	tarjoamat mahdollisuudet ja haasteet	<p>vastaukseksi kaksi (2) asiaa, jotka voivat olla sosiaalinen ja yhteisöllinen verkkoalustan haasteina ja riskeinä yksilön näkökulmasta.</p> <p><u>Tehtävä 3:</u> Sosiaalisen nettielämän mahdollistavat sovellukset ja palvelut. Valitse väittämistä oikeat vaihtoehdot.</p> <ol style="list-style-type: none"> Voit liittyä yhden käyttäjätilin kautta kaikkiin eri yhteisöllisiin verkkoalustoihin mm. Facebook eli Meta, Instagram, Snapchat ovat yhteisöllisiä verkkoalustaja Discord mahdollistaa vuorovaikutuksen myös livevideon tai puheen kautta Voin kuulua vain yhteen sosiaaliseen verkko-yhteisöön kerrallaan Sosiaalinen verkkoalusta voi mahdollistaa yhteydenpidon myös läheisten ja sukulaisten kesken 	<p><u>Tehtävä 2:</u> Vastaus on hyväksytty, kun hakija on kirjoittanut kaksi (2) asiaa, jotka hakija kokee yhteisöllisten verkkoalustojen haasteiksi tai riskeiksi yksilön näkökulmasta. Vastaukset ovat yksilöllisiä, joten täsmällistä oikeaa vastausta ei voi määrittellä</p> <p><u>Tehtävä 3:</u> Oikea vastaus: Vastauksen tulee olla 100 % oikein</p>
OSAAMISMERKKI	OSAAMISTAVOITE Merkin suorittanut osaa:	OSAAMISEN OSOITTAMINEN Hakemuksen tehtävät	ARVIOIJAN OHJEET
Digipelit	<ul style="list-style-type: none"> Tunnistaa yleisimmät verkkopelaamisalustat ja -muodot Tunnistaa pelaamisen merkityksen yksilölle 	<p>Verkkopelaaminen tutuksi</p> <p><u>Tehtävä 1:</u> Tutustu Heikin ja Pasiin Peliliiterin videoon "Kohtaaminen verkkopeleissä": https://youtu.be/-vYYMMEYAts. Valitse oikeat vaihtoehdot, jotka sosiaalinen verkkopelaaminen mahdollistaa pelaajille</p> <ol style="list-style-type: none"> yhdessä tekemistä ja kokemista 	<p><u>Tehtävä 1:</u> Oikea vastaus: Vastauksen tulee olla 100 % oikein</p> <p><u>Tehtävä 2:</u> Oikea vastaus: Vastauksen tulee olla 100 % oikein</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa hakea peleihin liittyvää ajantasaista tietoa 	<ul style="list-style-type: none"> b. vaatii aina, että jokainen verkkopelaaja on samalta paikkakunnalta c. pelaamisen aikana voi jakaa omia kuulumisia d. voi tsempata ja auttaa toista pelaajaa e. tiimitoiminnan taitojen vahvistumisen f. yhteisöllisyyden kokemuksen <p><u>Tehtävä 2:</u> Missä ja miten pelataan? Tutustu Heikin ja Pasiin Peliliiterin videoon " Missä ja miten pelataan?": https://youtu.be/6p2K_ynYnjQ.</p> <p>Valitse oikeat vaihtoehdot.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Verkkopelaaminen onnistuu vain tietokoneella b. Peleissä voi seurata omaa edistymistä. Tallentaminen mahdollistaa pelin jatkamisen siitä, mihin on jäänyt edellisellä pelikerralla c. Pelaamisessa on tärkeä huomioida myös muut ihmiset d. Verkkopelaaminen onnistuu vain sisätiloissa e. Pelien kestoissa on paljon eroja <p><u>Tehtävä 3:</u> Katso video "Heikin ja Pasiin Peliliiteri osa 9: <i>Miten pysyä kärryillä?</i>" https://youtu.be/VYQfRdOg4SU Videolla mainitaan erilaisia keinoja pysyä kärryillä eri peleistä. Valitse keinot, joiden avulla voi pysyä kärryillä peleihin liittyen. Huomaathan, että keinoja on monia.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Lukea pelilehtiä b. internet ja Google c. uutiskoontisivustot (esim Ampparit) d. keskustelufoorumit ja peliyhteisöt e. pelaajien ja pelinkehittäjien sometilit f. peliteollisuuden seuranta (esim. Neogames) g. pelitutkimus, esim. pelaajabarometri h. pelialan palkinnot (Finnish Game Awards) 	<p><u>Tehtävä 3:</u> oikea vastaus Vastauksessa tulee olla 80 % oikein</p> <p><u>Tehtävä 4:</u> Vastaus on oikein, kun vastaukseksi on kirjoitettu kaksi myönteistä asiaa. Vastaukset ovat yksilöllisiä, joten täsmällistä oikeaa vastausta ei voi määritellä</p> <p>Lisämateriaali: https://www.youtube.com/playlist?list=PLjB4rN4v0oed31zRmYgHbFpjEsCF0V3N</p>
--	---	---	--

		<p>i. asiatunnisteet (hashtagit) j. peliarvostelut eri medioissa, reddit</p> <p><u>Tehtävä 4:</u> Pohdi verkkopelaamisen positiivisia puolia. Kirjoita vastaukseksi kaksi tärkeintä verkkopelaamisen positiivista puolta yksilölle.</p>	
--	--	---	--