

Peli- ja someilta 6-luokkalaisille ja huoltajille

Huolettaako lasten liiallinen digipelaaminen ja ikärajat, somen käyttö tai somekiusaaminen? Viekö digitaalinen maailma liikaa aikaa muulta elämältä, nukkumiselta ja liikunnalta? Kannattaisiko mieltä luokalle yhteiset pelisäännöt lasten, vanhempien ja koulun toimijoiden yhteistyönä?

Näitä kysymyksiä ratkottiin Martinniemen koulun peli- ja someillassa yhdessä nuorten, aikuisten ja asiantuntijoiden kanssa. Aihetta lähestyttiin ensin yhteisessä tilaisuudessa pelaamisen hyötyjen ja haittojen näkökulmista. Alustuksia aiheesta pitivät esportsin eli elektronisen urheilun asiantuntija ja lasten psykiatrinen sairaanhoitaja.

Sen jälkeen nuoret ja vanhemmat kiersivät yhdessä toimintapisteissä, joista sai leiman pelipassiin. Passin palauttaneiden kesken arvottiin lopuksi palkintoja. Pisteitä olivat e-urheilu, K-18 peliluola, missä aiheena pelien ja sovellusten ikärajat, Fantasiapelit, NMKY:n Camera Obscura virtuaalilasipaja kiusaamisesta, terveelliset elämäntavat -piste, missä lasten tekemiä ryhmitöitä, kaupungin mediatilojen esittelyä, puffetti, EHYT:n materiaalipiste sekä Suomen Diakoniaopiston tutkimus Martinniemen alakoulun koululaisten hyvinvoinnista ja älypuhelinsovellusten ja pelien ikärajoista. Muita pisteitä voisivat olla esimerkiksi: ratkaisuja somekiusaamiseen, somesovellusten ja ikärajojen esittelyä vanhemmille nuorten toimesta tai vaikkapa liveroolipelien esittelyä kokemuksellisesti.

Rehtorin pisteellä kerättiin nuorten ja vanhempien palautetta illasta sekä ehdotuksia yhteisiksi pelisäännöiksi eteenpäin työstämistä varten. Pelisäännöissä voidaan sopia esimerkiksi omien älypuhelimien käytöstä koulussa, somekäyttäytymiseen sekä somekiusaamisen ennaltaehkäisyyn ja siihen puuttumiseen liittyvistä pelisäännöistä, pelaamiseen ja muuhun digitaaliseen toimintaan käytettävästä ajasta, ikärajoista, ja vaikkapa siitä, moneltako puhelimet laitetaan illalla viimeistään kiinni riittävän unensaannin mahdollistamiseksi. Lasten ja nuorten on motivoivampaa sitoutua sellaisten sääntöjen noudattamiseen, joiden laatimisessa he ovat olleet itse osallisina. On tärkeää myös sitouttaa huoltajat yhteisiin sääntöihin.

Järjestäkää oman luokkanne tai koulunne tarpeisiin soveltuva ilta ja hyödyntäkää paikkakunnalla toimivia järjestöjä sisällön tuottamisessa.

Tukea ja materiaalia pelaamisen haittojen ehkäisyyn löytyy EHYT ry:n sivuilta, esimerkiksi:

<http://www.ehyt.fi/fi/pelaaminen-0#Tukea%20ja%20neuvoa%20digipelaamiseen>





OULU

