Näe koe kuuntele -julkaisussa mediamenetelmiä työssään kehittäneiden opettajien ryhmä jakaa kokemuksensa lukijalle. Kirjoittajat kuvailevat onnistuneita kokemuksiaan mediamenetelmistä. He pysähtyvät oppilaiden kanssa kuvien, äänten ja viestien äärelle, tutkivat ja tarkastelevat ilmiöiden merkityksiä. Luovat ja toteuttavat uusia opetuksellisia ideoitaan.

Opas soveltuu kaikille mediakasvatuksesta ja monilukutaidosta kiinnostuneille peruskoulun ja toisen asteen opettajille sekä esimerkiksi kirjastojen ja sosiaalialan ammattilaisille. Teksteissä tarjotaan ikärajattomia ja luovia vaihtoehtoja median opetuskäyttöön. Mitkä ovat mediamenetelmien tavoitteet? Mikä tekee niistä toimivia? Entä miten ratkoa menetelmien toteutukseen liittyviä pulmia? Menetelmiä on mahdollista hyödyntää osittain, varioida, työstää ja kehittää edelleen.



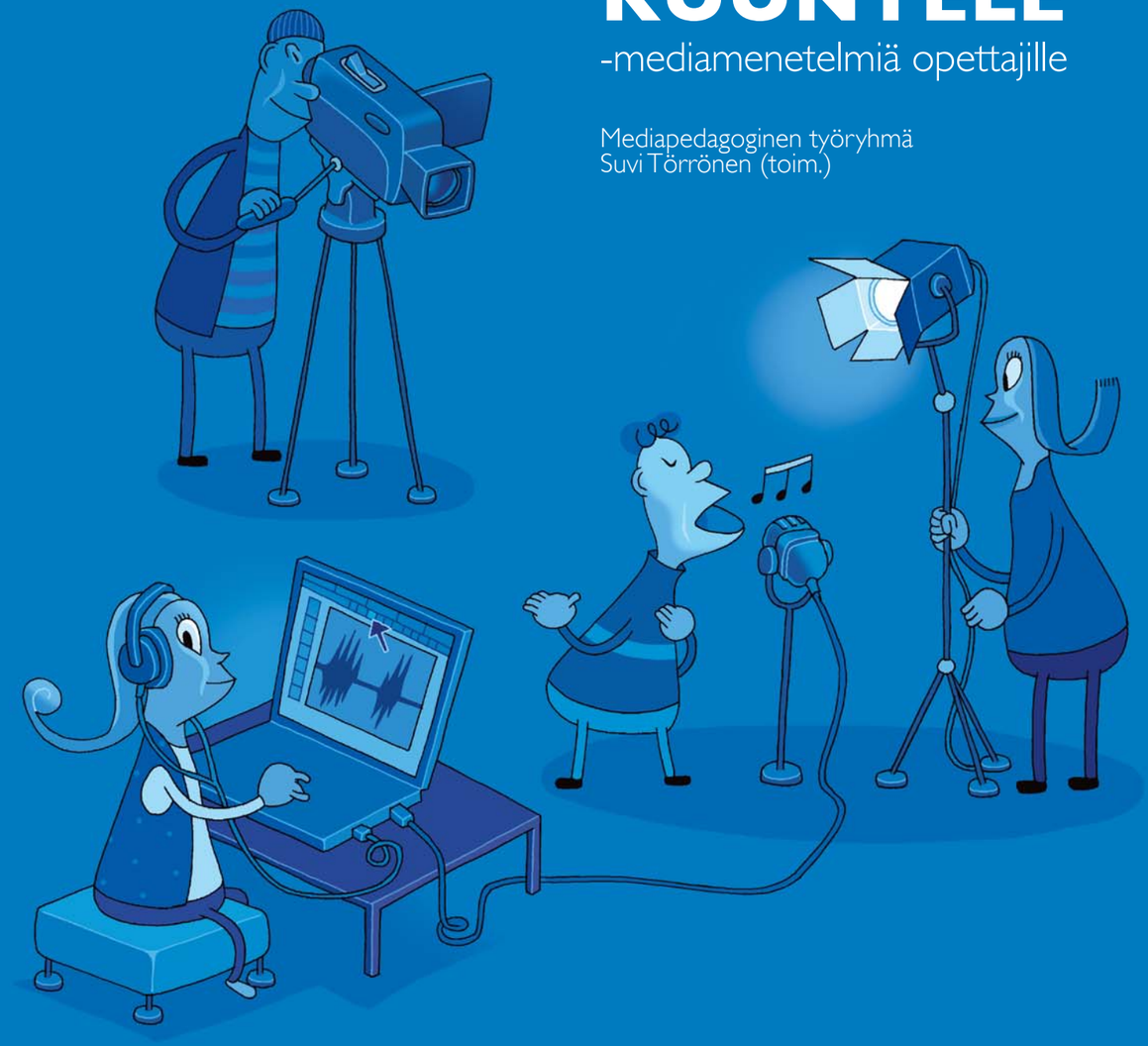
ISBN 978-952-272-612-4

NÄE KOE KUUNTELE -mediamenetelmiä opettajille

NÄE KOE KUUNTELE

-mediamenetelmiä opettajille

Mediapedagoginen työryhmä
Suvi Törrönen (toim.)



NÄE
KOE
KUUNTELE

-mediamenetelmiä opettajille

Mediapedagoginen työryhmä
Suvi Törrönen (toim.)

kirjoittajat

Marja Ilola, Katajanokan ala-asteen koulu
Jenni Joukahainen, Vuosaaren ala-asteen koulu
Laura Kahlos, Hiidenkiven peruskoulu
Loviisa Kangas, Helsingin kuvataidelukio
Timo Kuohukoski, Helsingin medialukio
Tiina Lepistö, Suutarilan yläasteen koulu
Martin Nugent, Gymnasiet Lärkan
Joanna Ovaska, Etu-Töölön lukio
Anne Seppänen, Helsingin kaupungin Opetusvirasto
Katja Särkkä, Helsingin kuvataidelukio
Anna-Mari Vierikko, Hiidenkiven peruskoulu

pedagogiset tuottajat Timo Kuohukoski ja Anne Seppänen
mentori Sam Inkinen
toimittaja Suvi Törrönen
kuvittaja ja taittaja Anssi Keränen
julkaisija Helsingin Opetusviraston Mediakeskus 2013
copyright OPEV Mediakeskus Helsinki

Sisällys

Liisa Lind
Esipuhe: Kokemisesta taitoon, taidosta tietämiseen 6

Anna-Mari Vierikko
Mediakasvattajan reseptit 9

Timo Kuohukoski
Kolmen kuvan narratiivi 13

Jenni Joukahainen
Kuvamanipulaatiota muunnellen 15

Tiina Lepistö
Uutiset arjessa 19

Timo Kuohukoski
Animaation kolme askelta 23

Jenni Joukahainen
Hahmoanimaation vaiheet 27

Anne Seppänen
Featurepaja – kuuntelemisesta äänisinfoniaksi 33

Laura Kahlos
Media tutuksi oppilailta oppilaille 37

Tiina Lepistö
Tosi-tv + satu = näytelmä 41

Katja Särkkä ja Loviisa Kangas
Tehdään yhdessä oma lehti – journalistinen valokuva mediassa 47

Martin Nugent
Föredrag med filminslag 53

Joanna Ovaska
Kulttuuria kielellä – bloggausta fiktiivisessä roolissa 57

Marja Ilola
Luovia sattumia – eli erään yhteistoiminnallisen oppimisprosessin tarina 63

Esipuhe

Kokemisesta taitoon, taidosta tietämiseen

Monilukutaito on mediakasvatuksellinen tavoite, jonka kivijalan muodostavat tutut perustaidot, lukeminen ja kirjoittaminen. Nopeasti muuttuva mediaympäristö vaatii koulua ylläpitämään ja kehittämään mediavälineillä toteutettavaa ja mediaa käsittelevää oppimista. Monilukutaito sisältääkin myös kuvan, äänen ja ilmiöiden lukutaidon. Mediavälineiden avulla toteutettava opetus edellyttää pitkäjänteisyyttä ja keskittymistä. Koulu voi parhaimmillaan laajentaa ja syventää oppilaiden median käyttötapoja ja luoda uudenlaisia oppimisprosesseja. Moniaistisen mediamaailman lukutaito tavoitetaan vain näkemällä, kokemalla, kuuntelemalla ja näitä kokemuksia yhdessä pohtimalla. Jotta toiminta ei jää puuhastelun tasolle, monilukutaitoa kasvattavalla opetuksella tulee olla pedagogisia tavoitteita.

Uskomme, että opettajat ovat mediapedagogiikan parhaita kehittäjiä. He rakentavat mediamenetelmiä, eli soveltavat mediakasvatukselliset päämäärät toiminnaksi. Tässä julkaisussa mediamenetelmiä työssään kehittäneiden opettajien ryhmä jakaa kokemuksensa lukijalle: kirjoittajat kuvailevat toteuttamiaan mediamenetelmiä. He pysähtyvät oppilaiden kanssa kuvien, äänten ja viestien äärelle, tutkivat ja tarkastelevat ilmiöiden merkityksiä. Mitä ne tarkoittavat? Mihin ne pyrkivät? Mikä minun kokemukseni niistä on? Pääkaupunkiseudun kouluissa työskentelevät opettajat tarjoavat teksteissä luovia vaihtoehtoja median opetuskäyttöön. Mitkä ovat mediamenetelmien tavoitteet? Mikä tekee niistä toimivia? Entä miten ratkoa menetelmien toteutukseen liittyviä pulmia?

Kirjoittajaryhmä on perustettu Helsingin Opetusviraston Mediakeskuksessa vuonna 2011. Ryhmän kouluttajina ovat toimineet Timo Kuohukoski ja Anne Seppänen, jotka ovat myös julkaisun pedagogisia tuottajia. Ryhmää on mentoroinut kirjailija-tutkija Sam Inkinen. Uudelle avautuminen, luovaan tilaan sukeltaminen, kokeileminen, tekemisen ilo, inspiraatio ja ilmiöiden yhdessä pohtiminen ovat ryhmän toiminnan avainsanoja. Kirjoittajia yhdistävät osaaminen ja kokemus, joita jaetaan tässä oppaassa.

Näe koe kuuntele -julkaisu soveltuu kaikille mediakasvatuksesta ja monilukutaidosta kiinnostuneille peruskoulun ja toisen asteen opettajille sekä esimerkiksi kirjastojen ja sosiaalialan ammattilaisten käyttöön. Teksteissä edetään pikku askelin. Mediakasvatuksen vasta-alkaja pääsee alkuun mutkattomien ja lyhyiden mediamenetelmien avulla. Oppaan loppua kohden teksteissä siirrytään peruskoulusta lukioon ja kuvaillaan yhä laajempia ja suuritöisempiä kokonaisuuksia. Julkaisun mediamenetelmiä on kuitenkin mahdollista hyödyntää osittain, varioida, työstää ja kehittää edelleen.

Mediakeskuksen johtaja
Liisa Lind



Anna-Mari Vierikko

Mediakasvattajan reseptit

Elämä ilman mediaa olisi… Niin, millaista se olisi? Lapsille ja nuorille median arkikäyttö on itsestään selvä osa elämää. Mediakasvatuksen avulla harjoitellaan koko koulupolun kattavia oppimisen taitoja. Oppilaita ohjataan ja tuetaan kasvussa aktiiviseen mediakulttuuriseen toimijuuteen. Mediataitoja harjoitellaan aluksi pienimuotoisesti ja myöhemmin kokonaisilla kursseilla. Taidot vahvistuvat harjoitustöissä, joita tehdään yksin ja ryhmissä. Oppimisharjoitteissa tuotetaan kuvaa, ääntä ja tekstiä. Media synnyttää opiskeluun uuden näkökulman, joka sopii kaikkiin oppiaineisiin ja kaiken ikäisille oppilaille.

Suunnitelmallisen mediaprojektin toteuttaminen

Mediahankkeiden haasteita ovat tarinan tuottaminen sekä kokonaisuuden hahmottaminen. Ohjaamani mediaprojektit ovat onnistuneet parhaiten, kun olen määritellyt tehtävänannon ja työskentelyn tavoitteet selkeästi. Myös aiheiden rajaaminen helpottaa oppilaiden työskentelyä. Keksitäänkö ratkaisu opettajan antamaan kysymykseen? Tutkitaanko todellisuutta? Keskitytäänkö tunneilmaisuun? Harjoitellaanko laitteiden käyttöä? Opettaja rohkaisee esimerkillään taiteellisiin kokeiluihin ja mahdollistaa uuden luomisen. Taitojen kehittyessä oppilaille voi tarjota vapaasti toteutettavia aiheita.

Mediahankkeita kannattaa teettää erilaisilla kokoonpanoilla. Toisinaan oppiminen on tehokkaampaa, jos oppilas tekee tehtävän yksin. Opettaja tuntee oppilaansa ja ryhmänsä. Hän tietää, millaisia ryhmäkokoonpanoja kannattaa muodostaa. Ryhmätyöskentelyn etu on vuorovaikutustaitojen harjoittelu. Ensimmäisissä harjoituksissa työt jakautuvat usein oppilaiden kiinnostusten ja osaamisen mukaan, joskin vastuualueet kannattaa sopia ja kirjata, jotta niitä noudatetaan. Parhaimmillaan oppilaat jakavat osaamista toisilleen, ja seuraavassa hankkeessa työrooleja voidaan vaihtaa.

Työskentelyn aikatauluttaminen kertoo oppilaille, minkä laajuista mediahanketta valmistellaan. Osa oppilaista pystyy työskentelemään opettajan suunnittelemassa aikataulussa, mutta osa varmasti tarvitsee jatkuvaa huolenpitoa, jotta työ etenee ja valmistuu sovitusti. Oppilaille on selvennettävä ja muistuteltava, paljonko aikaa

on käytössä. Olen korostanut mediahankkeissa prosessin merkitystä: varsinaista työtä voi hioa loputtomiin, mutta on tärkeää osata sanoa, milloin tuotos on viimeistelty ja valmis.

Kaikissa kouluissa on mediahankkeisiin sopivia laitteita. Asiasta innostuneet opettajat pystyvät tarvittaessa järjestämään kouluihin ajan tasaisia välineitä. Laitteiden ja ohjelmien mahdollisuudet ja rajoitukset tulevat tutuiksi, jos niitä kokeilee itse. Täydellistä tekniikkavalikoimaa ei kuitenkaan tarvita. Oppitunnit sujuvat ja toteutuvat kätevästi, jos mediahankkeen järjestää työparin kanssa tai yhteistyökuvion avulla. Myös oppilaiden mediaosaamista ja -kiinnostusta kannattaa hyödyntää oppitunneilla ja projekteissa.

Sanotaan, että harjoitus tekee mestarin. Koulun mediaprojekteissa myös opettajan taidot kasvavat. Opettajan on lupa kokeilla ja oppia tekemistään virheistä. Yleensä myös oppilaat lähtevät uusiin media-aiheisiin tehtäviin mukaan avoimin ja kokeilunhaluisin mielin. Rima on korkealla ja halutaan olla hetken tähtiä! Olen kuitenkin huomannut arjessa, että ideointi ja oivallusten kehittely vievät aikaa. Mutta kuten sanottua: hyvin suunniteltu on jo puoliksi tehty.







Timo Kuohukoski

Kolmen kuvan narratiivi

Elokuvailmaisun ytimessä on taito kertoa tarina. Elokuva koostuu irrallisista kuvista ja äänistä, jotka yhteen liitettynä muodostavat parhaimmillaan ehyen kokonaisuuden. Tarina syntyy kuvien avulla katsojan mielessä. Kolmen kuvan narratiivi -tehtävä kasvattaa tätä tarinankerronnan taitoa. Samalla huomataan, ettei lopputulos ole osiensa summa vaan jotain uutta. Elokuvan tapaan menetelmä käyttää hyväkseen niin katsojan kuin kertojan tarvetta luoda yhteyksiä erillisten kuvien välille. Kolme kuvaa luo jännitteen ja tarjoaa riittävästi muuttujia tarinan kehittelemiseksi.

Kolmen kuvan menetelmää varten tarvitaan runsas joukko kuvia, jotka ovat muodoltaan ja kooltaan jotakuinkin samanlaisia. Työ aloitetaan levittämällä tarjolla olevat kuvat pöydälle näkyville. Oppilaat saavat katsella kuvia ja valita kolme kuvaa, jotka muodostavat kunkin oppilaan mielestä jonkinlaisen tarinan.

Kuvien valinnan jälkeen siirrytään tarinan kertomiseen. Oppilaat laittavat vuorollaan kolme kuvaansa haluamassaan järjestyksessä muiden nähtäville. He kertovat muille oman näkemyksensä kuvien välittämästä tarinasta, josta voidaan keskustella ja esittää eri versioita yhdessä. Myös kuvien järjestyksen muuttamista kannattaa kokeilla. Näin jatketaan, kunnes kaikki ovat saaneet kertoa oman tarinansa.

VINKKI! Käytä tehtävässä kuvia, joiden aiheina on ihmisiä, eläimiä ja esineitä. Esimerkiksi postikortit tai vaikkapa mainoskuvastot ovat käyttökelpoisia.

VINKKI! Kolme kuvaa riittää. Kuvamäärän kasvattaminen voi tuoda mukaan liian paljon elementtejä, eikä selkeää tarinaa synny.



Jenni Joukahainen

Kuvamanipulaatiota muunnellen

Lapset ja nuoret kertovat ja tallentavat elämäänsä kuvien avulla. Kuvamanipulaatiotehtävät avaavat oppilaiden kanssa keskustelun. Kuvien julkaisemisesta, kuvien käytöstä ja tekijänoikeuksista on helppo puhua kokeilujen jälkeen. Lisäksi oppilaiden kuvankäsittelytaidot harjaantuvat tehtävissä. Kerron seuraavassa kahdesta kuvamanipulaatiotehtävästä, jotka molemmat onnistuvat esimerkiksi Paint Shop Pro -kuvankäsittelyohjelman avulla. Teetän tehtäviä 5.–6.-luokkalaisilla, mutta uskon etenkin Kalevala-tehtävän luonnistuvan myös 3.–4.-luokkaisilta.

Kalevalan tarinoita kuvia yhdistellen

Oppilaat yhdistävät toisiinsa kaksi kuvaa, joista toinen on heidän ottamansa. Tehtävä onnistuu, vaikka oppilaat eivät olisi kokeilleet kuvankäsittelyä aikaisemmin. Tehtävän ohjaaminen on selkeää, sillä sen tekemiseen tarvitaan vain kuvankäsittelyohjelman rajaus- ja leikkaustyökaluja. Se toimii myös eriyttävänä tehtävänä: oppilaat rajaavat kuvia taitotasonsa mukaan, ja nopeimmat kuvanmuokkaajat voivat siirtää useamman kuin yhden kuvan.

Toteutan tehtävää Kalevala-aiheen parissa. Tarkastelen oppilaiden kanssa Akseli Gallen-Kallelan Kalevala-aiheisia taidekuvia, ja käymme läpi Kalevalan kertomuksia. Oppilaat valitsevat taidekuvista pareittain mieleisensä henkilöhahmon. Valinnan tehtyään he ottavat valokuvan koulun tiloista. Tehtävässä nämä kaksi kuvaa yhdistetään kuvankäsittelyohjelmassa toisiinsa, minkä jälkeen kuvat tulostetaan värillisinä. Oppilaat saavat tehtäväkseen myös kirjoittaa muokattua kuvaa avaavan tekstin, joka selittää katsojalle, miksi esimerkiksi Väinämöinen on avaamassa ruokalan jääkaappia.

Kuvien yhdistämistehtävää on helppo varioida. Jos oppilaiden kanssa tutustutaan Kalevalan runomittaan, he voivat kirjoittaa muokattua kuvaa avaavan tekstin runomittaa, suoraa kerrontaa tai vaikka uutista mukailevaan tyyliin. Projektin voi toteuttaa myös siten, että oppilaat piirtävät hahmon, joka skannataan ja yhdistetään koulusta otettuun kuvaan.

Omakuva – Wanted!

Wanted!-tehtävä puolestaan antaa oppilaille mahdollisuuden irrotella ja käyttää kuvankäsittelyohjelmaa monipuolisesti. Tehtävässä oppilaat muuntelevat omia valokuviaan. Jokaisen tavoitteena on muokata omasta kasvokuvasta etsintäkuulutettu ”pahis”. Omakuvat kuvataan koulussa pareittain. Parit tallentavat ottamansa kuvat tietokoneelle, mutta kukin oppilas muokkaa vain omaa kuvaansa. Ohjeistan oppilaita tallentamaan kuvasta eri versioita. He työstävät kuviaan helposti liikaa, joten on hyvä saada palata jonkin aiemman välivaiheen pariin.

Yleensä oppilaat pitävät hilpeästä Wanted!-tehtävästä. Muokkauksen ajan tietokoneluokassa nauretaan, räkätetään, hihitetään ja kiljutaan. Oppilaat valitsevat tyylinsä vapain käsin. Kaikki eivät halua muokata omakuvaansa kamalaksi, joten annan tilaa myös hienovaraiselle muuntelulle, kuten keijuille ja avaruusolioille. Muokkaamisen jälkeen kuvat tulostetaan, ja niille tehdään kehykset. Muokattuihin kuviin liitetään lopuksi palkkiosummat.

Parhaassa tapauksessa Wanted!-tehtävä havahduttaa oppilaat tarkastelemaan kriittisesti heidän ympärillään pursuavaa kuvastoa, erityisesti mainoskuvia. Usein oppilaat yllättyvät, kuinka helppoa kuvankäsittely on. Monasti omakuvatehtävä käynnistää hienon keskustelun. Puhumme kuvien käytöstä ja julkaisemisesta. Miten verkossa julkaistuja kuvia saa käyttää ja käsitellä? Entä millaisia kuvia oppilaat julkaisevat itsestään ja kavereistaan verkossa? Tehtävän myötä oppilaat suhtautuvat kuviin ja niiden julkaisemiseen pohtien ja harkiten, mikä on tärkein syyni vetää projektia yhä uudelleen eri oppilasryhmien kanssa.











VINKKI! Oppilaiden kuvaamiseen ja kuvien käyttämiseen on kysyttävä kuvausluvat huoltajilta.

VINKKI! Opasta oppilaita valokuvan ottamisessa Kalevala-tehtävässä. Liian laaja rajaus on tiivistä parempi.

VINKKI! Muokatuille kuville kannattaa antaa rohkeasti arvoa, kun Wanted!-kuvat käydään luokan kesken läpi.

VINKKI! Pahiskuvat eivät saa aiheuttaa kiusaamista. Tarkkaile tehtävän jälkeen, alkavatko kuvat elää omaa elämäänsä luokan arjessa.







Tiina Lepistö

Uutiset arjessa

Sanomalehdet ja uutiset kuuluvat mediakasvatukseen. Seuraavien pikku tehtävien tavoite on totuttaa oppilaat sekä seuraamaan uutisia että kirjoittamaan niitä. Uutismonitoritehtävässä harjoitellaan myös esiintymistä: oppilaat selostavat uutisen toisilleen niin, että kaikki saavat selvää. Satutehtävässä puolestaan kiinnitetään huomiota erityisesti uutiskriteereihin.

Uutismonitori

Kullekin oppilaalle jaetaan vuoro esitellä ryhmälle aamun tai edellispäivän tärkeimpänä tai kiinnostavimpana pitämänsä uutinen. Uutinen voi olla minkä tyyppinen tahansa, mutta oppilaat ohjeistetaan seuraamaan myös muita kuin viihdeuutisia.

Oppilas tuo tunnille valitsemansa printti- tai verkkouutisen. Lehtijuttu esitellään dokumenttikameran avulla ja nettiuutinen näytetään suoraan verkosta. Oppilas referoi uutisen, jotta muut ymmärtävät, mistä jutussa on kysymys. Samalla oppilas perustelee valintansa: miksi juuri tämä uutinen. Oppilaan tulee selittää juttuvalintansa paitsi omaa kiinnostustaan myös uutiskriteerejä avaten. Esittelyn jälkeen luokassa keskustellaan lyhyesti uutisesta ja sen julkaisun syistä.

Uutismonitorin avulla oppilaat hahmottavat uutistuotannon perusteita ja seuraavat lähiympäristönsä ja maailman tapahtumia. Monitoriin kuluu oppitunnista korkeintaan 10 minuuttia. Menetelmän voi valjastaa tehtävänannon avulla mihin tahansa oppiaineeseen, sillä oppilaat voi ohjata keskittymään rajatun aihepiirin uutisiin.

Uutinen sadusta

Sadut sopivat uutiskriteerien opiskelemiseen, koska niissä on paljon käänteitä ja tapahtumia. Lisäksi ne ovat tuttuja suurimmalle osalle oppilaista. Tehtävä aloitetaan muistelemalla satuja. Opettaja voi käynnistää muistelun valmiilla satulistalla.

Oppilaat kirjoittavat sadusta uutisen. He valitsevat yhdessä jonkin sadun tai sadun osan uutiskriteerien perusteella. Millaisen uutisen sadusta voisi kirjoittaa? Oppilaat seuraavat uutisen rakennetta: jutun kärki alkuun, sen jälkeen yksityiskohdat. Oppilaat ohjataan myös valitsemaan näkökulma. Jutuista voidaan lopuksi koostaa esimerkiksi Satumetsän sanomat -uutislähetys. Uutisankkuri lukee kirjoitetut uutiset muiden oppilaiden näytellessä raportit ja haastattelut. Oppilaiden iästä riippuen heidät voidaan ohjeistaa myös esimerkiksi viihdeuutisten tekoon.

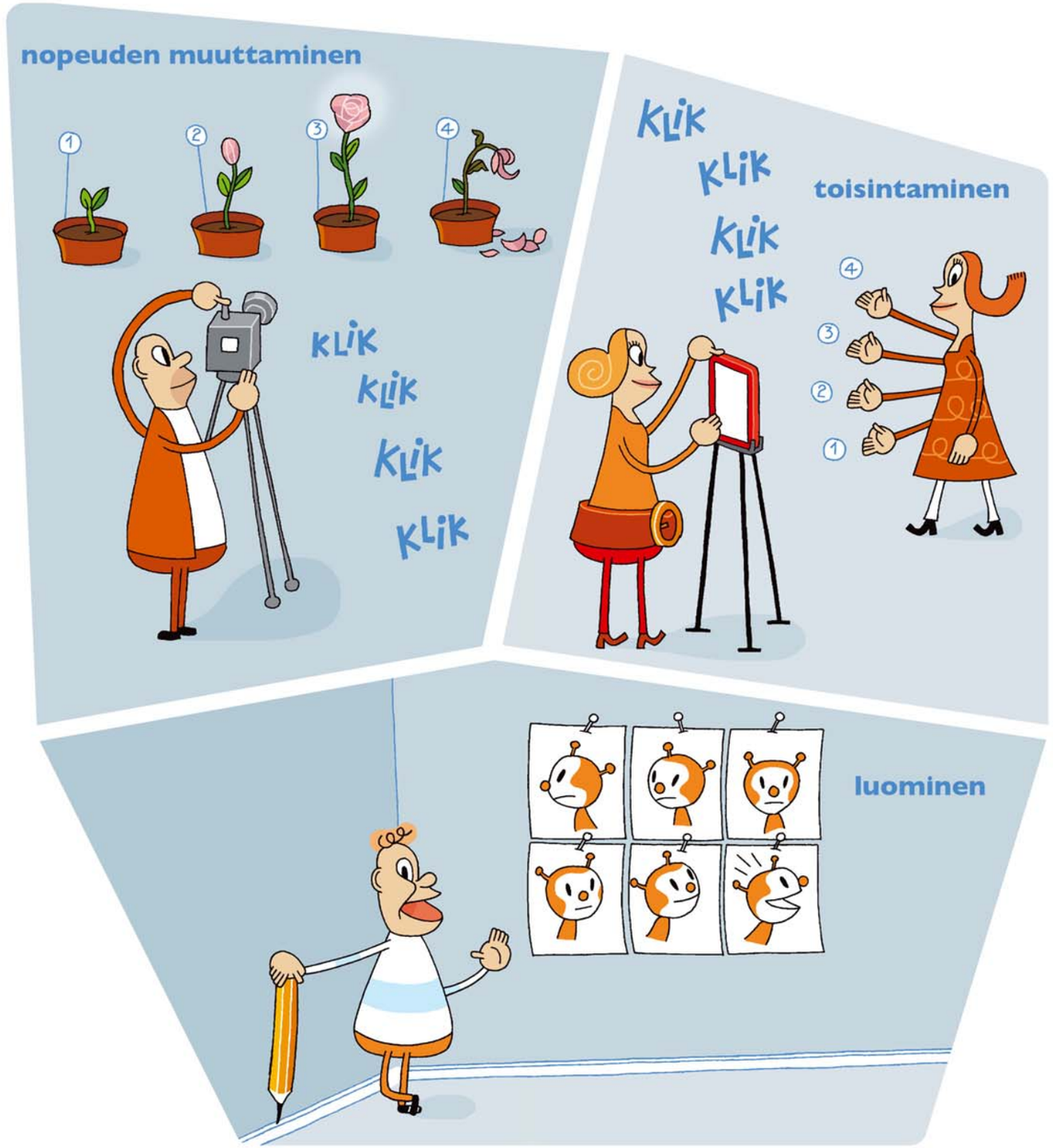
Oppilaani ovat taivuttaneet esimerkiksi Lumikin monenlaisiksi uutisiksi. He ovat kirjoittaneet muun muassa metsään karkottamisesta, pelastumisen hetkestä ja kääpiöiden kaivoksesta. Lumikista uutisoidessaan oppilaat myös keksivät, että kaivoksesta on mahdollista kertoa talous- tai ympäristönsuojelunäkökulmaa hyödyntäen.



VINKKI! Monitoroinnin aluksi oppilaat valitsevat ymmärrettävästi omien kiinnostustensa mukaisia uutisia. Varaudu siis kuulemaan jääkiekon SM-liigan ottelutuloksia. Pienen ohjauksen jälkeen oppilaat uskaltavat esitellä urheilu-uutisten lisäksi myös muita juttuja.

VINKKI! Oppilaiden mieleen tulevat ensimmäiseksi sadut, joista Disney on tehnyt elokuvan. Niistä on hyvä aloittaa, mutta oppilaita kannattaa muistuttaa myös muista tarinoista.





Timo Kuohukoski

Animaation kolme askelta

Animaatio (lat. anima; sielu, elämä, animātiō; tehdä eläväksi) on liikkuvan kuvan ilmaisukeino. Vaikka se on hyvin arkipäiväinen televisiossa ja elokuvissa, itse toteutettuna animaatio on kiehtova ilmiö. Animaation tekijä luo elämää. Oman piirroksen tai luomuksen henkiin heräämisen hetki on mahtava kokemus. Animaatio soveltuu koulussa kaikille luokka-asteille ja sitä voidaan hyödyntää taideaineiden lisäksi myös esimerkiksi luonnontieteiden oppimisessa. Animaatiolla voidaan saattaa näkyviin ilmiöitä, jotka ovat liian hitaita ihmisen havaita.

Kirjoitan seuraavassa, mistä liikkeen illuusion luomisessa on kyse. En kuvaile luokkahuonetilanteita, vaan kerron animaation erilaisista mahdollisuuksista kolmen askeleen avulla. Askeleita voi ottaa rinnakkain, sillä ne ovat yhtä merkittäviä.

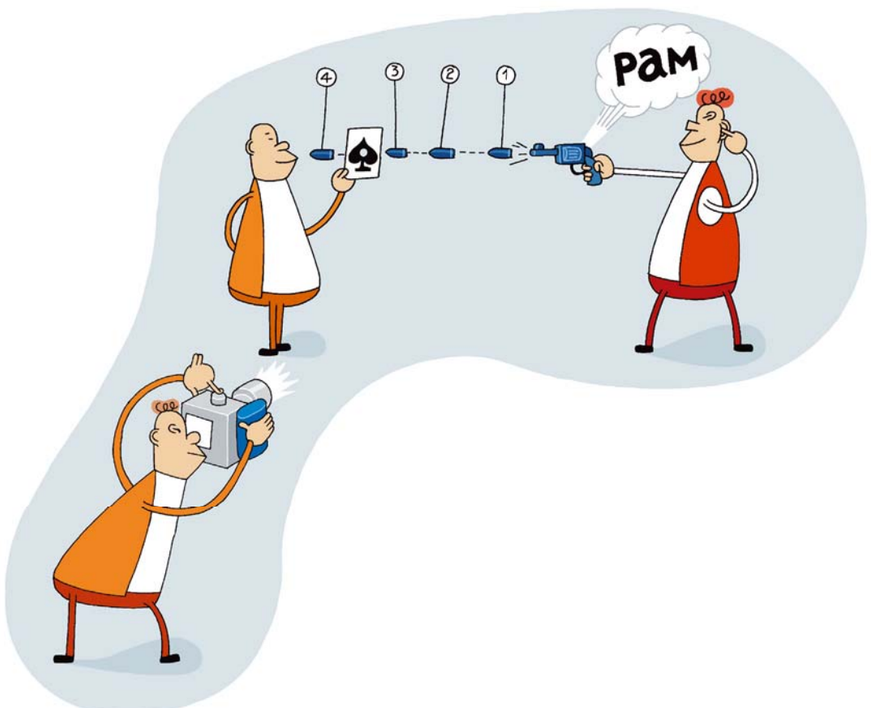
- Liikkeen toisintaminen (recreation)
- Liikkeen nopeuden muuttaminen (alteration)
- Liikkeen luominen (creation)

Liikkeen toisintamisen askel tarkoittaa animaation kykyä toistaa todellisuudessa tapahtunut asia konstruoidun illuusion avulla. Esimerkiksi piksallaatio on tällainen animaation muoto. Kuvattu liike ikään kuin luodaan uudelleen kuvaamalla se yksittäisinä kuvina, jotka peräkkäin näytettynä synnyttävän vaikutelman jatkuvasta liikkeestä. Toisintaminen näyttää liikkeen illuusion periaatteen ja havainnollistaa liikkeen sujuvuuden mekanismin. Liikkeen toisintamisen voi yksinkertaisimmillaan toteuttaa oppilaiden kanssa kuvaamalla digikameralla 3–5 kuvalla jokin liike, kuten käden heilautus. Kuvista koostetaan gif-animaatio, jonka voi antaa toistua määräämättömän ajan. Mitä pienempiin yksittäisiin kuviin liike on jaettu, sitä jouhevampi liikevaikutelma saadaan aikaan. Myös kuvien esitysnopeus vaikuttaa lopulliseen sujuvuuteen. Lopputuloksena on päättymätön lyhytelokuva, jota voidaan katsella esimerkiksi internet-selaimella.

Liikkeen nopeuden muuttaminen puolestaan on elokuvan ilmaisukeino. Siinä alkuperäistä kuvausnopeutta muuttamalla tuodaan näkyväksi tapahtumia, joita ihmissilmä ei kykene normaalisti erottamaan. Tyypillinen esimerkki on vaikkapa pilvien synty ja liike taivaalla. Kuvatallennetta voidaan nopeuttaa, jotta ajan tiivistyessä hyvin hitaat tapahtumat ja muutokset on mahdollista erottaa liikkeenä. Nopeuden muuttaminen tukeekin oivallisesti luonnontieteen opetusta ja oppimista. Todellisen ja omakohtaisen havainnon tehtyään oppilas ymmärtää ja muistaa

tutkittavan ilmiön tapahtumat. Myös äärimmäisen nopeiden liikkeiden hidastaminen voidaan hahmottaa animaatioksi. Kun esineen rikkoutuminen taltioidaan suurnopeuskameralla, tapahtumajärjestys tulee hidastuskuvassa näkyväksi. Myös tällöin ilmiö muutetaan havaittavaan muotoon.

Kolmannella askeleella liikkeen vaikutelma luodaan pysähtyneillä kuvilla. Tyypillisiä liikkeen luomiseen perustuvia animaatioita ovat esine-, nukke-, tietokone- ja pala-animaatiot, vain joitakin mainitakseni. Pysähtyneiden kuvien liike syntyy animaattorin ja kuvantamiseen käytetyn laitteiston avulla, sillä todellista liikettä ei ole koskaan tapahtunut. Koulussa stop motion -animaatio syntyy digi- tai videokameran ja editointiohjelman avulla. Prosessi kuitenkin helpottuu huomattavasti, jos käytössä on tablettitietokone. Tabletin ja animointisovellusten avulla kuvauksen ja editoinnin voi tehdä yhdellä laitteella alusta loppuun saakka. Myös yksinkertainen äänityö onnistuu samalla kertaa.



VINKKI! Erilaisia animointitekniikoita on lukuisia. Oman toteutustavan ja tyylin etsiminen vaatii kokeiluja, rohkeutta ja toki myös kärsivällisyyttä.

VINKKI! Animoinnin voi aloittaa ns. plärän tekemisellä, mutta sitä edistyneemmät animaatiot vaativat teknisiä välineitä, kuten kameroita ja tietokoneita. Muista, että myös oppijoiden omia välineitä voidaan hyödyntää.



Jenni Joukahainen

Hahmoanimaation vaiheet

Kiinnostuin animaatiosta, sillä siihen on helppo tarttua. Olen vetänyt alakoululaisille animaatioprojekteja 3. luokasta lähtien. On hyvin innostavaa nähdä oppilaiden riemu, kun lelu tai kuva herää eloon. Animaatioprojektissa opitaan itse kokeillen tarinankerrontaa ja elokuvan perusasioita. Animaatiota on vaikeaa saada epäonnistumaan, mutta rimaa ei saa asettaa liian korkealle. Onnistua voi monella tapaa, ja työt paranevat vähitellen. Vaikka ensimmäiset kokeilut voivat olla hyvinkin rouheita, animaatiossa vain taivas on rajana.

Toisaalta animaatioprojektien toteuttaminen vaatii sekä opettajalta että oppilailta rautaisia hermoja ja suunnitelmallisuutta. Varaan alustukseen, käsikirjoittamiseen ja kuvauksen valmistelemiseen noin 6–8 tuntia. Kuvaukset äänityksineen kestävät yleensä 2–4 tuntia. Käytämme tuotosten viimeistelyyn ja Movie Maker -ohjelman hyödyntämiseen kaksi kaksoistuntia, mutta animaatioiden katselemiseen riittää yksi tunti. Kerron seuraavassa, millaista on tasapainoilla oppilaiden innostuksen ja toisaalta työvaiheiden rullaamisen välillä. Etenen aina käsikirjoituksen hahmottelemisesta valmiiden elokuvien katselemiseen.

Tarinat liikkeeseen

Aloitan elokuvien toteuttamisen katselemalla oppilaiden kanssa erilaisia lyhyitä animaatioita. Hidastan jonkin kohtauksen, eli näytän sen oppilaille kuva kerrallaan. Demonstroin luokkatilanteessa, kuinka lyhyt liike kuvataan. Näin oppilaat hahmottavat, miten esine saadaan liikkeeseen.

Tutustumme draaman kaareen ja juonikaavioon. Luomme yhdessä tarinan, ja oppilaat toimivat kertojina. Kukin aloittaa vuoronsa vakiolauseella: ”Olipa kerran…”, “Joka päivä hän/se…”, ”Eräänä päivänä…”, ”Siitä seurasi, että…” ja ”Siitä päivästä lähtien…”. Muuttumattomat lauseenalut helpottavat kertomuksen kuljettamista ja rakenteen löytymistä. Jos vuorossa oleva oppilas ei keksi tarinalle jatkoa, hän saa siirtää kertojavuoron eteenpäin. Tarina voidaan kertoa isossa ryhmässä tai esimerkiksi samoilla kokoonpanoilla, joilla animaatiot on tarkoitus toteuttaa. Yhteisen tarinan ei tarvitse päätyä oppilaiden elokuviin, mutta kerrontatehtävä helpottaa käsikirjoitusten ideointia.

Käsikirjoitus ja hahmot leikkien

Jaan oppilaat kolmen–neljän hengen ryhmiin. Läheisimpien kavereiden yhdistämisestä ei välttämättä synny parasta ryhmää. Ryhmät valitsevat animaatiotekniikan itse. Vaihtoehdoista ei ole pulaa. Nukkeanimaatiossa voidaan käyttää valmiita ja itse valmistettuja nukkeja ja vaikkapa legoja, vaha-animaatiossa muovailuvahaa ja pala-animaatiossa kartonkia.

Ryhmät tuottavat kuvakäsikirjoituksen. Kuvakäsikirjoitusta tehdessään oppilaat suunnittelevat kohtaukset ja mahdolliset äänet. Saatan heittää oppilaille ideoita, jotka toisinaan hyväksytään ja toisinaan ei. Ryhmät päättävät myös tehtäväjaosta. Kuka siirtää mitäkin hahmoa? Kuka toimii kuvaajana? Ryhmien työnjako toimii yleensä hyvin. Kaikilla on puuhaa, ja jokaista ryhmän jäsentä tarvitaan.

Käyn käsikirjoituksen läpi ennen kuvausta. Ryhmäläiset kertovat kuvaussuunnitelmistaan, joita on hyvä pohtia yhdessä. Millaisia kuvausmahdollisuuksia tarina tarjoaa? Entä mitä käsikirjoituksesta olisi hyvä karsia? Mitä kuvassa näkyy, kun jokin ääni kuuluu? Oppilaille kannattaa muistuttaa, että putoamisen tai kaatumisen animoiminen on vaikeaa. Myös elokuvassa käytettävän puheen ja äänen määrää on usein tarpeen suitsia.

Suunnitteluvaiheen jälkeen ryhmät valmistavat hahmot ja lavasteet sekä hankkivat tarvittavat rekvisiitat. Käytämme taustoina erivärisiä papereita. Kokemus on opettanut, että hahmojen ja siirreltävien osien määrää kannattaa rajata, jotta tarina selkiytyy ja kuvaustilanne säilyy rauhallisena. Valmiiden hahmojen, kuten legojen, taustat valmistuvat muutamassa tunnissa. Niin ikään pala-animaatioiden yksinkertaisten paperihahmojen valmistaminen on nopeaa.

Oppilaat leikkivät tarinan läpi kuvauksia varten. Lopullinen käsikirjoitus muotoutuu usein vasta leikkivaiheessa ryhmän jäsenten kesken, eikä sitä ole enää tarve kirjoittaa. Ryhmät huomaavat, mitä tarinoissa kannattaa vielä muuttaa. Samalla valkenee, miten tarina etenee ja mitä kukin ryhmäläinen tekee. On yllättävää, että usein juuri leikkivaiheessa oppilaat huomaavat tarvitsevansa esimerkiksi uuden taustan johonkin kohtaukseen. Siksi materiaalit on hyvä pitää saatavilla. Jos ryhmän suunnitelmissa on kuvata esimerkiksi jonkin rekvisiitan repeäminen, se säästetään leikkivaiheessa ehjänä.

Kuvausvaihe nopeutuu oleellisesti, kun tarina leikitään huolellisesti. Vasta kun ryhmä on tarinastaan yksimielinen, seuraan leikkivaiheen alusta loppuun. Kun ryhmä on yhtä mieltä tarinan kulusta ja leikki toistuu käsikirjoituksen mukaisesti alusta loppuun saakka, kuvaaminen voi alkaa.

Kuvaaminen ja äänittäminen ryhmä kerrallaan

Käynnistän kuvaukset luokan takaosassa ja päästän oppilaat ryhmä kerrallaan kuvaamaan. Oppilaat seuraavat mielellään toisten ryhmien kuvauksia. Silloin pidän huolen, että kuvaavalle ryhmälle jää riittävästi tilaa eikä kukaan töni kameraa tai jalustaa. Katselen seuraavana kuvausvuorossa olevan ryhmän leikkivaiheen läpi animoinnin aikana. Muut ryhmät voivat samalla valmistella töitään. Ohjeistan myös oman projektinsa jo kuvanneet oppilaat hiljaiseen työhön omille paikoilleen.

Oppilaat voivat jaksottaa tehtävät niin, että kaikki ryhmän jäsenet pääsevät kuvaamaan. Tehtävien jako sujuu yleensä riidatta. Toimin kuvaajana, jos oppilaita on ryhmässä vähän tai kuvaaja on poissa. Kuvausvaiheen tärkein tehtäväni on seurata animointia ja varmistaa, että kuvattava liike on riittävän hidasta. Hitautta ei voi korostaa oppilaille liikaa: mitä enemmän liike sisältää kuvia, sitä sulavampaa se on. Editointiohjelmassa liikettä on myös helpompaa nopeuttaa kuin hidastaa.

Kuvaaminen onnistuu parhaiten videokameran animaatiotoiminnon, ”rec-time” tai ”frame rec”, avulla. Toisin kuin digikamera, animaatiotoiminnolla varustettu videokamera ottaa automaattisesti kuvan kerrallaan. Olen huomannut, että Movie Maker -editointiohjelma pyörittää videokameran otoksia digikameralla otettuja kuvia paremmin. Luokan loisteputkivalot ja päivänvalo riittävät kuvausvaloiksi, mutta käytämme pöytä- tai taskulamppua tehosteena.

Kuvaamisen jälkeen animaatioihin tarvittavat äänet taltioidaan videokameralle. Pyydän luokalta äänityksen ajaksi hiljaisuutta. Jotta kuvan ja äänen osuudet on helppo pilkkoa materiaalista erilleen, asetan äänittäessä linssisuojan paikalleen. Silloin tiedän, että kunkin ryhmän äänet ovat otoksia seuraavassa mustassa osassa. Suurissa ryhmissä äänittämistä on hyvin vaikeaa toteuttaa. Samanaikaisopetusta ja koulun vapaita tiloja kannattaa siis hyödyntää.

Kuvaamiseen ja äänitykseen kuluu yhdeltä pienryhmältä aikaa 20–45 minuuttia. Ison luokan kanssa kuvaus- ja äänitysvaihe on hyvä tehdä ryhmätunneilla, jos mahdollista. Tallennan tuotokset, kun kaikki ryhmät ovat purkittaneet sekä kuvansa että äänensä. Puran videon kotona. Pilkon materiaalin osiin: pätkin ja kansioin otokset ryhmiä varten. Säilytän raakaversioista varmuuskopiot ja siirrän pilkotut materiaalit koulun koneelle.

Editointitohinaa

Ryhmät editoivat animaationsa tietokoneluokassa Movie Maker -ohjelmalla. Editoidessa on todella tohina päällä. Jos mahdollista, leikkaaminen on hyvä aloittaa pienen ryhmän tunneilla. Näytän aluksi oppilaille editointiohjelman keskeiset työkalut. Kerron, kuinka editointi etenee: ensin viimeistellään visuaalinen puoli alku- ja lopputekstejä myöten, minkä jälkeen lisätään äänitehosteet. Opastan oppilaita taustamusiikin ja tekstien lisäämisessä.

Ryhmäläiset kerääntyvät saman tietokoneen äärelle. He istuvat tietokoneluokassa vieri vieressä ja vaihtelevat luontevasti editoijaa. Paikat on hyvä valita niin, että ryhmien välille jää tilaa. Ryhmäläiset ideoivat ja suunnittelevat työn yhdessä. Kiertelen ryhmissä pysyäkseni kartalla, miten oppilaiden työt etenevät. Erimielisyyksiä ilmenee harvoin, ja yleensä kiistat saadaan ratkaistua. Pääsääntöisesti editointi viedään päätökseen kahden kaksoistunnin aikana. Tarvittaessa annan yksittäisen ryhmän viimeistellä elokuvansa omassa luokassa opettajan koneella.

Kutsun animaation tallentamista elokuvaksi pal-muotoon paistamiseksi. Koska Movie Makerissa on vain yksi ääniraita, animaatio pitää ensin "paistaa mediumiksi". Elokuva saatetaan siis ensin musiikkia vaille valmiiksi. Tämän jälkeen elokuvan ääniraitaan lisätään musiikki, eli animaatio "paistetaan kypsäksi". Käytämme taustamusiikkina verkosta löytyvää ilmaismateriaalia. Ohjeistan oppilaat tallentamaan työnsä säännöllisesti, sillä Movie Maker kaatuu herkästi. Myös äänimaailmojen luomisessa on omat ongelmansa. Kaikki ryhmäläiset eivät voi käyttää kuulokkeita yhtä aikaa, mikä on epäkäytännöllistä. Toisinaan käytämme kuulokkeita, toisinaan emme.

Valmiiden tuotosten katseleminen

Lopuksi katselemme animaatiot yhdessä – moneen otteeseen. Ryhmät kommentoivat toistensa töitä, ja elokuvien vastaanotto on poikkeuksetta kannustavaa. Vaikka ryhmät saattavat puutua animaatioon, he katselevat kaikkia elokuvia uusin silmin. Elokuvien arviointi tapahtuu katselukerralla oppilaiden kanssa keskustellen. Juttelemme projektin eri vaiheista.

Omista elokuvista tulee oppilaille tärkeitä, sillä niitä tehdään pitkään ja hartaasti. Lopputulos: 43 sekuntia! Lähes poikkeuksetta oppilaat ihmettelevät animaation tekemisen hitautta ja elokuvansa lyhyttä kestoa. Projektien ansiosta oppilaat arvostavat animaatioelokuvia uudella tavalla. Mitä voimanponnistuksia kokonaisen animaatioelokuvan tekeminen vaatiikaan, kun minuutin tuottaminen vie useita päiviä! On ihanaa kuulla myös vanhempien kommentoivan, että kotona katsellaan animaatioita niiden tekemistä pohdiskellen.

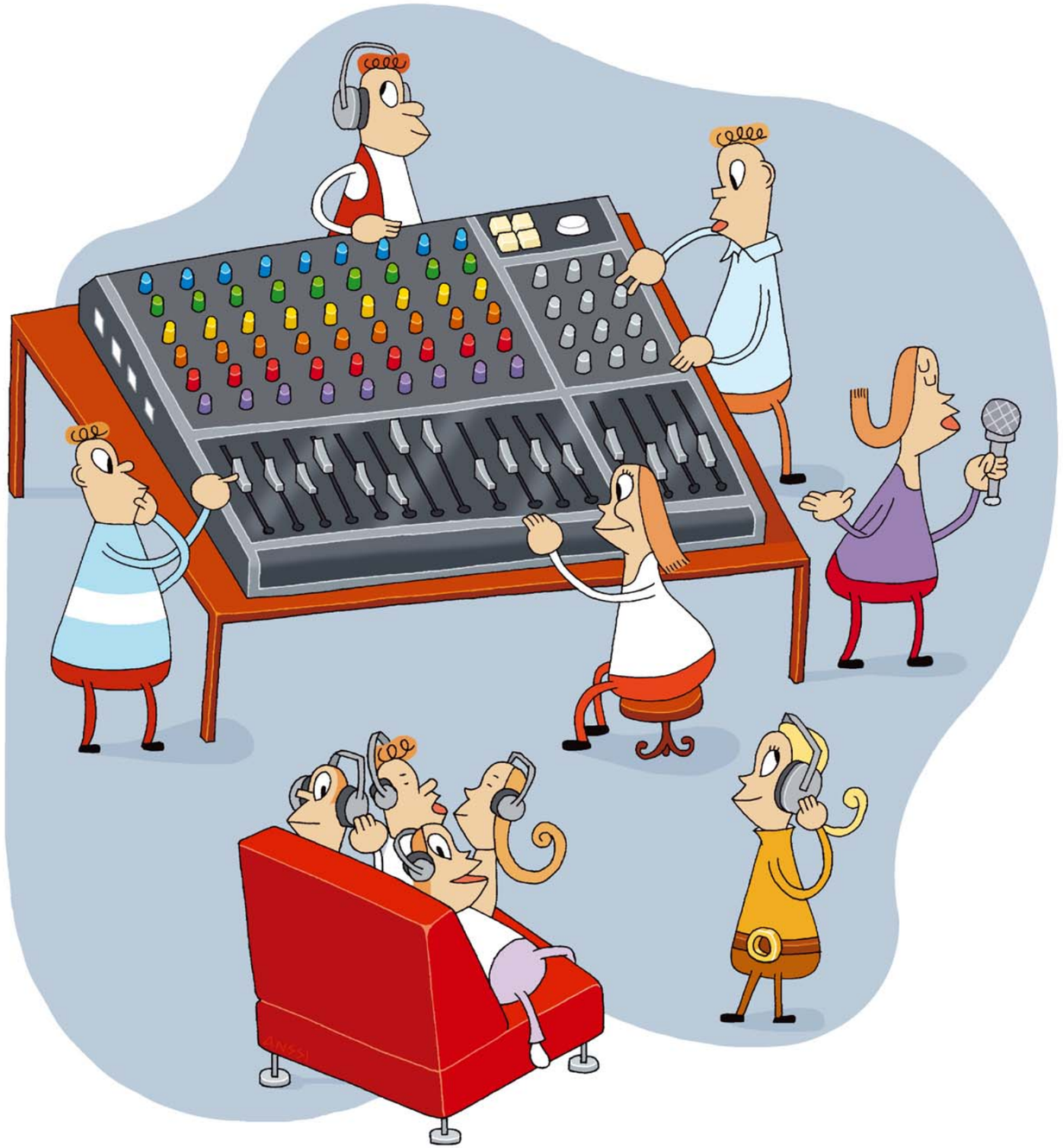
VINKKI! Kuvaustilanne voi ärityä kaoottiseksi. Ohjaa oppilaita hahmojen liikuttamisessa. Voitte sopia, että yksi oppilas liikuttaa vain yhtä hahmoa kerrallaan.

VINKKI! Yllättävän usein käy niin, että oppilaat haluavat liikuttaa tai muuttaa jotain taustan osaa kuvauksen aikana. Opasta etukäteen, ettei taustoihin kannata liimata mitään.

VINKKI! Jotta tuotokset voi esittää esimerkiksi naapuriluokalle tai koko koululle, vanhemmilta tulee kysyä luvat oppilastöiden tallentamiseen ja näyttämiseen.

VINKKI! Tutustu myös tablettien mahdollisuuksiin.





Anne Seppänen

Featurepaja – kuuntelemisesta äänisinfoniaksi

Featurepaja johdattaa oppilaat omaehtoisen äänisuunnittelun maailmaan. Työpajan tärkeimmät työskentelymuodot ovat keskusteleminen ja tekemällä oppiminen. Yhteiset keskustelut virittävät oppilaat aluksi ympäristön kuuntelemiseen. Ilmaisutaitoja harjoitellaan kokeilujen avulla. Äänisuunnittelua lähestytään äänitaiteen näkökulmasta, sillä luovassa työskentelyilmapiirissä oppilaat eivät pelkää virheiden tekemistä.

Featurepajassa oppilaat omaksuvat äänittämisen ja miksaamisen taitoja. Omien kokeilujen ansiosta ääni muuttuu merkitykselliseksi, eli äänielementti tiedostetaan ainakin hetkellisesti aiempaa herkemmin. Äänimaailman havainnointi avaa uusia ulottuvaisuuksia todellisuuteen. Todellisuus muuttuu tarinaksi, saduksi, seikkailuksi.

Kerron seuraavassa featurepajasta, jossa oppilaat työskentelivät sekä yksin että yhdessä. Työpajan harjoitukset etenivät kahdessa vaiheessa. Ensin oppilaat toteuttivat yksilötehtävät heille tärkeän paikan äänimaisemasta. Lopuksi oppilaiden työt yhdistettiin kollektiiviseksi ääniteokseksi.

Tärkeiden paikkojen äänimaailmat ja yhteisen kokonaisuuden luominen

Opetusprojektiin osallistuneet nuoret olivat mukana työllistymiseen tähtäävässä työpajatoiminnassa. Sain ennakkoon kuulla, että kymmenen oppilaan ryhmän motivointi voi osoittautua hankalaksi. Vaikka jännitin kohtaamista, nuorten featurepaja ei liiemmin poikennut työni arjesta. Mediakasvatuksen kehittäjänä ja toteuttajana törmäilen jatkuvasti erilaisiin, vaihtuviin ryhmiin. Työn projektiluonteen vuoksi kohtaamiset vaativat joustavuutta, ryhmien aistimista ja kuuntelemista.

Keskustelua ja kuuntelemista. Aloitin featurepajan kysymyksellä: Mikä on feature? Kukaan ei tiennyt. Varovaisia ehdotuksia alkoi sadella, ja etenimme jatkokysymyksin äänitaiteeseen. Puhuimme korvasta ja kuuntelemisesta: millainen aisti

kuulo on. Pohdimme kaupungin äänimaisemaa ja desibelejä, korvan muuntautumiskykyä. Keskustelimme äänestä elokuvan elementtinä ja tarinan kuljettajana.

Kuuntelimme näytteen ääniteoksesta. Pimensin huonetta sanoen: ”Ollaan ihan hiljaa kuuntelun ajan.” Nuoret keskittyivät kuuden minuutin ääniteokseen hiiren hiljaa. Teoksen päätyttyä esitin jälleen kysymyksiä: Mitä kuulit? Mistä teos kertoi? Mitä oli äänitetty? Ryhmä virisi jälleen aktiiviseen keskusteluun.

Kerroin oppilaille ääniteoksen luomisesta. Mikä on äänisuunnittelussa oleellista? Ihmettelin ääneen, mikä merkitys mikrofonilla ja kuulokkeilla onkaan. Miten mikrofoni erittelee ja etäännyttää? Entä kuinka kuulokkeet muuttavat kuuntelukokemusta?

Tärkeän paikan ideoiminen. Muodostimme pienryhmät. Annoin jokaiselle tehtäväksi pohtia ensin yksin, mihin lähialueen paikkaan kukin veisi itselle tärkeän henkilön, seurustelukumppanin tai ystävän. Paikka tuli kertoa pienryhmän muille jäsenille.

Ryhmäkeskustelu. Paikkaideat purettiin isossa ryhmässä. Itsensä avaaminen isossa ryhmässä voi ujostuttaa oppilaita. Ideoiden esittely toteutettiinkin siten, että oppilaat kertoivat toisen pienryhmäläisen ideasta. Oli vaivatonta kuvailla kaverin paikkaa oman sijaan. Aina välillä tärkeän paikan varsinainen ideoija ottikin puheenvuoron, alkoi perustella ja täydentää esittelijän kuvausta. Esitin paikkojen yksityiskohtiin liittyviä kysymyksiä: Mitä siellä kuuluu? Miksi se kiehtoo sinua? Nuoret vaikuttivat rentoutuneilta.

Äänikertomuksen editoiminen itsenäisesti. Oppilaat saivat tehtävän muokata tärkeästä paikastaan äänifeaturen. He saivat mukaansa äänitallentimet kuulokkeineen, ja aikaa tuotoksen tekemiseen oli noin viikko. Oppilaat kävivät kuuntelemassa ja äänittämässä valitsemaansa paikkaa. He hyödynsivät materiaalin muokkaamisessa miksaustyöpöytää, jonka käyttöön tarjottiin oppilaiden työpajalla teknistä opastusta aina tarvittaessa.

Yhteisen äänisinfonian synnyttäminen. Seuraavan featurepajakerran aikana kuuntelimme valmiit ääniteokset yhdessä. Tämän jälkeen teokset yhdistettiin porukalla kokonaisuudeksi, äänisinfoniaksi. Sydämen lyönnit aloittivat teoksen, jossa liikuttiin kaupungilla, merenrannalla, metrotunneleissa ja puistoissa. Juhlallisen kuuntelun jälkeen keskustelimme teoksesta ja sen tekemisestä. Oppilaat olivat innostuneita. ”Siisti homma”, he sanoivat.

VINKKI! Kuuntelee oppilaitasi. Ryhmän sisäinen keskustelu ja ilmapiirin luominen ovat usein tärkeimmät työkalusi.

VINKKI! Keskity toteutusta edeltävään vaiheeseen, jossa jaetaan ideoita ja sanallistetaan tunteita ja haaveita. Opettajaa ei välttämättä edes tarvita äänityksessä ja muissa teknisissä työvaiheissa.

VINKKI! Jos ajattelet ääneen, ihmettelyysi voidaan vastata. Tällöin roolit kääntyvät: oppilaat opettavat opettajaa.





Laura Kahlos

Media tutuksi oppilailta oppilaille

Media tutuksi -jakson aikana 8.–9.-luokkalaiset oppilaat suunnittelevat ja pitävät alakoulun 4.-luokkalaisille median käyttöön liittyvän opetustuokion, -tunnin tai tarvittaessa opetuskokonaisuuden. Yläkoululaisten ohjaamissa opetussessiossa yhdistetään tieto- ja viestintätekniikan sisältöjä luonnontietoon ja ympäristökasvatukseen.

Jakson aikana mediaa tarkastellaan oppimisen välineenä, mikä kehittää yläkoululaisia mediakriittisyyteen. Kurssin aikana yläkoululaiset pohtivat mediaa, median käyttöä ja tiedonhakua koskevia arkikäsityksiään. He testaavat ja koettelevat omia ennakko-oletuksiaan etsien eri viestimistä tietoa median vaikutuksista. Oppilaiden pitämät opetustuokiot puolestaan avartavat neljäsluokkalaisten tiedonhakutaitoja.

Koulumme medialuokilla ylitetään ja rikotaan oppiainerajoja ja luokka-asteita, sillä panostamme tutkivaan oppimiseen. Etenkin luokkien välinen yhteistyö on omiaan kehittämään oppilaiden yhteistyö- ja vuorovaikutustaitoja. Hyödyntämämme Fronter-oppimisympäristö tarjoaa oppilaille keskinäisen kommentointi- ja reflektointimahdollisuuden.

Olemme lisänneet myös tieto- ja viestintätekniikan opetusta systemaattisesti jokaisella luokka-asteella. Neljännen luokan TVT-aihekokonaisuus painottaa luonnontietoa ja ympäristökasvatusta. Tämä kokonaisuus soveltuu Media tutuksi -projektiin hyvin, sillä oppilaat voivat tehdä tiedonhakuja esimerkiksi kestävästä kehityksestä ja kierrätyksestä.

Kysymysten muotoilua ja vastausten etsintää

Opettaja jakaa kahdeksannen ja yhdeksännen luokan oppilaat sekaryhmiin, jotka koostuvat erityyppisistä oppijoista. Kurssin aluksi oppilaat muotoilevat ja esittävät mediaan liittyviä kysymyksiä heitä askarruttavista asioista. Oppilaiden kysymyksistä työstetään lopulta alakoululaisten oppitunti. Oppilaat kehittelevät ajatuksia ja ideoita oppituntien lisäksi Fronter-huoneen keskustelualustalla tai pilvipalvelussa.

Projektin käynnistämiseksi opettaja esittelee oppilaille päivälehtien artikkeleista keräämiään media-aiheisia väittämiä ja otsikoita. Oppilaat muotoilevat kysymyksiä, jotka käsittelevät median käyttöä, mediailmiöitä ja mediakriittisyyttä. Ryhmät

valitsevat muutaman itselleen keskeisen kysymyksen. Aiheista keskustellaan ryhmissä, ja ryhmät vastaavat kysymyksiin yhdessä muodostamansa ennakkokäsityksen perusteella. Oppilaat perehtyvät keskustelualustalle kirjattuihin kommentteihin. Kysymyksistä ja vastauksista keskustellaan yhdessä myös koko opetusryhmän kesken. Ajatuksia tarkennetaan myös hakemalla tietoa eri lähteistä.

Kestävää kehitystä tarkastellaan useista näkökulmista. Oppilaat perehtyvät erilaisiin lajityyppeihin ja kansainvälisiin mediasisältöihin. Kiinnostavat aiheet löytyvät ajankohtaisista uutisista. Miten kestävästä kehityksestä uutisoidaan? Kuinka laajasta mediailmiöstä on kyse? Oppilaat tarkastelevat myös mainontaa, joka hyödyntää kestävän kehityksen ideaa. Miten kierrättämisestä kertovat sisällöt kytkeytyvät taloudellisen hyödyn tavoitteluun? Miten mainokset vaikuttavat ostopäätöksiin? Samalla yläkoululaiset asettuvat neljäsluokkalaisten asemaan: Mitä 10–12-vuotiaat ajattelevat median vaikutuksista?

Vierailevat asiantuntijat ja visiitit erilaisiin media-alan kohteisiin ovat jakson suola. Vierailuista päätetään aina oppilaiden aiheiden ja tavoitteiden mukaan. Vierailijat ja tutustumisretket piristävät jaksoa. Ne tarjoavat oppilaille mahdollisuuden syventävää ajattelua, ja media-alan ammattilaisten ja oppilaiden kohtaaminen täydentää oppilaiden vastauksia.

Neljännen luokan oppituntisuunnitelmat ja kurssin arviointi

Oppilaat työstävät kysymys–vastaus-prosessin oppimiskokemusten pohjalta opetuskokonaisuuden itseään nuoremmille oppilaille. Suunnitelmat on tärkeää koota ja työstää yhdessä pienryhmissä tai pareittain. Oppilaat miettivät valitsemaansa kysymystä keskittyen neljäsluokkalaisille olennaisiin median käytön aiheisiin. He huomioivat töissään myös tieto- ja viestintätekniikan aihepiirit. Mitä ripeämmin ideoinnista siirrytään oppitunnin suunnittelu- ja toteuttamisvaiheeseen, sitä paremmin tärkeälle loppuarvioinnille jää aikaa.

Yläkoululaiset onnistuvat kurssilla parhaiten, kun työn eri osa-alueet aikataulutetaan selkeästi: suunnittelu, toteutus ja arviointi. Opettajan laatimaan projektin kokonaisaikatauluun kannattaa jättää liikkumavaraa, joskaan se ei välttämättä riitä tuntisuunnitelmien toteuttamiseen. Yläkoululaiset voivat kiinnittää aikatauluvalintoihin huomiota myöhemmin, kun aikataulussa pysymistä tarkastellaan oppilaiden itsearvioinneissa.

Opettaja arvioi prosessin kaikki osa-alueet: oppilaiden yhteistyötaidot, ryhmän itseohjautuvuus, aikataulussa pysyminen sekä neljäsluokkalaisille suunnitellut oppitunnit. Arvioinnissa otetaan huomioon oppilaiden erilaiset taidot, sillä yhdeksäsluokkalaisilla on nuorempiaan syvempää osaamista. Lisäksi jokainen oppilas arvioi työskentelyään ja oppimistaan. Myös ryhmät antavat itselleen arvosanat.

VINKKI! Jaa oppilaat valmiiksi ryhmiin. Erilaiset oppijat tukevat ja täydentävät toisiaan. Ryhmäjako synnyttää synergiaa.

VINKKI! Kerää lehdistä ajankohtaisia uutisia tai mainoksia, ja anna ryhmille muutamia selkeitä ja rajattuja aiheita.

VINKKI! Aikatauluta kurssi jättäen sen loppuun väljää pelivaraa.

VINKKI! Tarjoa oppilaille itsearvioinnin työkalu, lyhyt arviointikaavake, esimerkiksi Fronterissa.





Tiina Lepistö

Tosi-tv + satu = näytelmä

Tosi-tv on nykyajan sadunkerrontaa. Aikanaan sadut eivät olleet vain lasten ajanvietettä ja kasvatusta. Satupiirissä istuivat kaikki – aivan kuten nykyään television ääressä katsomassa seikkailijoita, selviytyjiä ja huippumalliksi haluavia. Tosi-tv esittää aitoutta, mutta kyse on kuitenkin tarkasti käsikirjoitetusta eli rakennetusta lajityypistä.

Kehittelin näytelmäprojektin, jossa yhdistetään tosi-tv ja satu. Oppilaat suunnittelevat ja harjoittelevat näytelmän, jossa on aineksia molemmista. Lopuksi valmis näytelmä kuvataan. Oppilaat kokevat, miten tosi-tv-todellisuutta käsikirjoitetaan. Samalla tutut sadut istutetaan tosi-tv:n tapaan kertoa tarinaa.

Unelmien poikamiesprinsessa – media- ja ilmaisukasvatusta yläasteikäisille

Toteutin Unelmien poikamiesprinsessa -nimen saaneen projektin seitsemäsluokkalaisten teatteri-ilmaisuryhmän kanssa. Projektin aikana oppilaiden käsitys tosi-tv-sarjojen todenvastaavuudesta muuttui ainakin jonkin verran. Osallistuminen osoitti heille, että ohjelmissa lähes kaiken on edettävä etukäteen laaditun suunnitelman mukaan. Lisäksi oppilaat saivat käsityksen draaman kaaren luomisesta, lavastuksen suunnittelusta ja videokuvauksesta. Unelmien poikamiesprinsessassa näytelleiden oppilaiden ilmaisurohkeus vahvistui. Samalla koko ryhmän kärsivällisyys kasvoi, sillä kuvaaminen vaati odottelua. Oppitunnit jakautuivat kahdelle jaksolle, ja projektiin käytettiin 13 kaksoistuntia.

Me olemme ryhmä

Aloitimme projektin ryhmäytymisharjoituksilla, koska ne rentouttavat ilmapiirin. Mikäli projekti toteutetaan äidinkielen ja kirjallisuuden tunneilla, erilaiset ilmaisuharjoitukset purkavat oppilaiden jännitystä. Vaikka ryhmän jäsenet olisivat tuttuja

keskenään, ryhmäytymisharjoituksiin kannattaa joka tapauksessa käyttää jonkin verran aikaa. Samalla ne tarjoavat opettajalle vihjeitä roolituspäätösten tekemiseen: minkälaisiin rooleihin kukin ryhmän jäsen haluaa ja kykenee.

Monilla yläkoulun oppilailla on kokemusta näytelmien tekemisestä ja videokuvauksesta. Oppilaiden olemassa olevat taidot kannattaa valjastaa ryhmän käyttöön oppilaiden toiveita kysellen. Kaikki eivät ole yhtä innokkaita näyttelijöitä, joten kuvaamiseen ja taustatyöhön ilmoittautuu yleensä halukkaita.

Tiivistelmät tosi-tv-sarjoista ja saduista

Paneuduimme vuorollaan sekä tosi-tv-sarjoihin että satuihin kaksoistunnin verran. Aloitimme molemmat kerrat ilmapiiriä rentouttavilla ilmaisuharjoituksilla. Oppilaat suunnittelivat ja harjoittelivat pienryhmissä pikku näytelmät, joihin he tiivistivät tosi-tv-sarjan tai sadun ytimen. Valmiit esitykset kestivät kukin viitisen minuuttia.

Mietimme ensin yhdessä, mitä tosi-tv tarkoittaa. Mitkä tosi-tv-sarjat ovat jääneet mieleen? Kokosin sarjojen nimiä taululle. Oppilaat valitsivat pienryhmissä sarjan, jota he olivat katsoneet ja jonka he siis tunsivat. Ryhmät tekivät valitsemistaan sarjoista lyhyet näytelmät, joiden tuli tiivistää, mistä ohjelmissa on kysymys. Tähdensin oppilaille, että tarkoitus on kiteyttää tosi-tv-sarjan olennaisimmat piirteet. Painotin myös roolitusta. Kunkin ryhmäläisen täytyy tietää, ketä sarjan hahmoa hän esittää ja millaisin keinoin. Korostin, että tosi-tv-ohjelmat käsikirjoitetaan, minkä vuoksi myös niiden hahmot ovat usein hyvin kärjistettyjä.

Ryhmät löysivät ja esittivät hienosti olennaisen valitsemistaan sarjoista. Oppilaille tutuimpia tosi-tv-sarjoja olivat Idols ja Unelmien poikamiestyttö. Idols-esityksessä rohkein lauloi, ja tuomaristossa istuivat tutut hahmot. Jone Nikulaa esittävä oppilas osasi jopa imitoida hahmonsa puhetyyliä! Unelmien poikamiestytössä taas jaettiin jatkoon pääseville ruusujen sijaan taulutusseja. Saimme nähdä myös kiteytykset Sokkokokista ja Selviytyjistä.

Unelmien poikamiesprinsessa -projektissa satuihin tutustuminen eteni tosi-tv-osuuden tapaan. Oppilaat esittivät muun muassa Punahilkasta ja Tuhkimosta tiivistelmät toisilleen. Painotin jälleen paneutumista roolihahmojen piirteisiin. Koska satua ei esitetä kaikkine käänteineen, katsojan tulee olla alusta lähtien selvillä, mitä satua ja hahmoja esitetään. Oppilaiden roolityö muuttuu usein luontevammaksi rekvisiitan avulla. Jos pienimuotoisia puvustuksen tai lavastuksen elementtejä on saatavilla, mahdollisuutta kannattaa hyödyntää.

Oppilaita tulee ohjata vertaispalautteen antamiseen heti projektin alusta lähtien. Rakentavan kritiikin viestiminen ja vastaanottaminen on vaikeaa, mutta ensiarvoisen tärkeää. Ryhmäytymis- ja ilmaisuharjoitukset edistävät osaltaan avoimen ja toisia tukevan ilmapiirin luomista. Jaoimme sekä tosi-tv- että satuosuuden jälkeen on palautetta keskustellen. Vastasiko esitys kohdettaan? Mikä näytelmässä ja sen hahmoissa oli erityisen onnistunutta? Mitä esitysten katsojat olisivat nostaneet sarjasta tai sadusta näytelmään? Oppilaat olivat melko yksimielisiä siitä, että ryhmät onnistuivat kiteyttämään tosi-tv-sarjojen olennaiset piirteet. Sen sijaan saduista saatiin väittelyäkin aikaan. Myös näyttelijäntyötä kommentoitiin. Kiinnitin antamassani palautteessa huomiota erityisesti äänenkäyttöön.

Lajityyppien yhdistäminen

Seuraavassa vaiheessa oppilaat yhdistivät jonkin tosi-tv-ohjelman satuun. Muistutin heille, että liitoksella pitää olla motiivi: Mitkä ovat ne narratiiviset linkit, joiden avulla tosi-tv-sarja ja satu saadaan yhdistettyä? Mikä sadun hahmoista toimii myös valitussa tosi-tv-ohjelmassa? Miten näytelmän juonta kuljetetaan? Kokeilimme kuvitellen yhdessä useita vaihtoehtoja.

Ajatuskokeiden jälkeen oppilaat kirjoittivat pienryhmissä juoniselostukset toteutuskelpoisina pitämistään näytelmistä. Kun selostukset olivat valmiit, ryhmät perehtyivät toistensa ehdotuksiin. Ryhmän puheenjohtaja esitteli idean vierailevilleen toisille ryhmille, jotka esittivät kysymyksiä ja ehdotuksia. Oppilaat kävivät läpi kaikki juoniselostukset, minkä jälkeen he palasivat omaan ryhmäänsä kehittelemään synopsistaan vierailevien ryhmien ehdotusten pohjalta.

Ryhmät tuottivat yhdessä keskustellen synopsiksen ja roolihahmot. Monet ryhmät yhdistelivät tosi-tv-ohjelmaan useita satuja. Unelmien poikamies sai seurakseen sekä Tuhkimon että Bellen Kaunottaresta ja hirviöstä. Selviytyjät-formaattiin nivottiin puolestaan prinssien tehtäviä eri saduista. Ryhmät esittelivät koko ryhmälle ehdotuksensa, joista valittiin yhdessä toteuttamiskelpoisin. Lopulta päädyimme Unelmien poikamiestyttö -sarjaan, johon yhdistettiin Tuhkimo, sillan alla asuva pukki, prinssien tehtäviä, ilkeä äitipuoli peileineen sekä häijy sisarpuoli.

Näytelmän valmistaminen ja kuvaaminen

Loimme juonen, kohtausjärjestyksen sekä roolihahmot yhdessä. Sen jälkeen juoni jaettiin osiin, joiden kirjoittaminen oli pienryhmien tehtävä. Käytimme kirjoittamiseen kaksi kaksoistuntia. Unelmien poikamiesprinsessa kertoo Tuhkimosta, joka Unelmien poikamiestyttö -sarjan tavoin etsii puolisoa itselleen. Tuhkimo ei tietenkään ole ensimmäinen ehdokas poikamiesprinsessaksi. Mukana ovat myös Tuhkimoa kadehtiva ja peililtään huonoja neuvoja saava ilkeä äitipuoli sekä sisarpuoli, joka puhuu Tuhkimosta pahaa kaiken aikaa. Prinssiehdokkaat joutuvat

osoittamaan urhoollisuuttaan tehtävien, muun muassa kokkauksen, avulla. Ehdokkaat putoavat yksi kerrallaan, kunnes jäljellä on vain voittaja. Näytelmä päättyy cocktail-juhlaan ja onnelliseen loppuun: prinssiehdokkaista riittää puoliso kaikille näytelmän naisille.

Kun teksti oli valmis, harjoitukset, lavastaminen ja kuvauspaikkojen etsiminen alkoivat. Kuvaajiksi lupautuneet oppilaat harjoittelivat kameran käyttöä ja kokeilivat erilaisia kuvaussuunnitelmia. Lisäksi kuvaajat havaitsivat, että kuvauspaikka oli liian hämärä. Lisävalaistuksen suunnittelu, hankinta ja valojen kokeilu tuottivat valmistautumiseen lisäpolun.

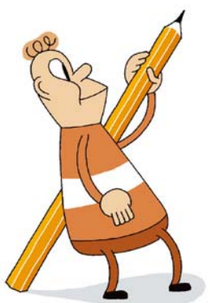
Huomasimme valmiin näytelmän kuvaustilanteessa, että kuvaussihteerin työ on tärkeää jatkuvuuden takaamiseksi. Toinen kuvaajista ryhtyi kuvaussihteeriksi, joka piti kirjaa niin esineiden sijainnista kuin näyttelijöiden kulkusuunnista. Kuvaaja ja kuvaussihteeri olivat menettää hermonsa ryhmäläisiin, jotka eivät osanneet vuorosanojaan. Oppilaille pitää tehdä selväksi, että kuvaushetkellä vuorosanat kuuluu osata.

Editoin näytelmän oppilaiden sijaan ajanpuutteen vuoksi. Tuotos katseltiin yhdessä, minkä jälkeen ryhmäläiset arvioivat projektia ja oppimistaan. Mitä he olivat oppineet televisiosta, kirjallisuudesta, näyttelemisestä, tekniikasta, ryhmästä ja itsestään? Niin näytelmän suunnittelussa kuin loppukeskustelussa kävi ilmi, että oppilaat ymmärsivät monien tosi-tv-sarjojen jyrkistävän hahmoja satujen tapaan: joku on ”hyvis”, toinen ”pahis”. Myös amerikkalaisten tosi-tv-sarjojen ja satujen kytköksen perustelut hahmottuivat. Monessa sarjassa vain yksi voittaja saa kauheiden koettelemusten jälkeen suuren rahapalkinnon – kuten saduissa urhoollisin prinssi prinsessan ja puoli valtakuntaa.



VINKKI! Suunnitteluvaiheessa oppilaat eivät välttämättä saa palautettua kovinkaan montaa satua mieleensä. Varaudu esittämään heille lista tunnetuista saduista.

VINKKI! Kirjoittamisprosessi voi edetä yhteisöllisesti. Pienryhmät kirjoittavat omaa osuuttaan, mutta heillä on pääsy myös muiden ryhmien teksteihin. Näin varmistetaan, että näytelmän kokonaiskuva säilyy oppilaiden mielessä käsikirjoituksen laatimisen ajan.





Katja Särkkä ja Loviisa Kangas

Tehdään yhdessä oma lehti - journalistinen valokuva mediassa

Journalistinen valokuva mediassa on koostamamme valokuvauksen syventävä kurssi. Kurssilla pohditaan erityisesti journalistisen valokuvan erilaisia keinoja kertoa ympäröivästä maailmasta, tulkita ja tutkia ilmiöitä. Opiskelijoita rohkaistaan sekä erittelemään mediakuvastoja että kokeilemaan, miten jostain itselle merkittävästä asiasta voi kertoa kuvin. Kurssin tehtävät liittyvät uutiskuvaan, tutkivaan journalistiseen kuvareportaasiin sekä kuvituskuvaan.

Kuvien tutkimisen ja tulkitsemisen sekä oman kuvausprojektin lisäksi opiskelijat saattavat ottamansa kuvat aitoon ympäristöön, yhteiseen lehteen. Kurssin lopuksi julkaistaviin kuvaustehtäviin liitetään myös tekstiä ja graafisia elementtejä. Kurssin loppupuoli painottuukin erilaisten graafisten ratkaisujen tutkimiseen sekä kunkin oppilaan kokonaisuuden taittamiseen. Kuvajournalismin perimmäinen tarkoitus on viestintä. Kuvien julkaiseminen on kurssin sisällön kannalta ja pedagogisesti olennaista.

Kuvien kolme kategoriaa

Käytimme kurssin pohjana Merja Salon (2000) tyypittelyä, sillä jaottelu on selkeä. Uutiskuva, kuvareportaasi ja kuvituskuva -kolmijako jäsensi kurssimme kuvaustehtäviä. Lukiolaisten valokuvauskurssilla Salon esittämä teoriapohja voidaan ottaa esille, mutta kurssitehtävät toimivat toki ilman teoreettista pänttäystä.

Uutiskuva. Uutiskuva on välitön, suora, tosi, pysäyttävä ja ennennäkemätön. Uutinen käsittelee nimensä mukaisesti jotakin uutta ja odottamatonta. Vaikka kaikki uutiset eivät olekaan täysin ennalta arvaamattomia, odotettuihin tapahtumiin sisältyy yllätyksen mahdollisuus. Uutisen painoarvo siis kasvaa, jos juoksukisoissa tai vaaleissa ennakkosuosikin sijaan voiton nappaa yllättäjä.

Kuvareportaasi. Kuvareportaasi on aina kuvaajan harkittu kertomus todellisuudesta. Reportaasi edellyttää tulkintaa. Uutiskuvalle ja reportaasille on yhteistä, että

ne kuvaavat todellisia tapahtumia. Kun uutiskuva kertoo tapahtumista tässä ja nyt, kuvareportaasin luonteeseen kuuluu menneen esittäminen.

Kuvituskuva. Kuvituskuva on analyyttinen. Se jäsentää ja jopa selittää kuvittamaansa tekstiä. Kuvituskuva ei perustu havaintoon, vaan ideaan. Kuvituskuva ei ole sidoksissa aikaan, eikä sen tarvitse välttämättä olla valokuva lainkaan. Kuvituskuvia käytetään muutoin vaikeasti lähestyttävien ilmiöiden avaamisessa.

Journalistiseen valokuvaan tutustuminen

Tutustuimme kurssin aluksi journalistisen valokuvan erilaisiin käyttötapoihin, -tarkoituksiin ja syntymekanismeihin. Harjoittelimme tunnistamaan erilaisia kuvatyyppejä.

Kuvakategorioiden tunnistaminen. Tutustutaan kuvien kolmeen ryhmään: uutiskuva, reportaasikuva ja kuvituskuva. Tutkitaan yhdessä esimerkiksi Helsingin Sanomia. Luokka jaetaan kolmeen ryhmään, joista jokainen saa yhden kuvatyypin tarkasteltavakseen. Ryhmät leikkaavat sanoma- tai aikakauslehdistä omaan kuvatyyppiinsä liittyviä kuvia. Taulun ala jaetaan kolmeen. Ryhmät asettavat kuvansa taululle 1-, 2- tai 3-alueelle sen mukaan, mihin kategoriaan kokevat kuvien kuuluvan. Samalla opiskelijat perustelevat valintojaan. Miksi kuva sijoitettiin juuri tuohon luokkaan tai kahden alueen rajalle? Lopuksi tarkastellaan taululle syntynyttä kuvajoukkoa ja sen jakautumista. Pohditaan yhdessä oppilaiden kuvista tekemiä erilaisia tulkintoja.

Etsi kolme uutiskuvaa. Oppilaille annetaan tehtäväksi etsiä kolme uutiskuvaa. Uutiskuvien esimerkkejä voi etsiä esimerkiksi sanomalehtien verkkojulkaisuista. Oppilaat esittelevät kuvat muulle ryhmälle ja kertovat havainnoistaan ja tulkinnoistaan. Mitä kuvassa näkyy? Mitä kuvassa tapahtuu? Tehtävän yhteydessä voidaan myös pohtia, miten otsikot ja kuvatekstit vaikuttavat tulkintaan.

Kuvien sarjallisuus. Tehtävä tukee oppilaita erityisesti reportaasin kuvaamisessa. Sarjallisuusharjoitus kannattaakin teettää ennen kuvareportaasitehtävää. Ryhmälle esitellään kuvasarjoja, joista keskustellaan yhdessä. Oppilaat valitsevat, mitä kuvasarjaa he tutkivat tarkemmin yksin tai ryhmissä. Oppilaita ohjeistetaan kysymysten avulla. Lopuksi he esittelevät kuvasarjan ja sarjallista kerrontaa käsittelevän pohdintansa ryhmälle.

- Kuka kuvasarjan on kuvannut? Missä se on julkaistu?
- Mistä sarja kertoo?
- Minkälaisia kuvia sarjassa on (kuvakoot, toistuvuus, vaihtelevuus, kuvakulmat)?
- Miten sarja suhteutuu aiheeseensa?
- Miten näkökulma tai asenne näkyy sarjan kuvissa?
- Onko sarja yhtenäinen? Mitkä seikat vahvistavat sarjan yhtenäisyyttä?

Kuvataan itse – yhteinen teema ja omat tuotokset

Oppilaiden ydintehtävä oli kuvata itse ja soveltaa kaikkea, mitä kurssilla nähtiin ja mistä keskusteltiin. Oppilaat jakoivat kurssin alusta lähtien tekemiään huomioita. Itseä ympäröivistä ilmiöistä tehdyt havainnot käytiin läpi tuntien alussa nopeilla kierroksilla. Ideoista keskusteltiin ja niitä kehiteltiin. Pienetkin ajatukset kirjattiin muistiin. Mikä kiinnostaa, ihastuttaa, ärsyttää tai mietityttää? Mistä puhutaan juuri nyt uutisissa, koulussa, kotona tai kavereiden kanssa sosiaalisessa mediassa? Miten puheenaiheet koskettavat? Miten ne liittyvät omaan arkeen ja elämään? Keskusteluista muodostui kiehtova rutiini, joka kehitti ryhmän työskentelyä toimitusmaiseen suuntaan.

Opiskelijoiden tuli valita journalistisen kuvasarjan kohteeksi heille merkittävä aihe. Joillekin vapaus oli taakka. Aiheen päättäminen saattoi olla vaikeaa, mikä hidasti oman kuvausprojektin käynnistämistä. Päätimmekin sopia ryhmälle yhteisen teeman, joka syntyi oppilaiden omista huomioista. Kaupunki-teema valittiin yhdessä ideoiden ja keskustellen, ja lopulta opiskelijat päättivät omat näkökulmansa. Yhteisen teeman avulla opiskelijoiden oli helppo päästä liikkeelle. Oli herkullista nähdä, miten oppilaat kertoivat samasta aiheesta eri näkökulmista ja monin tavoin. Kaikkiaan kurssilla oli kolme kuvaustehtävää, joista kukin käsitteli yhtä edellä kuvailtua kuvatyyppiä.

Kuva + uutinen + kansi. Oppilaat ottavat todellisen, nopean ja todistavan kuvan ympäristöstään. Kurssilaisia kehotetaan katselemaan ympärilleen koulumatkoilla ja kaduilla kulkiessa ja liikkuessa. He varautuvat kuvaamaan uutiskuvan vaikka puhelimen kameran avulla. Kuvalle kirjoitetaan lyhyt uutinen, jossa ilmenee uutisjutun tärkeimmät asiat: mitä, missä, milloin ja miten tapahtui. Kuva ja uutinen yhdistetään. Liittäminen onnistuu esimerkiksi Word-tekstinkäsittelyohjelmassa tai blogissa, jos ryhmällä on sellainen käytössään.

Jokainen oppilas tekee tunnilla kuvitteellisen lehden kannen käyttäen uutiskuvaansa. Tavoitteena on luoda yhtenäinen koko sivun ilme otsikoin, graafisin elementein, värein ja muodoin. Kansi tehdään Photoshop-ohjelmalla tai hyödyntämällä Aikakausmedian Kansikuva.fi-verkko-ohjelmaa.

Journalistinen kuvasarja, tutkiva kuvaessee. Oppilaat kuvaavat yhteiseen teemaan kytkeytyvän kuvasarjan. Jokainen päättää, millaista näkökulmaa tai kuvaamisen tapaa käyttää kuvasarjassaan. Sarjoissa voidaan soveltaa kerronnan kaarta. Toinen vaihtoehto on kuvata ikään kuin tutkijan roolissa ja paljastaa kuvasarjassa jokin ilmiö. Tällöin eri kohteita kuvataan aina samalla tapaa. Toisteisuus auttaa katsojaa vertailemaan ja rakentamaan kokonaisuudesta tarinan. Jokaisen oppilaan lopulliseen sarjaan valitaan 5–10 kuvaa, jotka kertovat parhaiten kuvaajan haluaman tarinan. Kuvasarjaan voidaan liittää tekstiä, jossa opiskelija pohtii ideointi-, kuvaus- ja taittoprosessia. Teksti voi myös käsitellä myös kuvien aihetta.

Kuvituskuva. Oppilaat luovat kuvituskuvat tekstille yksin tai pareittain. Ryhmälle annettavien tekstien tulee olla suhteellisen abstrakteja, ajasta ja paikasta irrallisia. Niiden on hyvä olla erilaisia: mielipidekirjoitus, asiateksti, runo tai pakina. Tekstit luetaan miettien, mistä juttu kertoo. Mitä kuvallisia aineksia teksti sisältää? Miten sen sisällön voi kertoa vertauksin? Miten tekstin aiheen voi esittää uudesta näkökulmasta? Opiskelijat rakentavat asetelmia tai lavastavat kuvitustilanteen. Kuvituskuvat valokuvataan, ja jokainen oppilas valitsee tekstinsä kuvitukseksi yhdestä kolmeen kuvaa.

Kuvien julkaisu – taitto ja graafinen ilme

Kurssin kuvausharjoitukset vaativat oppilailta paljon panostusta, ja tehtävistä tuli kiinnostavia henkilökohtaisia projekteja. Päätimme julkaista kaikkien opiskelijoiden työt yhdessä sähköisessä julkaisussa. Näin jokaisen oppilaan taittamat sivut olivat heti nähtävillä todellisessa ympäristössä. Kuvien julkaiseminen oli hyvin palkitsevaa.

Taitoimme kuvat ja tekstit InDesign-taitto-ohjelmalla. Veimme valmiit pdf-sivut Issuu-palveluun, joka on maksuton pdf-julkaisujen esitysohjelma. Vaikka printtijulkaisulla on puolensa, käytimme digitaalista Issuu-julkaisualustaa sen helppouden ja nopeuden vuoksi. Halusimme myös varmistaa, että lopputuloksesta saadaan tyylikäs. Ripustimme tulostettuja A3-kooon taittokokonaisuuksia esille luokan seinille.

Issuun avulla lehti voidaan saattaa rajatusti tai kokonaan julkiseksi. Julkaisun saa linkitettyä tai upotettua esimerkiksi Fronter-sivulle tai blogiin. Kurssilaisten tuotokset voidaan julkaista myös blogissa, jolloin kuvia ja mahdollisia tekstejä ei tarvitse taittaa painetun julkaisun tapaan. Jos kuitenkin intoa ja aikaa riittää, kuvien ja tekstien taittaminen avaa uuden ja kiehtovan näkymän journalistiseen valokuvaan.

Graafinen ilme julkaisussa. Tutkitaan erilaisia julkaisuja. Kiinnitetään huomiota erityisesti graafisiin ratkaisuihin. Mistä kaikista elementeistä graafinen ilme muodostuu? Vertaillaan yksin tai pareittain kahta kokonaisuutta, joiden graafiset ilmeet poikkeavat toisistaan. Kirjataan huomioita julkaisun ulkoasusta ja sen välittämästä vaikutelmasta. Esitellään muulle ryhmälle julkaisut sekä omat pohdinnat graafisista ratkaisuista (yleisilme, tilantuntu, värit, kuvat, kuvakoot, kuvien sijoittelu, fontit, tekstin eri osat, graafiset elementit). Pohditaan myös, minkälaisesta ilmeestä kurssilaiset itse pitävät. Ideoidaan, mitä visuaalisia keinoja he haluavat omassa taitossaan käyttää.



VINKKI! Suomalainen Photo Raw -lehti on omintakeisten journalististen kuvamateriaalien lähde. Myös vuosien varrelta kertynyttä Vuoden lehtikuva -kilpailun satoa kannattaa käyttää tarkastelutehtävissä.

VINKKI! Löydät sähköisiä kuvareportaaseja ja -sarjoja Reportage, Lunaticmag ja Photo8 -verkkojulkaisujen sivuilta.

VINKKI! LIFE-lehden kattava sähköinen arkisto tarjoaa historiallisen näkökulman tarkastelutehtäviin.

VINKKI! Kerää tekstejä varastoon kuvituskuvatehtävää varten. Voit myös tehdä yhteistyötä äidinkielenopettajan kanssa.

Lähteet
Salo, Merja (2000) Imageware - kuvajournalismi mediafuusiossa. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu, Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja B, 59.



Martin Nugent

Föredrag med filminslag

En central utmaning i arbete med elevpresentationer är den att frågorna som eleverna behandlar ofta ligger utanför deras vardag. När kopplingen mellan det behandlade temat och elevernas vardag saknas kan motivationen påverkas. Detta i sin tur hämmar inlärningen och slutligen presentationens kvalitet.

I följande beskriver jag, hur det nämnda problemet kan tacklas genom en speciell forskningsuppgift. I uppgiften använder eleverna den inlärda kunskapen för att producera material till den egna presentationen. Jag har använt mig av metoden i historia och samhällslära. Metoden är ändå tillämpningsbar i alla ämnen och kan lätt omformas för att täcka olika ämnesspecifika behov. Metoden lämpar sig såväl för användning i högstadiet som i gymnasiet.

Varför producera eget filmmaterial?

I historia kursen Den europeiska människan är det den europeiska kulturen som står i focus. Också utveckling inom filosofi, litteratur, bildkonst och teater beskrivs. Som en del av kursen sammanfattar de studerande presentationer över olika stilriktningar, till exempel barock och rokoko.

En del av presentationen består av en forskningsuppgift vars mål är att beskriva hur stilriktningen syns i vår samtid. Forskningsuppgiften sammanställs till ett kort filminslag som visas i samband med presentationen. Uppgiften är alltså till sin karaktär rätt traditionell, men på den punkt där arbetssättet avviker från mera traditionella finns det flera positiva aspekter som bör belysas. Forskningsuppgiften är även ett konkret sätt att arbeta med källmaterial som finns i elevens egna närmiljö. Uppgiften konkretiserar hur det förflutna är närvarande i elevernas vardag.

Arbetsmomentet uppskattas av eleverna eftersom det erbjuder en viss omväxling. Därtill ger den dem en konkret möjlighet att koppla det teoretiska innehållet i undervisningen till samhället utanför och skapa någonting eget och unikt. I den skapande och praktiska delen av uppgiften kan man uppleva hur olika, ofta för läraren okända, talanger stiger fram och bidrar till gruppens arbete.

Jag uppfattar insikten som uppgiften ger i hur media produceras som en av dess centrala fördelar. Våra elever konsumerar, som känt, mycket media. Kännedom om

hur media produceras samt bakomliggande intressen är dock en insikt som gärna kunde fördjupas. Denna förståelse ger eleverna några av de redskap som behövs för att avkoda mediebudskap.

Eleverna har ofta en klar uppfattning om hur de vill att någonting skall presenteras. När de sedan inleder arbetet med att realisera den utmålade visionen blir realiteterna tämligen fort uppenbara för dem. God planering, koncentration och sammarbete krävs om målen önskas uppnås. När ett väl utförts inslag sedan visas upp för de andra i gruppen är feedbacken direkt och oftast uppskattande. Detta ger hela presentationen ett lyft. På samma sätt blir de även medvetna om att slarvigt utfört arbete obönhörligt blottas senast då inslaget visas upp.

Möjligt utförande

I följande beskriver jag kortfattat processen med arbetet som kan indelas i fyra skeden: presentation av uppgiften och gruppindelning, självstudier och grupparbete, lärarledd gruppdiskussion, forskningsuppgiften och filmandet av inslaget.

I den inledande presentationen och genomgången av uppgiften beskriver jag snabbt uppgiftens innebörd och ger eleverna en överblick av uppgiftens olika delmoment. När de olika arbetsmomenten sedan inleds ger jag mera ingående anvisningar. Eftersom arbetet är rätt omfattande och görs i grupp brukar jag reservera tre 90 minuters pass för arbetet. Med presentationen arbetar eleverna därtill under egen tid.

Efter den inledande presentationen vet eleverna vilken stilriktning de har samt till vilken grupp de hör. Nu följer självstudier och därefter en gruppträff. Där diskuterar gruppen hur arbetet kunde genomföras. När eleverna nu är insatta i stilriktningen inleds arbetet med forskningsuppgiften genom en lärarledd diskussion. Där målet är att sätta fingret på hur stilriktningen framkommer i dagens värld. Diskussionen är ofta det första tillfället där gruppen blir medveten om deras kunskap som visar dem nya dimensioner av världen omkring dem. Detta innebär att läraren inte alltid behöver peka ut potentiella forskningsobjekt, men det är dock bra att ha färdiga förslag för eleverna angående lämpliga forskningsmål.

Arkitektur brukar vara en bra infallsvinkel för de flesta stilriktningar har påverkat arkitekturen under olika tider. I praktiken innebär forskningsuppgiften att gruppen går ut på stan för att filma ett inslag som beskriver till exempel spår av nyklassicismen eller futurismen. Före eleverna inleder filmandet är det dock viktigt att läraren beskriver de olika delmomenten i planerandet och producerandet av inslaget.

Genomgången av hur inslaget planeras och produceras är ett arbetsskede som det är värt att investera tid i. I det här skedet är elevernas iver att inleda filmandet ofta stor vilket leder till att de glömmer alla trista, men ack så nödvändiga detaljer. Det gäller att mana till lugn och att ha eleverna att utföra de sista nödvändiga arbetsskedena. Att sammanfatta ett manus och storyboard som läraren kommenterar rekommenderas varmt. Annars är det sannolikt att det uppstår situationer där materialet som filmats inte kan användas i inslaget utan större kraftansträngningar från gruppen eller lärarens sida.

I manuset beskrivs dialoger, repliker och omgivning för filmandet. Det lönar sig att påminna eleverna om att resurserna de har till sitt förfogande är begränsade - alltså ”keep it simple”. Sammanfattandet av manus och storyboard kan ibland uppfattas som onödiga av eleverna eftersom de ”har idén i huvudet”, men slarv i det här skedet syns i slutresultatet. Viktigt att betona även här att enkla lösningar ofta är de bästa.

När det kommer till själva filmandet strävar jag till att detta sköts av endast en eller två av gruppmedlemmarna. Detta gör att genomgången före filmandet går rätt smidigt. Mitt mål är att få eleverna medvetna om att de enkla lösningarna och bildspråket ofta ger det bästa resultatet. Ett tips som i min mening är bra är att i filmandet sträva till så kallad kamera klipp då detta underlättar editeringen. Annars gäller det att repetera grundprinciperna i filmande såsom kamerans grund funktioner, vikten av att filma med stativ, detaljer kring ljudupptagning och ljus. När planen för inslaget är färdig och godkänd är det dags att slutföra arbetet och få inslaget ”på burk”.

TIPS! Ett bra sätt att konkretisera uppgiften är genom att titta på och analysera hur nyhetsinslag är uppbyggda med eleverna.

TIPS! De inbyggda mikrofonerna i videokameror har sällan en tillräckligt god ljudupptagningsförmåga. Använd alltid intervjumikrofoner. Annars kan ljudet bli ett stort problem!

TIPS! Att filma med en läsplatta kan kännas fånigt, men en klar fördel är att materialet överförs automatiskt till editeringsprogrammet. Här kan man spara tid!



Joanna Ovaska

Kulttuuria kielellä – bloggausta fiktiivisessä roolissa

Kulttuuria kielellä -kurssin tarkoituksena on sekä tutustua kotimaan ja kohdekielen kulttuurimuotoihin että tarjota oppijalle mahdollisuuksia tuottaa vierasta kieltä eri muodoissa ja tilanteissa – olennaiseen viestiin keskittyen ja ajattelematta alati rakenteellisia seikkoja tai suorituspelkoa. Projektia voi soveltaa eri mittaan. Se sopii mille tahansa kieltenryhmälle ja esimerkiksi A-kielen koko 5. kurssiksi.

Kurssilla oppija valitsee oman kiinnostuksen kohteensa kulttuurin saralta, aina harpunsoitosta lumilautailuvideoiden kuvaamiseen, ja luo itselleen kulttuurihahmon. Oppijat bloggaavat projektin läpi, ja loppukoe toteutetaan kulttuurimessujen muodossa.

Laajaksi tarkoitettu projekti voi lässähtää helposti reippaankin aloituksen jälkeen. Opettaja voi kuitenkin estää kurssia latistumasta ohjaamalla oppilaita aktiivisesti omassa blogissaan. Myös selkeä kulttuurimessutavoite auttaa opiskelijoita syventymään tosissaan uskottavan hahmon luomiseen. Näin opiskelu on leikillistä, mutta ei hutiloitua.

Ohjasin erinomaisesti onnistuneen Kulttuuria kielellä -projektin A-kielen lukioryhmän kanssa. Nuoret osallistuivat täysillä, kun kulttuuriaiheet napattiin aidosta elämästä ja niihin sukellettiin oman roolihahmon turvin ja pelillisin keinoin. Oppijat suorittivat hahmojen nahoissa vapautuneesti erilaisia tehtäviä, joihin ei kaino teini tohtisi suin päin ryhtyä. Sekä kurssin pitkäkestoisiin että spontaaneihin harjoituksiin oli helppo uppoutua niin ryhmässä kuin yksin. Myös suulliset tehtävät kulttuurihahmon roolissa sujuivat kuin sivumennen ilman epäonnistumisen pelkoa.

“Mä en ole koskaan saanut käyttää oikeasti kieltä ja nyt mä sain tehdä niin ihan koko ajan!” huudahti eräs nuori kurssin lopussa. Kurssin aikana syntyi tekstiä perinteisiin kirjoitustehtäviin verrattuna vähintään kymmenkertaisesti, eikä kenenkään tarvinnut roolissaan arastella suullista esitystä. Asioista vaivauduttiin ottamaan selvää, ja kiinnostus toisten projekteja kohtaan säilyi kurssin ajan. Ryhmän kesken annettu vertaisarviointi tuki antamiani arvosanoja, eivätkä kurssikoetta osanneet kaivata enää edes perinteiset kirjanoppineet.

Fiktiivisen roolihahmon keksiminen

Kurssin alussa kukin opiskelija luo Suomessa elävän nuoren kulttuurihahmon, jollainen haluaisi olla tai voisi kuvitella olevansa. Fiktiivinen hahmo voi työskennellä kulttuurin saralla tai harrastavaa kulttuuria. Roolissa eletään koko projektin ajan, joten sen tulee olla mahdollisimman mieluisa. Hahmon luomiseen ja keksimiseen voi käyttää vaikkapa lehdistä leikattuja kuvia, joiden avulla harjoitellaan taustatarinoiden ideoimista. Roolin taustatarinaa (hahmon ikä, nimi, asuinpaikka, opinnot, työt, saavutukset) voidaan luoda jo alkuun ja kehitellä lisää projektin edetessä.

On tärkeää, että hahmo on oppilaan oma ja kuvitteellinen, jotta vapaus tehtävien suorittamiseen säilyy. Kulttuurihahmon "omaan alaan" vihkiytyminen vahvistaa oppijoiden sitoutumista kurssiin. Roolihahmon itsenäisestä kehittelystä on hyötyä etenkin silloin, kun oppilas tuntee jäävänsä jumiin tarinansa kanssa: kaikki on sadussa mahdollista.

Bloggaaminen ja kurssitöiden jakaminen

Opiskelijat kirjoittavat projektin ajan rooleissaan blogeja, joihin kerätään koko kurssin ajan eri tuotokset. Lisäksi he bloggaavat hahmon arkielämästä, tutustuvat ja kommentoivat toistensa blogeja ja esittelevät tuotoksiaan tunneilla suullisesti. Kaikissa vaiheissa ja tehtävissä oppijat kertaavat perussanastoa. Kurssin alkutaipaleella oppilas luo blogiinsa osion, jossa hän kertoo fiktiivisestä hahmostaan: Tietoja minusta / Om mig / About me / Über mich.

Bloggaamista on hyvä harjoitella yhdessä. Opettaja voi pyytää oppilailta tukea. Muutaman konkarioppilaan avulla perehdytään yhdessä blogin rakenteeseen, tekstin ja kuvien lisäämiseen ja tekijänoikeusasioihin. Opettaja antaa ohjauksellaan aktiivisen bloggauksen mallin, sillä hän kertoo suoritettavista tehtävistä tunneilla ja omassa ohjausblogissaan.

Tavoitteena kulttuurimessut

Projektin pituudesta riippumatta on hyvä esittää tavoite, johon oppija pyrkii. Vetämälläni A5-kurssilla päämäärä oli projektin päätteeksi pidettävät kulttuurimessut, jotka järjestettiin kuvitteellisesti kohdekielisessä maassa. Esitin heti kurssin alussa hahmoille kutsun osallistua messuille, ja oppijat valmistautuivat tapahtumaan projektin aikana.

Oppijat virittäytyivät projektin huipennukseen alusta lähtien suunnittelemalla ensitöikseen kohdekielisiä messumainoksia. Niin paperiset kuin videoidut mainokset toimivat hyvin. Projekti päättyi messuihin, joilla oppijat pitivät loppuesitykset. He kertoivat hahmoistaan ja projektin aikana oppimistaan asioista joko livenä tai videolla. Lisäksi oppijat haastattelivat toistensa hahmoja. He varautuivat etukäteen haastatteluihin, jotka toteutettiin messuilla kunkin kulttuurihahmon esityksen jälkeen.

Esimerkkejä kulttuurihahmon blogitehtävistä

Vertailu oman ja vieraskielisen alan välillä. Tutustu omaan kulttuurialaan ja sen teoksiin (Suomi ja kohdemaa). Hae nettiartikkeleita kulttuurihahmon alasta. Kerää ne linkeiksi blogiin. Vertaa esimerkiksi: Mitä nuorille tarjotaan eri maissa? Kuka tekee kiinnostavia juttuja kussakin maassa?

Vertailu toiseen alaan. Etsi muiden kulttuurialojen edustajia. Laadi blogiin kirjoitus vierailustasi jonkun kulttuurialan edustajan luona, esimerkiksi "Kahden taiteilijan lomapäivä yhdessä". Kerro, miksi eri taiteilijat ovat sinusta kiinnostavia.

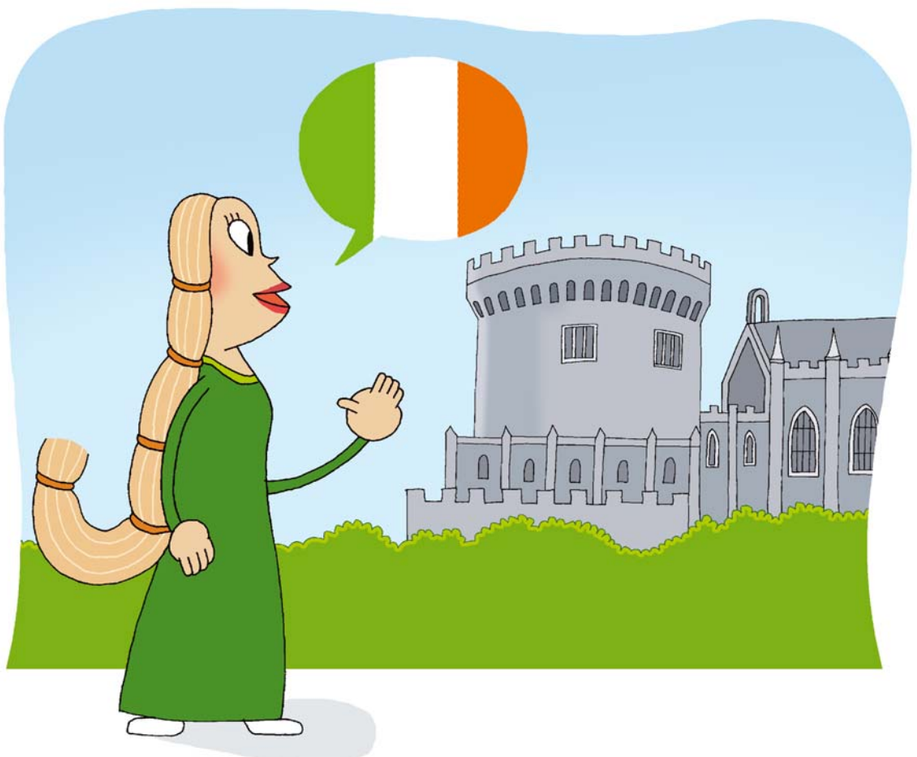
Kuvataide- tai valokuvanäyttely. Vieraile taidenäyttelyssä, galleriassa tai virtuaalimuseossa. Väittele tai käy parisi kanssa dialogia, ja kerro kokemuksestasi esimerkiksi ristiriitaiseen, ylistävään tai kummeksuvaan sävyyn. Tee väittelystä tai dialogista kaverin kanssa äänite tai video. Linkittäkää se blogiin.

Elokuva. Lue lempielokuvasi arvostelu. Etsi siitä sopivia rakenteita. Mieti, kuinka ilmaiset ne kohdekielellä. Kirjoita elokuvasta oma lyhyt arviosi tai videoi mielipiteesi. Liitä se blogiin. Lue kaverin blogista hänen arvostelunsa. Kommentoi ja kysele.

Kirjallisuus. Mieti suomalainen kirjailija, joka on merkityksellinen juuri sinulle tai kotimaallesi. Etsi samankaltainen tai samalla tavoin kirjoittava kirjailija kohdekieliseltä alueelta. Kirjoita blogiin vertaileva kuvaus kirjailijoiden elämistä: pohdi yhtäläisyyksiä ja eroja.

Teatteri, tanssi, musiikki. Tee sarjakuva suomalaisesta näyttelijästä tai tanssijasta. Ota sarjakuvasta kuva. Liitä se blogiin. Kirjoita blogissasi, miksi suomalainen lempibändisi on sinulle tärkeä. Miksi muidenkin pitäisi kuunnella sitä? Valmistele bändistä lyhyt henkilökohtainen myyntipuhe, esitys, mainos tai oodi, jonka esität messuilla.

Kulttuurinähtävyydet ja messuihin valmistautuminen. Ota selvää, mitä messukaupungin kulttuurielämä tällä hetkellä tarjoaa. Kirjoita sähköpostin muodossa toivomus messujen järjestäjille, mihin kaupungin kulttuurielämän tapahtumiin haluaisit osallistua messujen aikaan. Esittele samalla oman alueesi kulttuurinähtävyydet erityisesti nuoria silmällä pitäen. Liitä toiveesi blogiin.



VINKKI! Ole aktiivinen ohjausblogissasi. Anna rohkaisevia neuvoja kohdekielellä, jaa linkkejä, muistuta tehtävistä ja ole läsnä. Lähettele terveisiä, tarjoile yllätys- tai ekstratehtäviä.

VINKKI! Päästä rohkeasti irti läksyistä tai muka pakollisista tehtävistä. Kielirakenteita voi halutessaan opettaa autenttisilla teksteillä, ja palautetta voi antaa oppijan valitsemista teksteistä. Kaikkea ei tarvitse korjata.

VINKKI! Jos opetusryhmä on suuri, useampi hahmo voi kirjoittaa yhteen blogiin, jolloin tuotoksia on helppo seurata.

VINKKI! Kerää ja jaa kaikkien hahmojen blogit joko ohjausblogissasi tai esimerkiksi Scoop it -julkaisupalvelussa. Myös erilaisten kohdekielisten kulttuurisivujen, taide- ja musiikkiblogien, kulttuurilehtien ja -videoiden linkit voi koota yhteen.



Marja Ilola

Luovia sattumia – eli erään yhteistoiminnallisen oppimisprosessin tarina

Kaikkia luovuuden määritelmiä yhdistää ajatus, että luovassa prosessissa syntyy jotain uutta ja ennalta arvaamatonta. Luovan prosessin lopputulosta on mahdotonta päätellä sen alkutilasta – sattumalla on ratkaiseva merkitys. Ihanteellinen yhteistoiminnallinen oppimistilanne sivuaa luovuutta, rakennetaanhan siinä yhdessä uusia kokonaisuuksia vuorovaikutuksessa muiden ryhmän jäsenten kanssa. Samalla oppimaan oppimisen taidot kehittyvät. Synnytetään uutta. Luodaan.

”Alice”

Oli harmaa syksyinen arkiaamu. Tuntui, että kaikki asiat ovat päin prinkkalaa, mieli on umpisolmussa. Mikään ei innostanut. Ajattelin Aleksanterinkatua trampatessani, että peruutan osallistumiseni seuraavan päivän Helsingin opetusviraston Mediakeskuksen animaatiokurssille. Ei olisi mieltä täyttää kurssipaikkaa pää tyhjänä ideoista. Olisiko mahdollista saada joku tilalleni näin nopealla varoitusajalla? Nousin paikallisjunaan. Istuin odottamaan junan lähtöä.

Vastapäätäni istui äiti ehkä vuoden vanhan lapsen kanssa. Kun juna lähti liikkeelle, kaivoin laukustani karkkipussin. Harmikseni pussi rapisi huomiota herättävästi. Edessäni istuva ihmisentaimi valpastui saman tien. Hän alkoi ojennella käsiään minua kohti ja puheli lapsenkielellä innokkaana karkkipussiani osoittaen. Minua hymyilytti. Kysyin äidiltä, voisiko lapsi ottaa namun. Äiti nyökkäsi.

Lapsi liukui tuoliltaan ja oli parin horjuvan askeleen otettuaan vieressäni. Saatuaan suklaisen karamellin käteensä hän ei malttanut laittaa sitä heti suuhunsa. Lapsi katseli karkkia ensin käsissään ja asetti sen viimein juhlallisesti suuhunsa. Syötyään pieni ihminen nauroi onnellisena.
”Namu”, opetti äiti.
”Namu”, sanoi lapsi.

”Namu”, toisti äiti vielä kerran varmistaakseen, että sana oli opittu.
”Kamu”, sanoi lapsi katsoen äitiä huumorinpilke silmissään. ”Kamu.”

Äiti ymmärsi lapsensa leikin ja oli luulevinaan, ettei lapsi osaa lausua sanaa oikein. Hän toisti sanan uudelleen, mutta lapsi kertasi jälleen: ”Kamu, kamu.” Sitten hän nauroi taas yhtä iloisena kuin suklaakarkin syötyään. Lapsi ymmärsi huumoria.

Päiväni oli pelastettu. Tiesin, mitä tehdä animaatiokurssilla. Aihe tuli eteeni kuin tilauksesta. Siitä alkoi seikkailu: tarina katsomisesta, näkemisestä ja kuuntelemisesta. Tarina asioista, jotka ovat edessäsi ja tulee vain poimia ja järjestellä. Tarina valinnoista ja sattumasta, johon voi vaikuttaa. Tarina yhteistyöstä.

Animaatioelokuvan luominen – iloa ja odottamattomia käänteitä

Seuraavana aamuna alkoi Mediakeskuksen nukkeanimaatiokurssi. Teimme kolmen päivän aikana nukkeanimaatioelokuvan. Aluksi muodostimme ryhmät. Tiimissäni oli kolme jäsentä. Onnistuin vakuuttamaan ryhmätyökollegani kertomuksellani junan lapsesta, ja tarinasta tuli ryhmämme aihe.

Valmistimme nuket. Nukkien tekoon käytettiin alumiinilankaa, ohutta superlonia, erilaisia tilkkuja ja kangasliimaa sekä pikku tilpehööriä kuten nappeja, rautalankaa, vanhoja leluja ja värikyniä. Kukin kurssilainen teki oman esiintyjän.

Tiesin heti, mikä nukkeni nimeksi tulisi: Alice. Tein Alicen paksusta alumiinilangasta, vaahtomuovista ja vaatekankaista. Hänestä tuli sievä. Hänellä oli somat potkuhousut, joiden henkselit oli kiinnitetty nepein. Potkuhousujen alla oli pilkullinen pusero. Alicella oli päässään pitsimyssy. Silmät olivat liikuteltavat. Jätin suun paikan tyhjäksi ja valmistin irtosuita eri ilmeitä varten. Tein Alicen käteen pienen kimaltelevan helistimen. Tovin kuluttua Alice oli valmis.

Ryhmätyötoverini tekivät äidin ja matkustajan. Äidistä tuli pullea. Hänellä oli kihara tukka ja lierihattu kutrien päällä. Äidillä oli vaalea mekko ja keltainen takki. Myös äidille laitettiin irtosilmät ja joukko suita. Matkustaja oli mies. Miehellä oli harmaat housut, palttoo ja ruudullinen kaulahuivi. Suoran niinitukan päällä oli baskeri. Irtosilmät ja konkonenä täydensivät miehen olemuksen. Teimme vielä ylimääräisen matkalaisen tunnelman lisäämiseksi.

Lavastus oli oma lukunsa. Miten saisimme mahdollisimman vähällä rekvisiitalla loihdituksi junamatkan tunnelman? Askartelimme pahvista huoneen, pienet penkit, ikkunan ja verhot. Lisäsimme seinälle ison VR-kyltin. Asetimme penkit vastakkain ja verhot niin, että niitä oli helppo liikuttaa.

Oli tärkeää tehdä nuket yhdessä. Tuloksena syntyi matkustajajoukko, joka toimi yhdessä tietyssä ympäristössä. Saimme samalla tutustua ”näyttelijöihimme” leikkien. Oli kuin olisimme palanneet Barbie-aikaan: leikki tuntui todelta ja tapahtui oikeasti. Se muistutti flow-kokemusta: toimija keskittyy suoritukseensa täysin. Hän tietää mitä tehdä ja saa työstään välittömän palautteen. Samalla opimme kunnioittamaan Alicea, äitiä ja muita matkustajia, minkä johdosta meidän oli helppo antaa hahmoille mahdollisuus toimia myös käsikirjoituksesta poikkeavalla tavalla.

Kuvakäsikirjoitus oli yksinkertainen. Kirjoitimme kymmenen kohtausta, jotka seurasivat tarinan tapahtumia. Otimme videokameralla kutakin kohtausta varten lukuisia kuvia. Halusimme saada näyttelijöiden liikkeet mahdollisimman sulaviksi. Vaihtelimme kuvaajan, valaisijan ja nukkien siirtelijän pestejä. Jokainen ryhmäläinen kokeili vuorollaan kaikkia työrooleja.

Odottamattomat tekijät muuttivat käsikirjoitusta kuvauksen aikana. Esimerkiksi Alicelle tekemäni helmiäiskoristeinen helistin sai lopullisessa tuotoksessa paljon suuremman roolin kuin alkuperäiskäsikirjoituksessa. Sen tarinan eri osissa toistuva ääni toimi Alicen symbolina. Näin yksityiskohta kirvoitti nuken toimimaan yllättävällä tavalla. Äänitimme aluksi jokaisen hahmon puherepliikit, mutta valmiiseen tuotokseen päätyi lopulta vain muutamia sanoja. Repliikkien sijaan elokuvaan tuli mukaan rapinaa, kohinaa, naurua ja erilaisia äännähdyksiä. Käytimme alku- ja välimusiikkina pianosovitusta kappaleesta Alice in Wonderland.

Viimein kuvat ja muu materiaali kerättiin ”leikkauspöydälle”. Tarina editoitiin valmiiksi elokuvaksi neljän tunnin tiiviissä työskentelyajassa. Leikkasimme kuvamateriaalin yhdessä Mediakeskuksen ammattilaisten avustuksella. Vaihe avasi monien ryhmäläisten silmät elokuvan mahdollisuuksiin. Näimme, miten juoni ja tapahtumien merkitys voivat muuttua leikkausvaiheessa. Kuvien järjestystä muuttamalla, otoksia hidastamalla tai nopeuttamalla ja äänimaailmaa muokkaamalla valkokankaalle luotiin uusia todellisuuksia. Lopuksi elokuva viimeisteltiin, ja siihen lisättiin alku- ja lopputekstit.

Yhteistoiminnallisuus hedelmällisenä työtapana

Luova tiimityöskentely myötäilee konstruktivistista oppimisnäkemystä: yhteistoiminta ja yhteisvastuullisuus ovat keskeisiä oppimista edistäviä tekijöitä. Niin ikään oppimisympäristö ja oppimiseen liittyvät sosiaaliset tilanteet ovat merkityksellisiä.

Alice-prosessissa ryhmän avoimuus, keskustelut, monet ideat ja viime kädessä yhteiset päätökset auttoivat tarinaa toteutumaan omilla ehdoillaan. Tutustuimme erilaisten työvaiheiden todellisuuteen ja koimme työskentelevämme kokonaisvaltaisesti. Yhteiset kokemukset, rakentava erimielisyys ja keskustelu perustelivat ratkaisuja, joihin päädyimme. Ryhmäläisten tiedot ja taidot animaatioelokuvan tekemisen prosessista lisääntyivät. Kukin toimija kasvoi vähitellen osaajaksi.

Koin Alicen avulla, että oppimistapahtuma voi monimuotoisuudessaan olla myös oppimistulos. Yhteistoiminnallisen oppimisen peruspilarit edesauttoivat elokuvan toteuttamista. Työryhmäläiset kantoivat kukin vastuuta ja olivat myöntei-

sellä tavalla toisistaan riippuvaisia. Reflektoimme yhdessä aiemmin oppimaamme.

Olen sittemmin käyttänyt työn konkreettista tulosta, Alice-elokuvaa, opettajantyössäni. Omatekoinen Alice-elokuva on tuonut animaation luokkahuoneeseeni. Lapset ovat käyttäneet sen syntyvaiheita ja teknistä toteutusta omien tuotostensa mallina.

Elokuvissa, kuten saduissa, kaikki on mahdollista. Niissä voidaan irtautua arkimaailman lainalaisuuksista. Nykykoulun suorituspainotteisessa ympäristössä matka uusiin todellisuuksiin onkin monille eheyttävä kokemus. Elokuvin toteuttaminen on yhteistoiminnallinen tehtävä, joka edellyttää myös suunnittelua ja työnjakoa. Tällaisen projektin myötä hankitut toiminnalliset työkalut ovat hyödyllisiä useimpien koulun oppiaineiden tunneilla.



VINKKI! Animaatio koostuu erilaisista kuvakokonaisuuksista. Anna niiden muokata lopputulosta. Liian tiukka alkuperäissuunnitelma kahlitsee! Suuntaa leikkausvaiheessa huomio luoviin mahdollisuuksiin.

VINKKI! Älä suotta arkaile median käyttöä! Kynä ja paperi, vesivärit ja sivellin, kamera ja kuvankäsittelyohjelmat ovat kaikki ilmaisemisen välineitä.

VINKKI! Muista, että oppilaat ovat animaation ja elokuvan katsomisen ammattilaisia. Monet heistä eivät ole kuitenkaan miettineet, mitä ovat nähneet. Siinä opettaja ja mediakasvatus astuvat kuvaan.