

Mediametkaa!

OSA 6 – KIRJASTO KUTSUU MEDIASEIKKAILUUN



Anu Ruhala (TOIM.) – **Hanna Niinistö** (TOIM.) – **Antti Pentikäinen** (TOIM.)

Mediametkaa!

OSA 6 – KIRJASTO KUTSUU MEDIASEIKKAILUUN



MEDIKASVATUSKESKUS METKA RY

Rahoitus tähän teokseen on saatu opetus- ja kulttuuriministeriön Lapset ja media -kokonaisuudesta.

Toimittajat: Anu Ruhala, Hanna Niinistö, Antti Pentikäinen

Kannen kuva: Outi Sunila

Taitto: Janne Harju

Runot: Hanna Niinistö

Tuottaja: Mediakasvatuskeskus Metka ry, Helsinki

Julkaisija: Mediakasvatuskeskus Metka ry, Helsinki

Kustantaja: Mediakasvatuskeskus Metka ry, Helsinki

Painopaikka: Bookwell Oy, Porvoo

Painovuosi: 2012

ISBN: 978-952-99912-5-9

Tätä kirjaa sitoo tekijänoikeuslaki. Tämän kirjan kopiointi on kielletty tekijänoikeuslain mukaan.

Sisältö

Lukijalle 5

1. Artikkelit 7

1. KIRJASTOT MEDIALUKUTAIDON KANSALAISTOREINA – REIJO KUPIAINEN 8
Informaatioyhteiskunnasta mediatoimijoille. 9
2. KIRJASTO HYBRIDIKULTTUURIN YTIMESSÄ – SARA SINTONEN JA KAUKO KOMULAINEN 12
Visuaalisia runoja Walk-in-pajoissa 13
Kirjallisuutta 17
3. KUMUKI-VINKKAUS – SEVERI HIRVI 18
Johdanto 18
Miksi KuMuKia? 18
Näin esitys käytännössä kulkee 19
Audiovisuaalisesta aineistosta 20
Hyvä pitää mielessä 22
4. MAINIOT MEDIAPERHEET TEKEVÄT JA TUTKIVAT MEDIAA KIRJASTOSSA – HANNA NIINISTÖ 24
Tuumasta toimeen. 24
Toimintaa kirjastoon ja radalle 25
Lähteenä käytetty ja lisätietoja. 27

2. Tehtävät 28

- SUUNNITELMIA MEDIATUNNEILLE JA MEDIAVINKKAUKSEEN Osa 2 – PÄIVI PÄLVIMÄKI 29
- MEDIATUNNIT 3–6-VUOTIAILLE 31
- Räps – valokuva! 32
 - Valokuvatarina 35
 - Pelaa kuvilla! 37
 - Lelujen kirjastoseikkailu 39
 - Ääniraviluu 41
 - Äänipaja 43
 - Äänikävely 45
 - Leikitään äänillä! 47
 - Kuun unelma? Eiku kuunnelma! 48
 - Tanssivat eläimet. 50

Tehdään kuunnelma	52
Mielimusaa!	54
Zädäm, poks, viuuuh!	56
Avoin tila (nimetään tapahtuman mukaan)	58
Äänimaalataan!.	60
Ääntä lähtee!	62
Sormet pelissä!.	64
Ihmekännykkä	66
MEDIAVINKKAUKSET 7–12-VUOTIAILLE	68
Zoom! Oma kirjasto-opas	69
Erilaisia valokuvia	71
Meidän kirjasto	74
Kirjanmerkki valokuvasta	75
Valokuvasarjakuva tuunaten	77
Outo kirjasto	79
Valokuvasarjakuva	82
Hys! Kirjastossako hiljaista?	85
Äänitaiteillaan	87
ÄÄNITAITEILLAAN 2	89
Äänimainos	90
Äänet ja musiikki elokuvassa	91
Kuvat soivat	93
Miten hevonen hirtuu koreaksi?.	95
Sävelletään!.	97
Mikä biisi?	99
Oma kirjastolaulu tai -tunnari	102
Netin musapalvelut	104
Räpätään valokuvasta	107
Kirjasto kännykässä	110
Kirjaston geokätkö	112
Musaa eri välineillä	114
KIRJOITTAJAT	117
 Liitteet:	
LUPALAPPU MEDIATUNNILLE	119
LUPALAPPU MEDIAVINKKAUKSEEN	120

Lukijalle

Kädessäsi oleva Mediametkaa! Osa 6 – Kirjasto kutsuu mediaseikkailuun -teos on tuotettu kirjastoalan ammattilaisten työn tueksi. Tämä kirja on jatkoa aiemmin ilmestyneelle Mediametkaa! Osa 5 – Kirjasto kohtaa mediakulttuurin -kirjalle.

Muiden Mediametkaa!-sarjan kirjojen tapaan myös tämä teos alkaa asiantuntija-artikkeleilla. Niissä pohditaan kirjastojen nykytilannetta ja visioidaan, millaisia mahdollisuuksia kirjastolle avautuu ja mihin suuntaan toimintaa voisi kehittää.

Reijo Kupiaisen artikkeli pohtii kirjaston kasvavaa roolia mediakasvatuksen toteuttajana. Hän kannustaa kirjastoja avaamaan uusia kansalaisareenoita ja mediatoreja, joissa kirjaston käyttäjät voivat kehittää medianlukutaitojaan ja vaikuttaa yhteiskuntaan median kautta. Aremme kietoutuu median ja informaation ympärille. Kirjastoilla voisi olla nykyistä suurempi rooli sen jäsentämisessä.

Sara Sintonen ja Kauko Komulainen katsovat artikkelissaan kirjaston tulevaisuuteen ja uusiin toimintamalleihin. He tuovat artikkelissaan esille hybridikulttuurin, jossa asioita tehdään uusilla tavoilla. Raja median käyttäjien ja tekijöiden välillä hälvenee, samalla syntyy uusia tekstityyppejä ja kollektiivinen luova toiminta voidaan tuoda myös kirjastojen palvelutarjontaan. Nyt kehittyvän digitaalisen kulttuurin ja uusien tekstityyppien levittäminen voisi kuulua kirjaston uusiin tehtäviin.

KuMuKi-vinkkauksesta kirjoittaa Severi Hirvi. KuMuKissa innostetaan lapsia ja nuoria lukemaan aivan kuten perinteisessä kirjavinkkauksessakin. KuMuKi on kuitenkin elämyksellinen sekoitus perinteistä vinkkausta, audiovisuaalista aineistoa sekä eläytyvää esiintymistä. KuMuKi-vinkkaus on saanut hyvän vastaanoton nuorten keskuudessa esimerkiksi Helsingissä.

Hanna Niinistön artikkelissa pohditaan kirjaston mahdollisuuksia tukea vanhempien mediakasvatustyötä järjestämällä Mainiot Mediaperheet -toimintarata, joka kannustaa lapsia ja aikuisia oppimaan yhdessä mediaan liittyviä taitoja ja tietoja. Toimintarata sopii oivallisesti osaksi kirjastojen mediakasvatustoimintaa.

Kirjan loppuosa koostuu laajasta ja käytännönläheisestä mediavinkkaus- ja mediatuokiomateriaalista. Tehtävissä käsitellään musiikkia, ääniä, mobiililaitteita ja valokuvaa. Materiaalikonaisuuden on laatinut Päivi Pälvimäki.

Toivomme, että kirjan artikkelien ja tehtävävinkkien avulla kirjastot voivat toteuttaa mediakasvatushankkeita, joissa kirjaston väki pääsee mediaseikkailuun yhdessä lasten, nuorten ja aikuisten kanssa.

Helsingissä 27.11.2011

Anu Ruhala, Hanna Niinistö, Antti Pentikäinen

1.

Artikkelit

RESEPTI KIRJASTON MEDIATUOKIOIHIN

Lataa akku.

Leivo mobiilikakku.

Raaka-aineet simppelet:
kännykamera ja muut pelit.

Kourallinen kuvia ja kirjaimia.

Hetkessä herkullista journalismia.

Kokkaa kirjaimet lauseiksi.

Kerro mitä, miten ja miksi.

Etsi ääniä ja tallenna ne.

Leivo oma äänitallenne.

Sekoita ja vatkaa.

Jatka kuunnellen matkaa.

1. Kirjastot medialukutaidon kansalaistoreina

”Medialukutaito” on terminä istunut vaikeasti suomalaiseen mediakasvatustodellisuuteen, koska ”lukutaito” on niin vahvasti sitoutunut perinteisen kirjallisen tekstin lukemiseen ja kirjoittamiseen. Vaikka tekstin käsite on oppikirjoissa ja koulun opetussuunnitelmissa laajentunut koskemaan kirjallisen lisäksi kuvallisia ja äänellisiä tekstejä sekä erilaisia yhdistelmätyyppejä, on ”medialukutaito” edelleen epäselvä käsite. Angloamerikkalaisessa opetus- ja tutkimusperinteessä ”media literacy” on ollut huomattavasti helpompi ottaa eräänlaiseksi kattokäsitteeksi mediakasvatuksen tavoitteista puhuttaessa.

Medialukutaito on myös hieman inflatorinen käsite siinä mielessä, että erilaisia tärkeitä pidettyjä ”lukutaito”-loppuisia sanoja on viljalti. Miten ”medialukutaito” sijoittuu esimerkiksi suhteessa ”informaatiolukutaitoon”, ”digitaaliseen lukutaitoon” tai ”visuaaliseen lukutaitoon”? Kirjasto-alan näkökulmasta ”informaatiolukutaito” on huomattavasti tutumpi termi ja sijoittuu varsin selkeästi myös perinteisen kirjallisen tekstin alueelle, mutta ei pelkästään sinne.

Kirjasto on vähitellen saanut yhä keskeisemmän roolin informaatio- ja medialukutaidon opetuksessa. Kirjasto- ja informaatioalan aktiivisuus osana mediakasvatusta näkyy selvästi keskusteluna terminologiasta kuten myös pedagogiikasta ja teoriasta. Tilanteeseen vaikuttaa tietysti myös internetin asema tiedonhaun keskeisenä välineenä lasten ja nuorten keskuudessa. Laaja EU Kids Online II -tutkimusaineisto sisältää yli 25 000 9–16-vuotiaan eurooppalaisen lapsen ja nuoren haastattelua. Aineiston mukaan nuoret käyttävät internetiä suurimmaksi osaksi koulutyöhön liittyvään toimintaan, pelaamiseen, viihteeseen ja informaation etsimiseen. Internet on korvannut tietosanakirjat ja hakuteokset jo aikoja sitten lähes kaikessa informaation etsimisessä. Tällä on tietysti myös omat haasteensa sekä kirjastolle että informaatio- ja medialukutaidon kehittämiseksi ja mediakasvatukselle.

Ei siis ihme että kirjastojen rooli on kasvussa, varsinkin kun koululaitos tuntuu kiinnostavan yhä vähemmän huomiota mediakasvatuksen tarpeisiin. UNESCO julkaisi keväällä pitkään valmistellun opettajille suunnatun mediakasvatusoppaan Media and Information Literacy. Curriculum for Teachers. Koska elämme yhteiskunnallisessa tilanteessa, jossa digitaalinen teknologia mahdollistaa informaation ja tiedon hallinnan sekä jakamisen, on huomionarvoista, että oppaassa käsitellään sekä informaatio- että medialukutaitoa.

INFORMAATIOYHTEISKUNNASTA MEDIATOREILLE

Vaikka puhe ”informaatioyhteiskunnasta” on hieman väistynyt, informaation merkitys jokapäiväisessä elämässä on varsin keskeinen. Muutamaa mediavapaata kesälomapäivää lukuun ottamatta sekä lasten että aikuisten arki kietoutuu olennaisesti informaation hakemiseen, käsittelemiseen, tulkintaan ja ymmärtämiseen. Nykypäivän työläisestä käytetään usein nimitystä ”tietotyöläinen”, joka työskentelee immateriaalisessa taloudessa ja erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä. Karkeasti sanottuna yli puolet suomalaisista palkansaajista voidaan luokitella tieto- ja informaatiotyöläisiksi, ja määrä on kasvanut ja kasvamassa nopeasti. Vuosina 1995–2005 noin 70 prosenttia Suomen kokonaistuottavuuden kehityksestä perustui tieto- ja viestintäteknikkaan, mikä kertoo alan valtavasta taloudellisesta merkityksestä. Tietotyöläinen käsittelee informaatiota eri muodoissaan ja on enää vain vähän kosketuksissa materiaalisen tuotannon kanssa. Myös lasten arki koulunkäynnistä vapaa-aikaan rakentuu suurelta osin erilaisissa mediaympäristöissä. Mediakasvatusseuran toteuttama Lasten mediabarometri kertoo, että lapset aloittavat digitaalisten pelien pelaamisen jo alle yksivuotiaina ja Eu Kids Online -tutkimuksesta selviää, että 9–16-vuotiaista jo 79 prosenttia käyttää internetiä päivittäin. Suomalaislapset ovat internetin käytön määrässä eurooppalaista keskitasoa noin puolentoistatuntin päiväannoksineen. Yhä enenevässä määrin aikaan vietetään sosiaalisen median sivustoilla kuten Facebookissa. Myös sosiaalisen median käytössä suomalaislapset ovat eurooppalaisessa keskikastissa.

80-luvun jälkeen syntyneitä lapsia kutsutaan usein ”diginatiiveiksi”, jotka ovat syntyneet digitaaliseen kulttuuriin ja mediaympäristöön. Ajatus kaiken osaavista ja digitaalisessa kulttuurissa sulavasti liikkuvista diginatiiveista on kuitenkin osoittautunut liioitteluksi. Vaikka netin ja median käyttö lisää medialukutaitoa, opastusta ja ohjausta tarvitaan jatkuvasti. Kysymys ei lopulta ole pelkästään välineiden ja tekstien hallinnasta vaan huomattavasti laajemmasta median ylläpitämisestä ja korporaatioiden sekä valtakoneistojen luomasta mielenmaisemasta, joka on toi-

mintaympäristömme informaatioyhteiskunnassa. Voinemme suoraan puhua tietokapitalismin luomista tarpeista ja liikkumatilasta kaikessa, mitä voimme nähdä, kuulla ja tietää. Media muodostaa yhden keskeisen ekologian kaikelle toiminnallemme mielenmaisemamme muokkaajana.

Informaatio- ja medialukutaidolla on tässä mielessä kaksinainen ja osin ristiintainen merkitys. Ensinnäkin medialukutaito on sisällytetty viestintä- ja kasvatuspolitiikkaan, työmarkkinoihin ja kansainväliseen kilpailuun niin Euroopan Unionin tasolla kuin monissa maissa myös kansallisesti. Medialukutaidon merkitys on tältä osin rinnastettavissa lukutaidon merkitykseen yleensä. Niiden odotetaan tuottavan kilpailukykyä, talouskasvua ja sosiaalista hyvinvointia. Tämän ajattelun mukaan medialukutaito avaa kansalaisten mahdollisuuksia oppimiseen, itseilmaisuun, luovuuteen ja aktiiviseen kansalaisuuteen, jota tarvitaan EU:n ja sen jäsenvaltioiden kilpailukyvyyn lisäämiseksi. Toisaalta medialukutaitoon liitetään kriittinen ja emansipatorinen elementti, joka kohdistaa analysoivan ja vastustavan katseen talouden ja kaupallisuuden ylivaltaa kohtaan. Näiden kahden näkökulman nivominen toisiinsa ei ole ollut helppoa esimerkiksi koulussa.

Kirjaston rooli yhteiskunnassa on tässä suhteessa hyvin samantapainen kuin koulun. Toisaalta sen tarkoitus on historiallisesti ollut vahvistaa kansalaisten lukutaitoa ja -makuja, kansalaisille ”sopivalla” hyvällä kirjallisuudella ja järjestää informaatiota kaikkien saataville. Toisaalta se taas tarjoaa mahdollisuuksia hakeutua vaihtoehtoisille lähteille, joita valtamedia ja päiväjulkisuus eivät tarjoa. Vapaana ja demokraattisena tekstien ja ihmisten kohtaamispaikkana se muistuttaa myös internetin vapaita tiloja, joista tutkija James Paul Gee käyttää nimitystä mieltymystilat (affinity spaces). Geelle mieltymystilat ovat kaikille avoimia netin areenoita, joihin kokoonnutaan yhteisen kiinnostuksen ja mielenkiinnon perusteella. Hyvänä esimerkkinä ovat erilaiset fanisivustot, joissa osallistujat keskustelevat ja tuottavat uusia tekstejä. Mieltymystila ei perustu hierarkkisiin suhteisiin vaan antaa tilaa tasa-arvoiselle ja heterogeeniselle toiminnalle, joka keskittyy mielenkiinnon kohteen ympärille.

Oppimisen kannalta mieltymystilat ovat kiinnostavia juuri vertaisoppimisen ja tutkivan oppimisen kannalta. Kirjastoilla on keskeinen rooli informaatio- ja medialukutaidon kehittämisessä paljon informaatiota sisältävässä ympäristössä, jossa kirjojen lisäksi myös digitaaliset aineistot, internet ja tietokannat ovat oppijan ulottuvilla. Vaikka pääsy informaation lähteille on internetin myötä edelleen helpottunut, omiin tarpeisiin sopivan informaation löytäminen, ymmärtäminen, vertaaminen ja soveltaminen eivät ole itsestäänselvyyskysymyksiä. Ne ovat osa kriittisen mediakasvatuksen kokonaisuutta.

Medialukutaidon keskiössä ei ole teknologian käytön hallitseminen vaan pikemminkin strateginen mediaympäristöjen ja käytön ymmärtäminen sekä kriittiset taidot. Strategisella ymmärtämisellä tarkoitetaan erityisesti tietoisuutta omasta mediasuhteesta ja mahdollisuuksista mediaesitysten kuluttajana ja tuottajana. Yksilön on tärkeää pystyä valitsemaan omiin kulloisiinkin tarkoituksiin ja tavoitteisiin sopivaa mediaa ja sisältöä. Tässä strategisessa osaamisessa kirjaston rooli on keskeinen, sillä se on perinteisesti keskittynyt aineistojen ja tiedon hahmottamiseen ja välittämiseen asiakkaille räätälöidyillä ja sopivilla tavoilla ja ymmärtämään informaation kokonaisuutta ja merkitystä. Kirjaston seuraava askel informaatioyhteiskunnassa on avata avoimia kansalaisareenoita ja mediatoreja, joissa kansalaiset voivat kohdata ja oppia uusia mediaosallistumisen muotoja ja kehittää medialukutaitoaan. Kirjastot ovat avoimia mieltymystiloja, jotka tasoittavat sosioekonomisia, alueellisia ja ikään perustuvia eroja ja luovat edellytyksiä demokratian kehittymiselle.

2. Kirjasto hybridikulttuurin ytimessä

Digitaalisen teknologian ja kulttuurin kehitys on muutaman viimeisen vuosikymmenen aikana ollut erittäin nopeaa. Yksi osoitus tästä on teknisten laitteiden jatkuva tuotekehittely, minkä seurauksena uusi laitesukupolvi on ollut markkinoilla jo ennen kuin entinen on oikeasti vanhentunut. Tämä on johtanut usein siihen, että päähuomio on kiinnittynyt laitteiden teknisiin ominaisuuksiin ja niiden haltuunottoon. On kuitenkin alkanut ilmetä merkkejä siitä, että käyttäjät, kaikenikäiset, ovat kyllästyneet pelkkään tekniseen näpertelyyn ja pettyneet laitteiden sisällölliseen ”mykkyyteen”. Osallisuuden aikakausi ja uusi digitaalinen toimijuus haastavat siten teknologiakehityksen ja kulttuurin. Samoin se haastaa erilaiset, perinteiset kulttuurisen toimintakentän instituutiot, kuten kirjastot. Pohdimme tässä tekstissä erityisesti yleistä kirjastolaitosta hybridikulttuurin eli analogisen ja digitaalisen yhdistämisen ytimessä.

Kirjastoissa on paljon potentiaalia pohdittaessa digitaalista kulttuuria ja teknologisia laitteita, sekä näihin liittyvää uutta toimintakulttuuria. Tämä potentiaali liittyy mielestämme erityisesti yksilöiden sekä yhteisöjen sivistämisen ja luovuuden kehittämisen näkökulmiin. Kirjastoissa kauttaaltaan on jo nyt melko hyvä konekanta, ja – mikä mielenkiintoisinta – helposti saatavilla valtava määrä virikkeitä, niin fiktiivisiä tarinoita kuin tiedollista informaatiotakin. Kuinka yhdistää nämä digitaalisen ajan hybridikulttuuriksi?

Kirjasto edustaa kuitenkin kulttuurisesti useimpien mielissä jotakin muuta kuin mitä kaupallisen viihdekulttuurin areenaksi mielletty digitaalinen kulttuuri ja mediateknologiat edustavat. Uuden toimintakulttuurin kynnyksellä on aika kysyä, minkälaisessa kulttuurisessa todellisuudessa esimerkiksi kirjastot tänä päivänä elävät? Kuinka stabiili kirjastojen – ja ylipäätään kirjan – perinteinen (korkea) kulttuurinen asema esimerkiksi toimijoiden itsensä mielestä on? Onko olemassa

kulttuurisia kuiluja, ja jos on, miten nämä voisi ylittää mahdollisimman hedelmällisellä tavalla?

Yleiset kirjastot ovat perinteisesti lainanneet materiaalia kotona käytettäväksi. Tässä ”lainaston” roolissaan jotkut kirjastoista ovat lähteneet laajentamaan lainattavien artikkeleiden valikoimaa: eräässä tapauksessa lainattavissa on esimerkiksi porakone.

Toinen kirjastoinstituution kehityssuunta voisi olla materiaalisien rinnalla sivistyksellinen. Nyt olisi otollinen aika entistä enemmän pohtia, miten tuoda esiin ja käyttää kirjaston henkisiä, inspiroivia virikkeitä sekä sitä asiantuntemusta, mitä kirjastoista näihin liittyen löytyy. Toiminta voisi perustua muuhunkin kuin fyysisten objektien käyttämiseen (lainaamiseen) sekä yksilöiden intressien toteuttamiseen kirjastopalveluiden käyttäjinä. Digitaalisten käyttöympäristöjen myötä toiminnan polttopisteeseen voivat nousta fyysisten esineiden (esimerkiksi kirjojen, elokuvien ja äänilevyjen) sijasta niiden sisältämät fiktiiviset tarinat ja tiedollinen informaatio. Kirjastoissa voisi kokeilla digitaalista tekniikkaa hyödyntäviä toimintoja, joissa jo olemassa olevaa materiaalia voidaan käyttää mielikuvitusta ja ajattelua aktivoivina virikkeinä. Kirjaston uudeksi tehtäväksi nousee täten ideoiden sytyttämisen edistäminen, tarinan välittäminen, jakaminen, muokkaaminen, jatkaminen (esimerkiksi tekstuaaliset interventiot). Ydinkysymykseksi muodostuu se, miten erilaiset kulttuuriset tarinat ja tiedolliset tekstit löydetään, ja miten kirjasto voi tässä edesauttaa?

Kirjastojen rooli ja tehtävä nykyisessä verkottuneessa tieto- ja kansalaisyhteiskunnassa on väistämättä muuttumassa. Myös oppimisen näkökulmasta kirjastoilla on merkittävä rooli, sillä kirjastoa voidaan luonnehtia avoimeksi oppimisympäristöksi. Kirjastolaitoksen on lähestyttävä sitä ympäröivää yhteiskuntaa uusilla tavoilla. Kysymys on pitkälti siitä, miten uudet mediat otetaan hyötykäyttöön sisällöllisessä kirjastotyössä. Kirjastot ovatkin jo osaltaan panostaneet medialukutaitotalkoisiin kehittämällä työvälineitä ja toimintamalleja omiin tarpeisiinsa.

VISUAALISIA RUNOJA WALK-IN-PAJOISSA

Kirjasto voi parhaimmillaan muodostua osaksi asiakkaidensa arkea tarjoten myös luovan kohtaamispaikan. Erityisesti nuorten näkökulmasta tämä voi olla merkityksellistä, varsinkin jos kohtaamisessa on aikuisia läsnä. Yksittäiset työpajat tai säännöllisesti kokoontuvat ryhmät ovat varmasti monen näkökulmasta erittäin tervetullutta toimintaa, mutta toisinaan tilausta voisi olla myös erityyppisille walk-in-pajoille, joihin osallistuminen olisi spontaanimpaa. Idea näissä walk-in-työpaajoissa pohjautuisi omaehtoiseen tuottamiseen ja tekemiseen annetuissa raameissa.

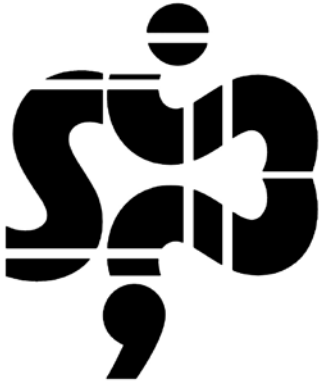
Raameina voisivat toimia esimerkiksi johdannot erilaisiin, myös uusiin tekstityypppeihin. Kaikki pajoissa tuotettu sisältö olisi kirjaston toimesta jaettavissa joko fyysisesti kirjaston puitteissa tai sen käyttämien digitaalisten kanavien välityksellä. Näin asiakkaiden tuottama sisältö tulisi osaksi kirjastojen tarjontaa.

Digitaalisen ajan mediakasvatuksessa inhimillistä luovuutta ei tarkastella vain yksilöllisenä ilmiönä. Esimerkiksi omaehtoisessa tuottamisessa on lähdetty siitä, että luovuus ja ajattelun kehittyminen tapahtuu myös ihmisten välillä eikä pelkästään yksilöiden sisällä. Tällainen lähtökohta muistuttaa systeemistä luovusteoriaa, joka tähdentää uusien inhimillisten ideoiden syntyvän myös yksilöiden ja sosiokulttuuristen kontekstien interaktiossa. Luovuuden kehityksessä on aina kyse monien osatekijöiden synergiasta, eikä yksinään toimivaa yksilöä enää nähdä luovuuden ainoana lähteenä (vrt. perinteinen neromyytti). Paradoksisesti yksilön merkitystä ei pitäisi ylikorostaa mutta ei myöskään väheksyä.

Digitaalisen ajan mediakasvatuksessa edellä kuvatut lähtökohdat ovat näkyneet esimerkiksi digitaalisessa tarinankerronnassa, jossa ainoana päämääränä ei ole ollut valmiin tuotoksen aikaansaaminen ja sen jakamisesta, esittelystä ja tarkastelusta oppiminen. Sen sijaan on korostettu, että digitaalisissa interaktioissa on mahdollista oppia jo tekemisprosessin yhteydessä. Prosessin kuluessa keskeiseksi voi nousta yksilön tuottama fantasia, useampien henkilöiden idea tai koko ryhmän yhteistoiminnan tuloksena syntynyt näkemys. Digitaalisen teknologian hyödyntäminen mahdollistaa monipuolisen oppimisen ja erilaisten taitojen kehittymisen käytännön toiminnan välityksellä. Niinpä esimerkiksi erilaisten mediatekstien analyysi voidaan nivoa tekstin luovaan tuottamisprosessiin siitakin huolimatta, että myös mediaesitysten analyyseillä on oma tärkeä sijansa.

Kirjastojen kannalta erilaiset omaehtoiseen tuottamiseen perustuvat walk-in-työpajat voisivat olla hedelmällisiä monessa mielessä. Kynnys mukaan tulemiseen olisi esimerkiksi kansalais- ja työväenkurseja matalampi, sillä pajiin voisi todella vain kuka tahansa kävellä sisään. Ne voisivat olla kertaluonteisempia kuin säännöllisesti kokoontuvat kurssit.

Walk-in-työpajoissa olisi mahdollista hyödyntää luovan tekstintuottamisen lähtökohtana kirjastoissa helposti saatavilla olevia erilaisia fiktiivisiä tarinoita (runoja, satuja, novelleja, romaaneja) ja toisaalta, jopa samalla, tiedollista informaatiota (lehtiä, artikkeleita, tietokirjoja). Jokaisen toimintaan osallistujan tavoitteena on tuottaa yksin tai yhdessä oma teos, jonka ideointi- ja kehittelyvaihe tapahtuu yhteistyössä muiden osallistujien kautta. Näin voidaan hyödyntää sosiaalisen luovuuden mahdollisuuksia, ja samalla voidaan välttää tyhjän paperin ongelma.



Kuva 2. Satu Kaikkosen visuaalinen runo ”sss.” (2010).

Moniulotteisena muodosteena visuaalisen runon tavoitteena on herättää kokijassaan uudenlaisia kokemuksia:

”Visuaalinen runo on hybridi, toisiinsa sopimattomien kumppanien jälkeläinen, korvan ja silmän lapsi mutta silmän liittolainen, joka elää hämärässä, missä valo on riittävää mutta vajavaista, ja jokin (kuten valo) on koko ajan muuttumassa joksikin toiseksi (kuten pimeydeksi) – tai päinvastoin – ja katsoja, kuka

tahansa meistä, on toisinaan epävarma muutoin näkyvissä tai aistittavissa olevan kohteen muodosta ja sisällöstä. Visuaalinen runo on aina outo, aina vieras, aina avoimesti oppositiossa suhteessa järjestelmiin, jotka erottavat kirjailijan taiteilijasta ja runoilijan maalarista, aivan kuin yksi tietty visuaalisen taiteen muoto (”kirjoittaminen”, hyvänen aika, ei ”puhuminen” tai ”sanominen”) olisi kykenemätön elämään sopuolosuhteissa muiden visuaalisen taiteen muotojen kanssa.” – Geof Huth

Visuaalisen runon työstäminen on monessa mielessä heuristista ja medianlukijan luovuutta edistävää, sillä sen moniulotteisuus, hybridius, liittyy aikakaudellemme ominaisiin asioiden ja ilmiöiden esittämistapoihin. Hybridi-käsitettä käytetään ilmiöistä, joissa useammasta eri lähteestä saadut vaikutteet yhdistyvät. Esimerkiksi kulttuuritutkimuksen piirissä hybridius on nostettu esiin haastamaan jäykkiä kategorioita, joilla erillisyyttä ja historiallisia staattisuuden ajatuksia ylläpidetään. Myös merkitysten muodostamisen näkökulmasta maailma ei koostu selkeistä objekteista, vaan muotoaan alati muuttavista hybrideistä. Hybridimedia on esimerkiksi yhdistelmä painettua ja sähköistä mediaa. Erilaisia tekniikoita yhdistelemällä tavoitteena on lisätä muun muassa interaktiivisuutta. Mediatekstien yhteensulautuminen ja uudet tekstityypit ovat myös mediakulttuurista hybridisuutta – medioiden konvergoituminen, yhteensulautuminen, on osaltaan sitä edistänyt.

Uusien mediatekstityyppien nostaminen esiin myös siten, että itse pääsee kokeilemaan niiden tuottamista, voisi olla yksi kirjastojen uuden aikakauden tehtävistä. Esimerkiksi visuaalinen runous on hybridi itsessään. Kun kirjaston perinteinen päätuote on ollut kirja (ja osin kirjan sekä kirjallisuuden kautta ymmärretyt oheistuotteet), on nykyään tarjolla myös äänilevyjä, elokuvia sekä muuta materiaa-

lia. Mediatekstinä ne ovat kaikki kuitenkin suhteellisen perinteisiä. Nostamalla esiin hybridinäkökulman tavoitteenamme on edistää kirjaston toimintakulttuurin kehittymistä siten, että kirjastolaitos itsessään alkaisi tarkastella itseään ja tarjoilemiaan tekstityyppejä hybridin tavoin. Tällöin hybridiajatus toimii ikään kuin transformaatioita mahdollistavana näkökulmana huomioiden sulautumisen, uusien tekstityyppien synnyn, multimediaalisuuden ja multimodaalisuuden.

Hahmottelemassamme yleisten kirjastojen uudessa toimintakulttuurissa on kirjastojen potentiaali nähtävissä ennen muuta siinä, että ne voivat toimia sekä kirjoitetun että nykykulttuuria koskevan suullisen perinteen välittäjänä, tietä näyttävänä innostajina. Myös digitaalisen kulttuurin kehittäminen ja esimerkiksi uusien tekstityyppien levittäminen voi luontevalla tavalla muodostua osaksi kirjastojen uutta tehtäväkenttää. Kirjastot voisivat toimintaa suunnitellessaan ottaa huomioon erityisesti uusiin tekstityyppeihin, kuten visuaaliseen runouteen, liittyviä mahdollisuuksia. Tämä saattaisi innostaa kirjaston käyttäjiä ryhtymään omaehtoisesti, yksin tai yhdessä toisten kanssa tuottamaan, leikkimään, kokeilemaan ja runoilemaan.

KIRJALLISUUTTA

- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1996. *Creativity. Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. Harper.
- Huth, Geof. Silmän ensisijaisuudesta ja muita ajatuksia visuaalisen runouden arvottamisesta. <http://www.tulijasavu.net/2010/09/silman-ensisijaisuudesta/> (24.10.11).
- Huttunen, Laura & Löytty, Olli & Rastas, Anna. 2005. *Suomalainen monikulttuurisuus. Paikallisia ja ylikansallisia suhteita*. Teoksessa Rasta, A., Huttunen, L. & Löytty, O. (toim.) *Suomalainen vieraskirja. Kuinka käsitellä monikulttuurisuutta*. Vastapaino.
- Koski, Jussi T. 1998. *Infoähky ja muita kirjoituksia opinnoista, organisaatioista ja tietoyhteiskunnasta*. Gummerus.
- Kupiainen, Reijo & Sintonen, Sara. 2009. *Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus*. Gaudeamus.
- Lehtonen, Mikko. 1996. *Merkitysten maailma*. Vastapaino.
- Mustikkamäki, Mika. 2010. *Uusien sisältöjen haasteet yleiselle kirjastolle*. Teoksessa *Mediametkaa! Osa 5 – Kirjasto kohtaa mediakulttuurin*. Mediakasvatuskeskus Metka ry.
- Toppari, Molla. 2010. *”Oikeastaan aika siisti” – nuorten kirjasto kehittyä*. Teoksessa *Mediametkaa! Osa 5 – Kirjasto kohtaa mediakulttuurin*. Mediakasvatuskeskus Metka ry.
- Uusikylä, Kari. 1999. *Luovuus: taito löytää, rohkeus toteuttaa*. Atena.

3. KuMuKi-vinkkaus

JOHDANTO

Kirjavinkkaus levisi Suomeen 1990-luvulla länsinaapuristamme Ruotsista ja on kotoutunut meille erinomaisesti. Vinkkaus on nykyään itsestään selvä ja arvokas osa lastenkirjastotyöntekijöiden arkea. Muuntautumiseen soveltuva sabluuna on mahdollistanut erilaisten aineistojen vinkkausta ja monenlaisia vinkkauksen muotoja, kuten KuMuKi -vinkkauksen, jota on toteutettu muun muassa Helsingin kaupunginkirjastossa.

KuMuKi on lyhenne sanoista kuva, musiikki ja kirja. Siinä perinteinen vinkkaus, audiovisuaalinen aineisto ja tekninen osaaminen nivoutuvat yhtenäiseksi, sulavasti eteneväksi kokonaisuudeksi. Kirjat tuodaan esille ikään kuin houkuttelevina kirjatrailereina – tärkeää on visuaalinen hohdokkuus ja eläytyvä esiintyminen.

Tavoitteena KuMuKissa on nostattaa lukuinnostusta tarjoamalla kuulijoille upea elämys, joka herättää ajatuksia tai josta jää jotain kytämään mielen sopukoihin. Siinä sivussa tulee ehkä myös päivitettyä asiakkaiden mielikuvia kirjastosta hiukan modernimpaan suuntaan.

MIKSI KUMUKIA?

Audiovisuaalinen aika vaatii audiovisuaaliset keinot! Meistä aikuisista jo yhä suurempi osa, ja nuorista melkein kaikki, viettävät elämäänsä YouTuben ja muiden nettipalveluiden parissa, musiikin ja visuaalisuuden kyllästäminä. Maailmaa hahmotetaan päivittäin lyhyiden videopätkien kautta musiikin pulputessa taustalla. Tähän maailmanhahmottamistapaan KuMuKi sopii paremmin kuin hyvin. Samalla, kun se viihdyttää kuulijoitaan, se ohjaa heitä pitkäjänteisempää keskittymistä vaativan aineiston, kirjallisuuden pariin. Kaikkihan tarinoista kuitenkin pitävät. Yläasteikäisten nuorten sisäinen lapsi nauttii ääneen luetun kuuntelemisesta, ja

kuvat ja musiikki luovat esitykseen tunnelmaa ja auttavat innostuneen kerronnan kanssa vinkattavaa pääsemään paremmin sisälle kirjojen maailmaan.

Jokaisen kirjaesittelyn taustalla oli mielenkiintoa lisäämässä ääni-, kuva- ja videotehosteita. Ne edesauttoivat siinä, että esitystä oli mukava kuunnella ja seurata koko ajan.

JASMI, 9. LUOKKA

KuMuKi onkin visuaalisuutensa vuoksi osoittautunut hyväksi tavaksi puhutella erityisesti nuoria kirjaston asiakkaita. Metodi mahdollistaa myös vähemmän näkyvän ja ei-mediaseksikkään kirjallisuuden tai ”pakkoklassikoiden” esilletuonnin näyttävästi ja houkuttelevasti.

Aluksi luulin kuullessani tulevasta kirjavinkkauksesta, että kyseessä olisi tavallinen, kirjaston sivuhuoneessa pidetty suullinen, ehkä yhden hengen puoli tuntia kestävä monologinen selostus samantyyllisistä kirjoista, jotka olisivat hyvinkin tylsiä. Toisin kuitenkin kävi. :)

JASMI, 9. LUOKKA

NÄIN ESITYS KÄYTÄNNÖSSÄ KULKEE

Helsingissä KuMuKia on tehty vuodesta 2009 lähtien. Työryhmä (Jori Hellstedt, Severi Hirvi, Marita Nuto) on toteuttanut kaksi esitystä: ”Pimeä nousee” (kauhu- ja fantasiateemainen, 8.-luokkalaisten äidinkielen ja kirjallisuuden opetussuunnitelmaan sopiva) ja ”Aikamatka muodonmuutoksiin” (9.-luokkalaisille suunnattu, teemana kirjallisuuden klassikot ja vaihtoehtoklassikot). Esitykset on pidetty lähinnä isoissa kulttuuritalojen saleissa (Itäkeskuksen Stoa, Vuosaaren Vuotalo, Kannelmäen Kanneltalo).

Kun meille kerrottiin tulevasta kirjavinkkauksesta kirjastossa, odotin pelkkää kirjastokiertelyä ja samalla pientä infoa joistain uusista nuortenkirjoista. Niinpä oli positiivinen yllätys saapua saliin tietämättä yhtään, mitä odottaa.

NEA, 9.-LUOKKA

Kun kaksi tai kolme luokallista yläkouluikäisiä nuoria on asettunut saliin, pimeänee jo valmiiksi hämärä tila kokonaan. Suurelle valkokankaalle heijastuu videokuva, ja kaiuttimet toistavat ääniraitaa. Lujalla. Vuorollaan kukin kolmesta kirjoja vinkkaavasta kirjastolaisesta astuu lavalle valokeilaan, ja esittelee jonkin teoksen.

Taustakankaalla näkyvä, ja kaiuttimista kuuluva av-materiaali vaihtuu saumattomasti tunnelmasta toiseen. Toteutimme esityksen MacBook Pro -tietokoneella hyödyntäen Keynote-ohjelmaa. PC:llä vastaava olisi PowerPoint. Rakensimme KuMuKista yhtenäisen, monesta diasta koostuvan esityksen, jota ohjailimme kaukosäätimellä – näin seuraava dia vaihtui aina juuri oikeassa kohdassa, ja siirtyminen seuraavaan kirjaan oli sulavaa.

Hyvin tehty kirjavinikkaus, joka toimi hyvin! Kaikki vinkkaukset toimivat ja niistä tehtiin mielenkiintoisempia musiikin ja kuvien avulla. Hyvät siirtymät.

SAKARIAS, 9. LUOKKA

Minun mielestäni kirjavinikkaus oli erilainen ja kiinnostava kokemus. Se poikkesi täysin tavallisesta kirjavinikkaustapahtumasta ja olin siitä positiivisesti yllättynyt. Kuva ja musiikki elävöittivät kerrontaa todella paljon, ja aika kului nopeammin kuin odotin.

IIDA, 9. LUOKKA

Jokainen esiintyjä pistää aina oman persoonansa peliin astuessaan lavalle. Eri teoksiin mennään sisään eri hengessä, aina kirjan sisällön mukaan. Jokaisen kirjan vinkkaus on loppuun asti mietitty ja omanlaisensa esitys, jossa on oma, audiovisuaalisen aineiston avulla luotu tunnelmansa.

Yllätyksellisyys on hyvä keino pitää yleisö varpaillaan. Klassikkoteemamme esityksessä Jane Austenin Ylpeys ja ennakkoluulo -kirjaa esitellään aluksi hempeän pianomusiikin soudessa. Samalla taustakankaalle heijastetaan kuvia 1800-luvun kauniista naispotreteista. Yhtäkkiä toinen vinkkari saapuu lavalle kesken lukupätkän ja jatkaa tarinan kertomista, joka saakin yllättäen verisiä käänteitä. Taustakankaalla näkyvän maalauksen naisen kasvoilta kuoriutuu iho paljastaen leukaluun, silmät muuttuvat punaisiksi. Nyt esitelläänkin kirjaa Ylpeys ja ennakkoluulot ja zombit!

Klassikkoesityksen kokonaisteemana on muutos, joka näkyi esityksessä sekä muodonmuutoksina että ihmisen sisäisinä muutoksina. Punaisen langan tai draaman kaaren avulla erilaiset teokset saa nivottua toisiinsa.

AUDIOVISUAALISESTA AINEISTOSTA

Esitystilanteessa vinkkauksen taustalle heijastetaan visuaalista aineistoa, sekä still-kuvia, että liikkuvaa kuvaa. Aineisto voi liittyä suoraan esiteltävän teoksen juoneen. Sen avulla voi esimerkiksi toteuttaa yhden osan teoksen kuvailusta tai lukupätkästä. Aineisto voi sisältää tunnistettavia henkilöitä tai tuoda kasvot fiktiivisen

tarinan hahmoille. Kuvat voivat myös olla abstrakteja tai juoneen täysin kuulumattomia, mutta jonkin ominaisuutensa kautta ne saattavat luoda juuri halutunlaista tunnelmaa esitystilanteeseen.

Kuvien päätehtävä on tukea esitystilannetta ja kirjan sisällön avautumista kuulijoille. Kuva-aineistoa voi esittää ennen kirjan esittelyä, sen aikana ja sen jälkeen. Joskus riittää yksi pysäyttävä kuva, ja jonkin kirjan esittelyyn voi sopia useita kuvia ja elävää kuvaa. Still-kuviinkin saa halutessa liikettä esitysgrafiikkaohjelman (Keynote, PowerPoint) avulla. Kuvallinen anti voi olla esiintyjän taustalla passiivisesti, mutta siihen voi myös viitata, ja sen avulla voi esitellä aineistoa: ”Tässä pätäk kirjasta tehdystä elokuvasta”.

Myös musiikki voi toimia taustamattomana luomassa tunnelmaa – rentouttavana, jännitystä tihentävänä, humoristisena – tai olla reilusti framilla: ”Tässä biisissä käsitellään samaa teemaa kuin äskeisessä kirjassa, kuunnellaan siitä pätäk”. Vinkkaus voi myös olla painottunut juuri musiikkiin, jolloin kuva-aineistolla voi tuoda lisäarvoa kuuntelukokemukselle (esimerkiksi kuvia esiintyvistä bändistä tai kuvia musiikin herättämistä mielikuvista).

Katsojien aisteja ei kannata kuitenkaan ylikuormittaa puskemalla esiin kuvaa ja musiikkia jatkuvalla syötöllä. Jonkun kirjan voi esitellä täydessä hiljaisuudessa, tai joskus pelkkä pimeä valkokangas keskittää huomion täysin esiintyjän sanoihin.

Audiovisuaalista aineistoa on saatavilla todella laaja kirjo, ja sitä on nykyään niin paljon myös kirjastolaisten ulottuvilla, että oikeastaan vain esityksen tekijän luovuus on rajana materiaalin hyödyntämisessä. Tekninen osaaminen ja hyvä visuaalinen silmä ovat tietysti tärkeitä. Jos esitys on visuaalisesti vähän sinnepäin, eikä se etene sulavasti tunnelmasta toiseen tai tekniikka tökkii, voi uskottavuus katsojien silmissä mennä nopeasti.

”Hetimitä esityksen alusta kuuntelin innoissani – parantumattomana kirja- ja draamafriikkinä silmät pyöreinä ja suu auki – enkä miettinyt kertaakaan, että milloinkohan tämä loppuu. Esitys oli saatu hurjan mielenkiintoiseksi käyttämällä ääntä ja kuvaa, ja kaikki esittelijät olivat selvästi mukana jutussa ja halusivat kertoa meille kirjoista eivätkä tehneet sitä pakon vuoksi. Eläytyminen oli hauskaa ja sai mielikuvituksen liikkeelle.”

NEA, 9. LUOKKA

HYVÄ PITÄÄ MIELESSÄ

KuMuKia suunnittelevan kirjastotyöntekijän kannattaa pohtia ennen esityksen tekemistä seuraavia asioita:

1. Mikä on esityksesi kohderyhmä? Teetkö lapsille, nuorille vai aikuisille? Ennen kuin aloitat suunnittelun, sinulla on hyvä olla selkeä kuva siitä, kenelle esitystä teet.
2. Peruskoulussa seuraavan lukuvuoden koulukohtainen opetussuunnitelma laaditaan yleensä edellisenä keväänä. Tee lähikoulujen yhteys henkilöiden kanssa yhteistyötä, jotta esityksesi sisältö on yhteensopiva opetussuunnitelman kanssa, ja voit ajoittaa esityksesi koulun aikataulun mukaan. Näin varmistat, että esitys hyödyttää opettajia ja oppilaita parhaalla mahdollisella tavalla. Esimerkiksi yhdeksäsluokkaisille kuuluvan klassikoiden käsittelyn ajankohta on koulukohtaista ja riippuu käytettävistä kirjoista ja opettajan painotuksista.
3. Markkinoi esitystäsi hyvin ja ajoissa! Tee siitä esimerkiksi mainos, jossa kerrot mitä KuMuKi on ja mitä tarjoat ja kenelle. Lähesty suoraan opettajia.
4. Esityksen suunnitteluun ja rakentamiseen kuluu aikaa. Varaa sitä tarpeeksi! Kirjojen työstämisen lisäksi aikaa kuluu saumattomasti kulkevan esityksen suunnitteluun, visuaalisen puolen luomiseen, dramaturgian miettimiseen ja teknisiin asioihin, kuten mahdolliseen puheen äänittämiseen tai omien videoiden työstämiseen. Esitysajankohtien sopiminen ja esitystekniikan varmistaminen vievät myös oman aikansa.
5. Äidinkielenopettajien ei tarvitse olla ainoa kohderyhmä. Esityksen voi yhtä hyvin rakentaa sopivaksi vaikka historian, musiikin tai filosofian opettajien tunteja ajatellen.
6. Suunnittele esityksestäsi monipuolinen. Mieti, sopiiko esitykseen paremmin kolme vinkkaria vai ainoastaan yksi? Millaiset av-aineistot tukevat mitäkin vinkkausta parhaiten? Onko esityksesi jonkun teeman ympärille rakennettu kokonaisuus, jossa kaikki osat liittyvät toisiinsa, vai liikutko vapaasti assosioiden aasinsiltoja pitkin?

Sujuvuus ja visuaalinen näyttävyys ovat valttia!

7. Varmista, että sinulla on esitystäsi varten KuMuKi-vinkkaukseen soveltuva valkokankaalla varustettu tila, joka on vapaana esityspäivänä. Selvitä, tarvitsetko teknikkaa auttamaan valojen, äänentoiston ynnä muun kanssa.
8. Muista tekijänoikeudet. Valitettavasti ne eivät ole aina yksiselitteisen selviä. Vapaasti kaikkien käytössä olevia kuvia löytyy netistä eri lähteistä, muun muassa Flickr.com-kuvapalvelun Creative Commons -lisenssillä varustetut kuvat. Musiikin soittamisesta saattaa joutua maksamaan Teostolle, jos esityspaikalla ei ole erillistä sopimusta musiikinsoittamisesta. Usein kuntien maksama vuosilupa kattaa koulut, kirjastot ja muut vastaavat tilat.

Jos haluat käyttää esityksessäsi leffatrailereita, voit ottaa yhteyttä elokuvien maahantuojiin ja kysyä heiltä lupaa. Joidenkin näkemysten mukaan elokuvista voi esittää otteita lainausoikeuden puitteissa. Musiikkivideot ovat näyttäviä mutta tekijänoikeudellisesti aika hankalia. Musavideoiden esitysluvista voi yrittää neuvotella suoraan yhtyeiden ja levy-yhtiöiden kanssa.

Kirjavinkkauksenne oli hyvin toteutettu ja katsojille mielenkiintoinen. Lisää tällaista!
ANNA, 9. LUOKKA

KuMuKista löytyy esittelyvideoita Kirjastokaistalta (kirjastokaista.fi). Artikkelissa lainatut nuoret ovat Vartiokylän yläasteen oppilaita.

4. Mainiot Mediaperheet tekevät ja tutkivat mediaa kirjastossa

Vanhempainiltoihin ja perhetapahtumiin kehitelty Mainiot Mediaperheet -toimintamalli kannustaa lapset ja vanhemmat toimimaan yhdessä median parissa. Toimintamallin tavoitteena on vahvistaa lasten omaa mediatuottamista, luovuutta, ilmaisua, sosiaalisia taitoja ja mediakriittisyyttä. Se pyrkii havahduttamaan vanhemmat lasten median käytön tapoihin ja vahvistamaan heidän mediakasvatusvalmiuksiaan. Toimintamalli tukee vanhempien ja lasten yhteistoimintaa.

Mainiot Mediaperheet -toimintamalli sisältää toimintaan aktivoivia tehtäviä eri medioista erityisesti esikoululaisille, ykkös- ja kakkosluokkalaisille sekä heidän vanhemmilleen. Se toteutetaan perheille suunnatuissa tapahtumissa toiminnallisena ratana. Radan tehtävät kannustavat vanhempia tutkimaan median mahdollisuuksia ja tuottamaan sisältöä yhdessä lasten kanssa. Tehtäväpisteillä kuvataan, katsotaan, kuunnellaan, keskustellaan ja pelataan. Kokonaisuus on suunniteltu vanhempien ja lasten yhdessä kierrettäväksi ja tehtäväksi. Rasteilla sekä lapset että aikuiset saavat pohtia sisältöjä ja tarttua laitteisiin. Työtavassa on keskeistä yhteisöllinen, tutkiva oppiminen ja jaettu asiantuntijuus.

TUUMASTA TOIMEEN

Innostuitko? Jos innostuit, niin tapahtuman suunnittelu kannattaa aloittaa tutustumalla Mainiot Mediaperheet -materiaalikonaisuuteen. Siitä löytyy tietoa esi- ja alkuopetusikäisten mediankäytöstä, mediakasvatuksesta sekä toiminnallisia ideoita radan tehtäväpisteille ja vinkkejä toimintaradan ja tapahtuman toteuttamiseen. Materiaalit ovat vapaasti ladattavissa Mediakasvatuskeskus Metkan (www.mediakasvatuskeskus.fi).

mediametka.fi), Mannerheimin Lastensuojeluliiton (www.mll.fi/mediakasvatus) ja Suomen Vanhempainliiton (www.vanhempainliitto.fi) sivuilta.

Suunnitteluvaiheessa kannattaa olla yhteydessä mahdollisiin yhteistyötahoihin ja sopia vastuualueista ja tehtävänjaosta. Mainiot Mediaperheet -tapahtuman suunnittelu on mielekästä yhdessä esimerkiksi lähialueen koulujen ja päiväkotien sekä paikallisten lasten parissa toimivien järjestöjen kanssa. Tapahtuman ajankohta kannattaa päättää hyvissä ajoin ja ajankohdan tulee olla sellainen, että myös lasten vanhemmat pääsevät osallistumaan tapahtumaan. Tiedottamiseen ja perheiden innostamiseen kannattaa panostaa.

TOIMINTAA KIRJASTOON JA RADALLE

Mainiot Mediaperheet -tapahtuma voidaan järjestää itsenäisenä tilaisuutena tai jonkin muun tapahtuman yhteydessä. Sopiva yksittäisen tilaisuuden kesto on noin puolitoista tuntia. Kirjastot voivat kuitenkin halutessaan järjestää normaalin Mainiot Mediaperheet -tilaisuuden lisäksi pidempikestoisen toimintaradan. Tällöin kirjastossa käyvät perheet voivat kiertää toimintarataa esimerkiksi viikon ajan.

Tilan ja tilaisuuden luonteesta riippuen kierrettävissä voi olla yksittäisiä tehtäväpisteitä tai usean tehtäväpisteen rata. Toimintaradalla medioihin tutustutaan kahdentoista Mainion Mediaperheen avustuksella. Kukin perhe edustaa tiettyä mediaa, ilmiötä tai sisältöä, johon myös perheen nimi viittaa.

Esimerkiksi **Perhe Keimilä** on kiinnostunut peleistä ja pelikulttuurista. Se kannustaa perheitä nauttimaan ja kokeilemaan pelaamista porukalla. Perhe muistuttaa myös seikoista, joilla voidaan varmistua pelaamisen turvallisuudesta ja lapsen hyvinvoinnista. Pelirastilla voidaan tutkia pelien ikäraja- ja symbolimerkintöjä tai pelata yhdessä digitaalista liikuntapeliä, aikuiset vastaan lapset – ottaa mittaa toisista ja selvittää kuka on perheen sporttinen pelimestari! Pelin jälkeen on hyvä keskustella:

- Miltä pelaaminen tuntui? Mikä oli helppoa? Mikä vaikeaa?
- Mistä piditte erityisesti? Mistä ette?
- Miten pelikonsolilla pelaaminen erosi oikeasta liikunnallisesta pelistä? Mitä samaa pelaamisessa oli?

Perhe Stoori pitää tarinoista. Perhettä kiinnostaa myös, millä tavoin tarinat ja kertomukset rakentuvat: miten jännitys saadaan kihelmöimään tai huumori kukkimaan. Se muistuttaa kertomisen ja kertomusten merkityksellisyydestä kaiken ikäisille.

Perhe Potretti on erittäin kiinnostunut kuvista. Perheenjäsenet tekevät ja ottavat kuvia, muokkaavat ja jakavat niitä. Erityisesti he pitävät kuvien tutkimisesta. Perhe Potretin tehtävärastilla voidaan ottaa perhepotretti:

”Ottakaa kuva omasta mainiosta mediaperheestänne kamerakännykällä. Miettikää, miten saisitte kuvaan vangittua juuri teidän perheenne erityiset mainiot piirteet. Lähettäkää kuva muistoksi vaikka isovanhemmille, ystävälle tai kummeille.”

Perhe Mobiili tuntee kännykät paremmin kuin omat taskunsa. Kaikenlaiset muutkin mukana kuljetettavat mobiililaitteet ja niillä tapahtuva toiminta on heidän erikoisalaansa. Perhe Mobiilin rastilla voidaan vaikkapa keksiä koko perheen voimin kännyketikettiruno tai -räppi:

”Miettikää, mitä pitää huomioida ja osata, kun käyttää kännykää. Riimitelkää ja rytmittäkää. Voitte käyttää kännykän soittoääniä apuna ja kirjoittaa sanat muistiin kännykään. Äänittäkää kännyketikettiruno tai -räppi kännykällä. Esittäkää se muille. Miettikää työskentelyn jälkeen, opitteko jotakin uutta kännykästä tai sen käytöstä – mitä?”

Perhe Printtilä nauttii lukemisesta. Perheen jälkikasvu tutustutetaan lukemiseen jo ennen syntymäänsä ja lukuharrastus jatkuu läpi elämän. Kodin seinät on vuorattu kirjahyllyin, ja pöytiä koristavat korkeat lehtipinot. Perheen yhteiset lukuhetket ovat kaikkien suosikkipuuhaa.

Perhe Printtilän rasti voi olla esimerkiksi lukunurkka, jossa tutkitaan lehtiä ja niissä olevia juttuja:

- Mistä lehdistä pidät? Miksi?
- Muistelkaa, mitä lehtiä kotiin tulee tilattuna tai ilmaisjakeluna.
- Etsi lehdestä kiinnostava juttu. Kerro, mistä se kertoo, kenelle se on kirjoitettu, miksi se kiinnostaa.

Perhe O’Sallinen puolestaan osallistuu ja vaikuttaa. He haluavat ottaa kantaa, ilmaista mielipiteensä ja tehdä asiat toisin. He houkuttelevat tutut ja tuntemattomat osallistumaan kanssaan. O’Sallisten rastilla vanhempi kuuntelee ja merkitsee muistiin, millaisen päivän lapsi haluaisi viettää:

”Kuuntele ja kirjaa, millainen on lapsen toivepäivä. Anna lapsen kertoa ja kuvailla toivepäivä, jos hän saisi päättää kaiken, mitä sinä päivänä tapahtuu. Kirjoita lapsen kertoma sanasta sanaan. Selosta lapselle toimintaohjeet ennen kuin aloitatte: ’Kerro toivepäivästäsi. Kirjaan sen juuri niin kuin sen minulle kerrot. Lopuksi luen tarinasi ja voit muuttaa tai korjata sitä mikäli haluat.’ Lue valmis kertomus lapselle. Keskustelkaa siitä.”

Mainiot Mediaperheet -materiaalista löytyvien vinkkien lisäksi toimintarataa suunniteltaessa kannattaa miettiä, mihin kirjastosta löytyviin medioihin, toimintoihin tai palveluihin perheitä voitaisiin tutustuttaa radan tehtäväpisteillä.

Toimintamalli ja siihen liittyvä materiaalikokonaisuus pohjautuu ajankohtaiseen tutkimukseen pienten lasten mediankäytöstä sekä Mannerheimin Lastensuojeluliiton, Mediakasvatuskeskus Metkan, Suomen Vanhempainliiton ja muiden alan toimijoiden mediakasvatusmateriaaleihin ja koulutusaineistoihin.

Mediakasvatuskeskus Metkasta (www.mediametka.fi) voi kysyä lisätietoja Mainiot Mediaperheet -toimintamallista ja materiaalista sekä koulutuksista.

LÄHTEENÄ KÄYTETTY JA LISÄTIETOJA:

Mainiot Mediaperheet -opas lasten ja vanhempien mediahetkiin (2011)

2.

Tehtävät

Treffit kirjastoon sovi
avaa ovi
hetki aikaa suo
käy median luo:

Katso ja kuule,
hämmästele ja luule,
tätä vai tota,
siitä selvää ota.

Lue ja tutki sanoja
kissoja, koiria, kanoja
derivaattoja ja neliöjuurta
Aurinkokuningasta ja Pietari Suurta.

Selvitä ja selaa,
kysy ja kelaa,
sävellä ja soi,
taida ja tarinoi.

Leiki, laula, pelaa
opi ja relaa,
ihan tossa,
sun lähikirjastossa!

Suunnitelmia mediatunneille ja mediavinkkaukseen – osa 2

Tämä on toinen kirjaston ammattilaisten käyttöön suunnattu mediakasvatusmateriaali, joka sisältää 39 tuokiosuunnitelmaa mediatunneille ja mediavinkkaukseen. Suunnitelmien sisältöinä ovat valokuva, ääni, musiikki ja mobiililaitteet sekä näihin medioihin liittyvä toiminta. Materiaalintuotanto on rahoitettu opetus- ja kulttuuriministeriön tuella, ja se kuuluu Lapset ja media -kokonaisuuteen. Materiaalintuotantoa ovat ohjanneet kirjaston ammattilaiset: kirjastonhoitaja Lauri Seutu Maunulan kirjastosta, kirjastovirkailija Seppo Virtanen ja IT-tukihenkilö, tapahumateknikko Heikki Marjomaa Helsingin kaupunginkirjaston Kirjasto 10:stä.

Ensimmäinen mediakasvatusmateriaali julkaistiin verkossa vuonna 2009 Mediakasvatuskeskus Metkan nettisivuilla, ja se käsitteli internetiä, tietokoneita, pelejä, elokuvia ja aikakauslehtiä. Ensimmäinen materiaali löytyy Metkan sivujen lisäksi hakukoneen avulla Mediakasvatus.kirjastot.fi-sivustosta sekä asiantuntija-artikkeleiden kera Metkan julkaisemasta kirjasta Mediametkaa! Osa 5 – Kirjasto kohtaa mediakulttuurin. Kirjasta löytyy myös Ryhmä hyppysissä -artikkeli, joka tarjoaa vinkkejä mediakasvatus-ryhmien ohjaukseen eli ryhmätoiminnan aloittamiseen, ”koukuttamiseen” ja lopetukseen.

Tämän toisen mediakasvatusmateriaalin, kuten ensimmäisenkin, tavoitteena on antaa kirjastoihin uusia toimintaideoita sekä kehittää kirjastojen työntekijöiden valmiuksia toiminnalliseen mediakasvatukseen. Tavoitteena on kehittää lasten medialukutaitoa ja omaa mediatuottamista sekä innostaa heitä toimimaan median parissa monipuolisesti ja turvallisesti. Tehtävissä rohkaistaan omien mediatuotosten julkaisemiseen. Siinä yhteydessä on hyvä keskustella tekijänoikeuksista ja muistaa, että tuotosten julkaisemiseen on oltava lupa lapselta ja hänen vanhemmiltaan.

Tähän mediakasvatusmateriaaliin on ideoitu erilaisia kirjastojen, koulujen ja päiväkotien yhteistyömuotoja. Kaikki mediavinkkaukset voidaan järjestää yhteistyössä opettajan ja koulun kanssa, kuten myös kaikki mediatunnit yhteistyössä

päiväkotien, perhepäivähoidon tai erilasten lastenkerhojen kanssa. Mediakasvatustoiminta tarjoaa luontevan linkin myös kirjastojen ja urheiluseurojen tai muiden harrastusyhdistysten välille. Kirjasto voi tarjota edellä mainituille yhteisöille mediailmaisuun tarvittavia välineitä, ohjausta ja tiloja – tähän yhteistyöhön materiaalissa annetaan myös vinkkejä.

Päivi Pälvimäki

Mediatunnit

3–6 -vuotiaalle

Räps – valokuva!

32

- Tehtävä:** Tutustutaan valokuvakirjoihin.
- Tavoitteet:** Katsellaan valokuvakirjoja ja huomataan eroja valokuvien ja muiden kuvien välillä.
Nautitaan väreistä, muodoista ja tarinoista valokuvissa ja valokuvakirjoissa.
- Ikäryhmä:** 3–4- ja 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 8
- Kesto:** 30 min.
- Välineet:** Kuva- ja ensikirjoja, joissa on valokuvia sekä piirrettyjä ja maalattuja kuvia esimerkiksi eläimistä, liikennevälineistä, muodoista, väreistä ja hedelmistä. Esimerkiksi yksi kirja, jossa on piirrettyjä tai maalattuja kuvia eläimistä sekä yksi kirja, jossa on valokuvia oikeista eläimistä. Digikamera ja liitinjohto, tietokone, tulostin, valokuvatulostuspaperia. Myös digivalokuvakehystä ja pehmoeläimiä voi hyödyntää.

TÄSSÄ TUOKIOSUUNNITELMASSA KÄYTETÄÄN ESIMERKKINÄ ELÄIMISTÄ KERTOVIA KUVAKIRJOJA.

Katsellaan yhdestä eläimestä tai eläinlajista erilaisia kuvia. Mietitään yhdessä, millaisia kuvia ne ovat. Ovatko kuvat piirrettyjä tai maalattuja vai valokuvia? Onko kyseessä valokuva pehmoeläimestä vai oikeasta eläimestä? Mikä erottaa valokuvan ja piirretyn kuvan? Pohdintaan yhdessä, miten kuva on tullut kirjaan: Onko eläimen kuva piirretty kirjaan? Annetaan lapsille ohje, että ohjaajan selatessa kirjaa ja näyttäessä erilaisia kuvia eri kirjoista, he sanovat ”Räps!” aina kun kyseessä on valokuva.

IHMETELLÄÄN ELÄIMEN TAI ELÄINLAJIN KOKOJEN, VÄRIEN JA MUOTOJEN ERILAISUUTTA.

Kysellään, onko kukaan nähnyt eläintä oikeasti, ja kuinka iso ja minkä värinen eläin oikeasti on. Mietitään, mikä kuvista muistuttaa eniten olemassa olevaa eläintä. Jos eläintä on voinut koskettaa, onko se saman tuntuista kuin kuvan koskettaminen? Miltä eläimen turkki, karva, kuori tai muu osa kuvasa vaikuttaa?

Ohjaaja piirtää paperille eläimen, ottaa siitä valokuvan, siirtää sen tietokoneelle, printtaa sen ja näyttää kuvan paperilla. Voidaan yhdessä pohtia ajatusta, että kirjojen kuvat pitää aina jollakin tavalla valokuvata, ovat ne sitten piirrettyjä tai maalattuja. Muuten niitä ei voi kirjoihin painaa.

Ohjaajan avustuksella jokainen kuvaa yhden eläinkuvan kirjasta. Voitte kuvata myös pehmo- ja leikkieläimiä. Katsotaan yhdessä kaikkien valokuvat kamerasta, tietokoneelta tai digivalokuvakehyksestä. Leikitään ajatuksella, että lasten valokuvista voisi tehdä ihan uuden oman kirjan.

Lapset saavat ottamansa valokuvan muistoksi tuokiosta. Ohjaaja voi myös kerätä lasten vanhempien sähköpostiosoitteet ja lähettää lasten ottamat valokuvat lapsille. Jos aikaa on enemmän, ohjaaja voi printata valokuvat lapsille mukaan.

Vinkkejä ja linkkejä

Digivalokuvakehyksessä voi katsoa kuvia isompana kuin kameran näytöltä, ja se antaa kuvalle ryhtiä kehyksen tai passepartout'n tavoin. Tuokiossa voi myös käyttää lasten ensi- ja kuvakirjojen sijaan lapsille sopivia taide- tai luontovalokuvakirjoja.

Valokuvia eläimistä:

Martti Lintunen: Savannin sankarit. Gummerus, 2010.
 Käykö lammas parturissa: maatalon eläimiä. Otava, 2008.
 Pikku biisonin tehtävä. Otava, 2002.
 Rautianen Lassi: Severi Saukon seikkailut. Arcticmedia, 2010.
 Paula ja Kari Havaste: Henkka maalla. WSOY, 2006.
 Hevos-, koira- ja muut eläinaiheiset lehdet.

Valokuvia kulkuvälineistä:

www.kustantajalaaksonen.fi/#pienet

Valokuvakirjoja mm. paloautoista, linja-autoista, metrosta, raitiovaunuista jne.

www.taikalamppu.fi/images/taikalamppu/pirkanmaa/netti_kikatus.pdf

Kikatuksen kuvakulmia -valokuvamenetelmäoppaasta löytyy valokuvaustehäviä, apukysymyksiä kuvien pohdintaan sekä kokemuksia monikulttuurisen lapsi- ja nuorisoryhmän ohjaamisesta. Tampereen Taidekaaren julkaisuja, osa 3.

www.mll.fi/kasvattajille/mediakasvatus/aineistot

Ideoita valokuvan käyttöön pienten lasten kanssa. Mediatyökaluja varhaiskasvatukseen. MLL, 2010.

Valokuvatarina

- Tehtävä:** Nautitaan valokuvista ja tarinasta.
- Tavoitteet:** Tutustutaan valokuvakerrontaan. Huomataan, miten teksti ja kuva voivat kertoa samoja ja eri asioita. Nautitaan väreistä, muodoista ja tarinoista valokuvissa ja valokuvakirjassa.
- Ikäryhmä:** 3–4- ja 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 8
- Kesto:** 30 min.
- Välineet:** valokuvatarinakirjoja
- Erityistä:** Valokuvatarinakirjan lukemista ja katselua voi elävöittää musiikilla ja äänillä.

- Selataan ensin kirjan valokuvia läpi ja arvuutellaan, mistä tarinassa voisi olla kyse.
- Pysähdytään jonkin valokuvan kohdalle ja mietitään tarkemmin, mitä juuri siinä valokuvassa nähdään. Millainen tunnelma valokuvassa on, ja mitä siinä tapahtuu? Pidätkö kuvasta vai et? Onko kuvassa jotain tuttua tai outoa?
- Ohjaaja lukee kirjan tarinan näyttäen valokuvia kirjasta. Ihmetellään, tapahtuuko valokuvissa samaa kuin mitä teksti kertoo. Onko kuvissa jotain muuta, mistä tekstissä ei kerrota?
- Ohjaaja esittelee muita valokuvatarinakirjoja, joita kirjastossa on lainattavissa.

Uinkkejä ja linkkejä

Valokuvatarinatuokion voi luoda myös itse keksimällä tarina esimerkiksi luon-tovalokuvakirjan kuviin. Myös itse otettuihin valokuviin on hauska keksiä tarina lapsia varten.

Esimerkkejä valokuvatarinakirjoista:

Sari Kanala: Kuinka hirvi sai sarvensa. Valokuvat Hannu Ahonen, Amusantti, 2007.

Kaunis tarina keijusta, hirvestä ja karhusta, ja siitä, miten hirvi sai sarvensa. Valokuvia on muokattu digitaalisesti. Kirjan kuvien kohdalla on antoisaa keskustella siitä, mikä on satua ja mikä totta. Valokuvatarinatuokioon 5–6-vuotiaille. Lukija voi lyhentää luettavaa tarinaa tuokiota varten – kirjan lukemiseen ja valokuvista käytävään keskusteluun kannattaa varata aikaa noin 40 minuuttia.

Pia Perkiö: Eemu ja Nalle Tee. Valokuvat Jarmo Kulonen. Tammi, 2005.

Runomuotoinen valokuvakirja pienen pojan ja hänen nallensa päivästä. Valokuvat näyttävät näköaloja lapsen korkeudelta. Valokuvatarinatuokioon 3–4- ja 5–6-vuotiaille.

Martti Lintunen: Käykö lammas parturissa: maatalon eläimiä. Otava, 2008.

Arska-koira stadista tutustuu maatalon eläimiin, kaniin, hanheen, lehmiin, ja sikoihin. Uudet tuttavat herättävä Arskassa monia kysymyksiä.

Rautianen Lassi: Severi Saukon seikkailut. Arcticmedia, 2010.

Saukkoperheen ja joen tapahtumia Severi Saukon näkökulmasta humoristisella ja värikkäällä kielellä kerrottuna.

Paula ja Kari Havaste: Henkka maalla. WSOY, 2006.

Henkka seuraa maalla vuodenkiertoa ja ihmettelee eläimiä, arkiaskareita ja luonnon ihmeitä.

Pelaa kuvilla!

- Tehtävä:** Pelataan muistipeliä ja tutkitaan erilaisia valokuvia ja kuvia.
- Tavoitteet:** Erilaisten kuvien havainnointi. Valokuvamaisuuden tutkiminen. Hauska pelaaminen.
- Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 8
- Kesto:** 30–40 min.
- Välineet:** Muistipeli ja kuvat, joista muistipelin kuvat tai palat ovat peräisin. Värikopiokone, vahvaa paperia tai kartonkia, taustapaperia, sakset, liimaa, kontaktimuovia.
- Erityistä:** Muistipelin teko vie aikaa, mutta jos sen tekee kunnolla ja päällystää palat kontaktimuovilla, sen voi liittää osaksi kirjaston pelikokoelmaa. Palapelin on hyvä olla A3-kokoinen, jotta paloihin valitut yksityiskohtat näkyvät kunnolla. Elämyksellistä on, jos esille saa kuvia, jotka on tehty eri tekniikoilla, eikä vain kopioita niistä.

MUISTIPELIN TEKO-OHJE:

- 1) Valitse erilaisia kuvia vähintään 5 kpl:
 - valokuvia (esimerkiksi uutis-, muoto- ja luontokuva, stillkuva lastenelokuvasta)
 - maalauksia (eri tekniikat)
 - mainoskuvia (erilaisista lehdistä)
 - piirrettyjä kuvia (eri tekniikat)
 - tietokoneella ja kuvakäsittelyohjelmalla tehtyjä kuvia
- 2) Värikopioi valitsemasi kuvat vahvalle paperille. Ota jokaisesta kuvasta kolme kopiota. Pane sivuun yhdet kopiot jokaisesta kuvasta.
- 3) Valitse kuvista mielenkiintoisia yksityiskohtia, näkymiä, värejä tai muotoja paloja varten.
- 4) Piirrä kuvakopioihin samankokoiset ruudukot (esimerkiksi 4 x 5 eli yhteensä 20 palaa) ja leikkaa valitsemasi kohdat palapelin paloiksi.
- 5) Liimaa paloihin tarvittaessa kartonkia vahvistukseksi ja iloinen taustapaperi. Päällystä palat kontaktimuovilla halutessasi.

- 6) Liimaa sivuun laitettujen kuvien värikopiot taustakartongille, jolloin niitä on helpompi käsitellä ja esitellä.

TOIMINTA:

- Pelataan muistipeliä. Parin löytänyt etsii, mistä esillä olevasta kokonaisuudesta kuvasta pala on peräisin ja näyttää sen kuvan.
- Keskustellaan kaikista erilaisista kuvista sitä mukaan, kun palat niistä tulevat esiin. Pohditaan yhdessä: Millainen kuva on? Miten se on tehty? Mitä siinä on kuvattu? Millainen tunnelma kuvassa on? Mitä kuva kertoo? Miten kuvat eroavat toisista esillä olevista kuvista? Mitä varten kuva on tehty? Mistä kuva on peräisin? Kuka on tehnyt kuvan?
- Ohjaaja kyselee osallistujilta, mitkä kuvista ovat valokuvia. Mistä valokuvan tunnistaa? Mistä tiedämme, että jokin kuva on valokuva ja jokin ei? Millaisia valokuvat ovat verrattuna muihin kuviin?
- Tehdään lopuksi omia hassuja kollaaseja yhdistelemällä paloja vierekkäin. Millaisia uusia kuvia syntyy?

Linkkejä ja linkkejä

www.taikalamppu.fi/images/taikalamppu/pirkanmaa/netti_kikatus.pdf

Kikatuksen kuvakulmia -valokuvamenetelmäoppaasta löytyy valokuvaustehtäviä, apukysymyksiä kuvien pohdintaan sekä kokemuksia monikulttuurisen lapsi- ja nuorisoryhmän ohjaamisesta. Tampereen Taidekaaren julkaisuja, osa 3.

www.mll.fi/kasvattajille/mediakasvatus/aineistot

Ideoita valokuvan käyttöön pienten lasten kanssa, Mediatyökaluja varhaiskasvatukseen. MLL, 2010.

www.poriartmuseum.fi/fin

Porin taidemuseon kaupasta voi tilata Päivi Setälän Hetken häive -oppaan. Opas sisältää lapsille suunnattuja valokuvatehtäviä ja harjoituksia, joiden avulla tutkitaan omaa ympäristöä.

www.taikalamppu.fi/index.php/kulttuuripankki

Kirjastoon voi tilata erilaisia valokuvanäyttelyitä lasten ja nuorten ottamista valokuvista Taikalamppu-lastenkulttuuriverkostosta.

Lelujen kirjastoseikkailu

- Tehtävä:** Valokuvataan lelu seikkailemassa kirjastossa.
- Tavoitteet:** Oma valokuvailmaisuus. Valokuvauksen harjoittelu. Kirjastoseikkailu kameran kanssa.
- Ikäryhmä:** 3–4- ja 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 6 (tai vanhemmat lapset korkeintaan 8 osallistujaa pareittain)
- Kesto:** 30–40 min.
- Välineet:** 1–3 digivalokuvakameraa, liitinjohto, tietokone, väritulostin, valokuvatulostuspaperia, leluja
- Erityistä:** Tuokio sopii järjestettäväksi yhteistyössä päiväkodin kanssa. Tällöin lapset voivat tuoda tuokioon omia lelujaan tai päiväkodin leluja.

- Tehdään lelujen esittelykierros. Jokainen voi kertoa tuomastaan lelusta, miksi tykkää juuri siitä, ja mistä se on peräisin. Jos käytetään kirjaston leluja, voidaan aloittaa lelujen valinnalla ja kertomalla, miksi valitsi juuri sen lelun.
- Ohjaaja näyttää, miten lelun voi asetella esimerkiksi pöydälle lautapelin ääreen tai kurkkaamaan hyllystä. Ohjaaja ottaa lelusta valokuvan ja näyttää sen kameran näytöltä lapsille.
- Lapset asettavat lelunsa eri paikkoihin tekemään eri asioita kirjastossa. Lapset ottavat ohjaajan avustuksella kuvia leluista.
- Ohjaaja printtaa valokuvat. Sillä aikaa lapset voivat asetella lelut ringiin. Kun kuvat on tulostettu, lapset voivat asettaa valokuvat oikean lelun kohdalle.
- Katsellaan yhdessä omia valokuvia ja jutellaan niistä. Mitä niissä tapahtuu? Missä lelu on, ja mitä se tekee? Mitä kaikkea kirjastossa voi tehdä? Mitä kaikkea kirjastossa on muuta kuin kirjoja ja leluja?
- Päätetään yhdessä laitetaanko valokuvat näytteille kirjastoon vai ottavatko lapset omat kuvansa mukaan. Ohjaaja voi ehdottaa myös valokuvien laittoa Oka-riino-palveluun ja esitellä palvelua lapsille.

Vinkkejä ja linkkejä

www.taikalamppu.fi/images/taikalamppu/pirkanmaa/netti_kikatus.pdf

Kikatuksen kuvakulmia -oppaasta löytyy valokuvaustehtäviä, apukysymyksiä kuvien pohdintaan sekä kokemuksia monikulttuurisen lapsi- ja nuorisoryhmän ohjaamisesta. Kikatuksen kuvakulmia, opas valokuvamenetelmään. Tampereen Taidekaaren julkaisuja, osa 3.

www.mll.fi/kasvattajille/mediakasvatus/aineistot

Ideoita valokuvan käyttöön pienten lasten kanssa, Mediatyökaluja varhaiskasvatukseen. MLL, 2010.

www.poriartmuseum.fi/fin

Porin taidemuseon kaupasta voi tilata Päivi Setälän Hetken häive -oppaan. Opas sisältää lapsille suunnattuja valokuvatehtäviä ja harjoituksia, joiden avulla tutkitaan omaa ympäristöä.

www.taikalamppu.fi/index.php/kulttuuripankki

Kirjastoon voi tilata erilaisia valokuvanäyttelyitä lasten ja nuorten ottamista valokuvista Taikalamppu-lastenkulttuuriverkostosta.

Hannele Huovi ja Jukka Lemmetty: Urpo ja Turpo valokuvaajina. Tammi, 1996.

Ääniarvailu

- Tehtävä:** Arvailaan, matkitaan ja tuotetaan erilaisia ääniä.
- Tavoitteet:** Tutkimusmatkailu äänten kanssa itse kokien ja tuottaen. Äänilähteiden tunnistaminen. Digitaalisiin ääniarkistoihin tutustuminen.
- Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 10
- Kesto:** 30–40 min.
- Välineet:** erilaisia äänileluja, kännykkä, tietokone, internet-yhteys ja kaiuttimet. Äänityslaitteet, mikäli haluatte itse äänittää.
- Erityistä:** Tuokion painopiste voi olla myös itse tuotettujen äänten äänityksessä ja äänitteiden kuuntelussa. Silloin on luontevaa tutustua erilaisiin äänitysvälineisiin, esimerkiksi kännykkä, taskutalennin, tietokone, mikrofoni ja niin edelleen.

- Jokainen lapsi ottaa yhden ääntä päästävän lelun ja asettuu istumaan.
- Ohjaaja toimii kapellimestarina, ja lapset tekevät vuoron perään äänen lelullaan.
- Lelut kerätään, ja ohjaaja tuottaa ääniä leluilla, jotka ovat piilossa. Ohjaaja arvuuttelee lapsilta, minkä lelun ääni on kulloinkin kyseessä
- Keskustellaan, millaisia muita ääniä on olemassa kuin lelujen ja ihmisten äänet. Mietitään yhdessä, mistä kaikesta ja missä kaikkialla ääntä syntyy. Voiko ihminen kuulla kaikki äänet? Mitä ovat sellaiset äänet, joita ihmiskorva ei kuule, mutta esimerkiksi koirat kuulevat?
- Ohjaaja kertoo, että erilaisia ääniä on koottu cd-levyille ja internetissä oleviin ääniarkistoihin. Kuunnellaan yhdessä erilaisia ääniä: tuttuja, uusia, outoja, hassuja ja niin edelleen. Ääniä voivat olla vaikkapa Pikku Kakkosen tunnusävel, kännykän soittoääni, tietokoneen efektiääni, liikennevälineiden äänet, luonnonäänet, eläinten äänet ja muut vastaavat.
- Voitte yrittää matkia kuultuja ääniä. Tunnistaako matkitusta äänestä, mistä on kyse?
- Äänitetään ja kuunnellaan itse tuotettuja ääniä. Tutustutaan samalla erilaisiin äänityslaitteisiin.

Uinkkejä ja linkkejä

tehosto.yle.fi

YLE:n ääniarkisto Tehosto.

www.aboavetusarsnova.fi/fi/tietoa-museosta/aaniarkisto

Aboa Vetus & Ars Nova -museon ääniarkisto, joka sisältää keskiajan ihmisten elämästä kertovia ääniä. Kuusi kuulokuvaa, jotka sisältävät muun muassa eläinten, työkalujen ja muiden esineiden ääniä.

Äänisivustoja, joilla CC-lisensoituja ääniä:

www.freesound.org

www.soundsnap.com

www.findsounds.com (äänien hakukone englanniksi)

Esimerkkejä teemapäivistä, joiden yhteyteen tuokio sopii:

20.4. Kansainvälinen melutietoisuuspäivä, International Noise Awareness Day

8.10. Hiljaisuuden päivä, Hiljan päivä

Lisää teema- ja tapahtumapäiviä löytyy seuraavista osoitteista:

www.unric.org/fi/ykn-tapahtumakalenteri

YK:n tapahtumakalenteri.

fi.wikipedia.org/wiki/Luettelo_teemapäivistä

Luettelo teemapäivistä.

Äänipaja

- Tehtävä:** Rakennetaan esineitä, joilla tehdään ääniä ja soitetaan.
- Tavoitteet:** Mielikuvituksellinen soitinten ja äänien tuottaminen. Yhteisen äänimaiseman teko.
Oma äänitaideilmaisu.
- Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 10
- Kesto:** 30 min.
- Välineet:** Äänipajan materiaalit voivat olla kirjastosta peräisin, esimerkiksi poistettujen kovakantisten kirjojen kansia, nastoja, kuminauhoja ja kierrejousia. Kierrätyskeskuksesta voi saada hyviä esineitä ja materiaaleja äänipajaan. Lisäksi tarvitaan erilaisia kiinnitys- ja sitomistarvikkeita ja -aineita, kuten liimaa, teippiä, nitoja, kuminauhoja.

- 1) Tutkitaan yhdessä, millaisia ääniä esineistä ja materiaaleista lähtee. Raavietaan, kolistellaan, koputetaan, vedetään, naputetaan ja niin edelleen. Etsitään ja keksitään myös sanoja, joilla syntyneitä ääniä ja niiden tuottamista voidaan kuvailla, vaikkapa rääsäyttää, viuvauvovata tai nuksahdella.
- 2) Jokainen saa valita erilaisia osasia ja materiaaleja omaan soittimeensa.
- 3) Kootaan osasista oma soitin.
- 4) Kuunnellaan vuoron perään, millaisia ääniä kunkin soittimesta lähtee.
- 5) Luodaan soittimilla yksi yhteinen äänimaisema, jossa on alku, keskikohta ja loppu.
- 6) Jos aikaa jää ja mielikuvitus alkaa laukata, voidaan keksiä yhdessä tarina äänimaisemaan. Kuka seikkailee äänimaisemassa, ja mitä siinä tapahtuu?
- 7) Voidaan valokuvata jokaisen soitin ja laittaa näkyviin kirjaston seinälle tai kotisivuille. Soittimista voidaan koota kirjastoon tavallinen tai soiva näyttely, jonka jälkeen jokainen saa oman soittimensa kotiin.

Vinkkejä ja linkkejä

Äänipaja sopii kierrätyspäivän tai -viikon ohjelmaksi. Yhteistyö päiväkodin tai kerhon ja kierrätyskeskuksen tai vaikka kirpputorin kanssa on hyödyllistä muun muassa materiaalien keruussa.

urn.fi/URN:NBN:fi:ju-1997714560

Paljon tietoa äänikasvatuksesta ja vinkkejä äänipajatoimintaan. Eveliina Nikalin kasvatustieteen pro gradu -työ.

vanha.edu.utu.fi/rokl/staff/riikonen/instruments/instruments.htm

Kuvia äänipajasta, jossa on käytetty erilaisia kierrätysmateriaaleja äänien tekoon ja soitinten valmistamiseen. Äänikasvatus- ja äänimaisemakoulutuksen projekti, Turun yliopisto, Rauman OKL.

www.roima.fi/teeitsesoitin.htm

Mikko Perkoilan ja Erkki Okkosen Tee itse soitin! -sivusto, jolla on helppoja ja hieman monimutkaisempia ohjeita erilaisten soitinten tekoon kierrätysmateriaaleista. Sivuilla on hyvät kuvat rakentamisen eri vaiheista sekä ääninäytteet soittimista. Ohjeet ovat helposti tulostettavissa pdf-muodossa. Näihin soittimiin tarvittavia materiaaleja ja välineitä ei ole lueteltu tässä suunnitelmassa.

Äänikävely

- Tehtävä:** Seikkailu ääniin kävelen.
- Tavoitteet:** Keskittynyt äänten, äänimaiseman ja musiikin kuunteleminen. Elämyksellinen kävelyretki kirjastossa. Kirjaston ääni- ja musiikkikokoelmiin tutustuminen.
- Ikäryhmä:** 3–4- ja 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 8
- Kesto:** 30 min.
- Välineet:** useita äänentoistolaitteita, valitut äänet, äänimaisemat ja lastenmusiikki eli cd-levyt ja c-kasetit. Kaksi pitkää vahvaa narua (vähintään 3 metriä) ja pieniä esineitä (esimerkiksi pieniä eläinleluja).
- Erityistä:** Ohjaaja sijoittaa erilaisia ääniä eri puolille kirjastoa. Äänet ja musiikki voivat liittyä lastenkirjallisuuteen, -elokuviin ja -musiikkiin. Äänet voivat liittyä myös tiettyyn teemapäivään tai tapahtumaan.

- Jokainen valitsee pikkuesineistä itselleen yhden. Käydään läpi, millainen ääni jokaisesta esineestä voisi päästä. Ohjaaja kertoo, mitä äänikävelyssä tulee tapahtumaan ja muistuttaa, että äänten kuuntelun lisäksi hiljaisuus on tärkeää, jotta kaikki voivat kuulla, mitä tapahtuu.
- Ohjaaja auttaa sitomaan esineet naruun sopivan matkan päähän seuraavasta esineestä. Jätetään sen verran väliä, että jokainen kävelijä mahtuu pitämään kiinni narusta ja kävelemään eteenpäin.
- Lapset lähtevät liikkeelle pitäen kiinni omasta esineestään ja narusta ja ohjaajan johdattamana.
- Kierretään ohjaajan suunnittelema äänikävely ja pysähdytään kuuntelemaan eri etapeille.
- Palataan lähtöpisteeseen ja kerrataan yhdessä, mitä kuultiin ja mitkä asiat jäivät muistiin. Millaisissa paikoissa käveltiin? Voidaan katsella cd-levyjen ja c-kasettien kansia ja tutustua äänilähteisiin tarkemmin. Jutellaan, mistä elokuvasta musiikki oli peräisin ja niin edelleen.

’Vinkkejä ja linkkejä

Äänikävelyn aloitukseksi, lopetukseksi tai muuksi etapiksi sopii välispiikki levyltä:

46

Hääppöset: Tarina 2, Valokuvauspäivä. Oy Soundstation Ltd, 2008.

Äänikävely voi sisältää pelkän kuuntelun lisäksi myös muuta toimintaa. Yhdellä etapilla voidaan tanssia lastenmusiikin tahtiin, toisella arvuutella ääniä, kolmannella tuottaa ääniä itse vaikka kirjojen avulla, muilla esineillä tai omalla keholla.

tehosto.yle.fi

YLE:n ääniarkisto Tehosto.

www.aboavetusarsnova.fi/fi/tietoa-museosta/aaniarkisto

Aboa Vetus & Ars Nova -museon ääniarkisto, joka sisältää keskiajan ihmisten elämästä kertovia ääniä. Kuusi kuulokuvaa, jotka sisältävät muun muassa eläinten, työkalujen ja muiden esineiden ääniä.

Äänisivustoja, joilla CC-lisensoituja ääniä:

www.freesound.org

www.soundsnap.com

www.findsounds.com (äänien hakukone englanniksi)

Leikitään äänillä!

- Tehtävä:** Leikitään erilaisista äänilähteistä tulevilla äänillä.
- Tavoitteet:** Tutustuminen erilaisiin äänilähteisiin. Erilaisten äänien kuunteleminen ja erottaminen.
Oma ääni-ilmaisu.
- Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 10
- Kesto:** 30 min.
- Välineet:** Leluja ja esineitä, joista lähtee ääniä: pehmolelut, vauvanuket, autot, kulkuvälineet, soittorasiat, soittimet (sekä mekaaniset että pattereilla toimivat), kännykkä.

- Jokainen lapsista valitsee yhden ”soivan” esineen. Mennään piiriin ja kuunnellaan jokaisen esineen ääni.
- Muodostetaan jono, jossa ovat lelujen äänet matalimmasta korkeimpaan. Kuunnellaan, miltä kuulostavat äänet korkeasta matalaan ja toisinpäin.
- Muodostetaan erilaisia ”kuoroja” eli samalta kuulostavat äänet kerääntyvät omaksi ryhmäkseen. Kuunnellaan millainen yhteisääni lähtee kustakin ryhmästä.
- Ohjaaja tai yksi lapsista voi leikkiä kapellimestaria ja soitattaa kuoroja vuoronperään.
- Entäpä jos lelut ja esineet vaihtaisivat ääniä? Liikutetaan autoa eteenpäin ja yhdistetään siihen nukan tai pehmoeläimen ääni. Millainen vaikutelma syntyy?
- Luodaan yhdessä tarina esineiden ja äänten avulla. Tarinassa on alku, keski-kohta, käänne ja loppu sekä henkilöitä ja leluja, joille tapahtuu asioita ja jotka seikkailevat. Tarpeen mukaan ohjaaja voi toimia kertojana. Näytellään tarina esineiden ja äänien kera. Lopuksi vain kuunnellaan tarina.
- Ohjaaja pyytää lapsia tuomaan esineen ja kertomaan samalla, mikä tuokiossa oli hauskaa tai tylsää tai mikä jäi mieleen.

Kuun unelma? Eiku kuunnelma!

48

- Tehtävä:** Kuunnelman kuunteleminen.
- Tavoitteet:** Kuunnelmataiteeseen tutustuminen. Tarinasta nauttiminen. Kirjaston ja internetin kuunnelmakokoelmiin tutustuminen.
- Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 10 tai esimerkiksi päiväkotiryhmä
- Kesto:** 30–40 min.
- Välineet:** tietokone, internet-yhteys ja kaiuttimet, kuunnelmia kirjastosta tai muista kokoelmista
- Erytyistä:** Linkeistä löytyy eri pituisia ja aiheisia kuunnelmia.

VALMISTELU:

- 1) Valitaan kuunnelma alla olevista linkeistä. Hankitaan kuunnelman hahmoin tai tapahtumiin liittyviä esineitä, käsinukkeja, leluja tai muuta vastaavaa. Jos kuunnelma löytyy satu- tai kuvakirjan muodossa, otetaan kirja mukaan tuokioon.

www.lib.hel.fi/fi-FI/nappe

Helsingin kaupunginkirjaston Kirviö-lastensivujen Nappe ja Kuoppa sekä Pilvijättiläinen

areena.yle.fi/teemat/424

YLE Arenan kuunnelmat ja sadut lapsille

<http://yle.fi/elavaarkisto/?s=s&g=6&ag=107>

Yleisradion Elävän arkiston kuunnelmat lapsille

TOIMINTA:

- 1) Ohjaaja tekee sopimuksen lasten kanssa, että aina kun nukke tai lelu tulee esiin, pitää olla aivan hiljaa ja kuunnella oikein tarkasti.
- 2) Ohjaaja kertoo kuunnelman nimen ja hieman siitä, millainen kuunneltava tarina on.
- 3) Kuunnellaan kuunnelma.
- 4) Ottamalla lelun esiin ohjaaja voi pyytää hiljaisuutta tai kiinnittämään huomiota kuunnelman tai tarinan tärkeään kohtaan.
- 5) Kerrataan yhdessä, millainen tarina kuultiin. Millaisia ääniä siinä oli? Missä kohdassa oli musiikkia ja millaista? Oliko äänitestejä? Mitä ne ovat? Kerrotaan toisille omasta kuuntelukokemuksesta: mikä oli jännittävää, hauskaa tai yllättävää.
- 6) Voidaan yhdessä näytellä nukeilla ja esineillä lyhyt kohtaus kuunnelmasta. Ohjaaja voi tarkentaa tällä tavoin epäselvää tapahtumaa tai alleviivata esimerkiksi jonkin hahmon tunteita.

TAI

- 6) Katsotaan yhdessä, miltä kuunnelman tarina näyttää ja kuulostaa kirjan muodossa.
- 7) Tutustutaan yhdessä kirjaston tarjoamiin kuunnelmiin ja äänikirjoihin sekä vinkataan internetissä olevista kuunnelmista.

Tanssivat eläimet

50

- Tehtävä:** Liikutaan, leikitään ja tanssitaan musiikin mukana.
- Tavoitteet:** Musiikkiliikunta ja luova ilmaisu. Yhteisestä tanssi- ja leikkihetkestä nauttiminen.
Uuteen lastenmusiikkiin tutustuminen.
- Ikäryhmä:** 3–4- ja 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 8
- Kesto:** 30–40 min.
- Välineet:** liikkumiseen sopiva tila, äänentoistovälineet (cd-levyillä), uutta eläinaiheista lastenmusiikkia, paperia, väriliituja, kasvomaaleja tai -kyniä. Myös tietokoneneesta ja internet-yhteydestä on iloa.
- Erytystä:** Tässä suunnitelmassa aiheeksi on otettu eläinten liikkuminen. Tuokion aiheeksi voi ottaa myös unen, eri kulkuvälineet tai ruuan. Niihin liittyviä lauluja löytyy loppuun listatuilta levyiltä ja monilta muiltakin lastenmusiikkilevyiltä.

- Kuunnellaan laulu Hipsun Hapsun ja liikutaan siinä laulettujen ohjeiden mukaisesti. Tämä laulu esittelee tuokion meiningin: eläydytään liikkumalla eläimiksi, joista lauluissa lauletaan.
- Kuunnellaan seuraava eläinlaulu ja liikutaan sen tahtiin.
- Kuunnellaan seuraava eläinlaulu ja piirretään sen tahtiin.
- Kuunnellaan ja leikitään sormilla, sormi- tai käsinukeilla tai muilla leluilla seuraava eläinlaulu.
- Katsellaan yhdessä piirustuksia, ja keskustellaan niistä sekä kuunnelluista lauluista. Taustalla voi halutessaan soittaa esimerkiksi rauhallista eläinaiheista musiikkia.

Vinkkejä ja linkkejä

Sormileikkiä varten ohjaaja piirtää lasten sormiin eläimien piirteitä, jolloin sormet muuttuvat hauskasti eläimiksi. Nukeilla ja leluilla saadaan vaihtelua tuokioon sekä hieman rauhallisempaa tekemistä, jos musiikki yllyttää liian hurjaan menoon. Piirtämisessä voi käyttää piirroslauluja, joiden sanat ohjaavat kynän käyttöä ja kuvan piirtämistä. Pikku Kakkosen nettisivuilta löytyy kaksi eläinaiheista piirroslaulua: Koira ja Elefantti. Tuokion aikana voidaan myös katsella piirroslauluanimaatioita. Piirroslaulut on säveltänyt, sanoittanut ja ideoinut Minna Lappalainen/Laulau Oy.

Aloituslaulu:

Laululaukku: Hipsun hapsun, Laululaukku-levy. Laulau Oy & YLE, 2009.

Eläin-, kulkuväline-, uni- ja ruoka-aiheisia lauluja löytyy seuraavilta levyiltä:

Satu Sopanen & Tuttiorkesteri: Soittorasias. EMI Finland, 2011.

Laululaukku: Laululaukku. Laulau Oy & YLE, 2009.

Herra Heinämäen Lato-orkesteri: Ilosofiaa!. C & P Roimamusikki, 2004.

Herra Heinämäen Lato-orkesteri: Äiti venyy. Sateen ääni Oy, 2010.

Tuija Rantalainen: Vahtikoiran vapaapäivä. 2010.

Mimmit: Hats, Hats Hakkarainen. Plastinka, 2008.

Paukkumaissi: Huhuu, kuu. KIIMA-levyt, 2010.

Paukkumaissi: Popkornitorni. KIIMA-levyt, 2008.

Tehdään kuunnelma

52

- Tehtävä:** Tehdään kuunnelma runosta.
- Tavoitteet:** Oma ääni-ilmaisu. Perinnerunoon ja kuunnelmataiteeseen tutustuminen. Tarinasta nauttiminen.
- Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 10
- Kesto:** 30–40 min.
- Välineet:** äänitys- ja äänentoistolaitteet, erilaisia esineitä, materiaaleja ja soittimia äänien ja musiikin tekoa varten, Kuukernuppi (vanhoja ja uusia lastenrunoja) tai Pikku Pegasos (400 kauneinta lastenrunoa) tai vastaava teos.
- Eriyistä:** Kuunnelman tekoon käy mainiosti dialogimuotoinen lastenruno. Myös runo, jossa tapahtuu paljon ja jossa on ääniin viittaavia sanoja, auttaa kuunnelman teossa lasten kanssa. On hyvä valita kansanruno (tai kansanperinteeksi muodostunut lastenruno tai loru), jolloin kuunnelman jakamisessa ei ole tekijänoikeudellisia ongelmia. Kuunnelman tekijänoikeudet ovat lapsilla ja ohjaajalla.

- Luetaan lastenruno.
- Keskustellaan siitä, ketkä ovat runon päähenkilöt ja mitä runossa tapahtuu. Pohditaan, missä runo tapahtuu ja mitä ääniä runossa kuuluu.
- Kokeillaan, millaisia ääniä esineistä, materiaaleista ja soittimista lähtee.
- Mietitään, mitä tarkoitetaan sanalla äänimaisema ja kokeillaan erilaisia ääniä äänimaiseman osana. Luodaan yhdessä runolle yksi äänimaisema, joka kuvaa runon kokonaistunnetta. Yhdessä tehtyä äänimaisemaa voi käyttää vaikka kuunnelman alussa tai lopussa.
- Luetaan runo pätkissä ja kokeillaan eri kohtiin erilaisia ääniä. Päätetään yhdessä, millaisia ääniä runon eri kohtiin tulee.
- Harjoitellaan läpi runo äänien kera. Ohjaaja lukee runon ja voi tarvittaessa toimia kapellimestarina äänten tekijöille.
- Äänitetään kuunnelma.

- Kuunnellaan itse tehty kuunnelma ja keskustellaan, millainen runosta tai tarinasta tuli äänien kanssa. Vaikuttaako tarina nyt erilaiselta? Jännittävämmältä? Hauskemmalta? Elävämmältä? Millaiselta? Millaista äänten tekeminen oli?
- Kuunnelman voi viedä kirjaston kotisivuille tai Okariinon vanhempien ja kavereiden kuultavaksi.

Vinkkejä ja linkkejä

www.okariino.fi

Kirjastojen lasten verkkopalvelu.

Mielimuraa!

54

- Tehtävä:** Tutustutaan uuteen tai vanhaan lastenmusiikkiin, kuunnellaan ja leikitään lastenmusiikin tahtiin.
- Tavoitteet:** Perheen yhteinen laulu- ja leikkihetki. Tutustuminen lastenmusiikkiin. Toiminnallinen musiikkikasvatus ja musiikista nauttiminen.
- Ikäryhmä:** 3–4- ja 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 8 lasta + aikuista (tilojen mukaan)
- Kesto:** 40 min.
- Välineet:** äänentoistolaitteet, teeman mukainen valikoima uutta ja vanhempaa lastenmusiikkia, kuvakortit
- Erityistä:** Valitse lauluja ja musiikkia ajankohtaisen teemapäivän mukaan tai kerää tuokioon lastenmusiikin uutuuksia. Kuvakorteiksi käyvät vaikka muistipelien kortit – niistä löytyy kuvia, jotka liittyvät lastenlauluihin. Kuvakortit voi myös itse tehdä leikaten ja liimaten aikakauslehtien tai poistokirjojen kuvista tai postikorteista. Valitse kuvia, jotka liittyvät sekä uusiin että vanhoihin lastenlauluihin.

- Jokainen lapsi valitsee vuorollaan yhden kuvakortin kuten sammakko-kortin.
- Mietitään yhdessä, mikä lastenlaulu kuvasta tulee mieleen.
- Kuunnellaan ja mahdollisesti lauletaan yhdessä yksi mieleen tulleista lastenlauluista – esimerkiksi Saku-sammakko.
- Ohjaaja esittelee uuden sammakko-laulun uudelta lastenlevyltä. Kuunnellaan se, ja tanssitaan ja leikitään yhdessä.
- Jatketaan korttien nostoa ja vanhojen ja uusien laulujen laulamista, kuuntelemista, tanssimista ja leikkimistä.
- Kysellään lopuksi, mikä on jokaisen oma suosikki lastenlauluista ja miksi. Mikä juuri siinä laulussa on hyvää? Jos suosikki ei löydy yhdessä kuunnelluista lauluista, niin ohjaaja voi ehkä hakea sen kirjaston kokoelmista ja antaa mukaan kotiin kuunneltavaksi.

Vinkkejä ja linkkejä

Muutamia uusia lastenlauluja aiheista, joista on olemassa monta tuttua vanhempaa lastenlaulua.

Sammakko:

Pekka Streng & Olympia Orkesteri: Sammakko Sim. Unen maa, EMI, 2009.

Linnut:

Laululaukku: Linnunpojan päiväuni, Laululaukku. Laulau OY/YLE, 2009.

Prinsessa:

Hääppöset: Pahantuulinen Prinsessa, Valokuvauspäivä. Oy Soundstation Finland Ltd, 2008.

Hyönteiset ja ötökät:

Sami Saari: Ötökän elämää, Ipanapa 1. Ipanapa Records, 2007.

Laululaukku: Ötökkäretki, Laululaukku: Laulau OY/YLE, 2009.

[www.fimic.fi/fimic/pdf/files.nsf/0/1351EAA2B923848FC225709E0024480A/\\$FILE/Suomalaisia%20lastenlevyjä.pdf](http://www.fimic.fi/fimic/pdf/files.nsf/0/1351EAA2B923848FC225709E0024480A/$FILE/Suomalaisia%20lastenlevyjä.pdf)

Lista suomalaisista lastenmusiikkilevyistä vuoteen 2005 asti. Lista sisältää lyhyitä kuvauksia musiikista, tyylilajeista ja tunnelmista. Pauliina Linnosaari ja Tuula Saarela, Fimic, 2005.

www.lib.hel.fi/fi-FI/aihepakettiarkisto/haku/?keywordid=89ddce09-efae-41c3-89e9-dc-784ded296a

Seppo Virtasen Kurkistus lastenmusiikkiin -aihepaketti, Helsingin Kaupunginkirjasto.

Zädäm, poks, viuuuh!

56

- Tehtävä:** Kuunnellaan elokuvan ääniä ja elokuvamusiikkia.
- Tavoitteet:** Omien äänihavaintojen jakaminen. Äänien ja kuvien suhteiden tarkastelu.
- Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 8
- Kesto:** 30–40 min.
- Välineet:** Yksi Myyrä-animaatioelokuva tai muu musiikin ja äänien kannalta havainnollinen lastenelokuva, jonka esittämiseen kirjastolla on oikeudet. TV tai videotykki tai dvd-soittimella varustettu tietokone ja kaiuttimet. Lastenelokuvamusiikkia sisältäviä cd-levyjä, paperia ja värikyniä.
- Erityistä:** Myyrä-animaatiot ovat erimittaisia. Jos piirtämisen jättää pois, ehtii katsomaan pidemmän animaation.

- Kuunnellaan kohtausta elokuvasta ilman kuvaa.
- Keskustellaan siitä, mitä kuultiin. Mistä äänet olivat peräisin? Entä musiikki, kuulostiko se tutulta? Mihin äänet ja musiikki voisivat liittyä?
- Kuunnellaan kohtausta uudelleen ja piirretään, mitä kuullaan. Ääniä voi piirtää miten haluaa, konkreettisia esineitä tai pelkkä väriä tai viivoja ja pisteitä – jokainen oman tulkintansa mukaan.
- Katsotaan yhdessä piirustuksia. Jokainen saa halutessaan kertoa omasta piirustuksestaan. Jos piirustukset ovat erilaisia, on hyvä nostaa esiin se, että jokainen kuulee ja kokee äänet omalla tavallaan. Oikeaa ja väärää kuulemista ei ole.
- Keskustellaan yhdessä elokuvien hahmoista ja elokuvien musiikista ja äänistä. Muistaako joku laulun jostakin elokuvasta tai television lastenohjelmasta? Entä minkä elokuvan äänet ovat jääneet mieleen? Risto Räppääjän, Ice Age-elokuvan tai jonkin muun elokuvan?
- Katsotaan alussa kuunneltu elokuvan kohtausta. Mahdollisuuksien mukaan katsotaan koko animaatioelokuva tai yksi tarina DVD-levyltä.
- Keskustellaan yhdessä, mihin hahmoihin, tapahtumiin ja asioihin valitun kohtauksen äänet ja musiikki liittyivät. Mitä tunteita ne herättivät?

- Ohjaaja voi esitellä kirjaston kokoelmiin kuuluvia lastenelokuvia ja nostaa esiin erityisesti elokuvat, jotka ovat mielenkiintoisia musiikin ja äänien kannalta. Lapsia voi kannustaa kuuntelemaan elokuvaa ja elokuvamusiikkia yhdessä vanhempien kanssa.

Vinkkejä ja linkkejä

fi.wikipedia.org/wiki/Zdeněk_Miler#cite_ref-ZdenekHelmet_4-1

Tietoa Myyrä-animaatioelokuvista ja niiden tekijästä Zdeněk Mileristä.

www.nukkumatti.net

Televisiosta tutun Nukkumatti-animaatiohahmon sivusto, joka myös käy tuokion materiaaliksi. Kuunteluun voi ottaa monta lyhyttä pätkää animaatioiden alusta ennen tunnuslaulun alkamista. Ja lopuksi voidaan yhdessä kuunnella tunnuslaulu ja laulaa se yhdessä.

www.koulukino.fi/oppimateriaalit/index.php?id=19

Koulukinon oppimateriaaleista löytää työtapoja ja apukysymyksiä erilaisten elokuvien musiikin ja äänimaailmojen tarkasteluun. Materiaalista löytyy myös tietoja eri kulttuureissa esiintyvistä nukkumatti-hahmoista ja niihin liittyvistä elokuvista.

Avoin tila (nimetään tapahtuman mukaan)

58

- Tehtävä:** Esityksen tai muun tapahtuman järjestäminen kirjastossa.
- Tavoitteet:** Kirjasto mediailmaisuuden opastajana ja mediakasvatustoiminnan foorumina. Kirjaston yhteistyö koulun, harrastusjärjestön tai yhdistyksen kanssa. Kirjaston mahdollisuuksien hyödyntäminen alueen asukkaiden tapahtuma- ja esityspaikkana.

Kirjastossa voi järjestää

- vanhempainillan. Kirjasto on luonteva paikka keskustella mediasta, mediakasvatuksesta ja kokeilla eri mediavälineiden käyttöä. Koulu, päiväkotia, harrastusseura, vanhemmat ja kirjasto voivat yhdessä panostaa lasten ja nuorten mediakasvatukseen asettamalla yhteisiä tavoitteita ja luomalla yhteisiä projekteja. Vanhemmat voivat yhdessä tutustua esimerkiksi lasten pelaamiin konsoli-, netti-, kännykkä- ja tietokonepeleihin ja kirjaston ammattilainen voi antaa pelaamisesta tietoa ja vinkkejä.
- lasten ja vanhempien yhteisen ”mediapelin”. Tietokilpailu on oiva tapa tuoda esille lasten ja vanhempien mediatietoja ja taitoja. Leikkimielinen kilpailu voi sisältää sekä mediaan liittyviä tiedollisia että toiminnallisia osuuksia eri ikäisille. Peliin voi ottaa mallia esim. Tieto & Taito & Temppu -pelin (Peliko) rakenteesta.
- levyraadin lastenmusiikista lapsille ja aikuisille. Arvioitavana uutta lastenmusiikkia, jota julkaistaan paljon. Tutustutaan eri musiikkigenreihin lastenmusiikissa.
- lasten ja aikuisten yhteisen karaoketapahtuman.
- urheilu- tai muun harrastuseuran jäsenillä. Kirjasto opastaa seuran jäseniä esimerkiksi nettisivujen teossa tai sosiaalisen median käyttöönotossa.
- kuvataide-, musiikki- tai muun taideoppilaitoksen tai -yhdistyksen näyttelyn tai esityksen. Kirjasto myös tallentaa näyttelyn tai esityksen ja lisää sen kokoelmiinsa.
- äänimysteripäivän. Kirjasto täyttyy erilaisista äänistä, joita jahtaamalla ja joiden perusteella vanhemmat ja lapset ratkovat jonkin ääniin – tai mahdollisesti

- myös kirjaan, elokuvaan, musiikkiin tai valokuvaan – liittyvän arvoituksen tai salaisuuden.
- valokuvapäivän. Valokuvanäyttely ja siihen liittyvä työpaja lapsille, nuorille ja heidän vanhemmilleen. Kirjaston valokuvakirjoihin järjestetään kaikille avoin draamallinen tai muulla tavoin elämyksellinen opastus tai esittely.

Äänimaalataan!

60

- Tehtävä:** Instant-sävelletään omaa musiikkia.
- Tavoitteet:** Digitaalinen äänillä maalaaminen ja säveltäminen. Korvalähtöiseen ja kuulonvaraiseen säveltämiseen tutustuminen. Oma musiikki-ilmaisu.
- Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 8, riippuu tietokoneiden määrästä
- Kesto:** 30 min.
- Välineet:** vähintään yksi tietokone, internet-yhteys ja kaiuttimet kahdelle osallistujalle. Kuulokkeita voi käyttää, jos kaikilla osallistujilla on oma kone. Musiikkisovellus alla olevasta listasta.
- Erytystä:** Alla on kolme ”äänilelua” Soundtoys-sivustolta. Sivustolta löytyy lisää sopivia sovelluksia 5–6-vuotiaille, mutta myös muille ikäryhmille sopivia ohjelmia. Sovelluksia voi valita omaan ääni-ilmaisuun, äänileikkelyyn tai äänien ja kuvien yhdistämiseen painottuen.

www.soundtoys.net/toys/a-day-in-the

A day in the life of an interactive module -sovellus, tekijä Robert Atwell

- 1) Valitse ensin jokin tausta tai väri grounds-kohdan palloja klikkaamalla. Jokaisessa kohdassa valikkoon voi palata klikkaamalla jäljelle jäänyttä palloa oikeassa laidassa.
- 2) Kokeile lisätä taustan päälle eri kuvioita interference-kohdassa. Valitse yksi vaihtoehdoista.
- 3) Yhdistä taustaan ja kuvioihin vielä liikettä ja kappaleita objects-kohdasta. Näin olet saanut oman pienen animaation tehtyä.
- 4) Kokeile yhdistää erilaisia musiikkejä animaatioon klikkaamalla palloa music-kohdassa. Mikä musiikki sopii animaatioon? Mikä musiikki ei sovi niin hyvin kuvioiden liikkeisiin ja väreihin? Mistä se johtuu? Musiikin ja kuvioiden erilaisesta rytmistä vai tunnelmasta?

- 5) Tehdään yksi uusi animaatio, valitaan siihen musiikki, nimetään se ja mietitään, kertooko kokonaisuus jonkin tarinan.
- 5) Katsellaan kaikilta osallistujilta tai pareilta yksi animaatio yhden musiikkivallin kera.

TAI

Tehdään sama toisin päin eli ensin valitaan jokin musiikki ja kokeillaan siihen erilaisia taustoja, värejä sekä kuvioita ja liikettä.

TAI

Valitaan työkaluksi Mark Napierin suunnittelema p-Soup -sovellus:

www.potatoland.org/p-soup

Valitaan yläosan kuvioita ja vedetään niitä hiirellä ”tyhjälle kankaalle”. Kuviot tuottavat erilaisia ääniä, ja niitä voi viedä useita eri kohtiin taustaa.

- Tarkastellaan, miten saadaan erikorkuisia ääniä.
- Leikitään äänillä, väreillä, kuvioilla ja liikkeellä.

Vinkkejä ja linkkejä

Jos yllä mainitut linkit ja niiden sisältämät sovellukset eivät toimi, alla olevasta Soundtoys-sivustosta löytyy useita muita lapsille sopivia sovelluksia.

www.soundtoys.net/about

Mediataiteilija Stanzan ylläpitämältä Soundtoys-sivustolta löytyy lapsille sopivia ”äänileluja”. Sovellukset ovat eri mediataiteilijoiden tekemiä. Ohjelmien englanninkielisyys ei haittaa, kun ohjaaja näyttää, miten äänilelua käytetään ja lapset saavat sitten itse kokeilla, miten äänet, kuviot ja liikkeet saadaan syntymään hiirellä ja näppäimistöllä.

www.ampledesign.co.uk/va

Soiva piirto-ohjelma, jossa yhdistetään ääntä ja kuvaa. Voidaan ”maalata musiikkia” kahdeksalla eri soittimella. Äänten voimakkuutta, korkeutta ja esiintymistiheyttä voidaan säätää. Englanninkielinen, tekijä Lewis Moberly.

Ääntä lähte!

62

Tehtävä:	Tutustutaan eri aikojen äänitallenteisiin.
Tavoitteet:	Äänitallenteisiin ja niiden historiaan tutustuminen. Kirjaston kokoelmiin tutustuminen.
Ikäryhmä:	5–6-vuotiaat
Ryhmäkoko:	korkeintaan 10
Kesto:	30 min.
Välineet:	c-kasetit, vinyylilevyt, cd-levyt, mp3-soitin, kännykkä, kukkopilli, pilli, rum-pu tai muu soitin tai äänentekolaite, c-kasettisoitin, vinyylilevysoitin, cd-soitin
Erytyistä:	Kokoa kirjaston kokoelmista lastenmusiikkia ja musiikkisatuja eri tallen-nemuodoissa.

- Asetutaan piiriin. Pyydetään jokaista lasta vuoron perään tekemään jonkinlainen ääni. Ihmetellään yhdessä, mihin äänet hävisivät. Eikö niitä enää ole olemassa? Miten ne voisi saada talteen? Mitä ääniä kotona on tallessa? Miten ja mihin ne on tallennettu?
- Ohjaaja laittaa kiertämään piiriin erilaisia äänitallenteita, soittorasian ja soit-timia tai soivia esineitä. Mitkä niistä ovat tuttuja? Minkä nimisiä ne ovat? On-ko joku kuunnellut c-kasetilta musiikkia? Voiko vinyylilevyllä olla muutakin kuin musiikkia? Entäpä soittorasia – onko se äänitallenne vai soitin? Mikä erottaa ne toisistaan? Entä kukkopilli?
- Se, jolla on c-kasetti, voi laittaa sen kasettisoittimeen. Kuunnellaan yhdessä pätkä sisältöä. Ohjaaja esittelee muita kirjaston c-kasetteja ja niiden sisältöä: lasten musiikkia, musiikkisatuja, eläinten äänien kokoelmia ja niin edelleen.
- Se, jolla on vinyylilevy, laittaa sen soittimeen. Kuunnellaan yhdessä pätkä si-sältöä.
- Ohjaaja voi esitellä muita vinyylilevyjä ja niiden sisältöä. Jos kotona ei ole ka-setti- tai vinyylilevysoitinta, kasetteja ja levyjä voi kuunnella kirjastossa. Sa-malla voidaan myös neuvoa kasettien ja levyjen oikeaa käsittelyä.

- Tutkitaan vielä cd-levyjä, niiden kansia ja sisälehtiä. Ohjaaja näyttää, miten cd-levy on hyvä käsitellä. Katsotaan näkykö cd-levyvalikoimasta yhtään tuttua levyä. Kerätään lasten valitsemat tutut levyt loppuarvontaa varten yhteen kasaan.
- Ohjaaja soittaa kännykästä tai tietokoneelta musiikkia. Ohjaaja kertoo MP3-muodosta, joka on yleisin muoto, johon musiikkia tällä hetkellä on tallennettu. MP3-muodossa olevaa musiikkiä voi kuunnella kännykästä, tietokoneelta tai MP3-soittimesta.
- Arvotaan lopuksi yksi valituista cd-levyistä ja kuunnellaan sieltä yksi lastenmusiikkikappale. Liikutaan, tanssitaan, venytellään tai rentoudutaan musiikin mukana.

Vinkkejä ja linkkejä

Tuokioon voi ottaa mukaan myös varhaisempia äänitallenteita tai kuvia niistä. Voidaan myös kuunnella netistä ääninäytteitä esimerkiksi gramofonista ja savikiekoista.

fi.wikipedia.org/wiki/Fonografi

Tietoa ja kuvia ensimmäisistä äänityslaitteista.

www.firstsounds.org/sounds/scott.php

Firsts Sounds -sivusto, jolta voi kuunnella ensimmäisiä äänitallenteita, joissa tunnistettavaa ihmisen ääntä.

www.unric.org/fi/ykn-tapahtumakalenteri

27.10. on UNESCO:n maailman audiovisuaalisen perinnön päivä. Lisää teemapäiviä löytyy YK:n tapahtumakalenterista.

Sormet pelissä!

64

- Tehtävä:** Tutustutaan lukulaitteeseen tai sormitietokoneeseen ja sillä katseltaviin kirjoihin.
- Tavoitteet:** Lukulaitteeseen tai sormitietokoneeseen tutustuminen ja sen käytön oppiminen.
Lastenkirjojen tarinoista nauttiminen uusien mediavälineiden avulla.
- Ikäryhmä:** 3–4- ja 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 8
- Välineet:** lukulaite tai sormitietokone, e-kirja, kuvakirja
- Erytyistä:** Jos käytössä on iPad-laite, INDL:n sovelluksen kautta on saatavilla ilmaiseksi tuhansia lastenkirjoja eri maista alkuperäiskielellä – tiivistelmät englanniksi. Tuokion voi pitää eri kielillä tai ohjaaja voi kertoa tarinan suomeksi, jos on suomentanut sen etukäteen valmiiksi. Ohjaaja voi valita kuvakirjan tai sadun teema- tai juhlapäivän mukaan.

- Tutustutaan lukulaitteeseen tai sormitietokoneeseen. Tietääkö joku, mikä laite on ja mitä sillä tehdään? Lapset saavat kokeilla laitetta ja näyttöä ja seurataan yhdessä mitä tapahtuu.
- Jos saatavilla on sama satu painettuna kirjana ja e-kirjana, voidaan vertailla, mitä eroja niiden lukemisessa on.
- Luetaan ja katsellaan e-kirjaa.
- Kokeillaan ja koetaan yhdessä, millä eri tavoin kirjan voi katsella, kuunnella ja lukea lukulaitteesta, eli jos kirjassa on interaktiivisuutta, animaatioita tai ääniä, katsellaan ja kuunnellaan niitä.

Vinkkejä ja linkkejä

E-kuvakirjoja on vielä niukasti saatavilla. Tämän materiaalin valmistuessa oli sähköisille lukulaitteille tehtyjä kuvakirjoja vain Mauri Kunnaksen Her-

ra Hakkaraisen aakkoset (Otavamedia, Doghill Productions, 2010) ja Markus Majaluoman Isä, rakennetaan maja (WSOY, Elisa Kirja, 2006/2010). Molemmat olivat saatavissa iPadille ja Android-lukulaitteille.

en.childrenslibrary.org

Kansainvälinen lastenkirjallisuuden digitaalinen kirjasto International Children's Digital Library eli INDL.

itunes.apple.com/us/app/icdl-for-ipad-free-books-for/id363731638?mt=8#

INDL-sovellus iPadiin.

Ihmekännykkä

66

- Tehtävä:** Tuunataan oma ihmekännykkä.
- Tavoitteet:** Kännykän turvallisen käytön ja kännykkäetiketin oppiminen. Oma kuva- ja ääni-ilmaisu.
- Ikäryhmä:** 5–6-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 8
- Kesto:** 30–45 min.
- Välineet:** pahvia, saksia, liimaa, koristeteippejä, vanhoja lehtiä, koristepapereita, erilaisia kierrätys- ja askartelumateriaaleja
- Erytystä:** Suunnitelman lopussa vinkkejä kännykkäetiketeistä, joita voi soveltaa ikäryhmälle sopiviksi.

- Leikataan pahvista pohja omalle Ihmekännykälle. Muoto voi olla tutun kännykän oloinen tai villin mielikuvituksellinen – tai ihan millainen vain!
- Keksitään omalle Ihmekännykälle ihmeellisiä toimintoja kuten näkymättömyysnappula, karaokeohjelma, pehmolelujen pesuohjelma. Antakaa mielikuvituksen lentää!
- Askarrellaan eri materiaaleista Ihmekännykkään näppäimet, näyttö ja muita tarvittavia ohjaimia tai nappuloita keksityille ihmetoiminnoille. Tuunataan kännykästä oman näköinen. Jos tykkää hevosista tai moottoripyöristä, lehdistä voi leikata niiden kuvia ja liimata Ihmekännykkään. Ihmekännykkä voi olla suunniteltu hevoselle tai vaikka moottoripyörän osaksi!
- Jokainen esittelee oman Ihmekännykkänsä, tai ohjaaja esittelee ja kysyy teikijältä hänen Ihmekännykkänsä toiminnoista.
- Ohjaaja kysyy, kenellä kaikilla on oma kännykkä tai kenen kännykkää lapset tarvittaessa käyttävät ja mitä sillä tekevät. Mietitään yhdessä, mitä kännykällä oikeasti voi tehdä (soittaa puheluita eli olla yhteydessä perheeseen, sukulaisiin ja ystäviin, ladata ja kuunnella musiikkia, ladata ja pelata pelejä, ottaa ja katsella valokuvia ja videokuvaa, asettaa herätys, maksaa ostokset tai bussilipun, surffaila internetissä ja niin edelleen).

- Ohjaaja kyselee, minkä ihmetoiminnon he haluaisivat kännykkäänsä ja miksi.
- Keskustellaan, onko kännykän käytöstä haittaa, ja jos on, niin millaista ja missä tilanteissa?
- Käydään yhdessä kännykkäetiketti läpi keskustellen.
- Jokainen saa oman Ihmekännykkänsä mukaan tai kännyköistä tehdään näyttely kirjastoon tai päiväkotiin. Niistä voi ottaa myös valokuvia ja laittaa näkyviin esimerkiksi kirjaston kotisivuille tai Okariinon.

Vinkkejä ja linkkejä

www.alakailota.fi/kannykkaetiketti.html

Ficoran, VR:n ja operaattoreiden yhteinen ohjeistus kännykän käytöstä.

norssiportti.oulu.fi/staff/Vesa/Puheluymparisto/index10.htm

Oulun normaalikoulun matkapuhelinetiketti, harjoituksia ja keskustelunaiheita.

www.okariino.fi

Kirjastojen verkkopalvelu lapsille.

Mediavinkkaukset

7–12 -vuotiaille

Zoom! Oma kirjasto-opas

- Tehtävä:** Valokuvataan kirjastoa ja tehdään lasten oma kirjasto-opas.
- Tavoitteet:** Opetellaan valokuvakameran käyttöä ja valokuvailmaisua. Tutustaan omatoimisesti kirjastoon. Lasten vertaisvinkkaus: Lasten tekemä kirjasto-opas lapsille.
- Ikäryhmä:** 7–8- ja 9–10-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 12
- Kesto:** 60 min.
- Välineet:** digivalokuvakameroita vähintään 3 kappaletta, liitinjohto, tietokone ja internet-yhteys, väritulostin, muovitaskuja, värikyniä, paperia, pahvia, vihkoja, liimaa, teippiä, väripapereita
- Eriyistä:** Lapset voivat tehdä printti- tai digioppaan. Jos digivalokuvakameroissa on videointimahdollisuus, lapset voivat tehdä digioppaaseen myös videohaastatteluita.

- Lapset jakaantuvat 3–4 hengen ryhmiin. Jokaiselle ryhmälle annetaan tehtäväksi valokuvata tietty kirjaston osasto, alue tai paikka. Lapset voivat myös haastatella paikan henkilökuntaa siitä, mitä juuri siinä paikassa tapahtuu ja tehdään. Lapset kirjoittavat muistiin sanoja, jotka kertovat, mitä paikassa tapahtuu. Ohjaaja voi vinkata erilaisista kuvauskohteista, joita kirjastosta löytyy: palautusautomaatti, kahvila, naulakko, tietopalvelu, lehtiosasto, musiikkiosasto, vahtimestari, wc ja niin edelleen.
- Ohjaaja käy läpi valokuvauksen perusasioita ja kameran käyttöä tarpeen mukaan. Lähteenä voi käyttää alla mainittua Yleisradion sivustoa. Myös valokuvasetiketti on hyvä käydä läpi: Jos kuvaan tulee lähikuva kirjastossa vieraillevasta, on syytä kysyä lupa kuvan ottamiseen ja käyttöön oppaassa. Tarpeen mukaan käydään läpi myös kirjastossa käyttäytymisen perustasiat.
- Ryhmät hajaantuvat eri puolille kirjastoa valokuvaamaan.
- Ryhmät kokoontuvat yhteen ja valokuvat printataan. Ohjaaja voi mahdollisuuksien mukaan antaa lasten harjoitella ja opastaa valokuvien viemistä tietokoneelle ja niiden printtaamista.

- Lapset kokoavat ensin oman ryhmänsä valokuvat kokonaisuudeksi ja miettivät, mitä lisätietoja he haluaisivat liittää tekstinä valokuviin. Kukin ryhmä saa luoda omanlaisensa ilmeen omaan osuuteensa.
- Kaikkien ryhmien osuudet kootaan pahvitaululle tai opasvihkoseksi. Voidaan myös käyttää väripapereita ja erivärisiä tusseja asioiden korostamiseksi. Myös kirjaston suurennettua pohjapiirrosta voi käyttää taustapaperina.
- Lasten tekemä valokuvaopas kirjastoon voidaan laittaa esille lastenosastolle, ja sitä voidaan käyttää kirjaston käyttöopastuksissa lapsille. Digikuvat voidaan myös koota ja julkaista netissä ilmaisen galleria- ja julkaisuohjelman avulla, esimerkiksi Googlen Picasa on suosittu. Tällöin myös lasten videohaastattelut voidaan ottaa mukaan oppaaseen.

Tinkkejä ja linkkejä

Yllä kuvattu toiminta sopii isohkoon kirjastoon, jossa on erilaisia paikkoja ja osastoja. Valokuvaoppaan voi tehdä myös toisella tavalla, mikä sopii pienempään kirjastoon. Jokainen ryhmä voi tehdä yhden kokonaisen oppaan, jossa keskitytään enemmän kirjaston hyllyjen, kirjojen, levyjen ja muun aineiston sisältöön. Voidaan esimerkiksi valokuvata oppaaksi seikkailu, jossa lapset etsivät tiettyä kirjaa, satua tai levyä, ja miten se sitten löytyikään – vaikka pienten kommellusten jälkeen.

mediakompassi.yle.fi/0-3-luokkalaiset/tarinamaailma/kuva

YLE:n mediakasvatussivusto, jossa käydään läpi valokuvauksen perusteita eli kuvakokoja, kuvakulmia, sommittelua, valoa ja värejä.

www.google.fi

Kuvagalleria- ja julkaisuohjelma Picasa löytyy Google-pääsivun yläosan valikosta, valitse ”valokuvat”.

Erilaisia valokuvia

- Tehtävä:** Lajitellaan erilaisia valokuvia ja tehdään niistä kollaasi tai jokin muu teos.
- Tavoitteet:** Opitaan erottelemaan, millaisia valokuvia eri medioissa käytetään. Tutustutaan valokuvaan materiaalina, jota voi työstää luovasti. Vinkataan lehdistä ja kirjoista, joissa käytetään valokuvia. Harjoitellaan kuvan tutkimista ja tulkintaa.
- Ikäryhmä:** 7–8- ja 9–10 -vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 20
- Kesto:** 60 min.
- Välineet:** paljon vanhoja sanoma-, aikakaus-, nuorten- ja lastenlehtiä sekä poistokirjoja, valokuvapostikortteja, mainoksia, paperikääreitä, joissa on valokuvia. Lisäksi isoja pahvipohjia, saksia, liimaa, värikyniä ja väripapereita.

VALMISTELU VALOKUVAPALAPELJÄ VARTEN:

Valitse neljä erityyppistä valokuvaa. Liimaa valokuvaan vahva tausta kartongista. Leikkaa valokuvat yhtä moneksi palaksi kuin osanottajia on.

TOIMINTA

- 1) Tehdään ryhmäjako valokuvapalapeleillä. Neljä erilaista valokuvaa on leikattu yhtä moneksi palaksi kuin osanottajia on. Sekoitetaan kaikki palat keskenään, ja jokainen nostaa sokkona itselleen palan. Lapset etsivät toisiinsa sopivat palat ja kokoavat valokuvan. Yhden valokuvan ympärille muodostuu yksi ryhmä. Valokuvat voivat olla aiheiltaan erilaisia, esimerkiksi eläinkuva, luontokuva, uutiskuva tai taidekuva. Kuvat voivat olla myös tekniikaltaan tai tyyliltään erilaisia.
- 2) Ryhmät etsivät oman valokuvansa mukaisia kuvia lehdistä, kirjoista ja muusta käsillä olevasta materiaalista.

- 3) Katsotaan yhdessä ryhmien kokoamia valokuvia ja paneudutaan keskustellen erilaisten valokuvien tyypillisiin piirteisiin. Valitaan ryhmien kuvista yksi tai kaksi tarkempaan tarkasteluun. Apukysymyksiä:
 - Mitä valokuvat esittävät? Ovatko valokuvat todenmukaisia vai onko niitä käsitelty jollakin tavalla?
 - Millaisia tunnelmia kuvissa on? Millaisia tunteita kuvat herättävät?
 - Mitä kuvalla halutaan kertoa? Onko kuvassa jokin tarina?
 - Mitä kuvan ulkopuolella on ja mitä siellä tapahtuu?
 - Mikä kuvissa toistuu tai mikä niitä yhdistää?
 - Mistä kuvat ovat peräisin? Miksi juuri niissä on tällaisia kuvia? Voiko tällaisia valokuvia nähdä muualla?
- 4) Ryhmät sommittelevat valokuvistaan kollaasin ja antavat sille nimen.
- 5) Ripustetaan kollaasit seinälle ja käydään jokainen kollaasi läpi yhdessä keskustellen. Ohjaaja voi nostaa esiin erityyppisten valokuvien aiheita, tyyliä, värimaailmoja, sukupuolirooliesityksiä ja muuta vastaavia teemoja.
- 6) Mietitään, mihin itse tarvitaan tai voitaisiin tarvita erilaisia valokuvia omassa elämässä: koulutöihin, harrastuksiin, albumiin, blogiin vai mihin?

’Vinkkejä ja linkkejä

Tuokiossa voidaan käsitellä myös www-sivujen sisältämiä valokuvia. Netin kuvat printataan etukäteen tai sitten niitä tarkastellaan videotykin avulla tai tietokoneiden ääressä. Valokuvatyöskentely voi myös sisältää valokuvaamista: Pannaan kamera kiertoon eli ryhmät ottavat valokuvia oman ryhmänsä työskentelystä tai vaihtoehtoisesti ryhmän valokuvien aiheen tai tyylin mukaisesti. Ohjaaja auttaa kuvakulmien ja sommittelun löytämisessä ja printtaa otetut valokuvat. Tällöin tarvitaan digivalokuvakamera ja liitinjohto, tietokone, valokuvatulostuspaperia ja väritulostin. Katsotaan yhdessä ryhmien ottamat valokuvat ryhmätyöskentelystä. Saatiinko omiin otoksiin oman ryhmän valokuvien aiheita tai tyyliä? Ryhmät voivat valokuvata toisensa kollaasien kanssa. Ohjaaja voi lähettää valokuvat sähköpostitse osallistujille tai jakaa ne verkossa tai laittaa kollaasit esiin kirjaston tai koulun kotisivuille. Huom! Varmistathan, että luvat lasten tuotosten julkaisemiseen on lapsilta ja lasten vanhemmilta.

Hyviä valokuviin liittyviä työtapoja, näkökulmia sekä kysymyksiä löytyy Plan Suomi Säätiön ja yhteistyökumppaneiden julkaisemasta media- ja taidekasvatusoppaasta *Lapset kriisien kuvissa, 2010*. Vaikka opas on räätälöity toisen asteen op-

pilaitosten opettajille ja museotyöntekijöille, sen sisältöä voi soveltaa myös keskusteluun ja työskentelyyn pienten lasten kanssa.

Valokuvatyöskentely on helppo liittää ajankohtaisiin teemoihin tai merkki- ja tapahtumapäiviin:

www.unric.org/fi/ykn-tapahtumakalenteri

YK:n tapahtumakalenteri.

Meidän kirjasto

74

- Tehtävä:** Tehdään oma kirjastoihminen valokuvatarina Metkula-tarinatyökalun avulla.
- Tavoitteet:** Oma valokuva- tai media-ilmaisu. Omasta kirjastokokemuksesta kertominen audiovisuaalisesti. Metkula-työkalun käytön oppiminen.
- Ryhmäkoko:** riippuu tietokoneiden määrästä, korkeintaan 10
- Ikäryhmä:** 7–8- ja 9–10-vuotiaat
- Välineet:** vähintään yksi digivalokuvauskamera kolmea henkilöä kohden, usb-kaapeli, tietokone ja internet-yhteys
- Eriyistä:** Ohjaaja opettelee Metkula-työkalun käytön etukäteen. Omaan harjoitustyöhön voi näyttää ja käyttää lapsille esimerkkinä siitä, miten kuvia ja ääniä lisätään aikajanalle.

- Lämmitellään harjoittelemalla kameran käyttöä. Ohjaaja opastaa lapsia kameran zoomaamisessa, laukaisemisessa ja muissa toiminnoissa tarpeen mukaan. Ohjaaja neuvoo, että kirjaston kävijöiltä on kohteliasta pyytää lupa kuvan ottamiseen ja käyttämiseen, jos otetaan lähikuvia.
- Ryhmä lähtee seikkailemaan kirjastoon ja ottaa valokuvia haluamistaan kohteista.
- Tutustutaan Metkula-tarinatyökaluun. Ohjaaja opastaa lapsia työkalun käytössä ja auttaa viemään otetut valokuvat tietokoneelle ja Metkulaan.
- Parit koostavat omista valokuvistaan valokuvatarinan Metkula-työkalulla ja antavat sille nimen. Nimen voi liittää tarinan alkuun Metkulan tekstityökalulla.
- Jos aikaa jää ja Metkulan oppiminen käy ripeästi, parit voivat lisätä kirjastotarinaan lisää sanoja ja tekstejä tai ääniä äänivalikosta sekä lyhyitä animaatioita.
- Katsotaan yhdessä kaikkien tekemät omat kirjastotarinat.

Kirjanmerkki valokuvasta

- Tehtävä:** Valokuvataan ja askarrellaan oma kirjanmerkki.
- Tavoite:** Oma valokuvailmaisuus. Valokuvauksen ja kuvasommittelun harjoitteleminen.
Vinkataan luovasta valokuvan käytöstä.
- Ikäryhmä:** 7–8- ja 9–10-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 12 (riippuu kameroiden määrästä)
- Kesto:** 60 min.
- Välineet:** vähintään yksi digivalokuvauskamera kolmea osallistujaa kohden, liitinjohto, tietokone, jalusta, väritulostin, vahvaa printtipaperia tai valokuvatulostuspaperia, eri värisiä paksuja kartonkeja pohjaksi, papereita, saksia, liimaa, värikyniä, valokuvapaperiin tarttuvia permanent-tussikyniä, koristenauhoja, kiiltokuvia, vanhoja lehtiä, kortteja ja muusta vastaavaa materiaalia. Koristeluun kierrätysmateriaalia, kontaktimuovia.
- Erytyistä:** Tuokion voi liittää Kirjan ja ruusun päivään tai Lukuviikkoon. Tuokioon voi tuoda tietoa esimerkiksi kirjan historiasta, valokuvauksen historiasta tai vaikkapa ex libris -taiteesta. Myös monet muut aiheet ja juhlapäivien teemat sopivat kirjanmerkin tekoon. Kuvattavia kohteita löytyy kirjaston tiloista, kirjoista, lehdistä, levyistä jne. Omakuva (minä lukijana tai mediankäyttäjänä) on myös innostava aihe kirjanmerkiksi. Kännyköitä, joissa on hyvä kamera, voidaan käyttää kuvaukseen, kunhan varustaudutaan tarvittavilla välineillä (liitinjohdot) tai kuvien siirtämiseen tarvittavilla yhteyksillä (bluetooth tai sähköpostiviesti ja multimediaviesti, jotka ovat maksullisia lähettäjälle).
- Ohjaaja esittelee tehtävän sekä materiaaleja, jotka ovat käytettävissä. Ohjaaja antaa kirjanmerkin aiheen tai jokainen voi valita teeman itse. Voidaan katsella joitain valmiita kirjanmerkkejä inspiraation saamiseksi.
 - Jaetaan osallistujat kolmen hengen ryhmiin. Ryhmät saavat kamerat ja opastusta kameran käyttöön.

- Jokainen ottaa vähintään kolme valokuvaa kirjanmerkkiä varten. Ryhmäläiset avustavat toisiaan valokuvauksessa, kuten kuvan esiin saamisesta kirjasta, jalustan käytössä tai omakuvien otossa.
- Ohjaaja neuvoo ryhmiä kuvien tulostamisessa. Ryhmät tulostavat omat kuvansa.
- Osallistujat valitsevat ottamistaan kuvistaan yhden, josta alkavat sommitella kirjanmerkkiä. Kirjanmerkki kannattaa koota tukevan pohjamateriaalin päälle. Kaikkia otettuja kuvia voi käyttää, leikata ja liittää merkkiin. Oma ryhmä ja ohjaaja auttavat merkin sommittelussa ja koristelussa.
- Kirjanmerkkiin on hyvä laittaa oma nimi, joko osaksi merkin sommitelmaa tai sitten maalarinteipillä kiinni merkin taakse.
- Kirjanmerkit voidaan koota näyttelyksi kirjastoon. Käyttämällä esimerkiksi kirjatelineitä tai kokonaista seinää merkit voi saada näyttävästi esille. Osallistujat voivat myös valokuvata oman merkkinsä, ja ohjaaja voi koota valokuvista verkkonäyttelyn kirjaston omille nettisivuille tai Okariinoon.

Uinkkejä ja linkkejä

www.unric.org/fi/ykn-tapahtumakalenteri
YK:n tapahtumakalenteri.

fi.wikipedia.org/wiki/Luettelo_teemapäivistä
Wikipedian luettelo teemapäivistä.

www.lukukeskus.fi/lukuviikko
Lukukeskuksen Lukuviikko-teemasivut.

<http://www.okariino.fi>
Kirjastojen lasten verkkopalvelu.

Valokuvasarjakuva tuunaten

77

Tehtävä:	Tuunataan valokuvasarjakuva.
Tavoitteet:	Valokuvasarjakuvaan tutustuminen. Oma valokuva- ja sarjakuvailmaisuus.
Ikäryhmä:	9–10- ja 11–12-vuotiaat
Ryhmäkoko:	korkeintaan 12
Kesto:	60 min.
Välineet:	vähintään yksi digivalokuvauskameroita ryhmää kohden, vahvaa tulostuspaperia tai valokuvatulostuspaperia, vanhoja lehtiä, A3-paperia tai -pahvia, liimaa, saksia, sarjakuvastrippejä kirjoista, lehdistä tai netistä.
Erytystä:	Sarjakuvan aiheen voi liittää kirjaston käyttöön, teemaviikkoon tai juhlapäivään.

- Tutustutaan sarjakuvastrippeihin, ja ohjaaja käy niiden avulla läpi sarjakuvailmaisuuden perusteita: kuvan ja sanan liitto, käsikirjoitus, kuvien ja ruutujen määrä ja sommittelu, tyyli, värien käyttö, viesti ja niin edelleen.
- Pohditaan yhdessä sarjakuvan erilaisia käyttötarkoituksia ja -paikkoja: viihteenä lehdessä tai netissä, käyttöohjeena koneen vieressä, tarjottimessa aluspaperina, vessan seinässä käyttäytymisohjeena, ilmoitustaululla, sähköpostissa, netissä, käteen annettavassa flyerissa ja niin edelleen. Ryhmä päättää, mihin tarkoitukseen ja mitä paikkaa varten tekevät oman sarjakuvansa.
- Jakaannutaan kolmen ryhmiin, ja ryhmät ideoivat oman 3–5 ruudun sarjakuvansa. Ryhmät valokuvaavat 3–5 valokuvaa yhtä ruutua kohden. Kuvissa on hyvä kokeilla erilaisia kuvakulmia ja sommitelmia.
- Ohjaajan opastuksella ryhmät printtaavat ottamansa valokuvat.
- Ryhmät työstävät valokuvista sarjakuvan. Valokuviin voi liittää puhekuplia ja tekstilaatikoita. Toisia valokuvia voi käyttää materiaalina eli värittää, leikata ja lisätä niistä osia toiseen kuvaan.
- Ryhmät asettelevat valokuvasarjakuvansa esille. Ryhmä kertoo sarjakuvansa ideasta ja sen tekemisestä. Keskustellaan tehtävästä ja eri mahdollisuuksista käyttäen valokuvasarjakuvaa arjessa, harrastuksissa, koulussa, tapahtumissa ja niin edelleen.

Vinkkejä ja linkkejä

www.sarjakuvanteko.fi/wiki/index.php?title=Sarjakuvan_alkeisopas

Perustietoa sarjakuvan tekemisestä selkeässä muodossa. Sarjakuvaopas koululaisille.

Tekijät: Keijo Ahlqvist ja Olli Hietala.

www.sarjakuvanteko.fi/wiki/index.php?title=Etusivu

Laaja sarjakuvantekowiki.

Outo kirjasto

- Tehtävä:** Valokuvauksen ja kuvankäsittelyn harjoittelu.
- Tavoitteet:** Oma valokuvailmaisuus ja kuvallinen ilmaisuus. Oman näkemyskertomisen kirjastosta. Kuvallisen ilmaisun tyylien pohtiminen.
- Ikäryhmä:** 11–12-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 12
- Kesto:** 45 min.
- Välineet:** vähintään yksi digivalokuvakamera kolmea henkilöä kohden, liitinjohto, tietokone ja internet-yhteys jokaiselle ryhmälle, kuvankäsittelyohjelma, valokuvatulostuspaperia
- Erityistä:** Erilaisia valokuvia, joita liitetään kirjastokuvuihin, voi olla ohjaajalla valmiina muistitikulla tai webbigalleriassa. CC-lisensioituja valokuvia voi myös hakea nettigallerioista. Uusien kirjastokuvien luomisen voi yhdistää teemapäivään, tapahtumaan tai koulun kuvataideopetukseen. Yhteistyönä koulun kanssa voi järjestää 2–3-osaisen tuokion, jolloin on aikaa valokuvata itse kaikki käsiteltävät kuvat. Omalla kännykällä aikaisemmin otettuja valokuvia voidaan käyttää, kunhan varmistetaan niiden siirto tietokoneelle (liitin tai bluetooth; sähköpostiviesti tai multimediamviesti, jotka ovat maksullisia lähettäjälle). Kuvankäsittelyohjelman harjoitteluun olisi hyvä olla tarpeeksi aikaa.

- 1) Katsotaan valokuvia kirjastosta kirjaston omilta kotisivuilta tai esitteestä. Keskustellaan, millaisia kuvat ovat ja mitä niillä halutaan kertoa. Millainen tunnelma valokuvissa on? Millaiset värit kuvissa on, ja mitä niissä tapahtuu? Millaiselta kirjasto vaikuttaa kuvissa? Pelottavalta, houkuttelevalta, tylsältä vai joltakin muulta?
- 2) Katsotaan erilaisia valokuvia Pasilan kirjastosta Irc-galleriasta. Millainen tunnelma kuvissa on? Mitä kuvissa tapahtuu? Ovatko kuvat houkuttelevia? Mitä ne kertovat kirjastosta ja sen toiminnasta?

- 3) Otetaan kirjastosta valokuvia ”pohjaksi”. Otetaan myös valokuvia kiinnostavista yksityiskohdista ja esineistä, joita voidaan liittää pohjakuviin.
- 4) Tutustutaan SumoPaint -piirros- ja kuvankäsittelyohjelmaan.
- 5) Ohjaajan avustuksella viedään otetut valokuvat SumoPaint -ohjelmaan.
- 6) Tarvittaessa etsitään hakukoneella CC-lisensioituja valokuvia.
- 7) Avataan yksi pohjakuva kuvankäsittelyohjelmaan ja muokataan esimerkiksi sen värejä tai rajataan sitä.
- 8) Lisätään työstettyyn kuvaan toinen kuva ja jatketaan kokonaisuuden työstämistä kuvankäsittelyohjelman eri toiminnoilla. Ohjaajan on hyvä neuvoa työn tallentaminen ja muistuttaa siitä tasaisin väliajoin.
- 9) Tallennetaan tehdyt kuvat webbigalleriaan ja katsellaan ja kommentoidaan toisten tekemiä kuvia. Millaisia kuvat ovat tyyliltään? Hauskoja, mielikuvituksellisia vai millaisia? Millaista oli käsitellä kuvia ja luoda kokonaisuutta?
- 10) Päätetään yhdessä, laitetaanko kuvat julkisesti näkyville webbigalleriaan tai kirjaston tai koulun sivuille.
- 11) Mahdollisuuksien mukaan printataan valokuvat muistoksi tekijöille tai laitetaan ne näytteille kirjastoon.

’Vinkkejä ja linkkejä

irc-galleria.net/user/PasilanKirjasto/video/116849519

Videoklippi Kari Juholan mielikuvituksellisista valokuvista Pasilan kirjastosta.

irc-galleria.net/user/PasilanKirjasto/album/3054870-kuvitelmia-pasilasta

Kari Juholan Kuvitelmia Pasilasta -webbialbumi.

www.sumopaint.com/home

SumoPaint on selainpohjainen helppo piirros- ja kuvankäsittelyohjelma. Ilmais- ja pro-versiot. Käyttöliittymä myös suomeksi.

www.tuxpaint.org/download

Tux Paint on ladattava piirrosohjelma 3–12-vuotiaille lapsille.

search.creativecommons.org

Englanninkielinen hakukone CC-lisensoiduille valokuville, kuville, äänille, musiikille ynnä muulle mediamateriaalille.

Huomio, että esimerkiksi Flickr-palveluun pitää kirjautua, jotta kuvia voi ladata, mutta Google-kuvahakuun ei.

creativecommons.fi

Tietoa CC-lisensseistä, omien teosten lisensioinnista ja linkkejä CC-lisensoitujen materiaalien hakusivuille. Creative Commons Suomen toimintaa vetävät Helsinki Institute of Information Technology (HIIT) ja Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorio.

Valokuvasarjakuva

82

Tehtävä:	Tehdään oma valokuvasarjakuva.
Tavoitteet:	Oma valokuva- ja sarjakuvailmaisuus. Kuvakäsikirjoittamisen oppiminen.
Ikäryhmä:	9–10- ja 11–12-vuotiaat
Ryhmäkoko:	korkeintaan 12
Kesto:	60 min.
Välineet:	vähintään yksi digivalokuvakamera neljän hengen ryhmää kohden, liitinjohto, valokuvatulostuspaperia, sarjakuvalehtiä, kuvakäsikirjoituspohjia, A3-paperia, liimaa, saksia, värikyniä, lyijykyniä, pyyhekumeja
Erytyistä:	Alkuperäisen sarjakuvatarinan toistaminen ei ole itsetarkoitus vaan ohjeistus ja raami, joka auttaa ryhmiä pääsemään alkuun. Ohjaajan on hyvä kannustaa ryhmää juuri siihen omaan ilmaisuun, josta ryhmä innostuu. Ryhmä voi alusta asti kirjoittaa oman tarinansa ja kuvata ja koota sen itse.

- Osallistujat jakaantuvat neljän hengen ryhmin, ja kukin ryhmä valitsee sarjakuvalehdistä lyhyehkön tarinan.
- Ryhmät saavat kuvakäsikirjoituspohjat ja monisteen sarjakuvan kuvakulmista tutkittavakseen. Ohjaaja käy läpi kuvakoot esimerkkikuvien avulla läpi.
- Ryhmä pohtii, kuinka monta ruutua ja millaiset kuvat tarvitaan, jotta tarina saadaan kerrottua. Ryhmä tiivistää tarinan 3–7 kuvaan. Kuvia pitää olla vähintään alkutilanteesta, käännekohdasta ja lopputilanteesta. Ryhmä piirtää valitut kuvat kuvakäsikirjoitukseen. Alkuperäisen sarjakuvan kuvia voi mahdollisuuksien mukaan yhdistää uusiksi kuviksi, joissa on alkuperäistä enemmän henkilöitä ja tapahtumia. Kuvakäsikirjoitukseen määritellään kuvien sisältö (paikka, henkilöt, tapahtuma ja tilanne), kuvakoko ja kuvakulma. Kuvakäsikirjoituksen kuvat voivat olla luonnonmaisia ja sisältää tikkukkomaisesti piirrettyjä hahmoja. Ruutujen viereen kirjoittamalla tarkennetaan kuvan yksityiskohtia. Puhekuplien tekstiä on hyvä suunnitella tässä vaiheessa.
- Ryhmä kuvaa kuvakäsikirjoituksen mukaisesti oman valokuvasarjakuvansa. Ruutua kohden on hyvä kuvata 4–5 valokuvaa, jotka hieman eroavat toisistaan,

mutta jotka silti ovat kuvakäsikirjoituksen mukaisia. Näin saadaan hieman valinnanvaraa, kun lopulliset kuvat valitaan.

- Ohjaaja printtaa ryhmien valokuvat. Kuvien on hyvä olla suurehkoja, jotta niihin on helppo lisätä puhekuplat. Ryhmät hiovat puhekuplien tekstejä
- Ryhmät valitsevat ottamistaan kuvista sopivimmat ja leikkaavat ja liimaavat kuviin puhe- ja ajatuskuplat. Kukin ryhmä antaa omalle sarjakuvalleen nimen.
- Katsotaan yhdessä tehdyt valokuvasarjakuvat ja verrataan niitä alkuperäiseen tarinaan. Millaisia ryhmien sarjakuvista tuli? Miten tarinan kertominen valokuvilla vaikutti tarinaan ja tunnelmaan? Miten työskentely sujui? Mikä oli haastavinta – kuvakäsikirjoituksen tekeminen, valokuvaaminen vai tarinan tiivistäminen?
- Päätetään yhdessä, laitetaanko valokuvasarjakuvat näytteille kirjastoon, Okaariinon tai johonkin muuhun paikkaan.

Vinkkejä ja linkkejä

Kuvakäsikirjoituspohja:

mediakompassi.yle.fi/sites/mediakompassi.yle.fi/files/kuvakasikirjoituspohja.pdf

Yleisradion Mediakompassi-mediakasvatussivustolla, pdf-muodossa, helposti printattavissa.

Kuvakoot:

Yleiskuva (YK) = maisema ja ympäristö

Laaja kokokuva (LKK) = kuvattu kohde, esimerkiksi ihminen, näkyy ympäristössään

Kokokuva (KK) = ihminen näkyy kokonaan, mutta ympäristö ei erotu tai sitä ei voi tunnistaa helposti

Puolikuva (PK) = ihminen vyötäröstä ylöspäin

Puolilähikuva (PLK) = ihminen rinnan korkeudelta ylöspäin

Lähikuva (LK) = ihmisen kasvot näkyvät

Erikoislähikuva (ELK) = korostetaan tiettyä asiaa, vaikka itkeviä silmiä tai la-kattuja kynsiä

Kuvakulmat:

www.sarjakuvanteko.fi/wiki/index.php?title=21_Kuvakulma_tuntuu

Hauska ja napakka sarjakuva kuvakulmien vaihtelusta. Printataan ja jaetaan ryhmille virikkeeksi kuvakulmien vaikutuksesta. Sarjakuvaopas koululaisille. Tekijät: Keijo Ahlqvist ja Olli Hietala.

Hys! Kirjastossako hiljaista?

- Tehtävä:** Kuunnellaan ja äänitetään ääniä ja äänimaisemia.
- Tavoitteet:** Herkistyminen ympäristön äänille. Äänimaiseman keskittynyt kuunteleminen.
Äänittämisen harjoittelu.
- Ikäryhmä:** 7–8- ja 9–10-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 12 (esimerkiksi puolikas koululuokka)
- Kesto:** 60 min.
- Välineet:** äänitys- ja äänentoistolaitteita kuten taskutallentimia tai kännyköitä, isoja piirustus- tai maalauspapereita, värikyniä tai peitevärejä ja pensseleitä
- Erityistä:** Suunnitelmassa on paljon tekemistä ja eri vaiheita yhteen tuntiin. Jonkin vaiheen voi jättää pois tai käyttää toimintaan kaksi erillistä kertaa.

- Mietitään yhdessä mikä on hiljaisuus, missä sen voi kohdata vai onko sitä olemassa ollenkaan?
- Ollaan ensin viisi sekuntia hiljaa, sitten viisitoista, sitten puoli minuuttia. Kuunnellaan, mitä ääniä huoneessa, kirjastossa, kaduilla tai muualla ulkona kuuluu. Viimeiseen vaiheeseen voi avata ikkunan, jos äänieristys on hyvä eikä rakennuksen ulkopuolelta tahdo kuulua mitään. Mitä kuulemme eri ympäristöistä?
- Jakaannutaan kolmen tai neljän hengen ryhmiin. Ohjaaja voi antaa kullekin ryhmälle tietyn paikan, jonka ääniä ja äänimaisemaa ryhmä äänittää. Ryhmät käyvät äänittämässä annetun ohjeen mukaisesti, ja sen lisäksi ryhmät voivat äänittää yksittäisiä ääniä erikseen. Jos alkuun pääsy tuottaa vaikeuksia, voi vinkata erilaisista mahdollisista äänistä kirjastossa: viivakoodinlukijoiden piippaukset, näppäimistön naputtelu, puhelimen soittoaäni, puhelua, asiakkaan ja virkailijan välistä keskustelua, ääniä eri osastoilta, kirjakärryn ääni, putoavien kirjojen ääni, cd-levyjen hyllyttämisen ääni, hissien oven avautuminen ja sulkeutuminen.
- Kuunnellaan ryhmien äänimaisemat ja äänet. Arvuutellaan, mitä ääniä on kuultu, ja missä ne on äänitetty. Keskustellaan uudelleen hiljaisuudesta – onko kirjastossa hiljaista vai ei, pitäisikö olla, miten kirjasto äänellisesti jakautuu erityyppisiin alueisiin. Pitäisikö kirjastossa olla äänekkäämpiä paikkoja? Mi-

tä varten? Entä aidosti hiljaisia paikkoja? Mitä varten? Ja millainen hiljainen paikka olisi?

- Lopuksi voidaan piirtää tai maalata yhdessä esimerkiksi äänikartta kirjastosta tai kirjaston äänimaisema.

’Vinkkejä ja linkkejä

Mieluisan hiljaisen paikan piirtäminen voi olla mielenkiintoinen tehtävä. Miten kuvata hiljaisuutta kuvalla – millä väreillä, muodoilla, asioilla, esineillä ja tilalla? Vai onko kuva hiljaisuudesta ehkä abstraktimpi, unimainen tai elokuvamainen?

Äänitaiteillaan

Tehtävä:	Kuunnellaan ääniä ja piirretään tai kirjoitetaan niistä.
Tavoitteet:	Keskittyminen erilaisten äänten kuunteluun. Äänien erottelukyvyn harjoittelu. Luova kuvallinen ilmaisu.
Ikäryhmä:	7–8-, 9–10- ja 11–12-vuotiaat
Ryhmäkoko:	korkeintaan yksi koululuokka
Kesto:	30–40 min.
Välineet:	paperia, värikyniä ja valitun työskentelytavan mukaiset välineet

- Kuulet erilaisia nousevia ja laskevia ääniä, sävelkulkuja ja rytmejä, piirrä ääniä vastaavia muotoja.
- Kuulet äänen – piirrä tai kerro, minkälainen otus päästelee sellaisia ääniä.
- Kuulet erilaisten soitinten ääniä – kuvittele millaisesta soittimesta ääni voisi lähteä, piirrä kyseinen soitin. Soitin voi olla oikea tai mielikuvituksellinen.
- Ohjaaja valitsee alta jonkin työtavan ja antaa lapsille aikaa syventyä toimimaan valitulla tavalla:
 - Äänien piirtäminen yhteiseksi äänimaisemapiiirroksi. Tähän tarvitaan iso paperi.
 - Äänien maalaaminen, äänien maalaaminen yhteiseksi maalaukseksi. Vesivärit, peitevärit, pensselit, iso paperi.
 - Äänikartan tekeminen kirjastosta: piirretään kuvioita tietyn alueen yleisimmistä äänistä
 - Äänien kirjoittaminen esimerkiksi sarjakuvaksi, onomatopoeettiseksi ilmaisuksi, runoksi, lyhyeksi proosaksi tai mainokseksi.
 - Äänen venyttäminen, hidastaminen, vahvistaminen ja muu mikroskooppinen tutkiminen. Tähän voi käyttää esimerkiksi Soundjourney 1 -ohjelmaa, jonka linkki alla. Soundjourney 1 -ohjelma, tietokone ja internet-yhteys, kaiuttimet.
 - Kuvitellaan ja kuvaillaan ääniä: mitä ääniä en ole kuullut, miltä ne voisivat kuulostaa.

- Kirjaston kokoelmiin kuuluvien äänitaideteoksien kuunteleminen, niiden pohjalta piirtäminen tai maalaaminen ja niistä keskusteleminen.

Vinkkejä ja linkkejä

tehosto.yle.fi/

Tehosto on Yleisradion ääniarkisto.

www.aboavetusarsnova.fi/fi/tietoa-museosta/aaniarkisto

Aboa Vetus & Ars Nova -museon ääniarkisto, joka sisältää keskiajan ihmisten elämästä kertovia ääniä. Kuusi kuulokuvaa, jotka sisältävät muun muassa eläinten, työkalujen ja muiden esineiden ääniä.

Äänisivustoja, joilla CC-lisensioituja ääniä:

www.freesound.org

www.soundsnap.com

www.findsounds.com (äänien hakukone englanniksi)

Tuokioon sopivaa kokeellista musiikkia ja äänitaideteoksia:

John Cage: 4'33", eri julkaisijoita.

Pekka Streng: Kanttorinpoika Max, Kesämaa. Love Records, 1972 tai Siboney, 2003.

Myös eri soitinten ääniä on mielenkiintoista piirtää tai maalata:

www.dsokids.com/listen/instrumentlist.aspx

Dallasin sinfoniaorkesterin kotisivuilla on hyvä valikoima eri soitinten ääniä. Voi kuunnella muun muassa Tuiki tuiki tähtönen -melodian eri soitinten soittamana.

Äänitaiteillaan 2

- Tehtävä:** Tehdään oma äänitaideteos.
- Tavoitteet:** Vinkataan äänitaiteesta. Oma luova ääni-ilmaisu. Äänikokemusten jakaminen.
- Ikäryhmä:** 11–12-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 10 tai kokonainen koululuokka
- Kesto:** 60 min.
- Välineet:** esineitä, kierrätysesineitä, purkkeja, wc- tai talouspaperirullia, hiekkaa ja siemeniä.
Kiinnitystarvikkeita: liimaa, teippiä, narua, kontaktimuovia ja saksia.
Äänitaideteos, äänentoistovälineet, äänityslaitteet.
- Erityistä:** Äänipajan yhteistyökumppaniksi voi pyytää kierrätyskeskuksen, josta voi saada erilaisia materiaaleja ja esineitä pajaa varten.

- Kuunnellaan yhdessä ohjaajan valitsema lyhyehkö äänitaideteos ja keskustellaan siitä.
- Päätetään yhdessä ryhtyä äänitaiteilijoiksi ja tehdä omat soittimet ja ääniesineet. Pohditaan ääneen, millä eri tavoin esineistä ja materiaaleista voidaan ääntä tuottaa: koputtamalla, naputtamalla, näppäilemällä, puhaltamalla, ravistamalla, tökkimällä ja niin edelleen.
- Tutustutaan käytössä oleviin materiaaleihin ja välineisiin. Rakennetaan oma ääniesine tai soitin.
- Kuunnellaan jokaisen ääniesineen tai soittimen ääntä. Kuunnellaan, mitkä ääniesineiden äänet muistuttavat toisiaan ja mitkä ovat eroavat toisistaan.
- Ohjaaja äänittää ääniesineiden äänet ja vie ne verkkoon kuunneltaviksi, esimerkiksi kirjaston kotisivuille tai Okariinon.

JOS AIKAA JÄÄ TAI RYHMÄLLÄ ON MAHDOLLISUUS OSALLISTUA TOISEEN TUNTIIN:

- Luodaan esineillä yhteinen ääniteos, joka äänitetään ja kuunnellaan.
- Voidaan piirtää tai maalata kuva yhteisestä ääniteoksesta.
- Laitetaan ääniteos ja äänipiirustus tai maalaus esille kirjastoon tai kouluun.
- Laitetaan ääniteos ja äänipiirustus tai maalaus koettavaksi verkkoon kirjaston kotisivuille tai Okariinon

Äänimainos

90

- Tehtävä:** Tehdään yhdessä äänimainos.
- Tavoitteet:** Oma luova ääni-ilmaisu. Äänien ja mainosten tarkastelu.
- Ikäryhmä:** 11–12-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 10 tai kokonainen koululuokka
- Kesto:** 45–60 min.
- Välineet:** äänitysvälineet (puhelin tai taskutalennin tai tietokone ja mikrofoni), erilaisia soittimia
- Erytyistä:** Lapset voivat tehdä äänimainoksen esimerkiksi kirjastolle, kirjaston tapahtumaan, hyväntekeväisyystapahtumaan, Unicefin teemapäivästä, Kirjan päivästä, Suomalaisen kirjallisuuden päivästä tai koulun tapahtumasta.

- Muistellaan yhdessä, millaisia radio- ja äänimainoksia tulee mieleen. Millaiset jäävät parhaiten mieleen ja millaiset erottuvat? Mitä eri elementtejä radiomainoksessa yleensä on? Usein mainoksissa on puhetta, dialogia, musiikkia, taustääniä, äänitesteitä, tunnusmusiikkia, laulua ja taukoja.
- Kuunnellaan valmiiksi nauhoitettuja radiomainoksia tai mainoksia suorasta nettiradiolähetyksestä.
- Suunnitellaan ja harjoitellaan pienryhmissä oma äänimainos annetusta tai vapaasta aiheesta. Käytetään itse tuotettua puhetta, ääniä ja musiikkia.
- Äänitetään äänimainos.
- Kuunnellaan äänimainokset läpi, keskustellaan niistä ja arvioidaan niitä.
- Ohjaaja voi viedä äänimainokset kirjaston tai koulun kotisivuille tai Okariinon.

Vinkkejä ja linkkejä

www.mediametka.fi/direct.aspx?area=page&prm1=63

Mediakasvatuskeskus Metkan mainontaa koskeva oppimateriaali.

www.mediasmart.fi

Mainonnan lukutaito -ohjelma 1.–6.-luokkalaisille, paljon tietoa ja tehtäviä mainoksista.

Äänet ja musiikki elokuvassa

Tehtävä:	Havainnoidaan musiikkia ja ääntä elokuvista.
Tavoitteet:	Tarkastellaan musiikin ja äänen merkitystä elokuvassa. Pohditaan äänien ja musiikin yhteyksiä kuviin, tunnelmiin ja tunteisiin. Vinkataan lastenelokuvaan liittyvästä musiikista ja cd-levyistä.
Ikäryhmä:	11–12-vuotiaat
Ryhmäkoko:	korkeintaan koululuokka
Kesto:	45 min.
Välineet:	1–2 lastenelokuvaa, tietokone, videotykki ja dvd-soitin, lastenelokuvien musiikkia cd-levyillä
Erityistä:	Valitessasi elokuvia, ota huomioon elokuvan ikäraja sekä esitysoikeudet kirjastossa.

- Katsotaan yhtä elokuvan (sanatonta) kohtausta eri taustamusiikeilla. Esimerkiksi jännittävään kohtaukseen yhdistetään rauhallinen tai surullinen musiikki tai reipas pop-biisi. Millainen vaikutelma tulee?
- Katsotaan kohtaus niin, että siinä kuuluu elokuvasäveltäjän tekemä musiikki alkuperäiseltä ääniraidalta. Oliko musiikin tyyli ennalta arvattavissa? Oliko musiikki yllättävää? Toiko musiikki jotain lisätietoa kuviin? Muuttiko musiikki kuvien tai kohtauksen tunnelmaa?
- Keskustellaan elokuvamusiikista yleensä. Muistellaan elokuvia, joiden musiikki ja äänet ovat jääneet vahvasti mieleen.
- Tutustutaan kirjaston tarjoamiin lastenelokuvaan, joista on saatavissa soundtrack-levy. Nostetaan esille myös nuottivihkoja, joita on saatavilla lastenelokuvamusiikista.

Vinkkejä ja linkkejä

Kaksi lastenelokuvaa, joissa on erilaista musiikkia sekä musiikin ja äänien käyttöä:

- Risto Räppääjä -elokuvat, ohjaus Mari Rantasila
- Henkien kätkemä, Liikkuva linna tai jokin muu Hayao Miazakin ohjaama animaatio.

Tässä esimerkki tarinasta, josta on tehty useita elokuvaversiota, ja joissa on käytetty eri säveltäjien tekemää musiikkia. On mielenkiintoista katsella samaa kohtaa eri elokuvista ja kuunnella tiettyyn henkilöön tai kohtaukseen tehtyä kahta erilaista musiikkia:

- Liisa Ihmemaassa, ohjaus Clyde Geronimi, Hamilton Luske ja Wilfred Jackson, musiikki Oliver Wallace, 1951
- Liisa Ihmemaassa, ohjaus Tim Burton, musiikki Danny Elfman, 2010.

Kuvat soivat

- Tehtävä:** Luodaan äänimaisemia koti- tai kaupunkikuviin.
- Tavoitteet:** Luova ääni-ilmaisu ja -kuvittelu yhdistettynä kuviin. Eri kulttuureihin tutustuminen.
Vinkataan verkkonäyttelyistä ja Lasten ja nuorten taidekeskuksen toiminnasta.
- Ikäryhmä:** 7–8- ja 9–10-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan koululuokka
- Kesto:** 30–40 min.
- Välineet:** tietokone ja videotykki, erilaisia esineitä, materiaaleja ja soittimia äänien tekoon
- Sivusto:** Kansainvälisen lasten ja nuorten taiteen kokoelman verkkonäyttelyt Lasten ja nuorten taidekeskuksen sivuilla: artcentrecms.customer.doop.fi/verkkonayttely?id=69
- Erityistä:** Tuokion voi yhdistää esim. ympäristöoppiin, kansainvälisyyskasvatukseen tai monikulttuurisuuden teemapäivään. Tuokioon voi liittää tiedonhakua eri kulttuureista, lapsen asemasta eri kulttuureissa ja niin edelleen.

VALMISTELU:

- Valitse ajankohtaiseen aiheeseen tai teemapäivään sopiva verkkonäyttely taidekeskuksen verkkosivuilta.
- Valitse kuvat, joihin tehdään äänimaisemia. Jos käytössä on vähintään yksi internet-yhteydellä varustettuja tietokoneita kolmea lasta kohden, lapset voivat tutustua itse näyttelyyn kokonaisuudessaan ja valita kuvat.
- Testaa, miten isoksi saat kuvat skriinillä näkyviin.
- Testaa sivuston toimivuus ja yhteyden toimivuus juuri ennen tuokiota. Varmuuden vuoksi kannattaa varata taide- ja kuvakirjoja, joiden kuviin voi tehdä äänimaisemia, jos internet-yhteys ei toimikaan.

TOIMINTA:

- 1) Katsellaan yhtä kuvaa, ihmetellään ja tarkastellaan, mitä siinä näkyy. Kuvan tekijä, hänen ikänsä ja kotimaansa näkyy kuvatekstissä.
- 2) Pohditaan yhdessä, millaista on elää siinä maassa ja kulttuurissa, josta kuva kertoo. Mitä tiedämme lasten elämästä siellä?
- 3) Poimitaan esiin kuvan yksityiskohtia, henkilöitä ja tapahtumia. Jutellaan siitä, millainen kuvan tunnelma on.
- 4) Keksitään yhdessä, millaisia ääniä kuvassa voisi olla. Puhuuko joku ja mitä? Kuuluuko musiikkia? Entä taustääniä? Kokeillaan äänien tuottamista omalla kropalla, tarjolla olevilla esineillä, materiaaleilla ja soittimilla.
- 5) Tehdään yhdessä kuvalle äänimaailma. Se voi olla rakenteeltaan esimerkiksi alku–keskikohta–loppu tai sitten staattisen äänimaiseman kaltainen. Tyyliltään se voi olla mielikuvituksellinen, hauska tai surullinen – ihan mitä tahansa ryhmässä syntyy.
- 6) Nauhoitetaan äänimaisema ja kuunnellaan se yhdessä.
- 7) Keskustellaan siitä, miltä kuva vaikuttaa nyt äänimaiseman kanssa. Millaista on eläytyä kuvaan äänimaiseman kanssa? Helpompaa vai vaikeampaa? Eri-laista, millä tavalla?
Syntyikö kuvasta uusia ajatuksia, kun se kuunneltiin äänien kera? Millaisia ajatuksia?
- 8) Jos aikaa jää, voidaan tutustua muihinkin verkkonäyttelyn kuviin.

Miten hevonen hirnuu koreaksi?

- Tehtävä:** Kuunnellaan ääniä eri kielillä.
- Tavoitteet:** Äänien havainnoiminen. Oma ääni- ja kuvailmaisuus.
- Ikäryhmä:** 9–10- ja 11–12-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** koululuokka
- Kesto:** 45 min.
- Välineet:** tietokone ja internet-yhteys, kaiuttimet ja videotykki, paperia, värikyntiä, eläinten kuvia, äänityslaitteet
- Erityistä:** Tuokio järjestetään yhteistyössä koulun kanssa. Tuokion voi liittää koulu-aineisiin kuten ympäristöoppiin, englantiin ja äidinkieleen tai Kansainväliseen äidinkielenpäivään tai muuhun tapahtumapäivään.

- Ohjaaja näyttää kuvia eri eläimistä ja pyytää kertomaan, miten kuvissa esiintyvät eläimet äänтелеvät.
 - Mietitään yhdessä, hirnuuko hevonen samalla lailla Koreassa. Miksi se hirnuisi samalla tavalla ja miksi ei? Keskustellaan siitä, mitä tiedetään eläinten äänistä eri kielillä.
 - Ohjaaja kertoo ohjelmasta: Bzzzpeek on kahden taiteilijan luoma äänikokoelma ja tietokone-ohjelma, jonka avulla voi kuunnella 22 maasta kotoisin olevien lasten tekemiä ääniä eri eläimille ja kulkuvälineille.
 - Kuunnellaan, miten hevonen äänтелеe koreaksi ja kaikilla muillakin saatavilla kielillä. Käydään samalla läpi ohjelmassa esiintyvät eri maiden liput. Löydätkö tuttuja lippuja?
 - Kuunnellaan lasten valikoimia kulkuvälineiden tai eläinten ääniä eri kielillä.
 - Jokainen voi piirtää yhden ohjelmassa esiintyvän lipun, vaikka jonkun eläimen tai kulkuvälineen muotoon, siten kuin äänikokoelman sivuilla liput on muotoiltu.
- TAI
- Muistellaan, miten eläimet ja kulkuvälineet äänтелеvät suomeksi.
 - Äänitetään suomenkieliset äänet eläimille ja kulkuvälineille.

- Ohjaaja ja opettaja voivat lähettää lasten tuottamat suomenkieliset äänet osaksi ohjelmaa sivustolla olevien ohjeiden mukaisesti.

Uinkkeja ja linkkejä

www.bzzzpeek.com

Bzzzpeek, web-äänikokoelma eläinten ja kulkuvälineiden ääniä lasten tekemänä ja 22 eri kielellä ilmaistuna. Tekijöinä Agathe Jacquillat ja Tomi Vollauschek (flat33-designstudio).

www.unric.org/fi/ykn-tapahtumakalenteri

YK:n nimeämien kansainvälisten päivien, vuosien, vuosikymmenten ja tapahtumien kalenteri.

Sävelletään!

- Tehtävä:** Sävelletään musiikkia helposti.
- Tavoitteet:** Säveltämisen ”helppouden” kokeminen.
Tutustuminen digitaalisiin sävellysympäristöihin ja -ohjelmiin.
- Ikäryhmä:** 9–10-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 10 (riippuu tietokoneiden määrästä ja ryhmäjaosta) tai koulu-
luokka koulun tai kirjaston atk-tiloissa
- Kesto:** 45 min.
- Välineet:** yksi internet-yhteydellä ja kaiuttimilla varustettu tietokone kahta osallistujaa kohden
- Erytyistä:** Tuokio sopii järjestettäväksi yhteistyössä koulun ja musiikinopettajan kanssa.

VALMISTELU:

Ohjaaja tutustuu Ääninen-sävellysympäristön lähtökohtiin ja harjoittelee sävellyksen tekoa.

www2.siba.fi/aaninen/tietoja.html (tausta ja tarkoitus)

www2.siba.fi/aaninen (äänisanakirja ja sävellysympäristö)

TUOKIO:

- Tutustutaan ohjaajan avulla sävellysympäristöön.
- Sävelletään yksin tai pareittain oma ääniteos. Nimetään se.
- Kuunnellaan yhdessä kaikki ääniteokset.
- Keskustellaan yleensä säveltämisestä ja arvioidaan Ääninen-sävellysympäristöä ja sen käyttöä.
- Ohjaaja ja opettaja voivat antaa vinkkejä muista instant-säveltämiseen sopivista ääniympäristöistä ja sävellysohjelmista.

Tiinkkejä ja linkkejä

Muita sävellysympäristöjä ja virtuaalisioittimia löytyy seuraavista blogeista:

musasofta.blogspot.com

Musiikin VirMo-verkoston blogi maksuttomista musiikkiohjelmista. VirMo on luokanopettajakoulutukseen ja verkko-opetukseen liittyvä verkosto.

onlinemus.blogspot.com

Musiikin VirMo-verkoston blogi verkossa olevista musiikin online-materiaaleista, jotka toimivat suoraan selainohjelman kautta.

Mikä hiisi?

Tehtävä:	Tutustutaan internetin ja kirjaston musiikkipalveluihin.
Tavoitteet:	Internetin ja kirjaston musiikkipalveluihin tutustuminen ja niiden käytön harjoittelu. Tekijänoikeustietouden lisääntyminen.
Ikäryhmä:	11–12-vuotiaat
Ryhmäkoko:	riippuu tietokoneiden määrästä, koululuokalle esimerkiksi koulun tai kirjaston atk-tiloissa
Välineet:	tietokone ja internet-yhteys jokaiselle parille
Erityistä:	Tuokiota voi painottaa tiedonhaun oppimiseen tai tekijänoikeustiedon lisäämiseen, ja sen voi liittää Suomalaisen musiikin päivään tai Tekijänoikeuspäivään yhteistyössä koulun kanssa.

- Kysellään, mitä musiikkia osallistujat kuuntelevat ja mistä osallistujat saavat kuuntelemaisensa musiikin. Lataavatko musiikkia maksusta eri palveluissa? Mistä palveluista? Ketkä käyttävät Spotifyta? Lainaako kukaan musiikkia kirjastosta? Kuunteletteko musiikkia YouTubeista? Saako kukaan musiikkia kavereilta?
- Jokainen pari valitsee yhden popmusiikkikappaleen ja yhden klassisen musiikkikappaleen ja etsii niihin liittyviä tietoja alla olevista palveluista.
- Pop-kappaleen kohdalla on mielenkiintoista vertailla niiden ostamisen ja lataamisen hintoja eri palveluissa ja palvelujen käytön helppoutta.
- Ohjaaja esittelee ja parit tutustuvat yhdessä tarkemmin alle listattuihin palveluihin.

Vinkkejä ja linkkejä

Lailliset maksulliset musiikinlatauspalvelut:

www.latauslista.fi/mista

Musiikin verkkokaupat listattuna.

www.dwnld.fi/fi

Musiikkia ja muuta kulttuuria ja viihdettä laillisesti verkosta. Sivuston takana ovat muun muassa monet luovan alan ja mediakentän järjestöt ja yritykset sekä tekijänoikeusjärjestöt.

100

Ilmaisen CC-lisensoidun musiikin haku- ja käyttöpalvelu:

www.jamendo.com/en

Jamendossa oleva musiikki on laillisesti ja vapaasti ladattavissa sekä käytettävissä ja edelleen jaeltavissa Creative Commons -lisenssien ehtojen mukaisesti. Palvelussa olevaa musiikkia voi käyttää esimerkiksi omissa koulutöissä tai erilaisissa koulun esityksissä.

creativecommons.fi

Tietoa CC-lisensseistä.

Musiikkiteosten hakupalvelut netissä:

www.fono.fi

Fono.fi on Yleisradion äänilevystön Fono-tietokannan yleisöversio. Palvelusta voi hakea tietoa tekijän, kappaleen ja/tai aiheen mukaan tai tarkennetulla haulla. Fono.fi sisältää tiedot Yleisradion äänilevystöön vuodesta 1974 lähtien hankituista äänilevyistä. Kaupallisten äänilevyjen lisäksi Fonosta löytyvät kaikki Yleisradion kantanauhat eli musiikkitalenteet, joihin Yleisradio on hankkinut pysyvät radiointioikeudet.

<https://viola.linneanet.fi>

VIOLA on Suomen kansallisdiskografia (vuodesta 1901 lähtien) ja nuottiaineiston (tiedot vuodesta 1977) kansallisbibliografia. Myös tietoja kolmentoista kirjaston musiikkiaineistoista ja ulkomaisista äänitteistä ja nuoteista.

Kirjaston musiikkipalvelut netissä:

<http://www.lib.hel.fi/Page/a91b0107-6008-4370-a155-c69ab6f4fe0d.aspx>

Naxos on klassisen musiikin kuuntelun verkkopalvelu, jota käytetään omalla kirjastokortilla oman kotikirjaston sivuilta. Tämä linkki on HelMet-kirjas-

tojen Naxos-palvelun käyttöön ohjaavalle sivulle. Palvelussa on tarjolla myös jazzia, bluesia ja kansanmusiikkia.

Musiikkikirjastojen blogeja:

musaratamo.blogspot.com

Monilla musiikkikirjastoilla on oma musiikkiaiheinen blogi. Tässä esimerkkinä RATAMO-kirjastojen musiikkiblogi.

Ohjelma mediatiedoston laillisuuden tarkistamiseen:

www.digitalfilecheck.fi

Ilmainen ja helppokäyttöinen ohjelma, jolla voi tarkistaa, että internetin kautta hankittujen musiikki-, video- ja kuvatiedostojen käyttö on laillista ja turvallista. Ohjelma on kehitetty äänite- ja elokuva-alan toimeksiannosta.

Oma kirjastolaulu tai -tunnari

102

- Tehtävä:** Sävelletään ja sanoitetaan oma kirjastolaulu tai tunnusmusiikki.
- Tavoitteet:** Oma musiikki-ilmaisu. Oman kirjastokokemuksen ilmaiseminen. Yhteistyö koulun kanssa.
- Ikäryhmä:** 11–12-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 12 tai koko koululuokka opettajan kera
- Kesto:** 2 x 60 min.
- Välineet:** soittimet, tietokone ja internet-yhteys, äänentoistovälineet, äänityslaitteet, paperia, kyniä
- Erytystä:** Koulusta voi saada käyttöön eri instrumentteja. Ohjaajan ja opettajan tuki ryhmille laulutekstin ja melodian luomisessa on tärkeää. Osallistujissa voi olla musiikinharrastajia, joiden tietoja ja taitoja on hyvä hyödyntää. Ohjaaja ja opettaja voivat kehittää säästyksiä lauluille myös kahden kerran välissä, kun laulut ensimmäisellä kerralla otetaan talteen. Jos kokonaisen laulun säveltäminen ja sanoittaminen tuntuu haasteelliselta tai sen tekemiseen ei ole tarpeeksi aikaa, lyhyen tunnusmusiikin teko on silloin paikallaan. Yksi kerta riittää tunnusmusiikin tekoon, kun taas kokonaisen laulun tekemiseen on hyvä varata kaksi kertaa. Tunnusmusiikin piirteitä voi poimia radiomainoksia kuuntelemalla. Tunnusmusiikkiin tai -lauluun voi käyttää myös olemassa olevaa tuttua melodiaa, mutta silloin laulua ei voi julkaista nettisivuilla.

1. KERTA

- Laitetaan seinälle neljä isoa paperia, joissa kussakin on yksi seuraavista otsikoista: Millaista kirjastossa on? Mitä kaikkea kirjastossa voi tehdä? Mitä toivoisin, että kirjastossa olisi tai voisi tehdä? Milloin ja kenen kanssa käyn kirjastossa? Jokainen käy kirjoittamassa omia näkemyksiään kaikkiin papereihin.
- Käydään yhdessä läpi, millaisia erilaisia rakenteita lauluissa esiintyy, esimerkiksi A-A-B-A tai A-CH-A-CH tai räpille tyypilliset rakenteet. Laulu voi sisältää tarinan, jossa tapahtuu asioita, tai se voi kertoa tunteista, tai olla vaikkapa hullunhauska luettelo esineistä.

- Keskustellaan, millaista tyyliä laulussa voisi käyttää: humoristinen, tiedottava vai jotain muuta.
- Kuunnellaan kaksi kirjastoaiheista laulua. Englanninkielisestä laulusta on hyvä olla olemassa suomeksi käännetty versio. Keskustellaan, miltä laulut vaikuttivat, mikä niissä oli hyvää, mikä osa toimi ja mikä ei.
- Muodostetaan pienryhmät, joille annetaan tehtäväksi kirjoittaa kirjastoaiheinen lauluteksti. Ryhmä voi käyttää julisteissa esillä olevia asioita tai sitten keksiä ihan uusi omia juttuja.
- Jokainen ryhmä nimeää oman laulunsa.

2. KERTA

- Keksitään ryhmissä melodia omaan laulutekstiin.
- Harjoitellaan laulua ja otetaan mukaan eri soittimia tarpeen ja osaamisen mukaan.
- Jokainen ryhmä esittää oman laulunsa. Lauluesitykset nauhoitetaan.
- Ryhmät päättävät, haluavatko laulut kuultavaksi ja laululyriikkansa luettavaksi kirjaston sivulle tai Okariinoon.

Vinkkejä ja linkkejä

Musiikintunnilla on mahdollista jatkaa säestyksen ja taustan tekoa lauluihin ja äänittää laulut uudelleen. Lauluihin on hauska tehdä myös oma musavideo.

www.okariino.fi

Kirjastojen verkkopalvelu lapsille.

Esimerkkejä kirjastoaiheisista lauluista (aikuisten tekemiä):

video.google.com/videoplay?docid=-8707218050845606380#

Helsingin kaupungin Kirjasto 10:n tunnuslaulu. Englanniksi, sävellys Seppo Virtanen ja sanoitus Seppo Virtanen ja Harri Annala.

www.okariino.fi/ihmekone/okariinoradio/superkirtsi-laulu

Superkirtsi-laulu, sävellys ja sanoitus Seppo Virtanen.

Netin musapalvelut

104

- Tehtävä:** Tutustuminen internetin ilmaisiin musiikkipalveluihin.
- Tavoitteet:** Uusiin musiikkipalveluihin tutustuminen sekä niiden käyttöönotto. Musiikkiharrastuksen tukeminen. Kirjaston tarjoamien musiikkipalvelujen tuntemus.
- Ikäryhmä:** 11–12-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 10 tai tietokoneiden määrästä riippuen tuokio sopii myös kouluuokalle
- Kesto:** 45 min.
- Erityistä:** Tuokion voi järjestää yhteistyössä koulun kanssa eli liittää musiikinopetuksen. Tuokio sopii myös Tekijänoikeuspäivään ja muihin musiikkia koskeviin teemapäiviin ja tapahtumiin.

VALMISTELU:

- Ohjaaja valitsee muutamia musiikkipalveluja, joihin perehtyy muita enemmän. Tuokion sisältöä voi painottaa esimerkiksi oman bändin musiikin jakamisen ja promoamisen mahdollisuuksiin netissä tai musiikkikuunteluharrastusta tai fanittamista tukeviin palveluihin.
- Tutustutaan netin maksuttomiin musiikkipalveluihin ohjaajan johdolla. Käydään yhdessä läpi palvelujen tarjoamia mahdollisuuksia, käyttöehtoja ja turvallisuutta.
- Voidaan rekisteröityä johonkin palveluista ja kokeillaan sen käyttöä.

MUSIIKKIPALVELUT:

pinkka.kirjastot.fi

Pinkka on Kirjastot.fi:n Labs-projektin vielä koekäytössä oleva sivusto, jossa käyttäjät voivat jakaa suosikkimusiikkilistojaan muiden kanssa. Kuka tahansa voi tehdä musiikkilistan eli ”pinkan”. Palvelu tallettaa sen ja mahdollistaa

pinkan jakamisen kavereille. Pinkkoja voi jakaa Facebookissa, mutta Facebookin käyttäjien alaikäraja on 13 vuotta eli hieman korkeampi kuin tämän tuokion kohderyhmän ikä. Asian voi kuitenkin mainita tulevaisuutta ajatellen.

www.mikseri.net

Mikseri.net on musiikkiyhteisö suomalaiselle musiikille. Artisti tai bändi voi luoda palveluun oman sivun ja laittaa omaa musiikkia sivulleen kuunneltavaksi. Palvelussa voi fanittaa ja arvioida toisten tekemää musiikkia. Keskustelupalstoilta voi löytää neuvoja ja vinkkejä äänittämiseen ja ohjelmistoihin, etsiä yhteistyökumppaneita ja niin edelleen.

meteli.net

Meteli.net on musiikkitietopalvelu, josta löytyy tietoa bändeistä, muusikoista, albumeista ja keikoista. Myös omakustannemusiikin saaminen esille on mahdollista.

www.hitlantis.com

Suomalainen englanninkielinen musiikkipalvelu riippumattomille artisteille. Palvelussa voi kuunnella artistien ja bändien lähettämää musiikkia rekisteröitymällä. Bändit ja artistit voivat myydä musiikkiaan sekä saada keikkoja ja radiosoittoa palvelun avulla. Eriväristen pallojen avulla löytää helposti diggaamansa musiikkityylin.

bandcamp.com

Amerikkalainen musiikkipalvelu riippumattomille artisteille, samoja palveluita kuin Hitlantiksessa.

soundcloud.com

Rekisteröitynyt palvelun käyttäjä voi viedä palveluun omaa musiikkia, koota oman albumin ja päättää itse, pystyvätkö muut kävijät kopioimaan ja linkittämään äänitteitä, vaiko vain kuuntelemaan. Selaimen ladataan soitto-ohjelma, joka avaa äänistreamin suoraan suojatuista hakemistoista.

geishamusic.fi

Geishamusic on suomalainen, ilmainen ja selainpohjainen englanninkielinen musiikinteko-palvelu, joka on kokeiluvaiheessa. Sivustolle rekisteröidytään ja luodaan oma profiili, jonka jälkeen siellä voi luoda ja tallentaa omia kappa-

leita ja jakaa ne kavereiden kanssa. Palvelussa voi myös kommentoida toisten tekemää musiikkia ja uudelleenmiksata sitä.

www.musipedia.org

Musipedia on monipuolinen englanninkielinen musiikin hakukone. Musiikkikappaletta voi hakea muun muassa melodiaa laulamalla, viheltämällä, virtuaalista pianoa soittamalla, nuoteilla tai näppäimistöllä rytmia näppäilemällä.

pomus.net

Suomalaisen populaarimusiikin verkkomuseo, jossa on historiaa, tietoja henkilöistä ja vaikuttajista sekä näytteitä säveltäjien, sanoittajien ja artistien tuotannosta.

esavelmat.jyu.fi/kokoelma.html

Suomalaisten kansansävelmien digiarkisto.

Uinkkejä ja linkkejä

www.tekijanoikeuspaiva.fi

Tekijänoikeuspäivään 28.4. liittyvä sivusto. Sarjakuva sekä artistien ja taiteilijoiden videohaastatteluja, tietoa tekijänoikeuksista sekä ideoita teeman viettämiseen kouluissa.

www.unric.org/fi/ykn-tapahtumakalenteri

YK:n kalenterista löytyy myös Unescon Kirjan ja tekijänoikeuksien päivä ja muita teemapäiviä ja tapahtumia, joihin tuokion voi liittää.

Räpätään valokuvasta

107

- Tehtävä:** Tehdään räppi valokuvan pohjalta.
- Tavoitteet:** Oma musiikki-ilmaisu. Kuvanlukemisen harjoittelu.
- Ikäryhmä:** 10–11- ja 11–12-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 10 tai koululuokka pienissä ryhmissä
- Kesto:** 60 min. (tai 2 x 45 min.)
- Välineet:** erilaisia valokuvia, tietokone ja internet-yhteys, äänitys- ja äänentoistolaitteita, paperia, kyniä, räp-biittejä
- Erityistä:** Valokuvat voivat liittyä johonkin tiettyyn aiheeseen tai tapahtumaan. Innostavaa voi olla myös, jos kuvissa on laaja valikoima eri aiheita ja tunnelmia. Jos aikaa on enemmän, esimerkiksi 2 x 45 minuuttia, ryhmät voivat itse etsiä ja valita räpilleen biitin. Ryhmät voivat työskennellä paperien ja kynien kanssa tai tietokoneen ääressä. Räppiä voi tehdä, harjoitella ja kuunnella paremmin, jos ryhmillä on käytössä erillisiä tiloja. Tarvittaessa voidaan kuunnella räp-kappaleita ja yhdessä pohtia, mikä räp-teksteille on tyypillistä.

VALMISTELU:

- 1) Valitse Jamendo-musiikkipalvelusta neljä erilaista räp-biittiä eli instrumentaalitaustaa ja lataa ne koneille tai muistitikuille, joita ryhmät käyttävät tuokiossa. Tai ota valitsemiesi kappaleiden tekijät ja nimet muistiin, jotta ryhmät löytävät ne itse palvelusta.

TOIMINTA:

- Katsellaan lattialle tai pöydälle levitettyjä valokuvia. Pyydetään osallistujia menemään sen valokuvan luo, joka tällä hetkellä on mieluinen tai ärsyttää tai näyttää hauskalta.
- Muodostetaan ryhmät saman valokuvan ympärille kerääntyneistä osallistujista. Samasta kuvasta voidaan tarvittaessa muodostaa montakin ryhmää.

- Ryhmät keräävät valokuvaan liittyviä sanoja paperille. Mitä kuvassa näkyy? Keitä siinä on? Mitä kuvassa tapahtuu? Millainen on tunnelma? Mitä on kuvan ulkopuolella? Mitä tapahtuu ihmisten, eläinten, esineiden ja ympäristön välillä? Mistä valokuva kertoo? Miksi valitsit juuri tämän kuvan?
- Ryhmät keskustelevat siitä, mistä kuvaan liittyvistä sanoista lähdetään räpin tarinaa rakentamaan. Tarina voi lähteä syntymään helpostikin, kun etsitään ensimmäisiä riimejä kuvasta löydettyille sanoille.
- Puolivälissä tekstintekoa hengähdetään ja kuunnellaan räp-biitit, joista jokainen ryhmä valitsee yhden.
- Räpin tekstin ideoimista ja kirjoittamista jatketaan räp-biitin avulla ja siihen tekstiä kokeillen.
- Ryhmät esittävät omat räppinsä, ja ne nauhoitetaan. Keskustellaan yhdessä prosessin kulusta. Millaista oli edetä valokuvasta tekstintekoon ja musiikkiin? Voidaan vertailla valokuvia, räp-tekstejä ja räp-biisejä keskenään – mitä yhteistä niissä on ja mitä eroavaisuuksia?
- Päätetään yhdessä, laitetaanko räppitekstit ja valokuvat näytteille kirjastoon, kouluun, niiden kotisivulle tai Okariinoon.
- Ohjaaja huolehtii, että räpit ovat ladattavissa netistä tai jokainen osallistuja saa räpin muuten muistoksi tuokiosta.
Huom! Muistathan, että lasten tuotosten julkaisemiseen on lupa lapsilta ja lasten vanhemmilta.

Vinkkejä ja linkkejä

Räpin tekoon on hauska liittää cd-levyn kannen tekeminen. Tuokio voi kytkeytyä sekä musiikin, äidinkielen että kuvataiteen opetukseen. Kannen tekemiseen voidaan liittää cd-levyjen kansitaiteeseen tutustuminen kirjastossa. Ohjaaja tai opettaja voi polttaa räp-kappaleet levyille ja printata siihen vaikka oman luokan äänestyksessä parhaimmaksi valitun cd-levyn kansikuvan.

www.jamendo.com/en

Jamendossa oleva musiikki on laillisesti ja vapaasti ladattavissa sekä käytettävissä ja edelleen jaeltavissa Creative Commons -lisenssien ehtojen mukaisesti. Palvelussa olevaa musiikkia voi käyttää esimerkiksi omissa koulutöissä tai erilaisissa koulun esityksissä.

creativecommons.fi

Tietoa CC-lisensseistä.

Turpa auki – sanat on meidän oikeus! -oppimateriaalipaketti. Paketin avulla nuoret voivat tehdä räp-kappaleita lasten oikeuksista ja itselleen tärkeistä asioista. Paketti sisältää tietoa lasten oikeuksista ja räp-musiikista sekä vinkkejä räp-sanoituksen kirjoittamiseen. Pakettiin kuulu myös cd-levy, jolla on seitsemän erilaista biittiä kappaleiden äänitaustaksi sekä seinälle heijastettava esitys. Paketti on tarkoitettu yläkouluikäisille, mutta se sopii hyvin hyödynnettäväksi myös pienempien lasten kanssa. Oppimateriaalin voi tilata postituskuluja vastaan Planista.

Turpa Auki! – Räp-lyriikkaa -kirja, Plan, 2007. Sisältää lasten oikeuksia käsitelleessä räp-kilpailussa syntyneitä kappaleita sekä kilpailun voittajien levyttämän cd-levyn.

Kuunteluesimerkkejä:

Paleface: Hip Hoppii Englantii, Ipanapa r. Ipanapa Records, 2007.

www.youtube.com/watch?v=Z5RwHrc7yGk

Puhuva Kone: Puhuva Kone -video

Tohtori Orff & Herra Dalcroze: Hiiri Kissalla säveltäjänä, Punahilkka, ABC: kolmen pennun kokoelma. Johanna, 2010.

Ohjaajalle vinkkejä tekstien ja riittelyn ohjaamiseen:

Heikki Salo: Kahlekuningaslaji – laululyriikan käsikirja. Like, 2006. Esimerkiksi sivulla 237 vinkataan kielikuvakoneen käytöstä. Kielikuvakoneella voi tuottaa runsaasti erilaisia kielikuvia.

Kirjasto kännykässä

110

- Tehtävä:** Kirjaston mobiilipalveluihin tutustuminen.
- Tavoitteet:** Opitaan käyttämään kirjaston palveluja mobiililaitteella. Kännykän monipuolinen ja turvallinen käyttö. Vertaisneuvonta.
- Ikäryhmä:** 11–12-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** koko luokka koulun tai kirjaston atk-tiloissa
- Välineet:** osallistujien omat kännykät, ohjaajan oma kännykkä, tietokone ja videotykki
- Erityistä:** Mobiilipalveluiden tarjonta vaihtelee eri kirjastojen välillä. Jos kirjasto ei tarjoa niitä, tuokio voi toimia myös niiden palvelujen ideointipajana. Lap-silta voi kerätä tietoa ja antaa tehtäväksi ideoida, millaisia palveluita he haluaisivat käyttää.

- Kysellään, mitä osallistujat tietävät kirjaston mobiilipalveluista. Saako kukaan myöhästymisilmoitusta kännykkään? Tekstiviestinä vai sähköpostilla? Jos käytössä on tietokone ja videotykki, ohjaaja voi näyttää skriiniltä, miten kirjaston kotisivuilla luodaan oma profiili kirjastokortin ja salasanan avulla. Mobiili-ilmoituksen saa käyttöönsä myös kysymällä asiaa suoraan kirjastonhoitajalta, jos ei halua käyttää nettiprofiiliaan. Myös varatun aineiston saapumisesta voi saada ilmoituksen tekstiviestinä ja/tai sähköpostiviestinä.
- Tutustutaan Kysy kirjastonhoitajalta -palveluun. Voidaan katsoa sivut omasta kännykästä, tai jos omassa puhelimesta ei ole internet-yhteyttä, voidaan käyttää kaverin kännykkää tai katsoa yhdessä skriiniltä, jos on käytössä tietokone ja videotykki.
- Pohditaan yhdessä matkapuhelimen käytön etikettiä, mobiilimaksamista tai mobiiliturvallisuutta. Ohjaaja voi valita ryhmän tarpeiden mukaisen painopistealueen yhteistyössä opettajan kanssa. Aiheita, tietoa ja tehtäviä eri aiheista löytyy alla olevista linkeistä.

Vinkkejä ja linkkejä

Kirjastojen mobiilit hakupalvelut:

www.helmet.fi/airpac ja m.helmet.fi
Esimerkkinä Helmet-haku puhelimella.

www.ikirjasto.fi
Ilmainen Helmet-sovellus iPhonelle.

www.kirjastot.fi/tietopalvelu
Kysy kirjastonhoitajalta -palvelu nettilomakkeella.

<https://chat.kirjastot.fi/webim/client.php?locale=fi>
Kysy kirjastonhoitajalta -palvelu chattina.
www.kuluttajavirasto.fi/fi-FI/mobiilimaksaminen
Kuluttajaviraston lapset ja matkapuhelin -ohjeet.

norssiportti.oulu.fi/staff/Vesa/Puheluymparisto/index10.htm
Oulun normaalikoulun matkapuheluetiketti, tehtäviä ja vinkkejä.

www.ficora.fi/mobiiliturva
Ficoran laatima matkapuhelimen turvaohje.

fi.wikipedia.org/wiki/In_Case_of_Emergency
Matkapuhelimen ICE-tunnisteen käyttö ja tarkoitus.

pelastakaalapset-fi-bin.directo.fi/@Bin/bd0239449cd17e013cd1c377183f9b08/1297772232/application/pdf/193118/kannykkakasvattajankasikirja.pdf
Pelastakaa Lapset ry:n kännykkäkasvattajan kirja. Vaatii rekisteröitymisen.

www.alakailota.fi/kannykkaetiketti.html
Älä kailota -kampanjan kännykkäetiketin takana ovat muun muassa operaattorit.

Kirjaston geokätkö

- Tehtävä:** Ratkaistaan arvoituksia ja etsitään geokätköjä.
- Tavoitteet:** Elämyksellinen kirjaston, median sekä kännykän ja mobiilipalveluiden käyttäminen.
Vinkataan geokätköilyharrastuksesta. Yhteistyö koulun kanssa.
- Ikäryhmä:** 9–10- ja 11–12-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan koululuokka
- Välineet:** vähintään yksi tietokone ja internet-yhteys kolmea henkilöä kohden, osallistujien omat matkapuhelimet
- Erityistä:** Geokätkön etsintään voi käyttää karttaa, kuvia tai paikannuksen voi tehdä tietokoneen ja internetin avulla tai matkapuhelimen kartta- ja navigaatio-ohjelmien avulla. Kätkön etsinnässä voi käyttää myös GPS-paikantimia, jos niitä on saatavilla. Tuokion järjestelyyn ja toteutukseen on hyvä ottaa mukaan geokätköilyä harrastava lapsi tai nuori tai paikallinen harrastajayhdistys. HUOM! Lasten on turvallisempaa liikkua maastossa ja kaupungilla pareittain tai pienissä ryhmissä kuin yksin. Vastuukysymykset oppilaiden liikkumisesta on syytä tehdä selväksi opettajan kanssa.

ERILAISIA VAIHTOEHTOJA SUUNNITTELUUN JA TOTEUTUKSEEN:

- 1) Suunnittele monikätkö eli reitti, jonka varrelta löydettävistä kätköistä saadaan vihjeitä viimeisen kätkön eli aarteen löytämiseen. Reitti voi sijaita kirjaston sisällä ja vihjeet voivat olla kirjoissa, levyissä, henkilöiden hallussa ja niin edelleen. Reitin tuoksi voi olla kirjaston kartta, mutta kätköihin voi ohjata myös sanallisten vihjeiden avulla esimerkiksi näin: 1. Kätkö: Etsikää A. Milnen Nalle Puh -kirjan kolmas sana. Kun liitätte sanan 2. kätkön vihjeeseen, saatte selville 2. kätkön sijainnin jne.

TAI

Suunnittele yksi mysteerikätkö, jonka etsimistä ohjaavat päättely- tai laskutehtävät, arvoitukset tai sanaleikit. Mysteerikätkö voi liittyä ajankohtaiseen teemaan kuten lastenkirjallisuuteen.

TAI

Suunnittele yhdessä opettajan kanssa monikätkö, jossa reitti kulkee ulkona maastossa ja kaupungilla ja päättyy lopulta kirjastoon, jossa odottaa aarre. Kirjastossa kätköily

voi siirtyä internetiin, josta etsitään tietoa kuljettuun reittiin, maastoon, kaupunginosaan tai kätköissä esiintyneisiin vihjeisiin liittyen. Kun pari tai ryhmä löytää vastaukset, he pääsevät aarteen luo. Aarre voi olla elämyksellinen, kuten aiheeseen liittyvää ruokaa ja juomaa. Aarre voi olla kirjastossa juuri sillä hetkellä käynnissä oleva tapahtuma, näyttely, kirjailijavierailu, yhteinen musiikkihetki. Jos monikätkön etsiminen haastaa ja palkitsee osallistujia tiedollisesti, on silloin aarteeseen hyvä sisällyttää aistillis-elämyksellinen palkinto.

TAI

Jos käytettävissä on tarpeeksi matkapuhelimia tai GPS-paikantimia, vie osallistujiin ja käytössä olevaan aikaan nähden tarvittava määrä geokätköjä maastoon. Geokätkössä voi olla vaikkapa filmirullapurkissa pieni vihko ja kynä, johon jokainen pari tai ryhmä merkitsee omat nimikirjaimensa. Kätkö voi sisältää myös kysymyksen, johon ryhmä hakee vastausta myöhemmin kirjastosta. Geokätköjen koordinaatit annetaan pareille tai ryhmille, ja heitä ohjataan koordinaattien ja paikantamisvälineiden käytössä tarpeen mukaan.

Vinkkejä ja linkkejä

www.liikkeelleymparisto.fi/menetelmat-ja-toimintaideat

Harjoituksia, materiaalia ja kokemuksia geokätkötehtävistä, ympäristön havainnoinnista ja karttojen käytöstä. Tutki, löydä, opi arkiympäristössä eli Liikkeelle! -oppimisen verkkopalvelu.

fi.wikipedia.org/wiki/Geokätköily

Tietoa geokätköilystä.

www.geocaching.com

Geokätköilyn kansainvälinen pääsivusto. Tähän sivustoon rekisteröitymällä pääsee rekisteröitymään myös suomalaiseen geokätköily-sivustoon.

www.geocache.fi

Suomalaisten geokätköilyn harrastajien sivusto.

www.geocache.fi/materiaali/ala_ryhdy_geokatkoilijaksi.pdf

Opas geokätköilyssä alkuun pääsemiseen.

Musaa eri välineillä

114

- Tehtävä:** Tehdään musiikkia eri välineillä.
- Tavoitteet:** Instant-säveltäminen eli oma musiikki-ilmaisu ilman nuotinnusta. Luova tietokoneen, kännykän ja soitinten käyttö. Vertaisvinkkaus mediasta.
- Ikäryhmä:** 11–12-vuotiaat
- Ryhmäkoko:** korkeintaan 10 tai koko koululuokka koulun tai kirjaston atk- tai musiikki-tiloissa
- Kesto:** 45 min.
- Välineet:** osallistujien omat kännykät, tietokone ja internet-liittymä, ilmaiset musiikintekosovellukset kännyköissä, joitain soittimia, äänitysvälineet
- Erityistä:** Osallistujat voivat jakaa toisilleen tietotaitoa ilmaisista musiikintekosovelluksista tietokoneelle ja kännykälle. Käytetään tuttuja musiikkiohjelmiä sekä muita ohjaajan esittelemiä ilmaisia sovelluksia. Tarpeen mukaan selvitetään niiden käyttöehtoja, esimerkiksi mitä tietoja lataaja joutuu antamaan latauksen saamiseksi, ja hyödyntääkö sovelluksen tekijä lataajan lähettämiä tietoja kaupallisesti.

- Kysellään, tekeekö joku tai jotkut musiikkia ja millä välineillä? Laulamalla, soittimilla, tietokoneella vai kännykällä? Tutustutaan esille tulleisiin tapoihin tehdä musiikkia ja kysellään erityisesti tietokoneella ja kännykällä käytetyistä sovelluksista.
- Ohjaaja esittelee valitsemiaan musiikintekosovelluksia tietokoneelle ja kännykään. Valitaan sovellukset, joita käytetään. Otetaan selainpohjaiset sovellukset esille tietokoneilla sekä ladataan kännyköihin tarvittavat ilmaiset sovellukset. Tutustutaan sovellusten käyttöehtoihin.
- Osallistujat valitsevat jonkun ”instrumenteista”: tietokoneen, kännykän tai akustisen soittimen. Jokainen kokeilee millaisia ääniä omalla instrumentilla voi tuottaa.

- Improvisoidaan yhdessä musiikkia eri välineillä. Voidaan aloittaa rumpukomppilla ja lisätä instrumentteja yksi kerrallaan. Aloitetaan yhdestä yksinkertaisesta tahdistista tai teemasta, jota toistetaan.
- Improvisoidaan vapaammin, vaihdetaan toiseen instrumenttiin ja lisätään mukaan hyräilyä, laulua, räppiä tai muuta sellaista.
- Ohjaaja äänittää instant-sävellyksen. Äänittämiseen voi käyttää vaikkapa ilmaista Audacity-ohjelmaa.
- Kuunnellaan yhdessä oma sävellys ja keskustellaan, millainen siitä tuli. Millaista oli soittaa eri instrumentteja ja käyttää eri sovelluksia? Millaista oli tehdä yhdessä sävellystä?
- Ohjaaja kertoo käytetyt sovellukset ja osoitteet, joista niitä voi ladata. Päätetään yhdessä, laitetaanko ryhmän instant-sävellys esille kirjaston tai koulun kotisivuille tai Okariino-palveluun.

Vinkkejä ja linkkejä

audacity.sourceforge.net/?lang=fi

Audacity on omalle koneelle ladattava äänieditori ja äänitysohjelma monelle käyttöjärjestelmälle. Sillä voi muun muassa äänittää, muokata, leikata, kopioida, liittää ja miksata ääniä sekä muuttaa äänitteen nopeutta tai korkeutta.

www2.siba.fi/aanityo

Sibelius-Akatemian manuaali Audacityyn.

onlinemus.blogspot.com

Musiikin VirMo-verkoston blogista löytyy linkit sävellystuokioon sopivista virtuaalisista kitaroista, rummuista, pianoista, syntetisoijista ja äänileluista. Blogi kertoo verkossa olevista online-materiaaleista, jotka toimivat suoraan selainohjelman kautta. VirMo on luokanopettajakoulutukseen ja verkko-opetukseen liittyvä verkosto.

musasofta.blogspot.com

Musiikin VirMo-verkoston blogi maksuttomista musiikkiohjelmista.

Kännykkävalmistajien ja -ohjelmistovalmistajien sivut, joilta voi ladata ilmaisia musiikkisovelluksia kännyköihin, esimerkiksi virtuaaliset rytmi-, jousi- ynnä muut sellaiset soittimet, miksausohjelmat ja niin edelleen.

www.ovi.com/services (Nokia-puhelimet)

market.android.com (Android-alustat)

itunes.apple.com/fi/genre/mobile-software-applications/id36?mt=8 (iPhone-puhelimet)

mobilestore.opera.com/fi,en,eur/blackberry/index.html (Java-, Symbian-, BlackBerry- ja Android-alustaiset puhelimet)

www.samsungapps.com (Samsung-puhelimet)

Jos tuokioon saadaan käyttöön iPhone ja siihen on mahdollista ladata tai on jo ladattu Bebot-ohjelma (www.normalware.com, 1,59 €), voidaan helposti hypätä monipuoliseen ja hauskaan musiikilliseen kokeiluun. Ohjelman kotisivuilta löytyy sovelluksen manuaali sekä video ilmaisumahdollisuuksista.

www.okariino.fi

Kirjastojen verkkopalvelu lapsille.

Kirjoittajat

REIJO KUPIAINEN toimii visuaalisen kulttuurin teorian professorina Aalto-yliopiston taiteen laitoksella.

SARA SINTONEN työskentelee yliopistonlehtorina Helsingin yliopiston Opettajankoulutuslaitoksella ja on toiminut mediakasvatuksen alalla tutkijana ja kouluttajana jo pitkään. Hän on erityisen kiinnostunut medialukutaidon kehittämisestä ja osallisuuden kulttuurista.

KAUKO KOMULAINEN (FT) työskentelee yliopistonlehtorina Helsingin yliopiston Opettajankoulutuslaitoksella ja on seurannut mediakasvatuksen kehitystä vuorovaikutuksen ja draamapedagogiikan kouluttajana ja tutkijana.

SEVERI HIRVI on työskennellyt Helsingin kaupunginkirjastossa vuodesta 2001 erityisesti lasten- ja nuortenkirjastotyön parissa. Hän on osallistunut muun muassa nuorille suunnattujen hankkeiden suunnitteluun ja toteutukseen sekä tuottanut kirjastoille visuaalista aineistoa.

HANNA NIINISTÖ työskentelee yliopisto-opettajana Rauman opettajankoulutuslaitoksella ja on taustaltaan luokan- ja kuvataideopettaja. Hän on toiminut erilaisissa tehtävissä mediakasvatuksen parissa ja ollut suunnittelemassa ja toteuttamassa Mainiot Mediaperheet -toimintamallia ja toimittamassa viittä aiemmin ilmestynyttä Mediametkaa!-kirjaa.

PÄIVI PÄLVIMÄKI on FM, yrittäjä, draama- ja mediakasvatuskouluttaja sekä käsikirjoittaja. Hän työskentelee Kiara Oy:ssä, jonka toimialaa ovat luova sisältötuotanto ja koulutuspalvelut.

ANU RUHALA on Mediakasvatuskeskus Metkan pedagogiikasta vastaava toiminnanjohtaja. Lisäksi hän toimii kouluttajana ja oppimateriaalien tuottajana. Hän on ollut toimittamassa kaikkia viittä aiemmin ilmestynyttä Mediametkaa!-sarjan kirjaa.

ANTTI PENTIKÄINEN opettaa elokuva, viestintä- ja mediakasvatusta Tikkurilan lukiossa Vantaalla ja keikkailee opettajainkouluttajana. Lisäksi hän työskentelee freelancetoimittajana ja oppimateriaalien tekijänä. Pentikäinen on Mediakasvatuskeskus Metka ry:n hallituksen puheenjohtaja.

Lupalappu

Mediatunti

Kirjasto Ryhmä

Annan luvan huollettavani

.....
Huollettavan nimi

esiintyä kirjaston Mediatunnilla tehdyssä (laita rasti)

- ääninauhoituksessa
- videotaltioinissa
- joka näytetään omalle Mediatunti-ryhmälle.
- joka voidaan julkaistaan kirjaston omilla kotisivuilla.
- joka voidaan julkaista kirjastojen lasten verkkopalvelun Okariinon sivuilla <http://www.okariino.fi>
- Lastani ei saa kuvata tai nauhoittaa ollenkaan.

Lapsen henkilötietoja ei julkaista.

.....
Päiväys

Huoltajan nimi

Puhelin

Lupalappu

Mediavinkkaus/Ryhmä

Kirjasto

Annan luvan huollettavani

.....
Huollettavan nimi

esiintyä kirjaston Mediatunnilla tehdyssä kirjavinkkausvideossa, (laita rasti)

- joka näytetään omalle koululuokalle/vinkkausryhmälle
- joka voidaan laittaa kirjaston omille kotisivuille.
- joka voidaan laittaa kirjastojen lasten verkkopalvelun Okariinon sivuille <http://www.okariino.fi>.
- Lastani ei saa kuvata tai nauhoittaa ollenkaan.

Lapsen henkilötietoja ei julkaista.

.....
Päiväys

Huoltajan nimi

Puhelin

MEDIAMETKAA! Osa 6 – Kirjasto kutsuu mediaseikkailuun on jatkoa edelliselle Mediametkaa! Osa 5 – Kirjasto kohtaa mediakulttuurin -kirjalle. Teos sisältää artikkeleita, joissa kuvataan kirjaston nykytilaa, visioidaan tulevaisuutta sekä pohditaan, millaisia mahdollisuuksia kirjastolla on kehittää kansalaisten medialukutaitoa ja vaikuttamismahdollisuuksia.

Kirja sisältää myös laajan tehtäväosion mediavinkkauksiin ja -tunneille.

Treffit kirjastoon sovi
avaa ovi
hetki aikaa suo
käy median luo:

Katso ja kuule,
hämmästele ja luule,
tätä vai tota,
siitä selvää ota.

Lue ja tutki sanoja
kissoja, koiria, kanoja
derivaattoja ja neliöjuurta
Aurinkokuningasta ja Pietari Suurta.

Selvitä ja selaa,
kysy ja kelaa,
sävellä ja soi,
taida ja tarinoi.

Leiki, laula, pelaa
opi ja relaa,
ihan tossa,
sun lähikirjastossa!

07
38.29

ISBN 978-952-99912-5-9

