

MINIMEDIA

Mediakasvatusta päiväkoteihin ja alkuopetukseen
kuvataiteen näkökulmasta

Lapin lastenkulttuuriverkosto
Rovaniemen kaupunki



TAIKALAMPPU - MENETELMÄOPPAAT

Kädessäsi on ainutlaatuinen opas, jonka avulla voit avata kulttuurin kokemisen maailmaa ja toteuttaa uudenlaisen työpajan tai taidehetken lasten tai nuorten kanssa. Se on syntynyt Taikalamppu-verkostossa, osana valtakunnallista lasten- ja nuortenkulttuurikeskusten kehitystyötä.

Taikalamppu-verkosto on toiminut vuodesta 2003 alkaen, ja sitä tukee opetus- ja kulttuuriministeriö. Lastenkulttuurikeskusten verkostossa on tällä hetkellä yksitoista jäsentä eri puolilla Suomea. Niillä kullakin on omat kehitystehtävänsä, jotka liittyvät eri taiteenlajeihin ja myös laajempiin kokonaisuuksiin kuten esimerkiksi monitaiteisuuteen tai kulttuurien kohtaamiseen.

Taikalamppu-menetelmäopas toteuttaa tiettyjä arvoja, jotka ovat yhteisiä kaikille verkoston toimijoille. Niitä ovat jokaisen lapsen ja nuoren oikeus taide- ja kulttuuripalveluihin, lapsi ja nuori aktiivisena toimijana, taide ja kulttuuri osana lasten ja perheiden hyvinvointia, taiteen raja-aitojen rikkominen, kulttuurien välinen vuoropuhelu sekä vankka usko ammattitaitoon. Tavoitteenamme on, että nämä arvot leviävät menetelmäoppaistemme avulla ympäri Suomen – myös sinne, missä ei ole varsinaisia lastenkulttuurikeskuksia.

Toivotamme sinulle ja ryhmällesi lämmittäviä Taikalampun säteitä ja onnistunutta taidehetkeä!

Terveisin, Taikalamppu-verkoston toimijat

Julkaisija: Rovaniemen kaupunki/Taikalamppu

Teksti: Sirkka-Liisa Pasma

Kuvitus: Kivalonpuiston ja Rantavitikan päiväkodin esikoululaiset

Taitto: Elice Gröhn





Sisältö

Johdanto	4
Käsitteistöä	6
Minä ja media	7
Mediakasvatus	8
Lapsi ja media	10
Kuvataiteen näkökulma	12
Kameralla oikeesti ja leikisti	14
Kuvaleikkejä	17
Kurkista kuvan taakse	18
Kuva ja tarina	19
Kuvasarjasta sarjakuvaan	20
Nyt ollaan jo pitkällä	22
Vinkkejä jatkotyöskentelyyn	23
Lähteitä, kirjallisuutta ja nettiosoitteita	26

JOHDANTO

Mediaympäristöt ja -teknologiat ovat kehittyneet nopeasti, ja muutosta tapahtuu kaiken aikaa. Aikuisten lapsuuskokemukset median parissa ovat erilaisia kuin tämän päivän lapsilla. Kasvattajat eivät oikein ehdi pysyä kehityksessä mukana. Media-kasvatus koetaankin usein vaikeaksi kasvatuksen ja opetuksen alueeksi. Joskus kuulee jopa mainittavan, etteivät alle kouluikäiset vielä media-kasvatusta tarvitse. Tosiasia on, että jokaisessa päiväkodissa, esiopetus- ja alkuopetusluokassa tapahtuu mediakasvatusta, ainakin tiedostamatonta. Jokainen kasvattaja on väistämättä myös mediakasvattaja. Olisikin hyvä tehdä asia tietoisesti ja suunnitellusti.

Toimiessani lastentarhanopettajana ja opiskeltuani taidekasvatusta, kulttuurihistoriaa ja mediatiedettä törmäsin tämän tästä median, lastenkulttuurin ja leikin keskinäiseen läheiseen suhteeseen. Nämä törmäykset johtivat siihen, että aloin tietoisesti kehittää ja toteuttaa media-kasvatusta esiopetuksessa ja tein mediatieteen pro gradu -tutkielmani digitaalisista peleistä alle kouluikäisten leikkikulttuurissa.

Tähän menetelmäoppaaseen olen

koonnut kokeiltuja ja toimiviksi todettuja tapoja lähestyä ja kokea lasten kanssa mediaa. Tehtäviä toteutettaessa ei tarvita kalliita ja monimutkaisia välineitä eikä erityistä teknistä osaamista. Välttämätöntä sen sijaan on pitää mukanaan avoimuutta ja leikkimielisyyttä. On hyvä muistaa, että kaikkea ei tarvitse eikä voikaan osata yksin. Kannattaa yhdistää tiedot ja taidot naapuriryhmän tai -luokan opettajan kanssa. Esimerkiksi harjoittelija tai avustaja voi olla juuri se henkilö, jolla on mainiot taidot kameran käytössä ja kuvankäsittelyssä.

Kuvataiteen näkökulma on yksi tapa lähestyä mediaa. Tässä menetelmäoppaassa käsitän kuvataiteen laajasti mainosvalokuvan, elektronisten pelien hahmojen ja visuaalisen ilmeen ja sarjakuvan kautta aina klassiseen taiteeseen asti. Kuva ei sulje muita medioita ulkopuolelleen, radio-ohjelminkin synnyttävät vähintään mielikuvia. Kuvaa ymmärtämällä ja ilmaisutaitoja kehittämällä pääsee jo pitkälle mediaviidakossa. Tiivistetysti menetelmäni kuvaa kehoitus: Leiki kuvilla, liitä niihin tarinoita ja leiki edelleen.

Oppaan alkupuoli keskittyy opettajan oman mediasuhteen selkiyttämiseen ja loppuosa lasten kanssa toimimiseen. Alkuosan pohdintatehtävien kysymykset on tarkoitettu apuvälineiksi oman mediasuhteen ja mediakasvatuksen kokonaisuuden avaamiseen. Osa kysymyksistä on laajoja ja filosofisia, eivätkä avaudu yhdellä istumalla. Niiden pariin voi aina silloin tällöin palata.

Tehtävät voi toteuttaa tiiviinä jaksona tai integroida ne lukuvuoden mittaan muuhun toimintaan. Tehtäväesimerkkejä on runsaasti, niistä voi valita ryhmälle parhaiten sopivat tai toteuttaa ne kaikki pitemmän ajan kuluessa.

Rovaniemellä 18.5.2012
Sirkka-Liisa Pasma



KÄSITTEISTÖÄ

Mediadieetti: Yksilön yleisimmin suosima mediaesitysten valikoima

Mediaesitys, mediateksti: Kuvallista, sanallista ja/tai äänellistä sisältöä, jonka tarkoituksena on viestiminen

Mediahahmo: Todellinen tai fiktiivinen henkilö tai hahmo, joka esiintyy mediassa

Mediakulttuuri: Aikakausi, jossa elämme ja havainnoimme maailmaa median välityksellä

Medialukutaito: Viestimien luku- ja kirjoitustaitoa, kyky ilmaista, eritellä, tulkita ja hankkia tietoa eri viestimillä

Mediasuhde: Mitä, milloin, kuinka paljon ja miksi mediaa käytetään?

Mediasuojelu: Ikärajat, aikuisen tarjoama turva ja kiinnostus, netiketti (=netti etiketti)

Mediataide: Taidemuoto, joka soveltaa perinteisiä taiteita ja liittää niihin mediateknologioiden käytön ja/tai mediakulttuurin tutkimuksen teorioita

Mediataito: Taustarakenteiden tuntemista, teknisiä taitoja sekä

aktiivista ja kriittistä median käyttöä

Medium, media: Väline tai viestin, jolla voi vastaanottaa ja kertoa viestejä

Printtimedia: kirjat, lehdet, valokuvat, julisteet

Sosiaalinen media: Yhteisöllisesti tuotettuja ja jaettuja internet-sisältöjä ja palveluita, joita ovat esimerkiksi kuvagalleriat, blogit, Facebook ja Wiki-kirjastot

Sähköinen media tai digimedia: Radio, elokuva, TV, audio- ja videotallenteet, pelit, Internet, kännykkä



MINÄ JA MEDIA



Media on niin luonnollinen osa arkeamme, ettemme tule edes ajatelleeksi sitä. Media viihdyttää, tiedottaa ja ratkoo ongelmia. Internet on toimintaympäristö, jota lähes kaikki käyttävät työssään, vapaa-ajallaan ja opinnoissaan. **Sosiaalinen media** jatkaa laajenemistaan elämämme eri osa-alueille. Kännykkä alkaa muistuttaa enemmän ajanvietemediaa kuin puhelinta. Televisio ja lehdet ovat edelleen osa vapaa-aikaamme, vaikka nekin ovat osittain siirtyneet Internetiin.

Usein meillä aikuisilla on kuitenkin taipumus aliarvioida ja vähätellä omaa median käyttöämme. Monelle voi olla jopa noloa myöntää katsoneensa edellisenä iltana televisiosta ”hömppäviihdettä” tai selaileensa naistenlehtiä, puhumatta-
kaan nyt Facebookissa lörpöttelystä.

Mediakasvatus alkaakin siitä, että opettaja selkeyttää oman **mediasuhteen-**
sa.



Pohdi omalta kohdaltasi:

- Miten itse käytän mediaa? Pidä vaikka viikon ajan taulukkomuotoista mediapäiväkirjaa, johon kirjaat mitä mediaa, mihin aikaan ja millä tavoin sitä käytit.
- Mikä ja miksi on minun lempimediani? Entä mistä en pidä tai mitä en käytä lainkaan? Mitä nämä listat minusta kertovat?
- Miten suhtaudun lasten median käyttöön yleensä? Mitä hyötyjä, ilonaiheita tai uhkakuvia näen siinä?
- Tiedätkö oikeasti, mikä lasta kiinnostaa tai askarruttaa yleensä mediassa tai jossakin tietyssä mediasisällössä? Keskustele, kysele, tarkkaile leikkejä, osallistu lasten leikkeihin ja tutustu omakohtaisesti lasten käyttämään mediaan.

MEDIAKASVATUS

Yleisenä kasvatuksen tarkoituksena on edistää lapsen tasapainoista kasvua, kehitystä ja oppimista. Lapsi kasvaa osaksi ympäröivää kulttuuria; omaksuu kielen, asenteita, tapoja ja arvoja.

On olemassa lastenkulttuuria ja lasten kulttuuria; aikuisten lapsille suuntaamaa kulttuuritarjontaa ja lasten itsensä luomaa kulttuuria, joka taas saa vaikutteita aikuisten maailmasta ja lastenkulttuurista. Jo 1900-luvun alkupuolelta lähtien lasten omaa (leikki)kulttuuria on yhä enenevässä määrin rikastanut oman aikansa mediakulttuuri: kirjat, radio-ohjelmat, lehdet, elokuvat, sarjakuvat, televisio...

Yksinkertaisimmillaan mediakasvatuksen voi määritellä arkiseksi elämiseksi, jossa aikuiset ja lapset yhdessä oppivat, käyttävät eri tavoin ja erilaisiin tarkoituksiin, tarkastelevat ja kyseenalaistavat mediaa.

Mediapsykologi Anu Mustonen määrittelee mediakasvatuksen seuraavasti: "Tietoista harjaantumista median aktiiviseksi ja kriittiseksi käyttäjäksi.

Se on vuorovaikutteista yhdessä oppimista käyttäen hyväksi yksilöllisiä

tulkintoja, mielipiteiden vaihtoa ja identiteetin tukemista."

Mediakasvatuksen lähtökohtina ovat lapsen ikä, yksilöllinen kehitysvaihe ja kokemusmaailma. Mediakasvatuksen voi jakaa kolmeen keskeiseen alueeseen: vastaanottoon, tuottamiseen ja kriittiseen tarkasteluun.

Tulkitseminen ja tuottaminen elävät yhdessä ja ovat saman asian kaksi eri puolta, kuten lukeminen ja kirjoittaminenkin. Mekaaninen lukutaito tai näkeminen ja kuuleminen havainnon tasolla eivät vielä takaa ymmärrystä. Mediaesitykset koostuvat yleensä usean erilaisen esitystavan kokonaisuuksista.

Yleistä on myös viittaukset ja lainaukset toisiin sisältöihin ja esityksiin. Ymmärtäminen vaatiikin siten jo laajaa kulttuurista osaamista.

Mitä pienemmistä lapsista on kyse, sitä tärkeämpää on muistaa myös mediasuojelu. Käytännössä hyvin suunnitellussa ja lasten kiinnostuksen kohteisiin ja tarpeisiin tarttuvassa mediakasvatuksessa nämä kaikki mainitut puolet kietoutuvat ja lomittuvat keskenään.

Median vaaroista ja haittavaikutuksista puhutaan usein varsinkin uusien medioiden yhteydessä. Ot sikoihin nostetaan se, mitä media tekee lapselle, mutta unohdetaan se, mitä lapsi tekee medialle ja medialla.

Aivan yhtä tärkeää kuin on muistaa mediakasvatuksen suunnittelu ja tavoitteellisuus, on unohtaa ryp-pyotsaisuus. Mediakasvatus voi olla, ja sen pitääkin olla, hauskaa yhdessäoloa ja yhteistä tutkimusmatkaa turvallisessa ympäristössä.



Pohdi mediaa seuraavista näkökulmista:

- Millainen media on ilmiönä, työvälineenä, ilmaisun välineenä, osana lasten ja nuorten kulttuuria sekä opetus-, oppimis- ja opiskeluprosessin kohteena, lasten ja aikuisten arjessa ja vapaa-aikana?
- Miten ja missä yhteyksissä media esiintyy luonnollisena osana yksilön ja yhteisöiden arkea?
- Pohdi sosiaalisen median mahdollisuuksia ja uhkia. Yhdistääkö se vai erotteleeko, kuka jää ulkopuolelle ja mitä siitä seuraa?
- Missä menee yksityisyyden ja julkisuuden raja? Mitä olisin valmis julkaisemaan itsestäni tai omasta lapsestani?
- Kenen vastuulla on sisältöjen eettisyys ja kriittisyys?

LAPSI JA MEDIA

Pienet lapset ja melkoinen osa heidän vanhemmistaan ovat syntyneet digimaailmaan. Heille uudet mediat ovat tuttuja ja luonnollisia kumppaneita. Esimerkiksi digitaalinen pelaaminen ja Internetin monipuolinen käyttö on yleistä niin alle kouluikäisten lasten kuin heidän vanhempiensakin keskuudessa. Toki ihan pienimmille tutuimpia medioita ovat edelleen satu- ja kuvakirjat ja television lastenohjelmat.

Alle kolmivuotiaat lapset käyttävät mediaa pääasiassa vanhempiensa seurassa. Jo ennen kouluikää media-seurana ovat usein vanhemmat sisarukset ja toiset lapset. Tutkimusten mukaan lasten oma mediamaku alkaa muotoutua jo 3–5 vuoden iässä. Samanaikaisesti mediavalinnat alkavat muokkautua erisuuntaisiksi tyttöjen ja poikien välillä.

Medialla on lapsille vahva sosiaalinen merkitys. Erilaiset mediahahmot ja -sisällöt ovat usein mukana niin lasten välisissä keskusteluissa kuin leikkimaailmassa. Mediasisällöistä ammennetaan ideoita, muotoja ja sisältöjä yhdessäoloon ja leikkeihin. Lapset eivät vain jäljittele mediaa, vaan he sekoittavat ja muokkaavat riemastuttavalla tavalla eri medioita ja mediahahmoja leikeissään. Leik-

kiessään lapset voivat pelata ”leikisti” vaikka puupalikalla tai olla sisällä kuvitteellisessa mediamaailmassa. Paavo Pesusieni ja Super Mario voivat osallistua sulassa yhteisymmärryksessä perinteiseen kotileikkiin, jossa ”tämä äiti välillä vähän pelaa lapsilta kiellettyä tappelupeliä”.

Media kokoaa kaveripiirejä ja perheenjäseniä yhteen. Toisaalta mediavalinnat voivat myös jättää lapsia leikkiryhmien ulkopuolelle. On vaikea päästä sisälle leikin juoneen tai hahmoon, jos ei ole pelannut tai katsonut juuri sitä peliä tai ohjelmaa, jonka ympärille leikki kehittyy.

Mainokset kiinnostavat lasta. Lapsille suunnataankin runsaasti mainoksia, vaikka kuluttajansuojalaki säätelee lapsiin kohdistuvaa mainontaa. Nykyään lapsilla on merkitystä kuluttajana, ja lapset tekevätkin monenlaisia ostopäätöksiä perheissä, usein vanhempien tätä tiedostamatta. Monessa perheessä lapset ratkaisevat muun muassa jogurtti- ja murovalinnat.

Jo aivan pienet lapset tunnistavat suunnattoman määrän erilaisia logoja. Periaatteessa pienikin lapsi tunnistaa perinteisen mainoksen ja tietää sen olevan ostokehotus. Mai-

nonta on kuitenkin alkanut muuttaa muotoaan, ja kaupallista sisältöä on yhä vaikeampi erottaa muusta sisällöstä. Näin käy usein esimerkiksi Internetin sisältöjen kohdalla ja tuotesijoittelua sisältävissä elokuvissa.

Mainonnassa hyödynnetään lasten tunnistamia logoja ja hahmoja. Media ja erilaiset oheistuotteet muodostavat laajoja verkkoja: saman hahmon ympärille syntyy kirjoja, lehtiä, televisiosarjoja, pelejä, nukkeja ja nettisivustoja. Mediasta tutut hahmot seikkailevat muropakettien ja mukien kyljissä, pussilakanoissa ja paidan rinnoilla.

Uudet mediat lainaavat ja uudistavat vanhoja lastenkirjallisuuden hahmoja ja tarinoita ja samalla synnyttävät uusia hahmoja, joiden ympärille luodaan tuotesarjoja. Pohjimmiltaan digitaaliset pelitkin perustuvat vanhaan leikki- ja peliperinteeseen sekä vetovoimaisiin hahmoihin.

Mediavaikutukset syntyvät aina mediasisältöjen, käyttäjän ja tilanteen monimutkaisena yhteistoimintana. Kyseessä on kaksisuuntainen vaikutussuhde: mitä lapset tekevät medialla ja mitä media tekee lapsille.

Lasten median käyttöön liittyy pääasiassa nautinnon, elämysten ja yhteisyyden piirteitä. Monilta osin digitaalisen median sisällöt ovat samankaltaisia kuin perinteisen printtimedian sisällöt. Suurin muutos liittyykin julkaisualustaan, vuorovaikutteisuuteen ja mahdollisten valintojen määrään.

Pienten lasten vapaa tai ohjattu leikki sekä spontaani ihmettely ja pohdiskelu kannattaa nähdä mediakasvatuksellisenä voimavarana silloinkin, kun ei olla varsinaisesti median äärellä. Ruokapöytäkeskustelu voi olla kaikkein syvällisintä mediakasvatusta.

Lapselle luontaista kykyä ihmetellä, tutkia ja havainnoida ympäristöään tulee ruokkia ja tukea. Ihmettely on kriittisen ajattelun esiaste ja siihen tulee tarttua ja rohkaista. Aikuisen osoittama aito mielenkiinto, läsnäolo ja aika ovat tässä mielessä oivallisia "kasvatusvälineitä".



Pohdi seuraavia asioita lapsen ja kasvatuksen kannalta:

- Miten ja millaisiin mediahahmoihin lapset samastuvat? Minkälaisia ihannemalleja media tarjoaa?
- Minkälaista kuvaa media rakentaa esimerkiksi sukupuolesta, etnisyydestä, seksuaalisuudesta ja vallasta?
- Minkälaisia ajatuksia sinulle herää aiheesta Lapsi kuluttajana? Miten markkinointi ja mainonta näkyvät päiväkodin tai koulun arjessa?
- Miten mediaolmiöt, sankarit ja antisankarit esiintyvät leikeissä ja puheissa? Voisiko niitä valjastaa kasvatuksen avuksi?

KUVATAITEEN NÄKÖKULMA

Ympärillämme on hyvin monenlaisia kuvia, kuvamaailmoja ja -maisemia. Kuvat voivat antaa tietoa, viihdyttää, opastaa, ottaa kantaa, kertoa, tallentaa ja koristaa. On uutiskuvia, mainoskuvia, taidekuvia, valokuvia, pilakuvia, sarjakuvia, kuvituskuvia, opaskuvia, julisteita, nettikuvia ja liikkuvaa kuvaa. Elämmekin keskellä kasvavaa ja monimerkityksellistyvää kuvatulvaa.

Väitetään, että maailmamme on tällä hetkellä "näytetty", ei kerrottu tai koettu, maailma. Kuvallisuus ilmenee yhä useammin erilaisten näytörüutujen muodossa. Tyypillistä on myös kuvan ja kirjoituksen yhdistyminen ja sekoittuminen. Tästä esi-



merkkeinä ovat sarjakuvat, logot, graffitit, hymiöt ja kirjoitus tai kirjainmerkit kuvina.

Mediakuvilla on taipumus elää, liikua ja muuttaa muotoaan. Medioissa myös kuva ja ääni muodostavat parin, joka tehostaa ja täydentää toisiaan. Kuvan ja äänen yhteisvaikutus tuo oman ulottuvuutensa niin tulkinnalle kuin tuottamiselle. Kuva ja ääni muodostavat katsojan mielessä kokonaisuuden, joka lisää esi-tyksen tunnevaikutusta.

Lapsi muodostaa käsitystään ympäröivästä todellisuudesta, itsestään ja muista osin kuvien kautta. Kuvas- ta saatu kokemus voi olla lapselle merkityksellinen, vaikkei hän vielä kykenisi sanallistamaan sitä. Ku- vat ruokkivat mielikuvitusta ja jäsentävät tunnekokemuksia.

Kaikki mediaesitykset koostuvat jos- takin näkökulmasta tehdyistä valin- noista. Mediakasvatuksen näkökul- masta on tärkeää muistaa, että kuva sisältää aina viestin, jota katsoja tulkitsee omien tietojensa, tuntei- densa ja kokemustensa kautta. Me- diakasvatus lisää katsojan tietoi- suutta kuvan eri ulottuvuuksista ja miten sillä vaikutetaan.

Pohdi seuraavia kuvan tulkin- taan vaikuttavia tekijöitä:

- Minkälaisena lapset, aikuiset ja eläimet kuvataan mediassa? Miltä näyttää stereotyyppinen tyttö tai poika? Mikä vaikutus tähän ku- vaan on esimerkiksi japanilaisella animaatiolla ja Disney-tuotan- nolla?
- Kulttuuristen kuvien valikoima ohjaa näkemistä ja näkymistä. Vertaile esimerkiksi lastenkirjojen kuvituksia eri vuosikymmeniltä ja sitten näitä kuvia esimerkiksi naistenlehtien kuvitukseen.
- Mitä vaikutuksia voi olla sillä, että monet asiat kuten rakkaus, seksuaalisuus ja luonnon ihmeel- lisyydet nähdään kuvina ennen kuin ne koetaan?
- Muun muassa kauneuskäsitykset vaihtelevat eri aikoina ja eri kult- tuureissa. Mitä muita tulkintaa ja merkityksenantoa määrittäviä tie- dostamattomia tekijöitä voisi olla?
- Miltä näyttää sankari? Kuinka ”pahikset” kuvataan?
- Tuleeko tarpeeksi monta kertaa toistetusta normaalia ja luonno- lista?

Mitä pienemmästä lapsesta on kysymys, sitä vähemmän hänellä on kokemus- ja tietopohjaa mihin suhteuttaa ja verrata näkemäänsä. Lapselle kuvan merkitykset syntyvät yleensä tunnepohjalta.

Pienet lapset ovat ennakkoluulottomia ja kiinnostuvat yleensä myös ei-esittävistä kuvista. Realistisuus ja esittävyys nousevat iän myötä tärkeiksi. Pienen lapsen katse kiinnittyy alussa kasvoihin ja erityisesti silmien seutuun. Lapsi kiinnittää huomionsa kuviin, joissa esiintyy toisia lapsia, eläimiä tai fantasia-hahmoja.

Yksityiskohdat kiinnostavat pientä lasta usein kokonaisuutta enemmän. Yleisellä tasolla lapsen ajattelu kehittyy konkreettisesta kohti abstraktia.

5–6-vuotias lapsi alkaa jo osata erottaa faktaa fiktiosta ja ymmärtää syy-seuraus-suhteita. Myös erilaisen symbolien merkitys alkaa avautua samassa iässä.

Lapsi yhdistää luontaisesti kuvan ja tarinan. Tapahtumaketjujen ymmärtäminen kehittyy kuitenkin vähitellen ja varsin myöhäisessä vaiheessa. Nopeita leikkauksia sisältävät kuvaohjelmat lumoavat lapset helposti, koska lapsen orientaatio kohdistuu uuteen ja outoon.

Kuva sisältää vakiintuneita esittämisen tapoja. Kuvan visuaaliset rakenteet, järjestykset ja merkitykset opitaan vähitellen kuten kieli. Kuvalliset metaforat ja symbolit avautuvat lapselle pikkuhiljaa.

Lasten saatavilla oleva monipuolinen kuvasto laajentaa ideaalimallien varastoa. Samat kuvan rakentamisen perusteet ovat käytössä mainoskuvasta maalaukseen ja sarjakuvasta elokuvaan.

Näitä on hauskaa harjoitella ja kokeilla lasten kanssa seuraavien leikkien ja tehtävien avulla.

KAMERALLA OIKEESTI JA LEIKISTI

Valokuvaleikit, vaikka ilman kameraakin, toimivat mainiosti mediakasvatuksen välineenä. Ympäristön tutkiminen tietystä näkökulmasta lisää uusia tulkintoja. Lähiympäristöstä voi etsiä kauniita, jännittäviä, iloisia, pelottavia tai rumia kohteita ja (leikisti) valokuvata niitä. Näkökulma kuvaan laajenee silloin, kun samaa ominaisuutta tutkitaan sekä

kokonaisuutena että yksityiskohd-
tana.

Kaverista voi piirtää tai kuvata kokovartalokuvan ja sen rinnalle lähikuvan kasvoista. Kamera on erinomainen väline tutkittaessa etenkin rajauksia, kuvakulmia ja varjoja. Liikkuvan kohteen kuvaaminen ja liikkuvalla kameralla kuvaaminen tarjoavat mahdollisuuden tutustua liikkeen kuvaamiseen.

Hauskoja kuvia syntyy esimerkiksi silloin, kun ottaa kuvan hypätessä tuolilta alas tai ympäri pyörähtäessään.

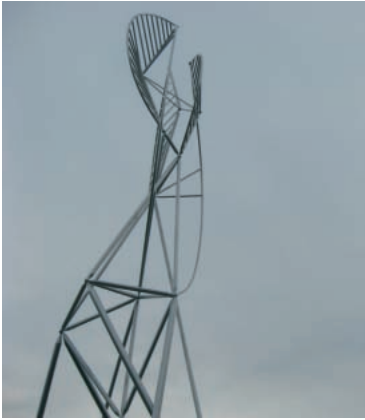
Kaikkia kuvia ei tarvitse suinkaan tulostaa, kuvia voi tarkastella tai katsoa kuvaesityksinä näytöllä. Digitaaliseen kuvakehykseen on helppo laittaa lasten kuvaamia kuvia esille. Kuvia voi lasten kanssa muokata yksinkertaisilla ohjelmilla, muun muassa rajaaminen ja värien vaikutus konkretisoituvat näin helposti.

Kuvan ominaisuuksia kokeillen ja vertaillen:

- Kuvakoko: Yleiskuva, kokokuva, puolikuva, lähikuva, erikoislähikuva
- Kuvan rajaaminen:
 - Ø Valinnat, mikä kuvassa on tärkeää
 - Ø Liikkeen suunta ja nopeus rajaamisen avulla
- Valo, väri, varjo:
 - Ø Tunnelman luominen
 - Ø Korostukset
 - Ø Aika, ajan kuluminen ja vuorokauden ajat
- Kuvakulma: Yläkulma (lintuperspektiivi), tasokulma, alakulma (sammakkoperspektiivi)
 - Ø Voidaan luoda arvoasetelmia
 - Ø Voidaan luoda tunnelmia
 - Ø Voidaan käyttää tehosteena
 - Ø Voidaan korostaa kokosuhteita



Erilaisia kuvakulmia ja rajauksia: Lapin jälleenrakennuksen muistomerkki (Kuvanveistäjä Kari Huhtamo) Kivalonpuiston päiväkodin esikoululaisten kuvaamana.



KUVALEIKKEJÄ

Mitä, miten, miksi?

Mediakasvatuksen näkökulmasta on tärkeää tarjota lapsille mahdollisuus pysähtyä ja paneutua mahdollisimman monenlaisten kuvien ääressä. Opetuksessa voi käyttää monipuolisesti lehtikuvia, valokuvia, mainoskuvia, piirroksia, taidekuvia. Lapsille luettavat kuvakirjat voi valita erityylisten kuvitusten perusteella.

Näyttelykäynnit, omien näyttelyiden kokoamiset ja paikkakunnan julkisiin taideteoksiin tutustuminen ovat osa kuviin tutustumista. Parasta arkipäivän mediakasvatusta on, kun aikuinen ihmettelee ja pohdiskelee kuvaa ääneen lapsen kuullen.

Erilaisten kuvien syntymekanismiin pääsee sisälle leikin avulla. Kuvalleikkejä tarkkailemalla aikuinen pääsee kurkistamaan lasten ajatusmaailmaan. Lasten omien haaveiden ja ajatusten maailma avautuu lasten valitsemien roolivaatteiden, lelujen ja esineiden, ilmeiden ja kuvauspaikkojen kautta.



Varjojen metsästäjä:

Aurinkoisena kevätpäivänä voi leikkiä ulkona varjojen metsästäjää. Etsitään tai tehdään erilaisia ja erilaisten lähteiden tekemiä varjoja ja kuvataan niitä.

Mainosleikki:

Mainoskuvan maailma avautuu leikissä, jossa suunnitellaan kuvaan lavasteita, esineiden asettelua, tuotenimikkeitä.

Muotikuvaleikki:

Muotikuvaleikissä voidaan pukeutua, tehdä kampauksia ja koristaa sekä miettiä myös kuvan ympäristöä, värimaailmaa ja esi-
neistöä.

Uutisleikki ja reportterileikki:

Uutiskuvia varten voi rakennella leikkikalusta ja esineistä tapahtumia ja ympäristöjä. Reportterit ja lehtikuvaajat sitten kuvaavat (tai piirtävät) ja keksivät uutisjuttuja. Uutiset esitetään leikisti televisiossa tai niistä voi tehdä lehden.



KURKISTA KUVAN TAAKSE

Katso ja ihmettele

Yksinkertainen keino tutustua valmiiden kuvien kirjoon on valita lapsiryhmälle viikon tai kuukauden kuvan, jota käsitteellään eri tavoin. Kuva voi olla aikuisen valitsema, jolloin huomioidaan erilaisten kuvien maailmaa mahdollisimman laajasti, uutiskuvasta taideteokseen. Lasten oma ajatusmaailma taas avautuu parhaiten jos lapset voivat itse vuorollaan valita käsiteltävät kuvat.

Kuvatehtäviä

Mahdollinen kuvien muokkaaminen ja käsittely konkretisoituu, kun käytetään valmista kuvaa omien töiden osana tai lähtökohtana. Tehtäviä voi lähestyä kahdesta eri näkökulmasta. Kuvista voi keskustella ja tehdä tulkintoja yhdessä ennen tehtävän toteutusta. Yhdessä voi pohtia myös jälkeenpäin, miksi lasten tekemästä toteutuksesta tuli juuri sellainen kuin tuli.

Luo kuvista keskustelua:

- Mitä kuvassa näkyy? Mitä kuvassa kuuluu? Entä tuoksut ja maut?
- Millainen tunnelma kuvassa on? Mitä kuvan henkilöt ajattelevat tai sanovat?
- Mihin kuvaa käytetään, kuka sen on tehnyt, miksi se on tehty, onko kuva totta?
- Miten kuva on tehty?
- Mitä on tapahtunut aikaisemmin, mitä kuvan teon jälkeen?
- Mitä muuta kuvassa voisi olla? Mitä on jätetty ulkopuolelle?
- Mistä pidät kuvassa?
- Kenelle kuvan voisi näyttää ja missä sen voisi julkaista?



Valmiisiin kuviin liittyviä tehtäviä:

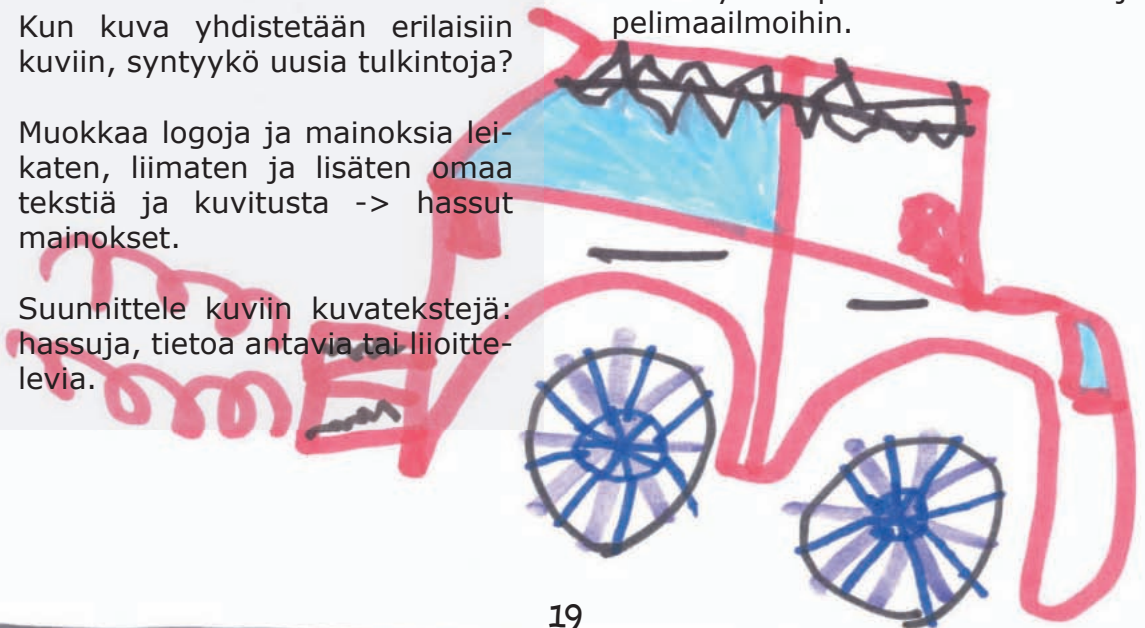
- Käytä kuvaa tai kuvan osaa omassa kuvassasi.
- Tee itse vastaava kuva jostakin eri materiaalista tai käyttäen eri tekniikkaa.
- Käytä valmista kuvaa osana pilakuvaa, mainosta tai julistetta.
- Tee kuvaan äänimaailma yksin tai ryhmässä käyttäen erilaisia äänilähteitä.
- Kun samaan kuvaan yhdistetään erilaisia äänimaailmoja ja musiikkia, syntykö erilaisia tulkintoja?
- Kun kuva yhdistetään erilaisiin kuviin, syntykö uusia tulkintoja?
- Muokkaa logoja ja mainoksia leikaten, liimaten ja lisäten omaa tekstiä ja kuvitusta -> hassut mainokset.
- Suunnittele kuviin kuvatekstejä: hassuja, tietoa antavia tai liioittelevia.

KUVA JA TARINA

Lapset rakastavat satuja ja tarinoita, ja kuvat kantavat mukanaan tarinoita. Näitä tarinoita onkin mielenkiintoista ja hauskaa etsiä ja keksiä kuvista ja niiden takaa.

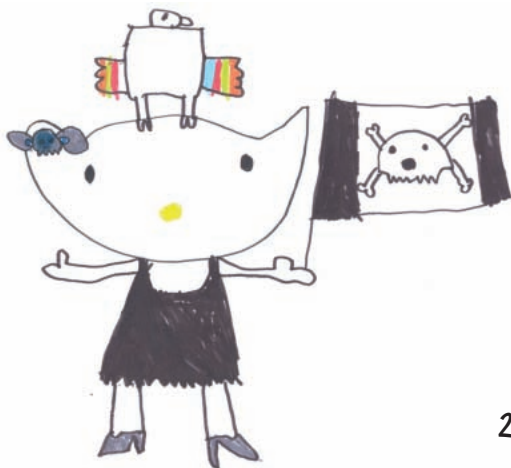
Lasten tarinoita kannattaa aina kirjata ylös. Äänittäminen on myös vartenotettava vaihtoehto. Pieni sanelukone on tähän tarkoitukseen näppärä, se kulkee taskussa ja on helppokäyttöinen.

Omien satujen kuvittaminen ja omien kuvakirjojen tekeminen kiinnostaa lähes kaikkia lapsia. Kuva-tarina-yhdistelmän kautta on helppo liukua sarjakuvaan, ja sarjakuvaa voi käyttää porttina elokuviin ja pelimaailmoihin.



Kuvaa ja tarinaa yhdistäviä tehtäviä:

- Keksi (lehti)kuvan henkilölle elämä: asuinpaikka ja -muoto, perhe, haaveet, paheet, ammatti ja harrastukset.
- Tulkitse kuvan henkilön tunnetila ja keksi sille selitys.
- Keksi samasta kuvasta ensin satu, sitten uutinen/juoru/runo/mainos -> vertaile eri tekijöiden tekemiä ja eri lähtökohdista syntyneitä juttuja.
- Kuvittele itsesi mukaan kuvaan, miten olet sinne joutunut ja mitä aiot tehdä...
- Kuvita kesken jätettyyn tarinaan loppuratkaisu.
- Kuvita tarina/runo/uutinen, aloita yhdestä kuvasta ja kokeile myös kuvasarjaa.



KUVASARJASTA SARJAKUVAAN



Sarjakuva on mediaesitys, joka yhdistää kuvaa, sanaa ja erilaisia merkkejä. Nämä muodostavat tarinan, joka etenee ruutu ruudulta.

Sarjakuvankin kieltä pitää opetella. Kerronta syntyy kuvien erilaisesta yhdistämisestä, ruuduista ja niiden välisestä tilasta. Sarjakuvan ilmaisu ja kerronta on samantapaista kuin elokuvien. Eri kuvien välisen jatkumon luo katsoja itse mielessään, vaikka kaikkea ei kuvissa kerrota.

Sarjakuvan äänimaailma luodaan kirjoittaen, kuvasymbolein ja erilaisia puhekuplatyypppejä käyttäen. Lapset osaavat tulkita ja käyttää yllättävän monenlaisia merkkejä ja symboleita jo ennen varsinaista lukutaitoa.

Aluksi lapsille on hyvä antaa selkeä aihe. Pohjustuksena voi toimia kuultu satu, nähty televisio-ohjelma, yhdessä koettu teatteri- tai musiikkiesitys. Aihe voi olla myös selkeästi rajattu ja ylhäältä annettu, vaikkapa "Koiranpennun kepponen".

Sitten vain pohtimaan kenelle, mitä, miten ja missä tapahtuu.



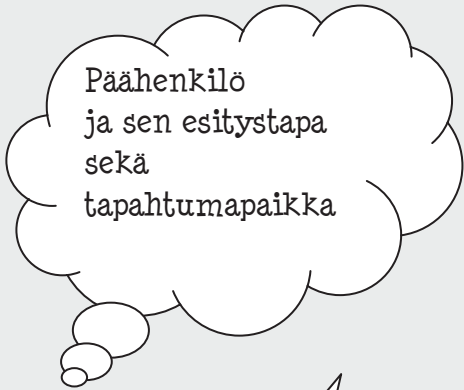
Sarjakuvia tehtäessä kannattaa aloittaa pienten lasten kanssa tarinasta eli käsikirjoituksesta, vaikka tyyliin alkutilanne-ongelma-ratkaisu. Tärkeää on selkeästi nimetä kenestä tarina kertoo, siis kuka on tarinan päähenkilö.

Seuraavaksi kannattaa miettiä päähenkilön esitysmuotoa. Myös tapahtumapaikka on hyvä määrittää heti alkuun.

Sitten onkin aika pohtia, kuinka tarina esitetään, tehdään siis kuvakäsikirjoitusta. Tässä vaiheessa on hyötyä edellä harjoitelluista kuvanrakentamisen opeista, ja oiva tilaisuus harjoitella niitä lisää.

Lapset voivat soveltaa oppimiaan asioita, kun kerronnan niksejä on ensin yhdessä käyty läpi. Sarjakuva tarjoaa hyvän mahdollisuuden lasten omien ajatusten, mielipiteiden ja näkemysten julkittamiseen, oman kulttuurin tuottamiseen ja esittämiseen. Lasten kanssa kannattaa lukea yhdessä erilaisia sarjakuvalehtiä ja -albumeita sekä sarjakuvan keinoja käyttäviä kuvakirjoja.

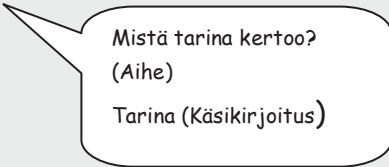
Lasten huomion voi kiinnittää puhe-
kuplien muotoon, tekstin kokoon,
ruutujen kokoon ja muotoon...



Päähenkilö
ja sen esitystapa
sekä
tapahtumapaikka



**MITEN TARINA
ESITETÄÄN ELI MITÄ
KUHUNKIN RUUTUUN
PIIRRETÄÄN?
(KUVAKÄSIKIRJOITUS)**



Mistä tarina kertoo?
(Aihe)

Tarina (Käsikirjoitus)

Kohti sarjakuvaa voi loikata seuraavien tehtävien avulla:

- Kaksi tai useampi kuva muodostavat yhdessä tarinan; yhdistele kuvia eri tavoin ja saat uusia tarinoita. Tässä kohdassa on mainio tilaisuus käsitellä myös elokuvien leikkausta, miten edellinen kuva vaikuttaa seuraavaan ja miten seuraava kuva voi vaikuttaa edellisen tulkintaan.
- Liitä lehtikuva tai valokuva osaksi sarjakuvaa. Aloita kolmen ruudun stripillä, siten, että valmis kuva on keskimmäisenä.
- Harjoittele kuvaamaan piirtäen erilaisia kasvonilmeitä ja tunnetiloja ja/tai kuvaa kameralla kaverin kanssa vuorotellen erilaisia ilmeitä.
- Leikittele puhekuplilla. Mieti miten voisi kuvata eri soittimien, lelujen, eläinten ja luonnon ääniä.



NYT OLLAAN JO PITKÄLLÄ

Mediakasvatuksessa on päästy koko loikka eteenpäin: on käsitelty kuvia monipuolisesti, kerrottu tarinoita ja kurkistettu sarjakuvien maailmaan. Käsitteitä, tulkintoja ja esittämistapoja on jo käsitelty monelta kantilta. Leikin ja tekemisen myötä on opeteltu vastaanottamista, tuottamista ja kriittistä tarkaste-

lua. Sopivissa kohdissa on muistettu nostaa esille myös ikärajoja koskevia näkökulmia, käsitelty pelkoja ja ilonaiheita. Taitoja voi nyt soveltaa ja edetä pitemmälle kiinnostusten, tarpeiden ja käytettävissä olevan välineistön puitteissa. Ei muuta kuin yhdistelemään ja sekoittamaan omaa "minimediämixiä".

Pelileikit ja leikkipelit:

Pelialustan voi tehdä sisälle tai ulos. Suunnitellaan yhdessä reittejä, tasoja, pistelaskua, ongelmia ja liikukumistapoja. Pukeudutaan pelihahmoiksi ja pelataan. Pelileikeissä tulee harjoiteltua ympäristön hahmottamista, kuvaamista ja kartan tekoa. Pelileikkeihin voi yhdistää

myös äänitehosteita, valokuvaa tai videoita.

Noppapelejä alustoineen ja tehtävineen on myös hauskaa suunnitella ja valmistaa. Nappulat ja nopatkin voi tehdä itse. Sääntöjen ja tehtävien keksiminen yhdessä on hauskaa.

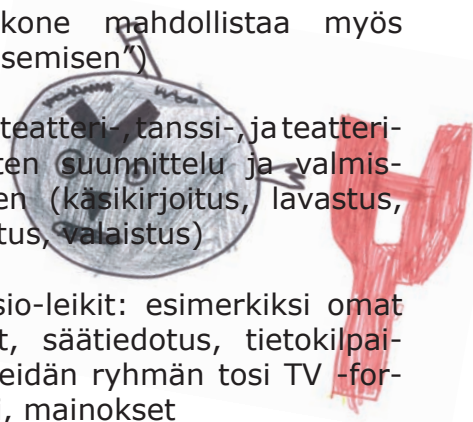
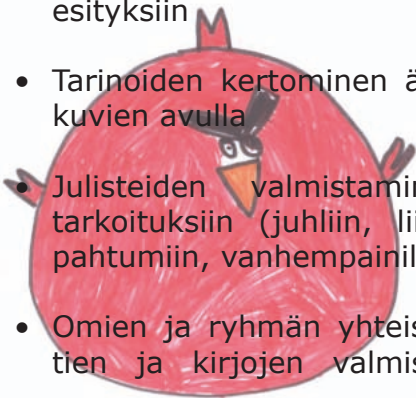
VINKKEJÄ JATKOTYÖSKENTELYYN

Ilman teknisiä apuvälineitä toteutettavia ideoita:

- Erilaisten kuvakollaasien ja kuvitusten tekeminen
- Mainosten suunnittelu ja valmistaminen, kuvaa ja ääntä yhdistäen, mainoslauseita ja -musiikkia keksien
- Äänimaisemien tuottaminen kehon soittimilla, esineillä ja omalla äänellä kuviin ja itse tehtyihin esityksiin
- Tarinoiden kertominen äänien ja kuvien avulla
- Julisteiden valmistaminen eri tarkoituksiin (juhliin, liikuntapahtumiin, vanhempainiltoihin)
- Omien ja ryhmän yhteisten lehtien ja kirjojen valmistaminen

(kopiokone mahdollistaa myös "julkaisemisen")

- Nukketeatteri-, tanssi- ja teatteriesitysten suunnittelu ja valmistaminen (käsikirjoitus, lavastus, puvustus, valaistus)
- Televisio-leikit: esimerkiksi omat uutiset, säätiedotus, tietokilpailut, meidän ryhmän tosi TV -formaatti, mainokset
- Kynäanimaatiolla ja "pläraanimaatiolla" voi ilman teknisiä apuvälineitä synnyttää illuusion liikkuvasta kuvasta. Ohjeita löytyy muun muassa Mediakasvatus Metkan sivuilta ja julkaisuista.
- Oman ja ryhmän toiminnan ja esitysten dokumentointi piirtäen ja kirjoittaen



Kamera, tietokone ja Internet tai äänettallennus ja -toistolaite käytettävissä:

- Omien esitysten ja leikkien dokumentoiminen valokuvaten, videoiden tai äänittäen
- Musiikkitalenteiden käyttäminen tehosteena eri yhteyksissä
- Kuunnelman tekeminen
- Valokuvaaminen: kuvan suunnittelua, kameran käytön harjoittelua, kuvankäsittelyn harjoittelua, digitaaliset kuvaesitykset
- Pienryhmissä suunnitellut ja valmistetut animaatioelokuvat: Ilmainen ja helppokäyttöinen animaatio-ohjelma löytyy esimerkiksi Ylen sivuilta.

Lopuksi on vielä syytä muistuttaa asiasta, joka saattaa innostuksen keskellä unohtua:

Muista aina **tekijänoikeudet**. Niitä täytyy kunnioittaa jokapäiväisessä arjessa. Lapsen piirustukset ja kirjoitukset ovatkin lähes aina suojattuja. Alaikäisen lapsen vanhemmalta on aina kysyttävä lupa, kun lapsen

tuotoksia käytetään julkaisuissa, esitetään tai laitetaan esille julkisesti.

Lapsen omaa mielipidettä tulee kuunnella myös valmiiden töiden esille laittamisessa. Kun aikuinen osoittaa kunnioitusta lapsen oikeuksiin, lapsi alkaa ymmärtää omien ja toisten töiden arvon ja tekijänoikeuskysymystä laajemminkin.

Toinen huomioitava seikka on, että jos toisen tekemiä musiikkiesityksiä tai kuvia on käytetty omia mediaesityksiä tehdessä, niitä ei voi esittää päiväkodin tai koulun ulkopuolella eikä niillä voi osallistua kilpailuihin.

Kolmanneksi: ostettua, vuokrattua tai kirjastosta lainattua elokuvaa ei saa esittää julkisesti ilman asianmukaista lupaa.

Kysy ja lue lisää tekijänoikeuksista:

- www.teosto.fi
- www.kopiosto.fi
- www.tuotos.fi
- www.mediametka.fi
- www.kopiraitti.fi



LÄHTEITÄ, KIRJALLISUUTTA ja NETTIOSOITTEITA



Alanen Ville, Sinko Pirjo, Vesterinen Olli (toim.) (2009). Mediakasvatus esi- ja alkuopetuksessa. Kerhokeskus.

Happonen Eveliina, Kähkönen Kaija (toim.) (2006). Miksi aurinko on vihreä? Lapset ja nykytaide. Rovaniemi: Rovaniemen taidemuseo.

Kettunen, Kaisa, Hiltunen, Mirja, Laitinen, Sirkka & Rastas, Marja (toim.) (2006). Kuvien keskellä. Keuruu: LIKE.

Koskela Ilpo (2007). Pieni opas sarjakuvien piirtämiseen. Kemi: Lastenkulttuurikeskus Sarjis.

Lehtipuu Unna (2006). Ruuturitari ja digidonna. Lapsi matkalla mediaan. Juva: WSOY.

Mustonen Anu (2000). Mediapsykologia. Helsinki: WSOY.

Niinistö, Ruhala, Henrikson, Pentikäinen (toim.) (2006–2011). Mediametkaa! 1-6. Helsinki: Mediakasvatus Metka ry ja BTJ Kirjastopalvelu Oy.





Seppänen Janne (2004). Katseen voima. Kohti visuaalista lukutaitoa. Jyväskylä: Vastapaino.

Suoranta Juha (2003). Kasvatus mediakulttuurissa. Jyväskylä: Vastapaino.

Törrönen Suvi (toim.) (2011). Mediataitojen oppimispolku perusopetuksessa. Kerhokeskus.

Kikatuksen kuvakulmia, Opas valokuvamenetelmään (2010). Tampereen taidekaaren julkaisuja, osa 3. Tampereen kaupunki ja Pirkanmaan Taikalamppu.

Peili – Lasten ja nuorten mediakulttuurin lehti. Kust. Mediakasvatustuskeskus Metka ry.



Mediakasvatus, linkkejä

www.mediakasvatus.fi

www.yle.fi/lapset (pelejä ym.)

www.mediаметka.fi (mediakasvatus, animaatiokone)

www.mediамuffinssi.fi (mediakasvatus)

www.sarjakuvakeskus.fi (sarjakuva)

www.kvaak.fi (sarjakuva)

www.hiiripiiri.fi (netin käyttö)

www.yle.fi/galaxi/animaatiot/ (animaatiokone)

<http://www.kulttuurivalve.fi/elokuvakoulu> (oppimateriaalia elokuvantekoon)

http://animatordv.com/download_free.php (animaatiokone)

<http://www.ikärajat.fi>

<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1978/19780038> (kuluttajan-suojalaki)

