



Monestaan monenmoista taidetaan

MENETELMÄOPAS

Monitaiteinen taidekasvatusopas suomea
toisena kielenä puhuvien nuorten opetukseen

Taikalamppu -menetelmäoppaat

Kädessäsi on ainutlaatuinen opas, jonka avulla voit avata kulttuurin kokemuksen 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 monitaiteisuuden 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 menetelmäoppaittemme avulla ympäri Suomen – myös sinne, missä ei ole varsinaisia lastenkulttuurikeskuksia.

Toivotamme sinulle ja ryhmällesi lämmittäviä Taikalampun säteitä ja onnistunutta taidehetkeä!

Terveisin,

Taikalamppu-verkoston toimijat

SISÄLLYS

MONESTAAN MONENMOSTA TAIDETAAN	3
MENETELMÄSTÄ	4
OPETTAJALLE JA TAIDETYÖPAJAN OHJAAJALLE	5
TUNTEIDEN KIRJO	6
Tunnepatsaat	6
Liikuttavat tunteet	8
Tunnetarinoita	9
Rytmiä elämään	11
KOHTI HAAVEITA	14
Haaveviikko	14
Arkiliikkeet tanssiksi	16
Kuvasta liikkeeksi	17
Haaveympäristö maalaten	18
Arkipäivän näyttämö	20
LÄMMITTELYYN JA KESKITTYMISEEN	24
DIGITAALINEN TARINANKERRONTA	26
Digitarina – minun tarinani	26
Digitarinametodi	27

Monestaan monenmoista taidetaan

Käsissäsi oleva opas pitää sisällään monitaiteisen menetelmän suomea toisena kielenä puhuvien nuorten taidekasvatukseen. Menetelmän harjoitukset on tarkoitettu yläkouluikäisille nuorille, mutta soveltuvat muokattuna myös alakouluikäisten kanssa käytettäväksi.

Menetelmäoppaan taustalla on Kulttuuriaitan Monestaan monenmoista taidetaan -projekti, joka järjestettiin vuosina 2010–2011. Projektissa oli mukana yhdeksän eri taiteilijaa viideltä eri taiteen alalta. Projektiin osallistuneet nuoret olivat Huhtasuon yläkoulun valmistavan perusopetuksen sekä joustavan perusopetuksen luokilta. Projektin aikana suunniteltujen ja toteutettujen taidepajojen pohjalta muokattiin tämä menetelmäopas.

Monestaan monenmoista taidetaan -oppaan tarkoituksena on auttaa nuoria löytämään oma paikkansa kahden eri maan ja

kulttuurin yhteydestä. Tavoitteena on antaa nuorille onnistumisen kokemuksia ja elämyksiä sekä taiteen tekemisessä että oman koululuokkansa jäsenenä. Taiteen kautta nuoren on mahdollista löytää oma ainutlaatuinen äänensä ja ilmaista ajatuksiaan tilanteissa, joissa uuden kotimaan tuntemus sekä suomen kielen taito ovat vielä haparoivia.

Monestaan monenmoista taidetaan oli Kulttuuriaitan Sytyke-hanke. Lastenkulttuurikeskusten Taikalamppu-verkosto ja Turun kulttuuriasiainkeskus toteuttivat Sytyke-hankkeen yhteistyössä, ja se on osa Turku 2011 kulttuuripääkaupunkivuoden tapahtumia.

*Monestaan monenmoista taidetaan
-projektissa mukana olleet taiteilijat:*

Marquesa Mercedes Alba, kuvataide, sanataide
Pape Cisse, musiikki
Miia Elivuo, tanssi
Rakie Janha, tanssi
Minna Piispanen, kuvataide
Hanna-Leena Putkinen, musiikki
Kaisa Suvanto, sanataide
Maria Typpö, musiikki
Ilpo Vuorela, arkkitehtuuri

Oppaan sisältö: **Kaisa Suvanto** • ulkoasu ja kuvitus: **Tuomas Rutanen**

Menetelmästä

Monestaan monenmoista taidetaan -menetelmä on laaja kokonaisuus, jota voi käyttää sellaisenaan tai soveltaen. Menetelmäoppaassa on mukana tanssia, musiikkia, arkkitehtuuria, kuvataidetta ja sanataidetta. Oppaassa esitellään sekä taiteenlajikohtaisia että monitaiteisia työpajoja. Muutama työpajoista on myös poikkitaiteisia. Monitaiteisissa työpajoissa yhdistyy useampi eri taiteenlaji. Poikkitaiteisuus on saman asian käsittelemistä eri taiteenlajien kautta.

Oppaan työpajat muodostavat tunneteemaisen kokonaisuuden, joka on prosessiluonteinen ja päättyy digitarinan tekemiseen. Oppaassa on kolme osaa, joista kaksi käsittelevät Monestaan monenmoista taidetaan -menetelmää. Kolmas osio keskittyy digitarinaan. Ensimmäisen osion aiheena ovat tunteet, ja toisen osion pajoissa keskitytään haaveisiin ja tuotetaan materiaalia digitarinaa varten. Vaikka toisen osion työpajoissa ede-

tään kohti digitarinaa, voi pajat tai yksittäiset harjoitukset irrottaa itsenäisemmiksi kokonaisuuksiksi. Menetelmän lopussa on lista erilaisista harjoituksista, joita voi käyttää taidetyöskentelyyn virittäytymisessä.

Oppaan kolmas osio käsittelee digitarinaa, joka on Yhdysvalloissa kehitetty tarinankerrontamethodi. Digitarina on kahden minuutin mittainen omasta elämästä kertova elokuva, jossa käytetään omaa ääntä ja omia kuvia. Oppaan malli digitarinan tekemisestä on oma kokonaisuutensa, eikä se sisälly Monestaan monenmoista taidetaan -menetelmään. Metodista hyödynnettiin Monestaan monenmoista taidetaan -projektissa, sillä se soveltui hyvin projektin monitaiteiseen lähestymistapaan. Digitarinametodi on itsenäinen kokonaisuutensa, ja sitä voi Monestaan monenmoista taidetaan -menetelmän tavoin hyödyntää sellaisenaan tai soveltaa omiin tarkoituksiin sopivaksi.



Opettajalle ja taidetyöpajan ohjaajalle

Taidetyöskentely tuo parhaimmillaan sekä nuorten, opettajan ja avustajien että taidepajan ohjaajan arkeen uusia oivalluksia, elämyksiä ja kokemuksia. Yhteistyön kautta taideprojekti myös lisää sekä opettajan että ohjaajan ammattitaitoa ja osaamista. Onnistuneen projektin taustalla onkin kiinteä yhteistyö koulun ja järjestävän tahon välillä. Taidetyöskentely vaatii sekä joustavaa aikataulua että asennetta, ja projektin sujuvuuden takaamiseksi kannattaa opettajan ja taideohjaajan käydä läpi projektiin liittyvät käytännön asiat ennen työpajojen alkua. Samalla on hyvä pohtia projektin sisältöjä ja tavoitteita sekä projektiin kohdistuvia molempinpuolisia odotuksia.

Opettajan ja ohjaajan välinen työnjako kannattaa sopia ennakoon, jotta työpajat sujuvat häiriöttä. Käytännön kokemukset ovat osoittaneet, että onnistuneen työpajan taustalla on opettajan kiinnostunut ja aktiivinen ote taidetyöskentelyn seuraamisessa ja avustamisessa kuten myös koko toiminnan reflektoinnissa. Tärkeintä avustamisessa on luokan työrauhan ylläpitäminen, sillä ilman rauhallista ja keskittyntä ilmapiiriä kommunikointi nuorten kanssa ei suju ja taiteen tekeminen jää ulkoiseksi.

Jos taideprojekti on laajempi ja työpajoja ohjaa useampi ohjaaja, on pidettävä huolta siitä, että ohjaajien välillä ei ole informaatiokatkoksia. Ohjaajien on oltava perillä siitä, mitä muissa pajoissa ollaan tekemässä.

Mitä heikompi nuorten kielitaito on, sitä tärkeämmäksi muodostuu myös avustajien läsnäolo. Kommunikoinnin haasteellisuus vaatii sekä nuorilta että heidän ohjaajiltaan tavallista enemmän läsnäoloa ja kahdenkeskistä kommunikointia. Avustajien merkitys korostuu etenkin digitarinaa tehdessä, sillä moni pakolaistaustaisista nuorista ei osaa käyttää tietokonetta. Nuorten tietotekniset taidot kehittyvät nopeasti, mutta harjoitteluvaiheessa henkilökohtaisen opastuksen merkitys on suuri.

Mikäli tarkoituksena on tehdä digitarina, kannattaa prosessia ja työpajojen tuotoksia tallentaa video- ja

digikameralla. Näin materiaalia saadaan kerrytettyä ikään kuin huomaamatta. Varsinkin draaman ja liikunnallisen ilmaisun harjoitukset on hyvä tallentaa heti työpajojen aikana, jotta niitä voidaan myöhemmin hyödyntää. Kynnys harjoitusten aikana syntyneiden esitysten tallentamiseen pajojen jälkeen on usein liian korkea.

Valmiita digitarinoita löytyy Internetistä, ja niitä kannattaa näyttää oppilaille heti projektin alussa, jotta heille syntyy selkeä kuva siitä, mitä ollaan tekemässä. Netistä voi hankkia myös tekijänoikeusvapaata kuva- tai äänimateriaalia digitarinoin, mutta tekijänoikeuksien kanssa on syytä olla erityisen tarkkana.

Nuoret voivat pitää projektin aikana päiväkirjaa taidetyöskentelyn nostattamista ajatuksista ja tunteista, jolloin työskentelyn prosessiluonteisuus korostuu. Nuorille on hyvä tarkentaa, että päiväkirjavihot ovat henkilökohtaisia eivätkä muiden silmille tarkoitettuja. Päiväkirjaa voi pitää joko suomeksi, nuorten omalla äidinkielellä tai piirtämällä tajunnanvirtaa aina kulloisenkin paja-päivän kokemuksista ja tuntemuksista.



Tunteiden kirjo

Tunnepatsaat

Työpajan ovat suunnitelleet Marquesa Mercedes Alba ja Miia Elivuo.

Työpajan idea lyhyesti: Tutustutaan eri tunteisiin sekä sanallisesti että liikkeen ja värien avulla. Kokeillaan liikkumista eri tavoilla ja tutkitaan värien ja tunteiden yhteyttä.

Tarvikkeet: Tehdään tunnekyltit eri tunteille. Varataan viisi suurta kartonkia, erivärisiä tusseja ja vahaliituja, voimapaperia, lyijykynät, peitevärejä, pensselit, lautaset tai paletit värien sekoittamista varten, teräviä esineitä raapetekniikkaa varten (kertakäyttölusikoita, veitsiä ym.). Valitaan viittä erilaista musiikkia eri tunteille, varataan cd-soitin ja sinitarraa. Katsotaan, että on tilaa liikkua.

Kesto: 4 x 45 min



Kulttuuriaitan menetelmäpankista löytyviä tunnenaamioita voi käyttää apuna tunnekylttien tekemisessä.

<http://www3.jkl.fi/kulttuuri/aitta/menetelmapankki/.filet/1276500634naamiot.pdf>

1 Jokaiselle viidelle kartongille kirjoitetaan yksi perustunne (viha, suru, ilo, rakkaus, pelko) sekä liitetään kuva tunteesta. Kartongit asetellaan lattialle ympäri tilaa. Oppilaat valitsevat erivärisiä tusseja ja vahaliituja ja käyvät piirtämässä ja kirjoittamassa jokaiselle kartongille asioita, jotka tulevat mieleen kyseisestä tunteesta. Lopuksi kartongit laitetaan seinälle, ja niitä tarkastellaan yhdessä. Kiinnitetään huomiota myös sanojen ja kuvien värivalintoihin eri tunteisiin liittyen.

2 Lähdetään kokeilemaan eri tunteita liikkeen avulla. Opettaja laittaa soimaan ensimmäisen musiikkikappaleen. Musiikille päätetään yhdessä tunnetila, joka on yksi viidestä perustunteesta. Sen jälkeen jokainen lähtee liikkumaan ympäri tilaa sellaisella tavalla, joka omasta mielestä kuvaa sovittua tunnetilaa.

Miten liikut, kun olet iloinen?

Miten liikut, kun olet peloissasi?

3 Sovitusta merkistä (esim. musiikki katkeaa, rummun lyönti) kaikki jähmettyvät patsaiksi juuri siihen asentoon, jossa sillä hetkellä ovat. Tämä toistetaan muutaman kerran, kunnes opettaja valitsee jähmettyneistä patsaista muutaman. Nämä oppilaat jäävät yhä patsaiksi, muut hakevat voimapaperipalat ja lyijykynät.

Patsaaksi jääneet oppilaat asettuvat voimapaperin päälle makaamaan mahdollisimman samaan asentoon, kuin missä olivat seistessään. Muut piirtävät oppilaan ääriiviä.

Opettaja laittaa soimaan uuden musiikkikappaleen, ja oppilaat määrittävät sille sopivan tunteen jäljellä olevista perustunteista. Oppilaat lähtevät taas liikkumaan tunteen mukaisesti ja jähmettyvät kuultuaan äänimerkin. Opettaja valitsee muutaman patsaan, ja loput oppilaat piirtävät jälleen patsaiden ääriviivat.

Jokainen perustunne käydään samalla tavalla lävitse. Opettajan on pidettävä huolta siitä, että jokaisesta oppilaasta piirretään ääriviivat.

4 Oppilaat tutustuvat pää- ja väliväreihin sekä värien sekoittamiseen.

Sininen + punainen = violetti

Sininen + keltainen = vihreä

Punainen + keltainen = oranssi

Sininen + punainen + keltainen = ruskea / keskiharmaa

Tämän jälkeen jokainen maalaa patsaansa sen tunnetilaan sopivilla väreillä, muodoilla ja kuvioilla.

Mikäli maalaukset eivät ehdi tässä vaiheessa kuivua, kannattaa yksi kohta jättää maalamaatta raapetyötä varten.

5 Maalauksesta valitaan yksi kohta (esim. kämmen, jalkaterä), joka tehdään raapetekniikalla: ensin alue väritetään väriliiduilla, ja sen jälkeen väritetään toisella värillä päälle. Kun pintakerrosta "raavitaan" terävällä esineellä, saadaan ensimmäisen kerroksen värit esiin.

Kun patsaat ovat kuivuneet, ne leikataan irti voimapaperista.



Liikuttavat tunteet

Työpajan on suunnitellut Kaisa Suvanto
Työpajan idea lyhyesti: Kokeillaan eri tunteisiin eläytymistä ja luodaan ryhmissä tunne-teemaisia tilannekuvia. Rohkaistaan oppilaita eläytymään ja esittämään.

Tarvikkeet: Tarvitaan cd-soitin, rumpumusiikkia, patsasmaalaukset, sinitarraa, tunnekylttejä, tunnenaamiot ja tilaa liikkuu.

Kesto: 2 x 45 min

1 Tilan vastakkaisille seinille laitetaan eri tunnekyltit sekä tarvittaessa myös kylttejä kuvaavat tunnenaamiot. Esimerkiksi toiselle seinälle laitetaan pelkokyltti ja toiselle seinälle ilokyltti. Lähdetään liikkumaan kyltiltä toiselle tunteeseen eläytyen. Liikutaan yhdessä tilan poikki niin, että matkan aikana tunne muuttuu vastakohdakseen. Puhtaimmillaan ja voimakkaimmillaan tunnetila on lähellä seinää, neutraalimmillaan keskellä huonetta. Kokeillaan eri tunneyhdistelmiä.

2 Kiinnitetään patsasmaalaukset seinille ympäri tilaa. Maalauksen ylle laitetaan tunnekyltit, jotta patsaiden tunnetila on selkeä. Oppilaat menevät oman tunnepatsaansa eteen seisomaan ja valitsevat parin tilan toiselta puolelta. Parilla ei saa olla samaa tunnetilaa. Oppilaat ottavat patsaansa esittämän asennon, ja äänimerkistä lähtevät kulkemaan kohti parinsa maalausta. Tarkoitus on esittää tunnetilaa liikkeiden ja elekielen avulla. Matkan aikana tunnetila muuttuu. Sama toistetaan muutamia kertoja niin, että oppilaat jäävät parinsa maalauksen luokse ja valitsevat uuden parin.

3 Oppilaat jaetaan pienryhmiin ja pienryhmille annetaan eri tunnetilat. Oppilaat miettivät ryhmittäin tilanteen, joka jollain tavalla kuvaa heille annettua tunnetilaa. Tästä tilanteesta tehdään still-kuva.

4 Ryhmät esittävät still-kuvansa muille, ja still-kuvista keskustellaan mahdollisuuksien mukaan.

Still-kuva on kuin pysäytetty elokuva: kuva tilanteesta, jossa aika on yhtäkkiä pysähtynyt. Myös ilmeet ovat jähmettyneet. Still-kuvaharjoitusta voi jatkaa antamalla toiminnan jatkua tai vaihtamalla yhtä henkilöä kuvassa. Katso Kuvasta liikkeeksi s. 17.

Tunnetarinoita

A. Kuvista sanoiksi

Työpajan on suunnitellut Kaisa Suvanto

Työpajan idea lyhyesti: Tehdään seinille tarinoita tunteiden muutoksista patsasmaalauksen avulla. Työpajassa rohkaistaan oppilaita tarinankerrontaan.

Tarvikkeet: Tarvitaan patsasmaalaukset, sinitarraa, paperia (A4), tusseja, puhe- ja ajatuskuplia (A4) ja paljon seinätilaa.

Kesto: 2 x 45 min

Tämä harjoitus vaatii jonkinlaista suomenkielentaitoa jokaiselta ryhmältä. Ryhmät on hyvä muodostaa niin, että ryhmäläiset voivat tulkata toisilleen. Jokaisessa ryhmässä on oltava vähintään yksi oppilas, joka pystyy kommunikoimaan suomeksi.



1 Oppilaat jaetaan pienryhmiin (3 tai 5 henkilöä), ja heille annetaan sinitarraa, paperia, tusseja sekä ryhmäläisten patsasmaalaukset. Maalaukset kiinnitetään yksitellen seinälle riviin ja jokaisesta vuorollaan sanotaan mieleen tulevia sanoja. Yksi ryhmäläisistä kirjaa sanoja ylös. Patsaiden väliin on jätettävä tilaa yhden A4-paperin verran.

2 Patsaista aletaan miettiä tarinaa. Ensimmäinen patsas on tarinan alku, keskimäinen keskikohta, ja viimeinen on lopetus. Patsaiden järjestystä voidaan muuttaa mieleiseksi. Apuna ideoinnissa käytetään patsaista kirjoitettuja sanoja. Ideoita tarinaan saa myös patsaiden asennosta ja värimaailmasta. Patsaiden väleihin kiinnitetään A4-paperi, johon kirjoitetaan tai piirretään tarinan vaiheeseen liittyvä asia. Aluksi kannattaa tehdä yksi tarina yhdessä, jotta tehtävän idea on selkeä.

3 Oppilaille jaetaan puhe- ja ajatuskuplia, joihin kirjoitetaan tarinan henkilön ajatuksia, huudahduksia ja kommentteja. Puhe- ja ajatuskuplat kiinnitetään patsaiden ylle.

4 Tarinat esitellään muille.

Tunnetarinoita

B. Sanoista liikkeeksi

Työpajan on suunnitellut Miia Elivuo

Työpajan idea lyhyesti: Tehdään lyhyitä koreografoita tunteiden muutoksista edellisen kerran tarinoita hyödyntäen. Työpajassa tutustutaan liikkeen eri laatuihin.

Tarvikkeet: Tarvitaan paljon tilaa liikkua, kyltit liikkeen laaduista (pyöreä, suora, kevyt, painava, pieni, iso jatkuva, katkonainen) ja erilaista musiikkia eri liikkeille.

Kesto: 45 min

Liikekyltteihin kirjoitetaan liikkeen laatu (esim. pyöreä tai katkonainen) sekä piirretään yksinkertainen kuva (esim. ympyrä tai katkoviiva) liikkeen laaduista.

1 Aluksi tehdään lämmittely liikkumalla tilassa erilaatuisilla liikkeillä. Opettaja soittaa jokaiseen liikkeen laatuun sopivaa musiikkia ja oppilaat liikkuvat liikelaadun mukaisesti. Kyltit auttavat ymmärtämään tavoiteltua liikettä.

Millaista on pyöreä liike?

Millaista on katkonainen liike?

Liikkumistyyliä voi myös yhdistää tunteisiin (esim. vihainen ja katkonainen liike, iloinen ja pyöreä liike). Opettajan on hyvä painottaa, ettei oikeita vastauksia ole vaan jokaisen tapa liikkua on oikea.

Miten liikut, kun olet vihainen?

Miten liikut, kun olet rakastunut?

2 Oppilaat jatkavat samoissa ryhmissä kuin edellisellä kerralla. Ryhmät luovat oman tanssin, joka pohjautuu edellisellä kerralla luotuun tarinaan. Jokaiselle tarinassa esiintyvälle tunteelle mietitään sopiva tapa liikkua. Tanssin ei täydy olla juonellinen eikä koko tarinaa tarvitse kertoa. Fokus on tunteissa ja siinä, miten tunteet vaikuttavat liikkeeseen. Tanssi voi esimerkiksi alkaa iloisilla liikkeillä, jatkua vihaisilla liikkeillä ja loppua rakastuneen liikkeisiin. Muutokset tunteesta toiseen voivat olla yhtäkkisiä tai asteittaisia ja hienovaraisia. Apuna voi käyttää liikkeen laatusanoja sekä tunnepatsaiden asentoja.

3 Tanssit esitetään muille.

Rytmiä elämään

A. Monitoimisoitin

Työpajan on suunnitellut Minna Piispanen
Työpajan idea lyhyesti: Valmistetaan soittimet. Oppilaat huomaavat, että arkisista materiaaleista voidaan rakentaa soitin ja tutustuvat eri materiaalien sekä visuaaliseen että auditiiviseen puoleen.

Tarvikkeet: Tarvitaan vahvaa pahviputkea, ilmapalloja, saha, vahvaa lankaa, liimaa, simpukkamakaroneja tai pistaasipähkinän kuoria, peitevärejä, herneitä, rautalankaa, erikokoisia nauloja, niittejä, pullonkorkkeja, ohutta metallilevyä, ruuvi sekä puukapula soittamista varten.

Kesto: 2 x 45 min

1 Pullonkorkit maalataan halutun värisiksi ja jätetään kuivumaan.

2 Tehdään pahviputkesta rumpukalvoinen helistin. Pahviputkesta leikataan sopivan mittaisia paloja. Noin kahden sentin päähän reunoista sahataan viilto, joka ylittää putken ympäri. Leikataan ilmapallosta kanta pois, ja venytetään ilmapallo putken päähän napakasti. Ilmapallo liimataan putkeen kiinni. Putken päähän tehtyä viiltoa pitkin kierretään ja sidotaan lankaa,

jotta ilmapallo pysyy tiukasti putken päässä kiinni. Näin putkeen saadaan rumpukalvon tyylinen pääty. Putken sisälle laitetaan pieni määrä herneitä, ja myös toinen pääty peitetään ilmapallolla liiman ja langan avulla.

3 Tehdään pahviputken ulkopinnasta quiro-tyylinen soitin. Pahviputken kylkeen liimataan simpukkamakaroneja, pähkinäkuoria ym. materiaalia, josta saadaan ääntä quiron tapaan. Soitin maalataan ja koristellaan peiteväreillä ja muulla käytössä olevalla materiaalilla ja annetaan kuivua.

4 Tehdään helistimet maalatuista pullonkorkeista. Metallilevystä leikataan kaistale (noin 3 cm x 12 cm), jonka keskelle ja päihin hakataan naulalla reiät. Metallilevy ruuvataan pahviputkeen kiinni keskimmäisestä reiästä. Maalattuihin pullonkorkkeihin hakataan niin isot reiät, että rautalanka mahtuu siitä kaksinkertaisena läpi. Otetaan pala rautalankaa ja taitetaan se kaksinkerroin niin, että lenkiksi jäävää päätä ei litistetä. Pujotetaan pari pullonkorkkia rautalangan lävitse, ja sen jälkeen pujotetaan rautalanka metallikaistaleessa olevasta reiästä. Rautalangan päät taitetaan niin, että pullonkorkkihelistin pysyy kiinni metallilevyssä. Tehdään toinen helistin samalla tavalla.





Rytmiä elämään

B. Rytmit ja soittimet

Työpajan ovat suunnitteet Hanna-Leena Putkinen ja Maria Typpö

Työpajan idea lyhyesti: Luodaan rytmejä eri tunnetiloihin, ja yhdistetään ne aikaisemmin luotuun tanssiin. Työpajassa tutustaan rytmien muodostumiseen ja ilmaisuvoimaan tunneteilmaisen työskentelyn kautta.

Tarvikkeet: Käytetään tehtyjä monitoimisoittimia.

Kesto: 2 x 45 min

1 Oppilaat menevät samoihin ryhmiin, joissa olivat Sanoista liikkeeksi -työpajassa. Oppilaat voivat ensin vapaasti tuottaa erilaisia ääniä omasta soittimestaan, joko ohjaajan johdolla tai omatoimisesti. Nämä äänet voidaan halutessa jakaa toisille ryhmäläisille.

2 Oppilaat ideoivat yhdessä ohjaajan kanssa jokaiseen tunnetilaan sopivan rytmien käyttäen monipuolisesti soittimen mahdollisuuksia. Aika-arvoilta nopeammat nuotit voivat kuvata esimerkiksi pelkoa ja hitaammat nuotit rakkautta ja rauhaa.

3 Kun rytmi on mietitty, päätetään jokaisen rytmien kesto. Rytmit yhdistetään ja niistä luodaan kokonaisuus (kappale).

4 Jokainen ryhmä opettaa kappaleensa toiselle ryhmälle ja opettelee itse toisen ryhmän kappaleen. Esitykset esitetään niin, että toisen ryhmän tanssiessa toinen ryhmä soittaa.

Soittimia ja niillä soitettuja tunnerytmejä voi hyödyntää myös Liikuttavat tunteet -pajassa tehtyjen still-kuvien kanssa. Rytmistä ja still-kuvista voi tehdä performanssin, jossa osa oppilaista soittaa ja osa esittää still-kuvia eri tunteisiin liittyen.



Kohti haaveita

Haaveviikko

Työpajan ovat suunnitelleet Marquesa Mercedes Alba ja Kaisa Suvanto

Työpajan idea lyhyesti: Luodaan omia haaveita käsittelevä teksti (käsikirjoitus digitarinalle) ja nauhoitetaan se. Työpajassa luodaan pohja haaveaiheiselle työskentelylle sekä tutustutetaan oppilaat tajunnanvirtakirjoittamiseen.

Tarvikkeet: Varataan lyijykyniä ja kirjoituspaperia, johon tehdään haaveviikkotaulukko.

Kesto: 4/5 x 45 min

Työpaja vaatii suomenkielen tai oman äidinkielen kirjoitustaitoa.

1 Tuntiin orientoivana harjoituksena oppilaat miettivät pari sekä oman äidinkielensä että suomen kielen sanaa, jotka ovat erityisen kauniita tai hauskan kuuloisia. Tarkoitus on kiinnittää huomiota nimenomaan siihen, miltä sanat kuulostavat. Sanat luetaan muille, ja mikäli kielitaito riittää, perustellaan valinnat.

2 Kirjoitetaan lista omista haaveista. Listan voi tehdä joko suomeksi tai omalla äidinkielellään. Haaveet voivat olla hyvinkin realistisia mutta myös kuvitteellisia ja täysin mahdolltomia.

3 Ohjaaja esittelee haaveviikkoaiheen. Haaveviikolla kaikki haaveet voivat toteutua tai koko viikko voi liittyä yhteen haaveeseen. Tämän jälkeen kirjoitetaan haaveviikosta tajunnanvirtaa noin 8 minuuttia. Tajunnanvirta kirjoitetaan omalla äidinkielellä, ja kirjoittamisessa käytetään hyödyksi listaa haaveista. Tajunnanvirran voi ohjeista siten, että tarkoitus on vain kirjoittaa kaikki, mitä mielessä liikkuu eikä jäädä korjailemaan tekstiä tai pysähtyä miettimään liian pitkäksi aikaa.

4 Tajunnanvirtateksti luetaan itsekseen läpi ja alleviivataan haaveet, joita haluaa käyttää digitarinassa. Tämän jälkeen jokainen saa haaveviikkotaulukon, johon merkitään haaveita. Haaveita voi merkitä yhdellä sanalla tai pidemmillä lauseilla. Pääasia on, että kirjoittaja itse tietää, mitä ajaa takaa.

Tajunnanvirta on kerrontateknikka, jolla pyritään kuvamaan henkilön sisäistä havainto- ja aistimaailmaa sekä jatkuvaa ajatusten virtaa. Kirjoitusharjoituksena tajunnanvirrassa pyritään unohtamaan kirjoittamisen esteet ja keskitytään tekstin tuottamiseen. Tekstiä ei jäädä muokkaamaan ja korjailemaan vaan kynä pysyy liikkeessä koko ajan.

MAANANTAI	TIISTAI	KESKIVIKKO	TORSTAI	PERJANTAI	LAUANTAI	SUNNUNTAI
Lähden Thaimaahan. Menen rannalle.	Näen Thaimaassa ystäviäni.	Palaan Suomeen. Voitan lotossa.	Leivon kakun ja syön sen perheeni kanssa.	Pidän juhlat.	Menen tanssitunnille.	Menen kirkkoon perheeni kanssa.

» Haaveviikkotaulukossa on sarake jokaiselle viikonpäivälle.

5 Oppilaat jaetaan noin viiden hengen ryhmiin. Ryhmät tekevät still-kuvasarjan haaveviikosta. Jokaiselle päivälle valitaan yhden oppilaan haave, ja siitä muodostetaan still-kuva. Tarkoitus on tehdä kuvasarja, jossa yksi kuva vastaa yhden oppilaan haavetta ja yhtä päivää. Still-kuvasarja esitetään nopeassa tahdissa muille. Ohjaajan on hyvä antaa äänimerkki kuvan vaihtamiseen.

6 Oppilaat kirjoittavat omasta haaveviikostaan tekstin. Helppointa on toimia siten, että opettaja, ohjaaja tai avustaja istuu tietokoneen ääressä ja kirjoittaa ylös, mitä nuori kertoo. Teksti tulostetaan nauhoittamista varten.

7 Samalla kun osa on kirjoittamassa, osa lukee nauhalle kirjoittamaansa haaveviikko-tekstiä. Nauhoituksen on hyvä tapahtua rauhallisessa paikassa ilman melua ja ylimääräisiä ihmisiä, sillä oman puheen nauhoittaminen on monelle hyvin jännittävä hetki. Nauhoitukseen on myös hyvä varata aikaa uusintaottoja ja harjoituksia varten.

8 Jos tarkoituksena on tehdä digitarinat, kannattaa haaveviikko-taulukkoa kuljettaa mukana kaikissa työpajoissa ja työpajojen harjoitukset tehdä eri haaveisiin liittyen. Näin saadaan kerättyä materiaalia digitarinaan.

Haaveviikkoni

Maanantaina menen Thaimaahan. Menen rannalle.

Tiistaina näen thaimaalaisia ystäviäni.

Keskiviikkona palaan Suomeen. Voitan lotossa.

Torstaina käyn koulussa. Kotona leivon kakun, ja syömme sen yhdessä perheeni kanssa.

Perjantaina pidän juhlat kavereilleni. Meillä on hauskaa.

Lauantaina menen tanssitunnille.

Sunnuntaina menen kirkkoon perheeni kanssa.



Arkiliikkeet tanssiksi

Työpajan ovat suunnitelleet Miia Elivuo, Rakie Janha ja Pape Cisse

Työpajan idea lyhyesti: Tehdään tanssi arkisista toiminnoista. Työpajassa kokeillaan liikkeen eri laatuja sekä luodaan matala kynnys tanssimiselle. Oppilaat huomaavat, että mikä tahansa liike voi olla tanssia.

Tarvikkeet: Varataan paljon tilaa liikkua ja taustalle esimerkiksi länsiafrikkalaista djembe-musiikkia.

Kesto: 1/2 x 45 min

Pajan kesto riippuu lämmittelyosion pituudesta ja oppilasmäärästä. Monestaan monenmoista taidetaan -projektissa työpaja aloitettiin helpolla afrikkalaisella tanssilla, jota varioitiin vaihtamalla liikkeiden laatua isoksi, pieneksi, teräväksi, pehmeäksi, nopeaksi ja hitaaksi. Lämmittelyssä voidaan käyttää myös menetelmäoppaan lopusta löytyviä harjoituksia.

Työpajassa käytettäviä liikkeen laatuja: iso, pieni, terävä, pehmeä, nopea, hidas.

1 Oppilaat kävelevät ympäri tilaa tietyssä rytmissä. Äänimerkistä kaikki pysähtyvät ja esittävät pantomiimina jotain, mitä tekevät kotona / koulussa / ulkona / kaupungilla / ystävien kanssa / yksin. Sama toistetaan useasti paikkoja varioiden.

2 Oppilaat kävelevät ympäri tilaa ja äänimerkistä etsivät itselleen parin. Molemmat näyttävät samanaikaisesti parilleen jonkin arkiliikkeen (esim. juon kahvia, pesen hampaita), ja pari arvaa mistä toiminnoista on kyse.

3 Kävellään jälleen tilassa. Äänimerkistä tehdään kotiin liittyvä arkiliike todella isosti / ulkona tehtävä arkiliike todella terävästi / yksin tehtävä arkiliike todella nopeasti jne. Sama toistetaan useasti aina paikkaa ja liikkeen laatua varioiden.

4 Oppilaat jaetaan 4-5 hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä valitsee kuusi erilaista arkiliikettä sekä jokaiselle liikkeelle liikkeen laadun.

5 Oppilaat valitsevat liikkeille järjestyksen sekä loppuasennon tanssille.

6 Ryhmät harjoittelevat esitystä musiikkiin ja rytmin iskuihin (esim. rummutus).

7 Tanssit esitetään muille.

Monestaan monenmoista taidetaan -projektin tanssi- ja musiikkipajoissa oli mukana djembeä soittava perkussionisti, ja arkiliiketanseja harjoiteltiin afrikkalaisen musiikin tahdittamana. Näin oppilaille tuli tutuksi afrikkalaisen tanssin rakenne, jossa toistetaan samaa liikekuviota, kunnes rumpali soittaa breikin (voimakkaampi fraasin loppu), ja liike vaihtuu toiseksi.



Kuvasta liikkeeksi

Työpajan ovat suunnitelleet Miia Elivuo ja Kaisa Suvanto

Työpajan idea lyhyesti: Tehdään ryhmissä tarina. Työpajassa harjoitellaan tarinankerrontaa kuvien ja liikkeen kautta.

Tarvikkeet: Tarvitaan paljon tilaa liikkua ja lehdistä leikattuja tilannekuvia.

Kesto: 2 x 45 min

1 Lämmittely- ja keskittymisharjoituksena voi tehdä esimerkiksi peiliharjoituksia tai yhteinen tahti -harjoituksen. Ohjeet harjoituksiin löytyvät menetelmäoppaan lopusta.

2 Oppilaat jaetaan ryhmiin ja jokainen ryhmä saa yhden lehdestä leikatun kuvan. Kuvien olisi hyvä olla tilannekuvia, joissa ihmisten (sekä mahdollisesti eläinten) lukumäärä on sama tai suurempi kuin oppilaiden lukumäärä ryhmässä. Oppilaat valitsevat itselleen roolin ja yrittävät luoda kuvan tilanteesta still-kuvan. (Still-kuvasta on kerrottu enemmän sivulla 8.) Jokainen kopioi valitsemansa henkilön asennon ja ilmeen mahdollisimman tarkkaan.

3 Ryhmien still-kuvat katsotaan ja niitä verrataan alkuperäisiin lehtikuviin.

4 Ryhmät saavat uuden lehtikuvan, ja toimivat kuten edellä.

5 Ryhmät esittävät still-kuvansa, mutta tällä kertaa kuvaa aletaan muokata. Yksi kuvan henkilöistä poistetaan olkaan koskemalla, ja uusi oppilas tulee hänen paikalleen. Asennon ja ilmeen on oltava eri kuin poistetulla henkilöllä. Näin kuva sekä kuvan tilanne muuttuu aina uuden oppilaan tullessa kuvaan. Lopulta kaikki kuvan henkilöt on vaihdettu ja kuva on täysin erilainen. Kaikkien ryhmien kuvat käydään läpi samalla tavalla. On tärkeää, että jokainen oppilas pääsee kokeilemaan kuvan muuttamista.

6 Ryhmät tarkastelevat kahta lehtikuvaansa ja päättävät, kumpi kuvista on aloitustilanne ja kumpi lopeustilanne. Tämän jälkeen he suunnittelevat kuvien väliin tapahtuman, joka muuttaa tilanteen toiseksi, eli yhdistää kuvat tarinaksi. Lehtikuvia ja niiden tilanteita voi tulkita hyvinkin vapaasti.

7 Tarinasta tehdään esitys. Esitys alkaa yhdestä still-kuvasta ja jatkuu toiminnalla, joka päättyy toiseen still-kuvaan.

8 Esitykset esitetään muille.



Haaveympäristö maalaten

Työpajan suunnitteli Minna Piispanen

Työpajan idea lyhyesti: Maalataan isolle kankaalle haavemiljö. Työpajassa oppilaat pääsevät kokeilemaan maalausta suuressa mittakaavassa. Tavoitteena on nauttia maalaamisesta ja itsensä ilmaisusta.

Tarvikkeet: Varataan luonnosteluun suttupaperia, lyijykyniä, värikyniä sekä hiiliä. Maalaus pohjaksi tarvitaan oppilaan kokoinen kuitukangas, esim. paperilakana tai kangas. Kankaan on hyvä olla niin iso, että oppilas mahtuu tarvittaessa olemaan sen edessä. Maalausta varten varataan akryyleja ja pullopeitevärejä, tms. vesiliukoisia vahvapigmenttisiä värejä, valittuihin maaleihin sopivia erikokoisia pensseleitä ja siveltimiä, vesikuppeja ja vettä sekä suojamuovia maalaus-ten alle. Lisäksi tarvitaan paljon pöytäpintaa sekä lattiatileä.

Kesto: 6 x 45 min, riippuen maalauksen koosta.

1 Pyydetään opiskelijoita valitsemaan jokin maisema tai paikka, jossa he haluaisivat olla, esimerkiksi unelmapaikka. Jaetaan opiskelijoille luonnospaperia ja lyijykyniä sekä värikyniä luonnoksen tekemistä varten. Mikäli tarvetta on, näytetään ja selitetään mitä luonnoksella tarkoitetaan. Inspiraatioksi on hyvä olla kirjoja ja lehtiä, joissa on kuvia erilaisista miljöistä.

2 Oppilaat luonnostelevat haluamansa paikan tai maiseman suttupaperille. Kun luonnos on valmis, otetaan maalaus pohja ja luonnostellaan kuva siihen piirustushiilellä.

3 Teos maalataan kankaalle. Työskentelyn yhteydessä keskustellaan värien sekoittamisesta ja maalaustekniikoista, työskentelytavoista sekä muista esiin nousevista aiheista.

Ohjaajan on hyvä pidäytyä työskentelemästä oppilaan puolesta. Jos ohjaajan tarvitsee selittää jotain työhön liittyvää tai näyttää maalaustekniikoita, hän voi esittää ehdotuksensa piirtämällä tai maalaamalla omalle pohjalle.

4 Lopuksi työ laitetaan kuivumaan ja välineet huolletaan. Töistä keskustellaan. Valmiit työt olisi hyvä saada esille esimerkiksi omaksi näyttelykseen.

Kun oppilaiden kanssa tehdään haaveviikkoaiheista digitarinaa, kankaalle maalattava unelmapaikka on hyvä ottaa käsikirjoituksessa esiintyvistä miljöistä. Maalaukset voidaan kuvata digikameralla, jolloin ne voidaan sijoittaa digitarinaan tai arkinäyttämön taustaksi. Maalauksia voi käyttää myös sellaisenaan Arkiliikkeet tanssiksi -työpajan lavasteena.





Arkipäivän näyttämö

Työpajassa jokainen oppilas rakentaa pienoismallin pienestä näyttämöstä, joka "lavastetaan" kuvaamaan oppilaan valitsemaa (arki)ympäristöä. Tähän ympäristöön sijoitetaan croquis-piirretty hahmo itsestä.

Tavoitteena on "nostaa arki näyttämölle" ja kiinnittää oppilaiden huomio omaan lähiympäristöön; siihen, minkälaisista elementeistä ympäristö rakentuu ja miten se vaikuttaa ihmiseen ja hänen toimintaansa. Tavoitteena on myös antaa käsitys siitä, että erilaisilla valinnoilla on mahdollisuus vaikuttaa omaan ympäristöön.

A. Lämmittely

Työpajan on suunnitellut Miia Elivuo

Työpajan idea lyhyesti: Kokeillaan erilaisia vartalon asentoja ja tehdään lämmittely croquis-luonnosten piirtämistä varten. Työpajassa keskitetään asentoihin pysäytettynä liikkeenä.

Tarvikkeet: Varataan tilaa liikkuu.

Kesto: 20 min

1 Nimileikki Aluksi oppilaat asettuvat seisomaan piiriin ja vuorotellen muodostavat nimensä ensimmäisen kirjaimen vartalon asennolla. Muut toistavat nimen sekä asennon.

2 Patsasgalleria Oppilaat tekevät toisistaan patsaita muokkamalla parinsa asentoa. Kun patsaat ovat valmiit, "kuvanveistäjinä" toimineet oppilaat liikkuvat patsasgalleriassa ja tarkastelevat tehtyjä patsaita. Tämän jälkeen vuorot vaihtuvat.

3 Sarjakuvaus Oppilaat seisovat rivissä ja katsovat suoraan eteenpäin. Yksi oppilaista tanssii tai liikkuu muiden ohi rivin alusta loppuun. Rivissä olevat oppilaat "valokuvaavat" vartalolleen tanssijan asennon sellaisenaan, kun sen edessään näkevät. Jokainen oppilas pyrkii ottamaan mahdollisimman samanlaisen asennon kuin tanssijalla oli juuri hänen edessään. Kun tanssija on mennyt rivin alusta loppuun, hän näkee, miten liikkui rivin ohi.

B. Ihmishahmot

Työpajan ovat suunnitelleet Minna Piispainen ja Ilpo Vuorela

Työpajan idea lyhyesti: Piirretään ihmishahmoja. Työpajassa harjoitellaan croquis-luonnosten tekemistä sekä tutustutetaan oppilaat erilaisiin piirustus- ja maalausvälineisiin.

Tarvikkeet: Varataan litoposteria tai muuta paperia, lyijykynät, 5 mm:n kapalevyä, matto- tai katkoteräveitsi, erilaisia piirtimiä (pastellit, vahaliidut, puuvärit, hiili jne.), vesivärit ja paperiliima.

Kesto: 2 x 45 min oppilasmäärästä riippuen

1 Oppilaat toimivat pareittain tai pienissä ryhmissä. Jokainen oppilas vuorollaan ottaa jonkin asennon, ja muut ryhmässä piirtävät hänestä croquis-luonnokset. Kun kaikki ryhmäläiset on käyty läpi, oppilaat valitsevat haluamansa piirroksen; mieluummin sellaisen jossa on ollut itse mallina. Jos alkuperäinen piirros halutaan säilyttää, voidaan siitä ottaa kopio (samalla hahmon kokoa voi tarvittaessa muuttaa).

2 Oppilaille esitellään erilaisia piirustus- ja maalausvälineitä. Oppilaat kokeilevat eri vaihtoehtoja ja värittävät tai maalavat piirroksensa.

3 Piirros liimataan kapalevyille. Tämän jälkeen hahmo leikataan veitsellä ääriviivoja myöten irti. Hahmoja voi tehdä myös useita erilaisia.



C. Arkipäivän näyttämö

Työpajan on suunnitellut Ilpo Vuorela

Työpajan idea lyhyesti: Rakennetaan pienoismalli "arkipäivän näyttämöstä". Rakentaminen tutustuttaa oppilaan mm. mittakaavaan, tilavaihtelun luomiseen, perspektiiviin ja levyrakenteisiin.

Tarvikkeet: Tarvitaan kapalevyä 5 mm ja 10 mm, aaltopahvia, pieniä nautoja (20-25 mm), vasara, matto- tai katkoteräveitsi, puuliimaa, paperille tulostettuja kuvia erilaisista lattiamateriaaleista (lautalattiat, parketit, laatat, muovimatot jne.), sisä- ja ulkoseinämateriaaleista (puu eri muodoissaan, tapetit, luonnonkivet, tiili jne.), maanpintamateriaaleista (numikko, sora, hiekka, erilaiset kiveykset, asfaltti jne.) ja erilaisista ulkonäkymistä (katu, puisto, metsä, järvi, urheilukenttä jne.) Näitä voi käydä itse kuvaamassa (myös oppilaiden kanssa) tai etsiä netistä, kunhan muistaa tekijänoikeudet.

Kesto: 6 x 45 min eri versioiden määrästä riippuen



1 10 mm:n kapalevystä leikataan neljännesympyrän muotoisia paloja, säteeltään n. 30 cm. Tästä tulee näyttämön pohjalevy. Pohjaa varten valitaan lattiamateriaalia tai maanpintaa esittävä kuva, joka leikataan pohjalevyn muotoiseksi ja liimataan sen päälle.

2 Näyttämölle tehdään n. 30-40 cm:n korkuiset seinät. Seinät tehdään joko pohjalevyn suorille sivuille, jolloin käytetään 5 mm:n paksuista kapalevyä, tai kaarevalle sivulle aaltopahvista. Seinälevyt kiinnitetään puuliimalla ja pienillä nautoilla.

3 Seinälevyt verhoillaan materiaali- tai näkymäkuvalla halutun taustan aikaansaamiseksi. Näyttämön pohjalevyyn ja seiiniin voi myös liimata itse otettuja ja tulostettuja kuvia. Oppilaat voivat käydä kuvaamassa koulua ja sen lähiympäristöä, ja näin saadaa tutut ympäristöt näyttämölle. Haaveviikko -aiheista digitarinaa tehdessä haaveiden miljööt voidaan rakentaa pienoislavaan.

4 Kun näyttämö on halutun näköinen, asetetaan ihmishahmo(t) lavalle haluttuun paikkaan. Pohjalevyn läpi painetaan ohuet naulat niin, että nautojen terävä pää on ylöspäin. Hahmo painetaan jaloistaan nautoihin "seisomaan".

Näyttämölle voi myös asettaa esineitä joko konkreettisesti tai kuvaamalla ja tulostamalla niistä pienennettyjä versioita, jotka kiinnitetään näyttämölle kuten ihmishahmot.

5 Valmiit näyttämöt valokuvataan useasta eri kulmasta ja vaikkapa erilaisissa valaistuksissa. Näin saatua kuvamateriaalia voidaan käyttää digitarinan kuvituksena.

Näyttämön rakentamista voi jatkaa kuvaamalla ja tulostamalla, sekä maalaamalla ja piirtämällä erilaisia tiloja, näkymiä ja materiaaleja taustaksi (ks. työpaja Haaveympäristö maalaten). Näyttämöstä voidaan tehdä useita versioita kiinnittämällä pohja- ja seinälevyjen päälle uudet kuvat. Jos aikomuksena on tehdä haaveviikko-aiheinen digitarina, näyttämöitä voi valmistaa aina kulloiseenkin haaveeseen liittyen. Näyttämöt kuvataan aina ennen uuden version rakentamista.



Lämmittelyyn ja keskittymiseen

PEILI

Oppilaat seisovat pareittain vastakkain. Toinen oppilaista on peili, joka toistaa toisen liikkeitä. Liikkeet on hyvä tehdä rauhassa, jotta peili ehtii seurata mukana.

VÄÄRISTYNYT PEILI

Peilaaja tekee liikkeen, ja peili tekee jotain aivan päinvastaista. Vääristynyttä peiliä voi kokeilla liikkeen laajuutta, laatua ja suuntaa muuntamalla.

YHTEINEN TAHTI

Harjoitus alkaa siitä, että oppilaat seisovat paikoillaan. He alkavat hiljalleen liikkua ja sen jälkeen hiljalleen kiihdyttää vauhtia. Tarkoitus on, että koko ryhmä liikkuu samaa vauhtia, joten jokaisen on tarkkailtava muita ja yritettävä löytää ryhmän yhteinen tahti. Kun vauhti on maksimissa, oppilaat alkavat hidastaa vauhtia. Harjoitus päättyy, kun kaikki ovat pysähtyneet paikoilleen. Mikäli oppilaat eivät ole tottuneet toimimaan ryhmänä, harjoitus on haasteellinen ja vaatii tiukkaa keskittymistä.



VERKOSTOITUMINEN

Oppilaat seisovat ringissä ja heittävät toisilleen palloa niin, että jokainen oppilas pääsee heittämään. Jokaisen on muistettava keneltä pallon sai ja kenelle sen heitti. Muistin virkistykseksi sama kierros kokeillaan uudelleen, minkä jälkeen pallojen määrää lisätään yhdellä. Ensimmäisen heittokierroksen edettyä jonkin verran, aloitetaan uusi kierros toisella pallolla. Palloja lisätään harjoituksen edetessä. Jonglööripallot soveltuvat harjoitukseen parhaiten, sillä maahan tippuessaan ne eivät lähde vierimään karkuun.

HEDELMÄCOCKTAIL

Tämä harjoitus toimii samalla periaatteella kuin Verkostoituminen-harjoitus, mutta pallojen sijaan käytetään sanoja. Ensimmäinen kierros käydään lävitse niin, että jokainen antaa toiselle jonkin hedelmän. Esim. "Minä annan sinulle omenan." Jokaisen pitää muistaa minkä hedelmän sai keneltä sekä minkä hedelmän antoi ja kenelle. Kierros käydään pari kertaa läpi muistin virkistykseksi.

Tämän jälkeen tehdään uusi kierros esimerkiksi eläinsanoilla. Hedelmä- ja eläinkierrokset aloitetaan kaanonissa kuten Verkostoituminen-harjoituksessa. Kierroksen määrä (keittiötarvikkeet, kulkuvälineet jne.) voi lisätä halutun vaikeusasteen mukaan.

AIHERINKI

Valitaan jokin kysymys, esim. mikä on lempibändisi / mistä pidät tai et pidä Suomessa/ mikä on lempiruokasi. Palloa heitetään ringissä, ja pallon saaja vastaa aina kysymykseen. Palloa heitetään niin kauan, että kaikki ovat saaneet vastausta, minkä jälkeen kysymystä vaihdetaan.

Digitaalinen tarinankerronta

Digitarina - minun tarinani

'Digital storytelling' eli digitarina on yhdysvaltalaisen **Joe Lamber-tin** kehittämä tarinankerrontametodi. Metodi on levinnyt ympäri maailmaa eri projektien kautta, mm. Iso-Britanniaan BBC Capture Wales -projektin muodossa. Digitarina on omasta elämästä kertova lyhytelokuva, jonka tekemisessä työvälineinä ovat valokuvat, oma ääni ja tietokone. Metodissa on tärkeää, että se antaa kontrollin tarinankerronnassa kertojalle, joka tekee elokuvansa itse alusta loppuun. Digitarina-metodissa tehdään tarina ja näytetään se muille, mikä kehittää itsevarmuutta ja itsetuntoa. Metodi voi myös edistää kielitaitoa tarinankerronnan ja käsikirjoittamisen kautta.

Digitarina-metodi on hyvä lähtökohta oppia käyttämään tietokonetta sekä digitaalisen median ja taiteen työvälineitä. Kolmepäiväisen työpajan aikana luodaan käsikirjoitus, joka toteutetaan. Elokuva syntyy yhdistämällä ääni kuviin, ja apuna käytetään helppoa editointiohjelmaa (esim. Windows Movie Maker). Pääasia ei kuitenkaan ole teknologiassa, vaan tarinassa, joka kehitetään

"tarinapiiri"-vaiheessa. Metodi onkin oiva työväline kehittää viestintätaitoja ja sosiaalisia kykyjä sekä vahvistaa itseilmaisua.

Tärkeä osa ohjaajaksi tulemistä on käydä itse prosessi läpi ja tehdä oma tarina, sillä tarinan tekeminen ei välttämättä ole helppoa. Digitarinan tekeminen voi olla terapeuttilinen prosessi, ja sen takia ohjaajan on osattava hienovaraisesti ohjata ja tukea ihmisiä. Ohjaajan on tärkeää luoda ryhmään hyvä ja luottavainen ilmapiiri ja olla rohkaiseva, sillä tarinaideat saattavat koskettaa kipeitäkin aiheita. Tällöin ryhmäläistä voi kannustaa keskittymään positiiviseen näkökulmaan, kuten siihen, miten tilanteen kanssa on oppinut pärjäämään, ja minkälainen on katse tulevaisuuteen.

Kokoontumispaikaksi kannattaa valita ryhmälle tuttu paikka, jossa he kokevat olonsa turvallisiksi ja rennosti. Jos opetuskieli ei ole



ryhmän äidinkieli, on ryhmän kanssa edettävä hitaammin ja varmistettava, että ryhmän käytössä on tarpeeksi tukiohjaajia, varsinkin kirjoitusvaiheessa. Vasta kun tarinat on kirjoitettu ja äänitetty, siirrytään tietokoneiden ääreen editoimaan. Kaikilla ryhmäläisillä ei ole välttämättä valokuvia käytettävissä, joten aikaa pitää varata myös kuvien piirtämiseen tai uusien valokuvien ottamiseen.

Kurssi huipentuu elokuvanäytökseen, jossa esitetään digitarinat koko ryhmälle. Elokuvanäytös on tärkeä osa prosessia, vaikka kaikki ryhmästä eivät välttämättä haluaisikaan näyttää tarinaansa laajemmin (esim. julkaista sitä netissä) henkilökohtaisista tai kulttuurisista syistä. Tarinoiden kuuleminen ja jakaminen ryhmässä on jo itsessään monelle antoisa kokemus.

Digitarina-metodi on helposti muokattavissa eri ryhmien tarkoituksiin. Monesta monenmoista taidetaan -projektissa metodi yhdistettiin eri taidetyöpajoihin, ja digitarinoiden aiheena oli haaveviikko. Nuorten kanssa tarinan kirjoittamista voi lähestyä myös esimerkiksi rap-lyriikan kautta tai tarinasta voi tehdä animaation. Materiaalin luomiseen voi käyttää enemmänkin aikaa, kunhan pitää mielessä metodin luomat raamit.

Käsikirjoitus on tärkeää tehdä heti prosessin alussa, varsinkin, jos ajatuksena on tehdä digitarinasta monta eri taiteenlajia hyödyntävä elokuva. Käsikirjoitusta voi työstää pitkin projektia, mutta jonkinlainen luonnos on oltava valmiina ennen taidetyöpajoja. Muuten työpajoissa tehty ja koottu materiaali ei palvele digitarinan tarina-aihetta.

Teksti **Outi Vellacott**

DigiTales pilottiprojektin kokemuksista voi lukea lisää kirjasta: 'Inclusion Through Media' - Luku 7: DigiTales, A European perspective 2007, Goldsmiths, University of London
Digitarina-metodi on tullut Californiasta: www.storycenter.org
BBC Capture Wales: www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/queries/capturewales.shtml

Digitarina-metodi

Digitarina-työpajassa tehdään kahden minuutin mittainen elokuva omasta elämästä. Tässä menetelmä on esitelty perusmuodossaan, kolmen päivän esimerkkityöpajana. Menetelmää on hyvä muokata ryhmälle sopivaksi sekä muun opetuksen aikatauluun soveltuvaksi.

Digitarina on

- elokuva, joka kestää noin 2 minuuttia (n. 250 sanaa)
- henkilökohtainen tarina
- kertojan itse tekemä (kirjoitus, nauhoitus, editointi)
- teos, jossa käytetään kertojan omia valokuvia tai piirustuksia (10–30 kpl)
- monitaiteinen teos, joka voi sisältää esimerkiksi liikkuvaa kuvaa, animatiota, musiikkia

Digitarinyöpaja

Työpajan valmistelu

Kouluttajalla pitää olla monipuoliset pedagogiset ja tekniset taidot. Hänen on osattava käyttää Windows Movie Maker -ohjelmaa tai muuta vastaavaa ohjelmaa. Parin kouluttajan lisäksi tarvitaan myös tekninen avustaja, joka tuntee koneet ja tukee ryhmää editoinnissa ja tekniikassa.

Työpajaan osallistuvia pyydetään tuomaan mukanaan jokin itselleen tärkeä esine ja muistitikku digitarinan tallentamista varten sekä 10–30 oman elämään liittyvää valokuvaa. Kuvat voivat olla esimerkiksi itsestä harrastuksen parissa tai tärkeästä paikasta tai ihmisestä. Pajalle voi antaa valmiiksi myös jonkin teeman, joka ohjaa myös kuvien valitsemista. Kuvien hankkimisen voi jättää myös myöhemmäksi, mikäli teema tai tarinan aihe ei ole vielä tiedossa. Valokuvien lisäksi digitarinassa voi käyttää myös piirustuksia ja maalauksia.



Työpajan tila-, väline- ja materiaalit tarpeet



Huone, jossa on tilaa liikkua:

- DVD-soitin ja TV
- Internet-yhteys
- projektori sekä valkokangas
- tuoleja ja pöytiä
- paperia ja kyniä, flip-taulu/liitutaulu



Hiljainen huone äänitystä varten:

- Diginauhuri, josta Wav-tiedostot voi siirtää USB:llä koneelle
- TAI kannettava tietokone, johon on liitetty mikrofoni
- äänenkäsittelyohjelma, esim. Audacity, jolla voi "siistiä" äänitystä ja leikata tarpeelliset osat/äänet pois (ei pakollinen)



Tietokone luokka:

- PC tietokone + kuulokkeet jokaiselle, eli esim. 8 tietokonetta 8 hengen ryhmälle
- opettajan tietokone edessä liitettynä "opetustauluun"
- Editointiohjelma Windows Movie Maker (PC) ja tarpeeksi muistia
- Kuvankäsittelyohjelma Photoshop, jos mahdollista
- Tulostin (käsikirjoituksia varten)
- Skanneri (valokuvia / piirustuksia varten)
- Digikameroita, ja tarvittavat USB-kaapelit

I PÄIVÄ Tarinapiiri

1 Työpaja aloitetaan kertomalla, mistä digitarinametodissa on kyse sekä näyttämällä muutamia esimerkkejä digitarinoista. Heti alkuun on hyvä painottaa, että digitarinassa voi käyttää vain itse tehtyä tai tekijänoikeusvapaata materiaalia.

2 Jatketaan tarinapiirillä. Luodaan hyvä yhteishenki sekä rentoutunut ilmapiiri erilaisten tutustumisleikkien ja pelien avulla. Lämmitellään käsikirjoitusta varten tekemällä tarinankerronnallisia harjoituksia. Harjoitukset ja leikit löytyvät oppaan lopusta.

3 Kirjoitetaan ensimmäinen versio digitarinaan tulevasta käsikirjoituksesta.

II PÄIVÄ Käsikirjoituksesta digitarinaksi

1 Muokataan käsikirjoitusta.

2 Tehdään käsikirjoituksesta kuvakäsikirjoitus. Kuvakäsikirjoituksen voi tehdä A4-paperille kopioiduille ruuduille, joiden viereen kirjoitetaan muistiinpanoja.

3 Viimeistellään käsikirjoitus, ja luetaan se nauhalle. Skannataan digitarinaan tulevia kuvia.

4 Ohjeistetaan osallistujia Windows Movie Maker -ohjelman tai vastaavan käytössä ja aloitetaan digitarinan editointi.

III PÄIVÄ Digitarinan editointia

1 Käydään läpi tekijänoikeuksiin liittyvät asiat. Internetistä löytyvää tekijänoikeusvapaata kuva- tai äänimateriaalia voi käyttää digitarinassa, mutta tekijänoikeuksien kanssa on syytä olla erittäin tarkkana.

2 Editoidaan digitarinaa. Lisätään efektejä ja musiikkia.

3 Elokuvanäytös. Esitetään digitarinat koko ryhmälle.

	I PÄIVÄ	II PÄIVÄ	III PÄIVÄ
Klo 9.30	Digitarinametodin esittelyä • Näytetään 3–4 esimerkkiä	Käsikirjoituksen muokkausta ja palaute Kuvakäsikirjoitus Editointiharjoitus	Tekijänoikeusasiat Editointia / Efektejä / Musiikkia
Klo 11.30	Tarinankerronnallisia harjoituksia: • Esittelypeli • Splät • Rakastan / Vihaan listat • Tulitikkutarinat • Tarina satunnaisista sanoista	Käsikirjoituksen muokkaaminen: viimeinen versio Skannausta ja tekstin nauhoitukset	Editointia / Efektejä / Musiikkia
Klo 13.00	Lounas	Lounas	Lounas
Klo 14.00	Tarinat esineistä	Editointia, skannausta ja nauhoitukset	Editointia / Efektejä / Musiikkia
Klo 15.30	Ensimmäinen luonnos käsikirjoituksesta ja palaute	Editointia	Editointia / Efektejä / Musiikkia
Klo 16.30	////////////////////	////////////////////	Elokuvanäytös ja palaute

Digitarinyöpajassa käytettyjä leikkejä ja harjoituksia

ESITTELYPELI

Kierroksen aloittaja kertoo oman nimensä ja sen jälkeen yhden asian, jonka on nähnyt sinä päivänä. Seuraava henkilö tekee samoin ja esittelee vielä lopuksi edellisen henkilön tämän kertoman mukaan. Edetään ringin loppuun asti niin, että jokainen henkilö vuorollaan toistaa häntä ennen olleiden henkilöiden kertomat asiat. Viimeinen henkilö joutuu esittelemään itsensä lisäksi koko ryhmän.



RAKASTAN / VIHAAN LISTAT

Jokainen kirjoittaa erilliset listat rakastamistaan ja vihaamistaan asioista. Asioiden suuruus voi vaihdella terävistä kynistä maailmanrauhaan ja kaikkeen siltä väliltä. Listoja voi tehdä myös esimerkiksi aiheesta ”haaveilin joskus”, ”haluaisin” jne.

SPLÄT

Osallistujat seisovat ringissä. Pelissä tehdään taputus-kierrosta niin, että yksi taputus jatkaa kierrosta normaalisti, kaksi taputusta vaihtaa suuntaa. Jokainen voi omalla vuorollaan päättää taputtaako kerran vai kahdesti. Tämän lisäksi voi aiheuttaa kaksintaistelun osoittamalla yhtä henkilöä ja sanomalla ”splät”. Silloin henkilö, jota on osoitettu, menee kyykkyyn. Hänen vieressään olevat oppilaat osoittavat toisiaan ja sanovat ”bäng”. Oppilas, joka oli kaksintaistelussa hitaampi, tippuu pois pelistä.

TULITIKKUTARINAT

Jokainen vuorollaan sytyttää tulitikun ja kertoo jostain itselleen tärkeästä asiasta kunnes tulitikku on sammutettava.

ASSOSIAATORINKI

Ensimmäinen oppilas sanoo jonkin sanan, seuraava siitä mieleen tulevan sanan jne. Samoja asioita ei saa sanoa.

TARINA SATUNNAISISTA SANOISTA

Taululle kerätään 10–20 satunnaista sanaa. Jokainen kirjoittaa tarinan, jossa kaikki listatut sanat esiintyvät. Tarinan ei tarvitse olla täysin looginen.

KUVISTA TARINA

Osallistujat valitsevat pienissä ryhmissä itselleen 3–5 kuvaa. Kuvien pohjalta keksitään tarina, joka esitetään muille.

TÄRKEÄ ESINE

Osallistujat ovat saaneet ohjeistukseksi tuoda työpajaan itselleen tärkeän esineen. Jokainen vuorollaan esittelee esineen muille ja kertoo, miksi se on tärkeä. Tämä harjoitus toimii usein virikkeenä digitarinan tarina-aiheelle.

Kulttuuriaitta tuo taiteen ja kulttuurin iloa lasten ja nuorten arkeen. Kulttuuriaitta on osa Taikalamppua, joka on valtakunnallinen lastenkulttuurikeskusten verkosto. Taikalampun tavoitteena on lasten ja nuorten kulttuuripalveluiden tukeminen ja taidekasvatuksen saavutettavuuden parantaminen.

Kulttuuriaitta on toiminut seudullisesti perustamisestaan vuonna 2003 lähtien. Vuodesta 2009 alkaen Kulttuuriaitan toimialueeseen kuuluvat Jyväskylä, Muurame, Hankasalmi, Toivakka, Uurainen, Laukaa ja Petäjävesi.



JYVÄSKYLÄ

www.taikalamppu.fi
www.jyvaskyla.fi/kulttuuri/aitta