



YMPÄRISTÖ HALTUUN!
OPAS LUOVAAN YMPÄRISTÖN
TUTKIMISEEN

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 säiteitä ja onnistunutta taidehetkeä!

Terveisin, Taikalamppu-verkoston toimijat

Julkaisija: Jyväskylän kaupunki/Kulttuuriaitta
Oppaan sisällön koonti: Maiju Räsänen

Ulkoasu: Päivi Hirsiaho
Paino: Kopijyvä Oy

©2011

SISÄLTÖ

Alkusanat	4
Majakka-hankkeen taiteilijat	5
1. Virittäytyminen	6
Alkurinki	6
Croquis	7
Tarttuvaa taidetta	8
Alias	9
Atomi-patsaat	9
2. Ryhmä tutuksi!	10
Rautalangasta väännetty luokkakuva	10
Omakuva valokuvaten	11
Liikkuva muotokuva	12
Sketsihahmot	13
3. Löytöjä läheltä	14
Minun maailmani -esinekooste	14
Koulu pelissä	15
Animaatiota luonnonmateriaaleista	16
4. Mielikuvitettu maailma	18
Lelumaalaus	18
Paperimassa-avaruusolio	19
Mielikuvitusmaailma	20
Hahmon syventäminen	21
Huopahahmon kotikolo	22
Evoluutio-animaatio	23
5. Tunneympäristön tutkailua	24
Tunnekartta	24
Tunnepostikortit	25
Tunnemaalaus	26
Mutaisia tunteita	27
6. Taidejälkiä ympäristössä	28
Katuliituanimaatio	28
Räsygraffitit	29
Värikäs lumiveistos	30
Säänkestävä hiekkakakku	31
Verhot luokkaan	32
Veden ja ilman olentoja	33
Animaatio vaihe vaiheelta	34
Kuvalähteet	36

Majakkan valossa

Lasten- ja nuortenkulttuurikeskus Kulttuurilaista toteutti vuosien 2010–2011 aikana monitaiteisen Majakka-hankkeen Jyväskylän peruskouluissa. Hankkeeseen palkatut nuoret taiteilijat toteuttivat kouluilla erilaisia taideprojekteja, joiden tärkeimpiä teemoja olivat osallisuus, monitaiteisuus ja ympäristön tutkiminen. Taideprojektit suunniteltiin yhdessä oppilaiden ja opettajien kanssa vastaamaan luokan tarpeita ja mielenkiinnon kohteita. Monitaiteisissa pajakokonaisuuksissa työskenneltiin kuva-, tekstiili- ja teatteritaiteen osaluilla raja-aitoja kaataen. Työpajojen painopiste on ollut opettamisen ja suorittamisen sijaan vapaassa itseilmaisussa, lapsilähtöisyydessä ja luovassa tekemisen meiningsä! Majakka-hanke oli osa valtakunnallista “Taiteilija koulussa”-hanketta, jonka rahoittajana toimi opetus- ja kulttuuriministeriö.

Ympäristö uusin silmin

Ympäristö mielletään usein ihmisten ulkopuoliseksi fyysiseksi maailmaksi, johon kuuluu luonto ja rakennettu ympäristö. Majakka-pajoissa yhteisenä ympäristönämme ovat myös ihmiset, joiden kanssa olemme vuorovaikutuksessa, sekä jokaiselle henkilökohtaiset mielikuvitusmaailma ja tunneympäristö. Tämän oppaan harjoituksissa tutkitaan luovan toiminnan kautta omaa itseä, yhteisöä ja ympäristöä, joista elinympäristömme kokonaisuudessaan muodostuu.

Osallisuuden tunne omassa ympäristössä voi syntyä yhtä lailla kokemuksen, tiedon tai tunteen kuin ympäristön fyysisen muokkaamisen kautta. Lapsi kokee kouluympäristön usein hyvin erilaiseksi kuin aikuinen. Mahdollisuus uudenlaiseen luovaan toimintaan tutussa ympäristössä avaa uusia näkökulmia myös aikuisille. Yhteys ympäröiviin ihmisiin ja tilaan vahvistuu positiivisista vuorovaikutuskokemuksista. Majakka-pajoissa tärkeää on ollut myös kokemusten yhteinen käsittely, oppilaille tarjotaan mahdollisuus tulla kuulluksi. Osallistumisen kautta opitaan elämään yhdessä ja kunnioittamaan yhteistä elinympäristöämme.

Vapaasti kokeillen!

Opas on suunnattu opettajille ja koululuokkien kanssa työskenteleville, mutta harjoituksia voi hyvin soveltaa monenlaiseen kasvatustyöhön, jossa toimitaan ryhmien kanssa. Toiminta on suunniteltu pääasiassa alakouluikäisille oppilaille, mutta monet teemat sopivat hyvin kaikenikäisille sellaisenaan tai kohderyhmälleen sopivaksi muokattuina versioina. Harjoitukset etenevät helpommista yksilötoista kohti hyviä ryhmätöitä vaativia tehtäviä. Oppaan yksittäiset harjoitukset ovat alun perin osa suurempaa työpajakokonaisuutta, harjoituksia siis voi ja kannattaa yhdistellä toisiinsa.

Luovia ja oivaltavia hetkiä oppaan parissa!

Majakka-hankkeen taiteilijat

Jenni-Maria Haapamäki, kuvataiteilija

Jennin vahvuudet ovat maalaus, valokuvaus sekä kuvanveisto. Tärkeitä kokemuksia Majakka-työpajojen aikana ovat olleet oppilaiden into tekemiseen, työskentelyprosessiin heittäytyminen sekä rohkeus tehdä oman mielen mukaan. Työpajojen ohjauksen ohessa Jenni vastasi Majakka-hankkeen koordinoinnista.

Päivi Hirsiaho, kuvataiteilija

Päivin erityisosaamista ovat animaatio, video- ja äänitaide. Parasta Majakka-työpajoissa olivat kaikki oivaltamisen hetket ja lasten innokas animaatiotyöskentelyyn heittäytyminen. Päivi toteutti Ympäristö haltuun! -menetelmäoppaan graafisen ilmeen.

Jarna Mandelin, teatteri-ilmaisun ohjaaja

Jarnan erityisosaamista ovat draamatyöskentely ja teatteritaide. Parhaita kokemuksia Majakka-työskentelyn aikana olivat lasten omat oivallukset, keskustelut, itsensä haastaminen, onnistuminen, omista taidoista yllättyminen ja matka jonka lopullista määränpäättä ei voi tietää etukäteen.

Leena Pukki, kuvataiteilija

Leenan erityisosaamista ovat kuvanveisto, maalaus ja performanssitaide. Parasta Majakka -työpajoissa oli pidättelemättömät tunteet ja innostus, inhimillisyys, erilaisten ihmisten, ajatusten ja taiteenlajien sekoittuminen yhteiseen luovuuden virtaan ja hyvät kahvit opettajainhuoneissa.

Maiju Räsänen, artesaani

Maijun erityisalaa ovat tekstiilitaide ja yhteisölliset menetelmät. Mieleenpainuvimpia hetkiä Majakka-pajoissa olivat taiteen kautta syntyneet uudet kokemukset ja oivallukset sekä oppilaiden riemu siitä, kun saatiin tehtyä jotain "ihan oikeaa" yhdessä. Maiju toimitti Ympäristö haltuun! -menetelmäoppaan sisällön.

1. Virittäytyminen

Luovan toiminnan aloittaminen kesken kiireisen koulupäivän vaatii tunnelmaan virittäytymistä. Tämän luvun harjoituksissa pysäytetään kiire, kuunnellaan toisia sekä herätellään kekseliäisyyttä ja havainnointikykyä. Oppilaille annetaan mahdollisuus tulla kuulluksi ja nähdyksi.

ALKURINKI

Kohderyhmä: Kaikenikäiset

Tarvittava aika: 10–15 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Pieni pehmeä esine, jota on mukava hypistellä. Esimerkiksi pehmolelu, pallo tai hernepussi.

Esivalmistelut: Järjestetään ryhmän kanssa luokkaan tila, johon kaikki mahtuvat piiriin istumaan.

Harjoituksen tavoitteet: Oppia jakamaan omia ideoita, ajatuksia ja kokemuksia ryhmän kanssa sekä vastaanottamaan toisten ajatuksia. Ringissä jaettavien asioiden tulee olla sellaisia, että jokainen pystyy vastaamaan niihin omista lähtökohdistaan. Asioiden ei tarvitse perustua tietoon vaan omiin kokemuksiin ja ajatuksiin.

Harjoituksen kulku:

Oppilaat ja opettaja istuutuvat piiriin lattialle tai tuoleille. Esine, joka laitetaan kiertämään ringiin, esitellään. Vain se, jolla on esine kädessään, saa puhua - muiden tulee kuunnella rauhassa.

Oppilaille annetaan ohjeet siitä, mitä jokainen ringissä istuja kertoo omalla vuorollaan. Tutustumisleikkinä voidaan käyttää jotain seuraavista yhdistelmistä:

1. Nimi, lempiruoka, lempieläin
2. Nimi, lempikirja, lempielokuva
3. Nimi, jotain mistä pitää, jotain mistä ei pidä

Johdatuksena päivän alkuun voidaan kysyä esimerkiksi näin:

Mitä jännittävää sinulle on tapahtunut tänä aamuna?

Mikä asia sai sinut iloiseksi eilen/tänään?

Minkälaisella tuulella heräsit tänä aamuna?

Mitä sinulle on tapahtunut sen jälkeen kun olemme viimeksi nähneet?

Opettaja aloittaa itse ja kertoo aiemmin sovitun/sovitut asiat ja laittaa esineen kiertämään myötä- tai vastapäivään ringissä. Oppilaat kertovat vuorollaan samasta asiasta ja laittavat lopuksi esineen eteenpäin. Näin jatketaan kunnes esine palaa takaisin opettajalle. Opettaja kokoaa ringin lopuksi oppilaiden kertomat asiat muutamalla sanalla tai lauseella. Tarvittaessa opettaja voi kommentoida oppilaiden ajatuksia kierroksen lopuksi.

J.M.

CROQUIS

Kohderyhmä: Kaikenikäiset

Tarvittava aika: 15–20 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet:

Croquis-tehtävää voi toteuttaa joko piirtäen tai muovailuvahalla. Piirustustehtävään tarvitaan runsaasti pieniä noin A6 kokoisia luonnospapereita ja muovailutehtäviin pala muovailuvahaa jokaiselle oppilaalle sekä alustat. Lisäksi tarvitaan ajanottoväline, esimerkiksi kännykkä tai sekuntikello.

Harjoituksen tavoitteet: Harjoituksen pääpaino on työskentelyn ja oman työn arvostelun ”hölläämisessä”.

Esivalmistelut: Katsotaan luokasta hyvä paikka mallille.

Harjoituksen kulku:

Croquis-harjoitukset ovat nopeita luonnoksia elävästä mallista. Ne toteutetaan joko piirtäen tai muovailuvahaa muovailen. Croquis-töissä kokeilu ja hahmotteleva ote työskentelyyn syntyvät luonnostaan, sillä lyhyessä ajassa ei ehti pohtia tai kritisoida. Pelkästään tekemisen jälki jää!

Oppilaille jaetaan tarvittavat välineet joko muovailu- tai piirustustehtävään.

Kaikki halukkaat oppilaat ovat malleina vuorotellen. Malli voi istua/seistä/maata/jne, kunhan kaikki muut näkevät mallin hyvin. Mallin asento kannattaa valita ajan mukaan. Pitkiin muutamien minuuttien asentoihin on parempi valita helppoja asentoja, lyhyissä n. 10 sekunnin croquis-tehtävissä voi ottaa vaikeampiakin asentoja.

Croquis-tehtävä kannattaa aloittaa pitemmillä työskentelyajoilla, kuten 4 minuuttia. Tämän jälkeen aikaa lyhennetään hieman aina mallin vaihtuessa. Lopulta aika voi olla vain muutamia sekunteja. Ohjeistuksessa on tärkeää painottaa kokonaisuuden hahmottamista. Yksityiskohdat kannattaa jättää viimeiseksi, jos niiden tekoon jää aikaa. Harjoituksen hauskuutta ja haastetta voi lisätä vaikkapa:

- piirtämällä sillä kädellä, jolla ei ole tottunut piirtämään
- piirtämällä suulla
- piirtämällä nostamatta kynää paperista
- muovailemalla hahmon vain yhtä kättä käyttäen
- tutkimalla mallia 10 s ajan ja sulkemalla silmät työskentelyn ajaksi
- muovailemalla käyttämättä peukaloa

Elävän mallin sijaan mallina voi käyttää esimerkiksi etukäteen nauhalle nauhoitettuja satunnaisia ääniä, kuten kahvinkeitin kohinaa. Oppilaat piirtävät mitä äänestä tulee mieleen. Piirtämisen jälkeen paljastetaan äänen alkuperäinen lähde. Croquis-tekniikkaa voi ujuttaa mihin tahansa tekniikkaan, kuten valokuvaukseen tai maalaukseen. Pääasia on kuitenkin nopeatempoinen tekeminen ja rento meininki.

J.-M.H., P.H. & L.P.



TARTTUVAA TAIDETTA

Kohderyhmä: 7–12-vuotiaat

Tarvittava aika: 15 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Valmiita paperitarra-arkkeja. Esimerkiksi osoitetarra-arkit sopivat tehtävään mainiosti, ohuita mustia piirustustussseja, puuvärejä

Esivalmistelut: Jokaiselle oppilaalle leikataan kaksi pientä tarrapohjaa.

Harjoituksen tavoitteet:

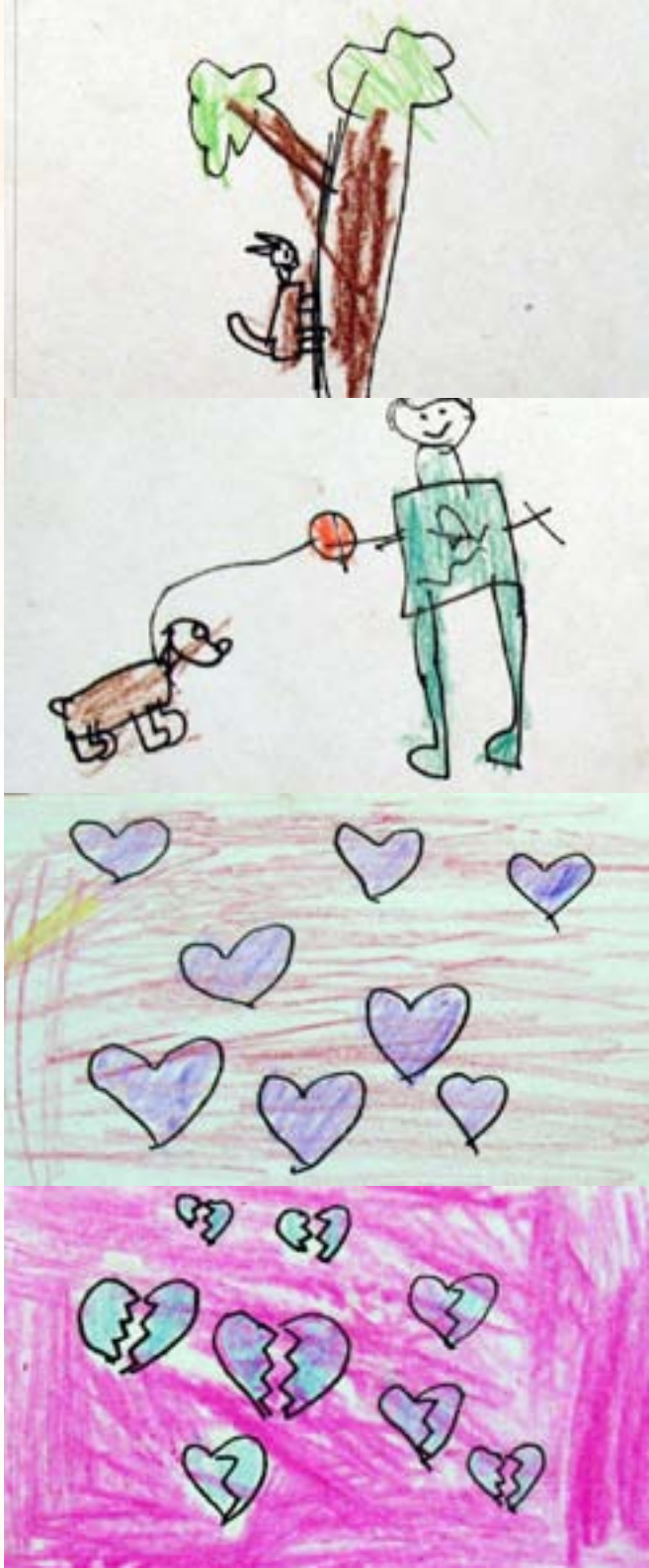
Harjoittaa piirtämisvarmuutta, lämmitellä piirtämistä ja itseilmaisua ottamalla haltuun ensin pieni alue kuvan tekemiseen.

Harjoituksen kulku:

Jokaiselle oppilaalle jaetaan kaksi tarrapohjaa sekä piirustustussi. Annetaan aihe, jossa esiintyvät vastakohdat (esimerkiksi kaunotar ja hirviö) ja pyydetään oppilaita miettimään hetken, minkälaisia mielikuvia heille syntyy aiheista. Kuvan ääriveriiviat ja yksityiskohdat piirretään suoraan tussilla tarralle ja yritetään käyttää tarran koko pikkuruinen pinta-ala hyväksi. Kun tussipiirustus on valmis, piirros väritetään puuväreillä.

Valmiita tarroja voidaan kiinnittää yhdessä valittuihin paikkoihin, niillä voidaan koristella vihkoja tai vaikkapa vaihdella oppilaiden kesken.

L.P.



ALIAS

Kohderyhmä: Kaikenikäiset

Tarvittava aika: 15–20 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: -

Esivalmistelut: Luokkaan järjestetään tila, jossa kaikki voivat istua ringissä.

Harjoituksen tavoitteet: Kannustaa ilmaisemaan itseään ja tuomaan omia ideoita esiin.

Harjoituksen kulku:

Jokainen oppilas saa vuorollaan esittää omalla paikallaan itse valitsemaansa eläintä. Esiintyjä saa myös pitää aiheeseen sopivaa ääntä.

Muut oppilaat arvaavat mistä eläimestä on kyse, kunnes ratkaisu keksitään. Vuoro siirtyy esittäjän vieruskaverille, esityksiä jatketaan kunnes kaikki ovat esiintyneet. Joka kierrokselle voi valita aina uuden aiheen ja kierroksia voi jatkaa niin pitkään kuin aikaa on.

Aiheita:

- Ammatit
- Eläimet
- Maat
- Elokuvat
- Harrastukset
- Sääilmiöt
- Kulkuneuvot

J.M.

ATOMI-PATSAAT

Kohderyhmä: Kaikenikäiset

Tarvittava aika: 15–20 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: -

Esivalmistelut: Luokkaan järjestetään tila, jossa kaikki mahtuvat liikkumaan.

Harjoituksen tavoitteet: Toimia ryhmässä ja kehittää yhteisiä ideoita. Voidaan käyttää ryhmienjakoharjoituksena.

Harjoituksen kulku:

Aluksi oppilaat saavat kuljeskella vapaasti ympäri tilaa. Opettaja kertoo luvun, jonka perusteella oppilaat muodostavat ryhmän, jossa on yhtä monta oppilasta. Oppilaat tekevät ryhmässä patsaan, joka esittää opettajan kertomaa aihetta, esim. norsu. Kun kaikkien patsaat ovat valmiina, ryhmät puretaan ja kaikki jatkavat yksin kävelyä. Opettaja ilmoittaa uuden ryhmäkoon ja patsaan aiheen. *Kannusta oppilaita etsimään ryhmä, jonka kanssa ei ole vielä työskennellyt.*

Aiheita patsaisiin:

- Krokotiili, hiiri, gorilla
- Polkupyörä, lentokone, höyrylaiva
- Leivänpaahdin, kahvinkeitin, jääkaappi
- Kaivo, keinu, linja-autopysäkki
- Jääkiekkopeli, pilkkikilpailut, torikahvila

Jatkotehtäviä:

- Valmiit patsaat voivat pitää aiheeseen kuuluvaa ääntä.
- Valmiit patsaat voivat lähteä liikkeelle.
- Kävelytapaa voidaan muuttaa välillä. Liikkua voidaan vaikka hiipien, harppoen, hyppien, kinkaten tai lompkien.

J.M.

2. Ryhmä tutuksi!

Uusien asioiden oppiminen ennestään tutusta ryhmästä vahvistaa yhteyttä oppilaiden välillä ja luo turvallisen ilmapiirin työskennellä. Hyvin toimiva ryhmä on ympäristö, jossa on helppo opiskella ja saada toisilta tukea. Seuraavien harjoitusten avulla havaitaan uusia asioita luokkatovereista ja itsestä luovilla, hauskoilla ja helpoilla tavoilla.

RAUTALANGASTA VÄÄNNETTY LUOKKAKUVA

Kohderyhmä: 9–16-vuotiaat

Tarvittava aika: 3 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Rautalankaa, sivuleikkureita ja pihtejä rautalangan katkaisuun ja taivutteluun. Nappeja, helmiä, pultteja, muttereita, villalankakerien loppuja ym. kierrätysmateriaaleja hahmojen yksityiskohdiksi. Pohjalevyksi maalattu vaneri, MDF-levy tms. ja sisustusnitoja omakuvien kiinnittämistä varten.

Harjoituksen tavoitteet: Hulluttelu omakuvan mahdollisuuksilla, tutustuminen kierrätysmateriaalien käyttöön ja luokkakuvan luominen yhdessä.

Harjoituksen kulku:

Oppilaille jaetaan n. 1 m rautalankaa ja pihtit, joista omakuvaa saa alkaa muotoilla. Rautalankaa saa käyttää tarvitsemansa määrän. Kierrätysmateriaalit laitetaan esiin sivupöydälle, josta niitä saa käydä hakemassa ja ideoida omakuvaansa yksityiskohtia, kuten silmiä, hiuksia ym. Yksityiskohdat kiinnitetään työhön rautalangalla.

Kun omakuva on valmis, oppilaat voivat vielä vääntää oman nimensä rautalangasta. Lopuksi valmiit kuvat sommitellaan pohjalevyille ja kiinnitetään sisustusnitojalla.

M.R.



OMAKUVA VALOKUVATEN

Kohderyhmä: 7–15-vuotiaat

Tarvittava aika: 2 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Digikameroita, tietokone ja videotykki.

Harjoituksen tavoitteet: Ryhmään tutustuminen, oman minäkuvan pohtiminen ja valokuvauksen perusteiden oppiminen.

Harjoituksen kulku:

Harjoituksessa pohditaan omaa identiteettiä ja toteutetaan kolmen valokuvan sarja:

Omakuva

Mitä tykkään tehdä (mistä pidän)

Mitä en tykkää tehdä (mistä en pidä)

Omakuva-harjoituksessa kuvataan kolmen valokuvan sarja, pohdiskellaan millaisia me olemme ja tutustutaan samalla paremmin muihin ryhmän jäseniin. Jokainen oppilas kuvaa oman kolmen kuvan sarjansa. Tehtävä tehdään ryhmätyönä, jos kameroita on rajallinen määrä. Myös itseään kuvatessa (vaikka ajamassa polkupyörällä) tarvitsee kaverin apua.

Omakuvan voi toteuttaa monella eri tapaa, sen ei tarvitse olla kuva omista kasvoista. Jokaisessa kuvassa täytyisi kuitenkin näkyä jokin osa itsestä, käsi, jalka, korva, tai vaikka koko vartalo. Haastavuutta tehtävän suorittamiseen tuo kouluympäristö, josta ei todennäköisesti löydy kovin monipuolista rekvisiittaa. Täytyy enemmän improvisoida ja käyttää mielikuvitusta. Liioittelu ja teatraalisuus sopivat tähän tehtävään hyvin. Omalla keholla voi kertoa vaikka mitä itsestään. Millainen olen? Mitä oikeasti tykkään tehdä? Miltä tänään tuntuu? Miten voisin ilmaista kirpeän pakkassään omalla kehollani?

Valokuvat katsotaan koko ryhmän kanssa yhdessä ja muut saavat arvailla kenen omakuva on kyseessä.

Hyvä muistisääntö kuvatessa on, että valokuvaaminen on valon kuvaamista. Valoa täytyy siis olla riittävästi, jotta kuvat eivät heilahda. Paras valo on luonnonvalo. Paras zoomi on omat jalat.

P.H. & M.R.



LIKKUVA MUOTOKUVA

Kohderyhmä: 10–18-vuotiaat

Tarvittava aika: 2 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Digikamera ja kamerajalusta.

Esivalmistelut: Tutustu Animaatio vaihe vaiheelta s. 34.

Harjoituksen tavoitteet: Oppia miten stop motion -animaatiota tehdään. Animaation tekeminen liikunnallisesti ja hauskaasti omaa kehoa käyttäen ja ympäristöä hyödyntäen. Ryhmätyöskentely. Elokvastunttien tekeminen.

Harjoituksen kulku:

Animaatio kuvataan pienissä ryhmissä. Animaatiossa esiintyvät ihmishahmot. Oman kehon lisäksi voi kokeilla liikuttaa esimerkiksi vaatteita. Kameran tulee pysyä tiukasti paikallaan jalustalla. Kuvauspaikan tulee olla mahdollisimman valoisa ja taustaksi kannattaa valita rauhallinen paikka, jossa ei ole liikaa häiritsevää liikettä. Oma keho liikutetaan vähän kerrallaan ja muutoksista otetaan valokuvia.

Tehtävässä kannattaa kokeilla sellaisia liikkeitä ja asioita, joita ei voi tehdä videokuvaten. Animaatiotekniikan ansiosta melkein kaikkea on mahdollista lavastaa. Pipot voivat herätä eloon, vaatteet vaihtua päällä itsestään - ja koulun käytävällä voi vaikka vesihiihtää.

Idea kannattaa pitää ensin yksinkertaisena ja kokeellisena ja kuvia voi ottaa paljon (100–200 valokuvaa). Animaatio kannattaa katsoa heti ensimmäisen kuvauksen loputtua kameranalta klikkailemalla kuva kuvalta, jotta näkee miten kuvaus onnistui ja mitä täytyy tehdä uudestaan ja toisin.

P.H.



SKETSIIHAHMOT

Kohderyhmä: 9–12-vuotiaat

Tarvittava aika: 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Paperia ja kynät, Vanhoja hattuja, huiveja, aurinkolaseja, käsilaukkuja, takkeja yms.

Esivalmistelut: Luokkaan hankitaan vanhoja vaatteita, hattuja, huiveja, asusteita ja kaikkea muuta sellaista, mistä saa hauskoja asuja. Vaatteiden hankkimiseen voi käyttää vaikka koulun pukuvarastoa tai pyytää oppilaita tuomaan kotoaan käytöstä poistettuja vaatteita.

Harjoituksen tavoitteet: Esiintyminen roolihahmona, puhe- ja fyysisen ilmaisun vapautuminen.

Harjoituksen kulku:

Lattialle kasataan vaatteet, hatut, laukut ja muu rekvisiitti. Oppilaat saavat valita kasasta itselleen yhden asukokonaisuuden. Jos tavaraa on niukasti, voi esineiden määrän rajata, esim. 2/oppilas.

Oppilaille jaetaan kynät ja paperia. Esineet apunaan oppilaat kehittävät oman sketsihahmon. Tehtävän onnistumisen kannalta on erittäin tärkeää, että hahmo on oppilaan itse keksimä, ei valmiista kopioitu. Jokainen keksii omalle hahmolleen seuraavat asiat:

- Nimi
- Ikä
- Ammatti
- Kotipaikka
- Hokema (sana tai lause jota hahmo käyttää jatkuvasti)
- Puhetapa (saa olla rajusti liioiteltu)
- Liikkumistapa (saa olla rajusti liioiteltu)

Jatkotehtäviä:

- Hahmot voi esitellä koko luokalle. Opettaja voi toimia haastattelija ja sketsihahmot käyvät luokan edessä vuoron perään.
- Hahmot voi valokuvata.
- Hahmoja voi syventää. (katso s. 20)
- Hahmoille voi järjestää omat sketsihahmokilpailut ja kehitellä niihin sopivia tehtäviä. Oppilaat voivat itse huolehtia ohjelmasta ja järjestelyistä.
- Hahmoilla voi tehdä sketsejä, jotka esitetään luokassa. Sketsit voi myös kuvata videolle.

Tärkeitä huomioita sketsien tekemiseen:

- Katsokaa hyviä sketsejä ja miettikää, mikä niistä tekee hauskoja?
- Miettikää koomisia tilanteita omassa elämässänne ja hyödyntäkää niitä.
- Älkää kopioko muiden sketsejä.
- Pitäkää sketsit lyhyinä.
- Tehkää tarkka käsikirjoitus ja pysykää siinä.
- Hyvän komedian tekeminen on vaikeaa, älkää luovuttako liian helposti.
- Hauskimpia ovat arkiset tilanteet, joissa tapahtuu jotain todella yllättävää.
- Hyvä hahmo ja hyvä hokema toimivat tilanteessa kuin tilanteessa.

J.M.

3. Löytöjä läheltä

Tarkat silmät ja avoin mieli löytävät tutuista paikoista monia yllätyksiä. Kameran linssin läpi kuvatuille paikoille sekä esineille syntyy uudenlainen merkitys, ja pihalta löytyvät materiaalit saavat uuden elämän. Jokainen uusi kokemus, tunne ja tiedonjyvä ympäröivästä maailmasta vahvistaa osallisuutta lähiympäristössä.

MINUN MAAILMANI-ESINEKOOSTE

Kohderyhmä: 9–12-vuotiaat

Tarvittava aika: 2 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Erilaisia melko pienikokoisia laatikoita (esim. kenkälaatikko), pieniä koriste-esineitä ja muuta kierrätystavaroita, kangastilkkuja, väripaperin palasia, langanpätkiä ja kaikenlaista joka näyttää kivalta mutta voi olla hyödytöntä sellaisenaan, akryylimaalaa tai muita peittäviä värejä.

Esivalmistelut: Jokaiselle oppilaalle hankitaan laatikko. Lisäksi oppilaat tuovat kotoaan itselleen merkityksellisiä esineitä, joita voi käyttää taideteoksessa. Erilaiset materiaalit laitetaan esille luokkaan, esimerkiksi sivupöydälle.

Harjoituksen tavoitteet: Ilmaista itseään ja analysoida omaa elämäänsä itselleen tärkeiden esineiden ja asioiden kautta, opetella sommittelua ja kolmiulotteista ajattelua kokonaisuuksien muodostamisen kautta.

Harjoituksen kulku:

Jaetaan kenkälaatikot oppilaille ja päästetään heidät vapaasti valitsemaan itseään miellyttäviä ja omaa elämäänsä kuvastavia materiaaleja. Valikoidut esineet ja materiaalit sommitellaan kenkälaatikon sisään, kiinnitetään kuumaliimalla tai puuliimalla ja tarvittaessa viimeistellään kokonaisuus maalaamalla akryyliyväreillä. Lopuksi esinekoosteen taakse kiinnitetään ripustuskoukku tai -naru, josta se voidaan ripustaa seinälle.

Ohjeistuksessa painotetaan kokonaisuuden ajattelua. Esineiden ei tarvitse loogisesti liittyä toisiinsa. Tärkeää on, että oppilas valmistaa kokonaisuuden, joka hänen mielestään näyttää miellyttävältä tai yhteensopivalta.

KOULU PELISSÄ – muistipeli

Kohderyhmä: 10-12-vuotiaat

Tarvittava aika: 4 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet:

Vahvaa pahvia, piirustuspaperia, värillisiä papereita/kartonkia, tusseja, puuvärejä, digikameroita sekä korttien taustalle sopivaa materiaalia, esimerkiksi tapettirulla.

Esivalmistelut:

Vahvasta pahvista leikataan jokaiselle oppilaalle kaksi noin 17 x 17cm -kokoista korttipohjaa. Piirustuspaperien pohjia leikataan hieman pienemmiksi. Jokainen oppilas tarvitsee näitä yhden.

Harjoituksen tavoitteet:

Valmistaa pienistä taideteoksista muodostuva luokan yhteinen muistipeli. Tutustua valokuvaukseen sekä tehdä piirustuksia muistinvaraisesti. Valokuvaustehtävän kautta oppilaat tutkivat omaa kouluympäristöään kameran takaa.

Harjoituksen kulku:

Oppilaat jaetaan pienryhmiin ja jokaiselle ryhmälle annetaan yksi kamera. On hyvä käydä yhdessä läpi kameran perustoiminnot, kuten tarkennus. Ryhmät lähetetään tutkimaan koulun lähiympäristöä kameroiden avulla; jokainen oppilas kuvaa yhden itseään kiinnostavan paikan tai esineen.

Seuraavalla tunnilla jokainen oppilas miettii kuvaamansa paikan tai esineen yksityiskohtia hetken ja tekee tussipiirustuksen muistikuviansa perusteella pohjaa hieman pienemmälle piirustuspaperille. Kun piirustus on valmis, se väritetään esimerkiksi puuväreillä.

(Tuntien välissä opettaja tulostaa valokuvat mustavalkoisena)

Jokainen oppilas suunnittelee omille korteilleen (2 kpl) taustan erivärisistä kartongeista. Molempien taustojen tulee olla samanlaiset. Kun tausta on kiinnitetty molempiin pohjiin, niiden päälle liimataan valokuvatuloste sekä aiheesta tehty piirustus. Muistipelikorttien tunnistamisen helpottamiseksi kortteihin on hyvä suunnitella myös symbolit värillisestä kartongista. Symbolien tulisi olla samanlaiset molemmissa korteissa.

Korttien takapuolelle liimataan yhdenmukaiset taustat. Esimerkiksi tapettirullista löytyy hauskoja kuvioita ja paperi on usein kulutusta kestävä. Sitten päästäänkin jo pelaamaan! Jos peliä tullaan pelaamaan paljon, kannattaa kortit joko päällystää kontaktimuovilla tai laminoida.

J-M.H. & J.M.



ANIMAATIOTA LUONNONMATERIAALEISTA

Kohderyhmä: 8–12-vuotiaat

Tarvittava aika: 2–4 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Digikamera, kamerajalusta ja luonnonmateriaaleja (lunta, jättä, hiekkaa, koko koulun piha)

Esivalmistelut: Tutustu Animaatio vaihe vaiheelta s. 34.

Harjoituksen tavoitteet: Ympäristön ja luonnon tutkiminen animaation keinoin. Taideteos luonnonmateriaaleista.

Harjoituksen kulku:

Etsitään käytettävät ja tutkittavat materiaalit. Hiekka, kivet, ruoho, vesi, jää, lumi, kukat ja kaikki muu luonnonmateriaali sopii tehtävään. Animaatio kuvataan ulkona. Luontoa tutkiessa valo vaihtaa suuntaa koko ajan ja aurinko menee välillä pilveen (varjoisa kuvauspaikka on parempi, ellei juuri tutkita valoa ja varjoja).

Kameralla rajataan alue, jossa animaatio tapahtuu. Kuvasalueen rajat voi piirtää maahan. Kameran tulee pysyä mahdollisimman paikallaan. Luonnonmateriaaleista voi tehdä vaikka hahmoja, joita liikutetaan stop motion -tekniikan avulla. Hiekkaan voi piirtää, lehtikasaa voi möyhiä ja liikuttaa. Vain mielikuvitus on rajana. Ulkona kuvattaessa haasteita ja yllättäviä efektejä tekee tuuli. Kevyet luonnonmateriaalit liikkuvat siis tuulen mukana, eivätkä ole hallittavissa niin helposti kuin esimerkiksi kivet ja kepit.

Tehtävän voi toteuttaa myös puhtaasti tutkimusmielessä, ja tehtävän voi mainiosti yhdistää ympäristöopin tunneille.

Hyviä tutkimuskohteita:

- Kuinka valo ja varjot liikkuvat
- Lumen ja jään sulaminen

P.H.





4. Mielikuvitettu maailma

Elinympäristön värittäminen mielikuvituksen avulla on lapselle luonnollinen tapa ilmaista itseään. Mielikuvittelu on uuden luomista ja tuttujen asioiden katsomista uusin silmin. Samalla arkiseen ympäristöön syntyy aivan uudenlaista, lasten näköistä elämää!

LELUMAALAUUS

Kohderyhmä: 7–12-vuotiaat

Tarvittava aika: 2 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Pieniä muovileluja ja muuta pikkutavaraa, MDF-levyä tai vastaavaa levyä maalaus pohjiksi, gessoa (valkoinen maalaus pohjan pohjustusaine) tai mattapintaista valkoista seinämaalaa, kuumaliimaa, akryylivärejä.

Esivalmistelut: Työpajan jokaiselle osallistujalle leikataan levystä maalaus pohja, joka pohjustetaan gessolla tai valkoisella seinämaalilla.

Harjoituksen tavoitteet: Kehittää oma mielikuvitusmaailma ja tutustua akryyliväreillä maalaamiseen.

Harjoituksen kulku:

Jokaiselle työpajan osallistujalle arvotaan muovilelu tai vastaava esine. Nämä kiinnitetään maalaus pohjaan kuumaliimalla.

Osallistujia pyydetään miettimään, minkälaiseen elinympäristöön he haluaisivat sijoittaa esineensä.

Elinympäristö maalataan akryylivärein lelun ympärille. Lelua voi myös maalata. Kerroksellisuuden tärkeyttä on hyvä korostaa akryyliväreillä maalatessa.

J-M.H. & L.P.



PAPERIMASSA -AVARUUSOLENTO

Kohderyhmä: 6–11-vuotiaat

Tarvittava aika: 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Paperimassaa, elintarvikevärejä, (kannellisia) astioita erivärisille paperimassoille, A5-kokoisia luonnospapereita 1 kpl/oppilas, lyijykyniä, erilaisia nappeja, paljetteja ja helmiä, askartelupuutikkuja, pahvinpalasia kuivumislustoiksi.

Esivalmistelut: Paperimassan valmistus ja värjäys elintarvikeväreillä. Eri värit sijoitetaan eri astioihin.

Harjoituksen tavoitteet: Mielikuvitusmaailman ja koulumaailman kohtaaminen. Usein paperimassasta muovaillessa tuloksena on hiukan epämääräinen, rujo köntti, jota ei edes maalamalla saa säädyllisen näköiseksi. Myös kuivuminen tuottaa usein yllätyksiä muotoihin. Tässä tehtävässä paperimassa saakin olla luvan limaista avaruusolentomassaa, jossa massan luontaiset epätasaisuudet eivät haittaa.

Harjoituksen kulku:

Harjoitus aloitetaan silmät kiinni:

Kuvittele avaruusolento, joka on juuri laskeutunut koululle. Olento on aivan pieni, vain etusormen mittainen ja täysin yksityksissä. Se harhailee koulun käytävillä. Mihin paikkaan avaruusolento haluaisi rakentaa tukikohdan? Muista, että avaruusolennot voivat lentää ja liikkua muutenkin painovoimaa vastaan.

Kuvittele avaruusolento silmiesi eteen. Yhtäkkiä se alkaa nauraa ja tanssia. Miltä se silloin näyttää? Sanot vahingossa jotain poikkipuolista ja avaruusolento vihastuu! Saat sen kuitenkin lepytelyä ja sen kasvot palaavat takaisin perusasentoon.

Kuvitellusta avaruusolennosta piirretään luonnos pienelle paperille (aikaa n. 5 min tai vähemmän).

Luonnostelun jälkeen olento muovailaan värjätystä paperimassasta yhdellä värillä tai useampia yhdistellen. Päitä ja raajoja tms. liitettäessä kannattaa paperimassan sisään työntää puutikku tukemaan liitosta.

Olento koristellaan paljeteilla, napeilla ja helmillä, ja asetetaan kuivumaan pahvinpalasen päälle. Lopullisista tuotoksista saa näyttäviä mahdollisimman kiiltävillä paljeteilla ja napeilla koristellen. Ne voidaan painaa kiinni paperimassan pintaan, johon ne tarttuvat hyvin. Paperimassa kuivuu muutaman vuorokauden, riippuen veistoksen koosta.

Kun avaruusolennot ovat kuivuneet, ne asetellaan esille koulun tiloihin niihin paikkoihin joihin veistoksen tekijä on kuvitellut olennon tukikohdan.

L.P.



MIELIKUVITUSMAAILMA

Kohderyhmä: 7–12-vuotiaat

Tarvittava aika: 30–45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet:

Liitutaulu ja liituja tai vastaava kirjoitusalus, jonka koko ryhmä näkee hyvin.

Harjoituksen tavoitteet: Toimia suuressa ryhmässä, kehittää asioita yhdessä muiden kanssa. Luoda uusi yhteinen maailma, joka tulee kaikille tutuksi.

Harjoituksen kulku:

Opettaja johtaa keskustelua ja kirjoittaa muistiinpanot taululle. Kirjaamista helpottaa, jos luokassa on toinen aikuinen, joka voi toimia kirjurina.

Ensimmäisenä ryhmän kanssa mietitään millaiseen paikkaan he mieluiten matkustaisivat. Oppilaat voivat heitellä ideoita vapaasti, ehdotuksia ei tarvitse arvioida tai arvottaa. Opettaja kaiututtaa eli toistaa oppilaiden ideat luokalle.

Opettaja voi auttaa ideointia kyselemällä jatkokysymyksiä ja ehdottelemalla erilaisia vaihtoehtoja. Lopulta opettaja valitsee yhden hyvän ehdotuksen yhteiseksi mielikuvitusmaailmaksi tai antaa oppilaiden valita esimerkiksi äänestämällä muutamasta hyvästä ehdotuksesta mieleisensä.

Seuraavaksi mielikuvitusmaailmalle keksitään yhdessä nimi ja pohditaan paikkaa tarkemmin. Missä maailma sijaitsee ja millainen ilmasto siellä on? Millaisia kasveja ja asukkaita maailmassa on? Miten maailmassa asutaan ja eletään? Onko maailmassa joitakin erityisiä sääntöjä? Kaikki mahdollinen kirjoitetaan ylös taululle.

Omaa mielikuvitusmaailmaa voi hyödyntää lukemattomin eri tavoin tulevaisuudessa:

- Kirjoittaa tarinoita tai runoja
- Valmistaa esitys
- Syventää hahmoja
- Valmistaa käsinuket hahmoista
- Tehdä kartta tai sarjakuva maailmasta
- Rakentaa pienoismalli

J.M.



HAHMON SYVENTÄMINEN

Kohderyhmä: 8–12-vuotiaat

Tarvittava aika: 15–30 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet:

“Henkilötietolomakkeet” tai kirjoituspaperia ja kysymykset taululle kirjoitettuna. Kyniä.

Esivalmistelut:

Oppilaat ovat aiemmin luoneet hahmot itselleen tai ryhmälleen, esim. Mielikuvitusmaailma-harjoituksen avulla. Oppilaille voi kirjoittaa etukäteen henkilötietolomakkeet, joissa kysymykset ovat valmiina.

Harjoituksen tavoitteet: Auttaa oppilasta tutustumaan luomaansa hahmoon paremmin.

Harjoituksen kulku:

Oppilaille jaetaan henkilötietolomakkeet. Ryhmätyöskentelyssä yksi lomake/hahmo riittää. Oppilaat täyttävät lomakkeen hahmon puolesta, oman tulkinnan mukaan.

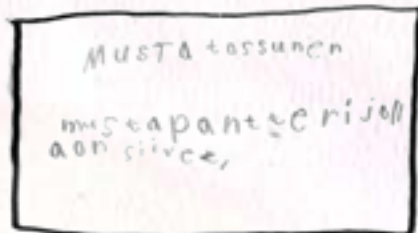
“Henkilötietolomakkeessa” voi kysyä esimerkiksi seuraavia asioita:

Nimi, Ikä, Koti, Perhe, Lemmikit, Paras ystävä, Ammatti, Lempiväri, Lempiruoka, Lempikirja, Pidän, En pidä, Mistä haaveilee, Mitä pelkää, En voisi elää ilman, En koskaan unohda, Salaisuus

Vastaukset voi käydä läpi eri tavoin:

- Jokainen kertoo omalla vuorollaan mitä on vastannut, ei läpilukemalla vaan omin sanoin.
- Jaa luokka pareiksi tai pienryhmiin, joissa oppilaat esittelevät hahmonsia toisilleen.
- Lomakkeet jäävät oppilaan omaksi apuvälineeksi tulevassa työskentelyssä.
- Lomakkeet voi laittaa näkyviin valmiiden töiden kanssa.

J.M.



HUOPAAHAMON KOTIKOLO

Kohderyhmä: 8–11-vuotiaat

Tarvittava aika: 5 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Piirustuspaperia ja kyniä luonnosteluun. Huovutusvillaa, huovutusneuloja ja vaahtomuovialustat huovutusta varten (rautalankaa rungoksi ja sivuleikkurit katkaisuun). Digikameroita ja tulostin.

Harjoituksen tavoitteet: Tutkia kouluympäristön pieniä yksityiskohtia ja elävöittää ympäristöä mielikuvituksen avulla.

Harjoituksen kulku:

Oppilaat lähetetään koulun pihalle ja käytäville etsimään paikkaa, joka voisi olla mielikuvitusotuksen koti. Luokkaan palattuaan oppilaat piirtävät luonnoksen otuksestaan. Hahmoille keksitään myös nimet.

Hahmot valmistetaan neulahuovuttamalla. Lampaanvillasta muodostuu huopaa, kun villan kuidut sekoittuvat toisiinsa muodostaen tiiviin tekstiilipinnan. Perinteisesti huopaa valmistetaan hankaamalla villaa veden ja saippuan avulla. Neulahuovutuksessa käytetään huovutusneulaa, jonka pienet väkäset sekoittavat villakuidut toisiinsa villatuppoa pisteltäessä. Mitä enemmän villaa pistelee neulalla, sitä tiiviimpää huopaa syntyy.

Aluksi tukirakenteeksi voi taivutella rungon rautalangasta, mutta se ei ole välttämätöntä, sillä pelkästä villastakin tulee neulalla pisteltäessä riittävän tukevaa. Rautalankarunгон avulla hahmon voi asettaa erilaisiin asentoihin. Huovutus aloitetaan joko kiertämällä huovutusvillaa rautalankarunгон ympärille tai muovailemalla villatupposta käsin yksi hahmon ruumiinosa. Villatuppo kutistuu huopuessaan huomattavasti, mutta uutta villaa voi aina lisätä vanhan päälle. Villaa aletaan pistellä huovutusneulalla tasaisesti joka puolelta vaahtomuovialustan päällä. Hahmon osat, kuten pää, vartalo ja raajat voidaan neulahuovuttaa erillisinä osina ja lopuksi pistellä kiinni toisiinsa neulalla. Neulahuovutus vaatii kärsivällisyyttä ja tuhansia neulanpistoja, mutta tekniikalla saa aikaan hyvin tarkkoja muotoja ja yksityiskohtia.

Valmiit hahmot kuvataan omassa asuinympäristössään ja valokuvista koetaan näyttely koulun käytävälle. Asuinpaikkojen sijaintia ei paljasteta näyttelyn katsojille, vaan katsojat saavat arvailla ja etsiä paikat koululta itse. Aiheesta voidaan järjestää vaikka kilpailu.

M.R.



EVOLUUTIO-ANIMAATIO

Kohderyhmä: 6–12-vuotiaat

Tarvittava aika: 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet:

Digikamera, kamerajalusta ja iso pala muovailuvahaa (tai vaihtoehtoisesti savea).

Esivalmistelut: Tutustu Animaatio vaihe vaiheelta s. 34.

Harjoituksen tavoitteet:

Oppia nopeasti vaha-animaation teko, ja miten vaha siinä käyttäytyy. Ryhmän yhteisen animaation tekeminen.

Harjoituksen kulku:

Jokainen saa käydä vuorollaan muovailmassa isoa muovailuvahapalaa. Toinen jatkaa muovailua siitä, mihin toinen on jäänyt. Miltä muoto näyttää, mitä siitä voisi ehkä tulla? Muutoksista otetaan aina valokuva. Myös välivaiheista kannattaa ottaa kuvia. Muovailuvahan täytyisi pysyä suunnilleen samassa kohdassa pöytää.

Syntyy animaatio, jossa muovailuvaha muuttuu jatkuvasti muotoaan.

P.H.



5. Tunneympäristön tutkailua

Tunteet syntyvät vuorovaikutuksessa elinympäristömme kanssa. Niin oma sisäinen tunnemaailmamme kuin muiden ihmisten tunnemaailmat vaikuttavat elämäämme päivittäin. Omien tunteiden tunnistaminen ja tiedostaminen auttavat kohtaamaan erilaisia tunteita ja tilanteita rakentavalla tavalla.

TUNNEKARTTA

Kohderyhmä: 7-vuotiaista ylöspäin

Tarvittava aika: 15 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: "Tunnekarttapohja", mitkä tahansa värikynät.

Harjoituksen tavoitteet: Saada palautetta oppilailta, oppia tiedostamaan omia tunteita värien avulla.

Harjoituksen kulku:

Oppilaille jaetaan "tunnekarttapohjat", jokainen voi käyttää itse valitsemiaan värikyniä. Oppilaita pyydetään miettimään minkä värisiä tunteita ovat iloinen, innostunut, surullinen ja tylsistynyt. Jokainen värittää tunteen edessä olevan ruudun valitsemallaan värillä. Oppilaiden kanssa mietitään yhdessä, mitä muita tunteita he ovat kokeneet oppituntien tms. aikana. Tunteita voi lisätä tyhjille viivoille. Näillekin tunteille valitaan väri.

Oppilaita pyydetään piirtämään listattujen tunteiden alle vapaavalintainen kuva, jossa he käyttävät valitsemiaan värejä suhteessa kokemiensa tunteiden määrään. Esim. jos iloinen =keltainen, innostunut = oranssi, surullinen = sininen ja tylsistynyt = harmaa, ja on kokenut olonsa iloiseksi mutta välillä tylsistyneeksi, ei lainkaan surulliseksi ja vain hyvin vähän innostuneeksi, piirretään kuva, joka on pääasiassa keltainen. Kuvaan lisätään sopivasti harmaata ja myös hieman punaista, sininen jätetään pois kokonaan.

Tämä palautteenkeruun menetelmä on hyvin tulkinnanvarainen, mutta jos palautteeseen jaksaa paneutua se kertoo usein enemmän kuin suora kirjallinen "ihan kivaa" -palaute. Nimettöminä piirtäessään oppilaat uskaltavat olla estottoman rehellisiä ja oivaltavia!

M.R.





TUNNEPOSTIKORTIT

Kohderyhmä: Kaikenikäiset

Tarvittava aika: 30–45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: 30 postikorttia, joissa on erilaisia kuvia

Esivalmistelut: Luokkaan järjestetään tila, jossa kaikki voivat istua ringissä.

Harjoituksen tavoitteet: Kannustaa oppilaita ilmaisemaan itseään ja tuomaan omia ajatuksia esiin. Oppia määrittelemään tunteita.

Harjoituksen kulku:

Oppilaille näytetään postikortteja yksi kerrallaan ja kysytään, mikä tunne heille tulee kortista mieleen. Kuvista ja niiden herättämistä tunteista keskustellaan ryhmän kanssa. Miksi jokin kuva on surullinen? Mikä kuvasta tekee surullisen?

Jatkotehtäviä:

1. Jokainen oppilas valitsee yhden kortin ja kertoo siitä vuorollaan tarinan, joka liittyy kuvaan ja tunteeseen.
2. Korteista valitaan n. 20 kpl ja ne jätetään lattialle. Oppilaita pyydetään painamaan mieleensä korttien kuvat. Oppilaat laittavat silmät kiinni ja sillä aikaa yksi kortti poistetaan. Oppilaat avaavat silmänsä ja yrittävät muistaa mikä korteista puuttuu.
3. Oppilaat tekevät postikortin kokoiselle pahville/kartongille oman korttinsa. Jokainen oppilas valitsee itselleen yhden tunteen ja tekee vapaavalintaisella tekniikalla oman tunnepostikorttinsa.

P.H. & J.M.

TUNNEMAALAUUS

Kohderyhmä: 7–8-vuotiaat

Tarvittava aika: 2 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet:

Akryylivärejä (miehellään kaksi eri keltaista, sinistä ja punaista sekä musta ja valkoinen), pensseleitä, vesikippoja, kertakäyttölautasia tms. paletteiksi, maalauspohjat jokaiselle oppilaalle. Maalauspohjaksi sopii esimerkiksi valmiiksi pohjustettu MDF-levy, pellavakangas tai vahva akvarellipaperi.

Harjoituksen tavoitteet:

Keskustella tunteista ja väreistä ja niiden kokemisesta. Yksilöllisen ilmaisun etsiminen. Mitä mistäkin väristä tulee mieleen: onko vaaleanpunainen ihana vai ällö, ja voiko musta olla ilon väri?

Harjoituksen kulku:

Tunti aloitetaan pohtimalla yhdessä, mitä eri tunteita on olemassa. Tunteet kirjoitetaan taululle. Oppilaat saavat kertoa, mitä eri väreistä tulee mieleen ja mitä tunnetta eri värit voisivat kuvata. Kaikki voivat ilmaista oman tulkintansa kustakin väristä. Valmistellaan luokkatila maalaustuntia varten: suojataan pöydät ja jaetaan maalausvälineet. Akryylimaalien jakaminen kannattaa tehdä vasta seuraavan tunnin alussa, jotteivät maalit kuivu välitunnin aikana.

Jokainen oppilas valitsee yhden tunteen, josta on edellisellä tunnilla keskusteltu ja tekee tunteesta maalauksen. Maalaukseen oppilas valitsee ne värit, joiden itse kokee tulkitsevan tunnetta parhaiten. On hyvä kertoa, että akryylivärit ovat vesiliukoisia värejä, joita voi sekoittaa toisiinsa. Värien sekoittaminen on yksi tärkeimmistä ja hauskeimmista työvaiheista maalatessa!

Maalatessa oppilaat saavat kokeilla ja leikkiä väreillä juuri heitä kiehtovalla tavalla. Myös värien vauhdikas sutiminen ja pyörittely ovat osa maalausprosessia, etenkin jos kuvattavana on todella voimakas tunne. Maalia kannattaa varata kunnolla, sillä nuoret käyttävät sitä mielellään runsaasti.

J-M.H.



MUTAISIA TUNTEITA

Kohderyhmä: 7–9-vuotiaat

Tarvittava aika: 2 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Digitaalikameroita 4–8 kpl ryhmien koosta riippuen sekä tietokone ja videotykki.

Harjoituksen tavoitteet:

Tutustua kameroihin ja valokuvaamisen alkeisiin. Tutkia ympäristöä valokuvauksen keinoin sekä pohtia erilaisia tunteita ja sitä, miten niitä voi ilmaista kuvan keinoin.

Harjoituksen kulku:

Kerrotaan oppilaille kameroiden perustoiminnot: mm. on/off-nappula, kuvan tarkennus, kameran hihnan laittaminen ranteen ympärille sekä vakaa asento kuvaa otettaessa. Parhaiten oppilaat oppivat kameran toiminnot itse kokeilemalla.

Valitaan neljä erilaista tunnetta, joita lähdetään etsimään koulun pihalta tai käytäviltä. Oppilaat saavat ehdottaa erilaisia tunteita ällötyksestä ihanaan ja rakkaudesta kiukkuun. Tunteet voivat liittyä esimerkiksi päivän säätilaan tai valoon, jotka vaikuttavat paljon mielialaan ja toisaalta myös valokuvan tunnelmaan.

Kameroiden määrästä riippuen jaetaan luokka sopiviin ryhmiin. On hyvä myös ohjeistaa ryhmää ottamaan kuva sen jäsenistä ennen kuvien ottamista ulkona, sillä kuvien tunnistaminen helpottuu huomattavasti, kun kuvia koneelle siirrettäessä näkee, kenen kuvista on kyse.

Jokainen ryhmän oppilas ottaa yhden kuvan jokaisesta eri tunteesta, jotka etukäteen luokan kanssa yhdessä valittiin. Kuvausretken päätteeksi kamerat palautetaan opettajalle ja kuvat siirretään koneelle seuraavaa tuntia varten.

Seuraavalla tunnilla katsotaan yhdessä jokaisen ryhmän ottamat kuvat. Oppilaat kertovat mikä tunne missäkin kuvassa on aiheena. Lopuksi jutellaan yhdessä, miltä tehtävä tuntui ja miten kameroiden käyttö onnistui. Valokuvatessa nousee usein esille uusia asioita kameroiden toiminnasta. Esimerkiksi lähikuvien ottaminen voi olla hankalaa ilman oikeita lähikuva-asetuksia.

J-M.H.



6. Taidejälkiä ympäristössä

Ihmisillä on suuri tarve tuottaa erilaisia merkkejä olemassaolostaan ympäristöönsä. Oman kädenjäljen jättäminen yhteiseen tilaan muuttaa kouluympäristöä mielekkäämmäksi ja henkilökohtaisemmaksi. Harjoitusten avulla oppilaiden tekemä taide asettuu luontevasti osaksi kouluympäristöä.

KATULIITUANIMAATIO

Kohderyhmä: 6–12-vuotiaat
Tarvittava aika: 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Digikamera, kamerajalusta, katuliidut ja alue koulun pihan asfaltilla.

Esivalmistelut: Tutustu Animaatio vaihe vaiheelta s.34. Piirustusalueen rajaaminen.

Harjoituksen tavoitteet: Yhteisen animaation ja katuliitutaideoksen tekeminen ulkona.

Harjoituksen kulku:

Oppilaat piirtävät katuliiduilla maahan vähän kerrallaan. Kuvaaja huutaa välillä, milloin otetaan kuva, jolloin kaikki poistuvat hetkeksi piirustusalueelta. Kuvan ottamisen jälkeen piirtäminen saa jatkaa. Syntyy animaatio, joka piirtyy itseksensä asfalttiin.

Kuvauspaikaksi kannattaa valita tasainen asfaltti, johon ei osu esimerkiksi puiden varjoja. Suorassa auringonvalossa kuvatessa on muistettava, että aurinko menee välillä pilveen ja vaihtaa suuntaa. Tämä tekee tietenkin animaatioon uniikin auringon liikettä tutkivan lisän.

Alue kannattaa rajata etukäteen piirtämällä katuun, jotta kenenkään piirustukset eivät jäisi animaation ulkopuolelle. Kamera kannattaa asettaa jalustalla mahdollisimman korkealle, jotta animaatio voitaisiin kuvata ylhäältäpäin. Kuvia kannattaa ottaa usein.

Jos sade yllättää kuvauspäivänä, tehtävän voi tehdä myös liitutaululle.

P.H.



RÄSYGRAFFITIT

Kohderyhmä: 7–15-vuotiaat

Tarvittava aika: 2 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Paperia ja kyniä suunnitteluun. Vanhoja puuvillakankaita, kankaanpainovärejä ja siveltimiä, piirtoheitinkalvoa, mattopuukkoja ja superlonia. Hiustenkuivaaja painovärien kiinnittämiseen. Hakaneuloja räsygraffitien paikoilleen kiinnitystä varten.

Harjoituksen tavoitteet: Jättää luvallisia jälkiä ympäristöön ja tutustua kankaankuviointitekniikkaan.

Harjoituksen kulku:

Aluksi oppilaat saavat miettiä, millaisen viestin he tahtoisivat jättää koulun pihalle tai käytävälle. Viesti voi olla kuva tai teksti tai molempia. Jokainen oppilas saa valita paikan jonne viestinsä jättää, esimerkiksi erilaiset pylvää soveltuvat räsygraffitien paikoiksi mainiosti. Valitusta paikasta otetaan mitat, jotta tiedetään, kuinka suuri kangaskaistale tarvitaan.

Kuvat ja tekstit toteutetaan puuvillakankaalle kankaanpainovärein maalaten tai piirtoheitinkalvosta valmistetun sabluunan avulla. Kalvosta leikataan mattopuukolla kankaalle tulevat kuviot irti. Painoväri painellaan superlonin avulla kalvon läpi kankaalle. Valmiit työt kuivataan hiustenkuivaajalla, lämpö kiinnittää painovärien samalla. Räsygraffitit kiinnitetään suunniteltuihin paikkoihin hakaneuloilla.

M.R.



VÄRIKÄS LUMIVEISTOS

Kohderyhmä: 7–12-vuotiaat

Tarvittava aika: 2 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Lunta ja tarpeeksi tilaa pihalla, isoja ämpäreitä, laatikoita tai esimerkiksi muovimaton palasesta valmistettuja muotteja, elintarvikevärejä, suihkepulloja, muovailuvahaa, lapioita, erilaisia työvälineitä lumen työstämiseen, esimerkiksi lusikoita, hiekkalapioita ja erilaisia lastoja.

Esivalmistelut: Muottien ja työvälineiden hankinta. Veden värjäys elintarvikeväreillä suihkepulloihin. Väriluoksesta kannattaa tehdä melko vahvaa, että se näkyy hyvin lumella.

Harjoituksen tavoitteet: Valmistaa hetkellistä ympäristötaidetta.

Harjoituksen kulku:

Ryhmä jaetaan noin 3–4:n henkilön pienryhmiin sisätiloissa. Ryhmille annetaan aihe, joka voi olla esimerkiksi eläinsupersankari tai koulun vartija. Annetaan hetki aikaa keskustella aiheesta. Ryhmille jaetaan palat muovailuvahaa, joista ryhmä yhdessä muovailee lumiveistoksen luonnoksen.

Siirrytään ulkotiloihin ja aloitetaan työskentely puristamalla lumi muotteihin. Erilaiset ämpärit tai laatikot toimivat muotteina hyvin, mutta muotteja on myös mahdollista rakentaa esimerkiksi muovimaton palasesta, joka on kietaistu rullalle ja kiinnitetty kiristysnauhoin. Nuoskakilillä on mahdollista tehdä alkutyö perinteisesti pyörittelemällä suuria lumipalloja. Pakkaslumikin tiivistyy muotteihin. Jos aikaa on, tiivistymistä on hyvä odotella hetki ja poistaa muotti vasta sitten.

Muotin poistamisen jälkeen aloitetaan veistäminen raaputtamalla, kaivamalla ja muuten muotoilemalla käsin ja erilaisilla työvälineillä. Parhaan työvälineen kuhunkin teokseen löytää kokeilemalla.

Kun haluttu muoto on saavutettu, viimeistellään veistokset suihkuttamalla niille väriä suihkepulloista. Elintarvikeväri suihkepulloissa toimii spraymaalin tapaan, yksityiskohtia voi maalata pitämällä suutinta lähellä veistosta ja suurempia värialueita suutinta loitontamalla. Useimmissa suihkepulloissa on myös säädettävä suutin. Veistosten yksityiskohtiin voi käyttää myös oksia tai muuta ympäristöstä löytyvää materiaalia. Lopuksi veistokset nimetään ryhmän kanssa.

L.P.



SÄÄNKESTÄVÄ HIEKKAKAKKU

Kohderyhmä: 7-10-vuotiaat

Tarvittava aika: 2 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Betonijauhetta (noin 0,5–1 kg/oppilas), vettä, ämpäri betonin sekoitusta varten, hiekkalapioida, hiekkamuotteja, hengityssuojaimia, kumi- tai vinyylikäsineitä.

Esivalmistelut: Betonijauhe sekoitetaan veteen säkin ohjeiden mukaan. Pienet erät voi sekoittaa esimerkiksi hiekkalapiolla, isompiin eriin tarvitaan porakoneeseen kiinnitettävä laastinsekoitin. Muista hengityssuojain!

Harjoituksen tavoitteet: Tutustua valamiseen kuvanveiston tekniikkana, valmistaa kestäviä taideteoksia, jotka voidaan sijoitella omaan elinympäristöön.

Harjoituksen kulku:

Jokaiselle työpajan osallistujalle arvotaan tai jaetaan hiekkamuotti. Pienemmän budjetin työpajoissa muotiksi käy lähes mikä vain muovinen, ehjä pakkaus tai rasia. Myös maito- ja mehutölkit sopivat tarkoitukseen.

Sään salliessa veistosta voidaan kuvioda. Muotin sisäpinnalle voidaan hakea erilaisia lehtiä, joiden lehtiruoti on hyvin näkyvissä. Ne kuvioivat valmiin veistoksen.

Sisällä työskenneltäessä suojataan lattia. Aloitetaan betoninvalu, noin neljä henkilöä kerrallaan voi valaa. Valuvuorossa olevilla oppilailla tulee olla kumihanskat eivätkä silmäsuojatkaan ole pahitteeksi. Betoni annostellaan muottiin hiekkalapiolla ja varmistetaan kopauttelemalla lattiaa vasten, että massa on levinnyt jokaiseen kohtaan muotissa.

Vuoroaan odottavat oppilaat piirtävät paperille muottinsa ääriviivat ja tekevät ääriviivojen sisälle värisuunnitelman puuväreillä tai vahaliiduilla.

Betoniveistosten täytyy kuivua vähintään yksi vuorokausi ennen maalausta!

Betoniveistokset poistetaan muotista varovasti. Veistoksia voi koputella vasaralla yms. poistamisen helpottamiseksi.

Veistokset maalataan spraymaalein värisuunnitelman mukaisesti. Tässäkin työvaiheessa on hyvä pitää hengitys- ja silmäsuojaimia

L.P.



VERHOT LUOKKAAN

Kohderyhmä: 10–16-vuotiaat

Tarvittava aika: 6 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Piirustuspaperia, puuvärit tai vahaliidut, vesivärit ja siveltimiä luonnosteluun. Suojamuovia lattioille, verhoiksi sopiva määrä puuvillakangasta, tekstiilitussit, kankaanpainovärejä ja siveltimiä, tekstiilivärejä sumutepulloissa. Viimeistelyyn silitysrauta, ompelukone ja -langat.

Harjoituksen tavoitteet: Oppilaat pääsevät muokkaamaan omaa kouluympäristöään suunnittelemalla ja valmistamalla verhot luokkaansa tai johonkin yhteiseen tilaan. Ryhmissä työskentely ja osallisuuden kokemus.

Harjoituksen kulku:

Verhojen suunnittelu aloitetaan yhdessä oppilaiden kanssa keskustelemalla siitä, mitä he tahtoisivat tuoda luokkaansa. Esiin nousseista aiheista voidaan poimia sopivia (esim. väriä, lämpöä). Oppilaille voidaan antaa myös valmis aihe, jonka kautta verhoja aletaan ideoida. Yhteinen aihepiiri, jonka ympärille verhot suunnitellaan, selkeyttää usein kokonaisuutta.

Oppilaat jaetaan niin moneen ryhmään, kuin verhoja tarvitaan. Ikkunoista otetaan mitat ja päätetään minkä kokoiset verhot luokkaan tehdään. Aluksi oppilaat kirjoittavat ja piirtävät ryhmissään ideapaperille aiheita, joita tahtoisivat verhoissa olevan. Ideoista valitaan yhdessä sopiva määrä, jotka sommitellaan ja piirretään mittakaavaluonnoksena suhteessa valmiiden verhojen kokoon, esim. 1:4 kokoiseksi leikatulle paperille. Kuvat väritetään puuväreillä tai vahaliiduilla ja tausta maalataan vesiväreillä.

Valmiita luonnoksia tarkastellaan yhdessä koko luokan kanssa. Mikä verho sopii mihinkin ikkunaan, halutaanko jonkin verhon taustaväriä muuttaa kokonaisuuden tasapainottamiseksi?

Lattia suojataan muovilla ja verhokangas levitetään muovin päälle. Luonnokset apunaan oppilaat piirtävät kuvioiden ääriiviivat kankaalle tekstiilitusseilla. Piirroksat maalataan kankaanpainoväreillä ja verhojen taustaväri suihkutetaan sumutepullosta kankaalle. Kankaan kuivuttua se silitetään painovärin kiinnittämiseksi ja ommellaan reunoihin tarvittavat käänteet.

M.R.



VEDEN JA ILMAN OLENTOJA -SEINÄMAALAUS

Kohderyhmä: 8–16-vuotiaat

Tarvittava aika: 6 x 45 minuuttia

Tarvittavat materiaalit ja välineet: Akryylimaalajeja, siveltimiä, teloja, maalin sekoituslustoja, paksuhkoa paperia tai valmiiksi pohjustettua maalaus kangasta, värikyniä, maalarinteippiä, rullamittaa, seinä jolle maalata, A-tikkaat, penkkejä, pulpetteja yms. seinän vieressä kiipeilyyn.

Esivalmistelut: Seinämaalauksen kohteena oleva seinä pestään ja mahdolliset epätasaisuudet tasoitetaan.

Harjoituksen tavoitteet: Vaikuttaa omaan elinympäristöön ja kouluviihtyvyyteen elävöittämällä koulurakennusta, suuren pysyvän teoksen tekeminen koulun seinälle.

Harjoituksen kulku:

Kuvitellaan silmät kiinni veden alla asuva olento. Inspiraatiota voidaan hakea erilaisista äänimaailmoista. Tehdään luonnos olennot akryyliyvärein paperille tai pohjustetulle kankaanpalalle. Samalla opetellaan käyttämään seinämaalauksessa käytettäviä värejä.

Lattia suojataan ja seinä rajataan puolivälistä maalarinteipillä käyttäen rullamittaa apuna. Seinän alapuoli eli vedenalainen maailma maalataan sinisen ja vihreän eri sävyillä telalla ja isoilla siveltimillä. Tässä vaiheessa ei vielä tehdä kuvioita, vain pohjamaalaus. Tarkoituksena ei ole maalata koko seinää tasaisella samalla värisävyllä, vaan maalarien sekoittamat erilaiset vihreän ja sinisen sävyt tekevät pinnasta elävämmän. Jos seinän yläpuolinen, taivasta kuvaava osa on epäsiistin näköinen, voidaan sekin pohjamaalata jollakin vaalealla sävyllä. Pohjamaalauksen annetaan kuivua ennen seuraavaa tuntia.

Jokaiselle oppilaalle rajataan oma alue vedenalaisesta maailmasta maalarinteipillä. Suunniteltu olento maalataan näiden rajojen sisäpuolelle. Alueista kannattaa tehdä riittävän isoja, ja käyttää koko ”vedenalainen” pinta-ala hyväkseen. Alueet sijoitellaan niin, että jokaisella on kuitenkin hyvin tilaa työskennellä. Vedenalaiset olennot maalataan seinälle.

Seinän toista maalattavaa osaa varten käydään ulkona kuuntelemassa ääniä silmät kiinni. Oppilaita pyydetään kiinnittämään huomiota niihin ääniin, jotka kuuluvat ilmasta tai lentävistä olennoista. Äänihavaintojen pohjalta tehdään värikynillä luonnokset lentävistä hahmoista.

Maalauksen yläosasta rajataan oppilaille omat alueet ja lentävät olennot maalataan seinälle.

J-M.H. & L.P.



Animaatio vaihe vaiheelta

Kaikki liikkuva kuva koostuu yksittäisistä kuvista. Ihmissilmä näkee maailman noin 25 kuvaa sekunnissa. Kun elokuvaprojektori pyörittää filmikela 25 kuvaa sekunnissa, elokuvan liike näyttää ihmissilmälle luonnolliselta.

Tämän menetelmäoppaan animaatioharjoitukset ovat kuvattu digikameralla, yksittäisin valokuvin. Tekniikan periaate on ollut kaikissa harjoituksissa sama.

Stop motion

Kamera tulee olla tiukasti jalustalla ja liikahtamisen estämiseksi jalusta kannattaa teipata lattiaan kiinni. Liikkuvaa kohdetta (olipa se vahahahmo, ihminen, piirroshahmo tai vaikka kengät) liikutetaan vähän kerrallaan ja muutoksesta otetaan aina valokuva. Valokuvia saatetaan olla kuvausten päätyttyä kameralla satoja, mikä on täysin normaalia ja jopa suotavaa. Kun valokuvat toistetaan peräkkäin tietokoneohjelmassa tietyllä nopeudella, syntyy liikkeen illuusio eli animaatio.

Yleensä animaation tekemisessä päänvaivaa aiheuttavat tietokoneohjelmat, joita ei hallita. Jos animaatioissa ei ole kovin montaa valokuvaa (20-100), voi ne yhdistää animaatioksi esimerkiksi Windows Movie Maker -ohjelmalla (Mac-koneissa iMovie), joka on ilmaisohjelma ja löytyy melkein jokaisesta tietokoneesta automaattisesti. Valokuvat laitetaan peräkkäin ohjelman aikajanalle, ja aikajanalla kuvien kesto lyhennetään nopeammaksi. Samalla ohjelmalla voi tehdä myös ääniraidan, alku- ja lopputekstit.

Lasten kanssa Windows Movie Maker on ollut helpoin ohjelma käyttää.

Pidemmät yli satojen kuvien sarjat kannattaa yhdistää animaatioksi erillisellä tietokoneohjelmalla, joita on lukuisia erilaisia ilmaisohjelmia ja ammattikäyttöön tarkoitettuja ohjelmia (helpoimmasta ja halvimmasta päästä esimerkkinä Quicktime Pro, ammattikäyttöön kalliimpi After Effects). Nämä ohjelmat vaativat perehtymistä, mutta niiden periaate on aina sama. Ohjelmassa avataan kuvasarja (yleensä File > Import > Open Jpeg Sequence). Ohjelma yhdistää automaattisesti kuvat animaatioksi, ja saat itse päättää kuvanopeuden. Sitten kun kuvat ovat yhdistetty animaatioksi, videopätkän voi viimeistellä leikkausohjelmassa.



Animaation tekijän muistilista:

- Animaation tekeminen on hidasta. Juonikuviot kannattaa pitää lyhyinä ja yksinkertaisina.

- Kameran täytyy pysyä mahdollisimman paikallaan. Kamerajalusta teipataan pöytään tai lattiaan. Ei kannata myöskään käyttää zoomia, sillä jos kuvien ottamisen välissä on pitkä tauko, digikamera menee virransäätötilaan, ja zoomiasetukset nollautuvat. On vaikea löytää samaa zoomikohtaa.

- Kuvakoko kannattaa pitää kamerassa pienenä, max. 1440 x 1080 px, jotta kuvia mahtuisi kameraan enemmän (videossa kuvien ei tarvitse olla suurikokoisia)

- Ulkona kuvattaessa asiat eivät pysy täysin paikoillaan tuulen ansiosta, ja auringonvalo vaihtuu.

- Kameroiden akut kannattaa ladata täyteen ennen kuvauksia!



Kuvalähteet:

Menetelmäoppaan kuvituksessa on käytetty seuraavien koulujen ja luokkien oppilaiden ottamia valokuvia ja teoksia:

Jokelan koulu	6b (sivu 12) 6d (sivu 29)
Jyskän koulu	2b (sivu 35)
Kanavuoren koulu	2a (sivu 30)
Keljon koulu	3a (sivu 16)
Keljonkankaan koulu	4a (sivu 22)
Liinalammin koulu	6a (sivu 7) 3a (sivu 8) 4a (sivu 20) 1a (sivu 21)
Lohikosken koulu	(sivu 24)
Oravasaaren koulu	(sivu 22)
Puistokoulu	6a (sivu 13) 5a (sivu 10, 32) 4a (sivu 34)
Tikan koulu	6a ja 6b (sivu 13) 4lk (sivu 23)
Pohjanlammen koulu	2b (sivu 27) 3a (sivu 31)
Keljon koulu	3a (sivu 16)

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly textured appearance and some minor discoloration or staining, particularly along the right edge.

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