

DIGITAALISESTA SISÄLLÖSTÄ ETÄELÄMYKSEKSI

PIMI!



**Miten luoda digitaalisesta taidesisällöstä
yhteinen etäelämys koulussa?**

SISÄLLYSLUETTELO

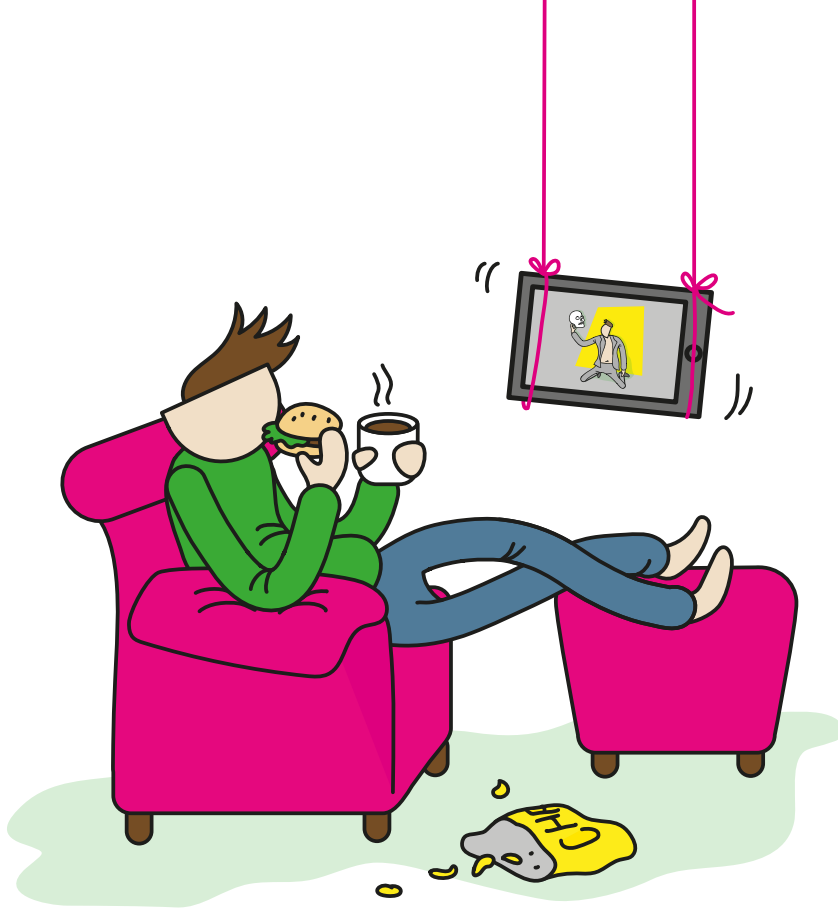
Tervetuloa etätaidetestaamaan!	3
Näin se käy!	5
Elämys ja etäelämys	6
Vuorovaikutus	8
Erilaiset tilat, tunnelma ja tekniikka.....	10
Etäelämykset tulevaisuudessa.....	14
Ideoita opetukseen.....	15

Tekstit: Maria Mäkinen
Kuvitus ja taitto: Johanna Havimäki

Suomen lastenkulttuurikeskusten liitto
Suomen Kulttuurirahasto
Svenska kulturfonden
Opetus- ja kulttuuriministeriö

2021. ISBN 978-952-7047-29-3





ELI TYÖKALUJA ELÄMYSMATKAN
TEKOON KOULUSSA TAI KÄMPILLÄ

TERVETULOA ETÄTAIDETESTAAMAAN!

Tämä opas tarjoaa kouluille vinkkejä digitaalisten taide- ja kulttuurisisältöjen hyödyntämiseen osana opetusta ja auttaa luomaan digitaalisista sisällöistä yhteisiä etäelämyksiä. Opas on laadittu vuoden 2021 alussa osana Taidetestaajat-toimintaa.

Taidetestaajissa haluamme tarjota jokaiselle Suomen kahdeksaluokkaliselle mahdollisuuden sekä taiteen kokemiseen että perustellun mielipiteen muodostamiseen kokemuksesta. Pyrimme huomioimaan kaikenlaiset vierailijat – niin taiteen harrastajat, uteliaat noviisit kuin vastarannan kiisketkin. Madallamme taidekokemuksen kynnyistä ja luomme työkaluja kokemuksen käsittelyyn erilaisin oheismateriaalein sekä lisäsisällöin, esimerkiksi taitelijatapaamisin. Normaaliolosuhteissa tarjoamme koululuokille taidevierailumatkoja kuljetuksiin muun muassa teattereihin ja taidemuseoihin.

Keväällä 2020 Suomenkin saavuttanut covid-19-pandemia muutti maailmaa. Kohtaamisia, harrastuksia ja normaalia elämää on jouduttu monin tavoin rajoittamaan. Useat teatterit, konserttitalit ja taidemuseot ovat joutuneet sulkemaan ovensa tilapäisesti. Taide- ja kulttuuriala on maailmanlaajuisesti reagoinut tilanteeseen lisäämällä virtuaali- ja digitaalis sisältöjä sekä kehittämällä uusia tapoja tarjota taide- ja kulttuurikokemuksia kotiyhteisöille. Monipuolisia digitaalisia sisältöjä on löydettävissä useiden taidelaitosten nettisivuilta sekä erilaisista sisältöjä kokoavista palveluista.

SUPER!



Oppaasta löydät ideoita ja työkaluja elämymatkan tekoon koulussa ja kotona.

Etäsisällöt eivät korvaa livenä koettuja esityksiä, konsertteja, museovierailuja tai muita tilaisuuksia, mutta ne tarjoavat uusia mahdollisuuksia luoda ja toteuttaa sekä kokea taidetta ja kulttuuria. Parhaimmillaan digitaaliset sisällöt voivat parantaa saavu-

tettavuutta sekä tasa-arvoisia mahdollisuuksia taiteen ja kulttuurin kokemiseen, edistää osallisuutta ja lapsilähtöisyyttä taiteessa sekä tietenkin tarjota laadukkaita etätaide-elämyksiä.

Elämys ei kuitenkaan synny pelkästään taidesisällöstä vaan siihen liittyy esimerkiksi tila, tunnelma ja seura, jossa taidetta koetaan. Tämän oppaan tehtävänä on tarjota ideoita ja työkaluja näiden kokemista tukevien elementtien huomioimiseksi ja luomiseksi silloin, kun elämymatka tehdään kouluissa tai jopa omassa kodissa.

Oppaan taustaksi on haastateltu sekä opettajia että oppilaita ja kerätty ajatuksia ja ideoita elämyksistä sekä etäelämysten toteuttamisesta koulussa. Kiitokset Uimaharjun koulun, Jaakko Ilkan koulun ja Vaisaaren koulun Taidetestaajat-lähettiläille, kaikille etäelämymyskyselyyn vastanneille, yläkoulun opettajille Tiina Lehtiselle ja Suvi Taimistolle ja pelitaiteen läänintaiteilija Jaakko Kemppaiselle. Kiitos myös Taidetestaajat-tiimille ideointi- ja kirjoitusavusta, erityisesti Susanna Kuposelle, Elina Muotiolle ja Hanna Brotkinille sekä Assi Rinnetmäelle.

Maria Mäkinen
Muotoilija, oppaan tekijä

Joonas Keskinen
Hankepäällikkö, Taidetestaajat

NÄIN SE KÄY!



DIGITAALINEN TAIDESISÄLTÖ

Esimerkiksi Taidetestaajien tarjoama tai koulussa valittu sisältö



SUUNNITTELU OSAKSI OPETUSTA

Koko koulun tai yhden luokkasteen yhteinen vai yhden luokan elämys? Miten aikataulutetaan? Miten jaetaan vastuut yhteisen toteutuksen osalta? Miten eri oppiaineissa osallistutaan elämyksen toteutukseen?



VALMISTELU OPPILAIDEN KANSSA

Etkot, **elämys**, **vuorovaikutus**, **tila**, **tunnelma** ja **tekniikka**



ELÄMYKSEN TOTEUTUS



JATKOTYÖSKENTELY

Elämyksen käsittely ja arviointi osana opetusta



ELÄMYS JA ETÄELÄMYS

Useissa elämyksen määritelmissä korostuu moniaistisuus ja yksilöllisyys. Elämys on jotain syvän muistijäljen jättävää, joka voi aikaansaada pysyvän muutoksen kokijassa. Opasta varten haastattelemamme nuoret kuvailivat elämyksiä osuvasti normaalista poikkeaviksi, arvaamattomiksi, mieleenpainuviksi ja tunteita herättäviksi kokemuksiksi, joihin liittyy usein myös luova tekeminen.

Elämyksen syntyminen on aina kokijasta riippuvainen. Erilaiset elementit ja aistit vaikuttavat siihen, miten meistä kukin saman elämyksen kokee ja tulkitsee. Pelkkä taidesisältö ei synnytä taide-elämystä, vaan sisällön rinnalla kokonaisvaltaisen elämyksen syntymiseen vaikuttaa myös esimerkiksi matka taiteen äärelle, ympäristö, tunnelma, tila, somistus, pukeutuminen, tarjoilut ja seura. Live-elämyksissä useimpia näistä elementeistä määrittävät kokijasta riippumattomat tekijät, kuten taide-elämyksen tuottaja tai erilaiset palveluntarjoajat.

Digitaaliset taidesisällöt eroavat perinteisistä taidesisällöistä siinä, että niitä voi monesti kokea paikasta ja mahdollisesti myös ajasta riippumatta. Etätaide-elämys ei synny pelkästä sisällöstä, vaan kokonaisvaltaisen kokemuksen syntymiseen liittyy myös muita elementtejä. Live-elämyksestä poiketen etäelämyksissä näiden elementtien määrittämisessä itse kokijalla on merkityksellinen rooli. Kokija voi usein itse määrittää, millaisessa tilassa elämyksen kokee, millainen on tunnelma ja millaisia tarjoiluja nauttii. Koulun kontekstissa koko kouluyhteisö voi osallistua elämyksellisten puitteiden luomiseen.

LUOKASSA POHDITTAVAKSI:

Millaisen elämyksen olet itse viimeksi kokenut?

Mikä teki koetusta elämyksestä elämyksen?

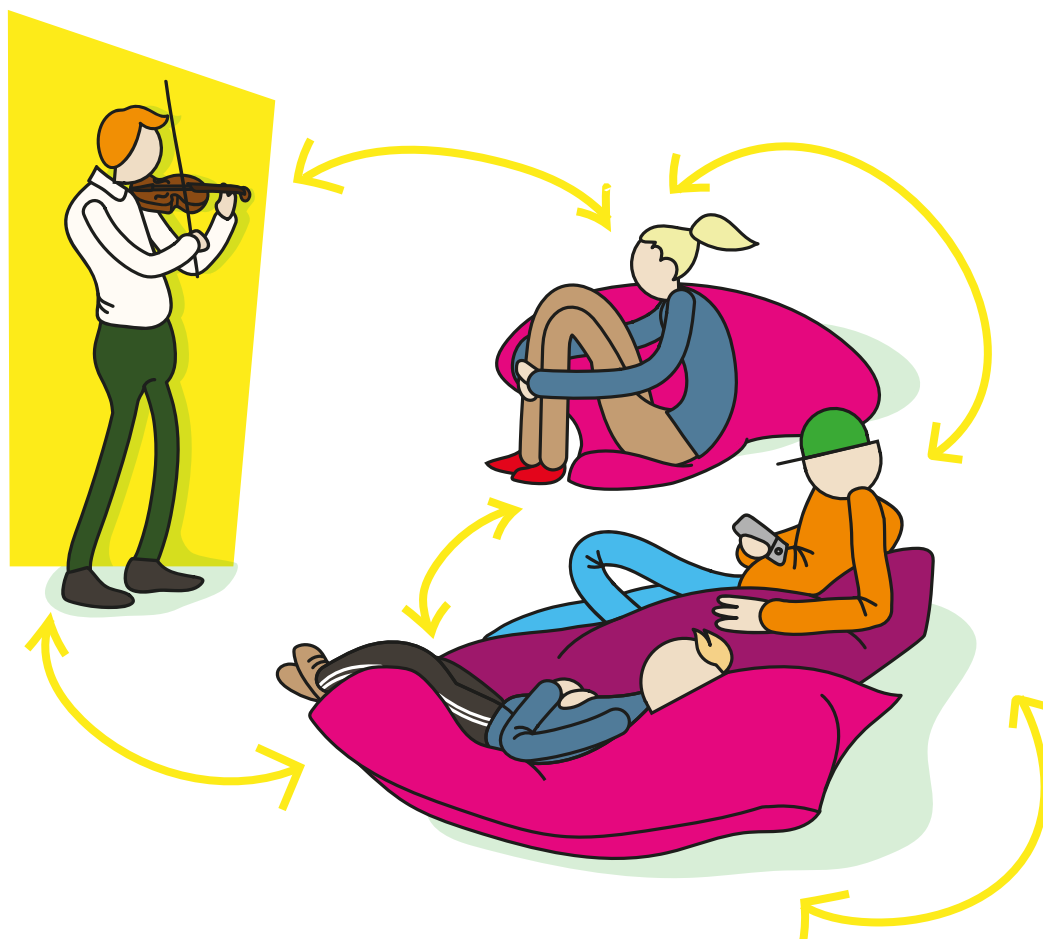
Miten elämys poikkesi tavanomaisesta?

Tehtäviä:

Tuota oppiaineeseen liittyvä **teos, joka kuvaa viimeksi koettua elämystä**.

Teos voi olla esimerkiksi kuvataiteen tunnilla maalaus, äidinkielen tunnilla runo, musiikin tunnilla äänimaisema tai liikuntatunnilla tanssikoreografia.

Keskustelkaa teosten herättämistä ajatuksista ja siitä, millainen koettu elämys oli ja miten se poikkesi tavanomaisesta. Lisää ideoita eri oppiaineisiin löydät oppaan lopusta **Ideoita opetukseen** -luvusta.



VUOROVAIKUTUS

Yleisön vuorovaikutus osana taidekokemusta voidaan jakaa kolmeen eri lajiin: vuorovaikutus taiteen kanssa, vuorovaikutus taiteen tekijöiden tai tuottajien kanssa sekä vuorovaikutus muun yleisön kanssa. Kuten itse elämys, myös vuorovaikutuksen merkitys sen osana on kokijasta riippuvaista. Jotkut meistä kaipaavat vuorovaikutusta osana taidesisältöä, toiset haluavat syventyä taiteen taustoihin ja syntyyn vuorovaikutuksessa taiteen tekijöiden tai tuottajien kanssa ja jotkut taas saavat oivalluksia jakamalla kokemuksiaan muun yleisön ja kaverien kesken esimerkiksi keskustellen tai sosiaalisessa mediassa.

Vuorovaikutteinen elämys synnyttää kokijassa muutoksen.

Vuorovaikutuksen ja osallisuuden rooli on viime aikoina alettu nähdä aiempaa tärkeämpänä osana taide-elämystä. Esimerkiksi uudet taiteen muodot, kuten pelitaide, ovat kasvattaneet vuorovaikutuksen

merkitystä. Peleissä pelaaja on aktiivinen eteenpäin vievä voima. Vuorovaikutus nousee esiin yhtenä tärkeänä elämyksen elementtinä, ja se on merkittävä tekijä siinä, että elämys synnyttää kokijassa muutoksen. Vuorovaikutus on myös olennainen osa oppimista.

Kouluissa voidaan tukea erityisesti yleisön eli oppilaiden keskinäistä ja oppilaiden ja opettajien välistä vuorovaikutusta osana taide-elämyksiä. Vuorovaikutuksen toteuttamiseksi on useita keinoja, ja niitä voi myös ideoida yhdessä oppilaiden kanssa. Tehtävät-kohdasta löydät muutamia ideoita vuorovaikutuksen toteuttamiseen.

LUOKASSA POHDITTAVAKSI:

Vaatiiko taide-elämyksen syntyminen vuorovaikutusta?

Onko sinulle tärkeintä

- vuorovaikutus taiteen kanssa
- vuorovaikutus taiteen tekijöiden kanssa
- vuorovaikutus muun yleisön kanssa?

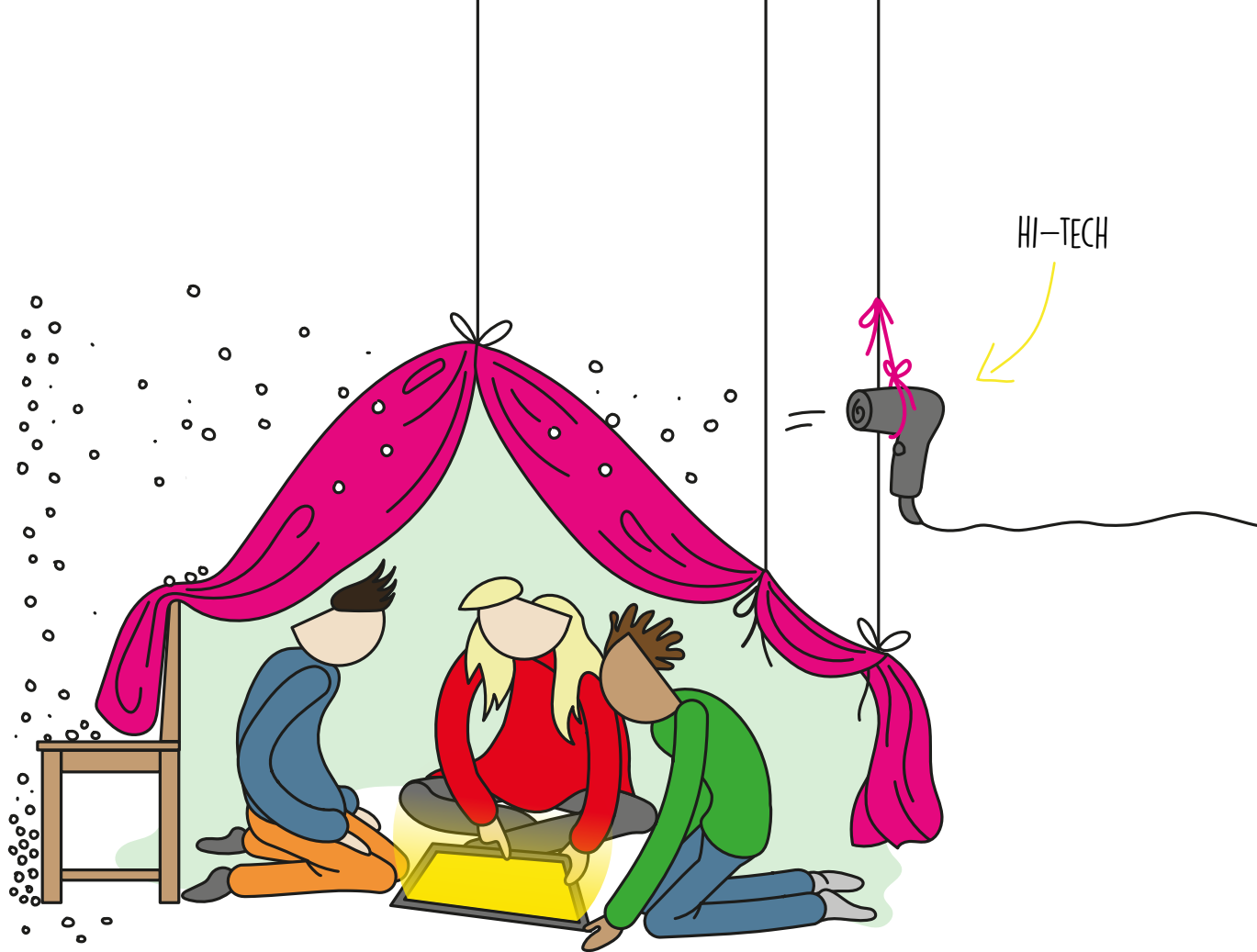
Perustelee.

Miten yleisö voi reagoida sisältöön kouluympäristössä (vertaa esimerkiksi taputtamiseen konsertissa tai teatterissa)?

Miten kiitokset etäkokemuksesta voidaan välittää taiteen tekijöille?

Tehtäviä:

- Tuottakaa taidekokemuksesta jokin taideteos tai taideteoksia ja keskustelkaa niiden kautta elämyksen aikaansaamista tunteista ja ajatuksista. Tehtävän voi toteuttaa yhdessä luokan kanssa, pienissä ryhmissä tai jokainen oppilas itse.
- Laatikaa elämyksen jälkeen toisille luokille tai luokkakavereille visa tai kysely koetusta elämyksestä. Voitte hyödyntää toteuttamisessa esimerkiksi **Kahoot!-työkalua**.
- Jakakaa jollakin koulussa käytetyllä alustalla kuvia tai videoita erilaisista etäkatsomoista. Tehtävä toimii erityisesti etäopetuksessa tai usean luokan katsoessa samaa sisältöä.
- Jos kokemus on osa Taidetestaajia, muistakaa arvioida elämys arviointi-sovelluksella ja keskustelkaa luokassa yhteisesti palautteesta. Voitte myös vaikkapa vertailla elämyksen eri luokilta saamia palautteita **taidetestaajat.fi**-sivustolla.



ERILAISET TILAT, TUNNELMA JA TEKNIikka

Etäelämyksen toteuttamiseen on kouluissa kolme erilaista tapaa: sisältöä voi seurata isolla joukolla, esimerkiksi koko koulun kanssa yhdessä koulun salissa, luokan kesken omassa tilassa tai jokainen oppija yksin oman laitteen kautta. Valittu toteutustapa ja käytettävissä oleva tila vaikuttavat merkittävästi tapahtuman tunnelmaan ja tekniikkaan sekä niiden toteutukseen.

Digitaalinen sisältö on keskeinen lähtökohta tunnelmalle. Esimerkiksi museovierailun tunnelma eroaa teatteri- tai musiikkiesityksen tunnelmasta. Tunnelman luomisen suunnittelu on hyvä aloittaa pohtimalla yhdessä tapahtumaan osallistuvien kanssa, millainen tunnelma tukee kokonaisvaltaisen elämyksen syntymistä tarjottavan sisällön ympärille. Tilan asettelu ja somistus ovat hyviä tapoja tunnelman luomiseksi, mutta yhdessä ideoimalla voi löytää yllättäviäkin keinoja.

Digitaalista sisältöä seuratessa ympäröivä tila ja tunnelma tukevat elämystä.

Käytettävissä olevaan tilaan ei aina voi vaikuttaa, mutta tilan järjestelyihin ja somistukseen voi. Isossa salissa tuolien tai penkkien asettaminen riveihin katsomoksi on yleensä yksinkertainen ja oikeaa esitystilaa simuloiva toteutus. Luokkatilassa esitysten seuraaminen tai virtuaalivierailujen kokeminen pulpettien takaa ei välttämättä ole paras vaihtoehto. Miettikää yhdessä luokan kanssa, millainen tuolien asettelu tarjoaisi mukavan kokemuksen.

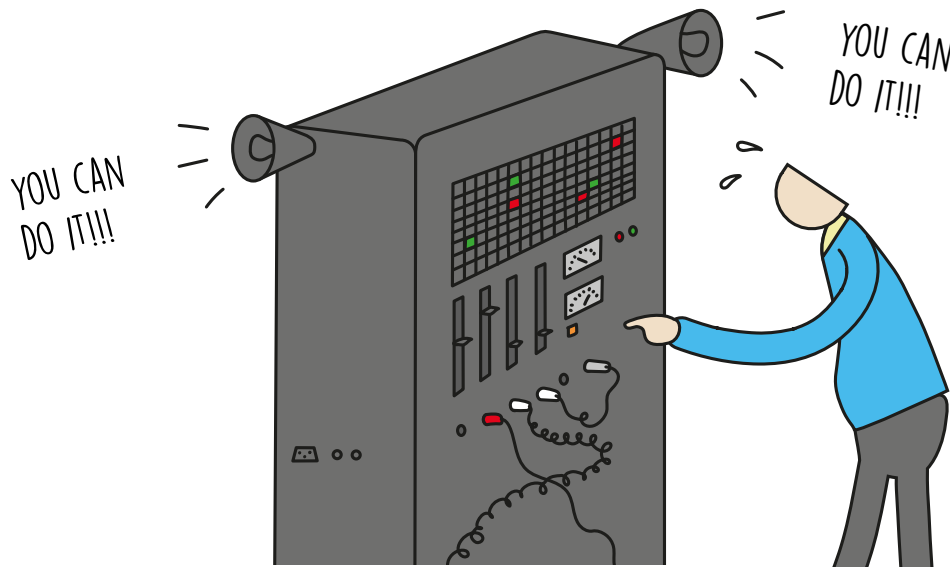
VINKI!

Kun digitaalista sisältöä seurataan omilta laitteilta, voi tila tai ympäristö olla mikä tahansa ja siihen tulee harvemmin kiinnittäneeksi huomiota. Mikäli jokainen seuraa sisältöä omalla laitteellaan esimerkiksi etäopetuksen vuoksi, kannattaa omaan tilaan ja ympäristöön kannustaa kiinnittämään huomiota ja herätellä pohtimaan, millä keinoilla mukavin kokemus olisi saavutettavissa.



Somistus on yksi keino luoda tilaan tunnelmaa. Yhteisen elämispäivän osalta esimerkiksi kuvataiteen tai käsityön tunneilla voidaan valmistella somistus yhteiseen tapahtumatilaan. Somistuksena voi olla sisällön teemaan liittyviä, tunnelmaa luovia koristeita, opasteita tai esimerkiksi valaistus.

Digitaalisten sisältöjen kanssa tekniikka on keskeisin tekijä hyvän kokemuksen saavuttamiseksi. Tekniset ongelmat voivat aina yllättää, mutta hyvä varautuminen, valmistautuminen ja laitteiden käytön osaaminen auttavat paljon ongelmatilanteissa. Ratkaisukeskeinen suhtautuminen auttaa myös muita osallistujia suhtautumaan ongelmatilanteisiin myönteisesti. Tekniikan osalta hyvä nyrkkisääntö on, että mitä enemmän yleisöä, sitä parempi tulee tekniikan olla. Jos et itse osaa käyttää laitteita, pyydä apua laitteiden käyttöön tai opettele käyttö hyvissä ajoin ennen tapahtumaa.



Mikä tahansa toteutustapa onkaan, seuraavat asiat tulee katsoa kuntoon ennen elämystä:

1

Pidä huolta, että jokainen voi seurata sisältöä ja näkee hyvin omalta paikaltaan. Tämä kannattaa testata, kun tila on valmiina.

2

Kiinnitä huomiota valaistukseen ja testaa valaistus ennen elämystä. Huono valaistus tai liika valo voi pilata koko kokemuksen.

3

Tekniset ratkaisut eivät ole koskaan täysin varmoja, mutta ongelmien minimoimiseksi muista aina testata laitteet ja tekniikka niin kuvan kuin äänen osalta ennen H-hetkeä.

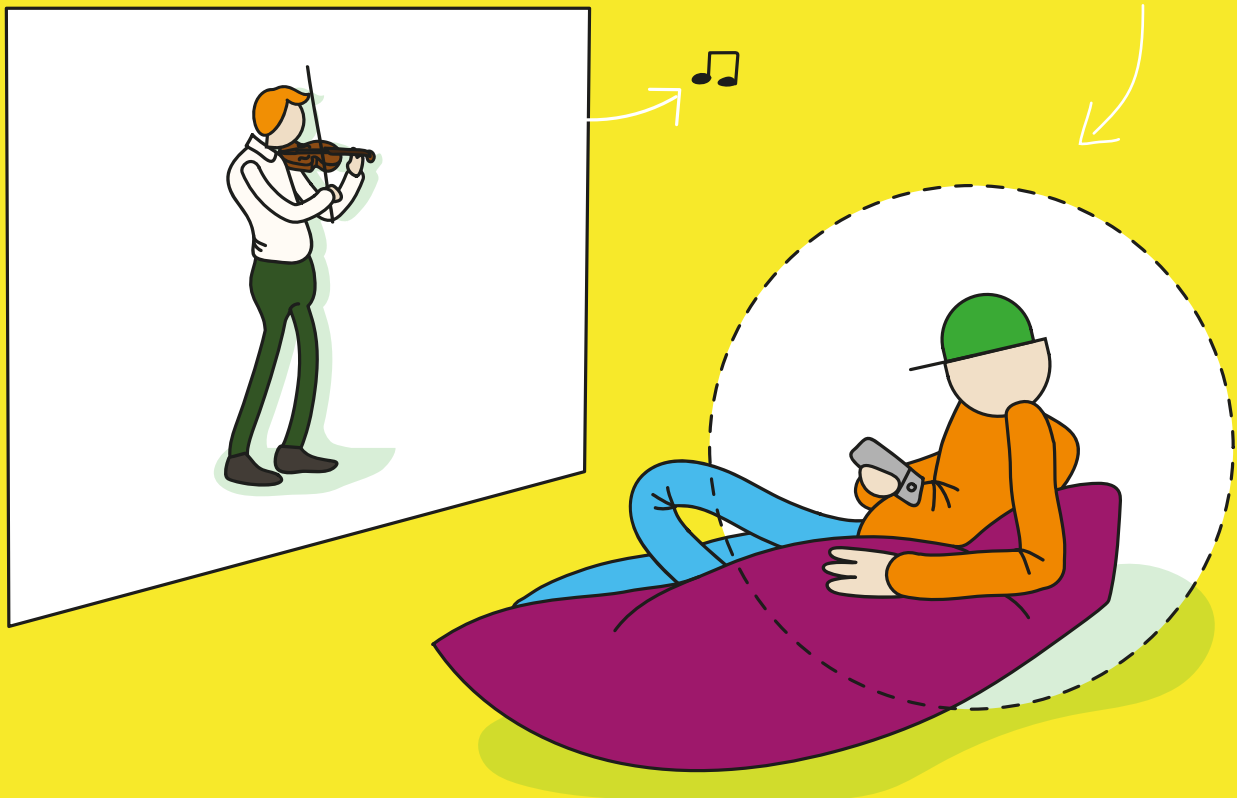
LUOKASSA POHDITTAVAKSI:

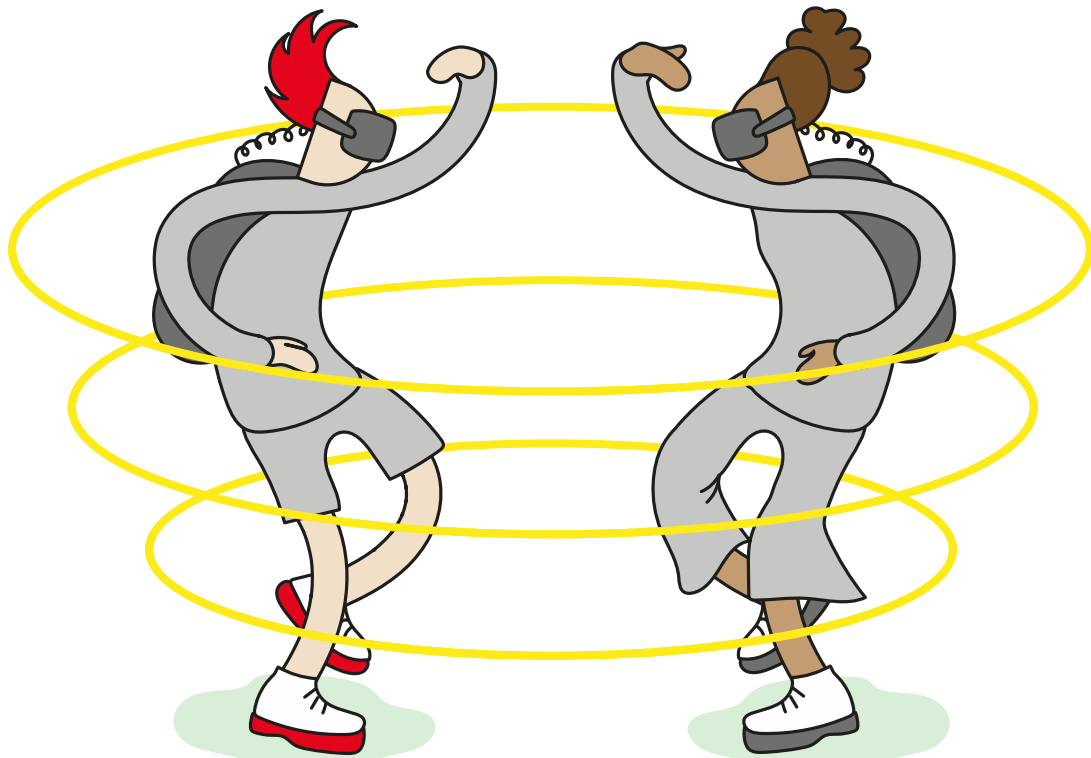
Millaisessa ympäristössä
haluamme taidetta kokea?

Millainen tunnelma
tukisi yhteisen
taide-elämyksemme
syntymistä?

Tehtäviä:

- Miettikää, miten Taidetestaajat-etikettiä voi soveltaa etäelämykseen sopivaksi. Etiketin löydät osoitteesta www.taidetestaajat.fi/julkaisut.





ETÄELÄMYKSET TULEVAISUUDESSA

Digitaalisia ja virtuaalisia taide- ja kulttuurisisältöjä on tarjolla paljon, ja tarjonnan voidaan ennakoida yleistyvän tulevaisuudessa. Digitaaliset sisällöt eivät korvaa liveinä koettua taidetta ja kulttuuria, mutta etätaiteesta voi muodostua kokonaan omanlaisensa kanava. Verkkoysteudet edistävät taiteen ja kulttuurin tasa-arvoista saavutettavuutta madaltamalla kynnyksiä kokemuksiin ja antamalla mahdollisuuden nauttia koko maailman digitaalisesta taide- ja kulttuuritarjonnasta.

Digitaalisia taide- ja kulttuurisisältöjä voi hyödyntää eri oppiaineiden opetuksessa.

Digitaaliset ja virtuaaliset sisällöt mahdollistavat taiteen ja kulttuurin kokemisen osana koulupäivää helposti. Sisältöjä voidaan hyödyntää eri oppiaineiden opetuksessa, ja ne tarjoavat myös monia mahdollisuuksia monialaisen yhteistyön toteuttamiseksi

kouluissa. Tärkeintä on muistaa, että etäelämys ei ole vain videon katsomista, vaan parhaimmillaan se tarjoaa kouluissa asetelman tutustua niihin kaikkiin elementteihin, joita taide-elämykseen liittyy. Etäelämysten kokemiseen ei ole valmista etikettiä, vaan nyt onkin loistava mahdollisuus rohkeasti pohtia, kokeilla ja luoda itse omanlaisia elämyksiä digitaalisten sisältöjen ympärille.

IDEOITA OPETUKSEEN

Eri oppiaineet tarjoavat hienoja mahdollisuuksia ja keinoja yhteisten elämysten synnyttämiseen digitaalisista taide- ja kulttuurisisällöistä. Elämyksiä voidaan luoda osana yksittäisten aineiden opetusta tai koko luokka-asteen tai koulun yhteisenä elämispäivänä.

Koulun yhteisen elämispäivän toteuttaminen on hyvä aloittaa sisällön valinnalla. Kaikkien ei tarvitse tarvita kaikista sisällöstä, ja taiteen tehtävä on herättää myös negatiivisia reaktioita. Tärkeää on kuitenkin, että sisältö soveltuu kohderyhmälle. Kun sisältö on valittu, tulee opettajakunnan sopia yhdessä aikatauluista ja vastuista. Rehtorilla on keskeinen rooli yhteisen aikataulun sopimisessa. On tärkeää yhteisesti määrittää, miten eri oppiaineissa voidaan osallistua elämispäivään.

Kun suunnitelma on valmis, voidaan aloittaa valmistelu oppilaiden kanssa. Tärkeää on pohtia yhdessä seuraavia asioita: Millainen yhteisen elämyksen

tulisi olla? Millaista vuorovaikutusta elämykseen sisältyy? Millaisessa tilassa elämys koetaan? Millainen tunnelma halutaan luoda? Miten kokonaisuus teknisesti toteutetaan? Tehtäviä voi jakaa erilaisiin ryhmiin, esimerkiksi markkinointi ja viestintä, tekniikka, tarjoilu ja niin edelleen. Elämispäiväkokonaisuutta ei tule päättää itse tapahtumaan, vaan yhtä tärkeää kuin elämys ja sen valmistelu on myös elämyksen jälkikäsitteily.

Elämyksen suunnittelu alkaa sisällön valinnalla.

Seuraaville sivuille on kerätty joihinkin oppiaineisiin liittyviä ideoita ja kysymyksiä kokonaisvaltaisten etäelämysten toteuttamiseen osana opetusta. Ne on jaettu ennakkoon tehtäviin, osana elämystä toteutettaviin sekä jälkikäteen työstettäviin ideoihin oppiaineittain. Kannustamme rohkeasti hyödyntämään digitaalisia sisältöjä, kokeilemaan ideoita opetuksessa, toteuttamaan koko koulun yhteisiä monialaisia elämispäiviä ja toteuttamaan myös oppilaiden tuottamia taide-elämyksiä!

Lisäideoita voit saada myös tutustumalla Konserttikeskuksen Oppilaat konsertin tuottajina -toimintamalliin osoitteessa www.konserttikeskus.fi/okt.



Äidinkieli ja kirjallisuus

Millaisen lyhyen teaserin, sosiaalisen median postauksen tai lehdistötiedotteen tapahtumasta voisi kirjoittaa?

Millaisen mainoksen tai käsiohjelman tapahtumasta voisi tehdä? Nouseeko vaikkapa jokin teema tai hahmo jo etukäteen esiin?

Biologia

Voivatko hiukset nousta pystyyn tai oletko kokenut kylmiä väreitä? Mistä nämä johtuvat?

Mitä taideteos vaatii ihmiskeholta? Mitä oopperalaulajan kehossa tapahtuu, kun hän laulaa? Tai tanssijan kehossa, kun hän tanssii?

Maantieto

Mihin maahan tai millaiseen kulttuuriin esitys tai sisältö sijoittuu?

Historia

Millainen historia taidemuodolla on?

Mille aikakaudelle taideteos tai esitys sijoittuu? Mitä silloin tapahtui, millainen maailma oli?

Keskustelu ja/tai historiaan liittyvän ennakkomateriaalin tuottaminen tukemaan esitystä.

Terveystieto

Kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin käsittely: Miten tärkeitä elämykset, kulttuuri ja taide ovat hyvinvoinnille? Lisääkö taide hyvinvointia?

Materiaalina voi hyödyntää esim.

Taikusydan-verkoston nettisivuja.

Yhteiskuntaoppi	<p>Millainen yhteiskunnallinen tehtävä taiteella on?</p> <p>Miksi joitakin teoksia esitetään vuosikymmenestä toiseen aina uudestaan? Miksi taide- teoksia talletetaan museoissa vuosisatoja? Mikä taiteessa kiinnostaa ja kiehtoo ja mitä sen avulla voi oppia ja oivaltaa?</p> <p>Mitä tarkoittaa immateriaalioikeus? Millaisia tekijänoikeuksia taideteoksiin voi liittyä? Saanko ottaa kuvan taideteoksesta ja jakaa sen sosiaalisen median kanavissa?</p>
Kuvataide	<p>Jos olisin tapahtuman visuaalisen viestinnän suunnittelija, miten mainostaisin tapahtu- maa? Millaisen mainoksen tapahtumasta voisi tehdä, toimisiko esimerkiksi juliste, valokuva tai video?</p> <p>Nouseeko jokin teema tai hahmo erityisesti esiin? Miltä se voisi näyttää?</p>
Fysiikka	<p>Miten ääntä ja kuvaa on tallennettu ja/tai siir- retty vuosien saatossa valokuvan, elokuvan, äänentallennuksen ja radiotekniikan avulla?</p>
Musiikki	<p>Mikäli kyseessä on musiikkia sisältävä teos (esimerkiksi konsertti, ooppera tai teatteri- esitys), millaisia tunnettuja teemoja teokses- sa on? Voitte soittaa lyhyitä pätkiä vaikkapa bändille sovitettuna.</p>

Äidinkieli ja kirjallisuus

Dokumentoikaa yhteinen elämymshetki tai -päivä esimerkiksi haastattelujen, valokuvien ja raporttien avulla.

Millainen aloituspuhe tilaisuuteen sopisi? Kirjoittakaa ja esittäkää puheet.

Musiikki

Tapahtumatekniikan järjestäminen osana yhteistä elämymspäivää: äännet, valot, valkokangas. Yhteistyö esimerkiksi fysiikanopettajan kanssa.

Kuvataide

Millaisessa tilassa on miellyttävää kokea taidetta? Miten luokkatilasta on mahdollista muokata taide-elämymstä edistävää tila? Voitte somistaa tilan ja miettiä esimerkiksi valaistusta kokonaisvaltaisen elämymksen saavuttamiseksi.

Näkykö kultainen leikkaus tai vaikkapa perspektiivi teoksessa jotenkin? Yhteistyö esimerkiksi matematiikanopettajan kanssa.

Käsityö

Millainen pukeutumisetiketti liittyy taide-elämymksiin? Onko pukeutumisessa eroa, jos menee rock-konserttiin tai oopperaan? Miksi pukeudumme eri tilanteisiin eri tavalla?

Millaista käsityötaitoa taiteen tekemiseen on tarvittu? Kuva- ja veistostaiteessa asia on kovin ilmeinen, mutta myös teatteri- tai oopperalavasteiden valmistus, puvustus, maskeeraus, tekniset ratkaisut muun muassa valon ja äänen suhteen, erikoistehosteet ja soitinten rakentaminen vaativat käsityötä.

Kotitalous

Suunnitelkaa ja valmistakaa tapahtuman tarjoilut. Mikä sopisi tunnelmaan tai aika-kauteen?

Millaisia tarjoiluja esimerkiksi teatterin tai oopperan väliajalla on?

Fysiikka

Tapahtumatekniikan järjestäminen osana yhteistä elämispäivää: äänet, valot, valk kangas. Yhteistyö esimerkiksi musiikinopettajan kanssa.



Äidinkieli ja kirjallisuus

Kyselyn tai visan laatiminen luokkakavereille tai muille luokille koetusta elämyksestä: Mitä mieltä sä oot? Mitä ajatuksia heräsi? Mikä oli parasta, naurattiko, itkettikö, nolottiko jokin?

Millaisen taidekritiikin kokemuksesta voisi kirjoittaa? Voisiko kokemuksesta tehdä Tik-Tokin tai Podcastin? Miettikää kuka on lukija tai kuuntelija ja mitä hän haluaisi teoksesta tietää.

Millaista kieltä ja puhetta taidesisältöön liittyi? Miksi käytetty kieli oli sellaista kuin oli?

Miten teoksen tarina voisi jatkua? Millainen teoksen vaihtoehtoinen loppu voisi olla?

Kielet

Miten kerrot taide-elämyksestä ystävällesi, jonka kanssa sinulla ei ole yhteistä kieltä?

Jos äidinkielesi on suomi/ruotsi, miten kerrot elämyksestä toisella kotimaisella kielellä tai jollain opiskelemallasi vieraalla kielellä?

Laatkaa elämyksestä video tai kirjallinen tuotos, vaikkapa runo tai puhe, toisella kotimaisella tai vieraalla kielellä.

Musiikki

Millainen voisi olla luokan yhteinen äänimaailma koetusta elämyksestä?

Millainen rytmi ja tunnelma taide-elämyksessä oli ja miten sitä voisi ilmaista musiikin avulla?

Kuvataide

Kuvataiteellinen tuotos koetusta elämyksestä. Haluatko tehdä teoskopion vai inspiroitua jostain teoksesta tai teoksen osasta ja luoda sen innoittamana oman tulkinnan?

Valokuvaraportti yhteisestä elämyksestä. Kootkaa kaikki ottamanne taide-elämykseen liittyvät kuvat yhteen ja keskustelkaa elämyksestä niiden innoittamana.

Käsityö

Millaisia pukeutumiseen tai sisustamiseen liittyviä ideoita havaitsitte elämyksen aikana?

Miten puvustus ja lavastus rakensivat teoksen tunnelmaa ja veivät tarinaa eteenpäin?

Millainen värikartta syntyy taide-elämyksen innoittamana? Tehkää taidetuotos elämyksestä käsityön materiaaleja ja tekniikoita hyödyntäen.

Liikunta

Jos taideteos tai roolihahmo voisi jatkaa elämänsä taideteoksen ulkopuolella, millaisen tanssin tai performanssin se esittäisi?

Jos taideteos tai roolihahmo harrastaisi liikuntaa, mikä voisi olla sen laji tai miten se liikkuisi?

Kuvaillkaa koettua elämystä tanssikoreografian, performanssin tai muun liikkeen avulla.

#OPEVINKKAA
#TAIDETESTA AJATETÄNÄ

#TAIDETESTA AJAT
#KONSTTESTARNA

IG:@taidetestaajat

FB:@taidetestaajat

Youtube: bit.ly/youtaide

TikTok:@taidetestaajat

JAKAKAA SOMESSA TUNNELMIA
JA IDEOITA KOULUJEN JA
OPETTAJIEN KESKEN!



www.taidetestaajat.fi

SUOMEN
LASTEN-
KULTTUURI-
KESKUSTEN
LIITTO



Svenska
kulturfonden

Opetus- ja
kulttuuriministeriö