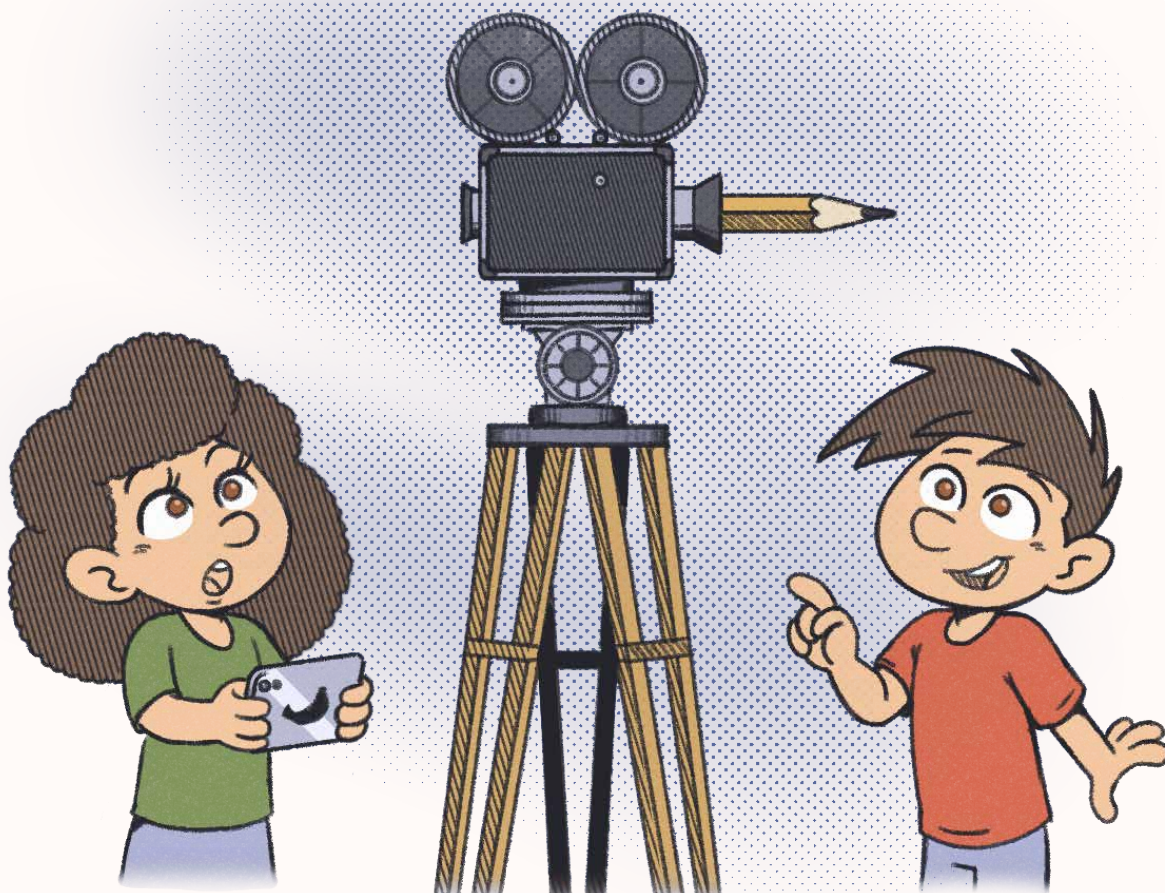


MIELEKÄSTÄ OPPIMISTA KAMERAKYNÄLLÄ

OPAS- JA TEHTÄVÄKIRJA
KAMERAKYNÄN PEDAGOGIIKKAAN

Tommi Nevala



Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut
Oulun lastenkulttuurikeskus
Valveen elokuvakoulu
Koulujen elokuvaviikko
2021

teksti: Tommi Nevala
kuvitus: Tuomas Rautiainen
taitto ja kuvitus: Emma Ronkainen
www.kulttuurivalve.fi/elokuvakoulu
www.elokuvaviikko.fi
valveen.elokuvakoulu@ouka.fi

Julkaistu lisenssillä Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 (nimeä – ei-kaupallinen)
Opasta ja tekstin pohjalta tehtyjä muokattuja versioita voi kopioida, välittää, levittää ja esittää vain epäkaupallisessa käytössä ja alkuperäinen lähde mainiten.

Paino: Grano Oy
1. Painos
ISBN 978-952-7094-67-9 (nid.)
ISBN 978-952-7094-68-6 (pdf)

MIELEKÄSTÄ OPPIMISTA KAMERAKYNÄLLÄ

OPAS- JA TEHTÄVÄKIRJA KAMERAKYNÄN
PEDAGOGIIKKAAN



Valveen elokuvakoulun julkaisemat oppaat

Seikkailuopas elokuvakerhoille (2020)

Pieni trikkiopas elokuvataikureille (2019)

Elokuvasvatuksen käsikirja (2019)

Kaupunkisinfonia (2017)

Aikamatka elokuvaan (2015)

Meidän dokkari (2015)

Leffamestareiden animaatio-opas esi- ja alkuopetukseen (2011)

Hittivideo (2011)

Videopensseli (2009)

Taikalamppu (2005)

Valveen elokuvakoulun menetelmäoppaat ja muut elokuvasvatuksen oppimateriaalit löytyvät osoitteesta: www.kulttuurivalve.fi/elokuvan_oppimateriaalit

SISÄLLYSLUETTELO

TAUSTAA	7
OPPAASTA YLEISESTI	9
OSA 1: OPASKIRJA OPETTAJALLE	11
Luku 1: Kamerakynän pedagogiikka: Mikä? Miksi? Kenelle? Miten?	12
Luku 2: Kamerakynän suhde mediakasvatukseen, elokuvailmaisuuun ja teknologiaan	27
Luku 3: Yhteenveto: Kamerakynä mielekkään oppimisen näkökulmasta	40
OSA 2: TEHTÄVÄKIRJA OPETUKSEEN	47
Tehtäväkirja osa 1: Tunteiden aistimista, tutkimista ja tunnistamista	48
Tehtäväkirja osa 2: Menetelmiä ja materiaaleja kamerakynän pedagogiikkaan	61
Tehtäväkirja osa 3: Kamerakynätehtäviä eri oppiaineisiin	67
Lähteet	85
Liite: Tunnetaitotyöpajan suunnittelulomake	86

“Maailmassa ei ole parempaa mediaa kuin elokuva. Tarkoitan, voi luoja, sen kanssa voi tehdä mitä tahansa; ainoa asia on selvittää, mikä on tekemisen arvoista.

- Joseph Campbell

TAUSTAA

2000-luvun alkupuolella olin mukana suunnittelemassa opettajien täydennyskoulutukseen painottuvaa elokuvakasvatushanketta Sodankylään. Olin valmistunut taiteen maisteriksi Lapin yliopistosta ja aloittanut juuri luokanopettajan opinnot Turun yliopistossa. Suunnitelmat saivat rahoituksen ja toiminta käynnistettiin hankemuodossa vuonna 2004. Matkasin Sodankylään ajatuksella, että palaan Turkuun parin vuoden kuluttua hoitamaan opinnot loppuun. Nyt, kohta parikymmentä vuotta myöhemmin, olen edelleen tuolla matkalla. Sodankylästä muodostui minulle elokuvakasvatuksen yliopisto. Työskentelin elokuvahullussa kunnassa neljän vuoden ajan opettajien täydennyskoulutushankkeissa sekä koulujen eurooppalaisissa yhteistyöhankkeissa. Tuona aikana todistin useita konkreettisia esimerkkejä liikkuvan kuvan mahdollisuuksista osana varhaiskasvatusta, perusastetta ja lukio-opetusta.

Ensimmäinen vetämäni hanke Sodankylässä keskittyi perinteisiin elokuvakasvatuksen sisältöihin eli mukana oli klassikkoelokuvien ja lastenelokuvien näytöksiä, elokuva-analyysia, elokuvan historiaa, elokuvantekijävierailuja, animaation- ja näytelmäelokuvien tekemistä luokissa. Ryhdyin miettimään, kuinka elokuvaa voisi yhdistää jopa kaikkiin oppiaineisiin. Ei ainoastaan niin, että katsotaan elokuva, jonka aihe, tapahtumat tai teema liittyisi johonkin koulussa opetettavaan oppiaineeseen. Lähtökohdaksi muodostui kysymys: kuinka elokuva voisi olla toiminnallinen väline oppimiseen? Kun vuonna 2006 aloitimme uuden hankkeen, käytössä ei vielä ollut älypuhelimia tai tabletteja vaan miniDV-kamerat kasetteineen. Päätimme keskittyä hankkeessa siihen, miten elokuvaa ja videokuvaamista voisi yhdistää kaikkiin koulussa opetettavaan oppiaineisiin. Hankkeen nimeksi tuli Kamerakynä-hanke.

Samoihin aikoihin tutustuin Ismo Kiesiläiseen, joka opinnäytetyössään käsitteli ajatusta videokamerasta kynän kaltaisena välineenä. Kamerakynästä tai liikkuvan kuvan toiminnallisesta oppiaineintegraatiosta ei juuri löytynyt muuta materiaalia.

Mutta Ismon teksti olikin sitten parasta, mitä tuohon hetkeen pystyin kuvittelemaan. Kutsuin Ismon Sodankylään vetämään ensimmäisen kamerakynäkoulutuksen opettajille kesällä 2006. Keskustelujemme innoittamana opin paljon lisää kamerakynästä ja sen mahdollisuuksista. Kokeilujen tekeminen eri luokka-asteilla oli helppoa, sillä opettajat suhtautuivat asiaan innokkaasti heti alusta alkaen.

Olen jatkanut Sodankylässä herännyttä innostusta kamerakynän pedagogiikasta nykyisessä työssäni Oulun lastenkulttuurikeskuksessa elokuvakasvatuksen tuottajana. Olen valmistanut erilaisia materiaaleja (mm. Videopensseli, Aikamatka elokuvaan, Kaupunkisinfonia), jotka toteuttavat kamerakynän pedagogiikkaa tai ovat sen hengenheimolaisia. Tämän uuden oppaan tarkoitus on kertoa siitä, mitä hyötyä tai lisäarvoa kamerakynän pedagogiikasta on kouluopetuksessa. Vuosien varrella karttuneiden kamerakynäkokemusten jälkeen voin todeta, että kamerakynän pedagogiikasta on kasvanut yksi varteenotettava toimintatapa teknologistuvassa kouluopetuksessa. Viimeisin perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteiden päivitys toi mukanaan paljon pohjaa, jonka varaan on ollut helppo kehittää kamerakynän pedagogiikan mukaista toimintaa.

Dokumentaristi Susanna Helke kuvasi väitöskirjassaan, että pienet handycam-kamerat toimivat ikään kuin käden jatkeena ja elokuvat ovat ”käden taidetta”. Nykyään älypuhelimet ja tabletit ovat lapsilla kädessä (käden jatkeena) jo hyvin varhaisessa kehitysvaiheessa. Lapset ovat syntyneet älylaitteiden maailmaan eli ne ovat olleet heille aina olemassa. Tämän voisi kuvitella mahdollistavan valtavan potentiaalin teknologian käytölle myös osana oppimista. Potentiaalin hyödyntämiseen tarvitaan hyviä pedagogisia menetelmiä ja käytänteitä, jotka ohjaavat lapsia laitteiden ja teknologian hyötykäyttöön, kuten esimerkiksi oppimiseen, tiedon jäsentämiseen ja jakamiseen sekä oman ajattelun ja toiminnan reflektointiin. Kamerakynässä teknologiana on liikkuva kuva, elokuva – yli 120 vuotta vanha keksintö – jonka hyödyntäminen oppimisen toiminnallisena välineenä osana koulujen toimintaympäristöä on tänään helpompaa ja järkevämpää kuin koskaan ennen.

OPPAASTA YLEISESTI

Tämä opas on esitys kamerakynän pedagogiikasta. Aihetta tarkastellaan perusasteen kouluopetuksen näkökulmasta. Kamerakynää voi oppaan vinkkien avulla hyödyntää myös varhaiskasvatuksessa ja toisen asteen opinnoissa. Näiden lisäksi kamerakynästä voi olla hyötyä myös muissa opinnoissa, työelämässä sekä jokaisen omassa arjessa. Opas keskittyy kuitenkin juuri peruskouluun, sillä siellä kamerakynällä on erityisesti annettavaa osana nykypäivän oppimisstrategioita sekä koulujen mediakasvatuksellista toimintaympäristöä.

Opas jakaantuu kahteen osaan. Ensimmäinen on nimensä mukaisesti opaskirja opettajille kamerakynän pedagogiikasta. Tarkoituksena on määritellä kamerakynän pedagogiikan teoreettinen viitekehys, unohtamatta käytännön esimerkkejä ja tehtävänantoja. Ensimmäiseksi määritellään kamerakynän pedagogiikka neljällä kysymyksellä: Mikä? Miksi? Kenelle? Miten? Tämän jälkeen pohditaan kamerakynän suhdetta mediakasvatukseen, teknologiaan ja elokuvailmaisuuksiin. Nämä aihealueet ovat keskeisesti läsnä pedagogiikassa, jossa perinteisen kynän kaltaisena välineenä toimii liikkuvaa kuvaa tallentava kuvauslaite. Ensimmäisen osan lopuksi kamerakynän pedagogiikasta tehdään yhteenveto tarkastelemalla sen suhdetta ja yhtäläisyyksiä mielekkään oppimisen tunnusmerkkien kanssa.

Toinen osa keskittyy teoreettisen ajatuksen muuntamiseen konkreettiseen muotoon. Tehtäväkirja-osiossa tutustutaan useaan kamerakynää hyödyntävään oppimateriaaliin, menetelmään ja oppiaineisiin yhdistettäviin tehtäviin. Tehtäväkirjan aloittaa tätä opasta varten laadittu tehtäväpankki tunnetaitojen harjoitteluun. Useat esiteltävät materiaalit ovat hyödynnettävissä myös päiväkodeissa, vaikka suurin osa niistä soveltuu parhaiten perusasteen luokille. Oppaan loppuun on koottu kamerakynätehtäviä jokaiseen koulussa opetettavaan oppiaineeseen liittyen.

Kamerakynän pedagogiikka on monitahoinen kokonaisuus, joka osaltaan mahdollistaa erilaisten oppimisstrategioiden ja -käsitysten hyödyntämisen opetuksessa. Käsitteet, kuten konstruktivisuus sekä kognitiiviset ja metakognitiiviset taidot liitetään usein kamerakynän pedagogiikkaan. Samoin kokemuksellinen, mielekäs ja yhteistoiminnallinen oppiminen ovat luonteenomaista kamerakynän pedagogiikalle. Tämän oppaan tavoitteena on antaa kuva siitä, miten ja miksi laite, jota lähes jokainen kantaa mukanaan voi olla näin monipuolinen työväline oppimiseen. Sen lisäksi, että kyseessä on monipuolinen ja oppilaita motivoiva väline, on se ajanmukainen ja opettajalle yksinkertainen työväline opetukseen. Kuulostaako liian hyvältä ollakseen totta?



OSA 1

OPASKIRJA OPETTAJALLE

*"Olen elokuvasilmä, olen mekaaninen silmä. Minä, kone,
näytän sinulle maailman, koska vain minä näen sen."*

- Dziga Vertov





LUKU 1

KAMERAKYNÄN PEDAGOGIIKKA: MIKÄ? MIKSI? KENELLE? MITEN?

Tässä luvussa esitetään näkemys siitä, miten ja miksi kamerakynän pedagogiikkaa kannattaa hyödyntää kouluopetuksessa. Aluksi määritellään, mitä kamerakynän pedagogiikka on, jonka jälkeen tuodaan esille näkökulmia siihen, millaista lisäarvoa se tuo oppimiseen. Valitut näkökulmat viittaavat erilaisiin oppimisen strategioihin ja suuntauksiin. Teoreettisempaa pohdintaa tehdään konkreettisemmaksi erilaisten kamerakynätehtävien esimerkeillä.

MIKÄ?

Ajatus kamerakynästä

Kun oma lapsi oppii kävelemään, emme enää soita puhelua sukulaisille tai lähetä tekstiviestiä (kirjeestä puhumattakaan). Kuvaamme tapahtuneesta videon omalla puhelimella ja lähetämme videon haluamallemme henkilölle tai julkaisemme videon omalla sometilillämme. Teemme meille merkittävästä tapahtumasta audio-visuaalisen muiston ja jaamme sen muiden kanssa. Lapsen kehityksen seuraaminen videoimalla on hyvä esimerkki kamerakynän hyödyntämisestä arkielämässä. Toki esimerkkejä on muitakin: merkkipäivät, luonnonilmiöt sekä muut arjen tilanteet taltioituvat muistoiksi liikkuvan kuvan avulla. Käytämme kameraa muisti- ja päiväkirjana sekä kertoaksemme joillekin toisille, mitä meille kuuluu ja millaisessa maailmassa elämme. Digiajan seurauksena perinteisen luku- ja kirjoitustaidon rinnalle on kehittynyt audiovisuaalinen luku- ja kirjoitustaito, jota voidaan pitää uutena kansalaistaitona.

Kamerakynän pedagogiikan keskeinen ajatus on, että videokamera toimii perinteisen kynän kaltaisena välineenä, jonka avulla on mahdollista ilmaista omaa ajattelua ja havainnoida ympäröivää todellisuutta kirjoitetun kielen mukaisesti. Ajatus ei ole sinänsä uusi, sillä ranskalainen Alexandre Astruc kirjoitti ajatuksen kamerakynästä (*caméra-stylo*) jo 1940-luvulla. Hän puhui elokuvataiteen erityisestä kamerakynän aikakaudesta, jolloin koko elokuvallinen muoto muuttuisi ilmaisemaan inhimillistä ajattelua kirjoitetun kielen mukaisesti.

Kamerakynällä kirjoittaminen on audiovisuaalisten tekstien kirjoittamista, jonka perustehtävät ja käyttötavat ovat samankaltaisia perinteiseen kirjoitustaitoon verrattuna. Kamerakynällä voi kirjoittaa edellä kuvailtujen arkielämän muistojen lisäksi esimerkiksi päiväkirjaa, muistilappuja, esseitä tai runoja. Kamerakynän pedagogiikkaa on mahdollista sisällyttää kaikkiin kouluissa opetettaviin oppiaineisiin liikunnasta fysiikantunneille. Oppimiseen liitettynä sillä voi esimerkiksi ratkoa

matematiikan tehtäviä tai tutkia, miten jokin prosessi tai liikerata etenee. Koulupetuksessa kamerakynä toimii ennen kaikkea välineenä uuden oppimiseen sekä työkaluna oppimisprosessin reflektointiin. Kuten hyvin tiedetään, kokemusten ja elämysten merkitys oppimisessa on merkittävää. Kamerakynätoiminnassa tiedon konstruointi ja jäsentäminen tapahtuu visuaalisesti, mikä lisää kokemuksellisuutta oppimisprosessiin ja korostaa asian ymmärtämistä, ei niinkään sen muistamista.



GEOMETRISET MUODOT

Kuvaa ympäristöstä löytyviä erilaisia geometrisia muotoja. Miksi kohteessa on jokin tietty muoto?

Oppimisprosessiin yhdistettynä yksi kamerakynän hyödyistä on siinä, että se tuo oppijan ajatteluprosessia näkyväksi. Lisäksi se tekee näkyväksi oppijan mielessä olevia käsityksiä oppimisen kohteena olevista asioista. Tässä mielessä kamerakynän voi sanoa representoivan oppijan mieltä ja ajatuksia.

Kamerakynän käyttö kannustaa ajattelemaan itse sen sijaan, että työskennellessä tukeutuisi jonkun toisen ajatteluun. Konstruktivistisen oppimiskäsityksen mukaisesti oppija siis konstruoi ja käsitteellistää tietoa itse. Oppijan kognitiiviset ja metakognitiiviset taidot sekä niiden kehittäminen ovat keskeisessä roolissa kamerakynän avulla tapahtuvassa oppimisprosessissa. Esimerkiksi jonkin tietyn ongelman ymmärtämiseen, tunnistamiseen ja ratkaisemiseen oppija tarvitsee usein juuri metakognitiivisia taitoja, kuten itseohjautuvuutta sekä oman ajattelun ja toiminnan arviointia.

Kamerakynätehtävän luonteesta

Kamerakynän pedagogiikka ei välttämättä tarjoa vain yhtä ratkaisumallia annettuun tehtävänantoon, usein vastauksia voi olla monia. Tässä mielessä se edustaa opettajalle mahdollisuuksien pedagogiikkaa. Vaikka kyse on videokuvaamisesta ja itseilmaisuudesta, ei tuotoksia lähtökohtaisesti arvoteta esteettisesti, eikä niitä välttämättä arkistoida tai ladata YouTubeen kaikkien nähtäville. Siinä mielessä kamerakynätehtävä on samankaltainen kuin monet muutkin oppikirjojen sivuilla olevat tehtävät. Ne tehdään, jonka jälkeen siirrytään eteenpäin.

Kamerakynän avulla oppija hahmottaa ja havainnoi ympäröivää todellisuutta aktiivisesti. Muita kamerakynän pedagogiikalle ominaisia piirteitä ovat mm. itseilmaisuu, vuorovaikutus, tiedon välittäminen ja oman ajattelun näkyväksi tekeminen. Ismo Kiesiläinen on Kamerakynän käsikirjassa (2016) määritellyt kamerakynän pedagogiikkaa edellä mainittujen toiminnallisten tavoitteiden kautta. Tämä opas hyödyntää näitä samoja vakiintuneita kamerakynän ominaispiirteitä, minkä lisäksi tuodaan esille myös uusia näkökulmia kamerakynätyöskentelyyn. Tämän oppaan ensimmäisen osan päätteeksi kamerakynän pedagogiikkaa tarkastellaan mielekkään oppimisen tuntomerkkien avulla. Näitä ovat aktiivisuus, konstruktivisuus, yhteistoiminnallisuus, intentionaalisuus, keskustelunmuotoisuus ja vuorovaikutus, kontekstuaalisuus, reflektiivisyys ja siirrettävyys.

Lähtökohtaisesti kamerakynän pedagogiikassa videoiden tekemistä osana luovaa työskentelyä tai oppimisprosessia voidaan hyödyntää kahdesta eri näkökulmasta: ensimmäinen korostaa tekijän tai tekijöiden ilmaisua ja toinen on työväline työskentelyn reflektointiin. Tässä oppaassa keskitytään näistä edelliseseen eli oppijan aktiiviseen kamerakynäilmaisuun.

1. Itseilmaisullinen: Kuvaamalla representoidaan tekijän tai tekijöiden ajatuksia ja tunteita ongelmanratkaisuprosessissa tai uuden tiedon rakentamisessa. Kuvaaja ”etsii ja ajattelee kuvatessaan”.
2. Reflektiivinen: Kuvaamalla tallennetaan oppijan tai pienryhmän ongelmanratkaisu- tai oppimisprosessia. Kamera on objektiivinen tarkkailija, ja kuvattu tallenne reflektoi oppijan valintoja tai pienryhmän jäsenten välistä vuorovaikutusta.

Ensin kuvataan...

Yleensä kamerakynätyöskentely jakaantuu kahteen osaan: kuvaus- ja katseluvaiheeseen. Joissain tapauksissa prosessi sisältää ainoastaan kuvausvaiheen. Kuvaaminen on annetun tehtävänannon aktiivista suorittamista. Sen aikana oppija etsii ratkaisua annettuun tehtävään tai ongelmaan valitsemansa strategian ja tekemänsä suunnitelman pohjalta.



VERBIT

Kuvaa erilaisia verbejä eli teosanoja sekä yhdysverbejä eli yhdyssanoja, joiden loppuosa on verbi. Katseluvaiheessa yritä tunnistaa mahdollisimman monta kuvattua verbiä.

...sitten katsotaan

Katseluvaiheessa välitetään videon tehneen oppijan tai pienryhmän konstruoidua tietoa muille. Katseluvaihe on luonteeltaan vuorovaikutteinen ja reflektiivinen ja se sisältää usein myös tehtävänantoja. Valkokangas tai katselulaitteen näyttö toimii ikään kuin omien ajatusten peilinä. Se kertoo toimintaprosessista ja siitä, miten oppija tehtävän ratkaisi. Katselun yhteydessä voidaan tulkita myös sitä, miten esimerkiksi tunteet ja motivaatio vaikuttivat prosessiin ja lopputulokseen. Reflektion näkökulmasta kamerakynä voi taltioida objektiivisesti ongelmanratkaisutilannetta, jossa esimerkiksi pienryhmä yrittää selvittää jonkin asian pinta-alan tai tilavuuden. Kun tilannetta arvioidaan videolta, voidaan kiinnittää huomioita ryhmädynamiikkaan ja ryhmän jäsenten rooleihin, vuorovaikutukseen ja tunteisiin.



REFLEKTOI PIENRYHMÄN ONGELMANRATKAISUA

Tallenna tilanne, jossa pienryhmä yrittää ratkaista annetun tehtävän. Videon katselun yhteydessä arvioidaan ryhmän jäsenten toimintaa. Tehtävänä voi olla esimerkiksi jokin matematiikan sanallinen tehtävä: Korissa on viisi omenaa. Ne täytyy jakaa viidelle lapselle siten, että jokainen saa yhden kokonaisen omenan ja koriin jää yksi omena.

Katsominen voidaan järjestää eri tavoin riippuen videon luonteesta ja tarkoituksesta: joitain videoita ei ole tarpeen katsoa lainkaan, kun taas joissain tapauksissa riittää, että kuvattu tuotos näytetään parille tai toiselle pienryhmälle. Pienryhmien katselu voidaan järjestää myös niin, että pienryhmät kiertävät eri katselupisteissä. Vaihtoehtona on katsella tuotokset koko luokan kanssa. Tässä vaihtoehdossa on hyvä huomioida tuotosten luonne ja määrä. Jos luokan jokainen oppilas on kuvannut vaikkapa lähiympäristöstä löytyviä geometrisiä muotoja neljä kohdetta / oppilas, voi katselu toistaa pian itseään. Tällöin kannattaa jo alussa tehdä selväksi, että jokaiselta ryhmältä tai oppilaalta valitaan vain osa kuvatusista materiaalista tarkempaan tarkasteluun.

Jos tulokset jaetaan esimerkiksi YouTubeen, katseluvaiheeseen osallistuva ryhmä voi kasvaa suureksi. Tällöin kamerakynän avulla on mahdollista osallistua vaikkapa yhteiskunnalliseen keskusteluun kirjoittamalla esimerkiksi mielipidekirjoitus videomuotoon.



VIDEOMIELIPIDEKIRJOITUS

Tee ryhmäsi kanssa lyhyt video, jossa nostatte esille jonkun omaan kouluunne liittyvän ongelman ja esitätte siihen ratkaisun. Näyttäkää valmis video koulunne rehtorille!

(lähde: Kamerakynäpakka – 52 ideaa opetukseen)

Kamerakynän pedagogiikassa kokemuksellisuus saa parikseen reflektion eli oppimisprosessin tietoisin käsittelyn. Tuloksena on valtaisan potentiaalinen sisältävä työväline kouluopetukseen.

MIKSI?

Kamerakynä lisää oppimismotivaatiota ja kehittää monipuolisesti erilaisia taitoja

Kamerakynän pedagogiikan avulla voidaan oppia kognitiivisia perustaitoja ja sitä voidaan yhdistää helposti vaikkapa kirjainten ja sanojen sekä matematiikan opeteluun. Näiden eri oppiaineisiin liittyvien perustaitojen lisäksi koulussa tarvitaan välineitä myös oppimaan oppimisen taitojen kehittämiseen. Kamerakynätyöskentely tukee oppijan ajattelua ja mahdollistaa tiedon käsitteellistämisen. Kyseessä on oppimistekniikka, jonka avulla on mahdollista muodostaa oppimisympäristö, jossa oppijan on mahdollista ohjata omaa oppimistaan sekä vaikuttaa siihen, kuinka hän lähestyy tehtävää ja millaisen strategian hän valitsee sen ratkaisemiseksi.



KIRJAIMET JA SANAT

Kuvaa pienryhmässä valitsemallanne alkukirjaimella alkavia kohteita. Yrittäkää löytää mahdollisimman monta samalla kirjaimella alkavaa kohdetta. Katseluvaiheessa kuvatut otokset toimivat kuva-arvoituksina: kohteet kuvataan ensin erikoislähikuvassa, jonka jälkeen kamera etäännytetään, jotta koko kohde näkyy kuvassa. Arvailkaa mikä kohde on kuvassa. Kokeilkaa myös vieraan kielen opetuksessa.

Opetussuunnitelmien tavoitteiden mukaista toimintaa

Kamerakynän pedagogiikka tuo opetukseen mediakasvatuksellisuutta ja tukee oppijan medialukutaidon kehittymistä. Merkittävää on erityisesti se, että kamerakynän avulla voidaan opettaa ajattelun taitoja sekä muita metakognitiivisia taitoja koulussa opettavien oppiaineiden yhteydessä helpolla ja oppilaita motivoivalla tavalla. Työskentelyssä hyödynnetään oppilaiden mediataitoja, luovuutta ja ongelmanratkaisutaitoja luontevasti osana koulutyötä. Pedagogiikka tukee toimintatapaa, joka painottaa siirtymistä opettajakeskeisyydestä oppijakeskeiseen toimintaan. Tällainen oppimisympäristö antaa oppijalle itselleen paremman mahdollisuuden jäsentää tietoa.

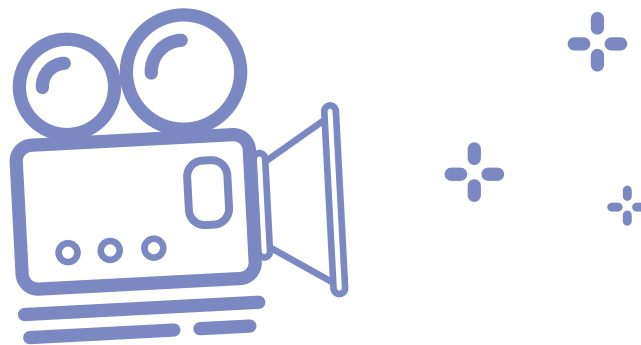
Kamerakynän pedagogiikka soveltuu perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden mukaiseen toimintakulttuuriin, jossa korostuvat oppiaineiden välinen integraatio ja dialogi sekä oppilaiden aktiivinen osallistuminen. Lisäksi se antaa valmiuksia opetussuunnitelman laaja-alaisen osaamisen tavoitteiden mukaiseen toimintaan. Tässä mielessä kamerakynä on erityisesti tieto- ja viestintäteknologiaan, monilukutaitoon, vuorovaikutukseen ja ajattelun taitoihin liittyvä väline.

Lasten mediataidot käyttöön, positiiviset vaikutukset minäpystyvyyteen

Lasten maailmankuva rakentuu kokemuksista, joita on saatu hyvin usein visuaalisista lähteistä. Omien audiovisuaalisten viestien tuottaminen kehittää varsinkin kouluopetukseen yhdistettynä oppijan mediakriittisyyttä ja -lukutaitoa. Kamerakynän avulla lapset oppivat käyttämään liikkuvaa kuvaa oman ajatteluprosessin tukena sekä vuorovaikutuksen, kommunikaation ja itseilmaisun välineenä. Las-

ten mediataitojen hyödyntäminen sekä tieto- ja viestintätekniiikan käyttäminen kouluopetuksessa ovat asioita, joihin nykyiset oppimisstrategiat tähtäävät. Tämä tuo omalta osaltaan koulun ulkopuolista mediamaailmaa osaksi koulun sisäistä toimintaympäristöä ja -kulttuuria sekä oppimisen tapoja. Asia, jota ei pidä nähdä uhkana, vaan mahdollisuutena.

Oppijan näkökulmasta tämä voi olla oppimismotivaatiota lisäävä asia. Tätä korostaa entisestään se, että pedagogiikalle on ominaista oman työskentelyn hallinnointi sekä työskentelystä (eli oppimisesta) nauttiminen. Näin ollen kamerakynän avulla oppimisessa on selviä yhteyksiä ja vaikutuksia oppijan minäpystyvyyteen, joka voi kehittyä positiivisesti myönteisen kamerakynäkokemuksen seurauksena. Ismo Kiesiläinen on verrannut, että kun perinteisessä esseekirjoittamisessa paperi on alussa tyhjä ja oppilas kysyy opettajalta: kuinka pitkä tämän *täytyy olla*. Kamerakynän avulla esseetä kirjoitettaessa paperi onkin lähtökohtaisesti täynnä, sillä vastaukset koostetaan usein valmiiksi ympäristössämme olemassa olevien asioiden havainnoista. Oppilaan kysymys usein kuuluukin: kuinka pitkä tämä *saa olla*. Minäpystyvyys ja sen myönteinen kehittyminen liittyvät siihen, millaisia tehtäviä ja strategioita oppijan on mahdollista valita. Hän voi joissain tapauksissa esimerkiksi työskennellä ahkerammin ja pidempään kuvaamistehtävän parissa kuin perinteisellä tavalla kirjoittamalla vastausta paperille.



KENELLE?

Kamerakynä soveltuu kaikille

Kuka tahansa voi käyttää kamerakynää – ja käyttääkin. Videoiksi tallennetut muistot, havainnot aamuauringonnoususta tai videopäiväkirjan pitäminen ovat osa kamerakynän pedagogiikkaa. Tubettaja, joka kertoo päivästänsä käyttää kameraa kuin kynää. Hän olisi voinut kirjoittaa samat asiat blogiin tai päiväkirjaan – perinteisellä tavalla. Mutta hän valitsikin videoblogin tai videopäiväkirjan. Tubettaminen on siis kamerakynän hyödyntämistä.

Kouluopetuksessa kamerakynä on ensisijaisesti työväline oppijakeskeiseen työkentelyyn eri oppiaineiden, erilaisten aiheiden ja teemojen sekä monien taitojen kehittämisen parissa. Toki kamerakynästä voi hyötyä myös opettaja tai rehtori, sillä kamerakynällä voi reflektoida omaa osaamistaan ja toimintaansa sekä kehittää työympäristöä ja -ilmapiiriä. Kamerakynän reflektiivinen luonne mahdollistaa omien ja myös toisten tunteiden ja mielipiteiden havainnoinnin, tunnistamisen ja ilmaisun. Tämän johdosta kamerakynä soveltuu hyvin vaikkapa ammatillisen toiminnan ja työyhteisöjen kehittämiseen. Tämä opas keskittyy kuitenkin siihen, miten kamerakynän pedagogiikka voidaan hyödyntää kouluopetuksessa opettajan ja oppijan näkökulmista. Opettajalle kamerakynän pedagogiikka edustaa mahdollisuuksien pedagogiikkaa. Siinä ei ole valmiita eikä oikeita vastauksia. Oppija puolestaan tutkii kamerakynän avulla maailmaa, ajattelee ja ilmaisee ajatteluaan.



ARKKITEHTUURI JA MUOTOILU

Millaista arkkitehtuuria, rakennuksia ja muotoilua lähiympäristöstäsi löytyy? Valmista yksin tai parin kanssa video, jossa tutkit ja hahmotat lähiympäristöäsi videokameran avulla. Millaisia tiloja, kerrostumia ja toimintoja löydät? Kohteet voivat olla kutsuvia ja houkuttelevia tai luotaan työntäviä ja torjuvia, rumia tai kauniita.

Kamerakynä mahdollistaa oivallisen ilmaisuvälineen ujoille ja introverteille oppijoille, jotka eivät välttämättä koe omakseen esiintyä luokan edessä tai henkilöille, joilla on vaikeuksia tuottaa ajatuksiaan kirjallisesti paperille. Video mahdollistaa uusintaotot, joten epäonnistumisen pelko katoaa lähes täysin ja kokemus minäpystyvyydestä kehittyy myös tältä osin positiiviseen suuntaan. Usein kamerakynällä ”kirjoittajan” ei tarvitse välttämättä edes esiintyä itse kuvassa. Kamerakynän avulla jokainen löytää helposti oman käsialansa ja ilmaisutyylinsä. Jopa pienet lapset voivat kirjoittaa kameralla. Se ei haittaa, vaikka kuva heiluu, tärisee tai pomppii. Perinteisen kirjoitustaidon oppimisen tavoin myös audiovisuaalinen kirjoittaminen on alussa kokeilevaa ja hapuilevaa. Vähitellen ”kirjoitusasu” ja ”käsiala” kehittyvät ja viestit selkiintyvät.

Opettajan ei tarvitse olla monipuolinen mediaosaaja, jotta voisi ottaa kamerakynän käyttöön opetusvälineenä. Kamerakynän pedagogiikassa ei ole tarinankerronnan välttämättömyyttä eikä tuotoksia tarvitse arvioida esteettisesti tai teknisesti. Kouluopetusta ajatellen kamerakynän pedagogiikkaa voi kuvailla kolmella sanalla: helppo, yksinkertainen ja koukuttava.

MITEN?

Kynää oppii käyttämään vain käyttämällä sitä

Lähes jokainen meistä kantaa mukanaan älypuhelinta, jonka yksi suosituimmista sovelluksista on kamera. Kaikki älypuhelimien käyttäjät ovat siis mahdollisia kamerakynän käyttäjiä. Kouluissa on lisäksi tablet-laitteita tai videokameroita, jotka toimivat kamerakynänä. Muuta ei tarvita – tai tarvitaan sittenkin. Kamerakynä ei kirjoita itsestään, kuten ei kirjoita perinteinen kynäkään. Prosessi koostuu päätelystä, muistista ja tarkkaavaisuudesta. Kamerakynä tarvitsee toimiakseen ihmisen; tämän kykyä ajatella sekä järkeä ja tunteita, joiden avulla tulkitaan ja representoidaan ympäröivää maailmaa. Voisikin sanoa, että kamerakynässä ihmisen ja koneen välinen vuorovaikutussuhde tarkoittaa sitä, että ihmisen tietoisuus ja tunteet toimivat keskeisessä roolissa mekaanisen laitteen tallentaessa havaintoja todellisuudesta.



Yksin, kaksin tai ryhmässä

Yleensä kamerakynätehtävät ovat tekniseltä ja esteettiseltä toteutukseltaan yksinkertaisia. Tehtävän luonteesta riippuen se voidaan suorittaa yksin, parin kanssa tai pienryhmässä. Yksin suoritettavassa tehtävässä pyritään siihen, että oppija miettii itsenäisesti erilaisia strategioita ja ajattelumalleja ongelman ratkaisemiseksi. Kun tehtävää suorittamassa on kaksi tai useampi oppija, mukaan tulee prosessin aikainen vuorovaikutus ja kommunikaatio. Tässä on tärkeää myös muiden ryhmän jäsenten ajatusten ja tunteiden huomioiminen osana ongelmanratkaisuprosessia.

Kamerakynätehtävän suorittamisen jälkeen tuloksena on harvoin tuotos, jota juhlitaan järjestämällä koko luokan ensiesitys, kuten tehdään esimerkiksi luokassa valmistuneen näytelmä- tai animaatioelokuvan jälkeen. Tuotokset voidaan toki katsoa ja usein näin tehdäänkin, sillä myös katseluosuuteen liittyy usein tehtävänantoja.



TUNNETAIDOT

Kuvatkaa pienryhmässä video, jossa esitätte tietyn tunteen vallassa olevaa ihmistä kolmessa eri tilanteessa. Valitkaa tunteeksi jokin perustunne. Esim. Miten iloinen ihminen kävelee? Miten iloinen ihminen syö? Miten iloinen ihminen lukee? Kuvatkaa jokainen tilanne yhdellä otoksella, jolloin valmis elokuva koostuu kolmesta otoksesta, yksi / tilanne. Tunnistavatko muut, mikä tunne on kyseessä? Millaisia tunteen tuntomerkkejä löydätte?

Mitä tarvitaan työskentelyn aloittamiseksi?

Kamerakynäharjoitusten tekemiseen tarvitaan laite, joka kuvaa videokuvaa. Kameran kuvanlaadulla, resoluutiolla tai uutuudella ei ole suurta painoarvoa. Toisin kuin tallennusmedioiden, ohjelmien ja sovellusten osalta tapahtuu päivityksiä ja yhteensopivuus voi olla ongelmallista eri käyttöjärjestelmien kesken, elokuvaaaminen on pysynyt suhteellisen samanlaisena toimintona koko historiansa ajan. Kun painetaan nappia, laite tallentaa kuvattavaa kohdetta tallennusmedialle (filminauha, videonauha, muistikortti, kovalevy, pilvipalvelu tms.).

Kouluissa kuvausvälineenä toimii usein älylaite, kuten tablet-tietokone tai puhelin. Kuvauslaitteina voi hyödyntää myös vanhoja käytöstä poistettuja älypuhelimia, joita saattaa löytyä pöytälaatikoiden pohjalta. Puhelimessa eri tarvitse olla SIM-korttia. Kameratoiminto sekä kohtalainen akun kesto ja tallennustila riittävät mainiosti. Joissain harjoituksissa voi videoiden editoinnista tai animaatiotekniikasta olla apua. Näihin tarvitaan älylaitteeseen asennettava sovellus, joita on saatavilla myös maksutta.

Jos valmiita tuotoksia esitetään koko luokalle, kuvauslaite täytyy liittää luokan videoprojektoriin ja mahdollisesti myös äänentoistoon. Vaihtoehtoisesti tuotokset voi siirtää opettajan koneelle, josta ne voidaan esittää koko luokalle. Nopeimmin, mutta ei välttämättä laadukkaimmin, tuotokset voi esittää heijastamalla älylaitteen ruutu dokumenttikameralla valkokankaalle.

Laitteiden lisäksi tarvitaan ennen kaikkea opettajan ja oppilaiden ennakkoluento- ja kokeilunhalua. Niiden avulla oppimisesta on mahdollisuus tehdä tutkivaa, mielekästä, jännittävää ja aidosti yhteistoiminnallista. Tämän opaskirjan tehtäväkirjaosio on hyvä tuki luokan kamerakynätyöskentelyn aloittamiselle.



LUKU 2

KAMERAKYNÄN SUHDE MEDIAKASVATUKSEEN, ELOKUVAILMAISUUN JA TEKNOLOGIAAN

Videoita tekemällä oppii elokuvalla keskeisistä asioista, kuten ilmaisusta, tekniikasta ja sisällön rajaamisesta. Kamerakynän pedagogiikassa ei oppimisen kohteena ole varsinaisesti media tai teknologia, vaan nämä tarjoavat tavan toimia ja esittää asioita. Oppiminen kamerakynällä on mediakasvatuksellista toimintaa, joka hyödyntää liikkuvaa kuvaa ja sen mahdollisuuksia. Kamerakynän pedagogiikassa teknologia tarvitsee parikseen oppilaan omaa ajattelua, jotta se toimisi oikealla tavalla. Tässä luvussa pohditaan kamerakynän paikkaa mediakasvatuksessa sekä tarkastellaan sen suhdetta elokuvailmaisuun ja teknologiaan.

KAMERAKYNÄ MEDIAKASVATUKSEN OSANA

Kamerakynän pedagogiikassa ei ole varsinaisesti kyse elokuvakasvatuksesta termin perinteisen määritelmän mukaisesti eli siinä lähtökohta ei ole elokuvan rooli opetuksen kohteena. Kamerakynä on toimintatapa, tekniikka ja oppimisympäristö, joka hyödyntää liikkuvaa kuvaa ja elokuvallista ilmaisua. Kamera toimii prosessissa työvälineenä, jonka avulla on mahdollista edistää oppimista.

Elokuvakasvatuksen määritelmän voidaan ajatella aikojen myötä laajentuneen taidekasvatukseen painottuvasta perinteisestä eli esteettisestä elokuvakasvatuksesta. Sen yhteyteen on tullut myös mediakasvatuksellisempia sisältöjä. Elokuvasvatukseen on tullut toiminnallisuutta ja elokuvailmaisua on voinut katsomisen ja analysoinnin ohella opiskella digiaikana entistä helpommin myös itse tekemällä ja kokeilemalla. Aiemmin median käyttö opetuksen välineenä on saattanut viitata siihen, että on esimerkiksi katsottu jokin oppiaineen aihetta käsittelevä elokuva tai tuotos. Nykyään mediaa (elokuvaa) käytetään usein myös toiminnallisena välineenä osana oppimisen edistämistä.

Elokuvakasvatus jakaantuu kouluissa kolmeen laajempaan suuntaukseen painotuksen mukaan:

1. Mediakasvatuksellinen suuntaus, opetussuunnitelmallinen painotus eli elokuva oppimisen välineenä, kielenä tai audiovisuaalisena kirjoituksena.
2. Taidekasvatuksellinen suuntaus, elokuvataiteellinen painotus eli elokuva opetuksen kohteena, taiteena.
3. Kulttuurikasvatuksellinen suuntaus, elokuvakulttuurinen painotus eli elokuva kulttuuriin osallistumisen ja kuluttamisen välineenä, kulttuurina.

Kamerakynän pedagogiikka tuo mukanaan mediakasvatuksellisuutta kouluopetukseen ja edustaa siinä mielessä mediakasvatuksellista elokuvakasvatusta. Pedagogiikka säteilee myös kahteen muuhun edellä mainittuun osa-alueeseen. Se käyttää rakennusaineina elokuvailmaisua, teknologiaa sekä muita elokuvamedialle ominaisia asioita. Näitä tarkastellaan tarkemmin seuraavassa etsimällä kamerakynän sukulaissuhteita elokuvataiteen synty- ja kehitysvuosiin.

KAMERAKYNÄN SUHDE ELOKUVAILMAISUUN JA TEKNOLOGIAAN

Yksi kuva – koko maailma

Kamerakynä irrottautuu elokuvataiteen ja -kerrontakeinojen historian aikajanalta omaksi elokuvaa hyödyntäväksi filosofiakseen. Elokuvataiteen näkökulmasta ajateltuna kamera on väline, jolla elokuvallistetaan elokuvan pohjana toimiva käsikirjoitus. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että kameran avulla käsikirjoitukseen kirjatut asiat käännetään elokuvan ”kielelle”. Samasta elokuvan pohjalla olevasta lähtöideasta voisi tehdä kirjan, kuunnelman tai teatteriesityksen, jolloin käytössä olisi kullekin medialle ominaiset konventiot ja ”kielioppi”. Tekijän ilmaisullinen ote ja tyyli ovat prosessissa läsnä enemmän tai vähemmän. Elokuvantekijäkin voi siis käyttää kamerakynää, kuten Alexandre Astruc jo 1940-luvulla toivoi kamerakynää käsittelevässä artikkelissaan. Astrucin ajatukset kamerakynästä vaikuttivat erityisesti hänen maanmiestensä Jean-Luc Godardin ja Francois Truffautin elokuvien ilmaisuun. Useiden muidenkin elokuvan mestareiden, kuten Yasujiro Ozun, Sergei Eisensteinin ja Dziga Vertovin tyyliä on verrattu juuri kirjoitettuun kieleen ja elokuvantekijä on rinnastettu jopa runoilijaan. Heidän elokuviaan on luonnehdittu elokuvaesseiksi, tutkielmiksi, päiväkirjoiksi tai sinfonioiksi.

Astrucin ajatuksia mukaillen Alain Bergala on kirjassaan Kokemuksia elokuvakasvatuksesta (2002) kirjoittanut elokuvataiteen tekijän roolista seuraavasti: ”(tekijä) etsii ja ajattelee kuvatessaan”. Kyse on siitä, että elokuvantekijä ilmaisee itseään ja tunteitaan kameran avulla – kirjoittamalla sillä ikään kuin kynällä. Eniten tällaista lähestymistapaa ovat käyttäneet taide- ja avantgarde-elokuvantekijät. Näissä tapauksissa ideat voidaan luoda suoraan kameralla kuvaustilanteessa eikä niitä ole edes välttämättä tuotettu ensin muualla, kuten käsikirjoituksessa.

1800-luvun lopulla Lumièren veljekset Ranskassa ja Thomas Edison avustajineen USA:ssa kehittivät ja lanseerasivat uuden median – elokuvan. Ensimmäiset elokuvat olivat vajaan minuutin mittaisia yhden otoksen sisältäviä elokuvia. Ne olivat ikään kuin liikkuvia impressionistisia maalauksia tai valokuvia. Lumièren veljekset käyttivät kuvauslaitteestaan (joka toimi myös projektorina) nimitystä le cinématographe eli liikkeen kirjoittaja – yhteys kamerakynään oli olemassa siis heti elokuvan syntymähetkellä. Kamerakynän pedagogiikan kannalta kiinnostavaa on, että elokuville oli keskeistä todellisuuden havainnointi, tarkastelu ja representaatio. Aivan elokuvan alkuaikoina myös tiedemiehet käyttivät elokuvaa välineenä dokumentointiin ja tutkimiseen.

Jo näiden ensimmäisten elokuvien kautta muodostui elokuvataiteen ja -ilmaisun kaksi merkittävää perusasiaa, joita ilman emme voisi puhua elokuvasta tai sen sukulaisista eli muista liikkuvaa kuvaa hyödyntävistä mediamuodoista, kuten kamerakynästä. Nämä kaksi asiaa elokuvataiteen ytimessä ovat rajaaminen ja representaatio. Rajaamisella tarkoitetaan kuva-alan rajaamista (tilallinen rajaaminen) sekä ajan ja toiminnan rajaamista. Lumièren veljeksillä oli käytössään yksi kuvakoko ja -kulma eli käytännössä he valitsivat vain pienen osan todellisuutta, jonka heidän elokuvakoneensa tallensi ja välitti elokuvayleisöille. Representaatio on media- ja elokuvakasvatukselle keskeinen termi. Se tarkoittaa mielikuvaa ja esitystä todellisuudesta tai erilaisista asioista, se on media- ja elokuvakasvatukselle keskeinen termi. Lumièren veljesten elokuvat ja näitä seuranneet elokuvat olivat (ja ovat) mentaalista representaatiota. Niissä todellisuutta tarkastellaan ja havainnoidaan inhimillisen ajatuksen ja teknologian käytön yhteistyön tuloksena. Kamera toimii silmänä todellisuuteen, jota ihmismieli ohjaa. Alain Bergalan mukaan elokuva ”esittää todellisuutta todellisuuden avulla”. Kuvaaminen on aina representaatiota, sillä todellisuutta sinänsä ei voida tallentaa. Tosin venäläinen elokuvantekijä Dziga Vertov oli ajattelussaan sitä mieltä, että elokuvassa tulisi keskittyä juuri totuuden esittämiseen. Vertovin mukaan ihmisen silmä näkee epätäydellisesti ja luonnollinen havainnointi täytyy ylittää elokuvan keinoin. Tässä apuna toimii elokuvasilmä, kinoglaz.

Elokuvataiteen perusasioihin ja kamerakynään tutustumisen voi aloittaa kirjaimellisesti alkupisteestä – keksimällä elokuvan. Seuraava tehtävä havainnollistaa myös sitä, kuinka yksinkertaista tehtävää voidaan tarkastella moniulotteisesti.



LUMIÈRE-ELOKUVA

Tehtävä liittyy elokuvan peruskäsitteisiin: rajaaminen ja representaatio.

1. Valitse kuvauskohde tai suunnittele kuvattava tapahtuma
2. Aseta videokamera tai muu tallennusväline jalustalle, jos sellainen on käytössäsi
3. Valitse kuvakooksi yleiskuva, kokokuva tai puolikuva ja kuvakulmaksi neutraali silmäntaso
4. Kameraa ei saa liikuttaa kuvaamisen aikana
5. Tallenna tilanne tai tapahtuma
6. Kesto 45 sekuntia

Tarkastelkaa tuotoksia seuraavista näkökulmista:

- Mitä tapahtumaa elokuva kuvaa?
- Mikä on tapahtumapaikka, toiminta ja keskeiset henkilöt tai elementit?
- Miksi tekijä on valinnut juuri tämän kohteen?
- Onko elokuvassa jännitettä, tarinaa tai huippukohtaa?
- Millainen on elokuvan kuvallinen sommittelu eli kompositio?
- Mitkä ovat elokuvan ns. huomiopisteitä, joihin katsojan huomio kiinnittyy?
- Millainen on elokuvan kuvarajaus?
- Miksi kuvaaja on valinnut tällaisen rajauksen?
- Voisiko elokuvan rajata toisin? Muuttuisiko elokuvan tunnelma tai sanoma?

Montaasi luo merkityksiä (ja lauseita)

Elokuvailmaisullinen kehitys otti suuren askeleen, kun 1900-luvun alkupuolella elokuvantekijät yhdistivät kaksi tai useampaa kuvattua otosta perättäin. Syntyi elokuvaleikkaus eli montaasi. Joissain elokuvateorioissa montaasia on verrattu kirjoitettuun kieleen. Ajatus perustuu siihen, että kuvatut otokset ovat kuin sanoja tai sanamerkkejä (ideogrammi), joita perättäin asettamalla muodostuu lauseita. Tässä mielessä elokuvan voidaan todeta olevan kirjoitetun kielen kaltainen järjestelmä. Elokuvista puhuttaessa usein kuuleekin viittauksen universaaliin kieleen tai elokuvan kielioppiin. Myös kamerakynän pedagogiikan yhteys perinteiseen luku- ja kirjoitustaitoon on tullut tämän oppaan sivuilta esille eri näkökulmista.

Seuraavilla kolmella harjoituksella voi helposti tutustua elokuvalliseen kieleen ja siihen, miten perättäin esitetyt otokset muodostavat uusia merkityksiä tai ”lauseita”. Nämä harjoitukset muodostavat Lumière-elokuvaharjoituksen kanssa hyvän kokonaisuuden, jolla oppilaat voivat tutustua toiminnallisella tavalla elokuvataiteen ja -kerronnan keskeisiin perusasioihin. Helposti ja lyhyessä ajassa toteutettavat harjoitukset antavat vastauksen isoon kysymykseen: Mitä elokuva on?

Lähikuva

Lähikuva on yksi voimakkaimmista elokuvallisen kielen keinoista. Lähikuva ihmis- kasvoista tai vaikkapa suloisesta lemmikkieläimestä on katsojalle intiimi ja emotionaalinen kokemus. Sen avulla elokuvantekijä voi myös ohjata katsojan huomion haluamaansa kohtaan kuva-alassa. Edellä kuvatun Lumière-elokuvaharjoituksen jatkoksi soveltuu erinomaisesti seuraava yksinkertainen harjoitus, jonka avulla voi havainnollistaa elokuvaleikkauksen tehtävää ja lähikuvan merkitystä.



ELOKUVALEIKKAUS – Ajallinen ja tilallinen jatkuvuus

Kuvaa kohtaus, jossa yksi tapahtuma esitetään yhdessä tilassa kolmella otoksella muodossa:

1. otos: yleiskuva → 2. otos: lähikuva → 3. otos: yleiskuva

Jokaisen otoksen kesto noin 10 sekuntia. Kameraa ei liikuteta kuvaamisen aikana.

Jatkuvuus

Leikkauksen avulla voidaan rikkoa ajallinen ja tilallinen jatkuvuus, jolloin katsoja täydentää puuttuvan informaation omassa mielessään eli on jatkuvassa vuoropuhelussa (usein tiedostamattaan) elokuvan kanssa. Elokvaleikkaus paitsi luo merkityksiä se myös rytmittää kerrontaa. Leikkauksen avulla aikaa tiivistetään, joten usein elokuvan aika on eri kuin reaaliaika. Elokuva voi käsitellä päivien, vuosien tai vuosikymmenten kestäviä tapahtumia, mutta elokuva kestää silti vain puoli- toista tuntia tai ehkäpä vain kaksi minuuttia – silti kerronta voi olla loogista, kun katsoja täyttää tarvittavat aukot. Seuraavalla harjoituksella voi hyvin havainnollistaa kerronnan loogista jatkuvuutta.



ELOKUVALEIKKAUS – Looginen jatkuvuus

Kuvaa kohtaus, joka koostuu kahdesta eri tilassa kuvatusta otoksesta, joiden välillä on looginen jatkuvuus. Kuvaa kohtaus kolmella otoksella, joista ensimmäinen ja viimeinen kuvaavat samaa asiaa.

Esimerkki: 1. otos: koulurakennus ulkoa → 2. otos: luokkahuone rakennuksen sisällä → 3. otos: koulurakennus ulkoa.

Montaasi

Montaasi-termillä voidaan tarkoittaa yleisesti elokuvaleikkausta. Montaasi tarkoittaa myös perättäisten otosten rinnastamista, jolloin otokset toimivat kuten kirjaimet tai sanat. Niitä perättäin asettamalla syntyy lauseita. Montaasin avulla elokuvantekijä pystyy luomaan uusia merkityksiä, jotka ovat enemmän kuin osiensa summa. Montaasiteoria esitetäänkin usein lausekkeen $1 + 1 > 2$ muodossa. Montaasia on helppo kokeilla ja havainnollistaa seuraavan harjoituksen avulla.



MONTAASI

Kuvaa kaksi still-kuvaa, jotka perättäin esitettynä muodostavat uuden merkityksen eli $1+1>2$ (esim. silmä + vesi = itkeä). Katselun yhteydessä muut yrittävät arvata kuvien luoman uuden merkityksen.

Montaasia voi hyödyntää myös tunnetaitoharjoituksissa. Seuraavalla reaktiokuvaharjoituksella voi samalla perehtyä elokuvakerrontaan ja tunnetaitojen harjoitteluun



MONTAASI JA TUNNEREAKTIOT

1. *Kuvaa ja kokoa älylaitteella kuvasarja, jossa havainnollistetaan henkilön tunnetilan muutosta. Voit käyttää still-kuvia tai videokuvaa. Jokaisen otoksen kesto on noin viisi sekuntia. Kolmen kuvan sarjasta tulee siten 15 sekunnin mittainen esitys. Tee harjoitus parin kanssa.*
 - *Otos 1: Kuvaa henkilön ilmeettömät kasvot (puolilähikuva tai lähikuva).*
 - *Otos 2: Kuvaa kohde, jota henkilö katsoo (ns. näkökulmaotos).*
 - *Otos 3: Kuvaa henkilön kasvoilla näkyvä tunnereaktio eli reaktiokuva näkemälleen asialle (kuva 2).*
 - *Otos 4: Kuvaa lopuksi vielä toinen näkökulmaotos eli jokin toinen kohde, jota henkilö katsoo.*
2. *Kokoa still-kuvat tekstinkäsittely-, PowerPoint- tai videoeditointiohjelmaan ja videoleikkeet videoeditointiohjelmaan kahdeksi erilliseksi kuvasarjaksi seuraavalla tavalla:*
 - *Kuvasarja 1: Otos 1 + Otos 2 + Otos 3*
 - *Kuvasarja 2: Otos 1 + Otos 4 + Otos 3*
3. *Katselun yhteydessä keskustellaan kuvien muodostamista merkityksistä ja siitä, muuttuuko tunnetilan merkitys, jos reaktion aiheuttama kohde muuttuu.*

Elokuva syntyy uudelleen tietokoneruudulla

Noin 100 vuotta Lumièren veljesten vuonna 1895 järjestämän ensimmäisen elokuvanäytöksen jälkeen elokuva syntyi uudelleen. Tällä kertaa tietokoneiden ruuduilla, kun digitaaliset videoformaatit alkoivat yleistyä myös kotitietokoneilla. Kuten 100 vuotta aiemmin, ”elokuvan” kesto tietokoneen ruudulla oli lyhyt, sillä tiedostokoko oli suuri ja koneiden suorituskyky oli vain murto-osa tämän päivän tietokoneiden tehoista. Tämän vuoksi ruuduilla suosittiin staattisia videoita. Jos video sisälsi kameran liikettä, niin kuva pikselöityi.

Kehitys on ollut tämän jälkeen huimaa. 90-luvun alkupuolen postimerkin kokoisesta videoikkunasta tietokoneen ruudulla on edetty valonnopeudella eteenpäin. Noin 25 vuotta myöhemmin (2020-luvulla), videokuvaa tallentavat ja maailmanlaajuisesti jakavat älylaitteet ovat arkipäivää. Virtuaalitodellisuus ja lisätty todellisuus ovat kehittyviä aloja tulevaisuuden opetuksessa. Nähtäväksi jää, missä muodossa koemme elokuvaa siinä vaiheessa, kun elokuvan synnystä tulee kuluneeksi 200 vuotta eli vuonna 2095.

Digitaalinen kehitys on vaikuttanut siihen, miltä elokuvat näyttävät ja miten niitä tehdään. Tuotannon-, ilmaisun-, jakelun- ja katsomisentavat ovat muuttuneet. Digitaalinen vallankumous on luonut täysin uusia oksia elokuvan sukupuuhun (ks. Ismo Kiesiläisen elokuvan sukupuun Kamerakynän käsikirjassa). Uusien liikkuva kuvaa hyödyntävien mediamuotojen lähtökohtana on tavalla tai toisella elokuva, joten siitä voidaan käyttää hyvin luonnehdintaa ”kaikkien ruutujen äiti”. Videokuvasta on tullut – ja se on tietysti mielessä aina ollutkin – erittäin vaikutusvaltainen väline. Kameraa on käytetty kautta elokuvan historian tehokkaana propagandan välineenä, ja sitä voidaan nykyäänkin käyttää esimerkiksi vaalien propagandaa, terrorismia sekä mis- ja disinformaatiota välittävänä välineenä. Tähän liittyen erilaiset ilmiöt, kuten deep- ja cheapfake-videot ovat yleistyneet ja niitä voi tehdä helposti jopa kotikoneilla. Koulumaailmaan ja osana lasten elämään liittyen on havaittavissa kuvaamiseen ja sen yleistymiseen liittyviä lieveilmiöitä, kuten kiusaaminen.

Kamerakynän pedagogiikka on hyötynyt digitaalisesta aikakaudesta ja sen seurauksista suuresti. Seuraavassa pohditaan hieman tarkemmin kysymystä, miksi digiaika on suosiollinen kamerakynän pedagogiikalle? Lähtökohdaksi otetaan ajatus, että kamerakynän pedagogiikassa tekijän (oppijan) kontakti kameraan on suora. Tämä tarkoittaa, että ihminen ja kone (teknologia) tekevät yhteistyötä. Kone on mekaaninen laite, joka tarvitsee ihmisen älyn ja tunteet sitä ohjaamaan.

Digiajan hyödyt kamerakynän aikakaudelle

Yksi näkyvimpiä merkkejä digiajan seurauksista on se yksinkertainen seikka, että kamerat ovat pienentyneet ja ne ovat jokaisen saatavilla. Kun Alexandre Astruc kirjoitti ajatuksen kamerakynästä 1940-luvulla, elokuvateollisuudessa olivat valalla 35mm elokuvakamerat (35 mm = filminauhan leveys), jotka olivat isoja ja painavia. Kevyemmät ja pienemmät 16mm elokuvakamerat yleistyivät ammattikäytössä viimeistään 2. maailmansodan jälkeen ja innoittivat uusien tyyli-lajien, kuten avantgarde ja direct cinema kukoistuksessa ja synnyssä. Vaikutukset ilmaisuun olivat osin seurausta siitä, että kevyempää kameraa pystyi helpommin liikuttamaan. Esimerkiksi kokeellisen elokuvan uranuurtajan Jonas Mekasin elokuvia luonnehdittiin ”eri käsialoilla kirjoitetuiksi muistilapuilleksi”. Elokuvantekijä pystyi toisintamaan omaa ajattelua ja tunteita kameras avulla helpommin kuin 35mm kameroissa, joissa oli hyvin usein erilliset kameraoperatöörit ohjaajan visiota toteuttamassa.

Digiajalla kamerat ovat pienentyneet edelleen. Nykyään kamerana toimii usein puhelin. Se on helppo ottaa esille eri tilanteissa ja kuvata vapaasti ilman kameras painoon tai kokoon liittyviä esteitä. Kamera kulkee aina mukana. Se on kuin visuaalinen ja verbaalinen muistikirja. Astrucin toivoma kamerakynän aikakausi on lopultakin totta. Ihmiset ympäri maailmaa kuvaavat omaa elämäänsä, hetkiä, tilanteita, havaintoja, muistoja ja siirtävät niitä kamerasta kotikoneelle tai suoraan

sosiaalisen median tileille, kuten Instagramiin, Tik-Tokiin tai YouTubeen. Kehityksen seurauksena audiovisuaalisten viestien määrä verkossa on kasvanut viime vuosien aikana räjähdysmäisesti. Pelkästään YouTubeen ladataan 500 tuntia videota joka minuutti – ja määrä kasvaa koko ajan. Vuorokaudessa videoita katsotaan jo miljardi tuntia. Hurjat luvut johtuvat osittaisin varmasti siitä, että meillä on tuottamiseen ja kuluttamiseen hyvät edellytykset, sillä jokainen kantaa näihin asioihin soveltuvaa älylaitetta mukanaan. Ennen kaikkea luvut ovat kiistamaton todiste siitä, että meillä ihmisinä on tarve tulla nähdyksi ja kuulluksi.

Tässä oppaassa jo aiemmin mainittu tubettajat ovat yksi nykypäivän esimerkki digitaalisuuden ja kamerakynän hyödyntäjistä. Kyseessä on ammattiryhmä, jota ei vielä joitain vuosia sitten edes ollut olemassa. Digiajan seurauksena tubettamisesta on muodostunut käsittämättömän suosittu suuntaus audiovisuaalisen mediakulttuurin historiassa, joka asettuu elokuvan aikajanelle tai sukupuun oksistoon yhdessä Lumièren, Melièren, auteurismin, 3D:n, direct cineman, kokeellisen elokuvan, tosi-tv:n jne. kanssa. Tubettajat ovat ottaneet audiovisuaalisen median haltuunsa samalla tavalla kuin esimerkiksi taide-elokuvan pioneerit ottivat kevyet 16mm kamerat oman ilmaisun välineeksi vuosikymmeniä sitten. Tubettajat ovat hyödyntäneet mediaa niin hyvällä menestyksellä, että heitä kutsutaan *vaikuttajiksi*, joilla on tuhansia ja taas tuhansia – jopa miljoonia *seuraajia*. Niinpä suosittu tubetähdet syrjäyttävät nuorison suosiossa jopa Hollywoodin elokuvatähdet.

Videoiden kuvaaminen ja editointi ovat arkipäiväistyneet teknologisen kehityksen, lyhyiden videoviestien ja muiden mediakulttuurin ilmiöiden johdosta. Esimerkkinä voisi mainita nuoret, jopa alle 10-vuotiaat tubetähdet, jotka tuottavat videoita viikoittain. Suositut tubettajasiskot Elina ja Sofia kertovat kirjassaan Kaikki on mahdollista (2020), että he saattavat editoida kuvaamiaan videoita useita tunteja viikossa. Työskentelyn seurauksena heidän mediataitonsa kehittyvät ja ymmärrys videoiden tekemisestä lisääntyy. Kamerakynän pedagogiikassa strategia on hyvin samanlainen: taidot kehittyvät, kun videoita tehdään eli kynää oppii käyttämään, kun sitä käyttää. Aiempaa kokemusta videoiden tekemisestä ei tarvita, sillä juuri tekemällä oppiminen on keskeistä kamerakynän pedagogiikassa.





LUKU 3

YHTEENVETO: KAMERAKYNÄ MIELEKKÄÄN OPPIMISEN NÄKÖKULMASTA

Kamerakynän pedagogiikan määrittelyn yhteenvetona tarkastellaan sitä mielekkään oppimisen tunnusmerkkien näkökulmasta. Yhteydet näihin tunnusmerkkeihin korostavat kamerakynän käytön potentiaalia osana koulujen oppimisympäristöjä.

KAMERAKYNÄ MIELEKKÄÄN OPPIMISEN NÄKÖKULMASTA

Tämän oppaan aiemmissa luvuissa on tullut esille, että kamerakynän pedagogiikka sisältää piirteitä erilaisista oppimisstrategioista sekä elokuvan historialta ja audiovisuaalisen median teknologisesta kehityksestä. Liikkuvan kuvan käyttäminen oppimisen toiminnallisena välineenä mahdollistaa perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden mukaisen toimintakulttuurin, jota seuraavassa tarkastellaan mielekkään oppimisen tunnusmerkkien avulla. Kamerakynällä oppiminen on mielekäästä, sillä siinä tieto jäsentyy oppijan aiempaan tietoon eikä perustu ulkoa opettelulle.

(Kursiivit lainauksia tekstistä: Mielekäs oppiminen tänä päivänä – koulutusmateriaali ja keskustelutehtävä verkkomentorikoulutuksen verkkotyöskentelyssä, Irja Leppisaari, tammikuu 2004.)

Aktiivisuus

Oppija on sitoutunut tietoisesti oppimisprosessiin ja työskentelee aktiivisesti työstäen opittavaa uutta tietoa ja olemalla itse vastuussa omasta oppimistuloksestaan.

Kamerakynän pedagogiikka on perusluonteeltaan aktivoiva. Se aktivoi oppijan liikkumaan ja kokeilemaan. Ongelman ratkaiseminen tai tehtävän suorittaminen kuvaamalla vaatii oppilaan tai pienryhmän aktiivista ajattelua, osallistumista ja oman toiminnan ohjaamista eli oma-aloitteisuutta. Jo kuvaustilanne on lähtökohdaltaan sellainen, että se edellyttää pulpetin ääreltä nousemista ja liikkumista sekä ympäristön aktiivista havainnoimista. Tämä tuo oppimisprosessiin toimekkuutta, varsinkin kun oppilaiden täytyy pääsääntöisesti myös itse määrittää keinot on-

gelmanratkaisuun tai tehtävän suorittamiseen. Ratkaisujen etsiminen, ympäröivän maailman havainnointi sekä omien ajatusten esittäminen videoita tekemällä mahdollistavat oman persoonallisen käsialan ja omien ajatusten esille tuomisen. Vääriä vastauksia ei useinkaan ole vaan vastaukset koostetaan havainnoista, jotka ovat kaikkien nähtävillä ja olemassa olevia asioita.

Aktiivisessa oppimisessa olennaista ovat oppijan kognitiiviset ja metakognitiiviset taidot, kuten oman ajattelun arviointi ja itsesäätely. Näitä taitoja vaaditaan erityisesti tehtävän suorittamisvaiheessa eli kuvausvaiheessa, mutta lisäksi myös katseluvaiheessa. Tällöin on mahdollista arvioida prosessia ja asioita, joita sen osalta ilmenee ja mitkä vaikuttavat lopputulokseen. Tällaisia ovat esimerkiksi oppijan tunteet ja motivaatio. Prosessin eri vaiheiden aikana ilmenee myös reflektiivisyyttä, kun oppija ilmaisee, havainnoi ja tunnistaa omia ajatuksiaan ja tunteitaan.

Konstruktivisuus

Oppija yhdistää aikaisempaa tietoaan uuteen tietoon ja pyrkii ymmärtämään tai soveltamaan keskenään ristiriidassa olevia asioita ja muokkaamaan näin uutta tietoa.

Aktiiviselle oppimiselle ja kokeiluille on ominaista tiedon aktiivinen konstruointi. Eeva Anttila mainitsee tiedon ja oppimisen välisestä suhteesta seuraavasti: tieto on todellisuuden tulkintaa ja oppiminen on tiedon aktiivista konstruointia. Kamerakynässä tieto rakennetaan hyvin pitkälle edellisen kaltaisesti jäsentämällä tietoa audiovisuaaliseen muotoon. Kamerakynän pedagogiikassa korostuvat muutoinkin konstruktivistiselle oppimiskäsitykselle ominaiset asiat, kuten oppijan oman ajattelun aktiivisuus ja tiedon konstruointi itse. Kamerakynätehtävät ovat luonteeltaan sellaisia, missä oppija tai pienryhmä itse ohjaa omaa etenemistään ja oppimisprosessia.

Yhteistoiminnallisuus

Oppijat toimivat ja oppivat yhdessä oppimis- ja tiedonrakentamisyhteisössä hyödyntäen toistensa taitoja havainnoimalla ja mallioppimalla toisiltaan.

Yhteistoiminnallisuudessa on kyse oppilaiden välisestä vuorovaikutuksesta oppimistilanteessa. Yhteistoiminnallisuus ja vuorovaikutus ovat myös keskeisessä osassa oman itsetuntemuksen ja tunteiden kehityksessä. Pienryhmätyöskentelyssä ryhmäkoon tulisi olla riittävän pieni, jotta jokaisella ryhmän jäsenellä olisi aktiivinen rooli oppimisprosessissa. Kamerakynätehtäviä voi niiden luonteesta riippuen tehdä yksin, parityönä tai 3 – 5 oppilaan ryhmissä. Yhteistoiminnallinen oppiminen on reflektiivistä, mikä osaltaan tarkoittaa, että oppijan on kiinnitettävä huomiota oman ajattelun ja tunteiden lukemisen lisäksi myös toisen henkilön tai henkilöiden ajattelun ja toiminnan havainnointiin, tunnistamiseen ja niihin suhtautumiseen. Tämä on oleellista, jotta pienryhmä valitsee oikeat ja yhteiset strategiat tehtävän suorittamiseen sekä toimii yhdessä ryhmän tavoitteiden ja päämäärän saavuttamiseksi.

Intentionaalisuus

Oppija pyrkii aktiivisesti ja tahtoen saavuttamaan itse asettamansa oppimistavoitteet.

Kamerakynän avulla oppiminen on intentionaalista, mikä lisää oppimisen mielekkyyttä ja motivaatiota. Koska kamerakynän pedagogiikassa oppija ottaa vastuuta omasta oppimisestaan, voidaankin todeta, että juuri omaehtoisuus ja itseohjautuvuus kasvattavat prosessin intentionaalisuutta. Joiltain osin tapahtuu myös piilo-oppimista eli oppilas ei välttämättä edes kaikissa tilanteissa tietoisesti huomaa opiskelevansa vaan oppiminen tapahtuu sinänsä mielekkään videokuvaamisen tai elokuvanteon yhteydessä.

Keskustelunmuotoisuus ja vuorovaikutus

Oppiminen on sosiaalinen, dialoginen prosessi, missä oppijat muodostavat yhteisiä oppimisympäristöjä ja rakentavat uutta tietoa yhdessä muiden kanssa hyötyen toistensa näkemyksistä ja ajatuksista.

Aito yhteistoiminnallinen oppiminen vaatii ryhmän sisäistä vuorovaikutusta, jotta yhteinen päämäärä on mahdollista toteuttaa. Kamerakynän pedagogiikka on luonteeltaan vuorovaikutteista kahdella osa-alueella: prosessin aikana pienryhmätyöskentelyssä ryhmän sisäinen keskustelunmuotoisuus ja vuorovaikutus ovat tärkeässä roolissa. Lisäksi useissa kamerakynätehtävissä on mukana katselutehtävä tai vähintäänkin tuotosten katseluvaihe. Tämä tuo mukanaan toisenlaisen keskustelunmuotoisuuden ja vuorovaikutustilanteen oppimiseen. Katselutilanteessa ryhmien välinen vuorovaikutus on olennaista. Jopa yksin suoritettavat kamerakynätehtävät saavat keskustelumuotoisuuden ja vuorovaikutuksen piirteitä katselun yhteydessä. Tuotokset herättävät ajatuksia, kysymyksiä ja kommentteja. Videon tehnyt lapsi tai pienryhmä toimii asiantuntijan roolissa. Tehty tuotos on oppijan tai pienryhmän jäsenetyn tiedon välittämistä muille.

Kontekstuaalisuus

Oppimistehtävät ovat todelliseen elämään kuuluvia tai simuloinnin avulla tuotettuja tapauksia tai ongelmalähtöisen oppimisen näkemyksen mukaisia tilanteita.

Kamerakynän pedagogiikalla pyritään asioiden tai ilmiöiden havainnollistamiseen ja käsitteellistämiseen sekä tiedon jäsentämiseen. Ongelmalähtöisen oppimisen lähtökohtien mukaisesti opettaja ei tarjoa valmiita vastauksia, vaan työskentely etenee pienryhmän tai yksittäisen oppijan asettaessa itselleen kysymyksiä, joihin vastaamalla siirrytään kohti ongelmanratkaisua. Oppiminen ja opiskeltava asia liitetään usein aitoon olemassa olevaan ympäristöön. Vastaukset tehtävänantoihin

koostuvat yleensä havainnoista, jota kerätään omasta lähiympäristöstä. Oppiminen on soveltavaa ja lopputuloksen arvioinnissa on keskeistä oma reflektointi ja opiskeltavan asian ymmärtäminen.

Reflektiivisyys

Oppijat ilmaisevat ajatuksiaan pohtien ja reflektoiden omaa oppimistaan ja johtopäätöksiään. Oppijalla on valmius ymmärtää ja arvioida oma oppimistaan ja oppimistuloksiaan sekä ohjata ja muuttaa omaa oppimistaan.

Kamerakynävideon katsominen heijastaa peilin tavoin tekijän tai tekijöiden omaa toimintaa ja johtopäätöksiä. Tämän vuoksi kamerakynän avulla on helppo reflektoida tai arvioida omaa oppimista ja toimintaa. Älylaitteen avulla katsominen voidaan suorittaa vaikka heti tilanteen taltioimisen jälkeen (*instat video revisit*). Tätä voidaan hyödyntää esimerkiksi varhaiskasvatuksessa, kun lapsi saa katsoa omaa toimintaa älylaitteen ruudulta. Näissä tilanteissa on monesti tehty huomio, että lapset puhuvat itsestään yksikön kolmannessa persoonassa esimerkiksi: ”Kalle juo mehua, Kalle pudottaa mukin. Kalle itkee.” Kamerakynän avulla voidaan myös taltioda pienryhmän ongelmanratkaisutilannetta ja kiinnittää katseluvaiheessa huomioita ryhmädynamiikkaan ja ryhmän jäsenten rooleihin, vuorovaikutukseen ja tunteisiin.

Vuorovaikutukseen liittyy aina reflektiivisyyttä. Kamerakynän pedagogiikassa reflektiivisyys tarkoittaa paitsi oman toiminnan arviointia ja oman ajattelun tunnistamista ja ilmaisemista myös pienryhmässä toimivien muiden oppijoiden ajatusten, tunteiden havainnointia ja tunnistamista. Reflektiota tapahtuu kaikissa kamerakynätehtävän suorittamisen vaiheissa: suunnittelussa, kuvausvaiheessa sekä mahdollisessa katseluvaiheessa. Katseluvaiheen lisäksi myös kuvausvaihe on luonteeltaan reflektiivinen, siinä oppija heijastaa ja representoi omia ajatuksia, havaintoja ja tunteita audiovisuaaliseen muotoon. Koska suoritettavat tehtävät

ovat luonteeltaan tutkivia, niiden suorittamiseen ei ole välttämättä yhtä oikeaa tapaa. Tämän johdosta kokeileminen ja oman toiminnan arviointi ja itseohjautuminen ovat läsnä koko prosessin ajan.

Siirrettävyys

Oppijat osaavat siirtää tietyssä tilanteessa tai kontekstissa oppimansa johonkin toiseen, alkuperäisestä tilanteesta poikkeavaan tilanteeseen tai asia- /toimintayhteyteen. He myös osaavat käyttää näitä aiemmin oppimiaan asioita uusissa tilanteissa.

Kamerakynän pedagogiikka kehittää oppijan medialukutaitoa, mikä käsittää vastaanottamisen (lukemisen) lisäksi myös tekstien tuottamisen (kirjoittamisen). Sekaannusten ehkäisemiseksi voidaan myös puhua mediataidoista, joihin kuuluvat luovien tuottamisen taitojen lisäksi kriittiset tulkintataidot ja vuorovaikutustaidot. Lapsilla on kyky oppia mediataitoja suhteellisen nopeasti, joten he omaavat valmiudet niiden hyödyntämiseen. Koulun tulisi hyödyntää tätä potentiaalia tarjoamalla lapsille mahdollisuus käyttää taitoja tiedon hankkimiseen ja jäsentämiseen sekä luovaan itseilmaisuun ja yhteisölliseen tekemiseen. Kamerakynän pedagogiikan perusominaisuus on sen siirrettävyys kaikkiin oppiaineisiin erilaisten teemojen tarkasteluun sekä ympäröivän maailman havainnointiin. Työskentelyn tuloksena lasten kehittyneet mediataidot ja audiovisuaalisten tekstien tuottaminen näkyvät vahvistuneena mediakriittisyytenä. Näistä on hyötyä kouluopetuksen lisäksi arjessa eri mediaympäristöissä toimimisessa.

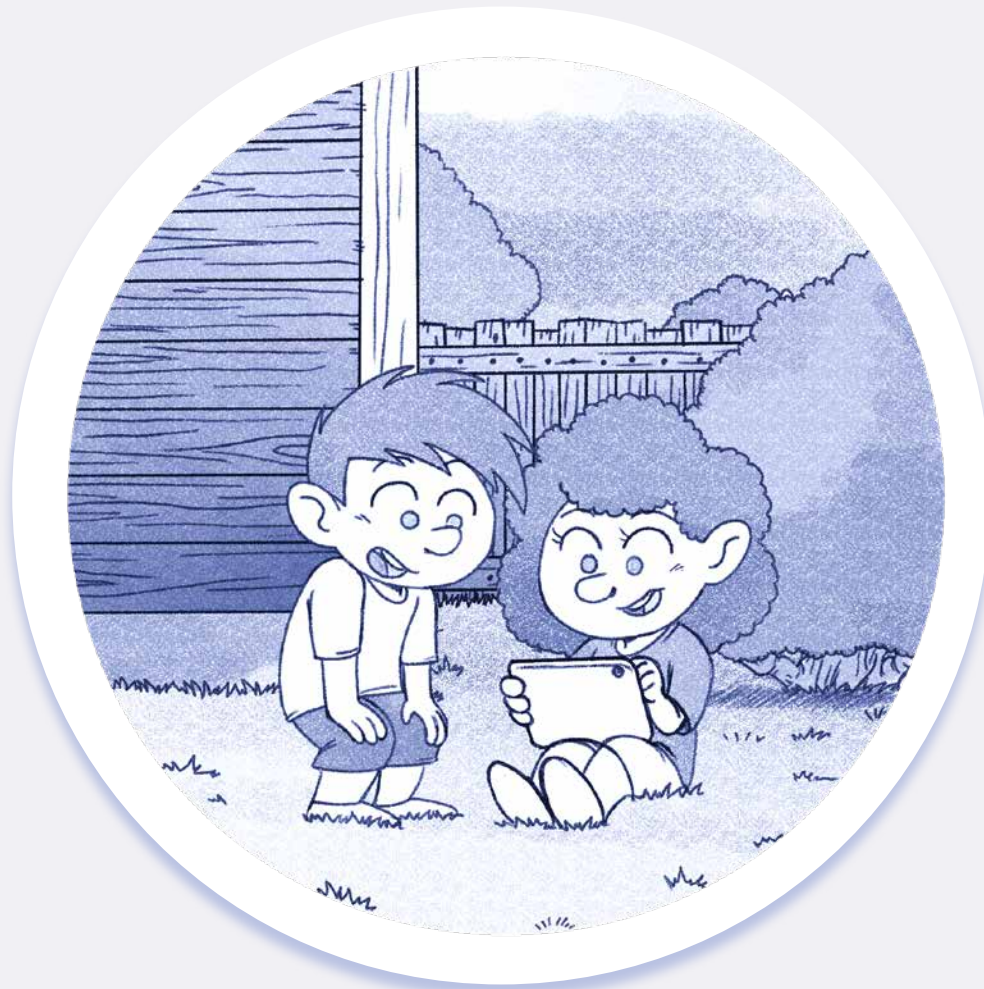
OSA 2

TEHTÄVÄKIRJA OPETUKSEEN

”Liikkuvan kuvan avulla on mahdollista opettaa ihmisen osaamisen ja tiedon jokaista haaraa.”

- Thomas Edison





TEHTÄVÄKIRJA OSA 1
TUNTEIDEN AISTIMISTA,
TUTKIMISTA JA TUNNISTAMISTA

KAMERAKYNÄ OSANA TUNNEKASVATUSTA

Kouluopetuksessa tunnekasvatus on useita oppiaineita yhdistävä ja kaikkia vuosiluokkia koskeva kokonaisuus, jonka käsittelyyn kaivataan usein konkreettisia välineitä. Opetuksen järjestämisen osalta haasteena voi olla se, että tunteet ovat abstrakteja ja joskus vaikeastikin ymmärrettäviä asioita.

Tunnekasvatuksessa lähtökohtana on se, että lapsi oppii ilmaisemaan ja säätelemään omia tunteitaan sekä tulkitsemaan ja arvioimaan muiden tunteita. Kamerakynän reflektiivinen luonne tekee siitä hyvin soveltuvan välineen tunnetaitojen harjoitteluun? Se mahdollistaa tunnetaitojen kokemuseräisen käytännön harjoittelun, mikä on tehokas tapa tunnetaitojen oppimiseen.

Kuvalliset viittaukset tunteisiin selkeyttävät aiheen käsittelyä lasten kanssa työskennellessä. Usein tunnekasvatuksessa käytetäänkin kuvakortteja tai muita visuaalisia apuvälineitä. Liikkuvan kuvan, ilmaisun ja tarinallisuuden avulla tunneaiheen käsittelyyn voidaan tuoda keholliset eleet, ilmeet, liikkeet ja reaktiot sekä äänenpainot. Nämä lisäävät omalta osaltaan kokemuksellisuuden tuntua harjoiteltaessa erilaisia tilanteita. Tärkeä onkin huomioida se seikka, että tunteet eivät ilmene vain mielessä vaan ovat myös kehollinen tapahtuma (*missä jokin tunne tuntuu*). Esiintyminen kameran edessä on kehollinen kokemus, joten kuvaamisen yhteydessä voidaan käsitellä mielekkäällä tavalla eri tunteiden kehollisia vaikutuksia.

Kamerakynän pedagogiikan reflektiivisen luonteen näkökulmasta erityisen mielenkiintoista on omien ajatusten ja tunteiden sekä kehollisen esittämisen eli kameran edessä esiintymisen välinen vuorovaikutus. Prosessissa huomiota voidaan kiinnittää sekä omien tunteiden että toisen henkilön tunteiden tunnistamiseen ja tulkitsemiseen.

Tunnetaitojen harjoittelussa kamerakynätekniikka toimii hyvin myös sosiaalisen kanssakäymisen ja vuorovaikutustilanteiden harjoittelun välineenä. Havaintojen tekeminen omista ja toisten tunteista on suhteellisen helppoa. Havainnot on mahdollista tehdä välittömästi kuvaustilanteen jälkeen kuvauslaitteen ruudulta (*instant video revisit*). Tällainen on erinomainen tapa hyödyntää älylaitteen mahdollisuuksia toiminnan ja käyttäytymisen reflektointiin. Tällaisissa tilanteissa lapsi tarkastelee tilannetta usein ulkopuolisen silmin. Tunnetaitojen harjoittelun voi aloittaa perustunteiden (ilo, suru, viha, pelko, inho ja hämmästys) tunnistamisesta ja harjoittelemisesta. Alkuun pääsee hyvin käyttämällä seuraavia tätä opasta varten suunniteltuja tunnetaitotehtäviä.

KAMERAKYNÄTYÖPAJA JA -HARJOITUKSIA TUNNEKASVATUKSEEN

Seuraavassa on koostettuna useita tunnetaitojen harjoitteluun soveltuvia ideoita. Niistä yksi on esitetty yksityiskohtaisemmassa tuntisuunnitelmamuodossa, kun taas muut ideatasolla olevat harjoitukset tuovat virikkeitä tunnetaitojen opetukseen.

Tunnetaitotyöpaja

Kuvatkaa pienryhmässä video, jossa esitätte tietyn tunteen vallassa olevaa ihmistä kolmessa eri tilanteessa. Tunnistavatko muut, mikä tunne on kyseessä? Millaisia tunteen tuntomerkkejä löydätte?

Kesto:	2 x 45 min – 4 x 45 min
Soveltuvuus:	1. – 9. lk
Tarvittavat laitteet:	Älylaite tai videokamera
Sovellukset:	Editointisovellus (ei pakollinen)



Tavoitteet:

- Tunteiden havainnointi ja käsitteellistäminen luovan työn tuloksena.
- Oppija osaa tunnistaa, tulkita ja ilmaista omia ja toisen tunteita.
- Sosiaalisen kanssakäymisen ja vuorovaikutustilanteiden harjoittelu.
- Oman työskentelyn ja oppimisen reflektointi ja arviointi.



Työvaiheet:

1. Pohjustus ja lämmittely (20 min)

- Listatkaa taululle erilaisia oppilaiden esiin tuomia tunteita.
- Listatkaa taululle erilaisia oppilaiden keksimiä verbejä.
- Valitkaa listoilta yksi tunne ja yksi verbi. Näytelkää pienryhmässä tai koko luokan kanssa lyhyt tilanne. Esimerkiksi valitaan tunteeksi suru ja verbiksi syödä. Tämän jälkeen näytellään tilanne: Miten surullinen ihminen syö? Toistetaan improvisaatioharjoitus eri tunteilla ja verbeillä.

2. Suunnitelman tekeminen (20 min)

Jaetaan luokka 4 – 6 oppilaan pienryhmiin. Pienryhmät valitsevat itselleen yhden tunteen. Tämän lisäksi valitaan kolme tekemistä kuvaavaa asiaa (verbiä). Tunne ja verbi yhdistetään miten-kysymyksellä: miten valitun tunteen vallassa oleva ihminen tekee valitut asiat. Suunnitelman tekemisessä voi hyödyntää oppaan lopusta löytyvää suunnittelulomaketta.

Esimerkiksi pienryhmä valitsee yhteiseksi tunteeksi surun ja verbeiksi kävellä, puhua, ostaa karkkia. Näistä muodostetaan kolme kysymystä:

- Miten surullinen ihminen kävelee?
- Miten surullinen ihminen puhuu?
- Miten surullinen ihminen ostaa karkkia?

3. Kuvaukset (30 min)

Jokainen tilanne / kysymys kuvataan omaksi videoksi yhdellä otoksella eli kameran tallennus keskeytetään ainoastaan eri tilanteiden kuvaamisen välissä. Lopputuloksena on kolme videota. Yhden videon kesto on noin 10 – 30 sekuntia. Pienryhmillä on 10 minuuttia aikaa yhden videon kuvaamiseen.

Videot kuvataan suoraan editointisovelluksen aikajanalle tai vaihtoehtoisesti tallennuslaitteelle kuvatut videoleikkeet viedään editointisovellukseen. Jos käytössä ei ole editointisovellusta, kuvatut tilanteet voi esittää kuvauslaitteen kuvakirjastosta.

Huom! Oppilaat voivat vaihtaa rooleja eri tilanteiden kuvaamisen yhteydessä, jotta kaikki halukkaat pääsevät kuvaamaan ja näyttelemään. Kaikissa pienryhmän kuvaamisissa tilanteissa täytyy olla sama tunne. Näyttelijöitä voi olla 1 – 3 henkilöä / video.

4. Katsominen (15 min)

Työpajan päätteeksi tuotokset katsotaan koko luokan kanssa. Katselun yhteydessä oppilaiden tarkoitus on arvata ja selvittää:

- Mikä tunne on kyseessä?
- Mitä tunteen tuntomerkkejä videosta löydetään?
- Mitä eri tilanteissa tapahtuu?



Ideota tunnetaitojen harjoitteluun

Tunnetaitojen harjoittelun voi aloittaa hyvin yksinkertaisella harjoituksella. Seuraavassa esitetty Tunnevirittely-harjoitus perustuu edellä esitettyyn työpajamalliin. Harjoitus voidaan tehdä ilman kameraa, jolloin harjoituksessa korostuu kehollinen ilmaisu. Kamera on helppo ottaa mukaan, jos halutaan lisätä kokemusta kameralle esiintymisestä tai halutaan tarkastella tuloksia jälkikäteen.



Tunnevirittely:

Esitä ihmistä, jolla on tietty tunne. Miten iloinen ihminen kävelee, entä surullinen? Miten rakastunut ihminen puhuu, entä vihainen? Kuvaa lyhyt yhden otoksen video (ei vaadi leikkausta), jossa esität valitsemaasi tunnetta. Tunnistavatko muut, mikä tunne on kyseessä?

Harjoitus johdattaa oppijat tunnetaitoaiheeseen. Kameran avulla voi tehostaa tunteen vaikutusta. Kun kohdetta kuvataan alakulmasta, tämä näyttyy suurena ja uhkaavana. Yläkulmasta kuvattu kohde näyttyy puolestaan pienenä ja heikkona. Helppoa kuin mikä!

Kesto: 1 x 45 min.

Soveltuvuus: 1. – 9.lk



Tunnista ja reagoi:

Tällä harjoituksella harjoitellaan empatiakyvyn kehittämistä. Mikä tunne on kyseessä ja miten siihen tulisi reagoida? Pari suunnittelee tilanteen, jossa henkilöllä on jokin tunnereaktio päällä. Miten tilanteeseen tuleva ulkopuolinen henkilö reagoi tilanteeseen? Yrittääkö auttaa tilanteen selvittämisessä kysymällä tai tekemällä jotain? Harjoituksen avulla analysoidaan tunteita. Mikä tunne on kyseessä? Mitkä ovat tuntomerkit, joiden avulla voi päätellä kyseessä olevan juuri kyseinen tunne?

Kesto: 1 x 45 min.

Soveltuvuus: 1. – 9. lk.



Tunnevenyttely:

Valmista tunnevenyttelyvideo. Mieti perustunteille ominaisia tunnusmerkkejä (kehollisia toimintoja, ilmeitä tai eleitä). Kuvaa ilmeet ja eleet lähikuvassa. Isommat keholliset toiminnot, kuten asennot tai käsien käyttö tarpeen vaatiessa laajemmassa kuvassa. Toista tunteeseen liittyvä tunnusmerkki 3 – 5 kertaa, jonka jälkeen siirry seuraavaan tunteeseen. Katselun yhteydessä muut toistavat perässä videolla esitettävät tunteet peilin tavoin. Mikä tunne on kyseessä?

Kesto: 2 x 45 min.

Soveltuvuus: 1. – 9. lk.



Tunnepäiväkirja:

Pidä videomuotoista tunnepäiväkirjaa viikon ajan. Ennen projektin aloittamista, tee kymmenen paperilappua ja numeroi ne 1 – 10.

Aamuisin: Tallenna lyhyt video (noin 1 min), jossa kerrot ainakin seuraavat asiat: miltä sinusta tuntuu juuri nyt, millainen päivä on edessä, millaiset ovat sinun odotuksesi päivään ja millaisia tunteita tämä sinussa aiheuttaa? Näytä videon lopuksi tunneasteikolla 1-10, mitkä odotukset sinulla on päivästä (1 = heikot odotukset, katastrofipäivä edessä ja 10 = loistava päivä, et malta odottaa, että pääset tekemään kaikki suunnitellut asiat.)

Iltapäivällä (koulun jälkeen) tai illalla ennen iltatoimia: Tallenna lyhyt video (noin 1 min), jossa kerrot ainakin seuraavat asiat: miten päivä meni, mikä on päällimmäinen tunne, miksi, voitko tehdä jotain paremmin seuraavana päivänä. Näytä videon lopuksi tunneasteikolla 1-10, minkä arvosanan annat päivällesi. Valitse sopiva numero paperilapuista ja näytä se kameralle.

Soveltuvuus: 1. – 9. lk.



Tunneaportti:

Tarkkaile välitunnin tapahtumia. Mitä tunteita rekisteröit välitunnin aikana? Suunnittele ja kuvaa valitsemastasi yhdestä tilanteesta rekonstruktio. Tapahtumat voi näyttellä lyhyen elokuvakohtauksen muodossa tai raportoida uutis- tai dokumenttityyliin. Videosta tulee selvittää: 1) mikä tunne on kyseessä, 2) mitä tapahtui ja 3) selvisikö tilanne. Valmiin videon maksimikesto on 60 sekuntia.

Kesto: 3 x 45 min.

Soveltuvuus: 3. - 9.lk



Tunnemyrsky:

Tämän harjoituksen avulla harjoitellaan itsehillintää. Miten käy, kun kohtaat tunteen ja miten siitä selvittää. Suunnittele lyhyt kohtaaminen, jossa henkilö kohtaa voimakkaan tunteen. Millainen on tunteen synnyttämä reaktio? Miten tilanne puretaan tai laukaistaan?

Videon suunnittelun lähtökohtana käytetään kuutta perustunnetta (ilo, inho, pelko, viha, suru, hämmästyminen). Kuvaa elokuva kolmella otoksella. Kohtauksen rakenne on seuraava: Otos 1 - esittely eli tilannekuvaus siitä, mitkä ovat tunteeseen johtavat tapahtumat. Otos 2 - mitä tunteesta seuraa, vaikutukset ja reaktiot. Otos 3 - miten tilanne laukeaa tai ratkeaa?

Lähikuvaa ja eri kamerakulmia käyttämällä voit tehostaa valitun tunteen vaikutusta. Kun kuvaat kohdetta alakulmasta, tämä näyttää suurena ja uhkaavana. Yläkulmasta kuvattu kohde näyttää puolestaan pienenä ja heikkona.

Esimerkki: Otos 1: Ville on ostamassa karkkia. Otos 2: Ville huomaa kauhukseen, että rahat ovat jääneet kotiin. Otos 3: Karkkiostoksilla mukana oleva kaveri Kalle auttaa Villeä lainaamalla karkkirahat helpottuneelle Villelle.

Tuotoksen kesto on enintään 60 sekuntia.

Kesto: 4 x 45 min. (suunnittelu, kuvaus, editointi ja katselu)

Soveltuvuus: 3. - 9. lk.



Tunnereaktiotesti:

Missä ja miltä tunne tuntuu? Demonstroi videon avulla, millainen kehollinen reaktio tapahtuu, kun säikähtää, rakastuu, tuntee helpotusta. Tutkimuskohteeksi voi valita yhden tai useamman perustunteen: ilo, suru, viha, pelko, inho ja hämmästyminen. Tehtävän suorittamisessa auttaa, kun mietitään etukäteen, missä valittu tunne tuntuu kehossa tai miten henkilön puheääni muuttuu tunteen seurauksena? Voit liittää videoon kertojaäänien tai videolla voi olla esiintymässä koehenkilön lisäksi ”tunneasiantuntija”, joka kommentoi videon tapahtumia sekä koehenkilön tilaa ja reaktioita.

Kesto: 4 x 45 min. (suunnittelu, kuvaus, editointi, katselu)

Soveltuvuus: 3. – 9. lk.



Tunteet digitarinana:

Esitä digitarinamuodossa lyhyt selonteko yhdestä valitsemastasi perustunteesta. Voit tehdä harjoituksen yksin tai yhdessä parin kanssa. 1) Kuvaa 5 – 10 valokuvaa, joissa yhteisenä tekijänä on valittu tunne. Tunteen tulisi esiintyä eri tilanteissa. Kuvakoko voi vaihdella lähikuvasta yleiskuvaan, 2) Aseta kuvat editointiohjelman aikajanelle, 3) Äänitä kuvien yhteyteen kertojaääni, joka kertoo lisätietoa valitusta tunteesta: miten tunne ilmenee, mitä tunnusmerkkejä ja millaisia seurauksia tunteella on.

Kesto: 3 x 45 min. (suunnittelu, kuvaus, editointi, katselu)

Soveltuvuus: 0. – 3. lk.



Montaasi ja tunnereaktiot:

Kuvaa ja kokoa älylaitteella kuvasarja, jolla havainnollistetaan henkilön tunnetilan muutosta. Voit käyttää still-kuvia tai videokuvaa. Jokaisen otoksen kesto on noin viisi sekuntia. Kolmen kuvan sarjasta tulee siten 15 sekunnin mittainen esitys. Tee harjoitus parin kanssa.

- Otos 1: Kuvaa henkilön ilmeettömät kasvot (puolilähikuva tai lähikuva).
- Otos 2: Kuvaa kohde, jota henkilö katsoo (ns. näkökulmaotos).
- Otos 3: Kuvaa henkilön kasvoilla näkyvä tunnereaktio eli reaktiokuva näkemälleen asialle (kuva 2).
- Otos 4: Kuvaa lopuksi vielä toinen näkökulmaotos eli jokin toinen kohde, jota henkilö katsoo.

Kokoa still-kuvat tekstinkäsittely-, PowerPoint- tai videoeditointiohjelmaan ja videoleikkeet videoeditointiohjelmaan kahdeksi erilliseksi kuvasarjaksi seuraavalla tavalla:

- Kuvasarja 1: Otos 1 + Otos 2 + Otos 3
- Kuvasarja 2: Otos 1 + Otos 4 + Otos 3

Katselun yhteydessä keskustellaan kuvien muodostamista merkityksistä ja siitä, muuttuuko tunnetilan merkitys, jos reaktion aiheuttama kohde muuttuu.

Kesto: 2 x 45 min.

Soveltuvuus: 1. – 9. lk.



TEHTÄVÄKIRJA OSA 2

MENETELMIÄ JA MATERIAALEJA KAMERAKYNÄN PEDAGOGIIKKAAN

Kamerakynän hyödyntäminen opetuksessa osana laaja-alaista osaamista tarkoittaa yksinkertaisimmillaan lyhyen kuvaustehtävän suorittamista ja sen katsomista. Kamerakynän pedagogiikka voi yhdistää eri oppiaineisiin ja erilaisten aiheiden tarkasteluun. Seuraavassa esitellään kamerakynän pedagogiikka hyödyntäviä oppimateriaaleja ja verkkosivustoja. Oppiainekohtaisista tehtäviä on tarjolla oppaan viimeisessä osassa.

Videopensseli-menetelmän avulla oppii matematiikasta, kielistä, väreistä – ja paljon muustakin!

Videopensseli-menetelmä ja -oppimateriaali kehitettiin vuonna 2009 erityisesti esi- ja alkuopetuksen kamerakynätyöskentelyyn. Oppimateriaalin tarkoituksena on yhdistää videokuvaamista äidinkielen, matematiikan ja kuvataiteen opetukseen helpolla ja yksinkertaisella tavalla.

Menetelmässä lapset kuvaavat tietynlaisella oppaassa esitetyllä kuvaustekniikalla erilaisia kohteita lähiympäristöstään. Työskentelyyn on valittavana kolme aihealuetta: 1) kohteet, jotka alkavat tietyllä kirjaimella, 2) kohteet, joissa on jokin geometrinen muoto (ympyrä, kolmio, neliö), 3) kohteet, joissa on sama tietty väri. Työskentelyä varten valitaan yksi yhteinen aihe.

Kuvaamistekniikka on seuraava: 1) kohteen tallennus aloitetaan, kun kohde on lähikuvassa, 2) tallennuslaite etäännytetään kohteesta niin, että koko kohde ja ympäristö, jossa kohde sijaitsee näkyvät kuvassa, 3) tallennus keskeytetään.

Yhden otoksen kesto on noin 5 – 10 sekuntia.

Katseluvaiheessa käydään keskustelua kuvatun materiaalin pohjalta: mitä värit viestivät, millaisia muotoja kohteissa on ja miksi kohteessa on jokin tietty muoto. Lisäksi selvitetään eri kirjaimilla alkavia sanoja. Kuvatut otokset toimivat haus-

koina kuva-arvoituksina. Kun kohde on lähikuvassa, opettajan on mahdollista pysäyttää toisto, jonka jälkeen oppilaat voivat arvailla kuvassa olevaa kohdetta. Opettaja voi antaa helpotusta tunnistamiseen käynnistämällä toiston. Uutta informaatiota ja vihjeitä kohteesta paljastuu, kun kuva etäännyttyy kohteesta.

Kenelle:

Esi- ja alkuopetus. Myös muilla luokka-asteilla lisäksi perusopetukseen valmistava opetus, S2-opetus, kielten opetus. Videopensseliä voi lisäksi yhdistää luontoretkeille ja tehdä kasvien ja marjojen tunnistusvideoita.

Lisätiedot:

www.kulttuurivalve.fi/elokuvan_oppimateriaalit

Kaupunkisinfonia-menetelmä lähiympäristön tarkasteluun

Kaupunkisinfonia-oppimateriaali koostettiin Suomi 100 -juhlavuotta varten. Sen avulla lapset ja nuoret eri puolella Suomea kuvasivat omaa kotipaikkakuntaansa tai kouluympäristöään eri näkökulmista ja taltioivat sitä, miltä 100-vuotias Suomi näytti vuonna 2017. Työpajamalli perustuu 1920-luvun kaupunkisinfonia-lajityyppiin, jonka tavoitteena oli kuvata kaupunkien elämää ja tunnelmaa. Elokuvallisten ilmaisukeinojen avulla tuotoksiin saatiin kaupungille ominaista sykettä ja rytmiä.

Kaupunkisinfonia-työpajassa näkökulmaksi voidaan valita yksi kaupunkikuvateema, joita ovat esimerkiksi historia, luonto, liike, arkkitehtuuri, valo. Näiden avulla

tutkitaan sitä, millaista elämää kaupungissa on, ja mikä on kaupungin olemus. Jokaiseen teemaan liittyy jokin työskentelyä ohjaava kysymys: Historia – Miten eri aikakaudet näkyvät kaupunkikuvassa? Luonto – Millainen luonto kaupunkikuvassa on? Arkkitehtuuri – Millaista arkkitehtuuria, rakennuksia, värejä ja muotoilua kaupunkikuvasta löytyy? Kysymykset synnyttävät mielikuvia, jotka kuvataan ja editoidaan valmiiksi tuotoksiksi.

Työskentelyn avulla voidaan yhdistää kuvaamista eri aihealueiden kokemuspäiselle oppimiselle. Kaupunkisinfoniassa tavoitteena on, että lapsi oppii kuvaamisen avulla mm. ajan käsitettä ja sitä, että kulttuuri on kehitysprosessin tulosta. Lisäksi lapsi oppii ymmärtämään luonnon ja ihmisen toiminnan vuorovaikutusta, hahmottamaan ympäristöä kaupunkisuunnittelun näkökulmasta ja kulttuurien monimuotoisuutta. Kaupunkisinfonia toimii erinomaisesti myös esimerkiksi maahanmuuttajataustaisten henkilöiden kotoutumisen välineenä uudelle kotipaikkakunnalleen.

Kenelle:

Oppimateriaali on suunnattu 3. – 9. luokille.

Lisätiedot:

www.kulttuurivalve.fi/elokuvan_oppimateriaalit

Aikamatka elokuvaan opettaa elokuvailmaisun aakkosia

Aikamatka elokuvaan -oppimateriaali on matka elokuvan esihistoriasta mykän elokuvan aikakauden loppuun 1920-luvulle. Materiaalin tarkoituksena on perehdyttää elokuvan historiaan ja keskeisiin elokuvakerronnan ja -taiteen innovaatioihin yksinkertaisten ja lyhyiden harjoitusten kautta.

Materiaali opastaa, kuinka voi toiminnallisesti tutustua 1800-luvulla liikkeen illuusion askartelemalla illuusioteleleluja. Tämän jälkeen materiaali etenee ajassa ja esittelee eri aikakausille keskeisiä elokuvakerronnan innovaatioita: 1800-luvun lopulla keksitään elokuva Lumièren veljesten hengessä, 1900-luvun alussa keksitään elokuvaleikkaus ja elokuvatrikit. Lisäksi kuljetaan läpi kaupunkisinfonia-lajityypin, montaasin ja ekspressionismin aikakausien. Elokuvan perusasioihin perehdytään valmistamalla kullekin aikaudelle ominaisia tuotoksia. Kokonaisuus on suunniteltu siten, että tehtävien vaikeustaso kohoaa edetessä. Ensimmäiset harjoitukset soveltuvat myös alakoulun ensimmäisille luokille.

Materiaalin tavoitteena on, että oppilaat tutustuvat elokuvataiteen ja -kerronnan keskeisiin perusasioihin, kuten representaatioon sekä ajan ja tilan rajaamiseen. Harjoitukset havainnollistavat elokuvan ominaispiirteitä. Useat elokuvan perusasioista ovat kehittyneet elokuvan historian alkupuolella. Niiden tunteminen on hyödyksi myös kamerakynän pedagogiikan näkökulmasta.

Kenelle:

Tehtävästä riippuen 1. – 9.lk

Lisätiedot:

www.kulttuurivalve.fi/elokuvan_oppimateriaalit

Kamerakynäpakka: Tehtäviä havaitsemiseen, vuorovaikutukseen ja itseilmaisuun

Kamerakynäpakka esittelee 52 tapaa käyttää videokameraa eri oppiaineiden ja aiheiden opiskeluun. eEmeli-palkinnon ITK2015-konferenssissa voittanut materiaali on saatavissa sekä painettuina kortteina että blogina. Tehtävät on jaoteltu neljään kategoriaan:

- 1) kokeile ja harjoittele
- 2) välitä ja vuorovaikuta
- 3) luo ja ilmaise
- 4) havaitse, tutki ja yhdistä

Kamerakynäpakka-blogissa tehtävät on jaoteltu myös oppiaineittain. Jokainen kortti esittelee tehtävänannon ja ohjeet tehtävän suorittamiseen.

Kenelle:

Tehtäväkohtaisesti soveltuvuus voi vaihdella 1. – 9.lk.

Lisätiedot:

www.kulttuurivalve.fi/elokuvan_oppimateriaalit

Koulujen elokuvaviikko hyödyntää kamerakynää jokaisessa oppiaineessa

Valtakunnallisen Koulujen elokuvaviikko -tapahtuman osana on valmistettu oppimateriaalia kamerakynän pedagogiikan yhdistämiseksi eri oppiaineiden opetukseen. Elokuvaviikon tutkitaan-osiosta löytyvät tehtävänannot jokaiseen koulussa opetettavaan oppiaineeseen ala- ja yläkouluissa. Tehtävänannot auttavat käyttämään kameraa perinteisen kynän tavoin osana oppimisprosessia.

Kenelle:

1. - 9.lk

Lisätiedot:

www.elokuvaviikko.fi

Kamerakynän pedagogiikkaa -polku

Kaikki kuvaa -sivustolta löytyvä kamerakynän verkkokoulutus opastaa hyödyntämään kamerakynän pedagogiikkaa osana opetusta esi- ja perusopetuksessa. Koulutus tarjoaa esimerkkejä ja kuvausharjoituksia. Koulutus on maksuton ja sen voi käydä läpi omassa tahdissa.

Kenelle:

Esi- ja perusasteen opettajat.

Lisätiedot:

<http://kaikkikuvaa.fi/edu/kamerakynan-pedagogiikka/>

Pieni mediakasvatusportaali

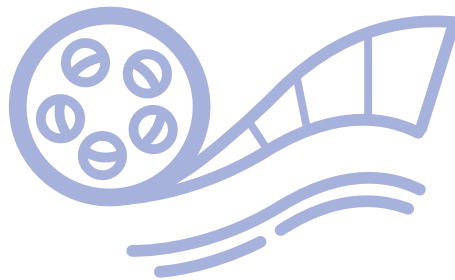
Ismo Kiesiläisen koostama medikasvatusportaali sisältää tietoa ja käytännön menetelmiä kamerakynän pedagogiikasta, elokuvakerronnan perusasioista ja toimittajan työstä. Sivustolta löytyvät ohjeet mm. videomieli-pidekirjoitusten tekemiseen sekä käsikirjoituskortit, joiden avulla on helppo suunnitella erilaisia videoprojekteja.

Kenelle:

Kaikki mediakasvatuksesta kiinnostuneet.

Lisätiedot:

www.kamerakyna.fi





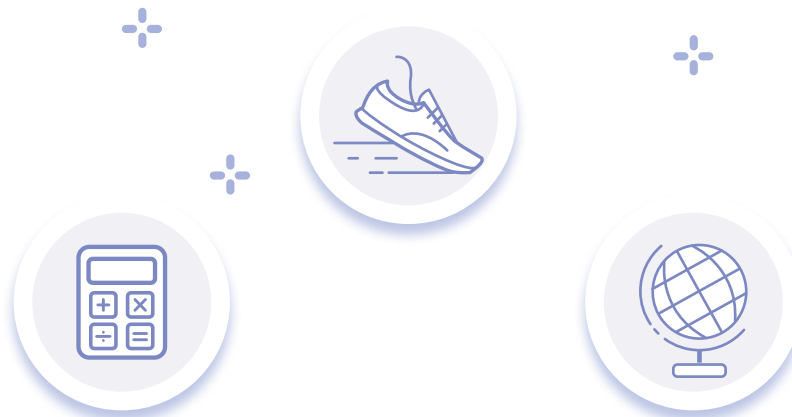
TEHTÄVÄKIRJA OSA 3

KAMERAKYNÄTEHTÄVIÄ ERI OPPIAINEISIIN

Kamerakynätyöskentely voidaan yhdistää helposti kouluopetukseen, jopa jokaiseen koulussa opetettavaan oppiaineeseen. Yksittäisten oppiaineeseen liittyvien tehtävien lisäksi kamerakynä soveltuu isompien teemojen ja aiheiden käsittelyyn (esim. kiusaaminen, tunnetaidot, ilmastonmuutos, kotouttaminen). Seuraavassa on tuotu esimerkinomaisesti 1 - 2 kamerakynätehtävää jokaiseen kouluissa opetettavaan oppiaineeseen. Lisää oppiainekohtaisia tehtävänantoja löytyy Koulujen elokuvaviikon sivustolta www.elokuvaviikko.fi



Seuraavat tehtäväideat ja -kuvaukset on koottu tähän oppaaseen eri lähteistä: osa on laadittu tätä opasta varten ja osa on muista kamerakynän oppimateriaaleista, kuten Kamerakynäpakasta ja Koulujen elokuvaviikon verkkosivustolta. Kamerakynätehtäviä on helppo kehittää itse lisää. Hyviä vinkkejä voi saada ja niitä voi jakaa myös Kamerakynä-foorumissa Facebookissa.





ÄIDINKIELI

Alakoulu:

- A. Kuvatkaa videokameralla eri kirjaimilla alkavia kohteita. Yrittäkää löytää mahdollisimman monta samalla kirjaimella alkavaa kohdetta.

Kun kuvaatte kohteet ns. Videopensseli-tekniikalla, kuvatut kohteet toimivat katseluvaiheessa hauskoina kuva-arvoituksina. Videopensselissä kohde kuvataan ensin lähikuvassa, niin ettei se näy kokonaan kuvassa. Tämän jälkeen kameraa etäännytetään kohteesta, jotta koko kohde paljastuu. Opettaja tai oppilas voi toiston aikana keskeyttää toiston (pause), jolloin muut voivat arvailla, mikä kuvassa oleva kohde on.

- B. Kuvatkaa videolle lause, jossa on adjektiivi, substantiivi ja verbi. Esimerkiksi: Keltainen muki kaatuu. Käyttäkää kuvatessa vain yhtä kuvaa eli otosta. Katsokaa kuvatut videot ja arvailkaa lauseita.

Yläkoulu:

Kirjoittakaa runo käyttämällä videokameraa. Käyttäkää sanojen sijasta kuvia ja ääniä. Runon voi tehdä myös ilman editointia kuvaamalla sen sellaisenaan suoraan kameralle.



KIELET

Alakoulu:

Kuvatkaa videokameralla erilaisia verbejä eli teonsanoja.

Yläkoulu:

Kuvatkaa videokameralla eri kirjaimilla alkavia kohteita. Yrittäkää löytää mahdollisimman monta samalla kirjaimella alkavaa kohdetta.



KUVATAIDE

Alakoulu:

Tutkikaa videokameralla ympäristöä ja siinä esiintyviä värejä. Kuvatkaa kohteita, joissa toistuu jokin tietty sama väri. Pohtikaa yhdessä miksi kohde on juurin tämän värinen? Tehtävän tavoitteena on havainnoida ympäristöä sekä miettiä millaisia asioita eri värit viestivät ympäristössä ja kuvallisessa viestinnässä.

Kun kuvaatte kohteet ns. Videopensseli-tekniikalla, kuvatut kohteet toimivat hauskoina kuva-arvoituksina. (ks. kohta äidinkieli.)

Yläkoulu:

Millaista arkkitehtuuria, rakennuksia ja muotoilua lähiympäristöstänne löytyy? Valmistakaa parityöskentelynä videoita, joissa tutkitte ja hahmotatte lähiympäristöänne videokameran avulla. Millaisia tiloja, kerrostumia ja toimintoja löydätte ympäristöstä? Kohteet voivat olla kutsuvia ja toimintaan houkuttelevia tai luotaan työntäviä ja torjuvia, rumia tai kauniita.



MUSIIKKI

Ala- ja yläkoulu:

Suunnitelkaa ja kuvatkaa lyhyt (max. 60 sekuntia) elokuvakohtaus, jossa ei käytetä puhetta. Tämän jälkeen valitkaa kaksi toisistaan poikkeavaa musiikkiesitystä. Lopuksi katsokaa videot:

- a) ilman musiikkia,
- b) ensimmäisen musiikin kanssa ja
- c) toisen musiikin kanssa.

Pohtikaa, miten musiikki tai sen pois jättäminen muuttavat kohtauksen tunnelmaa, katsomiskokemusta, tarinaa, tempoa sekä katsojan odotuksia. Musiikki voidaan soittaa katselun aikana cd-levyltä tai tietokoneelta erikseen. Yläkoulun puolella musiikki ja kuvatut otokset voidaan editoida yhteen editointisovelluksessa.



MATEMATIIKKA

Alakoulu:

Etsikää ympäristöstä esineitä ja asioita, joissa on erilaisia geometrisiä muotoja (ympyrä, kolmio, neliö). Kun kuvaatte kohteet ns. Videopensseli-tekniikalla, kuvatut kohteet toimivat hauskoina kuva-arvoituksina. (ks. kohta äidinkieli.)

Yläkoulu:

Havainnollistakaa ja ratkaiskaa sanallisia tehtäviä kuvaamalla. Esimerkiksi: Korissa on 5 omenaa. Ne täytyy jakaa viidelle lapselle siten, että kukin saa yhden kokonaisen omenan ja että koriin jää yksi.



BIOLOGIA, YMPÄRISTÖ- JA LUONNONTIETO

Ala- ja yläkoulu:

- a) Kuvatkaa lähiympäristöstä löytyviä vuodenajan merkkejä.
- Kevään merkkejä: lumen alta paljastuva maa, veden valuminen lumisilta katoilta, pajunkissat, eläimet, kukat ja kasvit.
 - Kesän merkkejä: lehtipuut, aurinko, jäätelö, mansikat, jalkapallo, ruoho, ampiaiset, hyttyset.
 - Syksyn merkkejä: ruska, kura ja rapa roiskuu, vesisateet.
 - Talven merkkejä: lumi, jää, kaamos, pulkkamäki, luistelu, hiihtäminen.
- b) Kuvatkaa erilaisia kasvilajeja. Montako kasvilajia löytyy koulun pihalta?
- c) Valmistakaa lyhyt (maksimissaan kaksi minuuttia kestävä) uutislähetys tai uutisjuttu, joka käsittelee lähiympäristöä tai luontoa. Rakenne uutisjutulle voi olla vaikkapa seuraava: 1) uutisankkuri pohjustaa uutisen "studiosta", 2) kenttäreportteri haastattelee ja seuraa tapahtumia kentällä, 3) lopuksi uutisankkuri päättää lähetyksen.



MAANTIETO

Alakoulu:

Kuvatkaa koulumatkan tai koulun lähiympäristöstä maamerkkejä. Kun videot katsotaan luokassa, oppilaiden tietämys omasta kaupunginosastaan lisääntyy. Voitte kuvata myös omat suosikkipaikkanne.

Yläkoulu:

Miettikää koulussa tai sen lähiympäristössä olevia paikkoja, joilla on jollain tapaa erityinen henkilökohtainen merkitys. Kuvatkaa paikoista videot ja esitelkää omat merkittävät paikat muille. Kertokaa videolla, mitä paikassa on tapahtunut ja liittyykö siihen jokin mielenkiintoinen tarina? Voitte kertoa taustatarinat myös videon katsomisen jälkeen.



YHTEISKUNTAOPPI

Alakoulu:

Suunnitelkaa ja kuvatkaa oma vaalimainos kuvitteellisia vaaleja varten.

Yläkoulu:

Valmistakaa videomielipidekirjoitus, jossa nostatte esiin jonkun omaan kouluusi tai lähiympäristöösi liittyvän ongelman, ja esitätte siihen ratkaisun. Suunnitteluun voitte käyttää verkosta löytyviä Ismo Kiesiläisen suunnittelemia käsikirjoituskortteja. www.kamerakyna.fi



HISTORIA

Alakoulu:

Tutustukaa koulunne historiaan. Ottakaa selvää kuka koulusi aikuisista tietää koulun historiasta ja haastatelkaa häntä. Miettikää valmiiksi viisi kysymystä koulusta ja sen menneisyydestä. Kuvatkaa haastattelu ja näyttäkää se myös muille.

Yläkoulu:

Valmistakaa lyhyt, maksimissaan 2 minuuttia kestävä uutislähetys tai uutisjuttu, joka käsittelee jotain historian oppitunnilla opetettavaa aihetta, tapahtumaa tai henkilöä. Rakenne uutisjutulle voi olla vaikkapa seuraava: 1) uutisankkuri pohjustaa uutisen "studiosta", 2) kenttäreportteri haastattelee ja seuraa tapahtumia kentällä, 3) lopuksi uutisankkuri päättää lähetyksen.



USKONTO (EV.LUT), ELÄMÄNKATSOMUSTIETO

Alakoulu:

Tehkää lyhyt elokuva siitä, miten tapahtuu anteeksipyttäminen. Tarkoituksena on kertoa tarina kolmella otoksella, jotka rytmittävät elokuvan muotoon: alku – keskikohta – loppu.

ALKU: Esittele tapahtumapaikka, päähenkilö ja konflikti (ongelma / tilanne, jonka eteen päähenkilö joutuu,

KESKIKOHTA: Tapahtuminen syventäminen, miten ongelma / tilanne pyritään ratkaisemaan,

LOPPU: Millainen loppuratkaisu elokuvassa on?

Yritä kertoa mahdollisimman paljon kuvilla, ei sanoilla. Voitte tehdä elokuvan kokonaan ilman puhetta: miten anteeksipyttäminen tapahtuu ilman sanoja?

Yläkoulu:

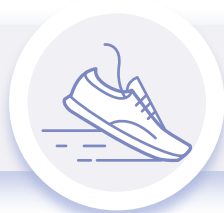
Valitkaa jokin kymmenestä käskystä ja tehkää siitä mykkäelokuva. Elokuva kuvataan kolmella otoksella, joista yksi on lähikuva.



KÄSITYÖT

Ala- ja yläkoulu:

Näyttäkää videon avulla, kuinka jokin käsityön työvaihe tehdään oikeaoppisesti. Valitkaa sopivat kuvakulmat, jotta katsojan huomio kiinnittyy haluamiinne asioihin. Käyttäkää tarpeen mukaan hidastusta, toistoa, pysäytyskuvaa, tekstejä tai kertojaaäntä.



LIIKUNTA

Ala- ja yläkoulu:

Näyttäkää videon avulla, kuinka valitsemanne urheilulajin suoritus tehdään oikeaoppisesti. Valitkaa sopivat kuvakulmat, jotta katsojan huomio kiinnittyy haluamiinne asioihin. Käyttäkää mahdollisuuksien mukaan esimerkiksi hidastuskuvausta.



TERVEYSTIETO

Alakoulu:

Valmistakaa video, jossa esitetään ihmistä, jolla on tietty tunne. Miten iloinen ihminen kävelee, entä surullinen? Miten rakastunut ihminen puhuu, entä vihainen? Kuvatkaa lyhyt yhden otoksen video, jossa näyttelijä esittää valitsemaanne tunnetta. Tunnistavatko muut, mikä tunne on kyseessä?

Yläkoulu:

Tarkkailkaa välitunnin tapahtumia. Mitä tunteita rekisteröit välitunnin aikana? Suunnitelkaa ja kuvatkaa valitsemastanne yhdestä tilanteesta rekonstruktio. Tapahtumat voi näytellä lyhyen elokuvakohtauksen muodossa tai raportoida uutis- tai dokumenttityyliin. Videosta tulee selvitä: 1) mikä tunne on kyseessä, 2) mitä tapahtui ja 3) selvisikö tilanne. Valmiin videon maksimikesto on 60 sekuntia.



S2- JA VALMISTAVA OPETUS

Ala- ja yläkoulu:

Kuvatkaa videokameralla eri kirjaimilla alkavia kohteita. Yrittäkää löytää mahdollisimman monta samalla kirjaimella alkavaa kohdetta. Vaihtoehtoisesti voitte kuvata tietyn värisiä kohteita tai kohteita, joissa on jokin geometrinen muoto (ympyrä, kolmio, neliö).

Kun kuvaatte kohteet ns. Videopensseli-tekniikalla, kuvatut kohteet toimivat katseluvaiheessa hauskoina kuva-arvoituksina. Videopensselissä kuvataan ensin lähikuvassa, niin ettei koko kohde näy kuvassa. Tämän jälkeen kameraa etäännytetään kohteesta, jotta koko kohde paljastuu. Opettaja tai oppilas voi toiston aikana keskeyttää toiston (pause), jolloin muut voivat arvailla, mikä kuvassa oleva kohde on.



KEMIA

Yläkoulu:

Kuvatkaa kemian koe ja selostakaa se samalla kameralle. Käyttäkää tarvittaessa toistoa, tekstiä tai hidastus- / nopeutuskuva.



FYSIIKKA

Yläkoulu:

Tutustukaa valon ominaisuuksiin kuvaamalla, miten eri kohteet ilmenevät eri ympäristöissä ja erilaisilla pinnoilla. Kuvatkaa kohteita, joissa valo imeytyy, heijastuu tai menee kohteen läpi. Katselun yhteydessä tarkastelkaa valohavaintoja erilaisilla pinnoilla ja tekstuureissa.



KOTITALOUS

Yläkoulu:

Kuvatkaa lyhyt kokkausvideo leipomis- tai ruoanlaittoprosessista parityönä tai pienryhmässä. Selostakaa työvaiheet ja esitelkää oikeat tekniikat.



OPO

Yläkoulu:

Tutustukaa lähiseudun ammatteihin ja esitelkää ne toisillenne videon avulla. Videon rakenne voi olla seuraava: 1) miltä paikka näyttää ulkopuolelta: kuva ulkopuolelta esittelee rakennuksen tai paikan, jossa esiteltävä ammatti toimii (esim. pizzeria), 2) miltä paikka näyttää sisäpuolelta: kuva sisältä esittelee, millainen paikka on kyseessä (ravintola, kassa, pizzauuni), 3) mitä paikassa tehdään: kuva kun työntekijä työskentelee (valmistaa pizzaa). Haastatelkaa lisäksi paikan omistajaa tai työntekijää. Valmistelkaa etukäteen viisi kysymystä ja kuvatkaa haastattelu. Kuvattua materiaalia voi käyttää kuvituskuvana. Siirtäkää kuvattu materiaali editointiohjelmaan ja koostakaa se edellä mainittuun järjestykseen.

LÄHTEET

Anttila, Eeva: Ihmis- ja oppimiskäsitykset taideopetuksessa, 2017

Belt, Jaakko ja Rantanen, Tytti: Elokuva, dokumentaarisuus, todellisuus. Niin & Näin 2/2013

Bergala, Alain: Kokemuksia elokuvakasvatuksesta, 2013

Elina ja Sofia. Kaikki on mahdollista, 2020

Hakkarainen, Päivi & Kumpulainen, Kari (toim.): Liikkuva kuva – muuttuva opetus ja oppiminen, 2011

Helke, Susanna: Nanookin jälki – tyyli ja metodi dokumentaarisen ja fiktiivien elokuvan rajalla, 2006

Kiesiläinen, Ismo: Kamerakynän käsikirja, 2017

Nevala, Tommi: Elokvakasvatuksen käsikirja, 2019

Niemi, Pekka & Keskinen, Esko (toim.): Taitavan toiminnan psykologia, 2002

Verkkolähteet:

Koulujen elokuvaviikko – www.elokuvaviikko.fi

Pieni mediakasvatusportaali – www.kamerakyna.fi

Kamerakynäpakka – www.kamerakynapakka.blogspot.com

Kaikki kuvaa EDU – www.kaikkikuvaa.fi/edu/

Valveen elokuvakoulu – www.kulttuurivalve.fi/elokuvakoulu

TUNNETAITOTYÖPAJAN SUUNNITTELULOMAKE

1. VALITSE SEURAAVISTA YKSI TUNNE:

ILO - INHO - PELKO - VIHA - SURU - HÄMMÄSTYS tai JOKIN MUU TUNNE: _____

2. VALITSE KOLME VERBIÄ JA LAADI KÄSIKIRJOITUS:

Käsitkirjoitus laaditaan kysymysmuodossa: Miten tietyn tunteen vallassa oleva ihminen tekee jonkin asian? Esimerkki: Miten surullinen ihminen syö?

Elokuva 1: Miten _____ ihminen _____ ?
(tunne) (verbi 1)

Elokuva 2: Miten _____ ihminen _____ ?
(tunne) (verbi 2)

Elokuva 3: Miten _____ ihminen _____ ?
(tunne) (verbi 3)

3. KUVAUSPAIKKA:

Missä elokuva kuvataan? Jokainen elokuva kuvataan yhdessä paikassa. Paikka voi olla sama eri elokuvissa.

Elokuva 1: _____

Elokuva 2: _____

Elokuva 3: _____

KIRJOITAJASTA

Tommi Nevala toimii Oulun lastenkulttuurikeskukseen kuuluvan Valveen elokuvakoulun vastaavana tuottajana. Työssään hän järjestää työpajoja, kursseja ja tapahtumia lapsille, nuorille ja opettajille sekä toimii ajoittain myös opetustehtävissä ja kouluttajana. Erityisenä kiinnostuksen kohteena hänellä on kamerakynän pedagogiikka, jonka parissa hän on aloittanut työskentelyn vuonna 2004 tavoitteena kehittää uusia tapoja käyttää liikkuvaa kuvaa oppimisen välineenä kouluopetuksessa. Hän on työskennellyt opettajien täydennyskoulutushankkeissa sekä kansallisissa että kansainvälisissä elokuvakasvatushankkeissa. Hän on kirjoittanut elokuvakasvatusaiheisia artikkeleita, julkaisuja ja oppaita. Hänen mielestään koulujen pitäisi hyödyntää liikkuvan kuvan pedagoginen potentiaali laaja-alaisesti kaikkien aineiden opetuksessa. Toiveena hänellä on, että elokuvan arvostus olisi kouluopetuksessa samalla tasolla muiden koulussa opetettavien taideaineiden kanssa.

VALVEEN ELOKUVAKOULUSTA

Valveen elokuvakoulu on toiminut vuodesta 2003 alkaen. Se on elokuvakasvatuksen monipuolinen osaaja, joka kehittää uusia liikkuvaa kuvaa ja elokuvaa hyödyntäviä opetusmenetelmiä ja oppimateriaalia. Elokuvakoulu järjestää lapsille, nuorille ja aikuisille suunnattuja elokuvakerhoja, -kursseja, -työpajoja ja -seminaareja sekä vuosittaisen Oskari-kilpailun lasten ja nuorten tekemille elokuville. Elokuvakoulun toiminnassa lasta kannustetaan ja rohkaistaan luovaan itseilmaisuuun ja omien ajatusten elokuvalliseen esittämiseen, jonka seurauksena lapsen uteliaisuus taiteeseen ja kulttuuriin herää. Elokuvakoulun harrastajien tekemiä elokuvia on esitetty eri puolilla maailmaa kaikissa maanosissa Etelänapamannerta lukuun ottamatta.

Tällä hetkellä Valveen elokuvakoulu koordinoi valtakunnallisen Koulujen elokuvaviikon toimintaa, jonka ohjelmassa on paljon elokuvakoulun kehittämiä menetelmiä.

Valveen elokuvakoulu: www.kulttuurivalve.fi/elokuvakoulu

Koulujen elokuvaviikko: www.elokuvaviikko.fi

MIELEKÄSTÄ OPPIMISTA KAMERAKYNÄLLÄ

Miten varhaiskasvatus ja kouluopetus voisivat hyötyä siitä, että käytännössä kaikilla lapsilla on sekä taidot että mahdollisuus kuvata videoita? Miten hyödyntää oppilaiden mediataitoja ja luovuutta osana koulutyötä? Kamerakynän pedagogiikka edistää oppimista ohjaamalla lapsia käyttämään teknologiaa ja mediataitoja havaintojen tekemiseen, tiedon jakamiseen, itseilmaisuuksiin ja oman ajattelun esille tuomiseen sekä paljon muuhun. Sen avulla on mahdollista toteuttaa opetussuunnitelman laaja-alaisen osaamisen tavoitteiden mukaista toimintaa. Tässä mielessä kamerakynä on erityisesti tieto- ja viestintäteknologiaan, monilukutaitoon, vuorovaikutukseen sekä ajatteluun ja oppimisen taitoihin liittyvä väline.

Teknologian hyödyntäminen oppimisen toiminnallisena välineenä on tänään helpompaa ja järkevämpää kuin koskaan ennen. Mielekästä oppimista kamerakynällä -oppaasta voit lukea kamerakynän pedagogiikasta kaiken tarpeellisen: mitä, miksi, miten ja kenelle? Opas sisältää yli 50 kamerakynätehtävää ja useita tehtäviä tunnekasvatukseen. Lukuisten harjoitusten kautta pääset kokemaan ja näkemään käytännössä kuinka yksinkertaista ja hauskaa työskentely kamerakynän avulla voi olla.