

Kulttuurikasvatusta päivähoidon arjessa: Mediataitoja ja minimediateoksia

Sirkka-Liisa Pasma, Lapin lastenkulttuuriverkosto, Rovaniemen kaupunki
14.2.2013



Lastentarhanopettaja = Kulttuurikasvattaja = Mediakasvattaja = Taidekasvattaja

Työhistoria lastentarhanopettajana yhdistettynä kiinnostukseen lasten omaehtoista leikkiä kohtaan
→ Kulttuurihistorian opinnot: syntyy mm. artikkeli 1950-luvun leikkikulttuurista muistelukirjoitusten ja haastattelujen pohjalta
→ Audiovisuaalisen mediakulttuurin opinnot Lapin yliopistossa
→ Pelin ja leikin liitto – *Digitaaliset pelit alle kouluikäisten lasten leikkikulttuurissa*
Taikalamppu, Lapin lastenkulttuuriverkosto
→ Minimediaa - menetelmäopas varhaiskasvatuksen mediakasvatukseen kuvataiteen näkökulmasta
ladattavissa: <http://www.taikalamppu.fi/index.php/fi/menetelmaeoppaat>

Leikki, satu ja taide (ja media)

Leikin, sadun ja taiteen väliset raja-aidat ovat hyvin matalat, usein niitä ei edes ole. Satu taipuu leikiksi ja leikistä pulppuaa satu. Taisteluleikin asennot ja liikkeet alkavat muistuttaa koreografiaa ja leikistä tuleekin tanssi. Tietokonepelaaminen vaihtuu leikiksi siinä vaiheessa kun aletaan pelata ”väärin” ja hassutella pelin ominaisuuksilla. Lapsiryhmässä pelaaminen voi hetkessä muuttua myös osaksi roolileikkiä.



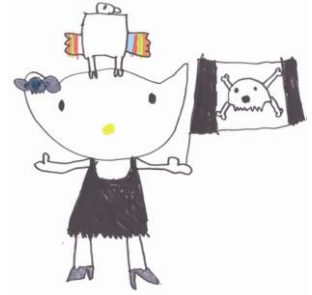
Kuvan 6-vuotias poika on ensin rakennellut legopalikoista avaruusaluksia, sitten leikkinyt niillä ”Star Warsia”. Lopuksi hän vielä piirtää alukset ja ukkelit vihkoonsa kertoen samalla tarinaa. Seuraavana päivänä sekä rakentelu, leikki että piirretty tarina saavat jatkoa. Vähitellen tähän käyttöön pojalle annettu vihko onkin tarinoita pursuava kuvakirja. Taustalta löytyvät omat Star Wars -legot ja Star Wars -pelit ja ison veljen katsomat elokuvat ja kertomukset samasta aiheesta.

Medialeikkeihin liittyy usein kaveripiirin kuulopuheiden pohjalta toimiminen ja neuvottelemisen.

Leikki ja media ruokkivat toisiaan

Leikit heijastelevat vallitsevaa kulttuuria ja lähiympäristön tapahtumia. Perustasolla leikit eivät ole juurikaan muuttuneet, saati kadonneet. Nykylapset leikkivät koti- ja ammattileikkejä, taistelu- ja seikkailuleikkejä ihan niin kuin 1950-luvun lapset ja 1900-luvun alun lapset. Kotileikeissä vaan pelataankin välillä pelikoneella tai taisteluleikissä siirrytään tasolta toiselle. Muovinen dinosaurius saa tehdä vauvanvirkaa ja leikin isä käy ostoksilla pelikaupassa. ”My Little Ponyt” ovat korvanneet käpylehmät.

Sähköinen media ammentaa vastavuoroisesti aineistoa leikkiperinteestä, lastenkirjallisuudesta ja muusta (lasten)kulttuurista. Peppi Pitkätossu ja Muumit ovat siirtyneet kirjoista digitaalisiksi peleiksi ja animaatioiksi. Seikkailu- ja taistelupelit toistavat usein perinteisen poikakirjan kaavaa. Mediahahmot ja - tarinat muodostavat laajoja intertekstuaalisia ketjuja ja prosesseja. Mediasta tutut hahmot markkinoivat erilaisia tuotteita ja täyttävät lastenhuoneiden lelukoreja. Samat hahmot esiintyvät kuvakirjoissa, sarjakuvissa, mainoksissa, elokuvissa, peleissä, lasten vaatteissa...



Netin pelivalikoimista löytyvät yhtälailla vanhat tutut muisti- ja palapelit, värityskirjat kuin paperinuket ja nukkekoditkin. Tarkoitus ja toimintaperiaate ovat samat, alusta vain on uusi (meille aikuisille). Tässä tapauksessa voi siis sanoa median myös kannattelevan ja ruokkivan lasten omaa kulttuuria ja leikkiperinnettä. Esityksessäni lähdenkin siitä kuinka varhaiskasvatus voi käyttää lasten omassa kulttuurissaan viljelemää viihteellistä mediasisältöä kulttuuri- ja taidekasvatuksen välineenä.

Seuraavat esimerkit ja luokittelut ovat peräisin pro gradu -tutkielmani aineistosta.

Elektroniset pelit ja leikki

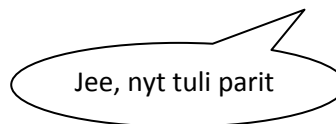
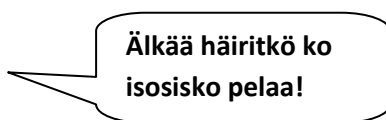
Leikkipelaaminen

Leikkipelaamiseksi nimitän joko erillistä pelaamisleikkiä tai leikkiä, jossa pelaaminen osana muuta toimintaa. Näissä leikeissä lasten peli-, leikki- ja arkkokemukset yhdistyvät kuvitteellisuuteen. Mukana on jokin leikkiväline, jota käytetään pelilaitteena ja tietenkin pelaamisen skeema .

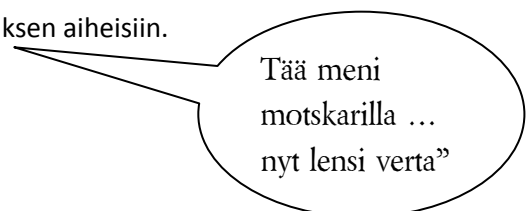
- **”Matopeliä puupalikalla”** Esimerkiksi lapsi istuu pöydän ääressä legopalikka kädessään, näpyttelee sitä ja samalla kertoo ”pelin” tapahtumista.



- **”Isosisko ja poliisit pelaamassa”** Esimerkiksi kotileikissä tytöt hoivailevat nukkejaan ja välillä toinen istahtaa leikkietokoneen äärelle ja alkaa leikisti pelata kuvitteellista peliä. Toinen esimerkki on leikki, jossa poliisit rosvojen jahtaamisen välissä istahtavat pelaamaan leikkipuhelimillaan.



- **”Liekipanokset ja hevosenhoitoa”** Esimerkiksi paperia kääntämällä päästään uuteen pelimaailmaan tai papeille piirrettyjä ”nappeja” painelemalla piirretty hevonen saa lisää varusteita. Nämä itse tehdyt paperietokoneet ja ”peliominaisuuksilla” täydennetyt piirrookset ovat loistava osoitus lapsen luovuudesta. Nämä leikkipelit antavat aikuiselle oivan tilaisuuden päästä sisälle lapsen ajatusmaailmaan ja niitä ”ruokkimalla” tarjoutuu tilaisuus sekä luontevaan mediakasvatukseen että lapsilähtöisiin taidekasvatuksen aiheisiin.



Pelilliset leikit

Nämä leikit ovat pääasiassa seikkailu- ja taisteluleikkejä. Leikeissä on selkeästi pelillinen rakenne, säännöt, hahmot tai toiminta. Samalla niihin yhdistyy lapsen omaa kuvitteellisuutta ja arkikokemuksia. Peliominaisuudet voivat perustua joko omaan kokemukseen, toisten kertomaan tai viereltä seurattuun. Kasvattaja voi leikkejä rikastamalla muuttaa toimintaa liikuntaleikiksi, karttojen ja pohjapiirrosten tarkasteluksi tai rakenteluksi.

Tää on hirviöreitti, ko nappia painaa... ovi aukeaa...

- **"Kummituksia hirviökäytävässä"** Esimerkiksi lapset alkavat liikkua tilassa keksien sääntöjä ovesta kulkemiseen, tuolin ohittamiseen jne., vähitellen seinille ja huonekaluihin kiinnitellään piirrettyjä nappuloita ja hirviön kuvia. Lopulta koko ryhmä liikkuu päivittäin hirviökäytävässä sääntöjen mukaan toimien.
- **"Rallia ja räiskettä"** Esimerkiksi pikkuautoilla ajelua ajopelien tapaan tai ratti kädessä ja itse piirretty kartta edessä tapahtuva kuvitteellinen ajelureitti.
- **"Taistelevat setät"** Perinteinen hyvän ja pahan välinen taistelu pelillisin mausteinen: tasot, liikkeet, voiman lisäykset, pisteet jne.

Mediamix

Mediamix -leikit sisältävät viittauksia erilaisiin mediakokemuksiin, pinnan alta on löydettävissä perinteinen **leikin skeema/kaava**. Niissä voi näkyä koko kulttuurinen kenttä sijoitettuna lasten omaan vertaisryhmäkulttuuriin. Roolihahmo voi olla mediasta tuttu esim. Puuha Pete, Digimonit tai Spyro, mutta leikki voi muuten olla lähinnä koti- tai ammattileikkiä. Toisaalta leikin tarina voi olla sekoitus erilaisista mediatarinoista. Leikki voi viitata mediaan myös yksittäisenä sanontana tai puhetylinä.

Leikki on harvoin suoraa kopiota mediasta tai tietystä mediaesityksestä. Sillä on linkki sekä yksittäisen lapsen ja ryhmän kokemusmaailmaan sekä kulttuurihistorialliseen perinteeseen. Mediasta tutut "täsmälelut" voivat muuttua tarpeen mukaan miksi vain. Leikkiä seuraamalla saa selville, minkä merkityksen lapsi itse kullekin lelulle antaa. Barbi voikin käyttäytyä yllättäen sotaisasti, suloinen poni joutua saaliseläimeksi tai taistelufiguuri olla hassutteleva perhenisä. Leikistä kun ei voi koskaan ihan varmasti etukäteen tietää. ...



Vanha kunnon Milla Magiakin elää ja voi hyvin lasten mediakuvastossa. *Hello Kitty* ja *My Little Pony* kilpailevat rinnalla suosiostaan, mutta kyllä ne mahtuvat samaankin leikkiin.

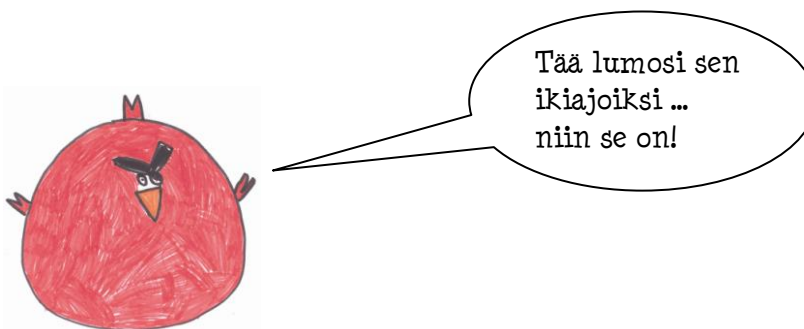
Mediataitoja leikkien - Leikissä on "Kaukorandivoimaa"

Lasten leikkejä seuraamalla ja niihin osallistumalla saa tietoa siitä, mitä lapsi ajattelee, mikä häntä kiinnostaa tai pohdituttaa. Samalla voi tarkailla myös sitä, minkälaisia sankareita, roolimalleja ja sukupuolimalleja lapsi mediasta poimii. Tältä pohjalta voi toteuttaa lasten omista lähtökohdista toimivaa mediakasvatusta ja -suojelua. Mediakasvatuksen voi viedä vaivihkaa leikkiin heittämällä ideoita, kysymyksiä ja vaihtoehtoja. Kannattaa myös välillä itsekkin heittäytyä mukaan leikin maailmaan. Leikissä median tunnemaailma asettuu suhteeseen lapsen arkikokemusten ja kuvitteellisuuden kanssa.

Leikeissä esiin nousevista kiinnostavista asioista voi yhdessä etsiä lisätietoa netistä, vierailta mediahahmojen kotisivuilla tai palata sisällöistä esiin nousevien tarinoiden ja hahmojen "vanhoihin käyttöliittymiin", kirjoihin ja lautapeleihin. Kasvattajan tulee pitää itsensä ajan hermolla seuraamalla television lastenohjelmia ja netin lasten sivustoja kyetäkseen erottamaan leikin virrasta mediaviittaukset.

MinimEDIATEOKSIA

- Kuvakollaasien ja kuvitusten tekeminen
- Erilaisten esitysten suunnittelu ja tekeminen (lavastus, puvustus, valaistus, käsikirjoitus...)
- Äänimaisemien tuottaminen erilaisiin kuviin, tarinan kertominen äänin
- Valokuvaus: leikkinä, kuvan suunnittelua, kameran käytön harjoittelua, kuvamanipulaatiota
- Televisio-leikit (omat uutiset, tosi-tv, säätiedotus...)
- Lehtien, kirjojen ja pelien valmistaminen
- Pelileikit ja leikkipelit
- Omien peli- ja sarjakuvahahmojen suunnitleminen
- Sarjakuvien tekeminen → silta elokuvaan
- Kynä- ja pläraanimaatiot tai yksinkertaiset animaatiot animaatio-ohjelmilla
- Omien esitysten ja leikkien dokumentointi piirtäen, valokuvaten, äänittäen, videoiden (digitaalinen valokuvakehys esitysvälineenä on edullinen ja helppokäyttöinen)
- Mainosten ja julisteiden suunnitleminen ja tekeminen eri tarkoituksiin



Esitykseni piirrokset ovat Rantavitikan päiväkodin eskareiden (2011–2012) tekemää kuvitusta Minimimediaa -menetelmäoppaaseen.

Taikalamppun Menetelmäoppaita varhaiskasvatukseen



<http://www.taikalamppu.fi/index.php/fi/menetelmaeoppaat>



Minä olen -menetelmäopas

Minä olen -menetelmässä lapset ja aikuiset tekevät yhdessä teatteria. He tutustuvat teatteriin ammattina ja taidemuotona ja saavat kokemuksen teatteriprosessista käsikirjoituksesta ensi-iltaan saakka.

Kohderyhmä: varhaiskasvatus



Leffamestarit, sirkusaiheiset animaatiopajat päiväkodeille

Tässä menetelmäoppaassa esitellään erilaisia animaatioiden kuvaamistapoja ja järjestetään sirkusteemainen animaatiopaja.

Kohderyhmä: varhaiskasvatus



Videopensseli - muoto-, väri- ja kirjainoppia videokameralla

Oppaan menetelmän avulla tutkitaan ja havainnoidaan ympäristöä videokameran välityksellä. Valittavissa on kolme tehtävää, joista voi valita aina yhden opetuskertaa kohden. Menetelmää voidaan hyödyntää myös muilla luokka-asteilla.

Kohderyhmä: varhaiskasvatus



Matkalla ajassa – menetelmäopas kulttuuriperinnöstä ja aikamatkoista

Kulttuuriperintökasvatus ja sen käytännön menetelmä aikamatka sopivat kaikenikäisille. Aikamatka on draamaleikki, missä leikkien opitaan kulttuurihistoriallisia tietoja ja taitoja.

Kohderyhmä: varhaiskasvatus, perusopetus, toinen aste



Minimediaa – Mediakasvatusta päiväkoteihin ja alkuopetukseen kuvataiteen näkökulmasta

Oppaan avulla voi lähestyä mediaa kuvataiteen näkökulmasta kuvilla leikkien ja niihin tarinoita liittämällä. Leikin, omien tarinoiden ja kuvien tekemisen myötä harjaantuvat niin median vastaanottoon kuin tuottamiseenkin tarvittavat taidot.

Kohderyhmä: varhaiskasvatus, esi- ja alkuopetus



Maailma on tilkkutäkki

Opas esittelee kaksi työpajaa, jotka liittyvät monikulttuurisuuteen, suvaitsevaisuuteen ja kädentaitoihin. Ensimmäisessä pajassa tehdään oma museoesine kierrätysajatuksella. Lopuksi järjestetään näyttely. Toisessa pajaideassa taiteillaan omakuva.

Kohderyhmä: varhaiskasvatus



Att resa över tid och rum - metodhandbok i kulturarvspedagogik och tidsresor

Kulturarvspedagogik och en av dess praktiska metoder, tidsresan, passar för alla åldrar. Tidsresa är en dramalek, där man leker in kulturhistoriska kunskaper och färdigheter.

Målgrupp: småbarnsfostran, grundskolan, andra stadie



Metodhandbok för småbarnsordkonst

Dikter, verser, rim och ramsor inspirerar även de allra minsta. Metodhandboken bjuder på inspirerande texter, goda råd samt litteratur- och länktips för småbarnsordkonst och rimlek.

Målgrupp: 0-5-åringar



Loitsuja & lohikäärmeitä - Satu opetusmateriaalina

Menetelmäoppaassa paneudutaan sadun historiaan, kehitykseen ja kirjoittamiseen. Kansansaduista taidesatuun etenevässä opetusmateriaalipaketissa on mukana innostavia harjoituksia.

Kohderyhmä: päiväkodit, alakoulut, yläkoulu ja lukio



Kikatuksen kuvakulmia - Opas valokuvamenetelmään

Tämä valokuvauksen monia mahdollisuuksia esittelevä menetelmäopas sisältää useita valokuvaamiseen liittyviä tehtäviä. Tehtävät liittyvät valokuvien ottamiseen erilaisissa tilanteissa, paikoissa ja valaistuksissa. Opas sopii hyvin valmistavaan opetukseen ja monikulttuurisille oppilasryhmille.

Kohderyhmä: perusopetus

”Kikatuksen kuvakulmia” on esimerkki Taikalampun menetelmäoppaasta, jota ei varsinaisesti ole suunnattu varhaiskasvatukseen, mutta sisältää tehtäviä, jotka toimivat mainiosti myös pienten kanssa.