

MASA MARSUN ANIMAATIOPAJA

Animaatio-opas mediakasvatuksen välineeksi
Taidepäiväkoti Satakieleen

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Sosiaali- ja terveysala
Sosiaalialan koulutusohjelma
Sosiaalipedagoginen lapsi- ja
nuorisotyö
Opinnäytetyö
3.9.2015
Minna Hallman
Minna Klemettinen

Lahden ammattikorkeakoulu
Sosiaalialan koulutusohjelma

HALLMAN, MINNA
KLEMETTINEN, MINNA:

Masa Marsun animaatiopaja
Animaatio-opas mediakasvatuksen
välineeksi Taidepäiväkoti Satakieleen

Sosiaalipedagogisen lapsi- ja nuorisotyön opinnäytetyö,

78 sivua, 36 liitesivua

Syksy 2015

TIIVISTELMÄ

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön aiheena oli mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Opinnäytetyön toimeksiantajana oli Taidepäiväkoti Satakieli. Opinnäytetyön tarkoituksena oli luoda kasvattajille yksi mahdollinen malli mediakasvatuksen toteuttamiseen varhaiskasvatuksessa. Toimeksiantajan tarpeesta työvälineenä mallissa käytettiin animaatiota, jonka tekemisessä yhdistyvät luontevasti media- ja taidekasvatus. Opinnäytetyön lähtökohtana olivat lasten osallisuus ja lapsinäkökulma. Lasten näkökulmasta opinnäytetyön tarkoituksena oli herätellä lasten medialukutaitoja oman animaation tuottamisen kautta: lapset eivät ole ainoastaan median passiivisia vastaanottajia vaan myös aktiivisia mediasisällön tuottajia.

Opinnäytetyön tavoitteena oli laatia opas animaatiopajan toteuttamiseen alle kouluikäisten lasten kanssa. Lisäksi tavoitteena oli välittää tietoa kasvattajille animaatiopajan ohjaamisesta. Toiminnallisessa osuudessa toteutetun animaatiopajan tuotoksena syntyi lasten yhdessä tekemä animaatio. Animaatiopajan ja siitä saadun palautteen avulla laadittiin opinnäytetyön tuotos eli Masa Marsun animaatiopaja – Opas animaation toteuttamiseen varhaiskasvatuksessa. Opas tarjoaa kasvattajalle välineitä mediasisällön tuottamiseen yhdessä lasten kanssa sekä työkaluja mediakasvatukseen. Opas sisältää lyhyen informatiivisen osion vanhemman roolista mediakasvatuksessa.

Pienten lasten mediankäyttö lisääntyy koko ajan ja nyky-yhteiskunnassa on selvä tarve järjestelmällisemmälle mediakasvatukselle myös varhaiskasvatuksessa. Kasvattajat tarvitsevat helppokäyttöisiä, valmiita malleja mediakasvatuksen toteuttamiseen ja rohkaisua mediavälineiden käyttöön. Kasvattajien tulisi tiedostaa kasvatuskumppanuuden merkitys mediakasvatuksessa. Animaatiopajan toteuttaminen antaa kasvattajille tilaisuuden keskustella vanhempien kanssa lasten mediankäytöstä. Opas on hyödynnettävissä päiväkodin toimintaan ja sitä voidaan soveltaa eri-ikäisille ja erilaisille lapsiryhmille.

Asiasanat: mediakasvatus, varhaiskasvatus, animaatio, medialukutaito, monilukutaito, lapsinäkökulma, osallisuus, taidekasvatus

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Social Services

HALLMAN, MINNA

Animation workshop of Masa the
Guinea Pig

KLEMETTINEN, MINNA:

A guide to animation as a tool of me-
dia education for Daycare Satakieli

Bachelor's Thesis in Social Pedagogy for Work with Children and Young
People, 78 pages, 36 pages of appendices

Autumn 2015

ABSTRACT

The topic of this thesis was media education in early childhood education. The commissioner of the thesis was Daycare Satakieli. The purpose of the thesis was to create one possible model to put media education into practice in early childhood education. Based on our commissioner's needs the tool used was animation, where one can easily combine art- and media education. The basis of the thesis was child's participation and perspective. From the children's point of view the purpose was to awaken media literacy through producing their own animation: children are not only passive recipients of media but also active producers of media content.

The goal of the thesis was to make a guide to animation workshop for work with children under school age. Furthermore, the goal was to give educators information on instructing animation workshop. The functional part of the thesis consisted of an animation workshop where the children created their own animation. With the help of the workshop and feedback from it we created the output of the thesis: "Animation workshop of Masa the Guinea Pig – a guide to animation as a tool of media education in early childhood education". The guide gives tools for producing media content together with children and material for media education. There is a short informative part about parent's role in the media education in the guide.

The use of media among small children is increasing all the time. Nowadays there is a clear need for even more systematic media education. What educators need are easy to use, ready-made models of media education as well as encouragement to use media tools. Educators should become aware of the importance of parental partnership in media education. Animation workshop gives educators an opportunity to discuss with parents children's media use. The guide can be used in the daycare activities and it can be applied to children of varying ages and different groups of children.

Key words: media education, early childhood education, animation, media literacy, multiliteracy, child's perspective, participation, art education

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	OPINNÄYTETYÖN TAVOITE, TARKOITUS JA TOIMEKSIANTAJA	3
2.1	Tavoite, tarkoitus ja tuotos	3
2.2	Tiedonhaun kuvaus	5
2.3	Opinnäytetyöprosessi	6
2.4	Toimeksiantaja	8
2.5	Kohderyhmä	8
3	MEDIAKASVATUS AIKAISEMISSA TUTKIMUKSISSA	10
3.1	Molla-hanke	10
3.2	Mediamuffinssi-hanke	11
3.3	Kuuluu kuvaan -hanke	12
3.4	Muut tutkimukset	13
4	LAPSET JA MEDIA	15
4.1	Mediakasvatus	15
4.2	Mediataito ja medialukutaito	17
4.3	Monilukutaito	19
4.4	Vanhemman rooli ja kasvatuskumppanuus mediakasvatuksessa	20
4.5	Leikki-ikäinen lapsi ja media	21
5	ANIMAATIO	23
5.1	Animaation tekemisen vaiheet	24
5.2	Animaatioprojektin suunnittelu	25
5.3	Ohjaajan rooli	26
5.4	Lasten ikä	26
6	LAPSINÄKÖKULMA, LAPSEN OSALLISUUS JA TOIMIJUUS	27
6.1	Lapsinäkökulmainen toiminta	27
6.2	Lapsen osallisuus ja toimijuus	28
6.3	Lapselle ominaiset tavat toimia	29
6.4	Lapsen kuulemisen keinoja	31
7	LAPSIHAVAINNOINTI AINEISTONKERUUN MENETELMÄNÄ	35
7.1	Lapsiryhmän havainnointi	35

7.2	Havainnointivälineet	37
8	ANIMAATIOPAJA JA -OPAS	39
8.1	Animaatiopajan rakenne ja toiminnan kuvaus	39
8.1.1	Johdattelu animaatiopajaan	42
8.1.2	Sadutus ja kuvakäsikirjoitus	43
8.1.3	Hahmojen muovailu ja lavasteiden askartelu	45
8.1.4	Kuvaaminen	46
8.1.5	Äänitys	47
8.1.6	Ensi-ilta	47
8.2	Animaatio-opas	48
9	ARVIOINTI	50
9.1	Animaatiopajan arviointi	50
9.1.1	Johdattelu animaatiopajaan	51
9.1.2	Sadutus ja kuvakäsikirjoitus	53
9.1.3	Hahmojen muovailu ja lavasteiden askartelu	56
9.1.4	Kuvaaminen	57
9.1.5	Äänitys	59
9.1.6	Ensi-ilta	60
9.2	Animaatio-oppaan/tuotoksen arviointi	61
9.3	Opinnäytetyön tavoitteiden arviointi	62
9.4	Arvioitu hyöty toimeksiantajalle	64
10	POHDINTA	65
10.1	Eettisyys ja luotettavuus	68
10.2	Jatkotutkimusehdotukset	69
	LÄHTEET	71
	LIITTEET	77

1 JOHDANTO

Pienten lasten mediankäyttö lisääntyy koko ajan, kun tabletit ja älypuhelimet yleistyvät suomalaiskodeissa. Vuonna 2013 lähes neljäsosa 3–4-vuotiaista lapsista käytti Internetiä melkein joka päivä, 5–6-vuotiaista jo kolmasosa (Suoninen 2014, 25). Uusimman Lasten mediabarometrin (Suoninen 2014) mukaan mediaympäristön muutoksen myötä nyky-yhteiskunnassa on selvä tarve alle kouluikäisten lasten järjestelmällisemmälle mediakasvatukselle. Opetus- ja kulttuuriministeriön kyselyssä vuodelta 2013 suurin osa kunnista arvioi, että alle kahdessakymmenessä prosentissa kunnan varhaiskasvatyüksiköistä toteutetaan tietoista mediakasvatusta (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013, 16).

Olimme sosionomiopintoihimme kuuluvassa työharjoittelussa Taidepäiväkoti Satakielessä. Harjoittelun aikana kiinnostuimme taidekasvatuksesta ja siihen liittyvistä teemoista. Varhaiskasvatuksen opinnoissa tutustuimme mediakasvatukseen, joka ajankohtaisuutensakin vuoksi alkoi kiinnostaa meitä enemmän. Esitimme toimeksiantajallemme Taidepäiväkoti Satakielelle ajatuksen taidekasvatusta ja mediakasvatusta yhdistävästä projektistä. Toimeksiantajan taholta ilmeni tarve yksinkertaisen ja lasten osallistumisen mahdollistavan mallin luomiseen päiväkodin henkilökunnan työvälineeksi. Yhdessä toimeksiantajan kanssa valitsimme työmuodoksi animaation tekemisen, sillä varhaiskasvatuksen kentällä animaatio on vielä suhteellisen vähän käytetty menetelmä.

Animaatioelokuvat yhdistetään yleensä lapsiin, jotka nykyään katselevat animaatioita television lisäksi myös muista laitteista internetin välityksellä. Katselemisen myötä lapset puhuvat animaatioista ja leikkivät leikkejä niiden pohjalta. Harvemmin lapset kuitenkin pääsevät itse kokeilemaan animaation tekemistä. Kaupallisen valmiina tulevan tarjonnan vastapainoksi lapselle on merkityksellistä päästä itse kokemaan animaation tekemisen vaativa työprosessi. (Eskelinen 2008, 8–10.) Animaation tekemisen kautta lapset voivat katsella kuvaohjelmia televisiosta ja internetistä tietoisemmasta näkökulmasta (Pentikäinen, Ruhala & Niinistö 2007, 149).

Mediavälineeksi valitsimme yhdessä iPad-tabletin. iPad-tabletille on olemassa helppokäyttöisiä sovelluksia animaation tekemiseen, eikä laitetta ole juurikaan päiväkodilla aiemmin hyödynnetty. Lapset käyttävät tablettitietokoneita yhä nuorempina ja lapsille suunnattuja sovelluksia on saatavilla yhä enemmän. Kaikki sovellukset eivät ole pelkästään viihteellisiä, vaan myös oppimispeljä erityisesti matematiikan ja kielenkehityksen alueilta on tullut paljon lisää viime vuosien aikana. Osassa peruskouluja tabletit ovat jo arkipäivää, mutta päiväkodeissa tablettien käyttö rajoittuu lähinnä erilaisiin kokeiluihin ja työpajoihin.

Vuosina 2011–2013 toteutettu Molla-hanke on esimerkki tällaisesta kokeilusta. Opetushallituksen ja Lappeenrannan kaupungin rahoittamassa Molla-hankkeessa tavoitteena oli tuoda mediamaailmaa tutuksi varhaiskasvatuskäisille lapsille. Hankkeen myötä päiväkodeille tarjottiin ilmaisia mediapajoja, joissa lapset pääsivät yhteisöllisesti ja itse osallistuen kokeilemaan eri mediavälineitä, mm. iPadia. (Saimaan mediakeskus 2011.) Hankkeen koordinaattori Riikka Tidenberg totesi Ylen haastattelussa hankkeen puolesta kuinka median pelätään tulevan ja valtaavan päiväkodin. Tidenbergin mukaan lapset syntyvät erilaiseen mediamaailmaan kuin aiemmin, joten on tärkeää opettaa lapset käyttämään laitteita oikein ja olemaan kriittisiä. (Mikkola 2012.)

Varhaiskasvatuksen mediakasvatuksen avulla voidaan harjaannuttaa lapsen mediakulttuurissa elämisen valmiuksia ja kehittää lapsen ymmärtämystä hänen omasta mediasuhteestaan. Mediakasvatuksella voidaan edistää lapsen osallisuutta ja hyvinvointia lapsen ikä ja kehitystaso huomioiden. Mediakasvatus perustuu elämyksellisyyteen, kokemuksellisuuteen ja leikin kautta oppimiseen. Mediakasvatuksen avulla voidaan siten tukea lapsen mahdollisuuksia toimia aktiivisena yhteisön jäsenenä ja sitä kautta edistää hänen osallisuuttaan. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 10.)

2 OPINNÄYTETYÖN TAVOITE, TARKOITUS JA TOIMEKSIANTAJA

Opinnäytetyömme on toiminnallinen opinnäytetyö. Toiminnallinen opinnäytetyö tähtää ammattialan käytäntöjen ohjeistamiseen, opastamiseen tai toiminnan järjestämiseen. Toiminnallisen opinnäytetyön tuotos voi olla esimerkiksi ammattikäyttöön laadittu opas tai ohje, jonka toteutustapana voi olla kohderyhmästä riippuen esimerkiksi vihko, opas, kirja, kansio, portfolio, kotisivut tai tapahtuma. Toiminnallisessa opinnäytetyössä yhdistyvät käytännön toiminta ja sen raportointi tutkimusviestinnän avulla. Opinnäytetyö on työelämälähtöinen ja käytännönläheinen ja siinä näkyy tutkimuksellinen ote. (Airaksinen & Vilkkä 2003, 9–10.)

2.1 Tavoite, tarkoitus ja tuotos

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli luoda kasvattajille yksi mahdollinen malli mediakasvatukseen toteuttamiseen alle kouluikäisten lasten kanssa. Työvälineenä mallissa käytimme animaatiota. Animaation tekemisessä yhdistimme media- ja taidekasvatusta, huomioimme lasten osallisuuden sekä käytämme apuna tieto- ja viestintäteknologiaa. Lasten näkökulmasta tarkoituksena oli herätellä lasten medialukutaitoja oman animaation tuottamisen kautta sekä lasten osallisuuden huomioiminen: lapset eivät ole ainoastaan median passiivisia vastaanottajia vaan myös aktiivisia mediasisällön tuottajia.

Pää tavoitteenamme oli laatia sähköinen opas animaatiopajan toteuttamiseen alle kouluikäisten lasten kanssa. Opas on suunnattu ensisijaisesti varhaiskasvattajille mutta myös lasten vanhemmille. Tavoitteenamme oli luoda mallista mahdollisimman houkutteleva, selkeä ja helppokäyttöinen.

Henkilökunnan osalta tavoitteenamme oli välittää tietoa animaatiopajan vetämisestä lasten kanssa ja pitää henkilökunnalle lyhyt perehdytys animaatiopajan toteuttamiseen. Toivomme, että kynnys ottaa opas käyttöön olisi mahdollisimman matala ja henkilökunta innostuisi kertomaan oppaasta vanhemmille.

Tavoitteenamme oli saada opas näkyvälle paikalle päiväkodin blogiin sekä paperiversiona ilmoitustaululle, jotta se olisi mahdollisimman helposti vanhempien saatavilla. Vanhempien suhteen emme voineet asettaa muita tavoitteita, sillä meillä ei tämän työn puitteissa ollut resursseja heidän perehdyttämiseensä tai käyttökokemusten keräämiseen.

Lasten osalta tavoitteenamme oli oman yhteisen animaation tuottaminen. Lisäksi tavoitteenamme oli saada lapsilta palautetta ja näkökulmia animaatiopajasta oppaan laatimista varten. Omana tavoitteenamme oli oppaan laatiminen. Lisäksi omia tavoitteitamme olivat animaatiopajan suunnittelu, toteutus ja arviointi sekä näiden kokemusten hyödyntäminen oppaan laatimisessa. Kuviossa 1 esitämme opinnäytetyömme päätavoitteen sekä päätavoitteesta johdetut alatavoitteet.



Kuvio 1. Opinnäytetyön tavoitteet

Opinnäytetyömme tuotoksena oli tarkoituksena syntyä lasten tekemä animaatio sekä kasvattajalle suunnattu opas mediakasvatukseen liittyvän

animaatiopajan toteuttamiseen. Oppaan oli tarkoitus olla selkeä ja yksinkertainen apuväline, jonka avulla ohjaaja voi toteuttaa animaatiopajan myös yksin lapsiryhmää ohjaten. Oppaaseen tuli sisältyä myös vanhemmille suunnattu lyhyt informatiivinen osio vanhemman roolista mediakasvatuksessa. Oppaasta laatisimme sekä paperisen että sähköisen version. Oppaan valmistuttua aikomuksenamme oli pitää lyhyt perehdytys päiväkodin henkilökunnalle, jossa keskityimme erityisesti iPadin ja iMotion-sovelluksen käytön ohjeistamiseen.

2.2 Tiedonhaun kuvaus

Opinnäytetyömme teoreettiseen viitekehykseen kuuluvia käsitteitä ovat mediakasvatus, animaatio, medialukutaito, monilukutaito, taidekasvatus, osallisuus ja lapsinäkökulmaisuus. Tiedonhaku aloittaessamme osallistuimme korkeakoulukirjaston tiedonhankintaklinikalle. Lähdeaineiston etsimisessä hyödynsimme myös ammattikorkeakoulun tutkimuksellisen työskentelyn ohjeita.

Rajasimme aihepiiriä ja teimme systemaattista tiedonhakuja kuviossa 2 näkyvistä tieteellisesti hyväksytyistä tietokannoista. Kuviossa on esitetty myös yleisimmät hakutermit, joita yhdistelimme ja katkaisimme mahdollisimman laajan aineiston löytymiseksi. Hakutermit tarkastimme sanasto- ja ontologiapalvelu Finton avulla. Suoritimme hakuja myös termien englanninkielisillä vastineilla. Lähdeaineistoksi valitsimme niitä julkaisuja, jotka osoittautuivat oleellisiksi esiintymällä useassa eri tietokannassa. Valitsimme pääasiallisesti 2010-luvulla ilmestyneitä julkaisuja. Vanhempien julkaisujen käyttö perustuu tiedon olennaisuuteen tai tuoreemman tutkimustiedon puuttumiseen.

Kuviossa 2 on esitetty opinnäytetyömme tiedonhaku pääpiirteissään.

Tieteelliset tietokannat	Yleisimmät hakutermit
<ul style="list-style-type: none"> • Academic Search Elite (EBSCO) • Aleksi • Arto • Elektra • Finna • Masto Finna • Melinda • Sage Journals Online (Sage) • ScienceDirect (Elsevier) 	<ul style="list-style-type: none"> • mediakasvatus • varhaiskasvatus • animaatio • iPad/taulutietokone • taidekasvatus • lapsinäkökulma • osallisuus • medialukutaito • monilukutaito / multiliteracy • hakutermejä yhdistelty, esim. mediakasv* AND varhaiskasv*

Kuvio 2. Opinnäytetyön tiedonhaussa käytetyt tietokannat ja hakutermit.

Systemaattisen haun lisäksi valitsimme kriittisesti aiheeseemme liittyviä AMK -opinnäytetöitä, Pro gradu -tutkielmia ja väitöskirjoja, joiden lähde-luetteloista etsimme manuaalisesti lähteitä. Ennen opinnäytetyömme toiminnallisen osuuden aloitusta osallistuimme Lahden pääkirjastossa järjestettyyn alakouluikäisille suunnattuun animaatiotyöpajaan, josta saimme ideoita animaatiopajan suunnitteluun.

2.3 Opinnäytetyöprosessi

Opinnäytetyön suunnittelu ja ideointi alkoi syksyllä 2014, jolloin olimme molemmat työharjoittelussa Taidepäiväkoti Satakielessä. Pidimme aloitus-palaverin toimeksiantajan kanssa marraskuussa 2014, jolloin tutkimusai-heemme täsmentyi. Ilmoittauduimme opinnäytetyöprosessiin ja otimme yhteyttä ohjaavaan opettajaan joulukuussa 2014. Aloitimme tietoperustaan ja lähdemateriaaliin tutustumisen joulukuussa 2014 ja käytimme hyväk-semme myös tiedonhankintaklinikan palveluita.

Helmikuussa 2015 teimme toimeksiantosopimuksen ja osallistumme suunnitelmaseminaariin, jonka jälkeen anoimme tutkimuslupaa. Toiminta lasten kanssa Taidepäiväkoti Satakielessä ajoittui maaliskuulle 2015. Maasa Marsun animaatiopaja toteutettiin kuuden päivän aikana Taidepäiväkoti Satakielessä. Animaatiopaja huipentui koko päiväkodin henkilökunnan ja lasten ensi-iltaan maaliskuussa 2015. Valmis animaatio tallennettiin päiväkodin sivuille vanhempien nähtäville.

Animaatiopajan jälkeen työstimme animaatio-opasta keväällä ja kesällä 2015. Kesällä 2015 kirjoitimme opinnäytetyöraporttiamme ja arvioimme omaa toimintaamme. Henkilökunnan perehdytys oppaaseen pidettiin elokuussa 2015. Julkaisuseminaariin osallistumme syyskuussa 2015. Suunnittelussa ja toteutuksessa pyrimme ottamaan huomioon tiiviin aikataulun. Kuviossa 3 esitämme opinnäytetyön aikataulua.



Kuvio 3. Opinnäytetyön aikataulu

2.4 Toimeksiantaja

Opinnäytetyömme toimeksiantaja oli Taidepäiväkoti Satakieli. Satakieli on Lahden Launeen kaupunginosassa sijaitseva yksityinen päiväkoti, joka tarjoaa päivähoitoa ja esiopetusta 3–7-vuotiaille lapsille. Satakielessä sovelletaan Reggio Emilia -ajattelua lapsen luovuuden tukemisesta. (Taidepäiväkoti Satakieli 2014a.) Reggio Emilia on italialaisen Loris Malaguzzin (1920–1994) luoma kasvatustilafilosofia, jonka ajatuksena on auttaa lasta näkemään maailma monella eri tavalla, onhan lapsella sata kieltä. Reggio Emilian arvoja ovat lasten ja aikuisten oikeus olla oman elämänsä tärkeitä toimijoita, moninaisuuden kunnioitus, demokratia, osallisuus ja oppiminen. (Suomen Reggio Emilia -yhdistys ry 2014.)

Taidepäiväkoti Satakielessä Reggio Emilia tarkoittaa tutkivaa, innostuvaa ja ihmettelevää asennetta. Dokumentointi, kuten valokuvaus, videointi ja lasten tarinoiden kirjaaminen on tärkeä arvioinnin työväline ja sen avulla tuodaan toimintaa näkyväksi. Päiväkodin arkea kirjataan Satakielen internetsivujen blogiin. Lapset kokevat, että heidän toimintansa on merkityksellistä, kun se dokumentoidaan. (Taidepäiväkoti Satakieli 2014b.) Lasten luovuutta ja itseilmaisua tuetaan käyttämällä toiminnassa eri taidemuotoja: draamaa, satuja, musiikkia, tanssia ja kuvataidetta (Taidepäiväkoti Satakieli 2014c). Opinnäytetyön yhteyshenkilönä toimii päiväkodin johtaja Katja Ståhl.

2.5 Kohderyhmä

Taidepäiväkoti Satakielessä on hoidossa yhteensä noin 40 lasta: pienempien ryhmä, isompien ryhmä ja eskareiden ryhmä. Kotiryhmissä syödään, ulkoillaan ja nukutaan. Kotiryhmät on jaettu pienryhmiin: Eskarit ja viskarit (5–6-vuotiaat), Punatulkut (5-vuotiaat), Sinitiaiset (4–5)-vuotiaat, Viherpeipot (3–4-vuotiaat) ja Keltasirkut (3–4-vuotiaat). Pienryhmissä on 5–10 lasta ja heillä on omahoitaja. Ohjattu toiminta toteutetaan pienryhmissä. (Taidepäiväkoti Satakieli 2014d.)

Kohderyhmäämme ovat Taidepäiväkoti Satakielen 4–5-vuotiaiden viskari-ryhmä, taidepäiväkoti Satakielen kasvatushenkilöstö sekä lasten vanhemmat. Toteutimme opinnäytetyömme toiminnallisen osuuden viskari-ryhmässä, jossa oli yhteensä 5 lasta. Toimeksiantajan kanssa käymämme keskustelun pohjalta päädyimme valitsemaan 5-vuotiaiden ryhmän, sillä heillä voidaan olettaa olevan riittävät tiedot ja taidot käyttää animaation tekemiseen tarvittavia askartelu- ja tietoteknisiä välineitä, joskin taidot vaihtelevat yksilöittäin. Lisäksi 5-vuotiaat jaksavat keskittyä jokseenkin hyvin animaation tekemiseen. Esikoululaiset ovat jo hyvin lähellä kouluikää ja tulevat saamaan mediakasvatusta koulussa.

Kuuluu kuvaan -hankkeesta (MEKU 2013, 8) saatujen tulosten mukaan 3–5-vuotiaiden lasten mediankäytölle on tyypillistä, että lapset tuovat puheissaan ja toiminnassaan esiin mediasta saatuja toimintamalleja, samastuvat mediahahmoihin ja tuottavat itse mediasisältöä. Mediateemaiset lelut ja vaatteet ovat läsnä lasten arjessa. (MEKU 2013, 8.)

3 MEDIAKASVATUS AIKAISEMISSA TUTKIMUKSISSA

Viime vuosina on toteutettu useita mediakasvatukseen liittyviä tutkimuksia. Seuraavaksi esiteltävät tutkimukset ja hankkeet sekä niistä saadut tulokset vaikuttivat opinnäytetyömme suunnitteluun ja toteutukseen.

3.1 Molla-hanke

Vuosina 2011–2013 toteutetussa Molla-hankkeessa tavoitteena oli tuoda mediaympäristöä tutuksi varhaiskasvatus- ja esiopetusikäisille lapsille Etelä-Karjalan päiväkodeissa. Hankkeessa yhteistyökumppaneina olivat Saimaan mediakeskus, Turun Top-keskus ja Helsingin yliopiston Viikin normaalikoulu. Hankkeessa mediamailmaan tutustuttiin turvallisessa ja osallisuuden mahdollistavassa ilmapiirissä. Molla (media, osallisuus, lapsi) toi päiväkodeihin maksuttomia työpajoja, joissa lapset saivat muun muassa tehdä tarinoita animaation avulla, tallentaa omaa ja ympäristönsä äänimaailmaa, valokuvata leikkiympäristöään tai tehdä kirjan tai lehden lapsiryhmässä. Päiväkodeihin tuotiin mediavälineitä, joita lapset saivat tutkia yhdessä kasvattajan kanssa. Molla-hankkeessa lapset saivat itse suunnitella ja osallistua tekemiseen, jolloin he samalla oppivat uusia taitoja. Yhteisöllisyys ja sosiaaliset taidot olivat merkittävässä asemassa Mollan työpajoissa. (Saimaan mediakeskus 2011.)

Molla-hankkeessa kouluttajat käyttivät samaa osallisuuteen ja itse tekemällä oppimiseen perustuvaa mallia perehdyttäessään kasvattajia mediakasvatuksen toimintamallien käyttöön varhaiskasvatuksessa ja esiopetuksessa. Molla-hankkeen yhtenä tavoitteena oli saada medialaitteet osaksi päiväkodin välineistöä. Lisäksi tavoitteena oli luoda yhteisiä pelisääntöjä median käytölle sekä päiväkodissa että kotona. (Saimaan mediakeskus 2011.)

Molla-hankkeeseen liittyen Lappeenrannassa julkaistiin sosiaalialan opinnäytetyö, joka käsitteli lastentarhanopettajien näkemyksiä mediakasvatuksesta (Hotti, Ilvonen & Pitkänen, 2015). Opinnäytetyön tutkimustulosten mukaan lastentarhanopettajat kokivat mediakasvatuksen laitekeskeiseksi.

Laitteista oli pulaa, eikä aika riittänyt laitteiden käytön opettelemiseen. Opastusta välineiden ja ohjelmien käyttöön toivottiin lisää. Osa lastentarhanopettajista keskusteli mediasta lasten kanssa. Hotti, Ilvonen & Pitkänen pitävät keskustelua ja läsnäoloa merkittävässä asemassa mediakasvatuksen toteuttamisessa. (Hotti ym. 2015, 33–34.)

Tutkimuksessa todettiin myös, että lastentarhanopettajat näkivät mediakasvatuksen vaikuttavan myönteisesti oppimiseen ja lasten osallisuuteen. Media herätti lasten kiinnostuksen. Osa varhaiskasvattajista oli innostunut mediakasvatuksesta, osa oli huolissaan sosiaalisten taitojen yksipuolistumisesta median käyttöön liittyen. Tuloksissa nousi esiin suojelun ja rajoituksen merkitys turvallisessa mediankäytössä. Hotti ym. korostavat aikuisen tehtävää rajojen asettamisessa. (Hotti ym. 2015, 33–34.) Opinnäytetyössä esitettiin jatkotutkimusaiheeksi syventymistä mediavälineiden ja ohjelmien hyödyntämiseen ja erilaisiin käyttötapoihin. Tällaisen tutkimuksen sivutuotteena voi tekijöiden mukaan syntyä ohje tai ideakirja varhaiskasvatuksen työntekijöille. (Hotti ym. 2015, 36.)

3.2 Mediamuffinssi-hanke

Mediamuffinssi oli vuosina 2006–2007 toteutettu hanke, jonka tavoitteena oli alle kouluikäisten lasten ja heidän kasvattajiensa mediataitojen kehittäminen. Hankkeen toteuttajia olivat muun muassa Mediakasvatuskeskus Metka ry, Kerhokeskus – Koulutyön tuki ry ja Koulukinoyhdistys ry. Hankkeen myötä keskusteltiin mediakasvatuksen ajankohtaisuudesta ja merkityksestä alle kouluikäisten lasten kasvatuksessa ja laadittiin kuntien avuksi paljon aineistoa mediakasvatukseen toteuttamiseen. Hankkeessa mediakasvatuksen keskeisiä aiheita ovat muun muassa lasten osallisuus, hyvinvointi ja tasavertaisuus sekä lasten oma kulttuuri. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 3.)

Hankkeen pohjalta Opetusministeriö ja Stakes julkaisivat yhteistyössä teoksen Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa (2008). Julkaisun on tarkoitus toimia Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2005) tukena mediakasvatuksen näkökulmasta. Julkaisun tavoitteena on tukea mediakasva-

tuksen ottamista osaksi varhaiskasvatusta lasten, vanhempien ja varhaiskasvatusyksiköiden näkökulmat huomioon ottaen. Lisäksi julkaisu tukee mediakasvatuksen suunnittelua, toteuttamista ja arviointia antamalla ajankohtaista tietoa ja toimintamalleja mediakasvatukseen varhaiskasvatuksessa. Mediametkaa!-julkaisuun (Niinistö, Ruhala, Henriksson & Pentikäinen 2006) koottiin hankkeen antia tehtävien ja painopisteiden muodossa ja se suunnattiin kaikille kasvattajille mediakasvatuksen käsikirjaksi.

3.3 Kuuluu kuvaan -hanke

Kuuluu kuvaan oli Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKUn varhaiskasvatuksen työyhteisöille suunnattu hanke, jonka tarkoituksena oli kehittää mediakasvatusta pedagogisesti. Hanke toteutettiin vuosina 2012–2013. Hankkeessa eri päiväkotien työntekijät jakoivat ajatuksia ja käytännön kokemuksia mediakasvatuksesta. Hankkeen tavoitteena oli lisätä varhaiskasvattajien tietoisuutta lasten mediankäytöstä ja luoda malleja, jotka yhdistävät mediakasvatuksen osaksi muuta kasvatusta sekä päivähoitosa että kotona. (MEKU 2013, 8.)

Hankkeeseen osallistuneet kasvattajat huomasivat median olevan läsnä kaikkialla lasten arjessa. Pelien ja ohjelmien hahmot ja tarinat näkyivät ja kuuluivat lasten puheissa ja leikeissä. Näitä mediakokemuksia tuli hyödyntää pedagogisesti. Kasvattajat huomasivat, ettei päivähoito ollut mediavaapa tilaa. Pienillä näkökulman vaihdoksilla jo olemassa olevista toiminnoista (esim. valokuvaaminen) voitiin tehdä osa mediakasvatusta. Perheiden kasvatuskäytännöt median suhteen olivat erilaisia, joten kasvatuskumppanuus osoittautui tärkeäksi osaksi mediakasvatusta. (MEKU 2013, 6.) Tärkeintä oli herättää vanhempien tietoisuus median merkityksestä lasten arjessa ja hyödyntää vanhempien osaaminen ja osallisuus mediakasvatuksessa (Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus & Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätö 2013, 23).

Hankkeesta tehtyjen johtopäätösten mukaan yhteinen osallisuus, jossa lapset ovat mukana suunnittelemassa, toteuttamassa ja dokumentoimassa

auttaa löytämään aikaa mediakasvatukselle. Myös välineiden käyttöä voidaan opetella yhdessä lasten kanssa. Lapset oppivat konkreettisen toiminnan kautta, joten lasten on tärkeää päästä tekemään itse. Nopeasti muuttuvassa mediakulttuurissa aikuisen ei tarvitse olla perillä kaikesta. Riittää, että aikuisella on aikaa nähdä ja kuulla lasta tälle tärkeistä mediakokemuksista ja että valitaan lapsille ajankohtaisia ja kehitystä tukevia toimintatapoja. (Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus & Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissätiö 2013, 21–23.)

3.4 Muut tutkimukset

Reijo Kupiainen (2005) on tutkinut väitöskirjassaan nykykulttuurissamme vallitsevia suhteita mediaan ja teknologiaan. Kupiaisen (2005) mukaan tämän päivän mediakasvatuskeskustelussa pidetään tärkeänä lasten ja nuorten suojelemista median haitallisilta vaikutuksilta. Media ja teknologia muokkaavat elämismaailmaamme ja kokemuksiamme. Mediakasvatuksessa tulee huomioida erityisesti visuaalinen kulttuuri, joka antaa valmiita tulkintoja maailmasta sekä muokkaa yksilön identiteettiä ja käsitystä maailmasta. Mediakasvatuksen eettisenä haasteena onkin luoda valmiuksia, jotka tekevät mahdolliseksi oman kokemuksen tunnistamisen ja itseilmaisun mediaa apuna käyttäen. (Kupiainen 2005.)

Mediakasvatuksessa teknologia nähdään oppimisen tukemisen välineenä (Kupiainen 2005, 51). Mediavälineet ovat muuntuvia ja niitä voidaan käyttää eri yhteyksissä. Ne ovat yhä enemmän arkisia käyttöesineitä. Lapset ja nuoret käyttävät mediavälineitä elämysten, nautinnon ja yhteisöllisyyden tähden, jolloin mediaesityksen sisältöarvo saattaa jäädä vähäiseksi. (Kupiainen 2005, 78.)

Koska media on läsnä arkipäivässämme, kasvattajien ei ole tarpeen sulkea mediakulttuuria ulkopuolelle. Onkin tärkeämpää ymmärtää median ja teknologian vaikutus elämäämme. Kasvatuksen tavoitteena on luoda tasapainoinen mediasuhde, joka pitää sisällään myös kokonaisvaltaisia, sosiaalisia ja kehollisia suhteita. (Kupiainen 2005, 147.)

Espoon kaupungin varhaiskasvatuksen tieto- ja viestintäteknikkapilotin osana julkaistiin Ville Jämiän opinnäytetyö Pingviini-Peten seikkailut – animaatio Olarin päiväkodissa (2013). Opinnäytetyössä toteutettiin animaatio päiväkodin lapsiryhmän kanssa ja kokemusten pohjalta laadittiin opas animaation tekemiseen varhaiskasvatuksen työntekijöille. Opinnäytetyön johtopäätöksissä todetaan animaation tekemisen olevan mielekästä, opettavaa ja elämyksellistä toimintaa varhaiskasvatuksessa. Animaation tekemisessä yhdistyy useiden taitojen harjoittelua (esim. sosiaaliset taidot, kädentaidot, median vastaanottamisen ja tuottamisen taidot) ja se tarjoaa kasvattajille tilaisuuden saada tietoa lasten maailmasta. Lapsille se voi tarjota osallisuuden ja hyväksytyksi tulemisen tunteita. (Jämiä 2013, 45–46.) Opinnäytetyön ja tieto- ja viestintäteknikan pilotin tuloksina kasvattajien ymmärrys ja osaaminen mediakasvatukseen liittyen lisääntyi. Kynnys käyttää laitteita madaltui ja kasvattajat olivat alkaneet keskustella mediakasvatuksesta myös vanhempien kanssa. (Jämiä 2013, 48.)

4 LAPSET JA MEDIA

Tässä työssä tarkoitamme termillä 'media' kaikkea sitä sisältöä ja sovelluksia, jotka ovat saatavilla erilaisten teknisten välineiden kautta (mm. mobiililaitteet, TV, DVD-laitteet, konsolipelit, tietokoneet, internet). Käytämme media-termiä myös laajemmassa merkityksessä ymmärtäen sen media-kasvatuksen yhteydessä kommunikaation mahdollistavaksi ilmaisuvälineeksi, jolloin mediaa voi olla kirjallinen ilmaisu, radio-ohjelma tai tietokonepeli (Merilampi 2014, 43).

Nykyisessä mediakulttuurissa median ja sen ulkopuolisen todellisuuden välistä rajaa on vaikea hahmottaa. Media läpäisee koko nykykulttuurin ja lapset elävät mediatodellisuudessa. (Merilampi 2014, 23–24.) Teknologia-viihde on kotiutunut suomalaisiin koteihin. Lasten kokemukset ovat muuttuneet mediavälitteisiksi ja eri mediamuodot limittyvät toisiinsa lasten arjessa. (Korhonen 2010, 9–10.) Jo alle kouluikäiset lapset saattavat olla vanhempiaan taitavampia medialaitteiden käyttäjiä (Korhonen 2010, 28).

4.1 Mediakasvatus

Suomalaisen mediakasvatuksen lähtökohtana voidaan pitää 1970-luvun joukkotiedotuskasvatusta. 1980-luvulla puhuttiin viestintäkasvatuksesta, joka pitkälti oli vielä pelottelua median vaarallisella maailmalla. Mediakasvatus-termiä alettiin käyttää 1990-luvun puolivälissä. (Merilampi 2014, 39.)

Nykyään mediakasvatus alkaa olla terminä jo yleisesti tunnettu, mutta käsitteenä hyvin moniselitteinen. Käsitteinä niin media kuin kasvatuskin pitävät sisällään hyvin laajoja kokonaisuuksia viestintätutkimuksen tieteenalasta kasvatustieteeseen (Merilampi 2014, 29). Media ja kasvatus ajautuvat perinteisiltä lähtökohdiltaan helposti vastakkain; toinen on nopea, toinen pysyvä, toinen viihteellinen ja toinen vakava, toinen kaupallinen ja toinen henkisiä arvoja sisältävä. Media jakaa helposti kasvattajatkin kahteen leiriin: osa opettajista ja vanhemmista on jäänyt kauhistelemaan median turmelevia vaikutuksia, osa taas tarttunut median mahdollisuuksiin ja ottanut laitteet ja sisällöt rohkeasti käyttöön. (Merilampi 2014, 24–25.)

Mediakasvatuksessakin voidaan nähdä kahtiajakoa, jossa toisen näkemyksen mukaan mediakasvatus on moraalista suojelua ja holhousta, kun taas toinen näkemys pitää mediakasvatusta apuvälineenä kansalaisen voimaannuttamisessa ja ihmisoikeuksien toteuttamisessa (Wuorisalo 2010, 90–291).

Opetuksen näkökulmasta mediakasvatus on reaktio mediateknologian alalla tapahtuviin muutoksiin (Merilampi 2014, 43). Se on toimintaa, jolla pyritään tietoisesti vaikuttamaan yksilön median käyttöön ja mediataitoihin. Se on mediakulttuurissa elämisen perusvalmiuksien kehittämistä. (Niinistö, Ruhala, Henriksson & Pentikäinen 2006, 8.) Mediakasvatus on harjaannuttamista aktiiviseksi ja kriittiseksi median käyttäjäksi. Se pitää sisällään sääntöjen ja rajojen asettamista lapselle, mutta myös erilaisten medialaitteiden kokeilemistä. Se on aikuisten ja lasten välistä keskustelua mediasta ja siihen liittyvistä ilmiöistä. (Korhonen 2010, 22.) Hoganin (2012, 668) mukaan mediakasvatus on prosessi, jossa aikuiset ja lapset pyrkivät yhdessä hyviin mediankäyttötapoihin.

Usein lapsi oppii helposti käyttämään erilaisia median välineitä (tietokone, tabletti jne.), mutta ei kykene valikoimaan itselleen sopivaa sisältöä. Lapsen tunteiden hallinta ja sosiaaliset taidot eivät kehity samaan tahtiin teknisten taitojen kanssa. Lapselle on vaikeaa erottaa faktaa fiktiosta, mainoksia muista ohjelmista tai lastenohjelmia uutisista. Tästä syystä lapsi tarvitsee aikuisen tukea median parissa. Lapsen leikki saa usein aineksia mediasta. Median käyttö ei saisi korvata leikkiin käytettyä aikaa. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi -hanke 2008, 12–13.)

Varhaiskasvatuksen mediakasvatuksella voidaan harjoitella monipuolisia mediataitoja, kuten median tuottamisen ja vastaanottamisen taitoja, mediakokemusten käsittelyssä tarvittavia turva- ja tunnetaitoja sekä median käyttöön liittyviä sosiaalisia taitoja. Varhaiskasvatuksen mediakasvatus on lapsilta nousevien teemojen huomioimista ja niihin tarttumista pedagogisesti. Näistä teemoista voi syntyä laajempia projekteja, mutta pääosa mediakasvatuksesta nivoutuu arjen toimintaan. (MEKU 2013, 8.)

Lasten kohdalla mediakasvatuksen lähtökohtana toiminnalle tulisi olla myös lapselle luontainen tapa toimia sekä tutkimalla oppiminen (Niinistö, Ruhala, Henriksson & Pentikäinen 2006, 9). Lapsella tulee olla mahdollisuus tutustua erilaiseen tietoon ja kulttuurisisältöihin. Hänelle tulee antaa mahdollisuus suunnitella, osallistua päätöksentekoon ja toimia yhteiskunnassa. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 10.)

Mediakasvatuksessa päivähoidon ja koulun rinnalla tärkeä rooli on kodilla, jossa lapset viettävät suurimman osan ajastaan. Yhteistyö näiden tahojen välillä on oleellista. (Komaya 2012, 692.) Mediakasvatus on kasvatuskumppanuuteen perustuvaa yhteistyötä, jossa yhdistyy vanhempien ja kasvattajien tiedot ja kokemukset. (Niinistö ym. 2006, 22.) Mediakasvatusta tulisi tarjota lapsille jo varhaisessa vaiheessa. Mitä nuorempia lapset ovat, sitä haavoittuvampia he ovat suojaamattoman media-altistumisen edessä. Lapset tarvitsevat vastustuskykyä, suoja median haittavaikutuksilta, eli medialukutaitoa ja mediakasvatusta. (Komaya 2012, 692.)

4.2 Mediataito ja medialukutaito

Mediataidolla tarkoitetaan teknisiä taitoja ja kykyä käyttää mediaa aktiivisesti ja kriittisesti. Se sisältää myös median taustarakenteiden tuntemusta. Mediataitoja voi oppia ja niitä voidaan opettaa mm. tutustumalla erilaisiin medioihin ja teknisiin välineisiin, itse tekemisen, ilmaisun ja tulkitsemisen opetteluun kautta. (Niinistö ym. 2006, 9.)

Lapsen mediataitojen kehitykselle on tärkeää mahdollisuus keskustella aikuisen kanssa median käytöstä ja sisällöistä. Aikuista tarvitaan nähdyn ja kuullun tulkitsemisessä ja jäsentämisessä. Aikuiselta ei vaadita teknisiä taitoja, ainoastaan aikaa ja halua kuunnella ja tukea lasta. Monet lapset kokevat itse, ettei aikuinen tiedä tarpeeksi hänen mediankäytöstään. (Niinistö ym. 2006, 10.)

Lukutaidolla on tarkoitettu perinteisesti kirjoitetun kielen ymmärtämistä. Kun tekstit ovat yhä monimuotoisempia mediatekstejä, tarvitaan myös kuvitetun ja äänitetyn kielen ymmärtämistä. (Merilampi 2014, 131–132.) Vi-

suaalisesta lukutaidosta alettiin puhua 1980-luvulla television ja videoiden yleistyessä opetuksen uusiksi medioiksi. Informaatiolukutaidolla taas tarkoitetaan kykyä löytää tietoa ja arvioida sen laatua. Medialukutaitoa voidaan pitää synteesisinä em. lukutaidoista. (Merilampi 2014, 135-139.)

Medialukutaidolla tarkoitetaan kykyä ilmaista itseään ja hankkia tietoa eri viestimien avulla. Se on myös erilaisten mediatekstien erittely- ja tulkitsemistaitoa. Mediakasvatuksen päätavoitteena on kriittinen medialukutaito. Kriittisen medialukutaidon omaava kykenee ajattelemaan itsenäisesti ja eri näkökulmien kautta. Hän osaa kyseenalaistaa, jäsentää ja tiivistää tietoa, tehdä eettisiä päätöksiä, toimia aktiivisesti ja luoda uutta. (Niinistö ym. 2006, 8-9.) Siirtymäajat, erityisesti 5-6 vuoden ikä on tärkeää aikaa vahvistaa medialukutaitoja (Komaya 2012, 692). Medialukutaito toimii myös eräänlaisena passina, jonka avulla lapset voivat kyetä ymmärtämään mediatodellisuutta; eroja oikean todellisuuden ja mediatodellisuuden välillä (Komaya 2012, 683). Lasten tukemisen mediatodellisuuden ymmärtämisessä ei pitäisi johtaa siihen, ettei mediasta enää voi nauttia (Komaya 2012, 683). Medialukutaidossa harjaantuminen ei myöskään vaikuta kielteisesti lasten kykyyn uskoa fantasioihin (Komaya 2012, 691).

Nykypäivänä medialukutaitoa voidaan pitää kansalaistaitona. Mediamaailmaan tutustumisessa elokuvanlukutaito on tärkeässä asemassa. Elokuvan katselu tarjoaa mahdollisuuden lapsen ja aikuisen väliseen yhdessäoloon ja molemmin puolin kasvattavaan keskusteluun. Elokuvien katselu, niistä keskustelu ja toiminnalliset tehtävät luovat pohjaa elokuvanlukutaidolle ja audiovisuaalisen mediamaailman hahmottamiselle. (Kovanen & työryhmä 2013, 139.)

Merilampi (2014, 140-142) mainitsee myös mediakirjoitustaidon käsitteen, jolla hän tarkoittaa kykyä tuottaa mediatekstejä; verbaalisia, visuaalisia ja auditiivisia tekstejä sekä niiden yhdistelmiä. Mediakirjoittamista voidaan harjoitella kuvia piirtämällä, valokuvaamalla, tekemällä sarjakuvia ja animaatiota. Medialukutaito ja mediakirjoitustaito ovat Merisalun mukaan mediakasvatuksen keskeisimpiä työkaluja. Ne ovat kykyä ymmärtää medioita,

ja ilman tätä kykyä nyky maailmaa on vaikea ymmärtää saati selviytyä siinä.

4.3 Monilukutaito

Monilukutaito (multiliteracy) on New London Group -tutkijaryhmän (1996) kehittämä käsite, joka luotiin pedagogiseen tarpeeseen kuvata luku- ja kirjoitustaitojen muutosta. Tämä muutos johtuu globalisaatiosta sekä teknologian ja monimediaympäristöjen kehityksestä. (Kallionpää 2014a, 70.) Luukan (2013) mukaan monilukutaito on kykyä hankkia, tuottaa, muokata ja arvioida eri muodoissa olevaa tietoa eri välineiden avulla.

Räsänen (2008) toteaa, että perusajatuksena puhuttaessa medialukutaidosta on, että äidinkielemme pitää sisällään sekä kuvat että sanat. Lapsi ajattelee kuvien avulla ja käyttää visuaalista kieltä ennen kuin hän oppii käyttämään sanallista kieltä. Vähitellen hänen eleensä ja ilmeensä muuttuvat kirjoitetuksi kieleksi. (Räsänen 2008, 213.)

Visuaalisella kulttuurilla tarkoitetaan kaikkia ihmisen luomia ja pääosin näköaistille suunnattuja esineitä tai asioita, joilla on jokin esteettinen, toiminnallinen tai viestinnällinen tarkoitus. Visuaaliseen kulttuuriin kuuluvat esimerkiksi maalaukset, valokuvat, tv-ohjelmat, elokuvat (animaatiot), julisteet, mainonta ja kirjojen kuvat. Monilukutaidolla tarkoitetaan taitoa analysoida ja tulkita visuaalista kulttuuria. (Räsänen 2008, 213–214.)

Visuaalisen kulttuurin opettamiseen pohjautuvassa taidekasvatuksessa tiedonhankinta on oppijan ja opettajan välistä vuorovaikutusta. Kuvat vaativat yhtä lailla lukemisen taitoa kuin sanatkin. Kuvien sisältöä tutkittaessa on tärkeää analysoida myös niitä teknisiä keinoja, joiden avulla viestejä välitetään. (Räsänen 2008, 214–215.)

Cole ja Pullenin (2010, 2) mukaan aikanamme tarvitaan luetun ja kirjoitetun ymmärtämisen lisäksi sekä kuvanlukutaitoa että kriittistä lukutaitoa. Myös käsityksemme oppimisesta on laajentunut, ja oppimista tapahtuu usein hyvinkin epämuodollisissa sosiaalisissa tilanteissa ja nopeasti kehittyvän teknologian välityksellä. Kasvattajien tulisi hyödyntää uuden tekno-

logian mahdollisuudet myös opetuksessa opettamalla monilukutaitoa, sillä digitaaliset laitteet ja uusmedia ovat olennainen osa lasten ja nuorten elämismailmaa. (Cole & Pullen 2009, 8.)

Monilukutaito mainitaan esiopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (Opetushallitus 2014, 30) opetuksen yhteisten tavoitteiden ja oppimiskokonaisuuksien yhteydessä:

Erilaisten viestien tulkitseminen ja tuottaminen suullisesti ja viestinnän välineitä käyttäen ovat osa vähitellen kehittyvää monilukutaitoa sekä tieto- ja viestintäteknologista laaja-alaista osaamista.

4.4 Vanhemman rooli ja kasvatuskumppanuus mediakasvatuksessa

Vanhemman rooli mediakasvattajana on keskeinen; hän antaa lapselleen esimerkkejä ja käyttäytymismalleja. Kun aikuinen on tietoinen omasta mediankäytöstään, on hänen mahdollista toimia lapsensa mediakasvattajana tietoisemmin. Lapsi tarvitsee mediankäytössään tukea, kuuntelua ja läsnäoloa, mutta myös yhdessä tekemistä. Vaikka vanhemman tehtäviin kuuluu sääntöjen luominen median käytölle, kuuluu siihen yhtälailla mediasta nauttiminen yhdessä lapsen kanssa. (Niinistö ym. 2006, 25.) Koti tulisi järjestää myönteiseksi mediaympäristöksi, sillä se on avainasemassa terveiden mediankäyttötottumusten omaksumisessa (Hogan 2012, 665). Suuntaviivoina voi olla media-ajan rajoittaminen, laadukkaiden ohjelmien valitseminen, roolimallina oleminen, yhteinen median käyttö, ikärajojen noudattaminen, rohkaiseminen vaihtoehtoiseen tekemiseen sekä perheen mediankäyttötapojen säännöllinen arvioiminen (Hogan 2012, 668–675).

Alle kouluikäisen lapsen mediakasvatus on rajojen asettamista ja sosiaalisen tuen tarjoamista. Mediakasvatusta tarvitaan kun lapsi alkaa käyttää medialaitteita. Se on selkeiden rajojen asettamista ja rajojen perustelua lapselle tämän iän vaatimalla tavalla. Sääntöihin voi kuulua esimerkiksi päivittäisen rajan asettaminen medialaitteiden käytölle, mahdolliset media-vapaat päivät, median käytön rajoittaminen ennen nukkumaan käyntiä sekä sopimus siitä, millaisia ohjelmia lapsi saa katsella. Aikuisen on hyvä katsella pelottavampia lastenohjelmia yhdessä lapsen kanssa ja miettiä

myös sitä, millaisia ohjelmia aikuinen itse voi katsella lapsen läsnä ollessa. (Korhonen 2010, 22–28.) Lapsen hämmentyessä näkemästään aikuisen tulisi loiventaa asiaa selittämällä lapselle, ettei sitä voi tapahtua oikeasti tai se voi tapahtua vain muualla, kaukana lapsen elämästä (Mustonen 2006, 18).

Tilanne, jossa mediasisältöjä on yhä enemmän saatavilla yhä useampien kanavien kautta, on vanhemmille haastava. Monet vanhemmat eivät juuri rajoita lastensa mediankäyttöä tai eivät ole tietoisia siitä mitä uhkia median kautta voi tulla. (Kubey, Banerjee & William Donovan 2012, 356.) Perheiden kasvatuskäytännöt median suhteen ovat erilaisia, joten toimiva kasvatuskumppanuus ammattikasvattajan ja vanhemman välillä on mediakasvatuksen kannalta oleellista. (MEKU 2013, 6.) Perheitä tulee rohkaista käyttämään mediaa yhdessä ja erityisesti käyttämään sitä kriittisemmin. Tässä tehtävässä vanhemmat tarvitsevat kasvattajien, mediakasvatuksen ja edelleen yhteiskunnan tukea. (Kubey, Banerjee & William Donovan 2012, 357.)

Yhteisiä, kaikille sopivia sääntöjä median käytölle ei voida asettaa, joten kasvattajien tehtävänä on herätellä vanhempia tiedostamaan median merkitys lastensa arjessa. Kasvattajat voivat luoda mahdollisuuksia vanhempien osallisuudelle yhteisessä mediakasvatuksessa sekä hyödyntää vanhempien osaamista esimerkiksi laitteiden tai ohjelmien suhteen. (Kuuluu kuvaan -hanke. Mediakasvatus osaksi varhaiskasvatuksen pedagogiikkaa 2013, 23.)

4.5 Leikki-ikäinen lapsi ja media

3–6-vuotiailla sukupuoli-identiteetti alkaa hahmottua ja media ruokkii helposti stereotyyppistä käsitystä sukupuolirooleista. Usein lapsi rakentaa sisäistymässä olevaa sukupuoli-identiteettiään äärimmäisyyksiin menevän maskuliinisuuden tai feminiinisuuden avulla. Selkeät säännöt ja sopimukset auttavat niin oman itsen ja maailman kuin median käytönkin hallinnassa. (Mustonen 2006, 18.)

Eläytyminen erilaisiin vahvoihin sankareihin pönkittää lapsen kehittyvää persoonallisuutta, kun erillisyyden ja pätemisen tunne vuorottelevat riippuvuuden ja eroahdistuksen kanssa. Lasta koskettavat etenkin eksymis- ja hylkäämistarinat ja mielikuvitushahmoissa näkyy maailman mustavalkoinen jakautuminen hyviin ja pahoihin. (Mustonen 2006, 18.)

Media aikaansaa tunteita ja antaa malleja niiden ilmaisemiseen, nimeämiseen ja käsittelyyn. Pelkoa aiheuttavat mörköjen ja petojen lisäksi yli lapsen ymmärryksen menevät asiat, esim. taruolennot tai aikuiselle tarkoitettu huumoriohjelma. Lapsella voi olla lempisatu, jonka hän haluaa kuulla uudelleen ja uudelleen. Tällainen tarina liittyy yleensä johonkin lapsen mieltä askarruttavaan asiaan ja kehitysvaiheeseen. (Mustonen 2006, 18.) Lapsi eläytyy tarinoiniin voimakkaasti ja samastuu mediahahmoin. Lapsi vertaa median parissa saamiaan kokemuksia käsitykseensä todellisuudesta. (THL 2014.)

Mediaan liittyvät pelon tunteet ovat varsin yleisiä, etenkin alle kouluikäisillä lapsilla (Korhonen 2010, 12), mutta myös negatiivisia tunnekokemuksia tarvitaan, kunhan ne ovat lapsen kehitystasoon nähden kohtuullisia. Sallituissakin kuvaohjelmissa voi olla hyvin lievää väkivaltaa, hyvin lieviä seksuaalisia sisältöjä (syleilyä tai alastomuutta) tai hyvin lievää ahdistavaa sisältöä, joka ratkeaa nopeasti myönteisellä tavalla. Leikki-ikäinen lapsi saa katsoa vain ikärajamerkillä S varustettuja kuvaohjelmia ja pelata pelejä, jotka ovat kaikille sallittuja. (THL 2014.)

Jokainen lapsi on iästään riippumatta yksilö, jonka persoonallisuuden, kehityskaaren ja erityistarpeet omat vanhemmat tuntevat parhaiten. Jokainen lapsi reagoi median viesteihin omalla tavallaan persoonallisuutensa ja kokemustensa mukaan. (Hogan 2012, 662.) Vanhemman on huolehdittava, että tarjonta soveltuu lapsen ikäkauteen ja hänen persoonalliselle tavalleen tulkita mediasisältöjä ja reagoida niihin (THL 2014).

5 ANIMAATIO

Ensimmäiset animaation tapaiset yritelmiä tehtiin tietävästi 1600-luvulla selattavien vihkosten muodossa. Varsinainen ensimmäinen ruutu ruudulta kuvattu animaatioelokuva syntyi kuitenkin vasta 1800-luvulla. 1900-luvulla animaatioita alettiin tehdä jo kaupallisessa mielessä ja sittemmin siitä on tullut suuren mittakaavan liiketoimintaa niin viihdeteollisuudessa kuin mainosalallakin. Kuvankäsittely on kokenut valtavan kehityksen aina 3D-mallintamiseen saakka, mutta silti animaation tekeminen on perusteiltaan pysynyt samana jo vuosisatoja. (Eskelinen 2008, 14–20.)

Animaatiolla tarkoitetaan ruutu ruudulta luotua elokuvaa, jossa paikallaan olevat kuvat saadaan liikkeeseen. Liikkeen vaikutelma syntyy, kun yksittäisiä kuvia esitetään nopeasti peräkkäin. Näkemästä esineestä jää silmän verkkokalvolle haamukuva, joka säilyy vielä hetken esineen jo poistuttua näkökentästä. (Niinistö ym. 2006, 52.) Animaatio voidaan toteuttaa piirros-, nukke-, esine-, savi- tai vaha, pala- tai tietokoneanimaationa (Pentikäinen, Ruhala & Niinistö 2007, 149).

Animaatioelokuvat yhdistetään usein lapsiin, jotka katselevat animaatioita television lisäksi myös muista laitteista sekä puhuvat animaatioista ja leikkivät leikkejä niiden pohjalta (Eskelinen 2008, 8–10). Animaatiot ovat houkutteleva investointikohde mediateollisuudessa, sillä niitä on helppo myydä ympäri maailmaa. Ne voivat tuottaa suuria lisätuloja lelujen, vaatteiden ja muiden lisensoitujen tuotteiden kautta. Lapsilla on vaikutusvaltaa myös perheen kuluttamiseen. (Von Feilitzen 2012, 387.)

Valmiiden animaatioiden katselemisen lisäksi lapselle on merkityksellistä päästä itse kokemaan animaation tekemisen prosessi (Eskelinen 2008, 8–10). Jotta lasten ja mediateollisuuden väliset voimasuhteet tulisivat tasaroisemmiksi, tarvitaan eettisiä suuntaviivoja siihen, kuinka median tulee kertoa lapsista ja kuvata heitä, mutta myös mahdollisuuksia lapsille ilmaista itseään osallistumalla eri tavoin median tuottamiseen. Osallisuus mediasisältöjen tuottamisessa voimaannuttaa lapsia ja auttaa heitä ymmär-

tämään, kuinka media toimii. (Von Feilitzen 2012, 390.) Yleisölle lasten tuotokset tarjoavat mahdollisuuden nähdä lasten maailmaa ja heidän kulttuurintuottamista (Niinistö ym. 2006, 55). Useimmiten lapset nähdään median suhteen kuluttajina tai uhreina. Lapset ja nuoret itse pitävät mediaa sosiaalisena, viihdyttävänä, informatiivisena ja käytännöllisenä resurssina. (Von Feilitzen 2012, 390.)

Animaation tekeminen tarjoaa mahdollisuuden monenlaisiin oppimiskokemuksiin. Kun animaatiota tehdään ryhmässä, lapsi oppii sosiaalisia taitoja. Animaation tekemiseen liittyy myös äidinkielen, kuvaamataidon, käsityön, fysiikan ja atk:n taitoja. (Eskelinen 2008, 10.) Lapsi saa luovuuden ja itseilmaisuuden harjoitusta ja oppii arvostamaan omaa tekemistään. Onnistumisen kokemukset kasvattavat käsitystä omista taidollisista kyvyistä ja kehittävät itsetuntoa. Animaation kautta lapsi pääsee purkamaan kokemiinsa mielenkiintoisia tai jännittäviä asioita ja voi muovata ne itselleen ja ikäisilleen sopivaan muotoon. (Varpumaa 2010, 119.)

5.1 Animaation tekemisen vaiheet

Animaation tekeminen alkaa ideointivaiheesta, jossa pohditaan millainen tarina halutaan kertoa. Ideointiin ja tarinan hiomiseen on syytä varata aikaa, kun lähdetään tekemään suhteellisen työlästä valmistusprosessia. Ideoinnin jälkeen laaditaan synopsis, joka on lyhyt ja pelkistetty teksti. Se kertoo elokuvan juonen perusajatuksen. Tämän jälkeen on käsikirjoituksen vuoro. Käsikirjoituksen aikana juoni voi saada uusia käännteitä. Käsikirjoituksessa kerrotaan presensmuodossa mitä tapahtuu, kenelle ja missä. Käsikirjoituksen pohjalta laaditaan kuvakäsikirjoitus, jossa elokuva käydään läpi kuva kovalta piirtäen ja kirjoittaen. (Eskelinen 2008, 27–31.)

Kun elokuvan juoni ja rakenne ovat valmiina, valitaan animaation toteutustekniikka. Animaatio voidaan toteuttaa nukke-, pala-, piirros-, esine-, vaha-, 3D- tai piksillaatiotekniikalla. (Eskelinen 2008, 22–23.) Tekniikoita voidaan myös yhdistellä ja käyttää animaation tekemisessä apuna tietokonetta. Animaation tekemiseen tarvitaan teknisten taitojen lisäksi luovuutta ja

toimivan ilmaisun taitamista. Animaatiossa voidaan lähes mikä tahansa loihdia liikkuvaksi. (Kovanen & työryhmä 2013, 135.)

Valitusta tekniikasta riippuen valmistetaan tarinan hahmot ja taustat. Sen jälkeen animaatio kuvataan, kuvat työstetään elokuvaksi (osa sovelluksista tekee tämän työvaiheen automaattisesti) ja lopuksi suunnitellaan ääni, mikäli animaatioon halutaan ääntä. (Eskelinen 2008, 22–23.)

5.2 Animaatioprojektin suunnittelu

Lasten kanssa animaation tekoon ryhtyessä on suunnittelulle varattava paljon aikaa, sillä se vähentää ongelmatilanteita. Suunnitelman tulee olla selkeä ja siitä tulisi ilmetä ainakin tehtävät ja etenemisjärjestys. Tehtävien tulisi olla lasten ikätasolle sopivia niin vaativuuden kuin ajankäytönkin suhteen. Myös luovalle toiminnalle on varattava tarpeeksi aikaa, samoin mahdollisille teknisille ongelmille. Ohjaajan oma innostuneisuus tarttuu lapsiin helposti ja työskentely heidän kanssa on antoisaa, kun suunnitelma on tehty huolella. (Varpumaa 2010, 114.)

Jotta ryhmässä toimiminen sujuisi mahdollisimman jouhevasti ja demokraattisesti, ohjaajan on syytä huomioida lasten erilaiset temperamentit sekä kyvyt ja taidot. Tehtäviä voi jakaa esimerkiksi niin, että vetäytyvämpi ja arempi lapsi saa suuremman roolin animaatiohahmojen tai taustojen tekemisessä, kun taas rohkeammalle lapselle annetaan näkyvämpi rooli vaikkapa käsikirjoitusprosessin johtamisessa. Kaikille osallistujille tulisi pyrkiä takaamaan onnistumisen kokemuksia mahdollisimman tasavertaisesti. Onnistumisen jälkeen arempikin lapsi voi uskaltautua kokeilemaan tehtäviä, joissa tarvitaan enemmän rohkeutta. (Varpumaa 2010, 115.)

Kysymysten asettaminen, ehdotuksien antaminen ja aikarajan vetäminen auttavat yleensä vuorovaikutusongelmissa. Erilaisten nopeiden listojen tekeminen voi helpottaa ideointia ja käsikirjoitusvaihetta. Kuvauspaikalla on hyvä olla vain 3–4 henkeä kerrallaan, jotta jokainen jäsen pääsee kokeilemaan kuvaajan ja animoijan tehtäviä. (Varpumaa 2010, 116.)

5.3 Ohjaajan rooli

Lapsiryhmän ohjaajan on animaatiotyöskentelyyn ryhtyessään hyvä varata runsaasti aikaa suunnittelulle ja teknisiin välineisiin tutustumiselle. Ohjaaja suunnittelee projektin etukäteen, organisoii työvaiheet ja vastaa kokonaisuuden toimimisesta. Ohjauksen aikana on reagoitava nopeasti niin teknisiin ongelmiin kuin ryhmätyöskentelyssä mahdollisesti esiintyviin haasteisiin. On hyvä panostaa rauhallisen ilmapiirin luomiseen, toisten huomiointiin ryhmätyöskentelyssä sekä materiaalien säästeliääseen käyttöön. Vaikka lapset ovat vahvasti aktiivisia tekijöitä, joille jaetaan paljon vastuuta, on lapsille selvitettävä, että ylin päätösvalta on silti ohjaajalla. Ohjaaja on vastuuhenkilö, mutta hyvin vastaanottavainen lasten ehdotuksille. Ennen kaikkea ohjaajan rooliin kuuluu rohkaista ja innostaa lapset käyttämään mielikuvitusta ja kokeilemaan uusia asioita. (Varpumaa 2010, 120.)

5.4 Lasten ikä

Lasten yksilölliset kyvyt ja taidot on syytä huomioida valittaessa sopivaa animaatiomenetelmää. (Varpumaa 2010, 117.) 4-vuotiaat eivät jaksakaan keskittyä hitaaseen animoimiseen kovinkaan kauan. Hahmojen ja taustojen askartelu saattaa kiinnostaa heitä enemmän. 4-vuotiaille sopivat yksinkertaiset pala-animaatiot, joissa hahmot koostuvat irrallisista paloista. Paloja siirtelemällä saadaan aikaan hahmon liike. (Varpumaa 2010, 117.)

5-vuotiaat jaksavat keskittyä pidempään ja osaavat toimia ryhmässä. Kyvyissä ja taidoissa on kuitenkin suuria eroja, joten menetelmä on hyvä valita ryhmälle sopivaksi. Tehtävänanto tulee olla selkeä ja rajattu. Usein tämännäköiset tarvitsevat esimerkkejä, joiden avulla lähteä käyttämään mielikuvitustaan. (Varpumaa 2010, 117–118.) Mediatarinoiden mielikuvitusmaailmat tempaavat helposti mukaansa ja näkyvät usein lasten leikeissä. Kyky ymmärtää faktaa ja fiktiota kehittyy. (Mustonen 2006, 18.) 5-10-vuotiaille tyypillisiä animaatiohahmoja ovat eläimet ja pörröotukset, eikä poikien ja tyttöjen välillä ole suuria eroja. (Varpumaa 2010, 117–118.)

6 LAPSINÄKÖKULMA, LAPSEN OSALLISUUS JA TOIMIJUUS

Opinnäytetyömme lähtökohtana olivat lapsinäkökulmaisuus ja lapsen osallisuus. Tässä luvussa esiteltävät lapsen toimijuus, lapselle ominaiset tavat toimia ja lapsen kuuleminen vaikuttivat myös osaltaan opinnäytetyömme suunnitteluun ja toteutukseen.

6.1 Lapsinäkökulmainen toiminta

Lapsinäkökulmainen toiminta tarkoittaa, että lapsilta saatuun tietoon liitetään ammattilaisen tieto ja osaaminen ja tämän kokonaisuuden pohjalta toimitaan yhteisöllisesti ja vastavuoroisesti. Se on tutkimista, kokeilua ja yhdessä ihmettelyä. Lapset nähdään kanssatutkijoina, jotka toimivat aktiivisina vaikuttajina ja ovat mukana suunnittelussa. Lapset kertovat ajatuksistaan muun muassa tarinallisesti tai toiminnallisesti, kuvilla, leikin kautta sekä ilmeillä ja eleillä. Aikuisen tehtävänä on pysähtyä kuulemaan lasta, olemaan läsnä ja pyrkiä ymmärtämään, mitä lapsi tahtoo sanoa. (Karlsson 2012, 21–41.) Lapsinäkökulmaisessa toiminnassa on olennaista löytää lapselle luontaisia tapoja tuoda ajatuksiaan esille, esimerkiksi innostaa lapsia kertomaan. Sadutus on esimerkki tällaisesta vastavuoroisesta toiminnasta. (Karlsson 2012, 42–47.)

Lasten osallisuutta arvioinnissa voidaan toteuttaa esimerkiksi vapaasti keskustelemalla, saduttamalla ja haastatteleamalla (Heikka, Hujala & Turja 2009, 88). Keskustelujen aihepiiri tulisi olla lapselle läheinen ja liittyä lapsen kokemusmaailmaan. Jos lapsen itseilmaisu on niukkaa, sitä voidaan tukea mm. kuvin tai kehyskertomuksin. (Heikka ym. 2009, 91–92.) Lapsen osallistuessa arviointiin hän oppii demokraattista toimintatapaa ja kasvattaja saa mahdollisuuden peilata omaa työtään. Lapsen osallisuutta arvioinnissa kehittää hänen myönteistä minäkuvaansa ja metakognitiivisia taitojaan. (Heikka ym. 2009, 84.)

6.2 Lapsen osallisuus ja toimijuus

Osallisuudella tarkoitetaan lapsen mahdollisuutta ilmaista oma mielipiteensä ja vaikuttaa päätöksentekoon. Osallisuus on kaikille lapsille kuuluva vapaaehtoista osallistumista heihin liittyvissä asioissa. Lasten osallisuus on tapa toimia kaikilla yhteiskunnan osa-alueilla ja tasoilla. (Pelastakaa lapset ry 2012, 3.)

YK:n lasten oikeuksien sopimuksen (1989, 11) mukaan jokaisella lapsella on oikeus vapaasti ilmaista näkemyksensä kaikissa häntä koskevissa asioissa. Lapsen näkemys on huomioitava hänen kehitystasonsa ja ikänsä mukaisesti. Lapsella on myös oikeus ilmaista vapaasti mielipiteensä. Tämä tarkoittaa, että lapsella on oikeus saada sekä jakaa tietoa ja ajatuksia missä tahansa lapsen valitsemassa muodossa esimerkiksi kirjallisesti tai taiteen avulla. (YK:n lasten oikeuksien sopimus 1989, 11–12.)

Päivi Virkki (2015) on kuvannut väitöskirjassaan lasten toimijuutta ja osallisuutta sekä kehittänyt varhaiskasvatuksen suunnittelua lasten osallisuutta edistäväksi tutkimuksensa kohteina olevissa päiväkodeissa. Virkin (2015) mukaan kasvattajien olisi tärkeää laajentaa ja tarkentaa kasvatuskäsityksiä siten, että he näkisivät lapsen osallisuuden ja toimijuuden.

Lapsen osallisuudessa keskeistä on lapsen oma kokemus osallisuudestaan ja mahdollisuuksistaan määritellä toimintaa. Osallisuudessa lapsilla on mahdollisuus saada tietoa, ilmaista mielipiteensä ja vaikuttaa. Osallisuuden toteutumiseksi kasvattajien tulee luoda lapsille osallistumisen mahdollisuuksia. Kun lasten ja kasvattajien välinen vuorovaikutus on tasa-vertaisempaa, lapsille annetaan mahdollisuuksia vaikuttaa toiminnan suunnitteluun ja päätöksentekoon sekä yksilönä että ryhmänä yhdessä aikuisten kanssa. (Virkki 2015, 10–11.)

Puhuttaessa lasten toimijuudesta pyritään tietoisesti tuomaan esiin lasten omaa toimintaa ja kokemuksia lasten kautta. Lapsi käsitetään oman elämänsä ja arkensa tuottajana, eikä ainoastaan kasvattajien toiminnan kohteena. Lapsen toimijuus muodostuu oppimisen tuloksena siten, että lapsi

tarkkailee ja rakentaa omaa elämäänsä tehden valintoja ja toimien. Toimijuus syntyy kun lapsi liittyy asioihin ja tapahtumiin merkityksiä. Päiväkodissa lasten toimijuus ilmenee ryhmässä siten, että jokainen lapsi ja koko ryhmä kokee voivansa vaikuttaa asioihin joita tehdään, eivätkä asiat vain tapahdu yksilölle tai ryhmälle. Toimijuuden kokemus on siten merkittävä lapsen identiteetin muodostumisen kannalta. (Virkki 2015, 6–7.)

Mediakasvatuksella voidaan edistää lapsen osallisuutta, sillä mediakasvatus perustuu elämyksellisyyteen, kokemuksellisuuteen ja leikin kautta oppimiseen. Nämä tukevat lapsen mahdollisuuksia toimia aktiivisena yhteisön jäsenenä ja siten edistävät hänen osallisuuttaan. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 10.)

Kupiainen ja Sintonen (2009, 13) puhuvat digitaalisen ajan mediakasvatuksesta ja medialukutaidosta. Digitaalisella ajalla tarkoitetaan sitä, että yksilöt tuottavat ja ilmaisevat omaehtoisesti kulttuurista sisältöä. Digitaalisen ajan kulttuurissa osallisuuden kulttuurilla tarkoitetaan sitä, että yhteisön jäsenet voivat osallistua, jakaa, kierrättää ja levittää kulttuurista sisältöä. Kynnys esteettiseen ilmaisuun ja vaikuttamiseen on matala, jolloin yksilöt voivat kokea olevansa tärkeitä tekijöitä omassa yhteisössään. Tässä osallisuuden kulttuurissa lapset ja nuoret nähdään aktiivisina median vaikuttajina ja kulttuurin luojina eivätkä ainoastaan median vaikutuksen kohteina. (Kupiainen & Sintonen 2009, 13–14.)

Mediakasvatus on tavoitteellista kasvatustoimintaa, joka perustuu vuorovaikutukseen sekä yhteiskunnalliseen ja kulttuuriseen osallisuuteen. Pedagogisesti suunnitellun ja ohjatun mediatyöskentelyn merkitys medialukutaidon kehittymiselle on merkittävä. Lapsille tulee antaa mahdollisuuksia medialukutaidon kehittämiseen pedagogisesti mielekkäissä sekä eettisesti kestävässä olosuhteissa. (Kupiainen & Sintonen. 2009, 15–16.)

6.3 Lapselle ominaiset tavat toimia

Lapselle ominaisia tapoja toimia ja ajatella ovat leikkiminen, liikkuminen, tutkiminen ja taiteellinen kokeminen. Lapselle ominaisella tavalla toimimi-

nen lisää hänen hyvinvointiaan ja vahvistaa hänen minäkuvaansa sekä lisää hänen osallistumismahdollisuuksiaan. Lisäksi lapsi ilmentää omia tunteitaan ja ajatteluaan. Toimimalla ja keskustelemalla sekä havainnoimalla lapsia kasvattaja voi paremmin ymmärtää lasten ajattelua ja maailmaa. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 20.)

Lapsen oppiminen on kokonaisvaltainen tapahtuma. Kun lapsi toimii vuorovaikutuksessa ympäristönsä ja toisten ihmisten kanssa, hän yhdistää asioita omiin tuntemuksiinsa, käsityksiinsä ja kokemuksiinsa. Parhaiten lapsi oppii ollessaan kiinnostunut ja aktiivinen. Kun lapsi toimii itselleen ominaisella tavalla, hän voi kokea oppimisten ja onnistumisen iloa. Hyvän oppimisen edellytyksenä on, että kasvattaja kuuntelee lasta ja antaa hänelle mahdollisuuden ilmaista ajatuksiaan, tutkia, valita ja tehdä aloitteita. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 18.)

Taiteellinen kokeminen on yksi lapselle ominaisista tavoista toimia. Varhaiskasvatuksen taidekasvatusta voidaan toteuttaa musiikin, kuvataiteen, tanssin, draaman, kädentaitojen ja lastenkirjallisuuden kautta. Taiteelliset kokemukset virittävät lapsen toiminnallisuuden ja antavat lapselle mahdollisuuden kokea mielikuvitusmaailman, jossa kaikki on leikisti totta. Taidekasvatuksessa lapsi voi nauttia taiteellisesta ilmaisusta ja taiteesta toimiessaan sekä yksin että osallistuessaan erilaisten tuotosten tekemiseen yhdessä muiden kanssa. Näin lapsi voi kehittyä sekä yksilönä että osana ryhmää. Kasvattajan tehtävänä on kunnioittaa lapsen omia havaintoja ja valintoja sekä antaa tilaa lapsen mielikuvitukselle. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 20–24.)

Ruismäki ja Juvonen (2011) ovat tutkineet lastentarhanopettajaopiskelijoiden näkemyksiä siitä, mitkä ovat merkittävimpiä tekijöitä pienten lasten taidekasvatuksessa. Ruismäen ja Juvosen (2011, 154) mukaan lapsen omaa aktiivisuutta ja toimijuutta sekä lapsilähtöistä toimintaa voidaan pitää merkittävinä tekijöinä taidekasvatuksessa. Taidekasvatuksessa lapsella on mahdollisuus ilmaista itseään ja tunteitaan sekä keksiä itse ja luoda jotakin uutta. Taiteellisen tekemisen ja kokemisen kautta lapsella on mahdollisuus

oppia uusia motorisia ja sosiaalisia taitoja sekä tunteiden käsittelyyn ja käsitteellistämiseen liittyviä taitoja. (Ruismäki & Juvonen 2011, 154–157.)

Päiväkoti tulisi nähdä paikkana, jossa lapsi voi hoidon ja kasvatuksen lisäksi tuottaa omaa kulttuuriaan ja luoda omaa kulttuurista identiteettiään (Ruokonen, Rusanen & Välimäki 2009, 5). Varhaiskasvatuksessa kasvat-tajan tehtävänä on sekä tukea lapsen kykyä jäsentää todellisuutta että käyttää mielikuvitustaan. Eri taidemuodot antavat lapselle mahdollisuuden jäsentää mielikuvitusmaailmaa konkreettisen todellisuuden rinnalla. Lapsi oppii ymmärtämään faktan ja fiktion erot, mutta hänellä on myös kyky heittäytyä leikkiin ja mielikuvitusmaailmaan. (Ruokonen & Rusanen 2009, 12.)

6.4 Lapsen kuulemisen keinoja

Tavoitteena lapsen kuulemisessa on, että lapsen omat ajatukset tavoitetaan sellaisinaan ja lapsi voi itse vaikuttaa siihen, mitä asioita käsitellään. Lapsen kuuleminen toteutuu parhaiten sekä lasten ja kasvattajan välisissä että lasten keskinäisessä vapaamuotoisessa keskustelussa. Lasten saduttamista voidaan käyttää lasten näkökulman esiin tuomisessa. (Heikka, Hujala & Turja 2009, 88–89.) Opinnäytetyössämme halusimme tuoda lasten omaa näkökulmaa esille keskustellen lasten kanssa vapaasti ja antamalla heidän päättää tai valita itse. Sadutusta käytimme animaation juonen rakentamisessa.

Satujen kerronta liittyy vahvasti mediakasvatukseen. Tarinat voivat kasvat-taa ja viihdyttää ja niiden avulla lapsi voi hahmottaa ja järjestää elämis-maailmaansa. Tarinankerronnan avulla lapsi voi luoda suhdetta ympäröivään maailmaan ja rakentaa omaa identiteettiään. Sadutuksessa lapsen suullinen ilmaisu saa kirjallisen muodon. Kirjallinen kieli on perinteisesti ollut aikuisten kieli, joka on esillä muun muassa mainoksissa, lehdissä, televisiossa ja jopa vaatteiden printeissä. (Niinistö ym. 2006, 34–35.)

Sadutus on menetelmä, jossa lapselle tai lapsiryhmälle sanotaan:

Kerro satu, sellainen kuin itse haluat. Kirjaan sen juuri niin kuin sen minulle kerrot. Lopuksi luen tarinasi, ja voit muuttaa

ja korjata sitä, mikäli haluat. (Karlsson 2003, 10.)

Sadutuksessa lasta tai lapsiryhmää pyydetään kertomaan tarina, jonka aikuinen kuuntelee ja kirjoittaa ylös sanatarkasti. Saduttaja ei anna aihetta eikä tee lisäkysymyksiä. Tämän jälkeen aikuinen lukee tarinan lapselle ääneen ja lapsi voi halutessaan muuttaa tarinaa. Lapsi saa päättää kenelle tarina luetaan. Sadutuksen tarkoituksena ei ole opettaa kertojaa (lasta), vaan kuunnella häntä ja johdatella vastavuoroiseen toimintaan. Sadutuksen avulla lapset otetaan mukaan toiminnan suunnitteluun ja toteutukseen heille ominaisella tavalla. (Karlsson 2003, 10–11, 53 ja 116.)

Sadutuksessa lapsi ja aikuinen sekä lapset keskenään pääsevät syvälliseen vuorovaikutukseen. Sadutuksen avulla aikuinen pääsee tutustumaan lapselle merkityksellisiin asioihin. Lapsi saa ajatuksensa ja ideansa kuuluviin ja huomaa, että aikuinen on kiinnostunut niistä. Lapsi oppii kertomaan ajatuksistaan ja ideoistaan myös muissa tilanteissa ja hänen itsetuntonsa vahvistuu. Sadutus tuo esiin lasten omaa kulttuuria sekä toimii kielen oppimisen ja itseilmaisun tukena. Sadutus on myös mahdollisuus kasvattajalle monipuolistaa toimintaa lasten ehdoilla: lasten kertomia satuja voidaan muuntaa esimerkiksi kuviksi, ääniksi, näytelmiksi ja kirjoiksi. (Niinistö ym. 2006, 34–35.)

Lapsen omaa näkökulmaa voidaan tuoda esille myös strukturoidummin haastattelemalla lapsia. Haastateltaessa lapsi voi pohtia omia kokemuksiaan ja ajatteluaan. Haastattelua voidaan suunnitella siten, että varmistetaan jokaisen lapsen kuuleminen ja se, että tärkeinä pidetyt asiat tulevat käsitellyiksi kaikkien lasten kanssa. Keskustelun suuntaamisessa ja huomion suuntaamisessa voidaan käyttää tukena esimerkiksi kuvia, valokuvia tai lasten piirroksia. Aihetta käsittelevien kuvien ja valokuvien tukevat vuorovaikutuksen onnistumista. Lasten vastaukset on helpointa tallentaa muistiinpanoina vapaamuotoisesti tai etukäteen suunnitellulle lomakkeelle. (Heikka, Hujala & Turja 2009, 88–89.) Vapaan keskustelun lisäksi haastatelimme lapsia opinnäytetyössämme suunnitellusti etukäteen laadittujen kysymysten avulla ja käytimme tukena kuvia. Haastattellessa pyrimme varmistamaan jokaisen lapsen kuulemisen.

Iso-Britanniassa tehdyssä Mosaic Approach -nimisessä varhaiskasvatuksen arviointi- ja kehittämisprojektissa tähdättiin lasten osallisuuden lisäämiseen. Projektissa kasvattaja käytti apunaan leikkikoiraa nimeltä Barney, jonka avulla haastattelutilanteesta pyrittiin tekemään leikinomaisempi ja lapsia motivoivampi. (Clark 2007, Heikka ym. 2009, 91–92 mukaan). Opinnäytetyössämme päädyimme käyttämään muoviluvahahahmoa nimeltä Masa Marsu keskustelun innoittajana ja huomion suuntaajana, jotta keskustelu- ja lasten haastattelutilanteet olisivat lapsia motivoivampia ja leikinomaisempia.

Lapsen voi myös pyytää tuomaan kotoaan lempilelunsa, jonka hän voi esitellä haastattelun aluksi: näin lapsi voi rentoutua ja keskittää ajatuksensa käsiteltävään asiaan. (Aarnos 2015, 167.) Ennen opinnäytetyömme toiminnallisen osuuden eli animaatiopajan alkua kerroimme lapsille ja heidän vanhemmilleen, että lapset voisivat tuoda kotoa jonkin lastenohjelmaan liittyvän esineen tai lelun. Lelu tai esine esiteltiin ensimmäisenä pajapäivänä.

Lapsen itseilmaisua voidaan tukea siten, että lapselle tarjotaan mahdollisuus valita tai vastata kysymyksiin kuvien avulla. Kuvina voidaan käyttää esimerkiksi päiväkodin eri toimintoja esittäviä kuvakortteja. (Tauriainen 2000, Heikka ym. 2009, 92 mukaan.) Opinnäytetyömme toiminnallisessa osuudessa käytimme kuvia mediapassissa, johon liimattiin kuvat pajapäivän toiminnoista. Kuvien avulla keräsimme palautetta ja näkökulmia lapsilta pajapäivän toiminnasta.

Lasten haastattelussa voidaan käyttää epäsuorana tiedonhankintamenetelmänä esimerkiksi kehyskertomuksia, joiden avulla lapsen on helpompi eläytyä kuvittelemaan omasta elämästään tuttuihin tilanteisiin ja miettiä omaa näkemystään niistä. Lapselle voidaan esittää jonkin hahmon, kuvan tai kertomuksen avulla jokin ongelmatilanne. Tämän jälkeen lapselta voidaan kysyä miten tilanne hänen mielestään voisi edetä. Lapsi voi itse esittää tarinan, jolloin lapsen ajatellaan tuovan esiin omaa näkemystään asiasta. (Heikka ym. 2009, 92–93.) Opinnäytetyömme toiminnallisessa osuu-

dessa esitimme muovailuvahahahmoilla ongelmatilanteita, minkä jälkeen lapset saivat esittää miten ongelmatilanne voitaisiin ratkaista.

7 LAPSIHAVAINNOINTI AINEISTONKERUUN MENETELMÄNÄ

Havainnointi on tarkkailua, jonka avulla voidaan kerätä tietoa yksilön tai ryhmän toiminnasta luonnollisessa ympäristössä. Se sopii tutkimusmenetelmäksi erityisesti nopeasti muuttuviin ja vaikeasti ennustettaviin tilanteisiin esimerkiksi lasten kanssa. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 213.) Havainnointia voidaan pitää hyvin soveltuvana aineistonkeruun menetelmänä tutkittaessa päiväkodin monimuotoista arkea, sillä havainnoinnin avulla arjesta saadaan yksityiskohtaista syvällistä ja monipuolista tietoa. (Grönfors 2015, 150). Opinnäytetyömme yhtenä tavoitteena oli palautteen ja näkökulmien saaminen lapsilta animaatiopajan aikana oppaan laatimista varten. Aineistonkeruumenetelmäksi valikoitui näin ollen lapsihavainnointi, jonka avulla pyrimme saamaan tietoa lasten toiminnasta animaatiopajan aikana.

7.1 Lapsiryhmän havainnointi

Havainnoinnin avulla voidaan saada tietoa lapsen ja lapsiryhmän oppimisesta. Havainnointi kohdistetaan lasten toimintaan ja kokemuksiin. Havainnoija tarkkailee lasten keskustelua, tunteita ja vuorovaikutusta lisätäkseen ymmärrystään lasten toiminnasta ja ajattelusta. Havainnointi toimii arvioinnin työkaluna, ja sen avulla kasvattaja voi suunnitella ja toteuttaa toimintaa sekä tukea lasten oppimista. (Heikka ym. 2009, 74–76.) Opinnäytetyössämme havainnoimme kohderyhmässämme kaikkea sitä toimintaa, josta olisi mahdollisesti apua animaatio-oppaan laatimisessa. Havainnointiaineistona käytimme lasten kuulemistä sekä heidän toimintansa ja leikin havainnointia.

Havainnoinnissa mielenkiinto kohdistetaan kaikkeen siihen kohderyhmän toimintaan, joka voi antaa mielekkäitä vastauksia tutkimusongelmaan tai tutkimuskohteelle asetettuihin kysymyksiin. Havainnointiaineistona voidaan kohderyhmän käyttäytymisen havainnoinnin lisäksi käyttää esimerkiksi kuvia, esineitä tai tekstejä. Erilaisilla tutkimusaineistoilla voidaan varmistaa havaintojen oikeellisuus. (Vilka 2006, 21, 25.) Opinnäytetyös-

sämme käyttimme havainnointiaineistona myös valokuvia ja lasten tuotoksia.

Opinnäytetyössämme keräsimme aineistoa osallistuvan havainnoinnin avulla. Osallistuvassa havainnoinnissa tutkija osallistuu tutkittavana olevan kohteen toimintaan ja on havainnoidessaan vuorovaikutuksessa kohderyhmän kanssa ennalta sovitun ajanjakson (Vilkkä 2006, 40–41, 44). Osallistuvassa havainnoinnissa tutkittavien toimintaan osallistutaan heidän ehtoillaan. Tutkijan osallistumisen aste voi vaihdella täydellisestä osallistumisesta osallistumiseen havainnoijana. Tällöin tutkittaville kerrotaan, että havainnoija osallistuu ryhmän toimintaan havaintojen tekijän roolissa. Havainnointimenetelmää käytettäessä on tärkeää eritellä omat tulkintansa havainnoista. (Hirsjärvi ym. 2009, 216.)

Osallistuvassa havainnoinnissa havainnointi tapahtuu moniaistisesti. Usein havainnointi yhdistyy osallistumiseen: joissakin tilanteissa tutkija vain tarkkailee tutkittavien toimintaa ja joissakin tilanteissa hän osallistuu toimintaan. (Grönfors 2015, 152.) Vuorovaikutustilanteet tutkittavien kanssa ovat tärkeä osa tiedonhankintaa. Tutkijan aktiivinen vaikuttaminen on perusteltua etenkin toimintatutkimuksellisessa otteessa. Puhutaan myös osallistavasta havainnoinnista tai laajemmin osallistavasta tutkimusotteesta. Osallistavassa havainnoinnissa pidetään tärkeänä kokemustietoa ja tavoitellaan yhteistyön avulla toimintaa. Vuorovaikutuksessa sekä tutkija että tutkittavat voivat laajentaa ajatteluaan. Osallistamiseen perustuvissa menetelmissä arvostetaan tutkittavien tietoa: jokainen näkökulma on merkityksellinen. Tutkija kunnioittaa tutkittavia ja heidän tietämystään. Tutkimusprosessissa on tärkeää osallistujien oppiminen ja tutkija toimii oppimisen mahdollistajana. (Tuomi & Sarajärvi 2013, 82–83.)

Jos havainnoitsijoita on kaksi, voivat he jakaa työtänsä, jolloin havaintoaineistoon saadaan luotettavuutta ja kahden tutkijan refleктоiva keskustelu helpottaa tutkimusprosessissa (Aarnos 2015, 166–167). Opinnäytetyömme toiminnallisessa osuudessa havainnointivastuu jaettiin siten, että toinen opinnäytetyön tekijöistä toimi havainnoitsijana kirjaten havaintonsa ylös. Kerroimme työnjaosta myös kohderyhmämme lapsille ja kasvattajal-

le. Pyrimme havainnoimaan jokaisen lapsen tasapuolisesti. Käytimme havainnoinnissa apuna valokuvaamista. Havainnoitsija osallistui animaatiopajan toimintaan, mutta varsinainen vetovastuu oli toisella opinnäytetyön tekijällä. Opinnäytetyössämme havainnointia ohjasi erityisesti lapsinäkökulmainen toiminta, sillä halusimme saada lapsilta mahdollisimman paljon näkökulmia ja palautetta, joita voisimme hyödyntää animaatio-opasta laatiessamme. Lasten lisäksi havainnoimme myös omaa toimintaamme ohjaajana ja keskustelimme havainnoistamme yhdessä.

Kasvattaja voi hyödyntää havainnoinnin tuloksia toiminnan suunnittelussa, arvioinnissa ja toteutuksessa. Kasvattaja voi arvioida, miten oppimisympäristöä tulee muokata (esim. tilat, ajankäyttö, struktuuri, ympäristön ärsykkeet), miten ryhmädynamiikkaan ja sosiaalisiin suhteisiin vaikutetaan, mitkä ovat sopivat pedagogiset menetelmät ja miten kasvattajan oma toiminta vaikuttaa lapsiryhmään. (Koivunen 2009, 27.)

Tutkimuksellinen selvitys liittyy toiminnallisissa opinnäytetyöissä jonkin tuotteen tai idean toteutustapaan. Toteutustavalla tarkoitetaan niitä keinoja, joilla hankitaan materiaali esimerkiksi oppaaseen tai ohjeistukseen. Lisäksi toteutustavalla tarkoitetaan niitä menetelmiä, joiden avulla opas tai ohjeistus laaditaan. (Vilkkä & Airaksinen 2003, 56.) Opinnäytetyömme tuotokseksi laadimme animaatio-opaan mediakasvatuksen työvälineeksi. Laadimme oppaan animaatiopajasta saamiemme kokemusten ja keräämämme havainnointiaineiston pohjalta. Materiaalina oppaan laadinnassa käytimme teorian tietoa sekä animaatiopajan aikana keräämämme havainnointiaineistoa lapsilta, kohderyhmän kasvattajilta että omasta toiminnastamme opinnäytetyön tekijöinä.

7.2 Havainnointivälineet

Havainnot tulee dokumentoida eli kirjata ja tallentaa. Dokumentteihin voi kuulua esimerkiksi muistiinpanoja, lasten tuotoksia, valokuvia ja videoita. Dokumenttien avulla havainnoista voidaan keskustella toisen kasvattajan kanssa. (Heikka ym. 2009, 74–76.) Kirjallisten muistiinpanojen lisäksi va-

lokuvia ja muuta aineistoa on hyvä kerätä muistin tueksi (Aarnos 2015, 166–167).

Pelkät muistinvaraiset muistiinpanot havainnoista eivät riitä, vaan tarvitaan joko kynän ja paperin tai tietokoneen avulla tehtyjä muistiinpanoja. Tarvitaan ainakin kahdenlaisia muistiinpanoja: varsinaiseen vuorovaikutukseen keskittyviä muistiinpanoja (mitä osallistujat sanovat tai tekevät, kohderyhmän reaktiot) sekä tilanteeseen liittyviä olosuhdetekijöitä, jotka voivat vaikuttaa vuorovaikutukseen. Kolmanneksi havainnoitsija voi tehdä muistiinpanoja itsestään tutkimukseen olennaisesti liittyvänä subjektina. Käsini kirjoitetut muistiinpanot on tärkeää saada tietokoneella käsiteltävään muotoon, jolloin ne ovat helposti luettavissa. Havainnoitsija kirjaa sen, mikä on tutkimusongelman kannalta olennaista ja liittyy tutkimuksen aihepiiriin. (Grönfors 2015, 156–157.)

Opinnäytetyömme toiminnallisen osuuden aikana havainnoitsija kirjasi muistiinpanovihkoon lasten kommentteja, reaktioita ja toimintaa. Lisäksi hän kirjasi havaintojaan lasten olotilasta, toiminnan pituudesta, tilasta ja muista olosuhdetekijöistä. Pyysimme kohderyhmän kasvattajaa havainnoimaan lasten toimintaa sekä animaatiopajan aikana että sen jälkeen palautelomakkeen (liite 2) avulla. Hyödynsimme palautelomaketta myös omassa havainnoinnissamme. Havainnoinnissa käytimme tukena valokuvausta: kuvasimme lasten toimintaa ja tuotoksia koko toiminnallisen osuuden ajan. Kohderyhmän lisäksi havainnoimme omaa toimintaamme ohjaajana. Toiminnan päätyttyä muistiinpanot kirjoitettiin puhtaaksi tietokoneella. Havainnoinnissa keskityimme kirjaamaan erityisesti sellaista tietoa, josta uskoimme olevan meille apua opinnäytetyömme tuotoksen eli animaatiooppaan laadinnassa.

8 ANIMAATIOPAJA JA -OPAS

Opinnäytetyömme toiminnallinen osuus rakentui animaation työstämisestä 5-vuotiaiden ryhmässä taidepäiväkoti Satakielessä. Animaatioprojektimme oli eräänlainen kokeilu siitä, miten animaatiota voidaan helposti ja yksinkertaisesti käyttää päiväkodin arjessa. Käytimme animaatiota mediakasvatuksen välineenä päiväkodin resurssit (aika, henkilökunta, materiaalit ja tilat) huomioiden. Toimintamme toteutettiin päiväkodilla kuutena päivänä maaliskuussa 2015. Animaatiopajan ja siitä kerätyn palautteen sekä havaintojemme pohjalta rakensimme opinnäytetyömme tuotoksen eli *Masa Marsun animaatio-oppaan*. Tässä luvussa kuvaamme animaatiopajan rakennetta, tavoitteita ja toimintaa sekä animaatio-opasta.

8.1 Animaatiopajan rakenne ja toiminnan kuvaus

Animaatiopajan toteuttamisesta olimme keskustelleet kohderyhmän kasvattajien kanssa alkutalvesta 2015. Maaliskuussa lähetimme lasten vanhemmille tiedotteen, jossa kerroimme animaatiopajan toiminnasta ja pyysimme lupaa lapsen osallistumiseen sekä kuvien käyttämiseen animaatio-oppaassamme. Kaikki kohderyhmän lapset saivat osallistua animaatiopajaan.

Alustavasti olimme suunnitelleet pitävämme viisi pajapäivää seuraavasti: 1) johdattelu animaatioon, 2) sadutus ja kuvakäsikirjoitus, 3) muovailu ja askartelu 4) kuvaus 5) äänitys. Lopetuskerta olisi animaation ensi-ilta, mutta sen ajankohta ei ollut vielä tiedossamme pajan alkaessa. Jokaiselle kuudelle pajapäivälle varattiin aikaa 1–1,5 tuntia aamupäivisin.

Animaatiopajassa halusimme toiminnan olevan mahdollisimman lapsinäkökulmaista. Tähän pyrimme siten, että jokaisen toimintakerran aluksi ja loppuun kysyimme lapsilta mikä heidän mielestään toiminnassa oli helppoa tai vaikeaa, mieluisaa tai epämieluisaa sekä mitä muuta lapset olisivat halunneet tehdä. Tämän lapsilta saamamme palautteen avulla suunnasimme toimintaamme. Tarjosimme lapsille myös mahdollisuuksia valita eri vaihtoehtoista sekä päättää tai keksiä itse.

Kukin pajapäivä aloitettiin kokoontumalla piiriin, jossa keskusteltiin edellisestä kerrasta sekä ko. pajapäivän toiminnasta. Keskustelun innoittajana ja apuna lasten huomion suuntaamisessa käytimme muoviluvahahahmoa nimeltä Masa Marsu. Hahmoksi valikoitui eläin, koska havaintojemme mukaan ryhmän lapset leikkivät lemmikkieläimiin liittyviä leikkejä ja keskustelivat lemmikeistä. Mietimme mediaan liittyviä m-kirjaimella alkavia lemmikkieläimiä ja päädyimme marsuun, sillä marsu olisi helposti toteutettavissa muoviluvahasta tarpeeksi tukevaksi ja pystyssä pysyväksi hahmoksi. Nimeksi valitsimme tarkoituksella pojan nimen Masan, jotta pojatkin kokisivat pajan houkuttelevaksi.

Käytimme animaatioon tutustumisessa ja itse animaatiopajassa iPad-tablettia, jolle on saatavissa helppokäyttöinen iMotion-sovellus animaation tekemistä varten. iPad valikoitui tabletiksi myös toimeksiantajan toiveesta. Ennen animaatiopajaa olimme tutustuneet animaation tekemiseen osallistumalla Lahden kaupunginkirjaston alakouluikäisille suunnattuun animaatiopajaan ja tekemällä useita muoviluvaha-animaatioita.

Kuviossa 4 on esitetty jokaisen animaatiopajapäivän tavoite ja tarkoitus sekä käytetyt menetelmät.

Pajapäivä	Tavoite ja tarkoitus	Keinot
1. Johdattelu animaatiopajaan ja turvataidot	Tarkoituksena on kertoa animaatiopajasta ja havainnollistaa animaation syntyä, keskustella lastenohjelmista ja tutustua median käytön turvataitoihin. Tavoitteena on herätellä lapset pohtimaan omaa mediankäyttöään.	Keskustelu Masa Marsun johdolla Medialeluleikki Pläräkirja
2. Sadutus ja kuvakäsikirjoitus	Tarkoituksena on harjoitella animaation käsikirjoituksen tekemistä. Tavoitteena on rakentaa animaatiolle juoni ja tehdä animaatiolle kuvakäsikirjoitus.	Ryhmäsadutus muoviluvahamöykkyjen avulla Kuvakäsikirjoituksen piirtäminen pareittain
3. Hahmojen ja lavasteiden muovailu ja askartelu	Tarkoituksena on tutustua animaation tekemiseen tarvittaviin elementteihin. Tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa animaation hahmot, alku- ja lopputekstit sekä lavasteet.	Animaation hahmojen, lavasteiden ja tekstien muovailu ja askartelu
4. Kuvaaminen	Tarkoituksena on tutustua animaation kuvaamisen tekniikkaan. Tavoitteena on, että jokainen lapsi pääsee kuvaamaan osansa animaatiosta ja liikuttelemaan hahmoja kuvauksen aikana.	Animaation kuvaaminen ja hahmojen liikuttelu Julisteiden askartelu ensi-iltaa varten Liikelelujen askartelu kuvausvuoroa odotellessa
5. Äänitys	Tarkoituksena on tutustua animaation äänimaailman toteuttamiseen. Tavoitteena on suunnitella, toteuttaa ja äänittää animaation äänet.	Katsotaan lasten tekemä animaatio ja mietitään millainen äänimaailma siihen sopisi. Harjoitellaan äänen tuottamista. Äänitetään repliikit ja muut äänet. Katsotaan valmis animaatio.
6. Ensi-ilta	Tarkoituksena on saattaa animaatiopaja onnistuneesti päätökseen. Tavoitteena on esitellä animaatio ja kertoa sen tekemisestä yleisölle.	Animaation esittäminen koko päiväkodille ensi-illassa Mediapassien jakaminen

KUVIO 4. Animaatiopajan runko

8.1.1 Johdattelu animaatiopajaan

Ensimmäisen pajapäivän tavoitteena oli herätellä lapset pohtimaan omaa mediankäyttöään. Aloitimme animaatiopajan esittelemällä itsemme ja Masa Marsun. Kerroimme kuinka kauan olisimme päiväkodilla ja että tekisimme yhdessä lasten kanssa jotain lastenohjelmiin liittyvää. Masalla oli lapsille paljon kysymyksiä. Hän viesti kuiskimalla ohjaajalle, joka välitti Masan viestit lapsille. Masa kyseli lapsilta heidän tavoistaan ja tottumuksistaan lastenohjelmiin liittyen, mm. laitteista, joilla lastenohjelmia katsellaan. Esittelimme myös iPad-tabletin lapsille, tosin se tuntui olevan kaikille entuudestaan tuttu.

Olimme pyytäneet lapsia jo aiemmin tuomaan päiväkodille jonkin lastenohjelmaan liittyvän lelun tai esineen. Lapset esittelivät esineen ja kertoivat ohjelmasta, johon se liittyi tai kuvailivat lelun esittämää hahmoa. Lapsi valokuvattiin esineen kanssa päiväkodin blogia varten. Tämän jälkeen leikimme eksyneet medialelut-leikkiä: Kukin lapsi sai vuorollaan piilottaa oman medialelunsa ja muut ryhmän jäsenet etsivät sitä piilottajan antamien vihjeiden avulla.

Seuraavaksi keskustelimme Masa Marsun johdolla median käyttöön liittyvistä turvataidoista (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013, 17). Syvennyimme vielä lasten mediankäyttötapoihin ja pohdimme yhdessä mitä pulmatilanteissa, esimerkiksi pelon yllättäessä, voisi tehdä. Keskustelimme myös faktan ja fiktion eroista, ja katsoimme iPad-tabletilta katkelman lastenohjelmaa, jossa on sekä oikeita näyttelijöitä että tekniikan keinoin liikkumaan saatuja leluja.

Tämän jälkeen näytimme lapsille miten ensimmäiset animaatiot syntyivät: esittämällä nopeasti peräkkäin kuvia, joissa kussakin on vain pieni muutos edelliseen kuvaan verrattuna. Näin saadaan aikaan vaikutelma liikkeestä. Havainnollistimme tätä näyttämällä lapsille mallikappaleen plärä- eli selailukirjasta, jollaisen seuraavaksi askartelisimme. Ennen askartelua katsoimme iMotion-sovelluksella tekemämme animaation, jossa Masa Marsu esiintyi. Lopuksi jokainen sai askarrella itselleen pläräkirjan sekä Masa

Marsun mediapassin, johon liimattiin kuvat pajakerran toiminnoista. Loppupiirissä Masa kyseli lapsilta palautetta. Mediapassin kuvia käytettiin muistin tukena palautteen antamisessa.

8.1.2 Sadutus ja kuvakäsikirjoitus

Toisen pajapäivän tavoitteena oli tehdä lasten kanssa saduttaen lyhyt tarina, joka toimisi animaation juonena. Lisäksi tavoitteena oli tehdä sadutuksen pohjalta kuvakäsikirjoitus animaatiolle. Sadutus toteutettiin ryhmäsadutuksena siten, että lapsiryhmässä syntyi yhteinen tarina. Käytimme sadutusmenetelmää soveltaen siten, että annoimme sadutukselle aiheen. Aiheen valinnassa tavoitteenamme oli kuulla lapsia ja heistä kumpuavia ideoita sekä huomioimme lapsiryhmän kasvuun, kehitykseen ja oppimiseen liittyvät tarpeita. Ryhmän ohjaajien ja omien havaintojemme mukaan ryhmän lapsilla haasteena oli mm. oman vuoron odottaminen, säännöt, kaverisuhteet ja toisen huomioonottaminen. Näin ollen tavoitteenamme olisi, että animaatiossa näkyisi jotenkin tämä teema.

Havaintojemme mukaan ryhmän lapset leikkivät mielellään eläinaiheisia leikkejä ja puhuivat eläimistä, joten päätimme että animaatiohahmot olisivat eläimiä. Sadutuksen jälkeen teimme animaatiolle kuvakäsikirjoituksen, josta lasten ja ohjaajien on helppo seurata animaation juonen etenemistä.

Animaatiopajan toisena päivänä kokoonnuimme alkupiiriin jossa Masa Marsu kyseli lapsilta, mitä heille oli jäänyt edellisestä kerrasta mieleen. Tämän jälkeen katsoimme iPad-tabletilta lyhyen vaha-animaation. Halusimme animaation katsomisen avulla johdatella lapsia pohtimaan animaation juonen rakennetta eli alkua, keskikohtaa ja loppua. Katsomisen jälkeen Masa kyseli lapsilta, mistä materiaalista animaatio tehty ja yhdessä lasten kanssa muisteltiin mitä tapahtui animaation alussa, keskikohdassa ja lopussa. Lisäksi pohdimme miten animaatiossa näkyi toisen huomioonottaminen, auttaminen ja tunteet.

Halusimme johdatella lapsia animaation tekemiseen esittämällä heille Masa Marsulla sekä muilla itse tekemillämme muoviluvahahahmoilla kolme

pientä tarinaa. Tarinoiden aiheet liittyivät mm. toisen huomioonottamiseen ja oman vuoron odottamiseen. Kunkin esityksen jälkeen lapset saivat tulla esittämään tilanteen siten, ettei kenellekään hahmoista olisi tullut paha mieli. Keskustelimme siitä miltä hahmoista tuntui jäädä leikin ulkopuolelle, kun etuultiin tai kaikki puhuivat yhteen ääneen. Lisäksi keskustelimme siitä, onko lapsille tullut tilanteita, joissa on tullut paha mieli; mitä olisi pitänyt tehdä, että ei olisi tullut paha mieli; ovatko lapset rikkoneet sääntöjä; mitä on tapahtunut, jos et ole noudattanut sääntöjä ja miksi on olemassa sääntöjä, esim. ikäraajat.

Keskustelun jälkeen Masa kertoi lapsille, että teemme yhdessä lastenohjelman, jossa päähenkilöinä on kaksi eläintä ja aiheena toisen huomioonottaminen/vuoron odottaminen/säännöt/tunteet. Kukin lapsista sai vuorollaan ehdottaa animaatiohahmoa. Kokosimme lasten ehdotukset fläppitaululle. Ehdotuksia tuli ainoastaan kaksi: hevonen ja kissa. Tarkoituksenamme oli suorittaa äänestys suljettuna siten, että fläppitaulu käännetään toisin päin ja jokainen saa vuorollaan käydä äänestämässä (kaksi eniten ääniä saanutta valitaan). Koska ehdotuksia tuli vain kaksi, äänestystä ei tällä kertaa tarvittu.

Kun hahmot oli valittu, oli sadutuksen vuoro. Sadutuksessa käytimme apuna muovailuvahamöykkyjä, joille teimme nopeasti korvat ja nenän. Näin lasten olisi helpompi eläytyä juonen tekemiseen leikin kautta. Kaksi lasta kerrallaan sai hahmot käteensä ja alkoi kertoa tarinaa. Ohjaaja kirjasi tarinan ylös. Lapsia muistutettiin useaan otteeseen siitä, että animaation juonen on oltava lyhyt ja siinä voi olla vain kaksi hahmoa. Animaation juoni luettiin lapsille ääneen ja he saivat korjata sitä. Lapset keksivät animaatiolle lyhyen nimen "Kissa ja Hevonen" (myöhemmin nimeksi muutettiin Kissa ja Poni, koska sana hevonen oli liian pitkä kirjoitettavaksi muovailuvahakirjaimilla). Animaatiolle tehtiin lyhyet repliikit.

Kun animaation juoni oli valmis, lapset alkoivat piirtää pareittain kuvakäsikirjoitusta. Näytimme lapsille kuvakäsikirjoituksen mallin: kuvakäsikirjoitus koostuu kolmesta eri paperiarkista, joihin piirretään pareittain animaation alku, keskikohta ja loppu. Lapset piirsivät pareittain A4-paperille mitä ani-

maation alussa, keskikohdassa ja lopussa tapahtuu. Paperit liimattiin isolle kartongille. Kun kuvakäsikirjoitus oli valmis, parit saivat esitellä mitä heidän piirtämässään kuvassa tapahtuu.

Lopuksi lapset liimasivat tämän pajapäivän kuvat Mediapassiin ja menimme loppupiiriin, jossa Masa kysyi lapsilta mitä pajasta jäi erityisesti mieleen, mikä oli helppoa tai vaikeata ja mikä oli mieluisaa tai epämieluisaa. Lapsilta kysyttiin myös, mitä muuta he olisivat halunneet tehdä. Mediapassit olivat tukena palautteenannossa. Toinen ohjaajista kirjasi lasten kommentit ylös. Lapset toivoivat loppuun vielä edellisenä päivänä leikittyä ek-syneet medialelut -leikkiä, joten he leikkivät sitä lopuksi.

8.1.3 Hahmojen muovailu ja lavasteiden askartelu

Kolmannen pajapäivän tavoitteena oli muovailta animaation hahmot, lavasteet sekä alku- ja lopputekstit. Lisäksi tavoitteena oli askarrella muuta animaatiossa tarvittavaa rekvisiittaa.

Alkupiirissä Masa kyseli mitä lapsille jäi viime kerrasta erityisesti mieleen ja kertoi mitä tänään tehdään. Kävimme läpi yhdessä animaation tärkeät osaset: alkutekstit (animaation nimi), itse tarina ja lopputekstit (loppu + tekijöiden nimet). Masa korosti lapsille, että alku- ja lopputekstien tekeminen on erittäin tärkeä osa animaatiota, aivan yhtä tärkeä kuin itse hahmot. Lapsille kerrottiin, että alku- ja lopputekstit tehdään myös muovailuvahasta, muovaamalla kirjaimet. Vaikkei pääsisikään tekemään pääosahahmoja, niitä pääsisi liikuttelemaan animaatiota kuvattaessa. Ennen pajaa olimme päättäneet arpoa, kuka lapsista tekee hahmoja, lavasteita ja lopputekstejä. Arvonta suoritettiin kuvien avulla.

Kävimme läpi muovailemisessa huomioon otettavia asioita kuten hahmojen kokoa ja muotoa sekä värejä valmiin muovailuvahahahmon avulla. Näytimme kirjainten muovailijoille kirjainten sopivan koon ja alkutekstien malli oli kirjoitettu valmiiksi lapsille.

Lapset muovailivat kissan, hevosen, teltan, puun, suklaamunia, aamupala-aineksia sekä askartelivat auringon ja kuun lavasteiksi. Olimme päättäneet että käytämme animaation taustakuvana valmista seinäkalenterin kuvaa, sillä ajanpuutteen vuoksi emme olisi tällä kerralla ehtineet valmistaa lasten kanssa taustakuvaa. Päiväkodin edustajan ehdotuksesta muutimme lasten kanssa yhteisymmärryksessä animaation nimeksi ”Kissa ja poni”, sillä hevonen-sana olisi ollut kovin pitkä animaation alkutekstiksi. Lopuksi lapset liimasivat tämän pajapäivän kuvat mediapassiin ja Masa kysyi lapsilta palautteen.

8.1.4 Kuvaaminen

Neljäntenä pajapäivänä kuvasimme animaation. Tavoitteena oli, että jokainen lapsi pääsisi kuvaamaan osansa animaatiosta ja liikuttelemaan hahmoja kuvauksen aikana. Olimme jo etukäteen valmistelleet kuvaushuoneen pimentämällä ikkunan ja asettelemalla kuvauspöydälle rekvisiitat ja valaisimen. Alkupiirissä Masa Marsu kertoi, mitä tulisimme tekemään. Näytimme iPad-tabletilla kuinka kuvaaminen tapahtuu kuvaamalla Masa Marsua apuna käyttäen lyhyen esimerkkianimaation. Kerroimme tabletilla havainnollistaen kuvattaessa huomioon otettavista seikoista, kuten käsien tai varjojen näkymisestä kuvausalueella.

Jaoimme lapset samoiksi pareiksi, joissa he olivat työstäneet kuvakäsikirjoitusta ja sadutuksessa itse tarinaa. Yksi pari kerrallaan pääsi kuvaushuoneeseen kuvaamaan. Molemmat parin jäsenistä pääsivät toimimaan sekä kuvaajana että hahmojen liikuttelijana. Seuraava pari jatkoi kuvauksia siitä mihin edellinen jäi. Lapsi, joka jäi ilman paria, työskenteli yhdessä ohjaajan kanssa.

Kuvausvuoroa odotellessa lapset tekivät animaation-ensi-iltaa varten kaksi mainosjulistetta. Mainosjulisteet tehtiin vahaliiduilla A3-kokoiselle paperille. Lapset piirsivät pareittain. Kun julisteet oli tehty, lapset askartelivat thaumatrooppeja eli ihmekääntimiä. Lapset leikkasivat paperista valmiit pyöreät kuvat (esimerkiksi helikopteri ja lintu, kirahvi ja kirahvin pilkut). Kuvat liimattiin vastakkain siten, että kuvien väliin liimattiin ohut puutikku. Kun

kuvaa pyöritti käsien välissä, näytti siltä kuin lintu ohjaisi helikopteria ja kirahville ilmestyi pilkut. Toiminnan lopuksi kiinnitimme lasten kanssa yhdessä julisteet päiväkodin seinille. Täytimme mediapassit. Loppupiirissä Masa kyseli lapsilta palautetta ja lapset esittelivät toisilleen tekemiään ihmekääntimiä.

8.1.5 Äänitys

Viidentenä pajapäivänä tavoitteena oli suunnitella, toteuttaa ja äänittää animaation äänet. Masa Marsu kertoi alkupiirissä päivän suunnitelmista. Sitten katsoimme edellisenä päivänä kuvatun animaation ensimmäisen kerran lasten kanssa. Olimme jo etukäteen jakaneet repliikit kullekin lapselle ja merkinneet muistiin kohdan, jossa repliikit tulee sanoa.

Kuivaharjoittelimme vuorosanoja ensin useaan kertaan ilman videota ja sitten yhtä aikaa animaatiota katsoen. Äänitimme tarinan ensin älypuhelimien sanelimeen. Äänitys tuli saada kerralla onnistumaan, sillä tauottamalla repliikkien osuminen oikeaan kohtaan osoittautui liian haastavaksi. Äänitimme monta otosta ennen kuin onnistuimme. Sanelimesta äänitys tallennettiin iMotion-sovelluksen äänitystoiminnolla suoraan animaatioon. Soitimme yhtä aikaa sanelimesta lasten vuorosanoja ja toisesta älypuhelimesta Papunetin äänipankin metsän ääniä, jolloin ne tallentuivat lopulliseen versioon samanaikaisesti.

Rankan äänitysrupeman päätteeksi annoimme lasten leikkiä eksyneet medialelut -leikkiä. Lopuksi täytimme mediapassit, mutta emme pitäneet loppupiiriä, sillä lapset vaikuttivat jo melko väsyneiltä ja levottomilta.

8.1.6 Ensi-ilta

Animaation ensi-ilta järjestettiin animaatiopajaamme seuraavalla viikolla. Tavoitteena oli esitellä animaatio ja kertoa sen tekemisestä yleisölle. Ensi-ilta järjestettiin koko päiväkodin yhteisten *Synttäreiden* aluksi. Päiväkodin salissa juhlietaan kerran kuukaudessa ko. kuukauden syntymäpäiväsanka-

reita. *Synttäreiden* ohjelmassa on mm. lahjojen anto ja onnittelukierros, leikkimielisiä kilpailuja, tanssia ja kakkutarjoilu.

Ensi-illan aluksi kerroimme koko päiväkodin lapsille ja henkilökunnalle lyhyesti animaation tekemisestä ja sitten katsoimme animaation yhdessä. Kohderyhmämme lapset saivat itselleen kukin oman mediapassinsa, joihin oli lisätty Masa Marsun allekirjoituksena tassunjälki.

8.2 Animaatio-opas

Opinnäytetyömme päätavoitteena oli laatia sähköinen opas animaatiopajan toteuttamiseen alle kouluikäisten lasten kanssa. Opas olisi suunnattu ensisijaisesti varhaiskasvattajille mutta myös lasten vanhemmille. Tavoitteenamme oli luoda oppaasta mahdollisimman houkutteleva, selkeä ja helppokäyttöinen.

Animaatiopajan jälkeen arvioimme toimintaamme sekä omien havaintojemme että henkilökunnalta ja lapsilta saamamme palautteen avulla. Animaatiopajan pohjalta työstimme opinnäytetyömme tuotoksen eli *Masa Marsun animaatio-oppaan*. Oppaan tarkoituksena on tarjota valmis kokonaisuus varhaiskasvatuksen työntekijöille animaatiopajan toteuttamiseen 4–5-vuotiaiden lasten kanssa. Tämän ikäisillä lapsilla on riittävät tiedot ja taidot käyttää animaation tekemiseen tarvittavia askartelu- ja tietoteknisiä välineitä. Opasta voidaan soveltuvin osin käyttää myös muun ikäisten lasten kanssa.

Animaatiopaja on jaettu kahdeksaan pajapäivään, joita on mahdollista muokata ryhmän ja käytettävissä olevien resurssien (aika, henkilökunta, tilat, materiaalit) mukaan. Yhden pajapäivän kesto on noin 1–1,5 tuntia. Pajan toteuttamiseen tarvitaan iPad-tabletti ja siihen ladattava iMotion-sovellus. Oppaan alussa on lyhyet alustukset liittyen mediakasvatukseen, lapsinäkökulmaisuuuteen ja lapsen osallisuuteen. Oppaan lopussa on lyhyt vanhemmille suunnattu osio, jossa on vinkkejä vanhemmille lasten median käyttöön liittyen. Animaatiopajan toiminnoissa on pyritty huomioimaan se-

kä lapsinäkökulma että mediakasvatuksen näkökulma. Myös lapselle ominaiset tavat toimia

Pajan toiminnoissa on huomioitu lapselle ominaiset tavat toimia. Erityisesti taidekasvatuksen näkökulma tulee esiin animaatiopajassa. Animaatiota tehdessä lapset pääsevät tuottamaan omaa kulttuuriaan, käyttämään mielikuvitustaan sekä jäsentämään faktan ja fiktion eroa. (Ruokonen, Rusanen, & Välimäki 2009.)

9 ARVIOINTI

Tässä luvussa arvioimme animaatiopajaa, opasta sekä opinnäytetyömme tavoitteiden toteutumista. Arvioinnin tukena käytimme omia havaintojamme sekä omasta että lasten toiminnasta, lasten kommentteja ja toimeksiantajalta saamaamme palautetta. Ennen jokaista pajapäivää jaoimme toimintaamme seuraavalle päiväkodin edustajalle palautelomakkeen (liite 2). Oppaasta keräsimme palautetta (liite 3) jakamalla palautelomakkeen kahdelle päiväkodin edustajalle ja ohjaavalle opettajallemme. Päiväkodin edustajilta saamaamme palautetta sekä lasten kommentteja kuvaamme tässä luvussa sitaateilla.

9.1 Animaatiopajan arviointi

Animaatiopajoissa olimme jakaneet ohjausvastuun siten, että toinen opinnäytetyön tekijöistä toimi vastuuhjaajana ja toinen havainnoitsijan roolissa kirjaten havaintojaan ja lasten kommentteja ylös. Toimeksiantajan toiveena oli, että animaatiopaja tulisi olla toteutettavissa myös yksin lapsiryhmää ohjaten. Havaitsimme kuitenkin, että pajan sujuvuuden varmistamiseksi useissa pajan toiminnoissa tarvitaan avustaja ja kirjasimme tämän myös oppaaseen.

Pajan toiminnassa pyrimme lapsinäkökulmaisuuuteen kysymällä lapsilta palautetta jokaisen pajapäivän alussa ja lopussa. Palautteen avulla suuntasimme toimintaamme. Tarjosimme lapsille myös mahdollisuuksia valita eri vaihtoehtoista sekä päättää tai keksiä itse.

Lapsinäkökulmaisuuuden toteutumista rajoitti kuitenkin käytettävissä oleva aika sekä animaation tekemiseen liittyvät vaatimukset, kuten tekniikka ja aika. Animaation tekeminen on hyvin aikaa vievää, mutta lasten iän ja keskittymiskyvyn vuoksi toimintaa ei voinut venyttää kovin pitkäksi. Lyhyenkin animaation tekemiseen vaaditaan paljon alkuvalmisteluja ja animaation tekemisessä on rajattava esimerkiksi juonen pituutta ja hahmojen määrää. Toisin sanoen animaatiopajassa ohjaajan tulee miettiä valmiiksi monia asioita.

Toimeksiantajalle jaetussa palautelomakkeessa olisi voinut olla kohta, johon päiväkodin työntekijä kirjoittaa huomioitaan myös animaatiopajan jälkeen esimerkiksi lasten leikeistä, joissa näkyy animaatiopajassa käsitellyt asiat. Lomakkeen olisi voinut antaa meille vasta seuraavana päivänä, jolloin työntekijä olisi voinut kirjata havaintojaan lapsista myös iltapäivän osalta.

9.1.1 Johdattelu animaatiopajaan

Pajan alkaessa lapset vaikuttivat innostuneilta ja keskustelivat hyvin avoimesti lastenohjelmista ja katselutottumuksistaan. Omasta mielestään lapset eivät juuri jutelleet ohjelmista vanhempiansa kanssa, mutta heillä tuntui olevan paljon keinoja toimia, mikäli ohjelmissa tapahtui jotakin pelottavaa tai outoa. Useimmat kertoivat tukeutuvansa tällöin vanhempiin. Rohkaisimme lapsia tekemään näin jatkossakin, sillä aikuisen tehtävänä on selittää lapselle tätä hämmentäviä asioita tai loiventaa niitä esimerkiksi kertomalla, ettei niin voi tapahtua oikeasti (Mustonen 2006, 18).

Käytimme muoviluvahahahmoa nimeltä Masa Marsu keskustelun innoittajana ja huomion suuntaajana, jotta keskustelu- ja lasten haastattelutilanteet olisivat lapsia motivoivampia ja leikinomaisempia (Clark 2007, Heikka ym. 2009, 91–92 mukaan). Masa Marsun kuiskuttelu ohjaajan korvaan elävöitti toimintaa hyvin, sillä lapset kysyivät pajan aikana useampaan kertaan oliko Masalla vielä asiaa. Myös ryhmän kasvattajan mukaan Masa oli *toimiva viestin tuoja mediaan liittyvistä asioista*. Hän myös kommentoi, että Masan kysymyksiin saattoi olla helpompi vastata kuin aikuisen esittämiin kysymyksiin. Loppupiiirissä lähes jokainen lapsi mainitsi mieleen jääneenä asiana Masa Marsun. Eräs lapsi totesi:

Ootteks te vaan viis päivää täällä?

Omien ja ryhmän kasvattajan havaintojen mukaan ensimmäisen pajapäivän keskusteluosio oli melko pitkä, vaikka lapset siihen hienosti jaksoivatkin osallistua. Olimme sisällyttäneet ohjelmaan paljon keskustelua, sillä keskusteleminen ja lapsen kuuleminen ovat toimiva keino toteuttaa media-

kasvatusta (Korhonen 2010, 22; Niinistö ym. 2006, 10; Hotti ym. 2015; 33–34). Lapsen kuulemisessa lapsen omat ajatukset voidaan tavoittaa sellaisinaan ja lapsi itse vaikuttaa siihen, mitä asioita käsitellään (Heikka ym. 2009, 88–89). Keskustelun ja lasten kuulemisen kautta saimme selville, millaisia asioita lapset halusivat nostaa esiin mediamaailmasta. Tämä hyödytti seuraavien kertojen suuntaamista, kun saatoimme yhdistää omiin suunnitelmiimme lapsilta saatuja tietoja. Lapsinäkökulmaisessa toiminnassa ammattilaisen tietoon ja osaamiseen liitetään lapsilta saatu tieto, minkä pohjalta toimitaan yhteisöllisesti ja vastavuoroisesti (Karlsson 2012, 24).

Ensimmäiselle kerralle oli kuitenkin suunniteltu hieman liikaa ohjelmaa, joten päädyimme oppaassa jakamaan toiminnot kahdelle eri kerralle. Sijoitimme myös toimintoja hieman eri kohtiin, kuten esimerkianimaation Masa Marsusta heti pajan alkuun, jotta Masa ikään kuin ponkaisee suoraan animaatiosta lasten luokse. Arvelimme tämän herättävän lasten mielenkiintoa pajaa kohtaan vielä enemmän.

Lasten kotoa tuomat medialelut ja -esineet olivat lapsille tärkeitä ja he esittelivät ja kertoivat niistä innokkaasti. Tällaiset tutut esineet toimivat lapsia rentouttavina elementteinä ja auttavat lapsia keskittämään ajatuksensa käsiteltävään asiaan (Aamos 2015, 167). Yhteinen leikki lelujen kanssa oli lapsista mieluisa ja he toivoivat leikin leikkimistä uudestaan seuraavilla kerroilla.

Pläräkirjojen askartelun tarkoituksena oli havainnollistaa lapsille animaation peruseriaa, jossa yksittäisten kuvien esittäminen nopeasti peräkkäin saa aikaan vaikutelman liikkeestä (Pentikäinen ym. 2007, 149). Plärä toimi tässä tarkoituksessa hyvin ja lapset ihastelivat liikkeen vaikutelmaa. Askartelussa totesimme sekä omien että ryhmän kasvattajan havaintojen myötä tarkan ohjeistuksen olevan tärkeää; kuvan piirtäminen kannatti aloittaa lopusta, jotta uuden kuvan voi piirtää käyttäen apuna edellistä kuvaa, joka kuultaa paperin läpi. Kuvan tulee olla myös mahdollisimman identtinen, etenkin samanvärinen edellisen kuvan kanssa. Mietimme piirtämisen vaihtoehdoksi valmiita kuvia, mutta halusimme antaa lasten piirtää kuvat itse. Halusimme, että pajassa olisi lapsille mahdollisimman paljon tilai-

suuksia ilmaista itseään ja taidekasvatuksessa merkittävä oma aktiivisuus ja toimijuus (Juvonen 2011, 154) toteutuisi.

Pläraminen voi pienempien tai erityistä tukea tarvitsevien lasten kanssa olla vaikeaa, joten plärän askartelulle voisi olla jokin toinen vaihtoehto. Toisaalta ajattelimme plärän tekemisen olevan hyvää hienomotorista harjoitusta jokaiselle lapselle. Ryhmämme lapset olisivat halunneet tehdä kirjoja lisää ja olisivat jaksaneet värittää niitä kauemminkin. Oppaassa päädyimme siirtämään pläräkirjojen askartelun toiselle kerralle, jolloin askartelulle jää enemmän aikaa. Huomasimme myös, että valaistukseen ja ikkunoista lankeavaan valoon on kiinnitettävä huomiota, kun tabletilta näytetään ohjelmaa lapsille. Kirjasimme huomion oppaaseen.

9.1.2 Sadutus ja kuvakäsikirjoitus

Toisena pajapäivänä rakensimme animaatiolle juonen ryhmäsadutuksen avulla sekä teimme juonen pohjalta kuvakäsikirjoituksen. Kuvakäsikirjoituksessa elokuvaa käydään läpi kuva kuvalta piirtäen ja kirjoittaen (Eskelinen 2008, 27–31). Yksinkertaistimme kuvakäsikirjoituksen lapsille sopivaksi kolmeen juonen kannalta oleellisimpaan kuvaan, joiden otsikoiksi tuli alku, keskikohta ja loppu. Idean saimme Lahden pääkirjastolla järjestetystä animaatiopajasta. Ennen pajapäivän aloitusta lapset tulivat kyselemään, oliko Masa Marsu varmasti paikalla ja missä se oli. Ryhmän kasvattajien mukaan lapset olivat edellisenä iltapäivänä puhuneet ensimmäisen pajapäivän tapahtumista paljon.

Lapset vaikuttivat pajapäivän aluksi innostuneilta. Eräs lapsista kysyi heti Justus-animaation katsomisen jälkeen:

Suunnitellaanko me nyt jo niitä hahmoja?

Kaikki myös viittasivat innokkaina vastatakseen ohjaajan kysymyksiin. Innostukseen viittasi myös lasten halu jatkaa ohjaajan lauseita.

Osiossa, jossa esitimme muovailuvahahahmoilla tunnetilanteita, olisimme voineet ohjeistaa lapsia selkeämmin. Lapset olivat melko levottomia ja paikoin se, kuka saa tehdä mitään, meinasi viedä huomion itse asiasta eli

tilanteiden käsittelystä. Sekä omasta mielestämme että päiväkodin edustajalta saamamme palautteen mukaan muovailuvahahahmoilla esitetyt tarinat jäivät hieman irrallisiksi kokonaisuudesta, ja näin ollen päädyimme jättämään tämän kohdan pois oppaasta. Lapset kuitenkin tulivat mielellään esittämään tilanteita muovailuvahahahmoilla ja ryhmän kasvattajan mukaan se oli lapsille mieluinen ja ominainen tapa käsitellä asioita. Hahmoilla esitetyt tunnetilanteet toimivat hyvin epäsuorana tiedonhankintamenetelmänä, kun lapset saavat esittää tarinan toisin ja tuoda siten esiin omaa näkemystään asiasta (Heikka ym. 2009, 92–93).

Valittaessa animaatiolle päähahmoja ehdotuksia tuli vain kaksi, sillä lapset imitoivat toistensa ehdotuksia. Jotta ideoita tulisi tarpeeksi paljon, lapset voisivat tulla kertomaan ehdotuksen ohjaajalle myös yksin esimerkiksi eri tilaan. Kirjasimme oppaaseen huomion mahdollisuudesta järjestää äänestämisen ”äänestyskopissa”. Osallisuuden toteutumiseksi kasvattajan tulee luoda lapsille mahdollisuuksia ilmaista mielipiteitään myös yksilönä (Virkki 2015, 10–11).

Sekä omien havaintojemme että ryhmän kasvattajan palautteen mukaan oli hyvä, että lapsilla oli käsissään muovailuvahamökyt saduttaessa. Näin lasten oli helpompi eläytyä tarinan kertomiseen. Halusimme kirjata myös oppaaseen maininnan muovailuvahamökyjen käytöstä. Usein 5-vuotiaat tarvitsevat selkeitä esimerkkejä avuksi mielikuvituksen käyttöön (Varpuma 2010, 117–118). Saduttamisessa haastavaa oli antaa lasten ideoille tilaa, mutta pitää kuitenkin animaation asettamat rajoitteet mielessään. Tarinan syntyä oli ohjattava animaatiota silmällä pitäen. Lisähaasteena oli ”opetuksen” eli toisen huomioonottamisen sisällyttäminen tarinaan sekä draaman kaaren säilyttäminen. Lapsinäkökulmaisen toiminnan periaatteiden mukaisesti pyrimme vastavuoroiseen toimintaan, jossa lasten ajatukset liitetään ohjaajan tietoihin ja osaamiseen (Karlsson 2012, 24). Ohjaaja kertasi lapsille useaan otteeseen mitä tarinassa tapahtuu ja missä kohdassa ollaan menossa. Ohjaajan täytyi myös palauttaa lapset välillä oikeaan paikkaan (metsään) ja muistuttaa mitä animaation puitteissa on mahdollista toteuttaa. Näistä huomioitavista seikoista laitoimme maininnan myös oppaaseen.

Sadutuksen olisi voinut toteuttaa myös siten, että lapsille olisi annettu ensin vapaat kädet tarinan kertomisessa. Kun tarina olisi tullut valmiiksi, sitä olisi yhdessä muokattu ja tiivistetty sellaiseksi, että se on toteutettavissa animaatioksi. Haastavaa ryhmasaduttamisessa on myös koko ryhmän yhteistyön ja yksilön tahdon yhdistäminen: esimerkiksi eräs lapsista halusi, että pääsiäismunia olisi ehdottomasti kaksi, kun muiden mielestä niitä olisi voinut olla yksi.

Lapset piirsivät mielellään kuvakäsikirjoituksen kuvia pareittain. Koska ryhmäläisiä oli pariton määrä, yksi lapsi jäi ilman paria eikä halunnut piirtää yksin. Aikuinen tarjoutui piirtämään hänen kanssaan. Piirtämisen olisi voinut tehdä myös siten, että oman työnsä valmiiksi saanut piirtäjä siirtyy piirtämään parittoman lapsen kanssa.

Lapset vaikuttivat innostuneilta pajapäivän toiminnasta. Mediapasseja täyttäessä pari lasta totesi haikeana:

Meillä on ENÄÄ kolme kertaa jäljellä.

Lasten mielestä pajapäivässä mukavaa oli kaikki, mutta erityisesti kuvakäsikirjoituksen tekeminen.

Se kun sai tehdä...ku me tehti tarinaa ja piirrettiin.

*Se ku me katottii tätä Lohikäärmettä (ja osoittaa kuvista muovailuvahahahmoja, sadutusta ja kuvakäsikirjoitusta).
Kaikki oli kivaa.*

Se kun tehtiin passeja ja katottiin tätä (vaha-animaatio) ja kuvakäsikirjoitus.

Ku me piirrettii ne.. kuvakäsikirjoitus.

Mulle jäi mieleen se ku...Seppo, Heikki ja Masa...ja sadun tekeminen ja piirrettiin. Se (piirtäminen) oli mukavin.

Lasten mielestä toisena pajapäivänä mikään ei ollut vaikeaa. Kysyttäessä lapsilta, mitä muuta he olisivat halunneet vielä tehdä, mainitsivat he mm. seuraavia asioita: *leikkiä medialeluilla, leikkiä vettä kengässä, piirtää lisää, tehdä pläräkirjaa ja tehdä vielä esityksiä muovailuvahahahmoilla.* Otimme lasten toiveet huomioon ja he saivat lopuksi leikkiä tuttua, edellisenä päivänä leikittyä eksyneet medialelut -leikkiä.

Sekä omien havaintojemme että ryhmän kasvattajalta saamamme palautteen mukaan toinen pajapäivä oli hieman liian pitkä ja sisälsi paljon keskustelua. Koska paja oli heti aamupiirin jälkeen, olisi pajaan voinut ottaa alkuun jonkin lämmittelyleikin, esimerkiksi edellisenä päivänä leikityn ek-syneet medialelut-leikin. Päätimmekin laittaa oppaaseen tämän kerran alkuun lämmittelyleikin, joka myös muistuttelee lasten mieliin edellispäivän toimintaa.

9.1.3 Hahmojen muovailu ja lavasteiden askartelu

Kolmantena pajapäivänä lapset muovailivat animaation hahmot, lavasteet, alku- ja lopputekstit sekä askartelivat muut lavasteet. Pajapäivän aluksi lapset vaikuttivat innostuneilta, sillä he kysyivät oliko Masa Marsu mukana ja missä Masa oli. Havaitimme, että Masan kuiskauksen avulla lapset hiljentyivät ja keskittyivät kuuntelemaan mitä asiaa ohjaajalla oli. Kuvat toimivat hyvin apuna ohjeistuksessa (ohjaaja oli piirtänyt kuvat siitä, mitä kukakin muovailee). Lapset eivät olleet muovaileet aiemmin kovinkaan paljon, joten he tarvitsivat ohjeistusta. Kahden aikuisen tuki oli välttämätöntä. Kirjasimme tämän myös oppaaseen. Yksin ohjatessa saattaisi olla helpompaa tehdä piirrosanimaatio, koska piirtäminen, leikkaaminen ja liimaaminen onnistuivat melko itsenäisesti kohderyhmämme ikäisiltä lapsilta.

Ohjeistusta olisi vielä voinut selkiyttää siten, että hahmoja muovaileville lapsille olisi kädestä pitäen näytetty miten hahmolle saadaan tehtyä korvat jne. Lapset olivat kovin eritasoisia siinä, miten he saivat työstettyä muovailuvahaa ja osa tarvitsi aikuisen tukea muovailussa. Kirjainten tekeminen pitkulaisista muovailuvahapaloista toimi hyvin myös pedagogisessa mielessä ja lapset onnistuivat siinä hyvin. Muovailuvaha animaation toteutuksessa oli onnistunut valinta, sillä hahmoja ja niiden asentoja oli helppo muokata ja materiaalina se ruokki lasten mielikuvitusta. Vaikka osalle muovailu oli hieman vaikeaa, toimi se myös motoristen taitojen harjoitteluna taiteellisessa tekemisessä ja kokemisessa (Ruismäki & Juvonen 2011, 154–157).

Omien havaintojemme ja ryhmän kasvattajan palautteen mukaan lapset olivat innostuneita muovailusta ja askartelusta. He jaksoivat keskittyä hyvin, joskin he olivat hieman rauhattomampia kuin aiempina kertoina. Hahmojen arpominen toimi hyvin ja lapset vaikuttivat tyytyväisiltä työnjakoon. Lasten oli tässä vaiheessa vielä vaikeaa käsittää, miten animaatio tehdään, he kyselivätkin useasti *koska päästään esittämään*. Lasten ehdotuksesta lopputekstien teossa käytettiin ”karkkivärejä” eli erivärisiä kirjaimia, joista lapset olivat innostuneita jo pläräkirjan teossa.

Lasten mielestä tällä kerralla mukavaa oli muovailu ja askartelu. Ainoastaan yhden lapsen mielestä lopputekstien tekeminen muovailuvahasta oli vaikeaa, muiden lasten mielestä kaikki toiminta oli helppoa. Myös tällä kerralla lapset olisivat halunneet leikkiä eksyneet medialelut -leikkiä, mutta siihen ei jäänyt aikaa. Ryhmän kasvattajalta saamamme palautteen mukaan tällainen toiminnallinen pajapäivä oli onnistunut.

Hyvä, että joukossa oli tällainen toiminnallinen kerta, kolmas ”keskustelullinen” päivä olisi voinut olla 5-6-vuotiaille liian staattista.

Saamamme palautteen pohjalta pyrimmekin animaatio-oppaassa huomioidaan sen, että jokaisena pajapäivänä olisi riittävästi toiminnallisuutta ja keskustelun lisäksi ja lapset pääsisivät toimimaan itselleen ominaisella tavalla.

9.1.4 Kuvaaminen

Neljännän pajapäivän alkuvalmisteluihin eli kuvaushuoneen järjestelyihin kului enemmän aikaa, kuin olimme suunnitelleet, joten päädyimme merkitsemään oppaaseen arvion valmisteluihin kuluva ajasta. Pohdimme lasten osallistumista kuvaushuoneen järjestelemiseen, mutta jätimme sen lopulta aikuisen tehtäväksi. Laitteiden ja lavasteiden asetteluun ja kiinnittämiseen tukevasti kului aikuisellakin paljon aikaa. Merkitsimme oppaaseen, että ohjaaja voi halutessaan toteuttaa järjestelyt myös lasten kanssa.

Niin omien kuin ryhmän kasvattajankin havaintojen mukaan esimerkkianimaation kuvaaminen osoittautui hyväksi keinoksi havainnollistaa lapsille mitä kuvauksissa tullaan tekemään. Lapset vaikuttivat innostuneilta nähdessään silmiensä edessä kuvien muuttuvan videoksi. Oppaassa siirsimme kuvaustekniikan esittelyn kuitenkin kuvaushuoneeseen, sillä näin ollen tabletin voi jo valmiiksi kiinnittää tukevasti alustaan kuvauksia varten. Esimerkkianimaation kuvaaminen on myös luontevinta tehdä samalla kuvauspöydällä ja lavasteissa, joissa varsinainen kuvaaminenkin tapahtuu.

Jämiän (2013, 36) animaatiopajassa lasten mielestä mukavinta antia oli omien tuotosten ihailu. Jaoimme lapset samoiksi pareiksi, joissa he olivat työstäneet juonta. Näin jokainen lapsi pääsi kuvaamaan tarinasta juuri sitä kohtaa, jonka oli itse keksinyt. Ryhmän kasvattaja piti tätä hyvänä ryhmäjakona. Lapsille näytti olevan merkityksellistä, että he pääsivät kuvaushetkellä eläytymään juuri oman mielikuvituksensa tuotoksiin. He kertoivat ääneen kohtauksen tapahtumia. Lapset olivat selvästi innostuneita animoinnista ja kuvaamisesta, vaikka ne vaativat paljon kärsivällisyyttä ja aikaa.

Huomasimme, että lapsille täytyi toistaa ohjeita ja kuvausta koskevia sääntöjä moneen otteeseen. 5 -vuotiaille tehtävänanto tulee olla selkeä ja rajattu (Varpumaa 2010, 117–118). Hahmojen siirtäminen vain vähän kerrallaan vaikutti olevan joillekin lähes ylivoimaista ja aikuisen tuli ohjata liikuttelua kädestä pitäen. Myös vartalon varjoista tuli muistuttaa useaan kertaan, samoin lavasteiden paikallaan pysymisestä. Halusimme myös oppaaseen näkyville tiedon siitä, että ohjeita tulee toistaa lapsille kuvauksen aikana useaan kertaan. Vaihdoin rooleja, siten että jokainen lapsi pääsi kokeilemaan sekä animointia että kuvaamista. Vaikka kuvaaminen oli melko yksitoikkoista napin painamista, lapset odottivat molempiin rooleihin pääsemistä yhtä paljon.

Oli hyvä, että olimme varanneet kuvausvuoroa odotteleville paljon lisäpuuhia. Julisteiden tekeminen pareittain osoittautui haastavaksi, sillä lapset olisivat halunneet piirtää yksin koko paperin täyteen ja vahaliidut sotkivat hihoja vierekkäin piirrettäessä. Toisaalta taiteellisen tekemisen ja kokemu-

sen kautta voidaan opetella sosiaalisia taitoja (Ruismäki & Juvonen 2011, 154–157) ja yhdessä piirtäminen oli hyvää harjoitusta yhteistoiminnasta ja oman vuoron odottamisesta. Julisteen olisi voinut tehdä myös esimerkiksi leikkaamalla ja liimaamalla tai tusseilla. Lapset vaikuttivat innostuneilta ihmekääntimien askartelusta: he esittelivät niitä toisilleen ja halusivat viedä ne kotiin.

Havaitsimme, että tällä ohjauksella tarvitaan vähintään kaksi aikuista: toinen aikuisista on mukana kuvaamassa animaatiota ja toinen ohjeistaa julisteiden ja ihmekääntimien teossa. Emme ehtineet katsoa valmista animaatiota lasten kanssa. Toisaalta se oli hyvä, sillä epäonnistuneet kuvat tuli vielä poistaa onnistuneiden joukosta. Toisaalta lapset olisivat varmasti halunneet nähdä heti työnsä tuloksen.

9.1.5 Äänitys

Oman animaation katsominen ensimmäistä kertaa oli lapsista hyvin jännittävää. Se hymyilytti ja naurattikin. Äänitys-kerralla olisimme voineet suoda lapsille enemmän mahdollisuuksia osallistua äänimaailman keksimiseen. Toisaalta se olisi vienyt enemmän aikaa kuin olimme varanneet ja äänittämisen tekninen puoli vei suuren osan huomiostamme ja jouduimme keskittymään siihen. Metsän äänet otimme valmiina Papunetin äänipankista. Valmisteluja tarvittiin paljon jo pelkästään tarinan äänittämiseen: ohjaajan tuli etukäteen katsoa animaatiota useaan kertaan ja merkitä muistiin kohdat (esim. kuvan numero), jossa repliikit sanotaan. Tämän merkitsimme oppaaseen.

Äänittäminen oli lapsille jännittävää ja hieman kuormittavaakin, sillä heidän tuli keskittyä pitkä tuokio niin omien vuorosanojen muistamiseen kuin hiljaa olemiseenkin toisen vuorosanoja äänitettäessä. Ryhmän kasvattajan mukaan *vuorosanat oli jaettu sopivan lyhyisiin pätkiin, jotka lasten oli helppo muistaa*. Hänen mukaansa lapset olivat innostuneita äänittämisestä ja oli hyvä ratkaisu, että pajan loppuksi purettiin äänittämisen paineita leikin kautta. Myös pajan ajankohta mietitytti kasvattajaa:

Paja voisi olla myös esim. ke-pe ja ma-ti, jolloin tämän ikäiset jaksaisivat parhaiten keskittyä alkuviikosta vaativimpiin juttuihin eli kuvaukseen ja äänitykseen. Mutta muuten ihan mahtava ja käytännönläheinen projekti, toimisi varmasti Satakielessä viikon kestäväenä ”erikoisjuttuna”.

Tämän aikataulutukseen liittyvän oleellisen huomion kirjasimme oppaan alkuun.

Koska äänittäminen älypuhelimien sanelinta apuna käyttäen tulee saada kerralla onnistumaan, voisi suuremman ryhmän kanssa olla helpompaa äänittää pelkkiä äänitehosteita. Kirjasimme oppaaseen, että ohjaaja voi pohtia sopivaa keinoa äänimaiseman tekemiseen lasten taitojen, kiinnostusten ja käytettävissä olevan ajan mukaan.

Vaikka lopullisen äänimaailman tallentaminen animaatioon tapahtuikin hieman monimutkaisesti äänittämällä yhtä aikaa älypuhelimien sanelimesta lasten ääniä sekä toisesta puhelimesta Papunetin äänipankin ääniä, oli lopputulos onnistunut. Myös lapset itse vaikuttivat ihastuneilta ja yllättyneiltäkin lopulliseen tuotokseen; se hymyilytti heitä ja he tirskahtelivat animaatiota katsellessaan ja kuunnellessaan. Oman äänen kuuleminen oli heille selvästi uusi kokemus.

9.1.6 Ensi-ilta

Tarkoituksenamme oli pitää kuudes pajapäivä, jolloin järjestäisimme koko päiväkodille animaation ensi-illan sekä siihen liittyvät juhlallisuudet. Viidennen pajapäivän jälkeen toimeksiantaja esitti kuitenkin toiveen, että animaatio esitettäisiin koko päiväkodin yhteisten *Synttäreiden* aluksi. Näin koko päiväkodin lapset ja henkilökunta pääsivät näkemään animaation. Tämä pajapäivä ei siten varsinaisesti sisältänyt omaa ohjaustamme, joten emme keränneet siitä lasten tai päiväkodin edustajan palautetta.

Ensi-illassa kohderyhmän lasten omaa näkökulmaa olisi voinut tuoda esiin siten, että lapset itse olisivat voineet kertoa animaatiopajasta ja esitellä Masa Marsun. Nyt me animaatiopajan ohjaajat hoidimme esittelyn. Media-passit olisi voinut jakaa ensi-illan yhteydessä, mikä olisi ollut juhlava pää-

tös animaatiopajalle. Tämä ei kuitenkaan aikataulusyistä ollut mahdollista, vaan mediapassit jaettiin myöhemmin päivällä. Mediapasseista jäi kuitenkin lapsille muisto kotiin vietäväksi animaatiopajasta. Ensi-ilta nivoutui kuitenkin hyvin osaksi päiväkodin omaa juhlaa ja oli oiva tilaisuus esittää animaatio koko päiväkodille. Valmis animaatio tallennettiin päiväkodin Facebook-sivulle, sillä teknisistä syistä animaation tallentaminen päiväkodin blogiin ei ollut mahdollista.

9.2 Animaatio-oppaan/tuotoksen arviointi

Opasta suunnitellessamme ajattelimme aluksi, että se keskittyisi vain animaation toteuttamisen vaiheisiin. Opas muotoutui laajemmaksi kuin alun perin olimme suunnitelleet. Koimme, että pelkän animaation toteuttaminen jäisi hieman irralliseksi mediakasvatuksesta. Suurimmassa osassa päiväkodeista mediakasvatusta ei vielä toteuteta tietoisesti (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013, 16), joten halusimme luoda oppaan, jossa mediakasvatusta nivoutuu helposti osaksi animaation tekemistä. Halusimme, että opas tarjoaa kasvattajalle välineitä mediasisällön tuottamiseen yhdessä lasten kanssa, mutta myös työkaluja mediakasvatukseen. Animaatio-oppaassa nämä yhdistyvät luontevasti yhdeksi kokonaisuudeksi.

Tavoitteenamme oli luoda selkeä ja yksinkertainen apuväline animaatiopajan toteuttamiseen myös yksin lapsiryhmää ohjaten. Havaitsimme kuitenkin animaatiopajan aikana, että pajan sujuvuuden varmistamiseksi useissa pajan toiminnoissa tarvitaan avustaja.

Oppaaseen liitettiin tavoitteiden mukaisesti lyhyt informatiivinen osio vanhemman roolista mediakasvatuksessa. *Yhteisellä mediamatkalla – Vinkkejä vanhemmille* voidaan jakaa vanhemmille animaatiopajan aluksi tai esimerkiksi vanhempainillan yhteydessä.

Tavoitteenamme oli tehdä oppaasta sekä paperinen versio päiväkotiin että sähköinen versio tulostettavaksi Satakielen blogista. Koska opas on suunnattu ensisijaisesti kasvattajille ja blogi on suunnattu vanhemmille, päädyimme tallentamaan oppaan työntekijöiden käytössä olevalle tietokoneel-

le. Lisäksi tulostimme jokaiseen päiväkodin ryhmään oman paperiversion oppaasta. Pajaa ohjatessamme huomasimme, että kasvattajan on helpompi seurata ohjeita paperilta kuin tietokoneen ruudulta. Paperille on myös helpompi tehdä omia muistiinpanoja.

Toimeksiantajan palaute ensimmäisestä oppaan versiosta oli hyvin myönteinen, eikä siinä ollut juurikaan kehitysehdotuksia.

Oikein selkeä ja hyvä kokonaisuus. Hyvä että on selkeät värikkäät lokerot tuokioiden tavoitteesta ja välineistä jne.

Oppaan kieliasu oli toimeksiantajan mukaan erittäin selkeää ja ymmärrettävää ja oppaassa oli sopivasti tietoa ja se on hyvin hyödynnettävissä.

Uskon hyödyntäväni heti ensi syksynä.

Toimeksiantajalta saamamme palautteen mukaan on hyvä, että oppaassa pidemmät aiheeseen liittyvät asiat ovat liitteinä, niin oppaan rakenne pysyy tiiviinä. Toimeksiantaja piti hyvänä sitä, että oppaassa on paljon kuvia, ja koko pajan ohjaaminen on tehty selkeäksi. Oppaan lukijalle jää vain animaatio-ovelluksen opettelu.

Oppaan valmistuttua pidimme lyhyen perehdytyksen päiväkodin henkilökunnalle. Toimeksiantajan toiveesta keskityimme perehdytyksessä erityisesti iPad-tabletin ja iMotion-sovelluksen käyttöön. Perehdytyksessä kerroimme lyhyesti oppaasta ja henkilökunta sai itse tehdä lyhyen animaation itse muovailemillaan hahmoilla. Henkilökunnalta saamamme suullisen palautteen mukaan perehdytys oli hyödyllinen, sillä siinä sai itse kokeilla animaation tekemistä käytännössä.

9.3 Opinnäytetyön tavoitteiden arviointi

Opinnäytetyömme päätavoitteena oli laatia sähköinen opas animaatiopajan toteuttamiseen alle kouluikäisten lasten kanssa. Opas on suunnattu ensisijaisesti varhaiskasvattajille mutta myös lasten vanhemmille. Tavoitteenamme oli luoda mallista mahdollisimman houkutteleva, selkeä ja helpokäyttöinen. Laadimme Taidepäiväkotia Satakielen kasvattajille suunnatun

oppaan *Masa Marsun animaatiopaja – Opas animaation toteuttamiseen varhaiskasvatuksessa*. Opas tallennettiin päiväkodin tietokoneelle helposti työntekijöiden saataville ja siitä tulostettiin paperiversiot jokaiseen ryhmään. Oppaaseen sisältyy myös vanhemmille suunnattu osio *Yhteisellä mediamatkalla – Vinkkejä vanhemmille* jonka kasvattaja voi jakaa vanhemmille. Toimeksiantajalta saadun palautteen mukaan opas on selkeä ja siinä on paljon kuvia.

Henkilökunnan osalta tavoitteenamme oli välittää tietoa animaatiopajan vetämisestä ja pitää henkilökunnalle lyhyt perehdytys animaatiopajan toteuttamiseen. Pidimme elokuussa 2015 lyhyen perehdytyksen animaatiopajaan, jossa keskityimme erityisesti iPad-tabletin ja iMotion -sovelluksen ohjeistamiseen.

Tavoitteenamme oli saada opas näkyväälle paikalle päiväkodin blogiin sekä paperiversiona ilmoitustaululle. Opas tallennettiin työntekijöiden käytössä olevalle tietokoneelle ja siitä tulostettiin paperiversiot jokaisen ryhmän käyttöön.

Lasten osalta tavoitteenamme oli oman yhteisen animaation tuottaminen. Lisäksi tavoitteenamme oli saada lapsilta palautetta ja näkökulmia animaatiopajasta oppaan laatimista varten. Animaatiopajassa teimme lasten kanssa oman animaation *Kissa ja Poni*, joka esitettiin koko päiväkodin ensi-illassa ja tallennettiin päiväkodin Facebook-sivustolle vanhempien nähtäville.

Omana tavoitteenamme oli animaatiopajan suunnittelu, toteutus ja arviointi sekä näiden kokemusten hyödyntäminen oppaan laatimisessa. Animaatiopajassa keräsimme lapsilta palautetta suunnitelmallisesti, havainnoimme lasten toimintaa sekä kirjasimme nämä ylös. Lisäksi keräsimme palautetta ja havaintoja ryhmän kasvattajilta. Saamaamme palautetta ja havaintoja hyödynsimme suunnatessamme animaatiopajan toimintaa ja laatiessamme animaatio-opasta.

9.4 Arvioitu hyöty toimeksiantajalle

Toimeksiantajan antaman palautteen mukaan animaatio-opas on suoraan hyödynnettävissä päiväkodin toimintaan. Opasta voidaan soveltuvin osin käyttää myös eri-ikäisten lasten kanssa ja siitä voidaan käyttää osia lapsiryhmän tarpeiden ja kiinnostusten mukaan. Oppaan avulla kasvattajat voivat nivoa mediakasvatusta osaksi lapsiryhmien toimintaa. Toivomme, että animaatio-opas ja perehdytyksemme madaltaisi osaltaan kynnystä käyttää iPad-tablettia päiväkodin toiminnassa. Perehdytyksen aikana kasvattajat keskustelivat lapsen käteen sopivien pienten iPad-tablettien hankkimisesta päiväkotiin.

Pienet lapset käyttävät mediaa, kuten tablettitietokoneita ja älypuhelimia yhä enemmän, ja pääosa mediankäytöstä tapahtuu kotona. Kasvattajien onkin tärkeää tiedostaa vanhempien osuus mediakasvatuksessa. Animaatiopajan aikana saimme myönteistä suullista palautetta kohderyhmän lasten vanhemmilta pajasta. Animaatiopajan tai esimerkiksi vanhempainillan yhteydessä kasvattaja voi jakaa vanhemmille oppaan lopussa olevan materiaalin *Yhteisellä mediamatkalla – Vinkkejä vanhemmille*. Kun kasvattaja keskustelee vanhemman kanssa animaatiopajan tapahtumista, voi hän luontevasti johdattaa keskustelua myös mediakasvatuksen aiheisiin.

Mediakasvatus on yhteistyötä vanhempien ja kasvattajien välillä. Yhteisen ymmärryksen luominen median merkityksestä lapsen hyvinvoinnille voi parhaimmillaan vahvistaa kasvatuskumppanuutta. Animaation tekeminen yhdessä vanhempien kanssa tarjoaa myös oivan mahdollisuuden vanhempien osallistumiselle päiväkodin toimintaan.

10 POHDINTA

Varhaiskasvatuksen kentällä ilmenee yhä jossain määrin epäilyä media-
kasvatusta kohtaan. Sitä ei pidetä tärkeänä tai sen pelätään vievän aikaa
muiden taitojen oppimiselta (Hotti, Ilvonen & Pitkänen 2015, 33; Jämiä
2013, 46; MEKU 2013, 19; Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013, 16). Media-
kasvatusta voisi verrata liikennesääntöjen opettamiseen, mediavälineitä
kulkuneuvoihin. Emme voi sulkea silmiämme ja kuvitella, ettei kulkuneuvo-
ja ole olemassa. Päinvastoin, niitä on paljon ja ne kehittyvät ja lisääntyvät
koko ajan. Kulkuneuvoista on paljon hyötyä, mutta ne voivat olla myös
vaarallisia. Jokaisella lapsella on todennäköisesti jokin kulkuneuvo, esi-
merkiksi polkupyörä jossain elämänvaiheessa. Ajamaan oppiminen voi
käydä helposti, mutta on opittava myös liikennesäännöt. Voisiko ne jättää
opettamatta luottaen siihen, että lapsi oppii ne itse? Kuuluuko liikenne-
sääntöjen opettaminen ainoastaan vanhemmille vai onko se myös ammat-
tikasvattajien tehtävä? Jos lapsella ei ole polkupyörää, tarvitseeko hänen
opetella liikennesääntöjään?

Osa varhaiskasvatusalalla työskentelevistä on huolissaan siitä, että me-
diakasvatus vie aikaa esimerkiksi sosiaalisten taitojen oppimiselta (Hotti
ym. 2015, 33–34). Mediakasvatuksen toteuttamisen ei tarvitse viedä aikaa
muiden taitojen oppimiselta, kun se yhdistetään luontevalla tavalla var-
haiskasvatuksen sisältökokonaisuuksiin. Mediakasvatus voidaan helposti
yhdistää eri orientaatioihin ja esimerkiksi sosiaalisten taitojen ja tunnetaito-
jen opetteluun. Mediakasvatus voidaan nivoa osaksi arjen toimintaa
(MEKU 2013, 8). Tähän tarvitaan kuitenkin näkökulman muuttamista ja
uusia toimintatapoja, myös vanhasta luopumista. On siedettävä epävar-
muutta ja omaa osaamattomuutta ja vastaavasti osattava jakaa omaa
osaamista.

Varhaiskasvatuksen työntekijät tarvitsevat erilaisia hankkeita, koulutuksia,
pajoja ja teemapäiviä sekä kokemusten jakamista, jotta mediakasvatuksen
merkitys ymmärretään ja jotta sen mahdollisuudet nousevat uhkakuvia
suuremmiksi. Oleellista on ymmärtää, millaiseen mediakulttuuriin lapset
tänä päivänä syntyvät ja millainen merkitys sillä on lasten kasvuympäristö-

nä. Varhaiskasvatuksen työntekijät tarvitsevat valmiita, helppokäyttöisiä malleja ja oppaita avuksi mediakasvatukseen tarttumiseen ja erityisesti mediasisällön tuottamiseen lasten kanssa. Lasten tuottamaa sisältöä tarvitaan, jotta voimasuhteet lasten ja mediateollisuuden välillä tulisivat tasapainoisemmiksi (Von Feilitzen 2012, 390). Lapsilla tulee olla mahdollisuuksia tuottaa myös omaa kulttuuriaan valmiina tulevan tarjonnan vastapainoksi. Lapset tulisi nähdä median- ja kulttuurintuottajina siinä missä aikuisetkin. Oman tekemisen kautta lapset oppivat ymmärtämään faktan ja fiktion eroa ja sitä kuinka media toimii. Mediakasvatuksella on suojellutarkoitus, mutta myös lapsia voimaannuttava merkitys, mikäli lapsille tarjotaan mahdollisuuksia osallistua ja tehdä itse. Media tulisi nähdä myös oppimisen ja nautinnon välineenä.

Animaatio on lapsia kiinnostava taidemuoto. Lapset katselevat animaatioelokuvia, puhuvat niistä ja leikkivät leikkejä niiden pohjalta. Animaation käsittelyyn on helppo tarttua yhdessä lasten kanssa, tuottaa lasten omaa mediasisältöä ja ujuttaa joukkoon mediakasvatuksellisia elementtejä. Yhdessä keskusteleminen lasten kanssa mediassa askarruttavista asioista; peloista, kiinnostuksista, suruista ja iloista on mediakasvatusta yksinkertaisimmillaan, ja parhaimmillaan.

Animaation tekeminen lasten kanssa on monin tavoin merkityksellistä, kun suunnittelu tehdään perusteellisesti ja mediakasvatukselliset näkökulmat otetaan huomioon. Animaation tekeminen on varsin helppoa, mutta se vaatii jonkin verran suunnittelua ja materiaalien varaamista. Animaation voi toteuttaa pienimuotoisestikin lasten kanssa yhdessä välineitä kokeillen ja tarinaa spontaanisti kuvauksen aikana keksien, mutta pajamaisessa, suunnitelmallisessa toteutuksessa mediakasvatukselliset elementit tulevat varmemmin huomioiduiksi.

Jämiä (2013, 46) toteaa opinnäytetyössään animaation tekemisen tietokoneella olleen hidasta sekä perehtymisen ja itse toteutuksen vieneen aikaa ja resursseja. Vaikka laitteiden käytön jotenkin hallitsisikin, voi animaation tekeminen olla haastavaa ilman kokemusta tai kiinnostusta aiheeseen. Parissa vuodessa kehitys on mennyt eteenpäin niin, että animaation te-

keminen iPad-tabletilla on yksinkertaista ja helppoa. Huomasimme silti, että toiset kasvattajat vaikuttivat kiinnostuneemmilta kokeilemaan animaation tekemistä kuin toiset. Tarvitaan siis omaa sisäistä motivaatiota, kiinnostusta ja innostuneisuutta, jotta animaation tekemiseen tai laitteiden kokeiluun tulisi lasten kanssa tartuttua. Toivomme, että valmis malli opaskirjan muodossa madaltaa kynnystä tarttua laitteisiin ja kokeilla animaatioprojektia lasten kanssa. Animaatioprojektin toteuttaminen voi tukea myös kasvatuskumppanuutta; kun projektista keskustellaan vanhempien kanssa, voi keskustelua luontevasti suunnata myös mediakasvatuksen aiheisiin.

Mediavälineet ovat tänä päivänä osa lasten kasvuympäristöä siinä missä kirjat ja lelutkin. Päiväkodeilla tulisi olla mahdollisuus mediavälineiden käyttöön. Jo yhdellä päiväkodin yhteisellä tablettitietokoneella voidaan toteuttaa projekteja vuorotellen eri ryhmissä. Työntekijät voivat jakaa kokemuksiaan ja osaamistaan eri menetelmistä. Valitettavasti päiväkodit ovat vielä varsin epätasa-arvoisessa asemassa välineiden suhteen. Uskomme, että erilaiset mediavälineet tulevat lisääntymään päiväkodeissa. Mediakasvatusta voidaan kuitenkin toteuttaa ilman laitteitakin. Kasvattajien ja kasvattajayhteisön omasta innostuksesta ja kiinnostuksesta riippuu, onko mediakasvatus mukana päiväkodin arjessa.

Sosionomin näkökulmasta koemme, että opinnäytetyömme aihe on merkittävä. Mediakasvatuksen osuus varhaiskasvatuksessa tulee todennäköisesti lisääntymään ja alalla tarvitaankin entistä enemmän tietoa ja työvälineitä mediakasvatuksen toteuttamiseen. Ammattikasvattajien ja vanhempien toimivalla kasvatuskumppanuudella on tärkeä rooli mediakasvatuksen toteuttamisessa. Sosionomilla on koulutuksensa puolesta osaamista, jota tarvitaan toimivan kasvatuskumppanuuden rakentamisessa. Perheiden toisistaan poikkeavat käsitykset mediankäytöstä asettavat haasteita ammattikasvattajille. Sosionomin omaksuma sosiaalipedagoginen ajattelu tukee kasvatuskumppanuuden rakentamista. Yhteistä ymmärrystä median merkityksestä lapsen hyvinvoinnille rakennetaan dialogisuuden, osallisuuden ja arkeen suuntautumisen kautta. Myös sosionomin taidoilla tunnistaa epätasa-arvoa ja huono-osaisuutta tuottavia prosesseja on merkitystä mediakasvatuksessa. Lapset ja perheet ovat eriarvoisessa asemassa media-

välineiden suhteen; jossakin perheessä jokaisella jäsenellä on oma laitteensa, toisessa laitteita ei ole ollenkaan. Mediavälineisiin ja -sisältöihin tutustuminen varhaiskasvatuksessa voidaan nähdä myös lasten tasa-arvon kannalta merkityksellisenä. Lisäksi sosionomilla on lastensuojeluosaamista, joka tukee mediakasvatuksen suojellisen tehtävän toteuttamisessa; lasta tulee suojella haitallisilta mediasisällöiltä. Sosionomin suuntauneisuus toiminnallisiin ja elämyksellisiin työtapoihin voi edesauttaa rohkeaa tarttumista animaatiopajan kaltaiseen projektiin.

10.1 Eettisyys ja luotettavuus

Erityisesti lapsia tutkittaessa on tärkeää huolehtia tutkimuksen lapsiystävällisyydestä ja tutkimuksen etiikasta. Tutkimukseen osallistumisen tulisi olla mukavaa ja lapseltakin on pyydettävä suostumus tutkimukseen osallistumiseen. Lapsen vanhempia tulee tiedottaa tutkimuksesta ja heillä tulee myös olla oikeus kieltää lapsen osallistuminen. Aineistonhankinnan tulee soveltua lapsen kehitysvaiheeseen ja itseilmaisuuksiin. (Aarnos 2015, 165.)

Erityisesti osallistuva havainnointi vaatii tutkittavien ja tutkittavien huoltajien luvan. Yhteisön tutkiminen edellyttää lupaa yhteisön johdolta. Vaikka muistiinpanot havainnoista sisältäisivät tutkittavien nimiä, on huolehdittava muistiinpanojen tuhoamisesta ja siitä, että lopullisessa tutkimuksessa tutkittavien nimet muutetaan tunnistamattomiksi. (Grönfors 2015, 154–158.)

Ennen animaatiopajan aloitusta anoimme tutkimusluvan Taidepäiväkoti Satakielestä. Kohderyhmän lasten vanhemmilta pyysimme lupaa (liite 1) lasten osallistumiselle animaatiopajaan ja käyttää animaatiopajassa kerättyä aineistoa ja lasten tuotoksia opinnäytetyössämme. Kohderyhmämme lapsilta pyysimme luvan suullisesti. Tekemämme muistiinpanot ja kaiken keräämämme havainnointimateriaalin tulemme hävittämään opinnäytetyömme valmistuttua. Huolehdimme siitä, että kohderyhmämme lapset eivät ole tunnistettavissa opinnäytetyöstämme.

Mediakasvatusseura (2014) on julkaissut Mediakasvattajan eettiset periaatteet, joita pyrimme noudattamaan omassa opinnäytetyössämme. Myös sosiaalialan ammattieettiset ohjeet ohjasivat toimintaamme mediakasvattajina. Mediakasvattaja ottaa työssään huomioon lasten erilaiset valmiudet mediataitojen harjoitteluun ja kunnioittaa lasten yhdenvertaisuutta. Lapsen omia taitoja ja kokemismaailmaa tulee arvostaa mediakasvatuksessa. Mediakasvattajan tehtävänä on tukea kriittistä mediankäyttöä kuitenkin ilman lapsen media-arjen arvostelemista. Mediakasvatuksella voidaan rohkaista lapsia omaan mediailmaisuun ja luoda mahdollisuuksia lasten osallisuudelle. (Mediakasvatusseura 2014.)

Sekä animaatiopajassa että oppaassa pyrimme huomioimaan kohderyhmän lapset tasavertaisesti ja kuulemaan jokaista lasta. Opinnäytetyömme toiminnallisessa osuudessa on huomioitu lasten ikä- ja kehitystaso sekä lapselle ominaiset tavat toimia. Toimintojen suunnittelussa ja oppaan laadinnassa kiinnitimme huomioita siihen, että toiminta soveltuisi taidoiltaan ja tiedoiltaan eritasoisille lapsille, ja myös erityisen tuen tarpeiset lapset on huomioitu animaatio-oppaassa. Opinnäytetyömme tuotoksena syntyi lasten itse tekemä animaatio.

Mediakasvattajan on tärkeää olla kiinnostunut alati kehittyvästä mediakasvatuksen kentästä ja kehittää itseään. (Mediakasvatusseura 2014.) Opinnäytetyöprosessin aikana pyrimme jatkuvasti perehtymään mediakasvatuksen uusimpaan lähdemateriaaliin ja etsimme aktiivisesti uutta tietoa.

10.2 Jatkotutkimusehdotukset

Animaatio-opasta voidaan soveltuvin osin käyttää eri-ikäisille lapsille. Jatkossa voitaisiinkin tutkia, miten animaatiopaja soveltuu esimerkiksi nuorempien, 3-4-vuotiaiden lasten ryhmään. Mikäli animaatiopajaan olisi käytettävissä enemmän aikaa, olisi pajan loppuksi mielenkiintoista käsitellä ja tulkita toteutettua animaatiota yhdessä lasten kanssa keskustellen ja toiminnallisesti. Myös animaation äänimaailman suunnittelemiseen ja luomiseen yhdessä lasten kanssa olisi kiinnostavaa syventyä tarkemmin ja käyttää siihen enemmän aikaa. Tämän opinnäytetyön puitteissa meillä ei ollut

mahdollisuutta tutkia, miten animaatio-opas on otettu käyttöön Taidepäiväkoti Satakielessä. Olisi mielenkiintoista kerätä kasvattajilta käyttökokeimuksia oppaasta. Saadun palautteen avulla opasta olisi mahdollista kehittää edelleen.

Jatkossa voitaisiin tutkia, miten oppaaseen sisältyvää vanhemmille suunnattua info-osiota on hyödynnetty päiväkodissa, onko se tai animaatioprojektin toteuttaminen edesauttanut keskustelua mediakasvatuksesta vanhempien kanssa. Animaation tekeminen tarjoaa oivan mahdollisuuden vanhempien osallistumiselle päiväkodin toimintaan. Päiväkodissa voisi järjestää esimerkiksi mediakasvatus-aiheisen vanhempainillan tai toteuttaa animaatiopajan osana päiväkodin Taiteiden Yötä, jossa vanhemmat voisivat yhdessä lasten kanssa tehdä oman animaation. Vanhempien teknisen tai sisällöllisen mediaosaamisen hyödyntämiseen kannattaisi perehtyä jatkossa niin kasvatuskumppanuuden vahvistumisen näkökulmasta kuin kasvattajien osaamisen kartuttamistakin ajatellen.

Vaikka opas on suunnattu Taidepäiväkoti Satakieleen, sitä olisi toimeksiantajan luvalla mahdollista käyttää myös muissa varhaiskasvatuksen yksiköissä. Mediakasvatuskokemusten ja osaamisen jakaminen eri yksiköiden välillä olisi varmasti hedelmällistä. Päiväkotiryhmät voisivat järjestää toteuttamiensa projektien ensi-iltoja toisilleen ja tehdä lasten oman kulttuurin tuotoksista entistäkin merkityksellisempiä. Animaatio-opasta voisi jatkossa hyödyntää myös siten, että opinnäytetyöntekijät voisivat ohjata animaatiotyöpajoja muille varhaiskasvattajille tai sosiaalialan opiskelijoille.

LÄHTEET

- Aarnos, E. 2015. Kouluun lapsia tutkimaan: Havainnointi, haastattelu ja dokumentit. Teoksessa Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: vinkkejä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-Kustannus, 164–179.
- Cole, D. R. & Pullen, D.L. 2009. *Multiliteracies in Motion. Current Theory and Practice*. New York: Routledge.
- Eskelinen, H. 2008. *Animaatioaapinen*. Joensuu: Kustannusyhtiö Ilias Oy.
- Grönfors, M. 2015. Havaintojen teko aineistonkeräyksen menetelmänä. Teoksessa Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: vinkkejä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-Kustannus, 146–151.
- Heikka, J., Hujala, E. & Turja, L. 2009. *Arvioinnista opiksi. Havainnointi, arviointi ja suunnittelu varhaispedagogiikassa*. Vantaa: Printel Oy.
- Heikkilä, A., Jokinen, P. & Nurmela, T. *Tutkiva kehittäminen. Avaimia tutkimus- ja kehittämishankkeisiin terveysalalla*. Helsinki: WSOY Oppimateriaalit Oy.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. *Tutki ja kirjoita*. Helsinki: Tammi.
- Hogan, M.J. 2012. *Parents and Other Adults. Models and Monitors of Healthy Media Habits*. Teoksessa Singer, D.G. ja Singer, J.L. (toim.) *Handbook of children and the media*. Yale university. Los Angeles/London/New Delhi/Singapore/Washington DC: SAGE Publications, 661-680.
- Hotti, M., Ilvonen, S. & Pitkänen, J. 2015. Lastentarhanopettajien näkemystä mediakasvatuksesta Lappeenrannan varhaiskasvatuksessa. *Sosiaalialan koulutusohjelman opinnäytetyö*. Lappeenranta: Saimaan ammattikorkeakoulu. Sosiaali- ja terveysala.

Kallionpää, O. 2014. Mitä on uusi kirjoittaminen? Uusien mediakirjoitustaitojen merkitys. Media ja viestintä [viitattu 22.6.2015]. Saatavissa:

<http://www.mediaviestinta.fi/arkisto/index.php/mv/article/view/54/43>

Karlsson, L. 2003. Sadutus. Avain osallistavaan toimintakulttuuriin. Jyväskylä: PS-Kustannus.

Karlsson, L. 2012. Lapsinäkökulmaisen tutkimuksen ja toiminnan poluilla. Teoksessa Karlsson, L. & Karimäki, R. (toim.) 2012. Sukelluksia lapsinäkökulmaiseen tutkimukseen ja toimintaan. Jyväskylä: Suomen kasvatustieteellinen seura, 17–63.

Koivunen, P.-L. 2009. Hyvä päivähoito. Työkaluja sujuvaan arkeen. Jyväskylä: PS-kustannus.

Komaya, M. 2012. Media literacy and media education. Teoksessa Singer, D.G. ja Singer, J.L. (toim.) Handbook of children and the media. Yale university. Los Angeles/London/New Delhi/Singapore/Washington DC: SAGE Publications, 681-695.

Korhonen, P. 2010. Median asettamia haasteita pienten lasten hyvinvoinnille. Teoksessa Meriranta, M. (toim.) Mediakasvatuksen käsikirja. Kuopio: UNIpress, 9–32.

Kovanen, M. & työryhmä Metsätähti-Koistinen, H., Puura-Castrén, A.-L. ja Freese, O. 2013. Elokuvasvatuksen opas. Helsinki: Koulukino.

Kubey, R., Banerjee, S.C. & William Donovan, B. 2012. Media and the Family. Teoksessa Singer, D.G. ja Singer, J.L. (toim.) Handbook of children and the media. Yale university. Los Angeles/London/New Delhi/Singapore/Washington DC: SAGE Publications, 341-361.

Kupiainen, R. & Sintonen, S. 2009. Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus. Helsinki: Helsinki University Press/Palmenia.

Kupiainen, R. 2005. Mediakasvatuksen eetos. Fenomenologinen tutkimus mediakasvatuksen etiikasta. Rovaniemi: Lapin yliopisto [viitattu 6.7.2015].
Väitöskirja. Saatavissa:

<http://www.ulapland.fi/includes/loader.aspx?id=8c4c882d-fbe3-4102-9637-05c39c925ab4>

Luukka, M.-R. 2013. Opetussuunnitelmat uudistuvat: tekstien lukijasta ja kirjoittajasta monilukutaituriksi. Jyväskylä: Soveltavan kielentutkimuksen keskus, Kielikoulutuspolitiikan verkosto [viitattu 6.7.2015]. Saatavissa:

<http://www.kieliverkosto.fi/article/opetussuunnitelmat-uudistuvat-tekstien-lukijasta-ja-kirjoittajasta-monilukutaituriksi/>

Kuuluu kuvaan -hanke 2013. Mediakasvatus osaksi varhaiskasvatuksen pedagogiikkaa. Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus & Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissätiö. [viitattu 21.8.2015] Saatavissa:

<http://www.mediataitokoulu.fi/kuuluukuvaanraportti.pdf>

Mediakasvatusseura ry 2014. Mediakasvattajan eettiset periaatteet. Helsinki: Mediakasvatusseura ry [viitattu 22.7.2015]. Saatavissa:

http://mediakasvatus.fi/mk_eettiset.pdf

MEKU 2013. Mediakasvatus kuuluu kuvaan varhaiskasvatuksessa. Kokeusten jakamista ja toimintamalleja varhaisen mediakasvatuksen yhteiseen kehittämiseen [viitattu 18.12.2014]. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU. Saatavissa:

<http://www.mediataitokoulu.fi/kuuluukuvaan.pdf>

Merilampi, R-S. 2014. Mediakasvatuksen perusteet. Helsinki: Avain.

Mikkola, E. 2012. Tabletit opettavat lukemaan ja laskemaan. Yle 14.8.2012. [viitattu 6.1.2015] Saatavissa:

http://yle.fi/uutiset/tabletit_opettavat_lukemaan_ja_laskemaan/6238976

Mustonen, A. 2006. Mediasta se pienikin ponnistaa. Teoksessa Niinistö, H. (toim.), Ruhala, A. (toim.), Henriksson, A. & Pentikäinen, L. Mediamet-

kaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry, 15–20.

Niinistö, H. (toim.), Ruhala, A. (toim.), Henriksson, A. & Pentikäinen, L. 2006. Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla mausteilla. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry.

Opetushallitus 2014. Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Määräykset ja ohjeet 2014:94. Helsinki: Opetushallitus.

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013. Mediakasvatus kuntien varhaiskasvatuksessa. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2013:10. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö.

Pelastakaa lapset ry 2012. Lapsen ääni – Sinulle joka päätät lasten asioista. Osallisuuden ohjeistus. Helsinki: Pelastakaa lapset ry [viitattu 6.7.2015]. Saatavissa:

<http://pelastakaalapsset-fi>

bin.directo.fi/@Bin/b61ab2fa13ef7072e9197fc7f124bee5/1437550152/application/pdf/770756/osallisuudenohjeistus.pdf

Pentikäinen L., Ruhala, A. & Niinistö, H. (toim.) 2007. Mediametkaa! Osa 2 – Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry.

Ruismäki, H. & Juvonen, A. 2011. Searching for a better life through Arts and Skills. Research results, visions and conclusions. Research Report 329. Helsinki: Department of Teacher Education.

Ruokonen, I., Rusanen, S. & Välimäki, A.-L. (toim.) 2009. Taidekasvatus varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.

Ruokonen, I. & Rusanen, S. 2009. Esteettinen kasvattaja kulttuurisena kasvattajana. Teoksessa Ruokonen, I., Rusanen, S. & Välimäki, A.-L. (toim.) Taidekasvatus varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos, 10–15.

Räsänen, M. 2008. Kuvakulttuurit ja integroiva taideopetus. Helsinki: Taideollinen korkeakoulu.

Saimaan mediakeskus 2011. Molla - mediataidot esiopetuksessa ja varhaiskasvatuksessa. Lappeenrannan kaupunki. [viitattu 6.1.2015] Saatavissa: <http://www.saimaanmediakeskus.fi/Hankkeet/Molla>

Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008. Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Stakes.

Suomen Reggio Emilia –yhdistys ry. Reggio Emilia ja Reggio Emilia –pedagogiikka [viitattu 16.12.2014]. Saatavissa: <http://www.reggioemilia.fi/>

Suoninen, A. 2014. Lasten mediabarometri 2013. 0–8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura.

Taidepäiväkoti Satakieli 2014a. Satakieli-info [viitattu 16.12. 2014]. Saatavissa: <http://www.paivakotisatakieli.fi/Satakieli/Satakieli-info.html>

Taidepäiväkoti Satakieli 2014b. Toiminta-ajatus [viitattu 16.12. 2014]. Saatavissa: <http://www.paivakotisatakieli.fi/Satakieli/Toiminta-ajatus.html>

Taidepäiväkoti Satakieli 2014c. Taidekasvatus [viitattu 16.12. 2014]. Saatavissa: <http://www.paivakotisatakieli.fi/Satakieli/Taidekasvatus.html>

Taidepäiväkoti Satakieli 2014d. Lapsiryhmät [viitattu 16.12. 2014]. Saatavissa: <http://www.paivakotisatakieli.fi/Satakieli/Taidekasvatus.html>

THL 2014. Lastenneuvolakäsikirja. Mediakasvatus [viitattu 30.8.2015]. Saatavissa: http://www.thl.fi/fi_FI/web/lastenneuvola-fi/ohjeet/terveysneuvonta/mediakasvatus

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2013. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. 2005. Helsinki: Stakes [viitattu 22.6.2015.]. Saatavissa:

<https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/77129/Varhaiskasvatussuunnitelmanperusteet.pdf?sequence=1>

Varpumaa, T. 2010. Lasten animaatiotyöpajojen ohjaus. Teoksessa Saarinen, E. & Tanskanen, I. (toim.) Eläväksi animoitu. Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 56. Turku: Turun ammattikorkeakoulu, 114–131.

Vilkka, H. 2006. Tutki ja havainnoi. Helsinki: Tammi.

Vilkka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Virkki, P. 2015. Varhaiskasvatus toimijuuden ja osallisuuden edistäjänä . Joensuu: Itä-Suomen yliopisto [viitattu 18.6.2015]. Väitöskirja. Saatavissa:

http://epublications.uef.fi/pub/urn_isbn_978-952-61-1735-5/urn_isbn_978-952-61-1735-5.pdf

Von Feilitzen, C. 2012. Children's Media Use in a Global Perspective. Teoksessa Singer, D.G. ja Singer, J.L. (toim.) Handbook of children and the media. Yale university. Los Angeles/London/New Delhi/Singapore/Washington DC: SAGE Publications, 379–394

Wuorisalo, J. 2010. Sosiaalinen media oppimisen tukena – matkalla kohti avoimia, verkottuneita ja liikkuvia oppimisympäristöjä. Teoksessa Meriranta, M. (toim.) Mediakasvatuksen käsikirja. Kuopio: UNIpress, 87–102.

YK:n lasten oikeuksien sopimus. 1989 [viitattu 22.6.2015]. Saatavissa: https://unicef.studio.crasman.fi/pub/public/pdf/LOS_A5fi.pdf

LIITTEET

Liite 1 Tiedote vanhemmille

Hyvät Viskarien vanhemmat,

Olemme kaksi Lahden Ammattikorkeakoulun sosiaalialan opiskelijaa. To-
teutamme päiväkodilla animaatiopajan viikolla 13 aamupäivisin. Animaatiopajassa on tarkoitus tehdä lasten kanssa pienimuotoinen muovailuha-animaatio iPad-tablettitietokoneen avulla. Valmis animaatio tulee nähtäville Satakielen blogiin.

Pajan pohjalta työstämme päiväkodille oppaan animaatiopajan ohjaamisesta. Opas sisältää myös mediakasvatukseen liittyvää tietoa vanhemmille ja kasvattajille. Animaatiopaja ja opas ovat osa opinnäytetyötämme.

Opasta varten keräämme lasten kommentteja sekä valokuvaamme toimintaa ja lasten tuotoksia. Pyydämme ystävällisesti lupaa lapsenne osallistumiseen animaatiopajaan. Ilmoitattehan päiväkotiin, mikäli ette halua, että lapsenne osallistuu animaatiopajaan.

Yhteistyöstä kiittäen,

Minna Hallman ja Minna Klemettinen

minna.hallman1@student.lamk.fi

Lapsen nimi _____

Rastita sopiva vaihtoehto

Lapseni saa osallistua animaatiopajaan

Lapseni ei saa osallistua animaatiopajaan

Lapseni kuvaa saa käyttää animaatio-oppaassa

Lapseni kuvaa ei saa käyttää animaatio-oppaassa

Huoltajan allekirjoitus (*Palauta päiväkotiin 13.3. mennessä.*)

Liite 2 Palautelomake – Masa Marsun Animaatiopaja

Palautelomake – Masa Marsun Animaatiopaja

Pyydämme sinua ystävällisesti vastaamaan seuraaviin kysymyksiin.

1. Olivatko kaikki lapset mukana toiminnassa? Millä tavoin lapsia olisi saanut enemmän osalliseksi toimintaan?
2. Miten toiminnassa oli huomioitu lasten ikätaso ja lapselle ominaiset tavat toimia?
3. Millaista lasten ohjaaminen oli? Ymmärsivätkö lapset mitä heidän tulee tehdä? Miten lasten yhteistyö sujui?
4. Jääkö lapsille mielestäsi jotakin epäselvää? Jos jäi, mitä?
5. Olivatko lapset innostuneita toiminnasta? Millä tavoin lapsia olisi saanut innostettua enemmän?
6. Miten mediakasvatus näkyi toiminnassamme? Miten mediankäyttöä käsiteltiin? Oppivatko lapset jotakin uutta?
7. Mitä muuta palautetta haluaisit antaa (Esim. mikä toimi / ei toiminut? Miten voimme kehittää animaatiopajan toimintaa? Mitä muuta toimintaa animaatiopajassa olisi voinut olla?)

Kiitos palautteestasi!

Liite 3 Palautelomake – Masa Marsun Animaatio-opas.

MASA MARSUN ANIMAATIO-OPAS – ARVIOINTILOMAKE

Voidaksemme kehittää animaatio-oppaan käytettävyyttä ja sisältöä toivoisimme sinun vastaavan seuraaviin kysymyksiin.

1. MITÄ MIELTÄ OLET OPPAAN ULKOASUSTA?
(mm. kuvat, värit, fontti, tekstin sijoittelu)

2. MIELIPITEESI OPPAAN KIELIASUSTA JA RAKENTEESTA?
(mm. johdonmukaisuus, selkeys ja ymmärrettävyys)

3. MITÄ MIELTÄ OLET OPPAAN ASIASISÄLLÖSTÄ?
(mm. tiedon riittävyys ja hyödynnettävyys)

4. MITEN VOISIT HYÖDYNTÄÄ OPASTA OMASSA TOIMINNASSASI?

5. MUITA KOMMENTTEJA TAI KEHITYSEHDOTUKSIA

Kiitos palautteestasi!

Liite 4 Masa Marsun Animaatiopaja – Opas animaation toteuttamiseen
varhaiskasvatuksessa

MASA MARSUN ANIMAATIOPAJA

Opas animaation toteuttamiseen varhaiskasvatuksessa



Minna Hallman &
Minna Klemettinen
Lahden ammattikorkeakoulu
Syksy 2015



Oppaan käyttäjälle

Tämä opas on valmistunut Lahden ammattikorkeakoulun sosiaalialan opinnäytetyön tuotoksena. Opas kehitettiin Masa Marsun animaatiopajan pohjalta. Animaatiopaja toteutettiin Taidepäiväkoti Satakielessä keväällä 2015.

Oppaan tarkoituksena on tarjota valmis kokonaisuus varhaiskasvatuksen työntekijöille animaatiopajan toteuttamiseen 4–5-vuotiaiden lasten kanssa. Tämän ikäisillä lapsilla on riittävät tiedot ja taidot käyttää animaation tekemiseen tarvittavia askartelu- ja tietoteknisiä välineitä. Opasta voidaan soveltuvin osin käyttää myös muun ikäisten lasten kanssa. Suositeltava ryhmän koko on 6–7 lasta. Ohjaajan lisäksi useimmissa pajan toiminnoissa on hyvä olla mukana avustaja.

Animaatiopaja on jaettu kahdeksaan pajapäivään, joita on mahdollista muokata ryhmän ja käytettävissä olevien resurssien (aika, henkilökunta, tilat, materiaalit) mukaan. Pajapäivät 4–7 sisältävät ohjeet varsinaiseen animaation tekemiseen. Yhden pajapäivän kesto on noin 1–1,5 tuntia. Pajapäivät on hyvä järjestää lähekkäin siten, että lapsilla säilyy mielessä edellisen kerran toiminta. Pajapäivät 6 ja 7 kannattaa järjestää alkuviikosta, jolloin lapset jaksavat keskittyä niihin paremmin. Pajan toteuttamiseen tarvitaan iPad-tabletti ja siihen ladattava ilmainen ja helppokäyttöinen iMotion-sovellus. Mikäli animaatioon halutaan äänet, tarvitaan muutaman euron maksava iMotion PRO-sovellus.

Animaatiopaja huipentuu ensi-iltaan. Ensi-ilta voidaan järjestää koko päiväkodille tai vanhemmille esim. vanhempainillan yhteydessä. Animaation tekeminen yhdessä vanhempien kanssa tarjoaa oivan mahdollisuuden vanhempien osallistumiselle päiväkodin toimintaan.

Pajan toiminnassa on huomioitu lapselle ominaiset tavat toimia. Erityisesti taidekasvatuksen näkökulma tulee esiin animaatiopajassa. Animaatiota tehdessä lapset pääsevät tuottamaan omaa kulttuuriaan, käyttämään mielikuvitustaan sekä jäsentämään faktan ja fiktion eroa. (Ruokonen, I., Rusanen, S. & Välimäki, A.-L. (toim.) 2009.)

Oppaan lopussa on vinkkejä vanhemmille tulostettavaksi sekä lisätietoa aiheeseen liittyvistä lähteistä.



Maro! Olen Masa Marsu. Tervetuloa animaation ihmeelliseen maailmaan!



Lapsinäkökulmaisuus ja lapsen osallisuus

Animaatiopajassa on huomioitu lapsinäkökulmainen toiminta. Lapsinäkökulmaisuudessa toiminnassa lapsilta saatua tietoa liitetään kasvattajan osaamiseen sekä toimitaan yhteisöllisesti ja vastavuoroisesti (Karlsson 2012, 24). Lapsia nähdään kanssatukijoina, jotka ovat mukana toiminnan suunnittelussa. Lapsi voi tuoda ajatuksiaan esille mm. tarinallisesti tai toiminnallisesti, kuvien tai leikin avulla sekä ilmeillä ja eleillä. Sadutus on hyvä keino innostaa lapsia kertomaan ajatuksiaan. Aikuisen tehtävänä on pysähtyä kuulemaan lasta ja pyrkiä ymmärtämään, mitä lapsi tahtoo sanoa. (Karlsson 2012a, 21–47.)

Mediakasvatuksella voidaan edistää lapsen osallisuutta ja hyvinvointia lapsen ikä ja kehitystaso huomioiden. Mediakasvatus perustuu elämyksellisyyteen, kokeellisuuteen ja leikin kautta oppimiseen, mikä tukee lapsen mahdollisuuksia toimia aktiivisena yhteisön jäsenenä. Lapsella tulee olla mahdollisuus tutustua erilaiseen tietoon ja kulttuurisäilytöihin. Lisäksi lapselle tulee antaa mahdollisuus suunnitella ja osallistua päätöksentekoon. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008, 10.)



Onks Masa mukana?

Onks Masalla asiaa?

Animaatio mediakasvatuksen välineenä

Uusimman Lasten mediabarometrin (Suoninen 2014) mukaan mediaympäristön muutoksen myötä nykypäivänä on selvä tarve alle kouluikäisten lasten järjestelmällisemmälle mediakasvatukselle. Lapsia katselevat animaatioita television lisäksi myös muista laitteista internetin välityksellä. Lapsia puhuvat animaatioista ja leikkivät leikkejä niiden pohjalta. Kaupallisten valmiiden animaatioiden vastapainoksi lapselle on merkityksellistä päästä itse kokemaan animaation tekemisen vaiheet. (Eskelinen 2008, 8-10.) Oman animaation tekemisen kautta lapset voivat katsoa kuvaohjelmia entistä tietoisemmasta näkökulmasta (Pentikäinen, Ruhala & Niinistö 2007, 149).

Mediakasvatus on harjaannuttamista aktiiviseksi ja kriittiseksi median käyttäjäksi. Se on sääntöjen ja rajojen asettamista, mutta myös erilaisten medialaitteiden kokeilemistä sekä keskustelua mediasta ja siihen liittyvistä ilmiöistä. (Korhonen 2010, 22.)

Varhaiskasvatuksessa voidaan harjoitella monipuolisia mediataitoja: median tuottamisen ja vastaanottamisen taitoja, mediakokemusten käsittelyssä tarvittavia turva- ja tunnetaitoja sekä median käyttöön liittyviä sosiaalisia taitoja. Mediakasvatus on lapsilta nousevien teemojen huomioimista ja niihin tarttumista pedagogisesti. Näistä teemoista voi syntyä laajempia projekteja, mutta pääosa mediakasvatuksesta nivoutuu arjen toimintaan. (MEKU 2013, 8.)



Sisällys

Oppaan käyttäjälle	1
Sisällys.....	3
Valmistelut ennen pajan aloitusta.....	4
Pajapäivä 1: Sukelletaan median maailmaan!.....	5
Pajapäivä 2: Turvallista mediamatkaa!.....	7
Pajapäivä 2: Kuvat liikkumaan!.....	9
Pajapäivä 4: Tarinoidaan juoni!	11
Pajapäivä 5: Muovillaan möykystä sankareita!	13
Pajapäivä 6: Hei me kuvataan!	15
Pajapäivä 7: Hys, nyt äänitetään!	17
Pajapäivä 8: Esirippu nousee!.....	19
LISÄTIETOA	20
LIITE 1. iMotion –sovelluksen ohje	21
LIITE 2. Mediapassi	23
LIITE 3. Mediapassin kuvat	24
LIITE 4. Viikko-ohjelman kuvat	25
LIITE 5. Median käytön turvataidot	26
LIITE 6. Kuväskirjoitus	27
LIITE 7. Kynäanimaatio	28
LIITE 8. Ihmekäänin	29
LIITE 9. Lisäpuuhia	30
LIITE 10. Yhteisellä mediamatkalla – Vinkkejä vanhemmille	31



Valmistelut ennen pajan aloitusta

- Masa marsun tai muun hahmon muovailu *.
- iMotion-sovelluksen lataaminen iPadille.
- Harjoittele iMotion-sovelluksen käyttöä tekemällä hahmollasi lyhyt animaatio (liite 1). Animaatio esitetään lapsille pajan alussa.
- Tiedota vanhempia animaatiopajasta ja pyydä lapsia tuomaan päiväkotiin jokin lastenohjelmaan liittyvä lelu, esine tai kuva. Sitä säilytetään päiväkodilla koko pajan ajan.
- Tulosta halutessasi vanhemmille liitteenä oleva info mediakasvatuksesta.
- Tulosta mediapassi (liite 2 ** ja passiin tulevat kuvat (liite 3).
- Tulosta viikko-ohjelman kuvat (liite 4).



* **Masa Marsu:** Tässä oppaassa käytämme muovailuvahahahmosta nimeä Masa Marsu. Masa Marsun tilalla voit käyttää mitä tahansa muovailuvahahahmoa animaatiopajan ja keskustelun innoittajana (ks. ohje hahmon mallista ja koosta sivu 14). Hahmon ideoinnissa voit käyttää apuna havaintojasi lasten leikeistä ja leikeissä esiintyvistä hahmoista.

****Mediapassi:** Jokaiselle lapselle tehdään oma mediapassi. Jokaisen kerran lopuksi passiin liimataan kuvia pajan toiminnoista. Valitse liitteestä 3 sopivat kuvat. Passi auttaa lasta jäsentämään pajapäivää ja toimii muistin tukena palautteen antamisessa. Animaatiopajan päätyttyä passi jää lapselle muistoksi ja passin avulla lapsi voi kertoa kotona pajasta myös vanhemmilleen. Passin kääntöpuolelle tulee lyhyt kuvaus pajan sisällöstä.



Pajapäivä 1: Sukelletaan median maailmaan!

Tavoite ja tarkoitus

- Tarkoituksena on kertoa lapsille animaatiopajasta ja keskustella lastenohjelmista. Tavoitteena on herätellä lapset pohtimaan omaa mediankäyttöään.

Keinot ja ohjaus

- Esitellään lapsille Masa Marsu ja kerrotaan animaatiopajan rakenteesta viikko-ohjelman avulla. Lapset esittelevät kotoa tuomansa medialelut ja leikitään leluun liittyvää leikkiä. Medialelut tukevat yhteisen keskustelun syntyä; niiden avulla lasten on helpompi kertoa omista mediakokemuksistaan. Ohjaaja kuuntelee herkällä korvalla lapsilta kumpuavia ajatuksia., mikä auttaa toiminnan suuntaamisessa seuraavilla kerroilla.

Välineet ja valmistelu

- iPad, ryhmän oma viikko-ohjelman pohja tai seinäkalerteri, viikko-ohjelman kuvat, lasten omat medialelut, kuvia lastenohjelmista, mediapassit ja niihin liimattavat kuvat, kartonkia ja liimaa.
- Huolehdi, ettei valaistuksesta tai ikkunoista lankea heijastuksia tabletin ruudulle ohjelmaa näytettäessä.

Alkupiiri

Aloitetaan tutustumalla iPad-tablettitietokoneeseen. Katsotaan iPad-tabletilta ohjaajan itse tekemä lyhyt animaatio Masa Marsusta. Animaation jälkeen Masa Marsu astuu esiin ja esittelee itsensä lapsille. Masa on pompannut suoraan animaatiosta päiväkodille juttelemaan lasten kanssa mediasta ja lastenohjelmista. Masa näyttää lapsille viikko-ohjelman tai seinäkalerterin sekä kuvien avulla mitä pajan aikana tullaan yhdessä tekemään. Masa viestii kuiskimalla ohjaajalle, joka tulkitsee viestit lapsille. Ohjaaja voi myös halutessaan esittää Masan ääntä. Masa kyselee lapsilta:



- *Mitä lastenohjelmia katselet?*
- *Milla laitteella katsot lastenohjelmia tai mitä laitteita käytät kotona (tv, tietokone, kännykkä, tabletti)?*
- *Oletko nähnyt tai käyttänyt iPad-tablettia?*



Medialelut

Jokainen lapsi esittelee vuorollaan kotoa tuomansa lastenohjelmaan liittyvän esineen, lelun tai kuvan. Päiväkodille varataan myös muutamia kuvia lastenohjelmista niitä lapsia varten, joilla ei ole esinettä mukana. Jokainen lapsi voidaan valokuvata esineen kanssa. Masa kyselee lapsilta:

- *Missä ohjelmassa tai mediassa hahmo esiintyy?*
- *Millainen hahmo on?*
- *Mitä lastenohjelmiin liittyviä leluja tai esineitä teiltä löytyy kotoa?*

Ohjaaja voi kirjata lapsen kertomat seikat ylös ja liittää ne lapsesta ja medialelusta otettuun kuvaan esim. kasvunkansiota varten.

Yhdessä lasten kanssa pohditaan miksi vaatteissa ja leluissa on paljon mediahahmoja. Lopuksi leikitään leikkiä, joka liittyy medialeluun tai -esineeseen. Esimerkiksi:

- Eksyneet medialelut: Jokainen lapsi piilottaa vuorollaan oman lelunsa, jonka muut yrittävät löytää piilottajan vihjeiden avulla. (Lisää leikkivaihtoehtoja liitteessä 9.)

Mediapassit



Lapset askartelevat itselleen mediapassit.
Tulostetun passin voi liimata esim.
värikkäälle kartongille.

Loppupiiri

Loppupiirissä Masa kysyy lapsilta palautetta.

- *Mitä pajasta jäi erityisesti mieleen?*
- *Mikä oli helppoa tai vaikeata?*
- *Mikä oli mieluista tai epämieluista?*
- *Mitä muuta olisi ollut mukavaa tehdä?*

Passit ovat mukana palautteenannossa ja niistä voi vilkaista apua, jos ei muista mitä kaikkea yhdessä on tehty. Vaihtoehtoisesti jokainen lapsi saa mennä siihen kohtaan, missä tapahtui mieluisin toiminta ja kertoa siitä.



Pajapäivä 2: Turvallista mediamatkaa!

Tavoite ja tarkoitus

•Tarkoituksena on tutustua median käyttöön liittyviin turvataitoihin. Tavoitteena on tarjota lapsille välineitä niihin median käyttötilanteisiin, jotka voivat olla lapsen kehitykselle haitallisia.

Keinot ja ohjaus

• Leikitään medialeikkiä, keskustellaan median käyttöön liittyvistä turvataidoista. Keskustellessa ohjaaja kuuntelee lapsia ja suuntaa keskustelua lasten kokemusten ja tarpeiden mukaisesti. Lapset saavaa purkaa mieltä askarruttavia aiheita vielä piirtämällä tai maalaamalla omista mediaan liittyvistä kokemuksistaan.

Välineet ja valmistelu

•Lasten omat medialelut, paperia, piirustus- tai maalausvälineet, mediapassit ja niihin liimattavat kuvat

Alkupiiri



Moro! Tervetuloa toiseen pajapäivään!

Mitäs muistatte viime kerrasta?

Tänään jutellaan lisää lastenohjelmien katselusta ja turvallisuudesta!

Medialeikki

Leikitään edellisellä kerralla leikittyä medialeikkiä.

Median käyttöön liittyvät turvataidot

Keskustellaan median käyttöön liittyvistä turvataidoista (liite 5).



Mediamuistoja

Piirrä, maalaa tai kerro mukavasta, surullisesta tai pelottavasta mediamuistosta tai lempilastenohjelmastasi ja kerro mitä siinä tapahtuu.

Lisäpuuhia

Mieti hiljaa mielessäsi lempiohjelmaasi ja siitä yhtä hahmoa. Kohta saat esittää lempihahmoasi ja muut arvaavat kuka se on. Älä sano hahmon nimeä, mutta hahmo saa kuitenkin puhua. Variaatio: Miettikää parin kanssa jokin mieluinen lastenohjelma, valitkaa hahmot ja esittäkää sitä. Muut voivat arvata mistä ohjelmasta on kyse. Esittämisen voi tehdä myös nukketeatterina.

Loppupiiri

Liimataan kuvat Mediapassiin. Masa kysynee lapsilta palautetta.





Pajapäivä 3: Kuvat liikkumaan!

Tavoite ja tarkoitus

- Tarkoituksena on johdatella lapsia animaatioiden ja liikkuvan kuvan maailmaan. Tavoitteena on, että lapset voivat oman tekemisen kautta kokeilla, miten kuva saadaan liikkumaan. Tavoitteena on auttaa lapsia hahmottamaan tarinan rakennetta (draaman kaari).

Keinot ja ohjaus

- Näytetään lapsille animaation perusperiaatteet: usean kuvan esittäminen nopeasti peräkkäin saa aikaan illuusion liikkeestä. Askarrellaan pläri- eli selailukirjat. Katsotaan valmis vaha-animaatio ja käydään läpi animaation rakennetta kuvakäsikirjoituksen avulla.

Välineet ja valmistelu

- iPad-tabletti, paperia, värikyniä, sakset, nitoja, kuvakäsikirjoitus (liite 5), mediapassit ja niihin liimattavat kuvat
- Valmista pläri- eli selailukirja malliksi lapsille. Leikkaa valmiiksi plärikirjan sivut ja nido ne yhteen vasemmasta reunasta.
- Etsi valmiiksi jokin vaha-animaatio lapsille esitettäväksi (esim. Yle Elävä Arkisto tai Youtube).

Alkupiiri

Masa Marsu toivottaa lapset tervetulleiksi toiseen pajapäivään. Jutellaan Masan johdolla edellisestä kerrasta. Mitä lapsille on jäänyt siitä mieleen?



Näytä lapsille plärikirjan malli.

*Tiedättekö mikä on animaatio?
Se syntyy, kun laitetaan monta
kuvaa nopeasti peräkkäin. Näyttää
siltä kuin hahmo kuvissa liikkuisi.*



Plärä eli selailukirja

Jaa jokaiselle lapselle oma plärvihko. Lapset piirtävät vihon jokaiselle sivulle saman hahmon, jonka kannattaa olla mahdollisimman yksinkertainen (esim. pallo, kukka, tikku-ukko). Piirtäminen aloitetaan lopusta käsin, jolloin edellinen piirros kuultaa hieman paperin läpi. Hahmo piirretään jokaiselle sivulle eri kohtaan siten, että hahmo on siirtynyt edellisen sivun kuvasta vain hieman. Esimerkiksi aloitetaan paperin vasemmasta reunasta ja hahmo piirretään sivu sivulta lähemmäs oikeaa reunaa (tai alhaalta ylös). Tarvittaessa voit piirtää valmiiksi jokaiselle plärän sivulle pisteen eri kohtaan, jolloin lapsen on helpompi piirtää kuva (esim. pallo) pisteen ympärille. Pläräkirjassa voidaan käyttää myös valmiita kuvia, jotka lapsi itse liimaa.

Kun kuvat ovat valmiita, näytä lapsille kuinka vihkoa plärätään ottamalla se vasempaan käteen ja pläräämällä sitä oikean käden peukalolla kuva kovalta. Huomataan, että näyttää siltä kuin hahmo tai esine liikkuisi. Lapset ovat tehneet ensimmäisen oman animaation!



Johdattelu vaha-animaatioiden maailmaan

Katsotaan iPad-tabletilta jokin vaha-animaatio. Ohjelman jälkeen Masa esittää lapsille kysymyksiä:

- *Mistä materiaalista animaation hahmot oli tehty?*
- *Osaavatko lapset nimetä muita ohjelmia, joissa muovailuvahahahmot liikkuvat?*
- *Mitä tapahtui alussa, keskikohdassa ja lopussa? (Alussa animaation nimi ja tarina alkaa. Keskikohdassa luodaan usein jokin ristiriita tai jännite, joka lopussa ratkeaa. Lopussa myös lopputekstit.)*

Käytä kuvakäsikirjoitusta (liite 6) apuna havainnollistamassa animaation rakennetta. Keskustelun pohjalta voit esimerkiksi karkeasti hahmotellen piirtää katsomanne animaation alun, keskikohdan ja lopun keskeisimmän tapahtuman kuvakäsikirjoitus pohjaan.

Loppupiiri

Liimataan kuvat Mediapassiin. Masa kysyy lapsilta palautetta.



Pajapäivä 4: Tarinoidaan juoni!

Tavoite ja tarkoitus

- Tarkoituksena on harjoitella animaation käsikirjoituksen tekemistä. Tavoitteena on rakentaa animaatiolle juoni ryhmäsadutuksen avulla sekä tehdä animaatiolle kuvakäsikirjoitus.

Keinot ja ohjaus

- Valitaan yhdessä animaatiohahmot ja tehdään animaatiolle juoni ryhmäsadutuksen avulla. Tehdään kuvakäsikirjoitus.

Välineet ja valmistelu

- iPad-tabletti, kuvakäsikirjoitus (liite 6), kartonkia, paperia, värikynät, liimaa, mediapassit ja niihin liimattavat kuvat
- Voit miettiä valmiiksi joitakin ryhmällesi ajankohtaisia aiheita (esim. kaverisuhteet, vuoron odottaminen tai anteeksipyyttäminen), joita olet lasten leikeissä havainnut ja keskustella niistä yhdessä lasten kanssa. Aihetta on mahdollista käsitellä animaation avulla. Huomioithan lasten osallisuuden ja lapsilta kumpuavat ideat aiheen valinnassa! Aihe voidaan valita esim. äänestämällä.

Alkupiiri

Masa Marsun johdolla sukkelletaan neljänteen pajapäivään. Jutellaan edellisestä kerrasta. Mitä lapsille on jäänyt siitä mieleen?

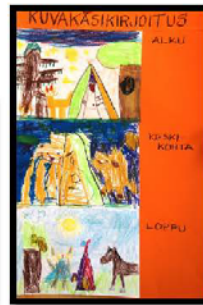
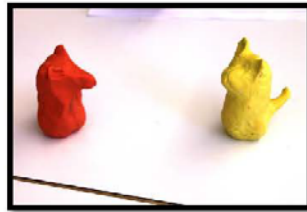


Moikka! Tänään tehdään yhdessä juoni meidän ikiomaan animaatioon!

Masa johdattelee lapset tarinan aiheeseen. Yhdessä lasten kanssa pohditaan ja valitaan esim. äänestämällä tarinaan 2-3 hahmoa (esim. eläinhahmot ovat hyviä animaation toteuttamisen kannalta). Äänestäminen voidaan suorittaa esim. "äänestyskopissa", jolloin muiden lasten mielipiteet eivät pääse vaikuttamaan äänestäjään. Hahmoille keksitään nimet.

Sadutus

Sadutuksessa voidaan käyttää apuna yksinkertaisia muovailuvahamöykkyjä, joille on kaiverrettu silmät ja suu. Ryhmän koosta ja hahmojen määrästä riippuen 2-3 lasta kerrallaan saavat hahmot käteensä ja he kertovat tarinaa, jonka ohjaaja kirjaa ylös. Seuraavat lapset jatkavat siitä, mihin edelliset jäivät. Ohjaaja kertoo ja yksinkertaistaa tarinan ääneen ennen kuin seuraavat jatkavat. Tarvittaessa ohjaaja suuntaa tarinaa sovittuun aiheeseen. Ohjaaja pitää huolta, ettei tarina rönsyile liikaa ja pysyy sopivan yksinkertaisena toteuttamista ajatellen. Vuorosanat kirjoitetaan tarinan muotoon. Toteutuksen kannalta on tärkeää, että hahmojen vuorosanat kirjoitetaan tähän tapaan: "Tule leikkimään!" kissa sanoo. Näin katsoja ymmärtää kuka hahmoista vuorosanat lausuu. Lopuksi tarina luetaan lapsille ja he voivat halutessaan korjata sitä. Tarinalle keksitään nimi.



Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoitus (liite 6) auttaa hahmottamaan animaation rakennetta: mitä tapahtuu alussa, keskikohdassa ja lopussa. Jaa lapset kolmeen ryhmään: alkuryhmä, keskikohtaryhmä ja loppuryhmä. Lapset piirtävät ryhmässä paperille mitä animaation alussa, keskikohdassa ja lopussa tapahtuu. Paperit liimataan isolle kartongille ja viereen kirjoitetaan lyhyt kuvaus juonesta.

Lisäpuuhia

Taustakuvan etsiminen tai valmistaminen kuvauksia varten. Taustakuvaksi voi valita valmiin kuvan (esim. seinäkalerien luontokuvat) tai lapset voivat piirtää/maalata sen itse. Kuvan on hyvä olla yksinkertainen, jotta hahmot erottuvat siitä hyvin. Taustaksi käy myös yksivärinen kartonki.

Loppupiiri

Liimataan kuvat Mediapassiin. Masa kysyy lapsilta palautetta.



Pajapäivä 5: Muovillaan möykyistä sankareita!

Tavoite ja tarkoitus

- Tarkoituksena on auttaa lapsia hahmottamaan, mitä elementtejä animaation toteuttamiseen tarvitaan. Tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa animaation hahmot, alku- ja lopputekstit sekä lavasteet.

Keinot ja ohjaus

- Lapset muovailevat ja askartelevat animaation hahmot, alku- ja lopputekstit, lavasteet ja taustan. Tällä ohjauksella on hyvä olla mukana apuohjaaja, jonka tehtävänä on tukea lapsia muovailuvahahahmojen työstämisessä ja askartelussa. Lapsille on hyvä korostaa, että jokainen animaation tekemisen työvaihe on yhtä tärkeä ja jokaisella on siinä oma roolinsa.

Välineet ja valmistelu

- Lasten tekemä kuväkäsikirjoitus, muovailuvahaa, erivärisiä kartonkeja, sakset ja liimaa.

Alkupiiri

Masa Marsu toivottaa lapset tervetulleiksi toiseen pajapäivään. Jutellaan Masan johdolla edellisestä kerrasta. Mitä lapsille on jäänyt siitä mieleen? Ohjaaja lukee ääneen viime kerralla tehdyn animaation käsikirjoituksen kuväkäsikirjoitusta apuna käyttäen. Masan kanssa kerrataan animaation tärkeitä osia:



Animaation aluksi näytetään animaation nimi. Sitten esitetään itse tarina. Tarinan jälkeen on lopputekstien vuoro: "loppu" ja tekijöiden nimet. Alku- ja lopputekstien tekeminen on aivan yhtä tärkeä osa animaatiota kuin itse hahmot. Jokainen lapsi pääsee liikuttelemaan hahmoja kun animaatiota kuvataan vaikka ei pääsisikään muovailemaan hahmoja.

Alku- ja lopputekstit voidaan kirjoittamisen sijaan tehdä esim. muovailuvahasta tai leikkaamalla kartongista tai lehdistä.



Muovailu ja lavasteiden askartelu

Ennen muovailun aloittamista voidaan tarvittaessa arpoa esim. kuvia apuna käyttäen, kuka lapsista tekee hahmoja, kuka muita lavasteita, alku- ja lopputekstejä jne. Käydään läpi muovailemisessa huomioitavia asioita esim. valmiin muovailuvahahahmon avulla:

- Hahmon koko: hahmon tulee olla riittävän pieni, n. 5 cm korkuinen, jotta se mahtuu hyvin kuvaan. Lapsille näytetään jokin esimerkkiesine koosta.
- Hahmon alaosan tulee olla paksu ja tukeva, jotta se pysyy pystyssä kuvattaessa.
- Hahmossa ei voi olla kapeita kohtia etteivät osat irtoa. Raajojen tulee olla tarpeeksi paksuja.
- Eri väreillä on mahdollista tehdä hahmoille silmiä / raitoja / hevosen harjaa jne.
- Lopputekstien tulee mahtua noin 1 A4 kokoiselle arkille.
- Jos alku- ja lopputekstit tehdään muovailuvahasta, näytä kirjainten sopiva koko.

Lasten kanssa mietitään, mitä lavasteita tarvitaan ja tehdään ne muovailuvahasta tai kartongista. Voit hyödyntää myös valmiita materiaaleja, kuten nukkekodin kalusteita tai astioita. Huomioi myös lavasteiden koko ja paikoillaan pysyminen. Animaation taustan koko on noin 1 A3. Tausta voidaan maalata itse tai se voi olla valmis maisemakuva kalenterista tms.

Loppupiiri

Liimataan kuvat Mediapassiin. Masa kysellee lapsilta palautetta.





Pajapäivä 6: Hei me kuvataan!

Tavoite ja tarkoitus	<ul style="list-style-type: none">•Tarkoituksena on tutustua animaation kuvaamisen tekniikkaan. Tavoitteena on, että jokainen lapsi pääsee kuvaamaan osansa animaatiosta.
Keinot ja ohjaus	<ul style="list-style-type: none">• Kuvataan oma animaatio. Jokainen lapsi pääsee toimimaan sekä kuvaajana että animaattorina eli hahmojen liikuttelijana.
Välineet ja valmistelu	<ul style="list-style-type: none">•iPad- tabletti, kuvauspöytä, valaisin, teippiä, taustakuva, näyttämön alusta, muoviluhahmot ja lavasteet•Valmistele tila, jossa animaatio kuvataan. Sulje verhot ja aseta kuvauspöydälle valaisin, siten että valo lankeaa tasaisesti kuvausalueelle. Kiinnitä iPad vaakasuunnassa seisomaan tukeva vasten ja varmista, ettei se pääse liikkumaan (käytä esim. teippiä). Aseta kuvausalueelle taustakuva tukevasti. Näyttämön alustana voit käyttää kartonkia tai muuta materiaalia, jonka saa pysymään hyvin paikoillaan. Kuvaushuoneen valmistelut voi tehdä myös yhdessä lasten kanssa, mutta varaa tällöin siihen riittävästi aikaa.

Alkupiiri

Masa Marsu toivottaa kaikki tervetulleiksi kuvauspäivän pajaan ja johdattaa lapset kuvaushuoneeseen. Lapset asettuvat huoneeseen siten, että jokainen näkee hyvin kuvauspöydälle. Näytä lapsille, kuinka iMotion-ohjelma toimii. Voit kuvata Masa Marsua. Ohjelmalla otetaan kuva ja sen jälkeen hahmoja liikutetaan hieman ja otetaan uusi kuva. Ohjelma yhdistää otetut kuvat elokuvaksi. Masa kertoo, että jokainen lapsi saa toimia sekä hahmojen liikuttajana että kuvaajana. Masa muistuttaa lapsia tärkeistä kuvaamiseen liittyvistä seikoista:



- *Kuvauksen aikana oltava varovainen, etteivät hahmot, lavasteet tai iPad liikahtaa tai kaadu.*
- *Hahmoja liikutellaan hyvin vähän kerrallaan: lopputulos on sitä hienompi mitä pienemmin liikkein animointi on tehty.*
- *Kun hahmoa on liikutettu, oma käsi vedetään pois kuvausalueelta, ettei se jää kuvaan. Omasta kehosta, erityisesti käsistä aiheutuvia varjoja täytyy varoa.*
- *Kuvia tarvitaan paljon (100 kuvaa on n. 1 min. valmista animaatiota).*



Varaudu toistamaan näitä seikkoja lapsille useaan kertaan kuvauksen aikana!
Epäonnistuneet kuvat on kuitenkin mahdollista poistaa myöhemmin!

Jaetaan lapset kahden hengen ryhmiin. Voit käyttää kuvakäsikirjoitusta tehdessä muodostettuja ryhmiä, jolloin lapset pääsevät kuvaamaan tarinan kohtaa, jonka ovat itse keksineet. Tällöin eläytymisen tarinaan toteutuu helpoimmin. Yksi ryhmä lähtee kuvaamaan, muut askartelemaan odotellessaan omaa kuvausvuoroaan. Kuvatkaa ensin alkutekstit ja ottakaa niistä tarpeeksi monta kuvaa (n. 10 kpl), jotta teksti ei vilahda ohi liian nopeasti. Toimikaa samoin lopputekstien kohdalla. Tekstit voi kuvata myös pöytää vasten niin, että tabletin irrottaa kiinnityksestä ja kuvaa tekstiä kohtisuoraan ylhäältäpäin (menetelkää näin etenkin, jos kirjaimet on tehty muovailuvahasta).



Liikelelut

Kynäanimaatio eli selailukuva (liite 7). Ihmekäänin eli thaumatrooppi (liite 8).

Lisäpuhia

Piirretään, maalataan tai askarrellaan julisteita päiväkodin seinälle mainokseksi ensi-illasta.

Loppupiiri

Liimataan kuvat Mediapassiin. Masa kysyy lapsilta palautetta. Lapset voivat esitellä toisilleen tekemiään liikeleluja. Animaation ensi-illan julisteet voidaan kiinnittää yhdessä päiväkodin seinille.





Pajapäivä 7: Hys, nyt äänitetään!

Tavoite ja tarkoitus	<ul style="list-style-type: none">•Tarkoituksena on tutustua animaation äänimaailman toteuttamiseen. Tavoitteena on suunnitella, toteuttaa ja äänittää animaation äänimaailma.
Keinot ja ohjaus	<ul style="list-style-type: none">• Suunnitellaan ja tehdään animaatiolle äänimaailma esimerkiksi instrumentteja, kehonrytmejä tai vuorosanoja käyttäen. Harjoitellaan äänen tuottamista ja äänitetään valmis äänimaailma animaatiota varten.
Välineet ja valmistelu	<ul style="list-style-type: none">•iPad, (älypuhelin tai iMovie-sovellus äänitystä varten), materiaalia äänen tuottamista varten: esim. paperipussi, aaltopahvia, soittimia•Katso valmis animaatio ja merkitse käsikirjoitukseen kunkin lapsen repliikin tai äänen aloitus- ja lopetuskohta. Äänitys voidaan tehdä suoraan iMotion-sovelluksella. Apuna voidaan käyttää älypuhelin tai iMovie-sovellusta. (Tutustu älypuhelimien sanelimen käyttöön tai iMovie-sovellukseen.)

Alkupiiri



*Moi taas! Mitäs muistatte viime kerrasta?
Tänään tehdään meidän ikiomaan animaatioon
äänet. Muistakaa, että äänityksessä pitää osata
olla ihan hipihiljaa!*

Äänimaisema

Katsotaan yhdessä viime kerralla kuvattu animaatio ja mietitään yhdessä millainen äänimaisema siihen sopii. Mietitään yhdessä, mitä kuuluu esityksen alussa, keskikohdassa ja lopussa. Äänimaiseman voi tehdä eri tavoin ryhmän taidoista, kiinnostuksesta ja käytettävissä olevasta ajasta riippuen. Animaatio voi olla myös mykkä, ts. se ei sisällä vuorosanoja vaan taustaaääniä tai -musiikkia. Äänipankista (esim. Papunet) voi käyttää valmista äänimateriaalia, kuten linnun laulua, moottorin ääntä jne. Vaihtoehtoja animaation äänimaailman toteuttamiseksi ovat mm.:

- Tehdään äänimaailma kokonaan itse instrumenteilla ja/tai kehonrytmejä käyttäen. Ääniä voi tuottaa eri materiaaleilla: esimerkiksi aaltopahvin, pellin tai eri esineiden avulla.
- Lapset voivat harjoitella lyhyet repliikit. Animaation nimi ja lopputekstit voidaan sanoa kuorossa yhteen ääneen.



Äänitys

Yksinkertaisimmillaan äänitys voidaan toteuttaa suoraan animaation "päälle" äänittäällä iMotion-sovelluksella. Tällöin on varmistettava, että lapsi on tarpeeksi lähellä tabletin mikrofonia, jotta ääni tallentuu riittävän voimakkaana.

Äänitys voidaan tehdä myös ensin älypuhelimien sanelimella. Älypuhelimien mikrofoni on helppo viedä lähelle lasta, joka tuottaa äänen. Taustalla voi toistaa toisella laitteella (tietokone, älypuhelin jne.) äänitehosteita esimerkiksi Papunetin äänipankista. Valmis äänite liitetään animaatioon iMotion-sovelluksen äänitystoiminnolla.

Haluttaessa hyödyntää valmiita äänitehosteita tai musiikkia äänitys voidaan tehdä ilmaisen iMovie-sovelluksen avulla. Tällöin animaatio lähetetään iMotion-sovelluksesta iMovie-sovellukseen. Klikkaamalla ylävasemmalla olevaa kysymysmerkkiä saa esiin selkeät ohjetekstit sovelluksen käytöstä.

Ennen äänitystä repliikkejä ym. animaation ääniä kuivaharjoitellaan useaan kertaan. Äänityksessä lapset katsovat samalla animaatiota, jotta he osaavat sanoa repliikkinsä tai tuottaa äänen oikeaan aikaan. Näytä lapselle jokin ennalta sovittu merkki tai kuva, kun on hänen vuoronsa. Huomaa, että äänitys on hyvä saada "kerralla purkkiin", ts. yksittäisiä repliikkejä ei pysty jälkeinpäin korjaamaan. Lopuksi kuunnellaan yhdessä valmis äänitys.



Medialeikki

Intensiivisen, keskittymistä vaativan äänitystyöskentelyn jälkeen voi olla hyvä purkaa energiaa jonkin leikin avulla; esim. eksyneet medialelut, medialeluhippa tai -tanssi (liite 9).

Loppupiiri

Liimataan kuvat mediapassiin ja kysytään lapsilta palaute.



Pajapäivä 8: Esirippu nousee!

Tavoite ja tarkoitus

•Tarkoituksena on saattaa animaatiopaja onnistuneesti päätökseen: animaatiopaja huipentuu ensi-iltaan. Tavoitteena on että lapset esittelevät itse animaation ja kertovat sen tekemisestä yleisölle ja animaatio esitetään koko ryhmälle / päiväkodille / vanhemmille.

Keinot ja ohjaus

•Lapset kertovat yleisölle animaatiopajasta ja katsotaan yhdessä valmis animaatio. Pajan päättymistä juhlietaan yhdessä esimerkiksi järjestämällä herkutteluhetki, tanssia, leikkejä tai muuta mukavaa tekemistä. Lapset saavat Mediapassit Animaatiopajan päätteeksi.

Välineet ja valmistelu

•iPad, videotykki, Apple TV tai VGA- / HDMI-johto ja sovitin, mainosjulisteet, elokuvaan liittyvää rekvisiittaa, mediapassit
•Valmistele laitteet ja tila, jossa animaation ensi-ilta pidetään. Jos käytössäsi on Apple TV ja verkkoyhteydet, voidaan animaatio näyttää suoraan laitteelta. Muutoin kytke sovitin ja VGA- tai HDMI-johto iPadiin ja videotykkiin tai dokumenttikameraan.

Nyt juhlietaan!

Animaatio on nyt valmis ja on juhlan aika! Voitte koristella yhdessä lasten kanssa tilan, jossa animaatio esitetään. Voitte myös tehdä yleisölle pääsyliput tai pyytää yleisöksi tulevia askartelemaan liput itse ja esittämään ne ovella!

Lapset esittelevät Masa Marsun ja kertovat animaation tekemisestä yleisölle. Katsotaan valmis animaatio. Tämän jälkeen animaation tekemisestä tai sen tapahtumista voidaan keskustella yhdessä ja yleisö voi esittää kysymyksiä. Juhlistetaan pajan päättymistä esimerkiksi herkuttelemalla, tanssimalla tai leikkimällä yhdessä lasten toivomia leikkejä. Lopuksi Jaetaan lapsille mediapassit ja liimataan viimeiset kuvat. Masa laittaa puumerkkinsä (tassun kuvan) jokaiseen mediapassiin. Valmis animaatio voidaan tallentaa esimerkiksi päiväkodin kotisivuille tai siitä voidaan tehdä dvd jokaiselle lapselle kotiin vietäväksi.

THE END!





LISÄTIETOA

Eskelinen, H. 2008. Animaatioaapinen. Joensuu: Kustannusyhtiö Ilias Oy.

Karlsson, L. & Karimäki, R. (toim.) 2012. Sukelluksia lapsinäkökulmaiseen tutkimukseen ja toimintaan.

Korhonen, P. 2010. Median asettamia haasteita pienten lasten hyvinvoinnille. Teoksessa Meriranta, M. (toim.) Mediakasvatuksen käsikirja. Kuopio: UNIpress, 9–32.

MEKU 2013. Mediakasvatus kuuluu kuvaan varhaiskasvatuksessa. Kokemusten jakamista ja toimintamalleja varhaisen mediakasvatuksen yhteiseen kehittämiseen. Helsinki:

Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU. Saatavissa:

<http://www.mediataitokoulu.fi/kuuluukuvaan.pdf>

Molla-hanke. Lappeenranta: Saimaan mediakeskus Saatavissa:

<http://molla.ejuttu.fi/>

Papunet –äänipankki. Saatavissa: www.papunet.fi

Ruokonen, I., Rusanen, S. & Välimäki, A.-L. (toim.) 2009. Taidekasvatus varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.

Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008. Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Stakes



LIITE 1. iMotion -sovelluksen ohje



Klikkaa iMotion-ikonia valintaikkunassa.



Aloita uusi animaatio tästä.



Klikkaa käsi-symbolia, jotta voit napata kuvat manuaalisesti. Aloita painamalla "start".



Ota kuva painamalla "capture".



Painamalla "display" saat näkyviin apuvälinevalikon.



Vasemman yläkulman ikonista saat käyttöön toiminnon, joka näyttää edellisen kuvan 'haamuna'. Sen avulla näet minkä verran olet liikuttanut hahmoa.



Oikean yläkulman ikonista saat käyttöön ruudun, joka auttaa hahmojen ja lavasteiden sijoittelussa.



Kun olet ottanut tarpeeksi kuvia, lopeta kuvaaminen painamalla kaksi kertaa "stop".



Painamalla "tools" pääset muokkaamaan animaatiota.



Säädä kuvien esitysnopeutta vierittämällä palkkia vasemmalle tai oikealle.



Pysäytä painamalla "pause". Pääset selaamaan kuvia nuolinäppäimillä eteen- tai taaksepäin.



Tästä pääset poistamaan epäonnistuneet kuvat. Klikkaa ikonin kaksi kertaa poistaaksesi kuvan.



Voit lisätä kuvia ottamalla ne ensin tavallisesti iPadin kameralla. Etäsi sitten kuvia haluamaasi kohtaan kameras näkymästä klikkaamalla tästä. Pääset jatkamaan kuvaamista myös klikkaamalla kameraa.



Painamalla nuottia ja sen jälkeen alalaidan mikrofonia pääset äänittämään äänet. Painamalla "export" pääset lähettämään valmiin animaation esim. sähköpostiin.



Tallemme animaatio kuvakirjastoon "photo library" videona.



Valmiit elokuvat löytyvät kahdosta "my movies".



LIITE 2. Mediapassi



















MASA MARSUN MEDIAPASSI



1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						



LIITE 3. Mediapassin kuvat


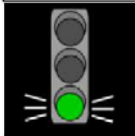






1.	 piiri	 iPad	 medialelut	 medialeluhippa	 medialelu-tanssi	 eksyneet medialelut
2.	 piiri	 medialelu-tanssi	 eksyneet medialelut	 medialelu hippa	 piirtää, maalata	 esittää, näyttää
3.	 piiri	 kuva- käsikirjoitus	 vaha- animaation katselu	 pläkäkirja		
4.	 piiri	 kuva- käsikirjoitus	 keksitään hahmot	 keksitään tarina		
5.	 piiri	 kuva- käsikirjoitus	 askartelu	 muovailu		
6.	 piiri	 iPad	 kuvaaminen ja animointi	 kynäanimaatio	 ihmekäännin	 ensi-illan mainos
7.	 piiri	 vaha- animaation katselu	 tehdään äänet	 hys, kun äänitetään	 äänittäminen	
8.	 ensi-ilta	 juhlat				

Kuvat: Papunet



LIITE 4. Viikko-ohjelman kuvat

MAANANTAI	TIISTAI	KESKIVIKKO	TORSTAI	PERJANTAI

PAJAPÄIVÄ 1 	PAJAPÄIVÄ 2 	PAJAPÄIVÄ 3 	PAJAPÄIVÄ 4 
PAJAPÄIVÄ 5 	PAJAPÄIVÄ 6 	PAJAPÄIVÄ 7 	PAJAPÄIVÄ 8 

Kuvat: Papunet



LIITE 5. Median käytön turvataidot

Turvataitoja tarvitaan turvalliseen median sisältöjen ja palveluiden käyttöön. Turvataitoja tarvitaan ongelmatilanteiden ehkäisemiseen ja ratkaisemiseen sekä ikävien mediakokemusten välttämiseen. (Stakes & Opetusministeriön Mediamuffinssi-hanke 2008.)

Masa esittää lapsille kysymyksiä (ohjaaja voi valita haluamansa kysymykset):

- Katsotko ohjelmia yksin vai yhdessä aikuisen kanssa?
- Onko mukavampaa katsoa ohjelmia yksin vai yhdessä aikuisen kanssa?
- Voisiko aikuista joskus pyytää katsomaan yhdessä ja sanoa, että se olisi minulle tärkeää?

Kerrotaan lapsille, että mediaa käytetään aikuisen läsnä ollessa tai aikuisen välittömässä läheisyydessä

- Saatko katsoa mitä vaan haluat vai pitääkö kysyä lupa äidiltä tai isältä?
- Saatko katsoa ohjelmia miten paljon haluat? Onko sinulla jokin aikaraja? Ovatko säännöt hyviä vai huonoja? Miksi? Miksi sääntöjä pitää olla?
- Jutteletko koskaan vanhempien kanssa siitä, mitä ohjelmissa tapahtuu? Kuuntelevatko ja kyselevätkö äiti ja isä?

Katsotaan vain aikuisen ennalta arvioimia tai hyväksymiä mediasisältöjä. Median käytöstä sovitaan aikuisen kanssa ja aikuisen kanssa keskustellaan ohjelmista ja niiden tapahtumista.

- Tiedätkö mikä on ikäraja? Oletteko puhuneet niistä kotona?
- Onko sinulle käynyt niin, että olet nähnyt ohjelmassa tai internetissä jotain pelottavaa tai liian jännittävää? Mitä olet silloin tehnyt?
- Onko tapahtunut jotain mitä ei voisi tapahtua oikeasti (esim. joku ihminen lentää tai kutistuu jne.)? Jos joku asia jää mietityttämään tai surettamaan tms. mitä silloin voi tehdä?

Kuvaohjelmien ikärajoja noudatetaan. Jos kohdataan pelottavaa aineistoa tai epämiellyttäviä asioita, mediaväline laitetaan kiinni ja asiasta kerrotaan aikuiselle.

- Mikä televisiosta nähty on totta? Mitä vanhemmat katsovat?
- Ovatko piirretyt totta? Entä lastenohjelmat, joissa oikeat ihmiset esittävät jotakin, näyttävät, ovatko ne totta?

Joskus ohjelmassa voi sekä oikeita ihmisiä (näyttelijöitä) että mielikuvitushahmoja, liikkuvia leluja tai esineitä, jotka on saatu tietokoneen avulla liikkumaan. Katsotaan yhdessä iPad-tabletilta esimerkki tällaisesta animaatiosta: esim. Urpo ja Turpo

<https://www.youtube.com/watch?v=pTujWYfCDMI>



LIITE 6. Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoitus

Alku:

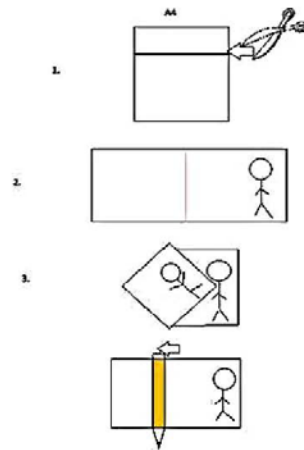
Keskikohta:

Loppu:



LIITE 7. Kynäanimaatio

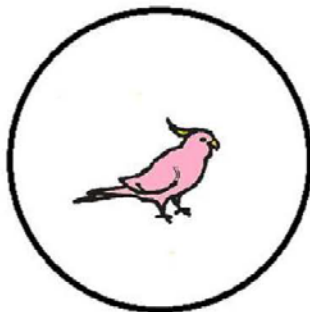
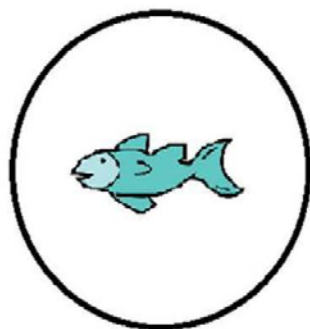
1. Leikkaa A4 –kokoisesta paperista noin 5 cm leveä suikale kaksinkerroin.
2. Aseta paperi siten, että taitos on vasemmalle puolella.
3. Piirrä paperin oikealle puolelle kuva, esim. tikku-ukko. Piirrä alempaan paperiin samaan kohtaan kuva, jossa on pieni ero edelliseen kuvaan, esim. käsi tai jalka eri asennossa.
4. Kierrä ylempi paperi rullalle kynän ympärille ja liikuta paperia kynän avulla nopeasti. Mitä tapahtuu?





LIITE 8. Ihmekäännin

- Leikkaa pyöreät kuvat irti paperista. Voitte myös itse suunnitella ja piirtää toisiinsa liittyvät kuvat (esim. koira ja koirankoppi, talo ja tikku-ukko).
- Aseta puutikku kuvan taustapuolelle ja liimaa tai nido kuvan vastakappale. Varmista että kuva kohdistuu oikein.
- Pyöritä tikkaa nopeasti käsiesi välissä. **Mitä tapahtuu?**





LIITE 9. Lisäpuuhia

- Eksyneet medialelut: Jokainen lapsi piilottaa vuorollaan oman lelunsa, jonka muut yrittävät löytää piilottajan vihjeiden avulla.
- Medialeluhippa: Perinteinen hippaleikki, jossa medialelu kulkee hipan mukana lapselta toiselle. Hipassa voidaan myös liikkua ko. hahmon tavalla.
- Medialelutanssi: Liikutaan musiikin tahdissa kuten oma lempihahmo. Jokainen lapsi vuorollaan on jonon ensimmäisenä liikkuen kuten oma lempihahmonsa. Muut lapset seuraavat ja liikkuvat samalla tavoin.
- Piirrä tai kerro mukavasta, surullisesta tai pelottavasta mediamuistosta tai piirrä lempilastenohjelmastasi ja kerro mitä siinä tapahtuu.
- Mieti hiljaa mielessäsi lempiohjelmaasi ja siitä yhtä hahmoa. Kohta saat esittää lempihahmoasi ja muut arvaavat kuka se on. Älä sano hahmon nimeä, mutta hahmo saa kuitenkin puhua. Variaatio: Miettikää parin kanssa jokin mieluinen lastenohjelma, valitkaa hahmot ja esittäkää sitä. Muut saavat arvata mistä ohjelmasta on kyse.



LIITE 10. Yhteisellä mediamatkalla – Vinkkejä vanhemmille

MEDIAKASVATUS on ohjausta ja opetusta mediasta ja median avulla. Lapsi tarvitsee sekä suojelevaa että sallivaa mediakasvatusta. On tärkeää yhdessä nauttia mediasta, mutta samalla asettaa rajat ja säännöt median käytölle. Media tarjoaa myös monia mahdollisuuksia oppimiseen.

MIKSI MEDIAKASVATUSTA?

- ❖ Kehittää lapsen ymmärrystä mediasta ja vahvistaa lapsen mediataitoja.
- ❖ Lapsi tarvitsee mediataitoja pärjätäkseen nyky-yhteiskunnassa.

LAPSET JA MEDIA

- ❖ Huolehdi, että lapsesi katselee vain hänen ikätasolleen ja persoonalleen sopivia sisältöjä.
- ❖ Sallituissakin kuvaohjelmissa voi olla lievää ahdistavaa tai pelottavaa sisältöä.
- ❖ Lapsi eläytyy voimakkaasti tarinoihin ja samastuu mediahahmoihin.
- ❖ Lapsi vertaa median parissa saamiaan kokemuksia käsitykseensä todellisuudesta.
- ❖ Päiväkoti-ikäinen lapsi saa katsoa vain ikärajamerkillä S varustettuja kuvaohjelmia ja pelata pelejä, jotka ovat kaikille sallittuja.

MIKSI LAPSI TARVITSEE TUKEA MEDIAN KÄYTÖSSÄ?

- ❖ Usein lapsi oppii helposti käyttämään erilaisia median välineitä (tietokone, tabletti jne.), mutta ei kykene valikoimaan itselleen sopivaa sisältöä. *Mitä mediavälineitä teidän perheessä käytetään?*
- ❖ Lapsen tunteiden hallinta ja sosiaaliset taidot eivät kehity samaan tahtiin teknisten taitojen kanssa. Lapselle on vaikeaa erottaa faktaa fiktiosta, mainoksia muista ohjelmista tai lastenohjelmia uutisista. Tästä syystä lapsi tarvitsee aikuisen tukea median parissa. *Miten voit tukea lastasi, kun hän käyttää mediaa?*
- ❖ Lapsen leikki saa usein aineksia mediasta. Median käyttö ei saisi korvata leikkiin käytettyä aikaa. *Miten ohjelmat tai media on vaikuttanut lapsesi leikkiin?*

MITEN VOIT TUKEA LASTASI MEDIAN KÄYTÖSSÄ:

- ❖ Käytä medialaitteita yhdessä lapsesi kanssa. Huolehdi, että lapsesi käyttää medialaitetta näköetäisyydellä.
- ❖ Keskustele lapsen kanssa median käytöstä, sisällöistä ja lapsen kokemuksista (pelot, kiinnostukset jne.). Selitä asioita ja vastaa lapsen kysymyksiin.
- ❖ Ole kiinnostunut lapsesi mediankäytöstä. Älä vähättele lapsen mediasta kumpuavia leikkejä.
- ❖ Laatikaa yhdessä lapsen kanssa säännöt median käytölle. Huomioi, että oma median käyttösi toimii esimerkkinä lapselle.



Voitte laatia lasten kanssa yhdessä sääntötaulun, johon kirjataan median käyttöä koskevat yhteiset säännöt. Sääntöjä voidaan asettaa myös vanhemmille! Sääntötauluun merkitään myös seuraamukset sääntöjen rikkomisesta. Esimerkki sääntötaulusta:

Medialaitteet suljetaan klo _____

Kännykkää ei käytetä ruokapöydässä.

Medialaitteita saa käyttää yhtä paljon kuin on ulkoillut / leikkinyt.

Pelipäivät ovat maanantai, keskiviikko ja lauantai.

Sääntöjen rikkomisesta seuraa:

Seuraavana päivänä medialaitteiden käyttökielto.

LÄHTEET

MLL 2014. Mediatyökaluja varhaiskasvatukseen. Toimintavinkejä sosiaalisten taitojen harjoitteluun ja kasvatuskumppanuuden tukemiseen. Helsinki: MLL.

Saatavissa: <http://mll.fi/>

<http://bin.directo.fi/@Bin/df50c62c170894ae964c28fd00ed9456/1408617611/application/pdf/13386830/MLL%20Mediaty%C3%B6kaluja%20varhaiskasvatukseen%20A4%20B%20%28kaksi%20palstaa%29.pdf>

MLL 2014. Lapset ja media. Perheiden pelisääntöjä. Saatavissa:

http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ ja_ media/pelisaannot_ median_ kayttolle/perheiden_ pelisaantoja/

Stakes ja Opetusministeriön Mediamuffinssi -hanke 2008. Mediakasvatus varhaiskasvatuksessa [viitattu 21.8.2014]. Helsinki: Stakes.

Saatavissa: <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/60e94fb7-dcbc-49db-a7c6-42c4e597659d>

THL 2014. Lastenneuvolakäsikirja. Mediakasvatus. Saatavissa:

http://www.thl.fi/fi_Fi/web/lastenneuvola-fi/ohjeet/terveysneuvonta/mediakasvatus