

MEDIAKARTAN TUNTIJAT

TOIMINTAMALLI ALLE 8 –VUOTIAIDEN MEDIAKASVATUKSEEN

MILLAISIA TUNTEITA MEDIA HERÄTTÄÄ? Miksi toisen mielestä jännittävä elokuvan kohtaus voi olla toisen mielestä pelottava? Mikä tekee pelistä hauskan tai mainoksesta koskettavan? Miten itse voi luoda mediasisältöä, joka pelottaa tai ilahduttaa?

TUNTEILLA ON ISO ROOLI mediakulttuurissa. Nauramme, liikutemme, pitkästyimme ja suutemme erilaisten mediasisältöjen, -välineiden ja tilanteiden parissa. Vaikka jotkin median viestit on tarkoitettu herättämään tiettyjä tunteita, mediasisällöt ovat aina monitulkintaisia ja ihmiset reagoivat niihin omilla tavoillaan. Medialukutaitoinen tunnistaa tunteisiin vetoavia vaikutuskeinoja ja tiedostaa tunteiden merkityksen myös omassa toiminnassaan.

MEDIAKARTAN TUNTIJAT -MATERIAALI sisältää tietoa, toimintamallin ja tehtäviä pienten lasten mediakasvatukseen. Toimintamallin lähtökohtina ovat lapsen oma kokemus ja mediakulttuuri. Tavoitteena on kehittää media- ja monilukutaitoa sekä oppia tunnistamaan ja tiedostamaan median herättämiä tunteita ja niiden vaikutuskeinoja myös tekemällä omia mediasisältöjä.

TOIMINTAMALLI LIITTY varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaisesti erityisesti esteettisen ja eettisen orientaation sisältöalueisiin. Esi- ja alkuopetuksessa tehtävät vahvistavat lasten osaamista erityisesti monilukutaitoon ja tieto- ja viestintäteknikkaan liittyvässä osaamisessa sekä kasvatuksen eettisissä kysymyksissä.

TOIMINTAMALLI SISÄLTÄÄ SEURAAVAT OSIOT:

- 1) TUNTEET LIIKKEESSÄ
- 2) MITÄ KAIKKEA ON MEDIA?
- 3) MIKÄ MEDIASSA TUNTUU?
- 4) TEHDÄÄN ITSE

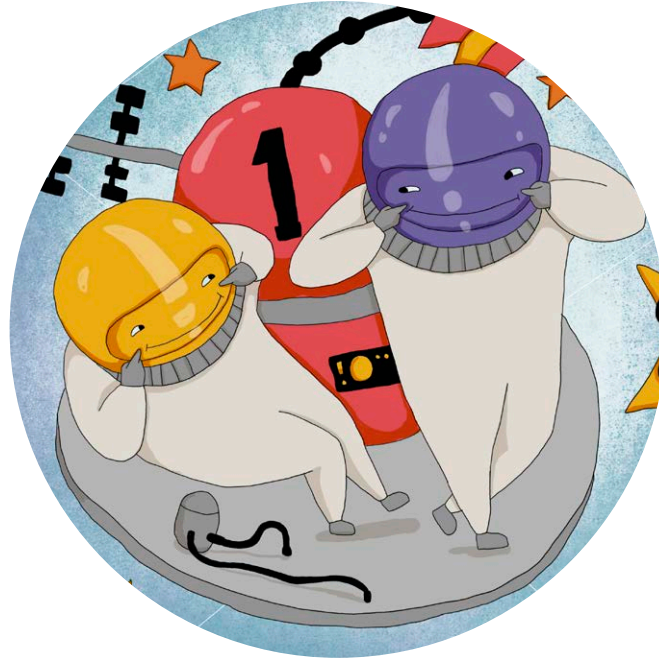
JOKAINEN OSIO sisältää useampia tehtäviä, joista voit valita ja soveltaa omalle ryhmällesi sopivaa toimintaa.

TOIMINTAMALLIIN KUULUU erikseen tulostettava **Mediakartan tuntijat -juliste**, jossa seikkailevat avaruusaluksella kasvaneet Hipsu ja Lenne. He tutkivat juuri löytämiään avaruusasemia ja tarvitsevat lasten apua jokaisella asemalla. Kehystarinan löydät tästä ohjeistuksesta turkoosilla värillä kirjoitettuna. Etene tarinan avulla osiosta tai tehtävästä toiseen. Julistetta voi myöhemmin käyttää myös lautapelinä (kts. liite 1).

Avaa värillinen juliste

Avaa mustavalkoinen juliste

Mediakartan tuntijat -toimintamallin ovat tuottaneet yhteistyössä Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, Kilpailu- ja kuluttajavirasto, Mediakasvatuskeskus Metka, Mediakasvatusseura ja Opetushallitus vuoden 2016 Mediataitoviikolle.



1 TUNTEET LIIKKEESSÄ

Tässä osiossa tavoitteena on saada mielikuvitus ja ajatukset liikkeelle sekä kartoittaa, miten paljon erilaisia tunteita päivittäin kohtaamme. Tunteita tarkastellaan erilaisten liikeharjoitusten, tehtävien ja ajatusleikkien avulla. Voit valita tehtävistä yhden tai useampia.

TAUSTATARINA:

Korkealla avaruudessa, kaukana päidemme yläpuolella, seikkailee tälläkin hetkellä kaksi avaruuspukuun sonnustautunutta kaverusta. He ovat Siimu-nimisellä avarusasemalla syntyneet Hipsu ja Lenne. Lapset ovat uteliaita ja rohkeita. Eräänä päivänä heidän vanhempansa määrätään korjaamaan erästä kauempana sijaitsevaa, pientä avarusasemaa, joka lähettää kotialuksen radioon kummallisia ääniä. Hipsu ja Lenne päättävät lähteä korjausreissulle mukaan, sillä he eivät ole aikaisemmin käyneet siellä päin avaruutta. Mutta mitä ihmettä? Kun perheen pieni korjausalus lähestyy kummallista ääntä pitävää asemaa, ei siellä olekaan vain yhtä, vaan neljä avarusasemaa! Ne kaikki ovat erilaisia ja erivärisiä. Tästä pitää ottaa selvää. Kun vanhemmat jäävät korjaustöihin, Hipsu ja Lenne päättävät tutkia kaikki asemat. Vaihdettuaan päälle avaruuspuvut joilla voi lentää helposti paikasta toiseen, he huikkaavat vanhemmilleen lähtevänsä nyt seikkailemaan ja palaavansa viimeistään kun tulee kova nälkä. Niin he aukaisevat pienen korjausaluksen oven ja suuntaavat kohti ensimmäistä edessä näkyvää avarusasemaa.

Lennettyään hetken avaruuspuvuissaan Hipsu ja Lenne saapuvat ensimmäiselle avarusasemalle. Aseman seinät ja katto on vuorattu erilaisilla lappusilla, joissa lukee kaikissa eri sanoja. Lenne, joka osaa jo lukea, tavaa sanoja ääneen: "I-lo. Pel-ko. On-ni. Jän-ni-tys. Su-ru. Vi-ha. Mitä nämä ovat? ", hän kysyy. Osaatteko te auttaa Hipsua ja Lenneä? Tehkää yhdessä seuraavia tehtäviä, ehkä Hipsulle ja Lennellekin selviää mistä on kyse.

TEHTÄVÄ: TUNTEEN TARTUTTAJAT

TARVITSET: Riittävästi tilaa liikkua koko ryhmällä

Tässä tehtävässä lapset liikkuvat mahdollisimman ilmeettöminä, paitsi 1-2 lasta, jotka saavat tehtäväkseen "tartuttaa tunnetta" (iloa, surua tms. valittua tunnetta). Tunne tarttuu koskemalla toista kevyesti olkapäähän ja ilmeilemällä ja elehtimällä tunnetta kuvaavasti. "Tartutettu" tekee ilmeet ja eleet perässä. Sitten "tartuttaja" ottaa tartutettua kiinni vyötäisiltä ja lähdetään jonossa etenemään ja tartuttamaan tunnetta seuraavalle. Uusin tartutettu on aina jonon ensimmäinen ja seuraava tartuttaja. Leikki loppuu, kun kaikki lapset ovat mukana letkassa.

Isommilla lapsilla leikistä voi tehdä kilpailullisen niin, että toinen joukkue on esimerkiksi ilo ja toinen suru, ja lopussa lasketaan, kumpaan letkaan päätyi enemmän lapsia.

TEHTÄVÄ: MILTÄ TUNTEET NÄYTTÄVÄT?

TARVITSET: Riittävästi tilaa liikkua vapaasti koko ryhmän kanssa.

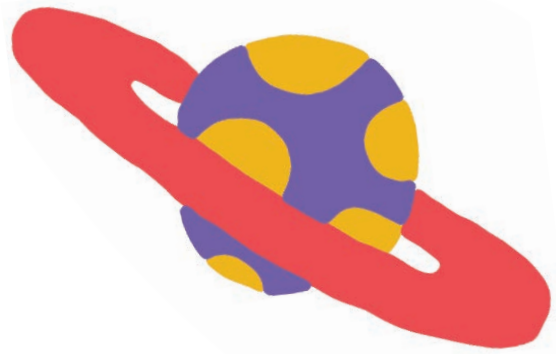
Tässä tehtävässä näytellään, liikutaan ja ilmeillään eri tunnetilojen mukaan. Kaikkein nuorimpien lasten kanssa kannattaa valita hyvin selkeitä tunteita, esimerkiksi ilo tai suru, ja lisätä tunteita lasten kehitystason mukaisesti.

Laita pomppumusiikkia soimaan, ja anna lasten hypiä musiikin tahdissa. Pysäytä musiikki yllättäen ja huuda tunne, jonka mukaisesti hypitään sen aikaa, kun musiikki on pysähdyksissä.

Menkää peilin eteen tutkimaan ja matkimaan erilaisia tunteita. Katselkaa, miltä itse näyttää, kun on surullinen, iloinen tai vaikkapa tuntee jännitystä.

Anna yhdelle lapselle salatunne, jota hänen tulee esittää muille puhumatta. Huolehdi, että muut eivät kuule tunnetta. Voitte käyttää esimerkiksi tundesymboleita tai voit kuiskata tunnetilan. Kun salainen tunne on keksitty, vaihtuu vuoro.

Keskustelkaa lopuksi siitä, miltä tehtävä tuntui ja oliko jotakin tunnetilaa hausempaa tai vaikeampaa näytellä kuin jotain toista.



TEHTÄVÄ: KUVAT KERTOVAT

TARVITSET: Sanoma- tai aikakauslehtiä, saksia, (halutessasi paperia tai pahvikartonkia, sinitarraa)

Tässä tehtävässä tarkastellaan tunnetiloja tulkitsemalla valokuvien henkilöiden ilmeitä ja asentoja. Tehtävää voi varioida usealla eri tavalla ryhmän tai-tojen ja koon mukaan. Tässä muutamia vaihtoehtoja:

A. Pyydä lapsia valitsemaan ja leikkaamaan lehdistä erilaisia kuvia ihmisistä. Kun jokainen on leikannut ainakin viisi kuvaa, asettakaa kaikki leikatut kuvat vaaleaa pintaa vasten ja tarkastelkaa niitä rauhassa. Pyydä lapsia ryhmittelemään kuvien henkilöitä eri tunnetilojen mukaan: kuka näyttää iloiselta, näyttääkö joku surulliselta, entä vihaiselta tai pelokkaalta? Mitä muita tunnetiloja kuvista löytyy? Tuliko ryhmässä erimielisyyttä siitä, mitä tunnetta mikäkin kuva edustaa? Mistä se voisi johtua?

B. Pyydä lapsia valitsemaan ja leikkaamaan lehdistä erilaisia tunteita ilmaisevia kuvia ihmisistä. Kun jokainen on leikannut 3-5 kuvaa, pyydä lapsia asettamaan kuvat tunnejanalle, jonka ääripäät ovat esimerkiksi ilo ja suru. Kun jana on valmis, keskustelkaa, miksi jokin kuva viestii ilosta ja miksi joku kuva tuo pikemminkin mieleen surun tunteen. Millaisina hetkinä itsensä on tuntunut samalta kuin kuvan henkilöistä?

C. Valitse valmiiksi 3-5 eri tunnetilaa ja pyydä lapsia etsimään lehdistä ihmisten kuvia, joiden ilmeet ja asennot kuvastavat valitsemiasi tunteita. Leikatkaa kuvat talteen ja ryhmitelkää eri tunteiden alle.



TIETOLAATIKKO: TUNTEET

Tunteet ovat olleet pitkään mielenkiinnon kohteena ja tutkijat ovat tehneet niistä monia erilaisia kuvauksia ja luokitteluja. Perustunteiksi voidaan ajatella kuitenkin onnellisuutta, hämmästyneisyyttä, surua, vihaa, inhoa ja pelkoa. Muita tunteita voivat olla esimerkiksi huvittuneisuus, syyllisyys, häpeä, helpotus, ilo ja rakkaus. Ihmiset voivat aistia tunteita eri puolilla kehoa ja eri tunteita voidaan kokea myös samanaikaisesti. Lisätietoa tunteista ja tunnetaidoista löydät esimerkiksi Opetushallituksen julkaisemasta Tunteesta tunteeseen -ohjaajan oppaasta (http://www.edu.fi/tunteesta_tunteeseen).

Tunteilla ja tunnetaidoilla on tärkeä merkitys hyvinvoinnin tukena ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa. Tunteet voivat myös viestiä meille siitä, mitä tarvitsemme ja kaipaamme. Tunteet eivät ole suoraan negatiivisia tai positiivisia luonteeltaan vaan kokemus tunteesta voi riippua tilanteesta. Joskus sama tilanne tai esimerkiksi mediasisältö voi herättää monenlaisia tunteita. Tunteita ei ole kuitenkaan aina helppo tunnistaa tai pukea sanoiksi, ja tunnetaitoja tuleekin harjoitella.



2 MITÄ KAIKKEA ON MEDIA?

Tämän osion tavoitteena on tutustua lasten omaan mediakulttuuriin tunnistamalla erilaisia median välineitä ja sisältöjä, sekä keskustelemalla omasta median käyttämisestä. Väritystehtävässä nimetään erilaisia medialaitteita ja tullaan tutuiksi media-sanalla sekä pohditaan omien esimerkkien kautta, millaista sisältöä eri medialaitteista saa. Osion toisessa tehtävässä etsitään mediaa omasta lähiympäristöstä.

TEHTÄVÄ: MONTA MONTA MEDIAA

TARVITSET: Jokaiselle oman Erilaisia medioita – värityskuvan (ks. liite 2), värikyniä

Hipsu ja Lenne ovat nyt oppineet paljon uutta tunteista, ja etenkin sen, että niitä on todella paljon erilaisia. He ovat juuri saapuneet toiselle avaruusasemalle, joka näyttää hieman erilaiselta kuin aikaisempi, tunteita täynnä oleva asema. He löytävät keskeltä asemaa kasan erilaisia hassuja vempaimia. Avaruusasemalla on niin hämärää, etteivät kaverukset erota laitteita toisistaan. Olisitteko ystävällisiä ja auttaisitte Hipsua ja Lenneä. Värittäkää heidän löytämänsä vempaimet kivoilla väreillä ja kertokaa toisillenne, minkä nimisiä laitteita Hipsu ja Lenne löysivät.

Keskustelkaa väritystehtävän aikana siitä, löytyykö vempaimille ja laitteille jotakin yhteistä nimitystä. Media-sanaa voi avata tarpeen mukaan kertomalla, että kaikkia lasten värittämiä laitteita voidaan sanoa

mediaksi tai medialaitteiksi. Lisää tietoa media-käsitteestä löydät tietolaatikosta. Lasten värittäessä siirry keskusteluun jatkamalla Hipsun ja Lennen tarinaa:

Nyt vempaimet alkavat jo näkyvät ja tuleepa niistä hienoja! Hipsun ja Lennen kotona avaruusasema Siimulla on vähän samanlaisia laitteita, mutta niillä on ihan eri nimet eikä niitä varmaankaan käytetä ihan samalla tavalla. Lenne ja Hipsu haluaisivatkin nyt kuulla, mihin te näitä jänniä vempaimia käytätte.

ESIMERKKIKYSYMYKSIÄ KESKUSTELUUN:

Millaisia asioita näkee televisiosta, entä kuulee radiosta?

Mihin älypuhelin voi käyttää?

Entä tablettia?

Mitä sanomalehdestä luetaan ja katsotaan?

TEHTÄVÄ: MEDIAMETSÄSTYS

TARVITSET: *Mediasymbolit edellisestä tehtävästä*

Tehtävässä lapset kulkevat oman ryhmän tai koko päiväkodin/eskarin/koulun tiloissa. Etsitään, mitä laitteita löytyy ja mitä ei löydy. Löytyykö laitteita, jotka ovat medialaitteita tai joita lapset epäilevät medialaitteiksi, mutta niitä ei näy Hipsun ja Lennen laitteiden joukossa? Mitä ne ovat ja mihin niitä käytetään?

Vinkki:

MITEN INTERNET TOIMII -KIRJA

KAVI on tuottanut netin perusasioista kertovan Miten internet toimii –oppaan (www.mediataitokoulu.fi/netti) päiväkotij- ja alakouluikäisille lapsille. Lukekaa kirjaa yhdessä ja tutustukaa netin saloihin. Keskustelkaa lopuksi siitä, mitä kirjasta jäi mieleen ja herättikö kirjassa jokin lisää kysymyksiä.

Opasta voi myös tilata maksuttomasti osoitteesta: kavi.fi/meku/julkaisut



TIETOLAATIKKO: MEDIA



Medialla tarkoitetaan tässä materiaalissa sekä erilaisia **mediavälineitä**, kuten televisiota, radiota, kirjoja, lehtiä, tietokoneita ja älypuhelimia sekä erilaisia **mediasisältöjä**, kuten televisio-ohjelmia, elokuvia, valokuvia, lehtiarikkeleita, kirjoja, verkkosivuja, sovelluksia tai pelejä. Mediakartan tuntijat -materiaalikin on yhdenlainen mediasisältö. Mediavälineitä ja -sisältöjä ei voi kuitenkaan aina tarkasti erotella toisistaan eikä niin ole aina välttämätöntä tehdä. Mediat ovat kuitenkin jatkuvasti läsnä ihmisten arjessa. Vietämme erilaisten medioiden parissa aikaa, olemme niiden avulla vuorovaikutuksessa toisten ihmisten kanssa, koemme elämyksiä, opiskelemme, etsimme ja löydämme tietoa maailman asioista niiden kautta.



3 MIKÄ MEDIASSA TUNTUU?

Tässä osiossa tunteet ja media päästetään kunnolla yhteen ja pohditaan, minkä vuoksi jotkin median kautta nähdyt tai kuullut jutut tuntuvat hauskoilta, kun toiset pelottavat ja jotkin tekevät jopa surulliseksi. Musiikillisen lämmittelytehtävän jälkeen lapset pääsevät keskustelun kautta analysoimaan, mitkä seikat mediassa herättävät tunteita.

Nyt ovat erilaiset mediavimpaimet ja vempaimet tuttuja myös Hipsulle ja Lennelle. He lähtivät juuri matkaan kohti kolmatta avaruusasemaa ja ollessaan jo aivan lähellä laskeutumista aseman pinnalle, he näkevät jostakin kajastavan kirkasta valoa. Kun he ovat ihan lähellä, he tunnistavat mistä valo tulee ja hihkaisevat yhteen ääneen: televisio! He asettuvat ruudun ääreen välillä istuen ja välillä pomppien innosta. Ruudulla näkyy kaikenlaisia uusia hahmoja, joita sen paremmin Hipsu kuin Lennekään eivät ole ennen nähneet. Äkkiä televisioruutuun ilmestyy kaksi kissoilta näyttävää olentoa, jotka juoksevat peräkanaa kuoppaisella tiellä ja yrittävät päästä turvaan ennen valtavaa sadekuuroa. Ukkonen alkaa jyristä ja salama välähtää. Lenneä kohtaus naurattaa, ja hän haluaa nähdä, kumpi kissoista selviää ensimmäisenä suojaan rajuilmalta. Hipsua taas ei naurata yhtään, vaan hän tuskin uskaltaa katsoa miten juokseville kissoille käy. Ukkonen ja salama eivät yhtään helpota Hipsun oloa, hän laittaisi mieluummin silmät kiinni ja kädet korville! Sitten jostain alkaa ihan yllättäen kuulua musiikkia ja Hipsua jo helpottaa. Tekee ihan mieli tanssia, niin kivaa on kun ei enää jännitä, Hipsu ajattelee.

TEHTÄVÄ: ANNA MUSIIKIN TUNTUA

TARVITSET: Etukäteen valittuja musiikki-näytteitä, jotka kuvastavat eri tunnetiloja. Mediakasvatus- ja kuvaohjelmayksikön YouTube –kanavalta <https://youtu.be/4e5RZAqaR00> löydät materiaalia varten tuotetun, reilun 3 minuutin mittaisen musiikkikoosteen. Voit myös valita itse kokonaisia musiikkikappaleita.

Kuunnelkaa yhdessä musiikkikatkelmia, jotka ovat tunnelmiltaan erilaisista sävelmistä. Lapset voivat esimerkiksi liikkua tai tanssia musiikin tahdissa ja näin eläytyä musiikin herättämiin tunteisiin. Kuunnelkaa sitten kappaleet toiseen kertaan ja jokaisen eri osion jälkeen pysähtykää keskustelemaan, millaisia tunteita ja tunnetiloja musiikki mielessä herätti. Mikä asia sai tunteen tulemaan mieleen? Voitte myös lopuksi pohtia, mikä musiikkikappaleista sopisi parhaiten Hipsun ja Lennen katsomaan tv-ohjelmaan, jossa kissat yrittävät juosta suojaan rajuilmalta. Miksi?

TEHTÄVÄ: MIKÄ TEKEE ILOISEKSI, MIKÄ JÄNNITTÄÄ?

Istukaa yhdessä esimerkiksi rinkiin tai niin, että näette toisenne. Tehtävän tavoitteena on pohtia, mitkä asiat mediassa herättävät tunteita. Kysy aluksi esimerkkejä lapsille tutuista median sisällöistä: Mikä elokuva on mielestäsi surullinen? Mikä kirja taas jännittävä? Mikä video sai sinut nauramaan oikein kovasti? Voit vaihdella eri tunteita ja medialaitteita niin, että jokainen löytää oman esimerkkinsä.

Pohtikaa seuraavaksi lasten antamien esimerkkien perusteella, mitkä asiat tekivät elokuvasta surullisen ja mitkä kirjasta jännittävän tai videosta hauskan. Sovella kysymyksiä lasten antamien esimerkkien mukaan. Voit auttaa lapsia kysymällä millaiset asiat heitä yleensä ohjelmissa ilahduttavat/pelottavat/surettavat.

Kuvitelkaa myös, että tekisitte itse videon tai kirjoittaisitte kirjan. Millaisilla asioilla kirjasta saa surullisen, entä jännittävän? Entä miten elokuvasta tai videosta tehdään todella iloinen tai oikein pelottava?

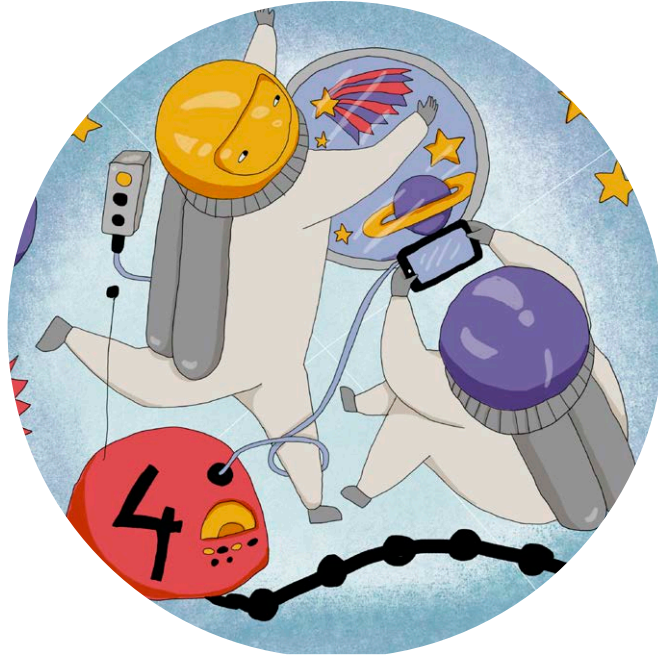
Pohtikaa lopuksi keksittekö syitä, miksi Lennen ja Hipsun katsoma ohjelma herätti kaveruksissa erilaisia tunteita, Lenessä iloa ja hilpeyttä, Hipsussa jännitystä? Mikä teki televisio-ohjelmasta yhtä aikaa hauskan ja jännittävän?



TIETOLAATIKKO: MEDIA & TUNTEET



Tunteita voidaan mediassa pyrkiä herättämään monenlaisin eri keinoin. Tunteen heräämiseen voi vaikuttaa esimerkiksi tarina, siinä esiintyvät henkilöt ja heidän kokemuksensa. Tunteita voidaan herättää myös muilla keinoin, kuten äänitehosteilla, musiikilla, väreillä, rytmillä sekä henkilöiden ilmeillä ja eleillä. Tunteiden heräämiseen vaikuttaa varsinaisen mediasisällön lisäksi kuitenkin moni muukin tekijä, kuten missä ja milloin mediaa käytetään, kenen kanssa, ja millaisia aiempia kokemuksia mediankäyttäjällä on.



4 TEHDÄÄN ITSE

Tässä osiossa päästään kokeilemaan itse tunteita herättävän median tekemistä. Oman tekemisen kautta lapset voivat käytännössä hyödyntää aikaisemmin toimintamallissa kuultua ja opittua. Aloittakaa osio lämmittelytehtävällä, jossa lapset saavat kuvata viittä erilaista tunnetta omilla ilmeillään, eleillään ja asennoillaan. Voitte siirtyä myös suoraan oman tunnetarinan tekemiseen.

TARVITSET: Jos päädytte tallentamaan lasten esityksiä kuvina tai videokuvana, tarvitsette kame-
roita (esim. pokkarikamera, älypuhelimien tai tabletin kamera), mahdollisesti rekvisiittaa tunnetari-
noita varten, välineet kuvien tai videotiedostojen siirtoon sekä tunnetarinoiden esittämiseen.

*Hipsu ja Lenne ovat oppineet taas paljon uutta. Kukaan ei ole samanlainen kuin toinen ja kaikki kokevat ja tuntevat asioita eri tavalla. Matkalla neljännelle avaruusasemalle molempien kaverusten vatsa alkaa jo hieman kurnia, sillä ruoka-aika lähestyy kovaa vauhtia ja pian on löydettävä korjauspuuhissa olevat vanhemmat, jotta matka takaisin omalle avaruusalukselle voi alkaa. Neljännelle asemalle saavuttuaan kaverukset löytävät jälleen uusia mediavempaimia, tällä kertaa kameran ja hieman televisiota muis-
tuttavan pienemmän laitteen. Olikohan tämä nyt se tabletti vai mikä? Hipsu muistelee mitä laitteella tehdään ja alkaa kuvaamaan Lenneä. Lennestä kuvaaminen näyttää hauskalta ja hänkin haluaisi jo kokeilla. "Ei kun vielä on minun vuoro!" Hipsu tiuskaisee ja alkaa kuvata asemalta löytyviä muita tava-
roita. Lenneä harmittaa niin kovasti, että hän hypähtää Hipsun viereen ja yrittää ottaa tabletin Hipsun käsistä. Hetkinen! Mitäs tässä nyt tapahtuu! Auttaisitteko vähän? Millaiset säännöt te keksisitte Hipsul-
le ja Lennelle, jotta he voisivat ratkaista riidan ja olla taas sovussa?*

Kun olette keskustelleet ja sopineet säännöistä riitatilanteessa, jatkakaa osion varsinaisiin tehtäviin.

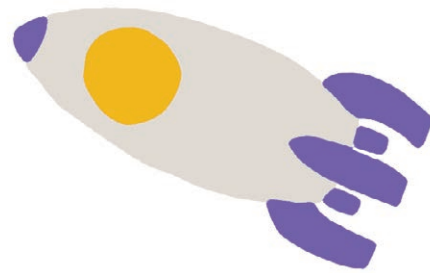
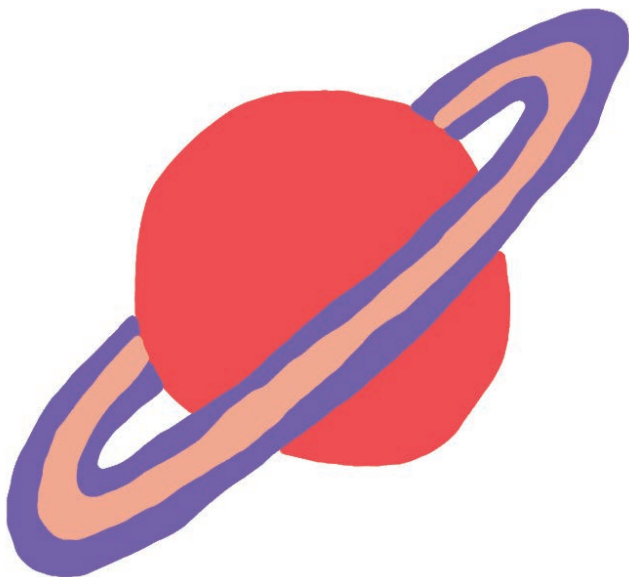
Kiitos paljon avustanne, sovussa on paljon kivempi jatkaa matkaa!

TEHTÄVÄ: KUVAA TÄMÄ TUNNE!

Kokeilkaa tässä tehtävässä, kuinka tunteita ja erilaisia tunnetiloja voidaan tallentaa kameran avulla. Jos tarpeellista, varaa aikaa kuvaamisen harjoittelulle.

Valitkaa aluksi viisi tunnetta, jotka lapset esittävät kameralle. Päätäkää, mitä kuvassa näkyy: pelkät kasvot, ylävartalo vai koko keho. Pyydä lapsia pohtimaan kasvojen ilmeen lisäksi, miten tunnetta voi ilmentää myös eleillä ja asennoilla. Voitte tehdä jokaiselle oman viiden tunteen kuvakokoelman, jakaa tunteita eri lasten kesken tai ottaa vaikka ryhmäkuvia jokaisesta tunteesta erikseen.

Tehtävän loppuksi katsokaa lasten ottamia valokuvia yhdessä ja pohtikaa, saitteko tunteita esiin kuvissa. Pohtikaa millaisilla asioilla ja teoilla toisen saa iloiseksi tai toinen voi tulla surulliseksi.



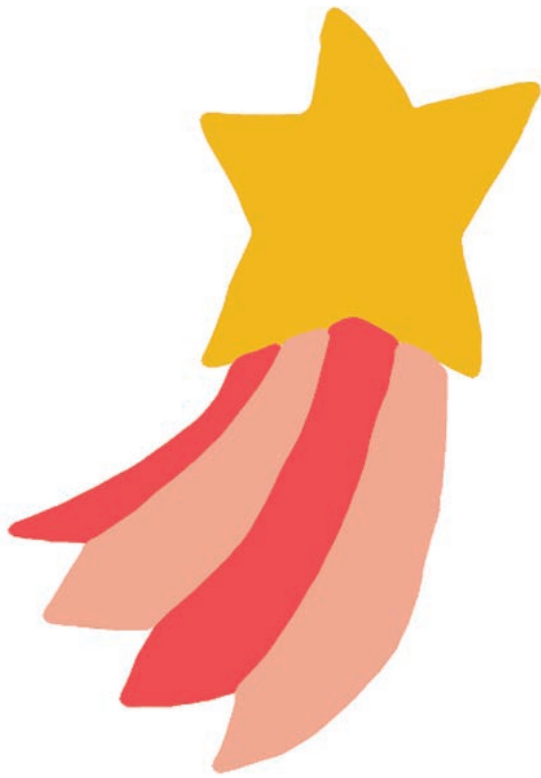
TEHTÄVÄ: TEHDÄÄN OMA TUNNETARINA

Tarkoituksena on tehdä itse oma tunnetarina, joka hauskuuttaa, jännittää, hämmästyttää tai tekee surulliseksi. Tarina voi olla aivan lyhyt ja yhden kohtauksen mittainen, tai siitä voi tehdä pidemmänkin. Voitte myös valita jonkin tutun tunteita käsittelevän tarinan, josta teette oman versionne pohtimalla tarinassa esiintyviä tunteita ja näyttelämällä sen itse.

Pohtikaa aluksi, millainen tunne on tarinan pääosassa: onko se esimerkiksi ilo, suru, jännitys, onni, viha tai rohkeus. Keksikää tämän jälkeen, mitä tarinassa tapahtuu: keitä tarinassa on mukana ja mitä heille tapahtuu? Kun tarina on tiedossa, pohtikaa jälleen tunnetta: jos joku muu näkisi esityksen, miten hän tietää mistä tunteesta on kysymys? Mitkä olivat niitä tapoja, joilla juuri meidän valitsemaa tunnetta voidaan tuoda esille.

Tunnetarinoita ei välttämättä tarvitse kuvata, vaan voitte esittää tarinaa näyttelämällä tarinaa ilman tallentamista. Kuvien tai videokuvan etuna on kuitenkin se, että niiden avulla lapset pääsevät myöhemminkin tarkastelemaan mm. sitä, miltä tunteet näyttävät heidän tulkitseminaan. "Ääniraidan" voi tehdä esimerkiksi päiväkodista löytyvillä soittimilla näytelmän taustalle tai käyttää halutessaan digitaalisia vapaasti käytettäviä ääniä. Näin lapset saavat harjoitella mediatuottamisen taitoja.

Tukea ja ideoita lasten omaan tuottamiseen ja etenkin kuvalliseen kerrontaan löydät esimerkiksi Meidän jutusta tuttu -toimintamallista www.mediataitokoulu.fi/meidanjuttu.



TEHTÄVÄ: LOPPUKESKUSTELU

Tunteiden kuvaaminen ja tarinoiden keksiminen oli Hipsun ja Lennen mielestä aika hauskaa puuhaa ja eniten he nauttivat teidän kertomistanne tarinoista. Heitä alkaa kuitenkin jo kovasti nälättää ja väsymyksen painaa. Juuri silloin he onnekseen huomaavat pienen valonsäteen lähestyvän kovaa vauhtia: sen täytyy olla heidän vanhempiansa korjausalus - he ovat varmaan saaneet työnsä tehtyä ja tulivat nyt noutamaan Hipsun ja Lennen kotiin. Pikkuisen aluksen ovi avautuu ja kaverukset lennähtävät sisään. Sisällä vanhemmat tarjoavat Hipsulle ja Lennelle ensimmäisenä mehua ja eväsleipiä. Sen jälkeen he haluavat kuulla kaiken, mitä päivän aikana on tapahtunut. "No, ..." aloittaa Lenne ja vanhemmat saavat kuulla pitkän tarinan tunteista, erilaisista media-avempaimista ja siitä, mitä Hipsu ja Lenne niillä tekivät.

Kertokaa tekin toisillenne, millaisia ajatuksia Hipsun ja Lennen auttaminen ja tehtävien tekeminen teissä herätti: mikä oli kivaa, mikä hankalaa, mitä muuta teille tulee mieleen?



TIETOLAATIKKO: MEDIAN TUOTTAMINEN



Erilaiset mediatuottamisen taidot kuuluvat olennaisesti medialukutaitoihin. Tuottamalla ja tekemällä, esimerkiksi kuvaamalla, videoimalla, kirjoittamalla tai äänittämällä, lapset saavat mahdollisuuksia tarkastella, tutkia ja tallentaa omaa elinympäristöään ja ihmisiä. Mediatuottaminen liittyy olennaisesti niin vuorovaikutukseen, osallisuuteen, oman äänen esiintuomiseen kuin luovaankin toimintaan.

LIITE 1

MEDIAKARTAN TUNTIJAT -LAUTAPELI

Mediakartan tuntijat –juliste toimii myös lautapelinä.

Pelatessa keskusteluja mediasta ja sen herättämistä tunteista voi jatkaa.

Säännöt peliin on hyvä keksiä yhdessä lasten kanssa.

VAIHTOEHTOISESTI VOI KÄYTTÄÄ ALLA OLEVIA ESIMERKKISÄÄNTÖJÄ:

- ◆ Aloitus asemalta 1, matkaan päästäkseen tarvitsee riittävästi vauhtia. Sitä saa heittämällä nopan silmäluvun 4,5 tai 6.
- ◆ Reitti risteää kahdessa kohtaa. Risteyksissä on ruuhkaa, joten jos joudut risteystä edeltävään ympyrään, jää odottamaan yhden heittovuoron ajaksi.
- ◆ Asemilla 2 ja 3 voit ladata alukseesi lisää virtaa ja saat ylimääräisen heittovuoron.
- ◆ Reitti osuu kaksi kertaa planeettaa kiertävälle renkaalle. Rengas pyöräyttää sinua kolme askelta taaksepäin.
- ◆ Maali on asemalla 4, sinne pääsee vain tasaluvulla.

LIITE 2: VÄRITYSTEHTÄVÄ

