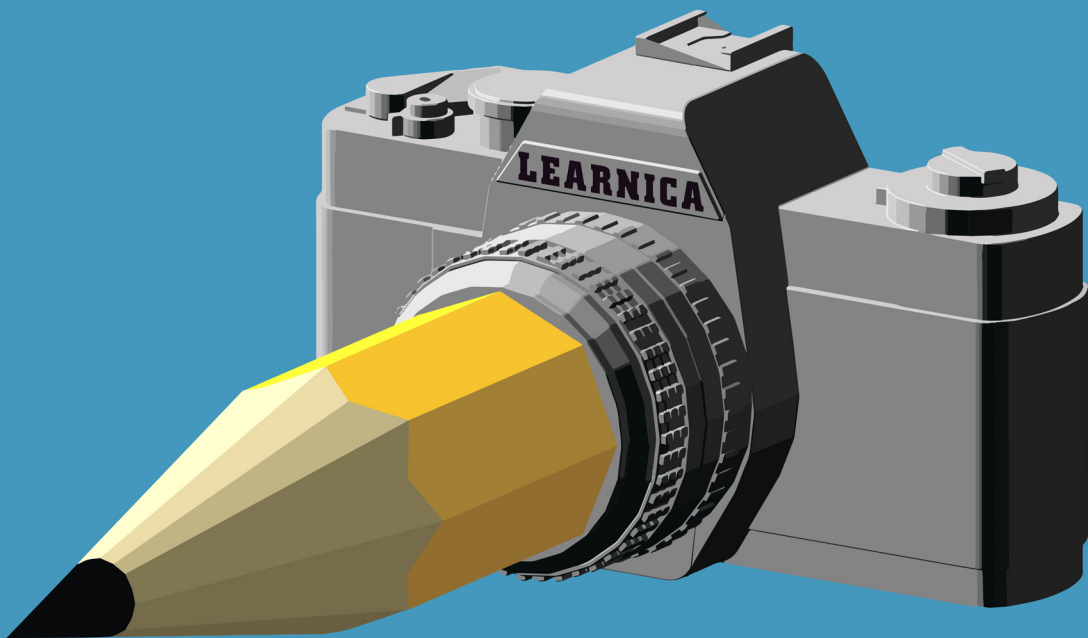


# KAMERAKYNNÄN PEDAGOGIIKKA

opettajan käsikirja



ISMO KIESILÄINEN



Ismo Kiesiläinen

**KAMERAKYNÄN PEDAGOGIIKKA**  
opettajan käsikirja

ISBN 978-952-93-9099-1

PDF-tiedoston versio 2.10.2020

Copyright Ismo Kiesiläinen 2017 (CC BY-NC-SA)

paitsi: Kannen kuva: © Mikko Lehtola / Yle

Piirrokset: © Verna Virkkunen

Valokuvat: © Asta Holopainen, Ismo Kiesiläinen, Maija Mäkelä, Jarno Ala-Nissilä, Tanja Vanttinen, Oivalluksia  
Eskarista!, Kaikki Kuvaa EDU

Käsikirjan kaikenlainen levittäminen ja tulostaminen ei-kaupallisessa tarkoituksessa on sallittua ja toivottavaa!

Tiedustelut: [ismo@mystinenportaali.com](mailto:ismo@mystinenportaali.com)



# Sisällys

Aluksi: Kamera on uusi kynä . . . . .	7
Oppaan sisältö ja tarkoitus . . . . .	9
<b>Kamerakynä käytännössä . . . . .</b>	<b>10</b>
Kamerakynän pedagogiikka . . . . .	11
Esimerkkejä kamerakynätyöskentelystä . . . . .	14
Kamerakynän oppimiskäsitys . . . . .	18
Kuvaustehtävän anatomia . . . . .	21
Katselutehtävän anatomia . . . . .	24
Toiminnalliset tavoitteet – viisi tapaa käyttää kamerakynää . . .	30
Miten kuvaaminen auttaa oppimaan? . . . . .	41
Millainen on hyvä kamerakynätehtävä? . . . . .	46
Ensimmäinen kamerakynätehtävä . . . . .	48
Tekniikasta . . . . .	50
Elokuva vai valokuva? . . . . .	52
Kuvaamisen taito ja sen kehittäminen . . . . .	53
Kamerakynä varhaiskasvatuksessa . . . . .	55
Kamerakynä toisen asteen opinnoissa . . . . .	56
Kamerakynä työyhteisössä . . . . .	60
<b>Kamerakynä teoriassa . . . . .</b>	<b>61</b>
Mitä on elokuva? . . . . .	62
Kamerakynän historia . . . . .	64
Mitä on kuvaaminen? . . . . .	66
Mitä on leikkaaminen? . . . . .	69
Kuva on mielen äidinkieli . . . . .	72
Kuvan lukeminen on aktiivista kognitiivista toimintaa . . . . .	74
Multimodaalisuus kamerakynätyöskentelyssä . . . . .	77
Kuvaaminen jäsentää havaintoja ja ajatuksia . . . . .	79

Kameran tarkkaavaisuus on valikoivaa . . . . .	81
Kamera toiminnanohjauksen tukena . . . . .	84
Kuvaaminen tekee oppimisen näkyväksi . . . . .	87
Kuvaustehtävä eriyttää vaivattomasti . . . . .	90
Pedagoginen viihtyminen . . . . .	91
Videokuvaaminen tuottaa hyvää vuorovaikutusta . . . . .	98
Lopuksi: Kansalaisena simulaatiokulttuurissa . . . . .	100
Kirjoittajasta . . . . .	103
Linkit . . . . .	104
Lähteet . . . . .	105
LIITE 1: Elokuvausharjoituksia . . . . .	108
LIITE 2: Kuvaustehtäviä eläintarhaan . . . . .	121

# Aluksi: Kamera on uusi kynä

*Perusopetuksen kulttuuritehtävänä on edistää monipuolista kulttuurista osaamista ja kulttuuriperinnön arvostamista sekä tukea oppilaita oman kulttuuri-identiteetin ja kulttuurisen pääoman rakentamisessa. Opetus lisää ymmärrystä kulttuureiden moninaisuudesta ja auttaa habmottamaan kulttuureita menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden jatkumoina, joissa jokainen voi itse olla toimijana.<sup>1</sup>*

Koulu on kulttuurin kivijalka. Koulussa opitaan niitä tietoja ja taitoja, joita oppilaat kansalaisina tarvitsevat rakentaessaan yhteistä kulttuuriamme. Tulevaisuuden maailma on tämän päivän oppilaiden rakentama, kuten tämän päivän maailman loimme me eilisen koululaiset.

Tästäkin on ollut kysymys, kun koulussa ja julkisuudessa on keskusteltu tieto- ja viestintäteknologiasta, medialukutaidosta ja lukutaidosta. Millaisia taitoja oppilaat tulevaisuudessa tarvitsevat? Millaisessa kulttuurissa me haluamme elää?

Tämän päivän audiovisuaalisessa kulttuurissa videokamera on uusi kynä. Hollywoodin elokuvantekijät kirjoittavat sillä suuria tarinoita ja uutistoimittajat kertovat kuvilla sodista, talouskriiseistä ja urheiluvoitoista. Nuoret esittelevät verkossa harrastuksiaan, taitojaan ja ajatuksiaan. Joistain videokamera tekee maailmankuuluja julkkiksia. Melkein jokaisella oppilaalla on taskussaan kännykkäkamera, jolla kuvataan vapaa-ajalla ja välillä koulussakin. Kaikkia näitä ilmiöitä yhdistää sama väline, jonka Lumièren veljekset patenttoivat Ranskassa 120 vuotta sitten: *elokuva*<sup>2</sup>.

Ajatusten ilmaiseminen kuvaamalla on kansalaistaito, joka antaa mahdollisuuksia osallistua yhteiskuntaan. Yhä useampaan työpaikkaan haetaan videohakemuksella. Vuoden 2017 kuntavaaleissa ehdokkaat kuvasivat ensimmäistä kertaa itse videot, jotka tekivät heidät näkyviksi Yleisradion vaaligalleriassa. Myös sosiaalisen median arjessa valokuvat ja videot ovat vaikuttamisen välineitä. Tavallisten kansalaisten tuottamat kuvat määrittelevät ja muuttavat maailmaa enemmän kuin koskaan.

Kirjallista kulttuuriamme on vaikea kuvitella ilman koulun roolia. Millaisia olisivat rakkauskirjeet, työhakemukset, aamun lehden uutiset ja Finlandia-palkitut romaanit, jos kieltä ja kielen avulla ajattelua ei johdonmukaisesti opiskeltaisi ensimmäisistä luokista alkaen kaikissa oppiaineissa? Myös audiovisuaalinen kulttuuri tarvitsee koulun kummikseen. Nyt kulttuurimme kehittymistä ohjaa markkinavoimien sattumanvarainen opetussuunnitelma, jonka tavoitteet eivät ole yleviä. Ilman koulun väliintuloa on mahdollista, että nopea ja viihteellinen voittaa hitaan ja syvällisen.

Juuri koulu voi olla se paikka, jossa lapset oppivat ottamaan audiovisuaalisen median vakavasti, katsomaan sitä tarkemmin ja vaatimaan siltä enemmän. Koulussa he oppivat tuntemaan elokuvan välineenä, jonka avulla he voivat edistää päämääriään ja ilmaista kaiken sen, mitä pitävät tärkeänä.

## Elokuva on ajattelun väline

Vaikka ympäröivä maailma on yhä enemmän elokuvan eri muotojen kyllästämä, on elokuvakasvatusta ollut vaikea sovittaa osaksi koulutyötä. Verrattuna kynään ja kirjaan audiovisuaalinen media on ollut kallis, aikaa vievä ja vaikeakin väline, joka on usein vienyt enemmän aikaa kuin edistänyt opetussuunnitelman tavoitteita. Elokuvan pedagogisten mahdollisuuksien tunnistaminen on ollut koulusta ja opettajasta kiinni.

Populaarikulttuuri ja elokuvakasvatuksen traditio tuntevat elokuvan tarinankerronnan taiteena.

1 Perusopetuksen tehtävä. Peruskoulun opetussuunnitelman perusteet 2014

2 Mitä on elokuva? s. 62

Vähemmälle huomiolle on jäänyt elokuvateorian vaikutusvaltainen suuntaus, jossa elokuva ymmärretään ajattelun ja sen representoimisen välineenä, *kamerakynänä*. Tämä historiallinen näkökulma tarjoaa aivan uusia välineitä ymmärtää videokuvaamisen mahdollisuudet oppimisessa.

Kamerakynän pedagogiikassa elokuvaa käytetään kognitiivisena ja konstruktiivisena välineenä, jonka avulla oppilas tutkii maailmaa, ajattelee ja ilmaisee ajatteluaan. Näytelmien kuvaamisen sijaan tehdään yksinkertaisia, pedagogisesti harkittuja kuvaustehtäviä, joilla oppilas haastetaan ajattelemaan, toimimaan ja vuorovaikuttamaan tavoitteellisesti. Kuvaaminen on tapa käsitellä tietoa. Työskentelyssä kameran luontaiset ominaisuudet tukevat oppilasta erityisesti tarkkaavaisuudessa, toiminnanohjauksessa ja ajattelun jäsentämisessä.

Tieto- ja viestintätekniiikan opetusikäyttö ei ole ollut Suomen vahvuuksia kansainvälisessä vertailussa. Laitteita on ollut kouluissa usein riittävästi, mutta mielekkäitä pedagogisia menetelmiä niiden hyödyntämiseen on kaivattu. Kamerakynän pedagogiikka vastaa hyvin uuden opetussuunnitelman asettamiin haasteisiin. Se mahdollistaa tieto- ja viestintätekniiikan käyttämisen eri oppiaineissa tavalla, joka edistää oppimista ja samalla kehittää monilukutaidon valmiuksia: *tiedon hankkimista, yhdistämistä, esittämistä ja arvioimista eri muodoissa erilaisten välineiden avulla*. Näin elokuva muuntuu oppimisen kohteesta sen välineeksi.

Perinteiseen elokuvakasvatukseen verrattuna kamerakynätyöskentely on vaivatonta. Koska videoita ei tarvitse editoida, työskentelyyn riittää usein yksi oppitunti ja tavallinen älypuhelin. Yhteistoiminnallinen ote tuottaa aktiivista ja vuorovaikutteista oppimista. Opettajat ovat luonnehtineet videokuvaamista työtavaksi, joka – vastoin ennakkoluuloja – auttaa oppilaita keskittymään, ajattelemaan ja työskentelemään yhdessä.

### **Opettajien ajatuksia kamerakynätyöskentelystä:**

*”Kätevä menetelmä, joka on helppo ottaa käyttöön.”*

*”Tukee uuden OPSin ajatusmaailmaa.”*

*”Kamerakynä on helppoa ja hauskaa, mutta haastaa ajattelemaan.”*

*”Kiinnostavaa, kuinka tällä työskentelytavalla voi opettaa ja oppia niin monenlaisia asioita.”*

*”Menetelmä on helppo, toteuttamiskelpoinen heti, motivoiva.”*

*”Videon teko koulussa voi olla myös vaivatonta ja nopeallakin aikataululla toteutettavaa.”*

*”Käyttökelpoinen joka luokka-asteella ja eri aineissa. Kuuluu kaikille opettajille!”*

*”Kuka tahansa voi ja osaa toteuttaa tätä.”*

*”Ei tarvitse uusia ohjelmia, appseja ja editointilaitteita.”*

*”Varmasti oppivat paremmin kuin ennen!”*

## Oppaan sisältö ja tarkoitus

Tämän käsikirjan tarkoituksena on esitellä kamerakynän pedagogiikkaa kattavasti sekä käytännössä että teoriassa. Oppaan ensimmäinen osio kuvailee pedagogista mallia käytännön tuntityöskentelyn näkökulmasta toimintaperiaatteiden, esimerkkien ja opettajien kokemusten avulla. Toisessa osiossa elokuvaa ajattelun välineenä tarkastellaan elokuvateorian ja psykologian näkökulmasta. Osion artikkeleita yhdistävänä teemana on kysymys: Miten ja miksi kuvaaminen auttaa oppimaan?

Lukijan, joka etsii käytännöllisiä ohjeita työskentelyn aloittamiseen, kannattaa aloittaa kirjan alusta. Sovellettavat esimerkkitehtävät tulevat vastaan jo ensimmäisen osion alussa. Käsikirjaa voi lukea sen tarjoamassa järjestyksessä, mutta yhtä hyvin myös selaillen tai täsmällistä tietoa hakien. Olen pyrkinyt ottamaan tekstissä huomioon myös yksittäisten artikkelien lukijat. Ahkerampi paneutuja saattaa siksikin törmätä paikoin yksityiskohtien toistoon. Vaikka kirja ei olekaan luonteeltaan tieteellinen esitys, olen uteliasta lukijaa varten lähteistänyt olennaiset erityisalojen tiedot.

Kamerakynän pedagogiikkaa olisi harhaanjohtavaa kutsua yhdeksi *menetelmäksi*, joka koostuu täsmällisistä menettelytavoista. Enemmän se on näkökulmien, työskentelytapojen ja menetelmien kokoelma – pedagoginen malli – jonka yhdistävänä tekijänä on ajatus kamerasta kynänkaltaisena oppimisen välineenä, jota voi soveltaa eri tavoin eri ikäisten oppilaiden kanssa eri oppiaineissa. Saman sateenvarjon alle mahtuu monenlaisia menetelmiä, joita pioneeriopettajat ovat jo viime vuosikymmenillä kokeilleet ilman yhtenäistä pedagogista kehystä. Tässä oppaassa esittelen kamerakynätyöskentelyyn kehittämäni lähestymistavan, jota voisi kutsua *kognitiiviseksi*. Oppaan tarkastelemissa menetelmissä videokuvaustehtäviä käytetään ajattelun tuottamiseen. Se on hyväksi todettu mutta ei ainoa tapa toteuttaa tätä pedagogiikkaa.

## Käsikirjan taustajoukot

Kamerakynän pedagogiikkaa ovat Suomessa kehittäneet minun lisäksi erityisesti Jukka Haveri, Tommi Nevala, Pasi Ylirisku ja Rauno Haapaniemi, joiden kanssa viime vuosikymmenellä aloitimme tämän mahdollisuuksien aarraiton tutkimisen. Viimeisen kahden vuoden aikana olen oppinut valtavasti uutta yhdessä niiden satojen suomalaisen opettajien kanssa, jotka ovat koulutuksissa ja niiden jälkeen omassa opetustyössään tutkineet kamerakynän mahdollisuuksia. Koulutuksia ovat järjestäneet mm. Helsingin opetusviraston mediakeskus ja tuotantoyhtiö Amazement, joissa erityisesti Liisa Lind, Anne Seppänen ja Arttu Haglund ovat omalla panoksellaan mahdollistaneet kamerakynän pedagogiikan leviämisen suomalaisiin kouluihin. Minun etuoikeutettu tehtäväni on ollut kerätä opettajien kokemuksia ja jäsentää niistä jollain tavalla yhtenäinen esitys tähän käsikirjaan.

Kirjan kirjoittamisessa ovat auttaneet opettajat Jarno Ala-Nissilä, Juha Alanne, Asta Holopainen, Hanna-Riikka Ikonen, Eeva-Maija Kajas, Osmo Kalliojärvi, Aija Kotilainen, Maija Mäkelä ja Suvi Norppa, jotka ovat analyttisesti kertoneet kokemuksistaan kamerakynätyöskentelyn parissa. He ovat auttaneet myös kirjan kuvittamisessa valokuvilla opetustilanteista. Tekstiä ovat lukeneet ja kommentoineet Riikka Aurava ja Hoda Saastamoinen. Kirjoittamista on tukenut Suomen tietokirjailijat ry.

Avusta elokuvateoreettisissa seikkailuissa haluan kiittää lisäksi opettajaani Antti Pönniä sekä Juha Oravalaa ja Mauri Ylä-Kotolaa, joiden tutkimukset elokuvallisesta ajattelusta toimivat pohjana omille välillä vähemmän akateemisille pohdintoilleni. Käyttätymistieteiden alueella vastaava tukihenkilö on ollut äitini, psykologi, yhteisökouluttaja Liisa Raina.

## Kamerakynä käytännössä

Käsikirjan tässä osassa esitellään kamerakynän pedagogiikka: hauska ja yksinkertainen tapa käyttää videokuvaamista oppimisen apuna. Pyrin esityksessä käytännönläheisyyteen. Pedagogisten toimintaperiaatteiden ja oppimiskäsityksen avaamisen lisäksi olen poiminut mukaan esimerkkejä työskentelystä eri oppiaineissa. Pidempään kamerakynäopetusta toteuttaneet opettajat kertovat kokemuksistaan ja arvioivat, miten kuvaaminen on edistänyt oppilaiden koulutyötä. Tarkennus on peruskoulun opetuksessa, mutta sivuan esimerkeillä myös esiopetusta, toisen asteen opetusta ja työnohjausta. Osion lopulla annamme opettajien kanssa vinkkejä työskentelyn aloittamiseen.



# Kamerakynän pedagogiikka

*Kamerakynän pedagogiikka* on pedagoginen malli, jossa oppimista ohjataan yksinkertaisilla videokuvaustehtävillä. Nimi juontuu elokuvateoreetikko Alexandre Astrucin vuonna 1948 kehittämästä *kamerakynä*-metaforasta<sup>3</sup>. Vertauskuvallaan Astruc tarkoitti, että kameran pitäisi olla elokuvantekijälle kuin kynä, jolla hän ilmaisee ajatteluaan – näytelmien kuvaamisen sijaan. Kamerakynän pedagogiikassa Astrucin ajatusta sovelletaan 2000-luvun koulun digitaalisessa ympäristössä. Jokaisen oppilaan taskussa kulkevaa videokameraa käytetään ajattelun ja oppimisen apuvälineenä kuin kynää: yksinkertaisesti, nopeasti ja monipuolisesti. Pedagogiikkaa voi soveltaa lukemattomilla tavoilla eri tarkoituksiin, eri ikäisten oppilaiden kanssa, eri oppiaineissa. Tämän oppaan tulkintaa kamerakynästä voisi luonnehtia kognitiiviseksi: kuvaaminen on ajattelua.



*Metsolan ala-asteen koulun 3A kuvaa mahdollisimman monta kesälomatekemistä minuutissa. (Kuva: Jarno Ala-Nissilä)*

## 1. Kamera on kuin kynä

Kamerakynätehtävät voivat olla hyvin yksinkertaisia. Sen sijaan, että valmisteltaisiin viimeistelyjä tuotoksia, kuvataankin pieniä havaintoja, todisteita, muistiinpanoja ja viestejä. Kuvaaminen ei ole produktio vaan tapa työskennellä ja kommunikoida.

Useimmat videot, joita työskentelyssä syntyy, ovat vain parinkymmenen sekunnin mittaisia yhden otoksen klippejä. Niitä ei leikata eikä yleensä edes siirretä pois laitteelta, jolla ne kuvattiin. Sen sijaan videot katsotaan suoraan laitteen ruudulta yhdessä työparin tai pienryhmän kanssa. Toisinaan katseluun voidaan ottaa mukaan muu luokka ja opettajakin. Yleensä videoita ei tarvitse säästää, vaan ne voidaan poistaa heti katselun jälkeen, kun videoiden tarkoitus oppimisprosessin välineinä ja tilapäisinä muistiinpanoina on täyttynyt. Ne ovat harvoin arvioinnin kohteena.

Työvälineeksi sopii mikä tahansa laite, jolla voi kuvata ja esittää videokuvaa. Oppilaiden omat kännykät ovat merkistä ja vuosimallista riippumatta yhtä hyviä. Näin kamera on mukana oppimisessa kynän tavoin, yhtenä helppona välineenä ja työmenetelmänä muiden joukossa.

3 Kamerakynän historia s. 64

## 2. Kamera on ajattelun instrumentti

Kamerakynätyöskentelyssä kamera on ajattelun apuväline, jolla sekä ajatellaan että ilmaistaan ajattelua. Kuvaaminen on aktiivinen kognitiivinen prosessi, jossa ajatukset muotoillaan eläviksi kuviksi yhteistyössä kameran ja aineellisen todellisuuden kanssa. Kameran avulla maailma puretaan osiin, sitä analysoidaan ja siitä rakennetaan uusia kuvia. Koska kamera tekee ajattelun näkyväksi, se sopii erinomaisen hyvin välineeksi havainnointiin, ajatusten jäsentämiseen ja yhdessä ajattelemiseen. Kuvaamalla on mahdollista strukturoida sellaista ei-kielellistä ajattelua, jota koulussa muuten on vaikea tuoda esiin ja käyttää hyödyksi.

## 3. Työskentelyssä on kaksi vaihetta: kuvaustehtävä ja katselutehtävä

Työskentely jakautuu yleensä kahteen vaiheeseen, joiden molempien tarkoituksena on ohjata oppilaiden ajattelua, toimintaa ja vuorovaikutusta niin, että tapahtuu oppimista. Ensin oppilaat lähtevät yksin, pareissa tai pienissä ryhmissä ratkaisemaan opettajan antamaa täsmällistä *kuvaustehtävää*. Tehtävä on usein eräänlainen ongelma, jonka oppilaat ratkaisevat kuvaamalla. Esimerkiksi: etsikää ja kuvatkaa koulun pihalta mahdollisimman monta kevään merkkiä. Yksinkertaisimpaan kuvaustehtävään kuluu aikaa vain muutamia minutteja. Kun oppilaat palaavat yhteen, kuvatut videot näytetään toisille oppilaille. *Katselutehtävässä* kuvattuja videoita tulkitaan, tutkitaan tai käytetään muulla tavalla oppimisen materiaalina. Tehtävä voi kysyä: mitä kevään merkkejä havaitset videolla? Kuvaus- ja katselutehtävä mahtuvat yhteen oppituntiin ja voivat olla myös pidemmän oppimisprosessin työvaiheita.

## 4. Elokuva ei ole vain tarinankerrontaa

Populaari käsitys elokuvasta, joka on värittänyt vahvasti myös elokuvakasvatuksen traditiota, ymmärtää elokuvan tarinankerronnan välineenä. Elokuvasssa on alku, keskikohta ja loppu, mielellään tässä järjestyksessä. Kuitenkin jo aivan elokuvan nuoruusvuosina monet elokuvateoreetikot olivat toista mieltä. He väittivät, että elokuva pystyy muuhunkin – ja vielä paremmin! Myöhemmin elokuvan perheeseen syntyivätkin ensin mm. uutislähetykset ja mainokset, sitten koti- ja skeittivideot ja aivan viime vuosina videoblogit, video-CV:t ja vaikka mitkä.

Tässä oppaassa jäsenän elokuvan kamerakynäpedagogiset mahdollisuudet viiden *toiminnallisen tavoitteen*<sup>4</sup> alle. Koulussa kameralla:

1. tutkitaan ja jäsennetään maailmaa
2. hahmotetaan ja havainnollistetaan (kieltä, käsitteitä ja ilmiöitä)
3. tuotetaan ja jaetaan (tietoa)
4. ilmaistaan ja vuorovaikutetaan
5. todennetaan ja reflektoidaan oppimista.

---

4 Toiminnalliset tavoitteet – viisi tapaa käyttää kamerakynää, s. 30





## 5. Kuvaaminen tuottaa ajattelua, toimintaa ja vuorovaikutusta

Hyvässä kamerakynätehtävässä oppilaan katse on tiukasti kiekossa, kuten jääkiekkosanonta kuuluu, eli hänen toimintansa suuntautuu kohti tehtävän tavoitetta, ongelman ratkaisua. Päämäärään pyrkiminen tuottaa opettajan sommittelemaa ajattelua, toimintaa ja vuorovaikutusta. Kuvaustehtävässä syntyvällä videolla on yleensä vain väliaikainen tarkoitus seuraavan työvaiheen, katselutehtävän, materiaalina. Siksi videoiden tekniseen laatuun ja viimeistelyyn ei juuri kiinnitetä huomiota. Jos kuva on huono, sitä pitää vain katsoa hieman tarkemmin.

Tavoitteellinen kuvaaminen tukee oppilaiden tarkkaavaisuutta ja toiminnanohjausta. Kuvaus- ja katselutehtävät motivoivat mielekkäitä vuorovaikutustilanteita, joissa oppilaat oppivat yhdessä ja jokaisella on oma rooli.

## 6. Koulussa opitaan ajattelemaan ja ilmaisemaan elokuvalla

Kamerakynätyöskentelyssä ajattelun taitojen, monilukutaidon sekä tieto- ja viestintäteknologian OPS-tavoitteet integroituvat luontevalla tavalla eri oppiaineiden opetukseen. Kun kuvaamista käytetään tavoitteellisesti ajattelun ja ilmaisun välineenä oppisisältöjen käsittelemisessä, opitaan samalla audiovisuaalisessa kulttuurissa tärkeitä taitoja. Näitä valmiuksia jokainen oppilas tarvitsee kansalaisena, kuluttajana ja yhteisen kulttuurin rakentajana. Kamerakynätyöskentely on nykyaikaista media- ja elokuvakasvatusta, joka vahvistaa koulun roolia myös audiovisuaalisen kulttuurin kivijalkana.

# Esimerkkejä kamerakynätyöskentelystä

Seuraavilla sivuilla esitellään kamerakynätyöskentelyä muutamien yksityiskohtaisten esimerkkien avulla. Tuntisuunnitelmat kuvaavat todellisia tilanteita eri ikäisten oppilaiden kanssa eri oppiaineissa, mutta niitä on helppoa soveltaa myös muihin sisältöihin. Nämä tehtävät sopivat hyvin ensimmäisiksi kamerakynätehtäviksi omaan opetukseen.

## Tuntisuunnitelma: Sanaluokkalause

*Tehtävässä kerrataan ja syvennetään ymmärrystä sanaluokista.*

**Tausta:** Sanaluokat adjektiivi, substantiivi ja verbi on opeteltu. Nyt niiden kanssa voidaan jo hieman leikkiä. Tehtävän tarkoituksena on syventää oppilaan ymmärrystä käytetyistä käsitteistä. Mikä merkitys sanaluokilla on? Kuva-arvoituspelissä sanaluokat toimivat koodina, joka auttaa ratkaisemaan arvoituksen.

**Opetusjärjestelyt:** Opettaja on tehnyt valmiiksi esimerkkivideon (kuvaustehtävän ohjeiden mukaan), joka katsotaan yhdessä. Samalla harjoitellaan työskentelyä katselutilanteessa. Opettajan kuvaamassa videossa tapahtuu jokin yksinkertainen asia, jonka voi tiivistää lauseeseen, jossa on tässä järjestyksessä *adjektiivi, substantiivi ja verbi*. Esimerkiksi: *Pyöreä pallo vierii*. Oppilaiden pitää arvata, mitä *lausetta* opettaja videollaan tarkoittaa. Jos oppilaat arvaavat jonkin sanoista oikein, se voidaan lukita: Substantiivi on oikein. Verbi on melkein oikein, mutta nyt etsitään sen synonyymiä. Kun tehtävä on ratkaistu, oppilaat jaetaan työpareihin tehtävänantoa varten.

**Kuvaustehtävä:** Keksikää parin kanssa oma lause, jossa on juuri tässä järjestyksessä adjektiivi, substantiivi ja verbi. Millainen, mikä, tekee mitä? (Opettajan videon lausetta voi käyttää esimerkkinä.) Kuvatkaa tästä tapahtumasta korkeintaan 15 sekunnin mittainen video. Älkää kertoko lausetta vielä muille vaan kirjoittakaa se ylös paperille. Aikaa kuusi minuuttia. (Jos tehtävä on ryhmän ensimmäinen, aikaa voidaan antaa 10 min.)

**Työskentely:** Lausetta keksiessään oppilaat käyvät mielessään läpi eri sanaluokkien sanastoa ja peilaavat sitä kouluympäristön tarjoamiin mahdollisuuksiin. Mitä substantiiveja täällä on? Millaisia ne ovat? Mitä ne voisivat tehdä? Jotta lause syntyy, pitää oppilaiden löytää sopiva sanojen yhdistelmä, joka on kuvattavissa.

**Katselutehtävä:** Parit ryhmittyvät neljän hengen ryhmiin ja näyttävät videonsa toisilleen. Katsojien tehtävänä on tunnistaa videon tarkoittama lause. Kun videot on näytetty, toinen pareista vaihtaa ryhmää myötäpäivään.

Kun oppilaat tulkitsevat toistensa lauseita, sanaluokat saavat käytännöllisen tehtävän. Niiden avulla oppilas saa ratkaistua arvoituksen, joka ilman adjektiivin, substantiivin ja verbin apua voisi jäädä mysteeriksi.

**Mahdollinen jatko:** Seuraavalla kierroksella peliin voi tuoda lisää haastetta lisäämällä lauseen syntaksiin osia. Alkaisiko se numeraalilla? Isommat oppilaat voivat myös itse muotoilla lauseen rakenteen käytössä olevista osista. Näin jokaisessa arvoituksessa olisi oma syntaksinsa.

## Tuntisuunnitelma: Koulun ammattilaiset

*Tehtävässä kuvataan ja haastatellaan koulusta löytyviä eri ammattien edustajia.*

**Tausta:** Tehtävä sopii työelämätaitojen ja yrittäjyyden, ympäristöopin, yhteiskuntaopin ja oppilaanohjauksen tavoitteisiin kaikille peruskoulun luokka-asteille kolmannelta luokasta ylöspäin. Tehtävän voi liittää myös työharjoittelun yhteyteen.

Tavoitteena on tehdä kaikki koulun työntekijät näkyviksi ja arvostetuiksi sekä antaa tietoa eri ammateista. Työtapa sisältää piilotavoitteena oppilaiden osallistamisen, itseohjautuvan työskentelyn oppettelu ja yhteistyötaitojen harjoitusta.

**Opetusjärjestelyt:** Ennen kuvaustehtävää mietitään yhdessä, millaisia eri ammattien edustajia koulussa työskentelee. Ammatit kerätään yhteiseen listaan, josta työparit valitsevat oman kohteensa.

HUOM! Varsinkin ensimmäisissä tehtävissä kannattaa välttää suurempia työryhmiä. Jo kolmen ryhmässä tehtävä tietoisuus voi kadota ja tulosta ei saavuteta. Tässä kuvaustehtävässä on luontevasti töitä kahdelle – kuvaajalle ja haastattelijalle.

Tehtävän voi antaa kirjallisena tai työparista toiselle suullisena. Hyvä tapa on nimetä tehtävän vastuuhenkilö, joka huolehtii mm. siitä, että tehtävä valmistuu määräajassa.

Tähän valmistautumiseen käytetään menetelmistä riippuen oppitunti tai osa siitä.

**Kuvaustehtävä:** Valitkaa ammatti, jonka edustajaa haluatte koulussa haastatella. Miettikää *neljä* kysymystä, jotka aiotte esittää haastateltavalle. Näyttäkää tämä suunnitelma opettajalle. Kun suunnitelma on hyväksytty, ottakaa yhteys haastateltavaan ja sopikaa kuvausaika samalle viikolle.

Video kuvataan omalla kännykällä tai koulun laitteella. Kertokaa videon alussa ennen haastattelua, ketä seuraavaksi haastattelette ja mitä hän koulussamme tekee.

Valmiit tuotokset esitetään muille viikon lopuksi.

**Työskentely:** Työparit kuvaavat haastattelunsa sovittuna aikana koulupäivän aikana siten, että jälkityöstöä ei tarvita. Isommat oppilaat voivat halutessaan editoida videon kuvauslaitteella. Kuvaustehtävä opettaa kiinnittämään huomiota ympäristöön ja yhteistyöhön.

**Katselutehtävä:** Työparit näyttävät videot suoraan toisilleen. Oppilailla on muistiinpanovihko, johon he kirjaavat jokaisen työntekijän nimen ja muutaman kuhunkin ammattin liittyvän tiedon. Jos videoita on monta, ei kaikkien tarvitse nähdä kaikkia videoita. Tavoitteena voi olla katsoa esimerkiksi viisi eri videota. Opettaja voi poimia videoista pari kaikille näytettäväksi ja yhteiseen pohdintaan.

Arviointi perustuu vertaisarviointiin. Oppilaat antavat katsomistaan videoista palautetta tekijöille:

- 1) Tästä videosta minä opin, että...
- 2) Tässä videossa oli mukavaa se, että...

Katselutehtävään käytetään yksi oppitunti.

**Mahdollinen jatko:** Videoita voidaan näyttää muissakin luokissa, jos yhteistyökumppaneita löytyy.

## Tuntisuunnitelma: Ravintoketjun osat suomalaismetsässä

*Tehtävässä tutkitaan metsän ekosysteemiä soveltamalla aiemmin opittuja ravintoketjun käsitteitä.*

**Tausta:** Kahdeksaluokkalaiset ovat käsitelleet oppitunnilla suomalaista metsäekosysteemiä. Ravintoketjun osat (tuottajat, kuluttajat ja hajottajat) ovat tuttuja teoriassa. Metsäretkellä tietoa sovelletaan oikeassa ympäristössä.

Metsä nivoo ekosysteemin ryhmät yhteen. Lajit eivät elä luonnossa erillään toisistaan vaan muodostavat yhdessä eliöyhteisön.

**Opetusjärjestelyt:** Luokan kanssa on lähdetty retkelle metsään. Opettaja on valinnut etukäteen työskentelyalueen, jolla oppilaat saavat liikkua. Luokka on jaettu työpareihin, joille arvotaan kullekin ekosysteemin ryhmistä yksi: tuottajat, kuluttajat tai hajottajat. Oppilaat saavat samalla kertaa ohjeet kuvaus- ja katselutehtävään. Aikaa käytetään tehtävänantoinen yhteensä 15–20 min.

**Kuvaustehtävä:** Kuvatkaa kännykällä 30–60 s mittainen yhden otoksen video, jossa havainnollistatte saamanne ravintoketjun osan. Kuvatkaa luontoa dokumentaarisesti ilman näyttölemistää ja selostamista. Kuvausaikaa on 10 minuuttia.

**Työskentely:** Oppilaat kiertävät työskentelyalueella ja etsivät omaan aiheeseensa sopivia eliöitä. Tehtävä on haastava, koska oppilaiden pitää ymmärtää, mitkä luonnossa esiintyvät lajit kuuluvat mihinkin ryhmään ekosysteemissä. Tehtävässä tapahtuu sekä lajien etsimistä että niiden tunnistamista ja luokittelua.

**Katselutehtävä:** Kun video on kuvattu, palatkaa ryhmän luo ja kiertäkää näyttämässä videota toisille työpareille. Katsojien tehtävänä on tunnistaa, minkä ravintoketjun osan olette tallentaneet videolle. Mitä tähän ryhmään kuuluvia eliöitä he videolta tunnistavat? Mikä on kyseisen ryhmän merkitys ekosysteemissä? Kun oppilaat ovat esittäneet videonsa muutamalle työparille, jaetaan opettajan johdolla havaintoja ja keskustellaan esille nousseista kysymyksistä.



*Nissnikun koulun 8.-luokkalaista Nuuksion kansallispuistossa. (Kuva: Maija Mäkelä)*

## Tuntisuunnitelma: Käsitteitä kristinuskon historiasta

*Tehtävässä palautetaan mieleen vuoden aikana opittuja käsitteitä kuvaamalla niistä videot toisten tulkittaviksi.*

**Tausta:** Seitsemännen luokan uskonossa on käsitelty kristinuskon historiaa Euroopassa ja Suomessa. Oppilaat ovat työskennelleet monenlaisten, pääasiassa vihkoon tehtyjen teksti- ja kuvatehtävien kanssa koko vuoden. Viimeisen kokeen jälkeen tehtävän tarkoituksena on kertauksen vuoksi kerätä yhteen vuoden aikana opittuja keskeisiä tapahtumia, henkilöitä ja käsitteitä. Tarkoitus on myös testata, kuinka hyvin oppilaat ovat itse asiassa sisäistäneet opiskellut asiat.

**Opetusjärjestelyt:** Tehtävän ohjeistamiseen, tekemiseen ja purkamiseen käytetään yksi 45 minuutin oppitunti. Tehtävä teetetään samoissa neljän hengen pulpettiryhmissä, joissa oppilaat luokassa istuvat. Jokainen ryhmä saa täppäri<sup>5</sup> kuvaamista varten. Lisäksi jokaisesta ryhmästä nimetään erikseen yksi oppilas, jonka erityistehtävänä on huolehtia ajankäytöstä.

**Kuvaustehtävä:** Jokaiselle ryhmälle jaetaan paperilapulla jokin käsite/henkilö/tapahtuma. Sanaa ei saa näyttää tai kertoa muille ryhmille. Tehtävänä on kuvata 10–20 sekunnin mittainen *äännetön* video, josta katsojat voivat tunnistaa paperilapulla olleen sanan. Erillistä rekvisiittaa ei hankita, vaan oppilaiden pitää omaa luovuuttaan käyttäen havainnollistaa saamansa käsite. Tarvittaessa video voidaan säätää äännettömäksi katseluvaiheessa. Videon kuvaamiseen on aikaa korkeintaan 7 min.

**Työskentely:** Työskentelyssä oppilaat joutuvat ensin määrittelemään käsitteen/tapahtuman/henkilön ja keksimään, miten voisivat sitä videolla esittää. *Paavi*-sanon yhteydessä oppilaat pohtivat esimerkiksi, mitkä ulkoiset tekijät tekevät paavista tunnistettavan (esim. hiippa). *Pietarinkirkko* havainnollistetaan miettimällä esimerkiksi rakennuksen arkkitehtuuria. Käsitteeseen *teesit* pitää osata yhdistää Martin Luther ja vaikkapa Wittenbergin linnakirkon ovi, Agricolaan ABC-kirja ja Uuden testamentin käännöstyö. *Kinkerit*-käsitteessä on puolestaan tärkeää tunnistaa se kylän suureksi lukutaitoa testaavaksi tapahtumaksi.

Tämän jälkeen jaetaan nopeasti roolit: kuka kuvaa, kuka esittää ja mitä. Tärkeää on saada lyhyeen videoon sisällytettyä kaikista olennaisimmat ja havainnollistavimmat piirteet, jotta katsojat voivat tunnistaa käsitteet.

**Katselutehtävä:** Ryhmät jättävät kuvaamansa videot omille pulpeteilleen kiertopistetyöskentelyä varten. Ryhmät kulkevat myötäpäivään pulpettiryhmältä toiselle ja katsovat toistensa tekemät videot. Tehtävänä on tulkita videoista käsitteet ja keksiä yhdessä aihepiiriin sopiva järkevä lause, jossa käsitettä käytetään. Lause kirjoitetaan erilliselle ryhmän mukana kiertävälle paperille. Työskentelyaikaa kullakin työpisteellä on reilu minuutti. Tässä mitataan, miten hyvin käsitteet on opittu.

Kun ryhmät ovat käyneet jokaisella viidellä työpisteellä, on jokaisen ryhmän paperissa viisi lausetta liittyen vuoden aikana opiskeltuihin asioihin. Tämän jälkeen videot katsotaan vielä yhteisesti koko luokan kesken dokumenttikameran välityksellä. Jokaisen videon jälkeen siitä kirjoitetut lauseet luetaan koko luokalle ja ryhmät perustelevat, miksi olivat päätyneet ko. käsitteeseen ja lauseeseen. Videon kuvannut ryhmä kertoo, olivatko muut ryhmät osuneet arvauksissaan oikeaan. Jos videon käsitettä ei arvata oikein tai vastauksena on useampi eri käsite, sekä kuvaajat että katsojat saavat perustella oman tulkintansa. Jos lauseiden sisällössä on korjattavaa, korjataan ne opettajaohjeisesti. Koska oppilaat eivät videoita katsoessaan tiedä käytössä ollutta käsitevalikoimaa, tulokset voivat olla hyvin moninaisia. Kaikista oppilaille mieleenjääneistä käsitteistä keskustelu on hyödyllistä, vaikka ne eivät olisikaan ”oikeita” vastauksia.

---

5 Tässä kirjassa käytetään taulutietokoneista *tablet*in tai *pad*in sijaan suomenkielistä nimitystä *täppäri*.

# Kamerakynän oppimiskäsitys

Kamerakynän pedagogiikka perustuu oppimiskäsitykseen, joka on keskeisiltä osiltaan yhdenmukainen peruskoulun uuden opetussuunnitelman kanssa. Erityisesti työskentelyssä korostuvat aktiivisuus, toiminnallisuus ja yhdessä oppiminen.



(Kuva: Juha Alanne)

## Aktiivinen oppiminen

Kamerakynätyöskentely perustuu konstruktivistiseen oppimiskäsitykseen: Oppiminen on aktiivista toimintaa, jossa oppilas itse rakentaa oman tietonsa. Maailman havainnointi videokameralla hyödyntää ja ruokkii oppilaan luontaista uteliaisuutta. Kuvaaminen on luonteeltaan tutkivaa ja ongelmalähtöistä. Tehtävien työprosessi on usein monivaiheinen ja lähestyy samaa aihetta monesta eri näkökulmasta. Tehtävissä kuvaaminen ohjaa pois kirjatiedon ja hakukoneen ääreltä ulos todellisuuteen ja rakentaa näiden tasojen välille uusia yhteyksiä. Ratkoessaan ongelmia kuvaamalla oppilas käyttää luovaa ajattelua, jossa hän yhdistelee aiemmin omaksumaansa tietoa uusiin havaintoihin maailmasta.

## Yhdessä oppiminen

Media on perusluonteeltaan vuorovaikutuksen väline. Siksi kamerakynän pedagogiikassakin yhdessä oppimisella on erityinen rooli. Videokuvaaminen sopii erityisen hyvin työmenetelmäksi itseohjautuvaan pienryhmätyöskentelyyn, jossa vuorovaikutuksen oppimista edistävät ominaisuudet korostuvat. Ryhmällä on yhteinen tavoite, joka on selvästi näkyvässä. Koska videon kuva syntyy kokonaisuudessaan yhdellä tietyllä ajanhetkellä, sen onnistuminen edellyttää osallistujilta aktiivista yhteistä neuvottelua ja koordinoitua. Työskentelyssä syntyy luontevasti erilaisia rooleja ja positiivista riippuvuutta.

Laite kokoaa oppilaat ympärilleen ensin kuvaamaan ja sitten tarkastelemaan toisten kuvaamia videoita. Oppilaiden pyrkimyksenä on tuottaa ymmärrettäviä viestejä ja ymmärtää, mitä toiset otoksillaan tarkoittavat.



## Oppimisympäristö ja työtavat

Kamerakynätyöskentely auttaa oppimisympäristön laajentamisessa luokkahuoneen, koulurakennuksen ja koulun pihan ulkopuolelle. Monissa tehtävissä se on suorastaan välttämätöntä, koska luokkahuone tarjoaa vain rajallisesti materiaalia erilaisten ajatusten kuvaamiseen. Kuvaustehtävässä oppimistilanne kietoutuu laitteen ympärille ja siirtyy vaivattomasti tilasta toiseen. Retkillä ja vierailuilla kuvaaminen jäsentää toimintaa. Esimerkiksi eläintarhassa kuvaustehtävällä voidaan motivoida oppilaiden tavoitteellista seikkailua: kuvatkaa yksi eläin, joka syö, yksi eläin, joka nukkuu, ja yksi, joka leikkii. Kamera kiinnittää oppilaat ympäristöönsä ja auttaa tarkkaavaisuuden suuntaamisessa.

Kuvaamalla työskentely on kokemuksellista, toiminnallista ja moniaistista. Kamerakynätyöskentelyssä on poikkeuksellisen hyvät mahdollisuudet opetuksen eriyttämiseen, mikä ruokkii oppilaan sisäistä motivaatiota, tavoitteellisuutta ja itseohjautuvuutta.

Kamera on lapsille ja nuorille tuttu väline, jonka kanssa työskentely on motivoivaa ja hauskaa. Vapaa-ajallakin sitä käytetään omien ajatusten ilmaisemiseen, maailman jäsentämiseen, opettamiseen ja uuden oppimiseen. Koulussa näitä taitoja voi hyödyntää ja oppia lisää.

## Pedagoginen viihtyminen

Oppiminen on emotionaalinen tapahtuma. Tunteet vaikuttavat siihen, miten oppilas motivoituu oppimaan, miten hän liittyy toisiin oppilaisiin ja siihen, mitä hänelle lopulta jää mieleen. Pedagogisella viihtymisellä<sup>6</sup> tarkoitetaan tilaa, ”jossa oppilaat ovat turvalliseksi kokemassaan yhteisössä uteliaita, motivoituneita ja voimaantuneita oppimaan yhdessä asetettujen tavoitteiden suuntaisesti”<sup>7</sup>. Pedagogisen viihtymisen kulmakivet – turvallisuus, uteliaisuus ja hyvä vuorovaikutus – ovat myös kamerakynätyöskentelyn perusaineksia. Kuvaustehtävissä tarvitaan ja ruokitaan oppilaan uteliaisuutta. Videoiden kuvaaminen ja esittäminen pienissä ryhmissä, joissa oppilailla itsellään on kontrolli, on turvallista. Koska epäonnistumiset eivät ole vaarallisia, riskejä kannattaa ottaa ja luovuudelle antaa tilaa. Pienryhmissä syntyy hyvää, jäsentynyttä vuorovaikutusta, jossa jokaisella oppilaalla on aktiivinen rooli. Vuorovaikutuksessa syntyvä energia suuntautuu oppimisen resurssiksi. Tällaisessa työskentelyssä myös opitaan positiivisia sosiaalisia taitoja.

## Opettajan rooli

Media- ja elokuvakasvatuksen historia tuntee menetelmiä, joissa opettajalta on edellytetty monipuolista audiovisuaalista osaamista. Kamerakynätyöskentelyssä tekniikan rooli on pieni. Yksinkertaisin mahdollinen tapa käyttää kameraa on usein paras ja monimutkaisempia opitaan kokeilemalla. Ne kameran käyttämiseen liittyvät taidot, joita oppilailla ei ole, he oppivat helpoiten ryhmissä toisiltaan. Ne kuvaamisen mahdollisuudet, joita opettaja ei tunne, opitaan yhdessä oppilaiden kanssa. Opettajan tärkeimpänä tehtävänä on suunnitella ja ohjata pedagogisesti mielekkäitä tehtäviä, jotka tuottavat itseohjautuvuutta, vuorovaikutusta ja oivalluksia.

## Laaja-alainen osaaminen

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (2014) on määritelty tavoitteet uusille laaja-alaisen osaamisen alueille. Neljä niistä liittyy läheisesti kamerakynän pedagogiikkaan.

**Ajattelun taitojen** kehittäminen on olennainen osa kamerakynätyöskentelyä. Kuvaaminen perustuu uteliaisuudelle, havaintojen tekemiselle ja luovalle ajattelulle. Kuvaaminen edellyttää ja tuottaa oppilaslähtöistä tavoitteiden asettamista, suunnittelua ja oman toiminnan arviointia. Työote

6 Pedagoginen viihtyminen, s. 91

7 Haapaniemi & Raina (2014)

on tutkiva ja ongelmalähtöinen. Kamera auttaa oppilaita tarkkaavaisuuden suuntaamisessa ja toiminnanohjauksessa.

Vahvasti kieleen perustuvassa opetuksessa ei-kielellisen ajattelun hyödyntäminen ja ilmaiseminen on ollut vaikeaa. Kuvaustehtävissä korostuu moniaistisuus ja kuvallinen ajattelu. Tämä antaa uusia mahdollisuuksia erityisesti niille oppilaille, joille ajattelun sanallistaminen ja kielellinen ilmaisu tuottavat tavallista enemmän vaikeuksia. Kuvaamalla oppilaat voivat työstää ja tuoda näkyviin oivalluksiaan uusilla tavoilla. Tämä auttaa myös opettajaa oppimisen ohjaamisessa.

**Kulttuurisen osaamisen, vuorovaikutuksen ja ilmaisun** tavoitteet toteutuvat kamerakynätyöskentelyssä monipuolisesti. Kuvaaminen rohkaisee oppilaita mielikuvituksen käyttöön, kekseliäisyyteen ja erilaisten keinojen hyödyntämiseen itseilmaisussa. Kuvaus- ja katselutehtävissä tarkastellaan maailmaa eri näkökulmista ja tutkitaan aineellisen ja sosiaalisen todellisuuden kulttuurisia merkityksiä. Varsinkin katselutehtävissä korostuu toisen asemaan asettuminen ja pyrkimys ymmärtää toisen ajattelua. Sosiaalisessa työskentelyssä vuorovaikutuksen ja ilmaisun taidot ovat jatkuvasti käytössä ja kehittyvät.

Mediavälineet ovat osa yhteiskunnan valtarakenteita. Kamerakynätyöskentelyn yhteydessä on mahdollista tutkia teknologiaan ja representaatioon kytkeytyviä vallankäytön muotoja.

**Monilukutaidon** välineenä kamerakynä opettaa tulkitsemaan, luomaan ja käyttämään kuvallisia viestejä. Elokuva on välineenä multimodaalinen. Se sisältää elävän kuvan lisäksi ääntä, puhetta, eleitä, tekstiäkin. Kuvaustehtävissä merkityksiä muodostetaan ja uudelleenmuodostetaan eri tekstilajeissa eli moodeissa. Merkitysten siirtäminen moodista toiseen tuottaa aktiivista luovaa ajattelua.<sup>8</sup>

Työskentelyssä kehittyvät ajattelun ja ilmaisun taidot auttavat hahmottamaan ympäröivää audiovisuaalista ilmaisuja ja toimivat pohjana kriittisen lukutaidon kehittymiselle. Omakohtainen suhde elokuvavälineeseen mahdollistaa kriittisemmän ja syvällisemmän suhteen myös elokuvataiteeseen.

**Tieto- ja viestintäteknologian** välineenä kamera sopii aktiiviseen, tutkivaan ja luovaan oppimiseen. Se on luonteeltaan konstrukttiivinen tiedon keräämisen ja rakentamisen väline. Kuvaamalla oppilas voi vuorovaikuttaa fyysisen ja sosiaalisen ympäristön kanssa sekä tehdä näkyväksi omaa ajatteluaan.

---

8 Multimodaalisuus kamerakynätyöskentelyssä, s. 77





(Kuva: Oivalluksia eskarista!)

## Kuvaustehtävän anatomia

Tässä pureudumme tarkemmin kuvaustehtävän suunnitteluun. Mitä eri asioita opettajan pitää ottaa huomioon?

Kuvaustehtävä on usein eräänlainen ongelma tai haaste, joka ratkaistaan kuvaamalla. Tehtävänä voi olla esimerkiksi etsiä ja kuvata mahdollisimman paljon kevään merkkejä, havainnollistaa sanaluokkia ymmärrettävästi tai esittää vaateen silittämisen työvaiheet täsmällisesti.

Kuvaustehtävän tavoitteena on tuottaa ajattelua, toimintaa ja/tai vuorovaikutusta. Siksi tehtävän sommitteluun kannattaa käyttää harkintaa. Millainen tehtävä saa oppilaat ajattelemaan?

### Muoto

Kuvaustehtävällä on hyvä olla helposti hahmotettava muoto, jotta oppilaat ymmärtävät heti tehtävänannon jälkeen, *mitä* heidän pitäisi tehdä. Ohje on niin selkeä, että se ei lannista vaan päinvastoin innostaa. Kun tehtävän tavoitteen horisontti on koko ajan näkyvässä, työskentelystä tulee itseohjautuvaa. Yksinkertaisimmillaan tehtävänä voi olla etsiä ja näyttää havaintoja ympäristöstä tai havainnollistaa sanaluokkia. Hieman monimutkaisemmissa tehtävissä kuvataan esimerkiksi videoblogi tai opetusvideo.

**Ei näin:** Kuvatkaa kohtaus antiikin Rooman elämästä oppikirjan kappaleen perusteella.

**Vaan näin:** Valitkaa yksi oppikirjan kappaleen tapahtumiin liittyvä henkilö. Kuvatkaa videoblogi, jossa tämä henkilö kertoo kameralle elämänsä yhden erityisen päivän tapahtumista. Poimikaa mukaan vähintään viisi faktaa tekstistä.

### Haaste

Hyvä kamerakynätehtävä asettaa oppilaille innostavan haasteen. On heti selvää, *mitä* pitää tehdä,

mutta oppilaille jää mahdollisuus itse määritellä, *miten* he videon tekevät. Hyvä tehtävänanto herättää spontaanisti ajattelua ja ideoita. Liian helppo tehtävä ei innosta.

Kamerakynätehtävissä ei ole mielekäästä pyytää oikeaa vastausta. Eihän ole syytä kuvata vastausta siihen, minä vuonna solmittiin Pähkinäsaaren rauha. Sen sijaan oppilaat saavat kuvata *oman* vastauksensa annettuun kysymykseen. Tehtävänanto on eräänlainen muotti, jota oppilaat lähtevät täyttämään omalla ajattelullaan. Muotin pitää olla tiukka, jotta se haastaa ajattelemaan, mutta ei liian tiukka, jotta se ei rajoita luovuutta lannistavasti.

Tehtävään voi asettaa sääntöjä, joilla ensimmäisenä mieleen tulevat ajatukset rajataan pois. Säännöt vaativat ajattelemaan ja havainnoimaan tarkemmin – ja tuovat tehtävään leikin tai pelin piirteitä.

### Mahdollisia sääntöjä

Havainnollista kuvaamalla yksi seuraavista perustunteista: ilo, suru, pelko, viha, inho tai hämmästyminen.

**Lisäsääntö:** Kuvassa ei saa näkyä kasvoja.

Kuvatkaa video, jossa havainnollistatte adjektiivin vertailumuodot. Käyttäkää apuna ympäristöä ja esineitä.

**Lisäsääntö:** Videossa ei saa puhua.

Miltä Suomi näyttää turvapaikanhakijan silmin? Kuvatkaa 30 sekunnin mittainen videopostikortti, jonka turvapaikanhakija lähettäisi sukulaisilleen kotimaahan näyttääkseen, minne on saapunut.

**Lisäsääntö:** Video on dokumentaarinen. Sitä ei lavasteta, näytellä eikä selosteta.

### Mitta

Kirjallisessa tehtävässä oppilaat kysyvät: Ope, kuinka pitkä tän pitää olla? Kuvaustehtävässä he kysyvät: Ope, kuinka pitkä tää saa olla? On helpompaa kuvata pitkästi kuin lyhyesti, koska kuvaaminen, toisin kuin kirjoittaminen, onnistuu myös ilman aktiivista ajattelua. Painaa vain kameran punaista nappia ja antaa mennä. Kamera kuvaa silloinkin, kun kuvaaja ei ajattele.<sup>9</sup> Täsmällisellä mitalla haastetaan oppilaat työskentelemään täsmällisemmin. Mitä lyhyempään videoon vastaus pitää tiivistää, sitä enemmän kuvatessa pitää määritellä, karsia ja tiivistää olennaiseen. Kun lyhyeen videoon pitää mahduttaa paljon niin, että muut yhä ymmärtävät ajatuksen, kuvaamisesta tulee täsmällisempää. Yksinkertaisille luontohavainnoille 5–10 sekuntia on hyvä mitta. Kouluympäristön epäkohta tai oppikirjan lause havainnollistetaan 30 sekunnissa. Jalkapallomaalin pinta-alan mittaaminen näytetään minuutissa.

### Kuvausaika

Tiivis ajankäyttö pätee myös kuvaustilanteeseen. Yksinkertainen tehtävä suoritetaan viidessä tai kymmenessä minuutissa tehtävänannon jälkeen. Mitä enemmän tehtävässä tarvitaan aineistoa,

9 Olet ehkä nähnyt liian pitkiä lomavideoita tai videotutoriaaleja, joista ei välity kuvaajan ajatustyö. Entä jos kuvaaja olisi ajatellut ensin? Tästä kysymyksestä tarkemmin: Mitä on kuvaaminen? s. 66

neuvottelua, suunnittelua tai tarkkailua, sitä enemmän tarvitaan tietysti myös aikaa. Samalla tehtävän vaiheet kannattaa jäsentää oppilaille valmiiksi. Täppäriin saa tai luokasta voi lähteä vasta, kun suunnitelma on valmis. Kaikki ylimääräiseltä tuntuva aika usein kuluu johonkin ylimääräiseen.

Koska työskentelyn tarkoituksena ei ole tuottaa viimeistelyjä teoksia, ei viimeistelyyn kannata varata aikaakaan. Kun ilmaisu ja viimeistely pysyy hillittynä, oppilaat eivät nosta omaa taiteellista rimaansa liian korkealle. Sen sijaan he heittäytyvät rohkeasti kokeilemaan ja yrittämään. Ja yrittämään vielä uudestaan. Kun aika loppuu, on hyvä, jos muutama oppilas kysyy: ”Ope, voinksmä vielä...?”

## Ryhmätyö

Vaikka monia kamerakynätehtäviä voi tehdä yksinkin, on videokuvaaminen yksi parhaista ryhmätyön muodoista. Kuvaustehtävässä syntyy luontevasti erilaisia rooleja, joita kaikkia tarvitaan samanaikaisesti tehtävän onnistumiseksi. Yksi kuvaa, toinen ehkä esiintyy kuvassa, kolmas voi selostaa kameran vieressä. Yhteistyön vaatimus tuottaa paljon oppimisen kannalta hyödyllistä vuorovaikutusta. Oppilaat neuvottelevat ja koordinoivat, opettavat toisiaan ja oppivat toisiltaan. Lopuksi oppilaat arvioivat yhdessä, onnistuiko video vai kuvataanko se vielä uudestaan. Uudelleen kuvaaminen ei onnistu, ellei siitä sovita yhdessä. Kunnianhimoisemmat oppilaat eivät voi sooloilla.

Jotta edullinen dynamiikka säilyisi, ryhmät eivät saa olla liian suuria. Kahden–kolmen oppilaan ryhmä on hyvä, neljäs jää jo helposti ilman roolia, ellei tehtävänanto sitä määrittele tai ryhmä ole harjaantunut toimimaan yhdessä. Jos tehtävä olisi helpompaa ja palkitsevampaa suorittaa yksin, oppilaat turhautuvat ryhmässä – varsinkin, jos he ovat eritasoisia. Yhteistyön pitää siksi olla tehtävään sisäänrakennettua niin, että kaikkia tarvitaan.

## Kotitehtävä

Videokuvaaminen sopii hyvin kotitehtäväksi, joko yksin tai parin kanssa suoritettavaksi. Monissa tehtävissä myös perheenjäsenet älypuhelimineen voivat auttaa. Kotitehtävä on hyvä tapa järjestää aikaa esimerkiksi lähiympäristön tutkimiseen ja havaintojen keräämiseen luokassa tapahtuvaa työskentelyä varten. Koulussa tehtäviin käytetty aika on tarkkaan säädeltyä, mutta vapaa-ajalla oppilas voi itse määrittellä paneutumisen asteen. Poiminko ensimmäisen tekemäni havainnon vai viivynkö lähimetsässä hieman pidempään erikoisempia selkärangattomia etsien?

## Editointi

Kamerakynätyöskentely kannattaa aloittaa tehtävistä, joissa videoita ei tarvitse editoida. Otokset ovat valmiita näytettäväksi heti kuvaamisen jälkeen. Näin oppilaat oppivat yhden video-otoksen kuvaamiseen tarvittavia ajattelun taitoja ja täsmällisen työskentelytavan. Näistä molemmista on hyötyä, jos myöhemmin kokeillaan moniosaisempia työskentelyprosesseja. Mitä vanhempia ja kokeneempia oppilaat ovat, sitä enemmän voidaan hyödyntää yksinkertaisen leikkaamisen tuomia lisämahdollisuuksia: havaintojen yhdistelyä, työprosessien seuraamista, videoblogiestetiikan jäljittelyä ja ajattelun jäsentämistä leikkaamalla. Se tuo kuitenkin mukanaan monia lisäkysymyksiä editointisovelluksista ja tiedostojen siirtämisestä eri laitteiden välillä. Työskentelyyn kuluva aika moninkertaistuu. Myös opettajan on siksi hyvä aloittaa tehtävänantojen harjoittelu yksinkertaisista tehtävistä, jotka liittyvät vaivattomasti tuttuun opetusrutiiniin. Monimutkaisempia tehtäviä kannattaa käyttää vain silloin, kun niille on tarve.



## Katselutehtävän anatomia

Katselutehtävä on vaihe, jossa kuvaustehtävässä syntyneitä videoita katsotaan ja käsitellään yhdessä. Kuvaustehtävässä alkanut prosessi jatkuu. Oppimisen kannalta katselutehtävä on yhtä olennainen – joskus jopa merkittävämpikin – vaihe kuin kuvaustehtävä.

Katselutehtävällä on kolme rinnakkaista tarkoitusta. Yhtäältä tehtävän tarkoitus on muotoilla ”välttämättömästä” videoiden katselusta korvaamaton oppimistilanne. Toisaalta tehtävä ohjaa katsomaan videota tarkkaavaisesti ja ajatellen. Katsominen ei ole passiivinen tapahtuma, jossa tekijät esittävät tuotoksensa yleisölle, vaan tilanne, jossa jokaista videota aktiivisesti tutkitaan. Katselutehtävä ohjaa oppilaiden tarkkaavaisuuden olennaiseen. Kolmanneksi katselutehtävä on vaihe, jossa videon kuvaaja saa vasteen työskentelylleen. Jokainen video saa käyttötarkoituksen.

Katselutehtävän sijaan tai sen lisäksi video voidaan joissain tapauksissa palauttaa opettajalle arvioitavaksi, jos se on pedagogisesti mielekästä. Tämä käyttötarkoitus sopii esimerkiksi suullisiin kokeisiin, esseen tai esitelmän korvaajaksi sekä muihin tehtäviin, joissa videolla osoitetaan omaa osaamista.

### Katselutilanne

Perinteisemmässä videotyöskentelyssä töiden katsominen on juhlallinen vaihe, jota varten luokka muutetaan elokuvateatteriksi ja arkisen opetuksen flow pysäytetään. Ikkunat pimennetään, tuolit järjestellään riveihin ja elokuvat heijastetaan yksi kerrallaan valkokankaalle. Kaikki teokset katsotaan hiljaa ja keskittyneesti, jokaiselle taputetaan ja jokaiselle annetaan palautetta.

Tämä on arvokas tapa käsitellä tehtäviä, joissa oppilaat ovat nähneet vaivaa, ehkä viikkojakin, ja panneet paljon peliin ilmaistessaan itseään. Aivan mutkitta se ei toki onnistu. Ensin pitää selvittää piuhat ja tarkistaa äänet. Sitten pitää jaksaa katsoa keskittyneesti koko luokan tekemät elokuvat yhtäjaksoisesti – nekin, jotka ovat hieman epätasaisempia ja pidempiä kuin toiset. Vaikeinta on odottaa oman elokuvan näyttämistä. Oppilaiden huomio karkaa helposti toissijaisiin yksityiskohtiin.

Kamerakynätyöskentelyssä katsomisella on toinen tarkoitus ja siksi se tehdään eri tavalla. Videot voidaan katsoa suoraan mobiililaitteen ruudulta pareittain tai pienissä ryhmissä. Videot voidaan avata täppäreille pulpettien päälle ja järjestää katselu luokassa kiertäen. Näin koko luokka voi työskennellä ja keskustella samanaikaisesti. Ajattelua ja oppimista tapahtuu enemmän. Kenenkään ei tarvitse odottaa. Aikaa kuluu vähemmän.

Joskus on edelleen mielekästä katsoa videot yhdessä. Näin on esimerkiksi silloin, kun videoita käytetään yhteisen keskustelun materiaalina tai oppiminen on muusta syystä opettajajohtoista. Luokka tarvitsee myös jaettuja kokemuksia. Helpoiten yhdessä katsominen onnistuu asettamalla laitteen ruutu dokumenttikameran alle. Ääni saadaan mukaan kytkemällä tietokonekaiuttimet suoraan laitteeseen. Parempi tekninen laatu saadaan siirtämällä videot esimerkiksi pilvipalveluun. Nämä toimenpiteet oppilaiden kannattaa alusta alkaen opetella tekemään itse. Näin he voivat itse esitellä oman työnsä luokkatovereilleen – videoitahan ei tehdä opettajaa varten. Opettajan aika vapautuu johtojen ja applikaatioiden selvittelystä varsinaiseen oppimisen ohjaamiseen. Kaikki tämä kuitenkin tuo yhden tai useammankin lisämuuttujan työskentelyyn.

Lisäksi on vielä yhdenlaisia tehtäviä: ne, jotka palautetaan vain opettajan nähtäväksi. Sellainen saattaisi olla esimerkiksi vieraan kielen suullinen koe.

## Tehtävä

Katselutehtävän luonne riippuu sekä kuvaustehtävästä että oppimisprosessista, johon kamerakynätyöskentely liittyy. Yleisesti tehtävän tarkoitus on määritellä, mitä katselutilanteessa opitaan. Mihin oppilaiden huomion pitäisi kiinnittyä? Itsekuvattuja videoita katsottaessa oppilaiden huomiosta kilpailee moni muukin asia kuin oppimisen varsinainen aines. Ilman ohjausta oppiminen saattaa kohdistua luokkatoverin show-taitoihin.

Yksinkertainen tehtävä voi olla esimerkiksi tunnistaa videolla esitetyt kevään merkit tai sanaluokat. Tällaisessa katselutehtävässä oppilas käy mielessään läpi eri vaihtoehtoja, tutkii niiden avulla kuvaa ja muodostaa merkityksiä. Matematiikan tehtävässä muutetaan videolla esitetty kohta takaisin matematiikan kielelle. Tarvittaessa oppilaat opettavat toisiaan. Samalla tulee jaettua havaintoja ja oivalluksia oppilaiden kesken.

Hieman monimutkaisemmassa tehtävässä videota käytetään ryhmän yhteisen luovan työskentelyn materiaalina. Kielenopetuksessa on kuvattu ulkona säätiedotuksia, joita katselutehtävässä yhdistellään pienryhmien yhteisiksi kirjallisiksi tiedotuksiksi. Yhteiskuntaopin tunnilla on luonnosteltu videomieliäkirjoituksia. Katselutehtävässä oppilaat saavat toisiltaan palautetta ja kehitysehdotuksia lopullista videota varten – sitä, joka oikeasti lähetetään kunnanvaltuustolle.

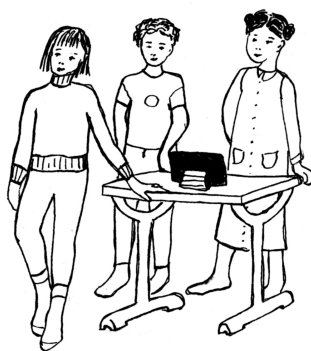
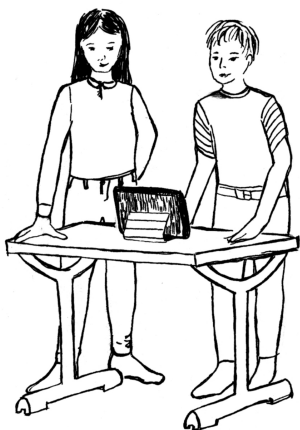
## Katselutilanteita



*Videot voidaan katsoa parin kanssa...*



*pienissä ryhmissä...*



*pisteillä kiertäen...*

*...tai yhdessä koko luokan kanssa. Helpointa se on dokumenttikameralla.*



Kuvat: Verna Virkkunen

## Vaste ja arviointi

Kamerakynätyöskentelyyn sopii erityisen hyvin uuden opetussuunnitelman painotus itsearviointiin ja vertaisarviointiin. Kun oppilaat kuvaavat ja katsovat videoita itseohjautuvissa ryhmissä, opettaja ei edes voi tarkastaa jokaista videota ja kuunnella jokaista keskustelua. Sen sijaan katselutehtävän muotoilulla ja katseluun liitettävillä itsearviointitehtävillä opettaja voi aktivoida oppilaat itse tunnistamaan ja arvioimaan oman työskentelynsä piirteitä.

Katselutehtävä motivoi kuvaamista ja katsomista. Oppilaat haluavat näyttää toisilleen, mitä ovat keksineet, ja nähdä, miten toiset siihen reagoivat. He myös haluavat nähdä, mitä toiset ovat keksineet, ja kertoa, mitä he itse oivalsivat videota katsoessaan. Tämän positiivisen energian säilyttämiseksi ja kanavoimiseksi oppimisen eduksi katselutilanne on hyvä järjestää mahdollisimman pian kuvaustehtävän jälkeen.

Katselutehtävän tarkoitus ei yleensä ole arvostella videota – toisin kuin elokuvakasvatuksen perinteessä usein on tehty. Kuvaustehtävät tehdään nopeasti, joten olennaista ei ole se, kuinka hienoja ne ovat, vaan se, miten ne kommunikoivat kuvausryhmän ajatuksen. Viimeistelyynhän ei ole edes annettu aikaa.

Katselutehtävässä kuvaaja näkee, miten katsojat ymmärtävät sen, mitä hän tarkoitti. Vaikka videoita ei yleensä eksplisiittisesti arvioida, oppilaat saavat työskentelystään epäsuoraa palautetta. Nähdessään videonsa yhdessä toisten kanssa ja toisten silmin oppilas voi itse arvioida onnistumistaan tavoitteessaan. Oppilaiden havainnot omasta työskentelystä kannattaakin purkaa heti tehtävän jälkeen. Missä onnistuimme? Mikä voisi mennä seuraavalla kerralla paremmin? Näin oppilaat oppivat tarkastelemaan omaa opiskeluaan ja sen herättämiä tuntemuksia. Kysymysten kanssa kannattaakin siksi olla tarkkana. Se, mitä katselutehtävässä tullaan arvioineeksi, vaikuttaa siihen, mihin oppilaat seuraavan kerran kuvatessaan pyrkivät.

Myös kuvaamisen taitoa voi arvioida ja kehittää, mutta se kannattaa tehdä erillään katselutehtävistä. Muutaman ensimmäisen tehtävän jälkeen voidaan esimerkiksi pohtia yhdessä hyvän videon ominaisuuksia. Miten kuvataan hyvin? Miten äänitetään hyvin? Millainen on hyvä katsoja?

Itsensä näkeminen toisten silmin on vieras kokemus, johon varsinkin murrosikäisten pitää totutella. Oma äänikin kuulostaa videolla oudolta. Oma itseä ei kuitenkaan pidä vähätellä, ujoitella ja naureskella. Opettajan kannattaakin määrätietoisesti siirtää ujoitelevien oppilaiden huomio jutun sisältöön: mitä asioita ja tilanteita kuvattiin, miten onnistuttiin välittämään ajatus?

## Kontrolli

Tässä vaiheessa opettajaa saattaa huolettaa kontrolli pienryhmissä tapahtuvaan työskentelyyn. Mistä tiedän, tapahtuuko ryhmissä minkäänlaista oppimista? Katsovatko oppilaat edes niitä videoita, joita oli tarkoitus? Opettajan ei ole mahdollista tarkkailla jokaista oppilasta erikseen. Vaikka kamerakynätyöskentely onkin jo sellaisenaan hyvin itseohjautuvaa ja oppilaita motivoivaa, voi yksinkertaisilla rakenteilla tukea kokemusta luokan yhteisestä prosessista, jossa kaikki ovat osallisia. Kun kuvaustehtävässä on pareittain etsitty pihalta merkkejä ihmisen toiminnasta ja katselutehtävässä tunnistettu niitä pienissä ryhmissä, voidaan havainnot lopuksi kerätä yhteen luokan taululle. Jokaisen pienryhmän lähetti tulee kirjoittamaan havainnot näkyviin tai sihteerin kertoo ne ääneen koko luokalle. Nyt niistä voidaan keskustella yhdessä opettajan kanssa – ja ihailla luokan yhteistä saalista.

Kun ryhmissä on ensin kuvattu ja sitten kirjoitettu ruotsinkielisiä säätiedotuksia, ne voidaan nyt palauttaa opettajalle, ehkä arvioitavaksikin. Näin kamerakynätehtävä on toiminut vain yhtenä vaiheena prosessissa. Toisille oppilaille se on voinut olla korvaamattoman arvokas apu tekstin tuottamisessa, toisille hieman vähemmän. Ainakin se on tehnyt säätiedotteen kirjoittamisesta paljon hausempaa ja toiminnallisempaa.

Joissain tehtävissä myös videot voidaan palauttaa opettajalle arvioitavaksi. Jos valmis video on arvioinnin kohteena, sen tulee olla oppilaalle selvää jo tehtävänannossa.

### **Kotitehtävä**

Kun videot jaetaan luokan kesken pilvipalvelussa, katselutehtävä voi olla kotitehtävä. Katsomista voi ohjata yksinkertainen kysymys: etsi videoista viisi eri lajin hyönteistä ja selvitä, mistä ne tunnustetaan. Se voi olla vuorovaikutustehtävä: Katso kolme videota ja kirjoita jokaiseen kommenttina puolustava argumentti, jota ei vielä ole käytetty. Tehtävänä voi olla myös tuottaa uutta: Valitse videoista yksi ja kirjoita sen pohjalta haikurun.

### **Videoiden säästäminen ja jatkokäyttö**

Suurin osa kamerakynävideoista voidaan poistaa heti katselun jälkeen, koska niillä on ollut vain väliaikainen käyttötarkoitus oppimisprosessissa. Näin videot eivät jää täyttämään koulun laitteiden rajallista tilaa eivätkä herätä seuraavien käyttäjien uteliaisuutta. Myös oppilaiden omille laitteille kuvatut videot voidaan poistaa, elleivät he itse halua niitä säästää. Oppilaiden kynnys esiintyä videolla madaltuu, kun he tietävät, etteivät videot päädy julkisuuteen.

Kun videoita ei tarvitse siirtää pois laitteelta pilvipalveluihin tai kovalevyille, jää työskentelystä vaivalloinen ja teknisesti epävarma vaihe kokonaan pois. Tämä on opettajalle helpointa varsinkin ensimmäisiä tehtäviä suunnitellessa ja toteuttaessa. Videoiden säästäminen tuo työskentelyyn kuitenkin myös positiivisia mahdollisuuksia. Esimerkiksi käsityön tai matematiikan tunnilla kuvattu opetusvideo voi olla oppilaalle tai jopa koko luokalle hyödyllinen vielä vuosien päästä. Isommat oppilaat voivat kuvata oppimateriaalia pienemmilleen. Kielten opetuksessa oppilas voi tarkastella omaa oppimistaan eri vuosina kuvatuista videoista. Jos oppilaan kuvaama video on arvioinnin nimenomainen kohde, voi sen säästämiseksi olla myös juridisia perusteita. Kamerakynätyöskentely kannattaa kuitenkin aloittaa yksinkertaisemmin: kuvaus, katselu, poisto. Videoiden säästämiseen kannattaa ryhtyä vasta, kun sen tuoma hyöty ylittää logistiikan aiheuttaman vaivan.



## **Osallistava arviointimalli kamerakynätyöskentelyyn**

Kamerakynätyöskentelyyn peruskoulun ylemmillä luokilla sekä toisella asteella sopii hyvin arviointimalli, jossa oppilas itse valitsee suorittamiensa tehtävien vaatavuustason ja tavoittelemansa arvosanan. Malli motivoi oppilasta oman osaamisen arviointiin ja omien tavoitteiden asettamiseen.

1. Opettaja suunnittelee kurssille valikoiman eritasoisia tehtäviä, joissa yöstetään kurssin sisältöjä kuvaamalla. Tehtävillä voidaan sekä tukea että todentaa oppimista.
2. Tehtävät pisteytetään valmiiksi vaatimustason ja työmäärän mukaan. Oppilaan suorittamien tehtävien yhteispistemäärä määrittelee suoraan tehtäväkokonaisuuden arvosanan.
3. Oppilas valitsee haluamansa tehtävät omien oppimis- ja arvosanatavoitteidensa mukaisesti. Hän näkee suoraan taulukosta, millä pistemäärillä eri arvosanat saavutetaan. Kun oppilas tarvitsee apua tehtävissä, jotka ovat hänen osaamistasonsa ylärajoilla, hän saa apua opettajalta. Näin oppilas voi valita myös tehtäviä, joista hän ei yksin suoriutuisi. Tehtävien tarkoitus ei ole osaamisen mittaaminen vaan oppiminen itsessään.
4. Tehtävät arvioidaan hyväksytyiksi tai hylätyiksi. Opettaja voi antaa sanallisen palautteen joko kirjallisesti tai keskustellen. Kokonaisuuden arvosana määräytyy hyväksytysti suoritettujen tehtävien pisteytyksen mukaan.

# Toiminnalliset tavoitteet – viisi tapaa käyttää kamerakynää

Erilaiset tavat käyttää videokuvaamista oppimisen edistämiseksi on seuraavassa jäsennetty viiden pääotsikon alle. Jaottelu vastaa monella tavalla elokuvavälineen teoreettisia, historiallisia ja nykyaikaisia käyttötarkoituksia maailmassamme. Kutsun näitä työskentelyn yleisiä päämääriä *toiminnallisiksi tavoitteiksi*. Ne kuvaavat tehtävänannon päämäärää yleisellä tasolla: miten ja miksi kameraa käytetään? Mikä on toiminnan tavoite?

Toiminnallisia tavoitteita voi käyttää apuna tehtävänannon suunnittelussa. Mitä erilaisia mahdollisuuksia kuvaamisessa on, kun sitä käytetään ajattelun instrumenttina – tarinoiden kertomisen sijaan?

Jäsenitys ei ole aukoton eikä poissulkeva. Toisaalta useammat tavoitteet voivat toteutua samanaikaisesti, toisaalta kaikki mahdolliset tehtävät eivät löydä paikkaansa näistä lokeroista.

1. Tutkitaan ja jäsennetään maailmaa
2. Hahmotetaan ja havainnollistetaan (kieltä, käsitteitä ja ilmiöitä)
3. Tuotetaan ja jaetaan (tietoa)
4. Ilmaistetaan ja vuorovaikutetaan
5. Todennetaan ja reflektoidaan oppimista

Seuraavilla sivuilla esitellään näitä kategorioita tarkemmin eri oppiaineista ja luokkatasoilta poimittujen esimerkkien kanssa.



*Metsolan ala-asteen koulun englannin tunnilla havainnollistetaan kielioppia. Mikä prepositio esitetään tässä?*

# 1. Tutkitaan ja jäsenetään maailmaa

*”Kaukaa katsoen kaupunki, maaseutu ovat kaupunki ja maaseutu; mutta mitä lähempää katsoo, ne ovat taloja, puita, kattotiiliä, lehtiä, ruohoa, muurahaisia, muurahaisen jalkoja, loppumattomiin.”*

filosofi Blaise Pascal

Kamera on luonnoltaan kone, joka purkaa maailman osiin ja irrottaa asiat alkuperäisestä yhteydestään. Toisin kuin ihmisen katse, kameran silmä ei tulkitse vaan näyttää kohteen sellaisenaan. Se edellyttää kuvaajalta aktiivista merkitysten muodostamista ja rajaamista. Kameran avulla kuvaaja purkaa, rakentaa uudelleen ja merkityksellistää todellisuutta. Kuvaustehtävä toimii eräänlaisena linssinä, jonka läpi maailmaa katsotaan. Samalla opitaan näkemään (kulttuurisessa) todellisuudessa eri kerroksia. Näin kameraa voidaan käyttää oppimisessa havaitsemisen, tutkimisen ja maailman jäsentämisen apuvälineenä. Tällaisessa työskentelyssä syntyviä videoita voi käsitellä muistiinpanoina ja maailmasta poimittuina palasina, joita kameran avulla tuodaan luokkaan yhteisen tarkastelun ja keskustelun kohteeksi.

## ALKUKIRJAIN

**Kuvaustehtävä:** Kuvaa valokuva, jossa on mahdollisimman monta samalla alkukirjaimella alkavaa asiaa. Kirjain voidaan sopia yhdessä tai oppilas saa itse valita sen. Kuvaa ei saa lavastaa.

**Katselutehtävä:** Mitä samalla kirjaimella alkavia asioita löydämme kuvasta?

## KEVÄÄN MERKKEJÄ

**Kuvaustehtävä:** Etsikää parin kanssa koulun pihalta mahdollisimman monta merkkiä siitä, että on kevät. Kuvatkaa jokainen merkki omalla video-otoksellaan ja selostakaa samalla, mistä merkistä on kysymys. Ryhmänne saa pisteitä jokaisesta havainnosta, jota muilla ei ole.

**Katselutehtävä:** Katsokaa havainnot yhdessä toisen parin kanssa ensin ilman ääntä. Katsojat yrittävät tunnistaa kevään merkit videolta. Tunnistetut havainnot kirjoitetaan ylös ja jaetaan luokan kesken.

## KONE

**Kuvaus:** Etsikää koulusta asia, joka on *kone*. Kuvatkaa n. 10 sekunnin video, jossa havainnollistatte, miten kone toimii tai mitä se tekee. Etsikää koulusta myös asia, josta ette ole varmoja, onko se kone vai ei. Kuvatkaa siitä vastaava video.

**Katselu:** Pohtikaa yhdessä, mitkä kuvatuista asioista ovat koneita. Mikä tekee niistä koneita?

## IHMINEN MUUTTAA YMPÄRISTÖÄ

**Kuvaustehtävä:** Etsikää koulun pihalta kolme erilaista merkkiä siitä, että ihminen on muokannut ympäristöä. Kuvatkaa kukin havainto yhdellä 10 sekunnin otoksella. Selostakaa samalla ääneen, mitä ihminen on ympäristössä muuttanut: "Ihminen on..."

**Katselutehtävä:** Katsokaa video ilman ääniä. Katsojat tulkitsevat kuvasta, miten ihminen on muokannut ympäristöä. Kun havainto on tunnistettu, se kirjoitetaan ylös ryhmän yhteiseen listaan. Koko luokan kanssa yhdessä pohditaan, mikä tarkoitus näillä ihmisen toimenpiteillä on ollut. Miksi koulun pihalla on asfaltti? Ketkä ovat päättäneet siitä?

**Jatkotehtävä:** Jatkotehtävänä voi olla kuvitella koulun piha ennen ihmistä. Miltä paikalla näytti silloin? Voisiko sen kuvata yhdistämällä havaintoja koulun nykyisestä lähiympäristöstä?

## PUOLUEEN MAINOS

**Kuvaustehtävä:** Kuvatkaa mainosvideo valitsemallenne poliittiselle puolueelle. Teemana on: "Tältä kaupunkimme näyttäisi, jos meidän puolueemme saisi päättää!" Video koostetaan pelkästään tarkoin valituista ja rajatuista dokumentaarisista havainnoista, jotka kuvataan omassa kotikaupungissa. Mikä kaupungissa edustaa tämän puolueen arvoja? Mitä pitää rajata pois? Mitä korostetaan? Näin pienistä palasista luodaan kuva kokonaisuudesta utooppisesta kaupungista. (Jos editointiin käytetään enemmän aikaa, myös musiikkia ja tekstiäkin voi lisätä – ja puolueen logon tietysti.)

**Katselutehtävä:** Miten puolueen edustamat arvot näkyvät mainosvideossa? Minkä muun puolueen mainos se voisi olla?

**Muunnos:** Vaihtoehtoinen tulevaisuus voidaan kuvitella myös jonkin toisen linssin läpi. Miltä maailma 30 vuoden päästä näyttää, jos kaikki menee hyvin? Kuvataan se! Valmiiden videoiden äärellä pohditaan, mitä vuosien aikana on tapahtunut ja mihin toimenpiteisiin pitäisi nyt ryhtyä, jotta hyvä tulevaisuus toteutuisi.

## TYÖPROSESSI

**Kuvaustehtävä:** Valitaan taito- tai taideaineeseen liittyvä työprosessi, esimerkiksi ompelukoneen langoitus, vaateen silittäminen, liikuntasuoritus tai kitaran virittäminen. Tehtävänä on jakaa prosessi annettuun tai vapaavalintaiseen määrään vaiheita, joissa jokaisessa tapahtuu yksi asia. Jokainen vaihe kuvataan omalla video-otoksellaan. Tapahtumat voivat olla peräkkäisiä tai samanaikaisia. Prosessin vaiheet nimetään muistiinpanoihin.

**Katselutehtävä:** Katsojien tehtävänä on nimetä näkemänsä prosessin vaiheet ja arvioida niiden tarkoitus. Entä mitä eri vaiheissa on tärkeää ottaa huomioon? Eri tapoja jäsentää prosessi voidaan vertailla yhdessä.

## 2. Hahmotetaan ja havainnollistetaan (kieltä, käsitteitä ja ilmiöitä)

Ihmisen ajattelu on perustaltaan kuvallista, kokemuksellista ja moniaistista. Varsinkin muisti on erikoistunut ihmisen ja maailman välisen vuorovaikutuksen rekisteröintiin. Siksi abstraktit käsitteet ovat varsinkin pienille oppilaille vaikeita. Kun käsitteet ja monimutkainen tietosisältö muunnetaan toiminnaksi ja kuviksi, ne saavat muodon, joka ihmismielen on helpompi käsitellä – ja muistaa.

Mitään sellaista, mikä ei näy tai kuulu, ei voi kuvata. Siksi näkymätön on ensin muutettava näkyväksi. Etsiessään kielelliselle ilmaisulle kuvallista vastinetta kuvaaja yhdistelee luovasti aiemmin oppimaansa tietoa ja ympäröivän todellisuuden tarjoamia vaihtoehtoja. Tähän tarkoitukseen kamera on erinomainen ja motivoiva apuväline.

### VERTAILUMUODOT

**Kuvaustehtävä:** Kuvatkaa video, jossa ilman puhetta havainnollistatte adjektiivin vertailumuodot: positiivi (eli perusmuoto), komparatiivi ja superlatiivi. Käyttäkää apuna ympäristöä ja esineitä. Videon pituus on korkeintaan 15 sekuntia.

**Katselutehtävä:** Mikä adjektiivi videolla esitetään? Mitkä ovat sen vertailumuodot? Mitä esinettä tai asiaa (substantiivia) adjektiivi videolla kuvailee?

### MATIKKATARINA

**Kuvaustehtävä:** Suunnitellaan yhdessä yksi tai useampi laskulauseke. Oppilaiden tehtävänä on pienissä ryhmissä kuvata lyhyet tarinat, joissa tuo laskulauseke toteutuu arkielämän tilanteessa.

**Katselutehtävä:** Mikä laskulausekkeista toteutuu tässä tarinassa? Miten?

**Muunnos:** Tehtävä voidaan aloittaa vaiheella, jossa oppilaat keksivät itse yksinkertaisen laskutoimituksen ja esittävät sen pienellä tarinalla. Seuraavassa vaiheessa tarinaan keksitään jatko, joka muuttaa laskun pidemmäksi lausekkeeksi.

### OPPIKIRJAN LAUSEET

**Kuvaustehtävä:** Opettaja valitsee käsitellystä oppikirjan kappaleesta hankalia lauseita, joissa on uusia käsitteitä. Esimerkiksi: "Saamelaisia sanotaan alkuperäiskansaksi, mikä tarkoittaa, että he ovat asuneet alueella jo pitkään ennen muita kansoja." Kukin pienryhmä saa oman lauseensa, joka pitää havainnollistaa yhdellä 15 sekunnin video-otoksella. Lausetta ei saa sanoa videossa, muuten tyyli on vapaa. Kuvausaikaa on 10 minuuttia.

**Katselutehtävä:** Katsotaan videot yhdessä. Yleisön pitää tunnistaa, mitä lausetta katsottu video esittää.

## ENSIAPUTAIDOT

**Kuvaustehtävä:** Lukekaa SPR:n kotisivuilta ensiapuohjeet. Valitkaa ohjeista yksi ja kuvatkaa siitä 20 sekunnin mittainen video, jossa ei puhuta.

**Katselutehtävä:** Mitä on tapahtunut? Tehdäänkö ensiapu oikein?

## IHMISOIKEUKSIEN JULISTUS

**Kuvaustehtävä:** Lukekaa läpi YK:n ihmisoikeuksien julistus. Valitkaa artikloista yksi ja havainnollistakaa se videolla, jossa ei puhuta.

**Katselutehtävä:** Mistä artiklasta on kysymys?

## NEWTONIN LAIT

**Kuvaustehtävä:** Palauttakaa ryhmässänne mieleen *Newtonin lait* eli mekaniikan peruslait. Valitkaa niistä yksi ja havainnollistakaa se lyhyellä videolla, jossa ei puhuta.

**Katselutehtävä:** Mikä Newtonin laki videolla havainnollistuu? Miten? On mahdollista, että video tulee havainnollistaneeksi useampaakin lakia.

## IDEAOPPIA EMPIIRISESTI

**Kuvaustehtävä:** Ensin tutustutaan yhdessä Platonin ideaoppiin. Tehtävänä on kolmen ryhmässä kuvata esim. kättely, jossa toteutuu mahdollisimman hyvin *kättelyn idea*.

**Katselutehtävä:** Pohtikaa yhdessä videoiden avulla, mikä tekee kättelystä kättelyn. Mikä kättelyyn kuuluu, mikä ei ole välttämätöntä? Kirjoittakaa kättelyn määritelmä.

**Muunnos:** Kotitehtäväksi annetaan etsiä ja valokuvata talo, jossa toteutuu mahdollisimman hyvin talon idea. Kuvia tarkastellaan yhdessä seuraavalla oppitunnilla. Oppilaat näyttävät kuvat toisilleen pienryhmässä ja valitsevat niistä yhden, jossa talon idea toteutuu parhaiten. Sitä tutkitaan yhdessä luokan kanssa.



*Ruusuvuoren koulun 7. luokan fysiikan tunnilla kuvattiin energiamuodon muutoksia.  
(Kuva: Asta Holopainen)*

### 3. Tuotetaan ja jaetaan (tietoa)

Yksi perinteisimmistä tavoista käyttää elokuvaa koulussa on ollut elokuvateosten katsominen opetustarkoituksessa. Eri aikakaudet ja kulttuurit ovat tulleet näkyviksi huolella tehtyjen fiktioelokuvien tarinoissa, lavasteissa ja puvustuksissa. Tämän oppaan kirjoittaja muistaa nähneensä ala-asteella *Dersu Uzalan* ja *Ruusun nimen* juuri tässä tarkoituksessa. Dokumentaariset elokuvat ja opetuselokuvat ovat tarjonneet täsmällistä tietoa jopa pedagogisesti muotoillussa paketissa. Toisinaan oppilaat ovat itsekin tehneet opetuselokuvia. Tämän oppaan kirjoittaja teki sellaisen ala-asteella ja ehkä osittain juuri siksi kaksi vuosikymmentä myöhemmin löysi kuvaamisen mahdollisuudet opetuksessa. Elokuvan aiheena oli naapurin pihapuun omenoiden retki mehuasemalle – yksityiskohtaisesti vaihe vaiheelta esitettyinä.

Kamerakynätehtävässä oppilaiden työskentelyn päämääränä voi olla tuottaa lyhyt video, jolle on asetettu tavoitteeksi sisältää tietoa. Tällaisena työmuotona videokuvaaminen voi korvata myös esitelmän, seinälehdän tai esseen. Tavoite ohjaa etsimään, tuottamaan ja jäsentämään tietoa. Kun valmiita videoita käsitellään yhdessä oppimateriaalina, käyttötarkoitus antaa työskentelylle motivaation ja suunnan.

#### OHJEITA TULOKKAALLE

**Kuvaustehtävä:** Uusi oppilas on tulossa luokallemme (tai uudet ykkösluokkalaiset kouluun). Kuvatkaa 30 sekunnin mittainen tietoisuus, jossa opettatte tulokkaalle jonkin tärkeän ohjeen meidän koulussamme käyttäytymiseen. Miten toimitaan ruokalassa? Miten tullaan luokkaan? Miten huolehditaan vessojen siisteydestä?

**Katselutehtävä:** Katsotaan videot yhdessä ja pohditaan, miksi juuri näin on hyvä toimia. Mitä hyötyä tulokkaalle ja meille on tästä kuvatusta ohjeesta?

#### SÄÄTIEDOTUS

**Kuvaustehtävä:** Kuvatkaa ruotsinkielinen säätiedotus. Näyttäkää havainnollisesti, millainen sää ulkona on nyt ja kertokaa siitä kolme asiaa. Näyttäkää ja kertokaa myös, mitä tällaisella säällä tapahtuu. Miten se näkyy ihmisissä tai ympäristössä? Käyttäkää videossa kahta eri aikamuotoa. Videon kesto on maksimissaan 30 sekuntia.

**Katselutehtävä:** Videot katsotaan pienissä ryhmässä. Ryhmän tehtävänä on videoiden inspiroimana kirjoittaa yhteinen säätiedotus ja palauttaa se opettajalle.

#### PUUN OSAT

**Kuvaustehtävä:** Kuvatkaa parin kanssa video, jossa esittelette puun eri osat ja niiden tarkoituksen. Saatte valita puun itse. Yrittäkää näyttää osat kuvassa niin, että katsoja näkee, millaisia ne juuri tuossa puussa ovat. Toinen oppilas kuvaa ja toinen selostaa. Tehkää ennen kuvaamista paperille suunnitelma, jonka näytätte opettajalle.

**Katselutehtävä:** Millaisia juuret, runko ja lehdet ovat tässä puussa?

## MATKAILUMAINOS

**Kuvaustehtävä:** Kuvatkaa pienryhmässä yhdellä otoksella valitsemanne suomalaisen kaupungin matkailumainos, jonka tarkoitus on houkuttaa oman ikäsiänne lapsia ja nuoria vierailulle. Videosta pitää käydä ilmi viisi faktaa, jotka on hankittu ainakin kahdesta eri tietolähteestä. Videon pituus on korkeintaan 2 minuuttia.

**Katselutehtävä:** Ryhmien videot katsotaan yhdessä. Muut ryhmät keräävät katsottavasta videosta faktoja. Ketkä löysivät eniten? Millä keinoin video houkuttelee nuoria vierailulle kaupunkiin?

## KOLMION PINTA-ALA

**Kuvaustehtävä:** Etsikää kouluympäristöstä kolmio ja kuvatkaa opetusvideo sen pinta-alan mittaamisesta. Videossa ei kerrota laskun lopputulosta, mutta annetaan katsojalle laskutoimituksessa tarvittavat tiedot.

**Katselutehtävä:** Mikä on videossa esitellyn kolmion pinta-ala? Katsojat laskevat sen videon antamien tietojen perusteella. Tämä sopii hyvin myös kotitehtäväksi, jossa kaikki videot on jaettu luokalle pilvipalvelussa.

## HISTORIAN HAHMO TUBETTA

**Kuvaustehtävä:** Valitkaa yksi historian oppikirjan kappaleessa esiintyvä tai sen tapahtumiin liittyvä henkilö. Kuvatkaa videoblogi, jossa tämä henkilö kertoo päivänsä merkityksellisistä tapahtumista. Mukana pitää olla oppikirjan antamien tietojen lisäksi vähintään kolme (esimerkiksi) Wikipediasta etsittyä faktaa.

**Katselutehtävä:** Mitkä videon tiedot löytyvät oppikirjan kappaleesta? Mitkä on etsitty muualta? Voidaan suorittaa faktantarkistus.

**Muunnos:** Valitaan yksi vieraan kielen oppikirjan hahmoista, jonka roolissa kuvataan videoblogi. Tietoa etsitään oppikirjan kaikista kappaleista. Lisäksi vlogissa pitää käyttää esim. tiettyjä aikamuotoja, adjektiivin vertailumuotoja tai muita kieliopillisia rakenteita.

**Muunnos:** Mitä erilaisia työtehtäviä tarvitaan näyttämömusiikkiesityksen valmistamisessa? Roolit jaetaan oppilaiden kesken: säveltäjä, kapellimestari, muusikot, muut esiintyjät, valaisijat, ääniteknikot, vahtimestari... Tässä roolissa jokainen tekee lyhyen vlogin, jossa kertoo kameralle omasta työstään hankkimansa tiedon perusteella.

## ALKUAINEN KÄYTTÖTARKOITUS

**Kuvaustehtävä:** Jokainen valitsee aiheekseen yhden kurssilla opiskelluista alkuaineista, jota käytetään jossain kotoa löytyvässä esineessä. Kotitehtävänä on kuvata esineestä korkeintaan 30 sekunnin esittelyvideo, jossa kerrotaan esineen käyttötarkoituksesta ja perustellaan, miksi materiaaliksi on valittu juuri kyseinen alkuaine.

**Katselutehtävä:** Mitä muuta alkuainetta esineessä olisi voinut käyttää nyt valitun sijasta?



## 4. Ilmaistaan ja vuorovaikutetaan

Arkiajattelussamme kamera on väline, jolla otetaan kuvia linssin edessä olevasta todellisuudesta – jotakuinkin sellaisena kuin se kameran silmälle näyttäytyy. Tarkemmin ajateltuna jokainen kuva ja video-otos, olkoon kuinka dokumentaarinen vain, on *kuvaajansa ajatus todellisuudesta*. Kameran avulla kuvaaja esittää jonkin ajatuksensa lomamatkasta, auringonlaskusta tai omista kasvoistaan. Kuva ajatuksesta syntyy todellisuutta rajaamalla.<sup>10</sup>

Kamera muuttaa mielen sisäiset kuvat toisten nähtäviksi. Kuvaamalla päästään käsiksi asioihin, joita on vaikeaa tai jopa mahdotonta sanallistaa. Kamera on hyvä apu myös esiintyjälle, jolle luokan eteen astuminen on liian vaikeaa. Silloin kamera auttaa toimimalla turvallisena välittäjänä esiintyjän ja katsojan välissä. Elävä kuva on havainnollinen väline myös ohjeiden antamiseen.

1900-luvun alkupuolella vaikuttanut freinetpedagogiikan isä Célestin Freinet piti kirjallista itseilmaisua väylänä yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen. Freinet'n lähtökohtana oli, että jokaisella ihmisellä on jotakin sanottavaa. Jotta ihminen pystyisi edistämään omia päämääriään, hänen täytyy osata pukea ajatuksensa sanoiksi. 2000-luvun audiovisuaalisessa kulttuurissa tarvitsemme samaan tarkoitukseen kamerakirjoittamisen taitoa. Kuvaamalla toimitaan vuorovaikutuksessa toisten kanssa ja vaikutetaan heihin.

### VALOKUVAPIILOTUSLEIKKI

**Kuvaustehtävä:** Yksi oppilaista käy vuorollaan piilottamassa esineen, esimerkiksi pallon, johonkin luokkahuoneen ulkopuolelle. Hän ottaa piilopaikasta kuvan, jossa näkyy esine ja hieman sen ympäristöä. Paikan pitää olla tunnistettava mutta ei liian helppo!

**Katselutehtävä:** Kuva avataan yhteiselle ruudulle. Missä pallo on? Yksi oppilaista saa käydä hakemassa pallon ja piilottamassa sen seuraavaan paikkaan.

**Muunnos:** Isompien oppilaiden kanssa leikkiä voi laajentaa geokätköilyn suuntaan, jolloin mukaan saadaan lisää liikunnan ja suunnistuksen elementtejä.

### TEMPPURATA

**Kuvaustehtävä:** Suunnitelkaa pienryhmässä liikuntasaliin eri välineiden avulla tempurata, jossa opitaan (esimerkiksi) ketteryyttä. Kuvatkaa radan käyttöohje täppärille ja jättäkää se ratanne alkupisteeseen katsottavaksi seuraaville.

**Katselutehtävä:** Ryhmät kiertävät radoilla ja suorittavat ne video-ohjeiden mukaisesti.

### TUNTEET

**Kuvaustehtävä:** Keksikää ja kuvatkaa 15 sekunnin video tilanteesta, jossa tulette iloiseksi, surulliseksi tai vihaiseksi. Näyttäkää, mikä tunteen aiheuttaa. Aikaa 5 minuuttia.

**Katselutehtävä:** Millainen tunne tilanteessa syntyi? Miksi?

<sup>10</sup> Mitä on kuvaaminen? s. 66

## ÄÄNETÖN MUSIIKKIELOKUVA

**Kuvaustehtävä:** Valitkaa haluamanne soitin ja yksi näistä perustunteista: ilo, suru, viha, pelko tai rakkaus. Kuvatkaa yhdellä 30 sekunnin mittaisella otoksella äänetön musiikkiesitys, jonka tunnelma on valitsemanne tunteen mukainen. Tavoitteenne on, että tunne välittyy katsojalle, kun elokuva katsotaan ilman ääniä. Videolla ei saa näkyä kasvoja. Keskittykää soittimen käsittelyyn.

**Katselutehtävä:** Katsokaa video ilman ääniä. Katsojat kertovat, mikä tunne heille musiikista välittyi: ilo, suru, viha, pelko vai rakkaus?

**Muunnos:** Isommat oppilaat voivat koostaa musiikkiesityksensä pienistä osista. Leikkaamalla video voidaan rakentaa vapaammin yksityiskohdista, liikkeestä ja rytmistä.

## HYVIÄ TEKOJA

**Kuvaustehtävä:** Kuvaa kotitehtävänä *hyvä teko*. Videon kesto korkeintaan 1 minuutti.

**Katselutehtävä:** Katsotaan kaikki luokan hyvät teot yhdessä. Pohditaan, miten teko vaikutti muihin. Videoiden katsomisen jälkeen pohditaan ryhmissä, millainen teko on hyvä teko.

## KIRJAILIJA TUBETTA

**Kuvaustehtävä:** Oppilaat ovat lukeneet saman kirjan. Pohtikaa parin kanssa, miksi kirjailija on halunnut kirjoittaa tuon teoksen. Miksi kirjoittaminen oli hänelle itselleen tärkeää? Mitä hän halusi lukijan ajattelevan? Miten hän ehkä halusi vaikuttaa yhteiskuntaan? Kuvatkaa 30–60 sekunnin mittainen videobloggaus, jossa kirjailija a) esittelee itsensä, b) kertoo, mitä hänen kirjansa käsittelee ja c) selittää, miksi hän kirjansa kirjoitti.

**Katselutehtävä:** Näyttäkää kuvaamanne videot toiselle parille. Keskustelkaa: Mistä aiheesta te, kukin, haluaisitte kirjoittaa kirjan? Miksi?

## VIDEOMIELIPIDEKIRJOITUKSIA

**Kuvaustehtävä:** Mikä kouluympäristössä on huonosti, ikävää tai muutoksen tarpeessa? Kuvatkaa parin kanssa 30 sekunnin mittainen video, jossa havainnollistatte epäkohdan. Pyrkikää vakuuttamaan videolla luokkatoverinne!

**Katselutehtävä:** Katsotaan videot kolmen parin muodostamissa ryhmissä. Valitaan ryhmässä epäkohdista yksi, johon keksitään yhdessä ratkaisuehdotus. Ratkaisuehdotus havainnollistetaan toisella puolen minuutin videolla. Ongelma ja ratkaisuehdotus esitetään koko luokalle. Tästä voidaan jatkaa ideoiden viemistä eteenpäin oppilaskuntaan ja koulun aikuisille!

**Muunnos:** Sama idea voidaan toteuttaa asuinalueella. Luonnosten perusteella valitaan luokan yhteinen ratkaisuehdotus, josta kuvataan uusi video lähetettäväksi esimerkiksi virkamiehille ja kunnanvaltuustolle.

## 5. Todennetaan ja reflektoidaan oppimista

Valokuvan ja elokuvan on niiden historian alusta asti ajateltu ikuistavan jotain, joka on ollut olemassa. Semiotiikan kielellä kuva on *indeksi*, merkki, joka kertoo fyysisestä syy-seuraussuhteesta kohteen ja siitä syntyneen kuvan välillä. Fiktiivinenkin elokuva on todiste siitä tilanteesta, jossa se kuvattiin: tämä on tapahtunut. Kuvaamalla oppilas todentaa omaa oppimistaan vangitsemalla sen kuvaksi. Samalla hän suunnittelee ja arvioi työskentelyään.

Tässä tarkoituksessa kuvatuilla videoilla on monenlaisia käyttötarkoituksia. Katsojana voi olla opettaja, muu ryhmä tai oppilas itse. Video voi olla todiste suoritetusta työstä, taidon opiskelusta tai taidon oppimisesta. Video voi olla myös muistiinpano tai ohje, johon oppilas palaa myöhemmin tarvittaessa. Kuvaamalla voidaan seurata oppimisprosessia ja taitojen kehittymistä pitkälläkin aikavälillä.

Video voi myös korvata soittokokeen tai vieraan kielen suullisen kokeen. Koevideon voi palauttaa opettajalle netin kautta, mutta se voidaan myös katsoa yhdessä opettajan ja oppilaan kesken. Videon äärellä syntyy turvallinen ja hedelmällinen arviointitilanne, koska oppilas itse ei ole samalla tavalla arvioinnin kohteena kuin esiintyessään suoraan opettajalle. Hän voi osallistua myös itse.

### PYYKINPESUOHJE

**Kuvaustehtävä:** Kuvaa kotona 1–2 minuutin mittainen video pyykinpesusta. Näytä videolla havainnollisesti, mitä asioita pyykkiä pestessä pitää ottaa huomioon.

**Katselutehtävä:** Oppilaat näyttävät videoita toisilleen ja vertaavat niitä. Mitkä asiat teimme samalla tavalla, mitkä eri tavalla. Miksi?

### OMPELUKONEEN LANGOITUS

**Kuvaustehtävä:** Kun ompelukoneen langoitus on opeteltu, jokainen työpari kuvaa siitä yksityiskohtaisen ohjevideon. Videossa langoittaminen esitetään vaihe vaiheelta jo yhdellä otoksella tai vaiheet erikseen kuvattuina. Video säästetään luokan pilvipalvelussa.

**Katselutehtävä:** Kun langoitus pitää palauttaa mieleen, ohje löytyy omasta puhelimesta tai pilvestä!

### MITÄ TEIN TÄNÄÄN

**Kuvaustehtävä:** Kielten opiskelussa suullinen esiintyminen tai koe voidaan korvata kotitehtävällä esimerkiksi näin. Kuvaa videoblogi-tyylinen video, jossa kerrot imperfektissä 14 asiaa, jotka teit päivän aikana. Palauta video opettajalle.

**Katselutehtävä:** Video voidaan katsoa yhdessä opettajan kanssa pohtien ääntämistä ja sen edistymistä. Jos videot katsotaan yhdessä, voidaan pohtia, mitkä sanat ovat vaikeita ääntää. Oppilaat voivat tehdä ryhmässä listan sanoista, joiden ääntämistä he haluavat harjoitella.

## SOITTOKOE

**Kuvaustehtävä:** Musiikin soittokoe voidaan kielikokeen tavoin muuntaa videokuvaustehtäväksi. Oppilaiden tehtävänä on oppitunnin, viikon tai jakson aikana harjoitella tietty soittamiseen liittyvä taito, esimerkiksi annetut kitarasoinnut, ja esittää se videolla. Kuvaaminen mahdollistaa oppilaalle oman tavoitteen asettamisen ja oman työskentelyn reflektoinnin.

## KUVATAITEEN TYÖN ITSEARVIOINTI

**Kuvaustehtävä:** Kuvaa minuutin mittainen video, jossa kerrot työsi idean ja arvioit, miten se onnistui. Videossa ei ole pakko näytellä tai puhua itse, vaan voit käyttää kekseliäisyyttä ja luovuutta asioiden kertomisessa. Videot voidaan harkinnan mukaan katsoa yhdessä luokan kanssa, pienemmissä ryhmissä tai palauttaa opettajalle.

## UUDENVUODENLUPAUS

**Kuvaustehtävä:** Kevätlukukauden alussa jokainen suunnittelee ja kuvaa opintojen edistymiseen liittyvän uudenvuodenlupauksen, joka säästetään. Samanlaiset videot voidaan tehdä myös jokaisen kotiryhmän kesken. Oppilaat palaavat videoihin lukukauden puolivälissä.

## OPIN LUKEMAAN

**Kuvaustehtävä:** Ekaluokkalaiset kuvaavat lukemistaan eri vaiheissa kouluvuotta. Kun otoksia katsotaan myöhemmin, oppilas itse huomaa oman edistymisensä.



*Ruusuvuoren koulun 7.-luokkalaiset kertaavat pinta-alan laskemista kuvaamalla siitä opetusvideon ilman puhetta. (Kuva: Kaikki kuvaa EDU)*

# Miten kuvaaminen auttaa oppimaan?

Aiemmissa tutkimuksissa<sup>11</sup> videokuvaaminen perinteisissä muodoissaan on osoittautunut mm. motivaatiota ja vuorovaikutusta edistäväksi koulutyön menetelmäksi. Kamerakynätyöskentelyä ei vielä ole tutkittu, mutta kokemuksista on helppo löytää toistuvia yleistettäviä havaintoja.

Olen työssäni kouluttajana sekä erityisesti tätä kirjaa varten haastatellut opettajia, jotka toteuttavat kamerakynän pedagogiikkaa oppilaiden kanssa<sup>12</sup>. Tässä luvussa kuvailen heidän kokemuksiaan työskentelystä oppimisen edistämisen näkökulmasta. Millä tavalla pedagogisesti mielekkäät videokuvaamistehtävät auttavat oppilaita koulutyössä?

## Miten kuvaaminen auttaa oppimaan?

1. Kuvaaminen konkretisoi, kuvallistaa ja toiminnallistaa
2. Kuvaaminen jäsentää havaintoja ja ajatuksia
3. Kuvaaminen ohjaa tarkkaavaisuutta
4. Kuvaaminen tukee toiminnanohjausta
5. Kuvaaminen kehittää ja motivoi vuorovaikutusta
6. Kuvaaminen vahvistaa omistajuutta
7. Kuvaaminen tuottaa oppimista edistäviä emootioita

## Kuvaaminen konkretisoi, kuvallistaa ja toiminnallistaa

Kuvaamisesta jää vahva muistijälki. Työskentelyssä nousee pulpetista, käytetään eri aisteja, ajatellaan aktiivisesti ja tehdään itse. Abstraktit asiat muutetaan toiminnaksi ja konkretiaksi, mikä on etenkin pienten oppilaiden kanssa välttämätöntä. Näköhavainto motivoi oppilaita. Videon tekemisessä syntyvä prosessi on usein syvempi kuin keskustellessa tai kirjoittaessa. Ajattelua tapahtuu enemmän.

Toiminnan kautta oppimisympäristö laajenee. On tärkeää päästä pois luokasta. Mukaan saadaan koko koulu ja sen lähiympäristö.

Kuvilla ajattelu on vaivatonta. Monille oppilaille, etenkin erityisopetuksessa, kynän ja kielen kanssa työskentely on vaikeaa – tai ainakin epävarmaa ja siksi joskus vastenmielistä. Kirjoittaessa ja yhteisissä keskusteluissa tulee usein vastaan seinä: en tiedä, en ymmärrä, en keksi, en osaa. Kuvaustehtävään kaikki pääsevät helposti mukaan. Ei ole helppoa kertoa, mitä on lämpö, mutta on helppoa kuvata siihen vastaus 15 sekunnin videona.

Kaikki oppilaat ajattelevat, vaikka eivät osaisi ilmaista sitä kielellisesti. Havainnot ja oivallukset, joita muuten ei koskaan tulisi ilmaistuksi, tulevat näkyviksi. Niistä voidaan lähteä liikkeelle. Kuvaaminen on oppilaalle mahdollisuus liittyä tilanteeseen, josta hän muuten jäisi ulkopuolelle. Kuvaaminen on

11 Ks. esim. Hakkarainen & Kumpulainen (2011)

12 Tätä kirjaa varten haastattelin erikseen yhdeksää peruskoulun opettajaa yleis- ja erityisopetuksesta.

hyvä lisätyökalu, joka lisää erilaisten oppilaiden mahdollisuutta osallistua.

### **Kuvaaminen jäsentää havaintoja ja ajatuksia**

Videokuvaamisessa havaintojen ja ajatusten jäsentäminen tapahtuu luonnollisella tavalla. Kun ympäristö pilkkotaan osiin, nähdään puut metsältä. Kun ajattelun kohde on kameran ruudulla, asiat irtoavat toisistaan. Katsotaan sitä, mitä ajatellaan ja toisinpäin. On helpompi täsmentää: tässä on voikukan lehdet, tässä juuret, tässä kasvupaikka. Tämä helpottaa ajattelua erityisesti oppilaalla, jonka on vaikeampi pitää näitä kysymyksiä ja käsitteitä aktiivisesti mielessään.

Kuvaaminen kehittää luovaa ongelmanratkaisutaitoa. Kuvaustilanteissa oppilaat kokeilevat ja keksivät erilaisia tapoja kuvata jokin tilanne tai abstrakti käsite. Kun tehtävänä on esimerkiksi kuvata lintujen pesintää, voi olla vaikeaa löytää täydellinen tilanne, jossa lintu poikasineen on pesässä. Sen sijaan tilanteen voi pilkkoa osiin tai johdatella katsojaa vihjeiden avulla kuvaamalla erikseen linnun laulua, puita, sulkia, pesää...

Olisi helppoa kuvata pitkästi. Lyhyesti kuvaaminen panee oppilaat miettimään, miten asia tiivistetään ja kiteytetään. Miten muut ymmärtävät sen, mitä tarkoitan?

### **Kuvaaminen ohjaa tarkkaavaisuutta**

Kuvaaminen auttaa oppilaita suuntaamaan tarkkaavaisuuttaan. Kamera ohjaa huomion käsiteltävään asiaan. Kun oppilas kuvaa, hän ei voi katsoa muualle! Kameran läpi kaikki katsovat samaa juttua. Tehtävä rajaa oppimisympäristön laitteeseen ja sen ympärille. Tarkkailu- ja havainnointitehtäviin kuvaaminen antaa ryhtiä, kun jokainen havainto pitää todentaa. Esimerkiksi fyysikaalisten ja kemiallisten kokeiden tarkkailuun kamera sopii hyvin. Erityisesti oppilaat, joille keskittyminen on vaikeaa, saavat kamerasta tukea.

Jotta kuvaaminen suuntaisi tarkkaavaisuuden oikeaan asiaan, opettajan pitää antaa hyvä ohjeistus. Ihminen on biologisesti koodattu seuraamaan liikettä. Tehtävänannolla tätä koodausta käytetään hyödyksi tarkkaavaisuuden suuntaamisessa. Tarkasti jäsennelty työskentely helpottaa myös opettajan työtä: tulee annettua tarkka ohjeistus.

### **Kuvaaminen tukee toiminnanohjausta**

Kuvaaminen tuottaa täsmällisyyttä. Kun tehtävä kuvataan yhdellä otolla, sen pitää olla valmis sellaisenaan. Tavoite on selkeä. Ennen kuvaamista pitää miettiä, miten asia onnistuu annetussa videon kestossa.

Kun pitää tehdä esimerkiksi opetusvideo, jokainen oppilas mieltää, mitä sellaisessa videossa pitäisi olla. Lapset katsovat itse niin paljon videoita, että osaavat kuvitella lopputuloksen. Opettajan ei tarvitse sanoa, miten ja missä järjestyksessä työ pitää tehdä. Oppilaat saavat ajatella itse. Ohjeita ei annakaan aikuinen vaan vertainen, jonka kanssa työprosessista neuvotellaan. Tilanne on oppilaiden hallussa.

Videota kuvatessa tulee harjoitelluksi yksinkertaisia syy–seuraus-suhteita. Asiat pitää tehdä tietyssä järjestyksessä, jotta ne onnistuvat. Usein oppilaat, joilla on pulmia toiminnanohjauksen kanssa, mokaavat koulussa helposti: ovat väärässä paikassa, myöhässä, eivät osaa kirjoittaa ohjeita... ja putoavat siksi kärryiltä. Kamerakynätyöskentelyssä huomataan nopeasti, mikä toimii – vai pitääkö peruuttaa ja miettiä uudestaan. Arkielämässä ei voi tehdä niin.

Opettajaa työskentelymuoto kannustaa antamaan rajattuja tehtäviä. Hyvän tehtävän suunnittelu on ihanaa!

## **Kuvaaminen kehittää ja motivoi vuorovaikutusta**

Kun on preparatoitu kala ja käydään siitä keskustelua, on vaikeaa saada kaikki oppilaat mukaan, vaikka he ovatkin olleet innostuneita työskentelystä. Toiminta motivoi, mutta opettajajohtoinen keskustelu ei. Kamerakynätyöskentelyssä keskustelu tapahtuu työskentelyn aikana. Oppilaiden kesken syntyy pitkiä keskusteluja siitä, miten tehtävä kannattaisi tehdä.

Jotta tehtävä onnistuu, on pakko kommunikoida. Ryhmätöissä usein joku on tyytyväinen ja toinen ei ole. Kaikkia miellyttävään lopputulokseen pääseminen ei ole ollenkaan selvä juttu. Kamerakynätehtävissä valmis video on yleensä kaikkien mielestä riittävän hyvä, koska se voidaan kuvata monta kertaa uudestaan lyhyessä ajassa. Samalla ryhmän pitää sitouttaa jokainen jäsen mukaan, jotta kuvaaminen onnistuu. Video on yhteinen.

Yleensä ryhmätyön tekeminen vaatii kaikilta ryhmän jäseniltä hyvin samantasoisia ja -tyyppisiä valmiuksia. Kamerakynätyöskentelyssä on paljon luonnollisia rooleja. Ryhmässä on monenlaista tekemistä ja jokainen on tärkeä. Koska video syntyy yhteistyössä, yhdellä hetkellä, jossa jokainen on samanaikaisesti mukana, kaikkien on pakko oppia.

Kontrolli säilyy oppilailla. Kun videoita kuvataan ja katsotaan ryhmissä, virta ei kulje opettajan kautta.

## **Kuvaaminen vahvistaa omistajuutta**

Videot ovat yksilöllisiä, lukemattomien valintojen tuloksia. Oppilaat kokevat hyvin voimakkaasti, että kuvattu video on heidän juttunsa. He näyttävät siinä omaa ajatteluaan ja omaa osaamistaan. Tää on mun kuva, meidän video, se oli mun idea! Video on todiste tapahtuneesta. Työskennellessään oppilaat ovat tietoisia tavoitteistaan, joita he itse ovat olleet miettimässä. He tietävät itse, missä vaiheessa ovat ja mihin suuntaan ovat menossa. Koska kuvaaminen on oppilaalle niin tuttua, omistajuus työskentelyyn syntyy heti.

Videoiden näyttäminen vertaisille motivoi tsemppaamaan. Pelissä on paljon itsestä. Kun video on oma, itse kuvattu, oppilas haluaa kuulla, mitä toiset siitä sanovat. Oppikirjan kuvasta käyty keskustelu ei kosketa oppilasta samalla tavalla. Koska videot ovat yksilöllisiä, niitä katsoessa opitaan samalla jotain toisista, ei vain aiheesta.

Suurella ryhmässä epävarman oppilaan on helppo vetäytyä näkymättömäksi, ja silloin opettajan on vaikea vetää häntä mukaan yhteiseen keskusteluun. Videon tai kuvan kuvattuaan oppilas on jo liittynyt työskentelyyn. Opettajalla on jotain, mihin tarttua, eikä oppilaalla ole pakotietä. Opettaja voi nostaa kuvasta esiin ajattelua ja oivalluksia, joita oppilas ei saisi itse sanallistettua. Oppilas tulee näkyväksi.

Kännykkä on oppilaille osa omaa persoonaa, kuten penaalit ovat perinteisesti olleet – ehkä jonkinlainen turvariepuikin. Se on oman persoonan aineellinen osa, jota voi pitää käsillä. Koululuokka muuten on usein persoonaton ja laitosmainen, ja koulussa on pyrkimystä yksilöllisyyden häivyttämiseen. Siksi oppilaat merkitsevät pulpettinsakin.

## **Kuvaaminen tuottaa oppimista edistäviä emootioita**

Videokuvaaminen on motivoivaa, ja kuvaustehtävässä on helppo onnistua. Kuvaaminen ruokkii oppilaan uteliaisuutta ja luovuutta ja tarjoaa turvallisen tilan yrittämiselle, mokille, oivalluksille ja onnistumisen tunteille. Hyvässä koulussa oppiminen on tunnejuttu!

Koska kuvaustehtävissä ei ole yhtä oikeaa vastausta, oppilaalla on rajattomasti vaihtoehtoja toteuttaa omaa luovuuttaan. Tehtävän voi sääntöjen puitteissa toteuttaa niin kuin itse haluaa. Työskentely tapahtuu spontaanisti. Oppilaan oma ajattelu käynnistyy luontaisesti ja huomio siirtyy heti tehtävään. Kirjoitustehtäviin kaikkien motivaatio ei riitä.

Lapset rakastavat etsiä ja löytää! Isommillekin oppilaille käsitteiden sovittaminen ympäristöön tuottaa oivalluksia, joita ei voisi kaivaa mielestä luokkahuoneessa. Kuvaustehtävissä syntyy iloa siitä, että on löytänyt jotain ja saa näyttää sen muille. Oppilaat ovat ylpeitä siitä, mitä juuri he keksivät. Koska kuvaus-katsomissykli on nopea, työskentely on palkitsevaa. Oppilas saa usein kokea onnistuneensa ja olla tyytyväinen itseensä.

Yhdessä on helpompi ja hauskempi oppia kuin yksin. Kun työskentely tarjoaa erilaisia rooleja erilaisille oppilaille, jokainen voi tuntee olevansa tärkeä. Estyneempi voi ottaa kuvaajan roolin. Kameran edessä voi kokeilla, arvioida, kokeilla uudestaan ja kuvata vielä kerran, kunnes video on omasta mielestä hyvä. Harmi tapahtuneesta mokasta suuntautuu heti energiana eteenpäin uuteen yritykseen. Kameran tarjoama keskittymisen ja toiminnanohjauksen tuki auttaa varsinkin tavallisesti alisuorittavia oppilaita saavuttamaan onnistumisen kokemuksia.

Kuvaamalla oppilas pystyy rohkeammin ilmaisemaan asioita, joita hän ei uskaltaisi luokassa esittää. Koulussa oppilaille on tärkeää säilyttää kasvot. Kameran edessä on helpompi heittäytyä, koska laite oppilaan, luokkatovereiden ja opettajan välissä tuo turvallisuutta. Oppilalle, jolle luokan edessä esiintyminen on vaikeaa, on videon kuvaamisen kynnyksellä paljon matalampi. Monille positiivisenkin palautteen vastaanottaminen on vaikeaa. Kun ei arvioida henkilöä vaan videota, palaute on helpompi ottaa vastaan. Videoita ei usein katsota isolla ruudulla eikä yleensä säästetä. Jälki jää vain oppilaan mieleen. Jos käy niin, ettei oppilas uskallakaan näyttää videota vertaisilleen, opettaja voi tarkistaa, että tehtävä on tehty. Oppiminen on joka tapauksessa tapahtunut.

Oman luovuuden käyttäminen, oivaltaminen, turvallinen sosiaalinen ympäristö ja hyvä vuorovaikutus tekevät oppimisesta hauskaa. Kaikki, mikä kuvaamisessa on hauskaa, sataa epäsuositunkin oppiaineen laariin.



## Kamerakynä auttaa myös näissä

**Kuvaaminen ei ala tyhjästä paperista**, joka pitää täyttää. ”Emmä keksi mitään...”-tunne jää pois. Kuvatessa oppilaan ei tarvitse keksiä mitään tyhjästä, koska kuvaaminen on etsimistä, valitsemista ja rajaamista valtavasta mahdollisuuksien joukosta.

**Jokainen video on yksilöllinen.** Kamerakynätehtävän vastausta ei voi kopioida kaverilta tai Wikipediasta.

**Aineenopettaja ei kovin helposti opi tuntemaan kaikkia oppilaitaan.** Ryhmät vaihtuvat, ja oppitunneilla vain osa luokasta on äänessä. Kun oppilas esseen sijaan palauttaakin opettajalle videoblogin, hänen ajattelunsa ja persoonansa tulevat näkyväksi.

**Kuvaaminen sopii hyvin kummitoimintaan luokkien välillä.** Pieni oppilas saa isommaltaan hyvin konkreettista tukea, mutta voi silti itsekkin osallistua aktiivisesti. Lopputulos on aidosti yhteinen.

**Esitelmät venyvät toisinaan liian pitkiksi**, eikä luokka jaks seurata. Kun oppilas valmistelee videon valmiiksi annettuun mittaan, esitys on täsmällisempi ja valmiiksi jäsennetty. Samalla oppilas tulee harjoitelleeksi esiintymistä jopa useamman kerran.

**Oppilas, joka harrastaa videon parissa**, voi hyödyntää ja esitellä taitojaan myös koulutyössä. Se voi olla hyvin voimauttavaa varsinkin oppilaille, joka ei ole parhaimmillaan koulun tavanomaisissa työmenetelmissä. Koska kuvauksen ja katselun tehtävännäköisyyksissä kuitenkin keskitytään pääasiassa sisältöön, pääsee teknologisesti taitamatonkin opiskelussa samalle viivalle – ja oppii samalla lisää myös videoilmasta.

**Kun koulussa kuvataan videoita tai valokuvia julkiseen käyttöön**, opettajan pitää huolehtia oppilaiden kuvausluvista. Kamerakynätyöskentelyssä tämä ei yleensä ole tarpeellista, sillä lupien pyytäminen huoltajilta koskee nimenomaan kuvan julkaisemista eikä kuvaamista sinällään. Tämä on yleinen käytäntö.

# Millainen on hyvä kamerakynätehtävä?

Pyysin kokeneita kamerakynäopettajia kertomaan, millainen on heidän havaintonsa mukaan *hyvä* tehtävänanto. Millaisessa tehtävässä toteutuvat edellä käsitellyt oppimista edistävät tekijät? Näitä on hyvä tavoitella, mutta kaikkien tehtävien ei tarvitse olla parhaita.

1. **Tehtävä on helppo ymmärtää mutta ei liian helppo ratkaista.** Ohje on lyhyt ja selkeä eikä lannista monimutkaisuudellaan. Heti tehtävän kuultuaan oppilaan pitää ymmärtää, mihin hän pyrkii. Kirjallinen ohje on hyvä. Se antaa ryhtiä paitsi työskentelyyn myös tehtävänannon suunnitteluun.

Liian simppeleitä tehtäviä menee kuitenkin helposti hupailuksi, jota oppilaat eivät ota vakavasti. ”Kuvaa neljä väriä” ei ole kiinnostava tehtävä. ”Kuvaa neljä sinistä” on kiinnostavampi! Hyvä tehtävänanto orientoi oppilaan kuvaamaan todellisuuden sijasta omaa ajatteluaan. Tehtävässä pitää olla haaste, joka motivoi oppilaat käyttämään luovuuttaan. Ongelman ratkaiseminen mahdollistaa oivaltamisen, ja se tuntuu hyvältä. Rajojen pitää olla tiukat, mutta niiden sisällä pitää olla paljon tilaa omille valinnoille. Kun oppilaat ovat työskentelyssä kokeneempia, tehtävää voi vaikeuttaa.

2. **Tehtävä saa ajatukset liikkeelle.** Hyvä tehtävä avaa heti mahdollisuuksien horisontin: miten minä tämän toteuttaisin? Eteen aukeaa vaihtoehtoja ja ideoita, joista lähdetään valitsemaan omaa ratkaisua. Mitä tilanteessa voisi tapahtua? Mistä menemme etsimään selkärangatonta eläintä? Mitä minä haluan näyttää? Kuka saa kuvata? Tehtävä vie oppilaat asian äärelle ilman kummempia selittelyjä. Ope, voinko mä mennä jo tekemään? Ope, saanko mä vielä kuvata yhden? Oivalluksia pitää olla! Usein hyvä tehtävä tuottaa yllätyksiä, oivalluksia ja ahaa-elämyksiä. Tehtävässä on jokin pedagoginen juju, vipuvarsi, joka saa oppilaan innostumaan ajattelusta – ja löytämään uutta. Oppimista pitää tapahtua.
3. **Kaikki voivat onnistua.** Tehtävän pitää olla haastava, mutta kaikkien pitää voida onnistua. Oppilaiden valmiudet ovat erilaisia. Siksi hyvä tehtävä antaa jokaiselle mahdollisuuden osallistua ja onnistua omalla tasollaan. Ryhmä kantaa jokaisen oppilaan haasteen yli. Jos joku tekee tai ymmärtää tehtävän vähän eri tavalla, ei sanota ”tee uudestaan”. Jokaisessa videossa opettaja ja luokkatoverit näkevät oppilaan ajattelua. Tehtävä tyydyttää oppilaan tarpeen tulla kuulluksi ja nähdyksi ainutlaatuisena.
4. **Tehtävällä on tarkoitus.** Työskentelyn pitää liittyä aiheisiin, joita käsitellään, auttaa oppilasta oppimaan ja viihtymään oppimisen äärellä. Myös katselutehtävällä pitää olla oma tarkoituksensa, jotta se tuo jotain lisää oppimiseen. Irrallisina välipaloina kamerakynätehtäviä ei kannata käyttää. Se näkyy pian motivaatiossa. Silti tehtävä voi olla koulupäivää keventävä elementti. Kun matematiikan maanantaiaamun kaksoistunti aloitetaan toiminnallisella, luovalla kuvaustehtävällä, joka imaisee oppilaat matematiikan maailmaan, lopputunnin tunnelma muuttuu edulliseen suuntaan.

Kameraa ei kannata ottaa työväliseksi tehtävään, jossa sitä ei tarvita. Keinotekoisuuden tunne heijastuu muuhunkin tehtävässä. Jos kuvaaminen tuntuu ylimääräiseltä, oppilaat kysyvät: miksi pitää kuvata? Se on hyvä kysymys. Katselutehtävä antaa kuvaustehtävälle tarkoituksen. Kuvaaminen ikään kuin motivoidaan myös jälkikäteen. Siksi oppilaan kokemus videon käsittelemisestä yhdessä vaikuttaa motivaatioon seuraavalla kuvauskerralla. Melkein aina katselutehtävä kannattaakin sijoittaa heti kuvaustehtävän perään, ei vasta seuraavaan päivään, jolloin energiat ovat jo vaihtuneet. Opettajan kannattaa kokeilla ja opetella erilaisia katselumetodeja, jotta eri tilanteisiin löytyy sopiva.

5. **Ryhmätyöllä on tarkoitus.** Jos tehtävä tehdään yhdessä parin tai ryhmän kanssa, sen pitää

olla tehtävänannossa sisäänrakennettua. Tehtävää ei voi kuvata ilman yhteistyötä – tai ainakaan sitä ei voi tehdä paremmin yksin. Tehtävässä on hyötyä siitä, että mukana on monta silmää, monet aivot ja monta kättä. Näin oppilaat ovat toisistaan positiivisesti riippuvaisia, oppivat toisiltaan ja tukevat toisiaan. Sopivan kokoinen ryhmä on tärkeä. Yleensä kaksi–kolme oppilasta on hyvä määrä. Neljäs jää helposti ilman roolia, ellei sitä tehtävänannossa määritellä.

6. **Aika on rajattu tiukasti.** Ilman aikarajaa videon kuvaaminen on liian helppoa: painetaan vain kameran rec-nappia. Kun kesto lyhennetään, oppilaat joutuvat aktiivisesti miettimään, miten saavat kaiken tärkeän esitettyä annetussa ajassa. Mikä on tärkeää? Ajattelulle ja luovuudelle tulee käyttöä. Lyhyiden videoiden kanssa myös katselutehtävä on hausempi.

Ylimääräinen aika kuluu johonkin ylimääräiseen. Siksi on tärkeää rajata myös kuvaamiseen käytettävää aikaa. Yksinkertaisimman tehtävän kuvaamiseen riittää viisi minuuttia. (Silti kannattaa antaa kuusi, koska se tuntuu täsmällisemmältä kuin viisi!) Kun aikaa on vähän, oppilaat työskentelevät keskittyneemmin. Lapset innostuvat kuvaamisesta helposti ja unohtavat muun. Tarkka luokkaanpaluu aika pitää siis sopia.

### **HYVÄN KAMERAKYNÄTEHTÄVÄN RESEPTI**

1. Tehtävä on helppo ymmärtää, mutta ei liian helppo ratkaista
2. Tehtävä saa ajatukset liikkeelle
3. Kaikki voivat onnistua
4. Tehtävällä on tarkoitus
5. Ryhmätyöllä on tarkoitus
6. Aika on rajattu tiukasti

# Ensimmäinen kamerakynätehtävä

Kamerakynätyöskentely kannattaa aloittaa yksinkertaisella tehtävällä, jossa kuvaamisen tavoitteet ovat selkeät sekä oppilaille että opettajalle. Oppilaat ovat kuvanneet paljon vapaa-ajallaan, mutta eivät vielä tunne videokuvaamista koulutyön välineenä. Työskentelytapa on uusi ja vaatii orientoitumista.

Aloitamme siis helposti ymmärrettävästä tehtävästä, jossa on helppo onnistua, opettajankin. Tehtävä ei kuitenkaan saa olla liian helppo ratkaista, sillä juuri haaste on se, joka saa ajatukset liikkeelle ja motivoi oppilaita käyttämään luovuuttaan. Onnistumisen tunne syntyy oivalluksesta.

Mikäli ryhmässä on vakiintuneet työparit, käytetään niitä. Muussa tapauksessa kannattaa antaa oppilaiden valita kaverinsa työpariksi. Sekä uuteen työtapaan että uuteen työpariin on vaikea tutustua yhtäaikaan. Tehokas toiminta edellyttää luottamussuhdetta.

Katselutehtävä on tärkeä. Se antaa kuvatuille videoille tarkoituksen ja motivoi oppilaita tsemppaamaan myös seuraavassa tehtävässä. Ensimmäisellä kerralla katselutehtävän voi tehdä yhdessä koko luokan kanssa, jotta kaikki oppivat työskentelytavan. Helpoiten katsomaan pääsee asettamalla älylaitteen dokumenttikameran alle. Kuva näkyy hetkessä kaikille ilman minkäänlaisten johtojen kytkemistä tai tiedostojen siirtoa.

Kaikista yksinkertaisin tehtävän muoto on havainnointitehtävä: etsi jotain, kuvaa se ja näytä muille. Kamera on luonnollisessa käytössään ja tukee oppilaiden toimintaa. Tällaisessa tehtävässä saa olla utelias, etsiä ja löytää. Helppoa on esimerkiksi ötököiden ja kevään merkkien etsiminen<sup>13</sup>.

Toinen helppo tapa aloittaa kuvaaminen on havainnollistaa jotain: kielioppia, käsitteitä, matematiikkaa tai oppikirjan lauseita<sup>14</sup>. Tässä oppilas saa käyttää luovuuttaan.

Kielten tunneilla voidaan puhua esimerkiksi säästä. Sää tiedotustehtävässä<sup>15</sup> oppilaat pääsevät pois luokasta ja voivat harjoitella vieraan kielen puhumista turvallisessa tilanteessa. Opettaja kontrolloi työskentelyä kirjoitustehtävällä.

## Uskalla kokeilla!

Lähde kokeilemaan kamerakynätyöskentelyä rohkeasti. Voit sanoa myös oppilaille, että nyt kokeilemme jotain uutta. Kokeilkaa ja kehittäkää yhdessä! Kamerakynätyöskentelyssä on helppo onnistua, mutta kun oppimiselle annetaan avoin tila, mitä tahansa voi tapahtua. Anna siis epäonnistumisen ja oppimisen mahdollisuus myös itsellesi. Kuten Freinet sanoi: oppiakseen on kuljettava myös polkuja, jotka eivät johda suoraan maaliin. Ensimmäisten kokeilujen aikana löydät hiljalleen oman tapasi käyttää videokuvaamista opetuksessa, yhtenä välineenä omassa tavassasi opettaa. Toisin kuin monet digitaaliset ratkaisut, kamerakynä ei varasta opettajuuttasi vaan liittyy siihen.

Varaudu siihen, että välillä tehtävänanto ymmärretään väärin. Oppilas saattaa yksittäisten kevään merkkien sijaan kuvata vahingossa koko reissun. Joskus, kun kuvataan *lentävää sinistä tuolia*, sininen tuoli todella lentää. Ensimmäisissä tehtävissä voi olla hyvä, että oppilaat esittelevät ideansa opettajalle ennen kuin pääsevät kuvaamaan.

---

13 Toiminnalliset tavoitteet: 1. Tutkitaan ja jäsenetään maailmaa, s. 31

14 Toiminnalliset tavoitteet: 2. Hahmotetaan ja havainnollistetaan (kieltä, käsitteitä ja ilmiöitä), s. 33

15 Toiminnalliset tavoitteet: 3. Tuotetaan ja jaetaan (tietoa), s. 35

Osa oppilaista varmasti innostuu viilaamaan, editoimaan ja lisäämään musiikkia aivan omin päin. Anna sille tunnustus, mutta huolehdi, ettei tekninen ja esteettinen ilmaisu varasta oppilaiden huomiota. Anna tunnustusta myös niille hyvälle ajatuksille, jotka eivät näy kuvassa yhtä kirkkaina.

Varaudu siihenkin, että häkellyt oppilaiden luovuudesta ja oivaltavista havainnoista – ja siitä, kuinka hauskaa oppiminen on!



*Mitä kesälomatekemistä tässä tapahtuu? (Kuva: Jarno Ala-Nissilä)*

# Tekniikasta

Elokuvakasvatuksen rasitteena oli pitkään tekniikka. Elokuvaahan ei voi kuvata ilman välinettä. Tarvittavat välineet olivat liian kalliita ja vaikeakäyttöisiä, niitä oli liian vähän tai joskus liian paljonkin. Nauhat, muistikortit, editointiohjelmat ja johtojen kytkemiset ovat usein kuormittaneet opettajaa enemmän kuin niiden pedagogisella merkityksellä on voinut perustella.

Kamerakynän pedagogiikan yksi keskeisistä ideoista on riisua työskentelystä kaikki sellainen tekniikka, joka ei ole pedagogisesti perusteltua. Siksi kamerakynätyöskentelyyn riittää mikä tahansa laite, joka toteuttaa Lumièren veljesten *kinematograf*<sup>16</sup> idean: tallentaa ja toistaa elävää kuvaa. Muut valinnaiset lisävarusteet ovat joskus hyödyllisiä, mutta eivät missään vaiheessa välttämättömiä. Tässä niistä kuitenkin muutama sana aakkosjärjestyksessä.

**Digijärkkäri** on varsinkin isommille oppilaille tuttu väline. Hienoilla linsseillä ja suurilla kennoilla varustetut valokuvakamerat tekevät hurjan hienoa jälkeä myös videokäytössä. Kamerakynätyöskentelyssä siitä on harvoin hyötyä. Suurinta osaa järjestelmäkameran ominaisuuksista ei koskaan koulutyössä tarvita. Niissä on myös varsin pieni ruutu videoiden katsomista varten.

**Dokumenttikamera** on helpoin tapa näyttää videot ja valokuvat koko luokalle. Älypuhelin asetetaan dokumenttikameran alle, ja kuva näkyy kaikille! Äänet saa mukaan kytkemällä tietokonekaiuttimet suoraan älylaitteen kuulokeliitäntään. Kuvan tekninen laatu kärsii tällä matkalla huomattavasti, mutta useimmissa tehtävissä siitä ei ole suurta haittaa. Yksinkertaisuus merkitsee enemmän. Oppilaiden on helppo tulla asettamaan laitteensa kameran alle ja kytkeä äänet itse.

**Jalustaa** ei tarvita. Hyödyllistä käyttöä sellaiselle voi kyllä keksiä. Älypuhelimille ja täppärille myydään pieniä hauskoja jalokkoja, jotka voi kietoa kiinni vaikka lyhtypylväeseen.

**Kuulokejakaja** on näppärä pieni edullinen liitin, joka jakaa yhden kuulokeliitäntän vaikka viidelle oppilaalle. Näitä löytyy verkon elektroniikkakaupoista. Kuulokejakajasta on iloa, jos pitää ryhmän kesken kuunnella videon ääniä tarkemmin taustahälystä.

**Langaton kuvansiirto** saattaa olla tulevaisuudessa vaivattomin tapa yhdistää älylaite isommalle kuvaruudulle. Tällä hetkellä ratkaisut kuten Apple TV vaativat suhteellisen yhtenäistä laitekantaa ja opettajalta pientä harrastuneisuutta. Pärjät ilmentin.

Erillisellä **mikrofonilla** saa äänen talteen paremmin. Niitä voi hankkia useimpiin puhelimiin ja täppäreihin, mutta kamerakynätyöskentelyssä siitä on harvoin hyötyä. Yhtä hyvin kameran voi viedä lähemmäs sitä, joka puhuu. Mikrofonin hankinta voi tulla tarpeeseen, jos aletaan kuvata viimeisteltyjä videoita julkaistavaksi.

**Omat laitteet** sopivat kamerakynäkäyttöön erinomaisesti, kun siihen liittyvistä käytännöistä on koulussa sovittu. Kamerakynätyöskentelyssä eri hintaiset ja tasoiset laitteet ovat samanarvoisia. Kun toimitaan ryhmissä, jokaiselle ei tarvita omaa kameraa. Riittää, että luokassa on laitteita riittävän monta.

**Pilvipalvelut** ovat hyvä tapa jakaa videoita oppilaiden kesken. Mitään yhtä ratkaisua tämä opas ei pysty suosittamaan, koska jokaisella koululla ja kunnalla on omat järjestelmänsä ja oppilaiden puhelimet ovat eri merkkisiä. Yhtä täysin vaivatonta kaikilla laitteilla toimivaa ratkaisua ei valitettavasti ole. Neuvoa kannattaa pyytää koulun tai kunnan tietotekniikasta vastaavilta henkilöiltä. Vaikka he eivät osaisikaan heti auttaa, ainakin he saavat näin tiedon siitä, missä apua tarvitaan. Suosittuja alustoja videoiden jakamiseen ovat mm. Google Drive, OneDrive ja Dropbox. Tätä kirjoittaessa hyvä älypuhelimilla toimiva ohjelma pienten video- ja valokuvaustehtävien

<sup>16</sup> Kamerakynän historia, s. 64



jakamiseen luokan kesken on *Seesaw*. Siihen löytyy hyvät tutoriaalit Youtubesta.

**Täppärit** (taulutietokone, padi) ja **älypuhelimet** ovat jopa perinteisiä video- ja valokuvakameroita käytännöllisempiä, koska niissä on iso ruutu, josta videoita voi katsella. Kuvaaminen ja katsominen tapahtuu yleensä ryhmässä laitteen ympärillä. Kuvanlaadulla ei kamerakynätyöskentelyssä ole juurikaan merkitystä. Laitteet ovat myös oppilaille tuttuja.

**Vanhat älypuhelimet** sopivat kuvaamiseen vielä senkin jälkeen, kun niiden kanssa ei enää kehtaa näyttäytyä kaupungilla. Eräs opettaja keksi, että koulun oppilaiden kotoa voisi pyytää vanhoja pöytälaatikkoon jääneitä älylaitteita lahjoituksiksi koululle. Kun sim-kortti on poistettu, puhelimella ei voi enää soittaa eikä lähettää viestejä, mutta sillä voi kuvata, katsoa videoita sekä käyttää nettiä langattomassa verkossa.



*Nopein tapa näyttää video koko luokalle on asettaa puhelin dokumenttikameran alle. (Kuva: Jarno Ala-Nissilä)*

# Elokuva vai valokuva?

Tässä oppaassa käsitellään videokuvaamista ajattelun ja oppimisen välineenä. Samankaltaisia menetelmiä voi hyvin soveltaa myös valokuvaamiseen. Välineillä on paljon yhteistä mutta myös tiettyjä erityispiirteitä, jotka on hyödyllistä tiedostaa ja ottaa tehtävänantoja suunnitellessa huomioon.

Kaikki kameralla tapahtuva kuvaaminen on todellisuuden rajaamista tilassa. Kameran suhde todellisuuteen on indeksinen: kuva on merkki siitä, että kohde on ollut kameran edessä. Hieman mediakriittistä näkökulmaa oikoen voidaan kameran tuottamaa kuvaa ajatella todistuskappaleena. Valokuvakamera vangitsee kuvan tilasta pysäytettynä ajanhetkenä. Videokameralla rajataan kuvan sisään tilan lisäksi elävää aikaa. Kuuluisa elokuvaohjaaja Andrei Tarkovski ajatteli elokuvan olevan ennen kaikkea ”ajan veistämistä”<sup>17</sup>. Jean-Luc Godardille elokuva on mielen sisäisen maailman representointia, ”ajattelun kuvaamista liikkeessä”.<sup>18</sup>

Valokuva on hyvä väline tehtävissä, joissa pysäytetty kuva näkymästä riittää. Jos kuvassa ei tapahdu mitään, siitä on turha ottaa elävää kuvaa. Esimerkiksi valokuvasuunnistuksessa kuvat ovat todisteita siitä, että oppilaat ovat käyneet määrätyllä paikalla. Eri kirjaimilla alkavia esineitä, geometrisiä muotoja tai värejä voi kerätä koulusta luokkaan myös valokuvina. Tunteita voi näytellä kameralle myös pysäytyskuvissa.

Videokuvaaminen sen sijaan tapahtuu ajassa. Se sopii siksi paremmin toiminnan, muutosten ja prosessien kuvaamiseen. Ihmisen muisti on erikoistunut toiminnan ja vuorovaikutuksen käsittelemiseen. Se, että jotain tapahtuu, varsinkin, kun siinä on itse mukana, jää paremmin mieleen.

Elävä kuva vaatii oppilaalta enemmän ajattelua, koska se vangitsee yksittäisen ajatuksen sijaan ajatusten sarjan. Ajallinen ulottuvuus vaatii oppilailta myös pidempää yhtäjaksoista keskittymistä ja yhteisen toiminnan koordinoitua. Jokaisella tapahtumalla on myös ajallinen rajansa. Tapahtuma alkaa ja loppuu. Rajojen hahmottaminen kuvaan vaatii aktiivista aivotyötä. Valokuvaustehtävästä saa enemmän keskittymistä vaativan, kun siihen lisää toiminnan, jonka sommittelu otoksen sisään vaatii ajattelua. Yhden tunteen sijaan voidaan kuvata muutos tunteesta toiseen.

Videokuvaaminen mahdollistaa äänen hyödyntämisen osana ilmaisua. Multimodaalisuus on hyvä apu ajattelun jäsentämiseen työskentelyn aikana. Kun A-kirjaimella alkavia esineitä videokuvataan, sana voidaan sanoa samalla ääneen. Mielessä tapahtuu enemmän. Kun koulun pihalta etsitään kevään merkkejä, oman ajatuksen sanominen ääneen täsmentää työskentelyä. Ei riitä, että kuvaa vain jotain – se pitää myös osata sanoa samaan aikaan. Tätä apuääntä ei välttämättä tarvita katselutehtävässä. Video voidaan näyttää toisille oppilaille ilman ääntä ja antaa selostaminen tehtäväksi heille.

Valokuvan helppoudella on myös etunsa. Pienempien lasten kanssa, varsinkin varhaiskasvatuksessa, valokuvista on hyvä aloittaa. Välineen hallinta ja kuvallisen ajattelun jäsentäminen on pysäytyskuvissa helpompaa. Lapset saavat helpommin onnistumisen ja edistymisen kokemuksia. Valokuvia on usein myös helpompi jakaa, käsitellä ja asettaa nähtäväksi pidemmäksi ajaksi.

Opettajan tehtäväksi jää harkita, kumpi väline sopii ajattelun ja toiminnan tueksi käsillä olevassa tehtävässä paremmin.

---

17 Tarkovski (1989)

18 Ylä-Kotola (1998)



# Kuvaamisen taito ja sen kehittäminen

Kamerakynätyöskentelyssä kuvaamisen taito on toissijainen asia, joka kehittyy itsestään tehtävien myötä. Onhan kuvaaminen yksinkertaisimmillaan hyvin helppoa: kun painetaan kameran punaista rec-nappia, se mikä näkyy näytöllä, tallentuu. Kun nappia painetaan uudestaan, tallennus loppuu. Sen jälkeen videon voi näyttää muille. Tämä tekniikka riittää moneen tarkoitukseen, eikä tehtävien yhteydessä ole yleensä mielekästä kiinnittää kuvan estetiikkaan erikseen huomiota. Ajatuksen välittyminen on tärkeintä.

Ensimmäisten videoiden kuvaus on usein levotonta: raja-alue on vähän sinne päin ja otot ovat liian pitkiä tai liian lyhyitä, alkavat ja loppuvat liian aikaisin tai liian myöhään. Kuvan varsinainen kohde jää yksityiskohdaksi sekamelskassa eikä äänestä saa selvää. Se on tavallista. Samalla tavalla haparoivia ovat myös oppilaan ensimmäiset paperille raapustamat aakkoset. Ajan myötä niistäkin tulee levollisempia. Monet isommista oppilaista saattavat olla kuvaamisessa jo hyvinkin kehittyneitä. Monet harrastavat kuvaamista vapaa-ajallaan, jotkut julkaisevatkin. Muut oppivat työskennellessään.

Kuvaamisen taitoa ei voi kuitenkaan erottaa ajattelun taidoista, koska kuvaamalla ilmaistaan ajattelua. Siksi oppilaiden ilmaisun taitojen kehittymistä ja reflektointia on tärkeää tukea. Myös kuvauksessa harrastuneille oppilaille ajattelun tavoitteellinen ilmaiseminen kameran avulla on tärkeä kehittymisen alue. Elokuvaohjaaja Andrei Tarkovski määritteli kuvaamisen taidon näin: *”Elokuvallinen kuva rakentuu taidolle esittää oma mielikuva kohteesta havaintona siitä.”*<sup>19</sup> Kuvaaja siis pyrkii esittämään oman mielikuvansa maailmasta kameran avulla. Sitäkin voi oppia. Kun kuva kameran ruudulla alkaa näyttää samalta kuin omassa mielessä, ollaan pitkällä.

Oppaan lopussa on esitelty yksinkertaisia harjoituksia, joiden avulla kuvaamisen taitoja voi kokeilla ja kehittää. Harjoitukset ovat hyödyllisiä etenkin silloin, kun opetuksessa halutaan painottaa elokuvakasvatusta.



*Onko kuvassa miellyttävä vai epämiellyttävä paikka?*

---

19 Tarkovski (1989)

## Itsearviointi

Elokuvakasvatuksen näkökulmasta itsearviointi on arvokasta, joten siihen on syytä antaa mahdollisuus. Oppilaiden tulee itse saada arvioida, mikä videoissa toimii ja mikä ei. Virheet ovat opettavaisia ja onnistumiset inspiroivat riippumatta siitä, tapahtuvatko ne omissa vai toisten videoissa.

Toisinaan katselutehtävän jälkeen kannattaakin suorittaa lyhyt itsearviointitehtävä, jossa oppilaat tekevät huomioita omista videoistaan. Lähtökohtana on hyvä pitää tehtävän alkuperäinen tavoite: Mikä tehtävän suorittamisessa onnistui ja mikä ei? Miksi? Miten pitäisi kuvata seuraavalla kerralla, jotta onnistuisimme paremmin?

Opettaja voi tarttua teknisiin ongelmiin taitojen näkökulmasta. Jos ääni kuuluu huonosti, se voidaan ratkaista hankkimalla kuulokkeita ja kuulokeliittimen jakajia tai jakautumalla eri tiloihin katsomaan videoita. Tai – ongelma voidaan ratkaista pohtimalla yhdessä, miten pitäisi kuvata, jotta ääni kuuluisi paremmin. Mihin kuvaustilanteessa pitää kiinnittää huomiota?

Muutaman kuvaustehtävän jälkeen oppilaat voivat kokemuksensa perusteella kirjoittaa itselleen ohjeet hyvää kuvaamista varten. Millainen on hyvä video? Miten kuvataan hyvin? Miten äänitetään hyvin? Mitä pitää välttää?

Itsearviointi on mielekkäämpi tapa oppia käsittelemään kameraa kuin etukäteisluennointi. Opettajan ei tarvitse opettaa, millainen kerronta ja kameratyö miellyttää yleisöä, jos oppilaat voivat oivaltaa sen itse. Koska tehtävät ovat pieniä ja niitä voidaan tehdä usein, pienet epäonnistumiset eivät ole haitaksi. Päinvastoin ne ovat hyviä oppimisen paikkoja. Päämääränähän ei ole oppia sääntöjä vaan tilannekohtaisia taitoja, joita oppilaat osaavat soveltaa omien päämääriensä edistämiseen erilaisissa tehtävissä.

# Kamerakynä varhaiskasvatuksessa

Kamerakynätyöskentely sopii pienillekin lapsille, koska kuvaamisessa tarvittava ajattelu on konkreettista eikä edellytä luku- ja kirjoitustaitoa. Kuvien avulla lapset voivat kommunikoida ajatuksia, joita eivät vielä osaisi ilmaista kielellä. Samalla havaintojen, käsitteiden ja kielen suhdetta voidaan harjoitella.

Kuvaaminen on älylaitteen käyttötarkoituksista ehkä yksinkertaisin. Kun kameras nappia painetaan, se, mikä näkyy ruudulla, tallentuu. Toista nappia painamalla kuvan voi katsoa uudelleen. Koska kuvaamisen syy-seuraussuhteet ovat havainnollisia, kuvaaminen tukee lapsen toiminnanohjausta.

Pienten lasten kanssa on hyvä aloittaa valokuvaamisesta, jossa välineen hallinta ja kuvallisen ajattelun jäsentäminen on helpompaa kuin videolla. Tunteiden tutkimista voisi kameralla jäsentää esimerkiksi näin: Ensin aikuiset esittelevät lapsille perustunteet ja näyttävät ne ilmeillä. Kun sanat ovat tulleet tutuiksi, lapset saavat ehdottaa tunteita, jotka aikuiset näyttävät ohjeiden mukaan. Sitten otetaan avuksi kamera. Lapset saavat vuorollaan tulla ottamaan lähikuvan haluamastaan tunteesta. Kun kuvia katsotaan yhdessä, lapset yrittävät tunnistaa kuvassa esitetyn tunteen. Mistä sen tunnistaa? Mistä tällainen tunne olisi voinut syntyä? Mitä on tapahtunut? Isommat lapset voivat näytellä tunteet itse.

Videokuvaustehtävässä pohditaan tekoja, joista tulee hyvä tai paha mieli. Aikuisen ohjaamana kuvataan lyhyitä lasten keksimiä otoksia, joissa otetaan toiselta lelu, annetaan hali, tönittää tai kutitetaan. Kuvattuja videoita käsitellään yhdessä kuten valokuvia edellä.

Millaisia ovat päiväkodin vaaralliset, turvalliset ja mukavat paikat? Lasten kuvaamien videoiden ja kuvien äärellä syntyy hyviä keskusteluita. Löytyisikö ympäriltä eri muotoja? Kuka löytää pienimmän ympyrän, kuka suurimman? Entä eri värejä tai eri kirjaimilla alkavia asioita? Eri kirjainten muotoisia asioita? Kuinka monta A-kirjaimella alkavaa asiaa on tässä valokuvassa?

Helsingin varhaiskasvatusviraston *Oivalluksia eskarista!* -hankkeessa on kokeiltu mm. seuraavanlaisia kuvaustehtäviä:

## **Elämää eskarissa**

Lapset haastattelivat toisiaan elämästä eskarissa. Mitä eskarissa tehdään? Mikä on mukavinta? Haastattelut koottiin tervetuliaisvideoksi tuleville eskareille.

## **Nuutelon päiväkirja**

Pehmolelu Nuutelo kiersi vuoden ajan viikonloppukylässä eskarilaisten kodeissa. Nuutelon päiväkirjaan sai piirtää, kirjoittaa ja ottaa valokuvia viikonlopun puuhista kotona ja harrastuksissa. Kevätjuhlassa jokainen sai oman kopion päiväkirjasta.



## Kamerakynä toisen asteen opinnoissa

Toisen asteen opinnoissa kamerakynän pedagogiikan mahdollisuudet laajenevat monivaiheisempiin ja vaativampiin tehtäviin. Sen lisäksi, että kuvaustehtäviä käytetään peruskoulun tapaan ajattelun ja vuorovaikutuksen tuottamiseen tuntityöskentelyssä, niillä voidaan yhä useammin korvata myös kurssitöitä kuten esitelmää tai jopa tutkielmää. Seuraavilla sivuilla esitellään esimerkkejä, jotka soveltuvat toisen asteen opetuksen lisäksi myös peruskoulun vaativampiin tehtäviin.

Keväällä 2017 päättyneessä Lukion Uutishuone -hankkeessa kehitettiin työmenetelmiä videokuvaamisen integrointiin lukio-opetukseen. Laajemmissa tehtävissä toteutettiin journalistisia uutis- ja ajankohtaisjuttuja, joissa oman elämän ja kotiseudun asioita käsiteltiin lukion oppisisältöjen näkökulmasta. Opettajat ja opiskelijat saivat hankkeelta tukea ja koulutusta työskentelyssä etenemiseen. Yksittäisten juttujen valmistamiseen kului aikaa viikkoja.

Lisäksi tutkittiin vaivattomampia tehtävämuotoja, joita olisi mahdollista toteuttaa osana mitä tahansa kurssia ilman erillistä tukea. Opettajien tueksi määriteltiin kolme erilaista tehtävätyyppiä, eräänlaista muotia, joista voisi valita kullekin kurssille sopivan: tutoriaali, journalismi ja videoblogi. Näihin pidempiin videoihin ei aina sovi samanlainen yhteistoiminnallinen katselu- ja käsittelytapa kuin yksinkertaisiin kamerakynätehtäviin. Sen sijaan ne voi jakaa verkossa katsottavaksi kotitehtävänä. Työn motivoiminen jonkinlaisella käyttötarkoituksella on yhtä kaikki tärkeää.

Myös ammatillisessa opetuksessa kuvaamiselle on monenlaisia käyttötarkoituksia, joita ei ole vielä järjestelmällisesti tutkittu. Hyviä kokemuksia on ainakin erilaisten taitojen opettelusta ja työnäyttöjen dokumentoinnista.

## Kolme tehtävätyyppiä

### Tehtävätyyppi 1: Tutoriaali (ohjevideo)

Opiskelija jäsentää kuvaamalla työ-, toiminta- tai ajatteluprosessia. Videon avulla voidaan havainnollistaa hyvin abstraktejakin sisältöjä analysoimalla niitä näkyvän toiminnan kautta. Käyttötarkoitus ohjevideona tai työprosessin raporttina edellyttää opiskelijalta täsmällistä oman oppimisen todentamista ja reflektointia.

#### Esimerkki: Ohjevideo yhtälön ratkaisukaavasta

1. Suunnittele toisen asteen yhtälö ja esitä sen ratkaisemisen prosessi videolla.
2. Jaa yhtälön ratkaiseminen erillisiin vaiheisiin. Havainnollista kukin vaihe omalla video-otoksellaan mahdollisimman havainnollisesti. Pyri kuvaamaan otokset niin, että ne erottuvat visuaalisesti toisistaan ja keskittyvät juuri kyseisen vaiheen kannalta olennaiseen. Videon pituus 1–4 min.
3. Äänitä erikseen kutakin vaihetta varten selostus, jossa selitetään ääneen, mitä ja miksi tässä vaiheessa tehdään. Selostaja voi puhua kameralle tai olla läsnä pelkkänä äänenä.
4. Koosta videoista ja äänistä yhtenäinen esitys.

**Käyttötarkoitus:** Ohjevideo omaan ja yhteiseen käyttöön.

### Tehtävätyyppi 2: Journalismi

Opiskelija etsii kursilla käsiteltävään aiheeseen syventävää tai havainnollistavaa tietoa haastattelemalla videolle itse valitsemaansa koulun ulkopuolista asiantuntijaa tai muuta aiheen kannalta kiinnostavaa henkilöä. Pohjamateriaalina käytetään esimerkiksi oppikirjan kappaletta tai muuta tietotekstiä. Työskentelyssä luodaan yhteyksiä oppisisällön, ympäröivän maailman ja ajankohtaisten asioiden välille. Tehtävässä tuotetaan samalla uutta tietoa käytettäväksi opiskelun materiaalina.

#### Esimerkki: Lisänäkökulmia oppikirjan tekstiin asiantuntijalta

1. Syventäkää oppikirjan antamaa tietoa asiantuntijan haastattelulla. Valitkaa kurssin aikana käsitellyistä oppikirjan kappaleista yksi. Pohtikaa, mihin tekstiin liittyvään asiaan haluaisitte saada lisäselvennystä tai -näkökulmia. Etsikää koulun ulkopuolinen asiantuntija, joka osaisi vastata kysymyksiinne.

(jatkuu seuraavalla sivulla)

2. Tehkää puhelimesta tai sähköpostitse taustahaastattelu, jossa varmistatte, että asiantuntijanne on tarkoitukseen oikea henkilö. Sopikaa haastattelu-aika.
3. Suunnitelkaa ja kuvatkaa vähintään viiden kysymyksen haastattelu. Leikkausvaiheessa vastauksista valitaan ja tiivistetään kiinnostavimmiksi osoittautuneet. Videon lopullinen pituus on noin 5 minuuttia.
4. Suunnitelkaa ja äänittäkää videon alkuun juonto, jossa kerrotaan, ketä ja miksi haastatellaan. Valitkaa ja kuvatkaa näkymä tai tilanne, joka juonnon aikana näkyy kuvassa. Kuvan on tarkoitus johdattaa katsojan ajatukset oikeaan aihepiiriin ennen haastattelua.

**Käyttötarkoitus:** Oppimateriaalia yhteiseen käyttöön näkökulmien laajentamiseksi.

### Tehtävätyyppi 3: Videoblogi

Opiskelija tuottaa videoblogimaista puhetta annetun aiheen, roolin ja parametrien mukaisesti. Tehtävä sopii sekä tietosisältöjen käsittelemiseen että kielen käyttöön ja esiintymiseen liittyvien taitojen käytännön harjoittamiseen. Puhutulla tekstillä voidaan myös korvata tavallisesti kirjallisena palautettava tehtävä.

#### **Esimerkki: Englanninkielinen kuntavaalipuhe**

Suunnittele ja kuvaa kuvitteellisen kuntavaaliehdokkaan englanninkielinen vaalimainos videobloggauksen muodossa.

- Audiovisuaalinen tyyli on vapaa. Vlogin voi kuvata yhdellä tai useammalla otoksella, ja se voi sisältää myös muuta kuvaa kuin puhujan kasvoja. Pääasiallisen sisällön pitää kuitenkin olla puhetta. Videon pituus on 2–4 min.
- Puheenvuorossa esitetään kolme yhteiskunnallista vaaliteemaa perusteluineen. Huomioikaa, että angloamerikkalaisessa puhekulttuurissa on tapana esittää vahvoja väitteitä ja mielipiteitä.
- Myös omakohtaiseen kokemukseen vetoaminen on tärkeää. Ainakin yksi valituista vaaliteemoista esitetään jonkin oman kokemuksen kautta.
- Valitse puhujan tyyli: Onko hän vahva, välittävä vai korostetun asiallinen? Valitse kielellinen ja kehollinen ilmaisu tavoitteen mukaan.

**Käyttötarkoitus:** Suullisen kielitaidon arviointi. Sytykettä yhteisen keskustelun käynnistäjäksi oppitunnilla tai verkossa.

## Kamerakynä ammatillisen taidon harjoittelussa

### **Boston shaker**

Asiakaspalvelun ja tarjoilun opettaja kokeili kuvaamista apuna Boston shaker -ravistimen käytön harjoittelussa. Drinkin sekoittaminen kuvattiin pareittain ensin kokonaan yhdellä otoksella ja sen jälkeen kuudessa erillisessä vaiheessa, jotka opiskelijoiden piti nimetä itse. Videot katsottiin ja analysoitiin yhdessä.

Opettaja arveli, että opiskelijat innostuivat harjoittelusta uudella tavalla ja saivat tärkeitä oivalluksia. Kuvaustehtävä jäsensi opiskelijoiden ajatuksia ja teki liikkeistä tarkempia.

### **Ammattiosaamisen näyttö**

Nuoriso- ja vapaa-ajanohjaajien koulutuksessa kuvaustehtävää on käytetty eri tavoin apuna ammattiosaamisen näytöissä. Opiskelija on esimerkiksi kuvannut näytön arvioijille videon, jossa hän esittelee itsensä ja kertoo, miten on osoittanut osaamisensa. Toisinaan opiskelijan näyttöä on kuvattu videolle, jotta arvioija, joka ei pääse itse paikalle, voi arvioida työskentelyä.

Videota on käytetty myös osoittamaan osaamista yksittäisistä arviointikriteereistä, jotka syystä tai toisesta ovat näytössä jääneet täydennettäviksi. Kriteerejä on havainnollistettu kuvaamalla jo opiskelun aikana. Silloin tehtävän tavoitteena on avata Opetushallituksen perustetekstin kieltä. Mitä kriteerit tarkoittavat käytännössä?

# Kamerakynä työyhteisössä

Työelämässä – varsinkin työyhteisömme tavoitteista ja arvoista puhuessamme – turvaudumme usein vakiintuneisiin fraaseihin, joiden merkitykset saattavat olla jopa meille itsellemme vieraita. Omasta työstä on varsin vaikeaa puhua ilman juuri niitä sanoja, joita on tottunut käyttämään. Samalla fraasit vahvistuvat ja etääntyvät niistä ajatuksista, joita ne alunperin ovat syntyneet tarkoittamaan. Jäämme sanojen vangeiksi emmekä välttämättä pääse käsiksi uusiin ajatuksiin.

Työnohjaaja Pasi Ylirisku hyödyntää kamerakynämenetelmiä aikuisten kanssa. Eräässä sosiaali- ja terveystieteiden työyhteisössä kuvaustehtävä auttoi pääsemään eteenpäin jumiutuneessa prosessissa.

*Teen työnohjaustyötä ja ajoittain käytän videokuvaa auttamaan asiakkaan omien ajatusten selventämisessä. Tällä kertaa huomasin puhutun aiheen kiertävän "samaa" kehää ja ajattelin, että ajattelun muuttaminen sanallisesta visuaaliseksi saattaisi aukaista uuden polun. Kuvittelin, että tätä kautta he voisivat hahmottaa työhön liittyvää haastetta uudesta näkökulmasta. Kerroin heille kamerakynän yli 20-vuotisesta kehitystyöstä ja he innostuivat ideasta.*

*Otimme aikaa noin 20 minuuttia ja tehtävän ohjeistus oli seuraava: Ottakaa 2–3 hengen ryhmät. Miettikää miten käsipuhelimilla kuvaisitte 3–5 valokuvan sarjan työpaikastanne kiinnostuneelle uudelle työntekijälle tai uudelle asiakkaalle. Teillä on yhteensä 25 minuuttia aikaa toteuttaa kyseinen hanke. Tämän jälkeen ryhmät palaavat takaisin ja esittelevät visuaaliset tuotokset niihin liittyvin selityksin.*

*Energiataso nousi ryhmässä aivan uudelle tasolle ja naurunremakka valtasi paikan tuon 25 minuutin ajaksi. Tämän jälkeen jokainen ryhmä esitteli oman näkökulmansa ja kuvasarjansa. Työnohjaajana kuuntelin ja toistin osia heidän tarinoistaan.*

*Tämän kokonaisuuden jälkeen eräs osallistuja kiteytti heidän työhönsä liittyvän haasteen erittäin yksinkertaiseen ja kaikkien läsnäolijoiden hyväksymään muotoon.*

*Koen, että ajattelutavan ja ryhmässä vallitsevan puheen muuttaminen visuaaliseen ja kehoolliseen muotoon muutti heidän totutun tapansa nähdä tuo työhön liittyvä haaste.*

Työnohjaajan antama tehtävä rikkoi sanojen rakentaman vankilan. Kuvallistaminen edellytti omien havaintojen käsittelemistä ilman kieltä. Tämä tuotti väistämätöntä uutta ajattelua ja uusia oivalluksiaikin. Se oli vaikeaa mutta juuri siksi hauskaa.



## Kamerakynä teoriassa

Käsikirjan tässä osassa kokoon kamerakynän pedagogiikan ympärille teoreettista kehystä. Erillisten kirjoitusten yhdistävänä teemana on kysymys: Miten ja miksi kuvaaminen auttaa oppimaan?

Lähestyn kysymystä pääosin elokuvateorian, psykologian ja jossain määrin neurotieteidenkin näkökulmista. Teksti sisältää keräämiini kokemuksiini perustuvia tulkintoja ja hypoteeseja, jotka odottavat tutkimustietoa. Vaikka tämä käsikirja ei ole luonteeltaan tieteellinen esitys, olen uteliasta lukijaa varten lähteistänyt olennaiset erityisalojen tiedot.

Osa tekstistä on julkaistu aiemmin *Kamera & kynä* -blogissani.

# Mitä on elokuva?

Suomen kielen sana *elokuva* on polyseeminen sana, jolla on kolme erilaista merkitystä. Elokuvakasvatuksessa näillä kaikilla kolmella merkityksellä on oma paikkansa.

## *elokuvan* kolme merkitystä

elokuva ↔ kirjallisuus

elokuva ↔ kirja

elokuva ↔ kieli

**Yhtäältä *elokuva*** on kulttuurin laji ja taidemuoto, jolla on oma historiansa ja perinteensä. Tällaisena ilmiönä sitä voi verrata esimerkiksi kirjallisuuteen, musiikkiin ja teatteriin. Elokuvan rajat kulttuurina ja taidemuotona ovat hyvin häilyvät. On sopimuksen- ja tulkinnanvaraista, kuuluvatko esimerkiksi kotivideot, videotaideteokset tai videoblogit elokuvakulttuuriin. Tämän käsikirjan näkökulma elokuvaan on laajin mahdollinen.

**Toisaalta *elokuvalla*** tarkoitetaan yksittäisiä teoksia, joita ensin käytiin katsomassa elokuvateattereissa tai muissa julkisissa näytöksissä. Nykyään elokuva voi tarkoittaa myös yhtä DVD- tai Blu-ray-levyä tai Netflixistä striimattua pitkää bittijonoa. Elokuvia ovat yhtäläillä myös lyhyt- ja dokumenttielokuvat. Elokuvahistorian ensimmäiset elokuvat olivat yleensä näitä molempia: Lumièren veljesten vuonna 1895 kuvaama *Juna saapuu asemalle* esittää nimensä mukaisen tositapahtuman – alle minuutissa.

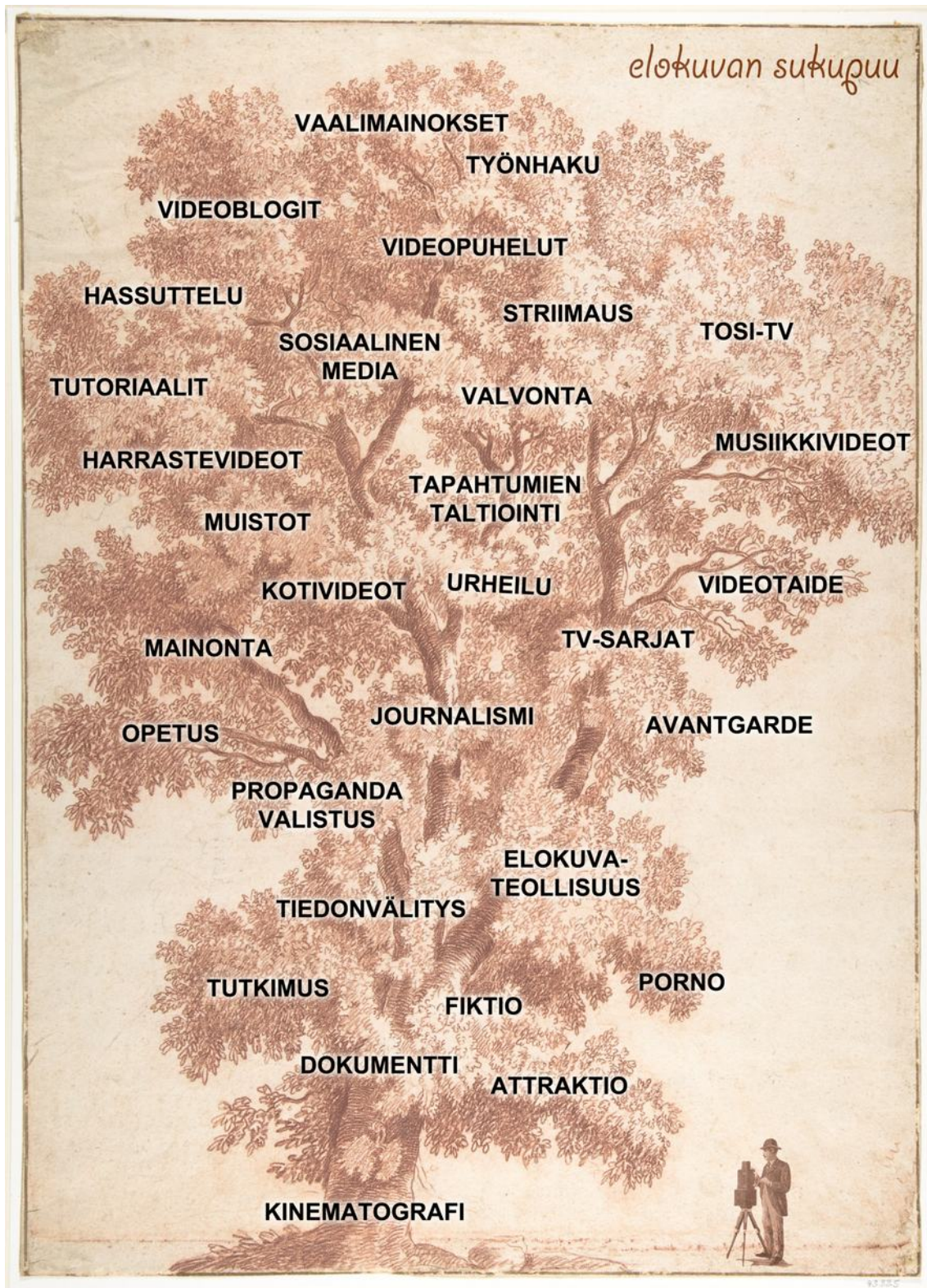
Vastaava sana kirjallisuudessa on kirja ja teatterissa näytelmä, musiikissa sävellys, biisi tai kappale. Myös elokuva-sanan tämän merkityksen rajat ovat sumeita. Englannin kielessä tunnetaan edelleen esimerkiksi sana ”home movie”, mutta suomeksi ei puhuta ”kotielokuvista” vaan kotivideoista. Filmikameroiden aikaan puhuttiin vielä kotifilmeistä tai kaitafilmeistä. Samasta asiasta on tietysti kysymys. Milloin videoklippit muuttuu elokuvaksi? Ehkä sen pitää ylittää jonkinlainen teoskynnys.

**Kolmanneksi *elokuva*** tarkoittaa elokuvaa *mediumina*, ilmaisun välineenä ja elokuvateosten materiaalina. Kun elokuvaa verrataan kirjoihin, on vastaava medium kieli. Sitä kirjailija käyttää kirjoittaessaan ja siitä kirjat koostuvat. Musiikin medium on musiikki. Tanssin väline on keho ja sen liike. Youtubeen ladattu hassutteluvideo ei siis välttämättä ole *elokuvateos*, mutta elokuva on sen väline ja siten se on *elokuvaa*. Elokuvakulttuurin virein ja innovatiivisin kärki saattaakin olla tällä hetkellä tubessa, erityisesti videoblogien elokuvailmaisussa.

Millainen väline *elokuva* sitten on? *Minkä* väline se on? Tähän elokuvateorian 120-vuotisella historialla on ollut paljon erilaisia vastauksia. Tutuimmassa käsityksessä elokuva on tarinankerronnan väline. Kamerakynän pedagogiikassa läheisempi näkökulma on ranskalaisten Alexandre Astrucin ja Jean-Luc Godardin ajatus elokuvasta ajattelun ja sen ilmaisemisen välineenä. Myös amerikkalaisen John Cassavetesin maanläheinen näkökulma sopii hyvin kouluun: ”Elokuvan tekeminen on helppoa. Otat vain kameran ja näytät sillä asioita.”

Oheinen elokuvan sukupuu havainnollistaa, millaisia käyttötarkoituksia kinematografi on 120-vuotisen historiansa aikana löytänyt. Vaikka näitä muotoja ei arkipuheessa kutsutakaan elokuvaksi, ne ovat kuitenkin osa samaa sukupuuta, jota yhdistää kinematografian dna. Kaavio ei ole kattava eikä

hierarkkisesti täsmällinen mutta osoittaa havainnollisesti, kuinka monenlaisiin käyttötarkoituksiin elokuva tarinankerronnan lisäksi soveltuu – myös koulussa.



*Puun kuva: tuntematon italialainen taiteilija 1600-luvulta. Lähde: Metropolitan Museum of Art.*

# Kamerakynän historia

Vuonna 1895, helmikuun 13. päivänä Auguste ja Louie Lumière patentoivat laitteen, jota he kutsuivat kinematografiksi (*cinématographe*). Se oli liikuteltava kone, jolla oli mahdollista taltioida liikkuvaa, elävää valokuvaa, kehittää se ja projisoida kuva katsottavaksi kankaalle. Huolimatta muista edeltävistä, samanaikaisista ja seuraavista keksinnöistä juuri Lumièren veljeksiä yleensä kutsutaan elokuvan keksijöiksi. Heidän ensimmäiset omat elokuvansa, muiden muassa 50 sekunnin mittaiset dokumentaarit *Työläiset lähtevät tehtaasta* ja *Juna saapuu asemalle* ovat jääneet historiankirjoihin maailman ensimmäisinä yleisölle esitettyinä elokuvina. Lumièret vaikuttivat olennaisesti *elokuvan* syntyyn sanan kaikissa kolmessa merkityksessä<sup>20</sup>.

Sana *kinematografo* tulee alun perin kreikasta ja tarkoittaa liikkeen kirjoittamista. Sama kantasana elää edelleen monissa Euroopan kielissä. Englanninkielisessä elokuvateollisuudessa *cinematography* tarkoittaa elokuvan kuvaamista. Tekniikan kehittyessä Lumièren kone sai uusia muotoja. Kun filmin ohella alettiin kuvata sähköiselle nauhalle, otettiin käyttöön latinankielinen sana *video*, joka tarkoittaa ”minä näen” tai ”havaitseen”. Nyt taskuissamme kulkevat kännykkäkamerat tallentavat kuvan sähköiselle muistipiirille. Vaikka tekniikka on muuttunut, laitteen toiminnan periaate on sama: tallentaa valoa eläväksi kuvaksi, joka voidaan esittää uudelleen. Filmikamerat, videokamerat ja kännykkäkamerat ovat kaikki kinematografeja.

Kirjoittamisen metafora on siis ollut läsnä jo elokuvan ensiaskelista alkaen. Elokuvan 120-vuotisen historian aikana välineen perimmäisestä luonteesta on esitetty myös paljon muita, täsmällisempiäkin näkemyksiä. Suuria elokuvantekijöitä on elämän ja todellisuuden luonteen lisäksi aina kiehtonut myös kysymys elokuvasta itsestään välineenä. Tarinoiden kertominen on lainaa kirjallisuuden ja teatterin traditioista, mutta mitä on elokuva, jolla tarina kerrotaan? Entä mitä on elokuva silloin, kun se kuvataan VHS-kameralla Playa del Inglesin päättymättömällä hiekkarannalla tai kännykkäkameralla konsertissa? Mitä on se elokuva, jota tubettaja käyttää kertoessaan päivästä tai esitellessään omaa huonettaan faneilleen?

Italialaisen ohjaajan Pier Paolo Pasolinin mukaan elokuva on ”todellisuuden kirjoittamaa kieltä”<sup>21</sup>. Elokuvassa todellisuutta esitetään todellisella. Neuvosto-ohjaaja Andrei Tarkovskille elokuvan tekeminen oli ajan veistämistä. Samaan tapaan kuin kuvanveistäjä veistää marmorilohkareta, veistää elokuvantekijä lohkareta aikaa, Tarkovski kirjoitti<sup>22</sup>.

Monet 1900-luvun elokuva-ajattelijat halusivat irrottautua teatterin perinteestä ja kutsuivat näytelmäelokuvaa halveksuen vain ”valokuvatuksi teatteriksi”. Tämän tradition rinnalle alkoi kehittyä erilaisia teorioita elokuvasta ajattelun välineenä.

Neuvostoliittolainen Sergei Eisenstein (1898–1948) tuli tunnetuksi *montaasiteorian* kehittäjänä. Eisensteinin teorioissa elokuvantekijä ilmaisee ajatteluaan yhdistelemällä ja rinnastamalla kuvia, jotka eivät välttämättä liity toisiinsa juonellisesti. Erillisten elokuvaotosten rinnastamisesta syntyy käsitteitä ja merkityksiä, joita kuvat erillään eivät tuota. Toinen neuvostoliittolainen ajattelijana Dziga Vertov (1896–1954) kehitti teorian elokuvasilmästä (*kinoglaz*), joka ihmisen ruumiista riippumattomana koneena voi liikkua ajassa ja tilassa vapaasti yhdistellen näkemäänsä. Elokuvaa siinä sananmukaisesti konstruoi todellisuutta eli rakentaa todellisuuden uudestaan yhdistelemällä sen osia.<sup>23</sup> Myös ranskalaiset Robert Bresson (1901–1999) ja Jean Epstein (1897–1953) vertasivat

20 Mitä on elokuva? s. 62

21 Bergala (2013)

22 Tarkovski (1989)

23 Vertov (1984)

kameraa ihmisen silmään. Koska elokuvakameralta puuttuu ihmisen katseelle ominainen äly ja inhimillinen tulkinta, se näkee todellisen puhtaammin, ikään kuin sellaisenaan. Kameran katseessa kuvauksen kohteet irtoavat niistä yhteyksistä, joissa ne maailmassa ovat olleet. Bresson kritisoikin perinteistä näytelmäelokuvaa laiskasta todellisuuden jäljentämisestä, kun elokuvakameralla olisi kyky purkaa maailma fragmenteiksi ja rakentaa se luovasti uudestaan.

Elokuvantekijä ja kriitikko Alexandre Astruc (1923–2016) lanseerasi vuonna 1948 ajatuksen kamerakynästä. Hän näki elokuvassa potentiaalin kehittymiseen tavanomaisesta sirkushuvista erityislaatuiseksi kieleksi, jolla elokuvantekijä voisi ilmaista täsmällisesti abstrakteimpiakin ajatuksiaan – metafysiikasta, psykologiasta, aatteista ja intohimoista – kuten kirjailijat siihen asti olivat tehneet kynällään. Jotta tämä olisi mahdollista, tulisi elokuvan vapautua kahlitsevasta tarinasta ja itsetarkoituksellisesta visuaalisuudesta. Kameraa pitäisi käyttää kuin kynää.<sup>24</sup>

Seuraavilla vuosikymmenillä vaikuttaneelle Jean-Luc Godardille elokuva ei ole ollut vain ajattelun ilmaisun väline vaan “ajattelun instrumentti”, väline jonka avulla elokuvantekijä ajattelee. Elokuvan tekeminen on “ajattelun elokuvaamista liikkeessä”. Eurooppalaisessa elokuvahistoriassa Godard onkin tullut tunnetuksi älykkönä ja filosofina, joka kirjoittamisen sijaan kuvaa filosofisia seikkailuelokuvia, jotka vaativat myös katsojaltaan paljon ajattelua.<sup>25</sup>

Kamerakynän pedagogiikka perustuu historiallisesti juuri Astrucin ja Godardin visioihin elokuvasta ajattelun välineenä. Pedagogisessa kamerakynäajattelussa elokuvan omimmat, konstruktiiiviset ominaisuudet edistävät oppimista ja mahdollistavat asioita, joita muilla välineillä ei voisi tehdä. Suomessa pedagogiikkaa ovat kehittäneet tämän oppaan kirjoittajan lisäksi mm. Jukka Haveri, Tommi Nevala ja Pasi Ylirisku sekä tietysti lukemattomat opettajat oppilaineen.

---

24 Ylä-Kotola (1998)

25 Mt.



# Mitä on kuvaaminen?

Elokuvan varhais historian tunnetuin teos on Lumiéren veljesten *Juna saapuu asemalle*, vuonna 1895 kuvattu alle minuutin mittainen otos, jossa höyryjuna saapuu asemalle. Toisessa samanmittaisessa elokuvassa työläiset lähtevät tehtaasta. Kolmannessa lapsi syö soppaa.

Legendan mukaan Juna saapuu asemalle -elokuvan näytöksessä syntyi paniikki, kun yleisö pelkäsi junan oikeasti ajavan heidän päälleen. Tarina on tiettävästi liioiteltu, mutta silti se on jollain tavalla uskottava. Väite yleisön reaktiosta osoittaa, miten elokuva toimii. Katsojille ei kerrottu, että juna lähestyy. He todella näkivät sen.

Kameralla kuvattu otos – valokuva tai elokuva – on materiaallinen jälki niistä fotoneista, jotka valitulla hetkellä osuvat kameran valoherkälle pinnalle. Lumiéren veljesten kamerassa tuo pinta oli filmi, nykyisissä kameroissa sähköinen kenno. Ne toimivat samalla tavalla: kuvattu kohde itse jättää jälkensä kuvaan. Siksi ei sanota, että ”tämä valokuva esittää koiraani” vaan ”kuvassa on koirani”. Siksi ihastuksen antamalla koulukuvalla on maaginen merkitys ja lapsen kuvaa pidetään kehyksissä työpöydällä. Kuvan myötä he ovat läsnä. Semiotiikassa tätä suhdetta todellisuuteen kutsutaan *indeksiksi*<sup>26</sup>.

Kiinteän todellisuussuhteensa ansiosta kuvalla ajatellaan olevan todistusvoimaa. ”*Pic or it didn't happen!*” huudahdetaan internet-keskusteluissa, kun halutaan nähdä todiste jostain tapahtuneesta. Siinä missä tekstin ajatellaan olevan jonkun henkilön kirjoittamaa, keinokehoista, kuvaa pidetään ennen kaikkea jäljennöksenä kohteestaan. Journalismissa totuusihannetta tavoitellaan muokkaamalla tekstiä mahdollisimman tarkasti ja kuvaa mahdollisimman vähän. Myös luontokuvauksen etiikka on hyvin hienovaraista. Jos kuvaaja jää kiinni kuvansa manipuloinnista, hän menettää maineensa. Yksi mediakasvatuksen tavoitteista onkin ollut oppia katsomaan kuvaa kriittisesti ja tunnistamaan huijausyritykset.

## Kuva on ajattelun kuva

Samaan aikaan, kun valokuva on fysio-kemiallinen jälki todellisuudesta, on ihmisen ottama kuva aina myös kuva ajattelusta. Kuvaajaa odottaa maailmassa ääretön määrä mahdollisuuksia, mutta kuvaaja toteuttaa niistä vain yhden kerrallaan – oman ajatuksensa mukaisen kuvan. Kuten kamerakynän historiasta edellä opimme, ajattelun kuvaaminen on puhutellut myös elokuva-ajattelijoita. Jean-Luc Godardin filosofiassa elokuva ei representoi eli esitä niinkään todellisuutta vaan tekijänsä ajattelua.<sup>27</sup> Samoin päätteli eräs neljäsluokkalainen poika kertoessaan koulutehtävästä, jossa kuvattiin eläinten jälkiä metsässä ja näytettiin ne luokassa muille. Hän innostui havaintojen tekemisestä kuvaamalla, koska ”*kameralla se on erilaista. Aivoilla ei voi näyttää.*”<sup>28</sup>

---

26 Semiootikko Charles S. Peirce (1839–1914) määritteli merkille kolme tapaa viitata kohteeseensa. *Ikoni* on merkki, yleensä kuva, joka esittää kohdettaan muistuttamalla sitä. Klassiset piirrookset ja maalaukset, kuten valokuvakin, ovat yleensä ikonisia. *Indeksi* on merkki, joka on syy–seuraus-suhteessa kohteeseensa. Esimerkiksi sanonnan mukaan savu on merkki tulesta. Sairauden oire on merkki sairaudesta. Valokuvan suhde todellisuuteen on syntytapansa vuoksi myös indeksinen. *Symboli* on merkki, jonka sisällöstä on sovittu. Esimerkiksi sanat, liikennemerkkit ja kätteleminen ovat symboleja.

27 Ylä-Kotola (1998)

28 Kiesiläinen (2006)

Mutta miten voi esittää kuvan ajatuksestaan? Elokuvaohjaaja Andrei Tarkovskilla (1932–1986; *Stalker, Peili*) on tähän inspiroiva vastaus:<sup>29</sup>

*”Elokuvallinen kuva rakentuu taidolle esittää oma mielikuva kohteesta havaintona siitä.”*

Tarkovskille elokuva on mielensisäisten kuvien esittämistä tosiasiallisina havaintoina maailmasta. Todellisuus on kuvaajalle materiaalia, jonka avulla hän tekee näkyväksi ajatteluaan.

Ajattelu on asioiden yhdistelemistä. Kameran avulla on mahdollista esittää tilassa ja ajassa ilmeneviä (asioiden välisiä) suhteita. Näkyväksi tulleet suhteet muodostavat merkityksiä, joista osa on uusia, ainutkertaisiakin, osa kulttuurissa jaettuja. Näin ajattelu muuttuu näkyväksi.

Esimerkiksi edellä mainitussa eläinhavaintotehtävässä oppilas piti löytämäänsä kastematoa lähikuvassa, josta kamera kääntyi merkittävästi pururadan pientareeseen. Hyvin yksinkertaisella tavalla katsojalle kommunikoi tietoa siitä, mistä kastemato oli löydetty. Elokuvan takaa-ajokohtaus syntyy usein vuorottelemalla kuvaa takaa-ajajan ja takaa-ajetun välillä; kuvataan siis näiden välistä suhdetta. Lehtien välistä siivilöityvä kirkas auringonvalo voi kommunikoida seesteistä kesäpäivää – tai korkeampia voimia, kuten Terrence Malickin elokuvissa toistuvasti tapahtuu. Katsojan, lehtien ja auringon keskinäinen suhde tuottaa erilaisia merkityksiä. Tällaisia pieniä valintoja jokainen kuvaaja tekee lukemattomia määriä ilmaistakseen ajatteluaan.

## Elokuvaaminen on ajan ja tilan rajaamista

Tarinan mukaan kuvanveistäjältä kysyttiin, miten hän osaa veistää muodottomasta kivenlohkareesta kauniin hevosen. Taiteilija vastasi: Otan vain pois kaiken sen, mikä ei näytä hevoselta, ja jäljelle jää hevonen.

Kuvaaminen on todellisuuden veistämistä. Äärettömässä maailmankaikkeudessa, jopa tässä aivan meidän kotikulmillamme, tapahtuu äärettömän paljon asioita. Kaikki mahdollinen tapahtuu ennen pitkää jossain paikassa jollain hetkellä. Sekä kosmologin, neurologin että arkielämäänsä elävän ihmisen näkökulmasta maailmassa tapahtuu enemmän kuin pystymme havaitsemaan. Kameran avulla tästä runsaasta, ylitsevuotavasta mahdollisten kuvien maailmasta veistetään esiin kuvia, jotka ovat juuri meidän ajatustemme mukaisia.

Historioitsija John Szarkowski on luonnehtinut valokuvaajan ja todellisuuden kohtaamista tavalla, joka puhuttelee yhtälailla myös elokuvaajaa:

*”Todellisuus itsessään on erinomainen luova taiteilija. Sen parhaiden töiden ja hetkien tunnistaminen, ennakoiminen, selkiyttäminen ja vangitseminen valokuvaan vaativat nopeaa ja oivaltavaa mieltä.”<sup>30</sup>*

Siksi kuvaaminen on ajattelua, jonka tavoitteena ja edellytyksenä on asioiden todellisen olemuksen ymmärtäminen. Samalla tavalla kuin kuvanveistäjä etsii kivistä hevosta, havainnoi kuvaaja todellisuutta ja rajaa pois sen, mikä ei näytä hänen ajatukseltaan.

Elokuvan kuvaaminen on yksinkertaisimmillaan sitä, että painetaan kerran videokameran reknappia. Se, mikä näkyy kamerasuodattimella, tallentuu. Kun nappia painetaan uudestaan, tallennus loppuu. On veistetty pala aikaa. Ei tietenkään kaikkea, mitä tuona hetkenä äärettömässä maailmankaikkeudessa tapahtui, vaan aika sellaisena kuin se näkyy kuvan rajauksessa: tuulessa heiluvina lehtinä, kesäisenä sadekuuronä, päätään raapivana poliitikkona, maailmanmestarin tuuletuksena. Aika ilmenee elävässä kuvassa tapahtumina. Elokuvan kuvaaminen on siis rajaamista kahdessa suhteessa: ajassa ja tilassa.

---

29 Tarkovski (1989)

30 Seppänen (2014)

## Kameran katse ei tulkitse

Ihmisen katse tulkitsee. Kun naputtelemme tietokoneen ruudulle yksinkertaisen hymiön :-)) näemme itse asiassa iloiset kasvot. Kun menemme huonekalukauppaan, näemme satoja huonekaluja, jotka ovat kaikki hyvin erinäköisiä. Silti sekunnin murto-osassa pystymme erottelemaan ne tuoleihin, pöytiin, sohviin, hyllyihin ja kaappeihin. Hyvin pienikin vihje riittää. Kuva muurahaiskeosta puun juurella kertoo, että ollaan metsässä. Liikennevalot ovat sirpale kaupungista. Kuvassa siis tavallaan on metsä tai kaupunki, vaikka se ei näy!

Kamera ei tee tällaista tulkintaa vaan tallentaa sen, mitä linssin edessä näkyy, jotakuinkin sellaisenaan. Siksi kuvaajan pitääkin olla tarkkana ja tulkita omia havaintojaan jatkuvasti. Miten kuvaan sen, mitä ajattelen näkeväni?

Kun tavoiteltu mielikuva ei vastaa läsnäolevaa todellisuutta, on ajateltava kuin kuvanveistäjä materiaalina äärellä. Kymmenestä mielenosoittajasta voidaan tehdä iso joukko, jos kuvasta rajataan pois se, mikä ei ole isoa mielenosoitusta – tyhjä tila. Katsoja näkee mielenosoituksen eikä tiedä, jatkuuko se kuvan reunojen ulkopuolella. Toisaalta hieman suurempikin ihmisjoukko saadaan näyttämään pieneltä, kun se kuvataan suuren eduskuntatalon rappusilla. Ei ole väliä, missä ympäristössä muurahaispesä tai liikennevalo on alunperin kuvattu. Oikein rajaamalla maaseudun voi kuvata kaupungissa ja kaupungin maaseudulla. Todellisuus on kuvaajalle materiaalia, josta veistetään kuvia – ajatuksista.

Kamerakynätyöskentelyssä kameran läheinen suhde sekä todellisuuteen että ajatteluun tuottaa oppimiselle edullisen tilanteen. Oman aineettoman ajatuksen etsiminen aineellisesta maailmasta on aktiivista, tarkkaavaisuutta vaativaa puuhaa, jossa tapahtuu paljon etsimistä, löytämistä ja oivalluksia. Myös toisten oppilaiden kuvaamia videoita ja valokuvia tutkitaan ajattelun kuvina. Mediakasvatuksen näkökulmasta onkin arvokasta oivaltaa, että jokainen kuva – myös se, jota ei ole jälkikäteen manipuloitu – kuvaa enemmän ihmisen ajattelua kuin todellisuutta sellaisenaan. Kriittisen katseen rinnalle herätetään empaattinen katse: Mitä hän ajattelee? Mitä hän haluaa minun ymmärtävän?



# Mitä on leikkaaminen?

Maailmanhistorian ensimmäiset elokuvat olivat vain yhden otoksen mittaisia. Hyvin pian huomattiin, että kuvaa todellisuudesta voidaan manipuloida esimerkiksi pysäyttämällä kuvaaminen hetkeksi. Kun kameran sokean hetken aikana kuvasta poistettiin tai lisättiin jotain, tapahtui tuo muutos valmiissa elokuvassa silmänräpäyksessä. Ihminen katosi savuna ilmaan!

Seuraavaksi keksittiin menetelmä useampien toisistaan riippumattomien otosten yhdistämiseen – konkreettisesti leikkaamalla ja liimaamalla filminauhaa. Vaikka materiaalit ja menetelmät ovat sittemmin muuttuneet, on leikkaamisella elokuvanteossa edelleen samat kaksi tehtävää: erottaminen ja yhdistäminen. Molemmat muuttavat ja luovat uusia merkityksiä. Leikkaaminen ei ole syyttä ollut elokuvantekijöille rakas teoretisoinnin laji. Sergei Eisensteinin ihanne oli, että leikkaaminen noudattaa ihmisen ajatteluprosessin lakeja, ikään kuin ilmaisee ajattelua suoraan.<sup>31</sup> Myös Jean-Luc Godardille leikkaaminen on elokuvanteon tärkeimpiä työvaiheita – paitsi että hänelle se ei ole erillinen vaihe. Godard nimittäin esittää, että elokuvan tekeminen on ajattelua, kuvaamista ja leikkaamista *samanaikaisesti*.<sup>32</sup>

## Leikkaus erottaa

Leikkaaminen on todellisuuden rajaamisen seuraava ja samanaikainen vaihe. Se on tapa havainnoida tapahtumia, erottaa niitä ja pilkkoa tapahtumien virtaa pienempiin osiin ja merkityksiin.

Jos olet elänyt 80–90-luvuilla, olet ehkä nähnyt tällaisen lomavideon: Ollaan suurella hiekkarannalla jossain etelän lomakohteessa, valtameren äärellä. Kuvassa vilahtelee turisteja, purjelautailijoita, moottoriveneitä, varpaita, lapsia, äiti, ohittavat bikinit ja ylittävä lentokone. Levoton kuva vaeltaa edestakaisin, välillä zoomaten lähemmäs ja kauemmas. Kuvaajan, ehkä isän tai enon, ääni kommentoi tapahtumia silloin tällöin. Tuuli puhisee mikrofonissa. Kun minuuttien mittainen otos loppuu, jää epäselväksi, mitä kuvaaja halusi näyttää. Mitä *hän ajatteli*?

Lomavideon kuvaajalla on mielessään rajauksia ja leikkauksia, jotka irrottavat yksityiskohtia maisemasta. Ajatus hyppii havainnosta toiseen ja tuottaa mielessä merkityksiä. Yhteistyö kameran kanssa ei kuitenkaan ole saumatonta. Elokuva ei pysy ajatuksen mukana vaan säntäilee havaintojen perässä. Mielen sisäiset rajaukset ja leikkaukset – siis ajatukset – eivät välity katsojalle.

Jos kuvaajan kädessä olisi kameran sijasta mikrofoni, juttu voisi kulkea näin: ”Katsokaa, miten paljon täällä on ihmisiä, mitä nuo tungeksivat, ja valtava meri... eikö vesi ole kylmää? Katsokaa, tuolla! Purjelautailijoita! Katsokaa miten kovaa ne menevät, ja vielä tuolla moottoriveneiden seassa. Nyt yksi kaatui. Onpa tämä hiekka kuumaa. Lapsi on kaivanut syvän kuopan.

Mitäpä, jos leikkaisimme tämän ajatusten virran pienempiin osiin jo kuvaushetkellä? Jokaisesta havainnosta kuvaisimme erikseen oman lyhyen, täsmällisen otoksen, jossa tuo ajatus välittyisi mahdollisimman kirkkaasti. Kameraa ohjaisi hallitsemattoman tajunnanvirran sijaan harkittu valinta. Näin erotamme asioita toisistaan tilassa ja ajassa – ajatteleme leikkaamalla.

Kamerakynätyöskentelyssä voimme samalla tavalla erottaa esimerkiksi työprosessin eri vaiheita toisistaan. Mistä peräkkäisistä tai samanaikaisista vaiheista kengännauhojen solmiminen tai johtojen yhteen juottaminen koostuu? Kamera pakottaa kuvaajan tunnistamaan, erottamaan ja nimeämään vaiheet myös mielessään.

---

31 Eisenstein (1978)

32 Godard (1984)

## Leikkaus yhdistää

Kun otokset on ensin rajaamalla irrotettu todellisuudesta, ne voidaan liittää takaisin yhteen. Näin syntyy uusi kooste. Esimerkiksi edellä kuvatut kengännauhojen solmimisen vaiheet voidaan yhdistää kronologiseksi esitykseksi työprosessista. Usein leikkaaminen käsitetäänkin kronologisen tapahtumasarjan koostamiseksi. Ensinnäkin tapahtuu tämä, *sitten* tämä *ja sitten* tämä.

Tämä näkymätön ”sitten” on vain yksi leikkaamisen funktioista. Leikkaamalla koostetaan myös esimerkiksi listoja: tämä, tämä, tämä *ja* tämä. Kaksi otosta yhdistämällä voi syntyä myös tahallisia tai tahattomia väitelauseita: Tämä *koska* tämä. Tämä *mutta* tämä. Tämä *ikään kuin* tämä. Kun peräkkäisillä otoksilla ei ole ilmeistä syy–seuraus-suhdetta, ne muodostavat katsojan mielessä automaattisesti muita merkityksiä. Ensimmäisen otoksen herättämät tietoiset ajatukset ja tiedostamattomat skeemat vaikuttavat siihen, miten katsoja tulkitsee ja kokee seuraavan otoksen. Tätä kutsutaan *montaasileikkaukseksi*<sup>33</sup>.

Verrataan esimerkiksi näitä kahta otosparia:

OTOS 1: Suomen lippu liehuu lähikuvassa.

OTOS 2: Kesämökki järven rannalla, aurinko paistaa ja linnut laulavat.

OTOS 1: Suomen lippu liehuu lähikuvassa.

OTOS 2: Talvivaaran karu kaivosmaisema keskellä pilattua luontoa.

Mitä merkityksiä otosten yhdistelmissä syntyy? Mitkä konjunktiot voisit kuvitella leikkauskohtaan?



*Leikkauskohdassa mahdollisten merkitysten määrä moninkertaistuu. Yllättävien asioiden yhdistyessä mielessä syntyy ikään kuin pieniä innovaatioita, oivalluksia.*

33 Kiesiläinen (2015)

Elokuva on suhteellisen täsmällinen ja lahjomaton väline silloin, kun sillä näytetään havaintoja aineellisista tosiasioista. Kuvaajan mielessä olevien merkitysten ilmaiseminen on vaikeampaa, koska ne ovat näkymättömiä asioiden välisiä yhteyksiä. Siksi juuri otoksia yhdistämällä merkityksiä voi tehdä näkyväksi.

Koulussa montaasitehtävä sopiikin parhaiten tehtäviin, joissa pyritään ilmaisemaan oppilaan omia näkemyksiä, tunteita ja asenteita. Esimerkiksi: *Kuvaa lähiympäristön epäkohta kahdella otoksella. Ensimmäisessä otoksessa näytetään ongelma ja toisessa, mitä siitä seuraa.* Montaasiajattelua voi isompien oppilaiden kanssa kehittää *konjunktioharjoituksella*.<sup>34</sup>

Kamerakynätyöskentelyssä ei yleensä tarvita leikkaamista ollenkaan. Usein vaivattomin ja jopa tuloksellisin tehtävä on sellainen, jossa oppilas keskittyy ilmaisemaan ajatuksensa yhdellä otoksella. Kun työskentelyn tavoitteen horisontti on koko ajan näkyvässä, oppilaan toiminnanohjaus ja keskittyminen saavat kuvaustehtävästä eniten tukea. Kun yhden otoksen kuvaamisen rutiini on kehittynyt, on helppoa löytää käyttöä myös leikkaamisen tuomille lisämahdollisuuksille. Leikkaaminen tuo kuvaamiseen mukaan algoritmisen ajattelun, joka yleensä yhdistetään matematiikkaan ja ohjelmointiin. Työskentely muuttuu monivaiheisemmaksi ja vaatii kehittyneempiä taitoja sekä ajattelussa että tekniikan käytössä, mutta samalla päästään käsiksi vaativampiin aiheisiin.

---

34 Elokuvausharjoituksia: Montaasi, s. 116

# Kuva on mielen äidinkieli

Ihmisen ajattelu on perustaltaan kuvallista. Mieli on eri aistien ja muistin tuottamien kuvien katkeamaton virta. Kuvilla tarkoitetaan tässä monimuotoisia aivojen tuottamia karttoja, jotka kuvaavat kehon sisäistä ja ulkoista maailmaa: hahmoja, hahmojen suhteita ja muutoksia. Kuvat liittyvät mielen virrassa toisiinsa joskus loogisesti, joskus villisti assosioiden. Keskittyneen mielen kuvavirta etenee suoraviivaisesti, levoton mieli hyppii kuvasta toiseen. Mielikuvitus on kuvien palauttamista mieleen, niiden järjestämistä, yhdistämistä, suurentamista ja leikkaamista. Kieli on järjestelmä, jonka avulla avulla järjestämme ja kutsumme esiin käsitteiksi järjestäytyneitä mielen kuvia, mutta vain osa ajattelusta on kielellistä.<sup>35</sup> Lähin ulkoinen representaatio mielessämme jatkuvasta ajattelun virrasta on juuri elokuva.<sup>36</sup> Kuvankäsittely on ihmismielelle natiivia puuhaa.

Aivojen rakenteen takia muistijälki jää helpommin ja vahvemmin aistien kuvista kuin verbaalisesta informaatiosta. Erityisesti muisti on orientoitunut toiminnan ja vuorovaikutuksen rekisteröimiseen. Eläimelle on ollut eduksi oppia hyvin nopeasti, mitä tapahtuu, kun syö tietynlaisen marjan tai tarttuu tietynlaiseen oksaan, koskee kuumaan hellaan tai unohtaa ostaa kukkia. Nykykäsityksen mukaan muistin tehtävä ei niinkään ole muodostaa kuvaa menneisyydestä vaan tulevaisuudesta. Muisti auttaa ennakoimaan tapahtumia. Siksi muistamme erityisen hyvin asiat, jotka tapahtuvat meidän ja maailman välisessä vuorovaikutuksessa.

Elokuvaohjaaja Sergei Eisenstein (1898–1948) kertoo esseessään<sup>37</sup> neurologisesta potilaasta, jonka aivotoiminta hitaasti rappeutui. Loppuvaiheessa hän ei enää tunnistanut edes tutuimpia arkipäivän esineitä. Teekupin nimikin katosi. Mutta kun potilas oikein pinnisteli ja tunnusteli tuttua esinettä, muistista putkahtivat sanat: "juoda teetä". Viimeiseksi jäljelle jäi jälki siitä, mitä tuolla esineellä tehdään.

Valo- ja elokuvakameralla, siis esimerkiksi tavallisella älypuhelimella, kuvatessa ollaan tekemisissä hyvin konkreettisten asioiden kanssa. Mitään, mikä ei näy tai kuulu, ei voi kuvata. Jotta oman ajatuksensa voisi taltioida kuvaksi, sen pitää saada aineellinen muoto, josta fotonit kimpoavat. Elävässä kuvassa tuo muoto on yleensä toimintaa ja vuorovaikutusta. Siksi kuvaaminen on hedelmällinen tapa hahmottaa ja havainnollistaa abstraktioita: kieltä, käsitteitä ja ilmiöitä.

Länsimäen koulun neljännen luokan opettaja Hanne-Mari Rumbin kertoi esimerkin kuvaustehtävästä ympäristö- ja luonnontiedon opetuksessa. Hänen luokallaan on useita oppilaita, joille suomen kieli tuottaa vaikeuksia. Oppikirja puolestaan vilisee uusia käsitteitä ja asiasisältöjä, jotka ovat hankalia kaikille – esimerkiksi tällaisia lauseita:

*"Saamelaisia sanotaan alkuperäiskansaksi, mikä tarkoittaa, että he ovat asuneet alueella jo pitkään ennen muita kansoja."*

Kun oppikirjan kappaleen teksti oli yhdessä käsitelty, opettaja poimi sen sisällöstä hankalimmat lauseet. Oppilaiden tehtävä oli visualisoida ne itse valitsemallaan tavalla kuvaamalla. Videot katsottiin yhdessä. Yleisön tehtävänä oli pelkän kuvan perusteella päätellä, mistä oppikirjan lauseesta on kysymys.

Tällaisessa tehtävässä oppilaat joutuvat tekemään paljon töitä käsitteiden ymmärtämiseksi ja ilmaisemiseksi. Mitä tarkoittaa "alkuperäiskansa"? Mikä on "kansa"? Jotta käsite ja siihen viittaava kielen sana voisivat tulla ymmärrettäviksi, niiden taakse pitää rakentaa oma ajatus. Kuvaaminen on siihen hauska, toiminnallinen työtapo. Kokemusten perusteella näyttää siltä, että edestakainen liike kuvan ja kielen välillä tuottaa paljon ajattelua<sup>38</sup>.

35 Damasio (2011)

36 Damasio (2000)

37 Eisenstein (1978)

38 Multimodaalisuus kamerakynätyöskentelyssä, s. 77

Tällaisen toiminnallisen prosessin aikana opiskeltavaa aihetta käsitellään lyhyessäkin ajassa monella tavalla eri vaiheissa ja siihen liittyvä konteksti laajenee. Useimmat aistit ovat aktiivisia ja muistijälkiä jää aivoissa moneen eri paikkaan. Mahdollisia mieleen palauttavia muistivihjeitä on enemmän.

Vuorovaikutuksessa toisten oppilaiden kanssa muotoillut ajatukset koodautuvat aivoihin toimintana, joka on muistille verbaalisia käsitteitä helpompi aines. Myös kuvaustilanteesta jää muistoja, joihin opiskeltavat asiat mielessä kiinnittyvät. Video tallentuu kameralle, mutta oppimiskokemus jää oppilaan mieleen.

# Kuvan lukeminen on aktiivista kognitiivista toimintaa

Vitsi kertoo kuvataiteilija Pablo Picasson junamatkasta.

*Picasso matkusti junassa. Tavalliseen tapaan hänen viereensä istunut matkustaja, tällä kertaa keski-ikäinen mies, tunnisti hänet ja halusi keskustella taiteesta. Picasso oli tähän jo tottunut.*

- *Minkä takia sinä maalaat ihmisiä sillä tavalla kummallisesti? Mikset tee realistisia kuvia? mies tivasi.*
- *Millainen sinusta sitten on realistinen kuva? kysyi Picasso.*
- *No sellainen... niin kuin valokuva on!*
- *Onko sinulla yhtään valokuvaa mukanas?*

*Mies kaivoi lompakostaan pienen valokuvan.*

- *On. Tässä on vaimoni, mies esitteli.*
- *Onpas hän pieni ja litteä! tuumi Picasso.*

Elokuvaa ja kirjallisuutta verrataan toisiinsa ehkä useammin kuin muita taiteenlajeja. Toinen on korkeakulttuuria, toinen populaaria. Toinen on viihdettä, toinen taidetta. Toinen kannattaa aina, toinen on jotain vähän ylimääräistä. Yksi vertailun muuttujista, johon usein vedotaan, on katsojan mielen aktiivisuuden aste. Vanhastaan on ajateltu, että siinä missä kirjan lukeminen vaatii lukijaltaan aktiivista mielikuvituksen käyttöä, elokuvan katsominen on passiivista vastaanottamista. Kuva vain imetään sellaisenaan mielen sisään. Kirjan tapahtumat lukijan pitää kuvitella mielessään, mutta kuvassa kaikki on valmiina. Ehkä juuri tämä käsitys on antanut elokuvalla ansaitsemaansa huonomman aseman koulussa, jossa ajattelua, joskus jopa mielikuvituksen käyttöä, on pidetty arvokkaana. Kamerakynätyöskentelyn äärellä kuitenkin huomataan nopeasti, ettei käsityksellä kuvan katsomisen passiivisuudesta tunnu olevan katetta. Eikä olekaan. Kuvan lukeminen on aktiivista kognitiivista toimintaa.

## Tarina syntyy mielessä

Kun luemme tai kuuntelemme tarinaa, kuvittelemme mielessämme, miten meille kerrottu tapahtuu. Se ei vaadi ponnisteluja vaan tapahtuu kuin itsestään, kun tarinaan uppoudumme. Käytämme omaa muistiamme, kokemuksiamme ja luovuuttamme kuvien rakennusaineena. Vaikka lukijat ovat lukeneet saman tarinan, ovat jokaisen mielikuvat siitä erilaisia. Elokuva toimii päinvastoin: se ei kerro tarinaa vaan näyttää ajassa ja tilassa liikkuvia kuvia. Kaikki, mitä elokuvassa *tapahtuu*, on katsojan tulkintaa siitä, mitä kuvassa kuvassa näkyy ja kuuluu. Elokuva ei siis varsinaisesti kerro, että juna saapuu asemalle. Päätelemme sen siitä, mitä näemme. Siksi elokuvakaan ei ole samanlainen kaikille.

Kun näemme kuvaruudulla valoa ja liikettä, täytämme eräänlaista kuva-arvoitusta. Mielen automatiikka tulkitsee kuvia, nimeää tapahtumia ja antaa niille merkityksiä. Elokuvan juoni auttaa meitä kohdistamaan huomiomme oikeaan kohtaan kuvassa ja tekemään siitä tarinan kulkuun sopivia tulkintoja. Tarinan aukkokohtat ja kuvan ulkopuolelle jäävät tapahtumat täydennämme itse. Näin elokuvaan sekoittuu katsojan omia muistikuvia ja kokemuksia.

Elokuvantekijällä on paljon valtaa siihen, kuinka paljon tilaa yleisön mielikuvitukselle ja merkityksellistämiseksi jää. Hyvin pienetkin kuvalliset valinnat kutsuvat katsojan mielen mukaan

täydentämään kerrontaa. Kuten lukija myös elokuvan katsoja käyttää aivojaan koko ajan tiedostamatta sitä.

## Kuvassa ei ole kaikki valmiina

Kieltä pidetään täsmällisenä ilmaisukeinona, mutta onko se sellainen? Kokeilkaamme viitata kielellä tuohon tiettyyn puuhun, jonka näemme ikkunan takana. Pelkkä ”puu” ei riitä, koska meidän on myös ilmaistava, millainen puu se on. ”Kuusi” ei sekään riitä, koska se ei kerro mitään siitä, *millainen kuusi* pihalla nököttää. Onko se vanha vai nuori kuusi? Suuri vai pieni? Tiheä vai harva? Kun yritämme kuvailla kuusen muotoa edes sillä tarkkuudella, jonka voimme itse havaita ikkunasta, selostuksesta tulee loputon. Käsitteet, joihin sanoilla viittaamme, ovat luonteeltaan aina yleisiä ja suurpiirteisiä, mutta jokaisen kuvan kuusi aina *partikulaari*, yksilöllinen ja erityinen tapaus.

Kuvalla meidän on siksi helpompi välittää näköhavaintomme – mutta kuva puolestaan ei kerro katsojalle, *mitä* kuvassa on. Kuva on monikollinen: siinä on samanaikaisesti useita asioita ja tasoja. Katsoessamme ikkunaa tai elokuvaa valikoimme ja käsitteellistämme näköhavaintomme. Se, että kuvassa *on kuusi*, on mielen salamannopea tulkinta valtavasta määrästä visuaalista informaatiota. Ilman mielen aktiivista osallistumista havaitsemiseen silmä näkisi kyllä kaiken – mutta samalla *ei mitään*.

Kirjoitettu ja puhuttu kieli on symbolista. Tietyt äänteet ja merkit viittavat tiettyihin mielessämme oleviin käsitteisiin sopimuksenvaraisesti. Myös kuvalliset symbolit kuten liikennemerkkin auto, WC-kytlin mies ja nainen sekä tekstinkäsittelyohjelman levyke viittaavat samalla tavalla tiettyihin täsmällisiin sovittuihin merkityksiin. Kuten WC-kytlin kielestä huomaamme, merkkeihin liittyvät sopimukset jäsentävät maailmankuvaamme. Symboli on aina joko mies tai nainen, partikulaari ihminen ei.

## Havaitseminen on aktiivista mielen toimintaa

Ranskalainen filosofi Maurice Merleau-Ponty tutki töissään havaitsemista ihmisen ja maailman välisenä vuorovaikutuksena. Merleau-Pontyn ajattelussa havaitseminen on toimintaa, jossa ihminen itse sekoittuu maailmaan – havainto syntyy havaitsejan ja havaitun kietoutuessa toisiinsa.<sup>39</sup>

Neurotieteiden valossa havaitseminen on usein nopea ja automaattinen mutta samalla varsin monimutkainen prosessi, jossa aistin tuottamaa informaatiota verrataan aiempiin havaintoihin maailmasta. Se, että ylipäättään osaamme erotella edellä tekemästämme havainnosta kuusen, oksia ja neulasia, edellyttää aiempaa kokemusta monenlaisista kuusista ja tämän tiedon palauttamista muistista. Vielä enemmän erilaisia kuusikokemuksia pitää analysoida, jotta osaamme arvioida, onko kuusi tavanomaista pienempi vai suurempi, tiheämpi vai harvempi, nuorempi vai vanhempi.

Eikä siinä vielä kaikki. Emmehän edes näe kuusta *kokonaan!* Mielessämme on kyllä ihan kokonainen kuusi, mutta näemme siitä väistämättä korkeintaan vain yhden puolen, harvoin senkään vertaa. Tätä varten meillä on mielessämme havainnointiskeemoja, joiden avulla tunnistamme havaintomme. Havaintoa koskevat odotukset käynnistävät tiettyjä skeemoja, joiden avulla työstimme havaintoamme tarkemmin. Yhtäältä tunnistamme kokonaisuuden yksityiskohtien avulla, toisaalta kokonaisuuden tunnistaminen auttaa löytämään yksityiskohtia. Se, mitä ajattelemme näkevämme, vaikuttaa siihen, mitä näemme.

Useimmiten, kun katsomme tuttuja objekteja tutuista näkökulmista, tämä kaikki tietenkin tapahtuu tiedostamatta, intuitiivisesti. Havahdumme havaitsemiseen vain silloin, kun se on vaikeampaa, esimerkiksi kun kohde on vieras tai etsimme jotain. Toisinaan havahdumme, kun huomaamme nähneemme jotain aivan väärin.

Taltioitu valo- tai videokuva on yhdennäköisyydestään huolimatta monella tavalla erilainen havainnon lähde kuin suora näköhavainto. Siitä puuttuu paljon informaatiota, jonka kohteen liike

39 Ylä-Kotola (1998)

sekä havaitsijan silmien liike ja stereonäkö aivoille tarjoavat. Kuva vääristää perspektiiviä sekä kohteiden etäisyyttä ja niiden kokoa. Siksi varsinkin vieraampien kohteiden tunnistaminen kuvasta vaatii katsojalta enemmän tiedostamatonta ja tiedostettua tulkintaa ja päättelyä.<sup>40</sup>

**Kiinnostava fakta:** Pablo Picasson kehittämän kubismin idea oli pyrkiä esittämään kohteet sellaisina kuin ne *ovat* eikä sellaisina, miltä ne *näyttävät*. Tietyissä mielessä kubismia voi siis pitää realistisempänä tyyliuuntauksena kuin näköistaidetta! Se ainakin on varmaa, että kubistinen maalaaminen vaati Picassolta ja muilta kubisteilta aktiivista ajattelua. (Hintikka 1982)

### Kamerakynätyöskentelyssä kuvaa ajatellaan aktiivisesti

Kamerakynätyöskentelyssä liikutaan aina yleisten käsitteiden ja partikulaarin maailman välillä. Koska videokuvaamalla esittäminen ei perustu kielen tavoin symboleihin vaan aineellisen todellisuuden osien avulla kirjoittamiseen, kuvaajan pitää olla hyvin tietoinen omasta ajattelustaan. Autoa *yleensä* ei voi kuvata. Voi kuvata vain jonkin tietyn auton. Millainen auto siis näyttäisi eniten *autolta*? Miten kuvaan *punaisen auton* niin, että kuvan katsoja ajattelisi juuri *punaista autoa*? Miten kuvaan auton niin, että kuvan katsoja *ei ajattelisi* sen väriä? Onko luokkatoverini kuvaamassa videossa metsä, puu vai kuusi? Kaikki tulkinnat ovat mahdollisia, mutta mitä niistä hän tarkoittaa? Mikä lukutapa on mielekäs suhteessa tehtävän tavoitteeseen?

Sekä kuvatessa että katsoessa maailmaa pitää aktiivisesti havainnoida, jäsentää ja käsitteellistää. Kuvaajan pitää olla tietoinen siitä, mitä kuvassa *on* ja mitä siinä *näyttää olevan*. Katsoja tekee samaa. Katselutehtävällä ohjataan katsoja katsomaan kuvaa tietyllä tavalla. Esimerkiksi sanaluokkaharjoituksessa<sup>41</sup> katsojan havainnon muodostamista jäsennetään syntaksilla: Adjektiivi, substantiivi, verbi. *Millainen mikä tekee mitä?* Ilman lukuohjetta oikean lauseen tulkitseminen olisi paljon vaikeampaa.

Tällainen ajattelu ei aktiivisuudesta huolimatta yleensä tunnu kovin raskaalta, koska se on meille luontaista. Teemme sitä koko ajan maailman äärellä. Ehkä juuri siksi kuvatessa tapahtuu niin paljon ajattelua ilman, että se tuntuu vaivalloiselta. Kamera auttaa sekä kuvaajaa että katsojaa ajattelun jäsentämisessä. Havainto pysyy paikallaan, rajojen sisällä, todellisuudesta irrotettuna, ja sitä voi tarkastella sellaisenaan. Se, että kuvan lukeminen kuitenkin on aivoille hieman todellisuuden suoraa havainnointia vaativampaa, saattaa hyvinkin lisätä oppilaan tarkkaavaisuutta.

Kamerakynätehtäviä suunniteltaessa näistä mekanismeista kannattaa olla tietoinen. Kun oppilaat joutuvat ratkaisemaan tehtävän kielen ja kuvallisten symbolien sijaan todellisuutta kuvaamalla, he ajattelevat enemmän.

40 Ks. esim. Hietala (1996) ja Pienimäki (2000)

41 Tuntisuunnitelma: Sanaluokkalausa, s. 14



# Multimodaalisuus kamerakynätyöskentelyssä

Monilukutaidon yhteydessä puhutaan *multimodaalisuudesta*. Moodilla tarkoitetaan yhtä viestinnän muotoa tai kanavaa, jolla on oma tapansa välittää merkityksiä: esimerkiksi kirjoitusta, puhetta, matematiikan kieltä, eleitä, ääntä, musiikkia, kuvaa tai liikkuvaa kuvaa<sup>42</sup>. Elokuva on välineenä erittäin multimodaalinen. Se voi sisältää kaikkia edellä mainittuja ilmaisun keinoja. Siksi kamerakynätyöskentelyssäkin merkityksiä muodostetaan ja tulkitaan rinnakkaisesti monissa eri moodeissa.

Kullakin moodilla on omat resurssinsa merkitysten muodostamiseen. ”Kyllä” ilmaistaan eri tavalla puheessa ja eleellä. Monissa moodeissa sen täsmällinen ilmaiseminen on jopa mahdotonta. Toisaalta on ajatuksia, joiden välittäminen puheessa tai tekstissä on hyvin vaikeaa. Valokuvassa on helppo esittää näköhavainto, muoto tai esimerkiksi viisi erilaista sinisen sävyä. Elokuvasa voi välittää liikettä, muutosta ja aikaa, musiikilla tavoittaa tunteita ja eleellä osoittaa suunnan. Yskäiseminen tai haukottelu voi joskus olla hyvin harkittu viesti.

Koulussa multimodaalisuus mahdollistaa opettajalle ja oppilaalle liikkumisen moodien välillä tilanteen mukaan. Eri sisältöjä voidaan käsitellä eri moodeissa. Eri oppilaat voivat ilmaista ajatteluaan eri moodeissa. Kuva saattaa välittää kirkkaana ajatuksen, jonka pukeminen kielen muotoon olisi oppilaalle ylivoimaista. Näin multimodaalisuus tuo näkyviin ja käyttöön oppilaiden erilaisia vahvuuksia. Käytettäviä keinoja rajaamalla opettaja voi ohjata oppilaiden ajattelua kapeikkoihin, joissa luoviminen vaatii aktiivista ajattelua.

## Merkityksen muodostaminen

Merkityksen muodostaminen tapahtuu vaiheittain. Mielessä liikkuu jatkuva merkitysten virta, joka pysäytetään ilmaisemista varten kiinnittämällä se johonkin moodiin: sanaksi, kuvaksi, ääneksi, eleeksi... Moodin valintaa ohjaa se, millaisia *affordansseja* eli käyttövalikoimia eri moodeilla on. Löytyykö asian ilmaisemiseen sopivia sanoja, vai onko osuvampaa ilmaista ajatus eleenä tai kuvana? Kielen valikoima on sanoissa, valokuvaaja on riippuvainen käytössä olevasta fyysisestä ympäristöstä ja sen tarjonnasta.

Eri moodeilla on erilainen tapa järjestää valittu materiaali. Puhe etenee lineaarisesti ajassa, teksti järjestetään paperille riveittäin (kulttuurista riippuen) ja kuvan osien suhteet muotoillaan tilassa. Liikkuva kuva tapahtuu sekä tilassa että ajassa.

Jokaisessa moodissa on oma tapansa *kehystää* merkityksiä. Kehyksillä tarkoitetaan rajaamista ja jäsentämistä. Mikä kuuluu tähän ajatukseen, mikä on sen ulkopuolella? Kuvan ulkoreunat ovat kehyksistä ilmeisimmät. Liikkuvassa kuvassa myös leikkaukset kuvasta toiseen jäsentävät materiaalia. Tekstissä vastaavia kehyksiä muodostavat välilyönnit, välimerkit ja kappalejaot. Puheessa kielelle ominaisia kehyksiä ilmaistaan esimerkiksi tauoilla ja intonaatiolla. Lisäksi kullakin moodilla on omat keinosensa merkitysten painottamiseen, teroittamiseen ja yhdistelyyn.

## Merkityksen siirtäminen

Kun merkitys siirretään moodista toiseen, tapahtuu *transduktio*. Ilmaistu ajatus puretaan omista kehyksistään, omasta järjestyksestään ja rakennetaan uudestaan toisessa moodissa sen käyttövalikoiman ja sääntöjen mukaisesti. Tätä tapahtuu kamerakynätyöskentelyssä jatkuvasti. Erittäin havainnollinen transduktio on käytössä esimerkiksi silloin, kun oppikirjan lause havainnollistetaan videokuvaamalla. Jotta annetun lauseen saisi rakennettua uudestaan elävänä

---

42 Artikkelin lähteet: Bezemer & Kress (2016), Kress (2014) ja Newfield (2014)

kuvana, pitää suorittaa ainakin kolme erilaista peräkkäistä ja osin samanaikaista merkityksen muodostamiseen liittyvää ajatteluprosessia:

1. Pitää lukea ja ymmärtää lause. Merkitykset muodostuvat oppilaan mielessä.
2. Pitää tutkia videokuvaamisen käyttövalikoimaa. Miten nämä merkitykset voisi ilmaista kuvana, joka tapahtuu sekä tilassa että ajassa? Mitä kuvattavaa tämä ympäristö tarjoaa?
3. Pitää ratkaista, miten merkitykset järjestetään ja kehystetään video-otoksen sisään.

Transduktiossa ajatteluun tarvitaan eri aisteja ja oppilaan oman mielensisäisen käyttövalikoiman aktiivista penkomista. Kameran käyttämänä materiaalina on fyysinen ympäristö, mutta palikat, joissa ajatus rakennetaan – siis fyysisen ympäristön sisältämät potentiaaliset merkitykset – löytyvät oppilaan omasta mielestä. Kuvatessa todellisuutta merkityksellistetään rajaamalla.

Koska moodien käyttövalikoimat sekä tavat järjestää, erottaa, yhdistää ja painottaa materiaalia ovat erilaisia, ajatusta ei voi siirtää moodista toiseen sellaisenaan. Tässä sokkeloisessa konstruktivisessa prosessissa oppilas muodostaa aktiivisesti merkityksiä, jotka kytkeytyvät tiiviisti hänen omaan ajatteluunsa. Syntyy otollinen tila oppimiselle.

# Kuvaaminen jäsentää havaintoja ja ajatuksia

Kuvittele, että sinulla on kädessäsi kamera. Näet kameran ruudulla kuvaa siitä, mitä kameran edessä on. Keskity katsomaan kuvaa, asioita, joita kuvassa on.

Mitä ajattelet? Ajattelet sitä, mitä kuvassa on.

Nyt, kun hitaasti alat liikuttaa kameraa, kuva sen ruudulla muuttuu. Näkyviin tulee uusia asioita. Tutki niitä keskittyneesti.

Huomaatko? Liikuttamalla kameraa muutat ajatuksiasi. Reaaliaikaisesti.

Tee seuraavaksi toisinpäin. Mene ulos. Ympärilläsi on suomalainen talvi. Millainen se on? Miltä se näyttää ja tuntuu, juuri nyt?

Sinulla on yhä kädessäsi kamera. Etsi sen ruudulle näkymä, pieni yksityiskohta tai maisema, joka mahdollisimman osuvasti näyttää suomalaiselta talvelta juuri nyt. Rajaa pois kaikki se, mikä ei kuulu tähän kuvaan. Liikuta kameraa, kunnes kuva on kohdallaan.

Katso kuvaa ruudulla. Mitä näet nyt?

Näet ajatuksesi suomalaisesta talvesta. Nyt kamera on peili, jossa näet oman ajatuksesi. Katsele sitä. Onko ajatus hyvä? Voit jatkaa sen työstämistä yhdessä kameran ja todellisuuden kanssa.

Alakoulun opettaja kertoi keksineensä hauskan tavan levottoman luokan rauhoittamiseen. Hän kääntää dokumenttikameran kohti luokkaa niin, että kuva tilanteesta heijastuu valkokankaalle. Oppilaat huomaavat kuvan ja rauhoittuvat hyvin nopeasti. Kun luokka näkee itsensä ulkopuolisen silmin, se alkaa ajatella itseään.

Sinullakin on ehkä kokemus itsesi näkemisestä videokuvassa. Vaikutelma on outo. Kuvassa kyllä olet juuri sinä mutta jollain vieraalla tavalla. Et näe omaa kokemustasi itsestäsi vaan jonkun toisen katseen. Alat hieman kiusaantuneena ajatella itseäsi niin kuin jääkiekko-ottelun katsomosta hallimonitorin kuvaan poimittu katsoja. Erikoista kyllä, samalta ei tunnu peiliin katsoessa. Silloin katse on omasi.

Kameralla on todellisuuteen nähden oudon vieraannuttava suhde. Ranskalaiset elokuvateoreetikot Robert Bresson ja Jean Epstein ajattelivat, että kamera erityisellä tavalla näkee todellisuuden sellaisenaan, ilman ihmisen tulkitsevaa katsetta. Bressonia kiinnosti erityisesti kameran kyky irrottaa kuvaajan tekemä havainto alkuperäisestä yhteydestään, niistä merkityksistä, jotka jäävät kuvan tilallisen ja ajallisen rajauksen ulkopuolelle. Kuvassa olevia asioita voi siksi tarkastella erillään ympäröivästä todellisuudesta.<sup>43</sup>

Edellä esitetyssä mielikuvausharjoituksessa demonstroin, että jokainen kuva tai video-otos ikään kuin on kuvaajan ajatus. Kuvaaja työstää ajatustaan rajaamalla kuvaa tilassa ja ajassa, kunnes ajatus näyttää oikealta. Juuri näinhän monet nuoret toimivat ottaessaan itsestään selfie-kuvia sosiaaliseen mediaan. He eivät ota vain yhtä kuvaa ja lähetä sitä. Sen sijaan he ottavat ehkä kymmeniä erilaisia kuvia ja valitsevat niistä sen, joka vastaa heidän ajatustaan. Eihän kukaan lisää profiiliinsa koulukuvaajan ottamaa kuvaa. Se on jonkun muun ajatus – jos sitäkään. On selvää, että selfie-prosessissa nuoret samalla työstävät kameran avulla omaa ajatustaan itsestään.

Tottunut kuvaaja tai elokuvaohjaaja ei tietenkään noudata mielikuvaharjoituksen intensiivistä,

---

43 Pönni (2003)

reaaliaikaista prosessia, vaan voi työstää ajatuksiaan kuvittelemalla niistä kuvia. Mekanismi on kuitenkin olennaisesti samankaltainen.

Kuvaaminen muistuttaa käsitteen muodostamista. Kameran avulla havainnon ympärille piirretään rajat: tämä kuuluu ajatukseeni, tämä ei. Kun *ymmärtämistä* tarkastellaan etymologisesti, huomataan, että sana juontuu ympyröimisestä. Sitähän kuvaaminen on. Kääntäen voidaan sanoa, että kuvaamalla merkityksellistämme todellisuutta. Lehdet heiluvat tuulessa jatkuvasti ja aallot lyövät rantaan, mutta lähikuvaan rajattuina nuo arkiset tapahtumat saavat merkityksiä. Näkeminen ja ajattelu liittyvät usein yhteen puheessakin. Sanomme: minä näen tämän niin...

Kirjoittamalla voi ylläpitää johdonmukaista ajatuskulkua tuntikausia, yön yli, päiviä. Muutenhan ajatus alkaisi harhailla jo minuuteissa. Myös kameraa voi käyttää tällaiseen ajattelun ulkoistamiseen. Kuvaaminen auttaa pysähtymään oman ajattelun ja havainnon äärelle, työstämään sitä. Mielikuvat ovat häilyviä ja ohimeneviä, mutta kuva kameran ruudulla pysyy paikallaan pidempään. Kamerakynätyöskentelyssä oppilaan ajattelun apuna, eräänlaisena heijastuspintana, käytetään välittömästi näkyvässä olevaa ympäristöä. Kun havainnoksi tiivistynyt ajatus tallennetaan valokuvaksi tai videoksi, siitä tulee objekti, jota voidaan työstää ja käsitellä uudestaan – sekä yksin että yhdessä.

## Kameran tarkkaavaisuus on valikoivaa

Daniel Simonsin valikoivan tarkkaavaisuuden koe on monille tuttu. Koehenkilöille näytetään video, jossa mustiin ja valkoisiin pukeutuneet pelaajat heittelevät koripalloa toisilleen. Tehtävänä on laskea, kuinka monta kertaa valkoisiin pukeutuneet pelaajat heittävät pallon. Kun koe loppuu, oikea vastaus kerrotaan. Sen jälkeen katsojalta kysytään: huomasitko gorillan? Kun video näytetään katsojalle uudestaan, ilman katselutehtävää, hän huomaa, että kesken pelin kuvan poikki todella tallustelee gorilla-asuun pukeutunut henkilö. Gorilla jopa pysähtyy keskelle kuvaa rummuttamaan rintaansa.

Ihmisaivojen kapasiteetti tiedon säilyttämiseen on hämmästyttävän suuri, mutta kerralla voimme työstää vain hyvin rajoitetun määrän informaatiota. Todellisuus ympärillämme puolestaan tarjoaa ärsykeitä mahdottoman paljon. Jotta voisimme ylipäättään havaita mitään, joudumme hyvin nopeasti (ja jatkuvasti) valikoimaan tästä äärettömästä joukosta ne asiat, jotka kerralla käsittelemme. Tulkitsemme ja muunnamme ärsykeitä merkityksiksi automaattisesti: havaitsemme asiat aina jonain, esimerkiksi nurmikkona tai kerrostalona.<sup>44</sup> Asioita, joita mieleemme ei sillä hetkellä pidä olennaisina, emme tietoisesti havaitse ollenkaan. Siksi noin puolet tutkija Simonsin testaamista katsojista ei laisinkaan huomannut, että koripalloilijoiden keskellä tassuttelee kookas gorilla. Siksi huomaamme usein vasta jälkikäteen, että valokuvaamamme henkilön pään takana on kaide, joka näyttää menevän sisään toisesta korvasta ja ulos toisesta. Kuvaushetkellä olemme havainneet vain sen, mitä silloin ajattelimme – kuvamme kohteen.



*Huolimattoman valokuvaajan kuvaan on tarttunut myös asioita, joita hän ei kuvaushetkellä ajatellut.*

Havaintojen valikointiin ja käsittelyyn vaikuttavat aiemmin oppimamme asiat ja asiayhteydet. Mielessämme tiedostamattomasti käynnistyvät skeemat, eräänlaiset kehykset, määrittävät ratkaisevasti sen, mitä odotamme havaitsevamme, mihin siksi kiinnitämme huomiomme, millaiseen kategoriaan se luokitellaan ja miten se jää muistiin. Siksi oppilaan valikoivan tarkkaavaisuuden ohjaaminen onkin niin tärkeä osa opettajan työtä. Oppilaat toki oppivat jotain koko ajan ja kaikkialla, mutta etupäässä mieleen jää se, mihin tarkkaavaisuus kulloinkin kohdistuu.

<sup>44</sup> Huomionarvoista on, että nämä käsitteet eivät vielä havainnossa ole kielellisiä. Mielessämme on visuaalinen kerrostalon käsite, joka havainnossa aktivoituu. Ks. esim. Pienimäki (2000).

Eräs tutkimus kertoo päiväkotiryhmän vierailusta eläintarhaan<sup>45</sup>. Tehtävänä oli kuvata asioita, joiden avulla he voisivat kertoa retkestään muille lapsille. Lapsista isommat olivat kuvanneet eläimiä, joita näkee juuri eläintarhassa. Pienemmät olivat kuvanneet pääasiassa tuttuja eläimiä, omia jalkojaan ja maata. Kuvissa ei välttämättä ollut eläimiä ollenkaan. Kun lapsilta retken jälkeen kysyttiin, mitä he eläintarhassa oppivat, pienimmät lapset muistivat paljon turvallisuuteen liittyviä asioita: ei saa antaa kuorma-auton ajaa ylitse, ei saa syöttää eläimiä, ei saa puhua vieraiden kanssa eikä saa syöttää eläimiä tai saa silittää niitä, koska ne saattavat purra. Mieleen jääneet havainnot olivat kohdistuneet niihin asioihin, jotka olivat lapsille riittävän tuttuja ja tuntuivat sillä hetkellä tärkeiltä.

## Kamera auttaa suuntaamaan tarkkaavaisuutta

Mobiililaitteita on julkisessa keskustelussa pidetty uhkana oppilaiden keskittymiskyvylle koulussa. Sosiaalinen media ja pelit keskeyttävät työskentelyn toistuvasti. Esimerkiksi erään äidinkielenopettajan tekemän kyselyn mukaan valtaosa hänen oppilaistaan käyttää kännykkäänsä oppitunneilla muuhun kuin opiskeluun: lähettelee viestejä, seuraa sosiaalista mediaa, katselee videoita ja pelaa pelejä.<sup>46</sup> Laitte houkuttelee vuorovaikutukseen, joka ei edistä oppimista. Samaan aikaan kuitenkin näyttäisi siltä, että oikein käytettynä ainakin mobiililaitteen kamera saattaa – yllättäen päinvastoin – jopa tukea oppilaan tarkkaavaisuuden suuntaamista.

Helsinkiläinen luokanopettaja kertoi havaitsemastaan ilmiöstä näin. Pakilassa on 1700-luvulla rakennettu museoitu hirsirakennus, Pakin talo. Lähikoulun oppilaat käyvät sitä usein tutkimassa. Ei ole kuitenkaan aivan helppoa, jos edes mahdollista, saada luokallinen alakouluikäisiä oppilaita samanaikaisesti kiinnostumaan 1700-luvun rakennusmateriaaleista, estetiikasta ja hirsiliitoksista. Ympäristö ja oppilasryhmä itsessään tarjoavat runsaasti kilpailevia ärsykeitä. Tavoitteiden mukaisten skeemojen ylläpitäminen mielessä on oppilaille vaikeaa.

Kännykkäkameroiden kanssa se onnistui, opettaja kertoi. Oppilaat saivat työpareittain tehtäväksi vastata kolmeen kysymykseen kuvaamalla kustakin lyhyt video-otos. Näyttäkää, miten hirret on liitetty toisiinsa. Näyttäkää, mitä materiaaleja rakennuksessa on käytetty... Samalla kun kuvaatte, kertokaa havainnostanne ääneen.

Kaikki onnistuivat. Museoretki muuttui hauskaksi tutkimusmatkaksi, johon liittyi selvä tavoite. Kädessä kulkeva kamera piti tavoitteen näkyvillä, tuntuvillakin. On ilmeistä, että mielen skeemat pysyivät kännykän avulla oppimisen kannalta otollisina.

Samankaltaisia kamerakynäkokennyksiä ovat kertoneet monet kouluttamani opettajat. Kuvaaminen auttaa oppilaita keskittymään, näkemään enemmän ja pysähtymään tilanteiden äärelle. Kamera on eräänlainen ulkoistettu katse, tiedonkäsittelyn pullonkaula, joka rajaa pienemmän määrän tietoa kerrallaan käsiteltäväksi. Hidastamalla katseen kulkua ja mielen assosiointia kamera tekee oppilaan tarkkaavaisuuden suuntaamisen näkyväksi myös oppilaille itselleen. Kaksiulotteinen, suorakaiteeksi rajattu todellisuuden jäljennös, jonka rajat pysyvät paikallaan, on helpompi erillisen tarkastelun kohde häilyvässä mielessä.

Mutta niin ei tapahdu välttämättä.

Toinen helsinkiläinen opettaja kertoi retkestä – eläintarhaan. Lapset saivat tehtäväkseen ottaa valokuvia eri eläimistä. Tarkoitus oli näin ohjata oppilaat havainnoimaan ympäristöään tarkemmin. Miten kävi? Oppilaat juoksivat häkiltä toiselle ja räpsivät kuvia. He eivät todellakaan pysähtyneet ja keskittyneet tarkkailemaan. Opettaja huokasi, että se tehtävänanto, jonka oppilaat mielessään ehkä kuuluivat, oli: "Ottakaa kuvia mahdollisimman monesta eläimestä mahdollisimman nopeasti."

Pohdimme yhdessä, millainen ohjeistus olisi onnistuneemmin tuottanut toivotun tuloksen. Kerroin kuvausharjoituksesta, jota lapset ovat tehneet Fallkullan kotieläintilalla kesällä<sup>47</sup>. Tehtävänä on

45 Rusanen (2011)

46 Paula Koskimäki Opettaja-lehdessä 2/2017

47 Helsingin kaupungin Fallkullan kotieläintilalla on toiminut kesäisin lapsille ja varhaisnuorille tarkoitettu

valokuvata sarja, jonka ensimmäisessä kuvassa on (tasan) yksi eläin, toisessa kaksi, kolmannessa kolme... Pisimmän kuvasarjan kerännyt voittaa. Tätä ei voi tehdä keskittymättä.

Havainnointia edellyttävä videokuva syntyisi esimerkiksi niin, että pitäisi vangita 10 sekunnin mittainen otos eläimestä, joka syö. Toinen eläimestä, joka nukkuu. Kolmas eläimestä, joka leikkii.<sup>48</sup> Näin kamera luo havainnointiin kitkaa, muuntaa sen oppilaalle tietoisesti toiminnaksi. Hyvä kuvaustehtävä haastaa lapsen leikkiin, jossa hän itse ohjaa itseään tarkkaavaisuuteen.

## Kamera kiinnittää kuvaajan maailmaan

Hyvän kuvan edellytys on hyvä ajattelu, mutta keskittynyt ajattelu ei ole aina helppoa. Keskittynyt kirjoittaminenkin on toisinaan siinä ja siinä. Sen sijaan keskittynyt keskustelu on usein vaivatonta, eikö? Keskustelu imaisee mukaansa ja fokusoii huomion, koska se tapahtuu vuorovaikutuksessa.

Kuvatessa ajattelun representaatio syntyy *vuorovaikutuksessa todellisuuden kanssa*. Esitettävä mielikuva voi olla kuvaajan mielessä suhteellisen valmiina tai se voi kehittyä ja muuntua prosessissa, mutta representaation tuottaminen ei etene ilman todellisuutta, joka antaa kuvaajan ajattelulle vasteen. Kun kuvaaja hahmottelee kameralla kuvaa ajatuksestaan, kuvaajan ja maailman välille syntyy vuorovaikutussuhde. Kommunikaatiovälineenä on kamera, jonka etsimen kautta todellisuus antaa kuvaajan toiminnalle vasteen tarjoamalla kuvia: "Tätäkö sinä tarkoitat?" Valokuva vangitaan kerralla, elävä kuva ylläpitää tiivistä suhdetta otoksen päättymiseen asti.

Kirjoittaessa representointi tapahtuu mielessä: Ajatusten representaatiot, sanat ja lauseet, pitää ensin tuottaa. Vasta sen jälkeen ne voi tuoda ulos paperille tai näytölle. Mielellä on hankala taipumus toisaalta vahvistaa omaa ajatteluaan, toisaalta assosoida hallitsemattomasti. Kirjoittaminen on tarpeellinen ajattelun apuväline, koska se toimii hidasteena mielenliikkeille. Kirjoittamiseen keskittyminen ei kuitenkaan näytä oppilaalle aina kovin helpolta – ehkä siksi, että verrattuna kuvaamiseen siitä puuttuu tarkkaavaisuuden kiinnittävä vuorovaikutus todellisuuden kanssa.

## Koulussa voi oppia elämään älylaitteiden kanssa

Opettajien huoli kännyköiden aiheuttamasta häiriöstä on aiheellinen ja laajasti jaettu. Kun älylaite häiritsee keskittymistä muuten aivan mielekkäillä oppitunneilla, voidaan olettaa, että oppilailta on samoja ongelmia myös jatko-opinnoissa, työelämässä ja vapaa-ajalla – heille itselleen tärkeiden asioiden parissa. Jos kännykkä häiritsee elämää koulussa, se häiritsee sitä myös muualla. Se, että koulussa opitaan hyödyntämään tieto- ja viestintäteknikkaa monipuolisena työvälineenä, ei siksi riitä. On opittava myös tekniikan tarkoituksenmukaisessa käytössä tarvittavia toiminnanohjauksen ja ajattelun taitoja. Miten käytän älylaitteita kohtuudella? Mitä on riippuvuus, millaisia piirteitä siinä on, tunnistananko niitä itsessäni? Millainen laitteen käyttö edistää keskittymistäni, mikä ei?

Laitte, jolla on kyky vangita käyttäjänsä huomio, tarvitsee vastavoimakseen itsekontrollin taitoja, joita ei voi korvata säännöillä. Muuten me emme käytä kännyköitä, vaan ne käyttävät meitä. Näiden metakognitiivisten taitojen oppimiseen koulu on juuri oikea paikka.

## Kamera toiminnanohjauksen tukena

– *Mitä luulette, minkä takia teidän opettaja laittaa teidät tekemään tällaisia kuvaustehtäviä?*

---

kesätoimitus, jossa maatilan elämää tutkitaan mediavälineiden keinoin. Toimintaa ovat ohjanneet kesätyöntekijöiksi palkatut 16–17-vuotiaat nuoret, jotka ovat itse myös keksineet päivittäiset tehtävät lapsille. Tämäkin erinomainen kuvausharjoitus on nuorten kehittämä.

48 Tässä keskustelussa syntyi ajatus suunnitella eläintarhavierailuja varten valikoima toimivia kuvaustehtäviä. Hanke toteutettiin yhdessä Korkeasaaren eläintarhan kanssa. Näistä tehtävistä löytyy esimerkkejä sivulta 121.

- *Meidän luokka on silleen aika villi ja meluisa, niin must tuntuu, että se haluaa vähän niinku vaihtelua myös siihen, mitä me tehdään, että sen ei tarvii silleen myöskään kauheesti kestää meidän luokkaa ja silleen että se saa vähän silleen olla käytännössä ilman meitä. Haha!*

## **Kuvaustehtävässä maali on koko ajan näkyvissä**

Tyypillisen kuvaustehtävän toiminnan tavoite on täsmällinen: tietyn mittainen video, joka vastaa tiettyyn tehtävänantoon ja noudattaa tiettyjä sääntöjä. Näiden sääntöjen väliin syntyy tila oppilaan omalle ajattelulle ja luovuudelle. Maali on koko ajan näkyvissä, mutta oppilaat etsivät itse reitin. Kun video on valmis, sen huomaa. Ajattelu on tuottanut havaittavan objektin.

Traditionaalisen lyhytelokuvan valmistaminen on pitkä monivaiheinen prosessi, jonka tuotos saa lopullisen hahmonsä vastaa leikkauspöydässä. Työskentelyn aikana oppilaiden on vaikea suunnitella ja arvioida toimintaansa, koska se on vain imaginaarisessa suhteessa siihen, mitä joskus tulee valmistumaan. Kun tavoitteena on yksinkertainen yhden tai muutaman otoksen video, se on kuviteltavissa jo ennen kuvaamista. Oppilas voi nähdä koko lyhyen elokuvan mielessään ennen kuvaamista ja neuvotella tästä mielikuvasta toisen kanssa. Oppilaat voivat yhdessä arvioida ja neuvotella, mitä heidän on tehtävä, jotta tavoitteen mukainen lopputulos syntyy. Millainen elävä tilanne pitää rakentaa kameran eteen?

### **Työskentely jakautuu kolmeen ajallisesti erottuvaan vaiheeseen, joita erottaa rec-napin painallus:**

- 1) Suunnittelu ja valmistelu: Oppilaat pohtivat, mitä pitää tehdä, ennen kuin painetaan rec-nappia. Entä mitä pitäisi tapahtua heti sen jälkeen?
- 2) Kuvaaminen: Kuvaus alkaa. Oppilaat toteuttavat suunnitelmansa. Nyt he näkevät, mitä tapahtuu. Toimiiko suunnitelma? Tietävätkö kaikki mitä ollaan tekemässä? Ovatko kaikki ymmärtäneet ajatuksen samalla tavalla?
- 3) Arviointi: Kuvaus päättyy. Nyt video on valmis ja se voidaan heti tarkistaa laitteen ruudulta. Miten onnistuimme? Onko tämä oikea kuva ajatuksestamme? Mahtuiko se annettuun mittaan? Saako siitä selvää? Onko tämä se, mitä haluamme näyttää muille?



Koska varsinainen kuvaushetki on lyhyt, video voidaan suunnitella ja kuvata heti uudestaan, tarvittaessa useamman kerran, kunnes se vastaa ryhmän ajatusta. Samalla ajatus kehittyy ja tarkentuu. Jokaisella kerralla on mahdollista aloittaa puhtaalta pöydältä, eikä mitään oppilaiden mielestä epäonnistunutta jää videoon. Kun oppilaat ovat tyytyväisiä toimintansa tulokseen, he pääsevät heti näyttämään videon toisille. ”Nyt se on valmis!” Tämä hetki kuvaus- ja katselutehtävän välissä tuottaa iloa ja motivaatiota.

Kamerakynätyöskentely tuottaa itseohjautuvuutta. Kun opettaja suunnittelee hyvän kuvaustehtävän, se alkaa ohjata oppilaita. Oppimistilanne kulkee oppilaiden mukana myös luokan ulkopuolella. Opettaja saa kuvaustehtävistä tukea samanaikaisten prosessien ohjaamiseen. Kun työskentely on itseohjautuvaa, opettajalle jää enemmän aikaa niiden oppilaiden tukemiseen, jotka tarvitsevat enemmän huomiota.



*Ruusuvuoren koulun 6C vlogga antiikin Roomasta. (Kuva: Kaikki kuvaa EDU)*

### **Kuvaustehtävässä yhteistyö on keskittyneitä**

Olet varmasti joskus pujottanut lankaa neulansilmän läpi. Mieti hetki, miltä se tuntuu. Kameralla kuvatessa pujotetaan todellisuutta samanlaisen neulansilmän kokoisen aukon läpi. Videon kuvaaminen yhdessä työryhmän kanssa vasta tarkkaa puuhaa onkin – kuin ryhmän jokaisen jäsenen sormet olisivat kiinni samassa langassa! Jokainen muutos tilassa ja ajassa muuttaa ajatuksen kuvaa.

Kun koulussa tehdään seinälehtistä, jokainen voi asetella oman lankansa kartongille niin kuin haluaa, omalla vuorollaan. Työvaiheet lomittuvat ja työ etenee ilman yhteistä tarkkaavaisuutta. Joskus ryhmä saa jopa paremman tuloksen optimoimalla osallistumista. Oppilaat saattavat huomata, että on tehokkaampaa tai hauskeempaa, kun yksi työskentelee kerrallaan ja muut puuhaavat omiaan. Ehkä on parempi, että yksi tekee enemmän kuin muut. Ehkä jotkut vapaamatkustavat läpi koko prosessin. Elokuvan ajallinen ja tilallinen rajausta pakottaa hellästi yhteistoimintaan. Jotta langat saadaan kameran neulansilmän läpi, ne pitää ensin punoa hyvin yhteen. Sen jälkeen lankoja ei voi enää liikuttaa erikseen, vaan jokainen ohjaa yhteistä punottua lankaa, samaan aikaan. Jos ängetään, tiedätte miten käy.

Videokuvaustehtävä tarjoaa luontevasti erilaisia samanaikaisia rooleja. Yhden on käytettävä kameraa, toisen on esiinnyttävä kameran edessä roomalaisena gladiaattorina. Kolmannen on selostettava ääneen. Jotta otos onnistuu, ryhmän jäsenillä on oltava samaan aikaan sama käsitys yhteisestä suunnitelmasta. Heidän on oltava keskittyneitä sen toteuttamiseen samanaikaisesti. Heidän on

suunniteltava toiminta niin, että nämä edellytykset täyttyvät. Näin videokuvaaminen ohjaa oppimisprosessia.

## Kamera toiminnanohjauksen apuvälineenä

Toiminnanohjaus on yksi tärkeimmistä metakognitiivista taidoista, joita oppilas tarvitsee sekä koulutyössä että elämässä sen ulkopuolella. Toiminnanohjauksella tarkoitetaan kykyä muodostaa tavoitteita, suunnitella, ennakoita ja suunnata toimintaansa sekä arvioida ja uudelleensuunnata sitä. Toiminnanohjauksella oppilas ikään kuin johtaa kognitiivista toimintaansa: tarkkaavaisuutta, muistia, ajattelua ja oppimista.<sup>49</sup> Opetussuunnitelmassa nämä taidot sijoittuvat ajattelun ja oppimaan oppimisen laaja-alaisen osaamisen kokonaisuuteen.

Opettajien havaintojen mukaan kamerakynätyöskentely tukee juuri toiminnanohjauksen taitojen kehittymistä. Kuvaustehtävässä ajalliset syy–seuraus-suhteet ovat helposti käsitettäviä ja havaittavia – mutta myös väistämättömiä. Oppilaiden kuvittelemien tapahtumien ja niiden edellytysten on toteuduttava todellisuudessa juuri oikeassa järjestyksessä, jotta video valmistuu. Jos jokin menee pieleen, sitä voidaan kokeilla heti uudestaan useamman kerran. Siksi tehtäviä ratkoessa opitaan suunnittelemaan, suuntaamaan ja arvioimaan omaa toimintaa. Tehtävän tavoitteen ja työprosessin selkeys näyttäisivät auttavan erityisesti niitä oppilaita, joilla on vaikeuksia toiminnanohjauksen kanssa.

*”Kuvaustilanteet ovat minulle juuri keskittymisen ja läsnäolon hetkiä, harvinaisia sellaisia. Muutoin olen lepattava liekki, ajatukset aina jossain muussa, kuin mitä olen kulloinkin tekemässä. Mutta jostain syystä kuvauksissa pystyn pysäyttämään ja rauhoittamaan itseni siihen hetkeen. Se on yksi syy, miksi pidän juuri tv:n tekemisestä.”*

**Riikka Kaihovaara, tv-toimittaja**

<sup>49</sup> Iivanainen, Puska & Sillanpää (2013)

# Kuvaaminen tekee oppimisen näkyväksi

Opettaja Margaretha Starck kirjoittaa pedagogi Celestin Freinet'n (1896–1966) ajatuksista kirjassaan *Kotkat eivät käytä portaita: käytännön freinetpedagogiikka*<sup>50</sup>. Tunnistan monia Freinet'n periaatteita myös kamerakynän pedagogiikasta. Eikä se ole sattumaa – olihan Margaretha opettajani peruskoulun kuusi ensimmäistä vuotta!

Freinet'n pedagogiikan ytimessä on työ, työskentely ja sen määrittely oppilaan tavoitteista käsin. *Kotkat eivät käytä portaita* tiivistää Freinet'n ajattelua mm. näin:

- Freinetpedagogiikassa oppiminen tapahtuu mielekkäiden työtehtävien kautta.
- Oppilas tutkii aktiivisesti ympäristöään ja sen ominaisuuksia.
- Opiskelu tähtää tuotokseen, jolla on merkitystä sekä lapselle että muille ihmisille.
- Lapsilla on suuri tuottamisen tarve.
- Opetus ei niinkään tarjoa sisältöjä vaan palvelee työn organisointia.
- Opettajalla ei saa olla liian suoraviivaista kuvaa oppimisprosessin etenemisestä. Oppilaiden on kuljettava teitä, jotka eivät aina johda suoraan maaliin. Opettajan tehtävä on järjestää oppimistilanteita, joiden kautta oppilas pystyy itsenäisesti etenemään kohti päämääräänsä.
- Oppilas tarvitsee jatkuvaa palautetta työskentelystään, vuoropuhelua siitä.
- Jokainen teksti tarvitsee lukijan.

Nykyään sanottaisiin, että opetuksessa syntyy omistajuutta eli oppilas omistaa oman oppimisensa. Oppilaalla on keskeinen rooli oppimisprosessin suunnittelussa ja hän tuottaa itse sisäisen motivaationsa tehtävää kohtaan. Työskentely edellyttää ja tuottaa itseohjautuvuutta. Oppiminen tulee näkyväksi. Oppilas osallistuu itse oman työnsä arviointiin.

Kamerakynätyöskentelyssä oppilaan mahdollisuus omiin valintoihin ja itsenäisiin päätöksiin on sisäänrakennettua, onhan jo kuvaaminen itsessään hyvin havainnollista valintojen tekemistä.

## Videokuvaaminen sitouttaa oppilaan oppimiseen

Vantaan Ruusuvuoren koulussa 8. luokka käsitteli terveystiedon tunnilla päihdevalistusta.<sup>51</sup> Aihe ei ole helpoin murrosikäisten kanssa käsiteltäväksi siitä huolimatta ja siksi, että se koskettaa juuri heitä. Nuoret kun ovat yleensä päihdevalistuksen kohteita – eivät subjekteja. Opettaja käänsi asetelman ympäri hyödyntämällä monilukutaidon näkökulmaa ja oppilaiden omaa kiinnostusta aiheeseen.

Ensin kerättiin yhteen oppilaiden omia tietoja päihteistä. Sitten otettiin mukaan oppilaiden omia havaintoja valistuksessa käytetyistä sloganeista. Sloganit saivat olla oikeasti käytettyjä tai oppilaiden itse muotoilemia. Sitten he saivat itse tehdä videon, jossa havainnollistetaan yksi valistuslauseista – mutta sen ei tarvinnut olla valistusvideo. Tavoitteena oli video, jonka toiset oppilaat ymmärtäisivät. Eri työvaiheissa opettaja toi mukaan lisää tietoa ja näkökulmia ja haastoi oppilaita ajattelemaan lisää. Näin oppilaat tuottivat prosessin, johon opettaja toi mukaan omaa asiantuntemustaan. Tärkeimpänä opettaja piti sitä, että kuvaustehtävän avulla hän sai oppilaat itse tekemään ja ajattelemaan.

Kun oppilailla on mahdollisuus ilmaista omia havaintojaan ja ajatteluaan ilman valmiiksi määriteltyä oikeaa vastausta, he kokevat tehtävän enemmän omakseen ja ovat motivoituneempia osallistumaan myös videosta käytävään keskusteluun. On selvää, että oppikirjan valokuvaan syntyvä

---

50 Starck (1996)

51 Päihdevalistusta-oppitunnin voi katsoa videona Kaikki kuvaa EDU -verkkokurssilla (2016)

side olisi löyhempi.

Erityisluokanopettaja kertoo huomanneensa pienen video- tai valokuvaustehtävän auttavan oppilaiden sitouttamisessa keskusteluihin. Tehtävän tekeminen on hauskaa, turvallista ja vaivattoman tuntuista. Siinä onnistuvat kaikki. Kun oppilas on jo aloittanut prosessin ja ilmaissut ajatteluaan, opettajan on helpompi pitää hänet mukana myös sosiaalisesti haastavammassa keskustelutilanteessa.

### **Videolla on katsoja ja käyttötarkoitus**

Oppilaat innostuvat mahdollisuudesta ratkaista annettu ongelma omalla tavallaan. Siksi myös videoiden näyttäminen muille motivoi oppilaita. Nyt muut näkevät, miten *he* ratkaisivat tehtävän, ja he näkevät, miten toiset ajattelivat. Tämä näyttäisi olevan kamerakynätyöskentelyn yleistettävä mekanismi: tieto siitä, että toiset katsovat videon aivan kohta, tuottaa sisäistä motivaatiota ja ruokkii oppilaiden luovuutta.

Koulutuksissa korostan opettajille, että kuvaustilanteessa syntyvä video on tiettyssä mielessä vain oppimisen sivutuote. Koska tehtävät ovat nopeita ja luonnosmaisia, oppilaat eivät ajattele tuottavansa viimeisteltyä teosta. Niitä ei välttämättä tarvitse edes säästää. Silti videolla on merkitys. Se on eräänlainen todiste tehdystä työstä, oivalluksista ja osallistumisesta – sekä oppilaille itselleen että opettajalle. Merkitys perustuu siihen, että videolla on käyttötarkoitus. Se suuntaa ja motivoi oppilaiden työskentelyä.

Tehtäville on siis tyypillistä tavoitteellisuus. Oppilas voi itse arvioida onnistumistaan tehtävän tavoitteessa katsojan antaman vasteen avulla. Tunnistaako katsoja kuvaamani ilmiön? Osaako hän seurata ohjeita? Miten hän ymmärtää ajatukseni? Miten hän reagoi? Siis – miten video toteuttaa käyttötarkoitustaan? Tehtävään ei ole ulkopuolelta määrättyä oikeaa vastausta.

#### **Kamerakynätyöskentelyssä videolla voi olla hyvin erilaisia käyttötarkoituksia:**

1. Tulkintatehtävä muulle ryhmälle: Minkä eläimen näette kuvassa? Miten kohtauksen tapahtuma sanotaan matematiikan kielellä?
2. Oppimateriaalia: Teimme vloggauksen silakkamarkkinoilta. Mitä opitte siitä?
3. Ohje Tee tällä temppuradalla nämä liikkeet tässä järjestyksessä.
4. Viesti tai keskustelunavaus: Meidän mielestämme koulussa pitäisi olla... Mitä mieltä te olette?
5. Muistiinpano kuvaajalle itselleen: Ohjeet neuleen aloitussilmukan tekemiseen.
6. Osoitus oppimisesta: Katso, harjoittelin ja nyt osaan soittaa tämän soinnun.
7. Portfolio: Tämän kaiken olen oppinut ja tehnyt.

## Video on objekti, oppilas on subjekti

Kun oppilas esiintyy luokan edessä – vastaa kysymykseen, pitää puhetta tai esitelmää, soittaa tai näyttelee – hän voi tarkkailla omaa suoritustaan vain rajallisesti. Usein ohje onkin olla tarkkailematta itseään, koska se vie rentouden. Eikä yleisönkään reaktioita pidä tarkkailla liikaa, koska sekin johtaa itsen tarkkailuun. Siksi esiintyvä oppilas on nimenomaan *muiden* tarkastelun ja arvioinnin kohde.

Kuvaustehtävässä esityksen valmistaminen, lopputuote ja yleisön reaktio ovat erillisiä vaiheita, jotka voidaan havaita erikseen. Oppilaan on helpompi tutkia ja hallita sitä jälkeä, jonka hän jättää toisaalta tuotteeseen ja toisaalta sen yleisöön. Oppilas voi itse määritellä, milloin englannin kielen lausuminen tai kitara soi hänen mielestään oikealla tavalla. Hän voi muovata sekä lopputuotetta että sen valmistamisprosessia tavoitteidensa mukaisesti. Kun oppilas näyttää videon luokkatovereilleen tai opettajalle, hän tutkii, miten se toimii. Tässä edestakaisessa prosessissa tapahtuu oppimista ja syntyy omistajuutta.

Oppilas on subjekti, aktiivinen toimija, joka tekee videon. Hänen ajattelunsa ja työskentelynsä jättää kuvaan jäljen. Kun videota käsitellään ja arvioidaan, ei arvioinnin kohteena ole oppilas itse vaan hänen tekemänsä työ, jota hän itsekin on mukana arvioimassa. Tämä lisää omistajuutta ja turvallisuutta oppimistilanteessa.

Koska oppilaan ajattelun ja työn tulos on konkreettinen, se on jollain tavalla enemmän olemassa ja totta. Sen ympärille piiryy rajat ja se voidaan havaita. Toistaiseksi selittämättömästä syystä kemialliseen reaktioon, kevään merkkiin tai hirsitalon liitostekniikkaan kohdistuvan havainnon kuvaaminen motivoi oppilaita työskentelyssä. Ehkä syy on samankaltainen kuin turistilla, joka ottaa kuvan Eiffel-tornista tai Vapaudenpatsaasta – tai fanilla, joka ottaa puhelimellaan utuisen video-otoksen konsertissa. Aivan samanlaisen, joskin teknisesti paremman kuvan turisti löytäisi internetistä hetkessä. Konsertin ammattimaisen taltioinnin voi katsoa tv:stä. Niistä kuitenkin puuttuu yksi: ne eivät todista, että kuvaaja on ollut paikalla, että hän on nähnyt tämän itse, että hän on maailmassa toimiva subjekti.

## Kuvaustehtävä eriyttää vaivattomasti

Kuvaustehtävässä on helppo onnistua. Kun väärää vastauksia ei ole, jokainen saa ilmaista jotain omalla tasollaan. Tehtävän parissa saa puuhastella omassa tahdissaan annetun ajan. Kuvatessa voi mietiskellä, etsiä, kokeilla ja mokailla, mutta toiset näkevät vain toiminnan ja ajattelun lopputuloksen.

Jos oppilaan oma ajatus tai ajattelun kuva on hieman sumea, katsoja auttaa kuvaajaa sen tulkitsemisessa ja sanallistamisessa. Katselutehtävässä, jossa arvioinnin sijaan on tavoitteena pyrkiä ymmärtämään ja tulkitsemaan toisen viestiä ja tarkoitusta, katsoja on kuvaajan puolella. Oppilaan ajatus saattaakin saada sanallisen hahmon vasta, kun tuotettua kuvaa tutkitaan yhdessä.

Yläkoulun fysiikan opettaja kertoi kaksi esimerkkiä, joissa kamerakynätehtävä osoittautui vaikeaksi niille oppilaille, jotka tavallisesti pärjäävät koulussa hyvin. Ensimmäisessä tehtävässä piti kuvata kotona esittelyvideo esineestä, jonka materiaalina on käytetty jotain tiettyä oppilaan valitsemaa alkuainetta. Muutamalle ”akateemisemmalle oppilaalle” tehtävä osoittautui vaikeaksi, koska heille oli epäselvää, millaista vastausta opettaja odottaa. Toiset oppilaat määrittelivät itse tavoitteensa.

Toisessa tehtävässä kuvattiin oppitunnilla lyhyt uutinen radonsäteilyä käsittelevän lehtiartikkelin pohjalta. Ryhmä luokan menestyvämpiä oppilaita kysyi, miksi tekstistä pitää tehdä video. He olivat tulkinneet tehtävän niin, että tarkoitus oli vain esittää uutistenlukijoita. Toinen ryhmä arkaili esiintymistä kameran edessä ja kuvasi puheen taustalle vain mustaa. Koulusta oli vaikea löytää uutiseen liittyvää kuvattavaa. Sen sijaan ryhmä, jolla on koulussa yleensä vaikeampaa, oli poiminut paljon yksityiskohtaista tieteellistä tietoa sisältävästä artikkelista visuaaliset yksityiskohdat: radon tulee maaperästä ja pääsee usein sisäilmaan talon seinän ja lattialaatan välisestä raosta. Näille tiedoille löytyikin koulusta helposti kuvalliset vastineet, jotka poimittiin videolle.

Terävän ja täsmällisen käsitteellisen ajattelun kuvaaminen videolla on vaikeaa. Sen sijaan aistillinen, joskus hieman epämääräisempikin ajatus, on helpompi muuttaa kuvaksi. Heterogeenisessa luokassa tämä tasoittaa tilannetta. Oppilaat, joille koulun suosima kielellinen ajattelu on helpompaa, joutuvat tekemään enemmän työtä oman ajattelunsa kuvaamisessa. Oppilaat, joiden havainnot ja oivallukset eivät omassa mielessä käänny sujuvasti puheeksi tai kirjoitukseksi, kokevat kuvaustehtävässä onnistumisia jopa helpommin. He saavat vuorostaan tilaisuuden loistaa.

Ryhmätyössä erilaiset roolit tuottavat eriyttämistä kuin itsestään. Hyvässä ryhmässä on erilaisia vahvuuksia. Kuvaustehtävissä on käyttöä tarkoille silmille, hyvälle hoksottimille, luovalle ja rajattomallekin ajattelulle, rauhalliselle, vilkkaalle, sosiaaliselle ja mietiskelijälle. Ryhmään tarvitaan yksi, joka johtaa, yksi, joka haluaa esiintyä, yksi, joka ei halua esiintyä ja yksi, joka uskaltaa lähestyä tuntematonta. Positiivinen riippuvuus saa ryhmän erilaiset oppilaat kannattelemaan toisiaan.

# Pedagoginen viihtyminen

*”Hyvässä koulussa oppiminen on tunnetouhua!”*

-luokanopettaja

Tunteet vahvistavat muistijälkiä. Se on mekanismi, joka on auttanut ihmistä painamaan mieleen henkiinjäämisen kannalta olennaisia asioita. Kun kehossa käynnistyy emootio, aivot erittävät hormonia, joka tehostaa muistin toimintaa – riippumatta siitä, havaitsemme emootiota tietoisesti. Muistijälki vahvistuu ja tarkentuu. Asia, ja varsinkin asiayhteys, joka tekee kehoamme vaikutuksen, jää muita paremmin mieleen. Siksi muistamme auton ikkunasta nähdyn maiseman, kun kuulemme musiikin, joka siinä paikassa sykehdytti meitä.

Oppiminen on monin tavoin sidoksissa tunteisiin. Tunteet vaikuttavat oppilaaseen ja oppimiseen neurologisella, kognitiivisella ja sosiaalisella tasolla. Ei ole sattumaa, että motivaation ja emootion yhteinen latinankielinen kantasana *movere* viittaa liikkeeseen – siis johonkin, joka saa oppilaan liikkeeseen. Oppiminen on emotionaalinen tapahtuma.

## Pedagoginen viihtyminen syntyy oppimista edistävästä tunteista

Opiskelumotivaatio ja koulussa viihtyminen ovat kestoaiheita koulua koskevassa julkisessa keskustelussa. Yhtäältä koulussa viihtymistä pidetään yhtä lailla tärkeänä kuin töissä tai omalla asuinalueella viihtymistä. Viihtyminen motivoi oppilaita näkemään vaivaa ja oppimaan. Toisaalta taas pelätään koulun muuttuvan pelihalliksi, jossa opettajan tehtäväksi jää viihdyttää huonosti motivoituneita oppilaita, jotka lopulta vain viihtyvät eivätkä opi mitään. Koulussa viihtyminen ja opiskelumotivaatio nähdään pahimmillaan jopa vastakkaisina. Viihtyminen sekoitetaan viihteytykseen ja viihtyisyyteen.

Rauno Haapaniemi ja Liisa Raina haastavat sekavan keskustelun tutkimusperustaisella *pedagogisen viihtymisen* käsitteellä. Kirjassaan *Rakenna oppiva ryhmä – pedagogisen viihtymisen käsikirja*<sup>52</sup> he määrittelevät oppimista edistävän viihtymisen kulmakiviksi kolme tekijää: turvallisuuden, uteliaisuuden ja hyvän vuorovaikutuksen. Pedagoginen viihtyminen syntyy oppimista edistävästä tunteista – samoista tunteista, joista syntyy oppilaan sisäinen motivaatio oppimiseen.

Seuraavassa jäsennän näiden käsitteiden avulla opettajien ja oppilaiden havaintoja siitä, miten pedagogisesti mielekkäillä videokuvaustehtävillä voidaan edistää viihtymistä oppimisen äärellä. Apuna käytän ko. kirjan lisäksi joitain erikseen mainittuja lähteitä.

---

52 Haapaniemi & Raina (2014)



## Turvallisuus

Pääkaupunkiseudun Nuorten Ääni -toimitus teki vuonna 2013 yhteistyössä Yleisradion kanssa keskusteluohjelman otsikolla "Koulussa ei saa epäonnistua!"<sup>53</sup> Nuorten itse toteuttamassa ohjelmassa ja sen taustatutkimuksissa käy ilmi, että suuri osa oppilaista kokee koulun paikkana, jossa pitää onnistua ensi yrittämällä eikä apua kannata pyytää. Onnistumisen pakko ohjaa välttelemään asioita, joissa voisi epäonnistua. Koulussa on oppilaiden mukaan turvallisempaa pelata varman päälle.

Haapaniemi ja Raina pitävät turvallisuuden tunnetta jopa oppimisen perustana. Turvattomuus nimittäin tukahduttaa oppilaan parhaan sisäisen motivaation tekijän – uteliaisuuden. Hyvinvoiva oppilas tarvitsee ympärilleen ryhmän, jossa hänellä on vaikutusmahdollisuuksia ja häntä tuetaan ja arvostetaan.

Yksi turvattomuutta tuottavista tekijöistä koulussa on arviointi. Varsinkin julkinen arviointi ohjaa oppilasta välttelemään virheitä. Vaikka virheistä oppimista pidetäänkin puheessa arvona, ei koulun arviointimenettely usein kannusta siihen. Koetilanteissa vain oikeista vastauksista on hyötyä. Opettajan suorittaman arvioinnin lisäksi oppilas on jatkuvasti toisten oppilaiden sosiaalisen katseen kohteena. Vertaisten tuki, arvostus ja hyväksyntä ovat oppilaille tärkeitä. Kasvojen menettäminen ja joukon ulkopuolelle jääminen pelottaa.

Monet kamerakynätyöskentelyä soveltaneet opettajat pitävät työskentelytavan vahvuutena erityisesti sosiaalista turvallisuutta. Kun tehdään yhdessä, oppilaan ei tarvitse jännittää, osaako hän yksin. Erilaiset oppilaat pääsevät helposti mukaan yhteiseen työskentelyyn, jossa jokaiselle löytyy sopiva, oman tason mukainen rooli. Kuvaustehtävät ruokkivat keskinäistä luottamusta, koska oppilaat ideoivat, kokeilevat, epäonnistuvat ja onnistuvat yhdessä. Kuvaaminen todella perustuu kokeilemiselle ja virheistä oppimiselle. Kamerakynätyöskentelyyn on helppoa tuoda mukaan myös leikkiä, jota Haapaniemi ja Raina pitävät hyvänä, ehkä jopa parhaana välineenä turvallisuuden tunteen kasvattamiseen ryhmässä.

Myös haastattelimieni oppilaiden mukaan videokuvaustehtävissä innostaa usein juuri turvallisuuden tunne. "Kameran käyttäminen oli kivaa, koska se oli rennompaa filis, ja ei tarvinnut suoraan esittää luokkakavereille ja sai ottaa uusiksi niitä videoita", pohtii eräs alakoulun oppilas tunteita käsittelevän draamaharjoituksen jälkeen.<sup>54</sup>

Videoiden jakaminen kehittää luottamuksen ilmapiiriä. Oppilaat haluavat näyttää muille, miten juuri he ovat ratkaisseet tämän ongelman, mitä he havaitsivat tai keksivät. Katsoja ei arvostelee vaan

53 Nuorten Ääni -toimitus (2013)

54 Tunteita ja tilanteita -oppitunnin voi katsoa videona Kaikki kuvaa EDU -verkkokurssilla (2016)



on kuvaajan puolella ja ja pyrkii ymmärtämään hänen tarkoitustaan. Katselutehtävissä harvoin vertaillaan ja arvostellaan tuotoksia, sillä video ei yleensä ole osaamisen näyttö, vaan vuorovaikutuksen ja keskustelun väline. Katsojille on usein hyötyä siitä, että videot ovat erilaisia. Jokaisesta erilaisesta tavasta ratkaista tehtävä he saavat jotain lisää. Nähdyn ja ymmärretyksi tulemisen kokemukset tuottavat oppilaalle turvallisuutta ja iloa.

Alakoulun musiikinopettaja käyttää kamerakynämenetelmiä mm. soittokokeissa. Sen sijaan, että oppilas tulisi esittämään opettelemansa kitarasoinnut luokan eteen tai opettajalle, hän kuvaa oppimisestaan videon. Näin kokeesta jää pois turvattomuuden tunnetta herättävä elementti. Yleisön edessä esiintyessään oppilas varoo virheitä ja kiinnittää huomionsa yleisön reaktioihin. Kameralle esiintyessään hän kokeilee, arvioi ja yrittää uudestaan. Tilanne on hänen omassa hallussaan ja turvallinen. Näin kameralle esiintymisestä tulee myös oppimistilanne. Esiintymispelkoiselle oppilaalle tämä voi olla ainoa mahdollisuus osallistua, ehkä astua ensimmäinen askel kohti live-esiintymistä yleisön edessä. Sitäkin koulussa on tärkeää harjoitella.



(Kuva: Kaikki kuvaa EDU)

Myös kamerakynätehtäviin voi liittyä turvattomuuden tunteita. Kameran edessä esiintyminen voi jännittää, eikä videoiden näyttäminen toisille ole aina aivan huoletonta. Varsinkin yläkouluikässä monia oppilaita alkaa mietittyttää oma kuva ja ääni. Usein oppilaille voi tarvittaessa antaa mahdollisuuden toteuttaa tehtävä niin, ettei kuvassa näy ihmisiä. Se ruokkii oppilaiden luovuuttakin. Yläkouluopettajat ovat huomanneet, että luokkaryhmissä on eroja. Tehtävät, jotka yhdelle ryhmälle ovat iloisia ja vaivattomia, saattavatkin toisessa ryhmässä pysähtyä siihen, ettei kukaan halua näyttää videotaan luokkatovereilleen. Ryhmässä on turvaton ilmapiiri. Mikäli näin on, ryhmä tarvitsee aikuisten apua. Pitkäkestoiset työryhmät ja toiminnalliset työt ovat hyviä välineitä oppilaiden keskinäisen luottamuksen rakentamiseen. Jakamista harjoitellaan mahdollisimman matalin kynnyksin ja opettajien yhteistyöllä.

## Uteliaisuus

Uteliaisuus on ihmisen luontainen ominaisuus, tunne, joka ajaa jo aivan pienen ihmisen oppimaan. Koulun tehtävä on ylläpitää ja ruokkia tätä oppilaan sisäistä liekkiä.

Kasvatuspsykologian professori Kirsti Longan mukaan<sup>55</sup> tärkeimpiä oppimista edistäviä tunteita ovat hämmennys, uteliaisuus ja kiinnostus. Ne energisoivat ja suuntaavat oppilasta kohti uutta asiaa. Pelkkä yleinen innostus ei siihen riitä. Negatiiviset tunteet kuten pitkästymisen ja ahdistus sen sijaan lamaannuttavat. Haasteen pitää siksi olla sopivasti mitoitettu.



*Maksjoen koulun 2. lk etsii kevään merkkejä. (Kuva: Tanja Vänttinen)*

Tyypillinen kamerakynätehtävä on ongelma, jonka oppilaat ratkaisevat kuvaamalla. Oppilaalla on työskentelyssä ja sen suunnittelussa aktiivinen rooli. Katse kohdistuu oppikirjan sijaan oppilasta ympäröivään maailmaan, hänen todellisuuteensa. Hyvä tehtävä hyödyntää oppilaan omia havaintoja ja ideoita. Tehtävässä ei etsitä niinkään oikeaa vastausta vaan oppilaan *omaa* vastausta. Näin saadaan suunnattua oppilaan luontainen uteliaisuus ja kiinnostus kohti käsillä olevaa aihetta.

Oppilaista on hauskaa, kun kuvatessa saa keksiä ja löytää omia ratkaisuja. ”Lapset rakastavat etsiä ja löytää”, muotoili eräs luokanopettaja. Toinen opettaja havaitsi, että kuvaustehtävässä oppilaille ei näytä tulevan tyhjän paperin kammoa samalla tavalla kuin kirjoittaessa. Kuvaaminen on jo olemassaolevien vaihtoehtojen rajaamista ja muovaamista. Kun oppilas kirjoitustehtävän alla tiedustelee, kuinka pitkä tekstin pitää olla, kuvaustehtävässä kysymys on päinvastainen: ope, kuinka pitkä tää saa olla?

Kamerakynätyöskentelylle ominainen oivaltamisen ilo ja onnistumisen tunne palkitsevat oppilaan uteliaisuutta ja luovuutta. Kuvaustehtävässä on helppo onnistua. Kun vääriä vastauksia ei ole, jokainen saa ilmaista jotain omalla tasollaan. Tunne työskentelyn merkityksellisyydestä lisää oppimismotivaatiota.

---

55 Lonka (2016)

## Hyvä vuorovaikutus

Pedagogisen viihtymisen edellytyksenä on mahdollisuus hyvään vuorovaikutukseen oppimisessa. Opettajan valitsemat työskentelytavat toisaalta järjestävät näitä mahdollisuuksia, toisaalta järjestävät niitä tasavertaisesti. Hyvin toimivassa luokassa jokainen oppilas voi osallistua vuorovaikutukseen turvallisessa ympäristössä ja oppia tärkeitä sosiaalisia taitoja.

Vuorovaikutus on ihmiselle luontaista. Sitä tapahtuu oppilaiden välillä sekä koulussa että sen ulkopuolella ilman minkäänlaista ohjausta. Näissäkin tilanteissa vuorovaikutustaidot kehittyvät, mutta hyvin satunnaisilla tavoilla. "Luonnollinen" ryhädynamiikka ei ohjaa oppilaiden sosiaalista käyttäytymistä aina hyvään suuntaan – kuten muistamme *Kärpästen herrasta*. Vuorovaikutustaitoja pitää siis opetella. Kun tarkoituksenmukainen vuorovaikutus on osa luokan päivittäistä työskentelyä, opettaja voi seurata ja ohjata taitojen kehittymistä. Erillisiä "sosiaalisten taitojen" oppitunteja ei tarvita.

Vuorovaikutus on sosiaalisesti ja älyllisesti aktivoivaa toimintaa, mikä tuottaa oppilaalle tyydytystä ja iloa. Tunnilla tuntuu tapahtuvan enemmän. Yhdessä oppiessa pitää neuvotella, jakaa ajattelua ja jakaa tunteita. Kun puurtaa yksin ja kuuntelee vain opettajaa, on helpompi pitkästyä. Vuorovaikutuksessa on energiaa, jonka opettaja voi joko torjua tai suunnata kohti opiskeltavaa asiaa.

Vuorovaikutustilanteissa syntyy herkästi sekä oppimista edistäviä että sitä heikentäviä tunteita. Luokan organisoinnilla ja työtapojen valinnalla opettaja voi ennustettavasti vaikuttaa siihen, millainen tunnemyrsky luokassa kulloinkin puhalttaa.

Ryhädynamiikan lainalaisuudet ovat erilaisia muutaman oppilaan pienryhmässä ja koko luokan kokoisessa suuryhmässä. Pienryhmässä osallistuminen on aktiivista ja tasapuolista. Myönteiset tunteet vahvistuvat ja ristiriitoja vältellään. Siksi pienryhmä on oppilaalle turvallinen. Suuryhmässä moni asia on päinvastoin. Osallistuminen on rajoitettua, negatiiviset tunteet kärjistyvät ja mielipiteet polarisoituvat. Oppilaan olo on helposti turvaton. Negatiiviset tunteet paitsi estävät sisäisen motivaation kehittymistä ja oppimista yksilötasolla myös näkyvät luokassa epätoivottuna sosiaalisena toimintana.



(Kuva: Maija Mäkelä)

## Suuryhmän ominaisuuksia

Kouluopetus on perinteisesti järjestetty 20–30 yksilöstä koostuvassa suuryhmässä, jota opettaja johtaa. Vanhakantaisimmassa mallissa oppilaat istuvat kasvot opettajaan päin ja vuorovaikutus tapahtuu pääosin opettajan ja oppilaan välillä. Oppilaiden keskinäinen vuorovaikutus on rajoitettua ja koetaan häiritseväksi. Oppilaalle ja opettajalle suuryhmä on turvaton.

- Suuryhmä vaatii selkeän johtajan. Koulussa se on yleensä opettaja.
- Henkilökohtainen vastuu vähenee ja peesaus lisääntyy. Anonyymiys on mahdollista.
- Ryhmän kiinteys vähenee ja ryhmä on turvaton. Kiusaaminen on tyypillinen suuryhmän ilmiö.
- Jäsenten tyytyväisyys vähenee. Negatiiviset tunteet leviävät ja vahvistuvat herkästi.
- Ryhmässä ei synny helposti yhteistä tavoitetta, johon kaikki sitoutuvat.
- Toimintaa kuvaavat impulsiivisuus ja lyhytjännitteisyys.
- Nykyhetkessä pysyminen on vaikeaa.
- Toisaalta suuressa ryhmässä on luovuutta ja yllätyksellisyyttä.

## Pienryhmän ominaisuuksia

Raina ja Haapaniemi peräänkuuluttavat vuorovaikutuksen jäsentämistä pienryhmiin, joissa vuorovaikutuksen hyvät puolet pääsevät esille. Pienessä ryhmässä vuorovaikutussuhteita on vähemmän ja jokaisella on mahdollisuus osallistua. Kun mahdollisuus vaikuttaa työn lopputulokseen kasvaa, henkilökohtainen aktiivisuus, vastuu ja sitoutuminen kasvavat.

- Oppilaalla on mahdollisuus lämpöön ja tukeen.
- Osallistuminen on aktiivista.
- Pieni ryhmä edellyttää henkilökohtaista sitoutumista.
- Ryhmässä on sisäinen kontrolli.
- Ryhmä pyrkii yksimielisyyteen ja ristiriitojen välttämiseen.



Kamerakynätehtävissä syntyy luontevaa, jäsentynyttä pienryhmätyöskentelyä, jossa jokaisella oppilaalla on aktiivinen rooli. Kun suurryhmä jaetaan useampiin itseohjautuviin pienryhmiin, oppilaiden vuorovaikutuksessa pätee oppimiselle edullisempi pienryhmän dynamiikka. Oppilaat viihtyvät paremmin ja opettajan työ on helpompaa. Tämä on seikka, jonka opettajat kaikista useimmin nostavat esiin kertoessaan kokemuksistaan: kuvaaminen on erittäin toimiva ja hauska ryhmätyön muoto. Oppilaat kertovat, että on kivaa, kun saa tehdä yhdessä kavereiden kanssa – ja oppii sosiaalisia taitoja!



*Tässä tehtävässä kolmen oppilaan ryhmä on juuri sopivan kokoinen. Jokaisella on oma rooli. (Kuva: Juha Alanne)*

# Videokuvaaminen tuottaa hyvää vuorovaikutusta

Tieto- ja viestintäteknikalla on koulussa kaksi ilmeistä käyttötarkoitusta: tieto ja viestintä. Näistä jälkimmäinen on herättänyt julkisessa keskustelussa enemmän hämmennystä. Jo 90-luvun mielipidesivuilla kirjoitettiin huolissaan nuorista, jotka vetäytyivät tietokoneidensa sisään eroon todellisen maailman ihmissuhteista. Erityisesti huolehdittiin niistä nuorista, jotka tietokoneidensa avulla kommunikoivat toisten nuorten kanssa. Nyt 2010-luvun koulukeskustelussa esiintyy toistuvasti samankaltainen huoli siitä, että tietotekniikka eristää oppilaat omien laitteidensa ääreen ja vie mahdollisuuden oppia terveitä vuorovaikutustaitoja.

Toisaalta Sirkku Kotilaisen väitöstutkimuksessa *Mediakulttuurin haasteita opettajankoulutukselle* (2001) kävi ilmi, että opettajat pitävät mediakasvatukseen soveltuvimpina menetelminä vuorovaikutusta, yhteistyötä ja kokemuksellisuutta korostavia työtapoja opettajajohtoisen luento-opetuksen sijaan. Juha Suoranta ja Mauri Ylä-Kotola esittivät vuonna 2000<sup>56</sup>, että juuri mediakasvatus mahdollistaa sellaisia uudenlaisia, vapaampia työskentelytapoja, joita koulutuksessa tarvitaan. Käytännön esteiksi kirjoittajat näkivät hierarkkisuuden, luokkahuonekeskeisyyden, yhteistoiminnallisuuden puutteen sekä kiireen.

Liisa Raina ja Rauno Haapaniemi pohtivat hyvän vuorovaikutuksen merkitystä oppimisessa kirjassaan *Rakenna oppiva ryhmä – pedagogisen viihtymisen käsikirja*<sup>57</sup>. Kirjan viesti on: oppiminen on sosiaalinen tapahtuma ja siksi oppilaiden vuorovaikutuksen ohjaaminen on opettajan tärkeimpiä tehtäviä. 90-luvun tietokoneluokista alkaen laitteiden käyttöön kuitenkin istutettiin hiljaisuuden pedagogia, jossa jokainen oppilas työskentelee itsekseen opettajan valvonnassa – vaikka juuri tietotekniikka suosisi yhdessä tekemistä ja tuottamista. Opettajajohtoisessa toiminnassa tietotekniikan mahdollisuudet eivät avaudu oikein.

Kokemukset kamerakynätyöskentelystä ovatkin osoittaneet, että oikein käytettynä mediavälineet todella voivat merkittävällä edistää ja kehittää vuorovaikutusta. Näitä havaintoja tukee myös aiempi tutkimus videokuvaamisen vaikutuksista oppimiseen.<sup>58</sup> Kuvaaminen tuottaa yhteistyötä ja kehittää ryhmätyötaitoja. Mutta miksi? Tätä tutkimme seuraavassa.

## Media on vuorovaikutuksen väline

Media, monikko latinan kielen sanasta *medium*, tarkoittaa välissä olevaa, välittäjää. Nykykielessä medialla tarkoitetaan asiayhteydestä riippuen joko tiettyä viestin alustaa tai ympäristöä (esim. televisio, internet, sanomalehdet), viestin materiaalista muotoa (esim. kirja) tai viestinnän muotoa (esim. puhe, kirjoitus tai elokuva). Perustaltaan kyse on siis vuorovaikutuksen välineestä. Koulussa käytettävä viestintäteknologia kuuluu samaan historialliseen mediavälineiden jatkumoon leirinuotion, Mooseksen kivitaolujen, kirjapainotaidon ja ensimmäisen elokuvakameran, *kinematografian*, kanssa.

Omassa työssäni mediakasvattajana nuorisotyössä ja koulussa olen havainnut mediavälineillä kolme erilaista funktiota vuorovaikutuksen kehittämisessä. Annan niille tässä hauskat esihistorialliset nimet korostaakseni välineen ylihistoriallista roolia vuorovaikutuksessa.

1. **Savumerkkifunktio.** Välineen avulla välitetään viestejä tilasta toiseen ja luodaan virtuaalisia keskustelun tiloja. Nykykoulussa esim. whatsapp-keskusteluryhmiä ja wikejä.
2. **Metsästysfunktio.** Väline kokoaa ryhmän yhteisen tekemisen äärelle ja motivoi

<sup>56</sup> Suoranta & Ylä-Kotola (2000)

<sup>57</sup> Haapaniemi & Raina (2014). Tarkastelen kysymystä hyvästä vuorovaikutuksesta tarkemmin pedagogisen viihtymisen yhteydessä sivulla 91.

<sup>58</sup> Ks. esim. Hakkarainen & Kumpulainen (2011)

vuorovaikutuksen. Mammutin metsästys vaatii tarkkaa neuvottelua ja koordinaatiota sekä tietoisuutta yhteisestä päämäärästä. Kielen kehittyminen yhdistetäänkin usein juuri metsästyksessä hyödyllisiin valmiuksiin. Yhdessä metsästäväälle lajille on ollut hyödyllinen taito kommunikoida keskenään ymmärrettävillä eleillä, jotka eivät pelästyä saalista. Nykyaikaisempi versio metsästyksestä on ruoanlaitto yhdessä. Sekin on jäsentynyt vuorovaikutuksellinen prosessi, jossa jokaisella on oma roolinsa. Työn lopputulos on yhteinen ateria, jonka osat eivät yleensä enää ole erotettavissa.

3. **Leirinuotiofunktio.** Välineen (tulen, valon, kuvan, äänen) äärelle kokoonnutaan jakamaan: syömään, kertomaan, kuuntelemaan ja keskustelemaan. "Katso, mitä minä näin" on se ääneen sanomaton lause, joka usein kehystää lomavideota tai arjen havaintoa kännykkäkuvassa. Toinen näkemys kielen kehittymisestä esittää, että puhetaitoa tarvittiin juuri juttujen kertomisessa nuotiolla.

Myös koulutyössä media on väline, joka kantaa mukanaan valmiita, vahvoja vuorovaikutuksen rakenteita. Kamerakynätyöskentelyä voi tarkastella edellä määrittämieni metsästys- ja leirinuotiofunktioiden kautta. Hyvälle vuorovaikutukselle edullisia rakenteita toteutuu useita:

- Ryhmällä on yhteinen tavoite, joka on selvästi näkyvissä. Yhteinen tietoisuus syntyy helposti.
- Prosessin ja yhteistyön rakenne on selkeä. Oppilaat hahmottavat nopeasti, mitä heidän pitää tehdä ennen kuin kameran REC-nappia painetaan, jotta napin painamisen jälkeen tapahtuisi se, mitä he haluavat tapahtuvan.
- Jokaisella on työskentelyssä oma roolinsa. Roolit ovat näkyviä ja nimettävissä.
- Jäsenet ovat positiivisesti riippuvaisia toisistaan. Video ei synny ilman jokaisen panosta.
- Kun ryhmän koko on sopiva, vapaamatkustajuus ei ole mahdollista. Ryhmää dominoiva oppilas ei voi tehdä tehtävää yksin.
- Videon kuvaaminen tapahtuu ajassa kuten mammutinmetsästyskin: onnistuminen vaatii yhteistä samanaikaista koordinaatiota.
- Yhteisen ajatuksen muodostaminen ja kuvaaminen vaatii neuvottelua.
- Jotta kaikki voisivat toimia yhteisen suunnitelman mukaan, kaikkien pitää ymmärtää se. Oppilaat opettavat toisiaan.
- Valmis video on kuin yhdessä valmistettu ateria: jokainen osallistuja on vaikuttanut ja jättänyt oman jälkensä lopputulokseen. Video on yksi erottamaton kokonaisuus.
- Videon esittäminen kerää oppilaat tiiviisti piiriin kameran ympärille kuin leirinuotiolle. Katselutehtävä antaa vuorovaikutukselle suunnan.
- Katselutehtävässä katsoja onnistuu, kun hän ymmärtää, mitä toinen videollaan tarkoittaa. Yleisön katse on empaattinen.
- Työskentely on itseohjautuvaa. Ryhmän sisään syntyy luontevasti johtajuutta. Opettajalle jää johtamiselta ja valvomiselta aikaa oppilaiden pedagogiseen tukemiseen.

# Lopuksi: Kansalaisena simulaatiokulttuurissa

Muistatko, missä olit, kun Suomi voitti ensimmäisen jääkiekon maailmanmestaruuden? Seurasitko Barak Obaman ensimmäisiä virkaanastujaisia? Muistatko kuvat vuoden 2004 Tapaninpäivän tsunamista? Oletko yksi niistä 2,5 miljoonasta suomalaisesta, jotka vuosittain katsovat Linnan juhlia televisiosta?

Median ansiosta voimme nähdä asioita, jotka tapahtuvat muualla, toisessa paikassa ja ajassa. Elämme globaalissa maailmassa, jonka suurelta osin olemme itse nähneet vain mediassa. Voi hyvin sanoa, että media – joka päivä – laajentaa kuvaamme todellisuudesta. Samalla media tunkeutuu syvälle mieleemme ja pyrkii määrittelemään myös sitä, miten itse havaitsemme. Tarkastelen seuraavassa *simulaatiokulttuurin* kysymyksiä Mauri Ylä-Kotolan tutkimuksen<sup>59</sup> avulla. Monet tulkinnat ovat omiani.

## Sinun mielikuvasi eivät ole sinun

Ranskalainen filosofi ja yhteiskuntateoreetikko Jean Baudrillard (1929–2007) kehitti ajatuksen *simulaatiosta*. Audiovisuaalisessa kulttuurissa mediavälineet ovat luoneet todellisuuteen tason, jossa kuvalliset esitykset korvaavat suoran havainnon. Meidän ja havaintomme kohteen välissä on *väline*. Simulaatiossa kuvat eivät enää niinkään representoi kohteitaan vaan ovat tulleet niiden tilalle. Kuvista on tullut todellisuus. Maailma näyttäytyy meille simulaatiossa, joka erehdyttävästi muistuttaa alkuperäistä – vaikka onkin ihmisen ajattelun tuote. Kun havaitsemme, näemme valmiiksi tehtyjä havaintoja.

Tarkastele kuvia, joita sinulle tulee mieleen seuraavista sanoista: Vapaudenpatsas, Eiffel-torni, Colosseum, Kolin kansallismaisema, eduskuntatalo, Sauli Niinistö, Cheek, pakolainen, mies, nainen.

Mielesi täyttyi äsken kuvista, jotka ovat muiden tuottamia. Et ole ehkä koskaan käynyt New Yorkissa, Pariisissa tai Kolilla, mutta tiedät, miltä niiden maailmankuulut nähtävyydet näyttävät. Olet omaksunut median tuottamat kuvat sellaisinaan, vaikka ne eivät ole sinun omia havaintojasi. Miehiä ja naisia olet toki nähnyt itsekin, mutta yhtä paljon olet nähnyt median esityksiä miehistä ja naisista. Teitkö äsken eron mielikuviesi materiaalin erilaisille lähteille? Sinun mielikuvasi eivät usein ole sinun mielikuviasi.

Kun kuvaaja asettaa kameran, hän samalla asemoi katsojan: tätä katsot, tältä etäisyydeltä, tästä kulmasta. Kameran linssistä tulee katsojan silmä. Varsinkin näytelmäelokuvan äärellä samaistumme herkästi tuohon kameran katseeseen. Elokuva houkuttelee meidät sisäänsä niin, että otamme kameran tekemät havainnot vastaan ominamme. Tiedämme toki, että elokuvan tapahtumat ovat lavastettuja, mutta taitavan kamerakerronnan ansiosta meistä tuntuu, kuin katsoisimme niitä itse – elokuvantekijä vain liikuttaa meitä tapahtumiensa ympärillä. Elokuvan tapa rajata ja leikata muistuttaa niin paljon omaa tapaamme havaita, ettei kameran ja katsojan katseelle synny eroa.<sup>60</sup> Juuri tätä elokuvan illuusion syntymistä ja särkymättömyyttä pidetään usein hyvän elokuvan kriteerinä. Siksi elokuvaa katsoessa meistä ei yleensä tunnu, että katsoisimme sarjaa kuvia, joista jokainen on huolellisesti muotoiltu tekijänsä ajatus.

---

59 Ylä-Kotola (1998)

60 Damasio (2000)



## Simulaatio muovaa ajatteluamme

Jotta elokuva synnyttäisi illuusion todellisuudesta, kuvassa ja kerronnassa pyritään *realistisuuteen*. Valtavirtaelokuvassa tämä koodi on hyvin tarkka, suorastaan teollinen. Jokaisella elokuvagenrellä on omat konventionsa, joille elokuvan pitää olla uskollinen, jotta katsoja pitäisi esitystapaa normaalina. Konventiot säätelevät sekä sitä, miten kuvia rajataan ja leikataan, että sitä, millaisina ihmiset ja maailma esitetään. Kauhuelokuvan realismi on erilaista kuin romanttisessa draamassa. Vanhan mustavalkoisen kauden suomalaisen elokuvan realismi on erilaista kuin se oli 90-luvulla tai nyt 2010-luvulla. Se, mikä yhdellä aikakaudella näytti uskottavalta, vaatii nyt katsojalta pientä pinnistelyä. Keinoja, jotka kavaltavat kuvan representaatioluonteen<sup>61</sup> ja keinotekoisuuden, pidetään valtavirtaelokuvassa usein sopimattomana kikkailuna, koska ne särkevät elokuvan taian. Sen, joka haluaa liittyä elokuvan tuotantokoneistoon, on noudatettava vallitsevia konventioita.

Elokuva on tiivistettyä, tuotettua ja järjestettyä todellisuutta. Se sisältää tavoittamattoman paljon tekijänsä valintoja siitä, miten esitetyt asiat asemoidaan suhteessa toisiinsa. Sisältöä järjestetään sekä rinnakkain kuvien sisällä että peräkkäin ajassa. Näin syntyy audiovisuaalisten suhteiden verkosto, joka yhdessä katsojan mielen kanssa tuottaa merkityksiä. Ylä-Kotola esittää tutkimuksessaan, että usein toistetut kuvien väliset suhteet vakiintuvat mielessämme merkityksiksi, asioiden väliseksi yhteyksiksi. Kun näemme yhden asian, assosioimme sen toiseen, koska mielemme on siihen tottunut. Näin media tuottaa jaettuun käsityksiä esimerkiksi suomalaisuudesta, sukupuolista tai kaupallisista tuotteista.

Ei ole sattumaa, että automainoksissa auto sinnikkäästi sijoitetaan ruuhkattomille kaupunkiteille, koskemattomaan luontoon ja yhä useammin jopa jäätiköille. Juuri näille ympäristöille autoja on tavattu pitää uhkana. Yhtä lailla tarkoituksenmukaista on se, että mainoksissa valmisruokaa syödään usein juuri perheen kanssa. Tarjoamalla katsojan mielelle toistuvia keinotekoisia assosiaatioita mainostaja voi vastustaa kulttuurissa eläviä epäedullisia merkityksiä – ja tuottaa tilalle uusia, tarkoituksenmukaisempia skeemoja.

Myös nykyaikaisten luontodokumenttien kerrontaa määrittävä ideologia on tunnistettavissa. Esimerkiksi käy hyvin nykyaikaisista nykyaikaisin, BBC:n tuottama *Planeettamme Maan*<sup>62</sup>. Sekä sarjan kuvallinen että sanallinen kerronta toistavat määrätietoisesti tarinaa, jossa eläimet pyrkivät selviämään luonnon vihamielisessä ympäristössä kilpaillen olemassaolostaan toisiaan vastaan. Luontodokumenttien luonto on raaka ja mielivalentainen. Elämä on taistelua, jossa vain onnekkaimmat, sinnikkäimmät ja kyvykkäimmät selviävät – omin avuin. Tieteellisesti olisi kuitenkin vähintään yhtä perusteltua esittää luonto monimutkaisena tasapainoisena ekosysteeminä, jossa jokaisella eliölajilla on oma roolinsa, jota ilman muut eliöt eivät pärjää. Näistä ja muista mahdollisista ideologisista näkökulmista ohjelmat tekijät ovat valinneet omansa. Ovatko vaikuttimet poliittiset? Sopiihan kilpailun tarina hyvin yhteen vallitsevan yhteiskuntajärjestelmämme kanssa. Vai olisiko niin, että armottomasta kilpailusta vain syntyy kiinnostavampia tarinoita kuin eläimien välisistä monimutkaisista riippuvuussuhteista? Kun tehdään maailman kaikkien aikojen kallein luontodokumenttisarja, sen on viihdytettävä yleisöään.

Arkisessa mediaympäristössämme myös journalismi käyttää samaa valtaa. Jokainen uutis- ja ajankohtaisjuttu sisältää lukemattomia tietoisesti ja tiedostamatta tehtyjä valintoja, jotka muovaavat käsitystämme maailmasta.

## Jokaisen pitäisi olla manipuloija

Koska elokuva taiteen, viihteen ja journalismin mediumina on kallis, on sen tavoitettava riittävän suuria yleisöjä kustannustensa kattamiseen. Jotta elokuva puhuttelisi tuota suurta yleisöään, on sekä elokuvan että yleisön käsitys todellisuudesta ja sen esittämisen konventioista oltava mahdollisimman

61 Representaatioluonteella tarkoitan, että kuva ei ole suora ikkuna kohteeseensa vaan siitä tuotettu esitys.

62 Tässä esitetyt sanavalinnat on poimittu sarjan toiselta tuotantokaudelta.

yhdenmukainen. Samalla jokainen koodia noudattava elokuva vahvistaa yleisönsä odotuksia. Tämä automaatti tuottaa jaettuja käsityksiä todellisuudesta, normaalista, epänormaalista ja niiden esittämisestä.

Audiovisuaalinen simulaatio muokkaa ja jäsentää mielen skeemoja kuten kielikin ja siten määrittelee ajatteluamme myös silloin, kun simulaatio ei ole läsnä. Kun haluamme itse esittää ajatuksiamme todellisuudesta kuvaamalla, meidän on valittava, noudatammeko jaettua koodia vai rikommeko sitä tarvittaessa silloin, kun se ei vastaa omaa ajatteluamme. Jos kommunikoinnissa ei noudata yhteisiä sääntöjä, on kommunikointi vaikeaa, ja esittäjä asettuu anarkistiseen positioon.

Jean-Luc Godardin näkemyksen mukaan elokuva on aina propagandaa. Ihmisten ei pitäisi jakautua manipuloijiin ja manipuloitaviin, vaan jokaisen tulisi olla manipuloija. Jokaisen tulisi olla kykenevä tunnistamaan kätkeytyjä vaikuttamisen mekanismeja ja käyttämään niitä itse. Godard on esittänyt, että yhteiskunnalle olisi hyväksi, jos jokainen kansalainen työskentelisi oman ammattinsa lisäksi audiovisuaalisten laitteiden parissa. Tutkija Ylä-Kotolan mielestä maailman medioituessa kommunikoinnin välineellisiä, asenteellisia ja näkökulmallisia ennakkoehtoja tulisi yhä useammin tehdä näkyväksi poikkeamalla niistä. Näkyväksi pitäisi saattaa myös tuotantokoneisto, joka mediassa pyrkii olemaan piilossa. Näin representaatioiden luonnollistaminen<sup>63</sup> purettaisiin.

Audiovisuaalisessa kulttuurissa media tapahtuu yhteiskunnassa ja yhteiskunta mediassa. Demokratian näkökulmasta pidän itse ehdottoman tärkeänä, että median valta yhteiskunnassa jaetaan mahdollisimman tasa-arvoisesti eri ikäisten, erilaisia taustoja edustavien kansalaisten kesken. Jokaisella pitää olla taidot ja mahdollisuus vaikuttaa siihen, mitä ja *miten* media esittää – ja miten mediaesitykset vaikuttavat kuvaamme maailmasta. Kamerakynätyöskentely on yksi helposti koulutyöhön integroitava tapa opetella näitä kansalaistaitoja.

---

63 Representaatio eli esitys luonnollistuu, kun se näyttytyy katsojalle realistisena ja normaalina, ikään kuin neutraalina kuvana todellisuudesta.

# Kirjoittajasta

Olen 36-vuotias mediapedagogi, elokuvakasvattaja, kouluttaja, nuorisotyöntekijä, toimittaja ja elokuvantekijä. Harrastan elokuvateoriaa ja kaupunkikävelyä. Lapsena harrastin sammakonkutua ja vesiliskoja. Nuorena sävelsin musiikkia, ohjelmoin ja järjestin mediaperformansseja.

Vuonna 2005 journalismin opiskelijana osallistuin mediakasvatusseminaariin. Tauolla pohdimme mediakasvatustyötä tekevän tuttavani kanssa kysymystä, joka jo aiemmin oli pohdituttanut meitä molempia: miksi koulussa videokuvataan niin vähän? Tiesimme, että vastaus on ilmeinen. Onhan elokuvien tekeminen kovin vaivalloista. Toisaalta meillä molemmilla oli kokemusta myös vaivattomasta videokuvaamisesta ja siitä lukemattomien käyttötarkoitusten kirjosta, johon kuvaaminen maailmassa sopii.

Muistin omalta ala-asteeltani videot, jotka kuvasimme luokkatoverini Marcuksen kanssa. Yhdessä esiteltiin mehunpuristamisen prosessi naapurin pihan omenapuun alta Hiekkaharjun mehuasemalle ja pulloon. Toisessa esiteltiin vantaalainen puutarhakeskus Viherpaja. Kummatkin ideat keksimme itse, mutta opettajamme Margaretha Starckin kannustuksella niistä tuli osa koulutyötämme.

Tuon keskustelun jälkeen olin valinnut opinnäytetyöni aiheen. Vaikka opiskelin tv-toimittajaksi, sain opettajaltani Antti Pönniltä luvan ryhtyä tutkimaan, miten videokuvaaminen sopisi opiskelumenetelmäksi kouluun. Olihan pohjimmiltaan kyse samasta asiasta: elokuvasta ajattelun välineenä. Opinnäytetyöstäni *Videokamera koulutyössä. Miten kamera voisi olla kuin kynä?* muodostui tienhaara, jossa journalistin polun rinnalle haarautui media- ja elokuvakasvatuksen tie, jota olenkin siitä lähtien päätyökseksi seurannut.

Työskentelen vakituisesti tuottajana Helsingin kaupungin ylläpitämässä Nuorten Ääni-toimituksessa, jossa ohjaan nuoria yhteiskunnallisesti vaikuttavan median tekemisessä. Tehtäväni sisällä ja sen rinnalla olen kehittänyt mediakasvatuksen menetelmiä kouluun ja nuorisotyöhön.

Missioni on muuttaa tulevaisuutta. Yhä suurempi osa meitä ympäröivästä viestinnästä on audiovisuaalista. Kirjallinen kulttuuri ei katoa, mutta sen rinnalla maailmaa tutkitaan, jäsennetään, näytetään ja selitetään meille audiovisuaalisilla välineillä ja kielillä. On kaikin tavoin merkityksellistä, kuinka tarkka tuo kuva on – ja kuka sen omistaa.

Elokuvalla ajatteluun pitäisi kasvaa samalla tavalla kuin kasvamme yhdessä kielen kanssa. Siksi toivon, että tästä oppaasta on apua kouluissa. Siellä kulttuurin peruskiviä muurataan joka päivä.

## **Ismo Kiesiläinen**

mediapedagogi

ismo@mystinenportaali.com

Elokuviini, muistiinpanoihini ja tuottamiini oppimateriaaleihin voit tutustua kotisivuillani: <http://www.mystinenportaali.com/ismo/>

# Linkit

**Kamerakynä-sivusto** tarjoaa valikoiman sisältöjä ja linkkejä kamerakynätyöskentelyyn sekä myös muuhun osallistavaan mediakasvatukseen.

Osoite: [www.kamerakyna.fi](http://www.kamerakyna.fi)

**Kaikki kuvaa EDU -verkkokurssi** on maksuton ja monipuolinen materiaali, joka esittelee kamerakynän pedagogiikkaa audiovisuaalisessa muodossa. Opetushallituksen rahoittamalla, tuotantoyhtiö Amazementin toteuttamalla kurssilla kamerakynätyöskentelyä ja elokuvallista ajattelua opiskellaan katsomalla pieniä opetuselokuvia. Kurssi tarjoaa kymmeniä opettajien kehittämää ja kokeilemia tehtäväideoita eri oppiaineisiin. Hauskat **Kaikki kuvaa** -videotutoriaalit opastavat lapsia ja nuoria elokuvantekoon vaihe vaiheelta.

Osoite: [kaikkikuvaa.fi/edu/](http://kaikkikuvaa.fi/edu/)

**Kamerakynä-foorumi** Facebookissa on tarkoitettu vapaamuotoiseen kokemusten ja ideoiden jakamiseen, kysymiseen ja keskusteluun. Se on hyvä paikka pysyä ajan tasalla kamerakynämaailman tapahtumista.

Osoite: [www.facebook.com/groups/984981858240379](https://www.facebook.com/groups/984981858240379)

**Elokuvapolku** on Kansallisen audiovisuaalisen instituutin verkkopalvelu, joka tarjoaa materiaalia elokuvakasvatukseen tueksi kaikille luokka-asteille. Tarjolla on oppimateriaalin ja lyhyiden elokuvanäytteiden lisäksi myös kokonaisia kotimaisia näytelmäelokuvia.

Osoite: [elokuvapolku.kavi.fi](http://elokuvapolku.kavi.fi)

**Elokuvaviikko** on vuosittainen teemaviikko, joka tarjoaa välineitä ja sisältöjä elokuvakulttuurin käsittelemiseen koulun arjessa monipuolisilla pedagogisilla keinoilla. Elokuvan ympärille syntyy esimerkiksi hyvä ilmiöjakso!

Osoite: [www.elokuvaviikko.fi](http://www.elokuvaviikko.fi)

**Ihmefilmi** järjestää valikoituja laatu elokuvia koulujen ja nuorisotalojen käyttöön. Ihmefilmi ry huolehtii vuosittain vaihtuvan valikoiman esitysoikeuksista ja tarjoaa valmiit oppimateriaalit.

Osoite: [www.ihmefilmi.fi](http://www.ihmefilmi.fi)

**Koulukino** tuottaa maksutonta oppimateriaalia elokuvateattereissa pyörivien elokuvien käsittelemiseen koulussa oppilaiden kanssa. Yhdistyksen **Media-avain**-palvelu arvioi elokuvia kasvatukseen ja myönteisten viestien näkökulmasta. **Kelaamo** on videopalvelu ja yhteisö nuorille. Sivustolla julkaistut elokuvat ovat vapaasti katsottavissa opetuskäytössä.

Osoite: [www.koulukino.fi](http://www.koulukino.fi)

# Lähteet

- Bergala, Alain, 2013. Kokemuksia elokuvakasvatuksesta. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 142.
- Bezemer, Jeff & Kress, Gunther, 2016. *Multimodality, Learning and Communication: A Social Semiotic Frame*. Lontoo–New York: Routledge.
- Damasio, Antonio, 2000. *Tapahtumisen tunne: Miten tietoisuus syntyy*. Helsinki: Terra Cognita.
- Damasio, Antonio, 2011. *Itse tulee mieleen: Tietoisten aivojen rakentaminen*. Helsinki: Terra Cognita.
- Eisenstein, Sergei, 1978. *Elokuvan muoto*. Helsinki: Love Kustannus
- Godard, Jean-Luc, 1984. *Elokuva Godardin mukaan*. Helsinki. Love kirjat.
- Haapaniemi, Rauno & Raina, Liisa, 2014. *Rakenna oppiva ryhmä. Pedagogisen viihtymisen käsikirja*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Hakkarainen, Päivi & Kumpulainen, Kari, 2011. *Kuva liikkuu – pysytkö mukana*. Teoksessa *Liikkuva kuva – muuttuva opetus ja oppiminen*. Kokkola: Jyväskylän yliopisto. Kokkolan yliopistokeskus Chydenius.
- Hietala, Veijo, 1996. *Kuvien todellisuus – Johdatusta kuvallisen kulttuurin ymmärtämiseen ja tulkintaan*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- Hintikka, Jaakko, 1982. *Kieli ja mieli: katsauksia kielifilosofiaan ja merkityksen teoriaan*. Helsinki: Otava.
- Kiesiläinen, Ismo, 2006. *Videokamera koulutyössä. Miten kamera voisi olla kuin kynä?* Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.
- Kotilainen, Sirkku 2001. *Mediakulttuurin haasteita opettajankoulutukselle*. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta.
- Kress, Gunther, 2014. *What is mode*. Julkaisussa *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. Lontoo: Routledge.
- Newfield, Denise, 2014. *Transformation, transduction and the transmodal moment*. Julkaisussa *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. Lontoo: Routledge.
- Opetushallitus, 2015. *Peruskoulun opetussuunnitelman perusteet 2014*.
- Pienimäki, Mari, 2000. *Kuva, havainto ja todellisuus*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos.
- Pönni, Antti, 2003. *Kone ja äly. Kameran katse Robert Bressonilla ja Jean Epsteinillä*. Teoksessa *Mediaa kokemassa: koosteita ja ylityksiä*. Toim. Tanja Sihvonen & Pasi Väliäho. Turku: Turun yliopisto. Taiteiden tutkimuksen laitos.
- Rusanen, Erja, 2011. *Hoiva, kiintymys ja lapsen kehitys*. Helsinki: Finn Lectura.
- Seppänen, Janne, 2014. *Levoton valokuva*. Tampere: Vastapaino.
- Starck, Margaretha, 1996. *Kotkat eivät käytä portaita*. Helsinki: Arator.
- Suoranta, Juha & Ylä-Kotola, Mauri 2000. *Mediakasvatus simulaatiokulttuurissa*. Porvoo–Helsinki–Juva: WSOY.
- Tarkovski, Andrei, 1989 *Vangittu aika*. Helsinki: Love kirjat.

Vertov, Dziga 1984. Kino-eye – The Writings of Dziga Vertov. Toim. Annette Michelsson. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.

Ylä-Kotola, Mauri, 1998. Jean-Luc Godard mediafilosofina: rekonstruktio simulaatiokulttuurin lähtökohdista. Rovaniemi: Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta, mediatieteen julkaisuja B1.

## Verkkolähteet

Iivanainen, Tuula, Puska, Sirpa & Sillanpää, Minna, 2013. Toiminnanohjaus oppilaan koulutyössä. Metropolia.

[www.psykomotoriikka.org/wp-content/uploads/2014/03/Toiminnanohjaus-oppilaan-kouluty%C3%B6ss%C3%A4.pdf](http://www.psykomotoriikka.org/wp-content/uploads/2014/03/Toiminnanohjaus-oppilaan-kouluty%C3%B6ss%C3%A4.pdf) (viitattu 13.6.2017)

Kaikki kuvaa EDU, 2016. Kamerakynän pedagogiikan verkkokurssi peruskoulun opettajille.

- Oppituntiesimerkit ”Tunteita ja tilanteita” & ”Päihdevalistusta terveystiedon oppitunnilla”  
<http://kaikkikuvaa.fi/edu/kamerakynan-pedagogiikka/esimerkkeja-kamerakynatyoskentelysta/> (viitattu 13.6.2017)
- ”Elokuvan perusasia nro 2”  
<http://kaikkikuvaa.fi/edu/elokuvan-kolme-perusasiaa-polku/perusasia-nro-2-elokuvaaminen-on-ajan-ja-tilan-rajaamista/> (viitattu 13.6.2017)

Kiesiläinen, Ismo, 2015. Elokuvan kolme perusasiaa.

[www.kamerakyna.fi/elokuvan\\_kolme\\_perusasiaa\\_2015.pdf](http://www.kamerakyna.fi/elokuvan_kolme_perusasiaa_2015.pdf) (viitattu 13.6.2017)

Lonka, Kirsti, 2016. Oivaltava oppiminen – miten syntyy oppimisen ilo? Luento.

[luovi.fi/wp-content/uploads/2016/04/erkkaaverkossa2016-kirstilonka.pdf](http://luovi.fi/wp-content/uploads/2016/04/erkkaaverkossa2016-kirstilonka.pdf)  
(viitattu 13.6.2017)

Nuorten Ääni -toimitus, 2013. A-Studio: Stream: ”Koulussa ei saa epäonnistua!” Yle, Elävä arkisto.

[yle.fi/aihe/artikkeli/2013/06/11/studio-stream-koulussa-ei-saa-epaonnistua](http://yle.fi/aihe/artikkeli/2013/06/11/studio-stream-koulussa-ei-saa-epaonnistua)  
(viitattu 13.6.2017)





# Kaikki kuvaa EDU

kamerakynäpedagoginen opettajankoulutushanke

## Kamera – uusi kynä

Tuotantoyhtiö **Amazementin** opettajankoulutushanke **Kaikki kuvaa EDU** johdattaa opettajan kamerakynän pedagogiikan maailmaan opetuselokuvien avulla. **Opetushallituksen** rahoittama verkkokurssi tarjoaa ilmaiseksi helppoja ja havainnollisia menetelmiä monilukutaidon soveltamiseen peruskoulun kaikissa eri aineissa ja syksystä 2017 alkaen myös esiopetuksessa. Materiaali soveltuu niin ikään toiselle asteelle.

Maksuttoman verkkokurssin havainnolliset elokuvat ja valmiit harjoitusmallit antavat opettajille valmiudet yhdistää videokuvaamista opetukseensa mielekkäästi, uuden OPS:n edellyttämällä tavoilla.

Tekninen kynnys on erinomaisen matala: tarvitaan vain laite, jolla voi kuvata ja toistaa kuvattua videokuvaa. Esim. oppilaiden omat älypuhelimet soveltuvat tarkoitukseen mainiosti.



## Tilaa kamerakynäkoulutus

Parhainkaan verkkokurssi ei korvaa lähi-koulutusta. Voit tilata meiltä lähi-koulutuksen omaan kuntaasi, kouluun tai päiväkotiin. Koulutukset raatälöidään aina tilaajan toiveiden mukaan.

Järjestämme tilauksesta puolen päivän, koko päivän tai laajempiakin kamerakynäkoulutuksia. Voit tiedustella meiltä myös luennoijaa tai puhujaa seminaariin.

[kaikkikuvaa.fi/edu](http://kaikkikuvaa.fi/edu)

**AMAZEMENTI**  
amazement.fi



ILMOITUS



# LIITE 1: Elokuvausharjoituksia

Oppaassa on kuvailtu kuvaamisen taitoa eri teorioiden näkökulmasta. Tässä liitteessä esitellään harjoituksia, joissa kuvaamisen taitoa lähestytään käytännön harjoituksilla oman ilmaisun kautta. Harjoituksia voi käyttää sellaisenaan eri ikäisen oppilaiden kanssa, mutta niitä voi myös jossain määrin soveltaa oppisisältöihin. Harjoitukset on kirjoitettu käytettäväksi oppitunneilla koulussa, mutta ne soveltuvat myös muille ryhmille tai omaan harjoitteluun. Lopussa on vinkkejä harjoitusten kuvaamiseen ja katsomiseen.

Osa tehtävistä on kehitetty yhdessä Tommi Nevalan, Jukka Haverin ja Pasi Yliriskun kanssa.

## Mitä kuvassa tapahtuu?

*Harjoituksessa pysähdytään tekemään havaintoja elävän maiseman tai kuvan äärelle.*

1. Osallistujien eteen avataan näkymä elävään maisemaan. Jos näkymä ulos ikkunasta ei ole käytössä, voidaan luokkaan tuoda itse kuvattu tai verkosta haettu staattinen videokuva maisemasta. Osallistujia pyydetään kertomaan, mitä kuvassa tapahtuu. Tarkoituksena ei ole tehdä tulkintoja tai tarinallistaa näkymää. Nimeämme vain ääneen sen, mitä näemme: tuulee, auto ajaa, valo syttyy, lintu lentää, joku pyöräilee. Olla-verbi ei ole sallittu. Toiminnan pitää olla aktiivista, jonkin liikettä tai muutosta.
2. Osallistujia kannustetaan katsomaan tarkemmin. Mistä näkee, että tuulee? Mitä kaikkea tapahtuu, kun joku pyöräilee? Mikä saa pyörät pyörimään? Mistä tietää, että jalankulkija odottaa valojen vaihtumista?
3. Osallistujien iän mukaan voidaan hoksauttaa huomaamaan, mitä havaitsemisessa tapahtuu. Mitä tarkoittaa sanonta "Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa"? Entä mitä tarkoittaisi "Kuva ei kerro, se näyttää"? Kun luemme kirjaa tai meille luetaan satua, mitä mielessämme tapahtuu? Entä, kun näemme kuvan ikkunasta, mitä mielessä tapahtuu nyt? Kuva näyttää. Me kerromme itse.<sup>64</sup>

**Harjoituksen tarkoitus:** Tehtävä opettaa katsomaan ympäristöä aktiivisesti ja sanallistamaan omia havaintoja. Samalla huomataan, ettei kuva kerrokaan enemmän kuin tuhat sanaa. Itse asiassa kuva ei kerro mitään – se vain näyttää. Kuvaamisen taidon olennainen osa on kyky tehdä, tunnistaa ja erotella havaintoja.

---

64 Ks. Kuvan lukeminen on aktiivista kognitiivista toimintaa, s. 74



## Mielikuvausharjoitus

*Harjoituksessa kuvataan yhden otoksen elokuva pelkän mielikuvituksen avulla. Tässä esimerkissä aiheena on ”Suomen kesä”.*

1. Osallistujia pyydetään sulkemaan silmänsä ja kuvittelemaan itsensä kesäiseen suomalaiseen maisemaan. Miltä Suomen kesä näyttää ja tuntuu? Mitä ympärillä tapahtuu? Osallistujat voivat kuvitella kaikki pienimmätkin tapahtumat: hyönteiset, tuulen, kaukaiset äänet...
2. Seuraavaksi osallistujia pyydetään rajaamaan maisemasta mielikuvituskameralla vain 10 sekunnin mittainen yhden otoksen hetki, joka vastaa kysymykseen: miltä Suomen kesä näyttää? Osallistujan pitää valita mielikuvamaisemastaan olennaiset yksityiskohdat. Mitä asioita kuvaamalla saa näytettyä suomalaisen kesän?
3. Kun kaikki ovat valmiita, palataan tähän hetkeen. Jokainen katsoo ensin mielikuvituselokuvansa uudestaan omassa mielessään. Sen jälkeen elokuvat esitetään vierustoverille selostamalla, mitä kuvassa tapahtuu. Vierustoveri kuvittelee elokuvan mielessään.
4. Kun elokuvat on kerrottu, kuunneltu ja katsottu, pohditaan yhdessä, miten mielessä olevan elokuvan voisi aivan oikeasti näyttää jollekin toiselle. Voisiko sen, minkä äsken kuvitteli, oikeasti kuvata videokameralla? Minne pitäisi mennä, milloin?
5. Tällaista on kuvaaminen! Kameran avulla tehdään näkyväksi oma mielikuva todellisuudesta. Tällä kertaa kuvaamisesta tehtiin vain se osuus, joka tapahtuu kuvaajan mielessä.

**Harjoituksen tarkoitus:** Toisin kuin kirjoittaminen kuvaaminen on mahdollista myös ilman aktiivista ajattelua. Siksi tässä tehtävässä harjoitellaan kuvaamista *vain* ajatteluna. Tehtävä auttaa ymmärtämään Jean-Luc Godardin ja Andrei Tarkovskin käsitystä elokuvaamisesta oman ajattelun esittämisenä.

## Pää kamerana

*Yleensä kuvaamiseen tarvitaan ihminen ja laite, mutta kuvaamista voi leikkiä vain ihmistenkin kesken. Harjoituksessa tutustutaan rajaamisen ideaan leikin avulla. Tehtävä sopii erityisesti nuoremmille oppilaille, mutta se on todistetusti hauska myös hieman varttuneempien mielestä.*

1. Oppilaat jakautuvat pareihin, joista toinen on vuorollaan kuvaaja ja toinen kamera.
2. Kamera sulkee silmänsä. Kuvaaja rajaa näkymän viemällä parinsa haluamaansa paikkaan tilassa ja asettaa kameran (eli parinsa pään) sopivalle korkeudelle ja sopivaan asentoon.
3. Kun kamera on paikallaan, kuvaaja antaa parilleen merkin esimerkiksi napauttamalla sormellaan kameran ohimoa.
4. Kamera ottaa kuvan avaamalla silmänsä hetkeksi, räpäyttäen. Sen jälkeen hän kertoo kuvaajalle, mitä näki.
5. Harjoitus voidaan tehdä niin, että ryhmä antaa yhdelle kuvaajalle kerrallaan kuvattavan kohteen esimerkiksi paperilapulla. Kuvaajan tehtävä on onnistua kuvan rajauksessa niin hyvin, että kamerana toimiva oppilas antaa kuvaushetkellä oikean vastauksen.

**Harjoituksen tarkoitus:** Harjoituksen tarkoituksena on oivalluttaa, miten kuvaajan tekemät rajaamisen valinnat vaikuttavat katsojan havaintoon.

## Näytä ja kerro

*Tehtävässä harjoitellaan tietoista havainnointia kameralla. Näkevätkö muut sen, mitä ajattelin?*

1. Kukin oppilas valitsee koulun alueelta paikan tai kävelyreitit, josta voi havaita paljon erilaisia pieniä tapahtumia. Tehtävänä on kuvata yhdellä minuutin mittaisella otoksella mahdollisimman monta eri tapahtumaa ja samalla selostaa ne videolle ääneen. Kamera käy koko ajan!
  - Havainnot voivat olla hyvin yksinkertaisia, esimerkiksi: ”lintu lentää taivaalla”, ”rehtorin auton valot palavat”, ”ulkona tuulee” tai ”koulun kellot soivat”. Olennaista on, että jokaisessa havainnossa on verbi: jotain tapahtuu. Olla-verbiä kannattaa välttää, koska siihen harvoin liittyy näkyvää toimintaa. Varsinkin isompien oppilaiden kanssa voidaan jopa sopia, että se on kielletty.
  - Tehtävän suorittamiseen on hyvä antaa täsmällinen aika. Jos kuvauspaikka löytyy läheltä, 5 tai 10 minuuttia riittää.
2. Kun videot on kuvattu, ne näytetään työparille suoraan laitteen ruudulta. Ensin videot katsotaan ilman ääntä. Katsojan tehtävänä on selostaa reaaliajassa, mitä kuvassa tapahtuu. Toisella katsomiskerralla kuunnellaan alkuperäinen ääni ja vertaillaan selostuksia.

**Harjoituksen tavoite:** Kirjoittaminen ja puhuminen ei ole mahdollista ilman ajattelua. Kuvaaminen on. Kun painat kameran punaista nappia, kamera alkaa tallentaa edessä aukevaa näkymää riippumatta siitä, mitä ajattelet. Tämän harjoituksen tarkoitus on tehdä kuvaaja tietoiseksi kuvaamisen edellyttämästä havaitsemisesta ja ajattelusta.

On mahdollista ja jopa todennäköistä, että katselutilanteessa kuvaaja kokee epäonnistuneensa. Toinen ei näekään kuvassa niitä havaintoja, joita kuvaaja oli tarkoittanut. Tämä on tärkeä oivallus ja vasta alku oppimiselle. Miten kuvaan niin, että havaintoni ja ajatukseni välittyy? Miten saan ohjattua katsojan huomion oikeaan asiaan? Seuraavaksi askeleeksi sopii hyvin Lumière-harjoitus.

**Huom!** Harjoituksen tarkoituksena ei ole redusoida elokuvallisia havaintoja lauseiksi. Kieli on tuttu apuväline, jolla oppilaan ajattelu otetaan mukaan kuvaustilanteeseen.

## Lumière-elokuva

*Harjoituksessa kokeillaan ajan ja tilan rajaamista tekemällä yksinkertaisin mahdollinen elokuva. Esikuvana toimivat Lumière-veljesten varhaiset elokuvakokeilut yli sadan vuoden takaa. Tehtävä avaa silmät pienille havainnoille.*

1. Ennen harjoitusta lämmitellään katsomalla esimerkiksi YouTubesta aitoja Lumière-veljesten elokuvia 1800–1900-lukujen vaihteesta.
2. Jokainen osallistuja tai ryhmä tarvitsee kameran. Jalusta on hyvä mutta ei välttämätön lisävaruste.
3. Oppilaiden tehtävänä on kuvata lähiympäristössä minuutin mittainen Lumière-elokuva tilanteesta, jonka he haluavat näyttää muille. Säännöt ovat seuraavat:
  - Elokuva on dokumentaarinen. Tilannetta ei saa lavastaa eikä siinä saa näytellä. Kuvattava asia löytyy maailmasta havainnoimalla.
  - Elokuvassa on vain yksi otos, jonka kesto on 30–60 sekuntia. Kameraa ei liikuteta eikä sillä zoomailla kuvauksen aikana. On tärkeää, että kuvasta ei tehdä elävää liikuttamalla kameraa, vaan etsimällä kameran eteen jotain, joka ”elää”.
4. Elokuvat katsotaan pareittain laitteen ruudulta tai yhdessä esimerkiksi videotykillä. Ryhmätilanteessa on tärkeää järjestää kuvaustilanne niin, että kaikki voivat täysin häiriöttä keskittyä näytettäviin elokuviin. Katsojan tehtävä on kertoa kuvaajalle, mitä hän näki ja mistä hän näkemässään piti. Huomiot voivat liittyä sekä sisältöön että kuvaamisen tapaan.
  - Jos ääniraita ei ole tärkeä, voidaan elokuvat katsoa kokonaan ilman ääntä. Se sopii mykkien Lumière-elokuvien historiaan.
  - Jos yleisöllä on vaikeuksia keskittyä katsomiseen, on heille hyvä antaa haastavampi katsomistehtävä. Se voi olla esimerkiksi haaste huomata kaikki tapahtumat, joita kuvassa tapahtuu samaan aikaan.

**Harjoituksen tavoite:** Vapaa-ajan kuvaamisen tulos on yleensä se, että paljosta välittyä vähän. Lumière-harjoitus tähtää päinvastaiseen. Sääntöjen avulla sekä kuvaaja että katsoja herkistyvät havainnoimaan ja antamaan havainnoilleen merkityksiä. Harjoituksessa usein huomataan, että pelkkä elävä kuva ilman tarinaa ja suspenssia on kiehtova, kun se on ajatuksella rajattu. Pienet asiat saavat suuria merkityksiä. Tämä taito tuo herkkyyttä ilmaisuun myös silloin, kun otokset ovat osa narratiivista kokonaisuutta.

**Vinkki:** Pienemmille oppilaille tehtävänantoa voi täsmentää, esimerkiksi: kuvaa liikettä. Isommille lisää keskittymistä kuvaustilanteeseen saadaan, kun haastetaan etsimään kuvaan mahdollisimman monta samanaikaista tapahtumaa.

**Vinkki:** Lumière-elokuvaa voi käyttää pohjana esimerkiksi haiku-runon kirjoittamisessa. Kun havainto on valmiiksi tehty ja rajattu, kirjoittaminen on helpompaa. Oppilaan ei tarvitse ”keksiä” mitään tyhjälle paperille.

## Miltä maailma näyttää?

*Harjoituksessa harjoitellaan oman mielikuvan esittämistä tekemällä havaintoja videokameralla. Samalla tutkitaan erilaisia näkökulmia omaan asuinympäristöön.*

1. Ryhmä jaetaan 2–4 hengen pienryhmiin. Jokainen ryhmä saa tehtäväkseen miettiä, miltä oma asuinympäristö näyttää ja tuntuu. Ympäristö voi olla esimerkiksi oma kaupunginosa tai koulun lähiseutu. Rajaus voi olla myös tiukempi: Miltä koulun piha näyttää?

Tehtävänantoa voi painottaa osallistujien iän ja kokemuksen mukaan. Helpompaa on kuvata, miltä ympäristö näyttää. Vaikeampaa mutta palkitsevampaa on näyttää, miltä se tuntuu.

2. Ryhmät listaavat paperille adjektiiveja, jotka kuvaavat valittua aluetta. Listasta valitaan yhdessä kolme tärkeintä, parhaiten kuvaavaa sanaa. (Huom! Sanojen on oltava adjektiiveja! Opettaja voi auttaa muotoilemaan muut ajatukset laatusanoiksi.) Valittuja sanoja ei vielä kerrota muille ryhmille.
3. Kun sanat on valittu, ryhmä saa kameran ja tehtävän: Lähiympäristössä pitää kuvata noin kahden minuutin mittainen video, jossa ympäristö näyttää ryhmän valitsemien sanojen mukaiselta.

Video on dokumentaarinen. Tilanteita ei saa lavastaa, näytellä eikä selostaa vaan ne pitää löytää havaintoina siitä, mitä ympäristössä oikeasti tapahtuu.<sup>65</sup>

4. Videot katsotaan yhdessä. Yleisön katselutehtävänä on kirjoittaa paperille adjektiiveja, jotka kuvaavat videolla esitettyä ympäristöä. Miltä maailma näyttää tässä videossa? Tehtävänä ei ole niinkään arvata, mitä toiset tarkoittivat, vaan kertoa omasta havainnosta ja tulkinnasta.
  - Kirjoitetut sanat kerätään yhteiseen listaan taululle. Vasta sen jälkeen videon kuvannut ryhmä kertoo, mitkä heidän alkuperäiset sanansa olivat.
  - Videoita ei arvioida teknisesti. Sen sijaan pohditaan, miksi ympäristö näyttää videossa siltä kuin se yleisön mielestä näyttää. Millaisista valinnoista video koostuu? Miten elokuvantekijä tai toimittaja voi hyödyntää taitoa esittää maailma tietystä valossa?
5. Katsomisen jälkeen pohditaan, millaiset adjektiivit ovat helppoja kuvattavia, mitkä vaikeita.

**Yksinkertaisemmin** saman tehtävän voi tehdä pareittain niin, että jokaisen laitteelle kuvataan yksi adjektiivi yhdellä video- tai valokuvaotoksella. Kuvaamisen jälkeen kierretään luokassa näyttämässä omia otoksia muille. Katsojan tehtävänä on kertoa välitön ajatuksensa videosta. Miltä kaupunginosamme/koulumme tässä kuvassa näyttää? Kuvaaja kirjoittaa saamansa vastauksen omaan listaansa. Muutaman kierroksen jälkeen palataan pareihin ja jaetaan tieto siitä, mitä kuvissa nähtiin.

**Harjoituksen tavoite:** Tehtävässä huomataan, että kameralla voi tuottaa samasta ympäristöstä hyvin erilaisia ajattelun kuvia. Kuva ei esitä niinkään todellisuutta vaan tekijänsä ajatusta todellisuudesta.

---

65 Ks. Vinkkejä kuvaamiseen ja katsomiseen, s. 120.

## Kolme kuvaa

*Harjoituksessa kokeillaan, miten tilanne muuttuu, kun se esitetään yhden sijasta useammalla otoksella. Samalla tutustutaan leikkaamisen perusteisiin.*

1. Luokka jaetaan 3–4 hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä valitsee itselleen jonkin yksinkertaisen tapahtuman, jonka voi kertoa yhdellä lauseella ja näyttää yhdellä otoksella. Tapahtuma voi olla esimerkiksi "oppilas lähtee ulos", "kengännauhat solmitaan" tai "Mikko tekee kuperkeikan".
2. Tapahtuma kuvataan ensin yhdellä otoksella Lumière-elokuvan tyyliin: kamera on paikallaan eikä rajausta muuteta kesken kuvan.
3. Kun videot on kuvattu, ryhmät saavat uuden tehtävän: Sama tilanne pitää seuraavaksi kuvata kolmella erillisellä otoksella niin, että jokaisessa kuvassa on oma tapahtumansa. Äsken kuvattu tapahtuma siis pilkotaan pienempiin peräkkäisiin tai samanaikaisiin osiin. Esimerkiksi: oppilas laittaa repun selkään, oppilas avaa oven, ovi menee kiinni. Lauseet kirjoitetaan ylös käsikirjoitukseksi. Jokainen tapahtuma kuvataan erikseen mahdollisimman hyvin.
4. Ensimmäin katsotaan tapahtuma yhtenä otoksena ja sen jälkeen pienemmissä osissa. Elokuvia katsottaessa pohditaan, mitä kussakin otoksessa tapahtui. Miten vaikutelma koko tapahtumasta muuttui, kun se pilkottiin osiin? Mitä uutta leikkaaminen toi elokuvaan?
  - Erilliset otokset voidaan katsomista varten yhdistää yksinkertaisella leikkausohjelmalla tai soittolistalla. Harjoituksen onnistumisen kannalta se ei kuitenkaan ole välttämätöntä.

**Harjoituksen tavoite:** Harjoituksessa opitaan ajattelemaan leikkaamalla ja rajaamalla. Koska leikkaus tapahtuu mielikuvatasolla ennen kuvaamista, osallistujien on mahdollista havaita kuvaamiseen liittyvä ajattelu erikseen.

Harjoituksen tarkoitus ei ole tuottaa viimeisteltyä elokuvakerrontaa nopeassa ajassa. Harjoituksen ohjaajan kannattaa kuvauksen jälkeen kiinnittää huomiota ensin siihen, miten leikkaamalla on luotu merkityksiä ja kuinka ilmaisuvoimaisesti eri otokset on kuvattu. Onko jokaisen otoksen kohdalla mietitty erikseen, miten juuri tämä tapahtuma tulisi kuvata? Vasta tämän ajattelun taidon päälle on hyödyllistä rakentaa pohdintaa kuvien esteettisestä yhteensopivuudesta ja leikkaustyylistä.

Leikkausharjoitus, jossa koko tapahtuma kuvataan mekaanisesti eri suunnista ja leikataan osiksi jälkikäteen, saattaa aluksi tuottaa esteettisesti sulavampaa kerrontaa, mutta edellyttää ja kehittää ajattelua vähemmän.

## Ellipsi

*Elokuvassa voi tapahtua asioita, joita ei koskaan näytetä. Harjoituksessa tehdään yksinkertainen video, jossa kokeillaan elliptistä kerrontaa.*

1. Luokka jaetaan kolmen hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä valitsee itselleen jonkin yksinkertaisen tapahtuman, jonka voi kertoa yhdellä lauseella ja näyttää yhdellä otoksella. Tapahtuma voi olla esimerkiksi "oppilas lähtee ulos", "kengännauhat solmitaan" tai "Mikko tekee kuperkeikan". Tässä vaiheessa ryhmille ei vielä kerrota, miten kuvaus tapahtuu. Valittuja tapahtumia ei kerrota muille.
2. Ryhmät saavat tehtävän: Kuvatkaa keksimänne kohtausta yhdellä otoksella niin, että itse tapahtumaa ei näy kuvassa. Kameraa saa liikuttaa. Jos tätä ennen on tehty kolmen kuvan harjoitus, voidaan tässäkin tehtävässä käyttää useampaa otosta. Apua ajatteluun saadaan katsomalla ellipsiä käsittelevä jaks *Elokuvan perusasia nro 2* -elokuvasta<sup>66</sup>.
3. Kun videoita katsotaan, yleisö tulkitsee, mitä kohtauksessa tapahtuu. Millä keinoilla katsoja on saatu ajattelemaan tapahtumaa, joka ei näy? Pohditaan yhdessä, mitä hyötyä elliptisestä kerronnasta voisi elokuvassa olla.

**Harjoituksen tavoite:** Vaikka lievä elliptisyys onkin tavallista kaikessa elokuvailmaisussa, katsoja kiinnittää siihen harvoin huomiota. Vapaa-ajan kuvaajakin osoittaa kameransa intuitiivisesti juuri siihen kohteeseen, jota hän kulloinkin ajattelee. Tässä harjoituksessa sääntö pakottaa kuvaajan miettimään elliptisyyttä tietoisesti. Tavoitteena on herättää oivallus siitä, miten katsojan oma ajattelu täydentää kuvaa. Ellipsisistä tulee yksi väline lisää kuvaajan elokuvallisen ajattelun työkalupakkiin.

**Vinkki:** Harjoituksen voi ensin toteuttaa myös niin, että kaikki saavat saman tehtävän, esimerkiksi ”oppilas pesee kädet”. Katselutilanteessa analysoidaan, millä erilaisilla keinoilla ja vihjeillä kuvaajat saivat katsojan ajattelemaan käsien pesemistä. Jos on aikaa, harjoitus voidaan tehdä molemmilla tavoilla.

---

66 Kaikki kuvaa EDU (2016)

## Montaasi

*Harjoituksessa tutustutaan montaasin toimintaan ja kokeillaan kuvien rinnastamisen voimaa. Apuna käytetään kieliopista tuttuja konjunktioita.*

### Lämmittely

1. Pöydälle levitetään kuvakortteja tai esimerkiksi lehdestä leikattuja valokuvia. Kuvat, joissa on toimintaa, soveltuvat erityisen hyvin. Kuvien lisäksi pöydälle asetetaan pienempiä paperilappuja, joissa kussakin on yksi konjunktio: **JA**, **MUTTA**, **KOSKA**, **VAIKKA**, **ELI**, **JOS**, **JOTEN**, **JOLLEI**, **NIIN KUIN**
2. Osallistujia pyydetään yhdistämään kuvia konjunktioiden avulla pareiksi. Näin syntyy kahden kuvan rinnastuksia, *montaaseja*. Pieni ryhmä voi tehdä harjoitusta vapaasti yhdessä, mutta suuremmassa ryhmässä jokaiselle pitää varmistaa mahdollisuus tehdä oma montaasinsa.
3. Jokainen kuvapari käsitellään yhdessä keskustellen. Mitä kuvissa tapahtuu? Mitä ajatuksia tai tunteita kuvien rinnastaminen herättää? Miksi?





## Kuvaustehtävä

1. Jakaudutaan 2–3 hengen ryhmiin, joilla on käytössään yksi kamera.
2. Kukin ryhmä saa paperilla listan valittuja suomen kielen konjunktioita: **JA, MUTTA, KOSKA, VAIKKA, ELI, JOS, JOTEN, JOLLEI, NIIN KUIN**
3. Tehtävänä on lähteä kameran kanssa ulos luokasta koulun tiloihin ja pihalle tai lähialueelle. Ympäristöstä kuvataan kahden otoksen pareja, montaaseja, joissa kuvia yhdistävänä ajatuksena on jokin annetuista konjunktioista. Konjunktiot ja kuvattavien montaasien määrä valitaan osallistujien iän ja käytettävissä olevan ajan mukaan.
  - Videot ovat dokumentaarisia. Tilanteita ei saa lavastaa, näytellä eikä selostaa vaan ne pitää löytää havaintoina siitä, mitä ympäristössä oikeasti tapahtuu. Yhden otoksen pituudeksi sopii 5–10 sekuntia. Nuoremmille osallistujille ja vähemmän virikkeellisessä ympäristössä voidaan antaa lupa myös järjestää ja näytellä tilanteita.
  - Konjunktioita ei kerrota katsojille. Ne ovat eräänlainen käsikirjoitus – tai linssi, jonka läpi ympäristöä tutkitaan.
4. Otoparit katsotaan pienissä ryhmissä tai yhdessä. Yleisö kertoo, mitä ajatuksia tai tunteita montaasi herätti.
  - Katsominen ei ole arvaustehtävä, jossa olisi oikeita vastauksia. Huomio kiinnitetään kuvaparin intuitiivisesti synnyttämiin tuntemuksiin. Tärkein tieto on nyt katsojilla. Jos erikseen sovitaan, tekijät voivat keskustelun jälkeen paljastaa konjunktin, joka heillä oli mielessään, ja kertoa pyrkimyksistään.
  - Harjoituksessa on eduksi, jos montaasin otokset voidaan esittää saumattomasti peräkkäin. Apuna voi käyttää yksinkertaista leikkausohjelmaa tai soittolistaa.

**Harjoituksen tavoite:** Montaasi on monimutkaista elokuvallista ajattelua, jossa on usein käsitteellisiä ulottuvuuksia. Siksi montaasin idean ymmärtäminen onkin helpointa oman oivalluksen kautta. Tämän harjoituksen apuvälineet löytyvät taas kielestä. Konjunktiot ovat eräänlaisia harjoittelun apupyöriä, joiden kanssa montaasiajattelussa päästään liikkeelle.

Konjunktin tehtävänä on asettaa sääntö, joka virittää kuvaajan havainnoimaan maailmaa suhteina, riippuvuuksina ja ristiriitoina. Huolellisesti tehtynä harjoitus tuottaa toimivia montaaseja, vaikka kuvaaja ei vielä ymmärtäisi, miten mekanismi toimii. Toistojen avulla ajattelu kehittyy intuitiivisemmaksi ja elokuvallisemmaksi. Oivallusten abstraktiuden taso riippuu oppilaiden iästä.

Tehtävän tavoitteena on oppia havaitsemaan otosten rinnastamisen synnyttämiä merkityksiä – sekä kuvaajana että katsojana.

## Käännä kuvaksi -videoseurapeli

*Elokuvaamisen taitoa on vaikea harjoitella järjestelmällisesti, koska kuvaaminen on ajattelemista. Juuri sitä opitaan tässä seurapelissä, joka sopii kaikenikäisille ekaluokkalaisista korkeakouluihin.*

1. Pelin järjestäjä suunnittelee lauseita, joissa tapahtuu yksinkertaisia asioita. Tapahtumat on mahdollista kuvata dokumentaarisesti lähiympäristössä. Jokaista työparia varten valitaan kaksi lausetta, joista ensimmäinen on helpompi ja toinen vaikeampi kuvata. Esimerkiksi: 1) *Jalankulkija ylittää suojatien.* 2) *Kevät saapuu.*
2. Ryhmä jaetaan pareihin. Jokainen pari saa kamerasa ja oman tehtävän:
  - Valitkaa annetuista lauseista jompi kumpi ja esittäkää se videon avulla. Yleisö yrittää arvata kuvan perusteella alkuperäisen lauseen.
  - Toinen lauseista on tarkoituksella toista vaikeampi. Voitte antaa itsellenne ja yleisölle haasteen!
  - Video kuvataan dokumentaarisesti tekemällä havaintoja lähiympäristössä. Otoksia ei lavasteta, näytellä eikä selosteta.
  - Tapahtuman voi näyttää sellaisenaan tai koostaa sen useammista osista. Lause ei saa kuitenkaan näkyä kuvassa tekstinä eikä vastaavina symboleina.
  - Video voi koostua yhdestä pitkästä tai monista lyhyistä otoksista. Tapahtuma voi toistua videolla useita kertoja. Kokonaiskesto on korkeintaan 3 minuuttia.
  - Mielikuvitusta saa ja kannattaa käyttää!
3. Jokainen pari näyttää vuorollaan oman videonsa muille. Yleisö yrittää arvata lauseen, joka on ollut videon alkuperäisenä tehtävänantona. Kuvaajat voivat sanallisesti korjata arvauksia oikeaan suuntaan, esimerkiksi: "Sama yksikössä!" tai "Ei kesä vaan..." Oikein arvannut saa pisteen.

### Osallistujien kokemuksia harjoituksesta:

*"Tässä sai ymmärtää, mitä kuvaaminen on."*

*"Opin, miten kuvauksella voi korostaa tavallisia asioita."*

*"Tykkäsin! Oli tavallaan helppo, mutta silti oppi jotain uutta."*

*"Tykkäsin! Hyvä, että oli vaikeampi ja helpompi tehtävä. Kevät saapuu oli abstrakti. Siinä sai käyttää luovuutta."*

*"Yleensä, kun lähdetään kuvaamaan, pitää näytellä ja lavastaa. Ei kuitenkaan ollut yhtään rajoittavaa kuvata näin."*

*"Mietin, mitä pitää tehdä, että joku asia tulee katsojalle mieleen."*

*"Tämä konkretisoi hyvin sen, että elokuvassa pitää näyttää. Opin näyttämään kameralla."*

## Semiotiikka-seurapeli

*Semiotiikka tarjoaa työkaluja kuvallisten viestien purkamiseen ja sanallistamiseen. Tässä harjoituksessa tutustutaan semiotiikan klassisiin käsitteisiin ikoniin, indeksiin, symboliin, denotaatioon ja konnotaatioon sananselityksien kautta. Samalla opitaan ajattelun taitoja, joista on hyötyä monilukutaidon kehittämisessä.*

1. Ensin tutustutaan esimerkkien avulla semiotiikan peruskäsitteisiin, joita tullaan käyttämään pelissä sääntöinä:
  - **Ikoni** on merkki, jonka viittaus perustuu samankaltaisuuteen. Esim. kuva tai ääni muistuttaa edustamaansa kohdetta.
  - **Indeksi** tarkoittaa, että merkillä on käytännöllinen suhde kohteeseensa, kuten syy-seuraussuhde tai muu suora viittaus, jonka voi päätellä. Esimerkiksi sanonnan mukaan savu on merkki tulesta. Sairauden oire on merkki sairaudesta. Ulkoa kuuluva auton ääni on merkki siitä, että ulkona on auto. Kynttilä tien varressa on merkki kuolemasta liikenteessä. Valokuva on samaan aikaan ikoninen (kohdettaan esittävä) että indeksinen (seuraus siitä, että kuvauksen kohde on ollut kameran edessä). Indeksi on ikään kuin pieni pala, joka on irrotettu kohteestaan.
  - **Symbolin** sisältö on sovittu. Sanat ovat yleisesti symboleja: on vain päätetty, että paita tarkoittaa paitaa, ja eri kielissä symboli on erilainen. Symboleja on myös esimerkiksi liikennemerkeissä, kellotauluissa ja ihmisten eleissä. Matkamuuistosineellä on usein sekä symbolinen että indeksinen suhde lomamatkaan.
  - **Denotaatiolla** tarkoitetaan merkin ensisijaista merkitystä. Kuva autosta viittaa autoon.
  - **Konnotaatiolla** tarkoitetaan merkin kulttuurisia ja henkilökohtaisia sivumerkityksiä, assosiaatioita. Kuva autosta viittaa toisaalta liikenteeseen, toisaalta esimerkiksi saasteisiin ja ruuhkiin, joissain kulttuureissa vapauteenkin.
2. Teorian jälkeen siirrytään toiminnalliseen osaan: seurapeliin. Pelin vetäjä valitsee etukäteen ajankohtaisia käsitteitä omille lapuilleen: olympialaiset, kesä, politiikka, kouluruoka...
3. Osallistujat jaetaan pareihin, joista jokainen saa tehtäväkseen esittää yhden käsitteistä kolmen kuvan avulla. Kuvat etsitään netistä kuvahaulla, otetaan talteen ja liitetään omille sivuilleen uuteen diaesitykseen. Säännöt:
  - Kuvilla ei saa olla ikonista eikä symbolista suhdetta esitettävään käsitteeseen. Ne eivät saa siis näyttää asiaa sellaisenaan eivätkä viitata siihen merkillä, jonka on sovittu sitä tarkoittavan.
  - Vihje voi olla siis joko a) indeksi (jäähkiekon maailmanmestaruuden voi esittää kuvalla Kauppatorin juhlista) tai b) konnotaatio (rasismiin voi viitata kuvalla ”Rajat kiinni”-mielenosoituksesta).
  - Kuvia kannattaa miettiä myös kokonaisuutena: mistä kahdesta tai kolmesta kuvasta peräkkäin esitettynä tulisi mieleen tarkoitettu käsite? (Vrt. montaasi<sup>67</sup>)
4. Parit näyttävät yleisölle yhden kuvan kerrallaan. Muut yrittävät ääneen arvata, mikä käsite on vihjeiden aiheena. Kun arvaus on osunut oikeaan, pohditaan lyhyesti, mikä ratkaisi arvoituksen. Arvaaja saa pisteen!

---

67 Ks. Mitä on leikkaaminen? s. 69 ja Elokuvausharjoituksia: Montaasi s. 116

## Vinkkejä kuvaamiseen ja katsomiseen

- Elokuva koostuu kameralla vangitusta ajasta. Ajan virta näkyy kuvassa tapahtumina, jotka voivat olla pieniä tai suuria. Elokuvan katsoja on orientoitunut tunnistamaan pieniäkin kuvassa tapahtuvia muutoksia ja antamaan niille merkityksiä.
- Kuvaajia kannattaakin kannustaa etsimään tapahtumia maisemien sijaan. Hyvin pienetkin tapahtumat saattavat kuvattuna olla viehättävää katsottavaa: tuulessa heiluvat lehdet, sadepisarat vesilammikossa, oppilaiden jalat portaikossa, bussia levottomasti odottavat matkustajat. Luonnonläheisessä ympäristössä linnut ruokailevat lintulaudalla, meluisassa kaupunginosassa autot suhaavat päätiellä. Iloinen kotiseutu voi syntyä hymyilevistä ihmisistä ja leikkivistä lapsista.
- Joissain harjoituksissa on eduksi, että kameraa pidetään paikallaan. Sääntö kannustaa etsimään kameran eteen eläviä asioita sen sijaan, että kuva elävöitetään kameraa liikuttamalla. Näin kuvan rajauskin tulee mietittyä ennen kuvaamisen aloittamista.
- Jos harjoituksen tuotos koostuu useista otoksista, on eduksi, että ne voidaan katsoa saumattomasti peräkkäin. Tiedostot voidaan asettaa oikeaan järjestykseen tietokoneen soittolistalle tai leikata jo mobiililaitteella yhdeksi videoksi.
- Tabletin ja älypuhelimien näytön saa jaettua koko luokalle helposti dokumenttikameralla. Kuvanlaatu ei säily ennallaan, mutta ratkaisu on nopea ja helppo.

## LIITE 2: Kuvaustehtäviä eläintarhaan

Suunnittelin yhdessä Korkeasaaren eläintarhan kanssa valikoiman kamerakynätehtäviä, joiden avulla retkeä eläintarhaan voi jäsentää ja eläintarhan mahdollisuuksia hyödyntää biologian ja maantiedon opiskelussa. Samat tehtävät sopivat hyvin retkille myös muihin eläintarhoihin ja kotieläinpuistoihin. Esittelen tässä niistä muutamia erilaisia. Kaikki tehtävät löytyvät Korkeasaaren kotisivuilta: [www.korkeasaari.fi](http://www.korkeasaari.fi)

### KUVASARJA

**Kuvaustehtävä:** Kuvaa valokuvasarja, jonka ensimmäisessä kuvassa on (tasan) yksi eläin, toisessa kaksi eläintä, kolmannessa kolme jne. Kuinka pitkälle pääset?

**Katselutehtävä:** Luokassa tutkitaan kuvia ja lasketaan eläimiä joko yhdessä tai parin kanssa.

### HAUSKA, KAUNIS, OMITUINEN ja PELOTTAVA ELÄIN

**Kuvaustehtävä:** Kuvaa video-otoksilla löytämäsi: 1) hauskin eläin 2) kaunein eläin 3) omituisin eläin 3) pelottavin eläin. Perustele valintasi ääneen. Videon pituus maks. 10 sekuntia.

**Katselutehtävä:** Videot katsotaan ryhmissä tai pareittain – ensin ilman ääntä. Katsojat tulkitsevat, onko kuvassa hauskin, kaunein, omituisin vai pelottavin eläin? Miksi kuvaaja saattaisi pitää eläintä sellaisena? Sen jälkeen kuvaaja soittaa alkuperäisen selostuksen. Ryhmä pohtii yhdessä, mitä yhdistäviä ominaisuuksia on hauskoilla (kauniilla, omituisilla ja pelottavilla) eläimillä.

### ELÄINTEN PUUHIA

**Kuvaustehtävä:** Luokassa valmistellaan etukäteen lista asioista, joita eläimet saattaisivat eläintarhassa tehdä. (Syödä, nukkua, pissata, kakata, leikkiä, olla piilossa, olla seurallisia...) Eläintarhassa jakaudutaan pienryhmiin, joiden tehtävänä on etsiä mahdollisimman monta näistä puuhista ja kuvata niistä lyhyet video-otokset. Jos jokaisella on oma laite, ryhmä voi jakautua edelleen työskentelemään erikseen.

**Katselutehtävä:** Käydään läpi luokan yhteistä listaa eläinten puuhista. Mikä ryhmä löysi nukkuvan eläimen? Jokaisesta kategoriasta katsotaan yhdessä ainakin yksi otos. Jokainen ryhmä saa tulla näyttämään vuorollaan. Merkitään luokan yhteiseen listaan, mitä eläimiä löytyi kunkin toimen ääreltä.

### ELIÖRYHMÄT

**Kuvaustehtävä:** Eläintarhakäynnin loppupuolella jokainen oppilas käy ottamassa valokuvan halumastaan eläimestä. Eläimen pitää olla kuvattavissa niin, että sen voi tunnistaa kuvasta.

**Katselutehtävä:** Kuvien ottamisen jälkeen kokoonnutaan yhteen ja otetaan kuvat näkyviin omalle laitteelle. Opettaja pyytää oppilaita järjestäytymään ilman keskustelua eliöryhmittäin. Opettaja auttaa järjestäytymisessä tarpeen mukaan.

## UHANALAISIA ELÄIMIÄ

**Kuvaustehtävä:** Kuvaa parin kanssa maks. 15 sekunnin video-otos mahdollisimman monesta uhanalaisesta eläimestä. Tiivistä muutamaa lauseeseen jokin kiinnostava tieto eläimen uhanalaisuuden syistä ja selosta se ääneen kunkin videon taustalle. Tietoa uhanalaisuudesta löydät eläimen tarhan kyltistä.

**Katselutehtävä:** Pienryhmässä katsotaan 2–3 parin havainnot ja tehdään yhteinen lista löydetyistä uhanalaisista eläimistä ja niiden uhanalaisuuden syistä. Sen jälkeen vaihdetaan tietoja naapuriryhmän kanssa.

## MAAILMAN ELÄIMIÄ

**Kuvaustehtävä:** Kuvaa yksi eläin jokaisesta Korkeasaarella edustetusta maanosasta: Aasiasta, Afrikasta, Australiasta, Etelä-Amerikasta, Euroopasta ja Pohjois-Amerikasta. Tietoa eläimistä löydät eläimen tarhan kyltistä. Selosta ääneen maanosan ja eläimen nimi: “Australiassa elää kenguruita.”

**Katselutehtävä:** Videot katsotaan pienissä ryhmissä. Ryhmät tekevät listan eri maanosien eläimistä. Tiedot kootaan luokan yhteiseen listaan.

## ELÄIN TUBETTA

**Kuvaustehtävä:** Tehtävän voi tehdä yksin tai parin kanssa. Valitse yksi eläintarhan eläimistä ja pysähdy seuraamaan sen elämää. Pohdi, mitä eläin kertoisi omasta päivästä eläintarhassa, jos se osaisi tehdä videoblogin! Tee lista ranskalaisilla viivoilla tai kirjoittakaa valmis teksti.

Kuvaa yksi noin 60 sekunnin mittainen video-otos, jossa eläin itse on lähikuvassa tai jossa seurataan eläimen puuhia. Puhu samalla ajatusääni, jossa eläin kertoo omasta päivästä.

**Vinkki!** Tehtävään kannattaa määritellä säännöt. Opettaja määrittelee tehtävän pituuden sekunteina ja otosten määränä. Tehtävään voi antaa myös sisältösääntöjä, jotka ohjaavat havainnointia ja ajattelua. Eläimen pitää kertoa esimerkiksi: Mistä olen kotoisin? Mitä syön? Mitä muuta teen? Mikä tarhassani muistuttaa alkuperäisestä elinympäristöstäni? Miksi ihminen on rakentanut minulle juuri tällaisen tarhan? Esittele kolme yksityiskohtaa.

**Katselutehtävä:** Oppilaat poimivat videosta annettuihin sääntöihin liittyviä faktoja. Ne voidaan tarkistaa yhdessä. Jos vloggaukset jaetaan verkossa, kotitehtävänä voi olla käydä kirjoittamassa jokaiselle eläimelle kommentti esimerkiksi jonkin toisen eläimen roolissa! Mitä kokemuksia hänellä on samoista asioista?

## BIOTOOPIT

**Valmistautuminen:** Ennen retkeä valitaan jokaiselle ryhmälle yksi Korkeasaarella edustetuista biotoopeista: vuoristo, rannikko, havumetsä, sademetsä, aro tai puoliaavikko. Biotoopista etsitään tietoa, joka otetaan mukaan retkelle.

**Kuvaustehtävä:** Korkeasaarella valitun biotoopin keskeiset ominaisuudet havainnollistetaan kuvaamalla ja selostamalla. Jokainen ominaisuus esitetään omana maksimissaan 10 sekunnin otoksenaan. Otokset voi yhdistää yksinkertaisesti editoimalla.

**Katselutehtävä:** Ryhmät esittävät videonsa muille ensin ilman ääntä. Yleisö yrittää tunnistaa biotoopin ominaisuudet kuvan perusteella. Lopuksi ryhmä esittää videonsa alkuperäisen selostuksen kanssa.

## ELÄINTARHAN MAINOSVIDEO

**Kuvaustehtävä:** Pienryhmien tehtävänä on kuvata minuutin mittainen esittelyvideo, joka julkaistaisiin kuvitteellisen eläintarhan tubekनावalla. Videon tavoitteena on houkutella eläintarhaan nuoria, jotka eivät aiemmin ole olleet eläintarhasta kiinnostuneita. Video koostuu pelkästään lyhyistä *dokumentaarisista* otoksista, joita ei lavasteta eikä niissä näytellä. Merkityksiä luodaan valitsemalla, rajaamalla ja rinnastamalla asioita tarkoitushakuisesti. Otokset leikataan yhteen yksinkertaisesti, ilman selostusta tai tekstejä. Vapaasti käytettävää musiikkia löytyy esimerkiksi incompetech.com-sivustolta.

**Katselutehtävä:** Katsojat pohtivat, miten video onnistuu tavoitteessaan. Millaisia keinoja tekijät käyttävät kohderyhmän puhuttelemiseen? Mitä valintoja he ovat tehneet? Mitä on kuvattu, mitä ei? Mikä videosta tekee *mainoksen*?

## EROOSIO

**Valmistautuminen:** Tehtävä alkaa koulussa tutustumisella eroosioon. Mitä eroosio on, mistä se johtuu, miten se ilmenee? Ryhmät valmistelevat itselleen muistiinpanot mukaan retkelle.

**Kuvaustehtävä:** Selittää eroosio kuvaamalla dokumentaarisesti Amazoniaan ja Afriasiaan rakennettuja ympäristöjä. Ette saa itse esiintyä tai puhua videolla. Voitte yhdistää useampia otoksia eri puolilta taloja. Leikatkaa video yhtenäiseksi esitykseksi mobiililaitteella tai tietokoneella. Maksimipituus 30–60 sekuntia.

**Katselutehtävä:** Miten eroosio havainnollistetaan videossa? Tulkitkaa erikseen jokaisen otoksen tarkoitus.

**Huom!** Samanlaisella tehtävällä voi havainnollistaa myös muita maiseman tai ilmaston muuttumiseen liittyviä ilmiöitä. Kuvaamisen tarkoitus ei ole niinkään tuottaa täsmällistä opetusvideota vaan jäsentää ja aktivoita oppilaiden ajattelua.

