

Monilukutaituri mediaviidakossa

Työpajamalleja kirjaston ja koulun yhteistyöhön



SISÄLLYS

LUKIJALLE	3
KIRJASTOTAITOJA	4
1 Kirjastoseikkailut ja kirjastoleikit	5
1.1 Kadonneiden kirjastokorttien jäljillä	5
1.2 Lelut kirjastossa	6
1.3 Kirjastoa leikkimään!	7
1.4 Villi eläinjäljitys	9
1.5 Kuvaus! – kirjastoleffapaja	10
1.6 Kirjastokaistan Kurkistus kulisseihin – sarja	13
2 Suunnistetaan kirjastossa	14
2.1 QR-koodisuunnistus	14
2.2 Rikos kirjastossa	19
3 Kirjastoa tutkimassa	21
3.1 Mitä olet aina halunnut tietää kirjastosta?	21
3.2 Reportterit kirjastossa	22
3.3 Luokan oma kirjasto-opas	23
TARINOIDEN ÄÄRELLÄ	25
4 Kirjavinkkaukset ja muu kirjatarjoilu	26
4.1 Kirjatarjoilut	26
4.2 Kirjavinkkaus	29
5 Kevyt sanataideluku	32
6 Kuvankaunis runo - Visuaalinen runous	36
HYVÄ TIETO	41
7 Tiedonhaunopetus ja OPS	41
8 Vaihtoehtoja tiedonhaunopetukseen	44
8.1 Tiedonhaunohjausta tiedontarpeeseen	45
8.2 Tiedonhaun harjoitustehtävät	46
8.3 Tarinoilla tiedonhakuun	47
8.4 Tietoraketti	47
9 Laajasti monialaiset teemapaketit	48
LAAJA MONILUKUTAITO	50
10 Aparaatissaari - Apparatön - Gadget Island	51
11 Pelilukutaitoa	52
12 Kuvanlukutaito	55
12.1 Kuvankäsittely Vintage Looks –ohjelmalla	55
12.2 Taikalamppu-menetelmä (referaatti)	56
12.3 Kevyt Animaatio-Taikalamppu (referaatti)	59
12.4 Valograffiti-työpaja	60

MINÄ JA YMPÄRISTÖNI	63
13 Oma tarinani & meidän tarinat	63
13.1 Nuorten digitarina-työpaja	63
13.2 Elävä kirjasto	65
14 Toisilta oppimisen pop up –festarit	66
15 Kotiseutu	68
15.1 Aikamatkoja kotiseudulla	68
15.2 Kirjailijan jäljillä	71
15.3 Kirjastoreitit	72
16 Työpajoja ekologisesti	73
16.1 Kirjasairaala	73
16.2 Poistokirjoista ITE-taidetta	73
TYÖKALUJA	75
17 Lasten- ja nuortenkirjaston juhlapäivyri	75
18 Ryhdy e-kirjailijaksi	76
18.1 Papuri	76
18.2 Book Creator	78
19 Animaatio-ohjelmia	80
19.1 Selkeä kuvakäsikirjoitus pohja	80
19.2 Puppet Pals –animaatiosovellukset	81
20 Ohjelmia videoiden tekoon	84
20.1 Movie Maker	84
20.2 Windows Liven elokuvatyökalu	85
20.3 Wevideo	86
20.4 Trailereita iMovie-ohjelmalla	86
21 QR-koodien tekeminen ja lukeminen	88
22 Koodausta kaikille!	90
22.1 Koodilauseiden harjoitteluleikkejä	91
22.2 Lasten koodausohjelmille yhteistä	92
22.3 Hour of Code eli Koodaustunti	93
22.4 Scratch Jr.	94
22.5 Scratch	96
22.6 Hopscotch	97
23 Lisätyn todellisuuden sovelluksia eli AR-a...pseja	101
23.1 Dinosaurs - live! & Star Trek	102
23.2 Aurasma	103
23.3 ZooKazam	105
23.4 Quiver	106
24 Padlet-seinä	106
25 Kahoot! käytössä	107
26 Sarjakuvatyökaluja	110
27 Muutamia hyödyllisiä osoitteita	113
28 Työpajoja luokka-asteittain	114
# Asiasanoja ja hakusanoja	115

LUKIJALLE

Monilukutaituri mediaviidakossa on Porsse-kirjastojen eli Askolan, Pornaisten, Porvoon ja Sipoon kirjastojen hanke, joka käynnistyi syksyllä 2015 aluehallintovirastolta saadun tuen turvin. Hanketta toteuttamassa on ollut myös Mediakasvatuskeskus Metka ry. Hankkeessa oli tarkoitus koota mediakasvatuksellisia työpaja-paketteja, toimintamalleja, ja vakiinnuttaa mediakasvatus alueen kirjastojen ja koulujen yhteistyöhön. Materiaali julkaistaan hankesuunnitelman mukaisesti suomeksi ja ruotsiksi vapaasti hyödynnettäväksi. Ohjausryhmässä on ollut mukana sekä kirjastotyöntekijöitä että opettajia alueen kunnista. Se on hyvä pohja yhteiselle suunnittelulle myös jatkossa.

Mediakasvatussuunnitelma on tarkoituksella tehty samaan aikaan kun kouluissa valmistauduttiin uuteen opetussuunnitelmaan OPS 2016. Suunnitelma ei pyri olemaan kaiken kattava, se on valikoima uutta ja uudistettua. Se, mikä on hyväksi koettu ja haluttu säilyttää, on saanut rinnalleen uusia vaihtoehtoja. Suunnitelmassa on myös lainattuja ja lahjoitettuja, jatkettuja ja päivitettyjä ideoita.

Taustalla ovat vaikuttaneet niin mediakasvatus, kirjaston tehtävät kuin opetussuunnitelman perusteet. Mediakasvatus ajatellaan tietoisena, tavoitteellisena ja suunnitelmallisena toimintana. Se on kasvatus, ohjausta ja sisällöntuottamista. Media ajatellaan laajasti, esimerkiksi kaiken kirjastoaineiston ja tiedonhaun sekä tiedon välittämisen välineet kattavaksi. Mediakasvatuksella halutaan edistää ja vahvistaa oppilaiden valmiuksia ja taitoja mediakulttuurissa elämiseen. Sillä tähdätään mediataitoihin, joilla kehitetään luovia ja esteettisiä taitoja, kriittisiä tulkintataitoja sekä osallisuutta, joka syntyy vuorovaikutuksen ja oman toiminnan kautta.

Kirjastojen mediakasvatuksen rooli suhteessa uuteen opetussuunnitelmaan saa uutta sykettä varsinkin monilukutaito-termistä. Kirjastoissa on tuttua se, että viesti voi välittyä puhumalla tai kirjoittamalla, olla ääntä, kuvia tai tekstiä ja käyttää kinesteettisiä, painettuja, analogisia tai digitaalisia keinoja. Sekin on selvää, että monilukutaito koskee kaikkia oppiaineita ja tiedonaloja. Monilukutaidon haaste kirjastoille on ajatus laajan vastaanottamisen ja tuottamisen taidosta, se, että monilukutaito on paitsi luku- myös kirjoittamisen taitoa. Uuteen opetussuunnitelmaan kytkeytyvässä Monilukutaiturissa on pidetty mielessä lisäksi sellaisia muun muassa OPS:in termejä kuin laaja- ja monialaisuus, ilmiöoppiminen, tekemällä oppiminen, oppilaslähtöisyys ja yhdessä tekeminen.

Teoriat ja tiedot ovat vaikuttaneet taustalla, mutta Monilukutaiturin tarkoitus ei ole painiskella teoreettisten kysymysten kanssa, vaan tarjota vinkkejä käytännön työhön. Aineisto on jaettu kuuteen ryhmään: Kirjastotaidot, Tarinoiden äärellä, Hyvä tieto, Laaja monilukutaito, Minä ja ympäristöni sekä Työkaluja, jossa on ohjeita digitaalisten ohjelmien käyttöön.

Monilukutaiturin työpaja- ja toimintaohjeita saa CC BY-NC 4.0 –lisenssin (nimeä, ei-kaupallinen, kansainvälinen) mukaan käyttää ja muokata sopiviksi, parannella, yhdistellä, lisätä ja karsia tilanteen mukaan. Työpajamalleja voi huoletta soveltaa muuhunkin toimintaan, kuin kirjaston ja koulun mediakasvatus-yhteistyöhön.

Anne Heinonen (2016)



CC BY-NC 4.0

KIRJASTOTAITOJA

Kirjastonkäytön opetus on kirjastotuntien klassikko, jolla tutustutaan siihen, mikä kirjasto on ja millaisia ovat kirjaston palvelut. Kirjastotaidoista voi muokata sopivan opastuspaketin kaiken ikäisille asiakasryhmille, niin tottuneille kuin uusillekin kirjastonkäyttäjille. Tässä on esillä kirjastotaitotunnin malleja, joista voi ideoida toimintaan mukaan leikkiä, pelillisyyttä ja yhdessä tekemistä. Malleissa on esillä myös tapoja hyödyntää videoimista, valokuvaamista ja koodeja kirjastotaitojen oppimisessa.

Koululaisten kirjastotaitojen opetustunnin tavoitteena voi olla vastata esimerkiksi tällaisiin kysymyksiin:

- Miten pääsee kirjaston asiakkaaksi, miten saa kirjastokortin ja mihin sitä tarvitaan.
- Koko kirjaston tai lasten- ja nuortenosastojen esittely
- Mitä kirjastossa voi tehdä
- Miten ja mistä voi löytää kiinnostavaa aineistoa
- Miten ja miksi aineisto on järjestetty
- Miten kirjastossa lainataan erilaista aineistoa omaan käyttöön ja miten se palautetaan
- Mikä on kirjaston aineistotietokanta, miten sitä käytetään ja mitä hyötyä siitä on
- Millaiset ovat kirjaston verkkosivut tai lasten- ja nuorten kirjastopalvelut internetissä

Suomessa koulujen ja kirjastojen yhteistyöstä on tullut niin vankkaa ja vakiintunutta, että useimmissa kunnissa ja kaupungeissa voidaan nyt ajatella jokaisen peruskoululaisen tutustuvan kirjastoon kouluvuosien aikana. Vaikka kaikista ei tule aktiivisia kirjastonkäyttäjiä, jokainen koululainen saa ainakin tiedon siitä, että on olemassa kirjasto ja käsityksen siitä, mitä siellä tehdään.

Kirjaston markkinoinnin kannalta tilanne on upea ja se tekee kirjastojen kouluyhteistyöstä sekä kirjastotaitojen opetuskäynneistä entistä tärkeämpiä. Monenlaisen yhteistyön lisäksi juuri kirjastopalveluihin tutustumista kannattaisi jatkaa ensiluokkalaisten korttienhakuvierailun jälkeenkin, jotta tulee tutuksi se, miten erilaisissa tilanteissa kirjastosta saattaa olla hyötyä. Tietämys kirjastopalveluista päivittyy ja kirjaston palveluiden monipuolisuus tulee tutuksi. Kirjastotaidot ovat osa tiedonhallintataitojen kokonaisuutta.

Kirjaston kannalta on mielekästä saada kosketus koko ikäluokkaan ja olla kuulolla. Kommenttien ja keskustelujen kautta saa arvokasta tietoa siitä, mitä kävijät ajattelevat kirjastosta ja sen palveluista. Tässä Kirjastotaitoja-luvussa on ideoinnin pohjaksi erilaisia testattuja ja eri-ikäisille soveltuvia keinoja tehdä kirjastoa tutuksi. Tämä on tärkeää, mutta sen ei tarvitse olla vakavaa.

1 KIRJASTOSEIKKAILUT JA KIRJASTOLEIKIT

1.1 KADONNEIDEN KIRJASTOKORTTIEN JÄLJILLÄ

Porvoon kirjastossa ekaluokkalaiset saavat omat kirjastokorttinsa ja tervetuloitovotuksen kirjaston asiakkaiksi Ossian-seikkailun myötä. Käynti ja kirjastokorttien tilaaminen valmistellaan opettajan kanssa niin, että kortit voidaan tehdä kirjastossa valmiiksi ennen luokan tuloa seikkailemaan. Kirjastolta Ossian-seikkailu vaatii lisäksi kierroksen valmistelun ja leikkimään heittäytymisen.

Kun luokka tulee sovittuna aikana kirjastovierailulle noutamaan kirjastokorttejaan - niitä ei yllättäen löydykään mistään. Kortit ovat oudosti kadonneet yön aikana. Mitä kummaa on voinut tapahtua!

Lapsille kerrotaan tarinaa Ossian-myyrystä, joka asustaa kirjastossa. Koska myyrä saattaisi tietää jotain kadonneista kirjastokorteista, sitä pitää lähteä yhdessä etsimään. Luokkaa kierrätetään ympäri kirjastoa vihjeiden mukaan. He löytävät myyrälle kuuluvia tavaroita ja paikkoja, jossa myyrä on selvästi ollut. Samalla tutustutaan kirjaston toimintaan ja kirjasto-tilaan.

Lopulta erään suljetun oven takaa alkaa kuulua musiikkia. Sieltä löytyy niin Ossian kuin lasten kadonneet kirjastokortit. Kortit jaetaan oppilaille kuin palkinnot, jokainen lapsi kutsutaan hakemaan omaa korttiaan nimeltä mainiten.

Kohderyhmä: 1. luokat

kirjastonkäyttö, kirjastokortit, kirjastopalvelut, kirjastotila, leikit, seikkailu

Lähde ja kuva: Porvoon kaupunginkirjasto



1.2 LELUT KIRJASTOSSA

Lelujen käyttö kirjastotaitojen opastamisessa voi tuoda lapsille uusia oivalluksia siitä, mitä kirjastossa voi tehdä. Lähtökohtana ovat lasten omat ajatukset kirjastosta ja niistä keskustelu yhdessä ryhmän kanssa.

Jokaisella lapsella on kirjastokäynnillä mukana oma lelu tai mieluisa lelu päiväkodista. Jos kirjastossa on sopivia leikkikaluja, niitäkin voi käyttää. Käynnin aluksi esitellään lelut ja lapset voivat kertoa, miksi juuri se lelu on päässyt mukaan. Lapset miettivät, mitä lelut voisivat kirjastossa tehdä ja vievät niitä eri puolille kirjastoa. Lapset ottavat lelujen kirjastokäynnistä valokuvia.



Ennen kuvaamista keskustellaan yhdessä siitä, millainen on hyvä kuva ja millaisia kuvia saa ottaa lupaa kysymättä. Varmistetaan, että kaikki osaavat kuvata ja käsitellä kameraa, tablettia tai muuta tallennuslaitetta. Kuvien ottamiselle annetaan aikaa esimerkiksi 15–20 minuuttia. Lopuksi kokoonnutaan katselemaan kuvia ja mietitään, mitä kuvat kertovat kirjastosta.

Valokuvista voi lasten kanssa toteuttaa näyttelyn kirjastoon tai päiväkotiin tai kirjaston käyttämään sosiaalisen median palveluun. Lapset voivat keksiä kuville nimet tai kertoa lyhyesti, mitä kuvassa tapahtuu.

Kohderyhmä: päiväkotiryhmät, 0-1. luokat

Lähde: Mediametkaa 6.

LELUT YÖKYLÄSSÄ

Lelujen yökyläily Rikhardinkadun kirjastossa Helsingissä nousi vuonna 2015 uutiseksi. Sen jälkeen nalleja ja nukkeja on kutsuttu yökylään tai yöbileisiin muuallakin. Avoimet yökyläilykutsut ovat saaneet myös aikuisia tuomaan pehmoleluja kirjastoon.

Kyläily sujuu joka kirjastossa omalla tavallaan. Lelujen kyläilyä valokuvataan ja siitä kerrotaan pieniä tarinoita, jotka voi luovuttaa seuraavana päivänä lelun mukana kotiin. Yöseikkailukuvista saa hellyttävän näyttelyn kirjastoon tai postauksen kirjaston blogiin, Facebook- tai Instagram-tilille.

Kohderyhmä: perheet, päiväkodit, 0-2. luokat

kirjastotila, kirjastonkäyttö, leikkikalut, valokuvaus, kuvailmaisuus, näyttelyt



Kuvat: Sipoon kirjasto

1.3 KIRJASTOA LEIKKIMÄÄN!

Ohjattuja leikkejä kirjastossa käymisestä leikitetään ympäri maata päiväkotiryhmillä, eskareilla ja alkuopetusikäisillä. Leikki voi kestää koko kirjastovierailun tai olla osa sitä. Leikkejä voi leikkiä ilman sen kummempia virikkeitä, kuin mitä kirjastoympäristö tarjoaa tai sitä varten voi olla järjestetty rekvisiittaa ja rooliasuja. Nopea ja helppo tapa jakaa leikin roolit, on tehdä sitä varten esimerkiksi kaulaan ripustettavia kylttejä. Ne päälle pukemalla voi saada roolin satukirjana, dvd-elokuvana, kirjastovirkailijana tai jonain muuna leikin hahmona.

Kirjastoleikissä käsikirjoitus on suuntaa antava ja hahmottaa ohjaajalle tunnin etenemisen. Lasten toiminta leikissä saa usein suunnitelmat elämään ja muuntumaan. Kirjastoleikin tarkoituksena voi olla kertoa kirjojen käsittelystä, aineiston lainaamisesta, kirjojen järjestyksestä tai mistä vain, rajana ovat mielikuvitus ja kirjaston käytösäännöt.

Tässä esitelty kirjastoleikki on suunniteltu Hilikka Nuopposen Kirjaleikin ja muiden lähteiden pohjalta ja sitä voi vapaasti käyttää oman ideoinnin pohjana, kehittää ja muokata edelleen.

SADUSTA KAIKKI ALKAA

Kirjastoleikin alun tarkoitus on tutustua ja saada tunnelmasta iloinen ja rento. Jutellaan saduista ja satujen lukemisesta, millaisia satuja ja satujen sankareita lapset keksivät ja muistavat. Virikkeeksi voi ottaa mukaan pieniä satuihin liitettäviä esineitä, puupalikan, josta voisi vuolla puu-ukon, kankaanriekaleen noidan viitasta, kiven lohikäärmeen pesästä tai tuoksutella kardemummaa, joka on tuotu kolmen iloisen rosvon kotikaupungista. Jutellaan, kysellään, tutkitaan ja arvaillaan.



Kuva: Colleeng727 Flickr

TAIKAPUSSI - ELI MIKÄ ON KIRJASTOKORTTI

Pussi, jonka sisällä on taikaesine, lähtee kiertämään kädestä käteen ja jokainen saa tunnustella pussin päältä, mitä siellä voisi olla. Kukaan ei saa sanoa arvaustaan ääneen, ennen kuin pussi on kiertänyt kaikilla. Sitten arvuutellaan, kunnes yhteen ääneen lausuttu taikasana avaa pussin ja sisältö paljastuu kirjastokortiksi. Keskustellaan siitä, millainen taikakortti se on.

MITÄ ON TAPAHTUNUT! – ELI MITEN AINEISTOA PITÄISI KOHDELLA

Pöydälle on kasattu surkeassa kunnossa olevia kirjoja ja mietitään yhdessä, mitä niille on voinut tapahtua. Jutellaan siitä, mitkä olisivat hyviä tapoja käsitellä kirjoja, DVD-levyjä tai muuta kirjastosta lainattavaa aineistoa ja miksi se on tärkeää.

TAIOTAAN LAPSISTA KIRJOJA - ELI MITÄ LASTENOSASTOLTA LÖYTYY

Leikkiä varten tehdään kaulaan ripustettavat kyltit, jotka ovat tai esittävät kirjan tai levyn kansia, joissa on lainausta varten kirjaston tarra. Jokainen lapsi saa kyltin kaulaansa ja koko joukko loitsitaan kirjoiksi tai levyiksi.

Taiotuilla kirjoilla voi nostaa esiin aineistojen monipuolisuutta ja sitä, missä päin kirjastoa tai lastenosastoa erilaiset aineistot sijaitsevat. Kaulakyltit tehdään sellaisiksi, että niistä on helppo huomata, mihin aineiston tai kirjallisuuden lajiin ne liittyvät.

Lapset voivat hakeutua ryhmiin kylttiensä mukaan ja miettiä yhdessä, millaista ryhmän edustama aineisto on. Lapset voivat keksiä, mitä oman kyltin kirjassa tai videossa tapahtuu.

Lopuksi lapsiaineisto hyllytetään eli jokainen lapsi vie vuorotellen kyltin mukaan oikealle kohdalle kirja- tai levyhyllyn eteen. Kirjoja voi kuljettaa kärryllä niin, että jokainen lapsi pitää kärrystä kädellään kiinni.

Jos halutaan harjoitella aakkosia, kansiin merkitään selvästi aakkonen ja lapsikirjat vievät hyllyyn aakkosten mukaisen paikan eteen.

SÄTEEN TAIKAA - ELI MITEN LAINATAAN JA PALAUTETAAN

Lapsille kerrotaan, mitä pitää tehdä, kun haluaa lainata jotain kirjastosta. Taikapussin kirjastokortti otetaan käyttöön ja jokainen lapsi saa itse lainata kaulassaan roikkuneen leikkikirjan ja jos se on mahdollista, lopuksi myös palauttaa sen itse.

KUUNNELLAAN! – ELI HYVÄT TAVAT KIRJASTOSSA

Kokoonnutaan rauhassa istumaan, suljetaan silmät ja kuunnellaan kirjaston äänimaisemaa. Mitä ääniä kuuluu ja mistä ne voisivat tulla? Voidaan yhdessä miettiä, millaiset äänet eivät niin hyvin sovi kirjaston äänimaisemaan ja jutellaan vielä hyvistä tavoista kirjastossa. Lopuksi äänimaisemaa voi täyttää lukemalla tai kertomalla sadun.

MEIDÄN RYHMÄN KIRJASTO-OPAS

Kirjastoleikkipäivästä otetuista valokuvista voi koostaa pienen kirjasto-oppaan ryhmälle. Kuvaajana voi olla esimerkiksi joku kirjastosta tai ryhmän opettaja, niin koko kirjastoleikkiin tuleva ryhmä saa olla mukana leikkimässä. Joskus voi tehdä yhteistyötä koulun ja hieman isompien oppilaiden kanssa, jotka voivat ottaa valokuvia ja kirjata muistiin leikkijöiden kommentteja.

Jos valokuvaajina ovat toimineet koululaiset, heidän kanssaan voi järjestää työpajan, jossa koostetaan leikkiryhmälle pieni kirjasto-opas. Oppaaseen voi valita 5-10 parasta kuvaa ja miettiä niihin sopivat tekstit.

Jos leikkimässä ollut ryhmä valitsee itse oppaaseen tulevat kuvat, sitä varten voi järjestää työpajakäynnin. Ryhmän kanssa katsellaan kirjastoleikistä otettuja kuvia ja muistellaan mitä niissä tapahtui, mikä oli kivaa ja mitä muuta tulee mieleen. Valitaan lopuksi opasta varten kuvat ja keksitään niille kuvatekstit. Ryhmä saa kirjasto-oppaan mukaansa päiväkotiin tai kouluun.

- Kirjasto-oppaiden tekemisestä on myös luvussa 3.3 Luokan oma kirjasto-opas.
- Oppaan koostamiseen voi käyttää kevyitä e-kirjan tekemiseen tarkoitettuja ohjelmia, joista on kerrottu Työkalujen luvussa 17.

Kohderyhmä: Esikoululaiset ja 0-1. luokat

kirjastonkäyttö, leikit, kirjastokortit, kirjastopalvelut, kirjastoaineisto, kirjastotila, valokuvaus

Mukailtu seuraavien lähteiden pohjalta:

Kirjastoleikki Rovaniemen kaupunginkirjastossa, Kirjastot.fi tapahtumapankki

<http://www.kirjastot.fi/fi/node/10261#.VzpXH5GLTIU>

Nuopponen Hilikka: Kirjaleikkiä kirjastossa <http://sokl.uef.fi/verkkojulkaisut/esiopetus/HilikkaN.htm>

Peltonen, Marjukka, Espoon kaupunginkirjasto

Kuva: Colleeng727: Pink, turquoise, yellow, black wristlet clutch. Flickr CC BY-NC-ND.

1.4 VILLI ELÄINJÄLJITYS

Järjestetään kirjastoon luontoretki!

- Tehtävänä on tunnistaa eläinten jälkiä ja seurata niitä.
- Matkalla voi kiikaroida lintuja ja kuulla eläinten ääniä.
- Kuunnellaan eläinsatuja-
- Lopuksi jaetaan Jäljittäjämestarin diplomit.

Kohderyhmä: Esikoululaiset ja 0-1 lk.

kirjastonkäyttö, kirjastoaineistot, leikit, kirjastotila

Katso tarkemmin: Helminen, Sini, Oulunkylän kirjasto.

Kirjastot.fi, Tapahtumapankki

<http://www.kirjastot.fi/fi/node/45582#.VzZqDZGLTx4>



1.5 KUVAUS! – KIRJASTOLEFFAPAJA

Työpajan tarkoituksena on tutustua kirjastonkäyttöön tekemällä aiheeseen liittyviä pieniä elokuvia. Ryhmille on kirjoitettu valmiit käsikirjoitukset, joista oppilaat tekevät omat elokuvansa kirjastossa ollessaan. Valmiit elokuvat katsotaan yhdessä tai liitetään verkkopalveluun katsottaviksi.

Kirjastotunti käynnistyy tapahtuman selostamisella. Kerrotaan millaisia elokuvan tyyllilajeja ryhmät voivat elokuvissaan käyttää: tyyllilajeja voivat olla esimerkiksi: dokumentti, propaganda, draama, komedia, crazy komedia, mykkäfilmi, musikaali, jännitys, vakoilu, western, scifi, fantasia ja kauhu.

Oppilaat jakautuvat ryhmiin ja saavat valmiit käsikirjoitukset. Ryhmät päättävät elokuvansa tyyllilajin ja tekevät työnjaon, elokuvanteossa tarvitaan ainakin näyttelijöitä, ohjaaja, kuvaaja, kuvaussihteeri ja järjestäjä.

Näyttelijät saavat määritellä, miten heitä kuvataan, jotta kuvissa olo tuntuu mukavalta. Muuten ohjaaja saa määrätä, miten toimitaan, kuvaaja kuvaa ja kuvaussihteeri pitää huolta aikataulusta ja järjestäjä vastaa rekvisiitasta ja ryhmän liikkumisesta niin, että toiset ryhmät eivät näy kuvissa.

Kirjastoleffa-pajaa varten tarvitaan:

- Valmiit käsikirjoitukset jokaiselle ryhmälle
- Kamera, kännykkä tai tablettitietokone elokuvan kuvaamista varten joka ryhmälle
- Helppo editointiohjelma, kuten iMovie tai Movie Maker (Työkaluja luku 20)
- Aikaa noin 3-4 tuntia.

Seuraavilla sivuilla on kaksi mallia siitä, mikä tyyppisiä elokuvakäsikirjoitukset voisivat olla.

Kohderyhmä: 4.-6. luokat, yläkoulu

kirjastonkäyttö, työpajat, mobiilikuvaus, elokuvaus, editointi, elokuvakasvatus

Lähde: Marjukka Peltosen idean ja näytelmätekstien pohjalta muokattu Sipoon pääkirjastoon sopivaksi (Katja Kononoff ja Anne Heinonen)

MALLI KÄSIKIRJOITUKSESTA, JOSSA KIRJASTOKORTTI PUUTTUU

Valitse tyylilaji: dokumentti, propaganda, draama, komedia, crazy komedia, mykkäfilmi, musikaali, jännitys, vakoilu, western, scifi, fantasia tai kauhu

Roolit: Tyyppi, Kirjastolainen, mahdollisia muita asiakkaita ja kirjaston työntekijöitä kirjastotilassa

Järjestäjä: Muistilappu, kirja, lainausautomaatti, kirjaston neuvontatiski + kirjastokärry + muutama satunnainen kirja, jonka välissä näkyy varauslappu, tyhjä varauslappu + kynä

Lähtötilanne: Tyypin pitäisi lainata kirja

Kuva 1: Tyyppi kirjaston aulassa tms.

Kuva 2: Lähikuva muistilapusta, jossa lukee: "Lainaa huomiseksi kirja (tekijä, nimi)"

Kuva 3: Hyllyjen välissä

Kuva 4: Lähikuva, jossa käsi poimii hyllystä oikean kirjan.

Kuva 5: Iloinen tuuletus oikean kirjan kanssa.

Pulma: kirjastokortti puuttuu

Kuva 6: Tyyppi ja kirja saapuvat lainausautomaatille.

Kuva 7: Lähikuva automaatin tekstistä: Aseta kirjastokortti lukijaan

Kuva 8: Lähikuva Tyypistä, joka muistaa vasta nyt, että kirjastokorttikin olisi tarvittu ja näyttää surkealta.

Kuva 9: Lisää epätoivoa

Ratkaisu: mennään kysymään apua neuvonnasta

Kuva 10: Yleiskuva neuvonnasta / kirjaston lainautiskistä

Kuva 11: Kuva Tyypistä neuvontatiskillä

Kuva 12: Lähikuva Tyypistä, joka kertoo, että kirjastokortti unohtui kotiin, mutta kirja pitäisi saada lainattua.

Kuva 13: Lähikuva Kirjastolaisesta, joka kertoo, että kortti täytyy sitten mennä hakemaan kotoa. Jos kortti on kokonaan hukunut, uusi kortti maksaa 3 euroa.

Kuva 14: Tyyppi nyökyttelee ja sanoo, että mulla ei mene kauaa aikaa kun käyn kotona.

Kuva 15: Kirjastolainen kertoo, että laitetaan kirja varauskärryyn odottamaan, ettei se katoa minnekään kotona käymisen aikana. Kirjastolainen: "Mikä sun nimesi on?" Tyyppi: "Tyyppi"

Kuva 16: Lähikuva Kirjastolaisen kädestä kirjoittamassa nimeä "Tyyppi" varauslapulle.

Kuva 17: Lähikuva kirjasta varauslappuineen kirjakärryssä

Kuva 18: Kuva Tyypistä, joka sanoo iloisesti: "Kiitos!"

Kuva 19: Kuva Tyypistä, joka juoksee kirjaston pihalla pois päin.

Kuva 20: Kuva Tyypistä, joka juoksee kirjaston pihalla takaisin päin.

Onnellinen loppu: kirjan kanssa kotiin

Kuva 21: Lähikuva Tyypistä, joka pussaa kirjastokorttia kirjastossa.

Kuva 22: Kuva iloisesta tyypistä, jolla on oikea kirja ja kortti, tuulettaa ☺

MALLI KÄSIKIRJOITUKSESTA, JOSSA PITÄÄ VARATA KIRJA

Valitse tyylilaji: dokumentti, propaganda, draama, komedia, crazy komedia, mykkäfilmi, musikaali, jännitys, vakoilu, western, scifi, fantasia tai kauhu

Roolit: Tyyppi, Kaveri, Kirjastolainen, mahdollisia muita asiakkaita ja kirjaston työntekijöitä kirjastotilassa

Järjestäjä:

- Kirja, muistilappu, jolla on kirjan nimi, kirjastokortti, kännykkä
- Tietokone, jolle on avattu kirjaston aineistonhaku + näppis,
- Ota ruutukaappaus hakusivusta, jolle on kirjoitettu kirjan nimi ja toinen ruutukaappaus varaussivusta ja kolmas ruutukaappaus, jolla kerrotaan, että varaus onnistui.
- Sohva, matto tms. kotia kuvaavia asioita

Lähtötilanne: tyyppin pitäisi lainata kirja

Kuva 1: Tyyppi ja Kaveri kirjaston aulassa

Kuva 2: Lähikuva muistilapusta, jossa lukee: "Lainaa huomiseksi kirja (tekijä, nimi)"

Pulma 1. Kirjaa ei löydy

Kuva 3: Ollaan hyllyjen välissä ja näytetään eksyneeltä

Kuva 4: Kamalasti kirjoja?

Ratkaisu: Kaveri tietää, että nyt kannattaa katsoa kirjaston hakukoneelta

Kuva 5: Tietokoneella

Kuva 6: Lähikuva näppiksellä kirjoittavista sormista

Kuva 7: Ruutukaappaus hakusivusta, jolle on kirjoitettu kirjan nimi. (Jos ruutua kuvaa suoraan, se välkky.)

Pulma 2: Kirja on lainassa

Kuva 8: Selviää että kirja on lainassa - surullinen päänpudistus

Kuva 9: Tyyppin epätoivoa: repii hiuksistaan, "Mä tarviin sen kirjan."

Kuva 10: Lähikuva Kaverin kädestä olkapäällä

Ratkaisu: Kirjasta tehdään varaus

Kuva 11: Kaveri selittää, että kirjasta voi tehdä varauksen.

Kuva 12: Tyyppi kaivaa kirjastokortin esille.

Kuva 13: Lähikuva kirjastokortista näppiksen vieressä.

Kuva 14: Ruutukaappaus varaussivusta

Kuva 15: Ruutukaappaus, jolla kerrotaan, että varaus onnistui.

Kuva 16: Kaveri selittää, että pitää odottaa muutama päivä. Ja että Tyyppi saa tekstarin, jossa kerrotaan, että kirja on tullut kirjastoon ja sen voi hakea.

Lisähaaste: pitää vähän odottaa

Kuva 17: Odottelua sohvalla

Kuva 18: Nukkumista sohvalla

Kuva 19: Odottelua matolla

Kuva 20: Lähikuva kännykästä, josta kuuluu viestin tulon merkkiääni. Tyyppi lukee: "Varaus on noudettavissa."

Kuva 21: Tuuletus sohvalla

Onnellinen loppu: jälleen kirjastossa

Kuva 22: Tyyppi kirjaston aulassa

Kuva 23: Tyyppi neuvontatiskillä ja keskustelee Kirjastolaisen kanssa:

"Mä olen varannut kirjan. Mistä mä saan sen?"

Kirjastolainen: "Tästä, mikä sun nimi on?"

Tyyppi: "Tyyppi."

Kuva 24: Lähikuva varaushyllyn Varaukset-tekstistä

Kuva 25: Lähikuva kirjasta joka siirtyy Kirjastolaisen kädestä Tyyppin käteen. Taustalta kuuluu Kirjastolaisen ääni: "Ole hyvä!"

Kuva 26: Tyyppi tuulettaa oikea kirja kädessään ☺

1.6 KIRJASTOKAISTAN KURKISTUS KULISSEIHIN -SARJA

Internetistä löytyvä Kirjastokaistan ja Lahden kaupunginkirjaston yhteistyössä tekemä lastenohjelmien sarja vuodelta 2011 toimii edelleen kirjastotaitojen ja -tietojen hankkimisen tukena. Se sopii hyvin tapaamisiin päiväkotien, esiopetusryhmien ja alakoulujen kanssa. Sarjassa on kaksitoista itsenäistä osaa ja lapset voivat katsoa niitä yksin tai ryhmänä.

Kurkistus kulisseihin toimii niin keskustelun pohjana kuin yhdistettynä muuhun kirjastotaitojen harjoitteluun. Jaksot ovat kolmen minuutin pituisia. Viimeistään sitä mukaa, kun palvelut muuttuvat, kannattaa tehdä tietoisuutta omasta kirjastosta ja jakaa niitä sosiaalisen median palveluihin ja tarjota QR-koodeilla ja omilla laitteilla katsottavaksi kirjastotilassa.



Osa 1: Mihin kirja menee, kun laitan sen palautusautomaattiin?

- Osa 2: Millaista on kirjastoautossa?
- Osa 3: Mitä tapahtuu, jos lainaan kirjan ja se menee rikki?
- Osa 4: Asutteko te kirjastossa?
- Osa 5: Miksi kirjastossa pitää olla hiljaa? Vai pitääkö olla aina?
- Osa 6: Mistä te tiedätte, missä kirjan paikka on, kun niitä on niin paljon?
- Osa 7: Miten kaikki uutuudet mahtuvat kirjastoon?
- Osa 8: Saako virkailijoilta pyytää apua kirjastossa?
- Osa 9: Kuka valitsee, mitä uutta kirjastoon hankitaan?
- Osa 10: Mistä ja miten varatut teokset tulevat asiakkaille?
- Osa 11: Voiko kirjastossa harrastaa muutakin kuin lukemista?
- Osa 12: Autetaanko ja opetetaanko kirjastoissa tietokoneiden käytössä?

Kohderyhmä: Päiväkodit, eskarit ja 0-3 lk.

kirjastonkäyttö, kirjastopalvelut, Kirjastokaista

Lähde ja kuvakaappaus: <http://www.kirjastokaista.fi/kurkistuskulisseihin-lastenohjelmat/>

2 SUUNNISTETAAN KIRJASTOSSA

Perinteisen kirjastosuunnistuksen idea on tehdä kirjastotilaan reitti, jonka varrella on tehtävärasteja. Tarkoituksena on esimerkiksi harjoitella kirjaston- tai aineistotietokannan käyttöön tai aineiston etsimiseen liittyviä asioita, tietojen etsimistä aineistosta tai verkkotiedonhakua. Teema voi liittyä mediakasvatukseen tai johonkin opetuksessa esillä olevaan aiheeseen, keskustelua herättäneen uutisaiheen teemaan tai paikkakunnan teemoihin - oikeastaan mihin vain.

Luvussa 2.2 kerrotaan kirjastosuunnistuksesta, jossa joustetaan perinteisistä kirjastotaitojen harjoittelusta niin, että mukana ovat vain kirjastotilaan tutustuminen ja kirjastossa oleminen. *Rikos kirjastossa* on sekä kirjastosuunnistus, kirjastoleikki että kirjastoroolipeli, jonka osallistujat toteuttavat yhdessä. Luokka saa kirjastoon tullessaan roolin, heistä tulee pari tunniksi rikospoliiseja, jotka tekevät rikospaikkatutkinnan saadakseen selville, mitä on tapahtunut.

Kirjastosuunnistukset ovat joustavia myös kohdeyleisön suhteen. Vaikka kirjastosuunnistus usein toteutetaan koululuokkien kanssa, sitä voi muokata kaiken ikäisille tai esimerkiksi perhetapahtumassa yhdessä ratkaistavaksi.

Luokkakäynnillä oppilaat ohjeistetaan kiertämään reitti yksin tai pienissä ryhmissä ja ratkaisemaan rastien tehtävät. Rastiruuhkaa voi koettaa keventää siten, että jokainen ryhmä aloittaa eri rastilta, mutta kiertää rastit kuitenkin samassa, esimerkiksi numerojärjestyksessä. Osallistujille voi antaa mukaan karttapohjia, joihin on merkitty kaikki rastit tai rasteilla voi olla vinkkejä siitä, miten seuraava rasti löytyy. Pienille ryhmille ja pienellä alueella rastit voivat olla piilossa ja itse etsittävinä ilman vinkkejä.

Tehtäviä varten voi jakaa vastauslomakkeet tai tehtävät voi suunnitella sellaisiksi, että vastaukset kuvataan oman kännykän kameralla. Tehtävät voi tehdä verkkoon mobiililaitteilla vastattavaksi tai käyttää tehtävissä QR-koodeja tai lisätyn todellisuuden ohjelmia.

2.1 QR-KOODISUUNNISTUS

QR-koodi on viivakoodi, jonka avulla verkkolinkkejä voi tuoda lähes mihin tahansa. Linkin sisällön saa selville skannaamalla sen älypuhelimella tai tabletilla ladatulla ohjelmalla, QR-koodin lukijalla. Jokaiselle käyttöjärjestelmälle löytyy ilmaisia koodinlukija -ohjelmia, jotka saa ladattua esimerkiksi laitteen omista sisältöpalveluista.



Koodi: www.esponce.com

Kirjastossa QR-koodeilla voi esimerkiksi tuoda teoksen yhteyteen linkin videoon, jossa haastatellaan kirjan tekijää, tietokirjallisuuden luoja voi viedä ajankohtaisen uutislinkin tai lainausautomaattiin liimatulla QR-koodilla voi ohjata katsomaan videon, jossa opastetaan automaatin

käyttöä. Kirjaston ulko-oveen voi kiinnittää QR-koodilla linkin videoon, jolla kirjaston koko henkilökunta toivottaa asiakkaat tervetulleiksi kirjastoon.

Kirjastosuunnistuksessa koodien etsiminen ja availu innostaa tekemään tehtäviä ja kiertämään radan kokonaan. Perinteisimpiinkin tehtäviin saa lisää ulottuvuutta, kun suunnistusradan varrelle saa helposti mukaan myös verkosta löytyvää sisältöä. Yksi ulottuvuus on sekin, että omasta puhelimesta on apua tiedonhaun välineenä ja lukulaitteena.

Koodien tekemiseen löytyy useita ohjelmia, jotka toimivat suoraan verkossa. Jokaisella niistä pystyy tekemään koodin, joka toimii verkkolinkkinä tai koodin, jolle voi kirjoittaa tekstiä. Tavallisissa koodinteko-ohjelmissa koodiin ei kuitenkaan saa mahdutettua niin paljoa tietoa, että sen skannaamalla pääsisi suoraan esimerkiksi kuuntelemaan musiikkia, mutta koodiohjelmalla voi tehdä linkin video- tai kuvapalveluun.

Tehtäviä vaihdellen QR t-koodirata sopii kaiken ikäisille. Se toimii hyvin perhetapahtumissa ja sopii myös kirjaston omatoimiseen tukiskeluun.

Katso Työkalujen luvusta 21 QR-koodien teko- ja lukuohjeet.

QR-KODISUUNNISTUKSEEN TARVITAAN

- *Ohjelma QR-koodien tekemistä varten:* Internetistä löytyy monta ilmaista ohjelmaa, joita voi käyttää suoraan verkossa eli koodinteko-ohjelmaa ei tarvitse ladata omalle koneelle.
- *Ohjelma QR-koodien lukemista varten:* Se ladataan mobiililaitteelle ja ilmaisen, laitteelle sopivan ohjelman löytää helpoiten sen omasta sisältöpalvelusta (esim. Play Store tai iStore).
- *Yhteistyötä opettajan kanssa:* Keskustele ennen QR-koodirataa vierailun teemasta ja toteutustavasta ja sovi opettajan kanssa, miten luokka jaetaan ryhmiin. Jos suunnistuksessa käytetään koulun laitteita tai oppilailla on omat kännykät mukana, QR-koodien lukuohjelma pitäisi ladata niille ennen suunnistukseen tuloa.
- *Joka ryhmälle vähintään yksi mobiililaitte, jossa on kamera ja johon on ladattu virtaa ja QR-koodin lukija.*
- *Toimiva langaton verkko*
- Välineet, joilla voi vastata QR-koodeissa annettuihin tehtäviin
 - Kyniä ja paperia / vastauslomakkeita tai
 - Mobiililaitteiden muistiot ja niiden käytön ohjaus tai
 - *Padlet*-seinän avaaminen, sen osoitteen jakaminen ryhmille ja käytön ohjeistus.

Katso Työkalujen luvusta 24 *Padlet*-seinän käyttöohjeet.

OHJEITA QR-KOODISUUNNISTUKSEN TEKOON

Rataa suunnitellessa valitaan teemaan sopivat aineistot, keksitään tehtävät tai tietoiskut ja rasteille paikat. Rasteja on hyvä olla ainakin niin monta, että luokan ryhmät voivat aloittaa eri rasteilta.

Teema voi olla yksittäinen aihe tai ilmiö, joka on koulussa esillä. Rasteilla voi olla kirjoja ja muuta aineistoa ja QR-koodeilla mukaan saa verkkoaineiston. QR- koodit sopivat hyvin kirjastotaitojen tai tiedonhankintataitojen harjoittelun työkaluiksi, kun tehtävissä voi käyttää asiakastietokoneiden lisäksi omia matkapuhelimia tai tabletteja. Rasteille kannattaa suunnitella tehtäviä, joissa käytetään mukana kulkevaa omaa laitetta, ottaa vastaukseksi kuva tai tehdä kirjselfie ja bookface-kuva kaverista. Sen ohkeen voi liittää kysymyksen kuvan julkaisemisesta tai jakamisesta. QR-koodilla suunnistusreitille voi tehdä tehtäviä, joissa on linkki verkossa olevaan YouTube-videoon, josta pitäisi löytää vastaus annettuun kysymykseen.

- Jos QR-koodeilla kerrotaan tehtävät, toimintaohjeet ja seuraavien rastien sijainnit, QR-koodeja voi kertyä paljon. Koodeihin kirjattavista ohjeista kannattaa tehdä selkeät ja lyhyet. Jos koodiin kirjoittaa paljon tekstiä, se ei välttämättä avaudu kaikilla laitteilla, selkeän koodin ylärajaksi suositellaan 40 merkkiä. Tee koodit, tallenna ne Wordiin ja nimeä koodit saman tien nimellä, jonka myöhemminkin tunnistat. Tulostettuna koodin pitäisi olla kooltaan vähintään 2 x 2 cm.
- Rastien löytäminen voi olla etsimistehtävä tai oppilaille voi jakaa kartan, johon rastit on merkitty. Tai seuraavan rastin löytämiseen tarvittavista ohjeista voi kirjoittaa koodin edellisen rastin loppuun. Rastit on hyvä numeroida tai nimetä näkyvästi. Silloin oppilaiden on helpompi hahmottaa, minkä kokoisesta kierroksesta on kyse ja millä rasteilla on jo käynyt.
- Koodeista voi tulostaa useamman kopion yhtä aikaa katsottavaksi. Jos rataa on tarkoitus käyttää myöhemmin, koodit voi päällystää muovilla tai laminoida - tosin muovipinnasta heijastuva valo voi joissain tilanteissa häiritä QR-koodin lukemista.
- Kun luokka tulee kirjastoon, kerro lyhyesti, mitä suunnistuksessa tapahtuu, miten koodeja luetaan ja miten tehtäviin vastataan.
- Jos tehtävissä on tarkoitus käyttää omaa kännykkää muutenkin, kuin koodien skannaamiseen, se kannattaa mainita. Kannattaa varmuuden vuoksi mainita myös Googlen käyttö lupa, jos verkkotiedonhaku liittyy tehtäviin.
- Muista tehdä / kertoa ryhmille ohje siitä, miten he löytävät ensimmäisen rastinsa.
- Opettaja on asiantuntevin luokkansa ryhmiin jakaja. Jos se ei onnistu, opettajan kommentin mukaan alakoululuokilla kannattaa suosia 3-4 hengen ryhmiä, ja yläkoululaiset ohjata toimimaan pareittain.
- Yläkoululaisia voi ohjeistaa viimeisellä rastilla tekemään itse QR-koodin, jolla voi antaa palautetta kirjastovierailusta.
- Suunnistuksen loppuun kokoonnutaan yhteen ja keskustellaan tehtävien ratkaisuksista.

ILMIÖ QR-RADALLA

QR-koodisuunnistus tukee erinomaisesti monilukutaitoa. Ilmiöitä käsiteltäessä rastien tehtävät ja esille tuleva aineisto valitaan koulussa käsiteltävän ilmiön mukaan.

KIRJOJA QR-KOODIRADALLA

QR-koodirata voi olla puhtaasti kirjoja esittelevä, koodeihin voi liittää tietoja tai haastatteluja kirjailijoista, verkossa olevia kirjavinkkauksia tai kirjatrailereita tai elokuvatraileri, jos kirjan pohjalta on tehty elokuva. Oikeastaan radalle voi laittaa mitä vain kirjan aihepiiriin liittyviä tietoja tai verkkolinkkejä. Kirjavinkkirata sopii oikeastaan kaikille, joilla on mahdollisuus saada QR-koodi avattua.

QR-RATA -TYÖPAJA

Kirjasto voi tehdä yhteistyötä kahden luokan kanssa niin, että esimerkiksi vanhempien oppilaiden kanssa suunnitellaan QR-koodirata tehtävineen nuoremmille oppilaille ja toteutetaan se kirjastossa. Radan tehneet oppilaat ovat mukana ohjaamassa ja opastamassa. Radan voi toteuttaa myös perhetapahtumaan tai vanhempainiltaan.

ESIMERKKI YLÄKOULULAISTEN QR-RADAN TEHTÄVISTÄ

Esimerkkinä on osa helmikuussa 2016 8.-luokkalaisille tehdyn musiikkiaiheisen suunnistuksen tehtävistä ilmiöstä David Bowie – jota kovinkaan moni ei ennestään tunnistanut. Koodeilla oli lisäksi esillä Bowien roolihahmojen kuvia, jotka piti yhdistää oikeaan nimeen. Osa ohjeista rasteilta toisella siirtymiseen oli myös tehty QR-koodeilla.

Suurin osa oppilaista oli ladannut QR-koodien lukijan koneelleen ennen kirjastoon tuloa – ja hekin, joilta ohjelma puuttuu, latasivat sen nopeasti. Koodien lukeminen ei ollut tuttua, mutta teknisesti sovellus oli helppo käyttää. Sen sijaan ensimmäisellä kerralla olisi kannattanut varata enemmän aikaa sen ohjeistamiseen, miten kirjastosuunnistus etenee koodeja skannaamalla. Osa kiersi radan hämmentävän nopeasti, osa ei ehtinyt käydä kaikilla rasteilla, mutta ehdimme saada myös QR-koodille kirjatun palautteen, joka oli viimeisen rastin tehtävänä. Yleisarviona oli: ”Koodit oli ihan kivoja!”

Kuva: www.commons.wikimedia.org



Montako hahmoa
Bowiella on Ashes to
Ashes videolla?





Kuka on Major Tom ja mistä hänet löytää?



Aineistotietokanta:
Montako elokuvaa, joissa Bowie on mukana?
Mitkä elokuvista saisit lainata?



Bowie on levyttänyt mm. Jaggerin, Lennonin, Bing Crosby ja Freddie Mercuryyn kanssa. Nimeä kappaleet. Katso aineistotietokannasta, onko Porsse-kirjastoissa levyjä, joilta nämä kappaleet löytyvät.



Avaa lehtilukusalin koneella Pressdisplay.
Etsi montako viime viikolla julkaistua espanjankielistä lehtiartikkelia löytyy Bowiesta.



Missä elokuvassa D. Bowie ei ole mukana?
A)-B)-C)XD)-



Avaa asiakaskoneella QR-koodi.fi/generaattori.
Valitse: Vapaamuotoinen
Kirjoita "QR-koodin sisältö"-laatikkoon, mitä mieltä olit tästä kirjastovierailusta.

Kohderyhmä: rastitehtäviä vaihtamalla QR-koodeja voi käyttää eskarit, alakoulu, yläkoulu, perheet # kirjastonkäyttö, tiedonhaku, kirjastotaidot, kirjastosuunnistus, QR-koodit, mobiililaitteet, mobiilisovellukset

Lähteitä ja lisätietoja:

Näin käytät QR-koodeja lukemaan innostamisessa. Tuubi, Turku. <http://tuubi.edu.turku.fi/opas/nain-kaytat-qr-koodeja-lukemaan-innostamisessa>

QR-koodit lukemisen innoittajana. Opetushallitus, Hyvät käytännöt.

<https://hyvatkaytannot.oph.fi/kaytanto/1880/?q=01d3fc5b8c598c0c0ad4df3ba77c1d6b>

QR-koodisuunnistus. Kirkou, Helsinki. <http://www.kirkou.fi/materiaalit/mediataidot/gr-koodisuunnistus/>

2.2 RIKOS KIRJASTOSSA

”Kirjastossa soi hälytykset klo 4.32 aamulla. Vartijat tulivat paikalle 20 minuutissa. He yllättivät yhden tunkeilijan aulassa. Varas lähti pakoan ja kompastui. Loukkaantuneelle varkaalle soitettiin apua. Kun ambulanssia odoteltiin, poliisit tulivat paikalle ja aloittivat rikostutkinnan. Vartija kertoi että muualta kirjastosta oli kuulunut kolinaa, mutta vartijat eivät voineet jättää loukkaantunutta tunkeilijaa aulassa yksin...”

Koulun 3.-luokkalaiset olivat tulossa kirjastoon vierailulle juuri silloin, kun poliisit olivat olleet tutkimassa aikaisin samana aamuna kirjastossa tapahtunutta rikosta. Tilanne oli kuitenkin haastava, sillä myös museolta oli tullut hälytys ja osan poliiseista piti lähteä sinne. Kirjastolle jäi vain salapoliisi ja yksi poliiseista.

Ollaan siis tilanteessa, jossa koululaisten on ryhdyttävä selvittämään, mitä kirjastossa on tapahtunut. Poliisit olivat ennättäneet eristää viisi rikospaikkaa eri puolilta kirjastoa. Rikospaikoilla voi havaita kaikenlaista outoa, tuoleja on kumossa, roskia lattialla ja kirjoja hujan hajan.

Oppilaiden tehtävänä on käydä ryhmissä tutkimassa kaikki rikospaikat:

- Numeroida ja valokuvata tärkeimmät todisteet.
- Ottaa näytteitä ja sormenjälkiä.
- Miettiä, mitä on tapahtunut
- Montako tunkeilijaa kirjastossa on käynyt?
- Missä he ovat liikkuneet?
- Mitä he ovat kirjastossa tehneet?
- Miksi he tulivat kirjastoon?



RIKOS KIRJASTOSSA -TAPAHTUMAN VALMISTELUT

Tarvitaan iPadit ja etsiväsalkut viidelle ryhmälle ja salkkuihin esimerkiksi:

- Pinsetit, näytepulloja ja pipettejä
- Sormenjälkijauhetta, sormenjälkien tallentamiseen tunnistelevy
- Muovihansikkaat ja valo salakirjoitusten lukemiseen
- Muistiinpanovälineet ja numerolappuja todisteiden merkitsemistä varten
- Suunnitellaan rikospaikkojen tehtävät ja järjestetään todisteita ja vihjeitä tapahtuneesta (pizzalaatikko, kirjoja oudoilla paikoilla, salakirjoitusta...) sekä rikostutkintaan liittyvää rekvisiittaa (ihmishahmo maalarinteipillä lattiaan, keltaista muovinauhaa rikospaikkojen eristämiseen...)
- Hankitaan poliisille ja salapoliisille rooliasut
- Tehdään QR-koodit ja muut opasteet
- Mietitään etukäteen kehystarina, esimerkiksi:
 - Museolta on ryöstetty kultarahoja. Varkaat apurin kanssa piilottivat rahoja kirjaston kirjoihin. Ryöstön tilaajan on tarkoitus tulla hakemaan kätkeyty saalis kirjaston ollessa avoinna.

Kun luokka tulee kirjastoon, heidät ottaa vastaan salapoliisi ja poliisi, jotka kertovat kirjastossa tapahtuneesta rikoksesta. Oppilailta kysellään, mitä he tietävät rikostutkinnasta ja kerrotaan lyhyesti rikostutkinnan perusteista. Opettaja jakaa luokan noin viiteen ryhmään, joille annetaan iPadit ja etsiväsalkut.

Tapahtuman kulku selitetään. Oppilaita ohjataan vain sen verran, että mielikuvitukselle, päättelylle ja oivaltamiselle jää tilaa. Salapoliisi ja poliisi ovat oppilaiden tukena koko reitin ajan.

Kun reitti on kierretty, pidetään poliisipalaveri ja käydään läpi, mitä ryhmät ovat keksineet. Kirjataan ylös ryhmien tärkeimmät päätelmät ja todisteet ja koostetaan luokan näkemys tapahtumien kulusta. Vaihtoehtoisesti siihen voidaan liittää myös kehystarina ryöstösaaliin kätkemisestä kirjastoon ja pyytää lapsia etsimään rosvojen kirjojen väliin piilottamia rahoja.

Tapahtumaan kuluva aika: Kierroksen lavastamiseen voi varata noin tunnin, kaksi tuntia itse kierrokseen ja tunti sen purkuun.

Huomioitavaa: Rasteilla ei saa olla liikaa tehtäviä. Opettajilta on saatu suositus, siitä, että ”Murha kirjastossa” -versiot suunnataan isommille. Kirjastorikosten ratkomisia on järjestetty myös aikuisille.

Kohderyhmä: 3.-5. luokat, sovellettuna myös esim. 6.-7. luokille

kirjastotila, kirjastonkäyttö, työpajat, roolileikit

Lähde: Tiina Piirainen ja Janika Puolitaival, Vihdin kirjasto. Työpajaseloste ja kuva liittyvät Kirkkonummella 4.2.2016 Mediakasvatus-seminaarissa pidettyyn esitykseen ”Kolmoset kirjastokoukkuun”.

3 KIRJASTOA TUTKIMASSA

Kirjastoa tutkimassa -ryhmässä on sellaisia kirjastonkäytön harjoittelemiseen tarkoitettuja työpajamalleja, joissa oppilaslähtöisyys ja itse tekeminen ovat vahvasti mukana.

3.1 MITÄ OLET AINA HALUNNUT TIETÄÄ KIRJASTOSTA?

Tämä työpajamallin lähtökohtana on vastata - tai etsiä vastaus - siihen, mitä oppilaat itse haluavat tietää kirjastosta. Työpajan alku tehdään jo koulussa opettajan johdolla. Oppilaat miettivät ryhmissä, mitä he haluaisivat tietää kirjastosta. Asia saa koskea kirjastotaloa, kirjaston historiaa, henkilökunnan koulutusta, jonkin kirjan sisältöä, kirjaston käytäntöjä, sakkoja, kokoelmia, kirjaston käytäntöjä, toimintaa, asenteita - mitä tahansa. Ryhmät valitsevat opettajan avustuksella yhden kysymyksistä ryhmänsä yhteiseksi kysymykseksi.

Kun luokka tulee kirjastoon, pikaisten esittelyjen jälkeen ryhmät voivat alkaa selvittää ja tutkia vastausta kysymykseensä. Saa katsoa kirjoista, netistä, lehdistä tai kysyä henkilökunnalta. Ryhmät voivat tallentaa kysymyksensä ja vastauksensa esimerkiksi tablettilaitteille kirjoittamalla muistioon tai ottamalla valokuvia tai videoita.

Lopuksi kokoonnutaan yhteen ja ryhmät saavat esitellä kysymyksensä ja kertoa, millaisia tietoja tai asioita he löysivät vastauksiksi. Kunkin kysymyksen teemoista keskustellaan yhdessä. Jos tarvitsee, kirjastotyöntekijä voi kertoa aiheista lisää.

- Vaatii yhteistyötä opettajan kanssa ja työpajan ensimmäinen osa tehdäänkin koulussa
- Ryhmillä on hyvä olla käytössään esimerkiksi tablettitietokoneet
- Muunnelma: Käytetään kirjastossa tai koulussa tehtyjä valmiita kysymyksiä. Oppilasryhmät saavat valita niistä haluamansa ja ryhtyä tutkimaan sitä kirjastossa.

Kohderyhmä: 5.-6. luokat, yläkoulu

työpajat, kirjastopalvelut, kirjastonkäyttö, kirjastotieto, kirjastoaineistot

Lähde: Työpajan idea kehkeytyi mielenkiintoisessa keskustelussa kasvatustieteilijä, tutkija Varpu Tissarin kanssa

3.2 REPORTTERIT KIRJASTOSSA

Luokka tekee pienryhminä lyhyet uutiset jostain valitsemastaan tai saamastaan aiheesta, joka liittyy kirjastoon. Tehtävää alustetaan tutustumalla kirjastossa sanomalehtiin tai verkkolehtiin. Tutkitaan lehdistä, millaisista asioista tehdään uutisia, mistä uutisen tunnistaa uutiseksi ja millaisista osista uutinen koostuu.

Uutiselle tehdään ensin lyhyt käsikirjoitus tai runko. Sitä varten voi etsiä taustatietoa kirjaston kokoelmista tai internetistä tai haastatteleamalla esimerkiksi kirjaston henkilökuntaa tai asiakkaita.

- Opettajan kanssa keskustelemalla voi saada hyviä opetukseen liittyviä teemoja uutisille.
- Voidaan päättää, että uutiset voivat olla täysin keksittyjä, mutta niiden pitää noudatella uutistekstin tyyliä.
- Ryhmille voidaan jakaa tai ryhmä saavat valita, minkä tyyllisen uutisen he tekevät: kotimaan uutinen, rikosuutinen, talousuutinen, poliittinen uutinen, henkilöuutinen, viihdeuutinen, urheilu-uutinen, tiedeuutinen ja niin edelleen.

Uutisen voi toteuttaa kirjoittamalla, digitarinan keinoin, videona tai puhetta äänittämällä. Lopuksi kootaan ryhmien uutiset luokan uutislähetykseksi ja tutustutaan niihin yhdessä.

Kuunteletko tai katseletko uutisia tai luetko niitä netistä tai lehdistä?

Millaiset kirjastouutiset olivat verrattuna tavallisiin uutisiin?

Uskoitko kirjastouutisiin?

Mistä voi tietää, onko uutinen totta?

Saitko uutisista itsellesi uutta tietoa?

Minkä kirjastouutisen tekisit seuraavaan uutislähetykseen?

Työpajaan tarvitaan paperia, kyniä tai tabletti joka ryhmälle. Omaa älypuhelinia voi myös käyttää valokuvaukseen haastatteluissa tai puheen äänittämiseen.

Kohderyhmä: 3.-4. luokat, 5.-6. luokat

työpajat, roolileikit, tiedonhaku, kirjastoaineistot, kirjoittaminen, valokuvaus, mobiililaitteet, mobiilikuvaus

3.3 LUOKAN OMA KIRJASTO-OPAS

Työpajassa toteutetaan luokalle oma kirjasto-opas ottamalla kirjastosta kuvia ja kirjoittamalla niihin lyhyet tekstit. Luokka voi myös tehdä kirjasto-oppaan toiselle luokalle tai jollekin muulle kohderyhmälle.

Ennen varsinaista tehtävää kerrotaan, mistä on kyse ja miten kamera toimii. Kuvasommitteluakin voi olla hyvä hieman pohtia. Valokuvauksen etiketti on tärkeää: jos kuvaan tulisi lähikuva jostakin henkilöstä, häneltä on pyydettävä lupa sekä kuvan ottamiseen että sen käyttöön luokan kirjasto-oppaassa.

Tarvitaan:

- Joka ryhmällä on kuvaamista varten oltava kamera, kännykkä tai tabletti.
- Jos tehdään kirjallinen opas, tarvitaan taustapahveja, värejä, liimattavia koristeita jne.
- Käsittelyä varten tarvitaan tietokone, jossa on jokin kuvankäsittelyohjelma, piuha ja tulostamista varten tulostin.

Luokka jakaantuu 3-4 hengen ryhmiksi. Jokainen ryhmä saa oman paikan tai alueen kirjastosta, se voi olla lehtiosasto, lainausautomaatti, neuvontatiski, kahvila, vahtimestari, tietopalvelu, lastenosaston tietopalvelu ja niin edelleen, joku ryhmä voi etsiä kirjaston naulakon, wc:t ja vauvanhoitotilan ja toinen ryhmä voi etsiä rauhallisia lukupaikkoja.

Ryhmät menevät ottamaan kuvia omalta alueeltaan. Lähistöllä olevaa kirjaston henkilökuntaa voi haastatella ja jos kamerassa on videotoiminto, haastattelun voi kuvata videona. Kuvaamiseen voi käyttää esimerkiksi 15 minuuttia aikaa.

Ryhmät palaavat kokoontumispaikalle ja kamerat/kännykät yhdistetään piuhalla tietokoneeseen. Oppilaat voivat harjoitella kuvien siirtämistä tietokoneelle ja kuvien tulostamista.

Jos kuvia on vähän, ne voi sommitella kollaasiksi ja liimata yhteiselle suurelle pahville opastauluksi. Kuvat voi asetella myös karttamaiseen järjestykseen. Jos käytetään pienempiä taustapahveja, jokainen ryhmä muokkaa oman osuutensa kuvateksteineen juuri sellaiseksi kuin haluaa. Lopuksi kaikkien ryhmien kuvitetut sivut kootaan luokan yhteiseksi kirjasto-oppaaksi.

OPPAASTA SÄHKÖKIRJA

Jos käytettävissä on tietokone, e-kirjaohjelman avulla voi työstää kirjallisen oppaan. Helppojen e-kirjaohjelmien ohjeet löytyvät osiosta Työkalujen luvusta 18. Sähkökirjaksi tehdyn oppaan voi tulostaa.

DIGIOPAS

Kirjasto-oppaasta voi tehdä digitarinan ja koota kuvat ja haastattelut yhteen kuvaohjelmalla (esimerkiksi iMovie tai Movie Maker). Kuvien tekstit voi äänittää ja liittää tarinaan. Digioppaaseen voi liittää kirjaston äänimaisemaa, muita äänitehosteita tai musiikkia.

NÄYTELMÄLLINEN OPAS

Oppilaat miettivät ryhmissä jonkin tavallisella kirjastokäynnillä tapahtuvan yllättävän asian ja mitä sen jälkeen tapahtuu. Tilanteesta tehdään pieni näytelmä, joka esitetään muille. Esityksen voi toteuttaa myös ottamalla näytelmäesityksestä valokuvia ja tekemällä niistä kuvatarinan, digitarinan tai äänittää kuunnelmaksi. Kirjastoreissusta voi tehdä uutisia ja yhdistää kaikkien ryhmien uutiset lehdeksi e-kirjaohjelmalla tai kuvata elokuvaksi Taikalamppu-menetelmän keinoin.

Katso: Nuorten digitarina-työpaja 13.1, ohjelmia e-kirjan tekoon 18, Taikalamppu-menetelmä 12.2

Kohderyhmä: 1.-2. luokat, 3.-4. luokat

kirjastonkäyttö, työpajat, valokuvaus, mobiilikuvaus, kuvailmaisuus, kuvanlukutaito, digitarina, e-kirja, elokuvailmaisuus, mobiilisovellukset

Lähde: Ideoitu Mediametkaa 6 –kirjan pohjalta.

TARINOIDEN ÄÄRELLÄ

Kirjastoissa on löydetty monenlaisia tapoja tuoda tarinoiden maailmaa lähemmäksi ja uusia keinoja kehitellään koko ajan: kirjat, elokuvat, pelit ja muu aineisto hyllyissä, aineistonäyttelyt, satutunnit, loruttelut, tarinatuokiot, draamalliset tuokiot, elokuva ja nukketeatteriesitykset, novellikoukut, lukupiirit, kirjavinkki-blogit ja verkkopalvelut kuten Okariino ja Kirjasampo. Aineistoa, keinoja ja neuvoja on tarjolla kirjoissa, netissä ja kollegoilta. Tässä nostetaan esiin muutama hyväksi todettu lukemaan innostamisen tapa.

Sekä mediakasvatuksen että monilukutaidon näkökulmista oman tarina kertominen, osallistuminen ja oman mielipiteen välittäminen on tärkeää. Kappaleessa 13.1 kerrotaan oman tarinan kertomisesta muille digitarinan avulla ja monissa muissakin työpajoissa tuodaan esiin omia ajatuksia jollakin median-tuottamisen keinolla. Tässä kappaleessa keskitytään kuitenkin luku- ja kirjoitustaitoon, sanoihin.

Lukuharrastuksen tukemisen rinnalle monissa kirjastoissa on löydetty kirjoitusharrastuksen tukeminen sanataiteen tai yhteisöllisen kirjoittamisen keinoin. Kirjoittamisesta tehdään niin hauskaa, että alkuunpääsemisen tai tyhjän paperin ongelmat tai tuska siitä, ettei ”osaa kirjoittaa” menettävät merkityksensä ja kirjoitettuja tuotoksia syntyy kuin lähes itsestään.

Kirjasto-koulu – pareille kehiteltiin *Lukuinto*-teemalukuvuonna 2014–2015 lukumotivaatiota nostattavia ohjelmia, jotka löytyvät www.lukuinto.fi –sivulta. *Lukukerhossa* puolestaan tuotettiin lukukipinöitä lapsille, jotka tarvitsevat tukea lukemisessa. Opas löytyy Opinkirjo-sivustolta www.opinkirjo.fi/fi/opettajat_ ja_ ohjaajat/kerhotoiminta/kerhovinkkeja

Lukemisen huhtikuisen teemaviikon www.lukuviikko.fi – sivustolta saa hyviä vinkkejä tarinoilla koukuttamiseen. Kirjastokaistalla samalla asialla on muun muassa Agneta Möller-Salmelan *Nettas läslustskola*. Kannattaa tutustua!



Ruutukaappaus: http://www.kirjastokaista.fi/sv/nettas_laslustskola/

4 KIRJAVINKKAUKSET JA MUU KIRJATARJOILU

Kirjavinkkaus ja Kirjamaistiaiset ovat kirjoihin tutustumisen ja lukemaan innostamisen menetelmiä. Kumpiakin käytetään sekä kirjastoissa että kouluissa ja molemmat ovat olleet käytössä niin pitkään, että niistä on versonut monta sovellusta. Kirjamaistiaisten ja vinkkauksen avulla voi esitellä kirjagenrejä ja tutustuttaa sellaisiin kirjoihin, joita ei ehkä muuten löytäisi.

Kumpikin kirjojen esittelytapa tunnetaan myös muualla. Kirjamaistiaisten on samottu olevan kotoisin Australiasta ja kirjavinkkausta pidetään alun perin amerikkalaisena metodina. Vinkkaus tuli Suomeen Ruotsin kautta ja ensin se keksittiin suomenruotsalaisissa kunnissa. Marja-Leena Mäkelä koulutti kirjastojen lasten- ja nuortenosastojen henkilökuntaa kirjavinkkareiksi koulutuskiertueillaan ja vuonna 1995 ilmestyneellä Kirjavinkkarikirjallaan. Tärkeästä oppaasta on otettu useampia painoksia ja viimeisin uusittu painos ilmestyi vuonna 2015. Vinkkausmetodia käytetään nykyisin paitsi lapsille ja nuorille myös aikuisille suunnatun aineiston esittelyssä.

Kirjavinkkauksella on oma yhdistys, joka kokoaa yhteen niin vinkkareita kuin vinkkausideoita. Niihin voi tutustua Kirjavinkkariyhdistyksen sivuilla ja blogissa. Yhdistyksen vinkkaripankista voi tilata vinkkaustunnin ja sinne voi itse ilmoittautua vinkkariksi.

Kohderyhmä: Aineistoa soveltaen alakoulu, yläkoulu, vanhempainillat, opettajat, muut aikuisryhmät

4.1 KIRJATARJOILUT

KIRJAKATTAUS - KIRJAMAISTIAISTEN BUFFET

Sipoon kirjastossa Kirjatarjotin on monipuolinen kattaus kirjoja, jotka on valittu kohderyhmän luku-mieltymykset tuntien. Kattaus tuo esiin kirjallisuutta, esittelee uudenlaisia lukuvaihtoehtoja, mutta tuo näkyville myös suosikkikirjoja. Suuri pöytä täytetään kauniisti kirjoilla niin, että kansikuvat näkyvät.

Kirjakattaukseen tulevat oppilaat saavat silmällä ja selailta kirjoja, valita jonkun ja tutkia sitä rauhassa. Kirjan voi tuoda takaisin pöydälle ja valita toisen kirjan katsottavaksi. Tarkoituksena on löytää useampi kiinnostava kirja ja ainakin yksi kirja lukukirjaksi.

Kohderyhmä 3.-9. luokat, Kuva: Sipoon kirjasto



KIRJAMAISTIAISET 1: MENU

Kirjamaistiaiset sijoittuu draamallisimmillaan ravintolaksi lavastettuun tilaan, jossa ohjaajalla on tarjoilijan asu ja taustalla rauhaa musiikkia.

Noin viidelle henkilölle tarkoitetuilla pöydillä on pöytäliinat, kukkakimppu ja keskellä pöytää tarjottimella kasa kohderyhmälle valikoituja kirjoja. Ruokalistalla on kirjojen nimiä ja jokaista kirjaan tutustumista varten on arviointilomake.

Kirjamaistiaisissa on helppo juoni. Jokainen pöydän ääreen istuva ottaa tarjottimelta kirjan, tutustuu siihen kolmen minuutin ajan, täyttää arviolomakkeen ja palauttaa kirjan tarjottimelle. Sama rutiini toistetaan esimerkiksi viisi kertaa, ja arviointilomakkeet jäävät ohjaajalle. Sen jälkeen kirjoista keskustellaan pöytäryhmissä tai koko luokan kesken.

Pöydille laitettut kirjat voivat olla tietokirjallisuutta tai kaunokirjallisuutta, edustaa useita genrejä tai liittyä tiettyyn genreen tai teemaan. Joskus pöytien tarjottimet on täytetty niin, että joka pöydällä on yhtä kirjallisuuden genreä ja oppilaat tutustuvat jokaisen pöydän antimisiin viiden minuutin ajan ja kirjaavat kirjoista arvion kirjamaistiais-lomakkeelle.



Kuvakaappaus: www.teenservicesunderground.com/book-tasting-program/

Katso: <https://www.pinterest.com/quadbeca87/book-tasting/>

KIRJAMAISTIAISET 2: KIRJARINKI

Toisessa versiossa jokaiseen pöytään viedään samat esimerkiksi viisi kirjaa - yhtä monta kirjaa, kuin keskimäärin tulee istujia pöydän ääreen. Oppilaat eivät valitse luettavaa, vaan tarttuvat siihen kirjaan, jonka eteen istuutuvat. Kirjaa luetaan ensimmäiseltä tekstisivulta alkaen (merkistä) kolme minuuttia, täytetään arviolomakkeet ja annetaan kirja vieressä istujalle. Sama toistetaan, kunnes kaikki kirjat ovat kulkeneet ringin ympäri ja oppilaat lukeneet kolmen minuutin ajan jokaista kirjaa.

Oppilaat keskustelevat kirjoista pöytäryhmittäin ja valitsevat ryhmän suosikkikirjan tai jokainen valitsee oman suosikkikirjansa. Kirjoista keskustelua jatketaan vielä koko luokan kesken.

KIRJAMAISTIAISET 3: TUOLILEIKKI

Kirjamaistajaisia on järjestetty myös tuolileikin tapaan. Tuoleja varataan riittävästi, niin että jokaiselle varmasti löytyy omansa ja jokaiselle tuolille laitetaan kirja ja musiikin soidessa osallistujat kiertelevät tuolien ympärillä. Kun musiikki yhtäkkiä sammuu, jokainen ryntää lähimmälle tuolille. He lukevat kirjaa noin kolme minuuttia, täyttävät arviolomakkeen ja tuolileikki jatkuu. Kierroksia voi olla 3-4 ja jälkimmäisillä kierroksilla on varottava istumasta samalle tuolille, jolla jo oli.

KIRJAMAISTIAISET 4: PADLET

Arviolomakkeen sijaan Kirjamaistiaisissa voi hyödyntää Padlet-seinää. Se on kuin sähköinen ilmoitustaulu, jolla jokainen juuri sen seinän osoitteen tietävä voi kiinnittää oman muistilappunsa.

Kirjamaistajaisten verkkoversiossa oppilaat vastaavat kolmeen kysymykseen ja kirjoittavat vastaukset omalla puhelimellaan tai tabletilla Padlet-seinälle:

Kirjoita kirjan tekijä ja nimi

- 1: Mitä lukemassasi tekstissä kerrottiin?
2. Mistä on kyse, mitä tapahtui?
3. Mitä mieltä olet siitä?

Padletin etuna on, että kaikki saavat mielipiteensä näkyviin ja ajatuksista on helppo keskustella yhdessä.

Katso: Padletin käyttöohjeet löytyvät Työkaluja-osiosta (luku 24 Padlet-seinä.)


ESIMERKKEJÄ ARVIOINTILOMAKKEISTA

Kirjamaistiaiset	1	2	3	4	5
KIINNOSTAVUUS	mahtava		ok		yök
VAIKEUSTASO	tosi vaikea		ok		tosi helppo
OMAT KOMMENTIT	_____				

Lähde: <https://cmap.helsinki.fi/rid=1176715814625.../JUURET-AI040407.doc>

_____	oma nimi	SIJA
Kirjan nimi: _____		
Kirjailijan nimi: _____		
Kieli näyttää	<input type="checkbox"/> helpolta	<input type="checkbox"/> sopivalta
		<input type="checkbox"/> liian vaikealta.
Kuvat näyttävät	<input type="checkbox"/> tylsiltä	<input type="checkbox"/> jännittäviltä
	<input type="checkbox"/> kirjassa ei ole kuvitusta	<input type="checkbox"/> hauskoilta
Teos vaikuttaa	<input type="checkbox"/> tosi kiinnostavalta	<input type="checkbox"/> melko kiinnostavalta
	<input type="checkbox"/> tylsältä,	
koska _____		

Lähde: http://www.edu.fi/download/140048_Lisateltava_kirjamaistiaiset.pdf		



kirjastoaineistot, lukuharrastus, lukutaito, lukeminen, lukukokemukset

4.2 KIRJAVINKKAUS

Kirjavinkkaus on enemmän kuin vain kirjoista kertomista, se on lukukokemuksen välittämistä ja varsinkin lapsille vinkattaessa vinkkari on lukevan ihmisen malli: Kyllä, olen todella lukenut kaikki nämä kirjat ja vielä enemmänkin ja lisää on odottamassa lukemista!

Kannattaako vinkata, toimiiko se? Kannattaa ja toimii, ei aina ja jokaiselle kuulijalle, mutta hämmentävän monet se innostaa tarttumaan kirjaan.

Kaikista kirjanesitystavoista vinkkaus on eniten työtä vaativien joukossa, mutta jos ihmisestä tulee kirjavinkkari, vinkkauskokemus on todennäköisesti korvannut siihen uhratun työn. Vinkkaus koukuttaa ja nostaa joskus maanpinnan yläpuolelle. Vinkkauksen palkka tulee siitä, kun yhtäkkiä huomaa saaneensa kirjalla kuulijoiden täyden huomion, sanallisesta tai sanattomasta dialogista kuulijoiden kanssa ja siitä, kun kuulijat ryntäävät vinkkauksen jälkeen tunnustelemaan ja lehteilemään kirjoja.

Ei ole olemassa yhtenäistä vinkkauskaavaa, vaan jokainen vinkkari löytää oman tapansa. Jos ei ole koskaan nähnyt vinkkausta, mutta asia kiinnostaa, kannattaa lyöttäytyä kuulijaksi jonkun vinkkarin mukaan. Verkosta löytyy vinkkausvideoita ja saa tuntumaa siihen, miten eri tavoin vinkkaus voidaan tehdä.

Joitain sääntöjä vinkkauksella on: Ei saa keksiä parannuksia kirjaan, ei saa tehdä tärkeitä juonipaljastuksia, ei kannata kehua liikaa ja kuulijalle on jäätävä tunne, että juttu kirjasta jää aina jotenkin kesken. Ja siitähän vinkkauksessa on kyse, houkutellaan tarinan äärelle, mutta ei viedä pidemmälle, sillä jatkon saa jokainen lukea itse.

Mitä tahansa kirjastoaineistoa voi vinkata, mistä hyvänsä teemasta ja mille tahansa ikäryhmälle voi koota vinkkauksen. Vinkkari voi olla liikkeellä yksin, kaksin tai ryhmänä, kuulijoita voi olla paljon tai vähän. Vinkkausrupeama voi sisältää vain pari kirjaa, mutta joskus oppitunnin aikana ehtii vinkata lähes 20 kirjaa.

VINKKAUSSUOSIKIN ÄÄNESTYS

Etenkin levottoman oloista tai väsyksissä olevaa yleisölle voi sopia se, että vinkkauksen tekee pätkissä. Silloin aina esimerkiksi parin-kolmen kirjan jälkeen voi kysellä mielipiteitä tai antaa yleisö nopeasti äänestää, kumpi tai mikä niistä kirjoista kiinnostaisi eniten. Lopulta saadaan kokoon luokan suosikit juuri sen kerran vinkkauskirjoista.

Äänestyksen voi toteuttaa myös verkossa olevalla *Kahoot!*-ohjelmalla. Yleisö voi osallistua äänestykseen omalla älypuhelimellaan tai tabletilla ja ohjaaja tarvitsee käyttöönsä tietokoneen sekä esimerkiksi videotykin äänestyksen ja tulosten katsomista varten.

Katso: Kahoot!:in käyttöön löytyy ohje Työkaluja-osiossa luku 25.



QUOTE-VINKKAUS NUORILLE

Kehitelkää yhdessä luokan kanssa erilaisia tapoja suositella esimerkiksi hyvää kirjaa, peliä tai elokuvaa muille. Vinkki yläkoululaiselta kirjavinkkien tekemiseen: Kaikki (luokalla) valitsevat itselleen kirjan, josta pitävät ja jota haluavat suositella muille. Kirjasta etsitään hyvä quote, sitaatti. Kaikki sitaatit laitetaan näkyville ja kun jokin niistä kiinnostaa, sitaatin jakanut voi kertoa kirjasta muille. Voidaan koota myös luokan quote-lista.

Vinkkausta sitaattien avulla voi kokeilla niinkin, että vinkkari näyttää tai jakaa joukon sitaatteja ja vinkkaa ne kirjat, joiden sitaatti kiinnostaa yleisöä.

OMATOIMIVINKKAUS

Kirjanäyttelyn ja vinkkauksen yhdistelmänä erilaiset suosittelulaput kirjojen välissä vinkkaavat lukemista kaikille kirjastossa kävijöille ja niihin voi tutustua silloin kun haluaa. QR-koodeilla tai Aurasma-ohjelmalla toteutetut virtuaalivinkkaukset voi liittää esillä oleviin kirjoihin ja ohjeistaa niiden avaaminen mobiililaitteella.

Kirjoja voi suositella näinkin: Tehdään kirjanäyttely niin, että jokaisesta esille laitettavasta kirjasta kirjoitetaan Henkilökohtaista-palstan tai verkon ystävähakupalveluiden tyylinen ilmoitus ja laitetaan se kirjan väliin luettavaksi.

Lähde tuntematon.

Katso Työkalujen ohjeet luvusta 21 QR-koodien ja luvusta 23.2 Aurasman käyttöön.

Kuva: www.pexels.com/photo/red-heart-on-a-old-opened-book-ii-6369/

#lukutaito, lukuharrastus, lukukokemukset, lukeminen, vinkkaus, kirjavinkkaus,

Lähteitä:

HCMS-Library: Book tasting. November 30. 2015 <http://www.hcmslibrary.com/2015/11/book-tasting.html>

Heinonen, Anne: Kirjakasvatusta ja mediakasvatusta. Suomen kirjastoseura, 2011

Kielikarhu 2, Suomi toisena kielenä opettajan opas. Opetushallitus.

www.edu.fi/kielikarhu/kielikarhu2/lukemattomia_tarinoita/kirjamaistiaiset/vinkeja

Kirjavinkkariyhdistys ry. <http://vinkkarit.vuodatus.net/sivut/kirjavinkkariyhdistys>

Linna Helena. Lukuonni. Kirjallisuuden opetus ala-asteella. WSOY. 1999

Musical book tasting Padlet. A recipe for participation. The quiet librarian -blogi. 2014

<https://theunquietlibrarian.wordpress.com/2015/02/19/musical-book-tastingpadlet-a-recipe-for-participation/>

Mäkelä, Marja-Leena: Kirjavinkkarikirja BTJ 1995

Mäkelä, Marja-Leena: Kirjavinkkarikirja. Uudistettu laitos. Avain 2015

Mäkelä, Marja-Leena: Vinkataan kirja kaverille. Cultura 2010

Vinkkausohjeita verkossa

Mediavinkkaus yläkoulussa:

http://www.lukuinto.fi/media/mallisto/kirjallisuus_ ja_lukeminen/kirjavinkkaus/mediavinkkaus.pdf

Vinkkaus vanhempainiltoihin tai opettajille:

http://www.lukuinto.fi/media/mallisto/kirjallisuus_ ja_lukeminen/kirjavinkkaus/aikuisvinkkaus.pdf

Kaverivinkkaus, vertaisvinkkaus:

http://www.lukuinto.fi/media/mallisto/kirjallisuus_ja_lukeminen/kirjavinkkaus/vertaisvinkkaus.pdf

http://www.lukuinto.fi/media/mallisto/kirjallisuus_ja_lukeminen/kirjavinkkaus/vinkkaamisen_ohjaaminen.pdf

<http://www.lukuviikko.fi/yleinen/nain-teet-kirjavinkkauksen/>

Videovinkkaus:

http://www.lukuinto.fi/media/mallisto/kirjallisuus_ja_lukeminen/kirjavinkkaus/videovinkkaus.pdf

Elämyksellinen vinkkaustapahtuma

http://www.lukuinto.fi/media/mallisto/kirjallisuus_ja_lukeminen/kirjavinkkaus/elamyksellinen_vinkkaus.pdf

Draamavinkkaus:

<http://suomenkirjastoseura.fi/files/Tyoryhmat/Nuorten%20kirjasto/What%20a%20%20DRAMA.pdf>

QR-koodivinkkaus

<https://hyvatkaytannot.oph.fi/kaytanto/1880/?q=01d3fc5b8c598c0c0ad4df3ba77c1d6b>

Tietokirjavinkkaus:

<http://www.lukuviikko.fi/yleinen/nain-teet-tietokirjavinkkauksen/>

5 KEVYT SANATAIDELUKU

Sanataidetta ohjataan sanataidekouluissa sekä sanataideohjaajiksi pätevyityneiden ohjaajien tunneilla ja kursseilla muuallakin. Sanoilla leikkimistä, illottelua ja luomista voisi sanataidekursseilta lainata kirjastoon koululaisten vierailuille. Sitä voi käyttää yhtenä tapana ottaa huomioon monilukutaito-termin ajatus vastaanottamisesta ja tuottamisesta eli luku- ja kirjoitustaidosta.

Sanataide voi olla myös yhdessä tekemistä. Kirjoittamisella on monenlaisia ajatuksellisia esteitä ja alkuun pääsemisen hankaluuksia. Yhteisöllisen sanataiteen hauskuus on siinä, ettei kukaan ei ole yksin vastuussa tekstin tuottamisesta ja tuloksena on hassuja, omituisia tai surullisia, mutta joka tapauksessa uusia teoksia.

Sanataiteesta on iloa kaiken ikäisille ja pienimmät nauttivat sanataiteesta yhdessä tutun aikuisen kanssa. Vauvoista alkaen on tarjolla Vauvalorutusta, Rimjameja, runoleikkejä, satumaalausta tai oman tarinan keksimistä saduttamalla. Sanataide versoaa niin moneksi, että jokaiselle uskoisi löytyvän itselle sopivan tavan vahvistaa omaa tarinointia.

Verkostakin löytyy sanataideharjoituksia esimerkiksi *Sanataidekoulu Krattin* ja oululaisen *Kulttuuritalo Valveen* sivuilta. Valveen sanataideharjoituksissa on lasten- ja nuortenkirjoihin tehtyjä sanataidetehtäviä.

TUTUN TARINAN UUSI LOPPU

Lähtökohtana oleva tarina voi olla kirjasta, pelistä, elokuvasta tai kaikille muuten tuttu tarina, kuten kummitusjuttu. Muistellaan se kaikille mieleen ja tehdään tarinalle yhdessä, pienryhmissä tai itsekseen uusi loppu. Sen voi tehdä saduttamalla, piirtämällä, kirjoittamalla, näyttelemällä tai videotyöpajana.

MITÄ OLI ENNEN TARINAA: PEPIN LAPSUUDENKOTI

Tarinan uuden lopun vastakohtana on keksiä jotain uutta tarinaan liittyvää. Se voi olla jotain, joka liittyy aikaan ennen tarinan alkua.

Esimerkki: Peppi Pitkätossu -kirjan alussa kerrotaan hieman Pepin elämästä ennen kuin hän tuli Huvikumpuun. Lapsia voi pyytää piirtämään tai maalaamaan se koti, jossa Peppi asui vauvana isänsä ja äitinsä kanssa.

SADUSTA UUTINEN

Jokainen valitsee tutun sadun tai lyhyen kuvakirjan. Tarkoituksen on kirjoittaa sadusta tai kertomuksesta lyhyt uutinen. Jos tuntuu tutummalta, niin voi kuvitella kirjoittavansa lyhyen uutisen TV:n tai radion uutistenlukijan luettavaksi.

UNOHTUNEET ELÄIMET

Keksi eläimiä, joita kukaan ei enää muista. Kirjoita niistä lajikuvaus, jossa kerrotaan esimerkiksi miltä eläin näyttää, missä se nukkuu, minkälainen ääni sillä on, mitä se syö ja onko se yö- vai päiväeläin.

VOKAALIRUNOT

Jaetaan luokka ryhmiin ja jokainen ryhmä saa valita itselleen vokaalin. Kirjaimen voi myös antaa ryhmille varsinkin silloin, jos halutaan välttää hankalimmat vokaalit, kuten y tai ö. Tehtävänä on ensin keksiä ryhmissä sanoja, joissa on vain yhtä vokaalia – ja jokainen ryhmä käyttää omaa vokaaliaan (esimerkiksi sanat *sakara*, *herne*, *hiiri* jne.). Sanoille voi päättää erilaisia sääntöjä, kuten että niiden pitää olla yksikössä ja perusmuodossa.

Kun sanoja on keksitty riittävän kauan, ryhmä kokoaa keksimistään sanoista runon ja lopuksi ryhmät lausuvat runonsa muille.

JUHLATAIKOJA

Tehtävänä on keksiä oma taika tai loitsu, joka liittyy johonkin juhlapäivään, kuten syntymäpäivään (tai syntymäyöhön), juhannukseen tai ystävänpäivään. Taikojen tekemistä varten kirjoitetaan ohje: Mitä taian tekemiseen tarvitaan, missä se tehdään ja millä tavalla, miten taian voi perua tai miten sitä voi vahvistaa ja milloin taika raukeaa.

Kulttuuritalo Valveen sanataideharjoituksista löytyy numeroloitsun ohje. Loitsu polveilee kuin Juhannusyönä – runo Tuulia Ahon kirjasta Tähtienlaskijan runoja (WSOY 2014):

”Jos kohtaat seitsemän neitoa niityllä
Poimit seitsemän kukkaa kedolla
Lasket seitsemän tähteä taivaalla
Kerrot seitsemän salaisuutta kirjeessä
Näet seitsemän sormusta lähteessä
Silloin seitsemän toivetta toteutuu.

Mutta aamulla, voi aamulla
Seitsemän lupasta unohtuu.”

Tee oma loitsu:

1. Valitse numero, joka toistuu joka säkeessä.
2. Keksi omituisia, hupsuja asioita, tekoja ja tapahtumia loitsun uuteen ensimmäiseen säkeeseen
3. Loppuhuipennus alkaa mutta-sanalla, keksi siihen ajankohta, lisää numerosi ja keksi, mitä sitten tapahtuu.

Alaluokille voi suunnitella loitsulomakkeen, johon on helppo täyttää tarvittavia sanoja. Loitsunteon avulla voi harjoitella sanaluokkia ja pyytää täyttämään johonkin lomakkeen kohtaan adjektiivi, verbi tai substantiivi.

TARINOITA IRTOSANOISTA

Kopioi jostakin kirjasta tai muusta tekstistä sanoja sana kerrallaan omalle paperilapulle tai keksi itse adjektiiveja, substantiiveja ja verbejä ja kirjoita niitä paperilapuille niin, että yhden sanaluokan sanat ovat samanvärisillä lapuilla. Kerää laput yhteen ja anna tarinapajan osallistujien poimia (sanoja lukematta) itselleen esimerkiksi kymmenen sanaa tai pari sanaa joka sanaluokasta.

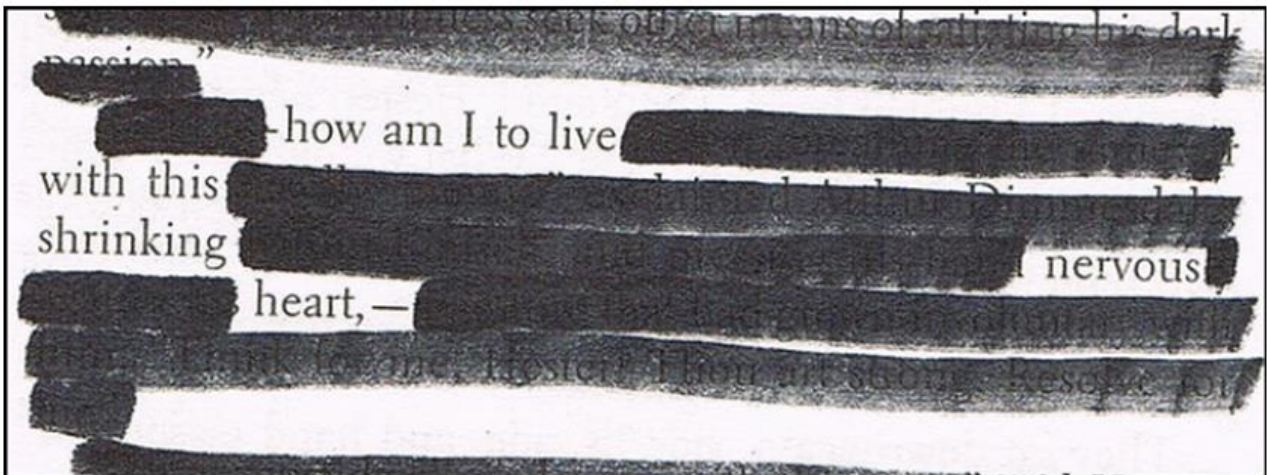
Harjoitus voidaan tehdä yksin, pareittain tai pienryhmissä ja tarkoituksena on koostaa ensin omista sanoista lause, johon voi lisätä tarpeen mukaan pikkusanoja (ja, kuin, kun...). Sen jälkeen koostetaan lauseista koko ryhmän yhteinen tarina. Sanat voi valita

Sanat voivat olla tutusta kirjasta ja lopuksi voidaan yhdessä katsoa, millaisia uusia tarinoita sen sanoista on tehty ja lukea vielä alkuperäinen teksti ääneen. Se voi olla uusi kirja, jonka voi lopuksi vinkata tai tekstin voi valita käsiteltävän aihealueen mukaan. Harjoitus sopii hyvin kaikille lukutaitoisille lapsista aikuisiin.

BLACK OUT – RUNOT

Kun keksittiin Black out – runot, jokainen voi runoilla, eikä tyhjän paperin kammosta tarvitse enää kärsiä. Austin Kleon antaa www.newspaperblackout.com -sivullaan selkeät ohjeet runoiluun ”How to make a Newspaper Blackout Poem.” Tässä ohjeet ovat vapaasti käännettynä:

1. Katsele muiden tekemiä runoja ja innostu
2. Ota sanomalehti ja tusseja
3. Valitse lehdestä artikkeli
4. Ympyröi sanat, joista pidät
5. Peitä tussilla sanat, joita et tarvitse
6. Ota runosi talteen
7. Näytä tai jaa runosi muille! (Vapaaehtoinen)



Kuva: //sugar. Flickr CC BY

Milloin Black Out Poetry sitten on keksitty? Austin Kleon kertoo *Steal Like An Artist* –videolla (YouTube) huomanneensa, ettei ollut ainoa mustattujen runojen tekijä. Hän kiinnostui asiasta ja ryhtyi seuraamaan Black Out –runojen ideaa ajassa taaksepäin. Runopolku kulkee kirjailijalta ja runoilijalta toiselle. Kleon päätyy lopulta 1700-luvulle ja toteaa: ”Nothing is Original”.

Koukuttava idea on saanut monet taiteilemaan ja jakamaan runosta ottamansa kuvat verkossa. Tussilla mustaamisen lisäksi on tehty piirroksin ja värein peitettyjä tekstejä, joita voi ihailia esimerkiksi Pinterestin tai Flickrin kautta. Applen laitteille on saatavissa *Redact!* – ohjelma, jolla voi tehdä Black Out-runoutta.

RUNOKONEITA RUNOILUN SYTYKKEEKSI

- Runokone: www.runokone.com
- Englanninkielinen runokone: www.runokone.com/makeapoem/
Vastaa sivulla esitettyihin kysymyksiin ja klikkaa ”Hyväksyn. Runoksi!” tai ”I agree. Let’s Make a Poem!”
- Olet runo www.oletruno.fi
- Runo numero... www.ioni-org/runokone/indexphp tekee uuden runon, kun klikkaa kohdasta ”Seuraava runo”.

SANATAIDEPAJAN JATKOT

Ryhdy e-kirjailijaksi

- Omista kertomuksista runoista, ilmiön tai teeman tutkimisesta, valokuvista tai mistä vain sisällöstä voi tehdä e-kirjan. Sitä varten on niin selaimessa käytettäviä kuin koneelle ladattavia helppo-käyttöisiä ohjelmia, joista on kaksi esimerkkiä Työkaluja-luvussa.

Tee runosta kuva

- Maalaa, piirrä tai käytä digitaalisia ohjelmia. Seuraavassa kappaleessa esitellään kuvarunon tekemistä ja sanapilvillä leikittelyä. Työkaluja-luvussa esitellyllä Hopscotch-koodausohjelmalla on myös koodattu hauskoja runokuvia.

Tee tarinasta digiohjelma

- Työkaluna voi käyttää viimeisessä luvussa esiteltyä animointiohjelmaa Puppet Pals tai videoeditointiohjelmia, joilla voi työstää digitarinan.

Slämmää

- Lavaruno, Runo-slam, on runonesityskilpailu. Runot esitetään yleisön (luokan) edessä yksin tai pienessä ryhmässä. Mukaan tarvitaan jokaiselle kilpailijalle/ryhmälle kolme itse tehtyä runoa. Esityksessä saa olla vain keholla tuotettua ääntä, ei rekvisiittaa tai musiikkia. Runot saa lukea paperista. Esitys saa kestää korkeintaan kolme minuuttia.
- Esiintymisjärjestys arvotaan.
- Tuomaristoon otetaan viisi vapaaehtoista, puolueetonta ja arvostelukykystä henkilöä. Esityksille annetaan pisteet min. 1.0-max. 10.0. Suurinta ja pienintä pistemäärää ei huomioida ja loput kolme pistemäärää lasketaan yhteen esityksen pisteiksi.
- Toiselle kierrokselle pääsee viisi eniten pisteitä saanutta esittäjää. Tasapistetilanteessa tuomaristo päättää, kumpi pääsee jatkoon. Esiintymisjärjestys on pisteiden mukaan pienimmästä suurimpaan.
- Viimeiselle kierrokselle pääsee kaksi esitystä, joista tuomaristo valitsee voittajan.

Koululaiskilpailun säännöt: <http://runokukko.blogspot.fi/2016/04/laita-oppilaasi-runoilemaan-ilmoittaudu.html> Runokukko-blogista löytyy myös tavallisen runo-slammin säännöt.

Kohderyhmä: Sanataiteen kohderyhmänä ovat kaikenikäiset.

#sanataide, tarinat, sadut, runot, lukeminen, kirjoittaminen, Black Out-runot, runokoneet, runo-släm

Lähteitä, lisätietoja ja sanataideharjoituksia:

Ilmanen, Pirkko, haastattelu, Espoon kaupunginkirjasto 2016.

Haanpää, Päivi: Sanataideohjaajan opas. Avain 2015.

Mielikuvituskoulu – Yöstäjän sanataidekoulu: Tehtäviä. <http://www.yostaja.fi/mielikuvituskoulu>

Mäkelä Marjaleena, Parkkola, Seita ja Talvitie, Virpi: Timantinmetsästäjä, luovan kirjoittamisen opas. WSOY 2004.

Ordkonst - alla har fantasi, Sydkustens landskapsförbund r.f. 2010.

Sanataidekoulu Kratti: Sanataideharjoituksia teineille.

<https://kratti.wordpress.com/harjoitteita/sanataideharjoituksia-teineille/>

Snellman, Maami: Lastenkirja raollaan – Avaa ovet sadulle. Sanataidekasvatuksen menetelmäopas varhaiskasvatukseen. Vantaan sanataidekoulu. Taikalamppu-verkosto. Vantaankaupunki/lastenkulttuuri 2014. <http://www.sanataidekouluapeli.fi/materiaalit/>

Valveen sanataidekoulu: Sanataideharjoituksia. Kulttuuritalo Valve.

<http://www.kulttuurivalve.fi/sivu/fi/sanataidekoulu/sanataideharjoituksia/>

6 KUVANKAUNIS RUNO - VISUAALINEN RUNOUS

Sanataidetyöpajassa tehdyn runon kanssa voi jatkaa tekemällä siitä kuvarunon. Visual Poetry -sovelluksilla hieno kuvaruno syntyy helposti omasta runosta - tai mistä tahansa tekstistä. *Visual Poetry - Word College* -sovellus on Applen laitteille tarkoitettu sovellus ja jäljempänä on esitelty verkossa käytettävä sivusto.

Visuaalisen runouden kokeilut ovat sekä sana- että kuvataidetta ja samalla harjaannuttavat käyttämään sähköisiä laitteita ja keinoja. Myös koodausohjelma Hopscotch soveltuu runollisen kuvan tekemiseen (katso Työkalut-luku).

VISUAL POETRY - WORD COLLEGE (APPLEN LAITTEET)

Kun avaa *Visual Poetry* -sovelluksen, ensimmäisenä tulee näkyviin ohjelman käyttöä esittelevä sivu.

- **Teksti:** Klikkaa ruutua ja kirjoita oma tekstisi kohtaan *Your Poem Here*. Runollesi avautuu valkoinen kirjoitustila.
- Kun runo on valmis, klikkaa vihreää palkkia ylhäällä oikealla.
- **Muodot:** Runo tulee näkyviin muotoiltuna. Muita muotoja voi kokeilla alhaalta vasemmalta, muotojen kohdasta.
- *Draw a Shape* -kohdasta pääsee piirtämään muodon.

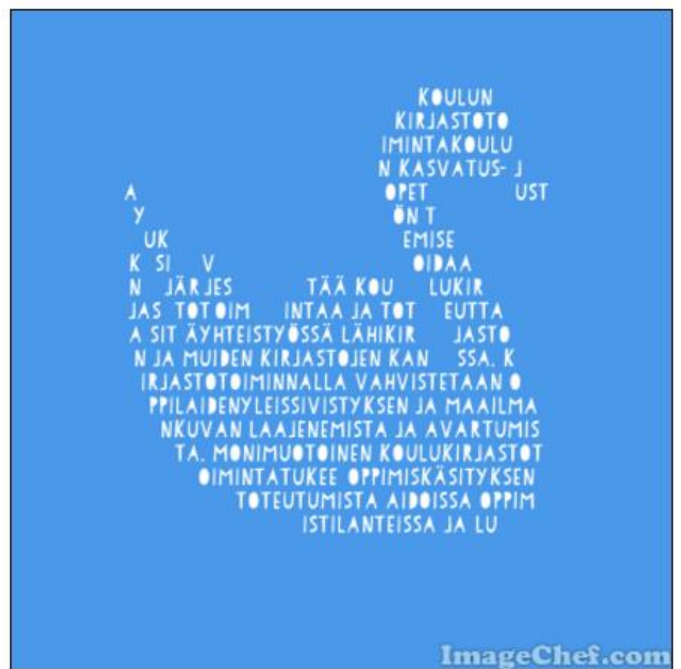
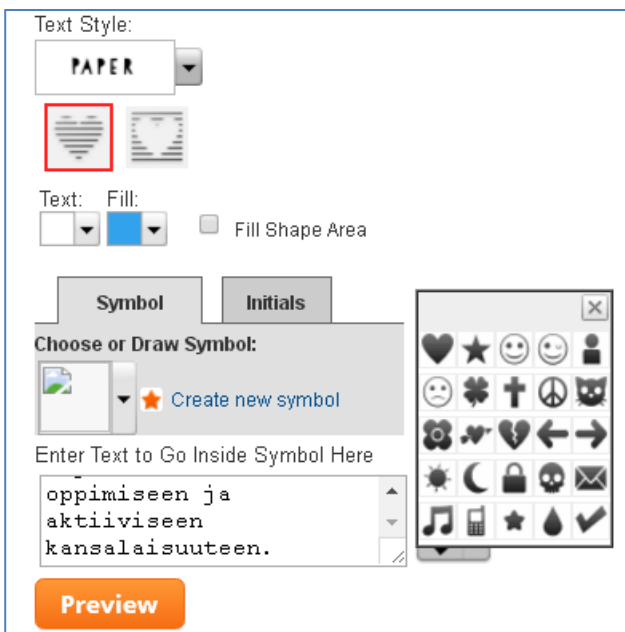
- Kun olet valmis, klikkaa ruutua ja pääset takaisin kuvarunonäkymään.
- **Fontti:** Kokeile seuraavaksi erilaisia fontteja, kun olet valmis klikkaa taas ruutua päästäksesi runonäkymään.
- **Värit:** Valitse tekstin väri kohdasta A ja väripalkki, kun olet valmis, klikkaa ruutua.
 - *Constant* - yksivärinen teksti
 - *Vary Brightness* - sävyeroja tekstin väriin
- Klikkaa kahta päällekkäistä kuvaa ja pääset valitsemaan haluamasi taustaväriin. Jos haluat taustaksi valokuvan, vastaa Kyllä, jos sovellus kysyy lupaa kameran käyttöön. Kun olet valmis, klikkaa ruutua.
- **Hienosäätöä:** Sormi ja valittu väri -> voit värjätä yksittäisiä sanoja
 - Sanoja voi keikutella ja niiden paikkaa voi vaihtaa sormella siirtämällä.
 - +A -> lisää yksittäisiä sanoja tai kirjaimia
- Kun kuvaruno on valmis, tallenna se klikkaamalla yläkulmasta nuoli oikealle ja *Save*. Runo tallentuu laitteen kuvakirjastoon.
- Jos haluat poistaa teoksen, voit tehdä sen kuvakirjaston kautta.

KUVARUNOGENERAATTORI VERKOSSA

Image Chefin selaimessa käytettävä kuvaruno-generaattori on hieman Applen Visual Poetrya vaatimattomampi, mutta käyttökelpoinen ohjelma. Se on helppokäyttöinen työkalu: ohjelmaan kirjoitetaan tai kopioidaan tekstiä, valitaan tekstillä esitysmuoto ja värit ja klikataan *Preview*.

Alla on näkyvissä muotojen valikko - jos muotoja ei saa vaihdettua tästä, *Choose or Draw* -kohdasta se voi onnistua paremmin. Esimerkissä kappale OPS2014:n tekstiä on taipunut kuvaksi.

Kuvarunogeneraattoriin rekisteröitynyt käyttäjä pystyy esimerkiksi itse piirtämään kuvarunojen muotoja ja saa tilin, jolle voi tallentaa omia kuvarunoja.



Lähde ja kuvankaappaukset: Image Chef www.imagechef.com/ic/poem/

LEIKKIÄ SANAPILVILLÄ

Sanapilvi, word mosaic, leikittelee kirjoitetuilla sanoilla ja väreillä. Se tarjoaa myös informaatiota: Mitä suuremmalla fontilla sana on kirjoitettu, sitä useamman kerran se esiintyy tekstissä.

Tietokilpailukysymys:

Mistä näissä sanapilvissä on kyse?

Lähteet:

www.worditout.com

www.wirdclouds.com

www.abcya.com



<http://worditout.com/word-cloud/make-a-new-one>



http://www.abcya.com/word_clouds.htm



www.wordclouds.com

HYVÄ TIETO

Kirjastoissa on pohdittu pitkään sitä, millä tavalla tiedon hakemista voisi ohjata ja tiedonhallintataitoja vahvistaa niin, että koululaiset kokisivat sen kiinnostavaksi. Sähköisen informaation määrä kasvaa valtavasti koko ajan ja kännykällä googlettamalla saa nopeasti tuhansia vastauksia kaikenlaisiin kysymyksiin. Sen rinnalle kirjaston tiedonhaun ohjauksissa pitäisi tuoda käsitys erilaisista tiedonlähteistä ja niiden käytöstä. Sosiaalisen median palveluissa sujuvasti liikkuvat koululaiset tarvitsevat tukea tiedonhallintaansa ja erityisesti kriittisessä suhtautumisessa tietoon ja tiedonlähteisiin.

Tiedonhallintataidot voi kytkeä opetussuunnitelmassa jokaiseen oppiaineeseen, monialaiseen osaamiseen ja ne tukevat erityyppisistä lähteistä ja eri tiedonaloihin liittyvän tiedon kokonaisuuden käsittelemiseen. Tieto- ja viestintätekninen osaaminen liittyy nykylukulttuurissa kiinteästi tiedonhallintataitoihin, joihin kytkeytyvät ajattelu ja oppimaan oppiminen. Jatkuvasti kasvavan tiedon määrä tekee tiedon kriittisestä arvioinnista ja lähdekritiikistä entistä tärkeämpää.

Vaikka tiedonhallintataidot ovat yhä tärkeämpiä kansalaistaitoja, niiden tukeminen ei välttämättä vaadi kirjastolta suuria tekoja vaan yhdessä asiakkaan kanssa toimimista. Kriittisen tiedonarvioimisen tärkeyden voi jollakin tavalla ottaa mukaan käytännön tiedonhakujen tekemiseen. Erityisesti silloin, kun tietoa haetaan yhdessä lasten ja nuorten kanssa, voi keskustelemalla ja parilla kysymykselläkin tuoda esiin sen, että lähdekritiikki kuuluu aina oleellisesti tiedon hakemiseen.

Kirjasto on pedagoginen paikka, se on vapaaehtoinen ja omaehtoinen oppimisympäristö kaikenikäisille. Tiedonhaun opetus on yksi kirjastopedagogiikan klassikkoaiheista ja koululaisille suunnattuna se palvelee lopulta koko eliniän tiedonhallintataitojen osana. Se kytkeytyy myös kirjastotaitojen opettamiseen ja ylipäätään kirjaston tietämiseen. Jo se, että tunnistaa kirjaston paikkana, jossa opastetaan ja tuetaan ja myös palvelee tiedonhaun tarpeissa, rakentaa omaa tiedonhallintataitojen kokonaisuutta.

Tässä mietitään niitä tiedonhaun opetustilanteita, joissa opettaja tuo luokan kirjastoon oppimaan, miten voi selvittää, kun tietoa on saatava.

7 TIEDONHAUNOPETUS JA OPS

Uudessa opetussuunnitelmassa tiedonhallinta liittyy laaja-alaisiin osaamisalueisiin osana tieto- ja viestintäteknologista (TVT) osaamista. Tiedonhallinnasta sekä tutkivasta ja luovasta työskentelystä mainitaan eri luokka-asteilla näin:

1.-2. lk.: ”Oppilaita opastetaan käyttämään keskeisiä hakupalveluita, kokeilemaan eri työvälineitä ja tekemään pienimuotoisia tiedonhankintatehtäviä eri aihepiireistä ja itseä kiinnostavista asioista. Heitä kannustetaan toteuttamaan tvt:n avulla ideoitaan yksin ja yhdessä toisten kanssa.”

3.-6. lk.: ”Oppilaat harjoittelevat etsimään tietoa useammasta eri lähteestä hakupalveluiden avulla. Heitä ohjataan hyödyntämään lähteitä oman tiedon tuottamisessa ja harjoittelemaan tiedon kriittistä arviointia. Oppilaita kannustetaan etsimään itselle sopivia ilmaisutapoja ja käyttämään tvt:tä työskentelyn ja tuotosten dokumentoinnissa ja arvioinnissa.”

7.-9. lk.: ”Oppilaita ohjataan monipuoliseen tiedon hankintaan ja tuottamiseen sekä tietolähteiden monipuoliseen käyttöön tutkivan ja luovan työskentelyn pohjana. Samalla harjoitellaan lähdekriittisyyttä ja opitaan arvioimaan omaa ja muiden - myös erilaisten hakupalveluiden ja tietokantojen - tapaa toimia ja tuottaa tietoa.”

Laaja-alaisena osaamisalueena tiedonhankinnasta tulee entistä enemmän jokaisen aineen asia ja samalla se on osa tutkivan työskentelyn prosessia. Kirjasto on tiedonhaun kannalta oppimisympäristö, joka tarjoaa yhteistyöhön tilan, erilaisia hakupalveluita, tietokantoja ja aineistoja sekä tiedonhaun ammattilaiset.

LYHYESTI TIEDONHANKINNASTA, TIEDONHALLINNASTA SEKÄ HYVÄSTÄ TIEDOSTA

Kun tarvitaan tietoa,

- on mietittävä, mitä on tiedossa ennestään ja miten laajalti tai syvälle menevää tietoa tarvitaan,
- on tiedettävä erilaisista tiedonlähteistä ja osattava käyttää niitä ja valita niistä sopivin oman tiedontarpeen kannalta
- ja jos tiedonlähteestä on saanut vain viitteen siitä, missä tiedon pitäisi olla, on vielä kyettävä löytämään itse tieto.

Kun on hakenut ja saanut tietoja,

- on ymmärrettävä se tieto, joka löytyi ja kyettävä arvioimaan sekä tiedon lähde että saadut tiedot kriittisesti,
- on pidettävä tekijänoikeuteen liittyvät asiat mielessä ja usein lisäksi merkittävä tiedonlähde muistiin
- on mietittävä, löytyikö tietoa riittävästi vai liikaa ja onko se käyttökelpoista.
- on kyettävä suhteuttamaan saatu tieto muuhun tietoon asiasta
- on osattava hyödyntää tietoa siihen, mihin sitä etsittiin.

Hyvän tiedon kriteerit

- **Luotettavuus:** pitääkö tieto paikkaansa ja onko se perusteltua
- **Asiantuntemus:** onko tiedon esittäjä alan asiantuntija tai millainen suhde hänellä on esittämäänsä tietoon.
- **Puolueettomuus:** mistä näkökulmasta tieto on esitetty, pyritäänkö sillä vaikuttamaan jollakin tavalla
- **Ajantasaisuus:** onko tieto niin tuoretta kuin tarvitaan
- **Kattavuus:** onko aihetta käsitelty pinnallisesti ja jotain jätetty pois vai onko aiheen käsittely monipuolista



PELEJÄ JA ASIAA TEKIJÄNOIKEUDESTA JA MEDIAKRIITTISYYDESTÄ

Medialukutaitotesti <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/05/17/valheenpaljastaja-testaa-medialukutaitosi-uutisvisassa>

Onko tämä totta? Sanomalehti uutisopetuksessa. Työkaluja lähdekritiikin ja median luotettavuuden pohdintaan <http://sanomalehtiopetuksessa.fi/wp-content/uploads/Onko-taemae-totta.pdf> Sanomalehtien Liitto 2016

Valheenpaljastaja <http://yle.fi/aihe/kategoria/kuningaskuluttaja/valheenpaljastaja>

- Kuningaskuluttajan sivuilla paljastetaan vale uutisia ja feikkisivuja.

Huhumylly <https://huhumylly.info/>

- Sivustolla kartoitetaan vale uutisia ja huhuja turvapaikanhakijoista tai pakolaisista

Populismibingo <http://www.populismibingo.fi/>

- "Populismibingo on tapa tarkastella poliittista puhetta tekstinä, jolla on erilaisia tavoitteita. Tekstit voivat olla tv-ohjelmia, videoita, radiohaastatteluita tai printtiä joissa käsitellään poliittisia kysymyksiä." Kansallisen audiovisuaalisen instituutin (KAVI) julkaisemaa populistibingoa voi pelata suomeksi ja englanniksi.

Kopiraittilan koulu <http://kopiraittila.fi/>

- Kopioston ja OKM:n <http://kopiraitti.fi/> -sivustolla on Kopiraittilan koulu –peli 1.-9. luokille. Siinä on aiheina muun muassa tekijänoikeus, lähteiden merkitseminen sekä musiikin ja kuvien käyttö.

Tekijänoikeus tietovisa <http://www.tekijanoikeus.fi/tietovisat/>

Tekijänoikeus: Oppimateriaalia kouluille <http://www.tekijanoikeus.fi/oppimateriaalia-kouluille/>

tiedonhallinta, tiedonhankinta, tiedonhaun opetus, tiedonhaku, OPS, lähdekritiikki

Kuva: Sipoon kirjasto

8 VAIHTOEHTOJA TIEDONHAUNOPETUKSEEN

Tiedonhaun opettaminen on kuulunut kirjastojen ja koulujen yhteistyöhön jo pitkään ja uusi opetus-suunnitelma vain vahvistaa yhteistyön tarvetta. Tiedonhausta kirjastossa voisi tulla luonteva osa monialaista oppimista, kun erilaiset näkökulmat tietoon ovat samalla kertaa tutkittavissa. Jos kirjasto ja koulu sijaitsevat lähellä, luokkien on periaatteessa mahdollista aloittaa vaikka kaikki oppimiseen liittyvät kokonaisuudet katsomalla, millaista tietoa kirjaston kautta aiheesta saa.

Kun välimatka on pitkä ja kirjastokäynnille pääsee harvoin - ja silloinkin ehkä siksi, että jotain muuta syytä varten on järjestynyt kuljetus – voi olla haastavaa saada kirjastokäynti osumaan ajankohtaan, jolloin tiedonhauille olisi opetuksen kannalta luontevin tarve. Silloin tiedonhakua on ohjattava toisin ja valmiiden harjoitusten tekeminen on yksi tapa.

VIDEOT JA LIVE-YHTEYS AVUKSI

Kun tieto- ja viestintäteknologia kytkeytyy jo muutenkin tiedonhankintaan, koulun ja kirjaston välille voisi perustaa sähköinen yhteys. Sen kautta tiedonhallintataitojen opastus ja monet muut kirjastopalvelut tavoittaisivat luokan silloin, kun sille on opetuksen näkökulmasta luonteva tarve, mutta luokan ei ole mahdollista lähteä käymään kirjastossa. Esimerkiksi tutkivan oppimisen tai muiden projektien alussa kirjaston työntekijä voisi sähköisen live-yhteyden kautta ohjata tiedonhankintaa juuri sille projektille soveltuvin keinoin. Internetin palvelut, kuten Skype, voisivat tarjota edullisen mahdollisuuden ottaa koulun ja kirjaston yhteistyöhön käyttöön myös verkkokirjastotapaamiset.

Kirjastoissa kannattaa videoida selkeä käytännön malli tiedonhakemista ja jakaa sitä tiedonhaun opastukseen tuleville luokille, tarjota se kirjastotilassa katsottavaksi esimerkiksi lisätyn todellisuuden keinoin sekä ladata se kirjaston kotisivuille katsottavaksi. Tiedonhakutilanteessa siitä on hyötyä kaikenikäisille asiakkaille. Jos luokkien tiedonhakutapaamisia olisi järjestettävissä myös verkossa, oppilaat voisivat tutustua tiedon hakemiseen jo ennen kirjastokäyntiä ja kirjastossa jäisi

8.1 TIEDONHAUNOHJAUSTA TIEDONTARPEESEEN

Kun oppilailla on jokin todellinen syy löytää tietoa, kirjastojen tarjoama tiedonhaunohjaus tuntuu järkevimmältä. Usein on kyse opetuksessa esiin tulleesta tilanteesta ja oppilaat tarvitsevat lähdemateriaalia esimerkiksi ryhmätöiden ja esitelmien tekoon. Kirjastossa opastetaan tavallisesti ainakin, mitä hyötyä aineistotietokannasta ja kirjastojen luokkamerkinnoista on tiedon hakijalle, miten aineistotietokantaa käytetään ja miten googlesta saa täsmällisempiä hakutuloksia. Kirjastossa ohjataan tiedon etsimistä ja varmistetaan, että kaikki onnistuvat.

On tärkeää, että opettaja ja kirjastontyöntekijä keskustelevat ja ideoivat ennen tiedonhaun ohjausta: Mitä aiheeseen liittyvää aineistoa kirjastolla on tarjota, mitä tehdään koulussa ja mitä tapahtuu kirjastossa. Tiedonhaun prosessi jaetaan usein vaiheisiin, joita ovat aiheen määrittely, tiedonlähteiden valinta ja etsiminen, hakusanojen miettiminen, hakujen tekeminen, tulosten arvioiminen ja sen pohjalta ehkä uusien hakujen tekeminen sekä tietojen käyttäminen ja esittäminen.

Kun tiedonhankintaa ohjataan suunniteltuna prosessina, oppilaille tulee kokemusta tiedonhankinnasta tavalla, joka on pätevä myöhemminkin ja jossa kriittinen lähteiden arviointi on aina mukana osana prosessia.

Opetussuunnitelman uudistus nosti aiempaa enemmän esiin tutkivan oppimisen, ilmiöoppimisen ja monialaisen lähestymistavan, joihin kirjastoista löytyy hyvin tukea. Verkossa on paljon ohjeita tiedonhakuprosessista, esimerkiksi KenGurun selkeä *Tiedonhaun tekniikka* ja siihen liittyvät oppimistehtävät ovat Opetushallituksen verkkosivuilla.

http://www10.edu.fi/kenguru/?sivu=tiedonhaun_tekniikka

TUKEA ESKAREILLE JA ALKUOPETUKSEEN: EPUN MEDIAREPPU

Pienimpien eskareiden ja koululaisten tiedonhaku kirjastossa on myös hyvä sitoa johonkin koulun oppimistehtävään tai muuhun oppilaita juuri sillä hetkellä kiinnostavaan aiheeseen. Tavoitteena voi olla tehdä esimerkiksi iso juliste tai yhteinen e-kirja, johon oppilaat etsivät sisältöä ja kuvia verkosta ja kirjaston kirjoista. Työkaluissa luvussa 18 esitellään kaksi ilmaista ohjelmaa, *Book Creator* ja *Papuri*, joilla on helppo tehdä oma e-kirja ja liittää siihen kirjastossa etsittyjä tietoja tai kuvia.

Epun Mediareppu –hankkeessa suunniteltiin keinoja tieto- ja viestintätekniikan ja esimerkiksi myös tiedonhankinnan opettamiseen esi- ja alku-opetuksessa. Yksi hankkeen ideoista on teettää tehtäviä parityöskentelynä niin, että eskari ja ekaluokkalainen muodostavat parin. Se harjaannuttaa media-aiheiden lisäksi myös sosiaalisia taitoja ja yhteistyötaitoja. Hankkeen teemoissa oli mukana tiedonhaun opastaminen.

Lisätietoja: Epun Mediareppu

<http://koulut.tampere.fi/hankkeet/eppu/index.html>

<http://koulut.tampere.fi/hankkeet/eppu/Tiedonhaku.pdf>

APARAATTISAARI

Myös *Aparaattisaari*-oppimisympäristössä www.aparaattisaari.fi on eskariin suunnattu ja alkuopetukseenkin soveltuva osio tiedonhaku-aiheesta. Se löytyy otsikolla *Liito ja Kiito, Juupas eipäs*.

Katso Aparaattisaaresta enemmän luvusta 10.

Tiedonhaunohjauksen kohderyhmä: Eskarit, 1.-2. lk., 3-4 lk., 5-6 lk., 7-9. lk. sisältöjä ikäryhmälle soveltaen

tiedonhaunopetus, tiedonhallinta, tiedonhankinta, tiedonhaku, kirjastoaineistot, kirjastonkäyttö, tiedonhallintataidot, tiedontarve, Epun mediareppu, Aparaattisaari

8.2 TIEDONHAUN HARJOITUSTEHTÄVÄT

Kirjastojen tiedonhaun harjoitukset koostuvat usein kysymyssarjoista, joihin vastaamalla harjoitellaan tiedonhakua verkkokirjastosta, internet-tiedonhakua Googlella tai tarpeen mukaan erilaisten muiden tietokantojen käyttöä. Kysymykset voidaan tulostaa paperille vastattavaksi ja joissain kirjastossa harjoitukset tehdään OR-koodiradalla. Verkkokirjastosta löytyvillä tiedoilla opitaan etsimään kirjojen ja muun aineiston hyllypaikat.

Monissa kirjastoissa on viety tiedonhaun harjoitustehtäviä verkkoon kaikkien käytettäväksi. Esimerkiksi Pirkanmaan kirjastojen verkkosivuilla on tiedonhaun harjoituksina 20 sarjaa kysymyksiä alakoulusta lukiolaisiin saakka. Tehtävät tehdään verkossa ja vastaaja saa saman tien tiedon siitä, oliko vastaus oikea.

Esimerkkejä verkossa olevista tiedonhaun harjoituksista

- Piki - Pirkanmaan kirjastot. www.tampere.fi/kirjasto/tiedonhaku/
Kysymyksiä alakouluun 4. lk. alkaen, yläkouluun ja lukioon
- Ouka – Oulun kaupunginkirjasto Kirjastoreitin tiedonhaun mobiilitehtävät
<http://oulu.ouka.fi/kirjasto/kr/>
5. lk., 7. lk., musiikkiaiheisia kysymyksiä, myös englanninkielisiä tehtäviä
- Vanamo-verkkokirjasto, oppimateriaali Hämeenlinna. Tiedonhaun harjoituksia
<https://vanamo.verkkokirjasvto.fi/web/arena/oppimateriaalia>

tiedonhaunopetus, tiedonhallinta, tiedonhankinta, tiedonhaku, kirjastoaineistot, kirjastonkäyttö, tiedontarve

8.3 TARINOILLA TIEDONHAKUUN

Kirjastokäynnille tullut luokka jaetaan ryhmiin ja tiedonhakua lähdetään harjoittelemaan pienen viitetarinan tai tilanteen kautta. Ryhmiä pyydetään miettimään saamaansa tarinaa eri näkökulmista ja pohtimaan, millaisesta tiedosta annetussa tilanteessa olisi hyötyä. Ryhmät lähtevät tekemään tiedonhakuja ja etsimään sopivaa aineistoa hyllyistä. Voidaan sopia, että jokainen ryhmä etsii esimerkiksi 5-7 kirjaa tai muuta aineistoa ja muutaman tiedon verkkotiedonhaulla. Kirjastolaisen tehtävänä on toimia tiedonhakujen ohjaajana.

Lopuksi kokoonnutaan yhteen ja ryhmät saavat esitellä aiheensa, millaista aineistoa siihen etsivät ja löysivät. Mietitään yhdessä kriittisesti, vaikuttaako aineisto sopivalta, riittävän uudelta ja ymmärrettävältä.

Viitetarinat voivat olla millaisia tahansa ja tarinoita voi keksiä eri-ikäisiä tiedonhakijoita varten:

- Perhe on voittanut liput kuumatkalle! Mitä heidän kannattaisi ottaa selville ennen lähtöä?
- Lasse on ihastunut ja saanut sovituksi ensimmäiset treffit. Mistä Lasselle olisi apua, jotta treffeistä tulisi ikimuistoiset?
- Sara on luvannut hoitaa yhden illan kaverinsa 3-vuotiasta pikkuisarta. Mistä voisi olla apua, jotta kaikki sujuisi hyvin?
- Kaveri on koukussa nuuskaan, mitä voisi tehdä?

Kohderyhmä: Aiheita soveltaen 3.-4. lk., 5.-6. lk., yläkoulu

Lähde: Catharina Latvala, Porvoon kaupunginkirjasto

tiedonhaunopetus, kirjastonkäyttö, tarinat, työpajat, tiedonhallinta, tiedonhaku, kirjastoaineistot, kirjastonkäyttö

8.4 TIETORAKETTI

Pelin paikka -hankkeessa tuotettu *Tietoraketti*-peli on tehty yläkoulun tiedonhaunopetukseen, mutta kysymyksiä vaihtamalla se toimii muillakin luokka-asteilla. Yläasteversiota on peluutettu menestyksekkäästi myös aikuisilla.

Peli on tiedonhaun harjoittelua valmiilla kysymyksillä, mutta harjoittelu on puettu lautapelimäiseen muotoon. Tiedonhaunopetukseen tullut ryhmä jaetaan noin neljän hengen ryhmiin ja jokainen ryhmä saa tabletin ja paperille tulostetun pelipohjan. Pelin ohjaaja heijastaa kysymykset kaikkien nähtäväksi esimerkiksi videotykillä, mutta paljastaa niistä kysymyksen kerrallaan. Ensimmäisenä oikean vastauksen ilmoittanut joukkue pääsee omalla peli-laudallaan askeleen eteenpäin.

Valmiita kysymyssarjoja on tehty verkkotiedonhakuun Googlella ja tiedonhakuun aineistotietokannasta. Joukkueet etsivät vastaukset tabletilla tai omilla puhelimilla. Jos joku tietää vastauksen suoraan, sekin käy, sillä Tietoraketissa tarvitaan vain tietoa. Samalla tavalla ei ole vain yhtä oikeaa tiedonlähdeä verkkotiedonhaussa, oikea tieto määrittelee oikean vastauksen.

Jokaisella joukkueella on jännitystä lisäämässä kaksi satelliittia. Se ryhmä, joka ensin ehtii, voi ampua satelliitillaan kilpailevaa joukkueen yhden askeleen taaksepäin. Yhdellä pelikierroksella voi käyttää vain yhden satelliitin

Tietoraketti-peli sijaitsee verkossa Helsingin kaupunginkirjaston Kirkou-sivuston materiaaleissa Mediataidot-kohdassa. Sivulta löytyvät peliohjeet, materiaalit ja kysymykset. Kysymykset ovat kirjautumisen takana, mutta tunnukset on kerrottu sivulla.



Kohderyhmä: Yläkoulu

tiedonhaunopetus, tiedonhallinta, tiedonhaku, kirjastoaineistot, kirjastonkäyttö, tiedontarve, pelit, pelillisuus, Tietoraketti, mobiililaitteet, tietokilpailut

Lähde ja kuvankaappaus:

Tietoraketti. Kirkou, Helsingin kaupunginkirjasto. <http://www.kirkou.fi/materiaalit/mediataidot/tietoraketti/>

9 LAAJASTI MONIALAISET TEEMAPAKETIT

Pyydetystä aiheesta koottavat teemapaketit ovat kirjaston peruspalvelua ja versoneet tilanteiden mukaan erilaisia toteutustapoja. Opetussuunnitelman laaja-alaisen, monialaisen, ilmiöpohjaisen, tutkivan ja oppilaslähtöisen oppimisen aikakaudella niille on yhä käyttöä. Opettajan tai ohjaajan kanssa sovitusta teemasta kootaan esiteltäväksi valikoima kertomuksia ja muuta kaunokirjallisuutta, tietokirjoja, e-aineistoa, elokuvia, linkkejä verkkosivuille ja sosiaalisen median palveluihin, lehtiartikkeleita, musiikkia, pelejä tai muita aineistoja, jotka löytyvät kirjaston kautta.

- Soveltuu kaikkien oppiaineiden tai laaja-alaisten oppimiskokonaisuuksien yhteydessä tehtäville kirjastokäynneille
- Teema voi olla mikä tahansa tai teemoja voi olla useita: Lähtökohtana on jokin opetuksessa ajankohtainen vaihe. Kirjastoaineiston esittely on helposti yhdistettävissä esimerkiksi lukukirjojen valitsemiseen, uuden aiheen käsittelyn aloittamiseen, ryhmätöiden, esitelmien, postereiden tms. valmisteluun ja kirjaston palveluiden esittelyyn tai erilaisten tiedonlähteiden tutkimiseen

- Havainnollistaa erilaisia näkökulmia ja lähestymistapoja esillä olevaan teemaan. Tukee monialaisuutta, monilukutaitoa ja laaja-alaisuutta, ilmiöpohjaista oppimista.
- Havainnollistaa oppiaineen tai ilmiön tiedonlähteiden kartoitusta, tiedonlähteiden kriittistä arvioimista ja eri lähteistä saatavan tiedon muodostamaa kokonaisuutta.
- Tukee kirjastotaitoja ja kirjaston roolia oppimisympäristönä
- Aineistoinfo on kirjastolle kohtuullisen nopeasti järjestettävissä oleva palvelu. Kaiken mukaan otettavan aineiston on hyvä olla käsin kosketeltavissa, sähköinen aineisto mobiililaitteiden avulla tai videotykillä heijastettuna yhdessä katsottavaksi.
- Vaatii kirjastotyöntekijän ja opettajan yhteistyötä

TEEMAPAKETIT OPPILAIDEN KOKOAMANA

Oppilaat etsivät annetusta teemasta aineistoa ryhmittäin. Aluksi pohditaan yhdessä, minkä tyyppisistä lähteistä ko. aiheeseen saattaisi tietoa löytyä ja keksitään erilaisia näkökulmia ja lähestymistapoja teemaan. Jokainen ryhmä saa oman lähdetyyppin tutkittavakseen. Jos aihe voisi tuottaa runsaasti aineistoa, aihetta tai aineistomäärää voi rajata. Tutustutaan löytynneeseen tietoon ja mietitään, minkälaisista tiedonlähteistä löytyi tietoa ja minkälaisista ei ja pohditaan, löytyikö sopivaa ja hyvää tietoa.

Kohderyhmä: Sopii kaikille ryhmille, joissa on lukutaitoisia jäseniä

tiedonhaunopetus, aihepaketit, teemapaketit, aineistotietokannat, tiedonhallinta, tiedonhankinta, tiedonhaku, kirjastoaineistot, kirjastonkäyttö, tiedonhallintataidot, tiedontarve, kirjastoaineistot

Lähteitä ja lisätietoja:

Sormunen, Eero & Poikela, Esa (toim.): Informaatio, informaatiolukutaito ja oppiminen. Tampereen yliopisto Oy. 2008.

Tiedon luotettavuuden arviointi. Kiravo - Kirjastot avoimena oppimisympäristönä.

<http://kiravo.kirjastot.fi/tiedon-hankinnan-perusteita/tiedon-luotettavuuden-arviointi/>

Kirjastoreitti. Koulu & kirjasto. Oulun kaupunki. www.ouka.fi/oulu/kirjastoreitti/tiedonhaunopetus

Tiedonhakijan opas. Piki - Pirkanmaan kirjastot. <https://piki.verkkokirjasto.fi/web/arena/tiedonhakijan-opas>

LAAJA MONILUKUTAITO

Syksyllä 2016 käyttöön otetussa Opetussuunnitelman perusteissa uudet luku- ja kirjoitustaidot nimettiin monilukutaidoksi. Kirjastojen laaja aineisto tarjoaa materiaalia ja näkökulmia tukemaan koulujen monilukutaidon opetusta.

”Monilukutaidolla tarkoitetaan erilaisten tekstien tulkitsemisen, tuottamisen ja arvottamisen taitoja, jotka auttavat oppilaita ymmärtämään monimuotoisia kulttuurisia viestinnän muotoja sekä rakentamaan omaa identiteettiään. Monilukutaito perustuu laaja-alaiseen käsitykseen tekstistä. Teksteillä tarkoitetaan tässä sanallisten, kuvallisten, auditiivisten, numeeristen ja kinesteettisten symbolijärjestelmien sekä näiden yhdistelmien avulla ilmaistua tietoa. Tekstejä voidaan tulkita ja tuottaa esimerkiksi kirjoitetussa, puhutussa, painetussa, audiovisuaalisessa tai digitaalisessa muodossa.

Oppilaat tarvitsevat monilukutaitoa osatakseen tulkita maailmaa ympärillään ja hahmottaa sen kulttuurista monimuotoisuutta. Monilukutaito merkitsee taitoa hankkia, yhdistää, muokata, tuottaa, esittää ja arvioida tietoa eri muodoissa, eri ympäristöissä ja tilanteissa sekä erilaisten välineiden avulla. Monilukutaito tukee kriittisen ajattelun ja oppimisen taitojen kehittymistä. Sitä kehitettäessä tarkastellaan ja pohditaan myös eettisiä ja esteettisiä kysymyksiä. Monilukutaitoon sisältyy monia erilaisia lukutaitoja, joita kehitetään kaikessa opetuksessa. Oppilaiden tulee voida harjoittaa taitojaan sekä perinteisissä että monimediaisissa, teknologiaa eri tavoin hyödyntävissä oppimisympäristöissä.”

(Peruskoulun opetussuunnitelman perusteet 2014)

Monilukutaito-termi on otettu nopeasti käyttöön kuvaamaan hyvin monenlaisia yhteyksiä, joissa erilaista informaatiota välittyy, sitä lähetetään, vastaanotetaan ja tulkitaan. Verkosta löytyy myös toiminnallisia malleja siitä, miten monilukutaitoa voi harjoitella ja tiedostaa.

- Sara Sintonen ja Emilia Erfving ovat tehneet äänien monilukutaitoon liittyviä tehtäväkortteja. *Herkät korvat* ja *Herkät korvat 2* tarjoavat pohdittavaksi esimerkiksi mielikuvituseläinten ääniä tai kuvallisten ääniketjujen sointia <http://herkatkorvat.tumblr.com/>. *Tunne-etsivät* puolestaan ohjaa tunnistamaan tunteita ja ilmeiden viestejä. Verkosta soitteesta <https://peda.net/kuopio/tvt-tuki> löytyvä ohjelma soveltuu käytettäväksi myös silloin, kun ilmeiden ja eleiden viestin tunnistamisessa on erityisiä vaikeuksia.
- *Ruohonjuuri*-sarjakuva edustaa tehokasta viestimisen välinettä. Seinäsarjakuvana se kiinnitetään seinälle kaikkien nähtäville ja sillä on vahva tarkoitus päästä vaikuttamaan katsojien mielipiteeseen. Kavin Mediataitokoulun sivuilta löytyy *Ruohonjuurisarjakuva*lla monilukutaitoa –ohje sarjakuvan tekemiseen. <file:///C:/Users/User/Downloads/Ruohonjuurisarjakuva-60.pdf>

10 APARAATISAARI - APPARATÖN - GADGET ISLAND

Tarinalliseksi oppimisympäristöksi määritellyn *Aparaattisaaren* taustalla on esiopetuksen OPS 2016:n medialukutaitoon ja tieto- ja viestintäteknologiaan liittyviä tavoitteita. Aparaattisaarella on pedagogisesti punnittu sisältö: se sisältää pelejä ja tarinoita sekä tarinoihin liittyviä toiminnallisia tuokioita. Aparaattisaareen on liitetty myös lasten ohjaamista tukevia tekstejä ohjelman ohjaajille.

Aparaattisaarta käytetään selaimessa: "... PC/MAC-tietokoneiden sekä tablettien ajan tasalla olevilla verkkoselaimilla, jotka tukevat HTML5 -tekniikkaa, kuten Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Opera ja Internet Explorer 10 (tai uudemmat)." Aparaattisaari toimii suomeksi, ruotsiksi ja englanniksi.

Aparaattisaaren mediakasvatuksellisia teemoja ovat muun muassa:

- Kuvien ottaminen ja jakaminen (Nau Kissos von Kehräys)
- Älypuhelimien sovellukset (Don Susi)
- Ikärajat (Gepa Kämpälä)
- Mainokset (Liidu Lehmä)
- Tiedon hakeminen ja arvioiminen (Liito ja Kiito)
- Medialaitteet (Siili liikelkotti)
- Pelaaminen (Messi Kämmen)

APARAATISAAREN ETUSIVU



Eläinhahmoja klikkaamalla saa esiin kunkin teemaan liittyvät tarinat ja toimintatuokiomallit

Keskeltä pääsee kielivalinnan kautta pelaamaan pelejä ja ratkaisemaan Aparaattisaaren arvoitusta

APARAATTISAAREN KÄYTTÖ RYHMÄN KANSSA

Aparaattisaarta voi pelata yksin tai ohjattuna ryhmäpelinä. Ohjatun ryhmäpelin ideana on, että ohjaajan koneen peli heijastetaan esimerkiksi videotykillä kaikkien nähtäväksi. Siitä katsotaan yhdessä ohjeet ja pidemmät tarinat.

Kun tällä sivulla klikkaa Aloita *pelejä*, pääsee pelaamaan pitkän version, joka sisältää pelit ja tarinat. Ohjatussa ryhmäpelissä pitkä versio avataan ohjaajan koneelle.

Pelin lyhyt versio sisältää vain pelit. Sen saa päälle klikkaamalla ratasta ja esiin tulleen valikon tekstiä Ohjattu ryhmäpelejä. Valikon saa pois näkyvistä punaisesta ruksista..

Aloita pelejä!



[Ohjatun ryhmäpelin ohjeet \(pdf.\) http://www.aparaattisaari.fi/tuokio/aparaattisaari-ryhmapeliohje.pdf](http://www.aparaattisaari.fi/tuokio/aparaattisaari-ryhmapeliohje.pdf)

Kohderyhmä: Esikouluikäiset

tiedonhallinta, pelaaminen, Aparaattisaari, mediakasvatus, medialukutaito, mediavälineet, mobiililaitteet, valokuvaus, ikäraajat, mainonta, tiedonhaku, lähdekritiikki

Lähde: www.aparaattisaari.fi

Haastattelu: Leppänen Päivi, haastattelu, Mediataikuri-hanke, Helsingin kaupunginkirjasto

11 PELILUKUTAIDOA

Kirjastojen yhteydessä peleistä nostetaan usein esille muutama näkökulma: pelikulttuuri ja pelaamisen kulttuuri, pelilukutaito, pelit mediana ja kirjastoaineistona, pelillisyyden lisääntyminen ja pelien ikäraajat. Pelit ovat kiistämättä osa kirjastojen aineistotarjontaa ja osa kirjastolle kuuluvaa mediakasvatustehtävää. Kun kirjastossa on tarjolla peliaineistoa ja pelejä pelattavaksi, on sillä merkitystä pelilukutaiton tukemisessa ja mahdollisuudessa tutustua pelikulttuuriin.

Kirjastoissa noudatetaan pelien ikärajoja ja myös informoidaan siitä, mikä ikärajojen ja sisältömerkintöjen tarkoitus on. Tässä toimii sama mediakasvatuksellinen perusajatus kuin monessa muussakin. Kun pelillisyyteen törmää kaikkialla ja pelitkin kulkevat taskussa ja koulurepussa, ei vartioiminen estä ikäviltä kokemuksilta. Tiedon tarjoamisessa ja pelilukutaidon lisäämisessä on enemmän järkeä.

Pelikulttuurin osalta kirjaston mediakasvatus ja pelilukutaidon tukeminen lähtee siitä, että kirjastoon on hankittu erilaisia pelejä, niihin voi tutustua ja niitä voi pelata kirjastossa. ja niitä voi lainata kotiin. Peleihin liittyvä toiminta lähtee peleihin tutustumisesta.

KIRJASTON PELITARJONTAAN TUTUSTUMISEN TYÖPAJOJA

Peleihin tutustumisen työpajoissa voi pelata palapelejä, lautapelejä, konsolipelejä ja verkkopelejä kirjaston tietokoneilla tai tableteilla. Työpajoja voi järjestää yhtä hyvin esimerkiksi viikoittaisina tapahtumina tai yhtenä isompana tapahtumana, jossa voi kiertää pienissä pelityöpajoissa. Pelipajan voi järjestää koululuokalle, tehdä yhteistyötä koulun kanssa ja järjestää peli-iltapäivä tai viikonlopputapahtuma, johon vanhemmatkin pääsevät mukaan tutustumaan peleihin lastensa kanssa.

- Pelityöpaja on sitä antoisampaa, mitä enemmän peleistä tietävä pajan ohjaaja on. Harrastaako joku työntekijöistä roolipelaamista tai perinnepelejä ja voisi opastaa niissä? Mitä jos esillä olisivat isovanhempien, vanhempien ja nuorison pelisuosikit.

LAPSET JA NUORET MUKAAN PELIOHJAAJIKSI

- Kun pelipajojen ohjaajiksi otetaan myös lapsia ja nuoria, erilaisiin pelikulttuureihin tutustumisesta voisi tulla todella monipuolista. Löytyykö koulusta *Minecraftin* pelaajia näyttämään, mistä siinä on kyse, onko cossajia tai modaajia kertomaan omasta harrastuksestaan. Kertoisiko joku, millaista on viettää viikonloppu laneissa tai millaista on peli fanfiktion. Maalaako joku lasten vanhemmista figuureja?

PELISEURAT MUKAAN ESITTELEMÄÄN TOIMINTAANSA

- Esimerkiksi lautapelaajien etujärjestö Suomen lautapeliseura r.y. järjestää pelitapahtumia. Muillakin peliseuroilla voisi olla innostusta lähteä esittelemään toimintaansa ja pelaamista.

PELIAIHEINEN TYÖPAJA

- Pelihahmopaja: Millainen pelihahmo olisit? Piirrä, maalaa tai kerro.
- Pelityöpaja: Miten pelin tarina jatkuisi? Piirrä, maalaa, kerro, kirjoita, esitä draamana, tehkää video tai digitarina.
- Pelikoodaustyöpaja

KIRJASTO-OLYMPIALAISET

- Kirjastot.fi:n pelisivuilla on kehitelty kirjastoaiheinen pelitapahtuma, johon kuuluu muun muassa Aakkostusvimma, Kärryralli ja Tietokirjateräsmies. Lisätietoja:
<http://www.kirjastot.fi/fi/pelit/pikaohje-pelitoimintaan-kirjastoissa#.VvsRQtKLR7c>

KANSALLINEN PELIPÄIVÄ

- Järjestetään vuosittain loppu-
syksyllä, esimerkiksi 14.–20.11.2016
- <http://pelipaiva.fi/>



PANEELIKESKUSTELU PELITEEMASTA

- Järjestetään kirjastoon peliaiheinen luento tai paneeli kaikille avoimena tapahtumana tai vanhempainillan ohjelmana: Pelaamisen hyödyt ja haitat, tarvitseeko pelaavan lapsen puolesta pelätä, vanhemmille sopivia verkkopelejä, pelibisnes, pelien historia, ikäraajat ja sisältömerkinnät, aiheita riittää.

Kuva: Sipoon kirjasto

kirjastoaineistot, pelit, pelaaminen, monilukutaito, pelinlukutaito, pelikulttuuri

Lähteitä ja lisätietoja:

Harviainen, Tuomas - Meriläinen, Mikko - Tossavainen, Tommi (toim.): Pelikasvattajan käsikirja. www.pelikasvatus.fi. 2013. Verkossa:

<http://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Ikäraajat.fi. Ikäraajat digitaalisissa peleissä

http://ikarajat.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=53&Itemid=166

Kansallinen pelipäivä. <http://pelipaiva.fi/>

Pegi-info. Pelihaku http://www.pegi.info/fi/index/global_id/505/

Pelikasvatus. Kirjastot.fi. <http://www.kirjastot.fi/fi/pelit#.VvscMtKLR7c>

Pelinpaikka-blogi. Kirjastot.fi <http://www.kirjastot.fi/fi/pelin-paikka-blogi#.VvscdKLR7c>

Pelitaito.fi. EHYT ry. <http://pelitaito.fi/>

Haastattelu: Marjomaa, Heikki, Kirjastot.fi

Tämän luvun työpajat liittyvät kuvan ja elokuvan lukutaitoon ja sitä kautta laajemmin esimerkiksi mainonnan lukutaitoon ja kriittiseen lukutaitoon tekemällä itse jopa kokonainen elokuva. Samalla niissä harjaannutaan toteuttamaan omia ideoita, kertomaan omia tarinoita ja käyttämään teknisiä välineitä ja digitaalisia ohjelmia.

Kuvanlukutaidosta on kyse myös AR- työpajoissa eli lisätyn todellisuuden työpajoissa. Niiden järjestämiseen on ohjeita luvussa Työkaluja.

12.1 KUVANKÄSITTELY VINTAGE LOOKS –OHJELMALLA (APPLEN LAITTEET)

Vintage Looks on helppo ohjelma, jota voi käyttää kaiken ikäisillä päiväkotiryhmistä aikuisiin ja se sopii mainiosti yhdeksi työpajaksi esimerkiksi perhetapahtumiin. Jos käytettävissä on muutama iPad, työpajatehtävänä on yksinkertaisesti ottaa pari valokuvaa ja muokata niitä kuvankäsittelyohjelmalla.

TYÖPAJAMALLI

- Ota muutama kuva itsestäsi, ystävästäsi tai ympäristöstä iPadin kameralla.
- Avaa ohjelma Vintage Looks.
- Näytölle aukeaa esittelyikkuna, josta valitaan valokuvien käsittelyyn tarkoitettu *Import Photo*. Ohjelmalla voi käsitellä myös videokuvaa.
- Valitse kuva, jota haluat muokata.
- Kuva ilmestyy näkymään, jonka alalaidasta voit valita:
 - *Lenses* eli linssit, jossa voi valita kameran linssityypin mukaisia vaikutuksia kuvaan
 - *Lights* eli valot
 - *Textures* eli pinnat
 - *Borders* -valikosta löytyy erilaisia kehyksiä kuvalle.
- Kokeile ensin linssityyppejä ja napauta *Lenses*. Kun valitset jonkin niistä, efekti ilmestyy kuvan päälle. Efektin saa pois napauttamalla oikealla olevaa rastia.
- Kun olet päättänyt valita jonkin linssityypeistä, valitse nuoli. Pääset nyt kokeilemaan muitakin muokkaustapoja.
- Muokkaa kuvaa haluamallasi tavalla ja kun olet valmis, paina nuolta oikeasta alakulmasta.
- Kuva tallentuu iPadin kuvakirjastoon.
- Jos ehdit, voit muokata uuden kuvan tai tehdä samasta kuvasta toisen version.

Työ tallentuu laitteen kuvakirjastoon, josta sen voi tulostaa kuvan tekijälle tai lähettää sähköpostin liitteenä eteenpäin. Sen voi julkaista ja jakaa esimerkiksi laitteeseen lisätyn Flickr-tilin avulla. Julkaiseminen vaatii julkaisuluvan tekijältä tai alle 18-vuotiaan lapsen holhoojalta.

Kohderyhmä: Soveltuu kaiken ikäisille ja perhetapahtumaan.

12.2 TAIKALAMPPU-MENETELMÄ (REFERAATTI)

Elokuva ohjaaja ja taidepedagogi *Kaija Juurikkala* toivottaa luovaa hulluutta ja elokuvaelämyksiä kaikenikäisille elokuvantekijöille. Juurikkalan ja elokuvatuottaja *Outi Rousun* kehittelemässä Taikalampussa ei takerruta teoriaopetukseen, virheisiin tai tekniikkaan, vaan elokuvapajametodissa keskeistä on tuoda esiin tarina. Tekemällä oppii - myös elokuvallista ajattelua.

Taikalamppu-metodilla tehtyjä elokuvia ei editoida, ne ovat luonnosmaisia croque-elokuvia ja tärkeintä niissä on tarina. Elokuvat tehdään kerralla valmiiksi: Työpajassa toimitaan napakasti neljä oppituntia ja edetään oikean elokuvanteon prosesseja ideoinnista ensi-iltaan asti.

Taikalamppu-menetelmän oppaan on toimittanut Katri Laiho opinnäytetyönään. Menetelmää on käytetty muun muassa kouluissa, nuorisotyössä ja kirjastoissa. Tässä referaatissa on metodin pääkohdat. Opas löytyy kokonaisuudessaan Kulttuuritalo Valven sivuilla.

Menetelmästä on tehty opetusvideo, jonka voi katsoa osoitteessa:

<https://wiki oulu.fi/pages/viewpage.action?pageId=29786647>

Tarvitaan: Videokamera joka ryhmälle, TV/videotykki ja piuha esittämistä varten. Yhteistyötä opettajan kanssa ja sopii tavallista pidemmän kirjastossa käynnin, esimerkiksi yökirjaston ohjelmaksi.

TYÖPAJAESIMERKKI KOULULUOKALLE LÄMMITTELYÄ (KOKO LUOKKA, 45 MIN.)

Tapahtumapaikat: Keksitään paikkoja ja ohjaaja kirjaa ne näkyville. Sanat luetaan läpi ja jokainen valitsee niistä yhden. Vain nämä jäävät näkyviin paikkalistaksi

Tapahtumat: Tehdään samalla tavalla tapahtumalista.

Improvisaatioita: Improvisaatioita ei mietitä, eikä niitä voi tehdä väärin vaan kaikki onnistuvat. Ohjaaja pyytää pari tai muutaman oppilaan kerrallaan luokan eteen ja antaa heille sanalistoilta paikan ja tapahtuman, josta oppilaat esittävät saman tien improvisaation ja jatkavat, kunnes ohjaaja lopettaa sen (kun tilanne on parhaimmillaan tai ei enää etene). Ohjaaja pyytää saman tien uudet oppilaat improvisoimaan ja antaa uudet sanat. Ohjaaja voi pyytää lisää oppilaita esiintymään ja muuttamaan tilannetta. Improvisaatioita jatketaan, kunnes kaikki ovat ehtineet olla mukana ainakin kerran.

Jatkokertomus: Jos aikaa jää tai improvisaatiot eivät lähde sujumaan, voidaan tehdä ”Mitä sitten tapahtui?” - jatkokertomus. Se etenee oppilaalta oppilaalle sana tai lause kerrallaan ja keskeisessä osassa kertomusta ovat sanalistojen sanat.

TARINOIDEN IDEOIMINEN PIENRYHMISSÄ (15 MIN.)

Luokka jaetaan 4-8 oppilaan ryhmiin, joissa ideoidaan tarina. Tarinan pitää olla niin lyhyt, että sen voi kertoa noin viidellä lauseella ja sen lopussa on käänne tai yllätys. Idea voi lähteä improvisaatio-harjoituksista tai se voi olla mikä muu tahansa.

Alkuun pääsemiseksi ryhmä voi ensin päättää tapahtumapaikan ja alkutilanteen ja miettiä sitten, miten tilanne kääntyy. Yksinkertaiset tarinat ja hurjimmat, surullisimmat, pahimmat tai hauskimmat käänteet ovat parhaita. Tarinoita ei kirjoiteta muistiin.

TARINOITA KERROTAAN, KOMMENTOIDAAN JA KEHITELLÄÄN VALMIIKSI (KOKO LUOKKA, 30 MIN.)

Tarinaa ääneen kertoessa, saa käsityksen, toimiiko se. Kuulijat saavat kommentoida tarinaa ja sitä voi vielä kehittää, lyhentää, yksinkertaistaa, vähentää selittelyä tai tehdä rajumpi lopetus. Jos ryhmän on vaikea päättää tai tulee valtataistelua ideoista, kannattaa vielä etsiä uusi näkökulma. Ohjaajan tehtävä on auttaa löytämään se, mitä tarinalla halutaan katsojalle kertoa. Jos aihe on jollakin tavalla arveluttava, voi kysyä, miksi juuri tämä tarina on tärkeä, miksi tässä elokuvassa on tärkeää näyttää esim. väkivaltaa, voisiko teemaa käsitellä toisin.

Järjestelyt: Sovitaan, miten tarinasta tehdään elokuva, tehdään työnjako eli päätetään, kuka missäkin vaiheessa näyttelee, ohjaa, kuvaa tai lavastaa. Ohjaajan tehtävä on pitää toiminta käynnissä, kaikkien kannattaa antaa kokeilla kuvaamista ja kaikkien halukkaiden näyttelemistä (pikkurooleja voi lisätä pitkin kuvausta). Ilman työnjakoa on uhkana, että kuvauksesta tulee kaaos. Sovitaan vielä riittävän valoisat kuvauspaikat jostain läheltä ja helposti toteutettavat rekvisiitat ja maskeeraukset. Usein päätökset ovat nopeita ja asiat saadaan sovittua parissa minuutissa.

Kuvausluvut: Yleisillä paikoilla, kuten kadulla tai koulussa saa kuvata, mutta kuuluu hyviin tapoihin kertoa kuvaamisesta paikan mahdolliselle omistajalle tai lähistöllä oleville. Jos kuvissa näkyy muita ihmisiä selkeästi, heiltä on pyydettävä kuvauslupa.

KAMEROIDEN KÄYTTÖ, KUVAUKSEN KÄSKYKIELI (KOKO LUOKKA, 15 MIN.)

Kamera: käydään nopeasti läpi perustoiminnot: Mistä virran saa päälle ja pois, äänitys, kelaus ja zoomi. Kameroilla kuvataan kasivaralla eli ei käytetä jalustoja.

Elokuvaohjaajan käskykieli:

Hiljaisuus - harjoitus ja kun on hiljaista: **Olkaa hyvä** ja harjoitus voi alkaa. **Kiitos**, kun harjoitus on loppunut.

Hiljaisuus - kuvaus ja kun on hiljaista: **Olkaa hyvä**. Näyttelijät jatkavat kunnes kuvaaja on lopettanut ja sanoo **Kiitos**.

KUVAUKSET PIENRYHMISSÄ (50 MIN.)

Taikalamppu-kuvaukset tehdään kohtaus kerrallaan tarinan etenemisjärjestyksessä. Kohtauksia on yleensä 1-5. ja kohtaus vaihtuu, kun tarinassa vaihtuu aika tai paikka. Ohjaaja, kuvaaja ja näyttelijät harjoittelevat kohtauksen ja heti kun se sujuu, kuvataan kohtaus. Tiukan ulkomuistamisen sijaan kannattaa improvisoida ja yllätykset kuvaustilanteessa liittävät osaksi tarinaa. Jos kuvaus epäonnistuu, se poistetaan ja tehdään uusi saman tien. Käsikirjoituksen runkoa ei kuitenkaan kannata enää kuvauksissa muuttaa, mutta sen ympärille voi kehittää lisää ideoita.

Alkutekstit aloittavat kuvauksen: Elokuvan nimi kirjoitetaan esimerkiksi paperille ja sitä kuvataan noin viisi sekuntia.

Kuvaus:

- Jos elokuvan tapahtumapaikka on tarinan kannalta tärkeä, se kannattaa kertoa tai näyttää heti aluksi.
- Kuvaajan kannattaa mennä mahdollisimman lähelle kuvattavaa tilannetta, jotta ilmeet ja äänetkin tulevat esille.
- Kuvajan kannattaa liikkua lähemmäs ja kauemmas sen sijaan, että käyttäisi zoomia.
- Syvyytsvaikutelma tulee esimerkiksi, kun henkilöitä on etualalla ja taaempana
- Ohjaajan kannattaa käyttää verbejä, niitä on helpoin näytellä. Jos haluaa muuttaa jotakin näyttelijän tekemässä, kannattaa vaihtaa verbiä.
- Ohjaajan kannattaa hyödyntää näyttelijän omia tapoja olla ja liikkua, sillä näyttelijä ei ole robotti ja "hyvin" voi tehdä eri tavoilla.

Lopputekstit: Lopputeksteihin kirjoitetaan ryhmän jäsenten nimet ja merkitään vuosiliuku. Lopputekstejä kuvataan elokuvan loppuun noin viisi sekuntia.

ELOKUVIEN ENSI-ILTA JA PALAUTE, KOKO LUOKKA YLEISÖNÄ (25 MIN.)

Taikalamppu-elokuvat ovat valmiita katsottavaksi heti, kun kuvaus on loppunut. Ensi-ilta on tärkeä kokemusten purkamisen ja jakamisen kannalta:

Mikä oli parasta, mikä vaikeinta?

Säilyikö alussa päätetty punainen lanka?

Mikä oli elokuvan sanoma?

Haluaisitko muuttaa jotain?

Mitä opit elokuvanteosta?

Millaisen elokuvan haluaisit tehdä seuraavaksi?

Julkaisuluvat: Jos elokuva esitetään julkisesti jossain tilaisuudessa koulun ulkopuolelle tai verkossa, kaikilta elokuvan tekoon osallistuneilta on oltava kirjallinen lupa ja alaikäisiltä huoltajan lupa.

Tekijänoikeudet: Jos elokuvassa käytetään esimerkiksi musiikkia, joka ei ole itse tehtyä tai jonka käytölle ei ole lupaa, on huolehdittava tekijänoikeusmaksuista. Jos elokuva julkaistaan esimerkiksi verkossa, tekijöillä on siihen tekijänoikeus. Tekijänoikeuden voi suojata tai siitä voi luopua käyttämällä esimerkiksi *Creative Commons (CC)* -lisenssiä.

Kohderyhmä: 3.-6. lk., yläkoulu

elokuvat, elokuvaus, videokuvaus, kuvanlukutaito, elokuvalukutaito, elokuvakasvatus, tarinat, työpajat

Lähde ja lisätietoa:

Laiho, Katri (toim.): Taikalamppu-menetelmän opas: oivaltavaa käytännön dramaturgiaa elokuvatyöpajoihin Nuku Nuoriso- ja kulttuurikeskus Oulun kaupunki. (2005)

http://www.kulttuurivalve.fi/tiedostot/Elokuvakoulu/PDF/Taikalamppu_110705_web.pdf

Taikalamppu-menetelmän opetusvideo <https://wiki oulu.fi/pages/viewpage.action?pageId=29786647>

12.3 KEVYT ANIMAATIO-TAIKALAMPPU (REFERAATTI)

Animaatio-Taikalamppu on Taikalamppu-elokuvatyöpajan ideoita soveltamalla suunniteltu ja nopeasti toteutettavissa oleva animaatiotyöpaja. Sen on tehnyt Jari Laru Oulun yliopiston Varhaiskasvatuksen lisäkoulutusta varten.

Ideointia

Luokka jakautuu 2-3 hengen ryhmiksi ja miettii 15 minuuttia, millainen tarina voisi olla. Aihe voi liittyä johonkin sovittuun teemaan tai olla vapaa.

Tehdään pienryhmissä tarinat

Tarinan pituus on viisi lausetta, eikä sitä ei kirjoiteta ylös. Tarinoista pyritään tekemään yksinkertaisia, mutta mukaan kannattaa suunnitella joitain yksityiskohtia.

- Tapahtumapaikka ja millaisesta tilanteesta siellä on kyse
- Mitä sitten tapahtuu?
- Käännös, yllätys katsojaa varten

Tehdään elokuvan kohtaukset sarjakuvaohjelmalla

- Voidaan käyttää esimerkiksi *Puppet Pals* – ohjelmia ja tallentaa kohtaukset laitteen Kuvat-kansioon tai vastaavaan.

Kohtaukset yhdistetään editointiohjelmalla

- Käytetään helppoa ohjelmaa, kuten esimerkiksi *iMovie*- tai *Movie Maker*-videoeditoria
- Haetaan kohtaukset Kuvat-kansiosta editointiohjelmaan ja raahataan ne oikeaan järjestykseen ohjelman aikajanalle.
- Lisätään musiikkia ja ääniefektejä
- Valitaan siirtymät kohtausten väleihin
- Tehdään alkuun ja loppuun tekstitykset.

Katsotaan elokuvat yhdessä.

Katso: Työkaluja-luvusta 19.2 Puppet Palsin ja iMovien käyttöohjeet

Kohderyhmä: Alakoulu

kuvanlukutaito, elokuva lukutaito, elokuvakasvatus, monilukutaito, animaatioelokuvat, työpajat

Lähde: Laru Jari: Digitalinän käsikirjoittaminen ja tekeminen pienoissovelluksilla. KTK:n Tieto ja viestintä-tekniikan opetuskäytön kurssien Wiki. Varhaiskasvatuksen lisäkoulutus. Oulun yliopisto 2013.

<https://wiki oulu.fi/pages/viewpage.action?pageId=29786647>

12.4 VALOGRAFFITI-TYÖPAJA

Työpajassa piirretään valolla ilmaan kuvioita ja siitä otetaan valokuva. Valograffiti tai valomaalaus on valolla ja kameralla leikkimistä pimeässä tilassa ja pitkällä valotus-ajalla. Jo ensimmäinen kokeilu ja tuloksen katsominen lumoo ja innostaa kokeilemaan uudestaan.

Kuva: Mediakasvatuskeskus Metka



Jos käytettävissä on vain yksi sopiva kamera, käytännössä parinkymmenen oppilaan luokalle kannattaa varata kaksoistunti (90 min) ja ohjeistaa puolelle luokkaa jotain muuta tekemistä sillä aikaa, kun toinen puolikas maalaa valolla. Ideaalitulanteessa kameroita on niin monta, että työpajassa oleva ryhmä voi tehdä valograffiteja pareittain, joissa kumpikin vuorollaan kuvaa ja maalaa.

Tarvitaan:

- **Kamera:** Vähintään yksi kamera, jossa suljinajan, aukonsuuruuden ja herkkyuden voi säätää käsin.
- **Tila:** Paras työskentelytila on täysin pimeä ja niin tilava, että kameras ja maalaajan etäisyys toisistaan voi olla noin kolme metriä.
 - Käytännössä sopivan kokoista pimeää tilaa voi olla hankalaa löytää ja säkkipimeä voi pelottaa. Silloin on käytettävä mahdollisimman pimeää tilaa ja hyväksyttävä se, että mitä enemmän valoa tihkuu muualta kuin valolla maalaamisesta, sitä enemmän kuvissa näkyy

muutakin. Joka tapauksessa tilan on oltava paljon pimeämpi kuin sälekaihtimilla hämääritetty huone päivänvalon aikaan.

- Valolla on maalattu esimerkiksi kirjaston kellarikerroksen kirjavarastossa, jossa korkeat kirjahyllyt ja pitkät käytävät voivat tarjota oman kapean tilan useammallekin työparille. Sopivaan vuodenaikaan ja katuvalottomalla paikalla valograffiteja voi tehdä myös ulkona.

Ennakovalmistelut:

- **Säädöt:** Kameraa on kokeiltava ennakkoon siinä tilassa ja niissä olosuhteissa, joissa valograffiteja on tarkoitus tehdä. Kameran toimivat hieman eri tavoin, mutta kokeilu kannattaa aloittaa säätämällä suljinajaksi **15 sekuntia**, aukon suuruudeksi **8.0** ja valoherkkyydeksi **ISO 100**.
- **Jalusta:** Kameran on pysyttävä tukevasti paikallaan, joten sille tarvitaan jalusta ja kuvatessa käytetään itselaukaisinta tai kaukolaukaisinta.
- **Valot:** Tarvitaan erilaisia käytössä turvallisia, kädessä pidettäviä ja liikuteltavia valonlähteitä, erikokoiset taskulamput ja led-valot käyvät hyvin. Lamput on testattava ja varmistettava, että kaikkien valo riittää samoilla kameransäädöillä, jotta työpajan aikana kameran säätöjä tarvitsisi muuttaa mahdollisimman vähän.
- **Väriä kalvoilla:** Värikköisiä valojälkiä tehdään läpinäkyvillä muoveilla tai kalvoilla. Niiden kiinnittämiseksi lampun tarvitaan kuminauhoja.

Tärkeää:

- Välikyivät valot voivat olla haitallisia epileptikoille ja migreenistä kärsiville. Jos osallistujalle riittää, että silmät ovat suljetut tai peitetyt valojen välkkyyssä, valoilla voi maalata myös silmät kiinni.

Työpajan kulku:

- **Pajan esittely:** Kerrotaan, mistä on kyse ja esitellään työvälineet. Taskulamput ja muut valonlähteet ovat kuin pensseleitä, joilla maalataan kuvioita ilmaan. Maalaamisessa ei tarvitse hidastella, vaan valoa voi kuljettaa suht reippaasti. Heijastamalla lampun valoa seinälle, voi näyttää, minkä paksuisia valopisteitä lamput saavat aikaan. Kun lampun edessä käyttää värikköisiä kalvoja, osallistujat saavat käsityksen, mitä kalvoilla tehdään ja mitä tapahtuu, jos lampun eteen laittaa useamman kalvon päällekkäin.
- **Kameran ohjeet:** Jos osallistuja kuvaavat valograffitit itse, näytetään, miten kamera laitetaan päälle ja sammutetaan, miten tarkennetaan ja zoomataan ja miten otetaan kuva. Miten katsotaan, onnistuiko kuva ja jos säätöjä tarvitsee muuttaa, miten suljinajaa, aukkoa ja herkkyyttä säädetään. Vaikka muuten säätöihin ei tarvitsisi koskea, suljinajaa voi joutua muuttamaan, jos arvioi 15 sekuntia jollekin työlle liian lyhyeksi ajaksi.
- **Kameran kiinnitys:** Kamera tai kamerat kiinnitetään jalustalle ja varmistetaan jokainen kiristys, jotta kamera pysyy varmasti paikallaan.
- **Kuvioiden suunnittelu:** Ennen valograffitin kuvausta osallistujat suunnittelevat kuvionsa valmiiksi ja mielellään luonnostelevat ne paperille. Kuvio voi olla millainen vain ja se näkyy valmiissa kuvassa peilikuvana. Esimerkiksi kirjaimet on maalattavakin peilikuvina, jotta ne näkyvät kuvassa oikein päin. Kuvion ei tarvitse esittää mitään, erilaiset aaltoilut, siksakit ja spagettimaiset kiepit toimivat hyvin valograffiteina.

- **Varmista etäisyys:** Ennen jokaista kuvaa varmistetaan, että kuvaan mahtuu kaikki, mikä pitääkin eli etäisyys kamerasta on sopiva. Noin kolme metriä on arvio, mutta se ei aina riitä, varsinkaan jos valolla maalaajia on kerralla useampi.
- **Ihmisen ääriiviiva-graffiti:** Henkilön ääriviivat saa maalattua valograffitiksi niin, että kameran eteen asettuu kaksi henkilöä, joista lähempänä kameraa oleva poseeraa paikallaan jossakin asennossa ja takana oleva kuljettaa taskulamppua vartalon ääriä pitkin tasaisen nopeasti. Kuvaaja voi seurata, että koko vartalo tulee piirrettyä.
- **Kokeile!** Valoilla maalaamalla voi saada aikaan erilaisia pintoja, kannattaa antaa valon viedä ja kokeilla kaikenlaisia ideoita. Lopuksi voi vielä ottaa ryhmäkuvan vaikkapa ilmassa leijuvista kauhunaamoista (taskulampan valo leuan alta).

Mitä valograffiteilla voi tehdä?

- Valograffiteista saa hienon näyttelyn
- Valograffiteja voi tulostaa ja tehdä postikortteja - millaisia olisivat jouluaiheiset valograffitit?
- Valograffitit voi suunnitella jonkin tarinan aiheista ja käyttää niitä kirjatrailerin kuvituksena
- Valograffiteilla voi kuvittaa digitarinan.
- Vähintäänkin kannattaa ottaa sähköpostiosoite ja lähettää valograffitit opettajan kautta luokalle.

Muistettava:

- Valograffitin julkaisemiseen on pyydettävä tekijältä lupa.

Kohderyhmä: *eskarit, alakoulu, yläkoulu, tapahtumat, perhetapahtumat*
kuvanlukutaito, valokuvaus, kuvailmaisuus, valo, taidekasvatus, työpajat

Lähteitä ja lisätietoja:

Maailmanpiiri. Mediakasvatuskeskus Metka ry. <http://www.mediametka.fi/maailmanpiiri/digitarinat>

- Sivuilta löytyy sekä ohjeita digitarinan ja valograffitien tekoon sekä valmiita digitarinoita, joissa on kuvituksena käytetty mm. valograffiteja

Korpelainen Hanne, Keravan kaupunginkirjasto
 Leisti, Karoliina, Mediakasvatuskeskus Metka ry.

MINÄ JA YMPÄRISTÖNI

Minä ja ympäristöni –lukuun on koottu sellaisia työpajamalleja, jotka liittyvät useampiin opintosuunnitelman laaja-alaisista oppimiskokonaisuuksista. Ne tukevat muun muassa kulttuurien välistä vuorovaikutusta, oman ympäristön tuntemista, omasta itsestä kertomista ja muiden tarinoiden kuulemista – ja ihmiseksi kasvamista.



13 OMA TARINANI & MEIDÄN TARINAT

13.1 NUORTEN DIGITARINA-TYÖPAJA

Digitarina on videomuotoisen tarinan malli, jota voidaan käyttää moneen tarkoitukseen. Se on kehitetty yhteisön muistitiedon, muistelujen tallentamiseen ja sitä on käytetty paljon myös nuorten kanssa oman tarinan kertomisen välineenä.

Oman ajattelun esille tuominen on keskeistä ja digitarinointiin liitetäänkin vahvasti voimaantumisen kokemus, se on keino välittää muille itselle tärkeä asia.

- Digitarina on 3-5 minuuttia pitkä,
- Digitarinalla voi kertoa unelmista, toiveista, tulevaisuuden suunnitelmista, kokemuksista tai asioista, joiden toivoisi muuttuvan.
- Digitarinasta voi tehdä käyntikortin tai CV:n työpaikan hakuun.
- Digitarina on vaikuttamisen väline: Tarinalla voi kertoa omia mielipiteitä, saada oma ääni kuuluviin ja pyrkiä vaikuttamaan omassa lähipiirissä tai laajemmin yhteiskunnassa.
- **Teema:** Digitarina-työpajalla voi olla jokin teema, esimerkiksi oman elämän unelmia, ajatukset omasta tulevaisuudesta, perhe tai millaista on arkeni. Teemana voi olla jokin yleisempi asia, josta nuorilla on sanottavaa.
- **Työvälineet:** Digitarina on helpolla editointityökalulla koostettu video, jonka aineksina voi olla videokuvaa, valokuvia, musiikkia, äänitettyä puhetta, ääniefektejä ja niin edelleen. Oma kertojanääni kuuluu digitarinan ideaan.

Osallistujat tarvitsevat:

- Kameran, äänitysvälineen (oma älypuhelinkin käy)
 - Paperia ja kyniä
 - Tietokoneen, jolla on videoeditointiohjelma
 - Videotykki tai TV ryhmälle esittämistä varten
-
- **Suunnittelu ja käsikirjoitus:** Käsikirjoituspajaa varten voi tuoda lehtileikkeitä, kuvia, tarinoita. Käsikirjoituksen avuksi voi kysyä esimerkiksi: Kuka olen? Mitä ajattelen arjesta, koulusta, kodista? Mikä minua kiinnostaa, mitä harrastan? Mitä toivon? Voidaan myös tehdä tehtäviä, joiden tarkoitus on herättää mielikuvia ja mielipiteitä ja keskustelua.
 - Syvennä näitä ajatuksia, katsele elämääsi, ympäristöäsi ja ota valokuvia
 - Suunnitteluvaiheessa on mietittävä, kuka on videon katsoja, mitä katsojalle halutaan kertoa ja mikä on videon tarkoitus? Julkaistaanko video netissä? Miten kertoa asiat 3-5 minuutissa?
 - Tehdään käsikirjoitus yksinkertaiselle pohjalle tai esimerkiksi sarjakuvana
 - Kootaan materiaalia: valokuvia, musiikkia, ääniä...
 - Kirjoitetaan kertojanäänelle tekstit ja äänitetään se.
 - **Digitarinan kokoaminen:** Tarina kootaan käsikirjoituksen mukaan helpolla videoeditointiohjelmalla, **katso:** esim. Työkaluja-luvusta *iMovie* ja *Movie Maker*.
 - **Digitarinoiden katselu** ryhmän kesken

Muistettavaa: Turvallinen ja luottamuksellinen ilmapiiri

Tekijänoikeudet digitarinoiden teossa ja tekijänoikeudet syntyvien digitarinoiden käytössä
Julkaisuluvat, alle 18-vuotiailta huoltajan antama lupa.

Kohderyhmä: Yläkoulu

tarinankerronta, digitarinat, kuvanlukutaito, yhteisöllisyys, elokuvakasvatus, yhteisöllisyys

Lähteitä:

Haastattelu: Leisti, Karoliina, Mediakasvatuskeskus Metka ry

Maailmanpiiri. Mediametkaa osa 7 <http://www.mediametka.fi/maailmanpiiri/maailmanpiiri>

Rajakangas, Hanna: Digitarina - nuorten mielipiteet kuuluviin. Kehitysvammaisten tukiliitto.

<http://www.slideshare.net/hannarajakangaskvtl/digitarina-nuorten-mielipiteen-kuuluviin>

13.2 ELÄVÄ KIRJASTO

Elävä kirjasto on menetelmä yhdenvertaisuuden lisäämiseksi, ihmisten kohtaamisen ja vuoropuhelun edistämiseen. Sen tarkoituksena on toimia asenteita vastaan tarjoamalla mahdollisuuden keskustella, kysellä ja kuunnella.

Elävä kirjasto muistuttaa perinteistä kirjastoa. Siellä on lainaustiski, laina-ajat, varauskäytännöt ja sen roolit on nimetty kirjoiksi ja kirjastonhoitajiksi. Tavallisesta kirjastosta se eroaa siinä, että sen kirjat ovat eläviä ihmisiä. Kirja edustaa jotakin ryhmää, joka on joutunut tai jolla on uhka joutua ennakkoluulojen ja stereotyyppien kohteeksi. Ryhmä voi liittyä ammattiin, kansalaisuuteen, kulttuuriin, sukupuoleen, seksuaalisuuteen, harrastukseen, uskontoon, sairauteen tai vammaisuuteen, ulkonäköön, ideologiaan tai esimerkiksi aatteeseen. Elävän kirjaston asiakkaalla eli lukijalla on mahdollisuus lainata elävä kirja 20–45 minuutin keskustelua ja ajatustenvaihtoa varten. Elävän kirjaston sääntöihin kuuluu ehdoton molemminpuolinen kunnioitus.

Elävän kirjaston järjestämiselle on olemassa kaava, jota tulee noudattaa tarkasti. Mallia on lupa muunnella - mutta silloin tapahtumaa ei voi kutsua Eläväksi kirjastoksi. Ensimmäistä kertaa Elävä kirjasto -tapahtumaa järjestävän on aloitettava ottamalla yhteyttä Allianssiin. Se on myös hyödyllistä, Allianssin kautta saa neuvoja ja rekvisiittaa Elävän kirjaston jäljestämiseen ja pääsee sähköpostilistalle, jonka kautta voi aloittaa jo aikaisemmin kirjoina toimineiden etsimisen. Kirjana toimiminen on vapaaehtoistyötä, eikä siitä makseta palkkaa. Kirjoille kustannetaan matkakulut ja tarjotaan välipalaa tai ruoka.

Elävän kirjaston järjestäminen vaatii valmisteluja, jotka eivät synny hetkessä. Se on kuitenkin vaivan arvoista. Tapahtumana Elävä kirjasto soveltuu hyvin yläasteille ja avoimeksi tapahtumaksi.

Kohderyhmä: 6. lk., yläaste, toisen asteen oppilaitokset, avoin tapahtuma
erilaisuus, yhdenvertaisuus, suvaitsevaisuus, yhteisöllisyys, kirjasto

Lähteitä ja lisätietoa:

Suomen nuorisotyö - Allianssi ry:n verkkosivuilta löytyy tietoa sekä Elävän kirjaston materiaali ja ohjeet.

<http://www.alli.fi/kirjasto%20ja%20tietopalvelut/yhdenvertaisuus%20tietoa%20ja%20materiaalia/elava%20kirjasto> .

14 TOISILTA OPPIMISEN POPUP-FESTARIT

Mitä kaikkea ihmiset voivatkaan osata innostuksen, harrastuksen tai ammatin kautta, perimätietona tai muuten vain. Toisilta oppimisen festareiden idea on selkeä, järjestetään tapahtuma, jossa kuka tahansa voi

jakaa omaa osaamistaan muille. Tapahtuma tukee vertaisoppimisen ideaa ja yhteisöllisyyttä, lähikulttuuria ja kulttuurien välistä ymmärtämistä, yhdessä tekemistä ja kokemista.

Idealla oli buumikausi 2010-luvun alussa, mutta sitä ei kannata unohtaa. Toisilta oppimista on järjestetty myös PopUp-koulun nimellä. Tapahtumana se sopii hyvin koulun ja kirjaston yhteistyöhön tai perhetapahtumaan. Toiselta oppimisen voi toteuttaa rajatuista aiheista tai sen voi kohdistaa tietyille luokkasteille.

Millaisia asioita voi opettaa PopUp-koulussa? Vaihtoehtoja riittää, pikainen verkkoselailu toi esiin esimerkiksi karaten, ratsastusasiat, sammutuspeitteen käytön, koti-isänä olemisten, ukulelen soiton, arkkitehtuurin, pitsin nypläyksen, jonglöörauksen, empatian, tee-se-itse-kompassin teon ja muita tietoja ja taitoja.

TOISILTA OPPIMISEN FESTARIT -MALLI

Ideointi:

- Yhteistyökumppaneita? Sovitaan järjestelyryhmä, suunnitellaan missä, milloin ja minkälainen tapahtuma olisi, onko sillä teema, mietitän alustava aikataulu ja keksitään tapahtumalle nimi.
- Sovitaan kuka tekee mitäkin
- Pyydetään ja kerätään pajaehdotuksia
- Valitaan pajat ja opastetaan pajanpitäjiä tekemään houkuttelevat pajakuvaukset tapahtuman markkinointiin.

Markkinointi ja ilmoittautuminen

- Tiedotetaan tapahtumasta ja saatetaan pajanpitäjien ilmoitukset esille
- Viikon ilmoittautumisaika, jotta tapahtumaan osallistuvat voivat miettiä, mitkä pajoista kiinnostavat.

Tapahtuma

- Tehdään osallistujalistat
- Annetaan pajanpitäjille ohjeet ja kootaan kaikki tarvittava
- Pajapäivä
- Kiitokset! ja palautekeskustelu

Jos yhteistyökumppanina on koulu, jolla on mahdollisuus kirjautua PopUp-verkkopalvelun käyttäjäksi, PopUp-koulun verkkosivuilla on laajemmat ohjeet palvelun käyttämisestä.

HARRASTUSPÄIVÄ

Mitä meidän paikkakunnalla voi harrastaa? Kirjaston ja koulun ja monen muun toimijan yhteistyönä syntyy hyvä yhteisöllinen tapahtuma, jossa ideana on päästä kertomaan ja esittelemään omaa harrastusta ja uusien harrastusmahdollisuuksien löytäminen. Perhetapahtumana aikuisten harrastukset jätetään tapahtuman ulkopuolelle.

Jos tapahtuman suunnittelee koulun kanssa, lähtökohtana voisi olla koulun oppilaiden harrastusten esittely. Oppilaat ovat mukana suunnittelemassa ja järjestämässä tapahtumaa. Mukaan olisi hienoa saada joku kertomaan sellaisesta harrastuksesta, jota kukaan koulussa ei ole harrastanut, mutta joka herättää kiinnostusta. Kirjasto on mukana esittelemässä kirjastopalveluja ja kirjastoaineistoa harrastusten tarpeisiin.

Harrastepäivän voi järjestää kaikille avoimena perhetapahtumana, jolloin mukaan olisi hyvä saada paikkakunnan harrastetoimijoita kertomaan omasta toiminnastaan.

Harrastuspäivän voi rakentaa teeman ympärille, esimerkiksi liikuntaharrastukset. jossa on esillä paikkakunnan liikuntamahdollisuudet ja liikuntaseurat ja kirjastosta liikunta-aiheisen aineiston esittely.

Kirjastojen Lemmikkipäivillä tai Lemmikki-illoissa on ollut esillä lemmikkieläimiä ja harrastuksia, joita voi yhdessä lemmikin kanssa harrastaa, kuten näyttelytoiminta, agility tai tottelevaisuuskoulutus. Tapahtumapäivään kannattaa kutsua mukaan myös paikkakunnalta eläinten hoidon ammattilaisia kertomaan lemmikkieläimistä ja niiden hyvinvoinnista oman työnsä näkökulmasta.

Kohderyhmä: alakoulu, yläkoulu, perhetapahtuma, avoin tapahtuma
yhteisöllisyys, vertaisoppiminen, lähiympäristö, opettaminen, taidot, harrastukset

Lähteitä ja lisätietoja:

PopUp-koulu <http://www.popupkoulu.fi/about> Viitattu 13.3.2016

Ruhonen, Teemu: Toisilta oppimisen festareilla parasta on oppiminen!

<https://helsinginopetusvirasto.wordpress.com/2013/04/03/toisilta-oppimisen-festareilla-parasta-on-oppiminen/> Viitattu 13.3.2016

PopUp-koulu Dropbox: Järjestelytiimille järjestämisohje ja suunnittelulomake.

https://www.dropbox.com/sh/kpp4rwol69luvbe/AAAdlvsopkc3omug3CKLOVNha/2_popup_jarjestamisohje.pdf?dl=0 Viitattu 13.3.2016

15 KOTISEUTU

15.1 AIKAMATKOJA KOTISEUDULLA

AIKAMATKALLA HISTORIAAN

Pornaisten kirjastossa on kehitelty kotiseutuhistoriaa käsittelevä kokonaisuus, jota on esitetty koululaisille Aikamatkana Pornaisten historiaan. Monialaisessa yhteistyössä on ollut mukana kirjaston ja koulun lisäksi kotiseutuyhdistys ja kotiseutumuseo. Tietoa ja materiaalia on koottu kirjoista, netistä, kotiseutuharrastajilta ja mukaan oli saatu kotiseutukokoelman valokuvia sekä museolta esineistöä.



Kuva: Pornaisten kirjaston Aikamatka-kuvitusta

- Tapahtuman teemana on lähiympäristön ja lähikulttuurin muutos, koulu ja muita arkielämän asioita.
- Aikamatkalle johdattaa tunnin mittainen vanhoja valokuvia hyödyntävä Power Point –esitys.
- Oppilaiden kanssa käsitellään muun muassa kotiseutuhistoriaa, perinneruokia, murretta sekä paikallisia juttuja ja tarinoita, kuten miten paikkakunnan nimikkokasvi liittyy vaakunaan.
- Tunti on hyvin vuorovaikutuksellinen, siinä keskustellaan paljon.
- Mukana kulkee *Matkalaukkumuseo*, johon on saatu museolta muutama kuvissa ja tarinoissa esiintyvä esine.
- Aikamatkan jatkona luokilla on mahdollisuus päästä tutustumaan kotiseutumuseoon.

Kohderyhmä: 0-2. lk., 3.-4. lk., sovellettavissa esim. perhetapahtumaksi

AIKAMATKALLA - HENKILÖHISTORIAT

Muunnelmana Aikamatkasta historiaan on aikamatka, jonka juonena ovat paikkakunnalla vaikuttaneet henkilöt. Menneiden vuosikymmenten tunnelmia tuo PowerPoint esitys, jossa on vanhoja kuvia ja paikkakunnalla vaikuttaneita henkilöitä.

- Oppilaat työskentelevät pareittain tai pieninä ryhminä. Joka ryhmälle on tarkoitus saada todellisen, kauan sitten eläneen henkilön nimi. Opettajan kanssa neuvotellen löytyy sopiva keino nimen löytämiseksi:
 - Luokka voi tehdä retken vanhalle hautausmaalle, valita sieltä ryhmittäin yhden hautakivistä ja ottaa siitä valokuvan.
 - Joku voi käydä kuvaamassa hautakiviä etukäteen, ja oppilaat voivat valita yhden kuvista.

- Käytetään *Suomen etunimet - nimiwiki* -sivustoa. Sen *Vanhoja nimiä* -listauksessa on nimiä, joita enää nykyään ei tunneta. Siinä on lukuisia henkilönnimiä, syntymävuosi ja -paikkakunta, joista voi valita yhden nimen. http://www.cazfi.net/nimet/wiki/Vanhoja_nimi%C3%A4
- Ryhmät kehittelevät valitsemilleen henkilöille lyhyen henkilöhistorian.
- Ryhmät saavat miettiä, minkälaisia aikakauteen liittyviä tietoja he tarvitsevat henkilöhistorian tueksi (millaista oli olla lapsi, koulunkäynti, perheiden koot, ammatit)
- Kerrataan tiedonhakua aineistotietokannasta ja verkosta
- Henkilöhistorioista kootaan digitarina, johon voi liittää kuvia ja musiikkia, omaa puhetta tai muita ääniefektejä.
- Katso ohjeet digitarinointiin luvusta 13.1 ja ohjeet videoeditointiin Työkalujen luvusta 20.
- Kerrataan miten löytää tekijänoikeusvapaata materiaalia.
- Järjestetään digitarinoiden katselmus!

Tarvitaan: Kamera, mobiililaitte kuvan ottamista varten, tietokone, läppäri tai tabletilaitte tarinan työstämiseen joka ryhmälle

Kohderyhmä: 5.-6. lk.

AIKAMATKA - ELÄMYSTUOKIO

Luokkavierailun aluksi kokoonnutaan sellaiseen paikkaan, josta on hyvä katsella kirjaston ympäristöä: ulos talon eteen tai sisälle ikkunoiden äärelle. Kysellään, keskustellaan, arvuutellaan ja kerrotaan, millaiselta alue on näyttänyt esimerkiksi 150 vuotta sitten.

Tehdään oppilaiden kanssa aikahyppy 150 vuoden taakse ja siirrytään hyvälle tarinankerrontapaikalle, ohjaajalla voi olla rooliasuna jotain vanhaan aikaan sopivaa:

- Kerrotaan tarinoita, juttuja menneiden aikojen ihmisistä tai (paikkakunnan) kummitusjuttuja. Tietävätkö opettaja tai oppilaat jonkin tarinan? Tarinapaikalle sopivat kaikkien kertomukset.
- Mietitään mitä ennen tehtiin, jos kolotti hammasta tai harmitti huono sää. Silloin luettiin loitsu. Kirjastovieraille luetaan loitsu, joka voi olla tarkoitettu johonkin kaikille tuttuun ja turvalliseen pikkuhuoleen, vaikka naarmuihin, aurinkoisiin lomapäiviin tai parempiin uniin. Opetellaan loitsimaan se yhdessä. Loitsuun liittyy pikkuinen onnenkivi tai lääke (esimerkiksi kuivattuja mustikoita), joka jaetaan kaikille.
- Lopuksi tehdään aikahyppy takaisin omaan aikaan. Lapset voivat vielä tutustua esille laitettuihin entisajasta kertoviin kirjoihin.

Tarvitaan: Luokkavierailun tueksi on selvitettävä kirjaston lähiympäristön n historiaa, tarvitaan vanhanaikainen asu, tehdään tai etsitään sopiva loitsu, loitsukiviä tai kuivattuja marjoja tms. Esille muutama kirja, jossa kerrotaan menneistä ajoista

Kohderyhmä: eskarit, 0-2. lk.

AIKAMATKA – KUVIN

Työpajan ideana ovat ”ennen ja jälkeen” -kuvat. Tarvitaan vanhoja valokuvia paikkakunnalta ja mielellään kohtuullisen läheltä. Työpaja toteutetaan parityöskentelynä ja yhteistyössä esimerkiksi kuvataiteen opettajan kanssa.



- Valitaan vanha kuva ja koetetaan miettiä, mistä kuva on otettu. Käydään ottamassa samalta paikalta uusi valokuva, josta jotenkin näkyy se, mitä on tapahtunut kuvien ottamisen välillä. Uudella kuvalla voi nostaa esiin jonkin yksityiskohtan siitä paikasta, jota vanha valokuva esittää. Tulostetaan kummatkin valokuvat.
- Valokuvien yhteyteen mietitään jokin tieto, fakta, parilla lauseella, jotka kuvaavat esimerkiksi muutosta kuvien välillä. Fakta voi liittyä johonkin yksityiskohtaan tai olla merkittävä tai näennäisen merkityksetön, esimerkiksi ”1930-luvulla otetussa kuvassa näkyy metsää ja kallio, nyt paikalla on vuonna 1986 rakennettu päiväkotia.” Tai ”1940-luvun kuvassa näkyy kumpupilviä, tänään satoi räntää ja lämpötila oli nollassa.”
- Faktoja voi etsiä kirjastossa kirjoista, verkosta, sanomalehdistä tai muualta.
- Kuvat liimataan pahville, tekstin voi kirjoittaa käsin tai tekstinkäsittelyohjelmalla. tai sekä kuvat että tekstin voi sommitella tietokoneella.
- Kuvista järjestetään näyttely kirjastossa tai kirjaston Instagram-tilille.

Tarvitaan: Kamerat ryhmille - oman kännykän kamera käy. Esitystavan mukaan tulostin, liimaa ja taustapahvi tai tietokone tai tabletti, jossa on sopiva ohjelma.

Muistettavaa: Julkaisuluvat!

Kohderyhmä: Yläkoulu

paikallishistoria, historia, kotiseutu, lähiympäristö, valokuvaus, valokuvat, museot, perinne, kuvanlukutaito, tiedonhaku, digitarinat, tarinat, tiedonhaku

Lähteitä ja lisätietoa:

Nina Sivén Pornaisten kirjastosta

Paula Karajärvi Pornaisten kirjastosta

Haastattelu: Pirkko Ilmanen Espoon kirjastosta

Aikamatkalla <http://www.aikamatkalla.fi/> Sivusto oman perheenhistorian tallentamiseen.

Ihan nurkan takana <http://nurkantakana.fi/> Kulttuurin lukutaitoa vahvistavia malleja kulttuuriympäristökasvatukseen.

Kuvat: Pornaisten kirjasto

15.2 KIRJAILIJAN JÄLJILLÄ



Jokaisella Porsse-kirjastojen paikkakunnilla on oma suomalainen klassikko-kirjailija. Tämän työpajan tarkoitus on paitsi tutustua kirjailijoiden teoksiin, myös miettiä niitä paikkakunnan näkökulmasta. Askolan kirjailija on Johannes Linnankoski, Pornaisissa on kirjoittanut Mika Waltari, J.L. Runebergillä on Porvoon vuotensa ja Zachris Topelius asui viimeiset vuotensa Sipoossa.

Kuva: Wikimedia.

- Kirjasto varaa luokkakäynnille kirjailijan kirjoja esille. Kirjastolainen voi kertoa kirjoista ja kirjailijasta ja oppilaat tutustuvat kirjoihin pareittain.
- Oppilaat valitsevat kirjoista yhden, johon tutustuvat tarkemmin. Tarkoitus on valita edelleen sivu, luku, runo tai satu. Ja siitä valitaan lopulta yksi lause tai säe sitaatiksi.
- Työpajan toisena osana on etsiä tai kuvata itse valokuva, joka sopii sitaatin yhteyteen
- Sitaatti ja kuva liitetään yhteen tulosteina ja liimataan pahville. Kuvan ja sanat voi sommitella myös tietokoneohjelmalla ja tulostaa.
- Sitaatti ja kuva -parit esitellään toisille ja niistä voi koota näyttelyn kirjastoon tai kirjaston Instagram-tilille.

Muistettavaa: *Julkaisuluvat!*

Kohderyhmä: *Yläkoulu*

kansalliskirjailijat, kotiseutu, valokuvaus, kuvalukutaito,

Lisätietoa: *Kansallisbiografia* <http://www.kansallisbiografia.fi/>

15.3 KIRJASTOREITIT

Kirjastoreitit on työpaja, jossa mietitään tätä päivää, omia reittejä ja omaa kotikuntaa: keinoja ja reittejä, joiden avulla kirjastotalo löytyy. Kyse voi olla reitistä koululta kirjastoon, kotoa kirjastolle tai esimerkiksi bussipysäkiltä kirjastoon.

Reiteistä tehdään kartta ja jos oppilaat ovat miettineet reittejä ryhmissä, voidaan koota yhteinen kartta, jonka keskipiste on kirjasto.

Kirjastoreitistä voidaan tehdä myös tarina:

- Kirjastoreitistä kerrotaan ympäristöön liittyviä asioita: mitä siellä näkee ja kuulee ja miltä reitti tuntuu.
- Reitistä voi kirjoittaa kertomuksen tai sommitella runon.
- Reitin varrelta voi ottaa valokuvia joihin liittää kuvatekstit.
- Reitiltä voi äänittää kuunneltavan selostuksen
- Reitin voi videoida ja kertoa samalla missä on, mihin on matkalla, mitä on tekemässä, minkä nimisellä kadulla kulkee, millaisen puun ohi kävelee ja niin edelleen.
- Videomatkalta voi tehdä katugallupin ja kysellä ohikulkijoilta esimerkiksi, milloin he kävivät viimeksi kirjastossa.



Kun kirjastoreiteistä on kertynyt enemmän kuvauksia, niistä saa koottua valokuvanäyttelyn tai sähköisen bloginäyttelyn esimerkiksi teemasta *Kirjastoon tulemisen vuodenajat* tai *Kirjastoon tulemisen mielentilat*.

Tarvitaan: *Tässä työpajassa käytetään oppilaiden omia laitteita, esimerkiksi älypuhelimia. Tarvitaan lisäksi tietokone ja piuha tallentamista ja printtaamista varten. Suuri pahvi kartan pohjaksi.*

Kohderyhmä: *tehtäviä soveltaen 3-6. lk., yläkoulu*

ympäristö, lähiympäristö, kotiseutu, yhteisöllisyys, työpajat, mobiililaitteet



16 TYÖPAJOJA EKOLOGISESTI

16.1 KIRJASAIRAALA

Kirjasairaalassa hoidetaan kirjepotilaita. Välineiksi varataan ikäryhmälle sopivanmallisia saksia, teippiä, kontaktimuovia, värikyniä, iloisen värisiä papereita, lankoja ja liimaa - kaikkea mitä voi kuvitella käyttävänsä kirjoja parannettaessa ja paranneltaessa. Sairaalamaisuutta voi lisätä vaatetuksella ja rekvisiitalla.

Ennen kaikkea tarvitaan poistokirjoja, sen tasoisia, että korjattuna tai tuunattuna niistä on vielä iloa. Jokainen kirjankorjaaja tai parantelija saa käsittelemänsä kirjan omakseen.

Työpajan kuvaamista varten tarvitaan kamera tai tabletilaite. Käsitellyistä kirjoista kootaan korjaajien ottamana ”ennen ja jälkeen” -kuvia tai kirjanparantaja voi ottaa kirjan kanssa kaveriselfien. Kirjasto voi perustaa verkkoon ”Parannettujen kirjojen gallerian” ja julkaista siellä tai käyttämässään sosiaalisen median palvelussa ne kuvat, joille on saatu julkaisulupa.

- Toimii tapahtumana suurellekin joukolle
- Sopii askarteluikäisille ilman ylärajaa, kunhan mukana olevat poistokirjat soveltuvat kohdeyleisölle
- Sopii erityisen hyvin perhetapahtumiin
- Isokin määrä poistokirjoja voi saada hetkessä uuden kodin
- Samalla voi kertoa kirjojen käsittelystä, kirjojen korjaamisesta kirjastoissa, aineiston poistokriteereistä ja kierrätyksestä.

Kohderyhmä: kaikenikäiset, ryhmät tai avoin tapahtuma

kirjat, poistokirjat, kirjankorjaus, askartelu, ekologisuus, kierrätys, työpajat, käsillä tekeminen, osallisuus, valokuvaus, näyttelyt

16.2 POISTOKIRJOISTA ITE-TAIDETTA

POISTOKIRJAPAJA

Poistokirja-askartelupaja sopii kaiken ikäisille askartelijoille. Sen voi järjestää ryhmälle tai avoimena tapahtumana. Askarrellessa voi käyttää kokonaisia kovakantisia kirjoja ja tehdä niistä rasioita, tehdä kirja selästä kirjanmerkin tai käyttää irrotettuja kirjansivuja hyväkseen - vaikka tässäkin rajana on vain mielikuvitus, netistä löytää vinkkejä inspiroimaan mielikuvitusta.

- Askartelupaja vaatii ohjaajan ja muutamia vinkkejä
- Monenlaisia kirjoja: tieto-, kauno- ja lastenkirjoja, kuvakirjoja nuotteja, karttoja,
- Suojia pöydille, liimaa, saksia, mattopuukkoja (aikuisille), värejä, vesivärejä nauhoja, naruja, kuvia, pikkutavaroita, kuten nappeja,

- Jokainen askartelija saa kuvata ja nimetä oman työnsä kirjaston kameralla tai tabletilla tai muulla kuvausvälineellä ja kuvista kootaan näyttely kirjastoon tai nettigalleriaan (esimerkiksi kirjaston blogiin)

Kohderyhmä: kaikenikäiset, ryhmät tai avoin tapahtuma

KIRJATAIDEPAJA

Poistokirjataide on askartelupajan versio, jossa poistokirjoista työtetään haastavia töitä tai toteutetaan enemmän aikaa vieviä ideoita. Yksittäisistä poistokirjoista on työtetty käyttöesineitä ja taideteoksia, mutta suuremmissa kokonaisuuksissa poistokirjoja tarvitaan paljon. Jouluisin joissain kirjastoissa rakennetaan kirjoista joulukuusi, mutta kirjoista on myös rakennettu lainaustiski, tuoleja ja kokonainen kirjahuone.

Poistokirjataiteesta löytyy nettilinkkejä, joiden pohjalta voi ideoida omia teoksia. Työpajaa voisi viritellä koulun kuvaamataidon opettajan kanssa ja työpajana se voi vaatia useamman tunnin tai kokoontumiskerran.

Taideteoksista otetaan tietyksi kameralla tai tabletilla kuvia kirjastoon järjestettävää näyttelyä varten tai kuvat julkaistaan netissä esimerkiksi kirjaston blogissa.

Kohderyhmä: yläasteikäiset ja sitä vanhemmat, aikuiset

kirjat, poistokirjat, kirjankorjaus, askartelu, taide, työpajat, luonto, ekologisuus, kierrätys, valokuvaus, käsityöt, näyttelyt

TYÖKALUJA

17 LASTEN- JA NUORTENKIRJASTON JUHLAPÄIVYRI

Tammikuu

2.1. Science fiction -päivä (Isaac Asimovin syntymäpäivä)

Helmikuu

Helmikuun ensimmäinen viikko:

Sanomalehtiviikko

Helmikuun toinen viikko:

Mediataitoviikko

Helmikuun toisen viikon tiistai:
International Safe Internet Day

5.2. **J.L. Runebergin päivä**

8.2. **Lainan päivä**

11.2. Uusien ystävien päivä

14.2. **Ystävänäpäivä**

19.3. **Minna Canthin päivä, tasa-arvon päivä**

21.2. Kansainvälinen äidinkielen päivä

26.2. Sadunkertomisen päivä

28.2. **Kalevalan päivä, suomalaisen kulttuurin päivä**

Maaliskuu

3.3. Maailman kirjapäivä

13.3. Aku Ankan munimispäivä (v. 1934)

16.3. Freedom of information Day

20.3. Mailman tarinankerronnan päivä

Huhtikuu

1.4. Luovuuden ja runouden päivä

2.4. Lastenkirjapäivä (H.C. Andersenin syntymäpäivä)

9.4. **Mikael Agricolan päivä, suomen kielen päivä**

11.4. Lemmikkien päivä

15.4. Kirjastoautopäivä

23.4. Maailman kirjailta

Toukokuu

5.5. **Kirjan ja ruusun päivä**

17.5. Maailman leipomispäivä

21.5. Peppi Pitkätossun syntymäpäivä (1945)

Kesäkuu

19.6. Karvisen päivä

Heinäkuu

1.7. Kansainvälinen vitsipäivä

31.7. Harry Potterin syntymäpäivä (v. 1980)

Elokuu

7.8. Muumipeikon syntymäpäivä

8.8. Kirjanystävien päivä

12.8. Kansainvälinen nuorisopäivä

Syyskuu

1.9. Kirjeenkirjoituspäivä

8.9. Luku- ja kirjoitustaidon päivä

19.9. Kansainvälinen Lue e-kirja -päivä

22.9. Päiväkirjapäivä

22.9. Hobittien päivä (Bilbo Reppulin syntymäpäivä)

Lokakuu

10.10. **Aleksis Kiven päivä, suomalaisen kirjallisuuden päivä**

16.10. Sarjakuvan päivä

24.10 YK:n päivä

Lokakuun viimeinen viikonloppu **Halloween**

Marraskuu

7.11. **Kansainvälinen nallepäivä**

20.11. Lapsenoikeuksien päivä

21.11. **Kansallinen pelipäivä,**

<http://www.pelipaiva.fi/>

<https://nordicgameday.wordpress.com/>

Joulukuu

Ihmisoikeuksien kuukausi

21.12. Novellipäivä

18 RYHDY E-KIRJAILIJAKSI

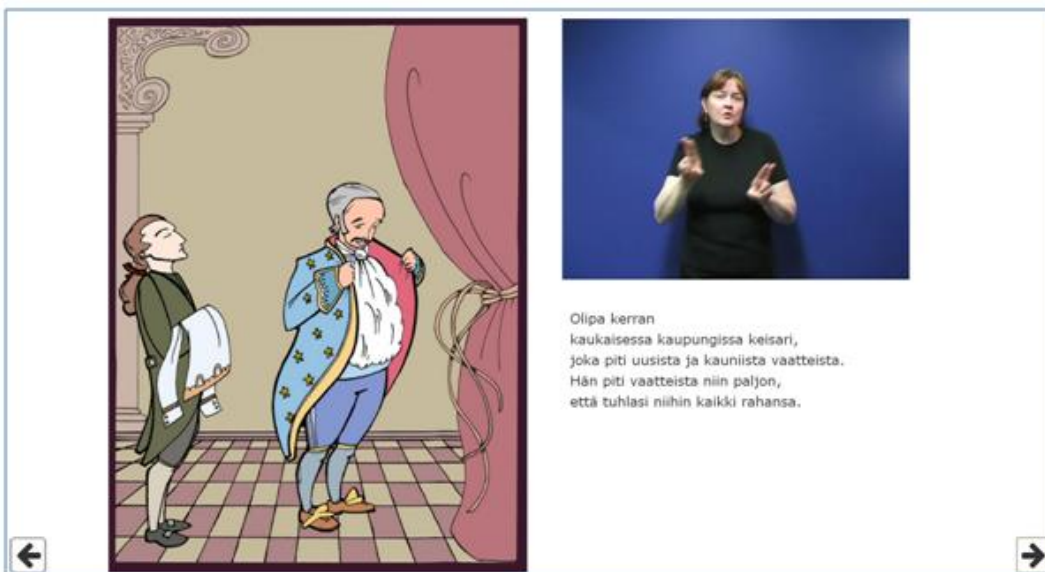
Papuri ja *Book Creator* ovat ilmaisia ja nopeasti opittavissa olevia ohjelmia e-kirjojen ja verkkokirjojen tekemiseen. Niitä voi käyttää monenlaisiin tarkoituksiin, joissa yhdistellään kuvia, ääntä ja tekstiä kirjamaiseksi kokonaisuudeksi. Niiden avulla saa nopeasti suunniteltua ulkoasun ohjekirjasille, kirjoittaa päiväkirjoja tai matkakertomuksia ja valokuva-albumeita, koota kirjaston omaa lehteä tai tehdä luokan oman kirjasto-oppaan. Ohjelmat toimivat sähköisenä kouluvihkona, johon voi tallentaa itse tutkittuun ilmiöön liittyviä asioita.

Jos e-kirjan teossa haluaa edetä pidemmälle, verkosta löytyy lisää ilmaisia ja maksullisia ohjelmia, joissa e-kirjantekijän tueksi hoituu paljon muutakin, kuten esimerkiksi tekstin editoiminen ja EBUP-formaattiin toimittaminen (esim. Sigil) tai ISBN-numerointi ja kirjan myynti (esim. Books on Demand).

18.1 PAPURI

Kehitysvammaliitto ry:n Papunet.net-sivuilla on ilmainen Papuri-työkalu, jolla voi tehdä verkkokirjoja. Ohjelma soveltuu käytettäväksi tietokoneilla ja tableteilla. Papuria voi kokeilla Papunetissä, mutta omia teoksia ei saa tallennettua, ellei ole rekisteröitynyt käyttäjäksi.

Sivustolta löytyy myös valmiita verkkokirjoja, kuten esimerkiksi selkokielineen ja viitottu satu Keisarin uusista vaatteista.

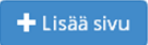


Olipa kerran
kaukaisessa kaupungissa keisari,
joka piti uusista ja kauniista vaatteista.
Hän piti vaatteista niin paljon,
että tuhlassi niihin kaikki rahansa.

Kuvakaappaus: <http://papuri.papunet.net/lue/676/d85666d2cc4015a4a0326f111447a585/#/>

Papuri on sekä helppokäyttöinen että monikäyttöinen. Sillä voi esimerkiksi tehdä kuvitettuja ohjeita, kuten luokan oman kirjasto-oppaan, tehdä omasta kertomuksesta tai runoista kirjan, käyttää päiväkirjana, valokuva-albumina tai koota tietoa jostain aiheesta eli tehdä pienen tietokirjan.

Papuri-verkkokirjoihin voi kirjoittaa tekstiä, käyttää omia kuvatiedostoja tai valita kuvia Papunetin kuvapankin runsaasta 27 000 kuvasta. Verkkokirjaan voi halutessaan liittää lyhyitä ääni- ja videotiedostoja.

- Avaa Papuri sivulla <http://papunet.net/materiaalia/papuri>
- ”Kirjassa ei ole yhtään sivua  ”
- Valitse ensimmäisen sivun sivupohja. Neljän valmiin pohjamallin lisäksi voi valita vapaasti sommiteltavan pohjan.
- Tee sivu valmiiksi, klikkaa +-merkistä uusi tyhjä sivu ja valitse sille pohjamalli.
- Verkkokirja tallentuu omalle käyttäjätilelle ja sen muokkaamista voi jatkaa milloin vain.
- Valmiin verkkokirjan voi jakaa esimerkiksi Facebookissa tai verkkosivulla, sen voi jakaa linkkinä omalle Papuri-tilille tai sen voi tallentaa tietokoneelle pdf-tiedostona tai jakaa sähköpostilla tai tulostaa paperille.

Kohderyhmä: Sopii kaikenikäisille

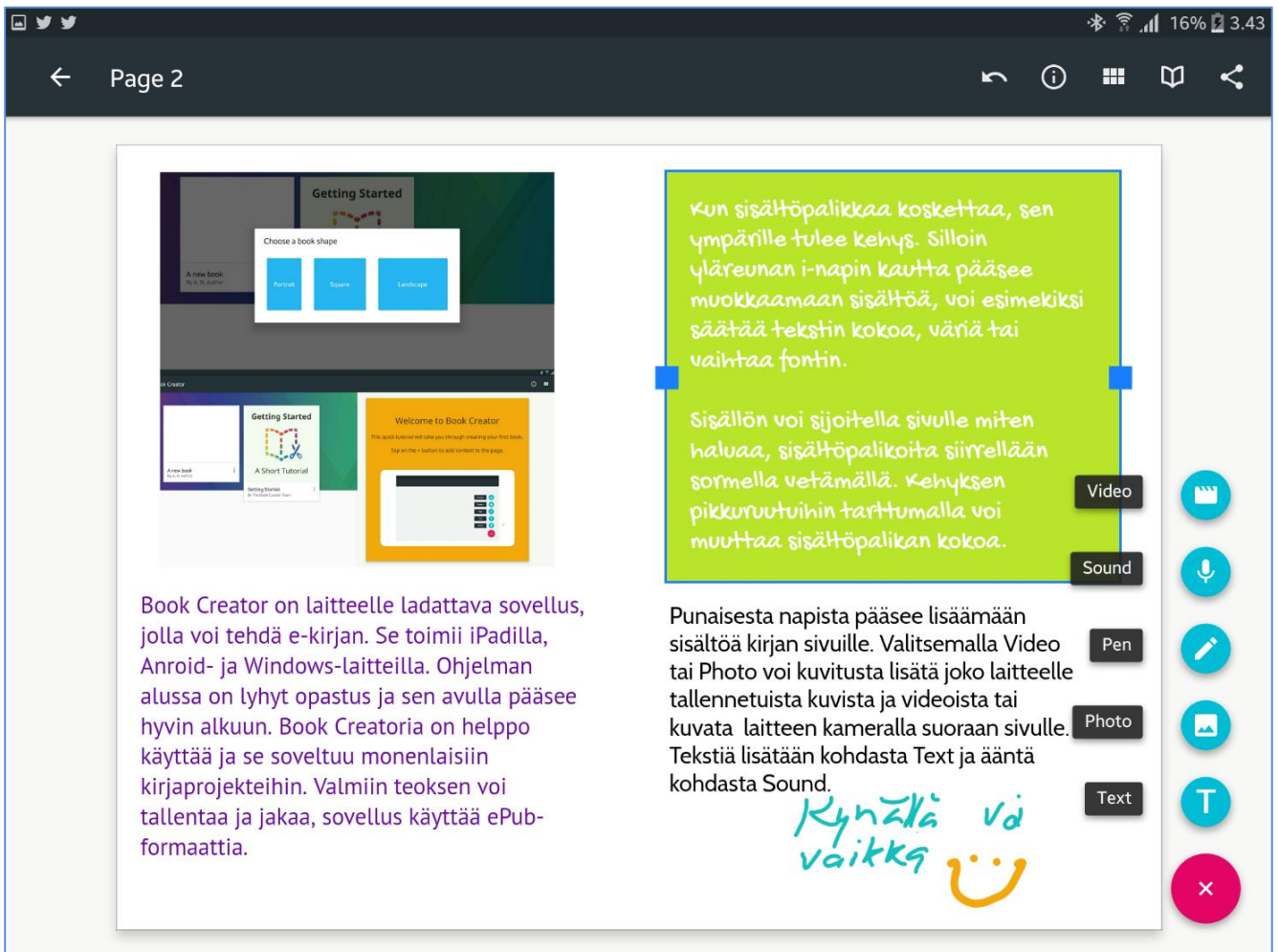
e-kirjat, äänikirjat. kirjoittaminen, kuvanlukutaito, kuvailmaisu

Lähteitä:

H.C. Andersen: Keisarin uudet vaatteet. Papunet.net-verkkopalvelu. Kehitysvammaliitto ry. <http://papuri.papunet.net/lue/676/d85666d2cc4015a4a0326f111447a585/#/>

Papuri-verkkokirjatyökalu. Papunet.net. Kehitysvammaliitto ry. <http://papuri.papunet.net/#/>

18.2 BOOK CREATOR



Kuvassa on käytetty Book Creator –sovellusta.

Kohderyhmä: Sopii kaikenikäisille kirjoittajille tai kuvakokoelmien suunnittelijoille

e-kirjat, äänikirjat. kirjoittaminen, kuvanlukutaito, kuvailmaisu

PUPPET PALS 2

Puppet Pals on Applen laitteiden animaatio-ohjelma, jolla voi kertoa tarinoita, digitarinoita, tehdä kirjatrailerin, käyttää kielenopiskeluun ja tehdä vieraskielisen esityksen ja tukea mitä vain oppimista, jonka voi esittää kuvallisen tarinan muodossa. Ja tietysti sillä voi leikkiä!

Sitä voivat käyttää kaiken ikäiset, pienimmät aikuisen avulla. Joissain tilanteissa ohjelmaan tulee näkyviin lukko, jonka saa auki näppäilemällä englanniksi kirjoitetut numerot numeroina näkyviin.

Puppet Pals myy hahmo- ja omien kuvien käyttö -paketteja pikkurahalla. Ilmaisversiossa on kuusi perushahmoa.

- Etusivulta pääsee katsomaan ohjeita *Tutorial*, ostoksille *Puppet S...*, katsomaan tallennetut esitykset *Saved*, aloittamaan uuden esityksen *Play* sekä säätämään asetuksia *Options*. Asetuksilla voi vaikuttaa äänten voimakkuuksiin, suun liikkumiseen ja taustan rullausnopeuteen.



Ensin valitaan tapahtumapaikka. Tällä sivulla on vasemmassa yläkulmassa *main*-nuoli, josta pääsee etusivulle. Myös näyttämöltä perutetaan etusivulle tapahtumapaikkasivun kautta.



Face swap -nappi: hahmojen vartaloille voi valita minkä pään tahansa ja päinvastoin.

Kun on osunut sopiva pää + vartalo -pari, napautetaan vihreää kuvaketta.

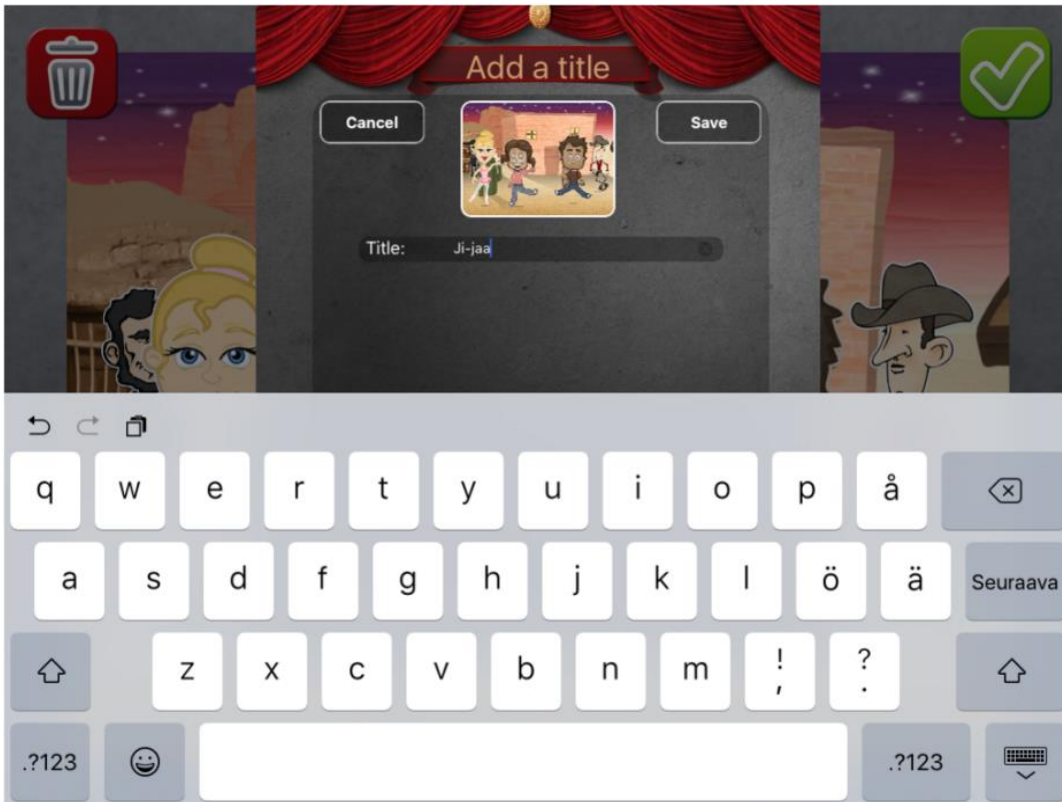




- **Hahmojen koko** muuttuu, kun niitä liikuttaa ylös tai alaspäin (jolloin hahmo siirtyy näytöllä eteenpäin ja taaksepäin).
- **Suunnan vaihtaminen:** Jos hahmoa liikuttaa vasemmalle ja oikealle, edestakaisin, hahmo käyttää kävelevän ensin eteenpäin ja sitten kävelevän takaperin. Jos suuntaa vaihtaessa irrottaa otteen hetkeksi, hahmo kääntyy kävelemään toiseen suuntaan.
- **Suun liike** puheen aikana syntyy napauttamalla hahmoa.
- Tarinaa voi kuljettaa eri kohtiin taustalla rullaamalla tai vetämällä taustaa sormella sivusuunnassa. Tausta kiertää ympyrää, sillä ei ole alkua tai loppua.
- **Punainen nauhoitusnappi** tallentaa puheen ja hahmojen liikkeitä yhtä aikaa. Puhetta nauhoitettaessa kannattaa vähän muuttaa ääntä hahmojen mukaan ja esittää.
- Nauhoituksen aikana yläkulmassa on *pause*- ja *stop*-napit. Kun show on valmis, napauta ruutu-napista.
- Seuraavana on sivu, josta näkee koko juuri tehdyn esityksen. Sen voi hyväksyä vihreästä napista ja poistaa napauttamalla roskakori-kuvaketta.



- Hyväksytylle työlle annetaan nimi ja se tallennetaan napauttamalla *Save*-napista.



- Etusivun *Saved*-kuvakkeesta pääsee katsomaan, mitä kaikkea ohjelmaan on tallennettu.
- Valmiin esityksen voi katsoa, sen voi lähettää tai sen voi poistaa *Edit*-napin kautta.



PUPPET PALS

Vanhempi *Puppet Pals* -ohjelma on yksinkertaisempi kuin *Puppet Pals 2*, mutta silläkin voi hyvin luoda pieniä animaatioita.

- Avaa sovellus ja klikkaa *Press to Start* Valitse taustakuva ja hahmot.
- Hahmon kokoa voi muuttaa nipistämällä tai venyttämällä siitä näytöllä. Hahmot kääntyvät kaksoisnapautuksella.
- Punaisesta nauhoitus-napista voi sekä äänittää ääntä, puhetta, että nauhoittaa hahmon liikettä taustakuvan päällä. Liike tehdään yksinkertaisesti kuljettamalla hahmoa sormenpäällä silloin, kun nauhoitus-toiminto on päällä. Myös kääntymisen tai koon muuttamisen voi tallentaa. Nauhoituksen voi katsoa napauttamalla vihreästä nuolesta, nauhoittaa saman tien uuden tilalle tai jos kaikki tuntuu olevan hyvin, tallentaa kuva ja antaa sille nimi. Otos siirtyy *Puppet Palsin Saved Shows* -kansioon
- Kun yksittäisistä kuva ja/tai videotallenteista haluaa koota yhtenäisen tarinan, ne on ensin *Saved Shows* -kansioista lähetettävä *Export*-kuvakkeen kautta laitteen Kuvat-kansioon. Tarinaksi liittämiseen voi käyttää esim. *iMovie* -sovellusta



MUITA ILMAISIA OHJELMIA TARINOIDEN TEKOON

- Clayframes - Stop Motion (Anroid)
- Story Maker 2 (Anroid)
- Fairy Tale - Story Maker (Apple)
- Lego Movie Maker (Apple)
- Sock Puppets (Apple)
- Story Creator – Easy Story Book Maker for Kids (Apple)
- Toontastic, useita hahmoversioita (Apple)

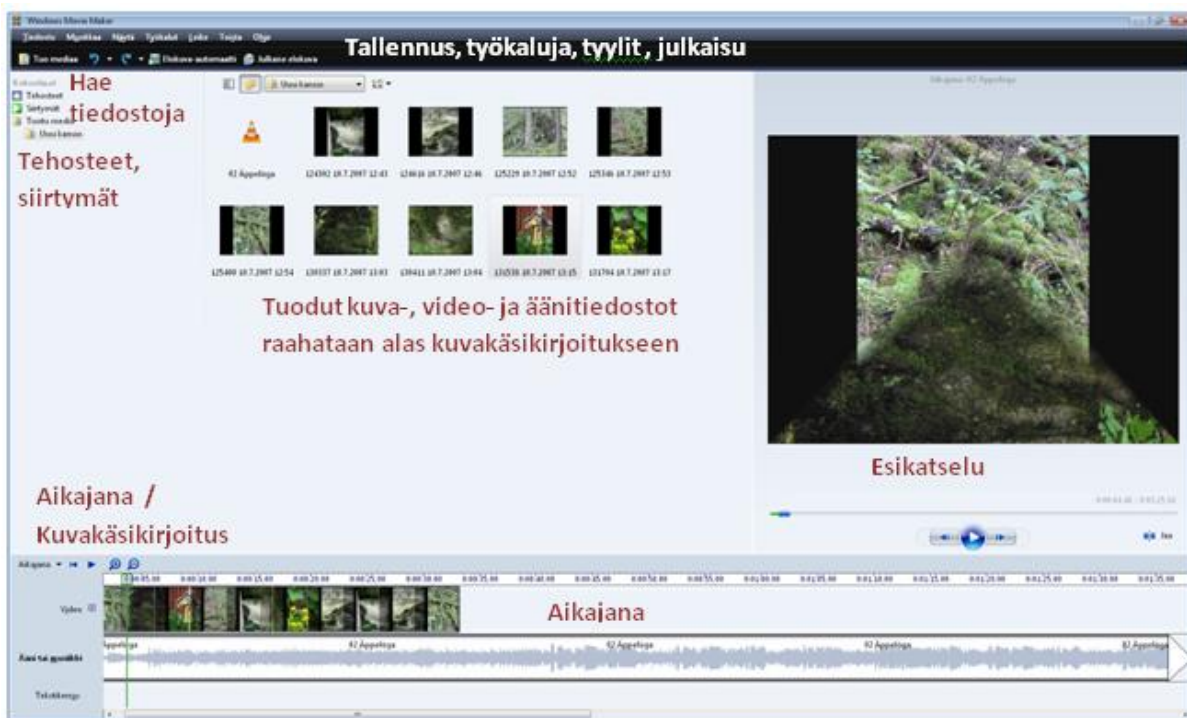
20 OHJELMIA VIDEOIDEN TEKOON

Peruskäyttö videoeditointiohjelmilla on samantapaista:

- Tuo editointiohjelmaan koneelle tallennettuja tai muualta siirrettäviä kuvia, videokuvia sekä musiikki- ja muita äänitiedostoja.
- Järjestä kuvat aikajanelle / kuvakäsikirjoitusjanalle.
- Valitse kuviin tehosteita ja siirtymiä eli millä tavalla kuva vaihtuu toiseen.
- Liitä puhe- ja äänitiedostot kuvien rinnalle aikajanelle ja yritä saada äänet ja kuvat toimimaan hyvin yhdessä.
- Tarkistele aina välillä esikatselulla, miltä tulos alkaa näyttää.
- Tallenna valmis video.
- Jaa video sähköpostilla eteenpäin tai julkaise se sosiaalisen median palvelussa.

20.1 MOVIE MAKER

Movie Maker on Windowsin editointiohjelma, joka on aiemmin ollut vakiona Windows –koneilla. Tällä hetkellä se puuttuu joistakin uusista koneista, mutta sen saa ladattua niihinkin verkosta.



Ohjelmassa kuvakäsikirjoitus ja aikajana ovat samassa kohdassa ja janan päädyistä oikealta valitaan, kumpi on näkyvässä.

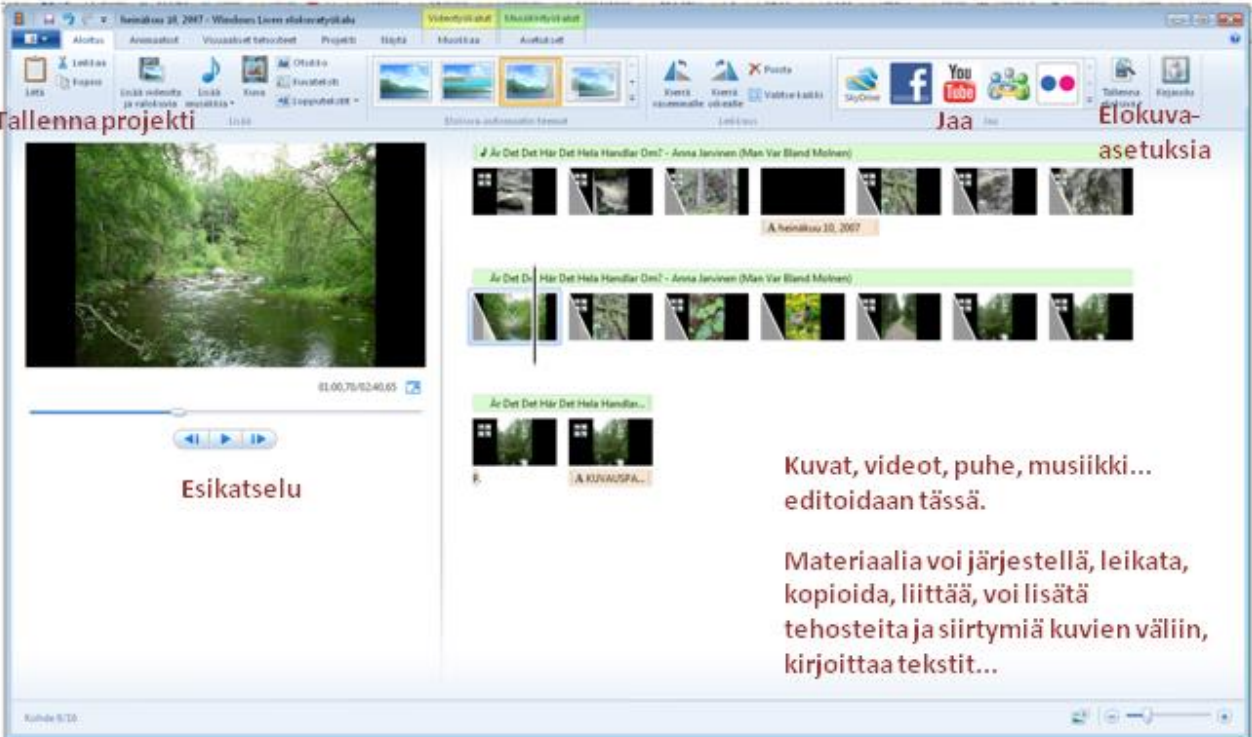
20.2 WINDOWS LIVEN ELOKUVATYÖKALU

Lisää kuvia
musiikkia..

Muokkaus, tehosteet, siirtymät, tyylit...

Tallenna projekti

Elokuva-
asetuksia



Esikatselu

Kuvat, videot, puhe, musiikki...
editoidaan tässä.

Materiaalia voi järjestellä, leikata,
kopioida, liittää, voi lisätä
tehosteita ja siirtymiä kuvien väliin,
kirjoittaa tekstit...

Windows Liven elokuvatyökalu on vakiovarusteena useissa hieman vanhemmissa Windows-koneissa

Lisäohjeita: Kurttila Juha: Helppoa videoeditointia

<https://webapps.jyu.fi/wiki/download/attachments/14845731/Elokuvatyokalu.pdf?version=1&modificationDate=1321983298000>

20.3 WEVIDEO



Selaimessa käytettävä editointiohjelma, johon pitää rekisteröityä ja kirjautua. <http://www.wevideo.com>

Lisätietoja: <https://www.youtube.com/create/wevideo>

20.4 TRAILEREITA IMOVIE-OHJELMALLA

iMovie on Applen laitteiden videoeditointiohjelma.

- Jos ohjelmaa avatessa saa tervetulo-toivotuksen, valitse *jatka*. Jos ei, valitse + (se saattaa vaatia useamman klikkauksen)
- Valitse *Traileri*.
- Selaa trailerin kuvaustyyliä ja kun olet päättänyt, minkä otat, klikkaa sen oikeasta yläkulmasta *Luo*.
- Avautuvalla sivulla lukee Yhteenveto ja Käsikirjoitus. *Yhteenvedosta* pääsee muokkaamaan lopputekstejä.
- Valitse *Käsikirjoitus*: Sivulla on kuvakäsikirjoituspohja ja pääset kuvaamaan oman trailerin.
- Kaikki tekstikohdat voi muuttaa sellaiseksi kuin haluaa.
- Kaikki harmaat kuvat pitää kuvata: Voit noudattaa annettua pohjaa tai kuvata ne kuten itse haluat, Valitse ensimmäinen kuva näkymän oikeasta alalaidasta kohdasta *Kamerat*.

- Nauhoita trailerin ensimmäinen kuva: paina punaista kuvaketta, harmaa alue ympärillä jää liikutusvaraksi ja keltaisella alueella oleva kohta siirtyy suoraan aikajanalle.
 - Aikajanalla voi muuttaa keltaista kohtaa eli sitä, mikä alue kuvasta jää näkyviin traileriin.
- Kuvaa loput harmaat kuvat samalla tavalla - kaikki harmaat kuvat on siis kuvattava.
 - Otoksen poistaminen: Valitse otos ja paina alhaalta keskeltä roskakoria
 - Kilpikonna: hidasta kuvaa
 - Volume: Ääni voi olla päällä tai pois päältä
- Kun traileri on kokonaan kuvattu, se tallennetaan kuvakirjastoon
 - Valitse ylhäältä keskeltä nuoli vasemmalle
 - Valitse nuoli ylöspäin -kuvake keskeltä.
 - Valitse *Tallenna video* ja valitse videon koko
- Jos haluat poistaa trailerin, se tehdään kuvakirjastossa.

LISÄÄ ILMAISIA EDITORI-OHJELMIA:

Kdenlive, GNU/Linux & Mac OS X <https://kdenlive.org/>

OpenShot, Apple & Windows <http://www.openshot.org/>

ShotCut, Apple & Windows <http://www.shotcut.org/>

LightWorks, Windows, Linux & Apple <https://www.lwks.com/>

VAPAASTI KÄYTETTÄVÄÄ MUSIIKKIA

Vapaasti käytettävän musiikin sivustoja on listattu Creative Commons -sivustolle:

<https://creativecommons.org/music-communities/>

<http://freeplaymusic.com/>

<http://freemusicarchive.org/>

<http://incompetech.com/music/royalty-free/>

<http://www.freesound.org/>

21 QR-KOODIEN TEKEMINEN JA LUKEMINEN

QR-koodi (*Quick Response*) on neliönmallinen viivakoodi, jonka voi helposti luoda verkossa olevilla QR-generaattoreilla. Tällä hetkellä löytyvien ilmaisohjelmien koodeilla voi välittää ainakin osoitelinkin verkkosivulle tai lyhyen vapaamuotoisen tekstin. QR-koodien avulla verkkolinkkejä voi tuoda lähes mihin tahansa ja ne on helppo lukea mobiililaitteella, jolle on ladattu QR-koodin lukija.

- QR-koodilla ei voi välittää suoraan kuvia tai musiikkia, mutta niillä voi välittää linkin musiikki-, video- tai kuvapalveluun.
- Perusohjelmalla tehtyä QR-koodia ei voi muuttaa. Jos kirjoitetussa tekstissä huomaa jotain korjattavaa, on tehtävä uusi koodi. Verkkolinkki-koodi ohjaa annetulle sivulle niin kauan kuin siihen kirjoitettu verkko-osoite toimii. Verkkosivulla voi kuitenkin tapahtua muutoksia.
- Verkosta löytyy maksullisia QR-koodien kirjoitusohjelmia, joissa tehty koodi säilyy, mutta siihen kirjoitettua tekstiä, myös verkko-osoitteen, voi päivittää.
- QR-koodi - tiedonportti -sivulla <http://www.qr-koodi.net/> on paljon tietoa koodeista ja linkkejä koodi-generaattorien sivustoille. On olemassa esimerkiksi generaattoreita, joiden tekemien koodien saamien klikkausten määrää voi seurata.

QR-KOODIEN TEKEMINEN

Verkossa on paljon QR-koodigeneraattoreita ja ainakin monet niistä näyttäisivät toimivan hyvin samantyyppisesti. Alla on esitelty pelkistetyn yksinkertainen QR-koodit.fi, generaattori, jolla saa toimivia mustavalkoisia QR-koodeja. Koodeja voi julkaista verkkosivuilla ja niitä voi tulostaa tavalliselle paperille. Koodin koon pitäisi olla vähintään 2 x 2 cm.

KOODI, JOHON LIITETÄÄN TEKSTIÄ - <http://www.qr-koodit.fi/generaattori>

Valitse QR-koodin tyyppi

Vapaamuotoinen ▾

Käyntikortti

URL

Langaton verkko

Vapaamuotoinen

- Valitse valikosta Vapaamuotoinen
- Kirjoita tähän laatikkoon koodin teksti
- Klikkaa "Luo QR-koodi"

Luo QR-koodi



Koodiin suositellaan kirjoitettavan enintään noin 40 merkkiä, sitä pidemmissä teksteissä koodin pikseleiden määrä voi olla liian suuri koodinlukija ohjelmille.

KOODI, JOKA TOIMII LINKKINÄ VERKKOSIVULLE

Valitse QR-koodin tyyppi

URL ▾

Verkko-osoite

http:// ▾ https://www.sipoo.fi/fi/palvelut/kirjasto

http://
https://

Luo QR-koodi

- Kirjoita verkkosivun osoite laatikkoon.
- Jos osoitteessa on lyhenne **http(s)://** , poista se.
- Valitse valikosta lyhenteen tyyppi.
- Klikkaa "Luo QR-koodi".



Kun koodi on valmis, takaisin alkuun pääsee klikkaamalla "Generaattori"-nappia sivun ylälaidasta

KOODIN TALLENTAMISESTA

QR-koodin voi tallentaa kuvana tietokoneelle: Vie kursori koodin päälle, klikkaa hiiren oikeata painiketta ja valitse "Tallenna kuva nimellä..."

Yllä olevat koodit on tallennettu bittikarttana. Sen avulla koodit saa siirrettyä suoraan esimerkiksi Wordiin ja samaan asiaan liittyvät koodit voi tallentaa yhtenä tiedostona.

- Vie kursori koodin päälle, klikkaa hiiren oikeata painiketta ja valitse "Kopioi kuva".
- Siirry Wordin aloitussivulle ja avaa "Liitä"-valikko vasemmasta yläkulmasta. Valitse "Liitä määräten..." ja avautuvasta laatikosta "Laitteistosta riippumaton bittikartta" ja klikkaa "OK".

QR-KOODIEN LUKEMISESTA

QR-koodin sisällön saa selville skannaamalla koodin älypuhelimeen tai tabletille ladatulla ohjelmalla, kunhan laitteessa on kamera ja nettiyhteys. Jokaiselle käyttöjärjestelmälle löytyy ilmaisia koodinlukija -ohjelmia internetistä, mutta helpoiten sen saa asennettua ja ladattua laitteen omasta sisältöpalvelusta (esim. Play Store, tai AppStore). Ohjelmia löytyy hakemalla "QR reader".

- Avaa QR-koodinlukija. Jos ruudulla näkyy kuvake "Scan with camera", valitse se
- Skanna koodia kuin tähtäisit siitä kameralla tai tabletilla kuvaa: Koodin on oltava kokonaan laitteen näytöllä tai siinä näkyvän ruudun sisällä.
- Koodinlukija näyttää pian koodin sisällön. Jos se on nettiosoite, QR-koodinlukija avaa sivun. Joissain ohjelmissa pitää kuitenkin ensin valita "Go online".

Lähteitä ja lisätietoa:

<http://www.gr-koodit.fi/generaattori>

QR-koodi - Tiedonportti <http://www.gr-koodi.net/>

QR-koodit - Peda.net. <https://peda.net/poke/projektit/tvt-hanke/opetusteknologia/gr-koodit>

22 KOODAUSTA KAIKILLE!

You can also try these free apps to learn code from the App Store!

The Foos
Bee-bot
Hopscotch
Daisy the Dinosaur
Kodable
Cargo-bot
Scratch Jr.
Tynker

You can find coding games in Brain Pop. No login required for Game Up in the Brain Pop app or website!



www.libraryfreebies.com/

Jokainen voi oppia koodaamaan. Koodaaminen perusopetuksen opetussuunnitelmassa, koodaaminen kirjastossa tai *Hour of Code* eli *Koodaus-tunti* sisältävät kaikki ajatuksen siitä, että koodaamisen eli ohjelmoinnin perusteiden ymmärtäminen on jokaisen oikeus

Koodaaminen on monilukutaitoa, se liittyy kaikkeen, mihin liittyy tietotekniikkaa, jokaiseen tiedonalaan ja oppiaineeseen. Vaikka jokaisesta ei tarvitse tulla ohjelmoijaa, koodaamisesta on hyvä ymmärtää jotakin, se on yksi tietoteknisen ajan luku- ja kirjoitustaidoista. Jokamiestaidoissa on kyse siitä, että ymmärtää, miten tietotekniikka toimii ja että kokeilemalla ja harjoittelemalla voi oivaltaa koodaamisen idean. Koodaamisen suhde ammattilaisohjelmointiin on kuin kirjoittamisen opettelu suhde kirjojen kirjoittamiseen.

OPS 2016:ssa eli opetussuunnitelman perusteissa ”ikäkaudelle sopiva ohjelmointi” liittyy laaja-alaisiin osaamisalueisiin ja on osa tieto- ja viestintätekniikan osaamista. Sitä voi hyödyntää ongelmanratkaisun ja luovan ilmaisun työkaluna eri oppiaineissa. Koodaaminen mainitaan erikseen käsityön (mm. robotiikka) ja matematiikan kohdalla.

Opetussuunnitelman perusteissa luokka-asteiden ohjelmoinnin opetus määritellään näin:

1.-2. -luokka: Tutustutaan ohjelmoinnin alkeisiin laatimalla ja testamalla vaiheittaisia toimintaohjeita.

3.-6. -luokka: Käytetään visuaalista ohjelmointiympäristöä

7.-9. - luokka: Pehdytään johonkin ohjelmointikielen.

KOODAAMINEN KIRJASTOSSA

Kirjastojen palveluissa koodaamiseen liittyvää toimintaa on uutta: googlaamalla löytyy vuodelta 2014 yksittäisiä mainintoja ja vuonna 2015 kiinnostus on kasvanut. Kirjastoissa on järjestetty kaikille sopivia infotilaisuuksia ja erityisesti lapsille ja nuorille koodaustapahtumia tai useamman tapaamiskerran kerhoja, joissa koodaamista on voinut harjoitella enemmän.

Koodaamistaitoja ovat opastaneet asiasta innostuneet kirjastolaiset, mutta varsin paljon on tehty yhteistyötä ohjelmoinnin ammattilaisten kanssa. Lisäksi on toimijoita, joilta voi tilata robotti- ja koodaustyöpajoja tai -kerhoja.

Yhteistyötä oppilaitosten kanssa kannattaa harkita. Esimerkiksi Helsingin yliopiston LUMA-keskuksen ja pääkaupunkiseudun kirjastojen yhteistyönä kehittelemässä Pulmaario-projektissa matematiikan ja tietojenkäsittelyn opiskelijat toteuttivat kirjastoissa hyvin suosittuja matematiikka- ja ohjelmointityöpajoja.

Koodaamiseen tutustumisen alkuun on helppo päästä ohjelmointiympäristöohjelmilla, joita ovat esimerkiksi *Scratch Jr.*, *Scratch* ja *Hopscotch*. *Kooditunti*-sivustolta löytyvät kansainvälisen *Hour of Code* -projektin suomenkieliset ohjelmat. Jos koodaaminen on osallistujille uutta, työpajan voi aloittaa leikillä, joka havainnollistaa ohjelmointikielien käyttöä ja joissa toiminta perustuu selkeisiin, lyhyisiin lauseisiin.

Koodaustyöpajan suunnittelu vaatii vain sitä, että leikkii itse ohjelmilla ja kokeilee, mitä kaikkea niillä voi tehdä. Hauskimmat kuviot voi ottaa mukaan koodaustyöpajan tehtäviksi.

ESIMERKKEJÄ KOODAUSTEHTÄVISTÄ

- Valitse näyttämölle tausta ja laita kissa sinne soittamaan rumpua kunnes 30 sekunnin jälkeen reunasta hyppää kissan kaveri (valitse kaveri hahmovarastosta) ja kissa vaihtaa väriä viiden sekunnin ajan.
- Laita kissa kävelemään ruudun poikki ja sanomaan 20 askelen jälkeen omalla äänelläsi: ”Moi”
- Valitse hahmo, laita se pienenemään silityksestä ja suurenemaan, kun tablettia ravistetaan.

22.1 KODILAUSEIDEN HARJOITTELULEIKKEJÄ

Leikkien tarkoitus on saada tuntumaa siihen, että koodaus on käskyjen antamista tietokoneelle. Käskyjen on oltava yksinkertaisia, lyhyitä ja juuri oikean muotoisia, jotta tietokone toteuttaisi sen mitä on tarkoitus. Toiminta syntyy usean käskyn yhdistelmällä. Vanhoista tutuista leikeistä löytyy monia, joita voi käyttää johdatteluna koodien tekemiseen.

VÄRILEIKKI

Yksi leikkijöistä on värinmäärääjä ja muut ovat muutaman metrin päässä häntä vastapäätä. Sovitaan, minkälaisia askeleita voi olla, sipsutusta, loikkia ja jättiaskeleita. Värinmäärääjä sanoo, millä värillä, askeltyylillä ja -määrällä pääsee eteenpäin, esimerkiksi: ”Se jolla on päällään vihreää, voi ottaa viisi sipsutusaskelta.” Leikissä on tarkoitus päästä värinmäärääjän luo.

KAPTEENI KÄSKEE

Yksi pelaajista on kapteeni, joka määrää pelaajia tekemään asioita. Kun kapteenin käsky alkaa sanoilla: ”Kapteeni käskee...”, pelaajien on toteltava käskyä. Jos kapteeni käskee ilman alkusanoja, kapteenia ei saa totella. Aina kun joku tottelee väärää käskyä tai jättää tottelematta oikeaa käskyä, hän putoaa leikistä. Leikki jatkuu, kunnes on vain yksi leikkijä jäljellä ja hänestä tulee uusia kapteeni.

MALLISTA OHJAUS

Toinen parista piirtää paperille yksinkertaisen kuvion (neliö, tähti, kirjain...) tai kokoaa palikoista yksinkertaisen rakennelman. Sitten hän ohjaa lyhyillä ohjeilla toista paria tekemään samanlaisen kuvion tai rakennelman niin, että toinen ei näe alkuperäistä mallia.

ROBOTIN OHJAUS -LEIKKI

Ohjaaja tai yksi leikkijöistä on robotti. Muut ohjaavat häntä tekemään jotain, esimerkiksi kävelemään ovelta tuolin luo ja istuutumaan. Muut ohjaavat häntä lyhyin sovituin käskyin (esimerkiksi ”Ota askel”, ”Ota kolme askelta” tai ”Käänny vasempaan”). Robotti ei tee mitään muuta, ei ajattele, jos kesken annettujen askelten tulee eteen este, robotti jää kävelemään sen luo paikoillaan. Robotin ohjaus sopii myös pareittain leikittäväksi.

22.2 LASTEN KOODAUSOHJELMILLE YHTEISTÄ

Lapsille suunnatut ohjelmointiympäristöt ovat pelillisiä ja leikkilisiä. Niillä voi harjoitella koodien käyttämistä, koodata tarinoita, digitarinoita ja pelejä. Kaikissa niissä toimitaan palikoilla.

Ohjelmointiympäristössä on ainakin kolme osaa:

- Palikat löytyvät *komentoalueella*. Niihin tartutaan hiirellä - tai Scratch Jr:ssa sormella - ja niitä liikutellaan raahaamalla.
- Palikoista kootaan *koodialueelle* yhdistelmiä, jonoja, jotka aloitetaan aloituspalikalla ja joiden loppuun liitetään lopetuspalikka.
- Kun koodi on valmis, sitä voi testata: tapahtuuko *näyttämöalueella* se, mitä piti?

- Koodeissa pyritään lyhyteen: jos tahdotaan, että hahmo ottaa kolme askelta, käytetään yhtä askelmerkkiä, johon joka ohjelmassa voi jollakin tavalla merkitä toisiaan seuraavien toistojen lukumäärän.
- Toistuvia liikesarjoja varten on silmukoita: liikesarja rakennetaan vain kerran, mutta ne sijoitetaan silmukkaan, johon merkitään toistojen lukumäärä tai jokin muu ehto, jolla liikesarja toistuu.

Yhteistä koodausohjelmille on myös se, että parhaiten niihin pääsee kiinni tekemällä itse. Ne on suunniteltu niin, että alkuun lähtö on helppoa. Jos koodausohjelmat eivät ole niin tuttuja ja haluaa järjestää kirjastossa koodaus-työpajan, kannattaa viettää ensin tunti pari ohjelmalla leikkimällä. Muutama koodaustehtävä syntyy siinä samalla.

22.3 HOUR OF CODE ELI



Vuonna 2014 USA:ssa käynnistetyn projektin tarkoituksena on saada jokainen koodaamaan - ainakin tunnin ajan. Aineisto on suunniteltu kaikille 4-104 -vuotiaille johdannoksi koodaamiseen. Taustalla oleva *Code.org* on saanut julkisuuden henkilöitä presidentti Obamasta lähtien kampanjoimaan hankkeen puolesta ja YouTubesta löytyy useita esittelyvideoita - jos sellaisen haluaa näyttää esimerkiksi Koodaustunnilla.

Hour of Code on varsin kansainvälinen. se on levinnyt yli 180 maahan ja koodausohjelmia on saatavilla yli 40 kielellä.

Suomenkielinen Koodaustunti-sivusto ei näytä tällä hetkellä kovinkaan aktiiviselta, mutta sivuilta löytyy suomenkielinen startti, kymmeniä tunteja muita koodausharjoituksia.

Koodaustunti-ohjelmissa koodataan palikoilla, mutta ”*Näytä koodit*” -napista klikkaamalla voi katsoa, miltä koodit oikeasti näyttävät.

Klassinen sokkelo 1 Olen suorittanut Koodaustuntini Kirjaudu sisään

STUDIO Työtila: 2 / 3 lohkot Aloita alusta Näytä koodi

liiku eteenpäin suorittaessa liiku eteenpäin

käännä vasempaan käännä oikeaan

Vedä "liiku"-lohko ja napsauta se kiinni toisen lohkon alalaitaan

Paina "Suorita" kokeillaksesi ohjelmaa

Suorita

Auta minua pyydystämään ilkeä possu: Pinoa muutama "liiku eteenpäin" -lohko yhteen ja paina "Suorita" -nappia.

Tarvitsetko apua? Katso nämä videot ja vihjeet

Sokkelon johdanto

Sokkelo: yhdistely

Yhdistä tehävät lohkot

Jalka

liiku eteenpäin
turn right
liiku eteenpäin
turn left
liiku eteenpäin
turn right
liiku eteenpäin

liiku eteenpäin
liiku eteenpäin
liiku eteenpäin
turn right
liiku eteenpäin

liiku eteenpäin
turn right
liiku eteenpäin
liiku eteenpäin
liiku eteenpäin
turn right
liiku eteenpäin

Jalka

Kuvakaappaus: <https://studio.code.org/hoc/1>
Kuvakaappaus: <https://studio.code.org/s/course2/stage/3/puzzle/11>

- Koodaustunti - suomenkielinen startti, jossa on kolme erilaista koodauksen perusteiden ohjelmaa. Ohjelmat neuvovat käyttäjää koko ajan. <http://koodaustunti.fi/miten-aloitan-koodaamaan/>
- Sivustolta löytyy 20 tunnin kursseja ja koodausta kaikenikäisille <https://studio.code.org/>
- Hankkeen kotisivut: <https://hourofcode.com/us>
- Suomeksi tekstitetty koodaustuntivideo: <https://www.youtube.com/watch?v=FC5FbmsH4fw>
- Tämän luvun otsikko on muokattu sivulla <https://www.codecademy.com/courses/animate-your-name/0/1>

22.4 SCRATCH JR.

Scratch Jr. on iPadeille ja Anroid-tableteille ladattava ohjelmointikieli. Sillä voi tutustua koodaamisen perusteisiin kuka tahansa ja erityisesti se sopii 4-7 -vuotiaille. Scratch Jr:n avulla pääsee luomaan pieniä tarinoita ja pelejä ja samalla tulee harjoitelleeksi koodauksen perusteita.

Ohjelmassa käytetään ohjelmointipalikoita, joilla hahmot voi laittaa liikkumaan, pomppimaan ja laulamaan. Mikrofoninapista voi äänittää omaa ääntä. Äänitetystä puheesta syntyy koodipalikka, jonka voi laittaa tarinaan mukaan.



Tässä näyttämöllä näkyy kaksi hahmoa. Hahmojen alla olevasta plussasta klikkaamalla pääsee valitsemaan lisää hahmoja. Jos halutaan muokata hahmon ulkonäköä, hahmo valitaan napauttamalla ja sen jälkeen napautetaan maalipurkki-kuvaketta.

Näyttämön alla on komentoalue:

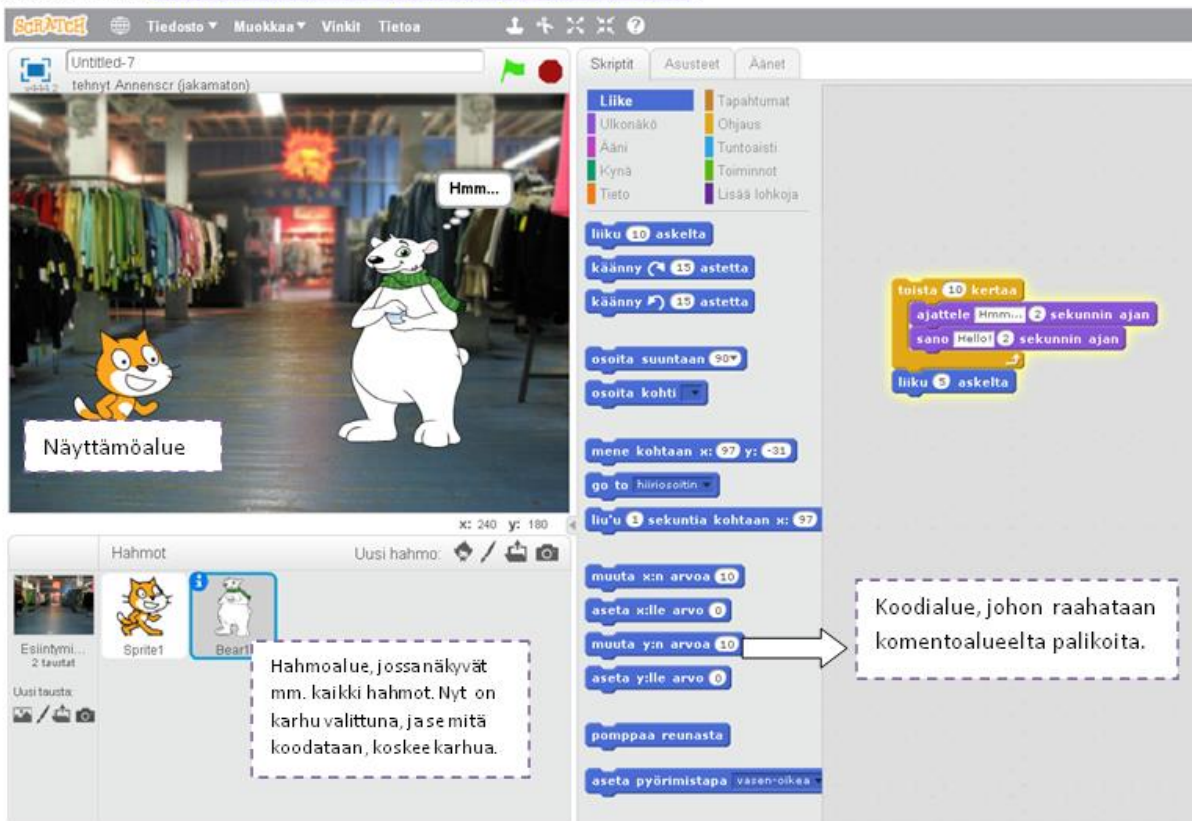
- Vasemmalla on keltainen nappi, siitä valitaan aloituspalikka.
- Sinisestä napista löytyvät liikkeet
- Liilan napin kautta pääsee vaikuttamaan hahmoon, esimerkiksi suurentaa tai pienentää sitä.
- Vihreästä napista saa näkyviin mikrofonin ja äänitysnapin, sen avulla voi äänittää puhetta ja kun äänitys on valmis, äänestä tulee palikka käytettäväksi.
- Oranssin napin kautta pääsee yhdistelemään sarjan liikkeitä kokonaisuudeksi
- Punaisen napin alla on lopetuspalikoita.

Hahmoja voi ohjelman leikkuritoiminnolla ”leikata” myös omista kuvista.

Lisätietoa ja kuvankaappaus: <http://scratchjr.org>

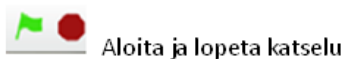
22.5 SCRATCH

Kuvakaappaus: <https://scratch.mit.edu/projects/101536571/#editor>



<https://scratch.mit.edu/>

Scratch on selaimessa ja tietokoneella käytettävä ohjelmointiympäristö, joka on suunniteltu erityisesti ajatellen 8-16 -vuotiaita, mutta se sopii hyvin vanhemmillekin. Ohjelma on kehitetty MIT-yliopistolla tukemaan algoritmisen ajattelun oppimista.

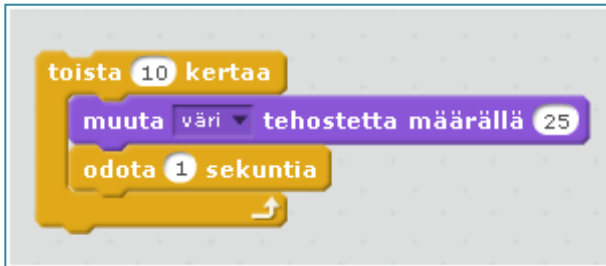


Aloita ja lopeta katselu

Hahmoalueen oikeasta ylänurkasta pääsee valitsemaan uuden hahmon ja hahmoalueen vasemmasta laidasta pääsee valitsemaan projektille taustan.

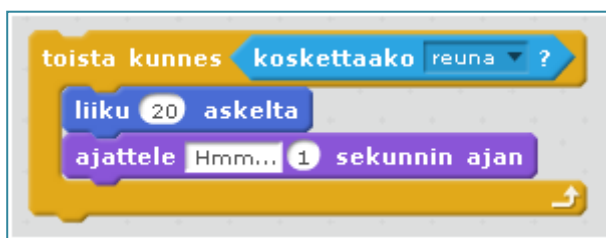
Scratchissa jokaista aloitettua uutta koodausta kutsutaan projektiksi. Jokainen projekti saa aluksi kissa - hahmon, jonka saa pois samoin kuin hahmot muutenkin: klikkaamalla hahmoalueella hahmon kuvakkeen i-merkkiä ja valitsemalla *poista*. Uusia hahmoja voi valita hahmoalueen oikeasta ylälaidasta tai piirtää itse. Hahmojen asusteita voi vaihtaa *Vaihda asusteeksi* -komennolla.

Scratchissa ohjelmat perustuvat hahmojen toimintaan ja yhdessä ohjelmassa voi olla useita hahmoja, jotka pystyvät kommunikoimaan keskenään. Jokaisella hahmolla on oma ohjelmakoodistonsa, jonka avulla niitä voi animoida, liikutella (komentoalueen liike-valikko) ja muuttaa niiden ulkonäköä (komentoalueen ulkonäkö-valikko). Hahmot käyttäytyvät toisistaan riippumattomina - hahmojen sijainnit voivat vaikuttaa toisiin hahmoihin.



Toistorakenteet helpottavat koodaamista, silloin toistuva toiminto laitetaan toistosilmukan sisään.

Tällä komennolla hahmo vaihtaa väriä kymmenen kertaa sekunnin välein.



Ehtorakenteella ilmaistaan, että jokin toiminto jatkuu kunnes jokin ehto täyttyy. Ehtorakenteita voi olla useampikin.

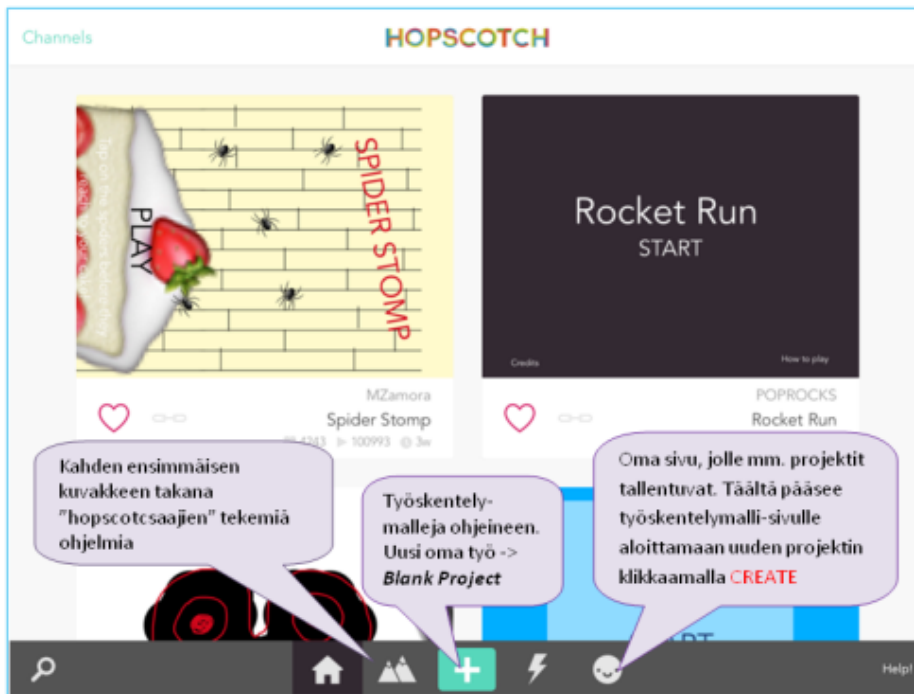
Tällä komennolla hahmo liikkuu ja mumisee, kunnes koskettaa reunaa.

Tarkempia ohjeita Scratch-projektien tekemiseen löytyy verkosta. Suomenkielinen ohje hieman vanhemman versioon auttaa alkuun:

http://linkki.cs.helsinki.fi/sites/linkki.cs.helsinki.fi/files/scratch-ohjelmointikerhomateriaali_0.pdf

22.6 HOPSCOTCH

Hilpeitä hahmoja, iloisia värejä - lapsille suunnattuun Hopscotchin palikka-koodausohjelmaan eli visuaaliseen ohjelmointiympäristöön on helppo lähteä tutustumaan ja se tarjoaa tekemistä aloittelijavaiheen jälkeenkin. Hopscotch on iPadeille ladattava ilmainen ohjelma, jolla voi esimerkiksi tehdä tarinoita, pelejä ja animaatioita.



Hopscotchin itsenäisen käytön suositusikä on 10 lähinnä siksi, että lukutaito ja englanninkielen taito riittäisivät ohjeiden ymmärtämiseen. Ohjelma on turvallinen nuoremmillekin eikä sillä ole yläikärajaa.

Hopscotch on myös yhteisö, jonka sivuilla on runsaasti käyttäjien tekemiä ohjelmia katsottavana ja pelattavana.

Ohjelma tekee vain mitä sen käsketään tehdä ja juuri siinä järjestyksessä, jossa se on käsketty tehdä. Tarkoitus on siis kirjoittaa näytölle valituille hahmoille käskyjä, jotka hahmot toteuttavat.

Ohjelman kanssa kannattaa leikkiä, kokeilla yrittää ja yrittää uudestaan ja onnistua. Valmiita ohjelmia katselamalla saa ideoita ja näkee, mihin Hopscotch taipuu. Ja valmiiden työskentelymallien avulla löytyy uutta testattavaa. Hopscotch-erikoisuus on mahdollisuus käyttää koodaamisessa hyväksi tablettilaitetta, esimerkiksi tabletin ravistamista.

HOPSCOTSC-TOIMINTOJA

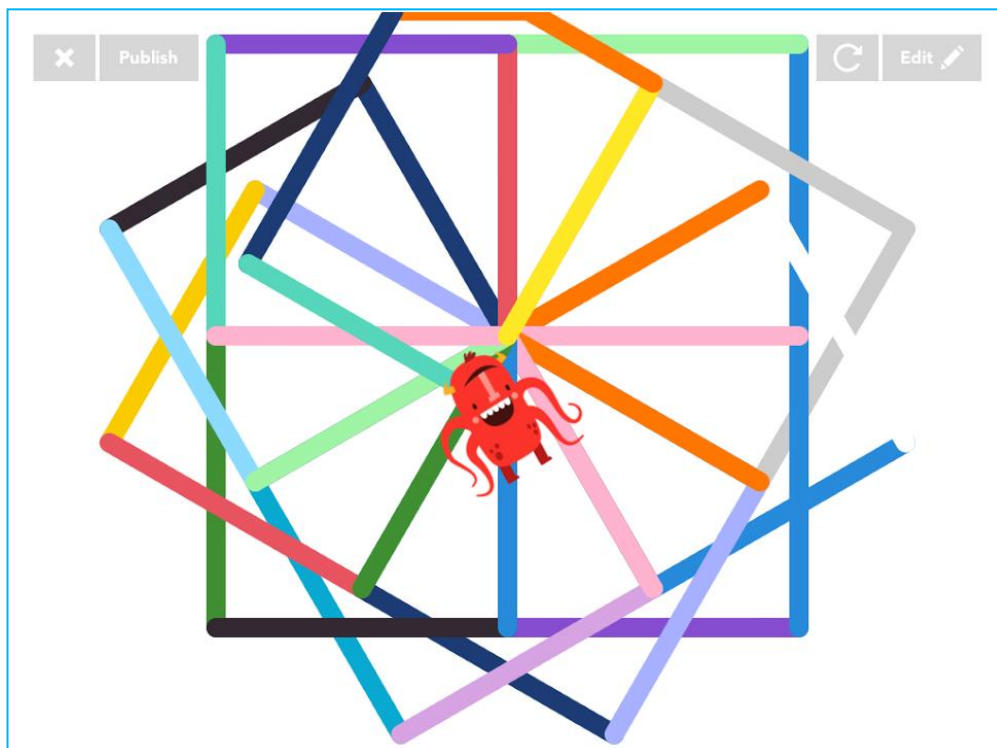
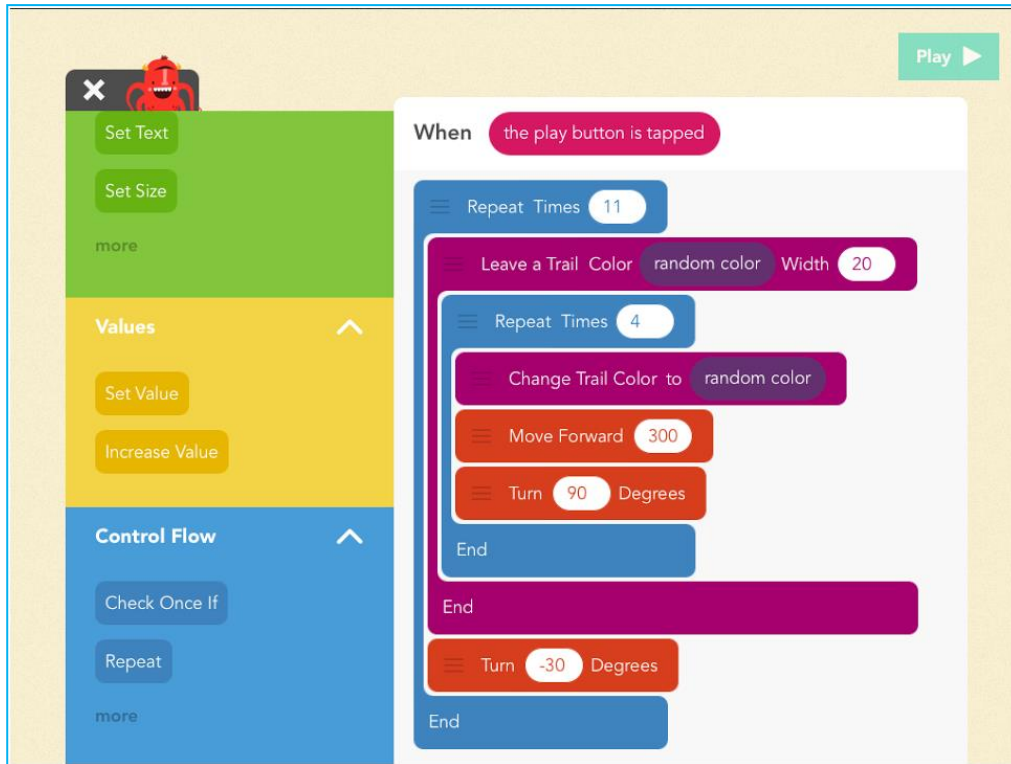
- Uusi Hopscotsc-projekti aloitetaan työskentelymalleista. Sinne pääsee alavalikon **+**-kuvakkeesta tai omalta sivulta klikkaamalla **CREATE**. Valitse *Blank Project*.
- Paina **+**-merkkiä: Näkyviin tulee valikko, josta voi valita tekstin kirjoittamisen (myös emojiä voi käyttää), valita muotoja ja rullaamalla valikkoa alas pääsee valitsemaan hahmoja.
- Valitse näytölle laittamistasi hahmoista (tekstijonoista) yksi painamalla sitä ja valitse sitten vielä esiin tullut teksti: "Add a new rule."
- Nyt voit kirjoittaa hahmolle säännön, jota se noudattaa. Säännön rakenne on:
 1. Kun jotakin tapahtuu, 2. niin hahmo tekee jotain.

On siis valittava asia, joka käynnistää toiminnan. Ohjelmassa on useampia mahdollisuuksia, esimerkiksi "Kun painaa Play -nappia" ja "Kun koskettaa hahmoa...".
- Tapahtumat ja tekemiset ovat valikossa vasemmalla ja ne raahataan sieltä oikean puoleiseen osioon ja laitetaan allekkain.

- Jos hahmo tekee saman asian useaan kertaan, käytetään silmukkaa. Siihen merkitään toistojen määrä ja koko toistettavan asian "laatikkopino" raahataan silmukan sisään.

ESIMERKKI HOPSCOTSC-HARJOITUKSESTA

Tehtävä: Kun Play-nappia painetaan, hahmo alkaa tehdä neliötä, jonka sivuilla on eri värejä. Neliön jälkeen hahmo kääntyy 30 astetta ja tekee uuden samanlaisen neliön. Hahmo toistaa neliönpiirtämisen 11 kertaa.



KOODAUSSIVU, JONKA AVULLA ON KODATTU KUVALLINEN RUNO

Espoon kirjastoissa on järjestetty kaksiosaisia runokoodaus-työpajoja, joissa on ensin sanataidetunnilla keksitty oma runo ja koodaustunnilla Hopscotchin avulla koodattu runoteksti kieppumaan tietokoneen näytöllä. Alla on ruutukaappaus runokoodauksen koodausosasta. Lisätietoja koodatuista runoista löytyy Espoon lasten- ja nuortenkirjastotyön My-blogista http://my.kirjasto.ws/?page_id=2

Hopscotch: runon tekstit

Hahmo on vain alkukirjain, jotta runo pysy hetken aikaa salaisuutena.

Play ▶

show preview

Looks & Sounds

- Grow by
- Shrink by
- Set Size
- Start Sound
- Set Invisibility
- Bring to Front
- Send to Back
- Set Text
- Change Pose

When the play button is tapped

- Set Invisibility Percent 100
- Wait 2000 Milliseconds
- Set Invisibility Percent 0
- Set Text to Yö hiipii... Color
- Wait 2000 Milliseconds
- Set Text to varpahill... Color
- Wait 2000 Milliseconds
- Set Text to kukkien l... Color
- Wait 2000 Milliseconds
- Set Text to ja yli nur... Color

Tapahtumat alkavat, kun painetaan "Play", mutta kaksi ensimmäistä sekuntia teksti on näkymätön.

Ensimmäinen säe ilmestyy ruudulle ja on näkyvässä kaksi sekuntia.

Toinen säe ilmestyy ruudulle, tekstin väri vaihtuu.

Tapiolan kirjaston oppimateriaaleja 2015 / MP

Lähteitä ja lisätietoa:

5 fiksua koodauspeliä koululaisille <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/06/20/5-fiksua-koodauspelia-kouluikaisille>

Gottvalles, Outi ja Meriläinen-Tenhu, Minna: Pulmaario-tiedekerhoissa keksitään ja ohjelmoidaan. Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta, Ajankohtaista ja uutisia 7.1.2016: <http://www.helsinki.fi/ml/ajankohtaista/2016/pulmaario.html>. Viitattu 11.3.2016

Hopscotch -sovellus, ohjeet. <https://www.gethopscotch.com/>

Kapteeni käskee. https://fi.wikipedia.org/wiki/Kapteeni_k%C3%A4skee Viitattu 11.3.2016

Kiinnostaako koodaus ja robotiikka – näillä pääset ohjelmoinnin alkuun <http://innokas.fi/fi/materials/list>
Viitattu 20.10.2016

Koodiaapinen - opettajan opas koodaukseen koulussa -MOOC. <http://koodiaapinen.fi/mooc/> Viitattu 11.3.2016

Koodi2016. Ensiapua ohjelmoinnin opettamiseen peruskoulussa. <http://koodi2016.fi/> Viitattu 11..3.2016

Liukas, Linda ja Mykkänen Juhani: Koodi 2016. Ensiapua ohjelmoinnin opettamiseen peruskoulussa (2014)
<http://koodi2016.fi/lataa.html>

My-blogi. Espoon kaupunginkirjasto. Materiaalipankki, Runopajan koodausohjeita
http://my.kirjasto.ws/?page_id=2

Nelimarkka, Metti - Vainio, Noora - Kinnunen, Nytyi: Ohjelmointia Scratchin kanssa (2011)

Ohje runotyöpajan ja runokoodaus-työpajan järjestämiseen Espoon kaupunginkirjaston lasten ja nuortenkirjastotyön My-blogissa:

http://my.kirjasto.ws/?p=288%C3%A4http://linkki.cs.helsinki.fi/sites/linkki.cs.helsinki.fi/files/scratch-ohjelmointikerhomateriaali_0.pdf Viitattu 11.3.2016

Perusopetuksen opetustuunnitelman perusteet 2014.

http://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetustuunnitelman_peruste

Pulmaario-pajat. Summamutikka. Helsingin yliopiston LUMA-keskus.

<http://www.luma.fi/summamutikka/3148> Viitattu 11.3.2016

Viljakainen Tommi; Hopscotch oppimisessa.. Blogi-kirjoitus 19.10.2015.

Värileikki. <http://www.pikkukokki.fi/kadentoissa/varit-tutuiksi/varileikki/> Viitattu 11.3.2016

23 LISÄTYN TODELLISUUDEN SOVELLUKSIA ELI AR-APPSEJA

Lisätty todellisuus, *Augmented Reality* eli **AR**, on jotain virtuaalista, joka on teknisellä sovelluksella liitetty johonkin todelliseen, esimerkiksi esineeseen tai kuvaan. Se voi olla esimerkiksi uusi kuva, ääntä tai videokuvaa. Lisätyn todellisuuden käyttömahdollisuudet ovat laajat, sitä on käytetty mallintamisessa, työpasteissa, laitteiden kokoonpanotyössä, maankäytön suunnittelussa, markkinoinnissa, lääketieteessä ja niin edelleen. AR:n katsomiseen tarvitaan mobiililaitte, johon on ladattu sovellus.

Lisättyä todellisuutta voidaan käyttää oppimisen tukena ja sovelluksilla voidaan luoda havainnollista informaatiota tilanteisiin ja paikkoihin, joihin sitä muuten voisi olla hankala saada. Esimerkiksi vitriinissä olevan museoesineeseen voidaan AR:n avulla liittää näkymä siihen todellisuuteen, jossa esine on ollut käytössä. Kirjaston sisäänkäynnin lähelle saadaan AR-sovelluksen avulla virtuaalisen kirjastolaisen opastamaan suuntia ja toinen kertomaan kirjanäyttelyn taustoista näyttelyhyllyn äärelle.

Kun arkielämässä törmää tilanteeseen, jossa on käytetty lisättyä todellisuutta, on tavallisimmin kyse virtuaalisäyksestä johonkin tavalliseen kohteeseen. AR ei tosin välttämättä ole paikkaan sidottua: identtinen kohde missä tahansa muualla tuo saman lisätyn todellisuuden näkyviin. Tunnettu esimerkki on 20 euron seteliin liitetty AR, jonka voi katsoa mobiililaitteelle ladatun Aurasma-sovelluksen avulla.

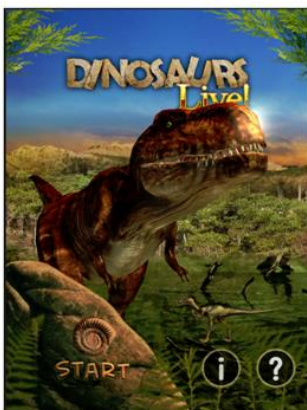
AR:n on ennakoitu lisääntyvän ja samalla niistä tulee entistäkin vaikuttavampia jatkuvasti kehitettävien sovellusten avulla. AR-keinojen esittely ja käyttö kirjastossa tukee selvimmin monilukutaitoa, mainonnan lukutaitoa, kriittistä lukutaitoa ja TVT-osaamista. Lisätyn todellisuuden työpajassa tutustutaan siihen, millaista lisättyä todellisuutta on olemassa ja tehdään itse pienimuotoinen lisätyn todellisuuden työ. Ilmaisista AR-sovelluksista Aurasma on tällä hetkellä ainoa, jolla voi sekä katsoa että tehdä itse lisättyä todellisuutta.

Lapsille ja nuorille soveltuvat lisätyn todellisuuden sovellukset eivät ole vaikeita käyttää. Pienellä kokeilulla pääsee jo hyvin perille sovelluksen toimivuudesta oman työn kannalta. Tähän on liitetty muutama ohjelma, joiden lataaminen on ilmaista ja joiden avulla voi helposti tutustua lisättyyn todellisuuteen kuvanlukutaidon näkökulmasta. Lisätyn todellisuuden sovelluksia on muitakin, esimerkiksi *Zappar* on ohjelma, jota on käytetty myös lapsille ja nuorille suunnatuissa palveluissa.

Lisää tietoa:

https://fi.wikibooks.org/wiki/Viisautta_virtuaalimaailmoin ja_lis%C3%A4ttyyn_todellisuuteen/Lis%C3%A4tty_todellisuus

23.1 DINOSAURS - LIVE! & STAR TREK



Kuvakaappaus: www.magma-studios.com/

Magma Studios vuosina 2011 ja 2013 tekemät lisätyn todellisuuden ohjelmat liittyvät Singaporen tiedekeskuksen näyttelyihin.

Molemmat sovellukset saa ladattua App Storesta IOS-laitteille. Lisätty todellisuus on dinosaurus-ohjelmassa liitetty dinosauruksen kuviin ja Star Trekissa avaruusalusten mallipiirroksiin.

Kun laukaisukuvat, eli ne kuvat joihin AR on kiinnitetty, avataan tietokoneen näytölle ja skannaa niitä iPhonella tai iPadilla, lisätyn todellisuuden kuva tulee näkyviin. Laukaisukuvan voi myös tulostaa paperille, silloin lisätyn todellisuuden vaikutelmasta tulee parempi.

Kun sovelluksen avaa laitteelle, se alkaa mainoksella, jonka saa suljettua rastista. Paina *Start* ja avautuu sivu, jolle saa näkyviin ohjelman kuusi dinosaurusta

Kun olet valinnut dinosauruksen, napauta *See in 3D!* Katso laitteesi läpi valitun dinon kuvaa kuin ottaisit siitä valokuvan ja napauta OK - niin saat näkyviin lisätyn todellisuuden kuvan. Jos kosketat ruutua, dino alkaa liikkua.

Nuoli-näppäimellä pääset taaksepäin valitsemaan toisen dinon kuvan.

Star Trek -ohjelma toimii samalla tavalla ja siinä pääsee katsomaan avaruusaluksia.

Kuvat, joihin lisättyä todellisuutta on liitetty, saa tulostettua sivuilta:

<http://www.magma-studios.com/augmented-reality/#ar/dinosaurs>

<http://www.magma-studios.com/augmented-reality/#ar/star-trek-the-exhibition>



Kuvakaappaus: getstartrekapp.com/

23.2 AURASMA

Aurasma on mobiililaitteille ladattava ilmainen lisätyn todellisuuden sovellus. Se on saatavissa ainakin Anroid- ja IOS-laitteille. Sovellus käyttää laitteen kameraa ja sillä voi sekä katsoa että luoda lisättyä todellisuutta.

Tällä hetkellä viimeisimmän päivityksen (maaliskuussa 2016) jälkeen sovelluksen käyttö näyttäisi vaativan palveluun rekisteröitymisen ja kirjautumisen. Ne pääsee tekemään valitsemalla vasemmassa yläreunassa olevan kuvakkeen. Käyttäjä saa samalla tilin omia auroja varten.



Ohjeessa on käytetty lisätystä todellisuudesta lyhennettä AR. Aurasman käyttöohjeet näyttävät paljon raskaammalta, kuin mitä ohjelman käyttö oikeastaan onkaan: kirjaudu, ota kohteesta kuva, kiinnitä siihen valmis AR tai kuvaa se itse ja tallenna.

LISÄTYN TODELLISUUDEN TEKEMINEN AURASMALLA

- Aurasma avautuu sivulle, jolla on kokoelma auroja eli sovellukseen tallennettuja julkisia laukaisukuvia. Valitse kirjautumisen jälkeen + oikeasta yläkulmasta.
- **Take a photo -sivu:** Sovellus avaa kameran laukaisukuvan ottamista varten. Sommittele ruudun sisään kohde, johon haluat kiinnittää AR:n. Ota kuva valitsemalla sininen pallo alalaidasta.
- Ylälaidan väripalkki näyttää, milloin kuva on hyvä eli palkilla liikkuva pallo on vihreällä alueella. Hämärä tai liian yksivärinen kohde voi olla hankala. Kannattaa ottaa huomioon se, että myöhemmin kohdetta skannatessa valojen ja varjojen olisi oltava samalla tavalla kuin alkuperäisessä kuvassa, johon AR liitetään.

- **Choose An Overlay -sivu, vaihtoehto Library:** Kuvaan voi valita ”päällyksen” eli lisätyn todellisuuden Aurasman kirjastosta (*Library*) napauttamalla jotakin näkyviin tulleista kuvakkeista. Esiin tulee minianimaatio katsottavaksi. Jos haluat katsoa muita minianimaatioita, palaa taaksepäin esimerkiksi napauttamalla näyttöä. Kun olet löytänyt sopivan minianimaation, valitse alanurkasta *Select*
- **Choose An Overlay -sivu, vaihtoehto Device:** Näkyviin tulevat ensin aiemmin tallennetut omat AR-kuvat. Valitse *Upload* ja *Photo Album*, niin pääset valitsemaan AR:n laitteelle tallennetuista kuvista.
 - Jos haluat ottaa uuden kuvan tai videon, valitse *Camera*
 - Ota kuva tai videoi ja valitsemalla *Retake* voit ottaa uuden kuvan kunnes saat sen, jota käytät. Valitse sitten *Use Photo*
- **Name your overlay -sivu:** Voit antaa AR:lle nimen *Name (optional)* ja siirry eteenpäin valitsemalla *Done*
- **Position Overlay -sivu:** Näet nyt valitsemasi AR:n ottamasi laukaisukuvan päällä. AR:n paikkaan voi vaikuttaa siirtämällä sitä sormenpäällä. Jos näkyviin tulee *Rotate*, AR:ää voi kääntää. Valitse *Back* jos haluat takaisinpäin tai *Next*, jos haluat eteenpäin.
- **Share-sivu:** Kirjoita ensin laukaisukuvallasi nimi *Name (required)*
 - Valitse tili, jolle kuvasi tallennetaan *Choose a channel*. Kun olet valmis, valitse *Submit*.
 - Jos haluat luoda uuden tilin, valitse *Choose a New Channel*
 - **Create channel -sivu:** *Channel Name* -kohdassa anna tilille nimi, *Description (optional)* -kohdassa voit lisätä kuvailutietoja ja *channel photo* -kohdassa tilille voi antaa kuvan.
 - Valitse kohdasta *Privacy setting*, onko tilisi julkinen *PUBLIC* vai yksityinen *PRIVATE*
 - Kun tilitiedot ovat valmiit, napauta *Done*.
 - Valitse tili ja napauta *Submit*.
- **Showcase-sivu:** Valitse *Share*, jos haluat jakaa lisätyn todellisuuden kuvasi ja *Done*, kun haluat eteenpäin. Oman Aurasma-kuvan voi määritellä julkiseksi. Silloin sen periaatteessa voi katsoa kuka tahansa Aurasma-ohjelmalla. Käytännössä se kuitenkin vaatii, että katsoja on etsinyt laitteeltaan tilin, jolla Aurasma on tehty ja merkitsee itsensä tilin seuraajaksi
- Kun alalaidassa on sininen ympyrä ja suurennuslasi, pääset valikoimaan laukaisukuvia.

AURASMAN KATSOMINEN

Kun painat alalaidassa sinistä palloa, saat esiin laitteenkameranäkymän ja siinä pomppivat vaaleat pallot. Kohdista pallot sellaiseen kuvaan tai asiaan, jossa Aurasma on ja AR:n pitäisi tulla näkyviin.

AURASMA-KUVAN POISTAMINEN

Valitse ihmissyömi vasemmasta yläkulmasta ja pääset Profile-sivulle. Valitse *My Auras* ja klikkaa kuvaa. Napauta nyt vasemmasta yläkulmasta *My private Auras* ja ylhäältä oikealta *Edit*. Napauta rastista kuvia pois (*Delete Aura, OK*)

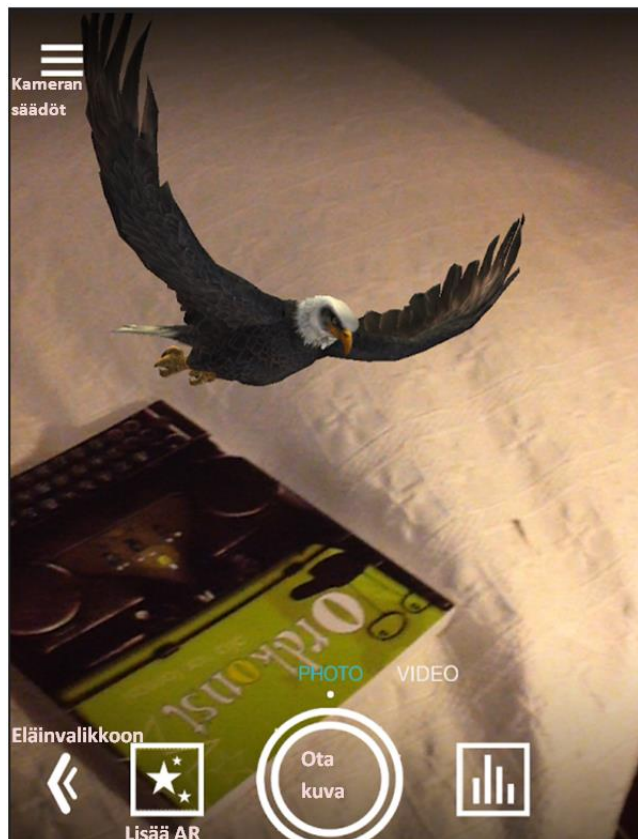
23.3 ZOOKAZAM

<http://www.zookazam.com/>

Helppokäyttöinen ZooKazam on sovellus, jolla saa ilmaiseksi kiinnitettyä muutaman virtuaalieläimen haluamaansa esineeseen tms. katsottavaksi ZooKazamilla. Maksullisessa Pro-versiossa eläimiä on nelisen kymmentä.

Kuvassa kirjan kansikuvaan kiinnitetty virtuaalinen kotka liitelee kirjan yläpuolella – kun sitä katsoo mobiililaitteella, johon on asennettu ZooKazam-ohjelma. Ohjelmassa neuvotaan sen käyttö niin, että se on nopeasti opastettavissa esimerkiksi päiväkotiryhmälle. Kuten kaikkiin ohjelmiin, tähänkin kannattaa silti tutustua itse ensin kunnolla.

Sovelluksen saa mobiililaitteille App Storesta ja Google Playsta.



23.4 QUIVER

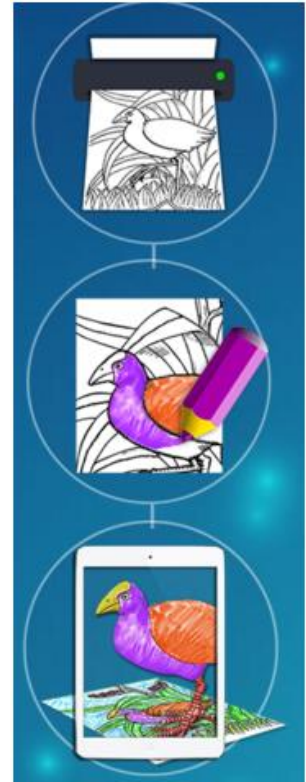
<http://quivervision.com/>

Quiverin kotisivulla on parikymmentä värityskuvaa tulostettavaksi. Kuvat voi värittää omalla tyylillä ja sitten katsoa kuvia mobiililaitteisiin ladattavalla lisätyn todellisuuden sovelluksella. Värityskuvien hahmot nousevat paperilta liikkumaan sellaisina, joiksi ne on väritetty.

Sovelluksen saa App Storesta, Google Playsta ja Amazonista.

Virallinen traileri: <https://www.youtube.com/watch?v=tBYm53L79YY>

Kuvankaappaus: <http://quivervision.com/>



24 PADLET-SEINÄ

Padlet on helppokäyttöinen internet-palvelu: sähköinen seinä, jolle voi kiinnittää muistilappuja.

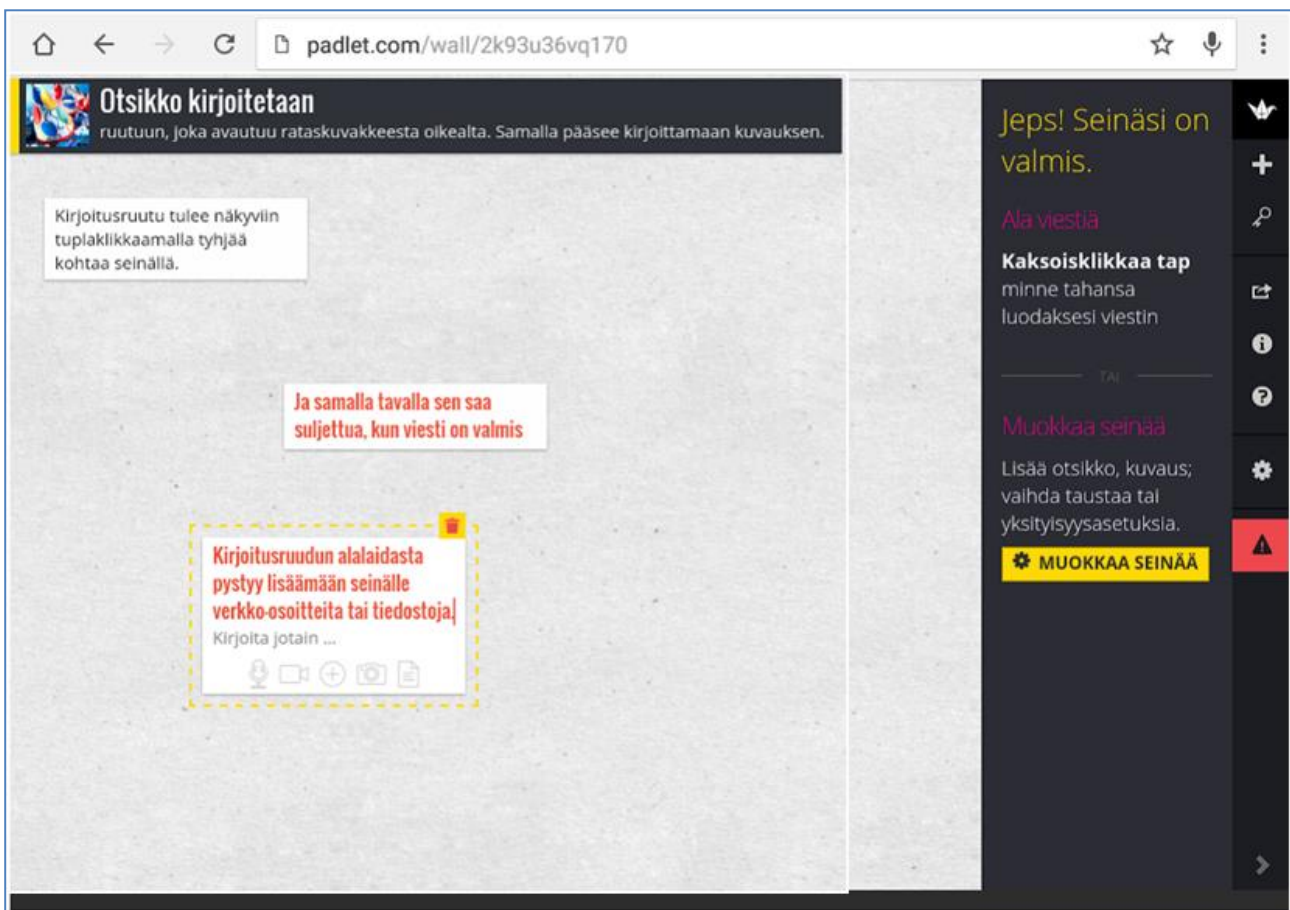
Jokainen Padlet-seinä saa palvelussa oman osoitteensa. Seinälle voi lisätä oman muistilappunsa jokainen, jolla on sivun osoite. Padlet-seinän aloittaja määrittelee, mitä muut voivat seinällä tehdä ja myös sen, tulevatko muistilaput näkymään allekkain järjestyksessä vai saako lappuja liittää vapaasti minne kohtaan vain.

Padlet-seinän pääsee aloittamaan osoitteessa padlet.com

Kirjaudu tai luo uusi tunnus tai ryhdy suoraan tekemään uutta seinää. Kirjautumatta voi tehdä seinän, mutta sitä ei voi tallentaa.

- ➔ Mainossivun saa pois klikkaamalla oikealta ylhäältä
- ➔ Luo uusi seinä (+ merkki palkista oikeasta)
- ➔ Tuplaklikkaa mihin tahansa tyhjään kohtaan Padlet-seinää ja kirjoitusruutu tulee näkyviin.

Padlet-sivun voi jakaa netissä sähköpostilla sekä some-palveluihin, kuten Facebook, Twitter ja Pinterest. Jakamiskohdasta löytyy myös valmis QR-koodi Padlet-sivulle. Sivun osoite näkyy osoiterivillä.



25 KAHOOT! KÄYTÖSSÄ

OHJEITA KYSELYN TEKIJÄLLE

Kahoot! on verkossa oleva ohjelma, jolla voi tehdä kyselyn tai tietokilpailun. Kyselyn tekijä kirjautuu ohjelmaan sivulla getkahoot.com

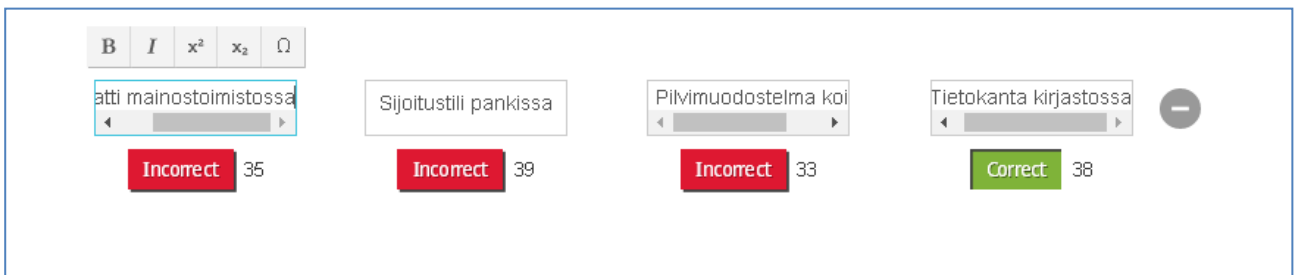
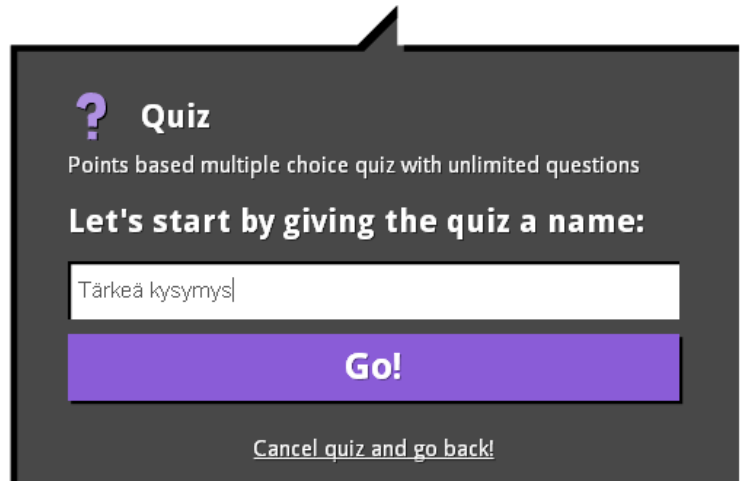
Ohjelmaan rekisteröidytään kohdassa *Get my free account*

- Ensin on kerrottava, missä roolissa on tullut sivustolle, *What's your role?*
- Kirjoita loput rekisteröitymistiedot: Koulun nimi, kirjautumisnimi, sähköpostiosoite ja salasana.
- Kyselyyn voi valita omia kuvia taustakuviksi

- -> Create account -> Sign in -> New K



Valitse vaihtoehdoista *Quiz* ja anna kyselylle nimi.



Kirjoita kysymys kohtaan *Question* ja anna 1-4 vastausvaihtoehtoa lokeroihin sivun alalaidassa. Valitse jokaisen vaihtoehdon alle, onko se oikea vai väärä vastaus: *incorrect* tai *correct*.

Lisää uusi kysymys valitsemalla *+Add question*. Lisää kysymyksen tiedot ja jatka näin kunnes ole saanut kaikki kysymykset tehtyä. Klikkaa alalaidasta *Save & continue*.



Sivustolla kerätään tietoa käyttäjistä ja kyselyistä: Valitse vaihtoehdoista kieli, yksityisyys ja kyselyn kohderyhmä sekä määrittele janalla kyselyn vaikeusaste. Voit myös kirjoittaa kuvauksen kyselystä. Klikkaa *Save & continue* - Ja kysely on valmis.

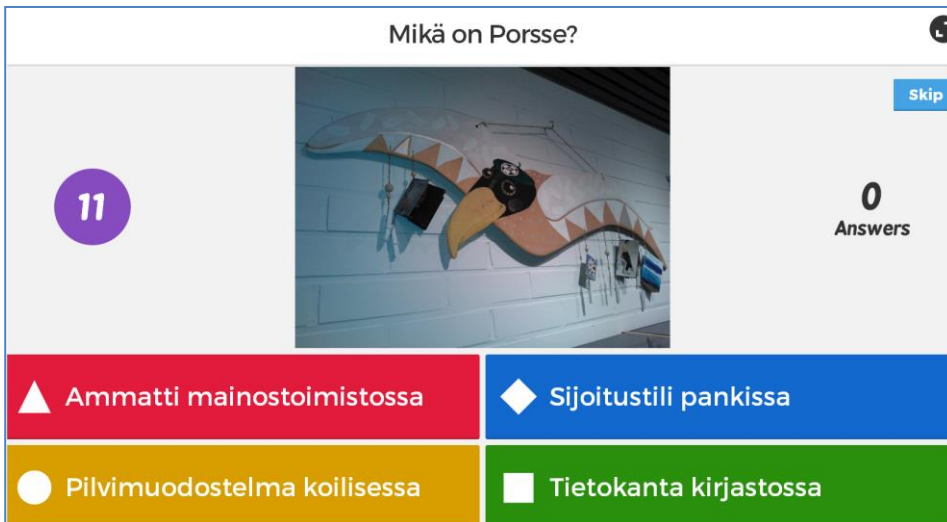
Käynnistä kysely valitsemalla ylälaidasta *My Kahoots -> Play -> Launch*. Ensimmäiseksi avautuu sivu, jolla on pelaajille jaettava *PIN-koodi*. Se ohjaa pelaajat oikeaan kyselyyn.



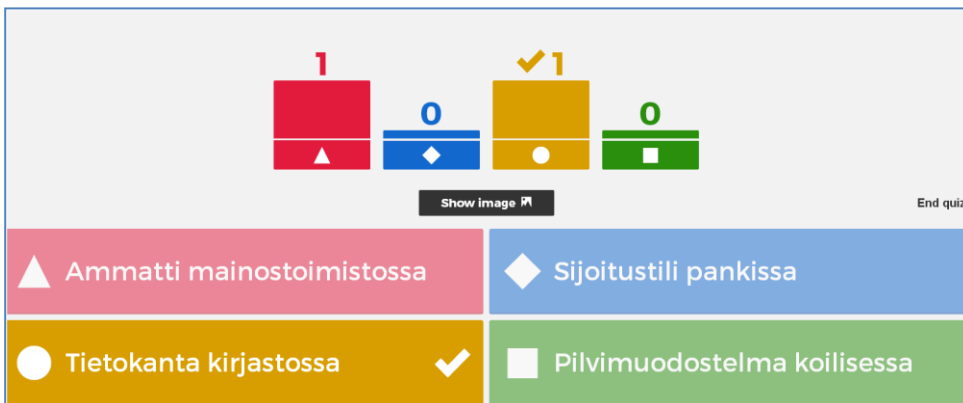
Pelaajille annetaan osoitteeksi www.kahoot.it, jonne kirjoitetaan kyselyn *PIN-koodi*.

Kun kaikki ovat päässeet kyselyyn mukaan, ohjaaja klikkaa *Start now* ja kysely käynnistyy. Kysymykset näkyvät ohjaajan koneella ja niiden esittämistä varten tarvitaan esimerkiksi videotykki.

Uuden kysymyksen saa painamalla ylälaidasta *Next*.



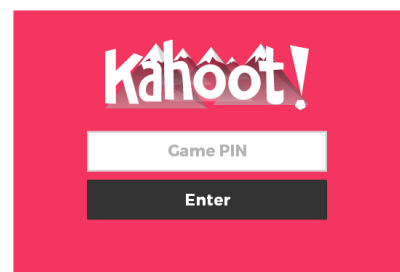
Kun kysely on loppunut, ohjelma tekee vastausgraafiikan:



OHJEITA KYSELYYN VASTAAJILLE

Vastaajat kirjautuvat peliin sivulla www.kahoot.it ja kirjoittavat *PIN-koodin* keskellä sivua olevaan laatikkoon ja antavat itselleen nimimerkin.

Vastausvaihtoehto valitaan ruudukosta klikkaamalla sitä väriä ja symbolia, joka kysymyksen kohdalla näkyy valitulla vaihtoehdolla.



WELCOME TO MAKEBELIEFS.COMIX.COM
 CREATE YOUR OWN COMIC STRIP - IT'S EASY AND FUN!
 CREATED BY BILL ZIMMERMAN - ART BY TOM BLOOM - COMIC STRIPS BY YOU!

DOWNLOAD HUNDREDS OF FREE PRINTABLES!

DOWNLOAD FROM ITUNES!

Download on the App Store

Print/Email

Move

Scale

Bring to Front

Flip

Delete

Start Over

MENU HELP

NAME YOUR COMIX AUTHOR'S NAME GETTING STARTED

DIALOGUE PROMPTS

PANEL # 2

THE NEXT DAY...

THE END...

NEXT

SELECTION WINDOW

OUR DIVERSE CAST OF CHARACTERS

SELECT FROM OUR WORDS, OBJECTS AND BACKGROUNDS

CLICK TO SELECT

SCROLL TO VIEW CLICK TO SELECT

USE ARROWS TO SELECT EMOTIONS, OBJECTS, SCENES, BALLOONS & PANEL PROMPTS. CLICK TO ADD TO PANEL.

8 TALK BALLOONS

8 THOUGHT BALLOONS




PANEL PROMPTS

BACKGROUND COLORS

PANEL CHOICES - SELECT ONE



Helppo sarjis 3 ruutua, 2 henkilöä ja tausta - www.wittycomics.com

Ensin valitaan tausta, scene.	Taustan voi monistaa kaikkiin ruutuihin klikkaamalla Duplicate frame -nappulaa	Tai voi valita joka ruutuun eri taustan
 <p>Valitaan ensimmäinen hahmo, kirjoitetaan repliikki ja valitaan puhekuplan malli</p> <p>Toinen hahmo ja repliikki</p>	 <p>Hahmovalikoima ei ole erityisen kekseliäs eikä laaja</p> <p>Eikä hahmoja voi muokata tai puhekuplien paikkaa vaihtaa</p>	 <p>Mutta joskus simppele kolmen kuvan tarina voi riittää</p> <p>Rekisteröitynmällä saa oman tilin, jolle sarjikkeet voi tallentaa.</p>
<p>scene</p> <p>narration Ensin valitaan tausta, s</p> <p>person 1</p> <p>words Valitaan ensimr</p> <p>person 2</p> <p>words Toinen hahmo j</p>	<p>scene</p> <p>narration Taustan voi monistaa k</p> <p>person 1</p> <p>words Hahmovalikoim</p> <p>person 2</p> <p>words Eikä hahmoja v</p>	<p>scene</p> <p>narration Tai voi valita joka ruutu</p> <p>person 1</p> <p>words Mutta joskus sir</p> <p>person 2</p> <p>words Rekisteröitynmä</p>

MUITA SARJAKUVAGENERAATTOREITA

Cartoon Maker zone <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/index.html>

Ragne Maker www.ragemaker.net

27 MUUTAMIA HYÖDYLLISIÄ OSOITTEITA

Common Sense arvioidaan lapsille ja nuorille (2-18 v.) suunnattua mediaa lasten, perheiden, koulujen ja muiden asiasta kiinnostuneiden käyttöön. Sivustolta voi etsiä arvioita elokuvista, peleistä, tv-ohjelmista, kirjoista, sovelluksista, verkkosivustoista ja musiikista. Sivusto on laaja ja selkeä, yleistajuinen toimitustyyli tekee siitä helposti lähestyttävän. Turvallisuusnäkökulma on vahvasti mukana. Englanninkielinen. www.commonsemmedia.org

Facebookissa on useita keskustelevia mediakasvatukseen, opetukseen ja nuorisotyöhön liittyviä ryhmiä, joihin voi ilmoittautua jäseneksi. Informaatio uutuuksista ja kokeiluista leviää usein nopeasti tätä kautta. Ryhmät tulevat ja menevät, mutta tällä hetkellä jo pidempään toimineita vireitä ryhmiä ovat esimerkiksi Mediakasvatusta kirjastossa, Mediakasvattajien verkosto, Tieto- ja viestintäteknikka opetuksessa, Äikän TVT-ryhmä, Pelikasvattajien verkosto, Nuorisotyötä koskeva tieto ja tutkimus, Elämykselliset aineistonäyttelyt kirjastoissa, Alakoulun aarreaitta, Oppimisvaikeudet ja erilainen oppiminen, Kirjavinkkausta alakoulun opeille ja Varhaiskasvattajien materiaalipankki. Facebook-ryhmien seuraaminen edellyttää palveluun rekisteröitymisen ja kirjautumisen. www.facebook.com/

Kamerakynä-pedagogiikka Ismo Kiesiläisen kehittämässä Kamerakynässä kameraa käytetään kynän kaltaisena muistiinpanovälineenä. Oppi tarjoaa hyviä ideoita myös kirjastojen luokkakäyneillä sovellettavaksi. Katso esim. <http://www.mystinenportaali.com/mediakasvatus/kamerakyna.html>

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (Kävi). Mediakasvatus- ja kuvaohjelmayksikkö. <https://kavi.fi/fi/kansallinen-audiovisuaalinen-instituutti/mediakasvatus-ja-kuvaohjelmayksikko>

Kirjastot.fi: Valtakunnallisen verkkokirjastoyksikön sivuilla on Tapahtumapankki, jonne kuka tahansa voi jakaa hyviä käytäntöjä ja työmalleja. <http://www.kirjastot.fi/fi/tapahtumapankki#.Vzz13ZGLTIU>

Kirjavinkit.fi tarjoaa yli 4000 vastausta kysymykseen: Mitä lukisin? Sivustoa on rakennettu harrastuspohjalta vuodesta 2002 lähtien ja kirjakokoelman ikä ja tyyli on rajaton. Kirjat on avainsanoitettu, www.kirjavinkit.fi

Mediakasvatuskeskus Metka ry. on valtakunnallinen ja toiminnallinen jalkautuvan mediakasvatuksen järjestö. Mediametka.fi-sivustolla on muun muassa koulutusmateriaaleja ja työpajamalleja. www.mediametka.fi

Mediakasvatusseura ry kokoaa ja jakaa mediakasvatukseen liittyvää tietoa ja uutisia Mediakasvatus.fi-sivustollaan se toimii tutkimuksen ja käytännön välittäjänä – kumpaankin suuntaan. www.mediakasvatus.fi

Mediataitokoulu on Mediataitoviikon verkkosivusto. Se sisältää muun muassa Tietopankin ja Tehtäväpankin. Mediataitokoulun taustalla on Kavin Mediakasvatus ja kuvaohjelmayksikkö. www.mediataitokoulu.fi

Jarno Bruun on koonnut Kuopion Peda-sivuille linkkejä kiinnostaviin ohjelmiin ja sovelluksiin. <https://peda.net/kuopio/tvt-tuki>

Scoop.it on kuratointipalvelu, jossa rekisteröityneet jäsenet julkaisevat hyviksi kokemiaan verkkosivuja ja ehkä kommentoivat niitä. Scoopista pystyy hakemaan aiheen mukaan ja myös tilaamaan sähköpostiin esille tulevia linkkejä itseä kiinnostavista teemoista. Kuratointipalveluita pidetään tulevaisuuden tiedonhankintakanavana www.scoop.it

Valtaosa työpajoista ja ideoista käy kaikille luokka-asteille ja myös esiopetukseen sisältöä soveltamalla, muokkaamalla ja ideoita jatkamalla. Tässä oleva luokkien mukainen jako on hyvin suuntaa-antava. Samoin otsikko voi viitata idea- ja pajaryhmään, josta yhteensä voi löytyä malli kaikille luokka-asteille, vaikka jokainen ei sovellu kaikille.

ESKARIT JA 1.-2. LUOKKA

Kadonneiden korttien jäljillä 1.1
Lelut kirjastossa, Lelut yökylässä 1.1
Kirjastoa leikkimään 1.1
Villi eläinjäljitys 1.1
Kirjastokaistan Kurkistus kulisseissa 1.6
Luokan oma kirjasto-opas 3.3
Tiedonhaun ohjaus 8
Kuvankäsittely Vintage Looks -ohjelmalla 12.1
Animaatiotyöpaja Taikalamppu 12.3
Aikamatkalla historiaan, elämystuokiot 15.1
Kirjasairaala 16.1

3.-4. LUOKKA

Villi eläinjäljitys 4.1
QR-koodisuunnistus 2.1
Rikos kirjastossa 2.1
Mitä olet aina halunnut tietää kirjastosta? 3.1
Reportterit kirjastossa 3.1
Luokan oma kirjasto-opas
Kuvankäsittely Vintage Looks – ohjelmalla 12.1
Elokuvatyöpaja Taikalamppu 12.2
Taikalamppu 12.3
Aikamatkalla historiaan, Kirjastoreitit 15.1
Kirjasairaala 16.1
Poistokirjapaja 16.2

5.-6. LUOKKA

Kuvaus! – Kirjastoleffapaja 1.5
QR-koodisuunnistus 2.1
Rikos kirjastossa 2.2
Mitä olet aina halunnut tietää kirjastosta? 3.1
Reportterit kirjastossa 3.2
Kuvankäsittely Vintage Looks -ohjelmalla 12.2
Elokuvatyöpaja Taikalamppu 12.2
Elävä kirjasto 13.2

Aikamatkalla henkilöhistoriat, Aikamatka kuvin,
Kirjailijan jäljillä 15.1
Poistokirjapaja 16.2

Yläkoulu

Kuvaus! – Kirjastoleffapaja 1.5
QR-koodisuunnistus 2.1
Rikos kirjastossa 2.2
Mitä olet aina halunnut tietää kirjastosta? 3.1
Tietoraketti 8.4
Elokuvatyöpaja Taikalamppu 12.2
Nuorten digitarinatyöpaja 13.1
Elävä kirjasto 13.2
Aikamatka kuvin, Kirjailijan jäljillä 15.1
Kirjataidepaja 16.2

KAIKILLE

Kirjavinkkaus ja kirjarajoilu 4
Sanataide 5
Visuaalinen runous 6
Tiedonhaun ohjaus ja harjoituksia 8
Pelilukutaitoon liittyviä ohjelmia 11
Valograffiti-työpaja 12.4
Toisilta oppimisen festarit, harrastuspäivä 14
Poistokirjapaja 16.2
Koodaus 22HAKE
Lisätyn todellisuuden työpaja 23

ASIASANOJA JA HAKUSANOJA

Animaatio 12.3, 19.2
Aparaattisaari 8.1, 10
Aurasma 23.2
Black out –runot
Book Creator 18.2
Digitarinat 3.3, 13.1
Dinosaurs Live 23.1
Editointi 1.5, 20
E-kirjat 3.3, 18
Ekologisuus 16
Elokuvakasvatus 1.5, 13.1
Elokuvat 1.5, 12.2, 12.3
Elokuvaus 1.5, 12.2
Elävä kirjasto 13.2
Epun mediareppu 8-1
Erilaisuus 13.2
Harrastukset 14
Historia 15.1, 15.2
Hopscotch 22.6
iMovie 20.4
Juhlapäivvyri 17
Kahoot! 25
Kansalliskirjailijat 15.2
Kerronta 19.2
Kierrätys 16.1, 16.2
Kirjasairaala 16.1
Kirjastoaineistot 1.3, 1.4, 3.1, 3.2, 4, 8.1, 8.2, 8.3, 9, 11
Kirjastokaista 1.6
Kirjastokortit 1.1, 1.3
Kirjastonkäyttö 1, 2, 3, 8.1, 8.2, 8.3, 9
Kirjastopalvelut 1.1, 1.3, 1.6, 3.1
Kirjastosuunnistus 2
Kirjastotila 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.2
Kirjat 16.1, 16.2
Kirjavinkkaus 4, 4.1, 4.2
Kirjoittaminen 3.2, 5, 18
Koodaus 22
Koodaustunti 22.3
Kohtaaminen 13.2
Kotiseutu 15
Kuvailmaisuus 1.2, 6, 12
Kuvakäsikirjoitus 19.1
Kuvankäsittely 12.1
Kuvanlukutaito 6, 12, 13.1
Kuvarunot 6, 22.6
Leikit 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 5
Leikkikalut 1.2
Lisätty todellisuus 23
Lukuharrastus 4, 4.1, 4.2
Lukeminen 4.1, 4.2, 5
Lukuharrastus 4.1, 4.2
Lukukokemukset 4.1, 4.2,
Lähdekritiikki 7, 10
Make Beliefs Comix 26
Medialukutaito 10
Mobiilikuvaus 1.5, 3.2, 3.3
Mobiililaitteet 1.5, 3.2, 8.4
Mobiilisovellukset 3.3, 12.1, 19.2
Monilukutaito 9, 11
Movie Maker 20.1
Näyttelyt 1.2
Ohjelmointi 22
Padlet 24
Paikallishistoria 15
Papuri 18.1
Pelaaminen 8.4, 10, 11
Poistokirjat 16
Pelinlukutaito 11
Pop up –koulu 14
Puppet Pals 12.3, 19.2
QR-koodit 2.1, 21
Quiver 23.4
Roolileikit 2.2, 3.2
Runot 5
Runokoneet 5
Runo-släm 5
Sanapilvet 6
Sanataide 5
Sarjakuvat 26
Seikkailut 1.1,
Scratch 22.5
Scratch Jr. 22.4
Seikkailukasvatus 1.4

Sosiaalinen media 1.2
Sovellukset 3.3, 6, 26
Stripgenerator 26
Suvaitsevaisuus 13.1
Sähkökirjat 18
Taikalamppu 12.2, 12.3
Tarinat 5, 15.1
Tiedonhaku 2.1, 3.2, 7, 8, 10, 15.1
Tiedonhallinta 7, 8
Tiedonhaun opetus 7, 8
Tietokilpailut 8.4, 25
Tietoraketti 8.4
Toisilta oppiminen 14
Trailerit 20, 20.4
Työpajat 1.5, 2.2, 3, 12, 13.1, 14, 15.3, 16.2
Täydennetty todellisuus 23
Uutiset 3.2
Valograffiti 12.4
Valokuvaus 1.2,1.3 3.2, 3.3, 12.1, 12.4
Valomaalaus 12.4
Vertaisoppiminen 14
Vinkkaus 4
Vintage Looks 12.1
Virtuaalisuus 23, 24
Visuaalinen lukutaito 12, 13.1, 15.1
Visual Poetry 6
Wevideo 20.3
Windows ive 20.2
Witty Comics 26
Yhdenvertaisuus 13.1, 13.2
Yhteisöllisyys 13.1, 13.2, 14, 15.3
ZooKazam 23.3
Äänimaisema 1.3