VIDEOVANKKURI

Videootit ry:n elokuvatyöpajoja kouluilla

Maija Kantola

Ammatillisen opettajankoulutuksen
kehittämishanke
2013
Ammatillinen opettajakorkeakoulu
Tampereen ammattikorkeakoulu

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU
Tampere University of Applied Sciences

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Ammatillinen opettajakorkeakoulu

Kantola, Maija

Opettajankoulutuksen kehittämishanke 45 sivua + 38 liitesivua
Huhtikuu 2013

Esittelen kehittämishankkeessani Videootit ry:n organisoimia Videovankkuri -elokuvatyöpajoja kouluilla. Projekti on Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittama valtakunnallinen mediakasvatuskokonaisuus, jonka tarkoituksena on vierailla eri kouluissa opastamassa lapsia ja nuoria tekemään omia mediailmaisuja.

Elokuvatyöpajojen antia lähestytään useista eri näkökulmista pohtien, mitä mediatyöskentely parhaimmillaan antaa osallistujilleen. Oma tekeminen auttaa oppilaita ymmärtämään median kieltä.

Teoreettisessa osiossa esitellään mediakasvatusta ja sen merkitystä. Elämme keskellä mediatulvaa, medioituneessa maailmassa. Ymmärtääksemme ympärillämme olevia median kuvallisia ja sanallisia viestejä tarvitsemme medianlukutaitoa. Mediakasvatuksen avulla opimme havaitsemaan ja tarkastelemaan mediaa ja sen vaikutuksia ja merkityksiä. Tällä tavoin saavutamme myös medianlukutaidon.

Mediakasvatus esiintyy perusopetuksen opetussuunnitelmassa viestinnän ja mediataidon alakokonaisuutena. Useat koulut tarvitsevat kuitenkin ulkopuolista yhteistyötä käytännön mediakasvatuksen opetukseen. Oppiaineiden integraatiolla ja yhteistyöllä erilaisten toimijoiden kanssa saadaan aikaan mielenkiintoista työpajatyöskentelyä.

Asiasanat: Videovankkuri, mediakasvatus, elokuvatyöpajat, oppiaineiden integraatio, yhteistyö

SISÄLLYSLUETTELO

1.	JOHDANTO	04
2.	VIDEOVANKKURI -PROJEKTIN KUVAUS	08
2.1.	Projektin tarkoitus	09
2.2.	Projektin rahoitus	10
2.3.	Laitehankinnat	10
2.4.	Videovankkurin sisältö ja toiminta	12
2.5.	Toimenpiteet ennen työpajaa	14
2.6.	Toimintatapakuvaukset	17
	2.6.1. Videovälähdykset	17
	2.6.2. Dokumentti ja näytelty lyhytelokuva	19
	2.6.3. Valokuvapajat	21
	2.6.4. Animaatiopajat	21
3.	ELOKUVATYÖPAJAT KASVATUKSEN NÄKÖKULMASTA	25
3.1.	Mediakasvatus	25
3.2.	Pedagogisia ajatuksia	27
3.3.	Yhteistyö ja verkostoituminen	36
4.	YHTEENVETO JA LOPPUPOHDINTAA	40
5.	LÄHTEET	43
6.	LIITTEET	46

1. JOHDANTO

Kuvallisella informaatiolla on koko ajan yhä suurempi merkitys elämässämme. Median kuvat, tekstit ja äänet täyttävät erilaisia tiloja kotoa kaupungille aina kouluunkin asti. Toisinaan jopa kuvalla todetaan olevan ylivalta suhteessa tekstiin. Mediakulttuurilla on kaiken kaikkiaan varsin merkittävä rooli nykyihmisen kokemusmaailmassa. Elinympäristömme onkin nykyään erittäin visualisoitunutta ja medioitunutta. Medioituminen viittaa erilaisten medioiden käytön lisääntymiseen elämässämme. Media on samanaikaisesti sekä ikkuna maailmaan että osa sitä. (Parko 2012; Suoranta 2003, 50.)

Media-sana on monikko latinankielisestä sanasta medium, välittäjä. Saamme median välityksellä tietoa eri asioista. Samalla media vetoaa meihin tunnekokemusten, näkökulmien ja asenteiden antajana ja muovaajana. Tämän seurauksena tavallaan näemme enemmän omin silmin ja sitä kautta ”koemme” entistä enemmän asioita ”omakohtaisesti” pelkästään olohuoneen sohvalla istuessamme. Useat havaintomme ja kokemuksemme eivät ole suoraan koettuja, vaan ne ovat muuttuneet mediaväitteiksi. Nämä meille välitetyt kokemukset ovat aina jonkun muun tulkitsemia. Näemme asioita, jotka kamera meille paljastaa tietämättä, mitä jää kameran linssin ulkopuolelle. Toimittajat rakentavat asioista kokonaisuuden ja tarjoavat sen eri kanavien kautta meidän tietoisuuteemme. (Parko 2012; Suoranta 2003, 50.)

Medioitumisen vaarana on uskoa median tarjoamia tuotteita puhtaina, objektiivisina todellisuuksina. On kuitenkin muistettava, että toimittajat ja kuvaajat valitsevat aina kuvattavat kohteensa omien arvojensa ja näkökulmiensa mukaan. Lisäksi yksilön oma todellisuus ei ole koskaan sama kuin median todellisuus.

Muutaman vuosikymmenen aikana myös teknologisoituminen on ollut voimakasta. Useat mediaan liittyvät laitteet ovat yleistyneet ja siirtyneet osaksi ihmisten arkea. Meillä on käytössämme välineitä, joilla voimme tuottaa itse mediailmaisuja. Lisäksi internet on mahdollistanut niiden jakamiset laajemmille yleisöille.

Perusopetuksen opetussuunnitelmassa yhdeksi aihekokonaisuudeksi on kirjattu viestintä ja mediataito. Päämääränä on ilmaisu- ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen, median aseman edistäminen ja sen merkityksen ymmärtäminen sekä median käyttötaitojen kehittäminen. Painotuksena on osallistuvaa, vuorovaikutuksellista ja yhteisöllistä viestintää. Oppilaat harjoittelevat mediataitoja sekä viestien vastaanottajana että tuottajana. (Opetushallitus 2004,18.)

Median tunkeutuessa joka paikkaan mediakasvatuksen tärkeys korostuu. Jotta pystyisimme hallitsemaan meitä ympäröivää mediaa tarvitsemme mediakasvatuksen antamia oppeja. Mediakasvatus sisältää suojelevan näkökulman, mutta sen tarkoitus on myös harjaannuttaa ihminen median aktiiviseksi ja kriittiseksi käyttäjäksi. (Kotilainen 1999, 31-42.) Lisäksi mediakasvatus sisältää median taustarakenteiden tuntemusta, teknisten taitojen oppimista, medianlukutaidon hallitsemista, viestintätaitojen karttumista ja informaatiotulvan hallintaa. (Mustonen 2001,33-34.) Oppiessamme näitä pärjäämme paremmin mediaviidakossa. Tällöin voimme nauttia median tarjoamista tuotteista, pystyen kuitenkin suhteutumaan kriittisesti mediaan tiedon tarjoajana sekä tarpeiden ja tunnelmien luojana.

Oman tekemisen kautta oppilas alkaa ymmärtää median käyttämää kieltä ja pääsee kurkistamaan sen takana oleviin lainalaisuuksiin. Media vaikuttaa meihin. Kun ymmärrämme sen vaikuttamiskanavat, voimme suhtautua kriittisemmin ympärillämme olevaan mediatulvaan. Kun oppii median vaikuttamismahdollisuudet saa myös itselleen välineen vaikuttaa muihin ja voi osallistua kansalaisvaikuttamiseen.

Opiskellessani media-alaa ensimmäistä kertaa 1990-luvun alussa oli meneillään kiihkeä videopaja-buumi. Videolaitteisto oli halventunut ja ensimmäistä kertaa kenellä tahansa oli mahdollisuus tehdä omia videoita. Samaan aikaan monilla paikkakunnilla perustettiin paikallistelevisioita, joiden ideana oli kertoa paikallisista asioista ja antaa kansalaisille mahdollisuus vaikuttamiseen. Videopajojen jälkeen erilaiset media-alan järjestöt ottivat toimintaansa median opettamisen erilaisissa työpajoissa ja koulutuksissa. Minun työni on liittynyt reilun kahdenkymmenen vuoden ajan lasten ja nuorten mediakulttuuriin järjestäen kahta festivaalia ja useita seminaareja sekä useita erimittaisia koulutuksia elokuvan tekemisestä. Työni alkoi Videootit ry:n palveluksessa ja vuosien jälkeen palasin uudelleen organisoimaan saman järjestön toimintaa. Kehitimme yhdeksi toimintatavaksi kiertävän mediakasvatuskokonaisuuden, Videovankkuri -projektin.

Esittelen ja pohdin kehittämishankkeessani käytännössä toteutettuja elokuvatyöpajoja mediakasvatuksen välineenä. Työn lähtökohtana on vuonna 2012 Videovankkuri projektissa kartuttamiani kokemukset. Kirjoitan kehittämishankettani kolmannen sektorin, media-alan järjestön, Videootit ry:n, näkökulmasta. Kehittämishankkeeni lähtee käytännön toiminnasta, jonka perustana on itse tekeminen. Lähestyn tekemistä elokuvan kautta, sillä se yhdistää loistavalla tavalla sekä mediaa että taidetta. Kirjoitus etenee johdannosta projektiesittelyyn. Olen kirjannut asioita, joihin pitää kiinnittää huomiota suunniteltaessa ja

toteutettaessa työpajoja kouluissa. Tämän jälkeen esittelen erilaisia pedagogisia suuntauksia, joihin Videovankkurin opetus pohjautuu. Pohdin kehittämishankkeessani myös koulujen oppiaineiden integraatiota sekä kolmannen sektorin ja koulun yhteistyötä.

Puhun kehityshankkeessani pääosin mediakasvatuksesta, sillä se sopii hyvin kattotermiksi opetukselle. Kuljetan termejä elokuva ja video synonyymeinä, sillä projektimme nimi on Videovankkuri, jonka toimintaan kuuluu lyhyiden elokuvien, media-ilmaisujen ja videoiden tekeminen. Joissain alaa käsittelevissä teksteissä puhutaan myös liikkuvasta kuvasta (katso Hakkarainen & Kumpulainen 2011), mutta en käytä termiä, sillä sanayhdistelmä ei sisällä ääntä.

Loppupohdinnassa mietin pedagogisia malleja, toiminnan haasteita ja onnistumisia. Ne auttavat jäsentämään myöhemmin opetusta ja kehittämään toteutettavia metodeita. Kehittämistyö palvelee järjestön toimijoita uusia projekteja suunnittelussa. Näitä kokemuksia ja toimintamalleja on mahdollisuus myös hyödyntää vastaavanlaisten projektien suunnittelussa ja toteuttamisessa.

VIDEOVANKKURI

VIDEOOTIT ry

www.videootit.fi

videootit@videootit.fi

FB: videootit | videovankkuri

Valmistuneet elokuvat:

www.kelaamo.fi/videovankkuri (edu)

Videovankkuri on Videoottiit ry:n (myöhemmin Videootit) suunnittelema ja toteuttama mediakasvatuksellinen elokuvahanke, joka on suunnattu kouluille ympäri Suomen. Se kiertää kouluissa opettamassa lapsia ja nuoria käytännönläheisesti median mahdollisuuksiin. Lapsia ja nuoria opastetaan käyttämään mediavälineitä erilaisissa video- ja valokuvatyöpajoissa.

Videovankkuri kiertää ympäri Suomea ennalta suunnitellusti ensisijaisesti kouluissa. Muita yhteistyökumppaneita ovat päiväkodit, lastensuojelulaitokset, pakolaiskeskukset, nuoriso- ja kulttuuritalot, kirjastot, kulttuuritalot ja museot. Yleisimmin opetus kohdistetaan lapsille ja nuorille. Osa koulutustoiminnasta suuntautuu myös opettajille sekä henkilöille, jotka voivat työssään viedä työpajassa oppimaansa eteenpäin. Työpajat kestävät parista tunnista neljään päivään. Kesto riippuu joko siitä, paljoko aikaa on käytettävissä tai siitä, mitä tehdään. Yleisin työskentelymalli on kahden päivän työpaja työskennellen joko ala- tai yläkoululla luokan kanssa. Animaatiopajat vievät enemmän aikaa. Joskus koulut toivovat useammalle ryhmälle opetusta, jolloin opetus keskittyy lyhyempiin harjoitteisiin. Ajankäyttö sovitaan etukäteen. Kouluttajat tuovat laitteiston tullessaan, mutta jokaisessa kohteessa tutustutaan myös kohteen omiin laitteisiin ja koulutetaan niiden hyödyntämiseen jatkossa.

Työmuotoina ovat oppilaiden kanssa toteutetut fiktio- , dokumentti- ja animaatiotyöpajat. Oppilaat suunnittelevat ja toteuttavat omia elokuviaan annetussa aikakehyksessä. Työskentelymenetelmiä voidaan soveltaa myös muihin ajallisiin toisin rakentuviin kokonaisuuksiin. Koska elokuvan tekeminen on luova prosessi, suunnitelmien ja metodeiden pitää olla joustavia, jotta työ saadaan valmiiksi.

Työpajat ovat suunnatut peruskouluille ja Opetusministeriön rahoitussuunnitelman vuoksi ensisijaisesti alakouluille. Samalla mallilla on kuitenkin työskennelty myös ammatillisissa kouluissa sekä erityisryhmien kanssa sekä opettajien koulutuksessa. Työtapoja voidaan käyttää myös hieman muunnellen varhaiskasvatuksen puolella. Toiminta sopii myös eritysryhmille.

Työpajoissa käsiteltävät aiheet voivat nousta koulun tarpeista, ajassa olevista yhteiskunnallisista asioista, oman kulttuuriperinnön pohjalta, nuoruuden tunnoista tai mielikuvituksen ja luovuuden voimasta. Video on väline ja työpaja prosessi käsitellä kulloinkin elokuvan kohteeksi valittua aihetta.

Työpajojen sisällölliset kärjet vaihtelevat. Joskus teema on vapaa ja keskiössä on itse elokuvan tekeminen. Toisinaan työpajakokonaisuus taas suunnitellaan

teemalähtöisesti. Yleisemmin tarjottuja teemoja ovat nuorten tunnot, oman kulttuuriperinnön säilyttäminen sekä suomalaisten että maahanmuuttajien kohdalla sekä luonto- ja ympäristönsuojeluun liittyvät aiheet. Aiheita voidaan napata myös vireillään olevista nuorten mediakilpailujen teemoista.

Videootit on kouluttanut työpaja -projekteissa elokuvan tekemistä jo vuodesta 1989. Videoottien arkistosta löytyy suunnitelmia ja budjetteja kiertävän videokoulutusyksikön perustamiselle jo 1990-luvun puolelta. Aika ei silloin ollut kuitenkaan valmis.

Suunnittelun pohjana oli aikaisemmat kokemukset erilaisista työpajoista, joissa keskityttiin lyhyisiin näyteltyihin elokuviin, dokumentteihin, animaatioihin, musiikki- ja taidevideoihin. Suunnitelmaan sisältyi ajatus työparityöskentelystä. Käytettävissä oleva raha pakotti kuitenkin varautumaan työntekoon yhden työntekijän voimin.

2.1. Projektin tarkoitus

Videovankkurin erilaiset elokuva- ja valokuvapajat tuovat mediaoppia luokkahuoneeseen. Opetuksen ja kokonaisprosessin tarkoituksena on välineiden haltuunotto ja median pohtiminen.

Projekteja voidaan pitää myös sosiaalisena taideprojektina. Tarkoituksena on antaa lapsille ja nuorille uusia välineitä itsensä ilmaisuun sekä kokemusten ja elämysten vastaanottamiseen. Prosessin aikana oppilaat pääsevät harjoittelemaan omaa ilmaisuaan sekä esteettisten valintojen kautta että fyysisesti esiintymällä. Osallistujat saavat tietoa ja taitoja mediasta sekä valokuvasta ja eri elokuvan tyyleistä taiteenalana. Projektin lopputuloksena lapset ja nuoret tekevät oman elokuvansa tai kuvaavat valokuvia.

Itse suunnittelemiaan elokuvia tekemällä oppilaat saavat oman äänensä kuuluviin. Tämä pitää sisällään oman elämän reflektointia, identiteettinsä etsimistä ja elämänsä peilaamista omaa kulttuuritaustaansa vasten. Omalla tekemisellä voidaan myös vaikuttaa muihin. Itse tehty elokuva voi olla kansalaisvaikuttamisen väline.

Omaan tekemiseen sisältyy osallistavaa ryhmätyötä. Toiminnan kautta voidaan harjoitella yhteistyötä. Yhdessä tekeminen sekä onnistunut lopputulos antaa positiivisen kokemuksen ja sen avulla päästään myös voimaannuttavaan tun-

teeseen. Parhaimmillaan työpajatyöskentely antaa aineksia myös itsetunnon kehittymiselle.

2.2. Projektin rahoitus

Videovankkuri -projektin suunnittelu alkoi vuonna 2011. Videootit haki Opetus- ja kulttuuriministeriöltä rahaa Lapset ja media -ohjelmasta. Lapset ja media kokonaisuuden tarkoituksena on edistää medialukutaitoa ja lapsille turvallista mediaympäristöä. Rahoitus on tarkoitettu hankkeille, joissa kehitetään medi-akasvatusta erilaisissa toimintaympäristöissä. mm. kirjastoissa, päiväkodeissa, esi- ja alkuopetuksessa sekä koululaisten aamu- ja iltapäivätoiminnassa ja koulun kerhotoiminnassa. Hankkeissa tutkitaan myös lasten mediaympäristöä ja -kulttuuria.

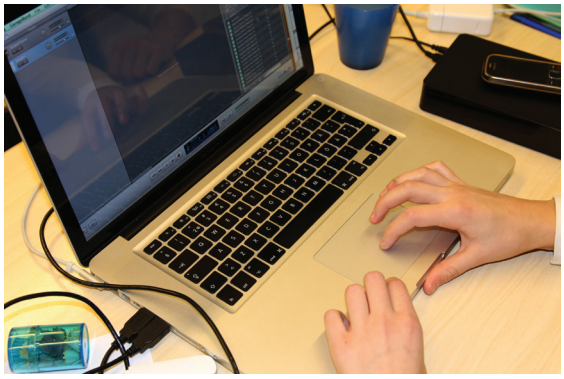
Apuraha varmistui marraskuussa 2011. Videootit ry sai käytettäväkseen 80 000 € tähän tarkoitukseen. Itse toiminta alkoi vuoden 2012 alussa. Olen ollut pääkoordinaattori hankkeen suunnittelussa sekä vastannut projektin tuottamisesta. Olen myös toiminut hankkeen pääkouluttajana puolen vuoden ajan.

Järjestö haki rahaa myös eri kulttuurirahastoilta samaan tarkoitukseen. Osa Videovankkurin rahoituksesta saatiin kunnilta tai muilta yhteistyötahoilta osto-palveluina. Näin projektiin käytettävä rahasumma nousi 100 000 euroon. Oppi-laat eivät itse maksaneet koulutuksesta.

2.3. Laitehankinnat

Järjestö sijoitti saamastaan apurahasta lähes 20 000 € laitteisiin. Projektin kannalta oli tarkoituksenmukaista ostaa kutakin tuotetta neljä kappaletta, sillä se helpottaa laitteiden opettamista luokkahuoneessa. Neljä samalla lailla var-usteltua laitesalkkua on minimimäärä välineitä 20 – 25 oppilaan työskentelylle. Työskentely perustuu ryhmätöihin, joten jokaiselle pienryhmälle on hyvä olla omat laitteet. Mielekäs pienryhmän koko on 5 – 6 ihmistä.

Sinänsä työpajatyylinen toimintaan ei tarvita kalliita laitteita, ellei sitten laitteilla



halua tehdä myös ammattimaista työtä. Laitehankinnoissa kannattaa miettiä, mikä tuotettujen elokuvien loppusijoitus on ja minkätasoista kuvaa ja ääntä haluaa. Nykyään useista valokuvakameroista, kännyköistä ja iPodeista löytyy videokamerat ja jonkintasoinen mikrofoni. Tietokoneiden mukana saa editointi-ohjelman, jolla pääsee alkuun. Pienellä rahalla on mahdollista investoida myös animaation kuvakaappaukseen tarkoitettuja ohjelmia.

Videoottien tietokoneisiin hankittiin editointiohjelmat, joilla voi työstää elokuvaa myös ammattimaisesti. Laitevalinnat mahdollistavat niiden laajemman käytön myös opetuskäytön ulkopuolella. Jokainen laitesalkku sisältää Mac Book Pro kannettavan tietokoneen, johon on asennettu Adoben Production Premium paketit, jotka sisältävät työskentelyn kannalta tärkeät Premiere editointiohjelman ja Photoshop kuvankäsittelyohjelman.

Haaveena oli ostaa astetta kalliimmat kamerat, joiden tekniset ominaisuudet (ääni: xrl -mikrofoniliitännät) olisivat kestävämmät. Ajatuksena oli antaa osallistujille myös kokemus, missä he voivat kerran tuottaa elokuvia ammattimaisilla välineillä. Taloudellisista syistä päädyimme hankkimaan huokeammat kamerat, joissa oli miniplugi mikrofoniliitännät. Mikrofoneiksi hankimme suuntamikrofonit, ja niihin zeppelin -tuulisuojat. Jokainen salkku sisältää myös kuulokkeet, jatkojohdon sekä mikrofonin johdot. Lisäksi työpajoissa on mukana myös jalustat. Taloudellisista syistä jouduimme hankkimaan huokeita videojalustoja.

Animaatiotyöskentelyä varten kahteen tietokoneeseen hankittiin Dragon Frame -ohjelmat. Nämä toimivat yhdessä valokuvakameroiden kanssa. Ohjelmalla voidaan kuvata jokainen liike omana pysähdyskuvanaan, ja ohjelma yhdistää kuvat toisiinsa, jolloin saadaan aikaan liikkeen illuusio. Kahteen kameraan ostettiin animaatiotyöskentelyä varten myös verkkovirtalaitteet, jotta kuvausprosessi ei häiriintyisi akun vaihtamisesta.

Erillisessä pakkauslaatikossa kulkee valokuvauspajaan hankitut laitteistot. Tämä sisältää neljä järjestelmäkameraa laukkuineen sekä salamavalosetin.

Äänityöskentelyä varten hankittiin Zoom -äänitin, jota on helppo käyttää erilaisten tehosteäänien sekä musiikin äänittämiseen.

2.4. Videovankkurin sisältö ja toiminta

Videovankkurin koulutukseen osallistuvien oppilaiden on mahdollista tutustua dokumentin, draamallisen elokuvan, animaation, musiikki- tai taidevideon tekemiseen. Valokuvapajoissa tutustutaan dokumentaariseen ja lavastettuun valokuvaan. Työpajoja voidaan muovata myös kohderyhmän tai tilanteeseen mukaan. Sisällöllisesti työpajoissa on mahdollista käsitellä periaatteessa mitä tahansa aihetta.

Videovankkuri tarjoaa koululle joko elokuva- tai valokuvapajaa. Enemmistö työpajoista on kahden päivän mittaisia ja liittyvät elokuvaan. Tekemisen tyyli päätetään etukäteen. Valokuvapajassa käytetään eri välineitä kuin videopajassa. Animaatiopaja vaatii toteutukseltaan pidemmän ajan. Tietyissä tilanteissa joku yhteistyökumppani tai projektin osarahoittaja toivoo tiettyä toteuttamistapaa. Usein miten päätöksen tekee etukäteen Videovankkurin työntekijä tarjoten tiettyä toteuttamistapa heti ensiyhteydenotossa.

Koulujen rehtorit ja yhteysopettajat saavat etukäteen kirjeen, jossa annetaan tarkempaa tietoa työpajapäivistä. Kirjeessä kerrotaan myös toimintatavoista ja siitä, mihin toiminnalla pyritään. Videopajoja esittelevässä kirjeessä on kannustettu lapsia ja nuoria dokumentaariseen ilmaisuun, joskin näyteltyjä elokuvia ei ole kuitenkaan täysin kielletty. Lisäksi oppilailta toivotaan paneutumista aiheeseen, ja heittäytymistä tekemiseen, jotta lopputuloksista tulisi mukavia. Huumoria ei kielletä, mutta parodioiden parodiat, ajattelemattomuudella syntyvät ihmisarvoa alentavat jutut, pelkät tyhmyydet ja ”läskiksi laittaminen” kielletään, sillä ne eivät edistä työprosessia.

Yleensä elokuvapajojen teemojen valinta on vapaa. Toiveena on lasten ja nuorten omat mielipiteet ja aiheen omakohtaisuus. Kirjeen mukana on lähtenyt myös apulista erilaisista aiheista, joita voidaan käsitellä, jos mitään muuta ei tule mieleen. Animaatiopajojen tarinoita on etsitty etukäteen eri yhteistyökumppaneiden välityksellä. Tarinat ovat liittyneet enimmikseen työpajan alueen kulttuurihistoriaan.

Videovankkuri on reagoinut erilaisiin lapsille ja nuorille tarkoitettuihin videokilpailuihin ja lähettänyt kilpailukutsut aiheineen kouluille. Oppilaat ovat siis voineet

valita haluavatko osallistua kilpailuun vai tehdä elokuvan omasta aiheestaan. Kilpailujen säännöt on kuitenkin tarkastettu etukäteen, sillä säännöt voivat pidättää elokuvien oikeudet erilaisia markkinointitarkoituksia varten. Tällaiset kilpailutiedotteet on jaettu Videovankkurin Facebook -sivulla, mutta Videootit järjestö ei halua omassa toiminnassaan olla osallinen minkään tahon mainontaa.

Nuorten tunnot

Projekti antaa äänitorven tekijälleen. Osallistuvien nuorten on mahdollisuus kertoa projektin avulla itselleen tärkeistä asioista. Aiheet voivat liittyä iloon tai suruun. Tärkeällä sijalla on tarinoiden omakohtaisuus.

Kansanperinteen säilytys

Työpajoissa tuotetaan video-, animaatio- ja valokuvamateriaalia suomalaisesta kansanperinteestä ja paikkakunnan historiasta. Elokuvien aiheena voi siis olla oman paikkakunnan tarinat, uskomukset ja historialliset tarinat. Jos kohteen lähellä on museo tai tarinaan liittyvä rakennus, voidaan tehdä fiktiivisiä näytelmiä. Materiaalia voidaan kerätä joko dokumentaarisesti tai työstää aiheesta animaatio. Yhteistyötä pyritään tekemään paikallisten kulttuuritoimien ja museoiden kanssa.

Oma kulttuuri

Varsinkin maahanmuuttajataustaisten lasten ja nuorten kanssa tehdään elokuvia, jotka liittyvät heidän omaan kulttuuritaustaansa. Elokuvien avulla voidaan esitellä muille oman kulttuurin erityispiirteitä, kuten tapoja, juhlia, tavaroita, vaatetusta tai ruokia. Maahanmuuttajat voivat myös kertoa tarinoita matkastaan Suomeen.

Työpajaan osallistuvat aloittavat aiheidensa työstämisen ennen työpajaa. Työpajan aikana he saavat opin laitteiden käytöstä, jotta voivat ryhmissä sekä kuvata että äänittää suunnittelemansa elokuvan. Osallistujat myös editoivat eli jälkikäsittelevät kuvaamansa materiaalin haluamaansa järjestykseen. Päivän päätteeksi elokuvat katsotaan ja ryhmät kertovat tekemisen prosessista.

Videovankkurin koulutuspäivinä valmistuneet elokuvat julkaistaan myöhemmin Koulukino ry:n ylläpitämällä Kelaamo -internet sivulla, mikä on nuorille elokuvantekijöille tarkoitettu sivusto. Sivustolla on edu -osasto, mihin kerätään erilaisissa työpajoissa valmistuneita elokuvia. Videootit ry:llä on siellä oma osionsa. Julkaisuluvan saaneet työt ladataan Kelaamon sivulle. Kelaamon työntekijän julkaisee ne parin päivän sisällä kaikkien nähtäväksi. Tämän jälkeen Videoottien henkilökunta lähettää koulun yhteyshenkilölle tiedotteen, missä on

mainittu elokuvien suorat linkit.

Työpajojen prosessit taltioidaan valokuvaten. Nämä kuvat on katsottavissa Videoottien Facebook sivuilta parin päivän sisällä itse työpajasta. Joitain elokuvia tuodaan esille nostoina myös Videootit ry:n Facebook sivulla sekä kotisivulla. Facebookin mahdollisuuksia hyödynnetään myös erilaisten tapahtumien ilmoittamisessa sekä äänestyskilpailujen järjestämisessä.

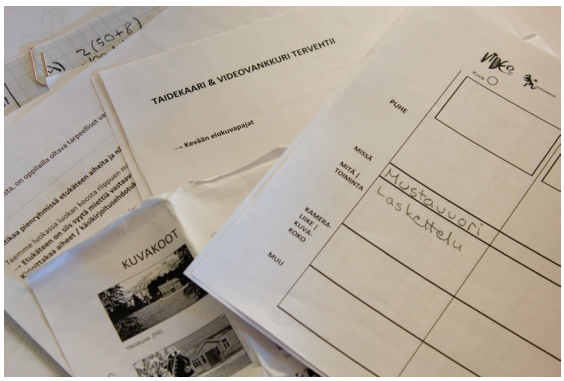
Vuoden lopuksi valmistuneista elokuvista valitaan muutama käännätettäväksi ja tekstitettäväksi. Englanniksi tekstitetyt elokuvat lähetetään maailmalle lasten- ja nuorten videofestivaaleille ja teemallisille festivaaleille.

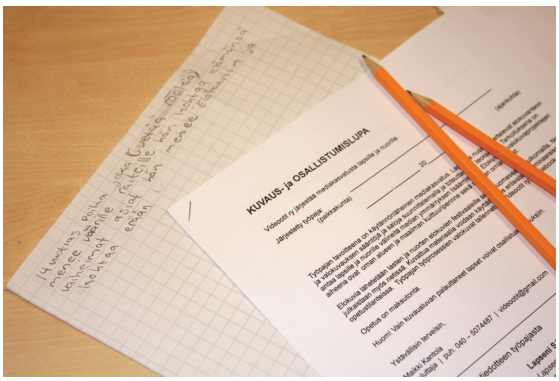
Facebook: Videootit | Videovankkuri
Kotisivu: www.videootit.fi
Elokuvat: www.kelaamo.fi/videovankkuri (edu)

2.5. Toimenpiteet ennen työpajaa

Työpajakierros suunnitellaan puolen vuoden jaksoissa. Etukäteen mietitään järkeviä kohteita ja reittejä. Ihanteellista on olla viikosta kahteen samalla alueella, josta keskitetysti kuljetaan eri puolille tai rakentaa kierros niin, että kohteet etenevät reitin varrella loogisesti. Suomen kokoisessa maassa pistokeikat eivät ole taloudellisesti järkeviä. Suunnitelmiin vaikuttaa myös ostopalvelut, majoitusmahdollisuudet sekä muunlainen yhteistyö. Koulut eivät periaatteessa voi tilata Videovankkuria, joskin aktiivisuus saatetaan myöhäisemmässä vaiheessa palkita uusia reittejä suunniteltaessa. Videovankkurin tuottaja ottaa yhteyttä kouluihin ja tarjoaa heille koulutusjaksoa.

Alkusuunnittelussa pohditaan reitit, aikataulutetaan kierros ja etsitään yhteystiedot potentiaalisille yhteistyökumppaneille. Tämän jälkeen tuottaja ottaa yhteyttä koulun rehtoriin, esittelee työpajan sisällön, keskustelee tiloista, luvista ja ruokailusta sekä sopii koulutusjakson päivämäärät. Työpaja on tarkoitettu yhdelle luokalle. Työskentelyyn voi osallistua kerrallaan maksimissaan 25 ihmistä. Rehtorin tehtävä on etsiä koulusta opettaja ja oppilaat, ketkä osallistuvat koulutukseen sekä hoitaa tarvittavat tilat. Puhelun jälkeen rehtorille lähetetään sähköpostitse kirje, missä kaikki Videovankkurin koulutuspäiviin liittyvät asiat on esitetty kirjallisesti. Kirje sisältää myös etukäteistehtävän yhteysopettajalle. Sähköpostin liitetiedostossa on myös työpajaan osallistuvien lasten vanhemmille tarkoitettu lupalappu sekä koulutuksessa käytettävät kahdeksan





Etukäteismateriaalia koululle.

kuvan kuvakokosarja sekä kuvakäsikirjoituslomake.

Rehtorin ilmoitettua opetukseen osallistuvan luokan opettajan yhteystiedot, häneen otetaan yhteyttä ja keskustellaan päivän vaiheista. Opettajalle lähetetään vielä toistamiseen tietoa työpajapäivistä, vanhemmille lähetettävä lupalappu sekä monistettavaksi tarkoitettuja tehtäväpapereita. Opettajan toivotaan tarkastavan koulun osoitetiedot ja opetuksen kellonajat sekä lähettämään paikkakunnalla olevien tiedotusvälineiden sähköpostiosoitteet.

Elokuvien suunnitelmat

Opettaja saa ohjeet, kuinka maksimissaan neljä pienryhmää pohtii etukäteen elokuviensa aiheita. Käsikirjoitusten ei tarvitse olla loppuun asti hiottuja, mutta aihe on hyvä tietää, jotta oppilaat osaisivat varata elokuvaansa tarvittavia rekvisiittoja mukaansa. Opettajia pyydetään lähettämään elokuvien aiheita ja käsikirjoituksia viikkoa ennen työpajaa. Tällöin Videovankkurin ohjaaja voi tutustua niihin etukäteen ja lähettää niistä mahdollisia kommentteja ja parannusehdotuksia.

Animaatiotyöpajat vaativat enemmän etukäteistoimintaa. Luokka voi toteuttaa enimmillään kaksi animaatiota. Ennen työskentelypäiviä molemmilla pienryhmillä pitää olla animaatioiden tarinat valmiina. Tarinoita voidaan etsiä esimerkiksi kirjallisuudesta (kansantarinat), dramatisoida historiantapahtumia tarinaksi, pyytää jonkun ulkopuolisen kirjoittamaan tarinan (kylän vanhimmat), saduttaa oppilaita. Animaatio voi olla mielikuvituksellinen fiktiivinen tarina, mutta se voi olla myös dokumentaarinen juttu, joka tukeutuu tosiasioihin. Animaatiokäsikirjoituksen kohdalla on tärkeää muistaa, ettei käytetä kenenkään tekijänoikeudenalaista tekstiä. Animaatioteksti lähetetään etukäteen Videovankkurin ohjaajalle, joka lukee tarinan, kirjoittaa huomioitaan ja listaa tarinaan tarvittavat taustat ja hahmot sekä rekvisiitat. Pala-animaatio on animaation lajeista helpoin ja

nopein toteutettava – toki elokuvan voi toteuttaa muillakin tavoilla. Ennen animaatiopäivää oppilaiden pitäisi tehdä valmiiksi myös animaatiossa käytettävät hahmot, taustat ja tarinan kannalta oleelliset rekvisiitat. Näiden tekemiseen on kirjoitettu opettajia varten erilliset ohjeet.

Tilat

Opettajan pyydetään varaamaan sama luokka Videovankkurin käyttöön opetuspäiviksi, jotta laitteita ei tarvitsisi kuljettaa paikasta toiseen. Perusluokka soveltuu erinomaisesti myös Videovankkurin opetusareenaksi, sillä pulpetteja voi siirrellä ryhmätyötä silmälläpitäen eri paikkoihin ja pulpettien päälle voi asentaa kannettavat tietokoneet editoimista varten. (ATK luokka tai auditorio eivät sovellut tähän tarkoitukseen.) Elokuviin on tarkoitus tuottaa myös musiikkia ja muita äänellisiä elementtejä. On hienoa, jos tätä tarkoitusta varten voi tehdä yhteistyötä koulun musiikinopettajan kanssa. Olisi myös hyvä, jos työpajan viimeiseen päivään saisi varattua muutamaksi tunniksi musiikkiluokan, missä oppilaat voisivat tuottaa tarpeellisia ääniä. Tämän lisäksi muut tarvittavat tilat liittyvät käsikirjoitusten aiheisiin. Jokainen työskentelypaikka pitää varmistaa etukäteen ja pyytää asianomaiset luvat. Esimerkiksi kauppaan ei voi mennä kuvaamaan ilman lupaa.

Luvat

Työpajoissa tehdyt elokuvat ja työskentelyprosessista otetut kuvat julkaistaan netissä ja niitä on tarkoitus levittää erilaisiin kilpailuihin ja tapahtumiin. Koska kouluissa työskennellään alle 18 -vuotiaiden oppilaiden kanssa, joten alaikäisten lasten ja nuorten vanhemmilta tarvitaan suostumus heidän osallistumiseensa. Vanhemmat antavat siis allekirjoituksellaan luvan lastensa kuvien ja julkaisemiseen sekä valokuvana että elokuvana. Luvassa on maininta myös mahdollisesta medianedustajan vierailusta. Videovankkuri lähettää lehdistötiedotteita työpajoistaan kullakin vierailupaikkakunnalla ilmestyneisiin lehtiin. Näin luvan saaneet voivat vastata myös television, radion ja lehdistön esittämiin kysymyksiin.

Opettajan ja oppilaiden ennakkotehtävät

° Koulun ja opettajan yhteystietojen lähettäminen

- Kellonaikojen varmistaminen
- Tilan varmistaminen:
  - sama koululuokka kaikille työpajapäiville
  - musiikkiluokan varaaminen viimeiselle päivälle
  - muiden kuvauksissa tarvittavien tilojen varmistaminen ja lupien pyytäminen
- Lupalappujen lähettäminen oppilaiden kautta vanhemmille allekirjoitettavaksi
- Elokuvien aiheiden suunnittelu ja lyhyiden synopsisten kirjoittaminen
- Suunnitelmien lähettäminen ohjaajalle viikko ennen työpajaa
- Elokuvassa tarvittavien rekvisiittojen listaaminen ja mukaan ottaminen ensimmäiseksi työpajapäiväksi
- Animaatiotyöpajassa tarinan valinta, sen lähettäminen ohjaajalle sekä lisäkommenttien ja ohjeiden jälkeen tarinaan liittyvien hahmojen, taustojen ja rekvisiitan tekeminen

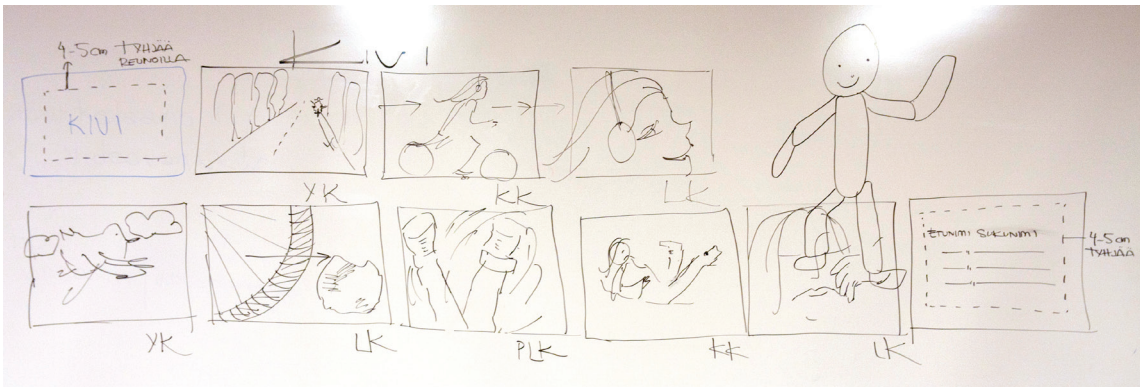
Laitteet työpajassa

Videovankkuri tuo koululle mukanaan elokuvan tekemiseen liittyvät laitteet (neljä yksikköä kameroita ja kannettavia tietokoneita leikkausohjelmistoineen). Koulutuspaikan ei periaatteessa tarvitse huolehtia laitteista. Jos koululta löytyy kameroita, editointiyksiköitä ym, on ne hyvä varata mukaan koulutuspäivien ajaksi. Vierailupäivien aikana on mahdollista saada myös tutorointia koulun omien laitteiden käyttämisessä. Valokuvaosuuden läpiviemiseksi on hyvä, jos osallistujilla on mukanaan omia digitaalikameroita.

2.6. Toimintatapakuvaukset

2.6.1. Videovälähdykset

Videovälähdys perustuu lyhyeen toiminnalliseen tuokioon, missä oppilaat toteuttavat pienryhmissä kameraleikkauksella toteutettuja elokuvia. Oppilaat jaetaan heti ensimmäisen tunnin aikana neljään pienryhmään. Tunnin alussa käydään läpi esimerkein fiktiivisen tarinan kuvallista kerrontaa kuvakokojen vaihteluun perustuen. Ohjaaja kertoo esimerkkitarinan ja esittää tarinasta kuvakäsikirjoituksen joko piirtäen tai valmista kuvasarjaa näyttäen. Esimerkkitarinan kertomisen yhteydessä selitetään draaman kaari ja alun, keskikohdan ja lopun merkitys tarinan kehittelyssä. Oppilaat saavat tehtäväkseen tarinan suunnittelun, joka perustuu 6 – 8 kuvaan. Ryhmille jaetaan kuvakäsikirjoituslomake



ja kahdeksan kuvan kuvakokosarja, jota heidän on hyödynnettävä kuvakäsikirjoitusta piirtäessään. Tarinan aihe voi olla vapaa tai siinä voi olla joku teema. Oppilaille esitellään myös idea kameraleikkauksella toteutettavasta kuvaamistavasta. Jokaiselle ryhmälle jaetaan myös kaksi tyhjää A4 tai A3 arkkia (voivat olla värillisiä) sekä tussit. Ensimmäiseen vaakasuoraan paperiin kirjoitetaan keskelle elokuvan nimi ja toiseen paperiin allekkain tekijöiden nimet.

Ohjaaja on kiinnittänyt kamerat etukäteen valmiiksi jalustoihin. Kameroihin ei kiinnitetä ulkopuolisia mikrofoneja. Tarinat täytyy suunnitella enemmänkin visuaalisia tapoja käyttäen kuin ääneen pohjautuen.

Lyhyen työpajan tarkoituksena on kameran haltuunotto, draamallisen harjoitteen toteuttaminen sekä kuvakokojen vaihtelun ymmärtäminen tarinan eteenpäin viemisessä. Ajallisista rajoitteista johtuen mikrofonit jäävät pois, sillä niiden käyttöä ei ehdi ohjaamaan varsinkaan 90 -minuuttisessa työpajassa.

Oppilaiden suunnitellessa tarinoita ja piirtäessä kuvakäsikirjoituksia kullekin ryhmälle esitellään erikseen kameran kuvausnappi sekä zoomaus. Kameroiden esittelyn jälkeen työskentely keskeytetään hetkeksi ja esitellään oppilaille tehtävän kannalta tärkeimmät kuvaussäännöt.

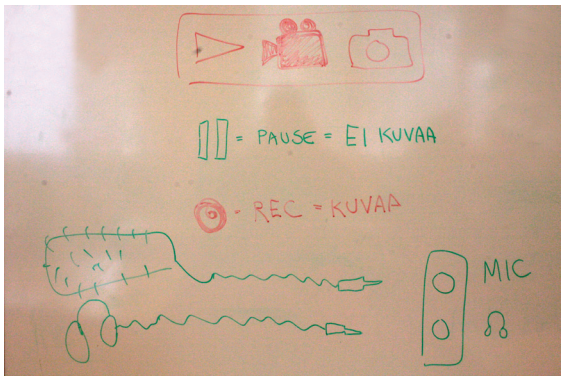
Kukin ryhmä pääsee kuvaamaan heti, kun heidän tarinansa on valmis. Varsinkaan 90 -minuutin työpajassa ei suunnitteluun ole liikaa aikaa, joten toiminnan täytyy edetä varsin ripeästi. Ohjaaja kirjaa ryhmiltä heidän tarinoidensa nimet. Oppilaiden kuvatessa ohjaaja tekee valmiiksi kansiot jokaisen elokuvan materiaaleille.

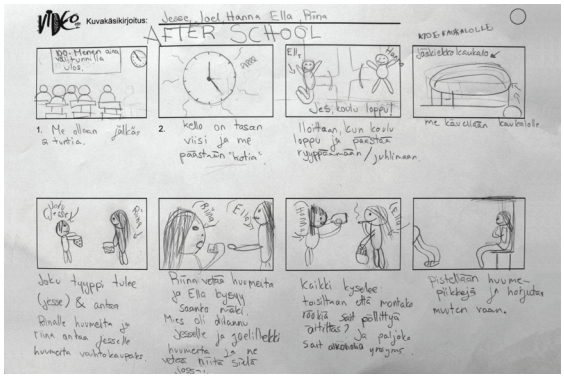
Ryhmien materiaalit laitetaan tietokoneelle siinä järjestyksessä kun oppilaat saapuvat valmiiden kuvaustensa kanssa luokkaan. Ohjaaja laittaa kuvatut klipit koneella olevan editointiyksikön aikajanalle. Jos aikaa on käytettävissä ohjaaja korjaa oppilaiden ohjeiden mukaan mahdolliset virheet. Jos kone on mahdollista liittää datatykkiin, muidenkin ryhmien jäsenet voivat katsoa leikkausprosessia.

Kukin ryhmä katsoo oman elokuvansa.

Työpajan jälkeen elokuvat ladataan Kelaamon sivulle, edu -osioon, www.kelaamo.fi/videovankkuri. Opettajille lähetetään tiedote, kun Kelaamon henkilökunta on julkaissut elokuvan sivustollaan.

2.6.2. Dokumentti ja näytelty lyhytelokuva





Kahden päivän dokumentti- ja näytellyissä lyhytelokuvapajoissa pohditaan yhdessä elokuvien suunnitelmia, kirjoitetaan käsikirjoituksia ja piirretään kuvakäsikirjoituksia.

Videovankkurin ensimmäisellä oppitunnilla tarkastellaan joko etukäteen

kirjoitettuja tai tunnin aikana koostettuja käsikirjoituksia. Tämä vaihe on ehkä kaikkein haastavin. Jos suunnitelmaa ei ole, saattaa tyhjän paperin paniikki iskeä ja eteneminen käy tyhjäkäynnillä. Tällöin oppilaita jututetaan ja he voivat ensin tehdä ajatuskartan tai listata omia kiinnostuksiensa kohteita täysin yksilötehtävänä. Tämän jälkeen papereita verrataan ja katsotaan, löytyykö sieltä yhtäläisyyksiä. Ohjaaja voi myös tarjota joitain yleisiä aiheita, joihin oppilaita kannustetaan tarttumaan. Jos oppilailla on suunnitelmia tai pidemmälle vietyjä käsikirjoituksia, haasteena on muutosehdotusten käsittely. Ennen tätä vaihetta voi esitellä elokuvateollisuuden työnimikkeitä ja tuottajan roolia, joka näyttää ideoille joko vihreää, keltaista tai punaista valoa, sen mukaan, kuinka valmiina ideana hän käsikirjoitusta pitää.

Elokuva-aiheiden muokkaamisella ei ole tarkoitus muuttaa oppilaiden mielipiteitä. Ideana on useimmiten löytää elokuvalle jokin näkökulma, saada tarinaan vivahteikkuutta ja hieman syvempää tarkastelutapaa sekä muuntaa elokuvan rakennetta dramaturgisesti selkeämpään muotoon.

Ensimmäisen aamupäivän aiheina on myös laitteisiin tutustuminen sekä yleisten ohjeiden antaminen kuvaamiseen ja elokuvakerrontaan. Oppilaiden kanssa tutkitaan eri kuvakokoja ja tarinan jouhevaa etenemistä kuvakokoja hyödyntäen. Oppilaat tutustuvat myös kameroihin, jalustoihin ja mikrofoneihin.

Ensimmäisen päivän toinen puolisko on pyhitetty kuvaamiselle. Oppilaat kuvaavat itse elokuvansa.

Toisena päivänä on vuorossa editoiminen sekä musiikin tekeminen. Prosessin lopussa katsotaan elokuvat ja keskustellaan prosessin vaiheista palautekeskusteluin.

2.6.3. Valokuvapajat

Ohjaajan ja oppilaat pohtivat yhdessä kuvausideoita ja laadimme tarkempia kuvassuunnitelmia piirtämällä. Orientaatioksi voi havainnoida lavastetun ja dokumentaarisen valokuvan hienovaraisia eroja katselemalla kuvaesimerkkejä. Tämän jälkeen tutustutaan kameran toimintaa ja jalustan käyttöä. Lisäksi tarkastellaan tarkemmin oman kameran ominaisuuksiin ja tehdään pieniä kuvaustehtäviä. Tarvittaessa rakennetaan pieni studio ja perehdytään sen toimintaan. Oppilaat toteuttavat valokuvaprojektinsa aiheesta ja tyylilajista (dokumentaarinen/lavastettu) riippuen sisä- tai ulkotiloissa. Kuvausten jälkeen oppilaat saavat perehdytystä kuvankäsittelyssä. Valokuvien viimeistelyn jälkeen ne asetetaan esille ja keskustellaan lopputulosten lisäksi prosessista.

2.6.4. Animaatiopajat

Animaationtekemisenprosessi alkaa tarinan kehittelystä tai etsimisestä. Kun tarina on kehitelty tai löydetty oppilaat tekevät hahmot, taustat ja juonen kannalta merkittävät rekvisiitat. Työpajan pituuteen vaikuttaa, tekevätkö oppilaat nämä vaiheet omatoimisesti kirjallisia ohjeita apuna käyttäen vai aloitetaanko työpaja tarinan kehittelystä.

Pala-animaatio on ehkä helpoin tekniikka tarinan muuntamiseen animaatioksi. Pidemmälle aihetta opiskeltuaan ryhmä voi toteuttaa elokuviaan muovailu- tai nukketekniikalla, piirros- tai tietokoneanimaationa. Pixilaatiot, missä ihminen on itse tavallaan animaationukke, sopivat hyvin lyhyiden harjoitteiden tekniikaksi.

Ryhmä on voinut tehdä etukäteen tarinaan liittyvät hahmot, rekvisiitat ja taustat. Tällöin ensimmäisenä työpajapäivänä katsotaan, että kaikki on tehty. Dokumenttikamera on hyvä eri hahmojen esittelyyn. Näin hahmot voidaan heijastaa valkokankaalle.

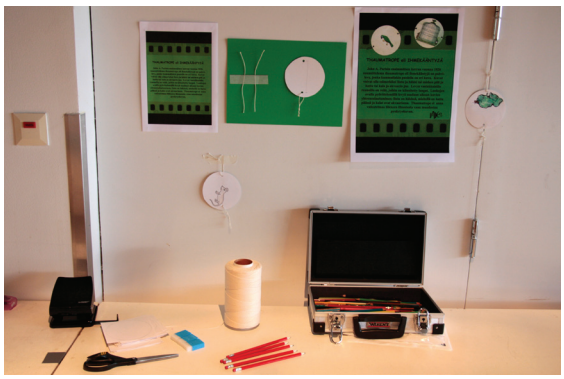
Ennen piirtämistä kannattaa miettiä, millä tyylillä tarina toteutetaan.

Pyritäänkö realismiin hahmojen ja miljöön osalta, tyylitelläänkö kaikki jollain tietyllä tekniikalla vai toteutetaanko tarina esimerkiksi perusmuodoista rakennetuilla hahmoilla. Kyse on taiteellisesta prosessista, eri tyyleillä leikittelystä. Materiaalien värimaailman, väritystavan ja tekniikan valinta vaikuttaa lopulliseen tulokseen. Lopputulos näyttää erilaiselta, jos kaikki piirretään mustalle kartongille väriliiduin tai valkoiselle kartongille sormivärein. Etukäteen voi miettiä myös, piirretäänkö hahmot tai taustat mahdollisimman näköisiksi vai viitteellisiksi. Joskus lopputulos on voimakas pelkästään mustavalkoisena.

Esteettisten valintojen lisäksi kannattaa etukäteen miettiä taustojen ja hahmojen mittakaavaa. Koska oppilaat tekevät näitä ryhmätyönä niin, että jokainen saa jonkin osan tehtäväkseen, on hyvä etukäteen sopia, minkä kokoisia he kaikesta tekevät. Kun taustat, rekvisiitat ja hahmot sovitetaan lopulta samaan animaatioon, on niiden sekä esteettisesti että kokonsa puolesta sovittava yhteen.

Työpajaan osallistujat piirtävät itse hahmot ja taustat, mutta aikuisten on syytä olla mukana valintaprosesseissa ja tarkkailla, että kaikkien tyyli ja mittasuhteet pysyvät sovittuina. Työn määrä ja luovuus näkyy aina positiivisesti lopputuloksessa.

Työskentelyn etenemiseen vaikuttaa, montako animaatiota päivien aikana tehdään. Jos ryhmässä tehdään vain yhtä animaatiota, oppilaat tekevät sitä pienryhmissä aina osan kerrallaan pienryhmien vaihtuessa noin 30 minuutin välein. Jos animaatioita tehdään kaksi (tai useampi), luokka jakaantuu oman ryhmänsä jäsenien kanssa ja oppilaat työskentelevät koko ajan oman projektinsa parissa. Kummassakin tilanteessa voidaan oppilaiden kanssa tietyn ajoin opiskella tavallisia kouluaineita tai tutustua animaatioon ja elokuvaan muiden tehtävien kautta. Animaation tekemisen lisäksi on siis hyvä varata muita tehtäviä. Prosessi kestää useamman päivän ja vaatii pitkäjännitteisyyttä, jolloin otteen herpaantuessa voidaan hetkittäin tehdä muuta tai jakaa ryhmiä vielä pienempiin yksiköihin, jolloin osa on normiopetuksessa ja osa jatkaa animaation tekemistä.



Normiopetuksen lisäksi oppilailla on mahdollisuus tutkia elokuvan esihistoriaan erilaisten filosofisten lelujen avulla. Oppilaat voivat tutustua zoetrooppien ja fenakistiskooppien eli näönharhauttajien avulla ja tehdä omia thaumatropeja eli ihmekääntyjiä, pläröjä, neljän kuvan animaatiohyrriä tai kahden kuvan kynä-animaatioita eli taittelukuvia. Nämä mallit kulkevat Videovankkurin mukana animaatiotyöpajoissa. Videovankkurin ohjaaja esittelee näiden tekemistä omalle opettajalle, joka voi hyödyntää näitä tehtäviä myös muiden luokkien kanssa.

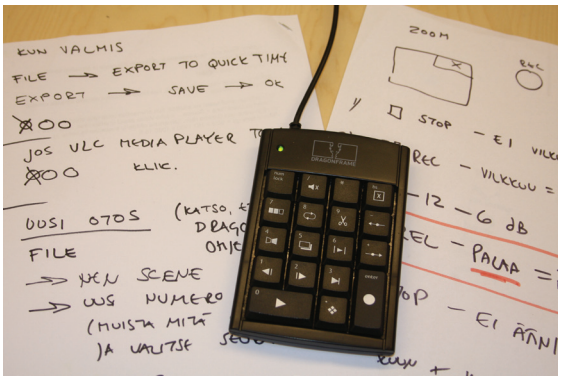
Oppilaiden kanssa kasataan animaation kuvausvälineet, liitetään kamera jalustaan ja usb-piuhalla tietokoneeseen sekä avataan tietokoneen animointi-ohjelma, dragonframe. Ohjaaja esittelee kaikille yhdessä animaation yleisimmät periaatteet eli hahmojen liikuttamisen ja kuvaamisen. Jos animaatioista puuttuu jotain tarvittavia asioita, osa oppilaista alkaa tehdä niitä toisten aloittaessa animaation kuvaaminen.

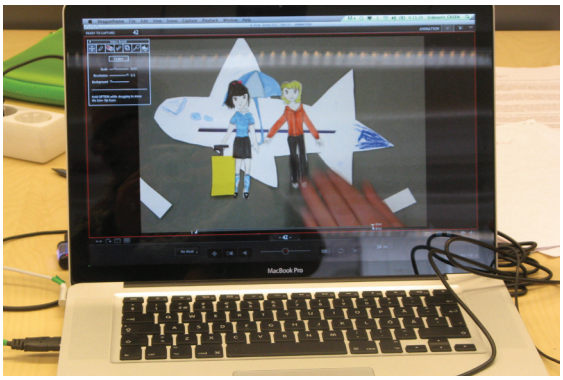
Kuvaus vie animaatiotyöpajan ajasta suurimman osan ajasta. Animaatio koostuu useasta liikutuksen lomassa peräkkäin otetusta kuvasta. Liikkuvan kuvan illuusio perustuu siihen että videolla 25 kuvaa liikkuu yhden sekunnin aikana silmiemme edestä. Jokainen elokuvassa tapahtuva liike pitää kuvata erikseen.

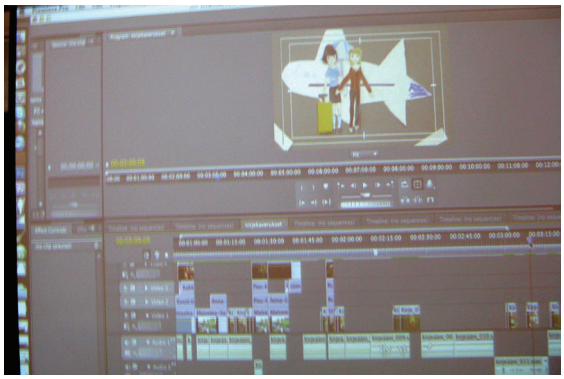
Kuvausten lomassa voi ryhmästä ottaa erilleen pienemmän joukon, jotka äänittävät tarinan dialogit tai tarinan kertojan osuudet sekä aloittaa suunnittelemaan ääniä ja musiikkia ja äänittävät ne. Ääniä varten on varattuna yksi zoom -äänitin, joten äänittäminen tapahtuu lomittain. Oppilaille tai vastaavasti opettajalle

opetetaan zoom -äänittimen käyttö. Yhteistyö musiikinopettajan antaa toiminalle lisämahdollisuuksia.

Kuvausten ja äänitysten jälkeen animaatiot editoidaan eli kaikki elementit liitetään toisiinsa. Mitä vanhempi oppilas on sitä paremmin hän pystyy animaation editoimiseen. Animaatiopajan lopuksi valmis elokuva katsotaan.







3. ELOKUVATYÖPAJAT KASVATUKSEN NÄKÖKULMASTA

3.1. Mediakasvatus

Sintonen on määritellyt median välineenä ja erilaisina teknisinä kerrontaratkaisuina sekä rakenteina suhteessa median välittämään sisältöön ja käyttöön sekä tuotannon kulttuureihin (Sintonen 2001,32). Mediakasvatus on median ja kasvatuksen risteymä, jolla pyritään vaikuttamaan yksilön mediasuhteeseen (Kerhokeskus 2009,17).

Mediakasvatus on luonteeltaan ja sisällöltään erilaisia käsitteellisiä ja pedagogisia rajoja kyseenalaistava ja rikkova oppiala. Mediakasvatus voi olla sekä kasvatustieteen että mediatieteen osa. Sitä voidaan lähestyä sekä mediateknologian että mediakulttuurin näkökulmasta. Mediakasvatus on aikaan sidottu, kriittinen oppiala simulaatiokulttuurin aikakaudella. (Kotilainen 2001, 51; Suoranta & Ylä-Kotola 2000,5,10.) Simulaatiokulttuurissa yksilöllinen ja yhteiskunnallinen todellisuus rakentuvat ilmaisuista, jotka jäljittelevät todellisuutta. Se tarkoittaa kulttuurimuotoa, missä audiovisuaalisella medialla on keskeinen rooli niin sosiaalisessa, psykologisessa, eksistentiaalisessa, ja antropologisessa mielessä (Suoranta & Ylä-Kotola 2000, 145).

Mediakasvatus tarjoaa oppilaille mediaoppia. Sen osa-alueita ovat medialukutaito, analysointi, mediakritiikki ja tekemisen oppiminen. Mediakasvatuksen tavoitteena on auttaa oppilasta tiedostamaan osuutensa vastaanottoprosessissa ja opetella tulkitsemaan, arvioimaan ja arvottamaan erilaisia mediatekstejä. Oppilasta herätellään ajattelemaan omia mediasuhteitaan ja –kokemuksiaan. Lisäksi mediakasvatus antaa oppilaalle valmiuksia viestittäjänä. Käytännön läheisessä toiminnassa oppilaalle annetaan mahdollisuuksia tutustua erilaisiin välineisiin ja tuottaa niiden avulla eri tilanteeseen sopivia viestejä ja teoksia. (Halme 1999, 10; Suoranta & Ylä-Kotola 2000,10-11.)

Mediakasvatuksen yhteydessä puhutaan sekä medianlukutaidosta että visuaalisesta- tai monilukutaidosta. Medialukutaidolla viitataan ymmärrykseen, kykyyn ja osaamiseen, jota tarvitaan, jotta voi tulkita kriittisesti ympäröivää mediaa, nauttia mediaesityksistä ja tuottaa niitä luovasti myös itse. Medianlukutaito voidaan kytkeä yksilön mediasuhteen kognitiiviseen, sosiaaliseen, eettiseen, tekniseen tai esteettiseen näkökulmaan. (Kerhokeskus 2009,17.)

Visuaalisuus on siirtynyt kaikkialle ja rikkonut perinteisiä rajoja, jonka seurauksena puhutaan myös postmodernista kulttuurimurroksesta. Räsänen näkee visuaalisen kulttuurin opetuksessa heijastumia tästä murroksesta. Visuaalisuuden lisäksi voidaan puhua materiaalisesta kulttuurista. Näköaisti ei ole muiden yläpuolella vaan kaikki ilmaisumuodot ovat samanarvoisia. Havaittavia kulttuuria havainnoidessa tarvitaan monilukutaitoa *(multiliteracy)*. (Räsänen 2008,214-206.) Termi monilukutaito viittaa ajatukseen, jonka mukaan lukutaito on monien erilaisten lukutaitojen yhdistelmä.

Kela käsittelee monilukutaidon termiä artikkelissaan, joka pohtii peruskoulun opetussuunnitelmaluonnosta (ops2016). Luonnoksen mukaan monilukutaito on tulevaisuuden luku-, kirjoitus- ja laskutaito, joka kokoaa yhteen kaikenlaisten nähtyjen ja kuultujen staattisten ja liikkuvien tekstien, kuvien ja merkkijärjestelmien auditiivisten ja visuaalisten ilmiasujen ymmärtämisen taidot. Lisäksi monilukutaidolla tarkoitetaan myös taitoja tuottaa näitä kaikkia. (Kela 2012,499.) Tällainen taito soveltaa kokonaisvaltaista oppimiskäsitystä ja antaa oppilaille välineitä käsitellä pirstaleista, eri tiedonaloja ja kulttuurisia merkityksiä yhdistelevää tietoa. (Räsänen 2008,214-206).

Janne Seppänen on määritellyt visuaalisen lukutaidon ymmärtämyksenä siitä, kuinka visuaalisen kulttuurin kuvastot liittyvät toisiinsa. Hän toteaa sen olevan taitoa tehdä tuon ymmärryksen perusteella tulkintoja ja käsitellä noita tulkintoja muiden ihmisten kanssa joko kielellisesti tai visuaalisesti. (Seppänen 2001,16)

Herkman luettelee (2007) neljä eri visuaalisen lukutaidon aluetta:
1. Tekninen lukutaito
2. Kulttuurinen lukutaito
3. Kriittinen lukutaito
4. Toiminnallinen lukutaito

Teknisellä lukutaidolla Herkman tarkoittaa tietoutta visuaalisen kulttuurin historiasta ja tekniikasta sekä kuvallisen viestintälaitteiden käyttötaitoa. Kulttuurinen lukutaito on herkkyyttä ymmärtää kulttuurisesti koodattuja viestejä kuvasta. Kriittinen lukutaito on kykyä jäsentää visuaalista kulttuuria kriittisesti ja tunnistaa yhteiskunnallisia, taloudellisia ym. intressejä kuvista. Toiminnallinen lukutaitoa on taito käyttää visuaalisen kulttuurin tekniikoita ja tuotteita oman elämän parhaaksi, yhteiskunnalliseen osallistumiseen ja solidaarisuuden edistämiseen. (Herkman 2007, 74)

Mediakasvatuksen kautta opetellaan erilaisia tietoja ja taitoja, jotka auttavat

meitä jäsentämään ja rajaamaan havaintojamme mediaympäristössä liikkuessamme. Kriittinen ja luova näkökulma elämään auttaa meitä kehittymään yksilöinä, jotka osaavat tehdä valintoja ja kykenevät perustellulla tavalla myös ilmaisemaan ajatuksiaan. Tuhkanen-Mattilan mielestä mediakasvatuksen tärkeimpänä oppina on nähdä kirjoitetun, julkaistun, esitetyn taakse eli ymmärtää, mikä kunkin viestin intressi ja perusteet ovat sekä mihin tekstillä, kuvalla, äänellä halutaan vaikuttaa ja miten ne vaikuttavat (Tuhkanen-Mattila 2005).

Oma tekeminen on tärkeällä sijalla mediakasvatuksessa. Käytännönläheisten työpajojen puolesta puhunut mediakasvatuksen pioneeri Len Mastermananin mielestä itse tekemällä saa kokemuksen tuotteen rakentamisesta ja tätä kautta tekijä ymmärtää mediatekstejä myös rakennelmina. Hänen mielestään käytännöntyö on välttämätön keino saavuttaa medioiden suhteen kriittistä ja itsenäistä ymmärrystä. (Masterman 1989,25.)

3.2. Pedagogisia ajatuksia

Mediakasvattajan kompetenssi sisältää tiettyjä taitoja ja tietoja, jotka muodostavat ohjaajasta ja ohjattavista riippuen erilaisia osaamisalueita. Mediakasvattajalle on tärkeää tuntea kenttänsä ja tiedostaa mediasuhteita. Työn taustalla ovat henkilökohtaiset mediataidot, kokemukset, kiinnostus ja mediakoulutukset. Mediakasvattajalla on rohkeutta, uteliaisuutta ja halua kehittyä itse ja kehittää omaa pedagogista toimintaansa. Lisäksi kasvattajana on tärkeää tunnistaa oma identiteettinsä sekä sitoutuminen omassa työssä. Toimenkuvaan kuuluu myös eettinen vastuu kohderyhmästään. (Kotilainen 2005, 149; 2012, luento.)

Kotilaisen mielestä mediakasvatuksen pedagogiikka on dialogista. Dialogisessa opetuksessa oppilaat ovat mukana tasavertaisina, täysivaltaisina subjekteina. Mediakasvattaja opettelee itsekin muiden mukana. Lisäksi hän järjestää ja mahdollistaa puitteita tekemiselle. (Kotilainen 2012, luento.)

Oppimiskäsityksissä painotetaan opiskelijakeskeistä mallia, jolloin tieto ainutkertaisena kokemuksena saa merkityksensä liittyessään oppijan kokemusmaailmaan. Kasvatuksen arvo on tällöin sidoksissa yksilön arvoihin ja tunne-elämään. Opetuksessa keskeisellä sijalla on persoonallisuuden tukeminen. Oppilasta opastetaan etsimään merkityksiä itsestä, jolloin oppiminen on itseohjautuvaa ja perustuu oppijan haluun toteuttaa omia mahdollisuuksiaan. (Räsänen 2008, 37.)

Behavioristinen oppimiskäsitys eli ajatus opettajan käsite- ja arvomaailman

siirtämisestä oppilaille on yleisesti hylätty vaikka tällaista mallia näkeekin vielä kouluissa. Opetuksen ollessa tiukasti sidoksissa oppikirjojen sisältöihin luetun sisällön omaksuminen on yleensä oppimisen mittari. Elokuvan tekemisessä kuvailmaisun sääntöjen opiskelu on lähinnä tällaista oppimista. Tämä tukeutuu formalistiseen taidenäkemykseen, joka pohjaa ajatuksensa taiteen omaan kieleen ja sen omaksumiseen. (katso Räsänen 2008, 27.)

Konstruktiivistisen oppimiskäsityksen mukaan oppiminen perustuu oppijan kokemuksille painottaen tiedon käsittelyä. Oppiminen on informaation käsittelyä helpottavien rakenteiden ja kognitiivisen prosessin luomista. Räsäsen mukaan taideoppiminen on kykyä luoda ja välittää yksiköllistä ja sosiaalista tietoa (Räsänen 2008,39).

Yhdysvaltalainen filosofi ja kasvatuspsykologi John Dewey luotsasi 1900 -luvulla ajatuksen tekemällä oppimisesta (*Learning by doing*). Tästä käytetään myös englannin kielessä ilmaisua ”*action teaching methods*”. Oppiminen tapahtuu osallistumalla kokonaisvaltaiseen toimintaan ja itse tekemällä. Kysymyksessä ei ole tarkoin määritelty oppimismenetelmä, vaan se on tarkoitettu monenlaisille lähestymistavoille. Kun toiminnalla on runsaasti yhteyksiä opiskeltavaan aiheeseen, se tuottaa oppimistuloksen. Tekemällä oppiminen voi rakentua myös sosiaaliseksi tapahtumaksi, joka tukee useiden työn teon kannalta tärkeiden valmiuksien oppimista. Ryhmän jäsenet tukevat toisiaan ja tekevät yhteistyötä ratkaistakseen ongelmia. Välitön palaute parantaa tuloksia. Konkreettinen toiminnallisuus on usein ylivertainen opetusmenetelmä, kun oppimistavoitteina ovat taitojen hankkiminen tai asenteisiin vaikuttaminen. Yleisesti voidaan kuvata, että toiminnalliseen oppimiseen liittyy tekeminen, kokeminen, vuorovaikutus ja yhteistyö, joiden kautta opitaan. (Vuorinen 2001, 179-181.)

Oman tekemisen lähtökohtia

Santavuori toteaa, että monen osallistujan kohdalla vaikuttavin osa mediakasvatuksesta syntyy median tuottamisesta. Elokuva on sanomalehtityöskentelyn rinnalla suosittu laji käytännönläheisessä toiminnassa. Oppilaiden kanssa tehdään lyhyitä näyteltyjä elokuvia, animaatioita, musiikkivideoita ja dokumentteja ympäröivästä yhteiskunnasta. (Santavuori 2011.)

Herkman toteaa itse tekemisen olevan usein palkitsevaa. Siinä oppii kulttuurin tuotannon eri vaiheita, kuten tuotantotekniikoita, lajityypin eli genren ja kerronnan rakentumista, käsikirjoittamista, kohderyhmäajattelua, markkinointia

ja yleisökäyttäytymisen pohdintaa. Tekeminen tuo näkyväksi myös median ja viihteen tuotantoprosessin piiloisia käytäntöjä, jotka eivät välttämättä erotu itse tuotteista. Itse tekemällä pääsee osalliseksi mediakulttuurin tuotannollisista taustoista. (Herkman2007, 201.)

Taiteen ja median suhdetta tarkasteltaessa taide voidaan nähdä median yhtenä osa-alueena. Media viestinnän näkökulmasta ei ole taidetta, mutta taiteella voidaan viestittää erilaisia asioita. Elokuvatyöpaja voi pohjauta erilaisiin tarkoitusperiin.

Elokuvan opettamista voidaan lähestyä teknisistä, kielellisestä, esteettisistä näkökulmasta. Oppilaiden kanssa on mahdollista purkaa ja analysoida valmiita mediatuotteita hyödyntäen niitä myöhemmin oman tekemisen materiaaliksi. Työpajoissa voidaan vahvistaa osallistujien henkilökohtaisia taitoja esimerkiksi tukien heidän kykyään ryhmätöihin tai painottaa oman elämän tutkimista ja sitä kautta identiteetin rakentumista ja voimautumista. Yhdessä työskentely antaa osallistujille sosiaalisia valmiuksia. Tekeminen voi alkaa myös sisällöllisistä lähtökohdista. Oman elokuvan tekeminen sisältää monipuolisen aiheiden kirjon. Elokuvatyöpajan aikana voidaan miettiä median subjektiivisuutta ja valtarakenteita sekä kehittää kriittistä ajattelutaitoa. Työskentelyn aikana on mahdollista käsitellä myös yhteiskunnan normeja ja sääntöjä. Oman äänensä kuuluviin saaminen vahvistaa itsetuntoa, lisäksi teoksella voi myös vaikuttaa katsojiin. Elokuvaa voidaan pohtia myös teollisuutena. Parhaimmillaan työskentelyprosessin eri vaiheet ja valmis teos sisältää kaikki nämä osa-alueet. Elokuvan opettaminen antaakin paljon haasteita ja mahdollisuuksia.

Herkman luokittelee mediataidon viiteen eri osa-alueeseen. Näihin mediakompetenssin alueisiin kuuluu viestintävälineiden ja -teknologioiden tekninen hallinta, kyky arvioida ja analysoida saamaansa tietoja ja viihdettä, taito itseilmaisuun viestintävälineitä hyödyntäen, kyvyn yhteisölliseen ja yhteiskunnalliseen vuorovaikutukseen viestinten avulla sekä yhteiskunnallinen ja poliittinen aktiivisuus. (Herkman 2007,48.)

Tekniikka haltuun

Yksi oman tekemisen lähtökohta on tekniikan haltuunottaminen. Oma tekeminen on audiovisuaalisen kirjoitustaidon oppimista. Itse tehdessä opetellaan käyttämään erilaisia välineitä ja hallitsemaan elokuvan tekemiseen tarvittavia ohjelmia. Laitteet ovat työkaluja elokuvan valmistumiseksi. Jotkut

työpajat voivat keskittyä pelkästään leikittelyyn erilaisilla laitteilla ja tekniikoilla.

Santavuori toteaa mediatuotannon perinteisinä alueilla kuten teatterilla, kuvataiteella ja kirjoittamisella olevan olennainen rooli nykyaikaisen median hallintaan. Hänen mielestään niidenkin tuntemuksella on välineen merkitys. Santavuoren mielestä erilaiset kulttuurintuottamisen tavat johtavat jollain tavalla myös mediavälineiden ja –taitojen harjaantumiseen ja vahvistavat sitä kautta lasten arvostelukykyä suhteessa heille tarjottuun mediaan. (Santavuori 2011.) Kuvausryhmän rooleja ja sääntöjä voidaan mieltää myös teknisyydeksi.

Tekniset mediataidot ovat tärkeitä oman tekemisen kannalta, mutta ne eivät kuitenkaan ole pääosassa. Ideana työskentelyssä on kokonaisvaltainen, kriittisempään ja vastuullisempaan mediasuhteeseen kasvaminen. Herkman huomauttaa, että median tekemisessä tekninen harjoittelu ei itsessään ole kriittisyyttä (Herkman 2007, 201).

Elokuvan kieli | Elokuva taidemuotona

Toimintaa voidaan lähestyä elokuvan kerronnan sääntöjen tai esteettisten näkökulmien kautta. Tekeminen pitää sisällään erilaisia esteettisiä ja taiteellisia ratkaisuja. Elokuvan kielen omaksuminen auttaa mediatekstien analysoinnissa. Elokuva leikkausvaiheessa pohditaan kuvien ja äänien suhdetta toisiinsa. Tällaisen montaasiajattelun avulla voidaan miettiä erilaisia yhteyksiä asioiden ja käsitteiden välillä. Mikä on esimerkiksi kahden kuvan suhde toisiinsa, mitä tällaisella kuvaparilla halutaan kertoa, ja miten tarina muuttuu, jos toinen kuvista vaihdetaan. Erilaisten vakiintuneiden mallien rinnalle voidaan tuoda uudenlaisia kuvien ja äänien yhdistelmiä saaden aikaan luovia ratkaisuja. Elokuvan estetiikka ei ole pelkästään ulkonäöllinen asia. Esteettisillä valinnoilla on tarkoituksensa. Tarina voidaan esimerkiksi liittää oikeaan aikakauteen tai luoda tietynlainen tunnelma. Estetiikka liittyy myös vahvasti elokuvan vaikuttamiskeinoihin. Elokuvan tekeminen kehittää elokuvallisen ajattelun lisäksi myös luovia ratkaisumetodeita.

Osallistujien vahvistaminen

Työpajan taustatarkoituksena on mahdollista olla myös sosiaaliset ja psykologiset lähtökohdat. Tällöin esimerkiksi halutaan yhteisen työskentelyn avulla ryhmäyttää oppilaita tai saada heidät osallistettua mukaan toimintaan. Elokuva

voi toimia myös uudenlaisena kielenä kertoa asioistaan. Yleensä onnistuneet kokemukset ja positiivinen lopputulos pönkittävät osallistujien itsetuntoa. Onnistuneimmillaan itseilmaisu ja omien asioiden käsittely videotyöskentelyn avulla voimauttavavat tekijäänsä. Ajatusten jakaminen toisten kanssa auttaa yksilöä suhteuttamaan toisten näkökulmat omiinsa.

Siivosen, Kotilaisen ja Suonisen (2011) tutkimuksessa Iloa ja voimaa elämään - Nuorten taiteen tekemisen merkitykset Myrsky-hankkeessa osoittaa, että nuorten omista lähtökohdista lähtevä, taiteilijoiden ohjaama taiteen tekeminen vahvistaa nuorten hyvinvointia (Seirala 2012, 22). Taide on tärkeää myös mielenterveyden kannalta, sillä se on sosiaalisesti hyväksytty tie purkautumiseen ja itsensä ilmaisemiseen (Hänninen 1999,8 - 9).

Vesanen-Laukkanen, Sava ja Martin ovat kehittäneet omaelämänkerrontaa osaksi henkilökohtaista identiteettityötä. Itselle kerrotut ja toisten kanssa jaetut oman elämän tarinat luovat sekä perustan ymmärtää itseä ja toiseutta sekä auttavat selkiyttämään omaa identiteettiä ja kuulumista tiettyyn kulttuuriin. (Vesanen-Laukkanen & kump. 2004, 17.) Tätä metodia voidaan johtaa myös elokuvien tekemiseen. Jos tarina on niin henkilökohtainen, ettei kertoja halua olla elokuvassa kasvoillaan, voi miettiä erilaisia keinoja ja taiteellisia ratkaisuja, millaisella kuvamateriaalilla tätä tarinaa kuvitetaan.

Työpajan mahdollisuutena on osallistujien identiteetin tukeminen kulttuurisesti. Seirala näkee taidekasvatuksen kulttuurikompetenssin vahvistamisena. Tällä tarkoitetaan yksilön kykyä omaksua, käyttää ja muuttaa kulttuuria. Kulttuurikompetenssi koostuu tiedosta, taidoista, tietoisuudesta ja asenteista. Kulttuuri- ja luovuuskompetenssit antavat perustan luovuudelle ja innovoinnille. Nämä taas aineksena älykkäälle, kestävälle ja osallistavalle kasvulle. Kulttuuri- ja luovuuskompetenssit voivat osaltaan edistää muun muassa parempaa yleistä koulumenestystä, koulunkäynnin keskeyttämisen vähentämistä ja parempia mahdollisuuksia sosiaaliseen osallisuuteen. Näillä kompetensseilla on motivoiva ja yhteisöllisyyttä lisäävä vaikutus, ja ne voivat antaa koululaisille mahdollisuuksia löytää erilaisia lahjakkuuksiaan ja kehittää niitä. (Seirala 2012, 9-10.)

Sisällöllinen lähestymistapa elokuvaan

Toisinaan työpajassa lähdetään liikkeelle sisällöllisistä aineksista. Oppilaiden kanssa tutkitaan jotain aihetta, eri elämänalueita ja teemoja ja valitusta aiheesta tehdään elokuva. Videotyöskentely mahdollistaa jonkin teeman syvällisemmän

käsittelyn, jolloin myös aihe tulee tutuksi ja se jäsentyy kokonaisvaltaisesti.

Vuosia sitten Itävallassa lasten ja nuorten videokilpailussa voitokkaasti menestyi kahden pojan elokuva raudasta. Tekijät kertoivat tyrineensä kokeen ja ehdottaneensa opettajalle mahdollisuutta korvata tämä tekemällä kokeen sisällöstä videon. Pojat huomauttivat hymyssä suin, että jos he olisivat tietäneet, kuinka kovatöinen tämä oli, olisivat he ehkä menneet kokeeseen, mutta nyt he vannoivat tietävänsä kaiken raudasta ja sen vaiheista.

Esimerkki voisi olla kannustimena koulussa kaikille opettajille. Oman elokuvan tekemisen ei pidä rajoittua vai äidinkielen tai kuvaamataidon tuntien sisälle. Elokuvia voidaan tehdä myös muilla oppitunneilla. Lisäksi tällaiset projektit kannustavat eri oppiaineiden integraatioon.

Työpaja vallan jäsentäjänä – kohti kriittistä ajattelua

Media kertoo tai jättää kertomatta meille joistain tapahtumista. Se tuo eteen myös erilaisia kiistakysymyksiä, varsinkin jos osa uutisista onkin luotuja eikä vain kerrottuja. Media vaikuttaa ihmisten tapaan jäsentää päivän tapahtumia määrittelemään todellisuutta toimittajien tekemien valintojen kautta. Media tuo eteemme myös erilaisia hyödykkeitä ja luo uusia tarpeita. Tuotteiden ja brändien esittely ei jää pelkästään mainoksiin vaan ne tulevat luoksemme mitä erinäisimpiä kanavia pitkin. Jokaisen mediatuotteen takana on kuitenkin aina ihmisiä ja mediataloja, joilla on tietynnäköinen maailmankuva ja ideologia tai tarve myydä tuotetaan.

Käytännönläheisen mediakasvatuksen tausta-ajatuksena on oman elokuvan tekemisen yhteydessä oivallus median synnystä ja sen takana olevasta vallasta. Varsinkin nuorempien oppilaiden kohdalla törmää usein ajatukseen näytellyn elokuvan fiktiivisyydestä ja dokumentin sekä uutisten totuudellisuudesta. Työpajan alkuun onkin hyvä käsitellä tiedon ja totuuden käsityksiä ja niiden siirtymistä erilaisiin mediailmaisuihin. Esimerkiksi Titanik laivasta ja sen tragediasta on tehty useita dokumentteja ja ainakin yksi useimpien tietoisuudessa oleva näytelty elokuva. Tämän esimerkin avulla voidaankin pohtia, liittyykö dokumentin ja näytellyn elokuvan ero totuuteen.

Oppilaiden kanssa voi pohtia median antamaa informaatiota, sen näkökulmia sekä teemoja, joita meidän seuraamassamme mediassa ei esiinny. Tekemisprosessin aikana on tärkeää pohtia myös omaa maailmankuvaa ja sitä,

millaisen filtterin läpi haluaa jakamansa tiedon suodattaa. Työskennellessä voidaan miettiä myös valtaa yleisemmin ja pohtia näkemiensä eri mediatuotteiden sanomia ja niiden taustalla olevia valintoja.

Elokuvaa tehdessään pitää ajatella, mitä tekijät haluavat tuotoksellaan sanoa. Tämä opettaa miettimään omia näkökulmiaan ja tekemään valintoja. Oppilaat esimerkiksi listaavat, mitä pitää kuvata, että elokuva kertoo siitä, mitä halutaan kertoa.

Yhtenä elokuvan analyysimallina käytetään rakenneanalyysiä, joka tutustuu elokuvan estetiikkaan ja tekniseen toteutukseen. Se purkaa valmiista elokuvasta osasiksi sitä, mitä elokuvatuotanto on rakentanut. Elokuvan esteettisessä analyysissä tutustutaan elokuvakerronnan muotoihin ja –ilmaisuun eli elokuvan ilmiasuun, ilmaisukeinoihin, elokuvallisten elementtien rakennetta ja kinemaattista struktuuria. Näitä oppeja voidaan soveltaa omaan tekemiseen. (Juntunen 1999, 61; Näränen 1999,93-94.)

Herkman kuitenkin muistuttaa, että kriittiseen ajatteluun pystyäkseen oppilaalla täytyy olla valmiuksia kognitiivisiin prosesseihin ja metatason ajatteluun. Tämän vuoksi kriittinen mediakasvatus onkin tarkoitettu lähinnä yläkoululaisista aikuisiin. (Herkman 2007,12.)

Työpaja yhteiskuntaan opastajana

Kielen, viestinnänkeinojen ja mediavälineen hallitsemisen lisäksi työskentelyprosessin aikana voidaan pohtia sosiaalisia arvoja, tapoja ja tottumuksia. Omaa elokuvaa tehdessä on syytä tuntea myös yhteiskunnan toimintatapoja ja lakeja.

Työpajoissa yksi tärkeä lakipoliittinen seikka on tekijänoikeudet. Valmiilla teksteillä, kuvilla ja musiikilla on tekijänsä ja heidän materiaaliaan ei saa hyödyntää, jos ne ovat tekijänoikeuden alaisia teoksia. Työpajassa kannustetaankin luomaan kaikki tarvittavat elementit itse tai etsimään niitä teostovapaista lähteistä.

Toinen konkreettinen asia työpajojen toteutuksessa on alaikäisten osallistujien vanhemmilta allekirjoituksen kanssa pyydetyt lupalaput. Alaikäisen esiintyessä joko valokuva- tai videokameralle, ei tuotosta saa julkaista ilman huoltajan lupaa.

Internet on avannut äärettömän julkaisukentän, missä erilaiset palvelimet tarjoavat mahdollisuuksia erilaisten mediailmaisujen esittämiseen. Lupien pyytäminen on lakiasia, mutta samalla voidaan keskustella moraalisista ja eettisistä seikoista. Hyvän mediailmaisun lisäksi voidaan pohtia, millaisia kuvia ja videoita ei kannata julkaista Internetissä sekä mikä on hyvän tavan mukaista käyttäytymistä Internetin maailmassa.

Kriittisen kasvatuksen päämääränä on yhteiskunnallinen tiedostavuus. Se mahdollistaa aktiivisen kansalaisosallistumisen yhteiskunnan toimintaan ja välittömien elinolosuhteiden tasa-arvoisuuden ja solidaarisuuden lisäämiseen. Kriittisen kasvatuksen kannalta oman tekemisen olisi palveltava kansalaisyhteiskunnan päämääriä. Tällöin olisi löydettävä vaihtoehtoisia median tekemisen ja käytön tapoja. Tällöin totuttujen konventioiden toistaminen ja harjoittelu eivät enää riitä tekemisen lähtökohdiksi. Nämä tarkoittavat nimittäin usein lähinnä populaariviihteen kaupallisuuden toimintalogiikan omaksumista. Kriittinen kasvatus korostaa tekemisessä kyseenalaistavan asenteen omaksumista. (Herkman 2007, 203.)

Kriittinen ajattelu painottaa itsestään selvänä olevien ja normaaleina pidettyjen stereotypioiden näkyväksi tekemistä. Tämä on myös eräs visuaalisen lukutaidon perustehtävistä. Stereotyyppistä ajattelua voidaan horjuttaa käänteisessä merkityksessä. Kun aikaisempia ideaaleja haastavaa materiaalia esitetään tarpeeksi usein tai arvovaltaisissa paikoissa, voidaan muuttaa ihmisten toimintaa, käytänteitä ja elonympäristöä. (Herkman 2007,83.)

Stereotyyppinen esityskäytäntöä voidaan vastustaa kääntämällä niitä nurin. Tällöin käytetään stereotyyppiselle ajatustavalle vastakkaista asetelmaa. Toinen mahdollisuus on tuottaa myönteisiä kuvastoja kielteisten kuvastojen rinnalle. Tällöin kielteisen leiman saaneesta ryhmästä esitetään asioita positiivisessa ja myönteisessä valossa. Tärkeää näissä tavoissa on se, että stereotypioiden objekteista tulee uusissa esityskäytänteissä subjekteja muuttuen näin toimijoiksi. Stereotypioita voi muuttaa myös murtamalla niitä sisältä päin. Esimerkiksi merkityksiä ja sisältöjä voidaan muuttaa huumorin keinoin. (Hall 1999, 211 – 222.)

Työpajoissa voidaan purkaa palasiksi median tarjoamaa virtaa. Aiheeseen tutustumisen ja kriittisen analysoinnin jälkeen on mahdollista tehdä esimerkiksi vastamainoksia tai kääntää jollain muulla tavoin päälaelleen median valmiita muotoja.

Kansalaisvaikuttaminen ja kansalaisaktiivisuus

Elokuvaa voidaan pohtia myös vaikuttamiskeinona. Se on väline aktiiviseen kansalaistoimintaan. Työpajassa keskitytään tekemään mielipidekirjoituksia, tietoiskuja tai tarinoita, joilla halutaan vaikuttaa muihin ihmisiin. Tällöin pelkkä aiheen esittely ei välttämättä ole riittävä, tarvitaan myös näkökulmaa ja painava väittämä, joka vie tarinaa johonkin suuntaan. Kun elokuva on vaikuttamisen kanava, sen muodon ja sisällön yhdistelmällä ja kokonaisvaltaisella ilmaisulla pyritään välittämään tietoisuutta, vaikuttamaan katsojaan ja saamaan aikaiseksi toimintaa. Vaikuttamisen yhteydessä puhutaan usein pragmaattisesta estetiikasta (Räsänen 2008, 31).

Työskentelyprosessi mahdollistaa kunkin maailmankuvan ja identiteetin tarkastelua. Media antaa oppilaille uuden työkalun ja kanavan saattaakseen äänensä kuuluviin ja avaa oven demokraattiseen maailmaan. Tällaisessa maailmassa jokaisella on mahdollisuus ilmaista mielipiteitään. Internet on mahdollistanut omien mediailmaisujen julkaisemisen laajoille katsojamäärille. Mediakasvatus on tärkeää, jotta jokainen oppisi käyttämään ja hyödyntämään olemassa olevia mediavälineitä ja näin pärjäisivät medioituvassa ympäristössä.

Kurkistuksia markkinointiin

Yksi tapa lähestyä elokuvaa on puhtaasti taloudellinen näkökulma. Tekeminen voidaan aloittaa budjettien laatimisesta ja resurssien listaamisesta. Työpajan eri vaiheet ja työskentelyn organisointi voidaan viedä lähes ammattimaiselle tasolle, missä jokaisella kuvauspäivällä on ainakin kuvitteellinen hintansa. Näin elokuvan suunnittelu koulumaailmassa saadaan sujuvasti myös osaksi matematiikan tuntia.

Työpajan päätteeksi oppilaat voivat myös miettiä, mitä kanavia pitkin he julkaisevat elokuvaansa ja miten he markkinoisivat sitä. Omasta elokuvasta voi kirjoittaa esittelymateriaalia, lehdistöpuffeja ja laatia julisteita. Median edustaja voidaan myös kutsua elokuvan ensi-iltaan.

3.3. Yhteistyö ja verkostoituminen

Koulun oppiaineiden integrointi

Työpajojen sisältö voi teemallisesti olla erittäin moninainen. Osallistujat käyttävät tiedon luomisessa sekä omia kokemuksiaan että toisaalta hankittua materiaalia. Koska tiedon luomisessa käytetään useita päällekkäisiä tapoja, olisi hyvä hyödyntää opetuksessa erilaisia laaja-alaisia tapoja rikkoen tiedonalakohtaisia rajoja. Tämä viittaa siis kouluissa oppiaineiden integroimiseen.

Projekteihin tarvittava tieto ei välttämättä löydy oppikirjojen välistä vaan tulee kouluun sen ulkopuolelta. Tämän vuoksi koulujen on myös hyvä tehdä yhteistyötä erilaisten instituutioiden ja järjestelmien kanssa ja verkostoitua laajasti. Onnistuneet työpajat ovat parhaimmillaan monikerroksellista yhteistyötä sekä koulun eri opettajien ja oppiaineiden välillä sekä koulujen ulkopuolisten tahojen kanssa. Videovankkurin toiminta perustuu juuri tällaiseen kouluinstituution ulkopuoleisen toimijan vierailuun eri koululla.

Koulujen perusopetukseen sisällytetyt taide- ja taitoaineet ovat pieniä ja ripoteltuna pitkin viikkoja, kuukausia ja periodeja. Ulkopuolisen vierailijan on lähes mahdotonta toimia kouluilla heidän tarjoamiensa tuntikiintiöiden sisällä lukujärjestykseen sovittujen tuntien aikana. Elokuvatyöpaja on helpompi järjestää tiiviinä, kompaktina ajanjaksona. Toiminnan jakaminen yhdellä koululla pitkälle aikavälille ja kiertäminen eri paikkakunnilla ei ole mahdollista. Ulkopuolisen järjestelmän on tässä tapauksessa helpompi tulla koululle yhdeksi tiiviiksi ajaksi. Näin asianmukaiset laitteet saadaan yhteiseen, jatkuvaan käyttöön. Suuret laitemäärät ovat myös työläitä liikuteltavia. Työn kannalta on perustellumpaa, että laitteita ei tarvitse siirtää paikasta toiseen jokaisen tunnin jälkeen vaan ne voivat olla kaksi päivää samassa luokassa oppilaiden tiiviissä käytössä.

Yhteistyö ja verkostot muiden tahojen kanssa

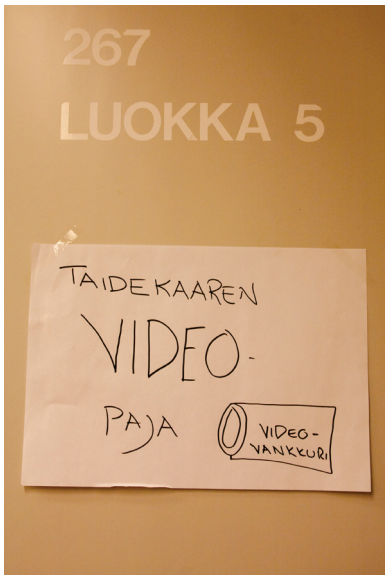
Työpajan järjestämiseen voi liittyä myös muita osapuolia kuin koulu ja työpajan tarjoava organisaatio. Usein eri organisaatiot tekevät keskenään yhteistyötä. Projekti voidaan rakentaa niin, että toinen järjestö tuo koululle vierailullaan ensin tietopohjan, jonka jälkeen projekti jatkuu toisen järjestön kanssa käytännöntoimin. Sisällöllinen aineisto voi olla joko tässä tapauksessa elokuvaan tai

mediakasvatukseen liittyvää tai tiedollinen perehdytys työpajassa käsiteltävään aiheeseen.

Videootit on suunnitelleet yhteisprojektia Suomen elokuvakontaktin kanssa niin, että heidän Kino Box hankkeensa työntekijä kävisi ensin koululla esittelemällä elokuvia samalla käynnistäen käsikirjoitusprojektin. Tämän jälkeen Videovankkurin ohjaaja toteuttaisi oppilaiden kanssa etukäteen suunniteltuja käsikirjoituksia.

Toinen, jo toteutettu yhteistyökuvio tehtiin Myllyhoito ry:n kanssa liitännäisenä päihteiden- ja riippuvuuksien vastaiseen valokuvaprojektiin. Myllyhoito ry kiersi projektiin osallistuneet kuusi kahdeksatta luokkaa kertoen sisällöllisesti päihteiden käytöstä ja erilaisista riippuvuuksista. Tämän jälkeen Videootit järjesti kohteissaan kahden päivän valokuvapajan, jolloin oppilaat tuottivat riippuvuuksien vastaisia valokuvajulisteita.

Tampereen Taidekaarijärjestelmä luo laajoja yhteistyömahdollisuuksia eri järjestelmien kesken. Elokuva on sisällytetty tässä mallissa kahdeksansien luokkien oppialaksi. Oppilaat käyvät sillä luokka-asteella katsomassa sekä elokuvan



että teatteriesityksen. Tämän jälkeen pidettävä elokuvapaja liittyy ennalta sovittuun teemaan sekä näiden taidekokemusten antiin.

Mahdollisuus yhteistyöhön voi lähteä myös käsikirjoituksien etsinnän kautta. Reposaaren koulun kanssa toteutettiin animaatioprojekti, jonka yhteistyökumppanina oli Reposaari yhdistys ja Reposaaren rantaparlamentti, joka koostuu saarella asuvista eläkeläismiehistä. Miehet kirjoittivat kertomuksia omasta lapsuudestaan liitännäisenä saaren historiaan. Koululaiset toteuttivat nämä elokuviksi. Oppilaat kävivät myös haastattelemassa käsikirjoittajia ja muista saaren vanhoja merikarhuja. Elokuvien valmistuttua koululla pidettiin ensi-ilta, mihin kaikki yhteistyökumppanit oli kutsuttu.

Kohtaaminen ja yhteistyö opettajan kanssa

Koulu on varsin jähmeä instituutio, joka jatkuvasta uudistamisesta huolimatta tukeutuu satojen vuosien perinteisiin. Koulun sisäisissä ja ulkoapäin tulevan vierailijan pedagogisissa lähtökohdissa ja toimintatavoissa saattaa olla eriäväisyyksiä. Useissa oppiaineissa opetuksen malli on vielä opettajakeskeinen ja opiskelu tapahtuu luokassa omalla pulpetilla työskennellen. Videotyöpaja on taas projektiluonteista työskentelyä, missä oppilaat suunnittelevat omat toteutettavat teoksensa ryhmätyönä ja laitteiden haltuun ottamisen jälkeen he kuvaavat sitä käsikirjoitukselle tarkoituksenmukaisessa paikassa ympäri koulua tai koulualueen ympärillä.

Työpajan ohjaajalla ja koulun yhteyshenkilöllä täytyy olla yhtenevä ajatus työpajan sisällöstä ja työskentelytavoista. Tampereen kaupungin kulttuurikasvatusyksikkö TAITE on ottanut käyttöönsä termin pedagoginen hetki. Tämä tarkoittaa työpajan vetäjän ja koulun opettajan lyhyttä yhteistä hetkeä ennen työpajan alkua. Ideana siinä on huomioida opettaja osana oppimistilannetta ja kasvatuskumppanuutta. Käytännössä tämä tarkoittaa lyhyttä keskustelutuokiota, jolloin työpajan ohjaaja kertoo, mitä pajassa tehdään.

Videovankkurin vierailun sisältö on esitelty opettajille etukäteen kirjallisessa muodossa. Yhteistyö on alkanut jo ennen työpajapäiviä. Toiminnan idea on meidän tapauksessamme esiteltävä opettajalle jo hyvissä ajoin, sillä opettaja aloittaa oppilaiden kanssa käsikirjoitusprosessin antamiemme ohjeiden mukaisesti. Etukäteen annetut ohjeet auttavat opettajia myös etsimään mahdollisia yhteistyökumppaneita koulun sisältä ja pohtimaan eri aineiden integraatiota.

Opettajan rooli työpajassa on olla läsnä oleva aikuinen, joka auttaa ryhmiä ideoiden kehittelyssä ja mahdollistaa oppilaiden pääsyn tarvittaviin tiloihin. Opettaja voi ottaa myös oppijan roolin, sillä joitakin työskentelytapoja ja oppeja hän voi myöhemmin käyttää omassa opetuksessaan. Osa toiminnan tavoista ja sisällöistä pitää kuitenkin olla ulkopuolisen ohjaajan vastuulla, sillä hänellä on ammattitaito ja näkemys työpajan eri vaiheista ja keinoista päästä päämäärän.

4. YHTEENVETO JA LOPPUPOHDINTAA

Medianlukutaito on tärkeää yhä medioituneemmassa maailmassa. Sitä on tarkoitus opiskella myös kouluissa. Mediakasvatus ei ole kuitenkaan siirtynyt kouluihin omana oppiaineenaan vaan sen on toivottu toteutuvan läpäisyperiaatteella eri oppiaineissa. Useimmilla opettajilla ei kuitenkaan ole tarpeeksi tietoa eikä taitoja. Lisäksi koulujen laiteresurssit ovat usein puutteelliset elokuvan tekemisen toteuttamiseksi koko luokan voimin.

Videovankkuri on muotoutunut kompaktiksi mediaiskuksi kouluille. Kahden päivän aikana yhden luokan oppilaiden on mahdollista päästä harjoittelemaan oman mediailmaisun tekemistä. Oppilaat suunnittelevat, käsikirjoittavat ja usein myös kuvakäsikirjoittavat elokuvansa jatkaen sen kuvaamisella, äänittämisellä ja editoinnilla. Näin oppilaat pääsevät omakohtaisesti osallisiksi kaikista elokuvan tekemisen vaiheista.

Työpajojen pituus määrittää pitkälti, miten mediakasvatuksen eri osa-alueet avautuvat osallistujille. Eri mittaisissa työpajoissa voidaan asettaa erilaisia päämääriä. Videoottien lyhyet Videovälähdykset tähtäävät lähinnä laitteiden tutuksi tulemiseen. Muutaman tunnin työpajassa ehtii esittelemään välineitä ja yleisempiä elokuvakerronnan sääntöjä. Kahden päivän työpajassa voidaan pohtia jo tarkemmin erilaisia sisältöjä, varsinkin jos prosessi on aloitettu koulun oman opettajan kanssa ennen Videovankkurin vierailupäivää. Kaksi työskentelypäivää on varsin hektinen ja kompakti paketti. Tehokkaalla ajankäytöllä oppilaat saavat ryhmissään lyhyet elokuvansa valmiiksi. Kovin laaja-alaisten tutkielmien tekemiseen ja kuvallisen sekä äänellisen materiaalin keräämiseen ei tämä aika kuitenkaan anna myöten. Videovankkurin tarkoitus onkin raottaa ovia ja esitellä mahdollisuuksia sekä kannustaa osallistujia tämän jälkeen hyödyntämään olemassa olevia mediavälineitä heidän omiin projekteihinsa.

Käytännönläheiset elokuvapajat antavat parhaimmillaan äärettömät mahdollisuudet sekä median, maailman että itsemme lähemmälle tarkastelulle. Oman tekemisen kautta on mahdollista tutustua erilaisiin teemoihin, sukeltaa syvälle aiheeseen ja pohtia omaa näkökulmaa suhteessa saatavissa olevaan tietoon. Taiteellisen ja luovan ilottelun avulla voidaan leikkiä väreillä, äänillä ja elokuvan muodoilla sekä kehitellä mielenkiintoisia uusia maailmoita ja kokonaisuuksia. Oman tekemisen taustalla on ajatus ymmärtämyksen lisäämisestä. Mediakasvatuksen oppien avulla pääsee käsiksi ympärillämme oleviin viesteihin ja

oppii käsittelemään niitä kriittisesti. Uusien teknologiavälineiden avulla voi saada äänensä kuuluviin ja tuottaa omaa mediamateriaalia.

Ryhmäyttäminen ja sosiaaliset taidot sekä osallistujan innostaminen, itsetunnon pönkittäminen kuuluvat enemmänkin piilo-opetussuunnitelmaan. Prosessia ei voi ennalta päättää. Ohjaajana voi antaa osallistujille puitteet hyvään tekemiskokemukseen, luoda positiivisen ilmapiirin, auttaa karikossa ja ratkaista ryhmän sisäisiä kriisejä sekä kannustaa ajattelussa, ohjata erilaisissa toteuttamistavoissa ja jakaa vinkkejä kunkin ryhmän elokuvaan niin, että oppilaat ovat työhönsä tyytyväisiä. Oppilaita voi kannustaa ylittämään itsensä ja antaa positiivisesti rakentavaa palautetta. Jos ryhmä toimii hyvin keskenään ja ohjaaja saa luotua luottavaisen ja kannustavan ilmapiirin, on suuri mahdollisuus päästä hyviin tuloksiin myös ihmisten sisäisen kasvun ja osallistujien ryhmähengen kehittymisessä.

Mediakasvattajan on hyvä tuntea pedagogisia lähestymistapoja työhönsä, sillä hän kohtaa työssään paljon erilaisia haasteita. Yksi tärkeistä ohjaajan tehtävistä on itsereflektointi sekä lasten ja nuorten tasapuolinen kuunteleminen prosessin vaiheissa. Ohjaajan työn tärkeä taito on myös ongelman ratkaisukyky sekä kannustava, mutta jämäkkä ote. Toiveena on saavuttaa osallistujien kanssa vapaan keskustelun salliva, rohkeasti pohtiva ilmapiiri, jossa uskalletaan heittäytyä tekemisen tiimellykseen ja luodaan jotain uutta, mielenkiintoisa, aiheeseen pureutuvaa ja älykästä.

Työpajan aloitus voi joskus kuitenkin olla takkuista. Edessä istuu ryhmä epämotivoituneita osallistujia, joita ei joko huvita tekeminen tai he ovat juuttuneet valkoisen paperin paniikkiin, todeten, etteivät he keksi mitään aihetta. Näihin tilanteisiin tarvitaan toinen lähestymistapa. Nuorten ja varsinkin erityisnuorten kanssa olen julkisesti kertonut käyttäväni ”pakottamisen, lahjonnan ja perseelle potkimisen” pedagogiikkaa. Ryhmä saattaa testata uutta ohjaajaansa. Jos apatiaa tai uhmakkuutta ei heti saa kitkettyä pois, koko prosessin onnistuminen on vaakalaudalla. Aiheita löytyy helposti jututtamalla osallistujia. Yleensä löytyy joku aihe, kuten harrastus tai vapaa-ajanviettotapa, tai asia, joka ottaa päästä. Joskus käynnistävä avain voi olla myös väsymys tai se, että kaikki ahdistaa. Vuorovaikutteinen kysely ja ehkä jopa kirjurina toimiminen auttavat asioiden ja tuntemuksien jäsentämisessä. Toisinaan työpajan ohjaajana täytyy itsepintaisesti kaivaa aiheita osallistujista ja työntää ryhmää eteenpäin. Kahvi on osoittautunut hyväksi lahjukseksi. Olen myös pistänyt oppilaita kuvaamaan asioita uudelleen. Joskus ryhmällä on houkutus toimia helpoimman kautta ja jo pelkkä ajatus toisin tekemisestä tuntuu vaikealta prosessilta. Onnistuessaan ylittämään

rimoja ja paneutuessaan huolellisemmin tekemiseen lopputuloksesta tulee usein parempi ja sitä kautta oppilaat saavat positiivisen onnistumisen tunteen.

Mediakriittisyyden käsitteleminen luokkahuoneeseen tarvitsee johdonmukaisesti etenevän prosessin. Kahden päivän työpaja on liian lyhyt aika kriittisyyden opettamiseen etenkin, kun useimmille lapsille ja nuorille kyseessä on heidän ensimmäinen kertansa elokuvan tekemisessä. Oma tekeminen pitää sisällään niin paljon erilaisia vaiheita ja oppimisprosesseja aina ryhmätyöstä editoimiseen, että niidenkin omaksuminen vie aikansa. Tekniikka kiehtoo osallistujia ja vie helposti mukanaan, vaikka elokuvassa sisällöllä pitäisi olla suurempi merkitys. Oppilaat toteavat usein käsikirjoituksen vaikeimmaksi vaiheeksi, kun taas kuvaaminen ja näytteleminen on heistä ollut helpointa ja mukavaa. Oma tekeminen ei saisi jäädä yhden projektin varaan. Oppilaiden saatua haltuunsa välineet ja tekemisen tavat, voi aloittaa keskittymään enemmän kriittisiin näkökulmiin ja rikkomaan tekemisen muotoja.

Eri oppiaineiden integraatio on paljolti kiinni kustakin koulusta, niiden toimintakulttuurista, tekemisen ilmapiiristä ja opettajien henkilökohtaisista kemioista. Ulkopuolisena toimijana voi vain ehdottaa tätä koululle, mutta se, miten integraatio toimii, ei ole meidän käsissä. Elokuvien toteuttamiseen on usein kouluilla osallistunut yhteistyöopettajan lisäksi musiikinopettaja, jonka johdolla elokuviin on tehty musiikkia ja ääniefektejä. Laajempi oppiaineiden integraatio liittyy usein koulujen teemapäiviin.

LÄHTEET

Hall, Stuart (1999): Identiteetti
Suom. ja toim. Mikko Lehtonen & Juha Herkmann.
Vastapaino. Tampere.

Hakkarainen, Päivi, & Kumpulainen, Kari (2011): Liikkuva kuva – muuttuva opetus ja oppiminen
Lapin yliopisto, kasvatustieteiden tiedekunnan mediapedagogiikkakeskus sekä Jyväskylän yliopisto, Kokkolan yliopistokeskus Chydenius.
Jyväskylä, Finland: WS Bookwell.

Halme, Kaija (1999): Hei, kuka muokkaa maailmankuvaamme?
Teoksessa: Elävästi kuvaa – kokemuksia lasten ja nuorten elokuvaopetuksesta.
Toim. Matti Välimäki. BTJ kirjastopalvelut / Elokuva ja televisiokasvatuksen keskus ry, ETKK. Helsinki.
Gummerrus Kirjapaino Oy. Saarijärvi.

Herkman, Juha (2007): Kriittinen mediakasvatus
Vastapaino. Otavan Kirjapaino Oy. Keuruu. 2007.

Hänninen, Katriina (1999): Taidekasvatus opettaa jäsentämään kaaosta
Spektri –opetushallituksen lehti 2 /1999.
Tarjouslehdet oy. Helsinki.

Juntunen, Max (1999): Lähtökohtia elokuvateoksen sisällön ja rakenteen tarkasteluun. Teoksessa: Elävästi kuvaa – kokemuksia lasten ja nuorten elokuvaopetuksesta.
Toim. Matti Välimäki. BTJ kirjastopalvelut / Elokuva ja televisiokasvatuksen keskus ry, ETKK.
Helsinki. Gummerrus Kirjapaino Oy. Saarijärvi.
1999.

Kerhokeskus (2009) : Mediakasvatus esi- ja alkuopetuksessa.
Kerhokeskus – koulutyön tuki ry ja Opetushallitus.
Aksidenssi Oy. Helsinki.

Kotilainen, Sirkku,

Hankala, Mari &
Kivikuru, Ullamaija (1999): Mediakasvatus. Helsinki: Edita.

Kotilainen, Sirkku (2001): Mediakulttuurin haasteita opettajankoulutukselle. Tampereen yliopisto: Kasvatustieteiden väitöskirja. Verkossa. http://acta.uta.fi/pdf/951-44-5072-8.pdf (Luettu 7.11.2012)

Kotilainen, Sirkku (2005): Mediakasvatusta ammattitaidolla. Teoksessa Uusrenesanssiajattelu, digitaalinen osaaminen ja monikulttuurisuuteen kasvaminen. Toim. Tapio Varis. Helsinki: OKKA.

Kotilainen, Sirkku (2012): Mediakasvatuksen kehitystä ja käsitteitä. Luento Tampereen Yliopistolla 18.9.2012.

Masterman, Len (1989): Medioita oppimassa – mediakasvatuksen perusteet. Kansan Sivistystyön Liitto. Helsinki.

Mustonen, Anu (2002): Median rooli psykologisessa kehityksessä. Teoksessa Median sylissä – Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta. Toim. Sara Sintonen. Tampere: Finn Lectura

Näränen, Pertti (1999): Elokuva-analyysi luokanopetuksessa Teoksessa: Mediakasvatus. Toim. Sirkku Kotilainen, Mari Hankala, Ulla-Maija Kivikiuru. Oy Edita Ab. Helsinki. 1999.

Opetushallitus (2004): Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet Opetushallitus. Määräys 1/011/2004; määräys 2/011/2004; määräys 3/011/2004. Vammala 2004 http://www.oph.fi/saadokset_ja_ohjeet/opetussuunnitelmien_ja_tutkintojen_perusteet/perusopetus

Parko, Kaija (2012): Medioitunut arki Opetushallituksen edu.fi sivusto. http://www.edu.fi/yleissivistava_koulutus/aihekokonaisuudet/viestinta_ja_mediataito/lahestymistapoja_mediaan/median_valta/medioitunut_arki

(Luettu 10.10.2012)

Räsänen, Marjo (2008): Kuvakulttuurit ja integroiva taideopetus. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu B90. Gummerrus Kirjapaino Oy. Jyväskylä.

Santavuori, Risto (2011): Media ja mediakasvatus. 3 luku Medialeikin ohjauskirjasta. Kirkkonummen kunnan varhaiskasvatus. http://www.medialeikki.fi/ (Luettu 10.3.2013)

Seirala, Viivi (2012): Eläköön taidekasvatus! Kuntaliiton verkkojulkaisu. Helsinki 2012. http://shop.kunnat.net/download.php?filename=uploads/elakoontaidekasvatus_ebook.pdf (Luettu 18.02.2013)

Seppänen, Janne (2001): Katseen voima. Kohti visuaalista lukutaitoa. Vastapaino. Tampere.

Sintonen, Sara (2001): Mediakasvatus ja sen musiikilliset mahdollisuudet. Sibelius-Akatemia. Studia Musica 11.

Suoranta, Juha & Ylä-Kotola, Mauri (2000): Mediakasvatus simulaatiokulttuurissa. Wenrer Söderström Osakeyhtiö. Porvoo – Helsinki – Juva. Tummavuoren kirjapaino. Vantaa.

Tuhkanen-Mattila, Marja-Sinikka (2005): Monilukutaito ja mediakasvatus Aapisesta nettiin. http://www.marjasinikkatuhkanenmattila.net/10 (Luettu 06.03.2013)

Vesanen-Laukkanen, Sava, Martin (2004): Yhteistyötä ja yhteistä jakamista. Teoksessa: Taiteeksi tarinoitu oma elämä. Toim. Inkeri Sava, Virpi Vesanen-Laukkanen. Opetus 2000. PS kustannus Juva 2004.

Vuorinen, Ilpo (2001): Tuhat tapaa opettaa: Menetelmäopas opettajille, kouluttajille ja ryhmän ohjaajille. Tampere: Kirjatalo Resurssi.

LIITTEET

Liite 1. Videovankkurin vuoden kierto 47

Liite 2. Kirje rehtorille / opettajalle 48

Liite 3. Lupalappu lasten vanhemmille 53

Liite 4. Kahdeksan kuvan kuvakokosarja (A4 - pysty) 54

Liite 5. Kuvakäsikirjoituslomake (A3 – vaaka) 55

Liite 6. Tarina 56

Liite 7. Tarina piirrettynä 57

Liite 8. Videovälähdys työpajan vaiheet 58

Liite 9. Kahden päivän työpajan vaiheet 61

Liite 10. Animaatiotyöpajan vaiheet 67

Liite 11. Animaatiopajaan ohjeita 71

Liite 12. Videovankkurin vuosi 2012 numeroin 82

Liite 1. Videovankkurin vuoden kierto

Joulukuu
° Vuosi-ilmoitus verovirastoon
° Vuosi-ilmoitus eläkevakuutuslaitokselle
° Vuosi-ilmoitus tapaturmavakuutuksesta
° Tilit kuntoon
° Videovankkurin syyslukukauden kooste + myyntikirjeet kouluille
° Kevätlukukauden suunnittelu
° Ensimmäisten tammikuun lopun / helmikuun alun työpajojen sopiminen
° Haku: OKM – Avustus monikulttuurisuuden tukemiseen ja rasisminvastaiseen työhön

Tammikuu
° Videovankkuri kohteiden sopiminen
° Haku: Tampereen kaupunki
° Haku: Kansan sivistysrahasto

Helmikuu
° Videovankkuri kiertää
° Haku: Pirkanmaan rahasto 8.2.
° Haku: Oskar Öflund 15.2.
° Haku: OKM (mediakasvatuksen kehittäminen)

Maaliskuu & Huhtikuu
° Videovankkuri kiertää

Toukokuu
° Kevätlukukauden koosteet
° Rästityöt
° Syyslukukauden suunnittelu

Kesäkuu & Heinäkuu
° Oppimateriaaleja / lomaa

Elokuu
° Syyslukukauden suunnittelu
° Videovankkuri kohteiden sopiminen

Syyskuu
° Videovankkuri kohteiden sopiminen
° Videovankkuri kiertää

Lokakuu
° Videovankkuri kiertää
° Haku: Suomen kulttuurirahasto
° Haku: Pirkanmaan taidetoimikunta | Yhteisöavustukset

Marraskuu
° Videovankkuri kiertää
° Haku: Pirkanmaan taidetoimikunta | Lastenkulttuuri 1.11. - 30.11

Liite 2. Kirje rehtorille / opettajalle

VIDEOVANKKURI

VIDEOVANKKURI TERVEHTII

Videovankkuri saapuu paikkakunnallenne ja kouluunne mediakasvatuksen merkeissä. Tässä sekä yleistietoa, asiaa tarvittavista tiloista ym ja ohjeita opettajalle etukäteistehtävien muodossa.

Videovankkurin mediapäivinä tehdään lyhyitä elokuvia aiheista, jotka kiinnostavat tai koskettavat 13 – 18-vuotiaita nuoria (tai vanhempia) – videoita, jotka ovat tekijöidensä näköisiä ja kertovat omakohtaisten tarinoiden avulla kohderyhmänsä elämästä. Valmiit tuotokset ovat pituudeltaan noin minuutin, kahden pituisia.

Ryhmäksi käy joko yksi luokka (luokka-asteilta 5. - 9. tai vanhempia) tai halukkaista koostettu sekaryhmä (tai puhelimessa erikseen sovittu ryhmä). Ideaali osallistujamäärä on 15 - 23 oppilasta. Tarvitsemme oppilaiden vanhemmilta suostumuksen kuvauksiin. Lähetämme lomakkeen, mikä vanhempien pitää allekirjoittaa. Jos lapsi / nuori ei saa lupaa, hän ei voi valitettavasti osallistua kuvauksiin.

Paikan päälle kouluun tulee yksi ohjaaja. Koulutukseen menee 1 - 3 koulupäivää aikavälillä n. 8.00 – 16.00. Tarkastakaa kirjeen alusta sovitut päivämäärät ja varmistakaa sähköpostitse kellonajat kunkin päivän kohdalta ja kellonajat.

Opetus on maksutonta. Toki ohjaaja on enemmän kuin ilahtunut saadessaan päivien aikana kouluruokaa ja kahvia jaksaakseen.

Opettajan rooli on olla mukana oppimassa. Lisäksi opettaja on hyvä olla läsnä auttamassa kaikissa käytännönasioissa.

Tarvitsemme koululta seuraavat tiedot:
Lähettäkää ne sähköpostitse osoitteeseen videootit@videootit.fi

1. Koulun nimi
2. Opettaja yhteystietoineen
3. Luokka-aste
4. Oppilasmäärä
5. Kellonajat
6. Paikallislehtien sähköpostiosoitteita (lehdistötiedotetta varten)

PÄIVIEN VAIHEET

Ensimmäinen päivä koostuu etukäteen mietittyjen käsikirjoitusten ja ideoiden käsittelemisestä. Tämän jälkeen tutustumme kameroihin, mikrofooneihin ja kuvaussääntöihin. Sitten vain kuvaamaan. Oppilaat kuvaavat koulun (/kirjaston) lähettyvillä. Ruokailu pidetään, silloin kun se on luokalle sovittu. Seuraavana päivänä editoidaan ja tehdään omaa musiikkia (Mac / garageband). Lopulliset elokuvat ovat noin 1 - 2 minuutin mittaisia.

Elokuvat jatkavat matkaansa Kelaamon sivulle Videootit ry:n osioon. Päivän aikana otetut valokuvat laitetaan Videootit | Videovankkuri:n Facebook sivulle. Osa elokuvista

saattaa jatkaa matkaansa myös eri festivaaleille.

Elokuvista tehdään kooste. Oppilaat voivat myöhemmin lukukauden lopussa lunastaa itselleen DVD koosteen maksua vastaan. Opettajat voisi tiedustella oppilailta, joahka he haluavat tämän koosteen (sisältäen oman, luokkakavereiden sekä muutaman muun koulun oppilaiden elokuvan) á 12 € hintaan. Toimitamme näitä sitten tarvittavan määrän koululle rahaa vastaan. Raha taas laitetaan
Videootit ry:n pankkitilille.

ETUKÄTEEN MIETITTÄVÄÄ

Tässä on opettajalle tehtäväpaketti, johon on syytä tutustua. Tarkoitus ei ole laittaa raskasta työllistävää taakkaa päällenne, mutta hyvä, jos teemoja olisi jo hieman etukäteen ajateltu.
Loistavaa, jos oppilaiden kanssa on etukäteen pohdittu aiheita, näkökulmia ja toteutustapoja neljässä ryhmässä. Jos oppilaat tarvitsevat jotain rekvisiittaa liitännäisenä elokuviin, ne täytyy tuoda tuona päivänä mukana kouluun (/kirjastoon).

PIENRYHMÄT

Luokka jaetaan etukäteen neljään, tasakokoiseen pienryhmään. Ryhmiä voi olla maksimissaan vain neljä, sillä Videovankkuri tuo mukanaan vain neljä kameraa ja editointiyksikköä. (Jos jostain syystä on tarve suuremmalle ryhmämäärälle, on hyvä, jos koulusta löytyy siihen tarkoitukseen kamera ja kuvan siirtoa varten tarvittavat johdot.)

Ryhmän jäsenten on huomioitava, että he sekä itse kuvaavat että esiintyvät elokuvassa. Aiheet pitää valita siis sen mukaan, että se on omalla ryhmällä toteutettavissa. Aiheet, haastateltavat, näyttelijät ja kuvaajat – kaikki on oltava oman pienryhmän jäseniä.

AIHEET | KÄSIKIRJOITUS

OMAKOHTAISUUTTA KAIVATEN !!!
- Dokumentteja ja lyhyitä näytelmällisiä fiktioita omista kokemuksista
Kaipaamme tarinoiden miettimisessä tekijöiden omakohtaisuutta. Tarina voi olla ajassa tapahtuvien asioiden ja mielipiteiden esittelyä, mikä ilahduttaa, mikä ottaa päästä, tietoisku, lyhyt dokumentti, omakohtaisia kokemuksia maailmasta ja elämästä….

Juttujen aiheet pitää olla siis sellaisia, joita nuori on itse pohtinut tai kokenut. Sellaiset ”Yleensä..... nuoret …” on nimittäin hieman tylsiä ja ulkokohtaisia. Kaipaamme siis enemmän TARINOITA. Vähän kuin kirjoittaisi päiväkirjaan.

Nuorten elämään liittyviä ja nuoria kiinnostavia aiheita löytyy maailman syli. Aiheita on rajattomasti. Lopussa on listattuna joitain vinkkejä sekä vähän laajempia että yksityiskohtaisempia aiheita ja näkökulmia herättelemään ajatusprosessia. Tarttukaa toimeen aihetta kunnioittaen. Olkaa aitoja ja uskaltakaa antaa itsestänne omia ajatuksia ja palanen persoonaanne. Ideoihin ei tarvitse tarttua ryppyotsaisesti. Huumori on sallittua. Ne voivat olla hauskoja, mutta älkää panko aihetta läskiksi. Täysin höpöjuttuja, pelkkiä sketsejä tai kökköä parodiaa emme tee.

Elokuvat voivat olla dokumentteja. Nämä oman elämän tuntemukset ja tapahtumat voivat olla myös dramatisoitu näytelmän muotoon. Jos käsitellään arkoja aiheita, joita

ei voi näyttää tai täysin mielikuvituksen / abstraktiseen aiheeseen liittyviä aiheita, voimme toteuttaa elokuvan joko kokonaan tai osittain animaation keinoin.

Lapsilla / nuorilla pitää olla aiheesta kuitenkin jotain sanottavaa. Ihanteellisinta on se, jos tekijät ovat itse kokeneet tai tehneet aiheen juttuja. Lisäksi kannattaa etsiä vastauksia kysymyksiin mitä, missä, MIKSI? Pelkkä ”Minä tykkään tai en tykkää” ei vielä riitä, nuorten pitää puristaa ajatuksistaan vielä vastaus kysymykseen: ”Miksi tykkään.”

Tehkää ensin ajatuskarttoja ja sitten kirjoittakaa tarinoita ja ideoita ylös. Etukäteen on hyvä kartoittaa myös kuvauspaikat, rekvisiitat ym asioita, joita täytyy huomioida etukäteen. Käsikirjoitukset täytyy olla mukana koko elokuvanteon aikana heti ensikohtaamisestamme lähtien. Ottakaa kirjoitetuista tarinoista kopio myös minulle. (Tietokoneella kirjoitettuja tekstejä on helpompi lukea.)

ANIMAATIO

Miettikää etukäteen myös haluaisiko joku ryhmistä tehdä jutun joko kokonaan animaationa tai tarvitseeko elokuvaan joitain kohtia, jotka on helpointa toteuttaa animaation keinoin. Lähinnä ensimmäiseksi tällöin tulee pala-animaatio. Jos, niin animaation hahmot (palat) ja taustat olisi syytä tehdä etukäteen. Ilmoittakaa tämä tarpeeksi ajoissa niin laitan ohjeita sähköpostitse.

Jos ryhmä haluaa tehdä animaation, käsikirjoituksen on oltava dialogeineen ja kertojaäänineen LYHYT, vain noin ½ sivua. Tähän käsikirjoitukseen täytyy siis kirjoittaa kaikki lauseet etukäteen, mitä valmiissa elokuvassa kuullaan.

MUSIIKKI

On mukavaa, jos elokuvassa on musiikkia – varsinkin alku- ja lopputekstien alla. Emme voi kuitenkaan käyttää mitään valmista CD / mpeg3 musiikkia, sillä ne ovat Teoston alaisia ja siis maksullisia. Voimme kehitellä itse omia sävelmiä tai soittaa jotain klassista musiikkia (tekijä kuollut yli 70 vuotta sitten). Jos joku osaa soittaa klassista musiikkia, mutta tarvitsee siihen nuotit, olisi nekin otettava mukaan. Itse soitettu musiikki voi olla klassista, mutta ei mitään Teoston alaista.

Hyvä, jos saamme toisena päivänä käyttää musiikkiluokkaan musiikkien äänitykseen 1 – 2 tunnin ajan.

Jos oppilaat soittavat joitain instrumentteja, joista ei koulusta löydy, olisi hyvä, että he toisivat ne kouluun noina päivinä.

Jos intoa ja taitoa löytyy, voitte tehdä oman räpin jostain aiheesta tai säveltää oman kappaleen. Toki voimme tehdä myös runovideon.

REKVISIITAT

Miettikää käsikirjoituksia tehdessä, tarvitsetteko juttujen toteuttamiseen jotain oheismateriaalia, erityistä rekvisiittaa, tiloja tai henkilöitä. Hoitakaa luvat kuntoon mahdollisten kuvauspaikkojen suhteen, pyytäkää suostumus mahdollisilta kuvattavilta ja tuokaa tarvittavat rekvisiitat mukananne kuvauspäiväksi. Jos kuvauksiin tarvitaan luokan ulkopuolisia oppilaita, heidän vanhemmiltaan pitää myös saada lupalappu allekirjoituksineen. Listatkaa nämä tarpeet ylös jo suunnitteluvaiheessa.
Esimerkiksi, jos haluatte kuvata koulun keittiössä, hoitakaa lupa kuntoon ennen kuvauspäivää. Jos taas haluaa tehdä jutun nuorisomuodista, on oppilailla oltava tarpeelliset vaatteet mukana.

MAHDOLLISIA AIHEITA (Huom, muutkin aiheet käy)

Eniten kaivataan:

1. Omaan alueeseen liittyvää historiaa / uskomuksia
   → Ideana oman kulttuuriperinnön säilyttäminen

2. Oma kulttuuri (mm. maahanmuuttajien kanssa – tietyt aiheet sopii kaikille)
- Rasismi
- Erilaisuus Suomessa (suvaitsevaisuus)
- Lapsuusmuistoja eri maista
- Erilainen – samanlainen kulttuuri
- Uskonto (Rippikoulu, protuleiri, ateismi, uskovaisuus, joku muu kuin kristinusko....)

3. Nuoruuden tuntoja
- Kuka minä olen?
- Pelot (Minä pelkään… pienenä pelkäsin, mutta nyt olen oppinut …)
- Mikä minusta tulee isona
- Ensi ihastus | Rakastua
- Surullinen
- Yksinäisyys
- Murrosiän kynnyksellä (ällö nimi, mutta…)
- Varastaminen (ja kaikki vastaavat ilmiöt, joihin on viime aikoina pitänyt puuttua)

4. Maailman parannus
- Luonnonsuojelu
- Säästäminen
- Kierrätys
- Päihteiden vastaisuus
- Politiikkaa

5. Hauskuutta
- Jekkuja ja jujuja

Lisää aiheita:
Nuoruuden tunnot
Asuinpaikan / seudun vaikutus nuoren elämässä
Minua harmittaa
Minun räppi
Isona minusta tulee
Paluu arkeen / lomaa odotellessa (liittyen ajankohtaan)
Raha
Tulevaisuus mietityttää
Seksuaalisuus / seksuaalikasvatus
Uuteen maahan
Kaunista
Mun vartalossa tapahtuu muutoksia (murrosikä)
Mä haluan suojella…
Nyt on aika hoitaa…

Sietämätöntä!
Rasisti! / Rasisti?
Erilainen – samanlainen
Maailmanparannus
Ruokailutottumukset (terveellinen/epäterveellinen)
Minä rakastan…
On oikeasti ärsyttävää, että…
Minusta on tärkeää, että Suomessa…
Minä uskon …
Sanomalehdestä silmiin hypännyttä
Kierrätystä
Ryppy ystävyydessä
Minun vai toisen omaisuus
MinunHyvä tunne
Kiusattu
Turvallinen paikka
Se päivä muutti elämäni
Taudit, sairaudet (anoreksia, bulimia)
Päihteet
Suorituspaineet
Miten päästä paikasta A paikkaan B
- erilaiset nuorten kulkuvälineet
Nuoruus ristitulessa
Muoti
Kuuluako joukkoon - ulkopuolinen
Vaatteet on mun aatteet
Pelottaa
Kotityöt
Ahdistaa
Hyvät vanhemmat
Perheen hajoaminen
Kansainvälisyys
Kielimuuri
Minun rakas
Aamulla katsoin peilistä ja nenässäni oli iso FINNI
Hengellisyys - ateismi
Kotiintuloajat
Oma runo
Vaihto-oppilaaksi
Minua pelottaa
Kotipaikkakunnallani viime aikoina puhututtanut
Koulussa viime aikoina puhututtanut

Liite 3. Lupalappu lasten vanhemmille

VIDEOVANKKURI

KUVAUS- ja OSALLISTUMISLUPA

Videootit ry järjestää mediakasvatusta lapsille ja nuorille.

Järjestetty työpaja: _____ (paikkakunta)

_____._____. 20_____ (ajankohta)

Työpajan tavoitteena on käytännönläheinen mediakasvatus. Lapset ja nuoret opettelevat elokuvanteon ja valokuvauksen sääntöjä ja saloja suunnittelemalla ja toteuttamalla teoksensa. Tarkoituksena on antaa lapsille ja nuorille välineitä median ymmärryksen lisäämiseen. Elokuva- ja valokuvaprojektien aiheena ovat lähinnä nuorten omia tarinat.

Elokuvia lähetetään lasten ja nuorten elokuvien festivaaleille sekä Suomessa että ulkomailla. Niitä voidaan esittää julkisesti mm. eri tilaisuuksissa. Valmiit elokuvat julkaistaan netissä www.kelaamo.fi/videovankkuri (edu).

Kuvattua materiaalia voidaan käyttää myös erilaisissa seminaareissa sekä opetustilanteissa. Työpajan **työprosessin** valokuvat tallennetaan Videootit ry:n Facebook sivulle. (Huom, Facebook kuviin **EI** merkitä lasten nimiä. Kansio nimetään kohteen mukaan.)

Työpajaa seuraamaan kutsutaan lehdistön/medianedustajia.

Opetus on maksutonta.
Huom! Vain kuvausluvan palauttaneet lapset voivat osallistua kuvauksiin.

Ystävällisin terveisin,

Maikki Kantola
Tuottaja | puh. 040 – 5074487 | videootit@videootit.fi

Olen lukenut tiedotteen työpajasta (Merkitse rasti valintasi mukaan)

☐ **Lapsi SAA esiintyä julkaistavissa videossa ja valokuvassa**
→ (Sekä esiintyä mahdollisen median kuvauksissa ja haastatteluissa)

☐ *Lapseni EI saa näkyä kuvissa*

Lapsen nimi _____

Koulutuspaikka ja luokka (koulu / päiväkoti) _____

Huoltajan allekirjoitus _____

Nimenselvennys _____

Paikka ja päiväys: _____

Liite 4. Kahdeksan kuvan kuvakokosarja (A4 - pysty)

VIDEOVANKKURI

KUVAKOOT

Yleiskuva (YK)

Suuri kokokuva (SKK)

Kokokuva (KK)

Suuri puolikuva (SPK)

Puolikuva (PK)

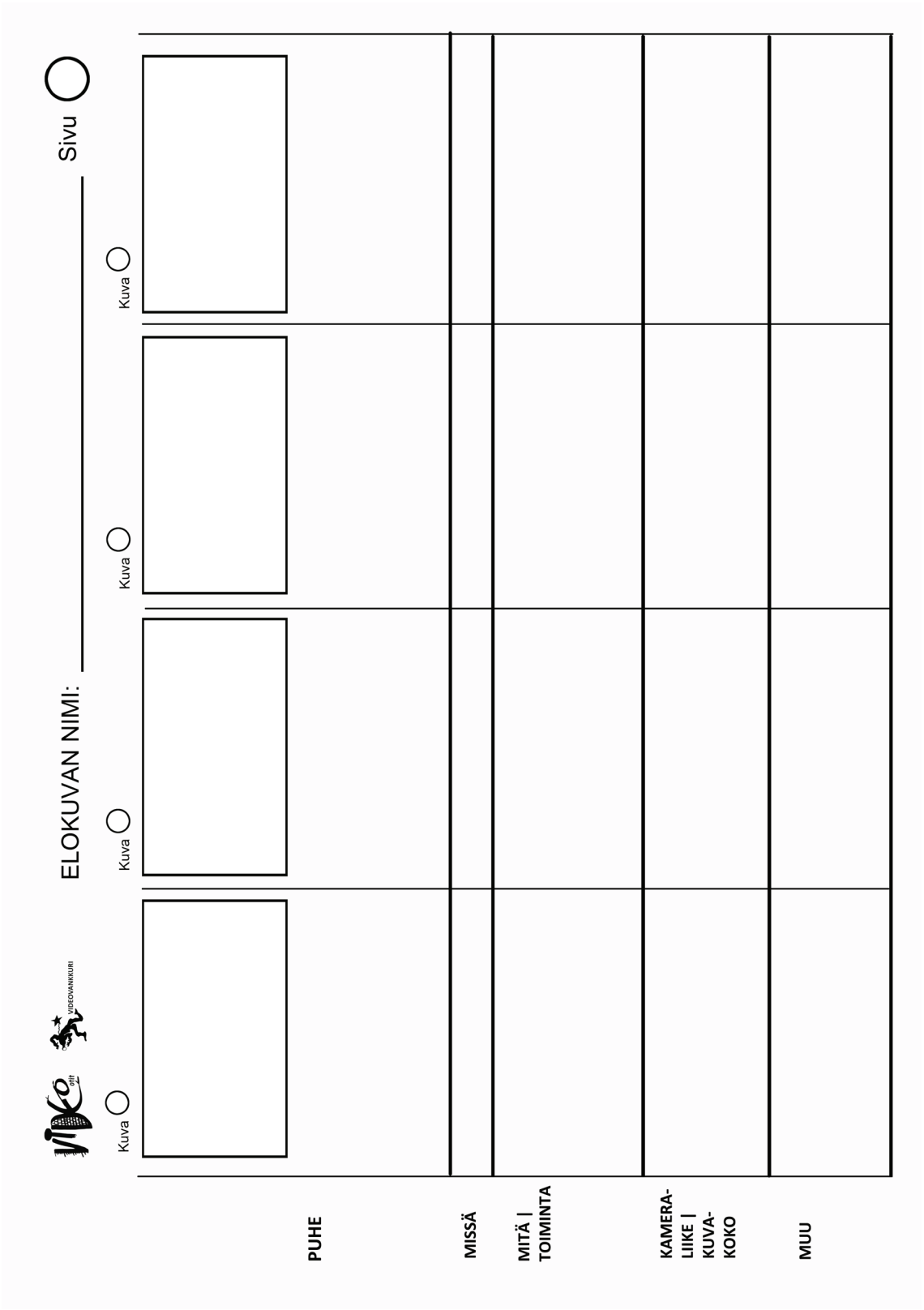
Puolilähikuva (PLK)

Lähikuva (LK)

Erikoislähikuva (ELK)

Liite 5. Kuvakäsikirjoituslomake (A3 – vaaka)

VIDEOVANKKURI



Liite 6. Tarina

VIDEOVANKKURI

Esimerkkitarina:

KIVI

Tarinamme alkaa koulunpihalta, missä tyttö on vuodenpäivät kierrellyt välituntisin laajoissa kaarissa pojan ympäri luoden häneen pitkiä katseita uskaltamatta ottaa lähempää kontaktia. Vihdoin katseet kohtaavat ja poikakin huomaa tytön. Tunnilla poika lähettää viestin, missä hän pyytää tyttöä kanssaan treffeille seuraavana lauantaina. Tyttö on onnensa kukkuloilla. Pitkästä haaveesta on tulossa totta.

Lauantai päivä koittaa ja tyttö tuskailee vaatekaapilla ja peilin edessä, mitä panisi päälleen. Vaatekasat kasvavat lattialla, kunnes lopulta tyttö on löytänyt mielestään mukavan mekon ensitreffeille.

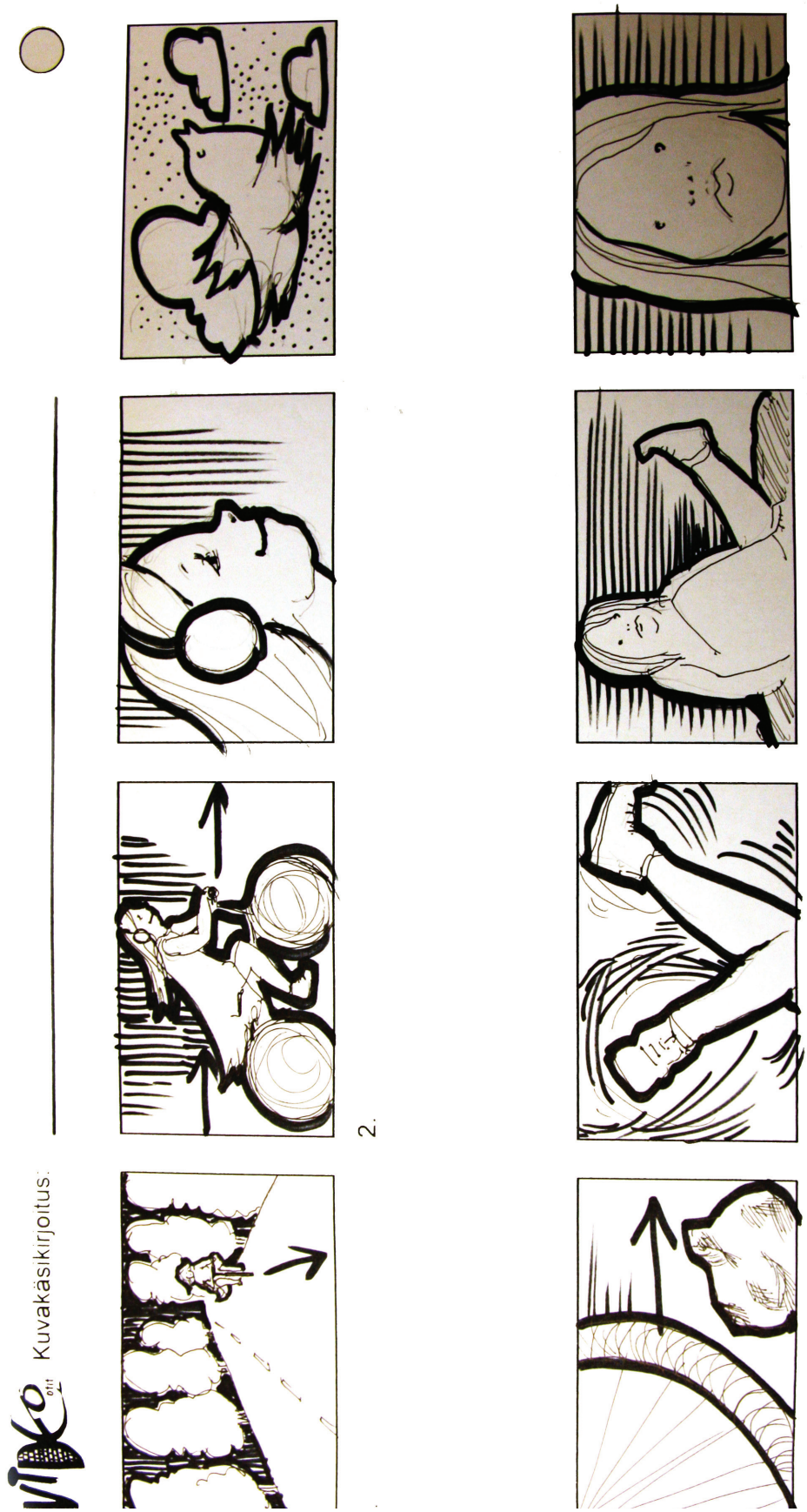
Aamulla on satanut, mutta aurinko on kurkistamassa pilvenreunalta. Tyttö valitsee mpeg soittimestaan tunnelmaan sopivat musiikin, laittaa korvakuulokkeet korvilleen ja hypähtää pyöränselkään. Hän pyöräilee maantienlaitaa suu hymyssä ja nyökyttelee musiikin tahtiin. Kaikki näyttää kauniilta. Tyttö hulmuaa pää pilvissä ja ihailee osalla istuskelevaa lintua.

Katseen suuntautuessa ylös korkeuksiin tyttö ei huomaa tiellä olevaa isoa kiveä. Hän ajaa suoraa kiveä pahki ja pyörä lennähtää nurin. Tyttö lentää suoraa ojaan, keskelle sateen sulattamaa mutavelliä. Sukkahousut ovat polvesta riekaleina ja mekko mudasta musta.

Treffit on peruttu.

Liite 7. Tarina piirrettynä

VIDEOVANKKURI



Liite 8. Videovälähdys työpajan vaiheet

VIDEOVANKKURI

VIDEOVÄLÄHDYS | Kuvausharjoituksia

2 x 45 min yhdistettynä - 4 tuntia
(Mahdollista tehdä pikaisesti yhden tunnin aikana, mutta antoisampi kaksoistuntina.)

Työskentelyä helpottaa ja nopeuttaa, jos kamerat on otettu esille ja pois laukuista ja mahdollisesti jopa kiinnitetty jalustoihin.

° Esittely (2 min)

° Kaksoistunnin esittely - puheena (3 min)
- Tutustumme kuvausvälineisiin
- Lyhyt kuvausharjoitus
- Kysely, onko oppilailla kokemuksia entuudestaan videon tekemisestä?

° Kuvakoot ja niiden merkitys (3 min)

° Elokuvan jako otoksiin ja kuvakoon vaihdokset otoksesta toiseen (3 min)

° Mielikuvaharjoitus: (5 min)

→ Miten kuvaisi elokuvan kohtauksen:

~ Liisa ajaa pyörällä maantien laitaa. Hän katselee taivasta ja edessä olevan puun oksaa, sillä siellä on jotain mielenkiintoista. Liisa ei huomaa maassa olevaa kiveä ja niinpä polkupyörän kumi osuu törmäten siihen. Liisa menettää hallintansa ja kaatuu pyörällä lentäen ojaan, suoraa mutalammikkoon.

→ Tehtävän käsittely yhdessä:

A) Liisa ajaa pyörällä maantien laitaa. →

1) Liisa lähestyy pyörällä kaukaisuudesta kohti.
(Lievä alakulma | Yleiskuva)

2) Liisa ajaa vasemmalta oikealle ohi kuva-alan katse suunnattuna kohti taivasta
(Kamera ns. rinnan korkeudelta | Kokokuva)

B) Maisema korkealta puunoksalta →

3) Lintuja / orava ym

(Alakulma lievässä kulmassa ylöspäin sopivan etäisyyden päähän, noin 10 m eteenpäin | kameran lähikuva-asento, jolloin kuva linnusta ~ kokokuva)

C) Tiellä kivi, johon kumi törmää →

4) Tiellä kivi sivusta kuvattuna, kuvan yläreunaan tilaa. Kuvaan ilmestyy pyöränkumi vasemmalta. (Kamera tien korkeudella | Kuva sommiteltuna niin, että kuva-alan vasemmalla ja ylhäällä tilaa. | Puolilähikuva)

D) Kaatuminen →

5) Liisa lentää pyöränselästä. Kuvassa näkyy vain jalkojen lennähdys. (Kamera silmän korkeudella | Puolilähikuva)

E) Lentäminen mutalammikkoon →

6) Kierähtäminen mutalammikkoon (Kamera silmän korkeudella | Puolikuva)

7) Lähikuva kasvoista pyyhkimässä mutaa naamalta | Kamera silmän korkeudella

° Pohdintaa, mitä eroa on tämän kohtauksen kuvaamisessa yhdellä otolla tai näillä 7 eri otolla? (2 min)

→ Jännityksen rakentaminen, mielenkiinnon ylläpitäminen,

→ Pyörällä ei tarvitse kaatua oikeasti vaan eri kuvakoilla leikkiessä voi katsojaa hämätä ja antaa illuusion kaatumisesta

→ Useamassa, suppeassa kuva-alassa kuvatussa, kuvassa saa vauhdikkaan, toiminnallisen tunnelman

° Tehtävän anto: (3 min)

”Suunnitelkaa lyhyt tarina (4 – 7 otosta) ja kuvatkaa se kameraleikkauksella. Tarinan kuvaosuutta suunnitellessa pitää kiinnittää huomiota kuvakokojen vaihteluun. Elokuvassa pitää olla siirtymä tilasta toiseen sekä tarina, joka sisältää yllätyksen. ”

→ Idea harjoitella tarinan kuljettamista kuvakokojen avulla, jännitteen luomista, siirtymiä tilasta toiseen sekä ajan käsitettä.

° Kameraleikkaus (5 min)

→ Kuvaus aloitetaan kuvaamalla alkuteksti = elokuvan nimi. Tämä kirjoitetaan joko taululle tai paperille. Tämä jälkeen kaikki otokset kuvataan peräjälkeen, kronologisessa järjestyksessä. Viimeisimmäksi kuvaksi kuvataan lopputekstit eli

tekijöiden nimet / koulun nimi ja luokka. Elokuva pitäisi siis olla katsottavissa heti

- Kameran kanssa näytettävä esimerkki kuvauksesta kameraleikkauksella, näytetään kameran paikat ja selitetään kuvakoko:
  - Tapahtumat luokkahuoneessa ja koulun käytävällä.
  A) PLK | oppilas tietokoneella, kirjoittaa
  B) ELK | tietokonemonitorissa sähköpostiteksti; ”...tehdään vähän jäynää...”
  C) PLK | oppilas nousee tietokoneelta ja kävelee ohi kameran, kamera ei seuraa
  D) LK | Liimapullo pöydällä – ihminen kävelee kuvan ulkopuolelta ja ottaa tuubin ja poistuu – näkyy vain käsi, joka ottaa liima pullon. Katsottava kameran paikka, jotta vartalo ei peitä toimintaa
  E)

° Kuvakäsikirjoitus (3 min)
→ Kuvakäsikirjoituspapereiden esitteleminen ja kuvakäsikirjoituksen tekemisen esittely
→ Laatikoihin piirros tapahtumasta oikeassa kuvakoossa (tikku-ukotkin käy), tekstiosioon kirjoitetaan, mitä kuvassa tapahtuu, liikkeen suunta, kameran korkeus ja kuvauskulma ja kuvakoko.

° Aika suunnittelulle + kameroiden esittely (20 min)
→ Kameroiden toiminta esitellään kullekin ryhmälle erikseen heidän kirjoittaessaan tarinaa. Ryhmät pääsevät kuvaamaan sitä mukaa, kun heidän suunnitelmansa ovat valmiit. Ryhmät tekevät alku- ja lopputekstiblanssinsa A4 / A3:n vaakapaperille.
Paperi voi olla myös värillinen.

° Kuvaus (20 min)

° Jokaisen ryhmän kanssa katsotaan juttu erikseen kameran monitorilta. (16 min)
→ Jos mahdollista, tietokoneen liitäntä tykkiin, jotta kaikki näkevät elokuvat.

° Yhteenveto (5 min)

Liite 9. Kahden päivän työpajan vaiheet

VIDEOVANKKURI

KAHDEN PÄIVÄN ELOKUVATYÖPAJAN VAIHEET

~ mielellään yhteensä 12 – 16 tuntia
° Pakolliset
- Jos kerkeää

1. PÄIVÄ

1. tunti (~ 8 – 9:00)

° Esittely (Kuka on ja mistä tulee)
° Oppilaat suoraa pienryhmiin.
(jakautuminen omille paikoille ennen kunnon aloitusta)
° Laitteiden akut lataantumaan. (oppilaiden siirtyessä ryhmiin.)

° Työpajakokonaisuuden läpikäyminen
→ Mitä 2 x päivän aikana konkreettisesti tehdään?
→ Mihin tähdätään / mitä valmistuu?
→ Mitä valmiille elokuville ja valokuville tapahtuu – mistä ne löytää?
→ Onko kaikilla luvat – saako kaikki osallistua, saako kaikista ottaa kuvia?

- Kokemuksen kartoitus
→ Onko aikaisemmin tehty videoita / animaatioita, vastaavaa?
→ Onko kotona videokameraa, editointiohjelmaa, valokuvakameraa?
→ Onko koulussa vastaavia laitteita?

- Elokuvan eri ammattinimikkeet + tuottaja
(puolustus saada sörkkiä elokuvien aiheita; vihreä valo valmiille ajatukselle, keltainen valo niille, mitä pitää vielä pohtia, läskiä luiden päälle)

° Oppilaat kertovat vuoron perää ryhmissä omat suunnitelmansa.
→ Onko luokka tehnyt etukäteistehtävän vai aloitetaanko prosessi alusta? Jos on, ennakkotehtävät esiin (ja mielellään myös ohjaajalle)
→ Jos ei; Idepiihi, aiheiden valinta, käsikirjoitus
→ Valmiiden käsikirjoitusten läpikäynti
→ Kommentteja, kysymyksiä, ideoita ja ehdotuksia suorana palautteena.

→ Dokumenttien kohdalla omakohtaisuuden painotus ja tarinan merkitys

- Kahdeksan kuvan kuvakoko
  → Idea elokuvan jatkuvuudesta ja kuvakerronnasta kahdeksassa eri kuvakoossa. Kuvakokojen vaihtelu. Lähikuvien mielenkiintoisuus ja merkitys.

- Esimerkki tarinasta esitellen eri kuvakokoja
  → Taululle piirrettynä 5 – 7 kuvan tarina, jossa esitellään eri kuvakoissa tarinan eteneminen niin, ettei kaikkia toimintaa tarvitse näyttää. Ajatus ajan hallitsemisesta.

° Tarinoiden jatkosuunnittelu
  → Idean kirkastaminen – mitä ollaan tekemässä
  → Millä tyylillä työskennellään.

- Kuvakäsikirjoituksen piirtäminen
  → Eri kuvakokojen muistuttaminen.
  → Kuvauspaikkojen miettiminen

2. tunti (~ 9 – 10:00)

° Käsikirjoitusten viimeistely

° Kameroihin tutustuminen
  → Rec painike (kuvaa, ei kuvaa) ja zoomi
  → Kameraharjoitus: jokainen zoomaa
  1) lähelle,
  2) kauas,
  3) vieruskaverin silmään tarkentaen,
  4) paperilla olevaan tekstiin

° Jalustat
  → Kamerat jalustaan
  → Jalustoiden käyttö

° Mikrofonit
  → Mikrofonien kytkentä
  → Äänitys

3. tunti (10:00- 11:00)

° Laitteet haltuun

- Kuvaussäännöt
  - → Kuvakokojen valinta, ei zoomausta
  - → Lähikuvien merkitys
  - → Kuvituskuvien merkitys
  - → Kuvauspaikan merkitys (esteettisyys)
  - → Kuvauspaikan äänimaisema (melun eliminointi)
  - → 5 sek tyhjää alkuun ja loppuun
  - → Fiktio: näyttelijät ei katso kameraan
  - → Dokumentti: Esiintyminen kameralle
    (ei puheita paperista, rento ote, mukavat taustat, esteettisyys)
  - → Kuvaajan ohjeet näyttelijöille: hiljaisuus, kiitos

- Esimerkki

- Kuvituskuvat
  - → Jos elokuva tarvitsee kuvitusta animaation keinoin:
    animaatiopalojen piirtäminen

Ruoka (~ 11 – 11:30)

4. tunti (~ 11:30 – 12:30)

° Kuvaus (loppupäivä)
  - → Jokainen ryhmä lähtee oma-aloitteisesti kuvaamaan ja äänittämään (mikrofonilla)

° Voice over - kertojaäänet
  - → Jos tarinaan tarvitaan erikseen äänitettävää kertojaääntä, se kannattaa tehdä heti alkuun.
  - → Jos ryhmä tekee räpin tai musiikkivideon, on ääni hyvä äänittää ensin.
  - → Zoom äänitin opetus
    - Tärkeää muistaa äänittää hiljaisuutta ennen ja jälkeen lauseiden sekä hiljaisuutta samassa tilassa ihan omana ääniteklippinään.
    - Äänen voimakkuus
    - Eläytyminen
    - Ryhmä menee toiseen, hiljaiseen tilaan

5. tunti (~ 12:30 – 13:30)

° Kuvaus

6. tunti (~ 13:30 – 14:00 / 15:00)

° Kuvaus

° Laitteet takaisin
° Materiaalien purku tietokoneelle
→ Ohjaajan on hyvä katsoa materiaalit läpi ja tehdä lista seuraavan päivän kuvauksiin (yleensä tässä vaiheessa puutuu paljon lähikuvia sekä kuvituskuvia)

2. PÄIVÄ

1. tunti (~ 9 – 10:00)

° Materiaalien purku
° Premiere Pro ohjelmat auki ja projekti esiin.
° Editoinnin idea
→ Editointiohjelman logiikan esittely:
Joko editointiohjelman kuva tietokoneen kautta taululle tai piirros liitu-/valkotaululle: materiaaliboxi, esikatselukuvan monitori, valmiin – editoidun kuvan monitori, aikajana – missä kuvan ja äänien omat tilansa.
° Alku- ja lopputekstit
→ Jokainen pienryhmä tekee ohjatusti ja samanaikaisesti sekä alku- että lopputekstit.
→ Alkutekstit yhdessä joko selittäen tai videotykin avulla suoraa koneelta havainnollistaen.
→ Lopputekstit:
Tekijät:
Etunimi Sukunimi
Kiitos
Koulun nimi
Paikkakunta
Opettajan nimi
OKM
Muut mahdolliset tukijat / kiitettävät
Videootit ry | Videovankkuri
Ohjaajan nimi
° Editointi
→ Perusperiaatteet
→ Editointi alkakoon - samanaikaisesti neljän eri ryhmän kanssa
→ Ohjaaja kiertää ympäri kunkin ryhmän kanssa.

2. tunti (~ 10 – 11:00)

- Mahdolliset lisäkuvaukset
→ Työpajanohjaaja tutustunut materiaaliin.

Lisäkuvauksen hänen ohjeidensa mukaan.

- Mahdolliset äänitykset osa 2 (voice over)
    - → Zoom äänityslaitteen opastus
        - Ideaali -6dB
        - Huomio liian lujasta äänestä → ruvelle
    - → Idea äänityksestä
        - Hiljaisuuden merkitys
        - Äänen voimakkuus
        - Eläytyminen
    - → Ryhmä menee toiseen, hiljaiseen tilaan

° Editointia

- → Jokainen ryhmä editoi samanaikaisesti, opettaja antaa pienryhmille erikseen opastusta
- → Vaatii oppilaita / ryhmiltä kärsivällisyyttä, varsinkin, jos opettajia on vain yksi
- → Opettaja kertoo huomioita ja vinkkejä

Ruoka (~ 11 – 11:30)

3. tunti (~ 11:30 – 12:30)

° Editointi jatkuu

° Musiikki

- → Musiikin tärkeys
- → Tekijänoikeudet
- → Sävellys tai valmiin klassisen soitanta joko koulun instrumenteilla tai Mac tietokoneen Garageband ohjelmalla
- → Luokan muusikot ja ryhmät, jotka ovat muilta osin valmiita
- → Mielellään musiikkiluokka tai toinen tila kuin missä editoidaan.

- GarageBand ohjelman opetus
    - → Sävellykset
    - → Valmiit sämpet

4. tunti (~ 11:30 – 12:30)

° Editointi jatkuu

° Logojan lisäys

- Musiikkia

5. tunti (~ 11:30 – 12:30)

° Editointia

- Musiikkia

6. tunti (~ 11:30 – 12:30)

° Varmuuskopiointi
→ Kun editointi on lopetettu, jokaisesta koneesta otetaan materiaalit ja varmuuskopioidaan ne ulkoiselle tietokoneelle.
° Katselu
→ Valmiiden tai vaiheessaan olevien elokuvien katsominen joko tietokoneen monitoreilta tai videotykiltä
° Keskustelu
→ mikä oli mukavinta, ikävintä, helpointa, vaikeinta,
→ onko tyytyväinen lopputulokseen?
→ mitä tekisi nyt toisin?

Extratehtäviä:

- jos joku ryhmä valmiina paljon aikaisemmin tai väsynyt työskentelyyn

° Kirjallinen palaute oppilailta
- Lyhyt yhteenveto päivien vaiheista
- Mitä oppi
° Sarjakuva tai piirros prosessista
- Eri kuvakokoja hyväksi käyttäen sarjakuva aiheesta, kuinka teen elokuvan.
° Kuvakäsikirjoitus / sarjakuva omasta elokuvasta
° Ihmekääntyjiä
° Nopea elokuva jostain aiheesta – haastatteludokkari.

Opettajan jälkityö:

° Valokuvat Facebook:iin
° Editoinnin tarkastaminen
→ Elokuvien loppuun editointi, jos työ jää kesken
→ Äänityö (äänet balanssiin suhteessa toisiinsa)
→ Värikorjailu
→ Logojen ja lopputekstien tarkastus
° Elokuvat nettiin: www.kelaamo.fi/videovankkuri (edu)

Liite 10. Animaatiotyöpajan vaiheet 4 - 5 päivää

Työpaja A:

- Työpajan alussa valitaan tai kehitellään tarina ja tehdään tarpeelliset hahmot sekä taustat

ANIMAATIOTYÖPAJAN VAIHEITA
- kun koko prosessi tapahtuu yhdessä pajassa

~ Työpajassa syntyvät elokuvat ovat noin 3 – 6 minuuttia pitkiä

1. Päivä

° Esittely ja tulevan projektin vaiheiden läpikäynti
° Yleistä keskustelua animaatiosta
° Mitä osallistujat tietävät animaatiosta
° Tarinat
  - Valmiiden tarinoiden valinta (yleensä kansantarinoita)
  - Jonkun historiallisen tapahtuman muuntaminen tarinaksi
  - Oman tarinan kehittäminen
    ° Yhdessä saduttaen
    ° Jokainen kirjoittaa yksin ja niistä valitaan paras tai yhdistellään paloja toisiinsa
° Tarinan muuttaminen animaation käsikirjoitukseksi
  - Päätettävä onko tarinassa puhetta, tarinankertoja, dialogia
    → Jos elokuva sisältää dialogia, se pitää kirjoittaa / muuntaa sadun tarinankertojan puheesta dialogin muotoon
° Hahmojen, rekvisiitan ja taustojen listaus
° Animaatiotekniikan esitteleminen
    → miten hahmot, rekvisiitat ja taustat tehdään
° Esteettisiä huomioita
  - yleisiä sopimuksia, jotta ryhmässä tehdyt hahmot sopivat kokonsa, tekotavan ja väritystyylin kautta toisiinsa.

2. Päivä

° Tarinan mielenmuistuttaminen yhdessä lukein
° Hahmojen, rekvisiitan ja taustojen tarkastelu
  - onko kaikki valmiina, jos ei → kaiken valmiiksi tekeminen
° Tekniikan rakentaminen
° Yleisimmät ohjeet animaation tekemisessä
  - Hahmojen liikkeiden etukäteinen arviointi, jotta mahtuu kuvaan myös

loppuvaiheessa
- Liikuttaminen → todella pieniä siirtoja
- Liikkeen suunnan vaihtumisen huomiointi → lyhyt pysähdys
- Pysähdyskuvien merkitys
- Hillitty määrä liikkuvia hahmoja samanaikaisesti
- Kuvaus
- Kuvakokojen muutos
- Tarpeellinen määrä freimejä (= kuvia), jotta ei tule liian nopeasti etenevää ja liian lyhyttä pätkää.
- Kärsivällisyyden merkitys
- Materiaalia pitää olla ajallisesti yhtä paljon kuin puheessa menee aikaa

° Kuvauksen aloittaminen
° Tarinan äänittäminen
° Tarinan editointi

3. Päivä

° Kuvaus
° Tarinan äänittäminen (jos ei saatu valmiiksi edellisenä päivänä)
° Elokuvassa tarvittavien tehosteäänien listaaminen ja suunnitteleminen
° Elokuvan musiikin suunnittelu, harjoittelu

4. Päivä

° Kuvaus
° Elokuvassa tarvittavien tehosteäänien ja musiikin äänittäminen

5. Päivä

° Editointi

Työpaja B:

- Tarina ja siihen tarvittavat hahmot ja taustat on tehty etukäteen ohjeiden mukaan

ANIMAATIOTYÖPAJAN VAIHEITA

- kun ryhmä on valinnut / kirjoittanut etukäteen elokuvan tarinan ja tehnyt elokuvan hahmot, rekvisiitan ja taustan

~ Työpajassa syntyvät elokuvat ovat noin 3 – 6 minuuttia pitkiä

Etukäteen, annettujen ohjeiden mukaan

° Tarinat
  - Valmiiden tarinoiden valinta (yleensä kansantarinoita)
  - Jonkun historiallisen tapahtuman muuntaminen tarinaksi
  - Oman tarinan kehittäminen
    ° Yhdessä saduttaen
    ° Jokainen kirjoittaa yksin ja niistä valitaan paras tai yhdistellään paloja toisiinsa

° Tarinan muuttaminen animaation käsikirjoitukseksi
  - Päätettävä onko tarinassa puhetta, tarinankertoja, dialogia

  → Jos elokuva sisältää dialogia,
  se pitää kirjoittaa / muuntaa sadun tarinankertojan puheesta dialogin muotoon

° Hahmojen, rekvisiitan ja taustojen listaus

° Animaatiotekniikan esitteleminen → miten hahmot, rekvisiitat ja taustat tehdään

  → Ohje paperilla

° Esteettisiä huomioita
  - yleisiä sopimuksia, jotta ryhmässä tehdyt hahmot sopivat kokonsa, tekotavan ja väritystyylin kautta toisiinsa.

1. Päivä

° Esittely ja tulevan projektin vaiheiden läpikäynti

° Yleistä keskustelua animaatiosta

° Mitä osallistujat tietävät animaatiosta

° Tarinan mielenmuistuttaminen yhdessä lukein

° Hahmojen, rekvisiitan ja taustojen tarkastelu
  - onko kaikki valmiina, jos ei → kaiken valmiiksi tekeminen

° Tekniikan rakentaminen

° Yleisimmät ohjeet animaation tekemisessä
  - Hahmojen liikkeiden etukäteinen arviointi, jotta mahtuu kuvaan myös loppuvaiheessa
  - Liikuttaminen → todella pieniä siirtoja
  - Liikkeen suunnan vaihtumisen huomiointi → lyhyt pysähdys
  - Pysähdyskuvien merkitys
  - Hillitty määrä liikkuvia hahmoja samanaikaisesti

- Kuvaus
- Kuvakokojen muutos
- Tarpeellinen määrä freimejä (= kuvia), jotta ei tule liian nopeasti etenevää ja liian lyhyttä pätkää.
- Kärsivällisyyden merkitys
- Materiaalia pitää olla ajallisesti yhtä paljon kuin puheessa menee aikaa

° Kuvauksen aloittaminen
° Tarinan äänittäminen
° Tarinan editointi

2. Päivä

° Kuvaus
° Tarinan äänittäminen (jos ei saatu valmiiksi edellisenä päivänä)
° Elokuvassa tarvittavien tehosteäänien listaaminen ja suunnitteleminen
° Elokuvan musiikin suunnittelu, harjoittelu

3. Päivä

° Kuvaus
° Elokuvassa tarvittavien tehosteäänien ja musiikin äänittäminen
° Editointi

→ Pajassa kerkeää editoimaan tarinan niin, että kuvat ja puhe ovat yhdessä. Elokuvan hienosäätö ja äänitehosteiden lisääminen jäävät ohjaajalle.

Liite 11. Animaatiopajaan ohjeita

VIDEOVANKKURI

ANIMAATIOPAJAN ENNAKKOVALMISTELU

Päiväkodeissa | kouluissa

- **PALA-ANIMAATIO**

Animaatiopajassa tehdään lyhyt(-tä) pala-animaatio(-ita) videovälinein. Jokainen lapsi toimii vuoron perään animaattorina (liikuttaa hahmoja) ja kuvaajana. Lasten ikä on syytä olla 4 vuotta ja siitä ylöspäin.

VALMISTELU

Tarinan kehittelyn eri vaiheita

Mustonen (2002,55) toteaa kertomuksilla, myös mediatarinoilla, olevan sekä viihdyttämisen rooli että kasvatuksellinen keino hahmottaa kaoottista maailmaa.

Valmis tarina

Maailma on täynnä valmiita satuja ja tarinoita. Kansantarinat ja erilaiset myytit ovat näistä erityisen hyviä, sillä ne eivät ole tekijänoikeuden alaisia. Muita kirjoja käyttäessä tulemme vastaan kirjailijan oikeuksiin ja rahakorvauksiin. Tekijänoikeus raukeaa 70 -vuotta tekijän kuoleman jälkeen. Tätä vanhempia tekstejä voi hyödyntää vapaasti. Kuvakirjoista löydetyt kansantarinat ovat käytettävissä, mutta on hyvä muistaa, että kuviin liittyy myös tekijänoikeuden, joten tarinan hahmot eivät saa olla kirjojen kuvista jäljennettyjä.

Usein tarinat ovat aika pitkiä, mutta valittu kertomus pitää lyhentää niin, että se on kirjoitettuna ainoastaan ½ – 1 ½ A4 sivua pitkä. Tästä määrästä tekstiä valmistuu 2 – 6 minuuttia elokuvaa.

Kertojamuodossa kirjoitettu satu voidaan muuntaa dialogimuotoon, niin että kertojen kommentit sanovatkin replikoiden tarinan hahmot. Esimerkiksi sadussa olevan kertojan kommentti: ”Onpa kaunis päivä, sanoi prinsessa” muutetaan prinsessan omaksi lauseeksi.
Prinsessa: Onpa kaunis päivä.

Loru

Vanhat, lyhyet lorut, ovat oivia animaatiopajojen käsikirjoituksia varsinkin pienemmille lapsille. Lorut voivat olla joko itse tehtyjä tai erittäin vanhoja, jotta tekijänoikeudet ovat jo rauenneet.

Oma satu (pienet lapset)

Lasten kanssa voi saduttaa oman tarinan. Tarinaan voi ottaa elementtejä useammaltakin lapselta, mutta kannattaa koko ajan pohtia, että kertomuksen punainen lanka pysyy tallella. Lasten tarinat ovat usein hersyviä. Kannattaa pohtia myös, ettei tarinassa ole liian montaa henkilöä tai tapahtumapaikkaa. Saduttaessaan kannattaa lisäksi miettiä lisäksi , että tarina pysyy loogisena, vaikka siinä olisikin fantasian piirteitä.

Oma tarina | fiktio & dokumentti (nuoret)

Animaatio voi perustua periaatteessa millaiseen tekstiin tahansa. Se voi olla esimerkiksi historian tapahtumiin tai raamattuun perustuvaa, kantaa ottavia välähdyksiä tai synkkiä tulevaisuudenkuvia, päiväkirjan muotoon kirjoitettua omakohtaista pohdintaa, seikkailu traagisessa Finnimaassa tai absurdia dadaa. Animaatio antaa liikkumavapautta joidenkin arkaluontoisten tarinoiden toteuttamisessa, sillä kenenkään ei tarvitse näyttää kasvojaan elokuvassa. Lisäksi animaation siivin päästään paikkoihin, mihin ihminen ei välttämättä pääse. Tarinassa voidaan lentää avaruuteen, sukeltaa maan uumeniin, matkata pään sisässä tai pujotella suoliston poimuissa. Animaatiolla voidaan myös kuvittaa fiktiota tai dokumenttia sellaisissa tapauksessa, kun muuta kuvamateriaalia ei ole saatavissa.

Jos tarinapallo ei saa tulta alleen, voi ohjaaja auttaa olemalla sihteeri. Nuoret usein puivat tuntojaan osaamatta kuitenkaan sanallistaa niitä paperille. Ohjaaja voi kirjata näitä keskusteluja ylös ja tarjota niitä osaksi tarinaa.

Pala-animaation elementit: Hahmot, rekvisiitat ja taustat

Pala-animaatio on ehkä helpoin tekniikka tarinan muuntamiseen animaatioksi. Pidemmälle aihetta opiskeltuaan ryhmä voi toteuttaa elokuviaan muovailu- tai nukketekniikalla, piirros- tai tietokoneanimaationa. Pixilaatiot, missä ihminen on itse tavallaan animaationukke, sopivat hyvin lyhyiden harjoitteiden tekniikaksi.

Ryhmä on voinut tehdä etukäteen tarinaan liittyvät hahmot, rekvisiitat ja taustat. Tällöin ensimmäisenä työpajapäivänä katsotaan, että kaikki on tehty.

Jos tarvittavia elementtejä ei ole vielä tehty aloitetaan piirtämistehtävä. Ennen sitä kannattaa kuitenkin etukäteen miettiä, millä tyylillä tarina toteutetaan. Pyritäänkö realismiin hahmojen ja miljöön osalta, tyylitelläänkö kaikki jollain tietyllä tekniikalla vai toteutetaanko tarina esimerkiksi perusmuodoista rakennetuilla hahmoilla. Kyse on taiteellisesta prosessista, eri tyyleillä leikittelystä. Materiaalien värimaailman, väritystavan ja tekniikan valinta vaikuttaa lopulliseen tulokseen. Lopputulos näyttää erilaiselta, jos kaikki piirretään mustalle kartongille väriliiduin tai valkoiselle kartongille sormivärein. Etukäteen voi miettiä myös, piirretäänkö hahmot tai taustat mahdollisimman näköisiksi vai viitteellisiksi. Joskus lopputulos on voimakas pelkästään mustavalkoisena.

Esteettisten valintojen lisäksi kannattaa etukäteen miettiä taustojen ja hahmojen mittakaavaa. Koska oppilaat tekevät näitä ryhmätyönä niin, että jokainen saa jonkin osan tehtäväkseen, on hyvä etukäteen sopia, minkä kokoisia he kaikesta tekevät. Kun taustat, rekvisiitat ja hahmot sovitetaan lopulta samaan animaatioon, on niiden sekä esteettisesti että kokonsa puolesta sovittava yhteen.

Tarina on hyvä lukea läpi huolellisesti listaten, mitä elementtejä tarvitaan. Kannattaa pohtia missä tarina tapahtuu. Jos tapahtumapaikkoja on useampia tarvitaan useampia pohjapahveja. Jokainen eri tapahtumapaikka tarvitsee oman pohjansa. Jos eri miljöitä alkaa olla liikaa, kannattaa tarkastaa uudelleen tarina ja miettiä, voiko juttua hieman tiivistää ja siirtää tapahtumia samaan paikkaan.

Listatkaa:
MILJÖÖ
HAHMOT
MUUT tarpeelliset REKVISIITAT

Joistain asioita ei välttämättä mainita tarinassa konkreettisesti, mutta tarvitaan joitain elementtejä antamaan katsojille viitteitä tai tarvittavia tunnelmia. Tarinaa lukiessa kannattaa miettiä, mitä mielikuvia tarina herättää. Sen mitä näkee silmiensä edessä tarinaa kuunnellessa täytyy tehdä myös rekvisiitoiksi. Tarinassa saatetaan esimerkiksi kertoa vuoden- tai vuorokaudenaikojen vaihtelusta. Etukäteen pitää miettiä, miten nämä voi animaation keinoin esittää. Tällöin on tärkeää, että aurinkoa ei ole piirretty suoraa pohjapahviin vaan se on erillisenä elementtinä, jolloin aurinko voi laskea ja erillinen kuu voi nousta.

Ideana on, että osallistujat piirtävät itse hahmot ja taustat, mutta aikuisten on syytä olla mukana valintaprosesseissa ja tarkkailla, että kaikkien tyyli ja mittasuhteet pysyvät sovittuina. Työn määrä ja luovuus näkyy aina positiivisesti lopputuloksessa.

Taustat

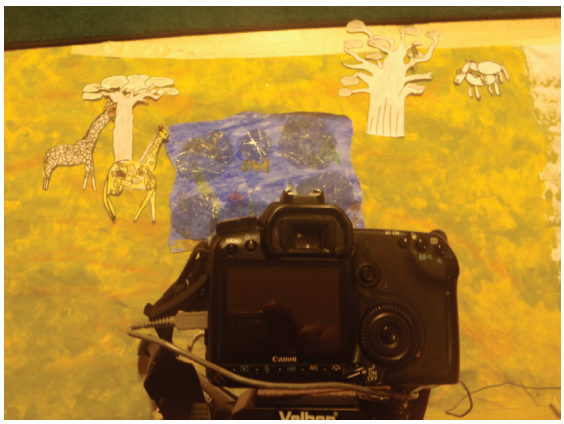
Animaation taustapahvin on oltava tarpeeksi kookas (A2-A1). Siitä on aina

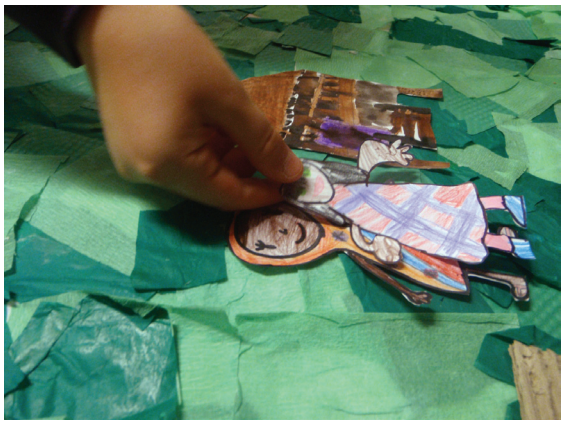
laskettava pois tietty marginaali reunoista sisään päin (noin 3-4 cm). Tausta väritetään aivan reunoihin asti, mutta mitään tärkeää ei kannata sijoittaa kuvan reunoille.

Taustakuva voi olla joko värikartonki tai maalattu, piirretty taustapaperi tai jopa kangas. Taustapahvin on hyvä olla mahdollisimman sileä, jotta hahmoja voidaan liikuttaa ja ettei niistä jää varjoja. Jos taustakuvat maalataan vesiväreillä paperin reunat kannattaa pingottaa maalarinteipillä kiinni paksuun pahviin ja antaa kuivua ennen teippien irrottamista.

Yksi tapa on suunnitella pohjapahvit pelkästään väritaustoiksi, joihin erikseen piirretyt ja leikatut elementit kiinnitetään sinitarralla. Tämä tekniikka helpottaa myös miljöön vaihdettavuutta sekä antaa hitusen kolmiulotteisemman vaikutelman. Hahmo voi näin kulkea joko puun edestä tai takaa. Auringon ja kuun lisäksi kannattaa varoa pilvien ja lintujen piirtämistä taustakuviin, sillä näin piirrettynä ne pysyvät järkähtämättömästi paikoillaan.

Kannatta muistuttaa mieliin, onko animaation kokonaisuutta varten sovittu jokin tietty toteuttamistapa. Jos pyritään realistiseen kuvaukseen, pitää etukäteen tutustua valitun aiheen maailmaan. Esimerkiksi, jos tehdään kansantarinaa, joka sijoittuu Keniaan, on tausta syytä rakentaa niin, että katsojakin tietää kuvaa katsoessaan olevansa siinä maassa. Keniassa esimerkiksi puut ovat erilaisia kuin Suomessa.





Hahmot

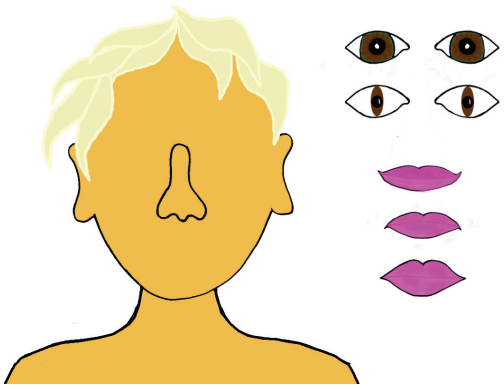
Hahmot valmistetaan kartongista tai ohuesta pahvista. Kopiopaperi on liian ohutta. Liian ohuen paperin ongelmana on se, ettei paperinuket kestää koko animaatioprosessia. Ikävää, jos paperin ohuudesta johtuen elokuvan pääosan esittäjän pää tai käsi katkeaa ennen kuvausten päättymistä. Ruutupaperi taas

rikkoo tarinan illuusion välittömästi.

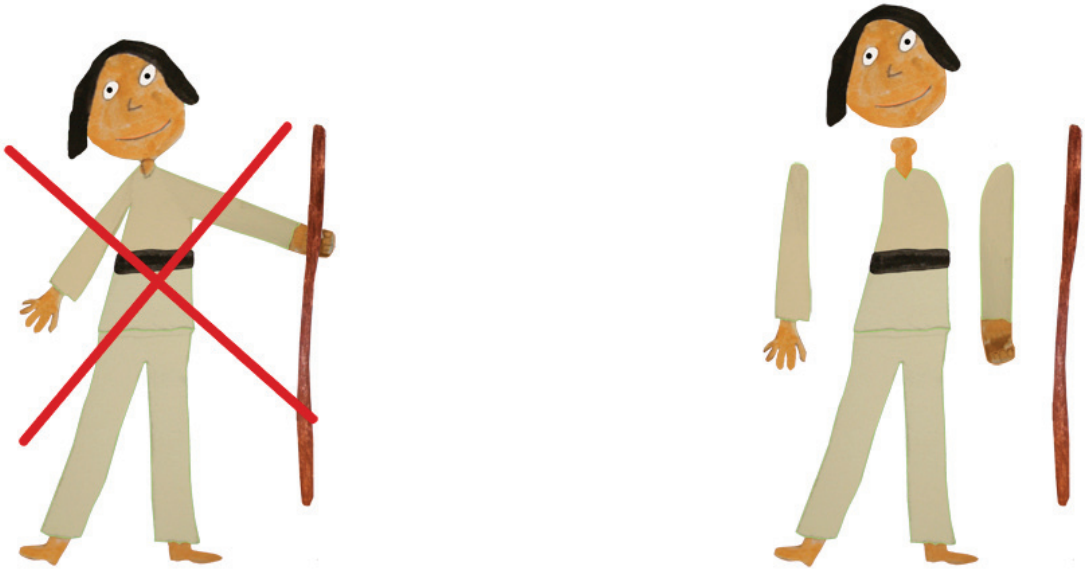
Lasten on helpointa tehdä aika isoja (esim. 10 - 12 cm) ja yksinkertaistettuja hahmoja. Hahmoja voi ajatella paperinukkeina, joskin niille on hyvä tehdä suhteessa isommat päät. Hahmon liikuteltavat osat piirretään erikseen. Esimerkiksi jos haluaa liikutella käsiä, ne pitää piirtää erikseen, eikä leikata irti vartalosta. Irtokäsien on oltava pidemmät kuin yleensä, sillä niihin tarvitaan pieni vara sinitarralle, joka taas kiinnitetään hahmon takapuolelle. Jos kädet vain leikataan hahmosta irti ja kiinnitetään takaisin sinitarralla, niistä tulee liian lyhyet.

Pala-animaation kuvaus tapahtuu kohtisuoraa ylhäältä alaspäin. Hahmot ovat siis joko pöydällä tai lattialla täysin kaksiulotteisessa muodossa. Niiden ei tarvitse pysyä pystyssä. Animaatiohahmot eivät siis ole keppi- tai pöytäteatterinukkeja. Niihin ei saa lisätä minkäänlaisia keppejä tai naruja.

Hahmot voi tehdä valmiiksi värikkäille kartongeille ja värittää niitä vielä lisää. Hahmot voivat olla tyyliteltyjä, suurpiirteisiä tai pikkutarkkoja. Ne voivat näyttää realistisilta, satuhahmoilta tai pelkistetyiltä tyylitelmiltä - riippuen tarinasta ja valitusta esteettisestä tyylistä. Hahmoille voi tehdä myös vaatteita oikeista kankaista tai eläimille turkkeja deddystä tai muusta materiaalista. Hiuksiin voi käyttää lankaa. Kiiltävien kartonkien käyttöä kannattaa kuitenkin välttää, sillä ne kiiltävät ikävästi kuvattaessa.

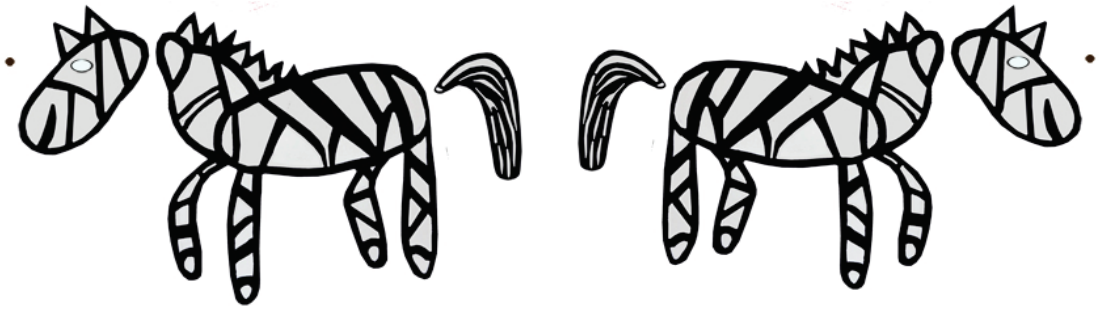


On tärkeää, että kuvat ovat selkeitä. Liian pienet tai haaleat hahmot eivät näy. Liian pieniä osia ei voi myöskään liikuttaa. Jos esimerkiksi haluaa hahmonsa itkevän, kannattaa hahmolle tehdä isompi irtopää ja ainakin sormenpään kokoisia kyyneleitä. Elokuvan kannalta tärkeistä yksityiskohdista on siis syytä tehdä myös toinen, suurempi versio.



Jokainen asia piirretään erikseen ja leikataan irti. Jos tarinassa kerrotaan miekkaa kantavasta prinssistä, täytyy piirtää erikseen prinssi ja erikseen miekka. Näin prinssi voi käyttää miekkaansa, eikä ole juuttunut siihen, että miekka tönöttää aina samaan suuntaan. Miekka voidaan piirtää suhteessa hieman suuremmaksi.

Helpoin tapa on kuvata ihmiset suoraa edestäpäin. Jos hahmon piirtää profiilissa, kuten useat eläimet, on hahmo piirrettävä ja väritettävä kartongin molemmille puolille. Näin saamme eläimen kulkemaan kuvassa sekä oikealta vasemmalle että vasemmalta oikealle. Toinen vaihtoehto on tehdä hahmosta kaksi versiota – toisen, joka kulkee vasemmalle ja toisen, joka kulkee oikealle.



Jos tarinassa halutaan korostaa realismia ja liittää se johonkin aikakauteen tai kulttuuriin, pitää tämä muistaa myös hahmoja piirtäessä. Ovatko hahmot mustia vai valkoisia, hiukset kiharat, tummat vai oljen väriset, asutaanko punamulta puutalossa, savimajassa vai palmunlehdistä rakennetussa talossa, pukeudutaanko karvatakkiin vain hula hula hameeseen, modernisti hip hop nuoreksi vai historiallisesti kaapuun. Näitä pohtiessa kannattaa käydä kurkistamassa kirjaston antimiin. Googlettamalla löytyy paljon materiaalia. Googleen voi laittaa erilaisia hakusanoja sekä suomeksi että englanniksi ja painaa ylävalikosta

kohtaa ”kuva” tai ”image”. Maisemia ja vaatetuksia voi etsiä myös historian kirjoista tai muusta kirjallisuudesta. Piirrettyjen kuvien kohdalla pitää kuitenkin muistaa tekijänoikeudet. Hahmoja ei saa kopioida vaan niiden pitää olla oman ilmaisun tuotoksia.

Tekstit

Tehkää valmiiksi sekä alku- että lopputekstit.

Alkuteksti

on yleensä tarinan nimi:
a P **i** N **a** A **u** T **i** O **m** A **a** S **s** A

Kirjoittakaa jokainen kirjain erikseen (noin 3 – 4 cm kokoisia kirjaimia). Näin voimme joko kuvata tekstit tulemaan pikku hiljaa tai asetella kaikki valmiiksi pohjaa vasten ja kuvata kaikki samanaikaisesti.

Vaihtoehtoisesti tekstin voi kirjoittaa tarpeeksi suurilla ja näkyvillä kirjaimilla paperille, joka sitten kuvataan. Huomatkaa, ettei teksti saa mennä aivan paperin reunaan. Sama 3 – 4 cm marginaali pätee tässä. Paperille kirjoittaessa paperin täytyy olla vaakasuorassa. Pitäkää mielessä ajatus TV monitorista.

Lopputeksti

Lopputeksti sisältää päiväkodin / koulun nimen. Mukavaa, jos alku- ja lopputekstit olisi tehty samalla periaatteella ja tyylillä. Silloin tarinalle tulisi looginen loppu, ympyrä ikään kuin sulkeutuisi. Lastenkin nimet voidaan tehdä erillisinä. Ne voidaan kirjoittaa yhdelle paperille tai käyttää vaikkapa erilaisia pienempiä “tekstiblansseja”, jotka kuvataan yksi kerrallaan. Lasten nimiä EI kannata kirjoittaa joka kirjain kerrallaan. Niiden kuvaamisessa on liian iso homma. Jos joku vanhemmista EI halua lapsensa nimiä näkyviin, jättäkää kaikkien lasten nimet pois. Päiväkodin ja osaston nimi on riittävä. Voimme tehdä nimet jälkeenpäin tietokoneella.

S a m p o l a n p ä i v ä k o t i
E s I k O t

Animaatiopäivä

Animaation tekeminen on hidasta hommaa, sillä jokainen hahmon liikahdus kuvataan erikseen. Siihen on syytä varata mielellään pari päivää, jos on tarkoitus saada kokonainen tarina valmiiksi (3 – 6 min). Lyhyitä runoja ja loruja voi tehdä päivässä. Nämä pajat EI siis mielellään sovi puolipäiväryhmälle. Animaatiopäivä alkaa yhteishetkellä. Äänitys ja kuvaaminen ovat yleensä pienryhmätyöskentelyä. Jos teemme luokassa voin yhtä animaatioita, on hyvä, jos lapset voivat tehdä päivien aikana myös jotain muuta. Tuon mukanani jotain animaatioon liittyvää harjoitetta. Lisäksi oppilaat voivat tehdä normaaliin koulupäivään kuuluvia opintoja.

Alkuhetki

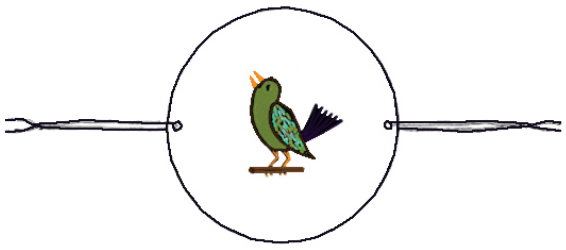
Ensimmäinen päivä aloitetaan yhteishetkellä. Kertaamme tarinan ja esittelemme tarinaan kuuluvat hahmot ja taustat. Tämän jälkeen puhumme hieman animaatiosta ja tutkimme animaation esihistoriaan kuuluvia ns. filosofisia leluja. Tämä kirjeen lopussa on esimerkkejä niistä. Animaatiopäivien aikana on mahdollista siis kokeilla osaa ja tehdä joitain omia hyrriä.

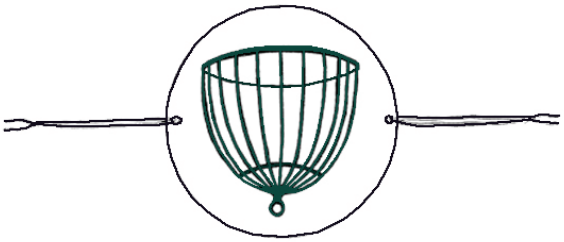
<u>Animaatiopäivänä tarvitaan</u>

Itse animaation tekemiseen:
- Kyniä: Lyijy- ja värikyniä, tusseja ja vahaliituja
- saksia
- kartonkia – värillistä ja valkoista
- sinitarraa
- maalarinteippiä
- äänimaailman tekovälineet (soittimia)

<u>Askartelutehtäviin</u>:

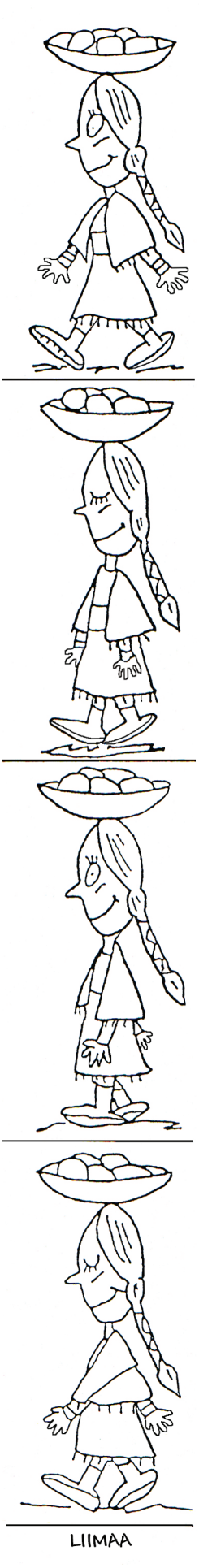
Ihmekääntyjät:
- valkoista pumpulilankaa
- rei'ittäjä
- Valkoista kartonkia





Plärä ja kahden kuvan animaatio
- Valkoista kopiopaperia
- Lyijy- ja värikyniä

Neljän kuvan ”intiaanityttö”
- Tikkuja noin 5 – 7 cm pitkiä ja läpimitaltaan 3 – 5 mm (hammastikku on liian ohut ja tulitikku liian lyhyt)
- Liimaa (mielellään nestemäistä)
- Värikyniä



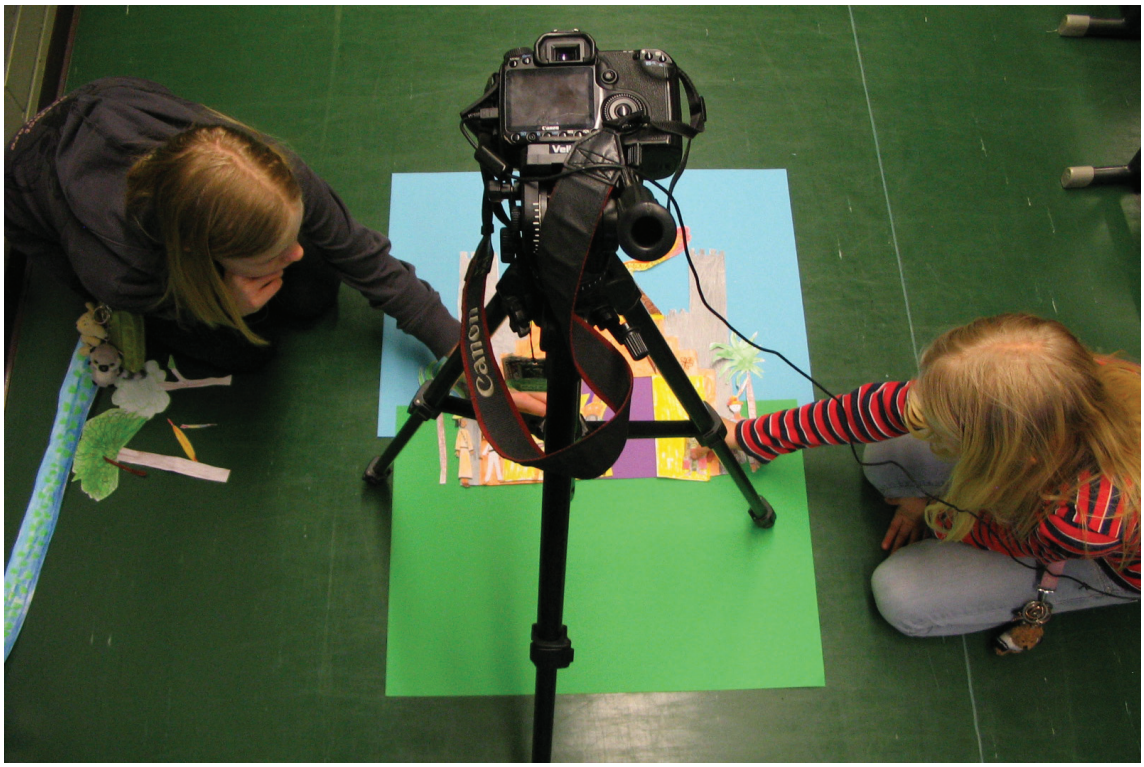
Äänitys

Lyhyen yhteisen aamuhetken jälkeen aloitamme pienryhmätyöskentelyn. Aluksi on hyvä äänittää tarina. Miettikää keskuudestanne, ketkä ovat puheosissa. Tytöt saakoon tytöille kuuluvia rooleja ja pojat pojille kuuluvia rooleja. Eläinhahmot voivat toki olla joko poikia tai tyttöjä – samoin kertojat. Vuorosanoja ei ole tarkoitus lukea vaan eläytyä olemaan juuri se hahmo tai tarinankertoja.

Miettikää etukäteen myös muuta äänimaisemaa. Tarvitsemme jonkun melodian ja äänitehosteita. Nämä kuitenkin äänitetään vasta kuvausten päätteeksi tai jossain prosessin aikana, kun sille tulee hyvä ja hiljainen hetki.

Kuvaus

Aloitamme animaation heti äänityksen jälkeen. Animaatiopiste tarvitsee pienen rauhallisen huoneen tai nurkkauksen, josta löytyy sähkölaitteille pistorasia. Animaatiopiste ei saa



olla ikkunan vieressä – tai jos on, ikkuna pitää pystyä pimentämään verholla. Muuten päivän aikana siirtyvä aurinko näkyy liikkuvina varjoina animaatiossa. Kuvaus tapahtuu tietokoneen ja valokuvakameran avulla. Helpointa on laittaa animaatioiden taustat ja hahmot lattialle ja varata viereen sinitarraan, jotta tarvittavat asiat saadaan kulloinkin kiinnitettyä lattiaan. Kamera laitetaan jalustaan ja käännetään kuvaamaan mahdollisimman kohtisuoraa kohdetta eli animoitavia hahmoja.

Itse animaation tekeminen tapahtuu kahden – neljän lapsen ryhmissä. Jokainen pari tekee animaatiota hetken eteenpäin kunnes lapset vaihdetaan uuteen pienryhmään. Jokainen kuvaa kohdallaan yhden kohtauksen. Siihen menee kohtauksesta riippuen noin 20 – 30 minuuttia. Näin päivien aikana jokainen lapsi on päässyt osallistumaan sekä animointiin että kuvaamiseen. Oppilaat sekä liikuttavat hahmoja että kuvaavat liikkeen eri vaiheet. Kun kaikki lapset ovat käyneet animaatiopisteellä, aloitamme kierroksen uudestaan.

Kuvaus vie animaatiotyöpajan ajasta suurimman osan ajasta. Animaatio koostuu useasta liikutuksen lomassa peräkkäin otetusta kuvasta. Liikkuvan kuvan illuusio perustuu siihen että videolla 25 kuvaa liikkuu yhden sekunnin aikana silmiemme edestä. Walt Disney käytti elokuvissaan 12 kuvaa sekunnissa. Animaatiopajassa ei tarvitse välttämättä kuvata noin montaa kuvaa sekuntia kohden, mutta mitä enemmän kuvia on, sitä tasaisempaa liikkeestä tulee. Jokainen elokuvassa tapahtuva liike pitää kuvata erikseen.

Pyrimme tekemään animaation mahdollisimman valmiiksi, jotta sitä ei tarvitsisi enempiinsä jälkikäsitellä. Joitain tehosteääniä sekä mahdollisia sormien kuvaan unohtamisia leikataan myöhemmin pois.

Kuvausten ja äänitysten jälkeen animaatiot editoidaan eli kaikki elementit liitetään toisiinsa. Mitä vanhempi oppilas on sitä paremmin hän pystyy animaation editoimiseen.

Animaation päiväkoti / koulu saa myöhemmin DVD:llä. Ne laitetaan myös nettiin. Myös lasten vanhemmilla on mahdollisuus tilata sitä. Vanhemmille myytävässä koosteessa on useammassa talossa tehtyjä, vastaavanlaisia tarinoita. DVD:n hinta on 13 €. Toimitamme tilauksen päiväkotiin / koululle, joka puolestaan maksaa keräämänsä rahat pankkitilille. Tämän koosteen toimittaminen vie kuitenkin hitusen aikaa, jotta koosteelle kertyy enemmänkin juttuja muista paikoista.

Mukanani on animaatioon liittyviä pieniä askartelutehtäviä ja materiaalit niihin, joita lapset voivat päivän aikana tehdä päiväkodin henkilökunnan kanssa. Näistä askarteluista jää lapsille muisto kotiin vietäväksi. Mukanani on myös animaation liittyviä laitteita ns. filosofisia leluja, joihin voi päivän aikana tutustua.

Liite 12. Videovankkurin vuosi 2012 numeroin

Vuonna 2012 Videovankkuri kiersi 24 paikkakunnalla Suomessa ja yhdessä kohteessa ulkomailla, Tunisiassa, kouluttaen lapsia ja nuoria 93 eri kohteessa / ryhmän kanssa. Koulutusta on saanut lähes 1800 oppilasta ja 130 opettajaa. Työpajoissa kävi myös reilut 70 vierailijaa. Elokuvatyöpajoissa syntyi 227 elokuvaa, joista 20 oli animaatioita. Kaikki julkaisuluvan saaneet eli lähes kaksisataa julkaistiin Kelaamossa Videoottien julkaisualustalla (www.kelaamo.fi/videovankkuri ~ edu osiossa). Valokuvatyöpajojen valokuvat Videovankkuri eri erinomaisesti esillä eri paikkakuntien lehdissä.

Ryhmistä 12 oli esikouluikäisiä, 26 alakoululuokkaa, 8 iältään sekaryhmää, 37 yläkoululuokkaa ja 10 aikuisryhmää. Aikuisryhmät koostuivat lastentarhanopettajista, peruskoulunopettajista, maahanmuuttajista ja kehitysvammaisista. Mukaan mahtui myös yksi harrastajaryhmä. Kevätlukukauden yläkouluista suurin osa oli joko maahanmuuttajapainotteisia ryhmiä tai erityiskouluja. Videovankkuri vieraili keväällä myös koulukodissa. Syyslukukaudella yläkoululaisten kanssa toimittiin lyhyemmissä videovälähdyspajoissa sekä valokuvaten. Animaatioita tehtiin myös ruotsinkielisillä alueilla alakoululaisten kanssa.

Videovankkurin työntekijät vuonna 2012

Maikki Kantola suunnitteli kierrokset, toimi tuottajana ja huolehti taloudesta. Hän kiersi opettamassa elokuvatyöpajoja kevätlukukaudella. Syyslukukauden elokuvatyöpajojen opetuksesta vastasi Heidi Saramäki. Syyslukukauteen sijoittui myös valokuvapainotteinen työpajakokonaisuus kuudella koululla. Valokuvatyöpajojen sisällön suunnitteli Heidi Saramäki. Hänen kanssaan kouluttajina toimi Mirja Paljakka ja Susanna Lyly.

Videovankkurin yhteistyökumppanit vuonna 2012

Yhteistyötä tehtiin vierailukoulujen ja päiväkotien lisäksi Helsingin kaupungin Annantalon, Tampereen Taidekaaren, Lastenkulttuurikeskus Rulla, Oulun kansainvälisen lasten- ja nuortenelokuvien festivaalin, Valveen Elokuvakoulun, Oulun Elokuvakeskuksen, Satakunnan Elävän Kuvan keskuksen, Vaasan Wildlife luontoelokuvien festivaalin, Suomen Elokuvakontaktin Kinoboxin sekä Koulukino ryn alaisuudessa toimivan Kelaamon kanssa. Kansainvälistä yhteistyötä tehtiin kansainvälisen lasten ja nuorten elokuvien ja elokuvakulttuurin järjestön CIFEJ:n kanssa sekä Tunisiassa, Hammarmetissa olevan kulttuurikeskuksen kanssa.

Työpajojen sisällöllisinä yhteistyökumppaneina olivat mm. Reposaaren rantaparlamentti, Svenska litteratursällskapet i Finland rf, suomalainen tiedekeskus Heureka sekä Myllyhoito ry.

Elokuvia lähetettiin Mediakeskus Metkan järjestämälle Minun Elokuvani festivaalille sekä Vaasan Wildlife tapahtumaan. Elokuvia esitettiin myös Koulukino ry:n järjestämällä luentokierroksella Suomen opettajavalmistuslaitoksiin.