

Sami Ehrling, luokanopettaja, Rekolan koulu, Vantaa

Multimediasatukirja



Tiivistelmä

Kyseessä on alakouluun soveltuva multimediasatukirja, joka sisältää tekstin lisäksi kuvaa ja ääntä. Oppilaat tekevät satukirjan tuottaen materiaalia tietokoneella. Valmiit tekstit siirretään kosketustauluohjelmaan, ja sadut luetaan ääneen. Ääni tallennetaan kirjaan mukaan, jokainen ääniraita omalle sivulle. Sivuihin liitetään myös oppilaiden piirtämät satuhahmot.

Oppiaineet	Suomen kieli ja kirjallisuus sekä kuvataide (oppiaineita integroiva)
Kouluaste	Alakoulu
Luokkataso	3.–4. lk.
Kesto	10–12 h
Välineet	Verkko-oppimisympäristö Fronter, Word, kosketustauluohjelma (tässä kuvattu projekti toteutettiin Prometheanin Activelnspire-ohjelmalla), dokumenttikamera

Tausta

Luokahuoneeseen tulleen tekniikan myötä avautui mahdollisuus kokeilla uutta teknologiaa hyödyntäviä työskentelytapoja. Oman sadun kirjoittamisen lisäksi tuli ajatus äänen liittämistä tarinaan. Äänikirjaidea sai vielä jatkoa oman satuhahmon kuvittamisella ja kuvan liittämällä satukirjaan. Lopputulokseksi saatiin multimediasatukirja, joka sisältää tekstin lisäksi kuvaa ja ääntä.

Tavoitteet

Tavoitteena on tutustua satuihin, oivaltaa sadun ominaispiirteitä ja työstää oma satu. Lisäksi kehitetään kirjoitustaitoa, yhteistyötaitoja ja teknisten välineiden käyttötaitoa. Oma satuhahmo ideoidaan ja toteutetaan piirtämällä, jolloin työskentely integroituu kuvataiteeseen.

Ennakkovalmistelut

Aiheen perehdytyksessä tarvitaan satukirjoja, satuhahmoja ja muuta aiheeseen sopivaa rekvisiittaa. Oman luokan lisäksi tarvitaan tietokonehuone tai kannettavia tietokoneita sekä kosketustaulu. Palautuskansio luodaan verkkoympäristöön, esimerkiksi Fronteriin. Ennakkoon on hyvä perehtyä äänitystekniikkaan ja siihen tarvittavaan välineistöön.

Toteutus

Oppilaat tuottavat omat tarinansa noudattamalla sadun tunnuspiirteitä. Sadun sisältö ideoidaan paperilla, ja alustava luonnos kirjoitetaan käsin. Sen jälkeen käytetään tekstinkäsittelyohjelmaa, jolla satua muokataan ja korjataan palautteen mukaisesti. Kuvataiteen opettajan avustuksella piirretään omat satuhahmot. Valmis satu siirretään tauluohjelmalle, johon kuvakaapataan myös satuhahmojen kuvat. Lopuksi oppilaat lukevat omat satunsa ääneen. Ääniraita tallennetaan multimediasatukirjan sivulle. Jokainen oppilas saa multimediasatukirjaan oman/omat sivunsa. Pääpaino on tarinan tuottamisessa ja teknisten välineiden hallinnassa; kirjoitus- ja kielioppivirheisiin kiinnitetään vähemmän huomiota. Kirjaan tehdään vielä kansilehti, jotta se näyttää ihan oikealta virtuaalikirjalta. Sadut kuunnellaan ja katsellaan aamunavaukseksi seuraavien viikkojen aikana.

1. Perehdytys 2 x 45 min

Virttäydytään aiheeseen. Jaetaan luokka neljän hengen ryhmään arpomalla, tai opettaja organisoii ryhmät haluamiensa kriteereiden mukaisesti. Pohditaan ryhmissä sadun tunnuspiirteitä ja muistellaan tuttuja satuja. Ryhmät tekevät ajatuskartan pohdinnoistaan. Ryhmät esittelevät tuotoksensa dokumenttikameran avulla. Esityksien jälkeen opettaja esittelee rekvisiittaa (satuhahmoja, prinsessapukuja yms.). Opettaja lukee jon-



kun tutun sadun luokalle. Tunnin loppuksi opettaja kertoo satu-projektista. Oppilaat saavat tehtäväksi miettiä omaa satua, satuhahmoa ja taikaesineitä.

2. Suunnittelu 2 x 45 min

Kerrataan tarinan kirjoittamisen perusasioita juonikaavion avulla (esim. Kulkuri 3, WSOY). Oppilaat hahmottelevat oman tarinansa kaaviota hyödyntäen. Satuhahmon ja taikaesineen voi myös piirtää. Kirjoitetaan sadusta luonnos paperille, jonka jälkeen se esitellään parille. Parit kommentoivat toistensa luonnoksia ja antavat parannusehdotuksensa. Oppilas kirjoittaa sadun luonnoksen tietokoneella saatujen kommenttien pohjalta. Opettaja seuraa kirjoittamisen edistymistä ja antaa vinkkejä tarvittaessa. Mahdollisuuksien mukaan käytetään myös kouluavustajan ja erityisopettajan tukea.

3. Integrointi kuvataiteeseen 2 x 45 min

Työstetään satuhahmot kuvataiteen opettajan avustuksella. Hahmot kannattaa piirtää valkoiselle A4-paperille vahvoja värejä käyttäen. Hahmojen koko on melko vapaa, koska ne voidaan käsitellä sopivan kokoisiksi tauluohjelman avulla. Ääri- viivat kannattaa kuitenkin piirtää vahvasti hahmon rajaamisen helpottamiseksi.

4. Sadun viimeistely 2 x 45 min

Kirjoitetaan sadut loppuun. Ensimmäisellä kerralla muodostetutuista ryhmistä muodostetaan parit, jotka lukevat toistensa tuotokset. Pohditaan rakentavan palautteen antamista ja kiinnitetään huomiota erityisesti tarinan sadunomaisuuteen sekä juonikaavion eri osien toteutumiseen. Palaute annetaan suullisesti. Palautteen saaja kirjaa vinkit ja parannusehdotukset juonikaaviolomakkeeseen. Palautteen jälkeen oppilas tekee satuuun tarvittavat muutokset. Kirjoitetaan valmis teksti esim. Word-ohjelmalla ja siirretään se Fronterin palautuskansioon (muukin nettelytapa on mahdollinen).

5. Ääniraidat ja kuvakaappaukset 2 x 45 min

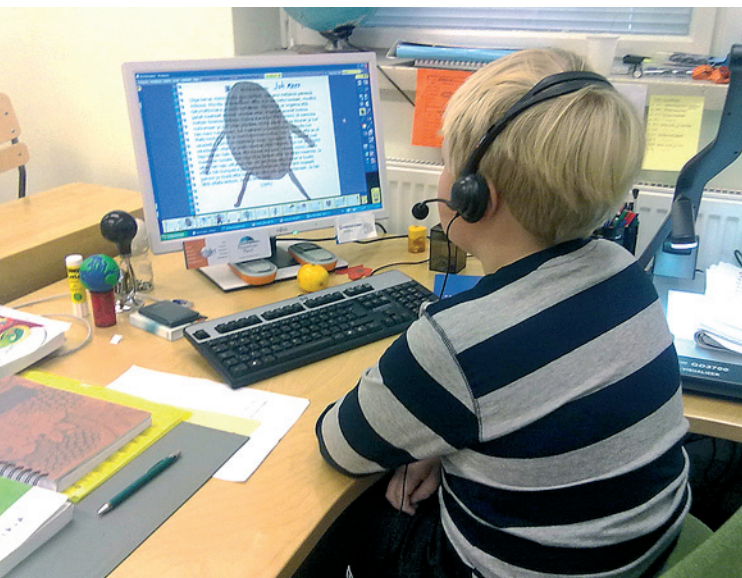
Tekstit siirretään tauluohjelmaan yhdeksi lehtiöksi. Oppilaat lukevat valmiit tekstinsä kuvakirjaan mikrofonian käyttäen. Ääniraidan merkiksi jää symboli kyseiselle sivulle.

Piirretyn satuhahmon voi siirtää sivulle ennen tai jälkeen lukemisen. Kuvat siirretään dokumenttikameran välityksellä. Oppilaat rajaavat hahmonsa itse kosketustaululla ja signeeraavat vielä sivunsa. Tämä osuus toteutuu parhaiten jakotunnilla.

Opettaja häivyttää satuhahmon tekstin taakse ja sommittelee sivun toimivaksi. Lopuksi suunnitellaan multimediasatukirjan kansi. Esimerkkikuvassa kanteen on sommiteltu kaikkien kirjassa olevien satujen hahmot.

Toteutus tehtiin Prometheanin ActiveInspire-tiluohjelmalla, mutta vastaavat toimet onnistuvat muillakin ohjelmistoilla. Ohessa on kuvia valmiista kirjasta.

Oppilas lukee satuansa tietokoneelle.



6. Satujen kuuntelu

Sadut kuunnellaan aamunavauksina seuraavien päivien aikana. Tähän kuuluu aikaa luokan koosta riippuen muutama viikko. Jokaisen kuuntelukerran jälkeen annetaan reilut aplodit ja kuunnellaan luokkakavereiden kommentit sadusta. Myös ”kirjailija” itse voi kertoa näkemyksensä tarinansa taustoista ja syntyvaiheista. Opettaja kokoaa kommentit suullisesti ja antaa oman panoksensa keskusteluun.

Arviointi

Oppilas kirjoittaa itsearviointin valmiista työstä. Valmiit työt kootaan verkko-oppimisalustan (esim. Fronter) palautuskansioon. Oman ryhmän jäsenet kommentoivat ja antavat palautetta projektin eri vaiheissa ja sadun kuuntelun jälkeen myös ryhmässä suullisesti. Opettaja antaa oman palautteensa suullisesti ja kirjallisesti palautuskansiota hyödyntäen. Arvioinnissa kiinnitetään huomiota sadunomaisten piirteiden sekä juonikaavion vaiheiden toteutumiseen. Tarina itsessään on pääasia; oikeinkirjoitusasiat jätetään vähälle huomiolle.

Kokemuksia ja kehittämisideoita

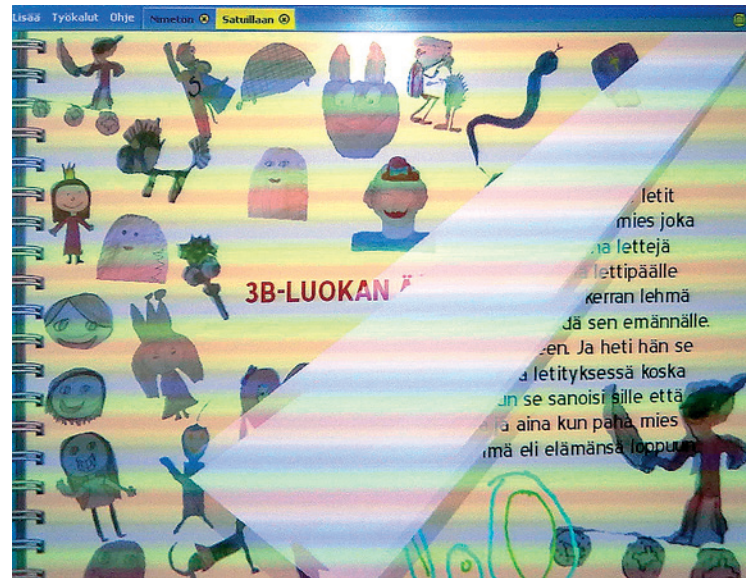
Satukirja sopii hyvin pienimmille oppilaille. Samaa ideaa voi käyttää vanhempienkin oppilaiden kanssa. Oppilaiden aineet voidaan koota esim. novellikokoelmaksi ja liittää siihen ääni. Luetun tekstin lisäksi voidaan liittää taustamusiikki ja efektejä. Myös tarinoihin pohjautuvan animaation tekeminen on mahdollista. Kieliasun vaatimustasoa voidaan nostaa halutulle tasolle.

Tehtävä on toteutettavissa myös esim. kummiluokkien kesken. Vanhempien oppilaiden tuotoksia voi käyttää esimerkkinä pienemmille ja ohjata heitä tarinan luomisessa. Vanhempi oppilas toimii ikään kuin tutorina pienemmälleen. Apua tarvitaan myös teknisessä toteutuksessa.

Multimediakirjan voi myös jakaa sopivalla alustalla. Kirjan kuunteluun tarvitaan sama ohjelmisto, jolla se on toteutettu. Osa tauluvalmistajista sallii ohjelmiston kevennetyn version lataamisen kotikoneille ilmaiseksi. Tämä mahdollistaa kirjan kuuntelun myös kotoa käsin. Kirjan voi tallentaa verkko-oppimisympäristöön, josta luokan oppilaat voivat sitä vapaasti kuunnella. Huoltajien suostumuksella kirjan voi julkaista koko koululle tai jakaa avoimesti sosiaalisen median välityksellä.



Multim mediasatukirjan kansi.



Multim mediasatukirjan kääntyvä sivu.



Oppimisprosessikuvaukset on tuotettu osana
pääkaupunkiseudun kuntien Osaava-hanketta.

Opettajien ohjaus: FT Minna Lakkala | Oikoluku: Pia Mäenpää
| Graafinen suunnittelu: Olli Turunen, Tovia Design Oy |
Prosessinohjaus: Educode