



HYVIS-voimaa sarjakuvista

Päivi Rahmel & Heidi Savilakso-Saatsi

HYVIS-voimaa sarjakuvista

© Metropolia Ammattikorkeakoulu 2023

Julkaisija: Metropolia Ammattikorkeakoulu
Kirjoittajat: Päivi Rahmel ja Heidi Savilakso-Saatsi
Sarjakuvat: Heidi Savilakso-Saatsi
Arjen kuvat: Koulutukseen osallistuneet opettajat
Layout ja taitto: Krista Jännäri, Mainospalvelu Kristasta Oy

Metropolia Ammattikorkeakoulun julkaisuja

OIVA-sarja 57

Helsinki 2023

ISBN 978-952-328-386-2 (pdf)

ISSN 2490-2055 (pdf)

www.metropolia.fi/julkaisut



Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä poislukien julkaisussa olevat kuvat.

Julkaisu on tuotettu osana opettajien HYVIS, hyvinvoinnin, yhteisöllisyyden, vertaisoppimisen, innostuksen ja sopuisuuden -täydennyskoulutusta, jota rahoitti Opetushallitus.



HYVIS-voimaa sarjakuvista

Päivi Rahmel & Heidi Savilakso-Saatsi

Sisältö

Johdanto.....	7
OSA 1 – HYVIS-meininkiä koulussa	9
Matkalla hyvinvointiin	10
Tarina 1	12
Narratiivinen pedagogiikka.....	14
Tavoitteena luovan ja hyvän elämän taidot	14
Opettajan roolit	15
Dramaturginen ajattelu	16
Dramaturgian lajeja	16
Creaturgi	17
Narratiivisen pedagogiikan portaikko	18
Luo HYVIS-projekti.....	22
Projektin toteuttamissuunnitelma.....	22
Hyvinvointikartoitus	24
Kysely	24
Sanapilvi	25
Toiminnallinen tehtävä	25
Valokuvat	26
Sarjakuvat	26
Neljä kulmaa	27
Hyvinvointimittari	28
HYVIS-huoneentaulu.....	29
HYVIS-merkki.....	32
Hyvinvointilähettiläs.....	33
HYVIS-juhlat.....	36
Erään juhlan erityistä ohjelmaa.....	39
Kalaparvet tanssivat	39
Ihmispysyramidi syntyy.....	40
Kaikki räppää.....	42
Räppia kouluun.....	45
HYVIS koulussa	46
Tarina 2	46
Lähteet	48

OSA 2 – Sarjakuvat osana oppimista	49
Sarjakuvat työkaluna.....	50
Sarjakuvasta lyhyesti	50
Miksi sarjakuvaa	51
Sarjakuva kehittää	52
Sarjakuvan kieli	53
Puhekuplat viestivät	54
Äänet	55
Ilmeet tunteiden välittäjinä	56
Kuvakoot.....	57
Välineet.....	59
Sarjakuvastrippi.....	59
Pitkä tarina	60
Pilakuva - yksi kuva, kokonainen tarina	61
Ruohonjuurisarjakuva	63

Tehtäväideoita

• Puhekuplat	64
• Puhuvat pallukat ilmeineen	64
• Hahmon rakentaminen 1: Hahmokartta.....	65
• Hahmon rakentaminen 2: Minä sarjakuvahahmona.....	66
• Hahmon rakentaminen 3: Minä supersankarina.....	66
• Hahmon rakentaminen 4: Lapputehtävä hahmon rakentamiseen.....	67
• Hahmon rakentaminen 5: Mikä tahansa voi olla sarjakuvahahmo.....	68
• Miten supersankari hoitaisi homman?	68
• Pilakuva	69
• Ilmeet tunteiden välittäjinä	70
• Kuvakoot kerronnan apuna.....	70
• Sarjakuvastrippiharjoitus 1: Tänä aamuna	71
• Sarjakuvastrippiharjoitus 2: Moka on lahja	71
• Kuvaton sarjakuva	71
• Sanaton sarjakuva	73
• Viesti tuntemattomalle - ruohonjuurisarjakuva.....	73
• Sanonta-sarjakuvatehtävä	74
• Lumipallo	74

• Suku/perhesarjakuva	74
• Överisarjakuva	75
• Unisarjakuva	75
• Oma minilehti	75
• Kollaasisarjakuva	76
• Sarjakuvapäiväkirja	77
• Omaelämäkerrallinen sarjakuva	78
• Kännykkäsarjakuva	78
• HYVIS-merkki	79
• Huoneentaulu	80

OSA 3 – HYVIS-meininkiä sarjakuvissa 81

Osallistujien kynänjälkiä ja arjen tarinoita	82
Luovuus kukkii HYVIS-ajatteluissa	83
Puhuvat pallukat	84
Hahmoja ja supersankareita.....	86
Kuvatonta sarjakuva.....	88
Sanaton sarjakuva.....	90
Yhden kuvan kerrontaa	91
Sarjakuvastrippi.....	92
Yhden sivun sarjakuva	95
Kahden sivun sarjakuva	96
Digisarjis.....	98
Kolme kuvaa, kolme tunnetta.....	100
Oman elämän hetkiä.....	102
Huoneentaulu.....	104
HYVIS-merkkejä.....	108
HYVIS päättyy kiitoksiin	109
Tekijät	110

Johdanto

Kiusaaminen ja siitä juontuva pahoinvointi on jatkuva puheenaihe tämän päivän koulusta keskusteltaessa. Aiheesta nousevat surulliset kertomukset ovat masentavaa ja osin järkyttävää luettavaa. Ajatus HYVIS-koulutuksesta syntyi tarpeesta löytää keinoja vaikean asian käsitteilyyn. HYVIS on yksi avaus positiivisen voiman ja ennaltaehkäisevän asenteen vahvistamiseksi. Kirja muistuttaa siitä, mitä voi tehdä, jotta koulutyö sujuu hyvässä ilmapiirissä. Kirjan perustana on narratiivinen pedagogiikka, jossa kokemuksta, opittavaa ja opittua lähestytään narratiivisen ajattelun kautta omaa ja yhteisöllistä identiteettiä rakentaen.



Hyvät asiat syntyvät usein sattumalta. Niin tämä kirjakin. Luovat projektit mahdollistuvat usein inspiroivien ihmissuhteiden kautta. Niin nämä sarjakuvatkin. Jokin uusi alkaa vahingossa. Niin heräsi idea tästä oppaastakin.

Kouluttamiseen liittyvät ideat saa joskus toteuttaa jonkun mainion kollegan kanssa. Sellaisen onnenpotkun kautta tämä kokonaisuus on syntynyt. Sattuman, inspiroivan ihmissuhteen, vahingossa syntyneen idean ja mainioksi kumppanuudeksi rakentuneen kollegiaalisuuden kautta.

Kaikki alkoi kauan sitten, kun järjestimme Metropoliasa taidealan oppilaitosten johtajille johtajakoulutuksen. Päivi Rahmel oli yksi sen vetäjistä ja Heidi Savilakso-Saatsi oli yksi Johtosävelet-nimisen koulutuksen koulutettavista. Jonkun prosessiin liittyvän välitehtävän kautta Päivi näki Heidin sarjakuvia ja ihastui niin kerronnan tapaan kuin kuvitusten tyyliinkin.

Päivi kirjoitti elämänsä ensimmäisen kirjan intohimolajistaan tarinateatterista ja pyysi Heidiä sen kuvittajaksi. Kirja valmistui ja suhde syntyi. Uusi idea alkoi itämään ja Päivi laitto hakemuksen Opetushallituksen opettajien täydennyskoulutushakuun. Ensimmäinen yritys ei tärpännyt, mutta toisella kerralla sytty vihreä valo.

HYVIS-niminen hanke hyvinvoinnin, yhteisöllisyyden, vertaisvoiman, innostuksen ja sopuisuuden rakentamiseksi sai luvan aloittaa koulutusryhmät sekä Helsingissä että Jyväskylässä.

HYVIS-koulutukseen rakennettiin merkittävä sarjakuvaosuus, jonka myötä olemme luoneet tämän oppaan. Haluamme houkuttaa koulutyössä toimivia henkilöitä käyttämään kerrontaa ja sarjakuvia niin oppimisen kuin yhteisöllisyydenkin rakentajina. Kertominen auttaa jäsentämään tapahtumia ja niistä piirtäminen syventää ja elävöittää olennaisten asioiden esille ottamista.

Kirja koostuu kolmesta osasta. Ensimmäinen keskittyy HYVIS-ajattelun, siis hyvinvoinnin, yhteisöllisyyden, vertaisoppimisen, innostumisen ja sopuisuuden rakentamisen elementteihin. Toinen osa perehdyttää lukijansa sarjakuvakerronnan taitoihin ja niiden mahdollisuuksiin oppimisen tukena. Kolmanteen kahta edellistä pienempään osaan on koottu opiskelijoiden tekemiä HYVIS-teemaan liittyviä harjoitteita oppaan materiaalin mukaan. Aiheet ja tehtävät liittyvät hyvinvoinnin edistämiseen ja HYVIS-projektin rakentamiseen omassa koulu yhteisössä.

Kirjan sisältö on koottu koulutukseen tehdystä materiaalista sekä kouluttajien ja osallistujien tekemistä sarjakuvaharjoitteista. Tehtävät liittyvät HYVIS-koulutuksen aiheisiin, ja ne kertovat koulun arjesta ja koronapandemian jälkeisestä yhteisöllisyyden etsinnästä. Mukana on joitakin oppilaiden töitä, mutta pääpaino on esimerkkien, ohjeiden ja sarjakuvaosaamisen jakamisessa. Aina voi oppia jotain uutta eikä tässäkin lajissa tarvitse olla täydellinen.

Jos et vielä usko tai vielä tiedä osaavasi piirtää, niin pian käsityksesi saattaa muuttua. Osaat varmasti piirtää ainakin perunan, kynän, tikku-ukon tai lankakerän. Jo niiden avulla voi kertoa loputtomasti tarinoita tapahtumista, opittavista asioista ja yhteisistä tai henkilökohtaisista aiheista. Jos epäilet perunaakin, niin kerro pelkillä puhukuplilla. Niidenkin kautta voit luoda tarinaa. Tästä oppaasta saat lisää neuvoja matalan kynnyksen kerrontaan ja tienviittoja haastavampiin kerronnan muotoihin. Kannattaa kokeilla!

Helsingissä 2023, kesää odotellessa

Päivi Rahmel ja Heidi Savilakso-Saatsi



OSA 1

HYVIS-meininkiä koulussa

Päivi Rahmel

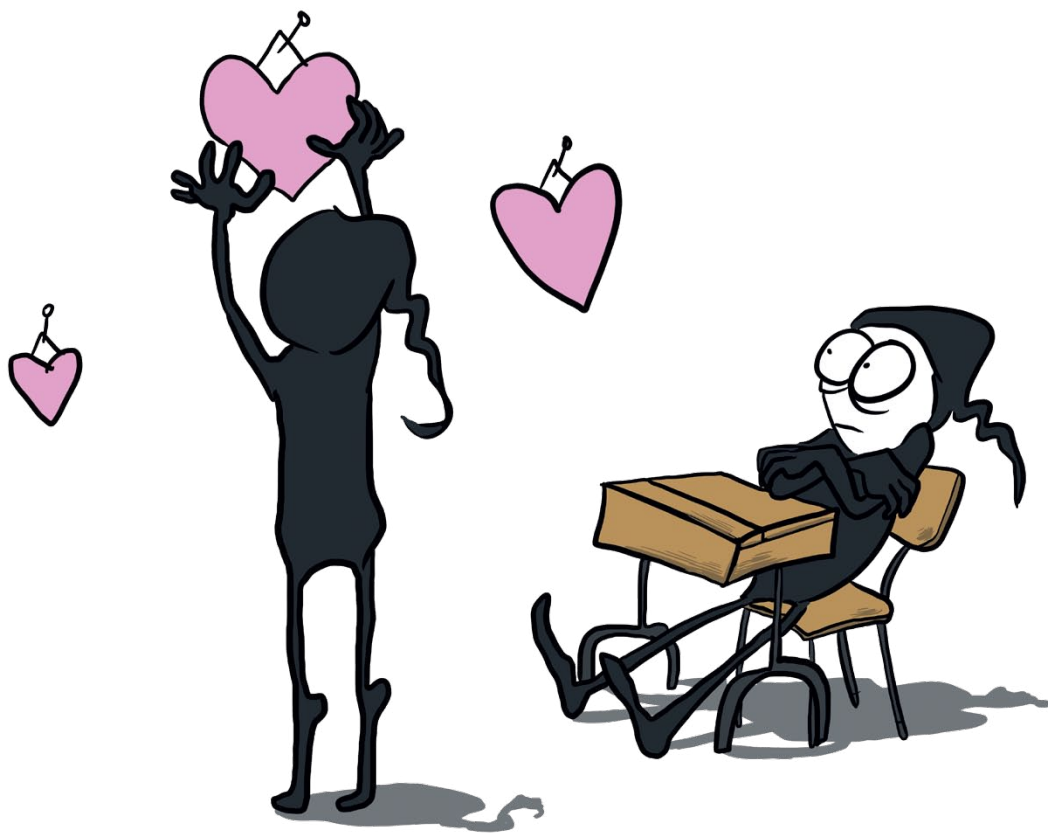
Matkalla hyvinvointiin

Tämän oppaan myötä pääset mukaan hyvinvointimatkalle oman ryhmäsi tai yhteisösi kanssa. Tarjolla on pieniä ideoita ja projektikokonaisuus, josta voit valita itsellesi sopivia osia ja soveltaa sekä kehitellä niitä tarpeen mukaan.

Hyvinvointi on olennainen osa työssä viihtymistä ja oppimisen mielekkyyttä. Jokainen voi antaa itsestään sitä enemmän, mitä paremmin hän voi. Nuorten pahoinvointi ja kiusatuksi tuleminen ovat paljon esillä ja tarvitsevat vastavoimakseen keskittymistä hyvän luomiseen. Hyvänä tietona kaikille kirjaan tarttuville on se, että hyvinvointi koostuu suurelta osin taidoista, joita voi oppia. Näillä taidoilla jokainen voi löytää uutta hyvinvointia tukevaa toimintaa ja tavoittaa hyvinvoinnin vahvistamista tukevia näkökulmia.

Hyvinvointiin keskittymisen yksi tavoite on luoda vastavoimaa pahoinvoinnille. Koulussa on erityisesti tavoitteena luoda valmiuksia kiusaamisen ehkäisyyn ja siihen puuttumiseen. Tässä kirjassa asiaa lähestytään ennen kaikkea keskittymällä ennakoivaan työskentelyyn. Rakennamme hyvinvointiin tarinallista kokonaisuutta, jonka varassa voi kohdata vaikeitakin asioita ja laittaa kampoihin monenlaiselle pahis-meiningille.

Mitä ajattelet tilanteesta, jossa eräs opiskelija kertoo yläasteella suostuneensa toistuvaan päänsä vessanpönttöön painamiseen, koska kotonakaan ei ollut oikeutta vastustaa minkäänlaista kaltoinkohtelua? Olisiko mahdollista, että opettaja antaisi kaikille oikeuden vastustaa kaltoinkohtelua? Muistuttamalla siitä, että meidän luokalla tai tässä koulussa ei kukaan kerta kaikkiaan saa tehdä väkivaltaa toiselle, varsinkaan kenellekään heikommalle. Jos tästä säännöstä joku jostain syystä poikkeaa, hän tekee väärin. Hyökkäyksen kohteena oleva saa puolustautua sanomalla ei tällaiselle käyttäytymiselle. Opetuksessa voidaan vaikka harjoitella assertiivista rajan laittamista, niin että kokemattomimmatkin voivat harjoitella, miten sanotaan jämäkästi ei jollekin asialle. Esimerkiksi sille, että minun päätäni ei kukaan työnnä vessanpönttöön.



Tärkeintä on alku ja aloittaminen: havahdus hyvinvoinnin tärkeyteen ja kunkin omaan vastuuseen sen mahdollistamisesta. Opettajalla on hieno tilaisuus vaikuttaa oppilaidensa ja erityisesti oppimisryhmiensä psykologisesta turvallisuudesta rakentuvaan hyvinvointiin. Voi olla hyvä muistaa, että turvallisuuteen ja siihen sisältyvä kiusaamisen ehkäisy tai sen käsittely ovat teemoja, jotka pitää aina ratkaista uudelleen. Mukava ilmapiiri rakennetaan jokaisessa hetkessä uudelleen. Tietenkin siinä onnistumiseen vaikuttavat aiemmat hyvät kokemukset, niistä rakentuva luottamus ja hyvän odotus, mutta tuoreena ja elävänä säilyvä HYVIS-meininki on myös kyky läsnäoloon kaikissa uusissa hetkissä. Se voi kuulostaa liian kovalta vaatimukselta, mutta kun ajatukseen pääsee sisälle, se alkaa kutsua ja huolehtia itse itsestään. Läsnäolo syventää elämyksellistä otetta arjen työhön ja on hyvä lääke uupumisen ehkäisyyn.

Uuden löytäminen vaatii aina vaivannäköä, ja hyvät ajatukset ovat hyvä alku. Konkretiaan pääseminen antaa kuitenkin pelkkää ajattelua suuremman tyydytyksen ja siksi kannattaa ryhtyä toimeen. Tässä kirjassa esitellään joitakin ideoita HYVIS-projektin toteuttamiseen ja lukijaa kutsutaan innostumaan, ideoimaan ja suunnittelemaan pientä tai suurta kokonaisuutta, jossa keskipisteenä on hyvinvointi. Aihe on ehdottomasti läpäisyperiaatteella toimiva teema, mutta joskus on hyvä antaa sille keskittyneesti aikaa.

Tarina 1

Ennen käytäntöön siirtymistä haluan kertoa vielä pienen tarinan, joka avasi silmiäni jälleen tämän tärkeän ja vaikean aiheen äärelle. Ohjasin terapiakoulutusryhmää, jossa teemana kyseisellä kerralla oli kehollisuus terapiatyössä. Koulutuspäivän yhdessä osuudessa oli mahdollisuus tehdä psykodraamatyöskentely jostakin omasta kehollisesta tuntemuksesta. Annoin osallistujille ohjeen siirtää omaa tuolia hive-
nen eteen päin, jos tunsu halukkuutta kyseiseen työskentelyyn. Yksi nuori mies kiskaisi välittömästi tuoliaan eteen päin ja sanoi: Minä haluan! Varmistettuani, että tämä sopi ryhmälle, lähdimme tässä Kukeksi kutsumani nuorukaisen kanssa tutki-
maan hänen asiaansa. Pulmana oli hänen kokemansa kehollinen jännitys ja erityisesti hänen yläselkensä oikean puolen jäähmettyminen aivan jäykäksi.

Psykodraamassa konkretisoidaan koetut asiat siten, miten päähenkilöksi kutsuttu asian esittäjä ne kokee. Pyysin Kukea keskittymään selkäänsä tuntemukseen ja kuvailemaan, mitä siellä tapahtuu. Hän kertoi, ettei juuri pysty liikuttamaan selkäänsä ja koko oleminen tuntuu vaikealta. Hän valitsi ryhmästä jonkun itsekseen ja asettui itse selkäkivukseen. Häntä haastatelllessani kävi ilmi, että kipu kertoi ilmestyneensä Kuken selkään kouluaikoina. Pian selvisi, että päähenkilölle tuli mieleen erityisesti eräs tunnin alku toisella luokalla.

Rakensimme näyttämölle tämän hetken muiden osallistujien avustuksella. Opettaja ei ollut vielä tullut, mutta kolme muuta poikaa ryntää luokkaan ja huutaa Kukele: "Senkin saatanan pallopää! Mikset sä tullut pelaamaan!" Tässä vaiheessa Kuke itse näyttää yhdeksi näistä pojista eläytyneenä, miten he tulevat luokkaan ja mitä he sanovat. Kun kysyin tältä Kukea haukkuvilta pojilta, miksi hän on niin vihainen, poika rähisee: "Se saatana ei tullut pelaamaan jalista, vaikka lupasi!" Kysyn vielä, miksi se oli niin raivostuttava asia? Pieni poika vastaa, että no me ei saatu tasajalkoa ja peli meni ihan pieleen!

Kuke siirtyy katsomaan tätä hetkeä peiliksi kutsutulla tavalla, jossa hän asettuu tapahtumien ulkopuolelle nähdäkseen ja ymmärtääkseen paremmin, mitä tilanteessa oikein tapahtuu. Tämä hetki lamaannuttaa Kuken vielä 28-vuotiaanakin! Voidakseen edes katsoa tilannetta, hänen pitää päästä huoneen perälle. Kun turvallinen katsomisen etäisyys löytyy, hän toteaa, että tuossa hetkessä hänen päälleen kaatui totaalinen häpeä, joka on seurannut häntä siitä asti.

Kysyn, mikä tässä tilanteessa auttaisi pientä poikaa? Aluksi hän ei tiedä, mutta hie-
man autettuna hän tajuaa itse aikuisena voivansa mennä pienen itsensä luo. Pikku Kuken hän ottaa lämpimään halaukseensa ja kertoo, että enää ei ole mitään hätää ja tästä lähtien hän tulee aina avuksi, kun pieni poika häntä tarvitsee. Kysyn, mitä



hän haluaa sanoa muille pojille. Samassa hän käännähtää heihin päin ja sanoo lujasti, että antaa olla viimeinen kerta, kun haukutte Kukea pallopääksi ja nyt pyydätte heti anteeksi haukkumistanne. Pojat nyökkäävät tosissaan.

Pyydän vielä aikuista Kukea asettumaan pieneksi itsekseen ja kokemaan omassa roolissaan, miltä tuntuu avun saanti ja miten se tuntuu hänen selässään. Olo alkaa helpottaa ja hengitys kulkea vapaasti. Kehotan vielä poikien roolissa olleita esittämään anteeksipyyntönsä ja kysyn pieneltä Kukelta onko hänen mahdollista antaa anteeksi. Hän nyökkää ja sanoo pojille vielä, että tehdään jotain kivaa yhdessä.

Lopetamme draaman tähän ja jaamme kaikkien osallistujien kanssa, mitä he muistivat omasta elämästään katsoessaan ja kokiessaan, mitä Kukelle tapahtui. Huutajapotat kertovat myös, miten he olisivat halunneet, että heidänkin osuuttansa olisi enemmän selvitetty, koska eivät hekään pahoja olleet. Osallistujat jakavat kertomuksia siitä, mitä he tunnistivat omista muistoistaan draamatyöskentelyä katsoessaan. Kokemukset liittyivät häpeän tunteeseen erilaisissa tilanteissa, yksin jäämiseen, kiusatuksi tulemiseen tai itse kiusaajana toimimiseen.

Luulisin, että moni meistä opettajista hämmästyty huomattessaan, miten pienestä voi olla kiinni suurten surujen alku. Toivottavasti voimme myös muistaa sen, miten suuri apu opettajan toiminnasta tällaisissa hetkissä on. Aikuisen antama turva maailmanlopulta tuntuissa taistoissa voi muuttaa loppuelämään kantautuvia muistoja ja kääntää pahat suunnat hyväksi. Herkkää tilanteiden näkemistä ja pientenkin asioiden vakavasti ottamista tarvitaan, jotta maailma muuttuu paremmaksi. Opettaja voi tehdä pieniä ihmeitä.

Narratiivinen pedagogiikka

Narratiivisen pedagogiikan idea liittyy oppimisen tarinallistamiseen ja ilon viljelyyn kaikessa tekemisessä. Lähestymistapa pohjautuu morenolaiseen teoriaan spontaanisuudesta ja luovuudesta, kohtaavaan vuorovaikutukseen, sosiometriseen ymmärrykseen ryhmän rakentumisesta ja eläytyvään toiminnallistamiseen siitä, mitä milloinkin ollaan oppimassa. Ajatteluun liittyy vahva kontekstuaalisuus ja kokemusten sekä kokonaisuuksien tarinallistaminen (Ketonen 2008; Rahmel 2021 a).

Prosessin ytimessä on myös itsetuntemuksen ja vuorovaikutustaitojen kehittyminen. Jokaisella ryhmän jäsenellä on asioiden oppimisen lisäksi mahdollisuus oppia luomaan itsestään myönteistä tarinaa ja sen kautta syntyvää positiivista minäkuvaa. Narratiiviseen ajatteluun liittyvä moninäkökulmaisuus tukee taitoa tutkia ja nähdä asioita useista näkökulmista käsin. Ihminen löytää ajattelutavan kautta mielen taikasauvan, jonka käyttöä oppiessaan hän saa vähitellen tietoisuutensa puolelleen ja pystyy vaikuttamaan kokemuksistaan syntyviin ajatuksiin. Silloin tapahtumat rakentuvat Brunerin (2006) mukaan ei elämäksi niin kuin se oli, vaan niin kuin sitä kerrotaan ja uudelleen kerrotaan, tulkitaan ja uudelleen tulkitaan.

Tämä tarkoittaa sitä, ettei mistään asiasta ole yhtä totuutta, vaan totuuskäsitys syntyy totuuksien vuoropuhelussa. Ajattelu rakentuu eläväksi, ja opimme tutkivaa otetta kaikkien elämän ilmiöiden äärellä. Tieteestä on sanottu, että se on hyvin perusteltua uskomusta. Siksikin on hyödyllistä kehittää etsijän ja kyselijän mieltä niin asioiden kuin itsemmekin suhteen. Joustava mieli mahdollistaa vapaata ajattelua ja ajattelun uudistumista. Uteliaisuutemme kehittyy, ja usein sen myötä myös elämänilomme uuden edessä.

Tavoitteena luovan ja hyvän elämän taidot

Narratiivinen pedagogiikka tavoittelee hyväksyvässä ilmapiirissä syntyvää loputtoman luovuuden otetta kaikkeen tekemiseen. Se kantaa tärkeää ihmisenä ja yhteisönä kasvamisen juonetta. Lähestymistavan voi liittää positiivisen pedagogiikan ajatuksiin, jotka keskittyvät vahvuuksien löytämiseen ja kasvattavat joustavaa ja resilienttiä mieltä. Alla Martin Seligmanin jäsenyys itsesäätelyn taidoista, joita narratiivisessa pedagogiikassakin tavoitellaan.

1. **Tietoisuus itsestä**, kyky tunnistaa ja huomioida omia ajatuksia, tunteita, käyttäytymistä ja kehollisia reaktioita.
2. **Itsesäätely**, kyky muuttaa omia ajatuksia, tunteita, käyttäytymistä ja kehollista kokemusta toivotun lopputuloksen suuntaisesti.

3. **Mielen joustavuus**, kyky nähdä tilanteita useista eri näkökulmista ja kyky luovaan ja joustavaan ajatteluun.
4. **Luonteen vahvuudet**, yksilön kyky käyttää aitoja vahvuuksiaan haasteiden voittamiseen sekä kyky elää arvojen mukaista elämää.
5. **Vuorovaikutustaidot**, kyky luoda voimallisia ja kestäviä ihmissuhteita.
6. **Optimismi**, kyky huomata positiivisia asioita ja luottaa siihen, että niitä riittää. Taito huomata ja keskittyä niihin asioihin, joihin voit vaikuttaa, ja voimia toimia niitä edistäen.

(Seligman 2022)

Opettajan roolit

Narratiivisessa pedagogiikassa (Ketonen 2008; Rahmel 2021 a) tavoitellaan opittavien asioiden lisäksi vahvasti yllä mainittuja hyvän elämän taitoja. Opettajalla katsotaan olevan suuri merkitys oppimisprosessin luonteen luotsaajana. Tällä tavalla painottunutta prosessia opettaja mahdollistaa seuraavien roolien ja niiden synnyttämän toiminnan kautta.

1. Uskollinen **KANNUSTAJA** lävistää kaikki muut roolit ja on ennen kaikkea tunteiden kohtaaja, hyväksyjä ja osallisuuden vahvistaja.
2. Etsivä **ASIAINTUNTIJA** on tietoa omaava, tietoon yhteydessä oleva ja yhteistä tietoa osaltaan rakentava. Hän on tiedon luomisen asiantuntija ja oppiva tukija ja opettaa usein kuuntelemalla. Hän toimii tietoa tutkivana, tietoa arvioivana ja kokonaisuuksia hahmottelevana asiantuntijana, joka ei itsekään tiedä kaikkea ja on valmis arvioimaan omaa tietoaan.
3. Ryhmälähtöinen **FASILITOIJA** on oppimistilanteiden käytännön mahdollistaja, rakenteen luoja ja ylläpitäjä, tavoitteista huolehtija, joka siirtää vastuuta omasta oppimisesta oppijoille ja antaa tilaa omien tavoitteiden ja toiminnan syntymiselle.
4. Itsensä alttiiksi asettavan **PERSOONA**n ammattirooliin kuuluu myös itsestä jakamisen puoli. Hän hyväksyy keskeneräisyyttä niin itsessään kuin toisissa ja oppii jatkuvasti uutta myös itsestään.
5. Rohkea **HAASTAJA** toimii kysymällä ja ehdottamalla. Hän on tosiasioiden esiintuoja ja uusien ajatusmallien tarjoaja. Hän on vaativien oppimishaasteiden antaja ja opiskelijoiden mahdollisuuksiin uskova kannustaja.
6. Pedagoginen **TAITEILIJ**A tuo oppimistilanteisiin luovan, esteettisen ja alitajuisen tason. Hän luo dramaturgiaa ja tarinan kaarta kokonaisuuteen ja rakentaa mahdollisuuksia taiteelliseen ilmaisuun. Hän on läsnäoleva luovan prosessin taitaja, creaturgi.

Dramaturginen ajattelu

Tarinallistamiseen liittyy myös dramaturginen ajattelu. Mistä tarina alkaa, keitä siihen kuuluu, mitä tapahtuu ja miten tarina päättyy? Hyvään ja kiinnostavaan tarinaan kuuluu aina yllätyksellisiä käännteitä, sopivia haasteita ja tärkeitä onnistumisia. Dramaturgia antaa kerronnalle rakenteen ja opetukseen sovellettuna suunnitelman oppimisen vaiheista ja sisältöjen etenemisestä.

Opettajaa saattaa inspiroida ajatus opetuksen tarinallisesta luonteesta, joka luo kiinnostavuutta ja kokoaa osista kokonaisuutta. Eheys kannattelee pirstaleita ja luo merkityksellisyyttä siihen, mitä oppimisessa tapahtuu ja mitä koulussa tehdään.

Dramaturgian lajeja

Dramaturgioita on useita. Alla lyhyt esittely erilaisista tavoista hahmottaa tarinoita. Niillä on erilaisia tavoitteita, ja niiden logiikka toimii eri tavoin. Esimerkiksi absurdissa ja devising -rakenteessa ajallinen koheesio ei ole olennaista, vaan tapahtumat voivat liittyä tai olla liittymättä toisiinsa. Niiden liittyminen tai liittymättömyys on kuitenkin ajateltua. Oppimisprosesseissakin voi olla eheästi eteneviä ja vuoroin sinne tänne pomppivia, yllätyksellisiä osuuksia, joiden sisältö kuitenkin liittyy suureen kokonaisuuteen.

Eheästi etenevässäkin työskentelyssä voi olla ajallisia siirtymiä menneisyyteen ja tulevaisuuteen. Kerronta voi edetä eri oppiaineissa eri rytmissä ja kuitenkin kohti yhteistä kokonaisuutta. Tärkein yhteinen kokonaisuus lienee oppimaan oppiminen ja oman identiteetin muodostuminen. Alla olevan hahmotuksen olen koonnut jo aiemmin Taru-oppimateriaalipankkiin (Rahmel 2021 b).

Keskeiset dramaturgian lajit ovat:

1. aristotelinen
2. eepinen
3. absurdi
4. devising.

Aristotelisessa dramaturgiassa toteutuu aina alku, keskikohta ja loppu. Keskeistä on eläytyminen usein viattoman sankarin vastoinkäymisiin ja niistä selviytymiseen. Tärkeää on samaistumisen kautta syntyvä katarttinen, puhdistava kokemus ja tunteiden puhdistuminen (Aristoteles 1994).

Eeppinen dramaturgia nostaa esiin yhteiskunnallista epäoikeudenmukaisuutta, korostaa etäännyttämisen tärkeyttä ja ajatteluun herättelyä. Tavoitteena ei ole tunteiden kokeminen, vaan toimintaan aktivoituminen. Tapahtumia ei haluta (kuten aristotelisessä dramaturgiassa) esittää luonnollisina ja väistämättöminä (Reitala & Heinonen 2004).

Absurdi dramaturgia kertoo elämän absurdiudesta. Kaikki ei aina mene odotusten mukaan eikä pääty onnellisesti. Absurdi pyrkii kieltämään perinteisen dramaturgian takana olevan länsimaisen logiikan. Absurdi sijoittuu unenomaiseen fantasia-maailmaan, jossa mikä tahansa on mahdollista. Se on epäpoliittista ja pessimististä eikä etsi ratkaisuja toivottomiinkaan tilanteisiin. Maailmankatsomuksiin ei uskota ja maailman täyttää erillisyyttä, tuho ja kaaos. (Reitala & Heinonen 2004).

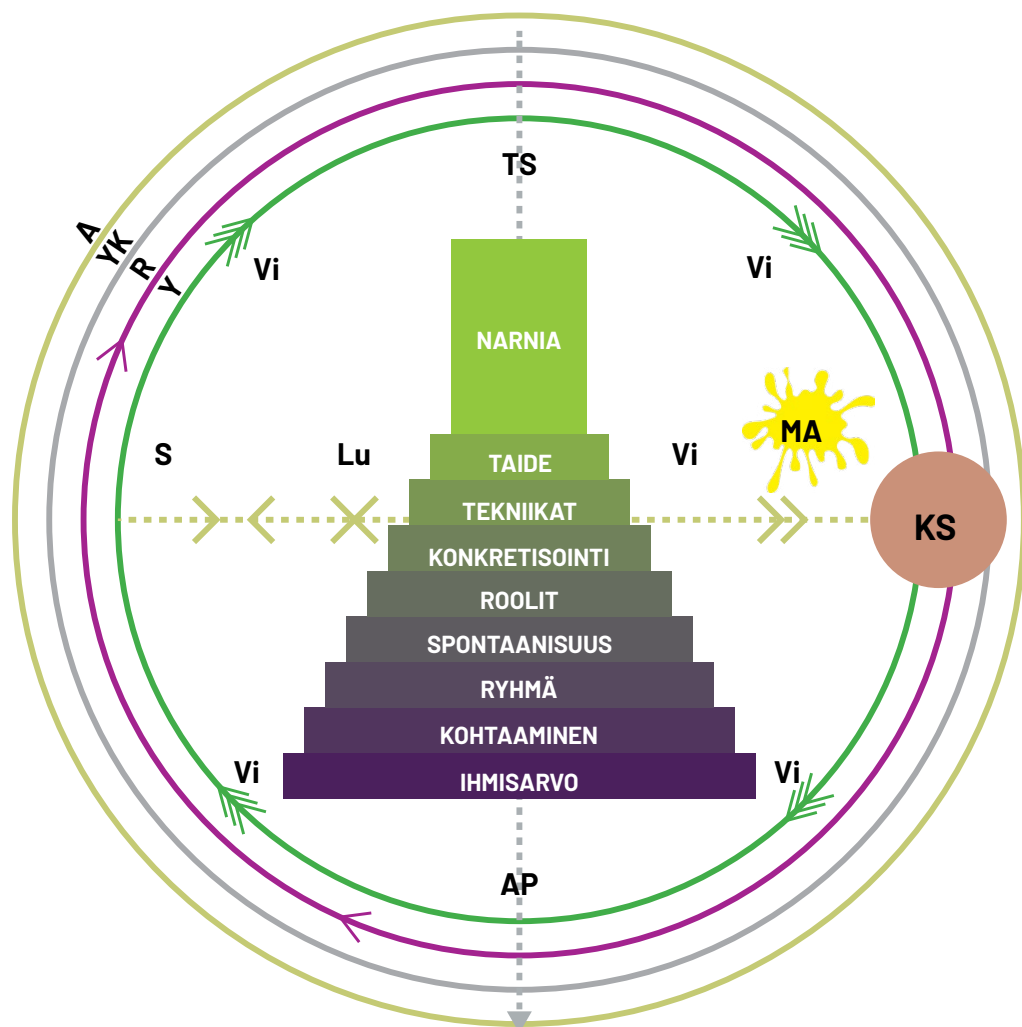
Devising, aihehähtöinen dramaturgia, syntyy tutkimusmatkana ja yhteisön kehittämisenä kokonaisuutena jostakin valitusta aiheesta. Ryhmä luo tarinaa monin eri tavoin ja käsittelee teemoja esimerkiksi liikkeen, improvisoinnin, kuvallisen ilmaisen tai keskustelun kautta. Soveltavan teatterin eri muodot ovat sen keskeistä työtapaa ja esityksen sisältö syntyy ilman ulkopuolista tekstiä. (Koskenniemi 2007).

Creaturgi

Narratiivisessa pedagogiikassa puhutaan dramaturgian yhteydessä creaturgias-ta. Käsite liittyy jälleen morenolaiseen ajatteluun, joka korostaa luovan prosessin merkittävyyttä ja painottaa nimenomaan prosessin tärkeyttä tuloksiin nähden. Oma tulkintani dramaturgian ja creaturgian erosta on se, että vaikka creaturgia-kin pitää sisällään rakenteen niin tässä luovassa eli creatiivisessa prosessissa prosessin ensisijaisuus kuitenkin ylittää rakenteen määräävyyden. Sisältö muokkautuu koko prosessin ajan, mikä alleviivaa spontaanisuuden ja luovuuden läsnä-oloa työskentelyn lähtökohtana. Rakenne on narratiivisen pedagogiikan portaikko, jonka askelmia toteuttamalla creatiivinen luonne useimmiten mahdollistuu ja joka huomioiden konkreettiset oppisisällöt suunnitellaan.

Narratiivisen pedagogiikan portaikko

Pedagogiikan kokonaisuus syntyy portaikolla, josta yhdenkin portaan todentuminen luo opetukseen elävää pohjaa ja rakentaa luovuuden edellytyksiä.



S spontaanisuus
 Lu luovuus
 KS kulttuurisäilyke
 Vi virittäytyminen
 AP aika ja paikka
 TS tässä ja nyt -tila

MA opitun henkilökohtainen
 merkityksenanto
 Y yksilötaso
 R ryhmän taso
 YK yhteiskunnallinen taso
 A arkkityyppinen taso

Portaikko asettuu yksilön (Y), ryhmän (R), yhteiskunnan (YK) ja iki aikaisten arkkityyppisten (A) tarinoiden keskiöön. Tämä tarkoittaa sitä, että kaikki kokemukset rakentuvat tarinoiksi, jotka kantavat useita tasoja yhtäaikaisesti. Kun yksilön, oppijan tai opettajan tarina rakentuu opiskelutyössä, niin samalla rakentuu myös koko ryhmän, yhteisön, johon ryhmä kuuluu (R) ja yhteiskunnan (YK) tarina. Arkkityyppinen (A) taso kuvaa sitä, miten erilaiset oppimiseen, kasvamiseen ja elämiseen liittyvät tarinat kuvaavat ajassa muuttumattomia teemoja. Näitä ovat esimerkiksi tarinat onnistumisesta tai epäonnistumisesta, taistelusta tai luovuttamisesta, yhteistyöstä tai kilpailusta ja vastaavista. Monesti on avartavaa liittää oma tai ryhmän tarina johonkin suurempaan kuvaan. Esimerkiksi lapsi tai nuori, joka pandemiasta johtuneessa etäopetuksessa kadotti intonsa opiskeluun, voi määritellä syyn itsestään johtuvaksi ja siten rakentaa mieleensä palasen itseä mitätöivää ajatusmallia. Samalla ruokitaan negatiivista minäkuvaa. Jos opettaja liittää hankalaa kokemusta myös suurempaan kuvaan, jossa kaikki joutuivat taistelemaan hankalassa tilanteessa, saattaa se auttaa sankaritarinan luomista sen sijaan, että kokija rakentaa luovuttajan tai uhrin tarinaa ja väheksyvää ajattelua itsestään.

Tämä kontekstuaalinen oppimisprosessi elää ajassa ja paikassa (AP), tässä ja nyt (TS) Morenon (1953) luovuuden kehässä. Siinä virittäytymisestä (VI) syntyy spontaanisuutta (S), josta osa kasvaa luovuudeksi (L) ja osa kulttuurisäilykkeeksi (KS). Kun toiminnassa mahdollistetaan läsnäolossa syntyvää luovaa otetta, kehittyy lopputonta energiaa sekä kykyä ajatella resilienssillä. Näiden kehällisten määritteiden sisälle syntyy portaikko, jonka askelmista rakentuu vahva ryhmä ja intensiivinen oppimisprosessi. Tavoitteena on löytää vastavuoroinen vuorovaikutus, jossa monenlainen yksilöllisyys ja toiminnallisuus luovat uusia oivaltamisen mahdollisuuksia.

Portaikon ensimmäinen askel kuvaa kuulluksi tulemista ja oman ihmisarvon perustaa. Kuulluksi tuleminen on ratkaisevaa kaikelle muulle ja mahdollistaa vahvimmin positiivisen minäkuvan rakentumista. Hyväksytyksi tuleminen on tärkeä tekijä elävän motivaation heräämiseen. Positiivisen ja luottamukseen perustuvan asenteen muodostumisessa opettajan esimerkki on ensisijainen ryhmään ja oppimiseen liittävä tekijä. Toinen askel kuvaa kohtaamista, kahden ihmisen liittymistä oppija-yhteisössä merkittävällä tavalla toisiinsa. Ryhmä rakentuu aina parinmuodostuksen kautta, ja siten pariin kohtaamisen kautta kolmannella portaalla syntyy ryhmä. Sen erilaisia prosesseja voi opettaja läpi koko ammattiuuransa opetella ohjaamaan. Ryhmän kehitysvaiheiden, rakenteiden ja ryhmäilmiöiden tunteminen ja niihin vaikuttaminen ovat vaativaa työtä (Niemistö 1998).

Ryhmän syntyminen herättää sisäisen spontaanisuuden, jonka Moreno (1953) määrittelee kyvyksi keksiä uusia ratkaisuja ja käyttää vanhoja tarkoituksenmukaisella tavalla. Spontaanisuuden synnyttää virtauksen (Chickszent 2005) eli ajattomia keskittymisen ja innostuksen kokemuksia oppimistoiminnassa.

Viidentenä vaiheena on rooliteoria, jonka avulla oppilaantuntemusta voi syventää ja oppilaan yksilönä kasvamista tukea. Rooliteorian vahvuus liittyy ominaisuuksien löytämiseen ja kehitettävien asioiden rakentavaan määrittelyyn. Ihmisen toimintaa jäsennetään roolien avulla, jolloin hänen osaamisensa ei ole joko-tai osaamista, vaan hän on tietyissä roolissa sen tietyissä kehitysvaiheessa. Roolit määritellään toiminnan kautta ja ne ovat:

- puuttuvia
- alikehittyneitä
- toimivia
- ylikehittyneitä.

Oppijuudesta tai opettajuudesta voidaan rakentaa roolikartta, joka auttaa henkilökohtaisen oppimissuunnitelman tekemiseen. Oppijuuden rooleja voivat olla esimerkiksi: oman toiminnan tiedostaja, yhteistyön tekijä, tietoon perehtyjä, tiedon etsijä, yksityiskohtien näkijä, kokonaisuuksien ymmärtäjä, uuden tiedon prosessoija, laskija tai lukija.

Kun rooleja tutkitaan tarkemmin, niiden laatu määritellään adjektiivein kunkin oman toiminnan kautta ja niiden kehitysstaste tunnistetaan. Aiemmin mainittuja oppijuuden laatumääreitä täydennetään esimerkiksi seuraavasti:

- oman toimintansa tarkka tiedostaja
- ystävällinen yhteistyön tekijä
- ahkera tietoon perehtyjä
- tarkka yksityiskohtien näkijä
- **nopea kokonaisuuksien ymmärtäjä**
- taitava uuden tiedon prosessoija
- nopea laskija
- eläytyvä lukija.

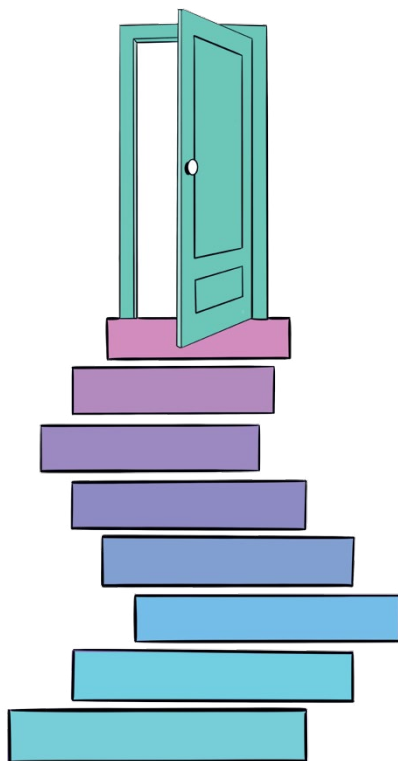
Adjektiivit tekevät rooleista merkityksellisempiä ja ilmaisevat tarkemmin kunkin henkilön kohdalla hänelle ominaista erityislaatua ja roolin sisältöä.

Kyseiset roolit arvioidaan vielä niiden kehittymisasteen mukaan ja oppija saa itse määrittellä, mitä roolia hän haluaa itsessään kehittää. Yhdessä ohjaajan kanssa voidaan miettiä, miten sitä käytännössä voisi edistää. Tavoitteen määrittely itsessään muuttaa jo yleensä toiminnan suuntaa ja auttaa keskittämään huomiota tavoiteltavaan asiaan.

Seuraavilla portailla siirrytään toiminnan konkretisoimiseen erilaisten tekniikkojen kautta, joita draamapedagogiikka, tarinateatteri ja posykodraama tarjoavat runsain mitoin. Opettaja voi parhaiten käyttää itse kokeilemiaan harjoitteita ja etsiä niitä myös erilaisista oppaista tai aiheeseen liittyviltä sivustoilta, muun muassa taru.metropolia.fi.

Parhaimmillaan työskentely tavoittaa taiteen laadun ja silloin aukeaa merkittävä reitti tässä kehyksessä Narniaksi kutsuttuun oppimisen maailmaan, jossa oppija tekee oman matkansa, oman tiedon rakentamisensa, merkitysten luomisensa ja siellä hän tekee oppimistekonsa. Niistä syntyy myös tallenteita, joita kutsutaan tässä kulttuurisäilykkeiksi. Tuohon maailmaan opettaja ei voi oppilastaan seurata, vaan siellä jokainen vaeltaa omilla poluillaan. Opettaja saa parhaimmillaan ihmetellä, mitä kaikkea oppija yhteisissä hetkissä oppiikaan ja mitä tukea hän vielä mahdollisesti tarvitsee (Ketonen 2008; Rahmel 2021 a).

Tällaisista oppimiskokemuksista aletaan rakentaa tarinallista kokonaisuutta, jossa aiemmin koettua liitetään uusiin löytöihin. Opettajan tehtävä on nähdä, miten tarina voi edetä ja mikä kulloinkin on olennaista. Hänen tulee tukea oppilaan etenemistä vahvistavalla vuorovaikutuksella ja uusilla kiinnostavilla oppimishaasteilla. Kiittävää ja kannustavaa palautetta kannattaa antaa aina, kun mahdollista. Sen motivoivaa vaikutusta ei kannata ohittaa. Uskottava positiivinen palaute vahvistaa myönteisen minäkuvan rakentumista.



Luo HYVIS-projekti

Mieti oppilaasi, opetusryhmäsi tai työyhteisösi kanssa, minkälaisen HYVIS-projektin haluatte toteuttaa ja minä aikana. Rakenna projekti vaihe vaiheelta. Voit käyttää esimerkiksi seuraavia osiota:

- Toteuttamissuunnitelma
- Hyvinvointikartoitus
- HYVIS-merkin suunnittelu kuvineen ja myöntämisen perusteineen
- HYVIS-lähettiläs -idean kehittäminen ja sen käytön suunnittelu
- HYVIS-tapahtuma ryhmälle, luokalle, vanhempainiltaan tai koko koululle

Projektin toteuttamissuunnitelma

Mieti mikä sinua kiinnostaa?

Projektit antavat mahdollisuuden keskittyä johonkin teemaan kokonaisvaltaisesti. Siksi opetussuunnitelmasta kannattaa poimia aihepiiri, joka kiinnostaa itseä tai kuuluu omiin velvoitteisiin. Tavoitteita voivat olla:

- haluat itse oppia uutta
- teema liittyy koulun yhteisiin aiheisiin
- aihe on jonkin oman erityisosaamisen alueelta
- oppilaat ovat toivoneet sitä
- arvioit ryhmäsi hyötyvän siitä
- vanhemmat ovat esittäneet idean
- haluat tuottaa iloa oppilaillesi tai yhteisöllesi
- haluat luoda näkyvyyttä jollekin asialle

Kun löydät aiheen, voit edetä orgaanisesti vaihe vaiheelta. Silloin tapahtumat ikään kuin syntyvät luovassa avoimessa prosessissa, jossa projektin vaiheita ei etukäteen tiedetä, mutta suunta on selvillä. Jos projektina on hyvinvoinnin lisääminen, majakkana on siis hyvinvointi, ja ryhmä kehittää itselleen kiinnostavia vaiheita työskentelyn virittämistä kiinnostuksen kohteista.



Useimmiten opettaja kuitenkin suunnittelee ja vaiheistaa projektin pääosin etukäteen. Silloin vaiheistus ja tavoitteet ovat tiedossa jo ennakkoon. Monille opettajille tämä on ensiksi kuvattua turvallisempi vaihtoehto, koska hallinnan tunne kokonaisuudesta on suurempi. Lopputulos on tässäkin lähestymistavassa toivottavasti avoin ja ennakkoon suunnitelluista tehtävistä huolimatta monimuotoinen.

Prosessin rakenteena eli dramaturgiana voi erityisesti narratiivista pedagogiikkaa sovellettaessa käyttää tarinan rakenteita. Niistä vanhin ja yhä yleisin on klassinen aristotelinen dramaturgia, jossa on selkeä alku, keskikohta ja loppu:

1. Alussa rakennetaan perusta, jonka pohjalle erilaiset toiminnot ja sen pääjuoni kehitellään.
2. Sen jälkeen luodaan yllätyksellisiä käännteitä.
3. Loppua kohti edetessä asiat selkiintyvät ja maalin hämmöittäessä voidaan jo nähdä, mitä saavutetaan. Tässä vaiheessa voidaan tehdä väliarviointia ja yhdessä miettiä, miten kehittäminen on onnistunut ja mitä vaihtoehtoisia suuntia on olemassa ennen kuin projekti kääntyy loppuaan kohti.
4. Maaliviivan ylittämisen jälkeen on tärkeää arvioida, mitä tehtiin, miten tehtiin, mitä saatiin aikaiseksi, mitä siitä kaikesta ollaan mieltä ja miten asiat on koettu. Lopuksi tuumaillaan, miten aikaansaannos vakiinnutetaan ja miten asian kanssa tulevaisuudessa edetään.

Hyvinvointikartoitus

Koronan jälkeen kaikki yhteisöt ja yksilöt tarvitsevat erityistä huolenpitoa ja vuorovaikutuksen voimaan auttavaa toimintaa. Ilman moista kriisiäkin hyvinvointiin liittyviä kysymyksiä kannattaa aina huomioida. Liikkeelle on hyvä lähteä tarkastelemalla sitä tilannetta, missä juuri nyt ollaan ja yksi tapa on tehdä jonkinlainen hyvinvointikartoitus. Kartoitukset voivat olla monenlaisia, ja niihin voi kehittää erilaisia variaatioita. Alla muutamia esimerkkejä:

1. kysely
2. sanapilvi
3. toiminnallinen tehtävä, josta poimit esille tulleet ja tärkeiksi koetut asiat.
4. valokuvat
5. sarjakuva
6. neljä kulmaa
7. hyvinvointimittari
8. valtakunnalliseen hyvinvointikartoituksen osallistuminen.

Konkreettisia ideoita edellä mainittujen vaihtoehtojen toteuttamiseen:

1. Kysely

- Tällä hetkellä hyvinvointiani kuvaa parhaiten numero 1-5.
- Työhyvinvointiini vaikuttaa eniten hyvä yhteisö, sopiva työmäärä, selkeä työtehtävä, mahdollisuus oppia uutta, edetä uralla, sopiva palkka, jokin muu, mikä?
- Työpahoinvointiini vaikuttaa eniten huono johtaminen, suuri opiskeluryhmä, hankalat vanhemmat, hankala lukujärjestys, pitkä työmatka, jännitteet kollegoiden välillä, jokin muu, mikä?
- Parasta työhyvinvoinnin edistämistä minusta olisi...
- Hyvinvointiani tässä yhteisössä on erityisesti edistänyt...
- Mitä toivon tulevaisuuden hyvinvoinnilta?
- Mitä muuta haluaisin vielä sanoa?

2. Sanapilvi

Sanapilvi tarkoittaa digitaalista työkalua, jossa osallistujat ilmaisevat kysyttyä asiaa muutamien sanoin ja ohjelma kokoaa niistä pilven muotoisen sanakoosteen. Eniten käytetyt sanat ilmestyvät kokonaisuuden keskelle ja usein lihavoituina. Siten tärkeimmät asiat näkyvät hauskasti, anonymisti ja hyvin selvästi lyhyelläkin katsomisella. Sanapilven voit luoda esimerkiksi Mentimeter-nimisen palvelun kautta, jossa löytyy yksityiskohtaiset ohjeet sen toteuttamiseksi.

(www.mentimeter.com)

3. Toiminnallinen tehtävä

A. Tee tilaan jana, jossa on numerot 1-10. Pyydä osallistujia asettumaan itse janalle siihen kohtaan, mikä kuvaa heidän kokemukstaan kysytystä hyvinvoinnin alueesta. Jos itsensä esille asettaminen on jostain syytä turvatonta tai liian paljastavaa, pyydä osallistujia viemään jokin esine kyseiselle paikalle. Keskustelkaa tuloksesta ja miettikää sen syitä.

B. Rakenna luokan tai jumppasalin lattialle koordinaatisto eli vastakohtien timantti (Niemistö 1998), jossa on - akseli ja + akseli. Jos luottamus on niin suuri, että kokemukset voidaan jakaa, pyydä osallistujia kävelemään ensin jommalla kummalla akselilla edeten askel askeleelta kertoen joka askeleella siitä, mikä hänestä on hyvin tai huonosti. Kun kerronta on tehty, katsokaa, mille kohdalle koordinaatistossa kokemus asettuu, kun + akselille löydettyjen kokemusten ja - akselille kootut kokemukset on jaettu koordinaatistolla. Kun piste on löydetty, siihen voi jättää jonkin symbolin. Symbolit voivat olla esimerkiksi hernepusseja tai jokaisen valitsemia aiheeseen liittyviä tai liittymättömiä esineitä. Symbolit voidaan viedä paikoilleen myös vasta sen jälkeen, kun kaikki ovat jakaneet kokemuksensa.



C. Mikäli koetun jakaminen on turvatonta, jakaminen suoritetaan pareittain. Lopuksi koordinaatistolle voidaan viedä vain jokin sovittu merkki. Kun kaikki merkit ovat paikoillaan, katsotaan mitä koordinaatistolta voi nähdä.

Jos vastaukset keskittyvät:

1. **Vasempaan yläkulmaan** kokemukset ovat erittäin positiivisia.
2. **Oikeaan yläkulmaan** tarkoittaa, että on paljon positiivisia ja paljon negatiivisia kokemuksia. Silloin kokemus hyvinvoinnista on hyvin ristiriitainen.
3. **Vasempaan alakulmaan** vähän positiivisia ja vähän negatiivisia kokemuksia. Silloin asiasta ei välitetä tai mihinkään ei uskota, millään ei ole merkitystä tai toivo on menetetty.
4. **Oikeaan alakulmaan** vähän positiivisia ja paljon negatiivisia kokemuksia. Tämä on hälyttävä tilanne, johon tulee välittömästi puuttua, josta tulee kiinnostua, ja josta pitää keskustella. On hyvä antaa tilaa kertoa ja aavistella, mistä kokemukset ovat syntyneet ja mitä tilanteelle voidaan tehdä.

4. Valokuvat

Pyydä osallistujia tuomaan yhdestä viiteen valokuvaa asioista, jotka kertovat omasta hyvin- tai pahoinvoinnista. Kuvat voidaan koota kuvaesitykseksi esimerkiksi PowerPointille tai tietokoneen omalla kuvaohjelmalla kuvakoosteeksi. Kuvat voidaan jakaa anonyymisti tai omalla nimellä. Tehtävää annettaessa kannattaa sopia kumpia kuvia osallistujilta pyydetään: niitä, joissa henkilö on tunnistettavissa, vai niitä, joista kuvassa näkyviä henkilöitä tai kuvan ottajaa ei voi tunnistaa. Kuvat katsotaan ja niiden herättämistä ajatuksista keskustellaan. Kootaan löydetty informaatio yhteen ja sovitaan tarvittavista toimenpiteistä. Muista, että kannattaa sopia jostakin, mikä voidaan oikeasti toteuttaa ja oikeasti arvioida.

5. Sarjakuvat

Piirtäkää yksin tai yhdessä sarjakuva jostakin yksilön tai yhteisön tapahtumasta, jossa tulee esille hyvinvointiin vaikuttava tapahtuma. Tehkää niistä näyttely ja kerrokaa, mitä ajatuksia kertomukset herättävät.

6. Neljä kulmaa

Pyydä osallistujia asettumaan tilassa neljään kulmaan siten, että jokaisessa kulmassa on jokin ohjaajan valitsema väite. Tässä tapauksessa väitteiden tulee liittyä hyvinvointiin, mutta tehtävää voi käyttää minkä tahansa teeman virittäjänä. Väitteiden on hyvä olla hieman provosoivia ja tässä harjoituksessa on olennaista valita vain ensisijaisin vaihtoehto, jotta valinnoista keskusteleminen helpottuu. Jos väitämät herättävät tunteita, herättävät ne myös keskustelua. Seuraavaksi on esimerkkejä väitteistä, joista ohjaaja voi valita tai luoda itse tilanteeseen sopivimmat vaihtoehdot.

Yhteisömme hyvinvointiin vaikuttaa eniten:

1. rehtorin toiminta
2. oppilaiden vanhemmat
3. opettajan toiminta
4. korona
5. koulumme sisäilma
6. koulumme ulkotilat
7. opetusryhmän koko
8. tuntiresurssi
9. koulun tilat
10. vuorovaikutuskulttuuri
11. toimintaperiaatteet jne.

Vaihtoehtoja tulee olla siis kolme ja neljäs on aina vapaa vaihtoehto eli jokin muu syy, jota annetuissa vaihtoehdoissa ei ole mainittu.

Ohjaajan tulee olla ottamatta kantaa mihinkään vaihtoehtoon itse. Hän kuuntelee kiinnostuneena kaikkia vaihtoehtoja ja kysyy tarvittaessa perusteluja. Valinnat puretaan ensin pareittain, jotta arimmatkin rohkaistuvat puhumaan. Sen jälkeen ohjaaja kysyy, mistä parit puhuivat ja estää muita kommentoimasta, jotta rohkeus puhua säilyy edelleen, eivätkä vahvimmat kaappaa keskustelun tilaa.

Kun kaikista vaihtoehdoista on kuultu jotakin, parit palaavat täydentämään käymäänsä keskustelua, ja kertovat vahvistuiko vai muuttuiko oma mielipide. Jos se muuttui, voi vaihtaa siihen kulmaan, joka alkoi kutsua enemmän. Halutessaan voi kertoa, mikä perustelu sai mielipiteen muuttumaan ja mitä henkilö nyt asiasta ajattelee.



Joskus käy niin, että johonkin vaihtoehtoon eli kulmaan menee vain yksi henkilö. Opettajan tehtävä on mennä hänen viereensä ja siten vahvistaa mielipiteen oikeutusta, jottei kukaan jää mielipiteensä kanssa yksin. Opettajan on hyvä myös tarkistaa, mitä ajatuksia ”vapaa vaihtoehto” -kulma pitää sisällään.

7. Hyvinvointimittari

Mittarina voi toimia esimerkiksi ajatus liikennevaloista. Silloin ryhmän eteen tai keskelle asetetaan ympyrä, johon osallistujat vievät punaisia, keltaisia tai vihreitä lappuja tai nastoja, riippuen ympyrän materiaalista. Ympyrä voidaan tehdä esimerkiksi paperista, pahvista tai korkista.

Kun nähdään, mitkä valot ryhmässä palavat, voidaan keskustella havaintojen herättämistä mietteistä ja tarvittaessa sopia jostakin, mitä jokainen voi tehdä ja mitä yhdessä kannattaa tehdä. Joskus näkyväksi tekeminen riittää aiheuttamaan muutoksen.

Tätä työskentelyä voidaan varioida siten, että ihmiset menevät seisomaan sen liikennevalon värin kohdalle, jonka he kokevat kuvastavan omaa oloaan. Tällainen työskentelytapa tekee jokaisen osallistujan ja hänen mielipiteensä enemmän näkyväksi ja edellyttää luottamuksellista työskentelyilmapiiriä. Kun on itse osana kokemusta esimerkiksi punaisesta valosta, voi olla haastavampaa puhua valinnan syistä kuin silloin, kun pelkkä punainen lappunen tai punainen nasta kertoo omasta olost.

Valtakunnalliseen kyselyyn osallistuminen:

- a. THL on rakentanut useita hyvinvointikyselyitä, joihin voi tutustua [THL:n verkkosivuilla](#).
- b. Toinen vaihtoehto on osallistua laajamittaiseen koko koulun hyvinvointiprofiilin luomiseen. Koulun hyvinvointiprofiili perustuu Anne Konun (2002) väitöskirjatutkimuksessaan kehittelemään koulun hyvinvointimalliin. Hyvinvointimallissa hyvinvointi koulussa jaetaan neljään osa-alueeseen: olosuhteet, sosiaaliset suhteet, itsensä toteuttamisen mahdollisuudet ja terveydentila. Hyvinvointiprofiilin mahdollisuuksiin voit tutustua [Koulun hyvinvointiprofiilipalvelun verkkosivustolla](#).

HYVIS-huoneentaulu

Huoneentaulua voi kutsua myös yhteisten toimintaperiaatteiden tauluksi. Yhdessä mietityt säännöt luovat turvallisuutta ja lisäävät tietoisuutta siitä, miten HYVIS-meininki rakennetaan ja kuinka se mahdollistuu yhteistyöllä ja mahdollistaa yhteistyön.

Tässä on muutamia esimerkkejä siitä, miten yhteisen taulun voi rakentaa:

Suunnitelkaa esimerkiksi kuvataiteen tunnilla värikäs ja visuaalisesti kiinnostava pohja. Tehtävä voi olla yksilötehtävä tai ryhmätehtävä. Käyttöön otettava pohja voidaan äänestää, ja valittuja voi olla useampikin kuin yksi.

Valitkaa jokin kirjan esimerkkipohja ja täyttäkää se yhdessä tekemillänne sisällöillä. Sääntöjä ei kannata luoda pilvin pimein. Hyödyllisempää on valita kolmesta kuuteen sääntöä, jotka koetaan erityisen tärkeiksi. Niitä voi luku-kausittain tai useamminkin muuttaa, jos tuntuu, että osallistujat osaavat jo hienosti ensimmäiseksi tehdyt säännöt.

Voi olla palkitsevaa miettiä, mitä hyvän ilmapiirin aineksista halutaan seuraavassa vaiheessa kehittää ja palkita itseään ja ryhmäänsä oppimisesta. Tällä tavoin kehitetään myös jatkuvan arvioinnin taitoja ja osoitetaan, että tehdystä työstä ja hyvinvoinnista välitetään. Jos tarve vaatii, voidaan listalle palauttaa aiempia sääntöjä, jotka on mahdollisesti unohdettu ja joista ei enää huolehdita HYVIS-kriteerien mukaisesti. Tämäkin vaihtoehto mahdollistaa jatkuvan arvioinnin toteuttamista.

Rakentakaa huoneentaulu sarjakuvamaiseksi esimerkiksi siten, että eri kohdista muistuttaa sarjistunneilla luodut supersankarit (katso sivut 66 ja 86–87).

MEIDÄN HUONEENTAULU

KOHTELLEN TOISIA
YSTÄVÄLLISESTI

KUNNIOITAN TOISTEN TÖITÄ

LIIKUN LUOKASSA
RAUHALLISESTI

KUUNTELEN OHJEITA

SIIVOAN JÄLKENI JA AUTAN
MUITA SIIVOUKSESSA

PIDÄN HUOLTA TYÖVÄLINEISTÄ

MEIDÄN HUONEENTAULU

KOHTELEN TOISIA
YSTÄVÄLLISESTI



KUNNIOITAN TOISTEN TÖITÄ



LIIKUN LUOKASSA
RAUHALLISESTI



KUUNTELEN OHJEITA



SIIVOAN JÄLKENI JA AUTAN
MUITA SIIVOUKSESSA



PIDÄN HUOLTA TYÖVÄLINEISTÄ



HYVIS-merkki

HYVIS-merkki voi olla kiva tapa huomioida HYVIS-meiningin toteutumista ja toteuttajia. Merkin voi tehdä luokkakohtaisesti tai käyttää tässä tarjolla olevia tuoksia. Parhaiten merkit toimivat pinsseinä, mutta toki niiden konkretisoimiseen voi keksiä muitakin tapoja.

Tärkeää on myös miettiä, miten sen käyttö palvelee luovalla tavalla ryhmän ja yhteisön hyvinvointia. Olennaista on niin ikään harkita, millä kriteereillä merkki myönnetään ja millaisin juhlamenoin se luovutetaan. Kannattaa myös miettiä, onko merkin saaminen ikuinen vai aikarajoitteinen.

Muutamia ideoita merkin saamisen perusteisiin:

1. HYVIS-tekojen kirjaaminen tavalla tai toisella ja esimerkiksi kymmenestä merkinnästä myönnetään merkki.
2. Merkki myönnetään jostain erityisestä teosta opettajan tai ohjaajan valinnan mukaan.
3. Ryhmä äänestää viikoittain tai kuukausittain siitä, kenelle merkki myönnetään.

Esimerkkejä merkeistä

- valmiit
- väritettävät
- askarreltavat
- pinssit
- yhteisöllisesti luotava merkki.

Vinkkejä erilaisten HYVIS-merkkien tekemiseen löydät sivuilta 79 ja 108.



Hyvinvointilähettiläs

Tämä vaihe kuulostaa jo aika painavalta. Kuka haluaa ja kenestä on lähettilääksi? Mitä hänen halutaan tekevän, missä tilanteissa ja keiden kanssa hänen halutaan toimivan? Tätäkin toimintatapaa on antoisinta kehitellä opiskelijoiden tai muiden opettajien kanssa.

Hyvinvointilähettiläitä voi olla monia tai sitten tehtävä tai arvonimi voi olla kunnianosoitus jollekin aiheessa erityisen ansioituneelle.

Tässä muutamia opettajien ehdotuksia ja mietteitä idean käyttöön:

1. HYVIS-lähettiläs vaihtuu joka jaksossa, jotta moni saa mahdollisuuden lähettiläänä toimimiseen. Toisessa ryhmässä kannatettiin pidempää jaksoa ja HYVIS-lähettiläiden toimimista pareittain.
2. Lähettilään toiminnan tulee perustua vapaaehtoisuuteen ja valinta suoritetaan arpomalla tai suljetulla lippuäänestyksellä.
3. Lähettilään konkreettiset teot:

Näyttää esimerkkiä ruokalassa.
Tahallinen sotkeminen ollut ongelma
viime aikoina.

Viedä luokan yhteisiä ideoita
eteenpäin luokanohjaajalle.

Olla ystävällinen kaikille.

Puuttua rohkeasti riitatilanteisiin
ja viedä ne koulun aikuisen tietoon.

Jokaisella luokalla jaettaisiin HYVIS-stipendi ansioituneelle hyvisläiselle.

4. Koska kaikki ”ylimääräinen” pitää aina pystyä liittämään helposti arkeen, mietin, että ammattikoulussa tämmöistä voisi toteuttaa yhdessä opiskelijaoston kanssa. He kuitenkin käyvät läpi kaikki aloittavat luokat ja tutustuttavat uudet opiskelijat koulun toimintaan. Lähettiläs voisi olla joko joku jaoston jäsen tai sitten jokaisesta aloittavasta ryhmästä valittaisiin henkilö tähän pestiin. Näin saataisiin heti alusta asti ryhmäytettyä ja osallistettua opiskelijoita paremmin uuteen toimintaympäristöön.

Lähettiläs voisi toimia yhdyshenkilönä koulun eri toimijoiden ja oman luokan opiskelijoiden välillä. Hän voisi esim. tiedottaa tulevista tapahtumista ja olla mukana suunnittelemassa erilaisia tempauksia ja tapahtumia. Tästä toiminnasta lähettiläs voisi saada vaikka **osaamispisteitä** valinnaisaineisiin, jolloin osallistumiselle voisi olla enemmän tulijoita.

Työnkuvan on syytä olla selkeä, antaen kuitenkin vapautta omalle suunnittelulle ja ehdotuksille. Tärkeänä asiana näkisin myös sen, että lähettiläs toimisi kuuntelevana korvana, ja ihmisenä jota on helppo lähestyä asian kuin asian kanssa. Tällä hetkellä omassa toimipisteessäni ei ole nimettyä yhdysopettajaa, jonka kautta tätä toimintaa voisi lähteä kehittämään, mutta tulevaisuudessa aion tämän asian ottaa esille.

Koulutuksemme aikana monet osallistujat loivat hienoja kokonaisuuksia tai toimivat huomattavan rakentavalla tavalla omissa yhteisöissään, joiden toteuttamisesta he ansaitsisivat minun mielestäni hyvinvointilähettilään arvonimen.

Tässä muutamia esimerkkejä koulutukseen osallistuneiden opiskelijoiden teoista, joista olisi voitu myöntää hyvinvointilähettilään arvonimi:

- Erään opiskelijan projektista kasvoi koko koulun toimintaa uudistava teko. Oppilaitokseen muodostui eri vuosikurssien välinen kummitoiminta ja sen sisältö liitettiin opetussuunnitelmaan.
- Toinen opiskelija koulutti koko kaupungin kasvatusalan henkilöstöä positiivisen pedagogiikan perusteisiin valmistamalla myös aiheeseen liittyvän laajan materiaalin.
- Eräs ohjaaja kulki äkillisesti sisarensa menettäneen oppilaan henkilökohtaisena tukena kriisin jälkeen.

- Yksi opiskelija loi kouluun hyvinvointipäivän, johon kutsuttiin myös vanhemmat ja koko koulun henkilökunta. Tämä lähettilään arvonimen ansaitseva henkilö teki osin yhteiskehitellyn räpin koulun jäsenistä. Menoon kutsuttiin myös Ukrainasta tulleet opiskelijat, ja heille luotiin mahdollisuus osallistua omalla kielellään. Samalla kaikki muutkin oppivat muutaman sanan uutta kieltä.
- Yksi opiskelija loi lähettiläskulttuurin omaan kouluunsa ja sai oppilaat ja opettajat innostumaan asiasta.

Hyvinvointilähettilästoiminnan tavoitteena on vahvistaa yhteistä vastuun jakamista hyvinvoinnin ja hyvän ilmapiirin hoitamisesta. Jokainen joka osallistuu ja saa vastuuta, voi oppia sitä myös kantamaan. Moni voi kokea tehtävän merkityksellisenä, jos opettaja ja yhteisö osaavat antaa tehtävän sen arvon mukaisesti ja huomioida sen suorittajaa, kun hän selviää hänelle uskotuista tehtävistä yhteisessä työssä. Miten ja kenelle teidän koulussanne tämä arvonimi voitaisiin antaa ja millä perusteilla?

Itse muistan ikuisesti Jyväskylän yliopistossa toimiessani, että työnohjaamani ja osin kouluttamani tiimi sai opetuksestaan Vuoden opettajan -palkinnon. Se oli yksityisellä viestillä varustettu kunniakirja, johon liittyi myös merkittävä rahallinen tunnustus. Juhlapuheesta ja kunniakirjaan kirjoitetuista sanoista on jäänyt mieleeni ajatus siitä, että saimme opiskelijat rakastamaan kurssia, puhumaan siitä ja kiirehtimään sille, kun mahdollisuus oli. Silloin olin vielä varsin nuori ja huomioiminen koko yhteisön edessä yhteisessä juhlassa jätti ikuisen uskon vahvistuksen sille, että olen riittävän hyvä työssäni kuten koko tiimimmekin.

Yksikin ihminen voi antaa yhteisölleen paljon. Yhteisössä voi myös oppia ottamaan vastaan muilta ja selvittää mahdollisista kateuden tunteistaan, jos erilaisten huomioiden kriteerit ovat selviä ja avoimesti viestitettyjä. Silloin huomioinnista voi oikeasti tulla kannustavaa ja kateuskin voi olla vain informaatiota jostakin, mitä haluan itsekin tehdä ja saavuttaa.

HYVIS-juhlat

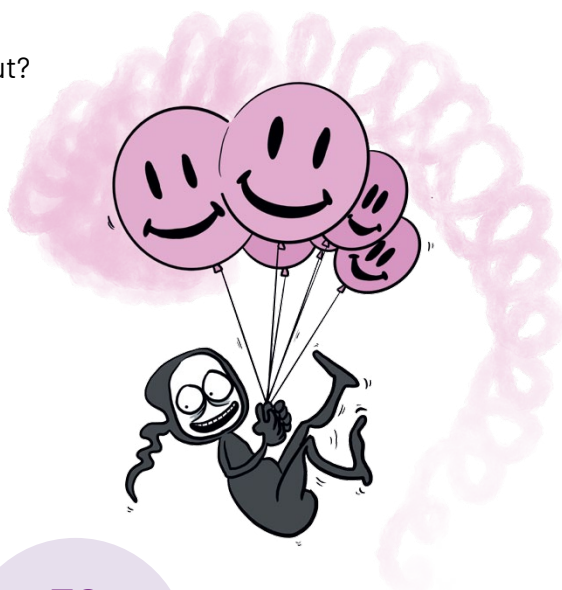
Muista juhlia ja juhlistaa asioita! Luo tilaa ihmisille luoda ohjelmaa, anna tilaisuuksia tulla esille, tulla näkyväksi, tulla kuulluksi ja tehdä kivoja asioita. Juhla voi olla yksilön tai yhteisön, asian tai asioiden esiin nostamista. Se on yhteistä välittämistä ja yhteisön vahvistamista.

Kunnon juhla eroaa arjesta. Silloin tehdään jotain erityistä ja erityinen rakennetaan yhdessä. Vaivannäkö liittyy monesti juhlan valmisteluun ja luo sitä merkitystä, joka juhlasta voi yhteisölle muodostua.

Juhlan erityisyyttä voi rakentaa muun muassa seuraavilla tavoilla:

1. Sovitaan teema.
2. Päätetään ajankohta ja juhlan aika.
3. Valitaan juhlavieraat eli kenelle juhlat järjestetään.
4. Mietitään voiko HYVIS-merkkien jakoa tai hyvinvointilähettiläs-toimintaa käyttää osana ohjelmaa.
5. Suunnitellaan ohjelma.
6. Valitaan juontaja.
7. Mietitään koristelu.
8. Päätetään pukukoodi (juhlavaatteet, naamiaisasut, rennot vaatteet tai vapaa valinta pukeutumiseen).
9. Mietitään tarjoilu, jos sellaisen järjestäminen on mahdollista.
10. Pohditaan kutsumisen ja tiedottamisen tapa.
11. Jaetaan vastuut.
12. Juhlitaan niin, että mahdollisimman monella on mukavaa ja juhlan syy on juhlassa näkyvillä.

- Mitä kaikkea sinä olet juhlistanut?
- Mille on juhlan hetki juuri nyt?
- Milloin pidätte HYVIS-juhlat?



Pieniä vinkkejä juhlan onnistumiseen:

- selkeä ohjeistus siitä, miten juhlaan tullaan
- mukava avaus
- tapahtumien esittely
- kattava juhlavieraiden esittely
- ohjelman läpivienti
- kaikkien kiittävä huomioiminen
- selkeä päättäminen
- jättäkää jokin jälki eletystä, esimerkiksi juttu lehteen, kiitoskortti osallistujille tai vanhemmille, valokuvakollaasi, jota katsotaan vanhempainillassa.

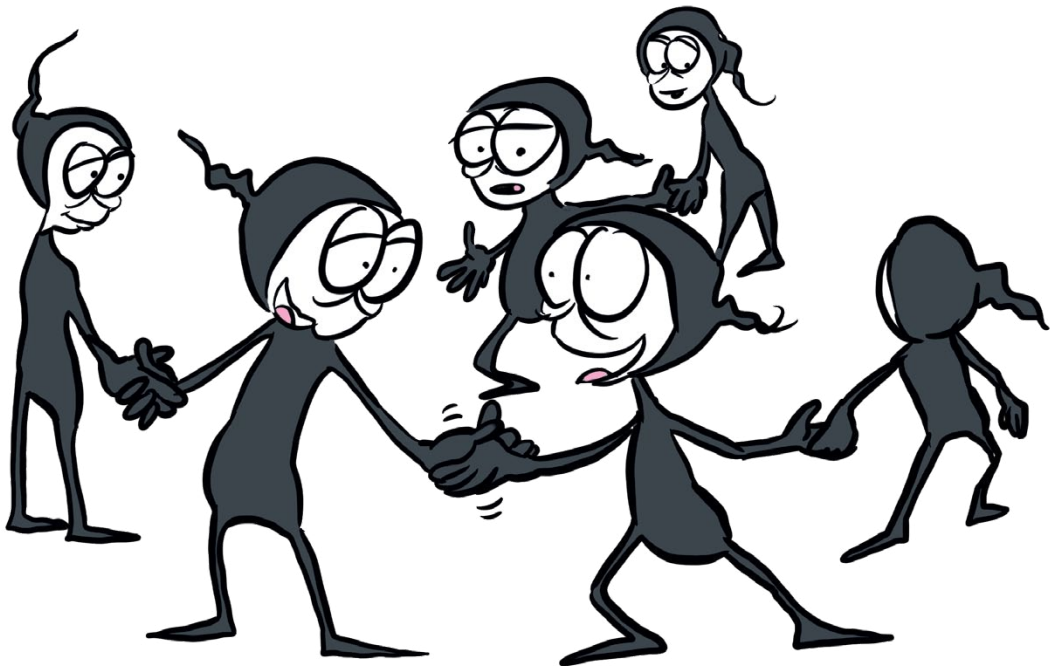
Muutamia tutustumisleikkejä hyvän ilmapiirin virittämiseen:

1. Jaa osallistujille erivärisiä kartongista tehtyjä ja johonkin muotoon leikattuja paloja. Pyydä osallistujia etsimään samanvärisiä paloja omaavia henkilöitä, joiden kanssa tehtävänä on muodostaa neljästä kuuteen hengen ryhmät osallistujamäärästä riippuen. Ryhmille annetaan joku tutustumista vahvistava tehtävä esimerkiksi voimalauseen, kannustushuudon tai jopa haiun keksiminen. Haiku on pieni runo, joka kirjoitetaan kolmelle riville siten, että sanojen tavut jakautuvat riveille suhteessa 5-7-5. Lauseet, huudot tai runot esitellään koko ryhmälle. Esityksen voimaa voidaan haluttaessa vielä nostaa jollakin tavalla, esimerkiksi siten, että voimallisimmasta huudosta tulee juhlahuuto, johon juhla myös päätetään.
2. Leikkaa piirustuksesta tai vanhoista korteista paloja, jotka jaetaan osallistujien kesken. Ryhmät muodostuvat samaan kuvaan kuuluvista ihmisistä. Ohjeeksi voidaan antaa esimerkiksi se, että nopeimmin oman ryhmänsä jäsenet löytäneet voittavat ja saavat jonkin pienen palkinnon. Palkinnon tulee olla ikäkauteen sopiva, tarra, karkki tai oikeus johonkin etuuteen tai toiveeseen tapahtuman aikana.
3. Tulijoille annetaan pieni lappu, jossa on eläimen nimi. Kun kaikki ovat saapuneet, annetaan merkki, jonka jälkeen kaikki alkavat ääntelehtiä saamansa eläimen mukaan. Tehtävänä on löytää yksi samaa lajia oleva eläin ja kertoa hänelle nimensä ja päivän paras tapahtuma. Tämän jälkeen voidaan vielä jatkaa niin, että parit ääntelehtivät itselleen uudet parit. Näin muodostuvat nelikot esittelevät itsensä ja kertovat toisilleen tarinan hetkestä, jolloin ovat tavanneet tai tehneet jotakin kyseisen eläimen kanssa.

Keskustelujen aiheita voi vaihdella tarpeen mukaan. Tutustumiseen sopivat kertomukset arjesta, lomista, harrastuksista, matkoista, kiinnostuksen kohteista, ajankohtaisista aiheista ja tietenkin tapaamisen tai tapahtuman aiheeseen liittyvät kysymykset.

4. Kaikki lähtevät liikkeelle ja kättelevät toisiaan nimensä sanoen. Kohdatun ihmisen kädestä pidetään kiinni vielä silloinkin, kun jo kätellään seuraavaa ihmistä. Vasta kolmannen henkilön kättä tavoiteltaessa ensimmäiseksi kätellyn ihmisen kädestä päästetään irti. Kättely jatkuu, kunnes kaikki ovat kätelleet ainakin kerran.

5. Pyydä osallistujia etsimään itselleen pari tai muodostamaan kolmikko, jolla on saman väriset sukat, silmät tai hiukset. Kehota heitä esittelemään itsensä ja kertomaan jostakin heille annetusta aiheesta, vaikka synnyinpaikastaan, parhaasta matkastaan, lemmikkieläimestään tai vaikkapa mieleen jääneestä päivän uutisesta.





Erään juhlan erityistä ohjelmaa

Tämän luvun synnytti HYVIS-juhla, loppuseminaari, jolle annoimme nimeksi **Narnian pidot**. Intuition voimaan meitä inspiroi TaT Asta Raami (kuvassa oikealla). Juhla kasvoi niin upeaksi kokonaisuudeksi, että laitan tähän muutaman siellä toteutuneen idean. Tutustumisen jälkeen osallistujat jakoivat omasta erityisosaamisestaan ja Narnian pidoissa nähtiin muun muassa seuraavia ohjelmanumeroita.

Kalaparvet tanssivat

Osallistujat jaetaan kolmen-neljän hengen ryhmiin. Kukin saa numeron ykkösestä kolmoseen tai neloseen ryhmän koosta riippuen. Ryhmä asettuu kolmioksi tai neliöksi tasaisin etäisyyksin siten, että kaikki katsovat samaan suuntaan. Musiikin alkaessa soida ohjaaja ilmoittaa, mikä numero kulloinkin johtaa liikettä, jota muut seuraavat mahdollisimman tarkasti. Muut ryhmäläiset kääntyvät aina ryhmän kärkeä kohti, joka johtaa liikkumista. Kun ryhmä on päässyt vauhtiin, vuoronvaihdon vastuu siirtyy ryhmälle, ja se vaihtaa johtajaa aina silloin kun kärki kääntää kasvonsa ryhmän toista jäsentä kohti, ja liike jatkuu tauotta ja mahdollisimman yhtenäisesti.



Ihmistryramidi rakentuu Narnian pidoissa.

Ihmisyramidin synty

Ihmisyramidin rakentamiseen tarvitaan kolmenlaisia rooleja, ja neljä ihmistä muodostaa yhden pyramidin osan: 2 pohjavoimaa, 1 tukipilari ja 1 lentoonlähtijä. Kun näitä osia laiteetaan monta vieretysten, muodostuu iso ja näyttävä ihmisyramidi.

Kaksi pohjavoimana toimivaa asettuu lattialle tukevasti nelinkontin kädet suoraan olkapäiden alapuolella ja polvet lantion alla kahden nyrkin mitan päässä toisistaan. Nämä kaksi asettuvat niin lähelle toisiaan, että heidän väliinsä, heidän harteidensa kohdalle mahtuu juuri ja juuri yksi tukipilari seisomaan nojaten käsillään tukivoimien olkapäihin.

Kolmikoita rakennetaan niin paljon, että kaikki halukkaat pääsevät mukaan. Kun pohja ja tuki ovat valmiina, kuhunkin kolmikkoon liitetään yksi lentoonlähtijä. Hän nousee pohjavoimien lantioiden päälle seisomaan pitäen kiinni tukipilarin hartioista. Jos joku ei halua osallistua pyramidin rakentamiseen missään kolmesta roolista, hän voi auttaa jotakin lentoonlähtijää kiipeämään paikoilleen ja kurkistaa sen jälkeen sopivasta raosta yleisöön tai jäädä juhlaväeksi pyramidin reunalle.



Kaikki olivat mukana rakentamassa pyramidia.



Kaikki räppää

Heikki Taavitsaisen ohjauksessa syntyi räppi, joka kuvasi lyhyesti jotain jokaisesta osallistujasta Jyväskylän ryhmässä. Riemastuttava ohjelmanumero ja hieno sisältö musiikin ja äidinkielen opetuksen yhdistämiseen. HYVIS-meininki näkyy tässä sanoituksessa hienolla ja jokaista huomioivalla tavalla. Nähdyksi tuleminen voi olla monenlaista ja huomioiminen luovaa, lämmintä ja muistoja synnyttävää.

Hyvis-räppi

Syksystä asti tehty matkaa yhteistä.
Marinoitu tarinoita jokaisesta meistä;
Auringon säteistä, huonoista keleistä
Voitto- ja tappiopeleistä, kauniista eleistä.
Lausuttu – ei haukuttu. Itketty ja naurettu.
Tunteita tunnettu, kerrottu ja kuunneltu.
Läheltä löydetty, ei liian kaukaa haettu,
Vähän ehkä muunneltu – mutt' ei totuutta paettu.

Päivi, elämän tarinateatterin ohjaaja,
Ihmiskuiskaaja, toisten kohtaaja,
Voiman antaja, harteilla kantaja,
Ei hankala, vaan puheilla parantaja.

Elämän sarjakuvaa – ei kurjaa ku saa vaa
Mennä omaan tyyliin ja sillonki ku kaavaa
Hukataan, mukaan vaa, kuka vaan
puupäähattuun kukan saa.

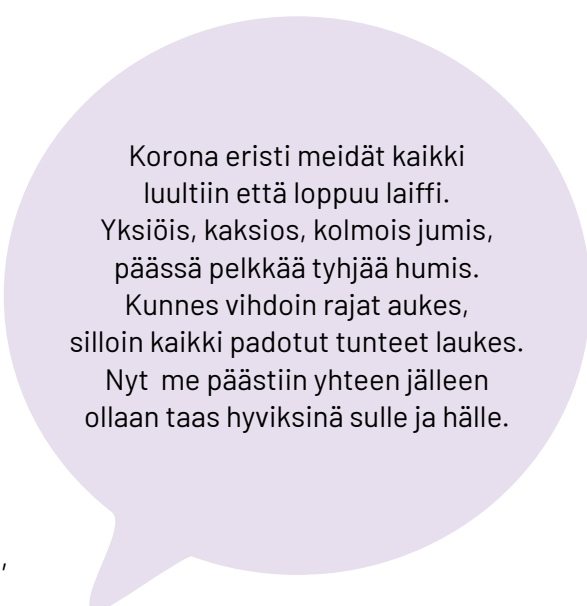
Draamassa ei vaani vaara, laadi oma juonikaava.
Heittäydy, näy käyttäydy, lennä.
Ei sun tarvii odotusten mukaan mennä.
Oo antaja, oot saaja, kantava osaaja
Joskus kirvelevä, mutta paraneva haava.
Hiljaa kuiskaava tai ääneen pauhaava,
Lopulta tyyntyvä ja rauhan saava.

Elämä on teatterii, tarinaa
Aika usein hauskaa ja kivaa.
Vaikka joskus murhetta, narinaa
Ei juonta se pilaa.
Elämä on teatterii tarinaa,
Anna tunteille tilaa.
Tarinoilla kosketaan, halitaan
– Ei liian korkeelle rimaa.

Yhdenvertaisuus ja tasa-arvo
Töissä aina päällä vahva tarmo,
Yhtään tehtävää et jättäny välii
Päikki – sä olit tän ryhmän äiti.

Draamapedagogi ja raikuva nauru,
Valoa antava kaikuva laulu.
Sarjakuva sut vähän jäätymään sai
Saksi, Ansku keksi, jää hyvä bai bai.

Ilo herää, kun katson lankakerää
Tasapuolisuus, joilleki oppi uus
Oppilaan puolella, huolella – ei herjaa.
Tiedät ketä tarkoitan, ni tota Merjaa!



Korona eristi meidät kaikki
luultiin että loppuu laiffi.
Yksiöis, kaksios, kolmois jumis,
päässä pelkkää tyhjää humis.
Kunnes vihdoon rajat aukes,
silloin kaikki padotut tunteet laukes.
Nyt me päästiin yhteen jälleen
ollaan taas hyväksinä sulle ja hälle.

Herkkyyttä ja voimaa täynnä.
Anna mennä, Sirpa, sä niitä rohkeesti käytä.
Näytä, ei niitä saa sulkee,
Vaan anna kaikkien ne sydämessä tuntee.

Kädess' pysyy sivellin ja kädes' pysyy penna.
Pakko mun on sulta kysyy, hei vastaa, Henna.
Siis miten pystyt tohon kuvataiteiluun sä tosta vaan,
Hyvismerkin tahdon mä tulla sulta ostamaan.

Kati ihan mahtis, aina sanavalmis.
Sun vahvuuksii on huumori ja sarjis.
Hallussa on pallo sekä sanat.
Ou nou - taas aukes kyynelhanat.

Ähtärilläki on joku taika antaa.
Enkä tarkota tässä niitä kahta lainapandaa.
Vuosii sitten jo merkit oli nähtävis`
Terhi meidän koululle lahja suoraan Ähtärist.

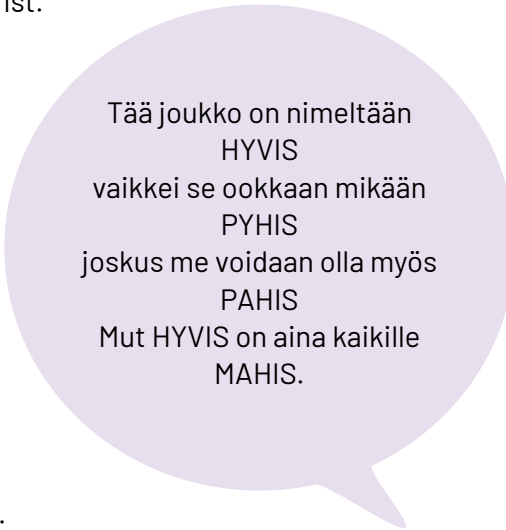
Nähty lapsena herra Paahto,
Kuorittu kerma ja kermavaahto.
Lapsest` asti kaikille ystävällinen,
Hyvä ihminen naisille sydämellinen.

Se on E niin kuin empatia.
Ei oppilaiden tarvii mennä terapiaa,
Ku Emmi aina lämmöllä ne kohtaa.
Kohottaa, koulun tunnelmaa nostaa.

Uus näyttelijänalku otti lavan haltuu
Aitaa kaatuu ja vast päästii alkuu.
Hei, salkkaritähdet alkakaa vapista;
Ei Siljaa vastaa teil oo tippaakaa mahista.

Tiia, Kelloseppä hyvinvoinnin vuosikellon.
Onnee älköön kätkekö onni kell`on.
Pedagogi, kasvattaja, salamapakkaus
Sill`on hyvinvointiopetukseen palava rakkaus.

Tarinat ja räppi, niil Heikki jäljen jätti.
Se saunatarina - olihan se nätti.
Aina seikkailuun valmis selässsänsä säkki.
Rohkee esikuva, joka räppäämään lähti.



Tää joukko on nimeltään
HYVIS
vaikkei se oookkaan mikään
PYHIS
joskus me voidaan olla myös
PAHIS
Mut HYVIS on aina kaikille
MAHIS.

Räpistä on tullut valtavirtaa musiikissa. Koulumaailmaa se vielä ei ole ehkä tavoittanut, mutta tilanne muuttuu. Rappäämisessä minua kiehtoo juuri tarinankerronta ja kielellä leikittelyn mahdollisuudet; se tarjoaa viitekehyksen mitä moninaisimpien asioiden, tunteiden, tilanteiden ja tarinoiden välittämiseen. Minua kiehtoo ajatus räpistä runolaulun modernina jatkeena ja ilmentymänä. Siinä missä kalevalaiset runonlaulajat rytmisen poljennon avulla muistivat ja lauloivat Kalevalaankin tallennettuja säkeitä jopa tuntikaupalla, voi nykyräppäreiden freestylessä nähdä saman asian modernin ilmaisun.

Itse kasvoinkin 1960- ja 70-luvulla Beatlesin, Rollareiden ja Jimi Hendrixin musiikin säestyksellä, ja räpin löysin nyt (tosi) kypsällä iällä. Tarinateatteri on tarinoiden teatteria ja siihen räppi tuli luontevasti mukaan tiivistelmänä kokemuksistamme koulutusjaksolta. Melodiallinen kertosäe ja sanat syntyivät pakottomasti ja luontevasti, kun toden totta koulutuksessa kohdatuista tarinoista oli mistä ammentaa. Sanoituksia olisi ollut mukava tehdä ihan koko ryhmän kanssa, mutta käytännön syistä päädyimme kirjoittamaan Tiia Thilin kanssa säkeistöt kurssikavereista. Yhteistyö oli inspiroivaa ja innostavaa.

Räppiä kouluun

Itse opin jyvaskyläläisen kulttuuriyhdistys TUFFin työpajalla mainion välineen, jota voi käyttää kouluopetuksessa jo vaikka heti kirjoitustaidon oppineiden oppilaiden kanssa.

Tarvitaan neljän ruuden ruudukko, jossa rivejä voi olla neljä, kahdeksan tai vaikka kaksitoista. Ensimmäisen rivin viimeiseen ruutuun kirjoitetaan sana. Ruudut vastaavat tahdin osia; yy, kaa, koo, nee. Keksitään kolmeen tyhjiin ruutuun sanat, joilla virke täydentyy kokonaiseksi. Jatketaan samalla tavalla kirjoittamalla seuraavan rivin viimeiseen ruutuun sana, jonka vokaalit sointuvat (ts. ovat samat) edellisen rivin viimeiseen sanaan.

Katiskaan	ui	iso	kala
Siitä	tuli	ilta-	pala
Halusin	viel'	lisää	sata
Täyteen	tuli	koko	pata

Näin saadaan helposti tarinallinen säkeistö kirjoitettua. Ruudut helpottavat rytmien säilyttämistä. Myöhemmin rytmitykseen tulee lisää variaatioita, mutta neljän sanan riveillä on helppo päästä alkuun. Olen kokeillut ruudukkoa 9-12-vuotiaiden oppilaiden kanssa, ja kokemukseni oli innostava. Oppilaista riimien kirjoittaminen oli hauskaa ja helppoa.

HYVIS koulussa

HYVIS-mietteet päättyvät osaltani tähän, mutta jatkuvat kirjan toisessa osassa, jossa pääset perehtymään sarjakuvien maailmaan ja saat samalla lisää käytännöllisiä vinkkejä HYVIS-toimintaan. Yllä kerrottujen asioiden ja ajatusten kautta on pyritty vaikuttamaan siihen, että koulu voisi olla HYVIS-toiminnan, energian ja ajatusten paikka. Tavoitteena on, että kaikki toimijat koulussa jaksaisivat tavoitella Hyvinvoinnin, Yhteisöllisyyden, Vertaisoppimisen, Innostuksen ja Sopuisuuden oppimisen mahdollistajina olemista. Luovuus mahdollistaa elämänmakuista elämää. Koulu mahdollistaa luovuutta. Kaikki maailman opettajat, puolustakaa sitä!

Tarina 2

Istun kollegani lapsen kanssa sohvallamme ja kysyn häneltä, mitä siellä koulussa oikein tapahtui, kun mielesi musteni ja kaikki tuntui kurjalta. Hän selittää kutsuneensa jotakin tummaa kaveriaan munakoisoksi ja siitä oli syntynyt sanaharkkaa. Mietittyämme hetken, millä sanalla kutsutuksi tuleminen saisi hänet ärsyntyneeseen, tulemme pohdinnassa siihen tulokseen, että voi olla aika ärsyttävää tulla nimitellyksi millä tahansa kummallisella tavalla.

Ärsyyntyessään voi olla vaikeaa käyttäytyä mukavalla tavalla ja riitaa syntyy helposti. Voi olla hyvä muistaa, ettei itse nimittele ja jos tulee nimitellyksi, niin voi kokeilla kuuluisaa kymmeneen laskemista ennen kuin sanoo mitään. Pienen koululaisen oma ehdotus oli myös se, että voi mielessään ajatella, että ei ole se, miksi toinen minua sanoo ja jättää asia sen jälkeen sikseen. Jos sekään ei auta, niin voi pyytää opelta apua.

Tämän pienen olennon jatko-ohje riitelyjen ja pihataistojen välttämiseksi oli se, että opettaja puuttuu tilanteeseen. Parhaimmillaan kuulemma jo ennakolta ja tekee esimerkiksi pelijaot valmiiksi ja sanoo selvästi, mikä jono saa ensimmäisenä mennä välkältä sisään.

Niinpä. Se on pienestä kiinni se suurien harmien alku isompien oppijoidenkin maailmassa. Vuorovaikutustilanteet elävät ja vaikuttavat iästä riippumatta. Opettajaa tarvitsevat kaiken ikäiset opiskelijat myös vuorovaikutuksen hyvään rakentumiseen. Usein sanotaan, että opettajan oma sisäinen maailma näyttäytyy siinä, miten luokka toimii. Toivottavasti ainakin jotkut opettajat kiinnostuvat katsomaan myös itseään ja omia toimintatapojaan kokiessaan jonkun ryhmän olevan huono. Silloinkin kun on selvää, että oppijalla on erityisiä haasteita, opettaja voi etsiä uusia mahdollisuuksia myös itsestään. Mitä voin itse tehdä toisin, mitä tarvitsen, että jaksan välittää.



Lähteet

Aristoteles 1994. Runousoppi. Helsinki, Otava.

Bruner, J. 2006. In search of pedagogy. Volume 1. The selected Works of Jerome Bruner. London. Routledge.

Chickszent, M. 2005. Flow. elämän virta. Tutkimuksia onnesta, siitä kun kaikki sujuu. Suom. Ritva Hellsten. Tallinna. Rasitala kustannus.

Ketonen, P. 2008. Kokemuksia psykodraaman ja tarinateatterin pedagogisesta soveltamisesta. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto.

Konu, A. 2002. Oppilaiden hyvinvointi koulussa. Väitöskirja. Tampereen yliopisto.

Kortemaa, M. 2013. Devising-menetelmäopas Labra. Helsinki: Teatterimuseo. www.teatterimuseo.fi/oppimateriaalit/labra/devising.html

Koskenniemi, P. 2007. Osallistava teatteri Devising ja muita merkillisyyksiä. Opintokeskus Kansalaisfoorumi.

Moreno, J. L. 1953. Who shall survive. Foundations of sociometry, Group psychotherapy and Sociodrama. Beacon House Inc.

Niemistö, R. 1998. Ryhmän luovuus ja kehityshehdot. Helsingin yliopiston Lahden koulutus ja tutkimuskeskus.

Rahmel, P. 2021 a. Kerro katsotaan! Opas tarinateatteriin ja narratiiviseen pedagogiikkaan. Metropolia Ammattikorkeakoulun julkaisuja, Oiva 23. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-328-241-4>

Rahmel, P. 2021 b. Tarinallisuus pedagogiikassa. Taru oppimateriaalipankki. Metropolia ammattikorkeakoulun julkaisuja, Oiva 36. Helsinki. Metropolia Ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-328-296-4>

Rahmel, P. 2022. Luennot, HYVIS-koulutus. Metropolia Ammattikorkeakoulu.

Reitala, H. & Heinonen, T. (toim.) 2003. Dramaturgioita. Helsinki: Palmenia.

Seligman, M. 2022. Resilience Skill Set. <https://ppc.sas.upenn.edu/resilience-programs/resilience-skill-set>. Luettu 7.12.2022

OSA 2

Sarjakuvat osana oppimista

Heidi Savilakso-Saatsi



Sarjakuvat työkaluna

Toinen osa johdattaa lukijan sarjakuvakerronnan mahdollisuuksiin. Se antaa hyvät pohjatiedot sarjakuvasta ja sen kielestä, sekä esittelee tehtäviä joiden avulla pääsee harjoittelemaan sarjakuvien tekoa. Tehtävät ovat sovellettavissa opettajan oman harkinnan mukaan kaikkeen opetustyöhön ja niitä kannattaa käyttää, vaikka opettaja kokisi aluksi omat taitonsa rajallisiksi. Oppilaiden mielikuvitus ja taidot yllättävät aina, joten jo heidän työskentelyä seurattaessa opettaja kehittyy hyväksi sarjakuvan tuntijaksi. Joskus on mukavaa, että opettaja on kivan idean antaja eikä välttämättä paras osaaja.

Toisen osan materiaalin tavoitteena on antaa mahdollisuus uuteen aluevaltauksen tai tarjota monipuolista materiaalia asiaa tuntevallekin. HYVIS-koulutuksen yksi osallistuja painotti oman osaamisensa rajallisuutta, mutta kertoi oppilaidensa innostuneen sarjakuvien tekemisestä. Mukana ollut kuvataideopettaja puolestaan riemastui valmiin materiaalin saamisesta opetuskäyttöön. Mikä tahansa onkaan lähtökohtasi sarjakuvien tekoon, suosittelen kokeilemaan tehtäviä. Saatat innostua ja innostaa jonkun muun mukana!

Sarjakuvasta lyhyesti

Sarjakuvailmaisuuksiin liittyy keskeisesti huumori ja asioiden liioittelu. Kuvattava kohde usein yksinkertaistetaan ja pelkistetään. Ilmeitä ja tunneilmaisua korostetaan. Sarjakuvan ei kuitenkaan tarvitse olla aina hauska. Sarjakuva voi käsitellä vakaviakin aiheita realistisesti tai ylikuonnollisin elementein. Se voi olla informaiva ja kertoa jostain tärkeästä asiasta tai uutisesta.





Sarjakuvan lajityypit ovat moninaiset. Taide-, science fiction-, etsivä-, fantasia-, romantiikka-, kauhu-, rikos-, lännkäri-, sota-, seikkailu-, historia-, poliittinen satiiri-, huumorisarjakuva ja niin edelleen. Japanilaista sarjakuvaa kutsutaan Mangaksi (Manga on japania ja tarkoittaa sarjakuvaa). Japanilaista sarjakuvaa luetaan oikealta vasemmalle, päinvastoin kuin länsimaissa.

Miksi sarjakuvaa?

Jos toimit opettajana tai ohjaajana ryhmissä, sarjakuva on paitsi itse taiteena hienoa, myös hyvä ryhmäyttämistyökalu. Sarjakuvalla voi lisätä vuorovaikutusta ja ryhmän jäsenien välistä viestintää. Sarjakuva voi olla väylä keskustella vaikeistakin aiheista. Piirros etäännyttää tarinaa, ja lukija voi itse päättää lukutahdin. Oppimishaasteissa kuvan ja tekstin yhdistelmä voi jäädä mieleen paremmin kuin pelkkä teksti. Sarjakuva tukee monenlaisia oppijoita.

Sarjakuva kehittää

Sarjakuvien tekemisessä on monia hyödyllisiä ja hyviä puolia. Sarjakuvien piirtäminen kehittää piirtämistaitoa ja kuvallista ilmaisua. Sarjakuvien lukeminen kehittää kuvanlukutaitoa ja lukutaitoa. Sarjakuvien tekeminen edistää kirjoitus- ja tarinan-kerrontataitoa sekä mediataitoja.

Entä jos joku ei halua piirtää? Kaupalliset sarjakuvat ovat lähes aina ryhmätyötä. On käsikirjoittaja, editoija, luonnostelija, tussaaja ja tekstaaaja, jotka saattavat olla eri henkilöitä. Voit käyttää työnjakoa pienryhmässä: jokuideoi, osallistuu keskusteluun, kirjoittaa tekstit ja joku kuvittaa muiden tekstejä ja ideoita. Yhdessä sarjakuvista voi tulla vielä parempia.

Sarjakuviin riittävät myös tikku-ukot, olennaista on, että kuvien ja sanojen kautta tulee kerrottua kokonainen luettava tarina. Yksinkertainen piirrosjälki voi olla tyyliä ja jopa tuoda enemmän tilaa tekstin sisällölle (esimerkkinä: Karoliina Korhosen sarjakuvat Finnish nightmares, Hugglekur Dagssonin Saako tälle edes nauraa? ja muu tuotanto sekä Instagramissa julkaiseva Pieruperse www.instagram.com/pieruperse/).

Sarjakuvaa voi tehdä kollaasina esimerkiksi lehdistä leikatuista kuvista. Keräile pino lehtiä, mainoksia tai muuta kuvallista materiaalia etukäteen ja yhdistele kuvia eri lähteistä. Saat kollaasista vielä hauskemman, kun yhdistelet erilaisia päitä ja vartaloita. Ota siis kaikki irti kollaasista.

Digitaaliset laitteet ovat tuoneet käsiimme kattavasti sovelluksia ja ohjelmistoja, joiden avulla voi nopeastikin luoda sarjakuvaa. Esimerkiksi jos haet sovelluskau-pasta sovelluksia hakusanalla Comic book maker, löydät erilaisia ohjelmia sekä Android että Apple-käyttöjärjestelmille. Niiden avulla voi tehdä kännykkävalokuvilla sarjakuvia. Lavasta tilanne, käsittele kuvaa ja lisää puhekuplat. Sovellus tarjoaa valmiita ruudukkopohjia.

Pidätkö ehkä tabletilla piirtämisestä? Tai ovatko oppilaasi kiinnostuneet digipiirtämisestä? Tabletille on tällä hetkellä suosittu sovellus nimeltään Procreate, jolla on mukava piirtää sarjakuvia. Myös monet muut piirto-ohjelmat soveltuvat tähän.

Oma tyyli tehdä sarjakuvaa löytyy kokeilemalla.

Sarjakuvan kieli

Sarjakuvalla on oma kieli, ja sen avulla voi kertoa tarinoita tai asioita sekä taiteellisella että viihteellisellä tavalla. Seuraavaksi on koottu esimerkkejä sarjakuvan peruselementeistä, mutta muista että persoonallinen piirtäjä voi kehittää aina uusia omia tapoja kertoa sarjakuvatarinoita.

Ruutujako on sarjakuvakerronnan peruselementti. Ruutujaolla piirtäjä voi dramatisoida tapahtumia, näyttää ajan kulumisen, kurkistaa menneeseen tai uneen, nähdä tulevaisuutta ja ajatuksia. Ruutujaossa voi käyttää erikoisiakin sommitteluja ja vaihtelevia ruutukokoja, jolloin tarinaan saa dynamiikkaa.

Esimerkiksi leveät ruudut tuntuvat rauhallisemmilta kuin kerronta pienissä ruuduissa. Jos jätät ruutujen väliin pienen raon, on ruuduilla tilaa hengittää, eikä lukeminen tunnu raskaalta. Jos piirrät ruudut toisiinsa kiinni, se voi toimia tehokkeina, mutta voi myös hämmentää ja näyttää kuvassa esimerkiksi seinältä kuvan sisällä. Suurella ruudulla kannattaa esimerkiksi esitellä pidemmän sarjakuvan alkutilanne, johdatella siten lukija sarjakuvan sisälle. Tarinan voi myös päättää isoon ruutuun, jolloin kerronta rauhoittuu. Usein tarinan keskeinen ja merkittävä kohtaus kuvataan isommassa ruudussa.

Lukusuunta on ylhäältä alas, vasemmalta oikealle (muissa paitsi japanilaisissa Manga-sarjakuvissa joissa lukusuunta on kirjan lopusta kohti alkua). Et tarvitse nuolimerkintöjä kuin erityisen epäselvässä tilanteessa, joten luota lukijan lukutaitoon ja jätä ne piirtämättä.

Puhekuplat näyttävät hahmojen puhutut vuorosanat, ja niiden äänenpainoille voidaan antaa visuaalisesti eri muotoja: huuto, kuiskaus, ajatus ja normaali puhe ovat kaikki hieman erilaisia. Kertojaäänen tai lisätiedon voi sijoittaa erilliseen ruutuun tai laatikkoon. Puhekuplissa sääntönä on, että ylempänä oleva puhekupla luetaan ensin, vaikka se olisi kuvassa oikealla puolella ja vasemmalla puolella olisi puhekupla.





Äänet eivät sarjakuvissa kuulu, joten ne piirretään visualisoimalla sanoja. Pienillä visuaalisilla merkeillä voi piirtää pamahdukset, tööttäykset, suhinat ja monet muut äänet.

Liike merkitään viivoilla. Esimerkiksi hahmon tärinän voi piirtää muutamalla pienellä värisevällä viivalla, joka kuvaa hahmon ääriviivan liikettä. Juoksussa ovat yleisimmin käytössä pitkät viivat, jotka lisäävät kuvaan ajan kulun nopeuden ja liikkeen.

Metakielellä tarkoitetaan esimerkiksi sarjakuvan "rajojen" tahallista osoittamista. Esimerkkinä voidaan mainita se, että hahmo kävelee ulos ruudusta tai irtautuu sarjakuvan tarinasta ja puhuttelee suoraan lukijaa osoittaen olevansa sarjakuvahahmo ja piirtäen väliin piirtäjänsä.

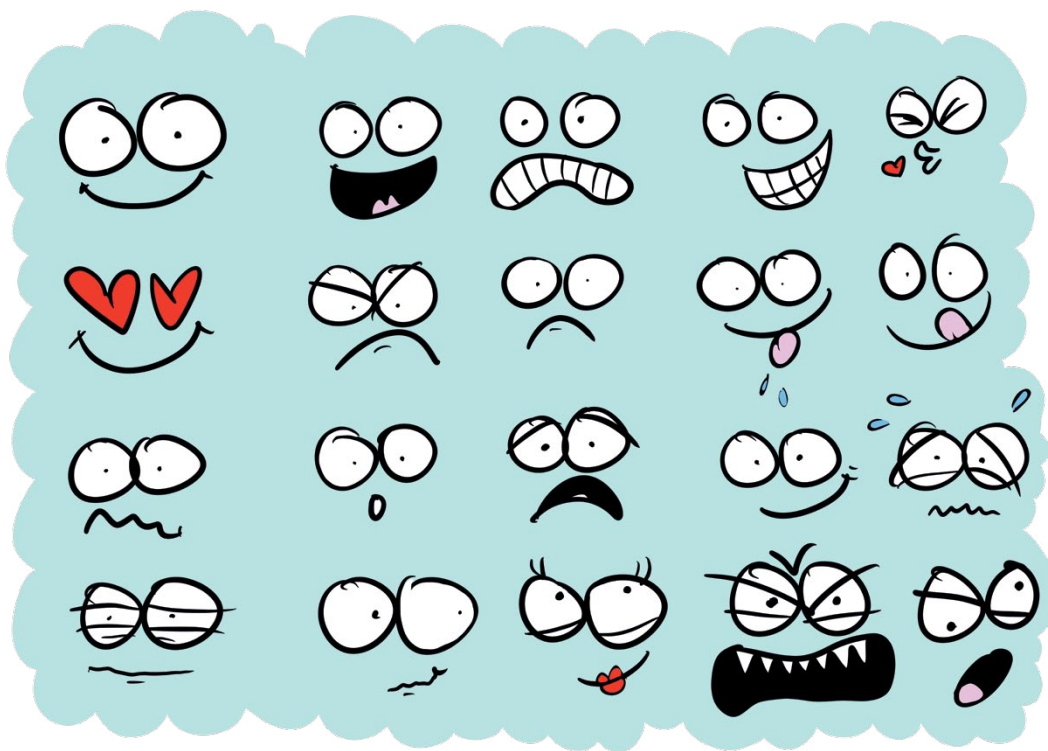
Puhekuplat viestivät

Koska sarjakuva on äänetön, on puhe ja ajatukset piirrettävä. Puhekuplia tyyllitelmällä voimme ilmaista äänenvoimakkuutta, sävyjä ja äänenpainoja. Kun piirrät sarjakuvaa, kannattaa ensin kirjoittaa teksti ja sen jälkeen sovittaa sen ympärille puhekupla. Näin varmistat, että tekstisi varmasti mahtuu kuplaan. Puhekuplan kärkeä ei tarvitse piirtää puhujan suuhun asti. Ajattele se enemmän puhujan suuntaan osoittavana kärkenä.

Äänet

Koska äänet eivät sarjakuvissa kuulu, ne piirretään visualisoimalla sanoja. Tekstien ulkonäöllä pyritään imitoimaan ääniä. Terävät äänet terävin ja mahdollisesti tiheästi olevin kirjaimin, pienet äänet pieninä huomautuksina, pehmeät äänet pullein kirjaimin. Äänien kestoa voi lisätä moninkertaistamalla samoja kirjaimia. Alla hieman esimerkkejä erilaisista äänistä.





Ilmeet tunteiden välittäjinä

Silmien, silmäluomien ja kulmakarvojen asennoilla saa aikaan erilaisia ilmeitä.

Katso vieruskaveria. Näyttäkää vuorotellen toisillenne

- surullinen katse?
- iloinen ilme?
- vihainen katse?
- väsynyt ilme?
- hämmästyks!

Ilmeillä, asennoilla, symboleilla ja vertauskuvilla kuvataan mielialoja ja luonnetta. Miten tekisit hahmostasi vihaisen tai ilkeän? Entä rakastavan ja lempeän?

Lisäämällä muutamia symboleja korostat tunnetiloja tai vaikkapa sitä, onko joku unelias tai ehkä pökerryksissä.



Kuvakoot

Kuvakokojen vaihtelu tekee sarjakuvasta mielenkiintoisemman. Kuvakoolla tarkoitetaan sitä, missä suhteessa kuvan sisältö on ruutuun. Ruutuja voisi ajatella vaikka elokuvakerronnan kohtauksina, jolloin kuva on välillä lähikuvaa ja välillä yleiskuvaa. Kuvakokoja vaihtelemalla sarjakuvaan saa rytmiä ja liikettä. Kuvakoon avulla voit ohjata lukijan huomiota sekä näyttää asioita läheltä ja kaukaa. Kuvakoon vaihtelun lisäksi voi kokeilla myös perspektiivin vaihtoa, esimerkiksi kuvaamalla tilanteita lintuperspektiivista.

YK - Yleiskuva. Näyttää maiseman ja ympäristön.



LKK - Laaja kokokuva. Kohde näkyy ympäristössä.



LPK- Laaja puolikuva. Hahmo kuvassa polvista ylöspäin.



KK- Kokokuva. Hahmo näkyy kokonaan. Ympäristöä on vaikea määritellä.



PK- Puolikuva. Hahmo on kuvattu vyötäröstä ylöspäin.



PLK- Puolilähikuva. Tiivistetty puolikuva. Hahmo rajautuu rinnan korkeudelta. Ympäristö jää melko tunnistamattomaksi.



LK- Lähikuva. Kasvot näkyvissä.



ELK- Erikoislähikuva. Korostetaan tiettyä asiaa, katsetta, sormia, tms.



Välineet

Sarjakuvien piirtäminen voi olla hyvin edullista. Lähtökohtaisesti tarvitset vain paperia ja kynän. Tavallinen kopiopaperi käy mainiosti. Mutta jos haluat koota monipuolisen paketin sarjakuvapiirtämiseen, voit hankkia joitain seuraavista:

- lyijykynä, kumi ja teroitin
- hyvää peruspaperia ja hiukan pinnoiltaan ja imukyvyltään erilaisia papereita
- nestemäistä mustetta, hiusterä (G-terä) ja varsi siihen sekä pieniä siveltimiä (koko 0–2) ja vesikuppi
- mustia kuitutusseja ja huopatusseja eri paksuuksilla (0,2–0,8)
- ns. mangatusseja. Esim. ProMarker, Copic, Touch tai muita merkkejä
- puuvärejä
- vesivärit
- korjauskynä ja -lakka
- nitoja ja niittejä
- teippiä, liimapuikko, sakset, paperiveitsi
- viivoitin
- värillisiä musteita.

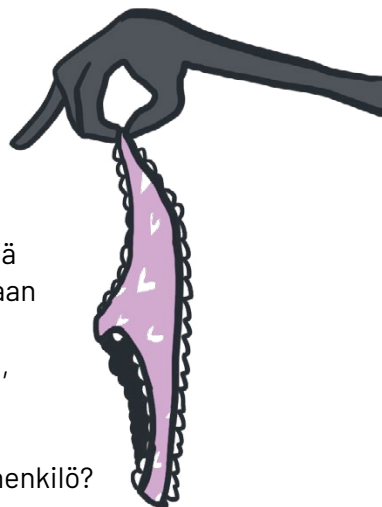
Sarjakuvastrippi

Sarjakuvastrippi on kolmen neljän ruudun sarjakuva, jonka sisällä pyritään kertomaan kokonainen tarina. Yksinkertaisesti voidaan ajatella, että sarjakuvastriffin rakenteena voi käyttää elokuvakerronnassa ja teatterissa yleisimmin käytettyä draaman kaarta, josta löytyy alku, keskikohta ja loppu.

Ensimmäisessä ruudussa esitellään tilanne: Onko kuvassa päähenkilö? Missä hän on? Tai mitä tapahtuu? Yleiskuva tilanteesta?

Tarinan keskikohdassa, eli keskimmaisessä ruudussa tilanne kärjistyy tai muuttuu: Mitä tapahtuu? Muutos? Ongelma? Jännite?

Lopussa, sarjakuvan viimeisessä ruudussa tilanne raukeaa ja tarina päättyy: Jääkö ilmaan mahdollisesti vielä kysymyksiä? Lukija voi tulkita tarinan päättyneen.



Sarjakuvan nimi

ALKU

Ensimmäisessä ruudussa esitellään alkutilanne.

KESKIKOHTA

Toisessa ruudussa tapahtuu jokin muutos tai käänne. Tilanne kärjistyy.

LOPPU

Tilanne ratkeaa. Tässä viimeisessä ruudussa tarina päättyy (paitsi jos on kyseessä mustanaamio).

Tekijän nimi



Pitkä tarina

Jos haluat tehdä pidemmän tarinan (esimerkiksi omaelämäkerrallinen tarina, kuvaton sarjakuva, sanaton sarjakuva...), kannattaa lähteä liikkeelle hahmottelemalla koko tarina tikku-ukoilla puhe- ja ajatuskuplineen. Näin saat käsityksen tarinan pituudesta etkä uuvu kesken tarinan piirtämisen. Kun hahmottelu ja päätös tilanteista ja ruutujaoista on jo tehty, lopullisen sarjakuvan piirtäminenkin on nopeampaa. Jos sinulla on käytettävissäsi valopöytä, laita luonnos alle ja päälle puhdas paperi johon piirrät. Luonnosteluvaiheessa et tarvitse viivoittimia.

Pitkässä tarinassa voi käyttää pohjalla samaa draaman kaaren ajatusta kuin sarjakuvastripissä. Lukijalle on hyvä esitellä alussa tilanne ja päähenkilö tai hahmot, jotta hän saa kiinni tarinan maailmasta.

Pilakuva - yksi kuva, kokonainen tarina

Sanotaan, että pilakuva ei ole sarjakuva, koska se ei ole **sarja kuvia**. Pilakuva on kuitenkin olennaisesti osa sarjakuvaa kielensä kautta (puhekuplat, liike, äänet...). Pilakuva on siis sarjakuvan muoto, jossa kaikki on tiivistetty yhteen ruutuun.

Yksi ruutu on ikään kuin pysäytyskuva, josta voi lukea sekä tapahtumia ennen että jälkeen. Pilakuvassa voi myös korostaa jotain tapahtumaa tai tilannetta, joka ei tarvitse sen enempää taustoitusta. Yhden ruudun sarjakuvaa voi käyttää vaikka yksittäisen ajatuksen jakamiseen.

Pilapiirroksen perinteeseen kuuluu, että kuva on huvittava. Erityisesti lehdistössä poliittinen satiiri tai kuuluisista henkilöistä tehdyt karikatyyrit ovat olleet kansan suosiossa jo 1800-luvulla. Poliittisella sarjakuvalla tavoiteltiin vielä paljolti lukutaidotonta kansaa. Karikatyyri on tarkoituksellisesti liioiteltu kuva, jolla kiinnitetään huomio joko todellisen tai mielikuvituksen henkilön johonkin ominaisuuteen tai toimintaan. Pilapiirroksissa esiintyy visuaalisesti karrikoituja hahmoja. Suomalaisista pilapiirtäjistä tällä hetkellä tunnetuimpia ovat Pertti Jarla sekä Ville Ranta, mutta moni muistaa pilapiirroksista parhaiten Kari Suomalaisen. Tove Jansson piirsi sarjakuvia 1930-luvulla Garm-lehteen.







Fedja Saatsi, 11 v.

Ruohonjuurisarjakuva

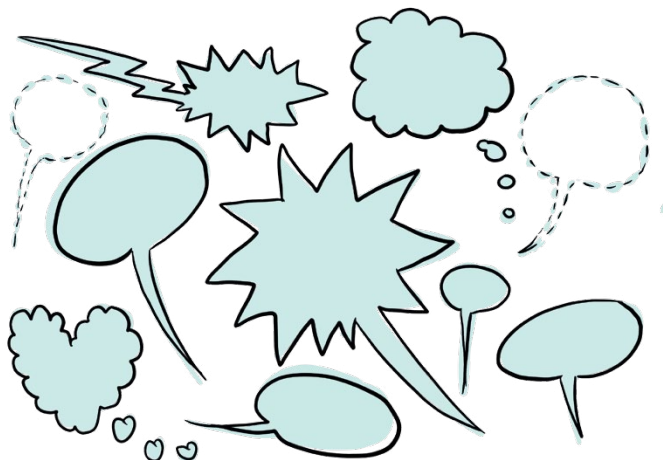
Ruohonjuurisarjakuva on tarina, joka kerrotaan visuaalisesti yleensä neljän ruudun avulla. Sen alkuperäinen tarkoitus on ollut tiedon välittäminen esimerkiksi yhteisöissä, joissa monilla ei ole lukutaitoa. Siksi sarjakuvaa on hyödynnetty muun muassa kehitysyhteistyössä. Ruohonjuurisarjakuvan on kehittänyt Leif Packalén 1990-luvulla. Koska ruohonjuurisarjakuva ei perustu kirjoitetulle tai edes yhteiselle kielelle, menetelmä sopii mukailleen kaikille. Ruohonjuurisarjakuvan ei tarvitse olla vitsikäs, vaan sen tärkein tehtävä on viestin tai tiedon välittäminen.

Ruohonjuurisarjakuvan erottaa ammattimaisesta ja sarjakuvalle tyypillisestä materiaalista julistekoko sekä sen käyttö niin, että sarjakuvat ovat näkyvillä kohtauspaikoilla, bussipysäkeillä, kaupoissa, toimistoilla, kouluissa, ilmoitustauluilla. Tärkeää on, että sarjakuvalla käsiteltävä aihe on yhteisölle läheinen. Sarjakuvaa on käytetty ihmisoikeuksien kampanjointiin, terveystiedotteissa, korruptiota koskevissa aiheissa sekä ympäristöön liittyvien huolien jakamisessa. Mikä tahansa ryhmä voi käyttää tätä metodia kommunikoinnin välineenä.

Tehtäväideoita

Puhekuplat

Harjoitus erilaisten puhekupliin käyttöön. Kirjoita tyhjiin puhekupliin itse keksimiäsi lauseita jotka sopivat kyseisiin puhe- ja ajatuskupliin.



Puhuvat pallukat ilmeineen

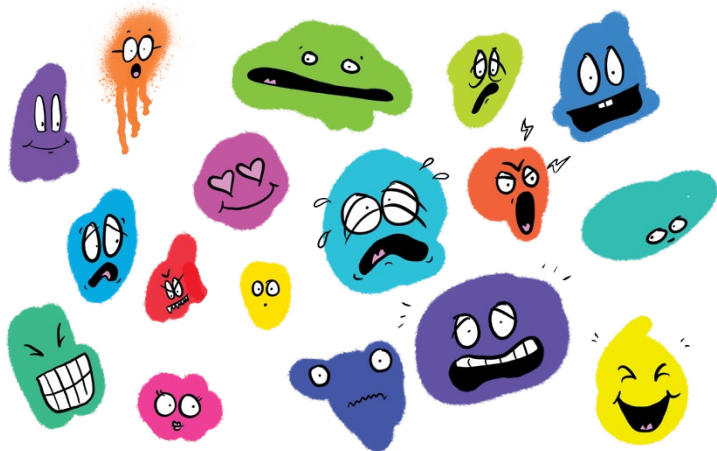
Maalaus- ja piirrostehtävä.

- Tee yksinkertaisia muotoja. Ei mitään esittävää. Tee paperi täyteen muotoja, jotka ehkä juuri ja juuri koskettavat toisiaan ja osa jää toisista erilleen.
- Kun maalaus on kuivunut, ota musta tussi ja katso maalausta. Voisivatko muodot keskustella keskenään? Mitä ne sanoisivat toisilleen? Käytä erilaisia puhekuplia ja ilmeitä. Jos sinulla on käytössäsi valkoinen tussi, saat korostettua hampaita ja silmiä.

VÄLINEET:

A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta ja valkoinen tussi, vesivärit/värillinen muste.

Oppilastöitä tehtävästä on sivuilla 84–85.



Hahmon rakentaminen 1: Hahmokartta

Piirrä hahmokartta

- A. päähenkilöstä
- B. hänen vastustajastaan/
kaveristaan/lemmikistä...
- C. Itsestäsi

Mieti hahmon ominaisuuksia.

Piirrä hahmo paperin keskelle ja kirjoita hahmon ympärille ominaisuuksia. Listaa, mistä hahmo pitää, mitä inhoaa, missä asuu, mitä hän syö, mikä on hänen heikkoutensa? ym. tietoja. Kirjoita ylös myös luonteenpiirteitä.

Hahmon ulkonäköä suunniteltaessa kannattaa ottaa huomioon mitkä ominaisuudet vaikuttavat hahmon ulkonäköön.

Hahmokarttaa piirtämällä rakennat hahmolle luonnetta ja käytösmalleja huomaamattasi, ja kun sinulla on hahmo valmiina, osaat jo arvata kuinka se käyttäytyy eri tilanteissa (esimerkiksi merimies joka pelkää vettä? Julkisissa kulkuneuvoissa laulava mummo, koiria rakastava kissa, aina nälkäinen pulu...)

Piirrä ensin kevyesti lyijykynällä ja tussaa sitten päälle ääriviivat. kumita lyijykynä ja viimeistele kuva haluamallasi tavalla joko värein tai mustalla tussilla.

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.

Hahmon rakentamiseen liittyviä oppilastöitä on sivuilla 86–87.



Hahmon rakentaminen 2: Minä sarjakuvahahmona

Piirrä itsestäsi sarjakuvahahmo. Piirrä itsellesi jokin erityispiirre tai ominaisuus, jolla korostat jotain itsessäsi. Sen ei tarvitse olla totta, mutta se voi kertoa sinusta jotain.

- Korosta ja liioittele.
- Voit pyrkiä näköisyyteen tai piirtää itsesi vaikka eläinhahmoksi.
- Lisää hahmolle yksi puhekupla ja lause, jonka hahmosi voisi sanoa.

Tällaisella tehtävällä on hauska tutustua toisiin. Hahmon kautta voi esitellä itsensä ja vaikka sanoa jotain itsestä. Esimerkiksi: "minä pystyn puhumaan vasta aamukahvin jälkeen...".

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.



Hahmon rakentaminen 3: Minä supersankarina

Mitä erityistaitoja sinulla on? Missä olet erityisen hyvä? Jos sinun taitosi olisi supervoima, millainen supersankari olisit? Entä jos sen lisäksi saisit vielä minkä tahansa taidon tai voiman? Mikä se lisävoima olisi? Voisiko se olla jokin yliluonnollinen voima jonka haluaisit?

Piirrä kuva itsestäsi supersankarina. Hahmottele lyijykynällä, tussaa mustalla ääriiviivat ja väritä tussein. Muista liioitella ominaisuuksia. Tehtävän tavoitteena on kannustaa tunnistamaan omia vahvuuksia ja käsittelemään niitä huumorin kautta. Miltä näyttäisi vaikkapa hahmo, jolla on kyky lentää ja joka on hyvä tekemään monta asiaa yhtä aikaa.

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.



Hahmon rakentaminen 4: Lapputehtävä hahmon rakentamiseen

Tee etukäteen lista, jossa on

- asioita tai esineitä (substantiiveja)
- niitä kuvaavia sanoja (adjektiiveja)
- paikkoja (miljöö).

Voit myös käyttää tässä liitteenä olevaa valmista listaa. Leikkaa sanat irti toisistaan ja jaa ne kolmeen purkkiin. Pyydä oppilaita hakemaan jokaisesta KOLMESTA purkista YKSI lappu (eli yksi adjektiivi, substantiivi ja miljöö).

Lapuista muodostuu sarjakuvahahmo ja hänelle mahdollinen ympäristö. Laput rakentavat hahmon. Esim. Naurava sika teurastamossa, janoinen taksikuski Kuopiossa, äkäinen äiti Prismassa... Jos laput eivät innosta, voi aina vaihtaa kaverin kanssa lappuja tai hakea uudet.

SUBSTANTIIVIT (KUKA/MIKÄ?)	ADJEKTIIVIT (MILLAINEN?)	MILJÖÖ (MISSÄ?)
ROSVO	UJO	PRISMASSA
DINOSAURUS	NAURAVA	AVARUUDESSA
ÄITI	HÖLMÖ	ELÄINTARHASSA
NINJA	KIIREINEN	LAIVASSA
AVARUUSOLIO	MUSIKAALINEN	TAIDENÄYTTELYSSÄ
VAKOOJA	UNELIAS	METSÄSSÄ
SIKA	VIISAS	KUOPIOSSA
ROBOTTI	JANOINEN	SIRKUKSESSA
NORSU	ÄHKYSSÄ	TEURASTAMOSSA
LAPSI	LENTÄVÄ	VÄLITUNNILLA
TAKSIKUSKI	MYÖHÄSSÄ	JUHLISSA
SUPERSANKARI	SÖPÖ	TEHTAALLA
MATO	SUPERVOIMALLA	LOMAMATKALLA
KISSA	ÄKÄINEN	RETKELLÄ
TAITEILIJÄ	KÖYHÄ	VÄÄRÄSSÄ PAIKASSA

Tehtävä

● Piirrä kolmen ruudun sarjakuva lapuista saadusta hahmosta ympäristössään. Voit hakea uudet laput toisen hahmon luontia varten tai kehitellä sarjakuvaa itsenäisesti.

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit, kolme mukia joissa leikatut laput.

Hahmon rakentaminen 5: Mikä tahansa voi olla sarjakuvahahmo

Piirrä ensimmäinen asia joka sinulle tulee mieleen.

- Onko se oma keksimäsi? Onko se eläin, hyönteinen, ihminen, esine? Tee siitä hahmo lisäämällä silmät, suu ja muita kehonosia.
- Onko hahmollasi jokin erityispiirre tai ominaisuus?
- Näkyykö hahmosta luonne? Piirrä hänelle pari, joka on hänen vastakohtansa joko ulkoisesti tai vaikkapa luonteeltaan.

Piirrä sitten hahmoa käyttäen kolmen ruudun sarjakuva siitä, kuinka he tapasivat. Mikään ei estä käyttämästä oikeita henkilöitä hahmojen esikuvina, vaikka ne esittäisivätkin esineitä tai hyönteisiä.

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.

Miten supersankari hoitaisi homman?

Jatkona tehtävään Minä supersankarina.

Piirrä kolmen ruudun sarjakuva jostain ongelmatilanteesta koulussasi/työpaikallasi. Saa olla keksitty. Olet kokenut tilanteessa, ettet ole osannut sitä ratkaista. Kuvittele paikalle supersankari, joka ratkaisee ongelman. Kuinka hän sen tekee? Ole tarinan supersankari. Liioittele ja korosta! Käytä ääniefektejä.

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.





Pilakuva

Voiko yksi ruutu olla sarjakuva? Kokeile! Lue päivän uutisaiheita netistä tai lehdestä ja poimi sieltä yksi sinua kiinnostava asia. Se voi olla uutinen, mainos, kuva tai vaikka mielipidekirjoitus. Piirrä yhden ruudun pilapiirros/sarjakuva valitsemastasi aiheesta käyttäen itseäsi hahmona sarjakuvassa. Korosta piirteitä karikatyyrimaisesti ja käytä samaa tyyliä myös muihin mahdollisiin hahmoihin. Voit esimerkiksi kommentoida tai ottaa kantaa ajankohtaiseen aiheeseen sarjakuvallasi.

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.

Oppilastöitä yhden kuvan kerronnalla sivulla 91.

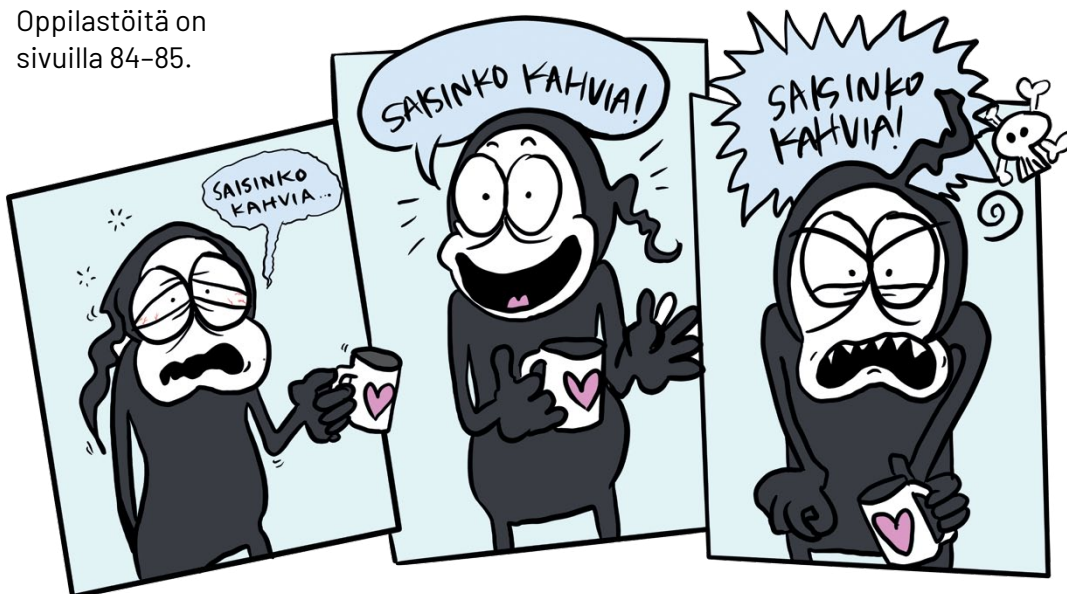
Ilmeet tunteiden välittäjinä

Piirrä kolme samaa tilannetta, mutta eri tunnetiloilla.

- Liioittele tai korosta hahmoa, eleitä ja tunneilmaisua.
- Käytä itsellesi mieluista hahmoa.
- Käytä erilaisia puhekuplia.

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.

Oppilastöitä on sivuilla 84–85.



Kuvakoot kerronnan apuna

Sarjakuvan kuvakerrontaa saa elävämmäksi muuttamalla välillä kuvakokoja. Kokeile piirtämällä kolmen neljän ruudun sarjakuva käyttäen joka ruudussa eri kuvakokoja.

Tee sitten sama tarina yhdellä ja samalla kuvakoolla (esim. puhuva pää). Kumpi tapa kertoa tarinaa toimii sinulle paremmin?

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.

Sarjakuvastrippiharjoitus 1: TÄNÄ AAMUNA

Menikö aamu putkeen? Oliko aamussasi yllätyksiä vai saitko nauttia aamupalaasi rauhassa? Hahmottele ensin kevyesti lyijykynällä kolmen ruudun sarjakuva. Liioittele tai korosta tarinaa, hahmoa tai eleitä. Sarjakuva voi olla täyttä totta tai mielikuvituksen tuotetta. Käytä ainakin kahta erilaista puhe- tai ajatuskuplaa tai tekstilaatikkoa. Näytä sarjakuva vieruskaverille. Tee korjauksia jos sarjakuvan ymmärtämisessä on ongelmia. Vahvista piirroksella ja tekstit mustalla tussilla, jonka jälkeen kumita lyijykynän jäljet. Käytä lopuksi värejä tai monipuolisesti mustaa tussia.

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.

Sarjakuvastrippiharjoitus 2: MOKA ON LAHJA

Piirrä kolmen ruudun sarjakuvastrippi tilanteesta jossa olet mokannut. Ei ole pakko olla todellisesta elämästä, kaikki eivät ehkä mokaile? Mutta muuta tarinaa niin, että tilanne pelastuu. Ehkä toimitkin lopulta toisin? Keksit aikakoneen? Joku muu auttaa sinua? Johtaako moka johonkin yllättävään tai hyvään?

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.

Oppilastöitä sarjakuvastriipeistä on sivuilla 92–94.



Kuvaton sarjakuva

Valitse jokin oma muisto tilanteesta, jossa joku on nähnyt sinut tai sinä olet nähnyt toisen. Se voi olla vanhakin tai vasta tapahtunut. Olet saanut tai antanut erityistä palautetta tai olet puuttunut tilanteeseen joka on ollut merkityksellinen. Kerro mitä tapahtui? Voit myös käyttää keksittyä tarinaa.

Tee yhden sivun mittainen sarjakuva, ilman että käytät kuvia. Käytä ainoastaan puhe- ja ajatuskuplia, alatekstejä, ääniä ja muita elementtejä, kuten erilaista typografiaa.

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit/vesivärit.

Oppilastöitä on sivuilla 88–89.

TET-harjoittelu



KIVA
KUN
TULIT
TET:IN

JOOH...

MINÄKIN OLEN
OLLUT NUORI...

JÄNNITTÄÄ

LOUNASTAVALLOLLA
YRITÄN ISKEÄ JUTTUA

KUN MINÄ OUN
TET-HARJOITTELIJA,
LASKIN ANTTILAN
KAUPASSA LAKUPÖTKÖJÄ...

MUMS
MUMS

MÄ OSAAN JO
VAIKKA MITÄ
VOISIN VAIKKA
KARTOITTA
TUON
INSTAN
KÄVI JÄT...

MMM H...

MUMS

ENYT SIT VOISIT
VAIKKA KASTELLA
KUKAT JA OSAISITKO
PESTÄ IKKUNOITA?

OSAAN.
MUT
VOISIN
OSATA
MUUTAKIN

OSIT HETI SANONN,
JES! LET'S DO THIS!

HUHI!



Sanaton sarjakuva

Tee yhden sivun mittainen sarjakuva, ilman että käytät sanoja tai kirjoitettua tekstiä. Ei yhtään tekstiä, paitsi otsikko ja oma signeeraus.

Tee sarjakuva omalla aiheellasi tai alla olevalla tehtäväesimerkillä, mutta käytä pelkästään kuvaa. Sinulla on käytössäsi liikettä edustavat viivat, ilmeet ja tunteet sekä kehonkieli. Sommittelulla, ruutukoolla ja vertauskuvilla voit kertoa paljon. Miten saisit esitettyä ajan kulun?

Tehtäväesimerkkinä on aihe Päivän paras ja huonoin hetki. Siinä on tavoitteena on näyttää ajan kulku ilman tekstiä.

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.

Oppilastöitä on sivulla 90.

Viesti tuntemattomalle - ruohonjuurisarjakuva

Kerro julistekoossa neljän ruudun sarjakuvana viesti tuntemattomalle. Viestissä kerrot jostain tärkeästä asiasta työ- tai opiskelupaikallasi. Älä käytä tekstiä muualla kuin otsikossa. Asia voi olla käytännön ohje tai jokin sinulle tärkeä aihe. Sarjakuvan voi tehdä myös pari- tai ryhmätöinä. Olennaista on harjoitella kuvallista viestintää ilman sanoja. Poikkeuksena sallitaan ääniefektit teksteinä

VÄLINEET: A3-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit/vesivärit.

Sanonta-sarjakuvatehtävä

Käytätkö usein jotain sanontaa? Tai käyttikö isoäitisi sanontaa, joka on jäänyt mieleesi? Piirrä sarjakuva tilanteesta, jossa voisit käyttää tuota sanontaa.

VÄLINEET: A4-paperi, mieleisesi kynä tai värit.



Lumipallo

Jokainen piirtää kolmen ruudun sarjakuvan, niin että sarjakuvaan vaihdetaan piirtäjä jokaisen ruudun jälkeen.

- Ensimmäiseen ruutuun piirretään tarinan aloitus.
- Sarjakuva annetaan vierustoverille, ja hän piirtää toiseen ruutuun tarinan jatkon.
- Sarjakuva annetaan jälleen eteenpäin vierustoverille ja hän piirtää kolmanteen ruutuun tarinan lopetuksen.

Sarjakuvaan voi pyytää erilaisia tunnetiloja teemoiksi: Onnenpäivä, Paha päivä, Surullinen juttu, Iloinen kohtaaminen... Keksi itse lisää!

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.

Suku/perhesarjakuva

Tee sarjakuva, jonka sankarina on joku sukulaisistasi/perheenjäsenistäsi tai vaikka kaikki. Sinun ei tarvitse kertoa sarjakuvassa, mitä sukua hän on tai nimeä, mutta kokeile miltä tuntuu luoda hahmo jonkin tutun ihmisen olemuksen ja toiminnan kautta. Jos muistat jonkin hänelle oikeasti tapahtuneen hauskan tapahtuman, voit käyttää sitä tarinan pohjana. Tee se kolmen-kuuden ruudun sarjakuvaan. Tässä sarjakuvassa kokeile piirtää tutusta sarjakuvasankarista karikatyyri, eli korosta hahmossa sen esikuvan ulkoisia ominaisuuksia.

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.

Överisarjakuva

More is more! Liiottelutarjakuva. Voiko sarjakuvassa liioitella liikaa? Tee aivan överi sarjakuva, joka törsää äänikuvauksia, vertauskuvia, ilmeitä ja puhe- ja ajatuskuplia. Tee se kolmen-kuuden ruudun sarjakuvaan. Aiheeksi voi valita jonkin tuiki tavallisen aiheen, joka liioittelulla saadaan mielenkiintoiseksi. Esimerkiksi: *Viikonlopun kauppareissu, Kalastusretki, Aamupala perheen kanssa...*

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit.

Unisarjakuva

Muistele jotain uniasi. Se voi olla hyvä tai paha uni. Oliko se jollain tavalla vaikuttava uni, mistä syystä se jäi mieleesi? Jäikö se kesken, tai ei mennytkään niin kuin olisit toivonut? Keksi unelle haluamasi loppu. Piirrä unesi yhdelle A4-paperille pystyasennossa. Ruutujen määrä ja sommittelu on vapaa. Vapaa tekniikka.

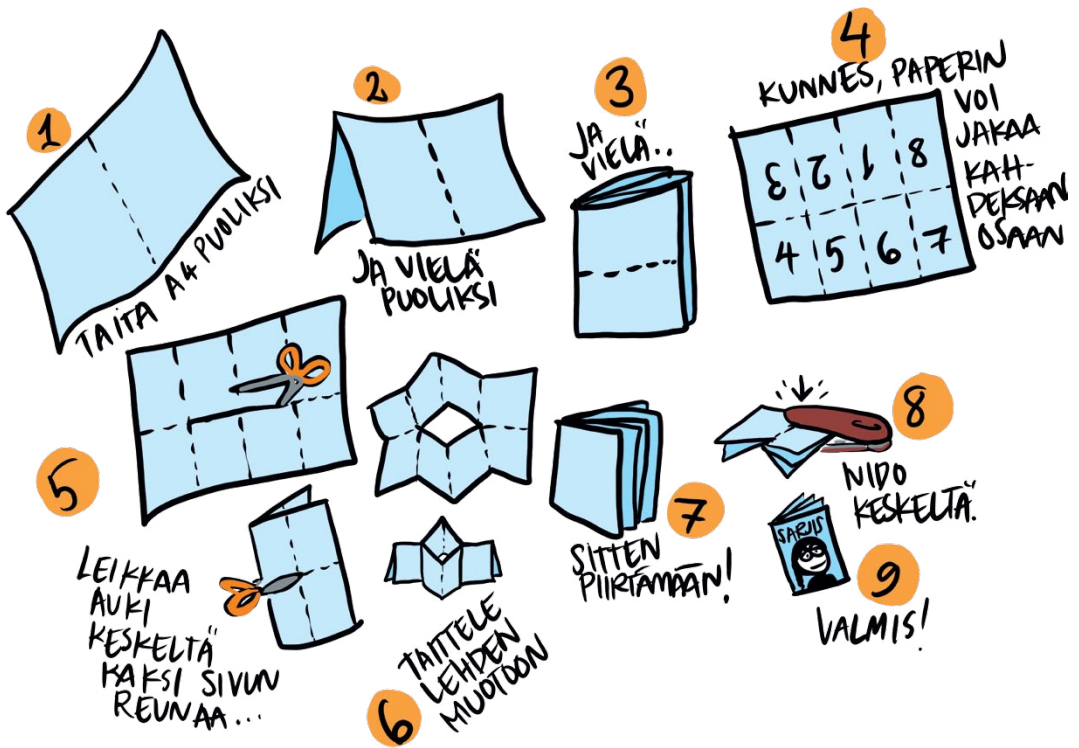
VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit/vesivärit.

Oma minilehti

A4-paperi taitellaan vihkoksi. Joko kaksi kertaa, tai tuplasti pienemmäksi. Sivut numeroidaan paperin ollessa taitoksella (7 sivua kansilehtineen tai 15 sivua kansilehtineen), minkä jälkeen paperi avataan, ja taitosten jäljet kertovat sivujen paikat.

Sarjakuva piirretään siten, että jokaiselle sivulle tulee yksi kuva, ja ne tulee sijoittaa numerojärjestyksessä. Piirtämisen jälkeen paperista otetaan valokopioita haluttu määrä ja taitellaan ne takaisin vihkomuotoon. Sivut leikataan auki ja vihko nidotaan keskeltä. Lehti on valmis!

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit, sakset, nitoja.



Kollaasisarjakuva

Sarjakuva voi tehdä kollaasina (käyttämällä lehdistä leikattuja kuvia, valokuvia, tuotepakkauksien kuvia, kiiltokuvia, tarroja...). Tee sarjakuva käyttämällä kollaasia tekniikkana. Älä käytä kokonaisia kuvia tai muuta niitä ainakin vähän. Leikkaa puhekuplat valkoisesta paperista ja liimaa ne sarjakuvaan. Vinkki! Saat kollaasista hauskan, kun yhdistelet erilaisia päitä ja vartaloita. Ota siis kaikki irti kollaasista. Älä päästä aihetta etukäteen, vaan anna kuvien inspiroida tarinaa. Käytä tarinaan vähintään yksi paperi.

VÄLINEET: A3-paperi, valkoinen A4 paperi puhekuplia varten, lyijykynä, kumi, musta tussi, sakset, pikkoliima, lehtiä, kuvia, tarroja, kiiltokuvia...

Sarjakuvapäiväkirja

Pidä sarjakuvapäiväkirjaa ainakin viitenä päivänä. Piirrä maksimissaan yhden sivun mittainen sarjakuva tai yksi sarjakuvastrippi/päivä. Yritä tiivistää yhden päivän merkittävimmät asiat yhteen sarjakuvaan. Merkittävää voi olla oivallus jostain tai vaikka pelkästään se, miten päiväsi on sujunut ja kuinka olet sen kokenut. Katso esimerkki sarjakuvapäiväkirjasta tästä linkistä [www.tumblr.com.koronadiary](http://www.tumblr.com/koronadiary).

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit/vesivärit.



Koronapäiväkirja 24.3.2020

Omaelämäkerrallinen sarjakuva

Piirrä oman elämäsi tapahtumia sarjakuvaksi.

Kirjoita ensin lyhyt käsikirjoitus tapahtumista. Mieti paikka ja mahdollinen dialogi. Keksi tarinalle nimi. Tarina voi olla tavallinen tapahtuma, tylsäkin, dramaattinen, hauska tai mikä tahansa tunnelma sinua viehättää. Rajaa tarinan pituudeksi maksimissaan 2 sivua. Voit piirtää A4- tai isommalle paperille. Hyödynnä tarinassa monipuolisesti oppimaasi: puhe- ja ajatuskuplat, tekstiruutu, äänet, liike, kuvakoot...

VÄLINEET: A4-paperi, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit/vesivärit.

Oppilastöitä on sivuilla 102–103.

Kännykkäsarjakuva

Aina ei tarvitse piirtää. Lataa älylaitteellesi sopiva sarjakuvasovellus. Hae sovelluksia esimerkiksi sanoilla *Comic book maker*, *Comic caption meme maker*, jne.

Tee yksin, työyhteisössäsi tai ryhmässä. Käykää kuvaamassa kännykällä valokuvat sarjakuvaan (esim. kolme ruutua). Lisätkää äänitehosteita ja puhekuplia. Aiheena: Kohtaaminen, joka olisi voinut mennä pieleen.

VÄLINEET: älypuhelin tai tabletti.

Oppilastöitä sarjakuvastripeistä on sivuilla 98–99.



HYVIS-merkki

Ideoi oma HYVIS-merkki. Mikä olisi sinusta hieno merkki jonka voi kiinnittää kaikkien näkyville?

- Onko se värityskuvamainen tai muu valmispohja ja siitä tehty pinssi?
- Sekatekniikkaa? (helmiä, silkkinauhaa, puuta...)
- Valokuvaa tai kollaasia hyödyntävä?
- Yhteisöllinen, ryhmän yhdessä työstämä merkki?
- Vai jotain muuta? Pokaali? Kiertopalkinto?

Oppilastöinä suunniteltuja HYVIS-merkkejä on sivulla 108.

Huoneentaulu

Ryhmä jakautuu kolmen neljän hengen ryhmiin. Jokainen ryhmässä pohtii omalla kohdallaan, millaisesta säännöstä/periaatteesta/toimintamallista he tällä hetkellä hyötyisivät ryhmänsä kanssa. Keskustelkaa hetki ryhmissä näistä ajatuksista. Pohdinnoista jalostetaan ja valitaan yhteiseen huoneentauluun kuusi tärkeintä. Käyttäkää kannustavia tekstejä, joissa voi olla myös huumoria. Kirjoittakaa ne tekstipohjaan.

Roolit:

Ryhmästä valitaan 1-2 piirtäjää. Kaikki saavat halutessaan piirtää. Vai käytetäänkö kollaasia tekniikkana? Ryhmätyön rooleja ovat keskustelijat, piirtäjä, joku ehkä ideoi tarinaa, joku tussaa ja värittää piirroksen ja joku kirjoittaa tekstit ja puhekuplat...

- **Keksikää** yhdessä hahmo/supersankari. Tee hahmosta luonnos erilliselle paperille.
- **Piirtäkää** kuuden ruudun pohja (A3)
- **Kirjoittakaa** jokaisen ruudun ylle/alle/puhekuplaan tekstinä säännöt/periaatteet/toimintamallit
- **Piirtäkää** tämän jälkeen tekstiä havainnollistavat kuvat luomaanne hahmoa käyttäen. (Tässä voi soveltaa pilakuvaa tekniikkana.)
- **Lopuksi** Huoneentaulu asetetaan esille ja esitellään se muille.

Kolme paperia:

1. valmis tekstipohja johon kirjoitetaan
2. luonnospaperi hahmolle
3. isompi ja paksumpi paperi (esim. A3) johon tehdään kuuden ruudun sarjakuvaruudukko.

VÄLINEET: 2 x A4-paperi, 1 x A3-paperi, viivoitin, lyijykynä, kumi, musta tussi, väritussit/puuvärit/vesivärit.

Oppilastoita tehtyjä huoneentauluja on sivuilla 104–107.



OSA 3

HYVIS-meininkiä sarjakuvissa

Päivi Rahmel

Osallistujien kynänjälkiä ja arjen tarinoita

Osallistujille annettiin HYVIS-teemaan liittyviä tehtäviä, ja joka koulutuskerralla yksi tehtävistä oli aiheeseen liittyvän sarjakuvan tekeminen määrättyllä sarjakuvakerronnan tavalla. Oli kiinnostavaa seurata, miten ahdistavaksi monet kokivat tilanteen, jossa he tunsivat subjektiivista osaamattomuutta. Tämä herätti merkittävää keskustelua siitä, miten terveellistä opettajan tai ohjaajan, joita Jyväskylässä toteutetussa ryhmässä oli paljon, on asettua oppijaksi. Vielä kiinnostavampaa ja merkittävämpää opettajalle on kokea, etten osaa jotakin ja tarvitsen apua, ohjausta ja kannustusta.

Tilanne mahdollisti myös meille kouluttajina hienon kehittämistehtävän. Miten lähestyä vaikeaksi koettua asiaa niin, että se voisi muuttua mahdolliseksi ja jopa innostavaksi. Aloitimme hahmojen luomisella ja sarjakuvastriippien tekemisellä. Osa koki sen itselleen vaikeaksi. "En minä osaa piirtää". Tämä haastoi tehtävien palastelemiseen ja vaikeusasteen helpottamiseen. Palasimme pallukoiden piirtämiseen, puhekuplien tekoon ja sanattomiin sarjakuviin. Tehtäviin, joissa kukaan ei voinut epäonnistua ja jokainen sai kuin saikin kokemuksen onnistumisesta.

Yksi erinomainen esimerkki vaihtoehtoisesta oppimisesta syntyi, kun opiskelija ystävänsä kanssa keksi ratkaisun mahdottomalta tuntuvaan tehtävään. Hän alkoi koota tarinaa lehtikuvista leikkaamalla. Siten hän loi aivan omanlaisen sarjakuvan. Kun tämä tuli mahdolliseksi, syntyi myös innostus ja kyseinen henkilö paneutui tekemiseen kokonaisvaltaisesti, luovasti ja hymyssä suin.

Kun tehtävä koettiin vaikeaksi, se synnytti alkuun monelaista kipuilua, mutta herätti hienon kannustuksen ilmapiirin. Kaikki kehuivat toistensa aikaansaannoksia erityisellä lämmöllä. Yhteinen kärsimys muuttui yhdistäväksi tekemiseksi varsinkin, kun piirtämistä eniten inhonnut löysi itselleen sopivan osallistumistavan ja onnistui siinä mainiosti.



HYVIS-koulutusta on järjestetty Helsingissä ja Jyväskylässä. Puhuvien pallukoiden piirtämistä Helsingin ryhmässä. Kuva Heidi Savilakso-Saatsi.

Luovuus kukkii HYVIS-ajattelussa

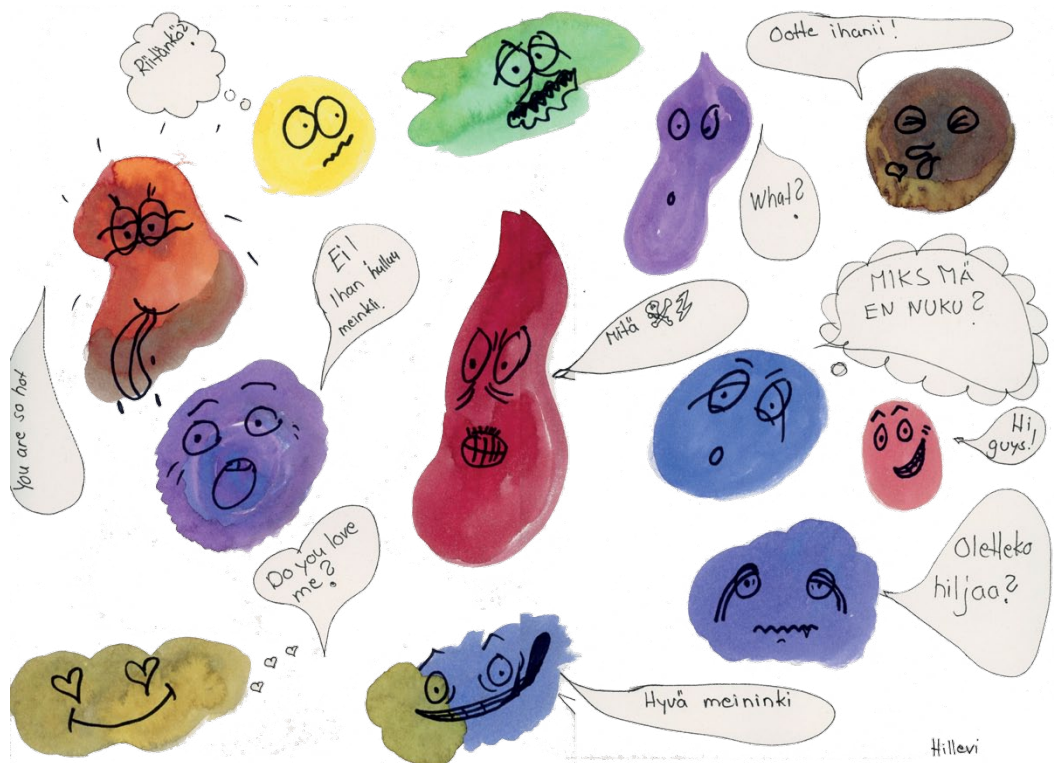
HYVIS-koulutus antoi erinomaisen näköalapaikan koulun työntekijöiden monenlaistumiseen. Jyväskylässä on paljon kasvatusohjaajan tehtävissä toimivia yhteisöllisyyden ohjaajia, koulutoiminnan monitaitoisia avittajia ja oppimisvaikeuksista kärsivien oppilaiden tukena toimivia osaajia. Heidän koulutustaustansa oli monenlainen. Joku oli alunperin sosionomi, toinen teatteri-ilmaisunohjaaja, kolmas kätilö ja neljäs teologi. On mielenkiintoista nähdä, miten ajat muuttuvat ja uusiin tarpeisiin etsitään luovia ratkaisuja.

Luovuus oli myös koko HYVIS-ajattelua läpäissyt ote. Koulussa toimiminen voi mahdollistaa syvästi tyydyttävää luovuutta ja siitä syntyvää hyvinvointia.

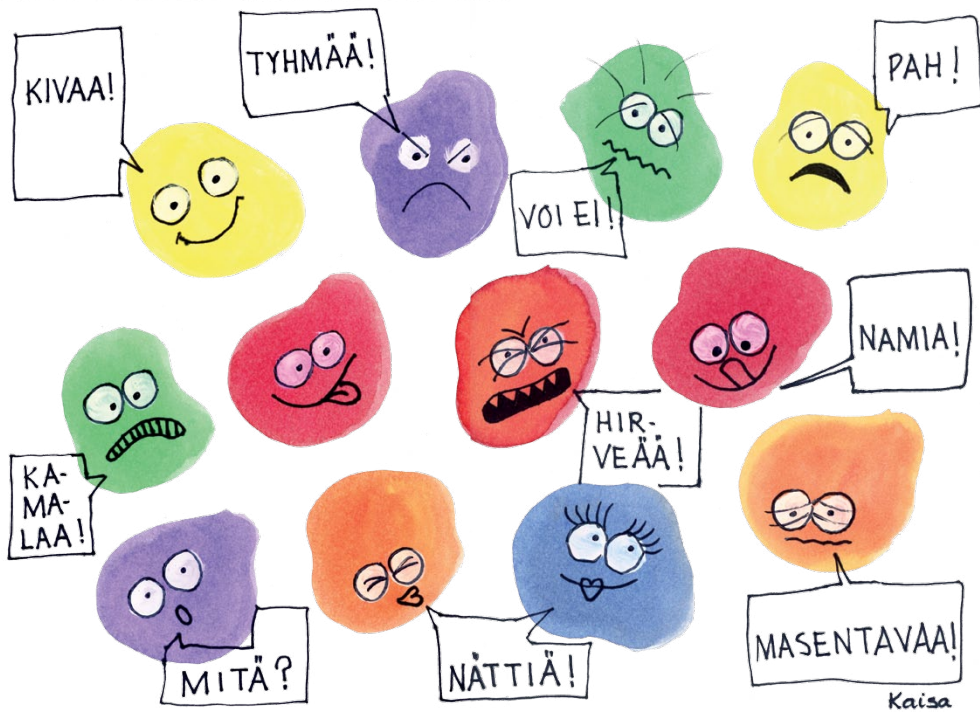
Puhuvat pallukat

Hahmon luominen on merkittävä osa sarjakuvakerrontaa. Helpoin tapa aloittaa on tehdä yksinkertaisia muotoja, joille piirretään ilme ja keksitään viesti.





Jokainen osaa piirtää pallon ja sille ilmeen. Mainio alku hahmojen kehittelyyn.



Hahmoja ja supersankareita

Tekijä voi löytää alter egonsa tai idolinsa kehittämänsä hahmon kautta. Usein sama hahmo toistuu piirtäjänsä tarinoissa ja monesti kerrontaan kehittyä tietty tyyli.



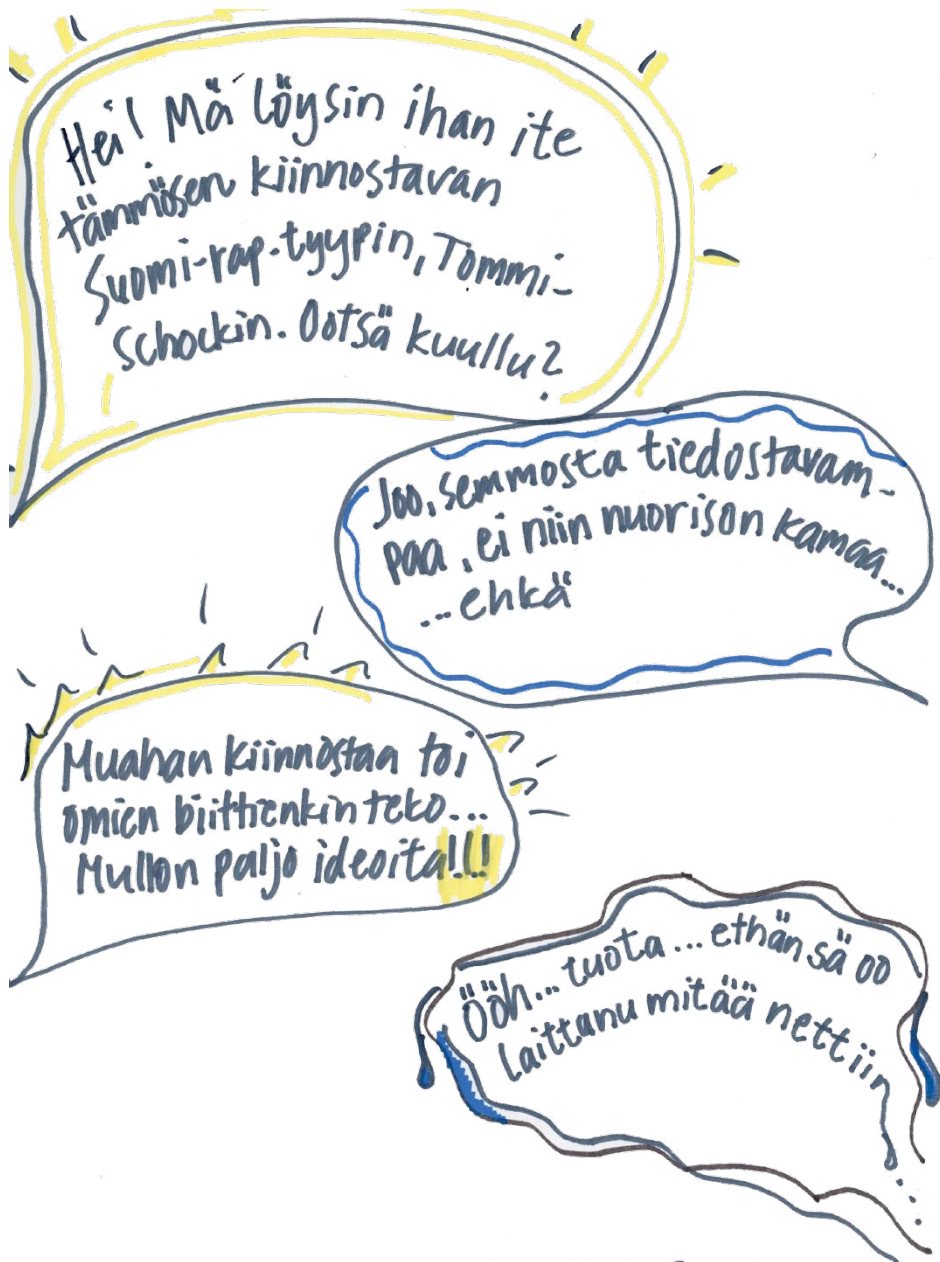


Meistä jokainen voi olla oman elämänsä supersankari. Sen löytäminen ja kuvaaminen antaa väistämättä voimia omaan arkeen ja identiteetin rakentumiseen.

Elina Kanto-Niskasen supersankari.

Kuvaton sarjakuva

Kuvaton sarjakuva harjoituttaa tarinan rakentamista. Muoto antaa mahdollisuuden kertoa ilman kuvan tuottamisen painetta.



Heikki Taavitsainen

Heikki - 22

YKSINÄISYYS

MIKSI
KUKAAN
EI HALUA
OLLA
MUN KAA?

Nyyh
Nyyh

MOI!
HALUUT SÄ
TULLA PE-
LAA MELJÄN
KAA?

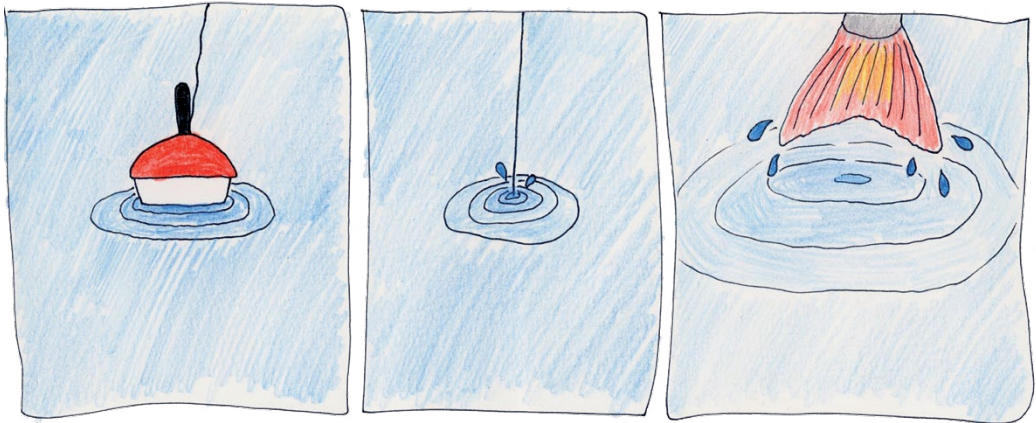
HALUUKO
NOI OIKEESTI
OLLA MUN
KAA?

JOO, TOSI
KIVA JOS
SAAN TULLA!

JEEES,
MENNÄÄN!

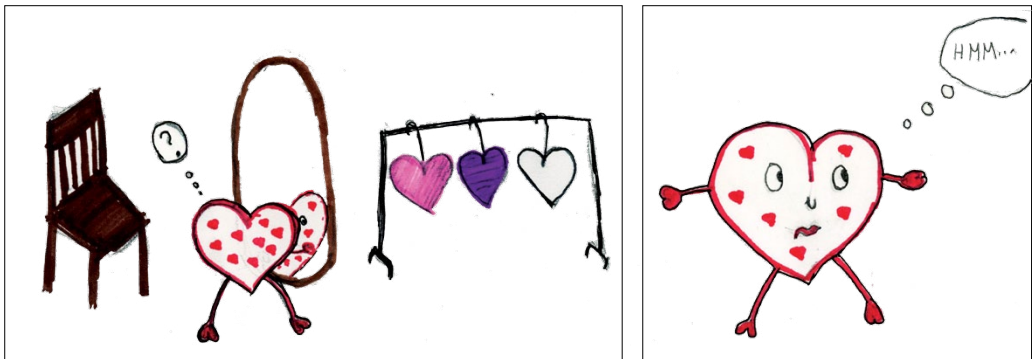
Sanaton sarjakuva

Aina ei tarvita sanoja. Pelkillä kuvillakin voi kertoa.



Tytti Vuolle

TV



Tiia Thil

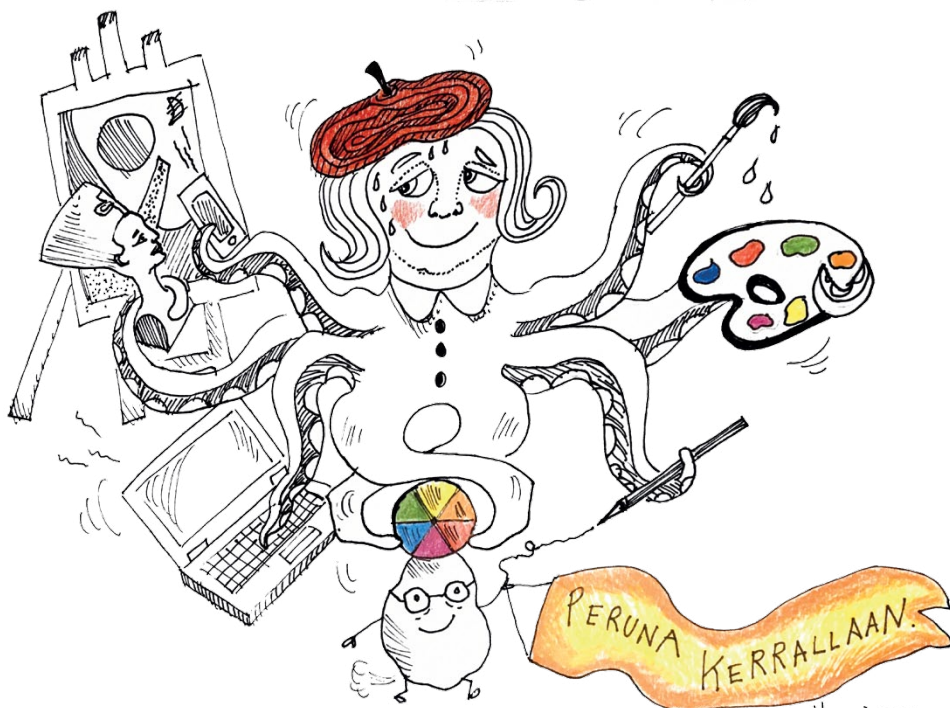
TT

Yhden kuvan kertontaa

Joskus yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa.



Merja Tuukkanen

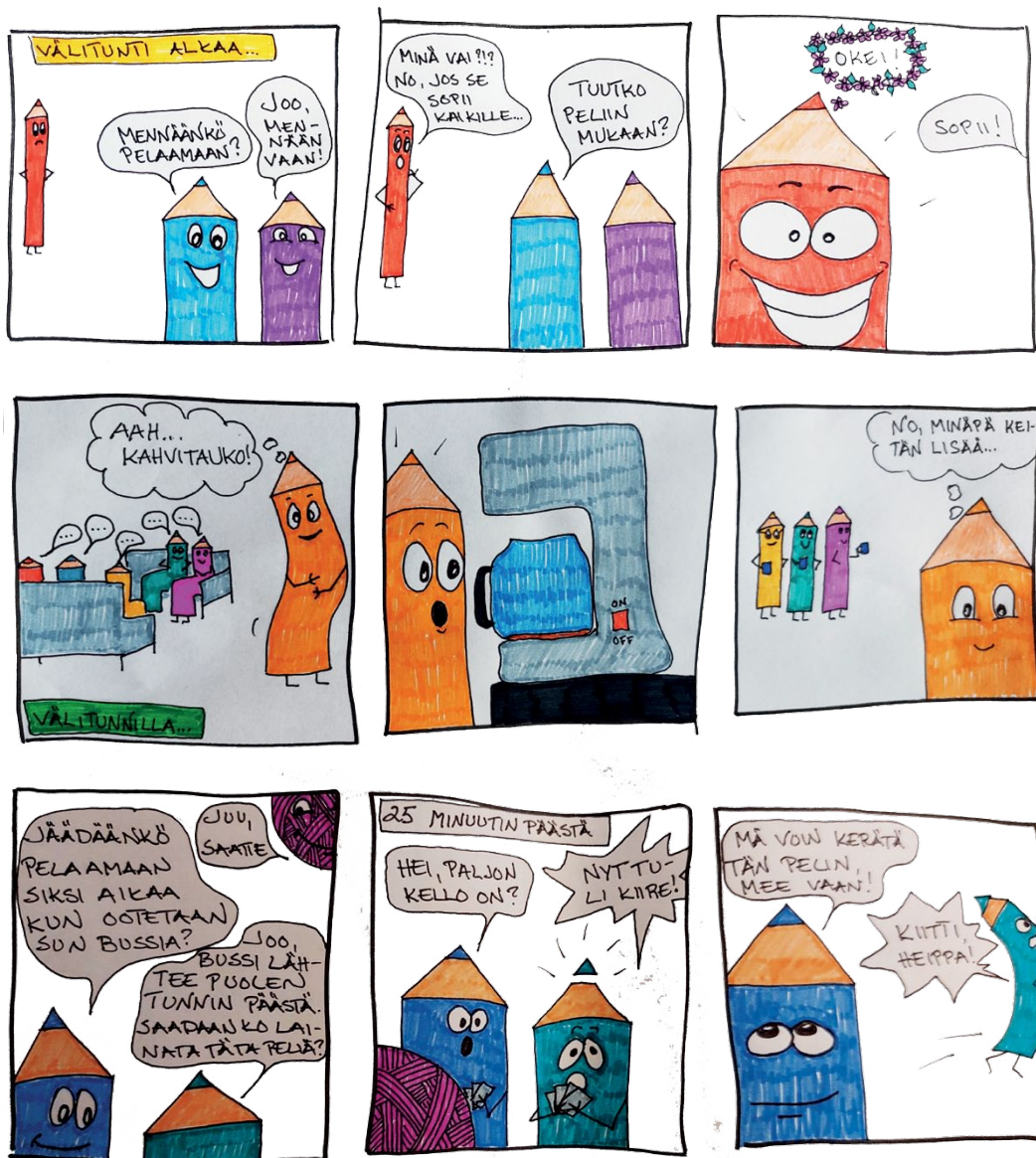


Hanni Parviainen

Hanni 2022

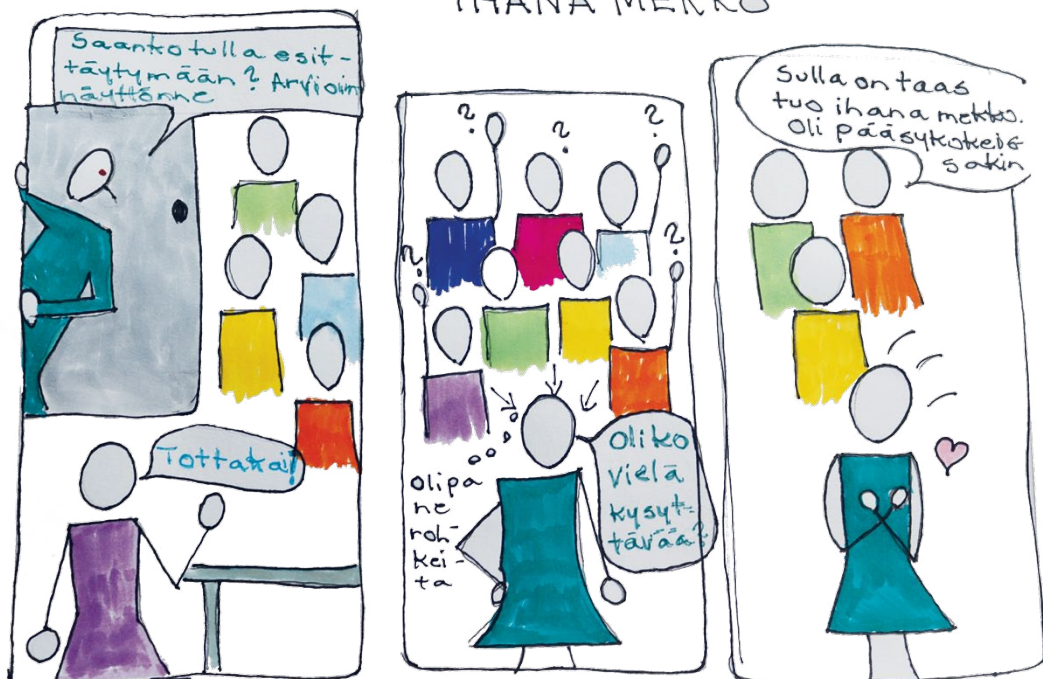
Sarjakuvastrippi

Kolme kuvaa ja kokonainen tarina. Alku, keskikohta ja loppu. Tiivistys avaa tarinan ydintä ja avaa helpon tien kokonaisen tarinan kertomiseen. Kuvissa kertomuksia ja havaintoja työyhteisön ja oppilasryhmän HYVIS-meiningistä.

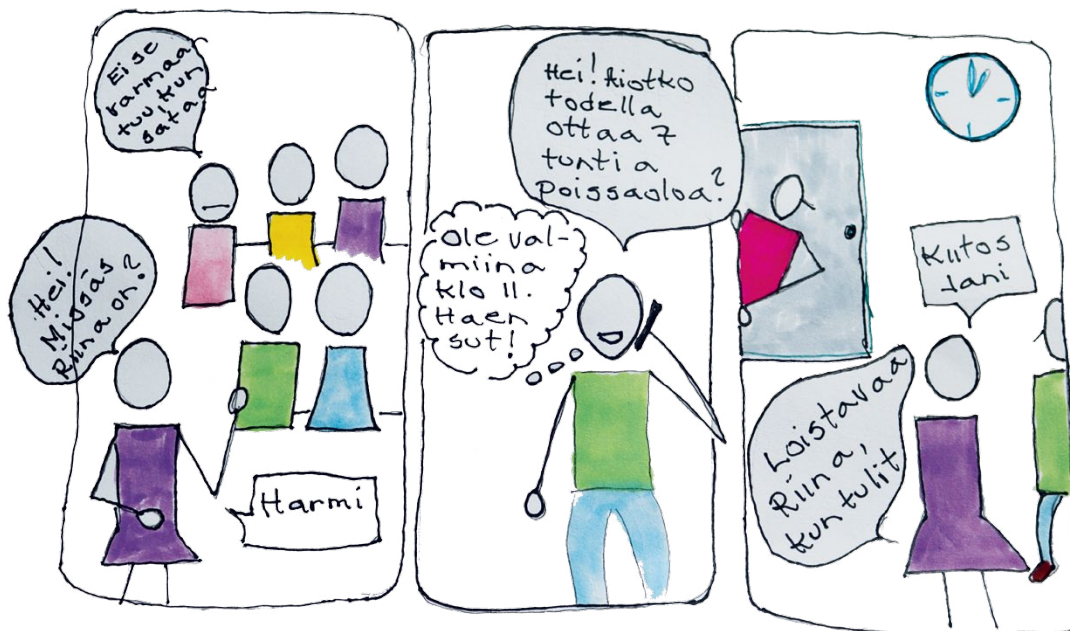


Merja Tuukkasen sarjakuvastripit ovat oiva esimerkki, kuinka yksinkertaiset hahmot kuten kynät, heräävät eloon. Hauskojen hahmojen ja pelkistetyn kerronnan avulla voidaan korostaa pientenkin asioiden merkitystä.

IHANA MEKKO



HYVÄ HETKI LUOKASSA

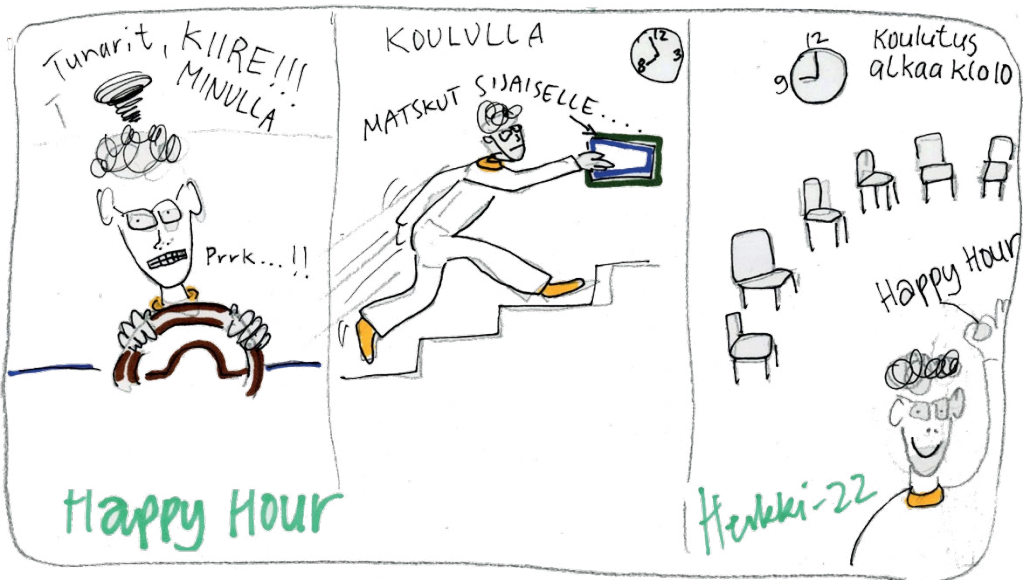
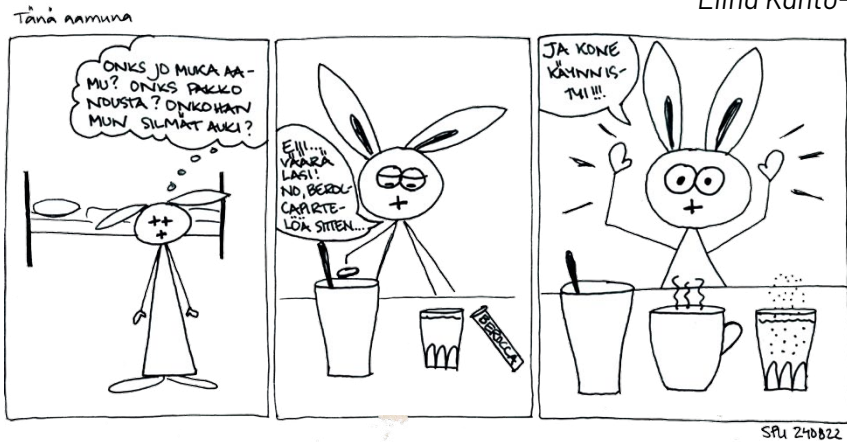


Päikki Kaasinen löysi nopeasti oman tyylinsä.

Päikki



Elina Kanto-Niskanen



Heikki Taavitsainen

Yhden sivun sarjakuva



Hanna Luomalan havaintoja oman työyhteisönsä HYVIS-meiningistä yhden sivun sarjakuvassa.

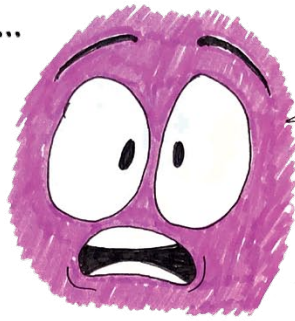
Kahden sivun sarjakuva

Aiheiden havaitseminen on taito, jota kannattaa kehittää. Havaintojen muuttaminen tarinoiksi, joissa on jokin oivallus, on tapa herättää muitakin huomaamaan jotakin tärkeäksi kokemaasi asiaa.

KUUSEN HAKU



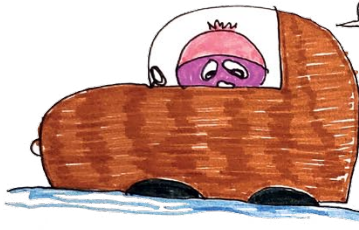
10 MIN PÄÄSTÄ...



Ootko ihan varma?!?
Mä en muista tätä risteystä...



HETKEN PÄÄSTÄ



Nyt ei mennä enää pidemmälle.
Katsotaan se kuusi ja lähettään.

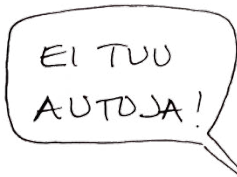


LÄHTIESSÄ



MÄ KÄYN TUUPPAA...

RISTEYKSESSÄ



Merja Tuukkasen Lankakerä ja Liekki seikkailevat kahden sivun sarjakuvassa.

Digisarjis

Sarjakuvia voi tehdä myös käyttämällä erilaisia aplikaatioita. Alla olevat tarinat on toteutettu valokuvien avulla. Ne on siirretty ohjelmaan, joka muokkaa valokuvasta sarjakuvamaisen. Piirtämistä vierastavalle digitekniikka tarjoaa vaihtoehtoisia tapoja sarjakuvien tekemiseen.

Verkosta löytyy ilmaisia aplikaatioita sarjakuvien tekoon.



Äidin ja tyttären yhteistyönä syntynyt sarjakuva. Kati Saarinen.



Mikael Paahdon kiireinen päivä. Tehtävä suoritettu.

Kolme kuvaa, kolme tunnetta

Samaan hetkeen voi reagoida monin eri tavoin. Ilmeet kertovat kukin oman tarinansa.



Henna Luomala



Kirsi Kangaspunta



...Sitten olisi yksi surullinen laulu...



Painakaa nämä tyylikaudet kalloonne!



Otetaan liike mukaan!
-Anna rytmin viedä!

Opettajan niin kuin oppilaankin päivä voi sisältää monenlaisia tunteita.
Heikki Taavitsaisen kolme erilaista lähestymistapaa samasta tilanteesta.

LUONTO - JA ELÄMYSTOIMINTAA

PÄIKKI



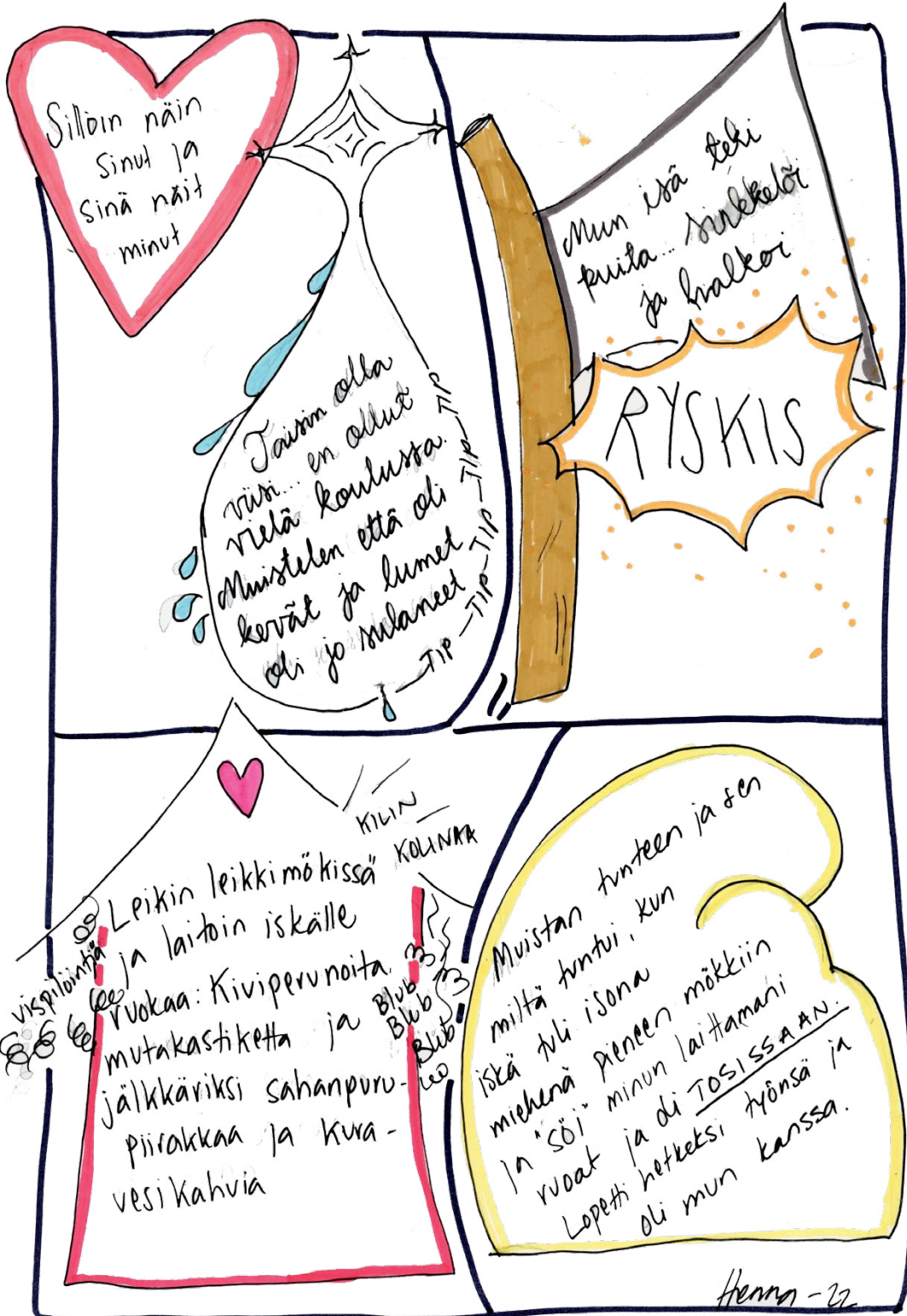
Päikki Kaasinen

Oman elämän hetkiä

Sarjakuvan avulla voi kertoa omasta arjesta, kuvin, sanoin tai kaikin keinoin.



Kati Koukku



Henna Luomala

Huoneentaulu

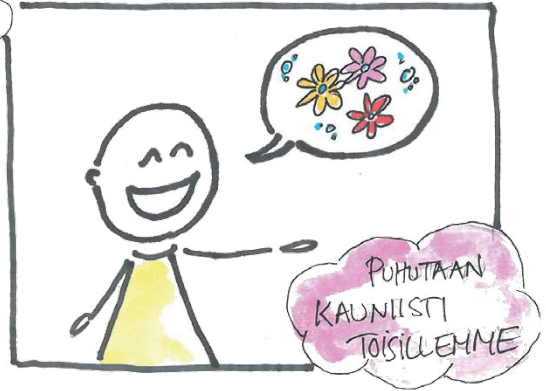
Sarjakuvakerrontaa yhteisten periaatteiden viestijänä tehtiin ryhmissä.



KUN KAVERI KERTOO...



HUONEENTAULU ♥



Kuvat: Kati S. Teksti: Virpi P. ja Sirpa L.



KANNATTAVAA K:TA

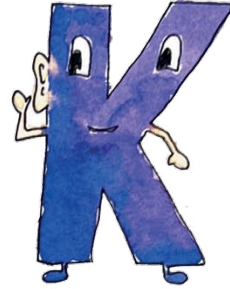
KIITOS

MITEN VOIT?

ANTEEKSI

TEHDÄÄNKÖ
YHDESSÄ?

... JA NYT
VOTTE
ALOITAA.



Kohtelen kaikkia ystävällisesti.

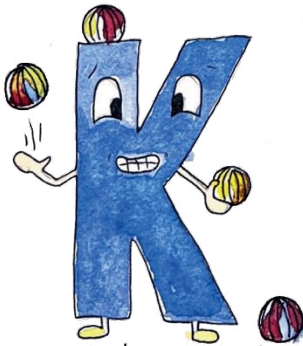
Kuuntelen ohjeita.



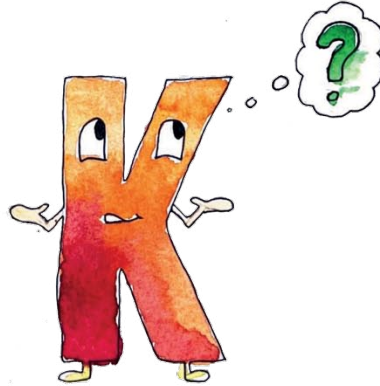
Kannustan toisia.



Kokeilen rohkeasti uutta.



Kestän sen että joskus epäonnistun.

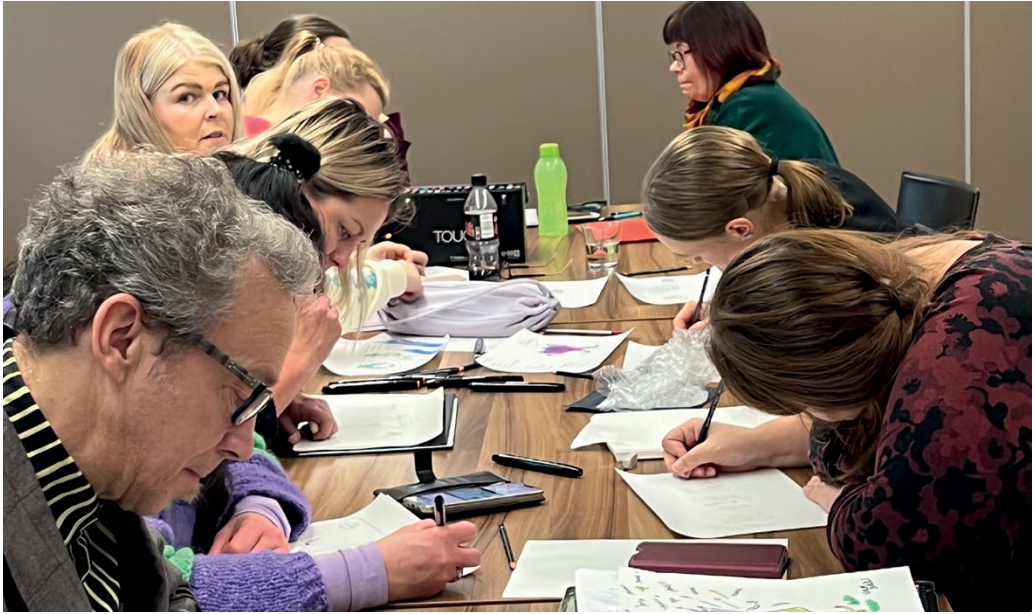


Kysyn jos en tiedä tai osaa.

HYVIS-merkkejä



Hyvän huomioiminen on HYVIS-meininkiä. Projektiin liittynyt tehtävä innosti koulutettavia luomaan monenlaisia versioita HYVIS-merkistä. Hyvälle mielelle tulee jo näitä katsoessa. Oman merkin rintaan saaminen pinssiksi tehtynä konkretisoi idean toimivuutta ja huipensi loppuseminaariin saapumisen.



Jyväskylän koulutuksen osallistujia.

HYVIS päättyy kiitoksiin

HYVIS-vuosi on päättynyt. Tämä kirja syntyi sen parissa tehdystä työstä. Mitään tästä ei olisi toteutunut ilman niitä HYVIS-ihmisiä, joiden kanssa teimme tämän tutkimusmatkan itseemme, toisiimme, tarinallisuuteen, ryhmien toimintaan ja sarjakuviin. Me todella loimme HYVIS-meiningin ryhmät, joissa elvyimme korona-ajan paineista. Loppuseminaarissamme eräs ryhmäläinen sanoi olevansa onnellinen siitä, että toisilla on ollut yhtä ihanaa kuin hänellä omassa ryhmässään.

Kiitän kaikkia mukana olleita opiskelijoita, joiden kanssa monet merkittävät kohtaamiset jättivät tärkeitä muistoja. Kiitos myös loppuseminaariin valmisteleminen esityksistä ja huikeasta antautumisestanne Narniaan. Narniaksi kutsuimme sitä oppimisen maailmaa, jonka jokainen voi yksilöllisesti hetkittäin tavoittaa ja rakentaa omia merkityksiään, osaamistaan ja ajatteluaan. Kollegani Heidin hieno energia ja vankka ammattitaito teki yhteistyöstä kerrassaan kivaa. Oli ilo työskennellä kanssasi itsellenikin uudella alueella. Matleena huolehti käytäntöön liittyvistä asioista ja kulki kanssani kaikissa arjen hetkissä. Merjalle kumarran kirjan kokonaisuuden kommentoinneista ja tietenkin hyvän kielen mahdollistumisesta. Supergraafikkoni Krista ikikiitos sinulle kaikkiesi antamisesta tähänkin projektiin.

Päivi Rahmel

Tekijät



Päivi Rahmel on Metropolia Ammattikorkeakoulun kulttuuripalvelut ja musiikki -osaamisalueen lehtori. Pitkän linjan pedagogi ja narratiivisen pedagogiikan ja siihen liittyvien työtapojen erityisosaaja. Hänen luotsaamansa Opetushallituksen rahoittama HYVIS-koulutus tarjosi merkittävän oppimisprosessin eri asteiden opettajille ja kasvatusohjaajille Helsingissä ja Jyväskylässä vuosina 2022–2023.



Heidi Savilakso-Saatsi on kuvataideopettaja, kuvataiteilija, sarjakuvapiirtäjä ja Keravan kuvataidekoulun rehtori. Heidi on luonut Pilli-Liisa alter egon vuonna 2008 ja hahmo kulkee yhä mukana erityisesti sarjakuvan opetuksessa. Sarjakuvat ovat Heidille lähellä sydäntä ja niiden piirtämistä ja lukemista hän suosittelee ihan jokaiselle!



Käsissäsi on HYVIS-meiningin ja sarjakuvien tekemisen opaskirja. Tuhti paketti **H**yvinnoinnin, **Y**hteisöllisyyden, **V**ertaisoppimisen, **I**nnostuksen ja **S**opuisuuden mahdollistamiseen erityisellä HYVIS-ajattelulla.

HYVIS-voimaa sarjakuvista kutsuu HYVIS-projektin tekemiseen, ja sen toteuttamisen tueksi kirjassa on aiheeseen sopivia tehtäviä, joita voi helposti koulussa toteuttaa. Tehtävät toimivat irrallisina virikkeinä, tai niiden myötä voi luoda kokonaisuuden, jonka sisältöjä voi tehdä vähitellen yhden lukukauden tai kokonaisen lukuvuoden ajan. Projektin tavoitteena on vahvistaa koulun ilmapiiriä hyvän vahvistamisen kautta, ja se kutsuu HYVIS-meininkiä loputtoman kiusaamispuheen rinnalle. Työskentely perustuu narratiiviseen pedagogiikkaan ja tutustuttaa lukijan pienimuotoisesti siihen liittyvään ajatteluun, sillä tavoin kuin Päivi Rahmel on asiaa kehittänyt.

Kirja on kattava ja kuitenkin matalan kynnyksen opas sarjakuvakerrontaan ja auttaa asiasta kiinnostunutta lajin ensiaskelista koko lajin tuntemiseen. Kirjan tehtävien ja esimerkkien myötä jokainen voi oppia luomaan hahmoja, supersankareita, sarjakuvastrippejä ja monia muita sarjakuvakerronnan mahdollisuuksia.