

OPPIMATERIAALEJA

**PUHEENVUOROJA 81**

RAPORTTEJA

TUTKIMUKSIA

Rauli Lautkankare

# VIDEON MAHDOLLISUUDET OPETUSKÄYTÖSSÄ

Turun ammattikorkeakoulun ViPeda-hanke



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPPIMATERIAALEJA

**PUHEENVUOROJA 81**

RAPORTTEJA

TUTKIMUKSIA

Rauli Lautkankare

# VIDEON MAHDOLLISUUDET OPETUSKÄYTÖSSÄ

Turun ammattikorkeakoulun ViPeda-hanke



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

TURUN AMMATTIKORKEAKOULUN  
**PUHEENVUOROJA 81**

Turun ammattikorkeakoulu  
Turku 2014

ISBN 978-952-216-542-8 (painettu)

ISSN 1457-7941 (painettu)

Painopaikka: SuomenYliopistopaino – Juvenes Print Oy, Tampere 2014

ISBN 978-952-216-543-5 (pdf)

ISSN 1459-7756 (elektroninen)

Jakelu: <http://loki.turkuamk.fi>



# SISÄLTÖ

<b>1</b>	<b>JOHDANTO</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>YLEISTÄ VIDEOON KÄYTÖSTÄ KORKEAKOULUOPETUKSESSA</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>VIPEDA-HANKE</b>	<b>9</b>
<b>4</b>	<b>KILPAILUN TOTEUTUS</b>	<b>11</b>
	4.1 Ohjeet ja säännöt	11
	4.2 Kilpailun markkinointi	14
<b>5</b>	<b>KILPAILUN TUOTOKSET JA VOITTAJAN VALINTA</b>	<b>15</b>
<b>6</b>	<b>PALAUTE</b>	<b>17</b>
<b>7</b>	<b>YHTEENVETO JA LOPPUSANAT</b>	<b>25</b>
	<b>LÄHTEET</b>	<b>28</b>

# I JOHDANTO

Työelämän tarpeet ja työelämässä vaadittava osaaminen muuttuvat. Asiaosaamisen lisäksi tarvitaan asiakaslähtöistä ajattelua, luovuutta, yhteistyötaitoja sekä erilaisuuden ja epävarmuuden sietokykyä. Turun ammattikorkeakoulun kehittämä innovaatiopedagogiikka vastaa ajan muutospaineisiin ja kehittää opetusta niiden lähtökohdista. Se perustuu kokeilulle, tiedon ja osaamisen jakamiselle sekä erilaisten näkökulmien yhdistämiselle. Innovaatiopedagogiikka tähtää opiskelijoiden innovaatiovalmiuksien luomiseen yhdistämällä opetusta, tutkimus- ja kehitystyötä sekä yhteistyötä työelämän toimijoiden kanssa. (Kairisto-Mertanen, Kanerva-Lehto & Penttilä, 2009.)

Innovaatiopedagogiikkaan kuuluvat muun muassa luovuus ja uusien asioiden kokeilu. Uutta kokeilemalla oppii itsestään, minäkuva kehittyy ja annetaan mahdollisuus luovuudelle. Opetuksessa pedagoginen vapaus on tarkoittanut, että opettajilla on melko vapaat kädet toteuttaa opintojaksojaan. Opettajan kokeilunhalusta on paljon kiinni se, kuinka paljon opiskelijat pääsevät uutta kokeilemaan. Opintojaksoilla opiskelija on tyypillisesti osoittanut osaamisensa laatimalla raportin, esseen tai suunnitelman paperimuotoon. Nyt haluttiin kokeilla uutta toimintatapaa ja antaa opiskelijoille mahdollisuus esittää osaamistaan videokuvauksen parissa. Näistä lähtökohdista päätettiin järjestää videokilpailu. Aiheeksi opiskelijoille annettiin ”Millaista on hyvä opetus?”

Video antaa monia mahdollisuuksia perinteisen, pääasiassa luennointiin perustuvan opettamisen rinnalle. Opetusmielessä videoita voi tehdä itse tai ryhmässä, jolloin videon teko on prosessina opettava kokemus ja samalla oppii käsiteltävästä aiheesta. Tällaiset videot ovat yleensä amatööritasoisia eikä niitä ole tarkoitettu julkiseen levitykseen, vaan ne toimivat välineenä opiskeltavaan aiheeseen tutustumisessa uudesta ja usein erilaisesta näkökulmasta. Valmis video voi myös toimia muulle samaa aihetta opiskelevalle ryhmälle audiovisuaalisena oppimateriaalina.

Ennen videokuvauksen aloittamista aiheen tulee olla valmiiksi suunniteltu ja käsikirjoitettu, jotta videon välittämästä viestistä saadaan napakka ja ymmärrettävä. Hyvässä etukäteissuunnittelussa kuvattavaa aihetta prosessoidaan kuvausryhmän jäsenten mielissä, jolloin kuvattavaa ja esitettäväksi suunniteltua aihetta työstetään yhteiseksi haluttuun muotoon. Työstö sisältää kokonaisuuden pilkkomista osiin, visiointia tulevasta, oleellisen hahmottamista ja esimerkiksi sen, millaista tunnelmaa tai viestiä videon kautta halutaan välittää. Prosessointi, eli asian pohtiminen omassa mielessä ja tulkintojen jakaminen videon tekoon

osallistuvan ryhmän kanssa, voi parhaimmillaan johtaa syvälliseen oppimiseen ja asian sisäistämiseen. Muutaman minuutin mittainen otos on saattanut vaatia useiden tuntien ajan kuvauksen suunnittelua, kuvausaineiston läpikäyntiä, editointia ja kokonaisuuden yhteensovittamista. Lyhyeen videoon tiivistyy suuri määrä tekijöiden tiedon koontia, prosessointia ja lisäksi myös taiteellista näkemystä. Hyvin luotu video on tekijöilleen opettava kokemus ja katsojille elämys.

Tässä julkaisussa kerrotaan videon käytön mahdollisuuksista opetuksessa ja oppimisessa sekä videokilpailusta, joka järjestettiin Turun ammattikorkeakoulun Tekniikka, ympäristö ja talous -tulosalueella (jäljempänä TYT). Julkaisussa taustoitetaan videon käyttöä korkeakouluopetuksessa, esitellään videokilpailun järjestelyt, kilpailun kulku ja osallistujapalaute. Lopuksi pohditaan videon käytön näkymiä digitalisoituvassa koulumaailmassa ja videoiden tulevaisuutta opetuksen osana. Julkaisun tavoitteena on tehdä videon käyttömahdollisuuksia tutummaksi ja kannustaa käyttämään videon tekoa opetuksessa ja osaamisen näyttönä.

## 2 YLEISTÄ VIDEOON KÄYTÖSTÄ KORKEAKOULUOPETUKSESSA

Videon käytöstä opetuksessa ei ole juurikaan kirjoitettu Suomessa kymmeneen vuosiin lukuun ottamatta aloja, joilla videon käyttö kuuluu kiinteänä osana toimenkuvaan (Hakkarainen & Kumpulainen, 2011). Vuonna 2011 ilmestynyt Hakkaraisen ja Kumpulaisen toimittama teos *Liikkuva kuva* tuli siis tarpeeseen. Siihen on koottu kattavasti videopedagogiikkaan ja -didaktiikkaan liittyvää ajankohtaista tietoa.

Videoiden tuottaminen ei enää ole vain harvalukuisten teknisten erityisosaajien yksityisoikeutta. Digitalisoitumisen myötä liikkuvan kuvan katsomisesta ja tuottamisesta on tullut edullisempaa ja helpompaa. Riviopiskelijat ja -opettajat voivat entistä vaivattomammin tuottaa, editoida ja jakaa liikkuvaa kuvaa, samoin kuin kommentoida ja analysoida sitä yhteisöllisesti internetperustaisilla työkaluilla (Hakkarainen, 2007). Institutionaalisten digitaalisten videopankkien, -portaalien ja -tietokantojen määrä on kasvanut, esimerkkinä mainittakoon YLE:n Avoin arkisto. Sosiaalisen median erityisesti videoiden jakoon tarkoitettuihin sovelluksista esimerkiksi YouTube, Vimeo ja Bambuser ovat osa virtuaalisten, globaalien yhteisöjen jäsenten elinympäristöä, miksei siis myös koulun? (Hakkarainen & Kumpulainen, 2011).

Videoiden opettamiselle ja oppimiselle tarjoamia mahdollisuuksia ei vielä hyödynnetä laajasti kouluissamme. Kameran käyttö oppimisen välineenä jää totuttu kynnän ja tietokoneen jalkoihin. Opetussuunnitelmaan ja sen tavoitteisiin pohjautuvan formaalin opetuksen on aika vastata muodollisen koulutuksen ulkopuolella sijaitsevien informaali oppimisympäristöjen haasteeseen (Kumpulainen ym. 2010). Tähän tarvitaan sekä teknologista osaamista että pedagogista ymmärrystä muun muassa siitä, kuinka videokameran käyttöä voidaan hyödyntää opettamisen ja oppimisen tukena.

Liikkuvan kuvan merkitykseen opetuksessa ja oppimisessa ei kuitenkaan ole syytä suhtautua turhan optimistisesti ja nähdä sitä yksinomaan oppimista edesauttavana yleislääkkeenä (Mayer 2005). Liikkuvalla kuvalla on opetuksen ja oppimisen suhteen rajoituksensa. Huolimatta tarjolla olevien videoiden määrän jatkuvasta kasvusta – ja ehkä juuri siitä syystä – juuri oikeanlaisen videon löytäminen opetusta varten voi olla opettajalle liian aikaa vievä tehtävä (Boon & Moes, 2006). Toisinaan voi olla järkevämpää tehdä video itse tai opiskelijoiden toimesta. Vanha viisaus ”kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa” voi olla totta, mutta

opetuksen ja oppimisen kannalta kuva – erityisesti liikkuva kuva – voi myös kertoa liikaa. (Hakkarainen & Poikela, 2011)

Liikkuvan kuvan käytön ei tarvitse merkitä vain katsomista ja analysointia, sillä digitalisoitumisen ja sosiaalisen median myötä opiskelijoilla ja opettajilla on entistä paremmat käytännön edellytykset tuottaa ja jakaa liikkuvaa kuvaa. Liikkuvan kuvan tuottaminen osana opiskelua ja oppimista palvelee niin medialukutaidon kuin videon kohteena oleviin ilmiöihin liittyvän ymmärryksen ja taitojen kehittymistä (Jonassen, 2000; Jonassen ym., 2003; Hakkarainen, 2007).

Videokameran voidaan ajatella olevan eräänlainen kynä. Kouluopetuksessa kamerakynä-ajattelun lähtökohtana on, että videokameraa käytetään kynän tavoin – tai kynän asemesta – eri oppiaineiden opetuksessa. Perinteisessä pedagogiikassa, erityisesti korkeakoulupedagogiikassa, opiskelijoille ei yleisesti tarjota mahdollisuuksia esittää ymmärrystään oppiaine- tai tieteenalakohtaisesta tiedosta kovinkaan multimodaalisesti (Hakkarainen, 2007, 2008). Erityisesti yliopisto-opiskelu on paljolti perustunut tekstien lukemiseen, kommentointiin ja kirjoittamiseen – lukuun ottamatta tieteenaloja, joiden substanssina liikkuva kuva on (Shewbridge & Berge, 2004).

Videotuottamiseen kohdistuvat tutkimukset ovat olleet kaiken kaikkiaan rohkaisevia. Ne viittaavat siihen, että videotuottamisella voidaan saavuttaa seuraavanlaisia etuja (Schuck & Kearney, 2004; Hakkarainen, 2007; Palmgren-Neuvonen, Kumpulainen & Vehkaperä, 2011):

- lisääntynyt motivaatio, opiskelusta nauttiminen ja sitoutuminen oppiaineeseen
- medialukutaidon kehittyminen
- itsereflektion ja oman käyttäytymisen arvioinnin mahdollisuuksien lisääntyminen
- luovan itseilmaisun mahdollisuuksien lisääntyminen
- teknisten taitojen kehittyminen
- oppilaiden itsearvostuksen kasvaminen
- alisuoriutuvien ja vastahakoisten oppilaiden motivointi ja aktivointi
- viestintä- ja esiintymistaitojen kehittyminen, esim. haastattelemine ja näyttelemine
- oppiainekohtaisten tietojen ja taitojen kehittyminen
- itseohjautuvan opiskelun määrän lisääntyminen



- korkeampien ajattelutaitojen (esim. ongelmanratkaisu, päättely, suunnittelu, analysointi, luominen ja kyseenalaistaminen) sekä metakognitiivisen ajattelun kehittyminen
- ryhmätyötaitojen kehittyminen.

Ajatus videokamerasta visuaalisena kynänä, jonka toiminta perustuu liikkeellä kirjoittamiseen, ei ole uusi. Kamerakynä-ajattelun varhaisimmat vaiheet voidaan sijoittaa aivan elokuvan syntymähetkeen 1800-luvun loppuun. Elokuvan keksimisen lähtökohtana ei ollut pelkästään katsojajoukkojen populaari viihdyttäminen vaan elokuvan keksijöiden joukossa oli tiedemiehiä, joilla oli tarve dokumentoida ja tallentaa jotain ilmiötä tai toimintaa (Helke, 2006). Kameralla kirjoittamisen ajatus on tullut esille eri aikakausina useita kertoja eri henkilöiden tekojen tai ajatusten kautta. 1800-luvun lopussa Lumiéren veljekset esittivät ensimmäiset kaupalliset elokuvanäytökset. Heidän elokuvakoneensa, joka toimi sekä kamerana että projektorina oli nimeltään kinematografi, cinématographe. Nimessä on yhteys kirjoittamiseen ja piirtämiseen (Nevala & Kiesiläinen, 2011.)

Venäläisen ohjaajamestarin Andrei Tarkovskin mukaan elokuvantekijän taito on ”esittää mielikuva kohteesta havaintona siitä” (Tarkovski, 1989). Kun haluamme esittää elokuvassa metsän, meidän on muistettava, että kamera ei näe metsää: se näkee puita, lehtiä, ruohoa ja muurahaisten jalkoja. Voidaksemme esittää mielikuvamme todellisuudesta, meidän on tultava tietoisiksi siitä, mitä itse asiassa näemme, mitä havaitsemme. On nähtävä puut metsältä – sillä juuri yksityiskohtia ovat ne asiat, joita meidän pitäisi kuvata, kun haluamme esittää metsän. (Nevala & Kiesiläinen, 2011.) Tästä samasta asiasta on kysymys video-opetuksessakin: kuva ja erityisesti liikkuva kuva sisältää paljon informaatiota. On valittava, mitä kaikkea aiheesta halutaan tuoda esille ja millä tavoin, jotta kokonaisuus on aiheen käsittelyn kannalta olennainen ja ymmärrettävä.

### 3 VIPEDA-HANKE

Ammattikorkeakoulun tavoitteena on läpäisyn parantaminen ja tutkintoihin määrääjassa valmistuminen, keskeyttämisten vähentäminen sekä opiskelijan vähintään 55 op:n vuosittaisen kertymän varmistaminen. Turun ammattikorkeakoulun Tekniikka, ympäristö ja talous (TYT) -tulosalueella järjestetyn videokilpailun tavoitteena oli tukea innovaatiopedagogiikan mukaista laadukasta opetusta ja oppimista. Videoiden luomisessa käytettävien taitojen voidaan ajatella lisäävän opiskelijoiden innovaatiokompetenssien kehittymistä, jolloin oppiminen on opiskelijaa aktivoivaa ja tukee tämän oma-aloitteisuutta sekä itsenäisyyteen kasvamista.

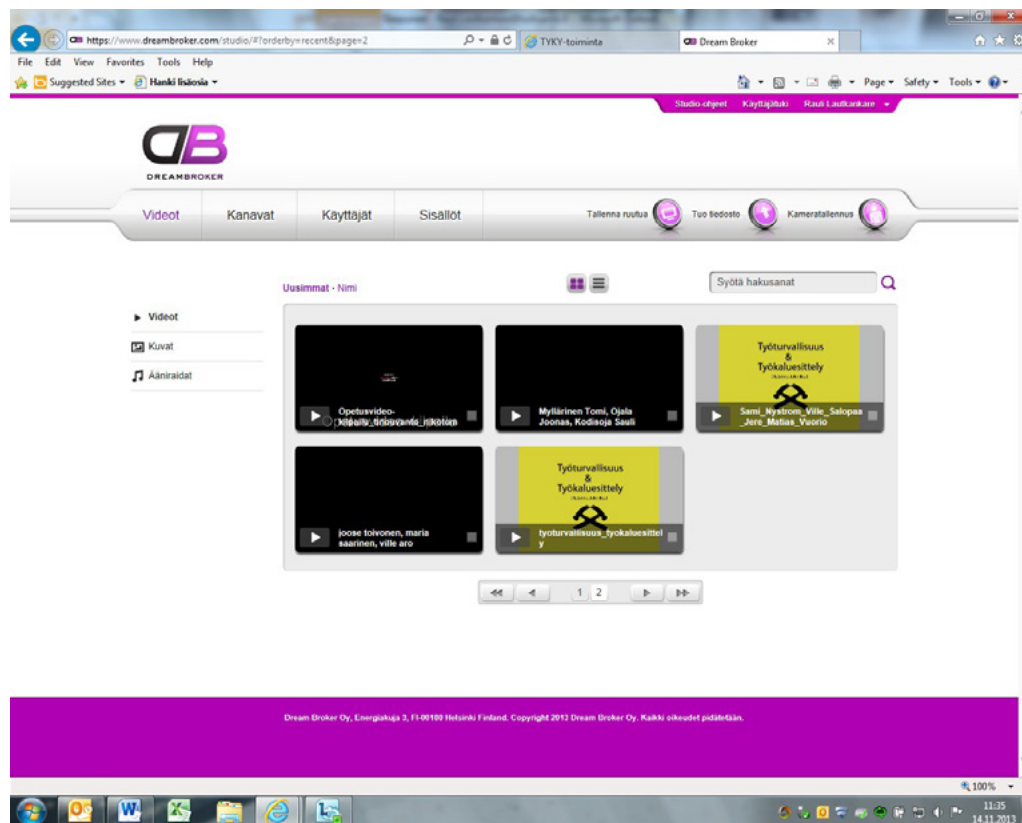
ViPeda-hanke (Videon käyttö pedagogisena apuvälineenä) keskittyi opiskelijoiden luomiin opetusvideoihin, ei ammattilaistason videoihin. Tarkoitus oli aktivoida opiskelijoita, selvittää videoinnin mahdollisuuksia ja saada opiskelijoilta ideoita opetuksen kehittämiseksi. Hankkeen tarkoitus oli käynnistää opiskelijoille ”Hauska opetusvideo” -kilpailu keväällä 2013. Kilpailun järjestämiseen osallistui kaksi henkilökunnan jäsentä.

Kilpailuun sai osallistua korkeintaan kolmen hengen opiskelijajoukkueella ja kaikkien joukkueen jäsenten tuli olla TYT:n opiskelijoita. Kilpailutuotosten avulla oli tarkoitus saada opiskelijoilta ideoita siitä, millaista opetus voisi olla nyt ja tulevaisuudessa ja samalla kerätä tietoa siitä, missä tilanteissa opiskelijat ovat kokeneet oppineensa parhaiten. Opiskelijoilta toivottiin myös ideoita siitä, millaista voisi olla innovatiivinen opetus. Kilpailukutsu laitettiin Turun ammattikorkeakoulun intranettiin ja sähköpostina TYT:n opiskelijoille ja opettajille. Kilpailua mainostettiin myös käytäväpostereilla ja ruokaloiden pöydille asetettavilla kolmiostandeilla.

Kilpailuaika oli 1.2.–20.10.2013. Kilpailuaikaa päätettiin kuitenkin venyttää alkuperäisestä kuudesta viikosta syksyyn, koska joillakin opiskelijaryhmillä saattoi olla kiireinen kevät eikä siitä syystä aikaa valmistella videoita ja jopa mainonta oli saattanut mennä kiireessä ohi silmien. Lisäksi kesän katsottiin olevan hyvää aikaa hautoa ideoita tai saada uusia ajatuksia työelämästä, vaihto-opiskelusta tai lomailusta, jolloin syksyllä vielä olisi mahdollisuus laittaa ideat videolle.

Valmiit videotuotokset palautettiin Dream Broker (DB) -nimiseen ohjelmistoon luotuun TYT videokilpailu -kansioon. Dream Broker on videoiden editointiohjelma, tallennuspaikka ja jakelukanava. Muitakin vastaavia kanavia on olemassa. Turun ammattikorkeakoululla oli kuitenkin tarjolla Dream Broker -yhteyshenkilö ja sitä kautta päästiin sujuvasti alkuun. DB-ohjelmaan luotiin oma videokilpailu-kansio. Opiskelijoilla oli mahdollisuus linkin kautta ladata videonsa kysei-

seen kansioon ja tuomaristolla oli puolestaan oikeus käydä katsomassa kansioon saapuneita videoita. Videoiden katseluoikeus rajattiin niin, että opiskelijat eivät nähneet toistensa videoita eivätkä tienneet, montako videota kansioon oli saapunut.



**KUVA 1.** Näkymä Dream Brokerin videokilpailu-kansiosta, johon on saapunut viisi videota.

Hankkeessa laadittiin yleisohje videoiden tuottamiseen, esittämiseen ja käyttöoikeuksiin. Hankkeen kulut muodostuivat kilpailun järjestämisestä, mainosten laadinnasta ja pääpalkinnoista. Kilpailun voittajajoukkueelle luvattiin palkinnoksi iPadit tai vastaavat tablettitietokoneet.

## 4 KILPAILUN TOTEUTUS

Kilpailua varten laadittiin ohjeet ja säännöt, jotka laitettiin näkyville intranettiin ja opiskelijoille sähköpostijakeluna. Seuraavassa aluvuossa ovat ohjeet sellaisena kuin ne intrassa ilmoitettiin. Säännöt olivat ohjeen perässä ja avautuivat linkkiä painettaessa.

### 4.1 OHJEET JA SÄÄNNÖT

#### *VOITA iPad!*

Kaikki kilpailuun osallistuneet saavat 2 opintopistettä.

1. Kilpailu on vain TYT:n opiskelijoille.
2. Kokoa max kolmen hengen porukka. Henkilöiden tulee olla iältään vähintään 18-vuotiaita.
3. Valitkaa aihe, jonka haluatte videon avulla opettaa/esittää. Aihe tulee olla kouluopetukseen liittyvä: kuvatkaa millaista opetus voisi olla parhaimmillaan nyt ja tulevaisuudessa, miten ja missä tilanteissa olette kokeneet oppineenne parhaiten? Mitä on mielestänne innovaatiopedagogiikka?
4. Videoikaa max viiden minuutin esitys. Hyvän esityksen saa mautumaan kahteenkin minuuttiin.
5. Tältä sivulta kilpailuun osallistuvat voivat lähettää videonsa. <https://www.dreambroker.com/channel/ukn52oli>. Sivulla on myös ohje, kuinka videoiden lähetys tapahtuu.
6. Liitätkää tiedostonimeen mukaan ryhmäsi kaikkien jäsenten nimet.
7. Muistathan, että videossa saa esiintyä max. kolme henkilöä ja sinulla pitää olla kaikilta heiltä lupa julkaista video. Laittakaa nimenne näkyviin videon alkuun tai loppuun.
8. Videolla ei saa käyttää muiden tekemiä teoksia esim. musiikkia ilman oikeudenhaltijan lupaa.
9. Kilpailuvideoiden viimeinen jättöpäivä on 20.10.2013.

Videon toteutustapa on vapaa. Tärkeintä ei ole ammattimainen laatu vaan videon idea ja/tai hauskuus. Videon voi kuvata vaikka kännykkäkameralla.

Kilpailun järjestäjänä on Turun ammattikorkeakoulun Tekniikka, ympäristö ja talous -tulosalue.

Kilpailuraadin idealtaan parhaaksi videoksi arvioiman ryhmän kaikki jäsenet (kolme) saavat palkinnoksi iPadit tai vastaavat tablettitietokoneet (arvoltaan n. 500 €/kpl) + 2 opintopistettä.

(Huom! valmistuvat: opintopisteet saa videon palautuksen jälkeen noin 2 viikon kuluessa)

Kun olette päättäneet osallistua, ilmoittakaa joukkueenne: [rauli.lautkankare@turkuamk.fi](mailto:rauli.lautkankare@turkuamk.fi)

## **VIDEOKILPAILUN SÄÄNNÖT:**

### **Tekijätiedot:**

Videon loppuun pitää merkitä kaikkien videon teossa olleiden henkilöiden nimet (max kolme henkilöä).

### **Tekijänoikeudet:**

Kilpailuvideon tekijät vastaavat siitä, että kilpailuvideo tai mikään sen osa ei loukkaa ns. kolmannen osapuolen tekijänoikeutta. Kilpailun järjestäjätaho ei vastaa ns. kolmansien osapuolien vaatimuksista, jotka koskevat mitään osaa kilpailuun lähetetystä videosta.

Lisätietoja tekijänoikeuksista voi hankkia osoitteista [www.kopiraitti.fi](http://www.kopiraitti.fi), [www.teosto.fi](http://www.teosto.fi), [www.kopioisto.fi](http://www.kopioisto.fi), [www.gramex.fi](http://www.gramex.fi) tai [www.tuotos.fi](http://www.tuotos.fi).

### **Loukkaavat tai asiattomat sisällöt:**

Kilpailun teemaan liittymättömiä tai muulla tavoin asiattomia videoita ei hyväksytä. Kilpailun järjestäjät sanoutuvat irti kaikesta Suomen lain tai muuten hyvän maun vastaisesta sisällöstä. Videomateriaali ei saa myöskään olla halventaa tai syrjivää liittyen sukupuoleen, etniseen alkuperään tai uskonnolliseen vakaumukseen.

### **Lupa-asiat videon tekemiseen osallistuneilta:**

Kilpailuvideon lähettäjä vastaa siitä, että hänellä on lupa kaikilta videon tekemiseen osallistuneilta henkilöiltä tai heidän huoltajiltaan.

### **Kilpailuun osallistuneen opetusvideon oikeudet:**

Kilpailuun osallistunut tekijä (tekijät) luovuttavat kilpailun järjestäjälle oikeudet esittää ja välittää kilpailuvideota eri medioissa ja eri tilaisuuksissa maailmanlaajuisesti 5 vuoden ajan. Videon tekijätahot luovuttavat oikeudet muuttaa kilpailuvideon formaattia tai kopioida teosta siinä määrin kuin se teoksen esittämisen kannalta on tarkoituksenmukaista ja järkevää.

Mikäli kilpailun järjestäjä haluaa jossain vaiheessa käyttää kilpailuun osallistunutta videota kaupallisiin tarkoituksiin tai osana kaupallista materiaalia, pitää kilpailun järjestäjän sopia asiasta erikseen osallistujien kanssa ja maksaa tästä kohtuullinen korvaus tekijöille.

### **Oppimisvideopankki:**

Parhaista kilpailuvideoista kootaan mahdollisesti erillinen ilmainen oppimisvideokirjasto. Järjestäjät varaavat oikeuden sijoittaa haluamansa opetusvideot mainittuun opetusvideokirjastoon veloituksetta.

### **Kilpailun palkinnot:**

Kilpailuraadin idealtaan parhaaksi videoksi arvioiman ryhmän kaikki jäsenet (kolme) saavat palkinnoksi iPadit tai vastaavat tablettitietokoneet (arvoltaan n. 500 €/kpl).

### **Taustamusiikki:**

Hyvissä videoissa on taustamusiikkia. Mikäli kilpailuun osallistuvat videot julkaistaan netissä, on musiikki joko sävellettävä ja esitettävä ja tallennettava itse, tai sen käyttöön on saatava lupa.

Videota kannattaakin ryydittää nimenomaan sellaisella musiikilla, jonka tekijä on valmiiksi antanut luvan musiikin muunteluun ja jatkolevittämiseen. Vaikkapa Jamendo-palvelusta löytyy noin 80000 biisiä, jotka on lisensoitu CC BY-SA -lisenssillä, joka antaa luvan

- kopioida musiikkitiedoston netistä
- remiksata ja liittää sen videoon
- ja julkaista koko paketin vaikkapa YouTubessa
- kunhan lopputeksteissä mainitsee musiikin tekijöiden nimet.

Lähde: <http://www.opettajantekijanoikeus.fi/2013/01/voita-videokilpailu-salaisella-aseella/>

## 4.2 KILPAILUN MARKKINOINTI

Kilpailun mainostaminen tapahtui intranetissä ja sähköpostijakelun kautta. Mainostamista varten laadittiin myös posterit ja pöytämainoksia. Posterin laati liiketoiminta ja logistiikka -koulutusohjelman opiskelija. Näkyvyyttä pyrittiin lisäämään myös sillä, että sähköinen kilpailumainos näkyi välillä ammattikorkeakoulun aulatilojen televisioruuduilla. virasto (2013) on julkaissut raportin, jossa kuvataan miten alusöljyvahingossa toimittiin.



**KUVA 2.** Kilpailua markkinoitiin seinäpostereilla ja tv-mainoksilla.

# Voita



# iPad!

Osallistu hauskaan opetusvideo -kilpailuun!

Kokoa 2-3 hengen opiskelijajatiimi ja toteuta oivallisesta opetustilanteesta max. 5 min. video.

Kilpailuaikaa 20.10.2013 saakka.

Tarkemmat ohjeet Messissä TYT:n ilmoitustaululla

Lisätietoja: [rauli.lautkankare@turkuamk.fi](mailto:rauli.lautkankare@turkuamk.fi)

Kaikki kilpailuun osallistuneet saavat 2 opintopistettä.

Voittajatiimin jäsenille iPadit palkinnoksi!

**KUVA 3.** Kilpailua varten laadittu pöytämainos.

## 5 KILPAILUN TUOTOKSET JA VOITTAJAN VALINTA

Kilpailuun osallistui kaiken kaikkiaan 19 videoesitystä viidestä eri koulutusohjelmasta. Osallistuneita opiskelijoita oli 53. Videot käsittelivät laboratorio-opetusta, omin käsin tekemistä ja opiskeltavan asian konkreettista kokeilemistä tuoden esille näiden tapojen opettavuutta. Perinteistä luokkaopetusta, PowerPointteja tai taululle kirjoittelua pidettiin selvästi väsyttävänä ja niille koetettiin tarjota nykyaikaisempia vaihtoehtoja. Tuotoksia on kuvailtu myös Palaute-luvun lopussa.

### *Voittajan valinta*

Voittaja valittiin arviointisabluunaa käyttämällä. Arvioijat muodostuivat TYT:n innotiimin jäsenistä. Innotiimi on TYT:ssä toimiva eri alojen opettajista koostuva ryhmä, jonka tarkoitus on tutkia ja edistää innovaatiopedagogiikan mukaista oppimista. Tuomariston jäsenistä jokainen arviointiin osallistunut katsoi ja arvioi videot itsenäisesti. Voittaja tuli valituksi yksimielisesti, sillä jokainen arvioija oli antanut voittaneelle videolle eniten pisteitä.



## VIDEOKILPAILU - VIDEOON ARVIOINTI

Video nro: Videossa esitetty aihe: Videon kesto: Arvioija:

1. Videossa oli ideaa ja jujua

samaa mieltä 5 4 3 2 1 eri mieltä

2. Video vastasi kysymykseen a) millaista on innovatiivinen opetus tai b) missä tilanteessa oppimista on tapahtunut parhaiten.

samaa mieltä 5 4 3 2 1 eri mieltä

3. Video eteni loogisesti.

samaa mieltä 5 4 3 2 1 eri mieltä

4. Havainnollistaminen oli toimivaa ja kokonaisuus oli selkeä.

samaa mieltä 5 4 3 2 1 eri mieltä

5. Esiintyjien ilmaisukeinot olivat tilanteeseen sopivia.

samaa mieltä 5 4 3 2 1 eri mieltä

Annan siis arvosanan \_\_\_\_\_. (arvosana ei ole välttämättä edellä arvioitujen kohtien keskiarvo)

Sanallinen perustelu/kuvaus, miksi video olisi voittaja:

Yhdelle arvioijalle ensimmäisessä vaiheessa myös nämä kysymykset:

6. Opiskelijat ovat TYT:n opiskelijoita.

Kyllä \_\_\_ Ei \_\_\_

7. Kaikilta videolla esiintyviltä henkilöiltä on lupa julkaista video.

Kyllä \_\_\_ Ei \_\_\_

8. Videolla ei ole käytetty muiden tekemiä teoksia esim. musiikkia ilman oikeudenhaltijan lupaa.

Kyllä \_\_\_ Ei \_\_\_

9. Video oli maksimissaan viiden minuutin pituinen.

Kyllä \_\_\_ Ei \_\_\_

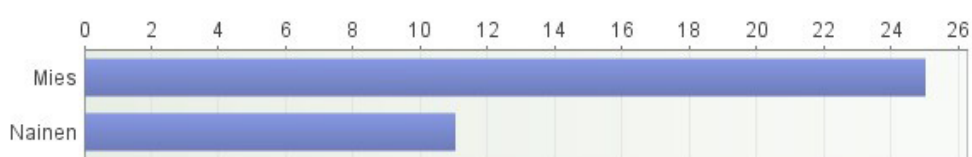
10. Videossa esiintyi maksimissaan kolme henkilöä.

Kyllä \_\_\_ Ei \_\_\_

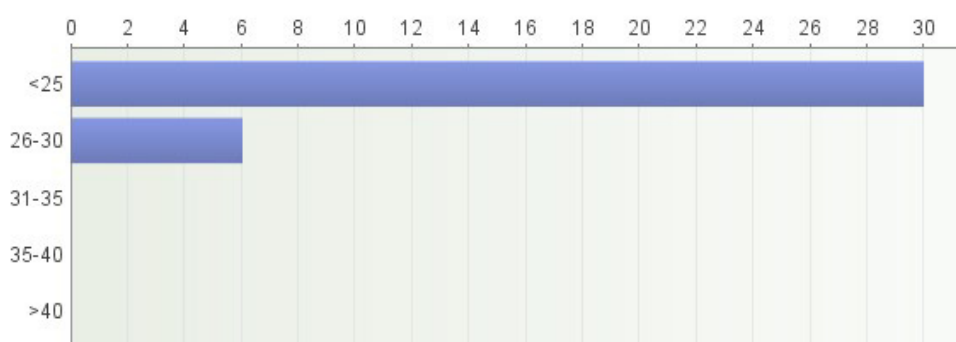
**KUVA 4.** *Videoiden arviointisabluuna.*

## 6 PALAUTE

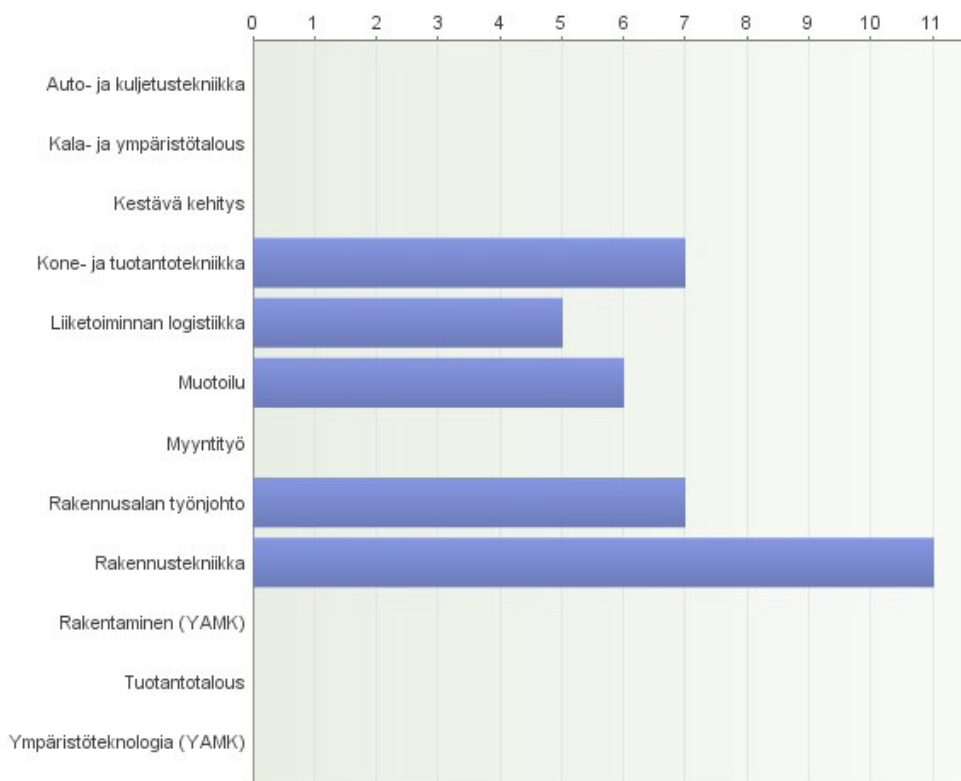
Kilpailun jälkeen osallistuneilta henkilöiltä pyydettiin palautetta Webropol-kyselyohjelmalla. Palautteeseen vastasi 36 opiskelijaa 53 kilpailijasta eli vastausprosentti oli 68. Alle on koottu kyselyohjelman vastausten jakaumia (kuviot 1–8).



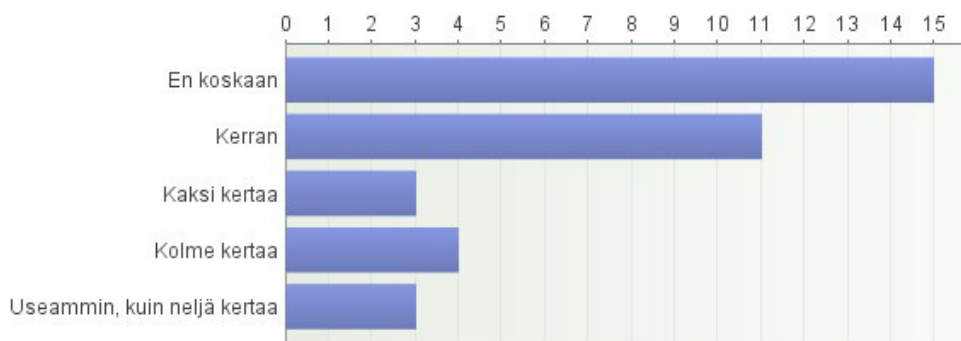
**KUVIO 1.** *Kilpailijoiden sukupuolijakauma.*



**KUVIO 2.** *Kilpailijoiden ikäjakauma.*



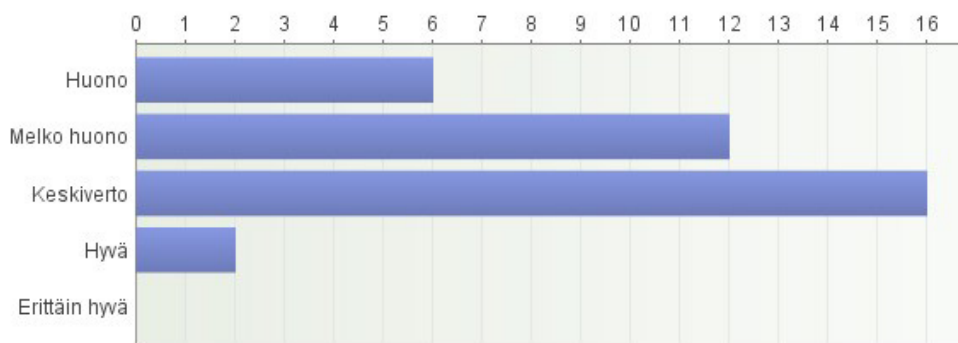
**KUVIO 3.** *Kilpailijoiden jakauma koulutusohjelmittain.*



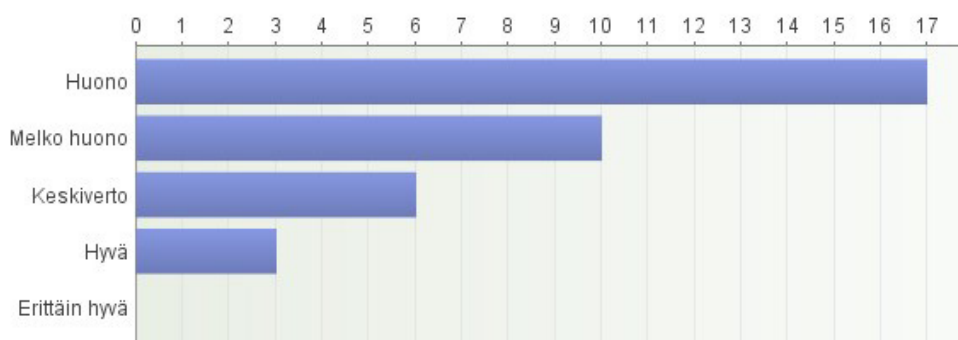
**KUVIO 4.** *Kilpailijoiden kuvaus- ja editointikokemus.*



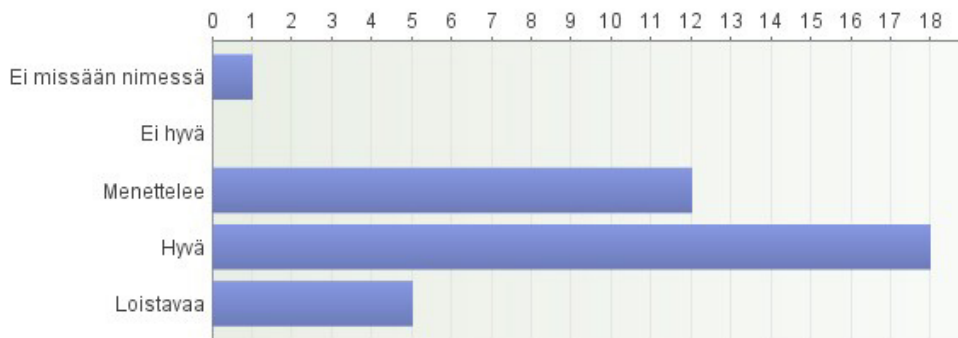
**KUVIO 5.** *Kilpailijoiden aikaisemmin ammattikäyttöön toteutetut videot.*



**KUVIO 6.** *Kilpailijoiden oma arvio kuvausosaamisesta ennen tätä tehtävää.*



**KUVIO 7.** *Kilpailijoiden oma arvio editointiosaamisesta ennen tätä tehtävää.*



**KUVIO 8.** *Kilpailuun osallistuneiden tuntemukset nähtyään kilpailumainoksen ensimmäistä kertaa.*

Palauteosio sisälsi myös kolme kohtaa, joissa sana oli vapaa. Alle on koottu yleisimpiä avointen kysymysten vastauksia.

## Mitä teitte tai toteutitte?

<ul style="list-style-type: none"><li>• Toiselle kurssille palautettu opetusvideo maaliruiskun puhdistamisesta.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Opetusvideon koskien rakennusalan työturvallisuudesta ja työvälineitä</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Teimme Realgame peliin liittyvän videopätkän ja toteutimme sen kännykkäkameraa ja sony vegas pro editointi-ohjelmaa käyttäen.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Teimme lyhyen videon hauskaasta tilanteesta, jossa henkilö oppii erään asian kantapäähän kautta.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Videon jossa vertaillaan vanhaa "klassista" opetusmallia ja visiota tulevaisuuden opetusmallista, jossa määrärahoja on leikattu lähituntien osalta.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tehtävänä oli kartoittaa koulun maalaustilojen ja itse maalaamisen käytettävyyttä ja mahdollisia ongelmia. Päätimme siis itse tehdä videon, koska ajattelimme että se olisi hyvä tapa esitellä tilannetta. Toteutimme videon stop motion -tekniikalla, koska kenelläkään ei ollut kokemusta videokuvaamisesta.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kuvasimme videon jossa näytetään millaista opettaminen on ollut ennen ja millaista se on nykyään tai tulevaisuudessa.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Teimme piirustustekniikoita käsittelevän videon.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ideoimme ensin videon sisällön pääpiirteissään ja sen jälkeen siirryimme rekvisiitan hankintaan. Tämän jälkeen</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Teimme lyhyen videon optimaalisesta oppimistilanteesta, jossa on sisäistetty teoriaa, hyvässä suhteessa ongelmanratkaisemiseen sekä oppimistilanteen rentouteen. Myös konkreettiset esimerkit ovat tuotu videossa esille, ehkä hieman implisiittisellä tasolla, mutta kyllä ne siellä ovat.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Toteutimme lyhyehkön videon opetuksen tasosta ja siitä miten sitä voitaisiin parantaa</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kuvasimme opettamistavoista videon.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Teimme videon omasta mielestämme hyvästä oppimistilanteesta. Ryhmäopiskelulla saavuttaa enemmän kuin yksin pätkäilemällä.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Toteutimme ryhmätyön videomuodossa. Työn aiheena oli puun lujuuden korrelointi kosteuteen nähden.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Sepänsäädän ruokalassa otettujen kuvien päälle animoituja hahmoja.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Videon inssiopiskelusta</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Toteutimme lyhyen animaation, joka toivottavasti herättää ajatuksia yhdessä oppimisen eduista.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Videomme ideana oli tietotekniikan käytön kannattavuus opetuksessa.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Teimme huumorisävytteisen mykkäelokuvan joka kuvaa lukiosta juuri valmistuneen nuoren kipinää lähteä ammattikorkeakouluun suorittamaan tutkintoa. Koulussa kuvattuihin osuuksiin kuuluu videon teemaan sopivalla tavalla kuvattuna myös opetustilanne.</li></ul>

## Mitä siitä opitte?

<ul style="list-style-type: none"><li>• Editoimisjuttuja: mitä kannattaa näyttää, mitä ei.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Suunnitelmallisuutta ja asian tiivistämistä, jotta video saatiin vaadittuun keston mutta silti sisältämään halutut asiat.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Opimme hieman videon editointiin liittyviä perusjuttuja.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ryhmähenkeä, ryhmätyöskentelyä, videolle kuvaamista, editointia.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Asiat joutuu välillä oppimaan kantapään kautta.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kuvaaminen ja editointi ovat hauskaa. En ole neljän opiskeluvuoden aikana tehnyt näin innoissani töitä kahden opintopisteen eteen.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Videon tekeminen oli hauskaa, ja mietimme, että se olisi hyvä keino tutkia käyttötilanteita muutenkin. Ehkä juuri maalaamisesta ja ruiskun puhdistuksesta olisi hyväkin tehdä kunnollinen video, sillä kaikki kokivat sen ensimmäisenä vuonna hankalaksi ja epäselväksi.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Näyttelemistä. Kuvaamista.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tämä oli ensimmäinen kerta, kun tein vastaavaa, joten kaikki oli uutta ja sen takia videoon jouduttiin ottamaan monta ottoa. Nyt jos tekisimme videon uudestaan, olisi se huomattavasti helpompaa.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Opimme videon kuvausta, suunnittelua ja videon editointia</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Opimme, että videon kuvaaminen on fyysisesti raskasta ja aikaa vievää. Editointi oli palkitsevaa, koska oli jännittävää puristaa puolen tunnin materiaali 5 minuuttiin.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Käsivaralta kuvaaminen ei ole kannattavaa, jos kameran olisi tarkoitus olla paikallaan, koska lopputuloksessa näkyy aika paljon tärinää. Opin käyttämään editointiohjelman peruskäskyjä.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Miten voitaisiin paremmin opettaa</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Videon teosta tuli opittua uudella tavalla luovaa ideointia, sekä tietenkin videomateriaalin työstämistaitoja (videon editointi). Tärkeässä oppimisroolissa videon työstämisen aikana oli yhteistyön tekeminen, sekä jokaisen tiimin jäsenen mielipiteiden, sekä ideoiden huomioiminen ja prosessointi.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Opimme editoimaan ja käyttämään kuvaamiamme videoita opiskeluun.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kaikki opimme taitoja videon tekemiseen ja editoimiseen kuin myös äänien nauhoittamiseen ja editointiin.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Että tämän hetkinen viihdeteknologia häiritsee opettajien työtä</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Editointivaiheessa pääsee roppakaupalla helpommalla jos suunnittelee ja tekee valmistelut hyvin.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Opin käyttämään Windows media playeriä ja editoimaan videoita, vaikka siinä monta tuntia menikin kun ei koskaan aiemmin ole tehnyt.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Henkilökohtaisesti opin sen, että pitkälläkin oleva takaraja tulee vääjäämättä vastaan.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Jos opettajat antaisivat opiskelijoille tehtäväksi etsiä netistä tietoa kyseisestä aiheesta ja tehdä siihen liittyviä tehtäviä niin opiskelijoiden motivaatio ja keskittymiskyky pysyisivät mahdollisesti parempana.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aikataulutusta</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Opimme, että hyvässä porukassa tällainen tehtävä on hyvä ja mukava tehdä. Koska kukaan meistä ei ollut ennen kuvannut tai editoinut tässä mielessä videoita, opimme myös käytännön kautta näitä asioita. Myöskin näyttelijän taitoja pääsi kokeilemaan.</li></ul>

## Mitä hyvää tehtävässä oli ja mitä jäi kehitettävää?

<ul style="list-style-type: none"><li>• Hyvä tehtävänanto</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ihan hauska tehtävä, opetusvideot ovat näin youtube-aikakaudella hyviä opetusvälineitä.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tehtävässä oli hyvää sen vapaus ja ryhmänä toimiminen.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tehtävässä sai toteuttaa itseään ja käyttää luovuutta. Kehitettävää varmasti olisi ollut joka osa-alueella, mutta kokonaisuudessaan ok.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Hyvää oli oma luovuus.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Hyvää: kohtuu vapaat kädet aihealueessa kaikki osallistujat saavat opintopisteitä</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Huonoa: kilpailun aikataulurajan eteenpäin siirtäminen toistuvasti</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Videosta tuli sanoma esille, mutta ehkäpä se olisi voinut olla vähän pidempi tai siihen olisi voinut lisätä jotain hienoja tehosteita.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tehtävä oli mielenkiintoinen ja hauska toteuttaa. Olisimme mielellämme palauttaneet videon DVD-muodossa sillä siihenkin nähtiin vaivaa.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Nyt muutama kuukausi videon tekemisen jälkeen tuntuu, että emme keskittyneet välttämättä kaikkein olennaisimpiin asioihin. Kuitenkin itse tilanteen esittely oli ihan selkeää. Seuraaviin videoihin voisi tarkemmin miettiä kuvakulmia ja ajoitusta ym.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tehtävää oli hauska tehdä ja lopputulos oli hieno ja viihdyttävä huolimatta siitä, kuinka nopeasti video kasattiin.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aihe ei ollut liian tarkasti määritetty, joten oli paljon vaihtoehtoja millaisen videon tekee.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Videon ”käsikirjoittaminen” ja toteuttaminen olivat mukava kokemus. Videotamme olisi voinut editoida, mutta nyt kiireen vuoksi se kuvattiin yhdellä otolla moneen kertaan.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tehtävä oli luova, ja videokuvausta olemme opinnoissamme käyttäneet yllättävän vähän. Täten tehtävä oli virkistävä.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tehtävänanto tuntui paikoin sekavalta, koska informaatiota tuli paljon, esimerkiksi kysymyksiä kuten, ”Mikä on paras opetusmenetelmä?” ”Innovatiivisin?”</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Oli mielenkiintoista tehdä videota ja uskon että siitä on hyötyä myös tulevaisuudessa.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Hauska ja innostava. Ehkä joku videokuvausten ja editoinnin kurssi?</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Video olisi voinut olla monipuolisempi ja paremmilla editointiohjelmilla tulos olisi voinut olla parempi, sillä käytimme Windows Moviemakeria, jolla emme pystyneet toteuttamaan muutamaa hyvää ideaa, jotka olisivat tehneet videosta paremman.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tehtävässä hyvää oli sen rentous, sekä vapaa tapa tuottaa materiaali. Ei ollut annettu tiukkaa linjaa, vaan tietyn aihealueen ympärillä sai toteuttaa tuotoksen, kuten itse parhaaksi näki.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Pidin kovasti siitä, että tehtävässä pääsi kuvaamaan ja editoimaan videota, aihe olisi voinut olla jännempikin..</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tehtävässä oli hyvää, että sai itse suunnitella kokonaan työn. Kehitysideoita ei oikein tule mieleen.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tehtävä oli mielenkiintoinen sen erilaisuuden vuoksi. Voittaa menen tullen perinteisen paperiraportoinnin. Eri aihe vaihtoehtoja olisi voinut olla valittavana.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Hyvää oli yhdessä tekemisen hauskuus videota kasatessa.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Itse tehtävän määrittelyyn jäi parantamisen varaa, säännöt muuttuivat useamman kerran.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mielenkiintoinen ja ajatuksia herättävä tehtävä</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Erilainen lähestymistapa motivoi tehtävän suorittamisessa.</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Virkistävää vaihtelua tällainen tehtävä, jossa saa tehdä hieman tavallisesta poikkeavaa työtä. Tehtävänanto vaihtui mielestämme aavistuksen siitä, mikä se oli kun kuulimme tehtävästä ensimmäisen kerran.</li> <li>• Tehtävä oli mielenkiintoinen ja erilainen. Se oli haastava, kun ei ollut aikaisempaa kokemusta, mutta voisin tehdä uuden videon myös myöhemmin.</li> <li>• Mukava tehdä uudella tavalla asioita ja aikaa olisi voinut uhrata enemmän</li> <li>• Hyvää tehtävässä oli se, että oman luovuuden käyttö oli suositeltavaa eikä yhtä oikeaa ratkaisua ollut.</li> <li>• Kilpailun säännöt olisivat voineet olla selkeämmät.</li> <li>• Itse en ollut ennen käyttänyt videon editointiohjelmaa. Nykypäivänä sen käyttö on hyvä osata. En keksi kehitettävää. Ohjeet ja tehtävän tavoite olivat simppelet ja hyvät.</li> <li>• Hyvää oli vapaamuotoisuus. En keksi kehitettävää.</li> <li>• Kun asian sai tehdä itse alusta loppuun käytännössä, niin tulokset jäivät mieleen paljon paremmin kuin jos ne olisi vain kerrottu tunnilla.</li> <li>• Kaikin puolin hyvä.</li> </ul>
---

Palautekyselyn mukaan osallistujilla ei ollut yhtään ( $n = 15/36$ ) tai ei paljonkaan aikaisempaa kokemusta (alle kolme kuvauskertaa,  $n = 18/36$ ) videoiden tekemisestä tai editoimisesta. Kuvausosaamista moni piti melko huonona ( $n = 12/36$ ) tai keskitasoisena ( $n = 16/36$ ), mutta editointiosaamista huonona ( $n = 17/36$ ). Mahdollisuutta osallistua videokilpailuun ja kartuttaa opintopisteitä sitä kautta pidettiin hyvänä. Tehtävänanto koettiin vapauttavaksi, koska aihe ei ollut liikaa rajattu ja luovuudelle annettiin tilaa. Videon teko koettiin virkistäväksi, hauskaksi, erilaiseksi ja hyväksi vaihteluksi. Osa palautetta antaneista koki lisäksi, että videointimahdollisuutta voisi käyttää opinnoissa enemmän. Hampaankoloonkin oli jotain jäänyt: Jos nyt saisin tehdä, niin käyttäisin enemmän aikaa kuvakulmien miettimiseen tai editointiin.

Mitä opittiin -osion vastauksissa esille nousivat ryhmänä toimimisen tärkeys, koska harvalla opiskelijalla kuitenkaan oli sekä kuvaus- että editointiosaamista. Todennäköisesti toisilta ryhmän jäseniltä opittiin kilpailun kuluessa taitoja tai sitten vaan ryhtymällä työhön ja opettelemalla siinä samalla. Kantapään kautta saatettiin havaita, että hyvin suunniteltu oli videotyössä enemmän kuin puoliksi tehty. Materiaalia saattoi tulla hyvinkin paljon ja se piti rajata muutamaa minuuttia. Ideointia pidettiin tärkeänä ja hauskana työvaiheena.

Ilmeisesti monellakaan opiskelijalla ei ole ollut opinnoissaan videotehtäviä, joten kokemuksena sellainen nähtiin opettavaisena ja niitä toivottiin lisää. Tehtävä oli monelle siis uusi ja erilainen kuin tyypillisesti koulussa oli totuttu. Mikä oli hyvää -osiossa vastauksissa esiintyivät eniten sanat luovuus, vapaus, mielenkiintoinen tehtävä ja hauskuus.



Kehitettävää -osion vastauksissa osa toivoi parempaa rajausta tehtävänannolle ja selviä ohjeita. Osa ei siis kokenut tehtävän vapautta ja rajaamattomuutta positii-visena. . Ehkä osan osallistujista oli vaikea päästä alkuun, kun mahdollisuuksia oli lähes rajattomasti. Kilpailun aikana päätimme muuttaa palautuspäivän takarajaa. Tämä oli palautteen mukaan selvästi jäänyt joitakin harmittamaan. Emme kuitenkaan osanneet kilpailua kehittäessä arvioida, miten opiskelijaryhmät ehtisivät osallistumaan kilpailuun. Alussa valittu lyhyt kuuden viikon osallistumisaika havaittiin kilpailun kuluessa liian lyhyeksi ja siitä syystä kilpailuaikaa pidennettiin. Luonnollisesti tuotoksensa lyhyessä ajassa tehneet ja sen jo palauttaneet kokivat tämän aikarajamuutoksen ikävänä. Takarajaa siirtämällä saimme kuitenkin yli puolet enemmän osallistujia mukaan.

Voidaan sanoa, että kokemus oli videokilpailun toteuttajille ja osallistujille opettavainen. Tämä oli ensimmäinen kerta sekä järjestäjille että monelle osallistujalle. Palautteesta oli pääteltävissä mukana olleille jääneen sellainen tunne, että seuraavalla kerralla osataan paremmin. Lisää vastaavaa vapaata, erilaista ja totutusta poikkeavaa toimintaa toivottiin.

## 7 YHTEENVETO JA LOPPUSANAT

Opiskelijat kokivat videon teon vaihtelevaksi ja jännittäväksi tavaksi esittää asioita. Kuvauskulmia, kuvausetäisyyttä, valaistusta, ääniä ynnä muuta vaihtelemalla voi luoda hyvinkin erilaisia tunnelmia. Editointiohjelmien käyttö on melko helppo oppia ensikertalaiseltakin, mikä antaa onnistumisen kokemuksia. Aikaa yleensä kuluu melko paljon, jotta kaikesta kuvatusta materiaalista sai esityskelpoisen. Editointi koettiin mukavaksi työksi, kun oman kuvamateriaalin näki vähitellen muodostavan tiiviin, ymmärrettävän ja ehkä hauskan kokonaisuuden. Opiskelija saavuttaa helposti editoidessa flow-tilan, jossa ajan kulua ei huomaa lainkaan, ja tuntien mittainen kuvausmateriaali on kuin huomaamatta puristettu muutamaan minuuttiin.

Itse videokuvausta käytetään vielä hyvin vähän opetuksessa tai oppimisen välineenä. Nykynuorista sanotaan, että he elävät kokeiluyhteiskunnassa ja ovat digisukupolvea tai elämyskukupolvea. Tällaiset opiskelijat kokevat videon teon hyvänä mahdollisuutena käyttää luovuuttaan ja perehtyä opiskeltavaan asiaan. Editoinnissa on omat niksinsä ja ohjelmista löytyy monia tehostemahdollisuuksia.

Kokemuksia videoinnista voisi kuvata vaikkapa tähän tapaan:

*Taitava editointi voi nostaa kuvamateriaalin aivan uusiin sfääreihin. Kaikes-  
sa tässä on taustalla jotain mystistä ja glamouria, Hollywoodia, Renny Har-  
linia ja Sylvester Stallonea. Kuvausryhmä, ”näyttelijät” ja editoijat voivat sa-  
maistua populaarikulttuurimme esikuviin. Se on kutkuttavaa. Ollaan teke-  
misissä suuren asian kanssa. Näyttämisen halu ja tunne siitä, että voi olla  
hetken kuuluisa saavat mahdollisuuden. Esityshetkellä ollaan lyhyt hetki par-  
rasvaloissa. Se taas tuntuu sopivan suomalaiselle opiskelijalle: voi nojata taak-  
sepäin, antaa filmin rullata eteenpäin, nauttia sivussa itse tehdystä luomuk-  
sesta ja maistella suurena hetkenä videon luomista tunnelmista. Lyhyt esitys-  
hetki pikakelaa kaikki vastoinkäymiset ja riemut, joita videon teon aikana on  
koettu. On koettu elämyksiä. Se on yleensä vaikuttava kokemus toteuttajille,  
toivottavasti esitys on sitä myös katsojille. Silloin on luotu elämyksiä.*

Videoiden arviointi on monelle uutta ja tätä taitoa tulisi kehittää. Opiskelijoiden konseptipapereille tekemät tai A4-arkeille tulostetut esseet, raportit, koevas-  
taukset ja erilaiset suunnitelmat ovat olleet opettajille tuttuja esitysmuotoja jo  
kymmenien vuosien ajan. Paperituotokset toimivat opiskelijan oman osaamisen  
esitysmuotoina. Ympäristöömme liittyvien kestävien arvojen lisääntyminen on  
kasvattanut kiinnostusta säästää paperia ja tämä ohjaa opettajiaakin siirtymään  
esimerkiksi sähköisiin harjoitustöiden palautuskanaviin. Harjoitustöiden arvi-

ointikriteerien toteutuminen on suhteellisen helppoa tarkastaa niin perinteiseltä kuin sähköiseltä paperilta. Videosityksen ja sen sisällön arvioiminen on erilaista. Videon katsominen arviointimielessä vaatii medialukutaitoa. Sen voidaan ajatella kehittyvän kuten perinteisen lukutaidonkin, jossa voidaan erotella eri vaiheita ja tasoja kuten mekaaninen, ymmärtävä ja kriittinen lukutaito. Lukemaan opitaan tässä järjestyksessä niin perinteisesti kuin audiovisuaalisestikin. (Nevala & Kiesiläinen, 2011). Tähän opettajat tarvitsevat siis harjaantumista ja koulutusta, koska monikaan ei ole liikkuvan kuvan arviointiin vielä tottunut.

Työelämän ja sen osaamistarpeiden muuttuminen vaatii myös opetusmenetelmien muuttumista, tai aktiivisemmin ajateltuna muuttamista. Ammattikorkeakoulun innovaatiopedagogiikka tukee tätä työelämän muutosta. Uusiutuminen voi tapahtua uusia asioita kokeilemalla ja niitä vanhoihin toimintamalleihin sovitamalla, iteroimalla. Työelämän muutokset, kilpailun koveneminen ja resurssien leikkaukset tuovat opettajille paineita kehittää opetustaan. Opetuksen tulisi olla mieluiten aikaansa edellä. Totuus lienee tällä hetkellä se, että Suomessa on kova kiire kehittää uusia menetelmiä ja ottaa niitä käyttöön kansainvälisen kilpailukykymme säilyttämiseksi. Uudet menetelmät tuovat usein mielenkiintoa opetukseen, mikäli niiden käyttöönottoon vain on intoa, osaamista ja resursseja.

Digitaalisuus on osa tätä päivää ja tulevaisuutta. Korkeakoulun penkillä nyt oleva Y-sukupolvi on tottunut elektroniikkalaitteisiin ja sukupolvea kutsutaankin diginatiiveiksi, sillä he ovat kasvaneet maailmassa, jossa tietotekniikka on itsestäänselvyys. Opiskelussa heille tulisi olla tarjolla enemmän digitaalisuuteen liittyviä harjoitteita kuten juuri videoiden tekoa. Opettajille tämä saattaa olla haaste, sillä digitaalisuus luo usein epävarmuutta ja pelkoa: Riittääkö oma asiantuntijuus, toimiiko tekniikka tai mitä opiskelijat ajattelevat opintojakson toteutuksesta, kun opettaja ei itse osakaan laitteiden tai ohjelmien käyttöä? Tässä toisaalta tulee esiin mahdollisuus opettajankin kehittyä opiskelijoita seuraamalla. Ammattikorkeakouluopetuksen yksi tarkoitushan on että niin opettajat, opiskelijat kuin työelämä kehittyvät yhdessä. Tällaisissa tilanteissa se toteutuu.

Parhaimmillaan mediakasvatus voi tarjota mahdollisuuksia sellaisiin työtapoihin ja -menetelmiin, joita perinteisessä opettajajohtoisessa opetuksessa on ollut vaikea toteuttaa (Suoranta & Ylä-Kotola, 2000). Konstruktivisuus, aktiivisuus ja yhteistoiminnallisuus saattavat olla haasteita, joissa kamerakynä-ajattelun ominaispiirteistä voi olla apua. Nykykäsityksen mukaan oppiminen on aktiivista toimintaa, jossa opiskelija itse rakentaa omaa tiedollista ja taidollista varastoaan. Tämä edellyttää opetukselta menetelmiä, jotka ruokkivat ja palvelevat opiskelijan luontaista uteliaisuutta. Oppimisympäristön tulisi olla monipuolinen ja motivoiva. Kamerakynä-ajattelussa työskentely on juuri aktiivista ja konstruktivistista. Videokuvaaminen on lisäksi ongelmakeskeistä ja tavoitteellista. Tehtävien työprosessi on monivaiheinen: samaa aihetta lähestytään monesta eri näkökulmasta. Tehtävissä videokamera pakottaa pois kirjatiedon ääreltä ulos todellisuuden ja parhaimmillaan rakentaa näiden ulottuvuuksien välille uusia yhteyksiä. Mediavälineiden kanssa työskennellessä on tosin arkikokemuksen mukaan vaa-

rana, että opiskelijat innostuvat itse välineestä enemmän kuin käsiteltävästä aiheesta. Jotta videokamera siis kytkeytyisi hyödylliseksi osaksi opetusta, kuvaamisella on oltava selkeä päämäärä. Miten ja miksi työskennellään? Mihin opiskelijoiden huomion pitäisi kohdistua? (Nevala & Kiesiläinen, 2011.)

Opiskelijoita voisi kannustaa videon käyttöön vaikka järjestämällä juuri videokilpailuja, sallimalla videoraporttien teko tai käyttämällä videota oman osaamisen esittelyyn. Tulevaisuuden korkeakoulun tulee kannustaa luovuuteen, sillä työelämä tarvitsee luovia osaajia. Videon teko on luovaa työtä ja videoiden teossa on varmasti mahdollisuuksia oppimismielessä, minkä ViPeda-hanke omalta osaltaan osoitti.

Opettajia tulisi rohkaista ja kannustaa videoiden käyttöön. Pedagoginen vapaus on myös kahle: vapaus toteuttaa opettajan itse hallitsemia opetustuokioita ei aja kokeilemaan uutta ja osittain vierasta tapaa lähestyä opiskeltavaa asiaa. Videon käyttömahdollisuuksia opetuksessa ja oppimisessa ei ole myöskään ymmärretty. Nykytilanne johtunee siitä, että asia ei ole tarpeeksi paljon esillä, vaikka uusia opetusmenetelmiä ollaankin paljon lanseeraamassa. Opettaja-lehdessä 43/2012 (Sintonen, 2012) todettiin mediakasvatuksesta: ”Opettajan pitää miettiä videon pedagogisia mahdollisuuksia. Nykyään siinä ollaan liian varovaisia”.

Kännykkäkameroiden myötä videokuvaamisesta on tullut osa tavallisten ihmisten arkea ja siten myös osa tapaamme hahmottaa maailmaa. Videokuvan tuottaminen on luonteva, kirjoittamiseen verrattava kansalaistaito, joka tulisi oppia jo koulussa. (Nevala & Kiesiläinen, 2011.) Näin jo osittain onkin, sillä muutamissa alakouluissa on ekaluokkalaisille hankittu tablettitietokoneet, joilla harjoitellaan muun muassa videokuvausta. Kouluun aloittelevat tulevaisuuden toivomme käyttävät kännykkäkameraa – usein tuntuu – enemmän ja mieluummin kuin pelkkää kynää. Alle kouluikäiset lapsetkin kuvaavat vanhempien kännykkäkameralla (tai omallaan) ympäröivää maailmaa. Kamerakynä on siis varsinkin nuorten tapa hahmottaa maailmaa. Opetammeko heille korkeakouluissa kynän käyttöä ja jätämme videokuvauksen kokonaan sivuun, koska olemme itse niin aikoinaan oppineet?

Lapsen kasvattamiseen tarvitaan koko kylä, tavattiin ennen sanoa. Yksi kylän rakennuksista – koulu – ei kuitenkaan ole kehittynyt enää muun kylän tahdissa. Epämuodollinen oppiminen on haastanut muodollisen opetuksen, mutta valitettavasti vain harvat koulut ja oppilaitokset ovat ilmiön tiedostaneet. (Hakkarainen & Kumpulainen, 2011.)

Ennustan videoiden teon ja editoimisen lisääntyvän opetuskäytössä, sillä tulevat sukupolvet viimeistään muuttavat asian, jos emme itse siihen pysty. Videon teko prosessina on kuin oppiminen: hauskaa, mutta työlästä!

# LÄHTEET

Boon, E. & Moes, S. (2006). Search no longer for the right videomaterial. Teoksessa M. Cuttle (toim.), DIVERSE 2006 Conference handbook – Developing innovative video resources for students everywhere [Summaries]. Glasgow: Glasgow Caledonian University, 22.

Hakkarainen, P. (2007). Promoting meaningful learning through the integrated use of digital videos. Doctoral dissertation, University of Lapland. Acta Universitatis Lappeensis 121. University of Lapland, Faculty of Education.

Hakkarainen, P. (2008). Videotuottamisen pedagogista mallia rakentamassa design-perustaisen tutkimuksen avulla. Teoksessa J. Viteli & S. Kaupinmäki (toim.), Tuovi 6: Interaktiivinen tekniikka koulutuksessa 2008 -konferenssin tutkijatapaamisen artikkelit. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 19. Tampere, Finland: Tampere University Press, 22–31.

Hakkarainen, P. & Kumpulainen, K. (toim.) (2011). Liikkuva kuva: muuttuva opetus ja oppiminen. Lapin yliopisto, kasvatustieteiden tiedekunta ja Jyväskylän yliopisto, Kokkolan yliopistokeskus Chydenius.

Hakkarainen, P. & Poikela, S. (2011). Liikkuva kuva sytyttää ongelmaperustaisessa oppimisessä. Teoksessa Hakkarainen, P. & Kumpulainen, K. (toim.) (2011). Liikkuva kuva: muuttuva opetus ja oppiminen. Lapin yliopisto, kasvatustieteiden tiedekunta ja Jyväskylän yliopisto, Kokkolan yliopistokeskus Chydenius, 169–188.

Helke, S. (2006). Nanookin jälki. Tyyli ja metodi dokumentaarisen ja fiktiivisen elokuvan rajalla. Taide-teollisen korkeakoulun julkaisusarja A 65. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Jonassen, D. H. (2000). Computers as mindtools for schools. Engaging critical thinking. New Jersey: Prentice-Hall.

Jonassen, D. H., Howland, J., Moore, J. & Marra, M. (2003). Learning to solve problems with technology. A constructivist perspective (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.

Kairisto-Mertanen, K., Kanerva-Lehto, H. & Penttilä, T. (toim.) (2009). Kohti innovaatiopedagogiikkaa. Uusi lähestymistapa ammattikorkeakoulujen opetukseen ja oppimiseen. Turun ammattikorkeakoulun raportteja 92. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Kumpulainen, K., Krokfors, L., Lipponen, L., Tissari, V., Hilppö, J. & Rajala, A. (2010). Oppimisen sil-  
lat. Kohti osallistavia oppimisympäristöjä. CICERO Learning. Helsinki: Yliopistopaino.

Mayer, R. E. (2005). Introduction to multimedia learning. Teoksessa R. E. Mayer (toim.), The Cambridge handbook of multimedia learning. New York: Cambridge University Press, 1–16.

Nevala, T., & Kiesiläinen, I. (2011). Kamerakynän pedagogiikka. Teoksessa Hakkarainen, P. & Kumpu-  
lainen, K. (toim.) (2011). Liikkuva kuva: Muuttuva opetus ja oppiminen. Lapin yliopisto, kasvatustietei-  
den tiedekunta ja Jyväskylän yliopisto, Kokkolan yliopistokeskus Chydenius, 23–35.

Palmgren-Neuvonen, L., Kumpulainen, K. & Vehkaperä, A. (2011). Oppimisen taitoja liikkuvalla kuvalla – teknologioiden innovatiivista yhdistelyä äidinkielen opetuksessa. Teoksessa Kankaanranta M. (toim.), Opetusteknologia koulun arjessa. Jyväskylän yliopisto, Koulutuksen tutkimuslaitos, 189–207.

Schuck, S. & Kearney, M. (2004). Students in the director's seat – Teaching and learning across the school curriculum with student-generated video. Sydney: Faculty of Education, University of Technology.

Shewbridge, W. & Berge, Z. L. (2004). The role of theory and technology in learning video production: The challenge of change. *International Journal on E-Learning. Corporate, Government, Healthcare, & Higher Education*, 3(1), 31–39.

Sintonen, S. (2012). Mediamyrskyn silmässä. Opettaja-lehdessä Rutonen, M. (toim.) (2012). Opettaja 43/2012, 14–18.

Suoranta, J. & Ylä-Kotola, M. (2000). Mediakasvatus simulaatiokulttuurissa. Vantaa: WSOY.  
Tarkovski, A. (1989). Vangittu aika. Jyväskylä: Love-kirjat.

West, R. E. & Graham, C. R. (2005). Five powerful ways technology can enhance teaching and learning in higher education. *Educational Technology*, May–June 2005, 20–27.