

Opinnäytetyö (AMK)

Esittävä taide/ Musiikki

2021

Emilia Piipponen

HELPPIJELPPI PIKKUPIANISTIEN OPETUKSEEN

– kokoelma oppimisleikkejä, -leikkejä sekä muita
opetuskeinoja pianonsoitonopetuksen tueksi

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Esittävä taide/ Musiikki

2021 | 55 sivua

Emilia Piipponen

HELPPIJELPPI PIKKUPIANISTIEN OPETUKSEEN

– kokoelma oppimislejjiä, -leikkejiä sekä muita opetuskeinoja pianonsoiton opetuksen tueksi

Tämän kirjallisen opinnäytetyön ensisijainen tarkoitus oli koostaa kirjoittajaa varten oppimislejjiä ja -leikkejiä ynnä muita opetuskeinoja käytettäväksi pianonsoitonopetuksen tukena. Tavoitteena oli koota vähintään kymmenen pelin tai leikin laajuinen varasto.

Peli- ja leikkivaraston koostamista varten haastateltiin yhdeksää Turun seudun ja Vantaan pianonsoiton- tai musiikin hahmottamisen opettajaa. Haastattelutulosten lisäksi opinnäytetyössä tarkasteltiin lyhyesti leikkien ja pelien merkitystä lapselle: Leikit ja pelit ovat lapselle luontaista toimintaa, ja niiden käyttö opetuksessa voi edistää lapsen oppimista. Opinnäytetyössä sivuttiin myös leikkien ja pelien käyttöä soitonopetuksessa.

Haastattelujen myötä opinnäytetyöhön kertyi peräti 60 erilaista peliä, leikkiä sekä muuta opetuskeinoja. Suuri osa näistä työkaluista on suunnattu pienten pianistien opettamiseen. Niiden lisäksi opinnäytetyö sisältää materiaalia myös isompien oppilaiden ja jopa ammattiopiskelijoiden opetuksessa käytettäväksi.

Opinnäytetyön tavoite toteutui yli odotusten. Kirjoittaja sai käyttöönsä monipuolisen työkaluvaraston pianonsoitonopetusta varten. Lähdekirjallisuus ja haastattelut innostivat kirjoittajaa leikkisyyden ja hassuttelun lisäämiseen opetuksessa. Lisäksi ne inspiroivat kehittämään lisää uusia pelejä.

ASIASANAT:

Piano, pedagogiikka, alkuopetus, soitonopetus, leikkisyyden lisääminen.

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Performing Arts/ Music

2021 | 55 pages

Emilia Piipponen

FIRST AID KIT FOR PLAYFUL PIANO TEACHING

– a collection of educational games and playful teaching methods to support piano teaching

The primary purpose of this thesis was to collect educational games and playful teaching methods for the writer. The games and the methods were supposed to support piano teaching. The target of the thesis was to collect at least ten educational games or playful teaching methods.

To collect the games and teaching methods, nine teachers from Vantaa and Turku area were interviewed. The interviewees were either piano teachers or music theory teachers. In addition to the interview results, the thesis covered briefly the significance of play and games for a child. Also the use of the games and methods in instrument teaching was considered.

As a result of the interviews, up to 60 different games and other teaching methods were collected for the thesis. A major part of these games and methods are intended to be used when teaching young pupils. On top of those, the thesis contains pedagogical material for teaching advanced pupils and even students who study piano for profession.

The thesis project was a success. The writer got a wide range of games and teaching methods for piano teaching. The background literature and the interviews inspired the writer to increase the joyful atmosphere and the amount of playfulness on her piano teaching. They also inspired the writer to develop educational games of her own.

KEYWORDS:

Piano, pedagogy, beginning learning, gamification, music pedagogy.

SISÄLTÖ

1 MUUTAMA SANA OPINNÄYTETYÖSTÄ	1
1.1 Aiheen taustaa	1
1.2 Opinnäytetyön tarkoitus	1
2 PELEISTÄ JA LEIKEISTÄ	3
2.1 Leikin merkityksestä lapselle ja leikillisyyden hyödyntämisestä opetuksessa	3
2.2 Pelien ja leikkien käyttö opetuksessa	4
3 OPETTAJIEN HAASTATTELU	6
4 OPINNÄYTETYÖSSÄ KERÄTTYJÄ LEIKKEJÄ, PELEJÄ SEKÄ MUITA OPETUSKEINOJA	7
4.1 Esiteltävistä opetuskeinoista	7
4.2 Musiikkiaakkoskortit	7
4.3 Nuottikortit	10
4.4 Rytmi	12
4.5 Improvisaatio	15
4.6 Asteikot	21
4.7 Toisto	24
4.8 Laajempia pelejä	28
4.9 Sovelluksia	33
4.10 Sekalaisia pelejä	36
4.11 Muutamia lisävinkkejä opettamiseen	45
4.12 Haastattelukysymyksien 2 ja 3 tuloksia	46
5 AJATUKSIANI OPINNÄYTETYÖPROSESSIN LOPPUVAIHEESSA	48
LÄHTEET	50

1 MUUTAMA SANA OPINNÄYTETYÖSTÄ

1.1 Aiheen taustaa

Pelien ja leikkien hyödyntäminen opetuksessa on kiehtova maailma, ja olen halunnut tutustua siihen enemmän opiskeluaikani alkuvuosista saakka. Opinnäytetyö osoittautui tähän erittäin sopivaksi väyläksi.

En muista tarkalleen, milloin kiinnostuin oppimispeleistä ja -leikeistä ensimmäisen kerran. Sen sijaan muistan elävästi, että opetusurani alkuvaiheessa viisivuotias oppilaani sai kiinnostukseni heräämään. Oppilas oli vilkas ja häntä oli vaikeaa saada motivoitukseksi pianon ääreen, sillä pianonsoitto ei kiinnostanut häntä lainkaan. Innostaakseni häntä pianonsoittoon rupesin etsimään ja kehittelemään erilaisia pelejä ja leikkejä. Ensimmäiset tulivat värilliset sävellyskortit. Niitä seurasivat rytmikortit, muistipeli sekä eläinimitaatiot pianosta. Näillä oppilaan saikin hetkeksi houkutelua pianon ääreen, ja sävellyspelistä hän suorastaan piti. Soittamisen lomassa leikimme piilosta, väritystä ja jumppasimme. Joskus oppilas esitteli taskujensa aarteita, kuten kadulta löytämänsä etanaa.

Kyseinen viisivuotias ei koskaan innostunut pianonsoitosta, mutta minulle opetuskokemus oli arvokas. Kiinnostukseni oppimispelejä ja -leikkejä kohtaan sai voimakkaan sysäyksen. Vuosien saatossa erilaiset oppilaat ja inspiroivat pianonsoiton opetustuntien kuuntelut seurasivat toistaan, ja ajatukseni pelien käytöstä opetuksessa jalostui nykyiseen muotoonsa: haluaisin osata lisää sellaisia pelejä ja leikkejä, jotka ovat oppilaasta mielekkäitä ja sen lisäksi vaikuttavat hänen oppimiseensa myönteisesti. Koska pianotuntien aika on rajallinen, en haluaisi käyttää sitä asioihin, joita oppilas voi tehdä myös arkielämässään.

Näiden ajatusten pohjalta päädyin tekemään aiheesta opinnäytetyöni. Halusin tutkia aihetta lisää ja koota itselleni pienen varaston pelejä ja leikkejä erilaisiin tilanteisiin varten.

1.2 Opinnäytetyön tarkoitus

Opinnäytetyöni ensisijainen tarkoitus oli kartuttaa peli- ja leikkivarastoani pianonsoitonoppilaiden opetukseen. Tavoitteenani oli kerätä haastattelujen avulla

vähintään kymmenen erilaista pedagogista peliä, leikkiä tai muuta leikillistä/pelillistä opetuskeinoa. Pidin opinnäytetyöni painopisteen pikkupianistien eli 5–8-vuotiaiden oppilaiden oppimisleikkien, -leikkeissä ja leikillisissä opetuskeinoissa. Näiden lisäksi hyväksyin mukaan haastatteluissa löytyneet, varttuneemmille oppilaille suunnatut oppimisleikit ja opetuskeinot. Pidin perusteltuna hyväksyä mukaan myös ei-leikillisiä opetuskeinoja, sillä ne liittyivät mielestäni läheisesti aiheeseen ja hyödyttivät opetustani.

Haastattelujen tuloksena peli- ja leikkivarastooni kertyi 60 peliä, leikkiä ja erilaista opetuskeinoa alle kouluikäisestä ammattiopiskelijaan.

Opinnäytetyön ei ollut tarkoitus syventyä perustelemaan kovin perinpohjaisesti, minkä takia pelejä ja leikkejä on yleisesti ottaen perusteltua käyttää opetuksessa. Sivusin aihetta lyhyesti, minkä jälkeen keskityin opinnäytetyöprosessin aikana löytyneisiin peleihin, leikkeihin ja muihin opetuskeinoihin.

2 PELEISTÄ JA LEIKEISTÄ

2.1 Leikin merkityksestä lapselle ja leikillisyyden hyödyntämisestä opetuksessa

Tuija Ojanen ym. (2011) tähdentävät, että lapselle leikki on luontainen tapa toimia. Omaehtoinen leikki muodostaa merkittävän osan lapsen päivän sisällöstä, ja lapsi leikkii aina, kun hänellä on siihen mahdollisuus. Leikki tuottaa lapselle iloa ja nautintoa ja vie hänet mukanaan tuottaen niin kutsutun flow-kokemuksen. Ojanen ym. huomauttavat, että lapsilähtöinen kasvattaja huomioi eritoten leikin juuri siksi, että se on lapsen oma-aloitteista ja aktiivista toimintaa. Alle kouluikäisellä lapsella leikki on hallitseva toiminto. (Ojanen ym. 2011, 200–201, 208). Lapsella on leikkiin sisäinen motivaatio, eikä hän tarvitse siihen ulkoista palkitsemista (Hintikka ym. 2004, 56; Ojanen ym. 2011, 200; Helkama ym. 2020, 64).

Omaehtoisen leikin merkitys lapselle on valtava. Ojanen ym. lisäksi leikistä ja sen vaikutuksista puhuvat muun muassa Maija Hintikka, Aili Helenius ja Leena Vähänen (2004) kirjassaan *Leikistä totta – omaehtoisen leikin merkitys* sekä Timo Jantunen, Susanna Suutarla ja Niina Heino (2019) kirjassaan *Leikin taikaa -miksi leikki on niin tärkeää*. Leikin merkitystä ei pidä vähätellä (Ojanen ym. 2011, 201). Tuottamiensa ilon ja nautinnon tunteiden lisäksi leikki vaikuttaa muun muassa lapsen motoriseen, kognitiiviseen ja sosiaaliseen kehitykseen sekä lapsen persoonallisuuden kehitykseen (Ojanen ym. 2011, 200–208). Leikissä lapsi voi kyetä asioihin, joihin hän oikeassa elämässä ei vielä pystyisi (mm. Hintikka ym. 2004, 45; Ojanen ym. 2011, 204). Lapsi esimerkiksi muistaa ostoslistan tuotteet paremmin leikissä kuin tavalliselta sanalistalta (Ojanen ym. 2011, 201; Helkama ym. 2020, 73).

Lapsi alkaa nauttia sääntöleikeistä ja -peleistä 5–6-vuotiaasta lähtien (mm. Ojanen ym. 2011, 206; Lindeberg-Piironen & Ruokonen ym. 2017, 77–78). Pelit ja leikit kulkevat usein käsi kädessä ja jopa limittäin, ja niitä voi olla vaikea erottaa toisistaan. Lisäksi peliin voi sisältyä leikkiä, ja leikki voi sisältää pelejä, jotka puolestaan voivat jälleen sisältää leikkiä. (Kangas 2014, 74).

Lapsen luontaista suhdetta leikkiin ja peleihin on mahdollista hyödyntää myös opetustarkoituksessa. Ojanen ym. kertovat, että didaktiset leikit eli oppimistarkoituksia varten kehitellyt leikit antavat lapsille oppimismahdollisuuksia lasta kiinnostavalla ja motivoivalla tavalla (Ojanen ym. 2011, 207). Leikit, pelit, leikillisuus ja pelillisuus ovat

päässeet myös uudistuneeseen Perusopetuksen opetussuunnitelmaan, jossa niistä puhutaan monessa yhteydessä yhtenä opetuksen työkaluna (POPS 2014, mm. 21, 27, 30, 31, 98, 99, 100, 156).

2.2 Pelien ja leikkien käyttö opetuksessa

Ensisijainen tavoitteeni opettajana on saada oppilaani toden teolla nauttimaan musiikista ja kokemaan soittamisen riemua. Pianopedagogi Meri Louhoksen näkemys "Kun oppii, niin tykkää" on mielestäni hieno. Pianonsoitonopettajana haluan pyrkiä edesauttamaan oppilaideni oppimista kaikin tavoin, jotta he nauttivat soittamisesta entistä enemmän. Uskon, että oppiessaan he pääsevät yhä syvemmälle musiikin ihanaan maailmaan ja pystyvät päästämään luovuutensa valloilleen.

Oppilaan motivaatio ja oppiminen on monen tekijän summa, enkä opettajana voi mitenkään vaikuttaa jokaiseen tekijään. Sen sijaan pyrin vaikuttamaan niihin, joihin voin: omaan opettajuuteeni sekä pitämieni pianotuntien sisältöön ja ilmapiiriin. Tässä kohtaa kuvaan astuvat mukaan myös oppimispelit ja -leikit.

Pelillisuus ja leikkisyys opetuksessa muodostavat väylän iloiseen ja hassuttelevaan oppimisympäristöön. Leikin elementti voi tehdä opetettavia asioita ymmärrettävämmiksi ja helpommin lähestyttäviksi. Vaikean asian opetteleminen leikin varjolla voi edesauttaa oppimista ja madaltaa uskaltamisen kynnyksiä, sillä leikissä epäonnistumisella ei ole väliä. Pelien ja leikkien avulla on lisäksi mahdollista jaksottaa oppituntia ja vaikuttaa oppilaan keskittymiseen positiivisesti. Pitkän keskittymisjakson voi katkaista pelillä tai leikillä. Parin minuutin pelin jälkeen jaksaa taas syventyä uuden oppimiseen. Tunnin lopussa palkinnonomaisesti pelattava peli voi motivoida: "Tehdään vielä tää juttu, ja pelataan lopputunnista impropelejä!"

Soittotunnin kesto on rajallinen, ja tunteja on verrattain harvoin. Tästä syystä soitonopetuksessa käytettävät pelit ja leikit eivät saa muodostua huomion keskipisteeksi, vaan päähuomion on pysyttävä soittamisessa ja musisoinnissa. Mielestäni opetuksessa käytettävien pelien ja leikkien tulisi jollain tavalla hyödyttää oppimista. Myös motivointiin, keskittymisen palauttamiseen tai hupailuun käytettävät pelit ovat soittotunnilla parhaimmillaan silloin, kun niissä on mukana oppimisen elementtejä. Esimerkiksi

muistipeli voi koostua musiikkisymboleista. Näin pelatessa oppilas tutustuu ikään kuin salaa musiikillisiin asioihin, vaikka peliä käytettäisiinkin palkinnonomaisesti.

Jokainen oppilas on yksilö. Sellaisena haluan jokaisen oppilaani kohdata. Samoin kuin oppimistavat ja edistymisen tahti ovat jokaisella erilaisia, myös suhtautuminen peleihin ja leikkeihin voi vaihdella. Oppilaan ainutlaatuisuutta tulee mielestäni kunnioittaa. Jos joku ei halua leikkiä juuri soittotunnilla vaan tekee sitä mieluummin muualla, opettajana minun tulee kunnioittaa sitä.

Mielestäni pelillisuus ja leikillisuus ovat mahdollisuuksia, joilla voi rikastaa soitonopetusta. Pelit ja leikit avaavat tien lapsen mielikuvituksen ja leikin täyttämään maailmaan. Soittotunnilla pelit ja leikit voivat avata uusia ulottuvuuksia ja tuoda mukanaan paljon hienoja asioita. Musiikin ja soittamisen on kuitenkin pysyttävä pääasiana.

3 OPETTAJIEN HAASTATTELU

Haastattelukysymyksiä laatiessani minun oli pidettävä mielessä, että sopivimmat haastateltavat olivat päätoimisia pianonsoiton- tai musiikin hahmottamisen opettajia, joilla oli kaikilla ns. tavanomaisen opetustyönsä lisäksi myös muita pedagogisia tai musiikillisia projekteja työn alla. Haastattelijana minun oli siten otettava huomioon heidän kiireiset aikataulunsa sekä kysymysten laatimisessa että itse haastattelutuokion pituudessa. Halusin tehdä haastatteluista mahdollisimman mielekästä haastateltaville, jotta heillä olisi pienempi kynnys osallistua.

Näiden ollen päädyin pitämään haastattelukysymykset alle viidessä. Alustava pääkysymys oli, millaisia pelejä, leikkejä tai leikinomaisia motivointikeinoja opettaja käyttää opetuksessaan. Rajasin kerrottavien pelien määrän yhdestä viiteen kappaleeseen, ettei kenellekään opettajalle tulisi mietittäväksi liian montaa peliä tai leikkiä. Halutessaan pelejä sai kertoa myös enemmän.

Edellä mainittujen mietteiden pohjalta haastattelukysymykset hioutuivat seuraavanlaisiksi:

1. Kerro 1–5 pedagogista peliä, leikkiä tai muuta leikinomaista opetuskeinoa, joita käytät opetuksessasi.
2. Miten/mistä olet pelisi löytänyt tai keksinyt?
3. Millaisissa tilanteissa pelien käyttäminen on hyödyllistä?

Haastattelin opinnäytetyötäni varten yhdeksää Turun seudun ja Vantaan pianonsoitonopettajaa tai musiikin perusteiden opettajaa. Haastattelut onnistuivat kaikilta osin yli odotusten, ja sain kokoon laajan ja monipuolisen valikoiman eri-ikäisille soveltuvia pelejä, leikkejä sekä leikillisiä ja ei-leikillisiä opetuskeinoja.

4 OPINNÄYTETYÖSSÄ KERÄTTYJÄ LEIKKEJÄ, PELEJÄ SEKÄ MUITA OPETUSKEINOJA

4.1 Esiteltävistä opetuskeinoista

Seuraavan luvun lista sisältää haastattelujen koko annin. Järjestelin pelit, leikit ja opetuskeinot kategorioittain opittavan asian tai välineen (esim. nuottikortit) mukaan hahmottamisen helpottamiseksi. Sen sijaan en eritellyt, mitkä opetuskeinoista ovat leikkilisiä ja mitkä eivät, sillä se selviää asiayhteydestä. Luettelo sisältää muutaman pelin myös haastattelujen ulkopuolelta.

Luettelon opetuskeinojen ikähaitari on alle kouluikäisestä ammattiopiskelijaan. Jätin tässäkin lukijan oman harkinnan varaan, millaisissa tilanteissa ja minkä ikäisille pelejä voi käyttää.

Kursiivilla kirjoitetut, lainausmerkkien sisältämät puheenvuorot ovat suoria lainauksia opettajien haastatteluista. Ilman kursiivia kirjoitetut, lainausmerkkien sisältämät puheenvuorot ovat joko kirjoittamiani referointeja opettajahaastatteluista tai omia kirjoituksiani pelin havainnollistamiseksi (esim. Nuottiharakan ja 13 Clues -pelin puheenvuorot). Jälkimmäiset koskevat vain sellaisia pelejä, joita olen itse pelannut.

4.2 Musiikkiaakkoskortit

Nuottiharakka

Nuottiharakka on kirjainten opetteluleikki kaikkein pienimmille oppilaille. Nuottiharakkaa voi leikkiä kaikilla kirjainkorteilla tai jopa kolmella kortilla. Kirjaimiin tutustutaan hieman ennen leikkimistä, että leikki sujuu.

Pelin kulku: Vähintään kolme isoa nuottikorttia asetetaan kuvapuoli ylöspäin tasolle. Oppilas laittaa silmät kiinni. Sillä välin ”harakka” käy varastamassa korteista yhden. Avattuaan silmänsä oppilaan pitää tunnistaa puuttuva kortti. Opettaja johdattelee tarvittaessa. Sitten on opettajan vuoro laittaa silmät kiinni, ja oppilas leikkii harakkaa. Opettaja voi omalla arvausvuorollaan pohtia ääneen: ”D taitaa olla paikalla, ja tuo näyttää

E:Itä. Siispä C puuttuu.” Harakkaa leikitään muutama kierros. Kun vanhat kortit alkavat olla tuttuja, peliin voi ottaa niitä lisää. Yhden kortin sijaan harakka voi varastaa myös useamman. Peli on usein pikkuoppilaista hauska, varsinkin kun opettaja eläytyy rooliinsa ja taivastelee asianmukaisesti harakan touhuja.

Nuottiharakka on peräisin eräästä didaktiikkaseminaarista, jossa opettaja opetti näytösluontoisesti alle kouluikäistä oppilasta. (E. Kytömäki, henkilökohtainen tiedonanto 2017).

Nuotit nurin

Musiikkiaakkoset on laitettu jonoon C:stä H:hon kuvapuoli ylöspäin. Oppilas laittaa silmät kiinni. Sillä välin opettaja kääntää yhden tai useamman kortin kuvapuoli alaspäin. Oppilaan avattua silmänsä hänen tehtävänään on tunnistaa, mikä tai mitkä aakkosista on käännetty nurin.

Sekoittuneet aakkoset

Musiikkiaakkoset on jälleen laitettu jonoon C:stä H:hon kuvapuoli ylöspäin. Oppilas laittaa silmät kiinni. Sillä välin opettaja vaihtaa muutaman kortin paikkaa tai sekoittaa kortit parhaaksi katsomallaan tavalla. Oppilaan tehtävä on laittaa kortit oikeaan järjestykseen.

Nuottikoululeikki

Nuottikoululeikki on hupaileva leikki musiikkiaakkosten tunnistamiseen ja soittamiseen. Opettaja aloittaa leikin aivan yllättäen juontamalla: ”Ja nyt meillä alkaa Viivin nuottikoulu.”

Oppilaan pitää soittaa tunnusmusiikki, jonka hän improvisoi opettajan kanssa yhdessä. Opettaja voi soittaa esimerkiksi humppakomppia I-IV-V-I -tyyppisesti, ja oppilas improvisoi kompin päälle valkoisilla koskettimilla.

Kun tunnusmusiikki on soitettu, alkaa nopeuskilpailu, jota opettaja juontaa jatkuvasti urheiluselostajan tapaan (tästä lisää myöhemmin). Ajastin on asetettu minuuttiin. Opettaja laittaa musiikkiaakkoskortteja nuottitelineelle nopeaan tahtiin, ja oppilaan on

tunnistettava ja soitettava ne mahdollisimman nopeasti. Lopuksi katsotaan, mikä oli ennätys. Kun nopeuskilpailu on ohi, opettaja aloittaa jälleen tunnusmusiikin säestämisen. Yhteensä nuottikoululeikki tunnusmusiikkineen kaikkineen kestää muutaman minuutin.

Nuottikoululeikin hauskuus on alati juontavassa opettajassa: *"Jaa-a, hän miettii. Ei osunut aivan oikeaan. Ja seuraavaksi... ja hän löytää h:n, loistavaa! Ja täältä tulee seuraava! Voi voi, hän pohtii kovasti mutta aivot eivät nyt raksuta. Löytääkö hän....? Nyt hän osui aivan viereen! Ja nyt hän.... ja NYT hän saavutti sen! Ja saako hän ennätysten? Hän parantaa ennätystä!!!"*

Leikin ideana on reaktiokyvyn nopeuttaminen. Urheiluselostaja kannustaa nopeuteen kommentteillaan. Haastateltavani oppilaista leikki on ollut todella hauskaa.

Haastateltavani kertoi käyttävänsä nuottikoululeikkiä ns. villinä korttina soittotunnilla esimerkiksi tilanteissa, joissa oppilaan ajatus alkaa harhailla tai keskittyminen herpaantua. Silloin opettaja saattaa yhtäkkiä aloittaa nuottikoululeikin. Leikin päätteeksi palataan siihen, mitä oltiin tekemässä (*"..ai niin mihis kohtaa me sitä kappaletta jäätiinkään.."*), ja oppilaan keskittyminen on usein helpompaa. Nuottikoululeikkiä voi leikkiä musiikkiaakkosten sijaan myös nuottikorteilla.

Nopeustunnistus

Nopeustunnistuksen tarkoitus on samankaltainen kuin nuottikoululeikissä.

Opettaja valitsee musiikkiaakkospakasta kymmenen korttia ja laittaa sekuntikellon päälle. Oppilaan tehtävä on tunnistaa ja soittaa nuotit mahdollisimman nopeasti. Lopuksi voidaan katsoa, mikä aika kellosta tuli. Mikäli sekuntikellon lukemat kirjataan ylös läksyvihkoon, oppilas voi seurata kehittymistään.

4.3 Nuottikortit

Sävellyspeli

Sävellyspelistä monella haastateltavalla oli oma versionsa. Perusidea oli kuitenkin sama: oppilaat pääsevät tekemään omia lauluja nuottikorteilla. Pelin tarkoituksena on vahvistaa sekä oppilaan nuotinlukua että uskallusta omien kappaleiden tekemiseen.

Pelin kulku voi mennä esimerkiksi näin: Käsillä on pakka yhden äänen nuottikortteja joko G- tai F-avaimella. Opettaja valitsee niistä sopivaksi katsomansa määrän ja muodostaa sävellyksen nuottitelineelle. Hupailun vuoksi oppilaan voi pyytää laittamaan silmät kiinni. Kun sävellys on valmis, oppilas soittaa sävellyksen läpi. Opettaja avustaa tarvittaessa. Sitten on oppilaan vuoro tehdä oma sävellys opettajalle (opettajakin voi laittaa silmät kiinni). Opettaja tunnistaa nuotit ääneen ja soittaa sävellyksen. Seuraavaksi on oppilaan vuoro jne. Peliä pelataan yhteensä muutaman vuoron verran, jotta toistoa tulee sopivasti mutta hauskuus ei lopahda. Silmien laittaminen kiinni on monen oppilaan mielestä jostain syystä erityisen hauskaa.

Sävellysten vaikeustaso valitaan oppilaan mukaan. Pienimmillä oppilailla voidaan käyttää vaikkapa neljää korttia, jotka sisältävät yhteensä kahta eri ääntä. Sävellyksiä voi soittaa myös vapaapulsatiivisesti pitkinä ääninä opettajan säestyksellä. Tällöin on tärkeää kuunnella, että soitetaan yhdessä. Isompien kanssa voidaan sopia etukäteen tahtilaji ja sävellykset voivat olla monimutkaisempia. Opettaja voi säestää tai olla säestämättä.

Sävellyspelin korttimahdollisuuksia on monenlaisia. Nuottikortit voivat olla värillisiä tai mustavalkoisia, ja nuottiarvojen pituudet voivat vaihdella. Avaimet voi piirtää jokaiseen nuottikorttiin, tai ne voivat olla erillisinä kortteina nuottijonon alussa. Tällöin nuottikortteja voi käyttää kummin tahansa päin kummalla tahansa avaimella. Kortit voivat sisältää yksittäisiä neljäsosia tai vaikkapa pieniä sävelkulkuja. Tahtiosoituksille voi olla omat korttinsa, tai ne voidaan sopia ilman kortteja. Sävellyksiä voi tehdä myös oktaavialakorteilla (esittely alla), jolloin käytössä voi olla melko laajakin skaala nuotteja.

Nuottikortteja on mahdollista ostaa esimerkiksi Hyvänmielen nuottikoulusta (esittely nuottikorttiosaston alimmaisena). Niitä voi tehdä myös itse joko niin, että nuotit ovat ns. erillisinä kortteina tai että kaikkien korttien viivastot ovat samalla tasolla.

Värilliset oktaavialakortit

Värilliset oktaavialakortit muodostuvat erivärisistä kartonkikorteista, joille on piirretty nuotteja oktaavialoittain. Jokaisella oktaavialalla on oma väri. Esimerkiksi keskioktaavin nuotit voivat olla vihreillä korteilla, pienen oktaavin vaaleanpunaisilla jne. Kunkin kortin taakse on kirjoitettu nuotin virallinen nimi. Pienimmille oppilaille kortin taakse voi piirtää myös pianon koskettimista sen kohdan, josta sävel löytyy. Oktaavialakorttien tarkoituksena on nopeuttaa nuottien tunnistamista, ettei niitä tarvitsisi enää laskea.

Huom! Haastateltavani oktaavialakorteissa nuottiarvot olivat kokonuotteja. Keski-C:n hän piirsi keskioktaavikortteihin sekä F- että G-avaimella.

Oktaavialakortteja käytetään yhdessä leikkimielisten taitotaulujen kanssa: jokaisella oppilaalla on haluamansa värinen taitotaulupaperi. Paperissa on taulukko, jossa vasemmalla sivulla lukee oktaavialakorttien väri ja ylhäällä tasot 1–3. Suoritettuaan tason oppilas saa tarran. Oppilaat saavat itse päättää, milloin he suorittavat haluamiaan tasoja.

Esimerkki: Oppilas suorittaa keskioktaavista tason yksi. Opettaja näyttää oppilaalle kortteja, ja oppilaan on tunnistettava ja soitettava niissä olevat nuotit. Tätä voi varioida. Soittamisen sijaan opettaja voi toisinaan pyytää oppilasta sanomaan pelkästään nuotin nimen. Bonuksena voidaan tehdä korteilla laulu. Tästä oppilaat haastateltavani mukaan pitivät kovasti. Suoritettuaan näin keskioktaavin oppilas saa tarran.

Jokaiselle oktaavialalle on taso yksi, jolla opetellaan pelkästään kyseessä olevan oktaavialan nuotteja. Tasolla kaksi tunnistetaan kahta väriä eli kahta oktaavialaa kerralla. Tasolla kolme voidaan muodostaa lisää erilaisia yhdistelmiä.

Kartonkikortit annetaan oppilaalle kotiin, jotta hän voi käyttää niitä myös kotona. Haastateltavani kertoi, että esimerkiksi tänä vuonna yhdeksästä samanikäisestä oppilaasta kahdeksan oli hyvin innostuneita korteista. He saattoivat pöntätä niitä luokan ulkopuolella ennen tunnin alkua ja ilmoittaa haltioituneina, että ”mä haluaisin nyt suorittaa tän keltaisen värin”. Myös oppilaiden isosisarukset olivat opiskelleet kortteja kotona. Haastateltava kertoi, että Japanissa vastaavia kortteja käytetään paljon pianotunneilla, ja piti ideoita hienona. Hänen oppilaansa olivat oppineet korttien avulla valtavasti.

Useampi haastateltavani kertoi, että toisinaan läksykappaleiden opettelussa oppilaita helpottaa nuottikorttien tuominen kappaleen yhteyteen. Vaikka nuottikorttiosaaminen olisi jo hyvällä tasolla, saattaa mennä hetken aikaa ennen kuin osaaminen siirtyy

varsinaisiin nuotteihin. Vaikean nuotin kohdalla opettaja voi ottaa nuottikortit esille ja näyttää oppilaalle vaikeaa nuottia vastaavan nuottikortin. Oktaavialakortteja käyttävä opettaja kertoi saattavansa joskus avata kappaleen koko ensimmäisen tahdin nuottikorteilla oppilaan hahmottamisen helpottamiseksi.

Nopeustunnistus

Nopeustunnistus nuottikorteilla toimii samalla periaatteella kuin nopeustunnistus musiikkiaakkosilla. Opettaja valitsee nuottikorttipakasta kymmenen korttia ja asettaa niitä nuottitelineelle. Sekuntikello laitetaan päälle pelin aluksi. Oppilaan tehtävä on tunnistaa ja soittaa nuotit mahdollisimman nopeasti. Lopuksi voidaan katsoa, mikä aika sekuntikellosta tuli. Mikäli sekuntikellon lukemat kirjataan ylös läksyvihkoon, oppilas voi seurata kehittymistään. Tässä tapauksessa nuottikorteissa kannattaa olla avain mukana.

Hyvänmielen nuottikoulun miniatyyrilipasto

Hyvänmielen nuottikoulun miniatyyrilipasto on tulitikkuaskeista muodostettu lipasto, joka on koristeltu tarroilla. Jokaisen ”vetolaatikon” kannessa on tarra, joka kertoo, mitä laatikko sisältää. Laatikot sisältävät erilaisia pieniä kortteja. Haastattelussa perehdyimme nuottikortteihin.

Lipasto on ideana käytännöllinen, sillä kortit pysyvät järjestyksessä ja tallessa omissa lokeroissaan. Huono puoli lipaston korteissa on se, että ne ovat hyvin pieniä ja solahtavat helposti pianon koskettimien väliin. Toisinaan voi olla turvallisinta, että opettaja käyttää niitä itse. Ehkäpä olisi mahdollista askarrella suurempi lipasto erikoispitkistä tulitikkuaskeista?

4.4 Rytmi

Rytmikortit & rytmisävellyspeli

Paperista tai kartongista on askarreltu erilaisia rytmikortteja. Jokaisessa kortissa on yhden neljäsosaiskun verran materiaalia. Pienille oppilaille käytetään kaikkein

yksinkertaisimpia rytmejä, isommilla voi lisäksi olla korteissaan vaikkapa kahdeksasosatauko + kahdeksasosanuotti -yhdistelmiä. Pulssiin pyritään sekä isojen että pienien kanssa.

Korteista muodostetaan pieniä, esimerkiksi neljän kortin rytminpätkiä. Alussa nämä taputetaan yhdessä. Myöhemmin näistä voi tehdä vuorotellen pieniä sävellyksenomaisia tehtäviä: opettaja muodostaa neljän kortin rytmitehtävän oppilaalle, joka taputtaa sen. Tarvittaessa rytmejä tunnustetaan yhdessä. Tämän jälkeen oppilas tekee rytmitehtävän opettajalle, joka taputtaa sen samaan tapaan. Kierroksia on rajattu määrä, esimerkiksi 2–3 tehtävää kummallekin. Hupailulisää halutessaan oppilaan voi pyytää laittamaan silmät kiinni (usein se on oppilaista hauskaa ja jännittävää). Tässä tapauksessa opettajankin pitää laittaa silmät kiinni tai katsoa muualle, kun oppilas tekee hänelle tehtävää.

Oppilaille voi antaa omat kortit kotiin. Tällöin he voivat tehdä kotitehtävänäan rytmitehtäviä korteilla.

Edellisen rytmitehtäväpelin voi toteuttaa myös pisteillä, ja tehtäviä voi kutsua haasteiksi. Pisteiden käyttäminen voi tehdä rytmien taputtamisesta jännittävämpää, ja joitakin oppilaita niiden käyttö saattaa innostaa. Tärkeintä on kuitenkin säilyttää rento ja turvallinen ote, sekä kuulostella, minkätyyppisen oppilaan kanssa pisteitä voi käyttää. Luonnollisesti oppilaan annetaan voittaa pelissä, jos mahdollista.

Rytmiharjoitus

Rytmiharjoituksen voi tehdä joko seisaallaan, istualtaan tai kävellen ympäri luokkaa. Opettaja alkaa tömistää jaloillaan yksinkertaista neljäsosapulssia, oppilas tulee mukaan. Kädet taputtavat ensin samaa rytmiä. Vähitellen opettaja alkaa taputtaa käsillään kahdeksasosia, kuudestoistaosia tai mitä vain oppilaan tason huomioiden. Oppilas tulee kaikkiin mukaan. Jaloissa pysyy koko ajan sama neljäsosapulssi. Harjoituksen tarkoitus on syventää oppilaan rytmien hahmottamista. Haastateltavan mukaan tällainen rytmin syvätuntemus ja saaminen kehoon on auttanut sellaisiakin oppilaita, joilla on ollut vaikeuksia pulssin pysymisessä tai jopa metronomin kanssa soittamisessa.

Sähkötytys

Sähkötytyspelissä opettaja ja oppilas istuvat tai seisovat vastakkain. Opettajan johdolla taputetaan alle ensin yksinkertaista pulssia. Kun pulssi on sisäistetty, opettaja ”sähköttää” eli taputtaa oppilaalle yksinkertaisia rytmitehtäviä. Pulssia ei tässä vaiheessa enää taputeta, mutta se yritetään pitää mielessä. Oppilas on sähkötytysin toinen pää, ja hänen tehtävänä on kuunnella rytmi ja toistaa se samanlaisena. Sitten oppilas sähköttää oman rytmitehtävän opettajalle, jonka tulee toistaa se. Pulssin tuntu yritetään pitää koko ajan läsnä, jos vain mahdollista. Oppilaasta riippuen pulssin hahmotus ei välttämättä ole niin yksinkertaista, eikä se ole niin vakavaa, jos tässä tehtävässä sitä ei aina hahmota. Lähtökohtainen pyrkimys on kuitenkin pulssin suuntaan. Opettajan tulee kuulostella oppilasta ja valita sopiva vauhti kullekin oppilaalle ja kuhunkin hetkeen.

Rytmibingo

Rytmibingo toimii kuten bingot yleensä, mutta rytmeillä. BINGO varten yksittäisille paperilapuille on kirjoitettu erilaisia, lyhyitä rytmejä. Samat rytmit löytyvät oppilaalle annetusta bingoruudukosta. Paperilaput sekoitetaan ja laitetaan vaikkapa kulhoon tai hattuun, josta niitä voi nostaa sokkona. Opettaja nostaa rytmilapun kulhosta ja taputtaa sen. Oppilaan tehtävä on kuunnella se ja ruksata oikea rytmi bingoruudukosta. BINGO tulee, kun on saanut saman rivin kaikki ruudut ruksattua kulmasta kulmaan (joko vinoittain tai pysty-/vaakasuoraan).

Kehorytmeistä

Eräs haastateltava kertoi havainneensa, että kehorytmien käyttö opetuksessa syvensi oppilaiden rytmihahmotusta. Esimerkiksi rintakehään voi taputtaa erilaisia rytmitehtäviä tai vaikkapa soittoläksynä olevan kappaleen rytmiä. Haastateltava oli kokenut myös djembe-rumpujen käytön vaikuttavan kehorytmien tapaan, sillä rumpu isona soittimena tulee hänen mukaansa samalla tavalla lähelle.

Rytmi-improvisaatiota djembe-rummuilla

Djembe-rumpuja tai vastaavia voi käyttää myös rytmi-improvisaatiossa. Improvisaation aluksi soitetaan ensin neljäsosapulssia tai muuta ns. isompaa sykettä pulssin tunnun saamiseksi. Kun pulssi on sisäistetty, sen päälle voi lähteä tekemään erilaisia rytmisiä kuvioita. Oppilas voi ensin matkia opettajaa. Jos oppilas on jo edistyneempi, hän voi ruveta soittamaan pulssin päälle omaa improvisaatiotaan. Opettaja pysyy tällöin soittonsa kanssa ”taustalla” ja auttaa pulssin pysymisessä.

Soittokappaleen rytmin hahmottamisharjoitus

Soittokappale ”soitetaan” pianon kanteen tai muulle kovalle alustalle näin: Toinen käsi ”soittaa” omaa stemmaansa kappaleesta, ja toinen taputtaa peruspulssia. Soittava käsi käyttää samoja sormia kuin oikeastikin kappaletta soittaessa. Myös liikkeen tulee olla mahdollisimman realistinen.

Rytmiharjoituksen avulla voi seurata, kuinka selvästi oppilas hahmottaa soittokappaleensa rytmikan. Vaikka soittaessa asiat ns. soljuisivat eteenpäin omalla painollaan, pianon kantta vasten soittaminen paljastaa, onko oppilas todella sisäistänyt rytmin. Tilanteen kartoittamisen lisäksi rytmiharjoitusta voi käyttää soittokappaleen rytmin harjoitteluun.

4.5 Improvisaatio

Improkortit

Improkortit ovat Karla Suvannon kehittelemä väline erilaisiin improvisaatiopelien. Improkorteista voi lukea lisää niiden omilta kotisivuilta. Koska konsepti lienee tuttu jo varsin monelle soitonopettajalle, en esittele tässä niitä sen enempää. Improkortit ovat pidetty ja hyväksi havaittu leikillinen väline improvisaation tuomisessa osaksi pianonsoiton opetusta.

Improa kuvakorteilla

Kuvakortti-improvisaatiossa käytössä on paperista, kartongista tai muusta vastaavasta materiaalista askarreltuja kuvallisia kortteja. Korttien kuvissa voi olla sateenkaari, lintu, ukkosmyrsky, kissa, mehiläinen, juna, vesipisaroita tai mitä vain. Tarkoitus on, että kuvat ovat riittävän yksinkertaisia, jotta niistä ymmärtää yksiselitteisesti mistä on kyse ja jotta pienikin oppilas voi soittaa niistä pianolla.

Opettaja valitsee kuvakorteista neljä ja asettaa ne näkyviin. Vaihtoehtoisesti oppilas voi valita kortit tai osan niistä. Tärkeää on, että korteissa ei ole keskenään kahta hyvin samanlaista. Sitten opettaja soittaa pienen improvisaatiopätkän yhdestä näistä neljästä kortista. Oppilaan tehtävä on kuunnella ja arvata mistä kuvasta opettaja soitti. Sitten voidaan vaihtaa osia niin, että oppilas soittaa yhdestä kortista opettajalle. Näin päin arvaaminen voi toisinaan olla haastavampaa, sillä oppilaat eivät luonnollisesti aina osaa hyödyntää pianon ominaisuuksia yhtä monipuolisesti kuin opettaja.

Kuvakorttien avulla voi tehdä myös kappaleimprovisaatioita, esimerkiksi A B A -tyyppisesti. Myös Improkorttien pelejä voi soveltaa kuvakorteilla käytettäväksi. Kortteihin voi piirtää kuvat itse, tai netistä voi etsiä sopiviksi katsomiaan lastenkorttimateriaaleja.

Roadtrip

Roadtrip-improvisaatiota varten opettaja on etukäteen tehnyt paperista improvisaatiopohjan. Paperille on piirretty neljä osastoa, joista kukin kuvaa yhtä numeroa. Jokaisessa osastossa on eri materiaalia improvisaatiota varten. Kaikkien osastojen peruseriaate on suurin piirtein sama. Oikea käsi improvisoi vapaasti joko mustilla tai valkoisilla koskettimilla. Vasemmalle kädelle on määrätty tietyt äänet joita käytetään vapaasti tai suuntaa-antavan rungon mukaan. Vasemman käden ääniä voi soittaa yksittäisinä melodiaääninä, niistä voi muodostaa sointuja, tai ne voi soittaa kaikki yhtä aikaa.

Haastateltavani Roadtrip-pohjassa osastot rakentuivat seuraavasti: Ensimmäisessä osastossa vasen käsi sai improvisoida vapaasti sävelillä A, D ja E. Oikealle kädelle oli merkitty vapaata improvisaatiota valkoisilla koskettimilla. Toinen osasto rakentui muutoin samoin, mutta vasemman käden sävelet olivat F ja C. Kolmannessa osastossa vasemman käden äänet olivat Db, Ab, Eb ja Bb. Vasemmalle kädelle oli merkitty improvisaatio-ohjeeksi "sointu/vapaa/sointu". Oikea käsi improvisoi vapaasti mustilla

koskettimilla. Neljännessä osiossa vasemman käden improvisaatio-ohje oli sama, ja annetut sävelet olivat C, G, H, D, A ja C. Oikea improvisoi valkoisilla koskettimilla.

Kolmannessa ja neljännessä osiossa vasemman käden äänet oli eroteltu pareihin tai ryhmiin kakofonian välttämiseksi. Kolmannessa osiossa ensimmäisen parin muodostivat sävelet Db ja Ab, toisen Eb ja Bb. Neljännessä osiossa C, G ja H kuuluivat omaan ryhmäänsä, ja D, A ja C omaansa. Parien tai ryhmien sisällä sävelien muodostamia melodioita, sointuja ym. voi soittaa limittäin tai yhdessä. Toisen parin tai ryhmän materiaaliin niitä sen sijaan ei ollut tarkoitus sekoittaa.

Roadtrip-improvisaatiossa tahtilaji päätetään ennen improvisaation aloittamista. Tahtilajin voi päättää yhdessä opettajan kanssa, tai oppilas voi päättää sen itse. Erityisesti silloin kun soittamassa on useampi soittaja, tahtilajista on hyvä keskustella ensin. Pulssilla on tärkeä rooli, ettei soittaessa ”pysyy paketti kasassa”.

Improvisaatiopohjan nimi ”Roadtrip” tulee siitä, että sen avulla voi lähteä seikkailemaan erilaisiin sävelmaailmoihin. Improvisoitava osio voidaan valita esimerkiksi heittämällä noppaa. Koska osioita on neljä, numerot 5 ja 6 ovat poissa käytöstä. Osion voi myös päättää itse tai arpoa sen sokkona paperilapuista.

Roadtrip-pohjaa on mahdollista varioida, ja se sopii eri-ikäisille oppilaille. Haastateltavallani oli käytössään useita muitakin itse tekemiään improvisaatiopohjia.

Haastateltavani mukaan yhteen improvisaatioon ei ole tarkoitus kaataa koko osaamistaan, vaikka usein oppilaat niin saattavatkin ajatella. Alussa oppilas voi käyttää vaikkapa vain yhtä ääntä improvisoidessaan. Tärkeää on, että rytmi ja pulssi ovat kunnossa.

Improvisaatiota soittokappaleen asioista

Harjoiteltavana olevista kappaleista pilkotaan haluttua materiaalia käytettäväksi improvisaatiossa. Improvisaatio tehdään tunti-ilanteessa. Opettaja ja oppilas voivat improvisoida yhdessä tai erikseen.

Opettaja valitsee oppilaan kappaleesta sopivaksi katsomaansa materiaalia improvisaatioon. Materiaalina voi toimia jokin tekninen asia, intervalli, melodinen tai rytmisen kuvio, tai mikä tahansa muu soittokappaleesta irrotettava asia. Opettaja voi

valita tarkoituksella sellaisen asian, jota oppilaan olisi hyvä työstää lisää. Mikäli esimerkiksi kvinttien osumatarkkuus on tuottanut oppilaalle soittokappaleessa haasteita, opettaja voi ottaa sen työstön kohteeksi ja teettää siitä pienen improvisaation. Tällaisessa etydinomaisessa improvisaatiossa voidaan halutessa käyttää jopa pelkästään kvinttejä. Kvinteille voi valita jonkin rytmin, niitä voi siirrellä edestakaisin tai soittaa molemmilla käsillä ja niin edelleen. Improvisaation jälkeen kvintti on todennäköisesti oppilaalle tutumpi.

Opettaja määrittää improvisaatiolle sopiviksi katsomansa raamit oppilaan ja tilanteen mukaan. Improvisaatio sopii myös isommille oppilaille. Työstämisen kohteeksi voidaan ottaa vaikkapa soittokappaleessa haastetta tuottava trilli. Improvisaatiossa trillillä soitetaan monella eri tavalla; ylhäältä, alhaalta, yhtä aikaa molemmilla käsillä, valkoisilta koskettimilta, mustilta koskettimilta, valkoiselta koskettimelta mustalle, mustalta valkoiselle ja niin edelleen. Isompien kanssa voidaan improvisoida myös rytmeillä sekä tehdä niin sanottuja aikakuplia: saavuttaessa tiettyyn kohtaan hidastetaan soitto minimaaliseksi....ja päästetään taas irti.

Improvisaation tarkoituksena on saada työstettävälle asialle toistoja. Haastateltavani mukaan onnistuneita toistoja olisi hyvä saada vähintään viisi.

Haastateltavani kertoi, ettei tee improvisaatiosta suurta numeroa. Sen sijaan hän tokaisee: *"leikitään tällä"*. Leikki-termin käyttö tekee improvisoinnin kynnyksestä matalampaa.

Improvisaatio antaa haastateltavani mukaan valtavat mahdollisuudet leikkiä erityisesti pienten oppilaiden kanssa. Sen lisäksi improvisaatio soveltuu pikkuoppilaista aina B- ja A-kurssin oppilaisiin saakka. Soittokappaleesta tehty improvisaatio tukee lisäksi soittokappaleen ja työstettävän oppimista. Työstettäväksi valittu asia tulee vähitellen luontevaksi osaksi soittoa.

Tarinanopat

Tarinanoppia voi käyttää valmistavana tehtävänä soittoimprovisaatioon. Tarinanoppien avulla tehdään tarinaimprovisaatio.

Opettaja aloittaa tarinan (heittämättä noppaa) vaikkapa näin: *"Eräänä sateisena iltana kissa Krumeluuri halusi lähteä ulos."* Sitten heitetään noppaa. Nopan kuvioksi tulee auto.

Nyt oppilaan tehtävä on keksiä, miten auto voisi liittyä kissa Krumeluriin. Lähtikö kissa ajelemaan autolla, vai ajoiko auto sen ohi? Oppilas saa keksiä mitä vain. Sen jälkeen opettaja heittää noppaa, ja jatkaa tarinaa nopan kuvioon liittyen. Tarinaa jatketaan vaikkapa viiden nopanheiton verran. Heittoja kannattaa sopia pelin aluksi rajallinen määrä, ettei tarina jatku loputtomasti.

Mikäli tarinasta tuli sopiva, sitä voi mennä soittamaan pianon ääreen. Tarinanoppia voi käyttää suoraan myös soittoimprovisaation apuna.

Tarinanoppia voi hankkia esimerkiksi Flying Tiger Copenhagen -liikkeestä, jossa niitä on saatavilla kahta eri laatua. Ne voi myös askarrella itse piirtämällä haluamiaan kuvioita paperille ja liimaamalla paperinpalat tavalliseen noppaan. Mahdollisesti myös tarrat voisivat toimia.

Impropeli nopalla

Noppaimprovisaatiota varten opettaja on etukäteen tehnyt improvisaatiopohjan paperille.

A3- tai A4-paperille on piirretty kuusi laatikkoa. Jokainen laatikko vastaa yhtä nopan lukua. Nopan luvut on piirretty kunkin laatikon viereen.

Kukin laatikko sisältää yhden musiikillisen asian. Näitä asioita voivat olla vaikkapa glissandot, klusterit, kvintit, kromaattisuus, melodia tai terssit. Laatikot sisältävät myös rytmiehdotuksia pienimpien avuksi. Niitä voi käyttää tai olla käyttämättä.

Aluksi käydään läpi laatikoiden sisältämät asiat ja leikitään niillä. Seuraavaksi on vuorossa noppaimpro: oppilas heittää noppaa ja ilmoittaa lukeman opettajalle. Opettaja soittaa pienen improvisaation nopan lukeman mukaan. Otetaan esimerkiksi, että nopasta tulee lukema 1. Tämä vastaa terssi-laatikkoa. Näin ollen opettaja soittaa improvisaation, jossa käyttää terssejä. Oppilas jatkaa nopan heittämistä, ja opettaja improvisoi lennosta. Tätä jatketaan muutaman kierroksen verran, minkä jälkeen vaihdetaan vuoroja. Opettaja heittää noppaa, ja oppilas improvisoi. Peli toimii hyvin myös etänä, sillä improvisaatiopätkien välissä voi olla taukoja. Näin viive ei haittaa.

Improvisoinnin lisäksi voidaan tehdä oma miniatyyrisävellys noppaa heittäen. Tahtimäärä valitaan nopanheittojen mukaan. Jokaiseen tahtiin tulee yhden

noppalaatikon sisältö. Esimerkiksi 4–8 tahtia on sopiva määrä. Oppilas soittaa sävellyksen. Halutessaan soiton voi taltioida ja antaa oppilaalle muistoksi.

Improvisaatiopeli soveltuu monen ikäisille soittajille ja se on helposti muokattavissa halutunlaiseksi. Laatikoiden sisällöt voivat vaihdella, ja isommilla oppilailla voi soitattaa esimerkiksi kahta laatikkoa päällekkäin. Pienemmille paperin alaosaan voi lisätä muistinvirkistykseksi pianonkoskettimet ja nuottiarvojen pituuksia vaikkapa puolinuotista kuudestoistaosanuotteihin.

Väriasteikot

Väriasteikot ovat säveltäjä ja pianisti Marko Aution kehittämä sävelmaailma. Väriasteikot ovat intervallisuhteisiin perustuvia viisisävelisiä asteikkoja, ja niitä on seitsemän kappaletta. Jokainen asteikko on nimetty eri värin mukaan. Esimerkiksi oranssin asteikon muodostavat sävelet C, Des, Es, E, G ja A.

Aution mukaan väriasteikoita ei ole alunperin kehitetty varsinaisesti pedagogisiin tarkoituksiin, vaan enemmänkin sävellykselliseksi apukeinoksi. Väriasteikoita voi kuitenkin käyttää myös improvisaation apuna. Tässä yksi vaihtoehto: Valitaan yksi tai useampi väri käytettäväksi. Mikäli käytössä on useampi kuin yksi väri, voidaan tehdä esimerkiksi A B -muotoinen improvisaatio. Improvisaatiossa saa käyttää vain asteikon säveliä. Improvisaatio voidaan muodostaa samoin kuin minkä tahansa muunkin asteikon päälle. On mahdollista käyttää esim. erilaisia blokkeja, kuvioita, toisteisuutta jne. Koska väriasteikot perustuvat intervallisuhteisiin, niitä on mahdollista myös transponoida samoin kuin muitakin asteikkoja.

Improvisaatio väriasteikoilla sopii monen ikäisille ja tasoisille soittajille. Myös ammattiopiskelijat nautimme väriasteikoilla leikkittelystä, kun saimme koeajaa niitä työpajassamme. Varttuneempien oppilaiden tai opiskelijoiden lisäksi väriasteikoita voi käyttää myös pienten oppilaiden kanssa: esimerkiksi nuotinlukua vasta opetteleville oppilaille voi näyttää suoraan pianosta, mitä ääniä improssa tullaan käyttämään.

Säveltäjä Marko Autio ei ole ainakaan toistaiseksi tuotteistanut väriasteikoita. Tällä hetkellä halukkaat voivat kysyä niitä suoraan säveltäjältä itseltään. Autio on säveltänyt myös lastenkappalekokoelman *Värikkäitä kappaleita*, joiden pohjalla hän käyttää Väriasteikoita.

Tätä peliesittelyä käytin apuna kirjoittamiani muistiinpanoja säveltäjä Marko Aution vetämästä Väriasteikko-työpajasta. Kysyin myös sähköpostitse lisätietoa Autiolta itseltään. (M. Autio, henkilökohtaiset tiedonannot 2018 ja 21.5.2021).

Lauluimprovisaatiota sointukierron päälle

Edistyneiden oppilaiden kanssa improvisaatiota voi tehdä myös laulaen. Oppilas saa improvisoida laulaen yhdessä valitun sointukierron päälle. Sointukiertoa voi soittaa oppilas itse, tai sitten opettaja soittaa ja oppilas laulaa. Jos opettajalla on valmiuksia laulamiseen, etukäteen on voitu katsoa, minkälaisia asioita laulaen voi improvisoida.

Eräs haastateltavistani oli harrastanut pianotunneilla lauluimprovisaatiota pop/jazz-laulutunneilla käyvän oppilaansa kanssa. Haastateltava kertoi improvisaatioiden olleen hienoja.

4.6 Asteikot

Asteikkotaulut

Asteikkotaulut ovat asteikkosoiton tueksi kehitettyjä, leikkimielisiä ”taitotauluja”. Värilliselle paperille on piirretty iso ruudukko, jonka toisessa sarakkeessa lukee asteikkojen nimet ja toisessa kierrosten numerot. Otetaan esimerkki: taulukon pystysarakkeessa lukee C-duuri. Vaakasarakkeessa lukee kierros 1, kierros 2 ja kierros 3. C-duurin kohdalle tulee siis kolme ruutua, yksi kunkin kierroksen nimikkeen alle.

Kierrosten tehtävät riippuvat oppilaan tasosta. Perustaso 1 -tasoisella oppilaalla kierros 1 voi esimerkiksi tarkoittaa yhden oktaavin soittamista kädet yhdessä. Kun tämä onnistuu, oppilas saa tarran, ja hän voi siirtyä seuraavaan asteikkoon. Kun kaikki taulun asteikot on soitettu ja tarrat saatu, siirrytään seuraavalle kierrokselle. Kierros 2 voi tarkoittaa vaikkapa kahta oktaavia kädet yhdessä soitettuna ja murtosoinnut mukaan lisättyinä. Kolmannella kierroksella opetellaan kadenssit. Kierroksia ei tarvitse noudattaa orjallisesti. Oppilas voi esimerkiksi soittaa asteikkoja kahden oktaavin verran jo ennen kuin hän on soittanut kaikki ensimmäisen kierroksen asteikot läpi, jos hän siihen kykenee. Asteikkoja voi olla läksynä myös useampi kuin yksi.

Oppilaiden asteikkotaulut ovat heidän oman tasonsa mukaisia: tasoltaan perustaso 1:tä vastaavat oppilaat soittavat perustaso 1:n asteikoita ja niin edelleen. Haastatteleman opettaja oli havainnut hyväksi opettaa perustaso 1:n oppilaille kaikki ne asteikot, joissa käytetään samaa sormijärjestystä. Duureista tämä tarkoitti sävellajeja C, D, G ja A, ja molleista sävellajeja a, e, g ja d. Vasta perustaso 2:n tasoisille oppilaille hän alkoi opettaa eri sormijärjestyksen sisältäviä asteikoita.

Asteikkotunnelit

Eräs haastateltavani kutsui Hyvänmielen nuottikoulusta saatavia asteikkojen havainnollistamisnauhoja asteikkotunneleiksi.

Asteikkotunneli muodostuu paperinauhalle piirretystä pianon koskettimistosta. Nauhan koskettimet vastaavat leveydeltään oikean pianon koskettimien leveyttä, ja ne sisältävät kahden oktaavin verran koskettimia. Asteikkotunnelin koskettimiin on kirjoitettu sorminumerot soitettavien äänten kohdalle. Jokaisen sävellajin asteikolle on oma nauhansa. Nauha asetetaan pianonkoskettimien takana olevaan rakoosiin, että oikeat ja paperiset koskettimet ovat samoissa kohdissa. Näin oppilas näkee heti soittaessaan, mitä koskettimia soitetaan ja millä sormilla se tehdään.

Haastateltavani kertoi harjoittavansa oppilaan kanssa ensin peukalon alivientiä ennen koko asteikon soittamista. Käsi muodostaa ”tunnelin”, jonne peukalo menee. Tunnelin on oltava vahva, ettei se romahda ja alligaattori hyökkää (ks. leikki ”Alligaattori hyökkää” alaotsikon ”Sekalaisia pelejä” alta). Asteikkonauhojen sormitukset ovat tunnelin salareittejä.

Asteikkonauhat muistuttavat tunnelia myös visuaalisesti: erityisesti mustan pianon kantta vasten asteikkonauhat näyttävät ikään kuin muodostavan valkean tunnelin.

Haastateltavani kertoi opettavansa uudet asteikot oppilailleen asteikkotunnelien avulla. Kun asteikot sujuvat nauhaa katsoen, niitä ruvetaan opettelemaan ulkoa. Tämä tapahtuu niin, että asteikkoa soitetaan vuorotellen ilman nauhaa ja nauhan kanssa.

Asteikot musiikkiaakkoskorteilla

Uutta asteikkoa opetellessa pikkuoppilas pyydetään muodostamaan asteikko ensin musiikkiaakkoskorteilla. Asteikko soitetaan läpi, minkä jälkeen kuunnellaan, kuulostiko se oikealta (mollit mollilta ja duuri duurilta). Tarvittaessa lisätään korotus- tai alennusmerkkikortteja niitä tarvitsevien aakkoskorttien päälle. Sitten asteikko soitetaan uudelleen.

Asteikkorata ja asteikkoleikit

Asteikkorata on Turun konservatoriossa käytössä ollut rastiratatyypinen työpaja. Oppilaat ovat tasosuoritusilanteen sijaan suorittaneet asteikkonsa asteikkoradalla. Asteikkoradan toiminnasta vastasivat aluksi Turun konservatorion opettajat. Sittemmin rastien vetäjinä ovat toimineet Taideakatemiaan pianopedagogiikkaopiskelijat, ja opettajat ovat valvoneet radan toimivuutta.

Asteikkoradalla on kolme tai useampia rasteja. Niinä kertoina kun pääsin itse osallistumaan rataan, rasteja oli useimmiten neljä. Rastit toteutetaan pianoluokissa kahden flyygelin ääressä. Yhdelle rastille tulee ideaalilanteessa aina kaksi osanottajaa. Rasteilla tehdään asteikoihin, murtosointuihin ja kadensseihin liittyen erilaisia leikillisiä variaatioita. Oppilaat käyvät vähintään kerran jokaisella rastilla, yleensä jopa useammin.

Asteikkoradan sisältöä voi hyödyntää myös tavallisella pianotunnilla. Työpajatyypisesti toteutettuna radassa on kuitenkin oppilaille oma hienoutensa: oppilaat näkevät muita pianisteja, pääsevät useamman eri opettajan opetettavaksi ja saavat soittaa pianoa yhdessä omanikäistensä kanssa. Pienistä soittajista myös luokkien välillä edestakaisin viipottaminen näytti olevan hauskaa. Jokaisesta rastista sai merkinnän asteikkopassiin, joka näytettiin opettajalle. Tämä kävi asteikkojen tasosuorituksesta.

Asteikkoradalla voi olla esimerkiksi seuraavanlaisia rasteja:

- Asteikkorastit 1 ja 2. Rasteilla soitetaan asteikkoja eri tavoilla, esimerkiksi hitaasti, nopeasti, staccatossa, voimavaihteluita tehden jne. Toisinaan toinen soittaja voi soittaa ylhäältä alas ja toinen alhaalta ylös. Oppilaat voivat soittaa myös eri intervallien päässä toisistaan (esim. oktaavi, terssi desiimi).

- Murtosointurasti. Rastilla soitetaan murtosointuja eri tavoilla. Murtosointurasti toteutetaan suurin piirtein samoin kuin asteikkorastit.
- Kadenssirasti. Rastilla säestetään tuttuja lauluja kadensseja käyttäen. Säestyksissä voi käyttää myös komppeja. Duurikadenssien kanssa voi käyttää esimerkiksi lauluja *Tuiki tuiki tähtönen*, *Jänis istui maassa* ja *Satu meni saunaan*. Mollikadensseissa toimivat esimerkiksi *Tuku tuku lampaitani*, *Tuu tuu tupakkarulla*, ja *Taivas on sininen ja valkoinen*. Duurikadensseilla säestettäväksi on suhteellisen helppo löytää lasten tuntemia lauluja, mutta mollikadenssien kohdalla se on jo haastavampaa. Harva nykylapsi tuntee esimerkiksi laulua *Tuku tuku lampaitani*.

Asteikkorataa valvovilla opiskelijoilla tai opettajilla on vapaus heittäytyä luovaksi. Pääasia on, että oppilaat soittavat asteikkoja ja että heillä on hauskaa. Kutakin rastia valvova opiskelija tai opettaja näkee oppilaiden mukanaan kantamasta asteikkopassista, mitä edellisellä rastilla on tehty. Näin pystytään välttämään liian samanlaisien tehtävien valitseminen. Oppilailla teetetään erilaisia tehtäviä tason mukaan.

4.7 Toisto

Arpajaiset

Arpajaiset ovat työkalu soittokappaleiden vaikeiden kohtien työstämiseen.

Soittokappaleesta poimitaan haluttu kohta, ja se ympyröidään tai laatikoidaan nuotista. Sitten arvotaan toistokertojen määrä. Arvonnan apuna voi käyttää esimerkiksi koria, tai opettaja voi levittää kortit käteensä selkäpuoli oppilaaseen päin. Oppilas valitsee korteista yhden. Numero kertoo, kuinka monta kertaa kohta soitetaan.

Jokaisen vaikean kohdan voi laatikoida nuotista, ja pitää sille arpajaiset. Arpajaisia voi käyttää myös asteikkosoitossa tai jopa kokonaisen lyhyen kappaleen kohdalla. Myös kotiläksyjä voi arpoa. Haastateltavani mukaan kotiläksyjen soittokertojen arpominen oli parantanut joidenkin oppilaiden kotiharjoittelua huomattavasti. Opettaja voi halutessaan myös juontaa arpajaisia: *”Tin tin tin tin, jännitys tiivistyy, tuleeko sieltä kymmenen vai kolme...”*

Opettaja voi valita arpajaislaput oppilaan osaamisen mukaan. Isommilla oppilailla laput voivat sisältää jopa numeroita seitsemästä kymmeneen. Numeroa yksi vältetään sekä isompien että pienempien oppilaiden kohdalla. Jos haluaa arpoa nopalla, nopan voi tuunata arpajaiskäyttöön liimaamalla ykkösen päälle jonkin muun numeron.

Erityisen vaikeaa kohtaa arpoessa ykkösen voi ottaa mukaan arvontaan. Lappuun voi myös kirjoittaa ”1–3”, jolloin oppilas voi itse valita, kuinka monta kertaa hän kohdan soittaa. Mikäli tunnilla arvotaan ja soitetaan useita vaikeita kohtia, yksittäiset ykköset voivat tuoda mukavaa vaihtelua toistamiseen. Tällöin arpoessa voi käyttää myös tavallista noppaa.

Haastateltavani mukaan moni hänen oppilaistaan on innostunut arpajaisista. Oppilaat ovat myös sitoutuneet toistamiseen, sillä he ovat nostaneet toistojen määrästä kertovan lapun itse.

Arpajaiset tuovat mukavan tauon tuntiin, ja ne toimivat isommillakin alakoululaisilla. Arpajaisia voi pitää myös spontaanisti kesken tuntia: *”Jaahas, nyt on arpajaiset!”*

”Lentsikka” lentää

Lentokone-leikissä nuottitelineen toiseen päähän asetetaan kolmesta viiteen pientä nappulaa esittämään matkustajia. Nuottitelineen toiseen päähän tai muutoin riittävän kauaksi matkustajista asetetaan yksi isompi esine (esimerkiksi purkkiteroitin) esittämään lentokonetta. Matkustajat saadaan kyytiin yksi kerrallaan toistamalla tiettyä kohtaa, asteikkoa tai hyvin lyhyttä kappaletta. Yksi virheetön toistokerta vastaa yhtä matkustajaa: soitettuaan kohdan oikein, oppilas saa kävelyttää yhden matkustajan lentokoneen viereen. Kun kaikki matkustajat ovat nousseet koneeseen, kone pääsee lähtemään lomakohteeseen. Lentokoneen ja matkustajien ei tarvitse olla realistisia, sillä leikki hyödyntää lasten kykyä kuvitella asioita toisennäköisiksi.

”Lentsikka lentää” on arpajaisten tapaan helppo keino tehdä toistamisesta hieman tavallista hauskempaa ja saada esimerkiksi konserttiin valmistettavan kappaleen haastavalle kohdalle ylimääräisiä toistokertoja. Matkustajia ei kannata olla liikaa, ettei innostus lopahda. Kolmesta viiteen on haastateltavani mukaan sopiva määrä. Opettajan on hänen mukaansa tärkeä myös kuulostella oppilasta. Kilpailuhenkisen ja huumorintajuksen oppilaan kanssa virheellisestä toistokerrasta voi jopa ottaa yhden

matkustajan pois koneesta. Hyvin herkän oppilaan kanssa näin ei tehdä ja myös matkustajien päästämisesä koneeseen voidaan hieman joustaa.

Mouse timer

Mouse timer toimii kuin tavallinen ajastin, mutta puhelimen näytöllä näkyy juoksevan numeron lisäksi omenoita pupeltava hiiri. Toisin kuin tavallisessa ajastimessa, Mouse timerissä on valittavana yhdeksän eri aikavaihtoehtoa käytettäväksi. Näistä varmaankin minuutti ja kaksi minuuttia soveltuvat pianotunnille parhaiten. Omenoita ilmaantuu hiiren syötäväksi minuuttimäärän mukaan. Hiiren yksi haukkaus kestää sekunnin, ja hiiri tarvitsee omenan syömiseen 10 haukkausta. Näin yhden omenan syömiseen kuluu 10 sekuntia. Omenajonon lopussa on juusto, jonka syömiseen kuluu sama aika. Näin esimerkiksi yhden minuutin ajastimessa hiiren syötävänä on viisi omenaa ja yksi juusto, ja kahden minuutin ajastimessa 11 omenaa sekä juusto. (Google Play 2008).

Oppilaan voi laittaa soittamaan kappaletta tai kohtaa vaikkapa minuutin ajaksi. Puhelin asetetaan näkyviin nuottitelineelle. Tätä niksiä haastateltavani ei ollut vielä kokeillut käytännössä, mutta olimme yhtä mieltä siitä, että idea on hauska. Haasteena voi toki olla se, että soittamiseen keskittymisen sijaan oppilas kiinnittää katseensa söpöön, mussuttavaan hiireen.

Lähtöpaikkojen etsintä

Lähtöpaikkojen etsintä -leikki on leikillinen apuväline kappaleen lähtöpaikkojen syvämuistamiseen. Monella pienellä soittajalla voi pianon ääreen istuttua kestää jonkin aikaa, ennen kuin hän löytää, mistä kohdasta pianoa käsien kuuluu lähteä soittamaan.

Harjoituksen eteneminen esitetään alla. Kutakin kohtaa tehdään muutaman kerran. Seuraavaan kohtaan edetään vasta, kun edellinen alkaa sujua.

Ensin tutkitaan opettajan kanssa lähtöpaikat nuotin avulla. Sitten katsotaan ne yhdessä pianosta.

1. Oppilas laittaa kädet syliin ja katsoo tiiviisti lähtöpaikkoja. Sitten soitetaan lähtöpaikat taas.

2. Oppilas laittaa silmät hetkeksi kiinni. Avattuaan silmänsä hän etsii lähtöpaikat uudestaan.
3. Oppilas kääntyy hetkeksi selin pianoon. Käännyttyään takaisin hän etsii lähtöpaikat taas.
4. Oppilas kävelee pianotuolin ympäri ja etsii lähtöpaikat jälleen kerran.
5. Harjoitus etenee samaan tapaan opettajan sopivaksi katsoman määrän verran. Harjoituksessa voi soveltaa lähes mitä vain: voi kontata flyygelin alta, voi katsoa maisemia, voi jutella lemmikeistä, voi pomppia tai tehdä käärynpyöriä. Sitten etsitään taas lähtöpaikat.

Harjoituksen ideana on se, että pianon ääreen juostaan nopeasti ja etsitään lähtöpaikat. Haastateltavani mukaan harjoituksesta pitävät sekä pienet että vähän isommat soittajat: jopa viidesluokkalaiset saattavat innostua.

C:n etsintä -nopeuskilpailu

Leikkimielinen C:n etsintä -nopeuskilpailu soveltuu esimerkiksi pianonsoiton ryhmäopetustunnille. Kilpailussa käytetään apuna musiikkiaakkoskortteja.

Oppilaat ovat pianojensa ääressä. Opettaja ilmoittaa laittavansa C-nuotin nuottitelineelle ”yy-kaa-koo NYT” ja oppilaiden tehtävä on löytää keski-C mahdollisimman nopeasti. Seuraavaksi voidaan etsiä korkeita ja matalia C-nuotteja. C:n etsintää toistetaan muutaman kerran.

Seuraavalla tunnilla mukaan tulee D-nuotti. Jännitys lisääntyy, sillä nyt opettajalla on kaksi aakkoskorttia eikä etukäteen voi tietää kumman niistä hän laittaa nuottitelineelle. Kilpailua toistetaan muutaman kierroksen verran.

Vähitellen joukkoon lisätään myös muut aakkoset. Haastateltavan kokemuksen mukaan nuottikorteilla pelanneilla oppilailla ei yleensä enää toisena soittovuotenaan ole vaikeuksia koskettimien tunnistamisessa.

Nopeuskilpailua voi pelata myös nuottikorteilla (viivasto + nuotti).

4.8 Laajempia pelejä

Murhamysteeripeli 13 Clues intervalleilla

13 Clues on murhamysteeripeli, jossa tarkoituksena on selvittää murhaaja, tekoase ja -paikka. Kullakin pelaajalla on edessään telineellä kaksi korttia, jotka vain hän itse näkee. Sekaannuksien välttämiseksi kutsun näitä kortteja tässä käsikorteiksi, vaikka ne pysyvät koko pelin ajan telineellä. Käsikorttien lisäksi telineen kääntöpuolella on kolme salakorttia, joita pelaaja itse ei näe mutta jotka kaikki muut näkevät. Se pelaaja, joka vihjeiden avulla ensimmäisenä selvittää edessään olevat salakortit, voittaa. Salakorttien ja käsikorttien lisäksi pelialueen vieressä on kaksi korttia ylösalaisin. Pelaajat saavat käydä katsomassa ne pelin kuluessa periaatteella 1 vuoro / 1 kortti.

Intervalliversiossa murha-ase, murhaaja ja murhapaikka korvataan kolmella eri versiolla intervalleista. Kortit muodostuvat näin: nuottikortti (jokin intervalli nuoteilla ilmaistuna), numerokortti (intervalli numerolla ilmaistuna, esim. kvintti = 5) sekä tekstikortti (intervallin nimi kirjoitettuna). Jokaisen pelaajan salakorteissa on yksi kortti kustakin kategoriasta. Kaikkien salakortit muodostuvat näin ollen tekstikortista, numerokortista ja nuottikortista. Käsikortit muodostuvat sen sijaan sattumanvaraisesti.

Alkuperäisessä murhapelissä kutakin korttia on vain yksi kappale. Kahta samanlaista asetta, paikkaa tai tekijää ei ole. Sen sijaan korteilla on muita yhdistäviä tekijöitä kuten sijainti sisällä tai ulkona, korteissa näkyvien henkilöiden tuntomerkit, korttien värillinen reunus jne. Pelin aluksi jokaiselle pelaajalle on jaettu tietoisukupaperi, josta pelaaja näkee, mitä eri yhdistelmiä pelissä on olemassa.

Intervalliversiossa kortteja yhdistäviä tekijöitä ovat intervallien laatu ja intervallien ilmaisutapa (teksti, nuotti tai numero). Myös intervallipelissä korttien reunus on mahdollista värjätä. Väreillä voi muodostaa erilaisia yhdistelmiä: esimerkiksi tekstikorttien sekunneille ja nuottikorttien tersseille voi värittää samanlaisen reunuksen. Tieto väriyhdistelmistä tai muista kombinaatioista kirjoitetaan paperilapuille, jotka jaetaan jokaiselle pelaajalle.

Jottei pelistä tulisi loputtoman pitkä, intervallien määrä kannattaa rajata pelitilanteen mukaan. Esimerkiksi kolmen pelaajan pelissä voidaan sopia, että kortteja on käytettävissä kolmen intervallin verran. Peliin otettavat intervallit voivat olla järjestyksessä vierekkäisiä (esim. priimi, sekunti, terssi), tai ne voi valita ns.

umpimähkään (esim. priimi, kvintti, septimi). Valituista intervaleista kaikkien korttityyppien kortit otetaan peliin mukaan, ja loput jätetään ulkopuolelle. Koska kutakin intervallia on jokaisessa korttikategoriassa kaksi kappaletta, kortteja on pelissä yhteensä $2 \times 3 \times 3$ eli 18. Jokaiselle pelaajalle jaetaan 5 korttia, joista 3 on salakorttia ja 2 pelaajan käsikortteja. Yhteensä laudalla on käytössä 15 korttia. Ylijäävät kolme korttia voi laittaa pelilaudan sivuun ylösalaisin (vrt. kaksi ylösalaista korttia 13 Clues -pelissä), josta niitä voi käydä katsomassa. Yhden kortin katsomiseen kuuluu yksi vuoro, eikä sen aikana saa tehdä muuta.

Rajatulla korttimäärällä pelin kesto on noin puoli tuntia. Peli on parhaimmillaan, kun pelaajia on kolme tai useampia.

Salakortit selvitetään kysymällä vastapelaajilta vihjeitä. Esitän alla esimerkkitalanteen pelistä. Kuvitteellisessa esimerkkipelissämme pelaajat ovat Kalle, Ville ja Martta. He ovat valinneet pelissä käytettäväksi intervaleiksi terssin, kvartin ja kvintin. Kutakin korttia on kuusi kappaletta.

Martta kysyy Kallelta: "Kuinka monta numerokorttia näet?" Kalle näkee käsikorttinsa, joissa numerokortteja ei ole. Martan ja Villen salakorteissa numerokortteja on väistämättä yhteensä 2. Kalle ilmoittaa Martalle, että hän näkee 2 numerokorttia. Tästä Martta tietää, ettei Kallella ole yhtään numerokorttia käsikorteissaan. Kallen vastauksesta myös Ville saa saman tiedon.

Seuraavaksi Kalle kysyy Villeltä, montako sinireunaista korttia Ville näkee. Kuvitteellisessa esimerkkipelissämme tekstikategorian kvarttikortit ja nuottikategorian kvinttikortit ovat sinireunaisia (pelin askartelija voi värittää kortit haluamallaan väreillä). Yhteensä sinireunaisia kortteja on 4. Ville kertoo näkevänsä 3 sinireunaista korttia. Näistä yhden Kalle näkee olevan Martan salakorteissa. Näin ollen joko Villen käsikorttien tai Kallen salakorttien täytyy sisältää 2 sinireunaista korttia. Martta tekee Villen vastauksesta omat johtopäätöksensä. Hän tietää, että neljäs eli viimeinen sinireunainen kortti on ylösalaisin käännettyissä korteissa. Kallen salakorteissa ei näy yhtäkään sinireunaista korttia. Koska Ville on kertonut näkevänsä kolme sinireunaista korttia, Martta tietää, että yhden niistä on oltava hänen salakorteissaan. Martta tietää nyt, että yksi hänen salakorteistaan on joko kvarttiaiheinen tekstikortti tai kvinttiaiheinen nuottikortti ja että loput kaksi sinireunaista korttia ovat Villen käsikorteissa.

Kierros jatkuu ja Ville kysyy Martalta: "Kuinka monta terssiä näet?" Martta näkee vain yhden terssin, joka on Kallen salakorteissa. Yksi terssi on hänen omissa salakorteissaan,

eikä hän näe sitä. Loput neljä terssiä ovat jakautuneet Kallen ja Villen käsikortteihin ja ylösalaisin oleviin kortteihin. Martan vastauksen perusteella Ville tietää, ettei hänen omilla salakorteissaan ole yhtäkään terssiä. Kalle sen sijaan ei näe salakorttejaan eikä tiedä, että yksi niistä on terssi. Martan vastauksesta Kalle pystyy kuitenkin päättämään, että Martan näkemän terssin on oltava joko Martan käsikorteissa tai Kallen salakorteissa.

Pelaajat havainnoivat omien kysymystensä sekä muiden tekemien kysymysten vastauksia ja kirjoittavat havaintonsa ylös. Tätä tarkoitusta varten on mahdollista laatia valmiit pohjataulukot. Havainnot voi kirjoittaa paperille myös omin sanoin. Muistiinpanojensa avulla pelaajat pystyvät vähitellen päättämään, mitä intervaleja heidän omilla salakorteissaan on. Vastustajien käsikorttien selvittäminen auttaa omien salakorttien selvittämisessä.

Vihjekysymyksiä voivat olla:

- Montako numero-/teksti-/nuottikorttia sinulla on?
- Montako terssiä/kvinttiä/muuta intervallia näet?
- Montako vihreä- tai sinireunaista/muulla värillä reunustettua korttia näet?

Pelin voittaa se, joka arvaa omien salakorttiansa sisällön oikein. Pelaaja voi yrittää arvata salakorttejaan omalla vuorollaan. Arvaamiseen kuluu yksi vuoro. Arvauksen on pidettävä täsmälleen paikkansa. Jos pelaaja kertoo yhdenkin kortin väärin, peli jatkuu. Hän saa arvata vasta seuraavalla vuorolla uudestaan. Muut pelaajat eivät saa kertoa, mikä arvauksessa oli väärin.

Kahden pelaajan pelissä on lisäsääntö: pelaaja voi vaihtaa yhden toisen pelaajan käsikorteista yhteen omaan käsikorttiinsa. Tähän kuluu yksi vuoro. Näin pelaaja saa selville, mitä kortteja vastapelurilla on edessään.

Yhden vuoron aikana pelaaja voi tehdä seuraavia asioita:

- kysyä yhdeltä pelaajalta yhden kysymyksen
- katsoa yhden ylösalaisen kortin
- vaihtaa vastapelaajan käsikorteista yhden omiin käsikortteihinsa (vain kahden pelaajan peli)
- arvata salakorttinsa.

Pelissä on tarkoitus kysyä kysymyksiä kaikilta pelaajilta tasapuolisesti. Jos yksi pelaaja joutuu ns. silmätikuksi ja kysymyksiä kysytään pelkästään häneltä, hän joutuu

altavastaajan asemaan. Kaikki muut hyötyvät hänen vastauksistaan, mutta hän itse ei hyödy kysymyksistä mitenkään. Kun kysymyksiä kysytään kaikilta tasapuolisesti, kaikilla on mahdollisuus voittaa. Ennen pelin aloitusta voidaan sopia tietty kysymysmäärä, joka yksittäiseltä pelaajalta on lupa peräkkäin kysyä (esim. 2 tai 3). Alkuperäisessä pelissä on mahdollista ottaa käyttöön myös kysymyksiä estäviä esineitä, jotka asetetaan pelaajan eteen kun häneltä on kysytty korkein sallittu määrä kysymyksiä. Haastateltavani ei kuitenkaan ollut niitä koskaan tarvinnut, sillä kaikki pelaajat olivat lähtökohtaisesti olleet tasapuolisia toisilleen.

13 Clues intervalleilla on verrattain pitkä peli, ja se vaatii pelaajilta päättelykykyä. Peli on suunnattu teini-ikäisille ja sitä vanhemmille. Esimerkiksi me Taideakatemian opiskelijat olimme siitä hyvin kiinnostuneita. Pituutensa vuoksi peli ei sovellu pianotunnille, mutta sen sijaan erilaisissa työpajoissa tai illanistujaisissa sitä voi olla oikein mukava pelata. Pelaajien on tunnettava intervallien perusteet etukäteen.

Musiikkilautapeli pianotunneille

Musiikkilautapeliä pelataan noppaa heittämällä tavallisen seikkailupolku-pelin tapaan. Kartongille on muodostettu seikkailupolku. Polun jokainen askelma sisältää erilaisen tehtävän. Tehtävät voivat sisältää vaikkapa yksinkertaisia rytmejä taputettavaksi, pieniä sävelkulkuja soitettavaksi pianosta sekä musiikkisanoja käännettäväksi. Peliin voi kehittää erilaisia tehtäväkortteja ja lisäsääntöjä.

Siiri Anttosen lautapeli intervalleilla, soinnuilla tai sävelillä

Tämän pelin kohdalla mainitsen poikkeuksellisesti tekijän nimen, sillä hän on suunnitellut pelien myyntiä. Tekijä on musiikin hahmottamisen opettaja.

Siiri Anttosen lautapeli sisältää laudan reunoja kiertävän seikkailupolun. Polun jokainen askelma sisältää pelin teemaan liittyvän tehtävän: esimerkiksi intervalliversiossa jokainen tehtävä liittyy intervallien muodostamiseen. Yhteensä askelmia mahtuu polulle noin kaksikymmentä. Pelilaudan keskellä on verrattain suuri nuottiviivasto, jolle muodostetaan kaikki tehtävät. Viivastolle on piirretty G-avain valmiiksi. Viivastolla käytettävät nuotit ja etumerkit voi tehdä esimerkiksi hamahelmistä tai muusta

haluamastaan materiaalista. Pääasia on, että nuottien ja etumerkkien paikkaa voi säädellä haluamansa mukaan.

Pelin etenee seuraavasti: Pelaajat aloittavat lähtöruudusta mieleisillään pelihahmoilla. Aloittaja arvotaan nopalla. Kun aloittaja on valittu, laitetaan tiimalasi käyntiin ja pelaaja aloittaa vuoronsa heittämällä noppaa. Päästyään nopan lukeman osoittamaan ruutuun pelaaja muodostaa askelmalla ilmoitetun intervallin ilmoitettuun suuntaan. Askelmalla voi lukea esimerkiksi ”muodosta suuri seksti ylöspäin”. Viivastolla on aloitusnuotti, josta pelaaja muodostaa intervallin. Opettaja tarkistaa, oliko tehtävä oikein. Jos ei, pelaajan vuoro päättyy siihen. Yhdessä opettajan ja muiden pelaajien kanssa mietitään, mikä olisi ollut oikea vaihtoehto, ja vuoro siirtyy seuraavalle. Jos taas pelaaja sai intervallin muodostettua oikein, hän saa jatkaa vuoroaan. Pelaaja saa tehdä tehtäviä siihen asti, kunnes tiimalasista loppuu aika tai hän tekee tehtävän väärin. Seuraavan pelaajan vuoro etenee samalla tavalla. Viivaston alkuperäinen aloitusnuotti poistetaan, ja uusi intervalli muodostetaan siitä nuotista, jonka edellinen pelaaja viivastolle on laittanut.

Se joka ehtii maaliin ensimmäisenä, voittaa.

Anttosen lautapeli on helposti muokattavissa tarvittavaan muotoon. Sointuversiossa askelmien tilalle tulevat sointujen muodostustehtävät. Sävelversiossa pyydetty sävel asetetaan oikeaan kohtaan viivastoa. Asteikkoversiossa muodostetaan asteikkoja. Jälkimmäinen on Anttosen mukaan kuitenkin melko pitkä tehtävä viivastolle mahdutettavaksi.

Peliä voi pelata tiimalasin kanssa tai ilman. Ilman tiimalasia peliin voi ottaa mukaan myös säveltapailua: muodostetut tehtävät voidaan soittaa pianolla tai laulaa. Mikäli tiimalasia ei ole, vuoron vaihtumiseen kehitellään jokin muu systeemi. Mitä vain voi kokeilla. Myös muita sääntöjä voi varioida. Esimerkiksi väärin tehtyyn tehtävään voi reagoida eri tavoilla: pelaaja voi vaikkapa joutua siirtymään askeleen taaksepäin. Pääasia on, että säännöt ovat selvillä ennen pelin aloittamista.

Pelin vaikeustaso on säädeltävissä korttien mukaan. Esimerkiksi sointuversiosta saa haastavan edistyneemmällekkin opiskelijalle pyytämällä vaikkapa muodostamaan Es-duurin väldominantin sekstikäännöksen ja laulamaan sen.

Pelilautoja ja kortteja voi tehdä itse omaan käyttöön esimerkiksi kartongista. Tulevaisuudessa niitä saattaa olla mahdollista myös ostaa.

4.9 Sovelluksia

Kahoot

Mainittakoon, että Kahootista kertonut haastateltava on tekemässä graduaan kyseisestä pelistä. Tämän takia sain siitä erityisen kattavan informaatiopaketin.

Kahoot on oppimistarkoitukseen kehitetty pelimäinen visailusovellus, jossa kuhunkin esitettyyn kysymykseen valitaan neljästä vastausvaihtoehdosta yksi. Aika juoksee, ja tarkoituksena on vastata kysymyksiin sen puitteissa. Sovellus on kehitetty alun perin ryhmille: opettajan laatima Kahoot on kaikkien näkyvissä valkokankaalla, ja oppilaat vastaavat kysymyksiin omilta puhelimiltaan tai tableteiltaan. Lopuksi tulokset tulevat näkyviin. Ryhmäkahootia voi käyttää esimerkiksi musiikinteorian ja säveltapailun tunneilla, kuten haastateltavani oli tehnyt.

Koronapandemian mukanaan tuoman etäajan myötä Kahootista on lanseerattu myös versioita, joita voi pelata etänä tai yksin. Nämä voisivat olla sopivia myös pianotunnille. Kahootia voi pelata myös ilman aikarajaa ja pisteitä.

Kahootiin voi laittaa sanallisten kysymysten lisäksi myös kuvia ja videoita. Youtubeen linkittäminen onnistuu helposti. Toisten tekemiä Kahootteja on mahdollista käyttää, ja omaakin Kahoottia voi käyttää uudestaan ja uudestaan.

Kahootia voi käyttää vaikkapa sanakokeena sekä ryhmän osaamisen mittaamisena. Yksittäisten vastaajien vastauksia ei saa selville, joten anonymiteetti säilyy. Kahoot toimii myös palkintona tunnin lopussa sekä innostavana tekijänä: kun oppilaat tietävät, että tunnin asioista pidetään lopuksi Kahoot, he saattavat sitoutua tunnilla opetettavien asioiden oppimiseen normaalia enemmän. Kahootia on mahdollista käyttää myös herättelevänä visailuna ja informaatiolähteenä oppilaille heidän omasta osaamisestaan. Esimerkiksi musiikinhistorian tunnin aluksi voidaan pelata herättelevä Kahoot (oppilaille kerrotaan, ettei tarvitse kokea painetta väärin vastaamisesta) Tunnin lopuksi tehdään sama Kahoot uudestaan, ja osoitetaan oppilaille, että näin paljon on tunnin aikana opittu. Oppilaille voi antaa myös läksyksi tehdä oma kahoot jostain tietystä aiheesta.

Musiikkiin liittyviä kysymysvaihtoehtoja Kahootissa voisi olla esimerkiksi seuraavanlaisia:

- Mikä nuotti kuvassa on? (Kuvassa voi olla esimerkiksi pätkä kappaleesta, josta ympyröity yksi nuotti. Vastaajan pitää osata katsoa esim. kiinteät etumerkit jne)
- Mikä kappale videolla/äänitteellä soi?
- Minkä asteikon muodostavat sävelet E, Fis, G, A, H, C, Dis ja E?
- Minkä intervallin muodostavat sävelet C ja A?
- Mikä kolmisointu on kyseessä? (Kuva kädestä, joka soittaa c-duuria.)

Kahoottien vastausvaihtoehdot eivät saa olla liian pitkiä, mikäli pelissä on juokseva aika. Muutoin aika kuluu vaihtoehtojen lukemiseen.

Kahootin valmistelemiseen menee muutamasta minuutista jopa tuntiin, riippuen siitä kuinka kattavan Kahootistaan tekee. Jos esimerkiksi käyttää oletuskuvien sijaan omia kuviaan ja/tai liittää mukaan videoita, Kahootin tekemiseen voi mennä 30–60 minuuttia. Pikaversioiden tekemisessä Kahoottiin tottuneella tekijällä voi sen sijaan mennä vain muutama minuutti.

Kahootin käytössä suurin haaste on internet. Mikäli nettiyhteys ei toimi, pelaaminen ei onnistu. Ideaalitulanteessa Kahootia voi käyttää monipuolisesti vaikkapa erilaisissa työpajoissa.

Launchpad

Tablettisovellus Launchpad on ohjelma musiikin tekemistä varten. Haastateltavani käyttää sitä toisinaan metronomin sijasta. Launchpadista voi valita haluamansa rumpukompin yhdellä painalluksella, laittaa sen soimaan ja soittaa itse sen päälle. Haastateltavani mukaan Launchpad on metronomia elävämpi vaihtoehto. Erityisesti vapaasäestystä soittaville oppilaista voi olla mukavaa soittaa Launchpadin kanssa, sillä se luo metronomia autenttisemmän tunteen yhtyeen kanssa soittamisesta. Oppilaat saavat myös itse valita sovelluksesta mieleisensä kompin.

Haastateltavani kertoi käyttäneensä Launchpadia myös konsertissa. Kun eräs oppilas halusi soittaa räppiä, opettaja laittoi Launchpadin soimaan kaiuttimista. Sitten he soittivat Launchpadin kompin päälle kahdella pianolla.

Simply piano, Yousician & Flowkey

Nämä kolme sovellusta ovat suosittuja välineitä pianonsoiton oppimiseen. Kussakin sovelluksessa näyttöruudulle tulee näkyviin nuotit, jotka voi soittaa omalla pianolla. Sovellukset tunnistavat, soittaako soittaja oikein. Kaikissa sovelluksissa on mahdollista soittaa sekä pop- että taidemusiikkia ja edetä omannäköisellä oppimispolulla. Jokaisesta sovelluksesta on olemassa sekä ilmainen että maksullinen versio: Simply pianon ja Yousicianin ilmaisversioita voi käyttää viikon verran, kun taas Flowkeyn ilmaisversiolla ei ole aikakatkoa. Sen sijaan Flowkeyn ilmaisversion soittomahdollisuudet ovat rajalliset. (Cleyn, 2020a, 2020b, 2020c).

Emme perehtyneet haastatteluissa siihen, kuinka edellämainittuja sovelluksia voisi käyttää luontevasti pianonsoitonopetuksen tukena. Ehkäpä esimerkiksi kevyestä musiikista kiinnostuneen oppilaan kanssa jotain sovellusta voisi käyttää apuna, jolloin opettajan ei tarvitsisi ehtiä tehdä sovituksia niin useasta kappaleesta. Oppilas voisi tehdä perustyön kotona, ja tunnilla keskittyttäisiin musiikilliseen ilmaisuun.

Melody cats: bass & treble

Melody cats on tehnyt kaksi kissateemaista nuotinlukusovellusta molemmille nuottiavaimille: bass-sovellus sekä treble-sovellus. Kummassakin sovelluksessa on sama toimintaperiaate: kuvaruudulla on nuottiviivasto jommallakummalla avaimella varustettuna. Viivaston loppupäästä alkuun alkaa valua nuotteja. Tehtävänä on tunnistaa nuottijonosta kaikki pyydettyä vastaavat nuotit, esimerkiksi kaikki c-nuotit. Pelissä on kahdeksan tasoa, ja jokaisella tasolla on kymmenen tehtävää. Jokainen tehtävä kestää minuutin. Vaikeammat tasot avautuvat sitä mukaa, kun aiempia tehtäviä on suorittanut.

Asetuksista voi valita suomalaiset musiikkiaakkoset C D E F G A H. Lisäksi sovelluksesta on helppo antaa kotitehtäviä (esim. ”pelaa ensimmäiseltä tasolta kaksi tehtävää”). Kotiläksyn voi myös tarkastaa: kun tehtävä on tehty, kyseisen tehtävän valintapainikkeen päälle tulee 1–3 kappaletta tähtiä sen mukaan, kuinka tekijä on suoriutunut. Tehtävää voi myös tehdä uudestaan, kunnes saa kaikki oikein ja tähtiä tulee kolme.

Sovelluksista on olemassa sekä maksulliset että ilmaiset versiot. Ilmaisversiollakin pääsee yllättävän pitkälle. (Melody cats, 2021).

Rhythm cat

Rhythm cat kuuluu Melody catsin sovellusperheeseen. Rhythm cat on rytmilukusovellus, ja myös siinä teemana on kissa. Näyttöruudulla on neljästä tahdista koostuva rytmidiktaatti jossain tahtilajissa. Tehtävän käynnistyessä sovellus soittaa alkusoiton ja laskee lisäksi yhden tahdin tyhjää ennen diktaatin alkua. Nuotit muuttuvat mustista vihreiksi sitä mukaa kun niiden vuoro tulee. Pelaajan on nakutettava näytölleen tehtävän rytmi oikein. Tehtävän taustalla soi siihen sopiva musiikki ja yksinkertainen, rytmimukainen melodia. Peli vaikuttaa mielestäni innostavalta. Rytmit ovat sopivan lyhyitä pienen oppilaan kotitehtäväksi, tehtävien vaikeustaso on säädeltävissä, ja pelin visuaalinen ilme on miellyttävä ja selkeä. Pelissä on kuusi tasoa, ja jokaisella tasolla 10 tehtävää.

Tästäkin sovelluksesta on olemassa sekä ilmainen että maksullinen versio. Kaikki tehtävät saa käyttöönsä ostamalla maksullisen version. (Melody cats 2021).

4.10 Sekalaisia pelejä

Muistipeli

Musiikkimuistipeli on tuttu viihdepelejä musiikkiaiheiseksi muokattuna. Peli muodostuu parillisesta määrästä kuvakortteja. Jokaista kuvaa on kaksi kappaletta, ja ne muodostavat parin. Kortit sekoitetaan ja asetetaan kuvapuoli alaspäin lattialle tai muulle pelitasolle. Pelaaja kääntää vuorollaan kaksi korttia kaikkien nähtäville. Mikäli pelaaja saa parin, hän saa kerätä kortit ja jatkaa vuoroaan. Mikäli paria ei tullut, kortit käännetään takaisin ylösalaisin omille paikoilleen ja vuoro siirtyy seuraavalle. Pelin tarkoituksena on kerätä itselleen pareja mahdollisimman paljon.

Muistipeli on helposti muokattavissa soittotuntikäyttöön tai musiikin perusteiden tunnille. Pelin vaikeustasoa voi säädellä korttien mukaan. Pienimmille voi käyttää esimerkiksi yksinkertaisia musiikkisymbolikortteja, jotka sisältävät nuottiaivaimia, etumerkkejä, eri pituisia nuotteja jne. Isompien oppilaiden muistipelikortit voivat sisältää esimerkiksi säveltäjiä. Lisäksi voi käyttää pareja, joista toinen kortti sisältää kuvan ja toinen sen sanallisen selityksen. Esimerkiksi kuvassa voi olla nuotinnettu puhdas kvintti ja tekstikortissa pu5. Myös musiikkisanat ja niiden selitykset voivat muodostaa parin.

Musiikkiaiheisia muistipelejä on jonkin verran myytävänä myös valmiina. Itse askarreltuna valinnan mahdollisuuksia on kuitenkin eniten. Askarrellessa kannattaa muistaa, ettei korteista tulisi näkyä läpi.

Haastateltavieni mukaan muistipelin muokkaamismahdollisuudet ovat lähes loputtomat. Moni kertoi oppilaidensa nauttivan pelistä kovasti.

Rolle ja Rekku -hymiöt

Rolle ja Rekku -hymiöitä voi käyttää soittokappaleiden motivointikeinona tarrojen sijaan. Rekku-hymiö on tavallinen silmät ja suu -hymiö ilman kaartaa niiden ympärillä. Sen saa, kun kappale on hienosti harjoiteltu, mutta harjoittelua vielä jatketaan. Rekku-hymiön perään voi piirtää nuolen jatkamisen merkiksi.

Rolle-hymiö on Rekkun jalostuneempi versio: silmät, suu ja kehä niiden ympärillä. Rollen saa, kun kappale on jo lähes esityskunnossa. Rollea ei välttämättä tarvitse piirtää kerralla valmiiksi: voi piirtää osan kaartaa ja nuolen jatkamisen merkiksi. Kun Rolle on valmis eikä nuolta ole, kappaletta ei enää tarvitse tuoda tunnille.

Mikäli yhdellä soittotunnilla saa kolme Rollea kerralla, seuraa hattutemppu. Tällöin Rolle-hymiölle piirretään silinterihattu ja hymiön ympäristöön ilmapalloja, onnittelut ynnä muuta. Opettaja voi pitää hattutempuista kirjaa, ja palkita lukuvuoden lopussa sen, joka on saanut vuoden aikana eniten hattutemppeja.

Jokainen hymiö piirretään aina erikseen, eli vanhan hymiön piirtämistä ei jatketa. Näin oppilas näkee edistymisensä viikoittain hymiöistä. Hymiöitä voi piirtää myös erilaisia esimerkiksi kappaleen aiheen mukaan. Lintuaiheisesta kappaletta soittaessa voidaan piirtää lintua muistuttava Rolle ja niin edelleen.

Haastateltavani oli keksinyt idean itse korvatakseen tarrat. Hymiöiden nimiksi hänen oppilaansa oli ehdottanut Ryhmä Hausta tuttuja Rekkua ja Rollea. Haastateltavani kertoi, että hymiökeino selkeästi motivoi oppilaita. Osa oli saattanut jännittyneenä kysyä soittonsa jälkeen: *"Tuliko Rolle?!"* Jopa vanhemmat olivat innostuneet asiasta ja pohtineet toisinaan: *"Tästä kyllä varmaan tulee Rolle."*

Harjoittelumato ja sen variaatiot

Harjoittelumato variaatioineen on tarkoitettu oppilaan kotiharjoittelun seurantaan ja motivointiin. Paperille tai oppilaan läksyviikkoon piirretään mato tai muu osiin jaoteltu kuvio. Yhden harjoittelukerran jälkeen oppilas saa värittää kuviosta yhden osan.

Kuvion tarkoituksena on seurata oppilaan harjoittelua. Kuvioita voi varioida haluamansa mukaan: harjoittelumadon sijaan kyseessä voi olla vaikkapa kotiloetana tai kilpikonna. Väritettävien osien välille voi laittaa lisäksi erityisosioita, joihin päästyään saa tarran. Kuvion sijaan väritettäväksi voi halutessaan antaa myös kokonaisen piirroksen, josta väritetään yksi yksityiskohta kerrallaan. Tällainen piirros voi olla vaikkapa vedenalainen maailma aarrearkkuineen ja kaloineen.

Osalle oppilaista harjoittelumato toimii hyvin. Osa oppilaista ei taas välttämättä muista madon olemassaoloa eikä näin ollen väritä vaikka harjoittelisikin.

Lattiapiano nuotinlukuhupailuna

Jalalla soitettavaa lattiapianoa voi käyttää hupailumielessä nuotinlukutehtävien tekemiseen. Jalalla soitto sopii erityisesti pienille oppilaille, joiden hienomotoriikka ei vielä täysin taivu oikean pianon soittamiseen. Lattiapianossa on myös se etu, että soittaessaan lapsi ei voi ajatella nuotteja sorninumeroiden kautta. Haastateltavallani oli tapana työstää soittokappaleita oppilaidensa kanssa ensin oikean pianon ääressä ja sitten käydä soittamassa ne lattiapianolla.

Lelumaisia lattiapianoja on mahdollista saada verrattain huokealla. Haastateltavallani oli käytössä tällainen. Äänenlaatu oli hänen mukaansa heikohko, mutta lapset pitivät siitä silti kovasti.

Piano star!

Lattiapianon lisäksi myös tablet-sovellusta ”Piano star!” voi käyttää nuotinlukuhupailuun. Sovelluksen näytöllä on näkyvissä pianon koskettimet ja pätkä G-avaimella varustettua nuottiviivastoa. Viivastolle ilmestyy nuotinnettuna se sävel, jota koskettimilta painaa. Kosketinta painaessa näytölle singahtaa tähtipölyä. Sovelluksen pianon ääneksi voi valita haluamansa vaihtoehdon.

Music Mind Gamesin taikanuotit

Music Mind Games on sivusto, joka sisältää suurehkon valikoiman erilaisia musiikillisia pelejä. Taikanuotteja voi ostaa erikseen tai osana erilaisia paketteja. (Music Mind Games 2016). Tässä tekstissä esittelen taikanuottien käyttöä paperisella nuottiviivastolla ja paperisella pianon koskettimistolla.

Käytössä on suuri paperinen nuottiviivasto, taikanuotteja (metallikehikoilla varustettuja muovisia nuottipalloja), paperista tehty pianon koskettimisto, etumerkkikortteja ja apuviivoja, sekä taikasauva (magneettisauva taikanuottien keräämiseen).

Edellä mainittua tarvikkeistoa käytetään nuotinluvun opettamiseen. Oppilaan kanssa asetetaan erivärisiä taikanuotteja viivastolle. Samoille sävelille etsitään oikea paikka myös paperiselta nuottiviivastolta samaa taikanuotin väriä käyttäen. Esimerkiksi jos viivastolle on asetettu keltainen taikanuotti yksiviivaisen E:n kohdalle, myös koskettimistolla saman sävelen kohdalle asetetaan keltainen taikanuotti. Paperinen piano on tässä tapauksessa oikeaa pianoa turvallisempi vaihtoehto, sillä taikanuotit voivat kadota oikean pianon sisuksiin. Nuotinlukutuokion loppuksi taikanuotit voi kerätä talteen magneettisella taikasauvalla. Nuottien kerääminen sauvalla on usein pienistä oppilaista erityisen hauskaa.

Opettaja voi soveltaa taikanuottien käyttöä haluamallaan tavalla. Myös Music Mind Gamesilta löytyy erilaisia peliohjeita. Taikanuotteja voi käyttää myös pelimerkkeinä muissa peleissä. (Music Mind Games 2016).

Haastateltavani mukaan taikanuotit ovat kätevä apukeino nuottiviivaston viivoilla ja välissä -toimintaperiaatteen opettamiseen, sillä oppilaat pääsevät konkreettisesti asettamaan nuotteja suuren viivaston viivoille ja väleihin.

Teippisormet murtosointujen hahmottamisessa

Sormien teippaaminen murtosointujen soitossa on keino niille opettajille, jotka opettavat murtosointujen soittamiseen eri sormitukset vasemmalle (5421 421) ja oikealle kädelle (123 1235). Mikäli murtosoinnuissa sormet sekoittuvat, otetaan käyttöön kuvioidut laastarit tai maalarinteippi. Vasemmasta kädestä teipataan kolmossormi ja oikeasta nelossormi. Teipatuilla sormilla oppilaan ei kuulu soittaa. Niksi auttaa oppilasta hahmottamaan, mitkä sormet kummastakin kädestä soittavat.

Teippisormia voi toki soveltaa myös silloin, kun opetetaan samat sormitukset molempiin käsiin. Mikäli huteja on vaarassa tulla, voidaan ottaa teipit käyttöön.

Nuottiarvot legopalikoilla

Lego Duplo -palikoilla oppilaalle voi konkreettisesti havainnollistaa nuottiarvojen pituuksia. Neliön muotoinen palikka kuvaa neljäsosanuottia. Puolinuottia kuvaava palikka on kaksi kertaa neliöpalikkaa pidempi. Kokonuottipalikka on vastaavasti kaksi kertaa puolinuottipalikkaa pidempi. Palikkasarjan pienin on kahdeksasosanuotti, joita mahtuu neljäsosapalikkaan kaksi.

Edellämäinuituista voi tehdä lisäksi erilaisia yhdistelmiä. Esimerkiksi pisteellisen puolinuotin saa rakennettua yhdestä puolinuottipalikasta ja yhdestä neljäsosapalikasta.

Äänetön vasen

Äänetön vasen on harjoitus kappaleen balanssin tasapainottamiseksi ja melodian saamiseksi esille. Harjoitusta voi käyttää esimerkiksi albertinbassoa sisältävissä kappaleissa tai muissa yhteyksissä, joissa melodiaääni pitäisi saada kuulumaan.

Otetaan esimerkin kohteeksi kappale, jossa vasen käsi peittää albertinbassollaan oikean käden melodian. Harjoitus etenee seuraavasti:

1. Oppilas pyydetään soittamaan vasemman käden stemma niin, että ääntä ei kuulu. Käden ja sormien on kuitenkin tarkoitus työskennellä.
2. Oppilas pyydetään soittamaan oikean käden melodia kuuluvasti.
3. Stemmat yhdistetään. Vasen käsi soittaa äänettömästi kohdan 1 tapaan, ja oikea käsi kuuluvasti.
4. Molemmat stemmat soitetaan ääneen. Oikea käsi kuuluvasti, ja vasen käsi niin ettei se peitä melodiaa.

Haastateltavani mukaan edistystä on usein havaittavissa heti harjoituksen jälkeen.

Äänettömän vasemman harjoituksen voi siirtää myös oikealle kädelle esimerkiksi tilanteeseen, jossa oikea käsi soittaa laajoja sointuja, ja niiden ylin ääni pitäisi saada kuulumaan. Tässä tapauksessa soittajan täytyy kuitenkin olla jo melko edistyneellä tasolla.

Sävellystä kotitehtäväksi

Oppilaille voi antaa kotiin myös pieniä sävellystehtäviä. Tässä esittelen yhden vaihtoehdon pienien oppilaiden sävellystehtäväksi.

Vasempaan käteen ohjeistetaan yksinkertainen säestys, vaikkapa vuorottelevat C- ja G-nuotit. Oppilaan tehtävä on tehdä kotona oma sävellys vasemman käden stemman päälle ja soittaa tai opettaa se seuraavalla tunnilla opettajalle. Toisinaan saattaa käydä niin, että oppilaan säestys on hyvin improvisatiivinen ja hän ei muistakaan sitä enää seuraavalla tunnilla. Tämä ei haittaa. Pääasia että oppilas tottuu säveltämiseen (ja improvisointiin) vähitellen.

Ruudukkopeli sointuasteilla

Tässä sointuasteiden hahmottamispelissä tarkoitus on hahmottaa sävellajien sointuasteita mahdollisimman nopeasti.

Suurelle kartongille on piirretty taulukko. Taulukon toisella sivulla lukee neljä sävellajia ja toisella neljä haluttua sointuastetta (esim. I, III, V ja VI, myös napolilaiset ym. soinnut mahdollisia). Joukkueille tai parin osapuolille annetaan 16 korttia kullekin. Korteissa on erilaisia sointuja, esimerkiksi E7. Pelin tarkoitus on asettaa kortteja tauluun oikeille paikoille mahdollisimman nopeasti. Aikaa on rajattu määrä. Voittaja on se, joka on saanut eniten kortteja oikeille paikoille.

Leikkimieliset taitotaulut tarroilla

Leikkimieliset taitotaulut muodostuvat värilliselle paperille piirretystä taulukosta. Taulukon vasemmalla sivulla lukee erilaisia harjoitettavia asioita soittoasennosta lähtien. Taulukkoon voi yhdistää esimerkiksi värilliset oktaavialakortit (esitely aiemmin nuottikortit-osiossa).

Jokaisella oppilaalla on haluamansa värinen ja yksilöllisesti laadittu ”taitotaulu”, johon liimataan tarroja sitä mukaa kun taulun osa-alueissa edistytään. Taulukkoon kirjataan harjoitettavia asioita kunkin oppilaan tarpeiden mukaan. Näitä asioita voivat olla vaikkapa barokki, etydit, sonatiini, pyöreät sormet, staccato, repetitio, voimanvaihtelut, kaaret, kromatiikka jne. Osa-alueet voivat sisältää tasoja yhdestä kolmeen tai niitä voi

soittaa ilman tasoja. Tasojen suorittaminen ei ole vakavaa, eivätkä ne sisällä tarkkoja kriteereitä suorituksen saavuttamiseksi. Riittää, että oppilas on edistynyt osa-alueessaan edellisestä kerrasta. Jos tasoja ei käytetä, osa-alueaatikoihin voidaan kerätä tarroja muuten vain. Mikäli taulu loppuu kesken, sen ympärille voi tehdä irrallisia pikkulaatikoita. Lukuvuoden lopussa jokainen oppilas saa taitotaulunsa kotiin.

Leikkimieliset taitotaulut kiinnitetään opetusluokan seinälle. Virtuaalitaulujen sijaan paperitaulut ovat nähtävillä konkreettisesti ja jatkuvasti. Yksi taitotaulujen hienouksista piilee juuri siinä. Taitotaulut tekevät näkyväksi eri musiikin lajeja ja innostavat oppilaita monipuoliseen ohjelmistoon. Oppilaat saavat myös tarmoa toistensa tauluista: ”Mäkin haluan tarroja tohon osioon” ja ”Miks mulla ei oo sonatiinilaatikkoo?”

Oppilaat ja heidän vanhempansa näkevät tauluista konkreettisesti vuoden aikana tapahtuneen edistymisen. Taulut antavat oppilaille myös mahdollisuuden ottaa vastuuta omasta soittamisestaan. Haastateltavani oppilaat tapaavat joskus kysyä, mitä he seuraavaksi voisivat tehdä taulusta.

Leikkimieliset taitotaulut ovat haastateltavani mukaan toimineet hyvin vaikkapa barokkiin motivoinnissa. Kun aiemmin joku oppilas on suhtautunut barokkiin vähemmän positiivisesti, taitotaulujen myötä hänen asenteensa on saattanut muuttua. Aiemmasta poiketen oppilas on saattanut kysyä, mitä barokkikappaletta hän voisi soittaa seuraavaksi.

Leikkimielisiä taitotauluja voi käyttää, vaikka samantasoisia oppilaita ei olisikaan useita. Jo pelkästään tarrojen lisäily omaan tauluun voi motivoida oppilasta. Haastateltavani samantasoisista oppilaista kahdeksan yhdeksästä oli valtavan innoissaan taulujen käytöstä.

Oppilas opettaa & kirjoitustehtäviä opettajalle

Oppilaan voi laittaa opettamaan pieniä tehtäviä joko opettajalle tai samassa vaiheessa oleville soittotoverille. Esimerkiksi kahdelle pikkupianistille voidaan antaa tehtäväksi opettaa toisilleen soittoläksynsä: Miia opettaa Antille laulun *Jänis istui maahan*, ja Antti opettaa Miialle *Tuiki tuiki tähtösen*. Kummallekin oppilaalle on annettu laulut läksyksi eri järjestyksessä tarkoituksella. Soittotoverille opettaminen toimii haastateltavani mukaan tässä tapauksessa paremmin kuin opettajalle opettaminen, sillä oppilaat joutuvat opettamaan toisiaan aidosti.

Myös soittoasennon opettamisessa oppilaan voi laittaa opettajan paikalle. Ensin neuvotaan soittoasento oppilaalle. Sitten opettaja ilmoittaa että ”nyt mä oonkin sun oppilas ja sun pitää saada mut istumaan oikein”. Oppilaan tehtävä on konkreettisesti asetella opettaja oikeaan asentoon. Opettaja luonnollisesti esittää istuvansa karrikoidussa istuma-asennossa ja leikkii ettei esimerkiksi hänen selkensä suoristu heti. Haastateltavani mukaan tämän ongelmanratkaisutehtävän jälkeen oppilaat usein muistavat, millainen soittoasennon tulisi olla.

Kirjoitustehtäviä tehdessä oppilaan voi toisinaan laittaa tekemään opettajalla kirjoitustehtäviä. Näitä voivat olla esimerkiksi pienet rytmin- tai nuotinkirjoitustehtävät. Lopuksi oppilas vielä tarkastaa opettajan tekemät tehtävät.

Ergonomia: Linnunpesät

Kristiina Juntun (julkaisuaika tuntematon) kotisivuilta tutusta Puu ja linnunpesät - alkulämmittelystä on monia variaatioita, ja sitä voi leikkiä eri tavoilla. Esittelen tässä haastateltavani version. Haastateltavani piti tärkeänä sitä, että pienten oppilaiden kanssa käytettävät mielikuvat kantavat pitkälle.

Aluksi opettaja ja oppilas leikkivät olevansa puita. Käsillä voi tehdä huojuvia oksia. Sitten oksien päihin tehdään linnunpesät laittamalla kämmenet kuppimaiseen asentoon. Tässä vaiheessa oppilaan kanssa voi jutella kuinka monta linnunmunaa kummallakin on. ”Ahaa, sulla on tänään neljä, mulla onkin kolme.” Sitten linnunmuniin kiinnitetään minimagneetit. Sitten pesät käännetään ylösalaisin, jolloin käsissä on oikea soittoasento, ”soittopesät”. Magneettien ansiosta linnunmunat eivät putoa. Oppilaalle kerrotaan, että linnunpesät on pidettävä oikeassa asennossa; jos rystyset romahtavat ja käsi pääsee litteäksi, linnunmunat osuvat koskettimiin ja menevät rikki. Silloin niistä tulee munakokkelia. ”*Ja lintuemo itkee ’yhy yhy yhy’*” (opettaja esittää leikkimielisesti tekoitkua).

Tarkoituksena on hassutella ja siten tehdä soittoasennon korjaamisesta hauskaa. Kun oppilaat soittavat ja heidän rystysensä uhkaavat romahtaa, opettaja voi sanoa ”*Voi ei, varo, tulee munakokkelia*”, ja oppilaat korjaavat kätensä asennon. Haastateltavani mukaan tämä on oppilaista usein hauskeempaa kuin pelkkä ”pidä käsi pyöreänä” -ohje.

Ergonomia: Alligaattori hyökkää

”Alligaattori hyökkää” on leikillinen muistutus isommille oppilaille käden asennon ylläpidosta.

Oppilaalle näytetään käden oikea soittoasento. Kuvitellaan, että käden rystyset muodostavat sillan. Sillan on oltava niin vahva, että sen pystyisi ylittämään jopa norsulauma. Mikäli rystyssilta romahtaa ja soittoasento pettää, alligaattori hyökkää kimppuun. Alligaattori voi hyökätä kesken kappaleen tai käden asentoa erityisesti harjoittellessa.

Alunperin haastateltavallani oli mukanaan krokotiilipehmolelu, joka konkreettisesti hyökkäsi flyygelin kannen takaa aina kun oppilaiden rystyset alkoivat romahtaa. *”Siis nehän ihan säikähteli ja nauroi ihan hepulissa kun se alligaattori tuli”*. Kun haastateltavan lapset halusivat krokotiililelunsa takaisin, opettaja hankki luokkaansa alligaattoria muistuttavan lippalakin. Lippiksellä on vihaiset silmät, ja sen lippa on mahdollista avata alligaattorin suun tapaan. Lipan sisäpuolella on torahampaat ja punainen kita.

Lippisalligaattorilla on tapana tulla flyygelin nuottitelimeen viereen vahtimaan lyhyeksi ajaksi tunnista. Lippis ei ole paikallaan koko tuntia, vaan yleensä sen aikaa kun käden asentoa erityisesti harjoitellaan. Nykyisin haastateltavan ei välttämättä edes tarvitse sanoa mitään, vaan muistutukseksi riittää, että alligaattorin kitaa avaa hieman.

Copycat

Copycat on matkimiseen perustuva muistamisketju pianon ääressä.

Opettaja soittaa pianosta sävelen, vaikkapa C:n. Seuraavaksi oppilas soittaa saman C:n ja lisää perään haluamansa sävelen, esimerkiksi D:n. Opettaja soittaa sekä C:n ja D:n, ja lisää näiden perään uuden sävelen, F:n. Oppilas soittaa kaikki kolme edellistä, ja lisää niiden perään jälleen uuden. Peliä jatketaan samaan tapaan, kunnes toinen osapuoli unohtaa kuinka ketju menee.

Pienimpien kanssa peliä voi pelata pelkällä CDE-alueellakin. Isompien kanssa skaalaa voi laajentaa oppilaan tason mukaan.

4.11 Muutamia lisävinkkejä opettamiseen

Haastatteluissa kävi ilmi myös muutamia yleisiä vinkkejä pianonsoitonopetukseen. Esittelen niitä tässä kootusti. Joitakin asioita täydennän didaktiikkaseminaareista saamillani opeilla.

Laulujen sanoituksesta: Useampi haastateltava kertoi sanoittavansa oppilaidensa kanssa näiden läksykappaleita tai läksykappaleissa esiintyviä vaikeita rytmejä. Sanoittaminen on heidän mukaansa auttanut rytmien hahmottamisessa. Sanoituksia voi käyttää jopa pitkille äänille, esimerkiksi kokonuotin aikana voi sanoa ”kauheen piitkä” tai ”toosii pitkä” (E.Kytömäki, henkilökohtainen tiedonanto 18.3.2021).

Komppaamisesta: Toinen haastateltava sanoi havainneensa, että jatkuva oppilaan säästäminen pianolla kehittää monia oppilaiden taitoja pulssin hahmottamisesta lähtien. Lisäksi komppaaminen tuo hänen mukaansa iloa oppimiseen. Hän mainitsi komppaavansa oppilaita kaikissa mahdollisissa tilanteissa soittokappaleista asteikoihin. Myös Taideakatemian pianistien didaktiikkaseminaareissa on puhuttu säästyksen hyödyistä. Komppaaminen opettaa yhteissoittotaitoja, tuo oppilaalle musisoinnin tuntua ja tekee pianotunnista astetta erityisemmän kotiläksyjen yksin soittamiseen verrattuna. (E. Kytömäki, henkilökohtaiset tiedonannot 2020–2021).

Yleisestä hassuttelusta: Haastateltavani kannustivat leikillisen, iloisen ja hassuttelevan ilmapiirin luomiseen. Eräs haastateltava muistutti, että toiminta voi olla leikillistä, vaikka se ei sisältäisi varsinaisia leikkejä tai pelejä. Toinen haastateltava pohti, että leikillisellä ja hassuttelevalla asenteella pääsee lähestymään lasten mielikuvituksellista maailmaa. Soittotunneista voi tehdä hassuttelemalla astetta haus Kempaa: esimerkiksi oikeasta käden soittoasennosta voi muistuttaa tavallisen huomauttamisen sijaan vaikkapa krokotiilin hyökkäyksellä tai ”Varo! Munakokkeli!” -huudahduksella (ks. Linnunpesät-leikki sekä Alligaattori hyökkää -leikki). Myös intervalleille voi keksiä hauskoja apukeinoja muistamiseen. Esimerkiksi terssin havainnollistamisessa voi puhua kaveruksista, jotka asuvat yhden talon päässä. Sekunti ilmentää naapuruksia, jotka asuvat aivan vierekkäin. Kvintti muistuttaa possuaitausta, jossa on kolme possu sisällä.

Tuntisuunnittelusta: Eräs hassuttelemaan kannustava opettaja painotti tuntisuunnittelun tärkeyttä erityisesti uusien pikkuoppilaiden kohdalla. Kyseinen opettaja kertoi kirjoittavansa aina uusien oppilaiden tunneille suuntaa antavat suunnitelmat. Suunnitelmaan hän kertoi kirjoittavansa muun muassa käytössä olevien pelien listan,

jotta soittotuntitilanteessa niitä voisi käyttää heti tarvittaessa. Tuntisuunnittelu on hänen mukaansa auttanut erityisesti sellaisten lasten opetusta, jotka eivät jaksakaan keskittyä muutamaa minuuttia kauempaa.

Musiikin varhaiskasvatuksen materiaalista: Eräs opettaja kertoi saaneensa paljon hyödyllisiä työkaluja musiikin varhaiskasvatukseen materiaalista. Esimerkkinä hän mainitsi Rytmikylypy-sarjan sekä Pikku Papun laulunotit -kirjan. Hän kehoitti tutustumaan myös muuhun muskari-materiaaliin esimerkiksi kirjastojen kautta. Usean muskari-kirjan takaosasta löytyy kopioitavaa materiaalia, jota voi hyödyntää pianotunneilla. Hän itse oli tehnyt Pikku Papun innoittamana kuvakortteja pikkupianistien tunneille.

4.12 Haastattelukysymyksien 2 ja 3 tuloksia

Edellä mainittujen pelien lisäksi kartoitin haastattelukysymyksin, miten opettajat olivat pelinsä tai leikkinsä löytäneet ja millaisissa tilanteissa niiden käyttäminen oli heidän mielestään hyödyllistä.

Kaikki haastateltavani kertoivat kehilleensä pelejä ym. itse. Toiset olivat tehneet tätä jopa lennossa kesken opetuksen. Monen pelin taustalla oli jostain muualta kuultu idea, jonka opettaja oli muokannut hyväksi näkemäänsä muotoon. Inspiraatiota oli tullut muun muassa erilaisista seminaareista, kollegoilta, omasta lapsuudesta, opiskeluaikojen pedagogiikkaluennoilta ja pianokoulukirjoista. Osa ideoista saattoi olla niin kaukaa vuosien takaa, ettei niitä enää muistanut.

Haastatteluissa kävi ilmi, että opettajat käyttivät pelejä, leikkejä ja muita leikillisiä opetuskeinoja erittäin monipuolisesti. Toisinaan pelien ym. käyttöä suunniteltiin etukäteen, ja toisinaan niitä käytettiin spontaanisti. Osa peleistä oli käytössä vain satunnaisesti tarpeen mukaan. Osa taas käytettiin opetuksen tukena hyvinkin säännöllisesti. Jotkin pelit, leikit tai muut leikilliset opetuskeinot liittyivät niin olennaisesti soittotuntien sisältöön, että niitä käytettiin joka tunti tai lähes joka tunti. Tällaisia asioita olivat muun muassa Asteikkotaulut, Leikkimieliset taitotaulut ja Värilliset oktaavialakortit.

Peleillä ym. oli lukuisia erilaisia funktioita oppimisen lisäksi. Niitä käytettiin muun muassa alkulämmittelynä, kontaktin luomisessa, tunnin ilostuttamisessa, uskaltamisen

kynnyksen madaltamisessa, palkintona, apuna tunnin katkaisemiseen, herättelevänä asiana ennen uuden asian opettelua, keinona ylimääräisen energian purkamiseen sekä vastaavasti tylsistyneen oppilaan piristämiseen, yleisen innostuksen luomiseen sekä mieleen jäävänä mukavana asiana tunnin lopuksi.

Opettajat pitivät tärkeänä sitä, että oppilas kokisi onnistumisen tunnetta pelatessaan tai leikkiessään. Esimerkiksi kilpailuhenkisessä pelissä opettajan ja oppilaan välillä opettajat antoivat lähtökohtaisesti oppilaan voittaa. Pelien ja leikkien tarkoitus oli tuottaa iloa ja hauskuutta, eikä toisinpäin. Opettajat painottivat oppilaan kuulostelua ja "tuntosarvien" pitämistä herkkinä; ujon ja herkän oppilaan kanssa pelatessa oltiin varovaisempia ja joustettiin enemmän, kun taas kilpailuhenkiselle ja psyykkisesti vahvalle oppilaalle annettiin hänen kaipaamaansa vastusta. Herkkiä oppilaita totutettiin opettajan käytäntöihin vähitellen, eikä esimerkiksi otettu heti ensimmäisellä tunnilla käyttöön Alligaattori hyökkää -leikkiä.

Haastattelujen tulokset inspiroivat ja kannustivat minua monipuolisuuteen. Erityisesti mieleeni jäivät tilanteet, joista opettajat olivat saaneet ideoita leikkiensä ja peliensä kehittelyyn. Niissä ei ollut mitään säännönmukaisuutta, vaan ideoita oli saattanut tulla mistä vain. Tämä sai minut vakuuttumaan siitä, että kaikenlaisia seminaareja ja muita oppimistilanteita on hyvä hyödyntää monipuolisesti aina kun mahdollista. Vakuutuin myös siitä, että omaa luovuutta on tärkeää pitää yllä.

5 AJATUKSIANI OPINNÄYTETYÖPROSESSIN LOPPUVAIHEESSA

Katsaus pikkupianistien oppimispeleihin, -leikkeihin sekä muihin leikillisiin opetuskeinoihin oli antoisa ja koukuttava prosessi. Asettamani tavoite työkalupakin kerryttämisestä toteutui yli odotusten. Kymmenen oppimispelin tai -leikin sijaan sain kirjattua opinnäytetyöhöni kuusinkertaisen määrän pelejä, leikkejä, opetuskeinoja tai -neuvoja, joita voin jatkossa hyödyntää opetuksessani. Tuntuu siltä, että tästä on hyvä lähteä matkaamaan eteenpäin opettajanpolullani.

Opettajien haastattelut olivat opinnäytetyöni parasta antia. Pelien ja leikkien kerryttämisen lisäksi opin valtavasti opettamisesta yleensä; nyt jälkikäteen tuntuu, kuin olisin käynyt tiiviin pianopedagogiikkakurssin. Oli myös hienoa havaita, kuinka innostuneita opettajat olivat työstään vielä kolmenkymmenen opetusvuoden jälkeenkin.

Otin useita haastatteluista löytämiäni pelejä, leikkejä ja muita opetuskeinoja käyttööni välittömästi. Havaitsin ilokseni, että saamani työkalut todella toimivat ja jopa paremmin kuin olisin odottanut. Eräs pikkuoppilaani innostui arpajaisista. Toisen oppilaan improvisaatiokynnystä selkeästi madalsi leikki-termin käyttö. Tällä hetkellä haaveilen askartelusta kesäloman aikana, jotta syksyllä opetuksen taas jatkuessa pääsisin kokeilemaan yhä useampia pelejä ja leikkejä.

Myös lähdeaineisto yllätti iloisesti. Ennen opinnäytetyön aloittamista olin hieman huolissani siitä, löydänpö valitsemastani aiheesta sopivaa ja mielenkiintoista lähdekirjallisuutta. Yllätykseni oli suuri, kun havaitsin, miten paljon pelillisyyttä ja leikillisyyttä on tutkittu, ja loppujen lopuksi huolenaiheeni kääntyi aivan päinvastaiseksi kuin alussa.

Yksi lähdeaineistoni kiinnostavimpia materiaaleja oli Leena Krokforsin, Marjaana Kankaan ja Kaisa Kopiston (toim. 2014) Oppiminen pelissä -kirja, johon on koottu lukuisia eri kirjoittajien artikkeleita oppimispeleistä, pelillisyydestä ja leikillisyydestä. Monipuoliset artikkelit sekä inspiroivat että käynnistivät ajatusprosesseja. Erityisesti Lasse Lipposen, Antti Rajalan ja Jaakko Hilpön artikkeli ”Ajatuksia pelien pedagogisista seurauksista” (Lipponen ym. 2014, 145–151) havahdutti miettimään, voiko pianotunneilla käytetyillä oppimispeleillä ym. olla myös jonkinlaisia arvaamattomia vaikutuksia. Artikkelin kirjoittajat kannustavat oppimispelien käyttäjiä (sekä tietenkin

pelintekijöitä ja tutkijoita) pohtimaan, mitä pelien avulla tavoitellaan, millaisia muutosmahdollisuuksia niiden myötä avautuu ja millaisia toivottuja sekä ei-toivottuja seurauksia niiden käytöllä on. Jatkossa aion tehdä tätä pohdintaa aiempaa enemmän myös itse. Haluan lisätä pelien ja leikkien käyttöä opetuksessani paljonkin, mutta haluan etukäteen pohtia niiden merkitystä ja mahdollisia vaikutuksia. Inspiroiduin haastateltavieni pelienkäytöstä, sillä he olivat selkeästi pohtineet peliensä tavoitteita ja vaikutuksia.

Pohdinnan herättämisen lisäksi ”Oppiminen pelissä” innosti etsimään yhä uusia oppimispelejä sekä kehittämään omia. Tekemieni haastattelujen myötä myös kynnys tähän madaltui. Monet muutkin opettajat pitivät omia kehitelmiään hassuina, mutta olivat siitä huolimatta rohkaistuneet käyttämään niitä opetuksessaan. Minulle ulkopuolisena niissä ei ollut mitään hassua, vaan näin vain toimivia ja oppilaslähtöisiä opetuskeinoja. Tämän pohjalta päätelen, että minun kannattaa myös itse uskaltaa tehdä kokeiluja pelien kanssa; vaikka itsestäni omat peliviritelmäni tuntuisivat vaatimattomilta tai jopa noloilta, niistä voi olla suurta iloa ja hyötyä oppilailteni. Tällä hetkellä suunnittelen oman improvisaatiopohjan kehittämistä ja pohdin, voisiko Piirrä ja arvaa -peliä soveltaa pianotunnilla.

Tunnen selvästi kehittyneeni opettajana opinnäytetyöprosessin aikana. Tämä oli yksi mielessäni pitämä tavoite ennen prosessiin ryhtymistä, ja ilokseni niin myös kävi. Tietotaitoni pelillisyydestä ja sen hyödyntämisestä opetuksessa otti suuren harppauksen, ja lisäksi minulla on laaja kattaus erilaisia pelejä, leikkejä ja muita opetuskeinoja käytettäväksi opetuksessani. Yhtenä tärkeänä asiana olen oppinut myös sen, mistä lisätietoa tarvittaessa voi hakea. Internetin sekä kirjastojen valikoima aiheesta on mittava, ja pelillisyydestä kiinnostuneilta opettajilta löytyy mitä hienompia keksintöjä hyödynnettäväksi opetuksessa.

Vaikka alun perin kirjoitin opinnäytetyöni itseäni silmällä pitäen, toivon, että myös sen lukijat voivat hyötyä siitä. Monia opetuskeinoja, pelejä ja leikkejä on mahdollista soveltaa myös muille instrumenteille kuin pianolle – ja jos ei ole, niistä voi inspiroitua ja kehittää niiden pohjalta halutunlaiset versiot. Toivotan lukijan antoisalle matkalle pelillisyyden ja instrumenttiopetuksen pariin-

LÄHTEET

CLEYN, CHARLES. Julkaisuaika tuntematon. Flowkey Review. A Beginners Guide. Should Flowkey Teach You Piano? Video. YouTube-videopalvelu, julkaistu 18.5.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=QJaA4NTpsug>. Viitattu 12.4.2021.

CLEYN, CHARLES. Julkaisuaika tuntematon. Simply piano vs Yousician. An Honest Comparison. Video. YouTube-videopalvelu, julkaistu 17.6.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=pAv98K0AtLY>. Viitattu 12.4.2021.

CLEYN, CHARLES. Julkaisuaika tuntematon. Yousician vs Flowkey. An Honest Comparison. Video. YouTube-videopalvelu, julkaistu 23.5.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=NisclVdQQZig&t=351s>. Viitattu 12.4.2021.

GOOGLE PLAY. 2008. Mouse timer. Viitattu 15.5.2021. <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.litalico.mousetimer1&hl=fi&gl=US>

HELKAMA, K.; MYLLYNIEMI, R.; LIEBKIND, K.; RUUSUVUORI, J.; LÖNNQVIST, J.; HANKONEN, N.; RENVIK, T.A.; JASINSKAJA-LAHTI, I. & LIPPONEN, J. 2020. Johdatus sosiaalipsykologiaan. 11. painos. Keuruu: Tekijät ja Edita Publishing Oy.

HINTIKKA, M.; HELENIUS, A. & VÄHÄNEN, L. 2004. Leikistä totta. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

HYVÖNEN, P.; KANGAS, M.; KULTIMA, A. & LATVA, S. 2007. Let's play!. Tutkimuksia leikillisistä oppimisympäristöistä. 2. painos. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

JANTUNEN, T., SUUTARLA, S. ja HEINO, N. 2019. Leikin taikaa. Helsinki: Into Kustannus Oy.

JUNTTU, K. Julkaisuaika tuntematon. Kristiina Juntun kotisivut. Puu takaa. Viitattu 15.5.2021. http://www.junttu.net/d/pianojumppa/puu_takaa_kristiina.html

KANGAS, M. 2014. Leikillisyyttä peliin. Näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa L. Krokfors; M. Kangas & K. Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 73–92.

KROKFORS, L.; KANGAS, M. & KOPISTO, K. 2014. Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino.

LEHTONEN, T. & TARPILA, L. 2018. Miten oppilaasta saadaan ulos se mikä hänessä on idullaan? Pianisti Meri Louhos muistelee. Yle. Viitattu 10.5.2021. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/12/03/miten-oppilaasta-saadaan-ulos-se-mika-hanessa-on-idullaan-pianisti-meri-louhos>

LINDEBERG-PIIROINEN A. & RUOKONEN, I. (toim.) 2017. Musiikki varhaiskasvatuksessa. Käsikirja. Helsinki: Classicus Oy.

LIPPONEN L.; RAJALA, A. & HILPPÖ J. 2014. Kuka pelaa ja kenen säännöillä?. Ajatuksia pelien pedagogisista seurauksista. Teoksessa L. Krokfors; M. Kangas & K. Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino. 145–152.

MELODY CATS. 2021. Melody Cats -tuoteperheen kotisivut. Viitattu 12.4.2021. <https://melodycats.com/>.

OJANEN, T.; RITMALA, M.; SIVÉN, T.; VIHUNEN, R. & VILÉN, M. 2011. Lapsen aika. 12. – 14. painos. Helsinki: WSOYpro Oy.

OPETUSHALLITUS. 2015. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Tampere: Suomen Yliopistopaino Oy.

YURKO, M. 2016. Music Mind Games. Store. Staff & Notes. Viitattu 15.5.2021. <https://www.musicmindgames.com/>